Guerra de cuarta generación y guerra asimétrica

¿Nuevas formas de guerra del siglo XXI?



Capitán de Navío
ANÍBAL CUEVA LÓPEZ

> El primero, el supremo, el acto de juicio de mayor alcance que el hombre de Estado y el comandante tienen que hacer es establecer el tipo de guerra en la cual se están embarcando; ni equivocándolo, ni tratándolo de cambiar por algo que sea extraño a su naturaleza. (*De la Guerra,* Karl von Clausewitz,1832)

Desde la década del 90, el rápido avance de la tecnología, el estudio de la influencia de ideologías ajenas al pensamiento occidental, el surgimiento de nuevas formas de conflicto y la participación de actores no estatales en la administración de la violencia han dado paso a nuevos conceptos relacionados con el empleo, los roles, la doctrina, las tácticas y estrategias en la forma de conducir las operaciones militares. Estos conceptos a su vez son objeto de comentarios y debates en los círculos profesionales y académicos de las Fuerzas Armadas (FFAA), dando origen a interpretaciones que para muchos son la solución a la situación de incertidumbre que enfrentamos; sin embargo, al no estar claramente definidos, han contribuido a incrementar la "fricción" o "neblina" que rodea al tema.

La incertidumbre se manifiesta en la inquietud de los oficiales miembros de las FFAA de los países en desarrollo respecto a cómo enfrentar nuevas amenazas, asumir nuevos roles y, sobre todo, cómo mantener las FFAA operativas para que sigan siendo disuasivas, con mínimos recursos, sin caer en la obsolescencia ante el avance de la tecnología. Esta situación obliga a serios cambios doctrinarios ante los relativamente nuevos conceptos de *guerra de cuarta generación* y *guerra asimétrica*. ¿Tienen las FFAA de los países en desarrollo la capacidad de adaptarse? ¿Es un tema de recursos o de innovación? ¿Es cuestión de tecnología

o doctrina? ¿Cómo enfrentarán una fuerza tecnológicamente superior? ¿Cómo afrontarán las nuevas amenazas? ¿Cuál es el concepto de guerra asimétrica? ¿Se opone el desarrollo tecnológico militar a la guerra asimétrica, o viceversa? ¿Es la tecnología un factor importante en la guerra asimétrica? ¿Es la guerra asimétrica una guerra de países pobres?, entre muchas dudas por aclarar.

Las experiencias de guerras y conflictos pasados –plenamente estudiados por las FFAA de los países desarrollados y plasmadas en sus doctrinas– que orientan manuales y procedimientos de países como el nuestro, aún en la actualidad, originan el arraigo de ciertas ideas que poco o nada han favorecido el desarrollo de doctrinas propias que se adapten a la realidad de cada país.

Las operaciones militares desarrolladas en los últimos 50 años, la guerra fría en la década del 50, Vietnam y los movimientos guerrilleros o de liberación entre los años 60 y 70, la guerra de las Malvinas en los 80, y en los 90: Afganistán, los Balcanes, el Golfo, Chechenia, Irak, nuevamente Afganistán, y los conflictos árabe-israelí dentro de este período, han sufrido la influencia de la tecnología, pero aun así –con excepción de la guerra del Golfo– esta no ha sido un factor determinante; es más, ha marcado un retorno a las raíces tácticas básicas y a la selección de un espacio geográfico para el desarrollo del conflicto, donde la tecnología no constituye una ventaja significativa.

Guerra de cuarta generación (G4G)

El término usado por los analistas y estrategas militares para describir la última generación de la guerra en la era de la tecnología informática y de las comunicaciones globalizadas es *guerra de cuarta generación* (G4G), del inglés *Fourth Generation Warfare* (4GW). Este concepto tuvo origen en la década de los 80, cuando el coronel William S. Lind desarrolló los fundamentos teóricos de las tres primeras generaciones de la guerra para incorporar el concepto de guerra de maniobra al Cuerpo de Infantería de Marina de los EE. UU. (USMC).

- **Primera generación.** Inicia con la aparición de las armas de fuego. Constituyen sus rasgos esenciales el principio de masas para desarrollar una gran potencia de fuego así como el empleo de formaciones lineales, primando el orden en el campo de batalla y las tácticas de líneas y columnas. Tiene como máxima expresión las guerras napoleónicas.

- **Segunda generación.** Nace con la revolución industrial. Se caracteriza por la disponibilidad y el empleo de grandes recursos en el campo de batalla, capaces de transportar grandes ejércitos (trenes y buques de vapor) y de proporcionar poderosos fuegos de artillería. Sin embargo, las tácticas permanecieron lineales y la potencia de fuego de gran volumen reemplazó a los efectivos militares en masa. Su ejemplo paradigmático es la Primera Guerra Mundial.

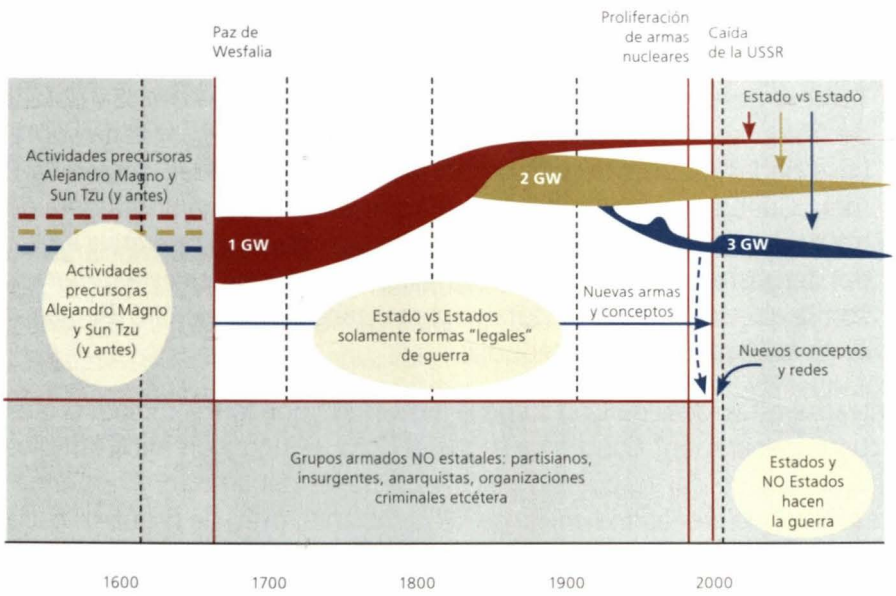
- **Tercera generación.** No está basada en el empleo de la masa y potencia de fuego sino en la velocidad y la sorpresa, idea desarrollada sobre la base de las tácticas de infiltración alemanas empleadas durante la Primera Guerra Mundial; con la finalidad de utilizar la maniobra para neutralizar la potencia del enemigo y anular su capacidad operativa en lugar del desgaste gradual de recursos militares. Se identifica esta generación con la guerra relámpago (*blitzkrieg*) realizada por el ejército alemán durante la Segunda Guerra Mundial.

Planteadas estas ideas de Lind surge la inquietud: ¿qué forma tomará la guerra de cuarta generación? Cuestión a la que el Coronel junto con otros estudiosos militares procuró dar respuestas parciales a través del artículo *"The Changing Face of War: Into the Fourth Generation"* (El cambiante rostro de la guerra: hacia la cuarta generación), 1989[1].

En este artículo se plantean las tres generaciones de conflictos mencionadas, en cada una de las cuales se va extendiendo el campo de batalla y la capacidad de maniobra del contendiente, basados en el incremento de la potencia de fuego (tecnología) y el desarrollo del arte táctico (doctrinas, ideas) de aplicación de la tecnología al campo de batalla. Bajo estos criterios los conflictos de cuarta generación se predicen como las guerras del futuro, que conservan la descentralización e iniciativa de la tercera generación y señalan el cambio más radical desde la Paz de Westfalia (1648)[2]: el Estado pierde el monopolio de la guerra[3], es decir, se combate contra entes no estatales.

"Los conflictos de cuarta generación se predicen como las guerras del futuro, que conservan la descentralización e iniciativa de la tercera generación".

Las Generaciones de la Guerra
de acuerdo al punto de vista de estados centrales
y potencias nucleares



Fuente: Adaptado de la presentación de Chet Richards: *Conflicts in the years ahead*[4]

En los conflictos de cuarta generación se identifican cuatro ideas centrales[5]:

1. Gran dispersión del campo de batalla. El campo de batalla de cuarta generación incluirá todo el conjunto de la sociedad del enemigo.
2. La disminución de la dependencia de la logística centralizada (independencia de trenes logísticos) de quienes combaten requerirá un alto grado de habilidad para vivir de "la tierra y el enemigo".
3. Énfasis en la maniobra. La conformación de fuerzas pequeñas, altamente flexibles y maniobrables será la tendencia dominante.
4. El objetivo será el colapso interno del enemigo en vez de destruirlo físicamente. La correcta identificación de los centros estratégicos de gravedad del enemigo será muy importante.

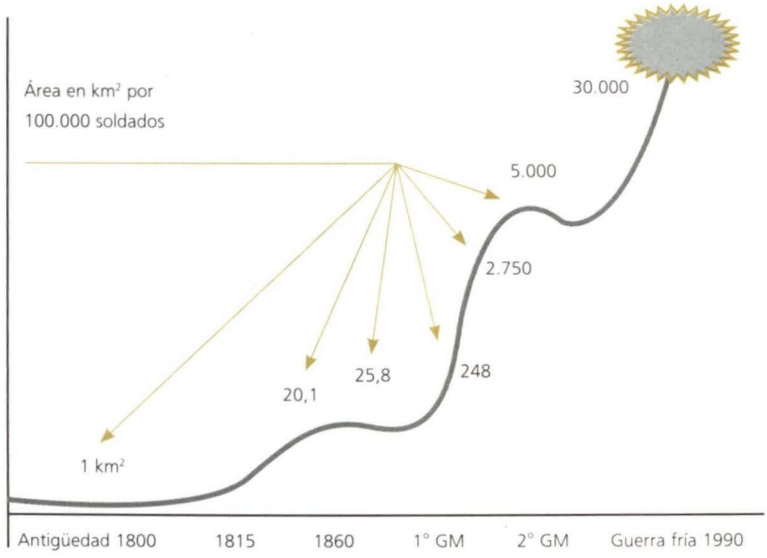
Del texto del coronel Lind también pueden ser rescatadas otras ideas importantes sobre la G4G:

- La guerra de cuarta generación será dispersa geográficamente y de duración indefinida.
- En ella la distinción entre guerra y paz será borrosa, casi hasta desvanecerse.
- Será no lineal, hasta el punto que no puedan definirse los campos de batalla o frentes.
- Las acciones tendrán lugar en profundidad, simultáneamente sobre todos los participantes, incluyendo tanto la sociedad como su cultura, no solo los objetivos físicos.
- Grandes instalaciones militares, como aeropuertos, centros de comunicaciones fijos y grandes puestos de comando serán escasos debido a su vulnerabilidad. Igual para el caso de instalaciones civiles equivalentes, tales como oficinas gubernamentales, centrales eléctricas y áreas industriales.
- No establecerá distinción entre civil y militar (combatientes y no combatientes).
- Se usarán extensivamente las tecnologías de la información en un escenario G4G (máxima repercusión mediática).
- La propaganda llegará a constituir el arma estratégica y operacional dominante en este tipo de guerras (guerra comunicacional); los medios de comunicación serán determinantes para influir en la opinión pública, haciendo irrelevante la potencia militar del adversario.
- Utilización de las libertades de las sociedades democráticas en provecho propio, como un arma para destruirlas.
- Manifiesta incapacidad que una sola institución de las FFAA ejecute las múltiples misiones, roles y tareas provenientes de la posibilidad de actuación en el escenario planteado por la G4G, de manera que el éxito dependerá en gran medida de la eficacia en las operaciones conjuntas[6].

La teoría de la guerra de cuarta generación tiene detractores (Echevarría, 2005) que sustentan sus puntos de vista indicando que por su descripción la G4G constituye una forma de superguerrilla o superinsurgencia[7], sin obedecer a la lógica evolución que la tecnología posibilitó en cada generación propuesta, ya que en todas se amplía el campo de batalla, el poder de fuego y la capacidad de maniobra, y hoy en la era de la información donde la revolución tecnológica que atraviesa la sociedad influye de igual manera sobre sus FFAA,

es ilógico pensar que los adelantos tecnológicos no impactarán en la forma de combatir y de planear la guerra de los ejércitos, motivo por el que se plantean las guerras del futuro como guerra de dominio del espectro total gobernada por un sistema de sistemas[8], que facilita el círculo de observación, orientación, decisión y acción (OODA), donde las armas son más precisas, de mayor alcance y más letales, y los vehículos y plataformas de armas son invisibles; hablamos de la *revolución en asuntos militares* (RAM) y de la *guerra de la información*.

Tendencias de dispersión del campo de batalla como consecuencia del incremento del poder de fuego y la capacidad de maniobra



Fuente: Adaptado del *Beijing Special Lectura*, (Mar, 1997). China Defense Science & Technology Information Center.

También se menciona como deficiencia el hecho de que la G4G está enfocada en el poder militar –ya que las superinsurgencias rara vez involucran de manera integral los poderes económico, político y social de un país–, lo que constituye un error pues estas capacidades deben ser empleadas en caso de guerra de manera extensiva, movilizando todos los elementos del poder nacional, tomando como ejemplos las Guerras Napoleónicas, la Primera y la Segunda Guerra Mundial, entre otros modelos históricos[9].

Robert J. Bunker al referirse a las generaciones, modos, épocas y formas de guerra indica que la teoría G4G está enfocada en los conflictos de baja intensidad, la insurgencia y el terrorismo, que es el "otro" tipo de guerra futura y que la teoría está más orientada a lo subnacional y a la amenaza no occidental, limitándose a describir este escenario sin indicar qué se debe hacer para afrontarla[10].

De lo anterior se observa que la discusión académica y las situaciones que se presentan en distintos escenarios no han logrado consenso en definir qué es la G4G, ya que el concepto continúa evolucionando y ampliándose a la par que la tecnología y la globalización. En este momento es indudable aceptar la influencia de la tecnología en la conducción de las operaciones militares, tanto en el armamento como en el procesamiento de información, aunado a la difusión de aspectos culturales y formas de pensar que la globalización ha permitido; estos sucesos han dado origen a la revolución en asuntos militares (RAM).

Revolución en asuntos militares (RAM)

Cuando hablamos de *revolución en asuntos militares* (RAM) o *Revolution in Military Affairs* (RMA), inmediatamente asociamos este concepto con nuevas tecnologías que conllevan significativos cambios doctrinarios y de cultura organizacional que influirán en la forma que las FFAA combaten, disuaden o solucionan conflictos. Es necesario precisar que la RAM está íntimamente ligada al "cómo" se emplea el avance tecnológico, es así que nos permitimos definirla como una transformación profunda en las organizaciones militares y en la forma de conducir la guerra como consecuencia de:

1. Un conjunto de invenciones o desarrollos tecnológicos.
2. La aplicación o doctrina de empleo de los desarrollos tecnológicos.
3. Una visión política estratégica de la aplicación de los desarrollos tecnológicos.

Entendidos en el tema afirman que la RAM está definida por tres avances específicos:

1. Obtención de información a través de múltiples sensores en una extensa área.
2. Rapidez en el procesamiento de la información adquirida.
3. Empleo de armas de alta precisión y largo alcance, de acuerdo a la información recibida y procesada.

"La G4G,
al no definirse
ni precisarse
claramente,
fue asociada
con la guerra
asimétrica (GA)
a inicios de la década
de 1990".

Si bien es cierto que en este concepto se encuentran intensamente involucrados las armas de última tecnología y los sistemas C4ISR (sistemas de comando, control, comunicaciones, computación, inteligencia, vigilancia y reconocimiento) que han permitido reducir el tiempo del ciclo OODA (observación-orientación-decisión-acción), no podemos conceptuar la RAM con cada una de las tecnologías actuando por separado en los campos descritos, sino que resulta necesario proyectarla como su acción conjunta, como lo concibe el almirante William Owens: la RAM es un sistema de sistemas que permite las funciones de observar, comunicarse y disparar[11].

Esta revolución en el campo militar ha sido ocasionada por las tecnologías de ruptura, que generan cambios acumulativos –conforme la definición dada por DDR&E (Defense Science Board and Director Defense Research and Engineering) de los EE. UU. en 1990–, complementados con nuevos conceptos operacionales como la guerra de información, las operaciones conjuntas de alta intensidad y velocidad, y todo lo que permite un ritmo de operación y una eficacia superior a la de los potenciales adversarios[12].

Estas apreciaciones que proporcionan una idea más amplia de la influencia de la tecnología en las operaciones militares y de lo que significa la RAM servirán de base para plantear la siguiente interrogante: ¿cómo enfrentar un ejército tecnológicamente superior?, y a la vez sugerir que la teoría de la G4G como lógica evolución de la "guerrilla", forma habitual de defensa de los actores más débiles, surgió en respuesta a la RAM aplicada por las FFAA de países tecnológicamente avanzados en las operaciones que desarrollan o estuvieron comprometidos, particularmente en Afganistán, Irak, la ex Yugoslavia, Chechenia y últimamente en Georgia, así como en otros lugares que sirvieron de "laboratorios de prueba" para aplicar los últimos avances de tecnología militar. En este tipo de conflicto también se emplean otras formas o métodos de violencia que incluyen el terrorismo y la guerrilla en sí; es por esta razón que la teoría de la G4G, al no definirse ni precisarse claramente, fue asociada con la guerra asimétrica (GA) a inicios de la década de 1990.

Guerra asimétrica (GA)

El concepto de guerra asimétrica (*Asimetric Warfare - AW*) fue citado por primera vez en 1995 en "Guerra Conjunta de las Fuerzas Armadas" (*Joint Warfare of the Armed Forces*), refiriéndose a conflictos armados donde se enfrentan fuerzas distintas –en el sentido de terrestres versus aéreas, aéreas versus navales y demás–. Asimismo, en el proceso de planeamiento operativo como método para establecer la potencia de combate relativo (PCR), se estableció la comparación asimétrica interpretada como "qué se opone a qué", es decir, aeronaves versus armas antiaéreas, tanques versus armas antitanques, por ejemplo. Conforme el término se hizo más familiar en los ámbitos académicos de las FFAA, el concepto fue extendiéndose y cambiando hasta alcanzar su significado actual, que continúa en desarrollo. Es necesario que los hombres que integran los ejércitos regulares, formados para desarrollar operaciones convencionales y enfrentarse a un enemigo equivalente, comprendan que esta forma de conflicto es sumamente diferente a la que rigió la organización y estructura de fuerzas de los ejércitos, así como la adquisición de los sistemas de armas con que estarían dotados, ya que el futuro adversario priorizará el empleo de tácticas no convencionales[13].

No existe una definición común y acordada de guerra asimétrica, sino varias ideas que procuran dar sentido a esta forma de conflicto partiendo de la premisa: "Todas las guerras son asimétricas", lo que en su connotación más sencilla significa que en ellas no existe simetría. No obstante, como noción genérica se denomina GA a la violencia militarmente organizada entre dos o más adversarios dispares, disímiles en sus fortalezas, capacidades, potencialidades, psicología, estrategia, lógica y objetivos; a través de lo cual la parte más débil aplica todo su esfuerzo y medios contra las debilidades del más fuerte. La habilidad de identificar y actuar sobre las vulnerabilidades claves (centro de gravedad) del más fuerte otorga al más débil la oportunidad para actuar exitosamente ante un enemigo más poderoso, mejor organizado y equipado. Otro elemento crucial es el uso de métodos no convencionales alejados de las formas tradicionales de hacer la guerra, como la que desarrollan las FFAA de los actores estatales[14].

La guerra asimétrica es constantemente cambiante, asincrónica, innovadora e impredecible; como resultado, la parte débil –que puede ser tanto un Estado pequeño o más frecuentemente un actor no estatal– es capaz de contrarrestar la superioridad militar del adversario –que puede ser una

superpotencia– no solamente mediante la combinación de todos los patrones mencionados, sino procurando influenciar en la opinión pública a través de los medios de comunicación (guerra comunicacional) y por el bien calculado e inteligente uso de métodos asimétricos que se extenderán hacia la retaguardia del enemigo para equilibrar la situación, y que en conjunto evitarán que el adversario continúe desarrollando operaciones, se retire o desocupe el territorio[15].

Las definiciones que hemos revisado coinciden en por lo menos una de estas ideas: empleo de diferentes estrategias bélicas, aprovechamiento de las debilidades del contendiente, y obviamente, existencia de desigualdad muy marcada en sus capacidades, así como la conciencia del actor más débil acerca de su debilidad, lo que lleva a extender el conflicto más allá de lo militar, sin asociarlo a los conceptos de territorialidad y temporalidad; es decir, no existen objetivos característicamente territoriales y la aplicación de esta estrategia no cuenta con límites de tiempo.

Para cimentar las ideas expuestas, podemos definir la guerra asimétrica como el actuar, pensar y organizar en orden distinto al del oponente para explotar sus debilidades o maximizar nuestras ventajas. Este concepto proviene de una fuerza que despliega nuevas capacidades que el adversario no percibe, no comprende o no está preparado para enfrentar. Son capacidades convencionales que contrarrestan o superan las capacidades del oponente, o son capacidades que representan totalmente nuevos métodos de ataque o defensa o una combinación de todo lo descrito[16].

Como se observa, la naturaleza de la GA posibilita diversas definiciones que no están alejadas del concepto general en los círculos académicos; y dado que no se ciñe a lo militar, existirán diversas formas de asimetría que influirán en los resultados del conflicto.

Formas de asimetría en la guerra asimétrica

No es tarea fácil determinar cuantitativamente las formas existentes de GA, más aún cuando existen expertos militares que la definen como "guerra total" al involucrar todos los medios o como "guerra sin límites", porque emplea cualquier medio para lograr el objetivo, razones por las que la asimetría se extiende a todos los campos donde se enfrenten los adversarios. Para establecer un punto de referencia tomaremos la clasificación de Steven Metz, quien señala seis formas de asimetría[17].

1. Del método, que "implica el uso de conceptos o reglas distintas de las del adversario, por ejemplo la guerrilla".
2. De la tecnología: es la forma de asimetría más común y se da por la diferencia de potencial y capacidad militar originados por los avances tecnológicos empleados en el conflicto.
3. De la voluntad: "crucial cuando uno de los contendientes estima en peligro su supervivencia o sus intereses vitales".
4. De la organización, referida a cómo están organizados los contendores para el conflicto: unidades convencionales, redes, células compartimentadas, etcétera.
5. De "aprehensión del tiempo": mientras los países particularmente fuertes desean acabar el conflicto de la forma más rápida, los actores más débiles intentan prolongar el conflicto sin buscar la victoria, simplemente "no perder" en una "estrategia sin tiempo".
6. De la moral combatiente: va de la mano con la asimetría de la voluntad; es difícil de medir, pero se puede resumir en las razones que tiene cada adversario para combatir o mantener el conflicto.

Características de la guerra asimétrica

Las mismas razones que dificultaban precisar las formas de la GA hacen difícil establecer sus características, aunque hemos mencionado varias de ellas durante el artículo. Creemos que las características principales de la guerra asimétrica son la aplicación de métodos "predeciblemente impredecibles" sin plazos de ejecución, y que por considerarse una guerra de actores débiles, sin recursos, las acciones deben tener un alto impacto con un mínimo costo, creando condiciones y percepciones de inseguridad, porque los aspectos psicológicos son fundamentales. Algunos expertos han agrupado las características descritas, lo que contribuye al objetivo de estas líneas. Por ejemplo, el politólogo hispano-francés Jorge Verstrynge estableció las siguientes[18].

1. Revalorización de la guerra de guerrillas y de las acciones suicidas.
2. La desterritorialización: los nuevos adversarios se encuentran difusos en un área geográfica determinada elegida por el adversario asimétrico, donde las ventajas tecnológicas se reducen o no son un factor gobernante.

3. La desestatalización: el oponente puede tener una base no nacional o trasnacional, generalmente será un actor no estatal (teoría G4G).
4. La desnacionalización: no reconoce ni la nación ni la clase social ni la raza, pudiendo interpretarse como una nueva forma de internacionalismo basado en la ideología o la religión.
5. La ausencia de plazos: el adversario asimétrico procurará obtener la victoria desarrollando acciones en el largo plazo, desgastando a su enemigo y llevándolo a una situación donde demuestre su imposibilidad de obtener una victoria.
6. La comunicación como arma: utilización de la guerra mediática empleando al máximo los medios de comunicación que potencien los efectos de las acciones realizadas.
7. Un acentuado componente cultural, religioso o ideológico[19].

Verstrynge es uno de los especialistas más consultados en el tema de GA, su libro *La guerra periférica y el Islam revolucionario* (2005)[20] ha servido para sustentar varios trabajos de Estado Mayor de las Fuerzas Armadas de Venezuela y el desarrollo de su doctrina de GA o Guerra de Todo el Pueblo; junto con el Ejército Popular de Liberación de China (EPLCH), ha planteado conceptos y dejado ciertos parámetros de lado para formular su propia concepción de lo que sería la guerra asimétrica: "Guerra sin límites", al llevarla a todos los campos y explorar, sobre todo el ELPCH, pensamientos que escapan a las ideas occidentales.

Comentarios finales

Tanto la guerra asimétrica como la guerra de cuarta generación han surgido como respuesta a un adversario más poderoso y a los avances tecnológicos que propugna la Revolución en Asuntos Militares; sin embargo, las interrogantes planteadas y sus respuestas no son nuevas, ya que tal como manifestamos al inicio "todas las guerras son asimétricas" y los cuestionamientos sobre cómo enfrentarlas han sido primordiales para los comandantes de todos los tiempos. Bajo este punto de vista podemos establecer que no todo conflicto asimétrico es una G4G por su naturaleza religiosa, cultural o ideológica, pudiendo aseverar que lo que realmente distingue este tipo de conflicto no

es el equipo o las tácticas, sino las motivaciones por las que los adversarios combaten.

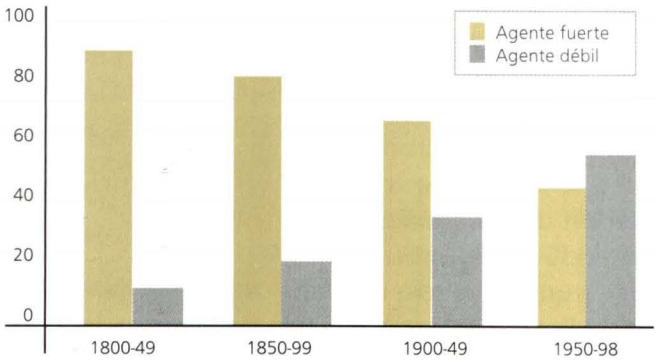
De todas las apreciaciones vertidas, podemos opinar que estos conceptos no son innovadores o modernos, ya que tanto sus mentores como detractores, en particular William S. Lind y Antulio Echevarría, han dejado claro que no son extraños ni originales, sino un retorno a la manera de la guerra antes de la creación de los Estados adaptados al presente, incluidas las tácticas y métodos empleados y que estos solo resultan novedosos para las Fuerzas Armadas que han sido preparadas para enfrentar a un enemigo equivalente (otra FFAA estatal) de manera convencional.

"Los actores más fuertes han vencido en el 70% de los conflictos; sin embargo, esta cifra resulta engañosa".

También debemos recordar que las formas antecesoras de este tipo de conflictos, no han obedecido a un planeamiento previo, sino surgen del desarrollo de la propia situación ante la invasión o derrota inicial ocasionada por la superioridad militar, existiendo abundantes ejemplos históricos: la guerrilla española ante las invasiones napoleónicas, los Roger Rangers en la Guerra de la Independencia de los Estados Unidos de Norteamérica, los movimientos de resistencia en Creta, Grecia, la ex Yugoeslavia, Francia, etc., ante la invasión alemana, Lawrence de Arabia contra los turcos, Mao Tse Tung contra los japoneses y los nacionalistas, la resistencia en los Andes de las Fuerzas de Cáceres, los vietnamitas ante japoneses, chinos, franceses y norteamericanos... Los ejemplos a lo largo de la historia son casi tantos como conflictos ha habido, muchos con resultados exitosos, de tal forma que hoy se concibe como una forma de derrotar al "actor más fuerte", cayendo algunas veces en el error de considerarla como una forma "segura de obtener la victoria".

Al respecto, Iván Arreguín Toft (2001)[21] indica en sus estadísticas que en los últimos 200 años de historia de la humanidad los actores más fuertes han vencido en el 70% de los conflictos; sin embargo, esta cifra resulta engañosa y no refleja la tendencia a lo largo de los años, ya que conforme ha habido más actores en los escenarios del conflicto y han variado métodos y tácticas para llevarlos a campos más allá del militar, los actores "débiles" han logrado sus objetivos, tal como se aprecia en la figura de página siguiente.

Porcentaje de victorias en conflictos asimétricos por tipo de agente, en cuatro períodos de 50 años



Adaptado de: Ivan Arreguin-Toft (2001).

Del análisis de la figura, resulta interesante, y quizás preocupante, la tendencia de que en los últimos 50 años el 55% de los conflictos asimétricos hayan concluido con la victoria del actor más débil, previéndose para el futuro el aumento de este porcentaje; sin embargo, es necesario indicar que para lograr su objetivo, alrededor del actor más débil se han agrupado una serie de factores que han influido en los resultados del conflicto:

- La globalización y la tecnología de la información, que potencian los medios de comunicación.
- Intolerancia a las bajas y casualidades como resultado de los conflictos, por parte de los actores más fuertes.
- Utilización de las propias leyes y normatividad en provecho del actor más débil y como limitante para el actor más fuerte.
- Expansión del conflicto, involucrando a más actores en el escenario.
- Ayuda o soporte extranjero, que no se limita al ámbito logístico, sino político estratégico.

Si bien es cierto que los factores enunciados precedentemente influyen en los resultados del conflicto, lo real es que aún continuamos pensando que la victoria se mide en el logro de los objetivos militares, cuando la visión que debemos tener es la consecución del objetivo político. Consideramos que esta es la mayor diferencia y error de evaluación al prepararnos para conflictos futuros.

Bajo la óptica de nuestra formación "convencional", estudios de conflictos pasados y experiencias ajenas siempre nos planteamos cómo hacer frente a una fuerza más potente, dejando de lado preguntarnos cómo combatir a un actor no estatal aparentemente "más débil", dispuesto a utilizar técnicas no convencionales; creemos que este es el planteamiento necesario y vigente para desarrollar los conceptos y formas de acción en la actualidad, ya que las probabilidades de que ocurran son cada vez mayores. Esta decisión se debe tomar sin dejar de lado la probabilidad de actuar contra un Estado equivalente o de mayor poder, por lo tanto debemos ser conscientes que nuestras FFAA tendrán mayores posibilidades de éxito en los conflictos del futuro actuando de forma conjunta, empleando una mezcla de métodos y tácticas convencionales y no convencionales, asimétricos, alta tecnología, tecnología de ruptura, dual o básica y ejecutando operaciones de guerra no militares, desarrollando paralelamente una inquebrantable voluntad de lucha.

Para concluir, citaremos al general La Maisonneuve: "La guerra es el inevitable destino de las sociedades y por esta razón tenemos que admitirla como una constante. Lo variable, sin embargo, son las formas de la guerra", y tal como lo había previsto Clausewitz, las sociedades definen la forma en la que se combate y se desarrollan los conflictos, cada época tiene su propia clase de guerra, sus propias condiciones que la limitan y sus propias ideas preconcebidas, por lo que las formas en las que se hace la guerra deben estudiarse a la luz de sus propias peculiaridades; esto, hoy en día, es imperativo y crea la necesidad de que todo hombre de armas adopte el compromiso de desarrollar FFAA flexibles, adaptables y ágiles, en el sentido más amplio. En la medida que reúnan estas características y que comprendan la naturaleza de los conflictos futuros, mejor preparadas estarán las FFAA para enfrentar amenazas asimétricas de cualquier índole.

Referencias

1 Coronel William S. Lind, coronel Keith Nigthengale, capitán John F. Schmitt, coronel, Joseph W. Sutton y teniente coronel Gary I. Wilson (1989) The Changing Face of War: Into the Fourth Generation. *Marine Corps Gazette* (oct. 1989), pp. 22-26; y *Military Review* (oct. 1989), pp. 2-11.

2 La Paz de Wesfalia alude a los dos tratados firmados en 1648, que ponen fin a la Guerra de los 30 años en Alemania y la Guerra de los 80 años entre España y los Países Bajos.

3 William S. Lind (2005). Comprendiendo la Guerra de Cuarta Generación. *Military Review,* (ene-feb), pp. 12-17.

4 Tomado de la presentación original del Curso de Estado Mayor de la Real Marina Noruega en: Chet Richards (2006) Neither Shall the Sword: Conflict in the Years Ahead. Washington, D.C.: Center for Defense Information.

5 Coronel William S. Lind, coronel Keith Nigthengale, capitán John F. Schmitt, coronel, Joseph W. Sutton y teniente coronel Gary I. Wilson (1989) The Changing Face of War: Into the Fourth Generation. *Marine Corps Gazette* (oct. 1989), pp. 22-26; y *Military Review* (oct. 1989), pp. 2-11.

6 Ídem referencia anterior.

7 Antulio J. Echevarría, The Problem with Fourth-Generation War, Strategic Studies Institute. Feb., 2005. En: http://www.strategicstudiesinstitute.army.mil/pubs/display.cfm?pubID=674

8 "Sistema de sistemas" y "conciencia del campo de batalla dominante" son conceptos planteados por el almirante William A. Owens, con los cuales, gracias a la tecnología, se pretende conocer la ubicación propia, la del enemigo y distribuir esta información debidamente analizada a las fuerzas terrestres, navales, aéreas y espaciales para crear una percepción común y única del campo de batalla (multidimensional) que incluirá todo el espectro electromagnético y subacuático. Se señala que no ha habido un cambio sustancial en los requerimientos de inteligencia pero sí en la rapidez del proceso de información y toma de decisiones.

9 Ídem referencia 5.

10 Robert J. Bunker, Generaciones, Modos y Épocas. Formas de Guerra y el RPMA, ensayo publicado en la página Web de Air & Space Power Journal International Español.

11 José María Granda Coterillo y Carlos Martí Sempere. ¿Qué se entiende por revolución de los asuntos militares (RMA)? Seminario sobre la Revolución de los Asuntos Militares (RMA), Fundación FAES 31 julio 2000, tomado de la Web del Grupo de Estudios Estratégicos, www.gees.org/

12 Ídem referencia 10.

13 Mariano César Bartolomé (2008). Las guerras asimétricas y de cuarta generación dentro del pensamiento venezolano en materia de seguridad y defensa. *Military Review,* ene-feb 2008.

14 Jahangir Arasli (2006). *Obsolete Weapons, Unconventional Tactics, and Martyrdom Zeal ¿How Iran Would Apply its Asymmetric Naval Warfare Doctrine in a Future Conflict?* Garmisch-Partenkirchen, Germany: George C. Marshall, European Center for Security Studies, p. 11.

15 Ídem referencia 13.

16 LTC La Warren V. Patterson (2002). *Information Operations and Asymmetric Warfare... are we ready?* Pennsylvania 17013: U.S. Army War College Carlisle Barracks.

17 Steven Metz (2002). Estrategia Asimétrica. *Military Review,* may-jun 2002.

18 Jorge Verstrynge Rojas y Gema Sánchez Medero, "Frente al imperio, guerra asimétrica y guerra total", VII Congreso Español de Ciencia Política y de la Administración: Democracia y Buen Gobierno. GRUPO DE TRABAJO 27: Geopolítica, guerras y democracias.

19 Para generalizar los conceptos que exponemos y de acuerdo a diversos autores consultados, no se ha considerado en el ítem (7) "El ascenso del Islam Revolucionario como ideología alternativa y como ideología de la periferia", planteado originalmente por Jorge Vestrynge.

20 Jorge Verstrynge (2005). *La guerra periférica y el Islam revolucionario. Orígenes, reglas y ética de la guerra asimétrica.* Barcelona: El Viejo Topo. Verstrynge fue nombrado en marzo de 2007 asesor militar del Ejército Bolivariano del presidente Hugo Chávez, quien dispuso la publicación y distribución de 30.000 ejemplares del libro *La guerra periférica y el Islam revolucionario,* entre los miembros de la Fuerza Armada Nacional (FAN) de Venezuela.

21 Ivan Arreguin Toft (2001) How the Weak Win Wars - A Theory of Asymmetric Conflict. *International Security,* (26/1) (Verano 2001), pp. 93-128.

Desde 1863, el sabor en su Punto.



AUTÉNTICA CERVEZA. AUTÉNTICA AMISTAD.

Pilsen CALLAO

TOMAR BEBIDAS ALCOHÓLICAS EN EXCESO ES DAÑINO


IPANA