



Variables aplicables al juego de guerra, de acuerdo a las condiciones actuales de los conflictos modernos

Sergio Orlando López Vásquez

Trabajo de grado para optar al título profesional:

Curso de Estado Mayor (CEM)

Escuela Superior de Guerra "General Rafael Reyes Prieto"

Bogotá D.C., Colombia

2005

**FUERZAS MILITARES DE COLOMBIA
ESCUELA SUPERIOR DE GUERRA**



TRABAJO DE FUERZA

**VARIABLES APLICABLES AL JUEGO DE GUERRA, DE ACUERDO A LAS
CONDICIONES ACTUALES DE LOS CONFLICTOS MODERNOS**

**Mayor Sergio Orlando López Vásquez
Curso CEM 2005**

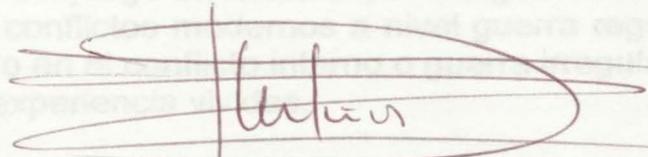
Firma del jurado

Bogotá D.C. Octubre 31 de 2005

Bogotá D.C. Noviembre de 2005

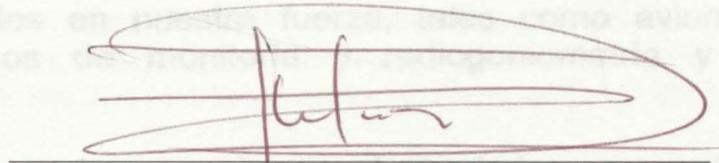
Nota de aceptación:

El Modelo propuesto, contiene la D.T.
una Base, para elaborar un
buen modelo que permita hacer
parte de la Estructura de la
de la diron los Obtenemos y con
el mejoramiento de la propuesta
y importante confirmar con el mejora-
miento.

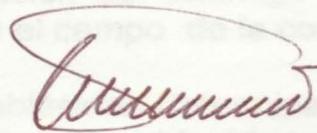


CR. ROBERTO DUSSAN MEJIA

Firma del presidente del jurado



Firma del jurado



Firma del jurado

Bogotá D.C. Octubre 31 de 2005

VARIABLES APLICABLES AL JUEGO DE GUERRA, DE ACUERDO A LAS CONDICIONES ACTUALES DE LOS CONFLICTOS MODERNOS.

PREGUNTA PROBLEMA

¿Cuales son las variables necesarias en la aplicación del juego de guerra de la ESDEGUE según las actuales condiciones que se presentan en los conflictos modernos?

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Determinar y especificar las variables aplicables en el juego de guerra, para ser tenidas en cuenta en el desarrollo del juego en materia de inteligencia de acuerdo a las condiciones actuales de los conflictos modernos a nivel guerra regular y las condiciones que se han presentado en el conflicto interno o guerra irregular que se han presentado de acuerdo a las experiencia vividas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar las variables que se pueden presentar en materia de inteligencia técnica para ser aplicables en el simulador, de acuerdo a las capacidades actuales de los elementos o equipos disponibles en nuestra fuerza, tales como aviones de inteligencia (imágenes), equipos de monitoría y radiogoniometría y radio localización.

Identificar las variables que se pueden manejar en el simulador en cuanto a la inteligencia humana y las diferentes fuentes de información sobre condiciones o actitudes del enemigo que indiquen una acción del enemigo (indicios) y en la misma forma la aplicación de las variables en el campo de la contrainteligencia.

Especificar secuencias de las variables establecidas determinando unos valores numéricos que indiquen los niveles de inteligencia obtenidos con el empleo de dicha variable, así como también los métodos empleados para el empleo de los diferentes medios técnicos, teniendo en cuenta sus limitaciones, capacidades y prioridades.

JUSTIFICACIÓN

Las variables que se presentan en las actuales condiciones del juego de guerra que se maneja en la ESDEGUE nos ha permitido observar algunos vacíos, de acuerdo a las actuales condiciones en que se ha desarrollado en conflicto interno y los cambios en las condiciones en que se desarrollan los actuales conflictos en guerra regular, las experiencias vividas, las condiciones mismas de los conflictos y

la forma en que se desarrollan nos permiten considerar y tener en cuenta algunas diferencias que deben ser tenidas en cuenta dentro de las actuales condiciones de los juegos de guerra.

El presente trabajo se adelantará con miras a desarrollar nuevas condiciones de juego en el campo de inteligencia, para así mejorar y moldear el nuevo prototipo que debe ser tenido en cuenta para el desarrollo del Juego de Guerra en la ESDEGUE, en cuanto al manejo y comportamiento de los agentes de inteligencia, los procesos de infiltración y penetración como apoyo a las operaciones militares, el uso y empleo de medios técnicos como las plataformas de inteligencia para localización y ubicación del enemigo, perturbadores de comunicaciones y fuentes técnicas de inteligencia .

Antecedentes de la investigación. Como antecedentes se tomaron los relacionados en el estudio previo que se realizó por parte de la Escuela de Guerra en la cual se consideraron diferentes aspectos tecnológicos, humanos y económicos para poder dar inicio a este proyecto, que tiene como fin primordial la formación de oficiales como líderes en el campo táctico y estratégico en cuanto al planeamiento y conducción de operaciones militares y sustentar las decisiones que se tomen para la conducción de las tropas en el campo de combate, permitiéndole analizar detalladamente sus decisiones (cursos de acción) mediante el desarrollo del juego de guerra, herramienta casi indispensable en el planeamiento de las operaciones y la toma de decisiones en el campo de batalla.

Se toman como referencia las funciones actuales impuestas para los agentes de inteligencia, las condiciones de empleo y capacidades tácticas y estratégicas de las plataformas de inteligencia y las formas de elevar las respectivas solicitudes para su uso.

El presente trabajo tiene como único fin el de implementar nuevas herramientas aplicables al prototipo de inteligencia en el simulador de juego de guerra con que actualmente cuenta la Escuela de Guerra, de acuerdo a las condiciones actuales que presentan los conflictos hoy en día, y las variables operacionales y nuevos medios técnicos de contrarrestar las acciones del enemigo en lo que hace referencia a la inteligencia humana y técnica con que cuenta el país.

En cada una de las variables tenidas en cuenta para ser aplicadas en el campo de inteligencia tanto humana como técnica, se tendrán presentes las condiciones necesarias para desarrollar el juego de guerra, así como los valores relativos para cada variable aplicada que se considere en el desarrollo del juego, estos valores tendrán una relación porcentual en cuanto a las condiciones reales que se observan en el transcurrir diario de las operaciones de inteligencia o en los continuos apoyos a las operaciones militares por medios humanos o técnicos a las unidades militares.

CAPITULO I

INTELIGENCIA

En el desarrollo del presente capítulo se pretende enmarcar al lector sobre las condiciones actuales en las que se desempeña el personal orgánico de las fuerzas militares en el campo de inteligencia, en cumplimiento de las funciones que cumplan como agentes de inteligencia o jefes de una sección de inteligencia en apoyo a las operaciones militares en el marco de la guerra regular e irregular.

Igualmente se brindan las condiciones o herramientas principales que se pueden aplicar al actual juego de guerra de la Escuela Superior de Guerra, basado en las experiencias en los diferentes campos de la inteligencia Militar, plasmados en los diferentes manuales y cartillas elaboradas y modificadas por la Escuela Inteligencia y Contrainteligencia Brigadier General Charry Solano.

MARCO CONCEPTUAL

QUIEN ES UN INFORMANTE?

Es la persona que posee información de naturaleza militar, política, geográfica, económica, sindical, estudiantil, clerical, etc, de interés para los organismos de inteligencia militar, dándola a conocer por algún motivo o medio. Este tipo de personas no pertenecen a la institución.

De igual forma, lo podemos definir al informante como aquella persona que presta sus servicios a cambio de remuneración o recompensación, en la mayoría de casos, debido a que la institución no puede depender únicamente de la información proporcionada voluntariamente por la población civil. Por lo cual, siempre debe existir algún incentivo para asegurar el suministro de la información en forma continua. En conclusión, el informante es aquella persona que proporciona información de valor para la inteligencia Militar.

QUE USO PODEMOS DARLE A UN INFORMANTE?

Los informantes desarrollan un trabajo fundamental en el apoyo de las operaciones de inteligencia ya que se constituyen en el medio más eficaz para obtener oportunamente información de interés sobre un objetivo determinado. Son variados los trabajos que puede realizar un informante; de ahí la importancia que tienen para el excelente funcionamiento de una sección de Inteligencia.

Entre otras actividades se pueden citar algunas de sus funciones de mayor importancia:

1. En la penetración de organizaciones subversivas
2. Para ganar la confianza de personas sospechosas
3. Para hacer pruebas de vulnerabilidad en oficinas e instalaciones Militares.
4. Para comprobar o desvirtuar información en forma cubierta.
5. Para llegar a conocer personas necesarias en el desarrollo de una investigación.

De igual manera, los informantes serán útiles en el desarrollo de varias actividades de inteligencia o técnicas investigativas, ya sea en forma abierta o cubierta; ejemplo:

CUBIERTA

- Vigilancia-seguimientos.
- Penetraciones de personal acústicas, electrónicas.
- Infiltraciones.
- Control telefónico.
- Métodos de entrada.

ABIERTA

- Búsqueda de antecedentes en Agencias Nacionales.
- Entrevistas.
- Dactiloscopia.
- Allanamientos.
- Balística.
- Inspección ocular.

QUIEN ES UN AGENTE DE INTELIGENCIA?

Es aquella persona que pertenece a la institución, recibe capacitación y adiestramiento, obteniendo experiencia en actividades de Inteligencia y a quien se le asigna un objetivo o área específica con el propósito que obtenga, procese y difunda la mayor cantidad de información de interés para los organismos de inteligencia.

El Agente de Inteligencia debe contar con dos aspectos básicos para el desarrollo de su trabajo con malicia e iniciativa, debido que debe afrontar diferentes situaciones o posiciones en diferentes misiones y además debe de valerse de los servicios de una variedad de personas, que presentan una variedad de características

El agente de Inteligencia debe estar en capacidad de manejar un grupo de informantes, organizarlos, proporcionarles dirección y control, así mismo debe estar capacitado para desempeñar funciones tanto administrativas como operativas. Además, le corresponde evaluar la labor de sus subordinados e informantes, tanto disciplinariamente como en las medidas de seguridad en el desarrollo de las diferentes misiones.

FUNCIONES DE UN AGENTE DE INTELIGENCIA

- ◆ Cumplir requerimientos tácticos de inteligencia que requieran la aplicación de técnicas especiales, en apoyo directo de las operaciones militares.
- ◆ Dar estricto cumplimiento a las normas, orientaciones y misiones impuestas.
- ◆ Guardar el mayor grado de compartimentación frente a las personas con las cuales se relaciona ajenas a la labor desempeñada.
- ◆ Reclutar informantes que permitan obtener informaciones de valor en el cumplimiento de la misión.
- ◆ Desempeñar las demás funciones asignadas, de acuerdo con el nivel, la naturaleza y el área de desempeño del cargo.

QUIEN ES UN AGENTE DE CONTROL?

Es una persona especializada en labores de Inteligencia, con cierta jerarquía, quien tiene bajo su responsabilidad un número determinado de agentes de Inteligencia, en un área específica de trabajo.

CONCEPTOS BASICOS SOBRE INTELIGENCIA MILITAR

1. INFORMACION

Es un conocimiento específico o dato de interés, normalmente parcial sobre personas, acciones, lugares y cosas; que no han sufrido un proceso intelectual y sirve para la producción de inteligencia.

2. INFORMACION MILITAR

Es el dato relacionado con un hecho, actividad, persona o cosa, de interés para los medios de búsqueda de información y de importancia en el planeamiento y conducción de operaciones militares. Puede ser verdadero, dudoso o falso, exacto o inexacto, pertinente o no. Constituye la materia prima para la producción de Inteligencia.

3. INTELIGENCIA MILITAR

Es el producto resultante de recolectar, evaluar e interpretar la información disponible que ofrece valor inmediato o potencial para el planeamiento y conducción de operaciones militares. La inteligencia militar abarca, inteligencia de combate, inteligencia básica, inteligencia estratégica y la contrainteligencia.

4. INTELIGENCIA ESTRATEGICA

Es el conocimiento de las capacidades políticas, económicas, religiosas, culturales y militares de una nación, que sirven para conseguir el logro de los objetivos nacionales y desarrollar planes político-militares a nivel nacional e internacional.

5. INTELIGENCIA DE COMBATE

Conocimiento que todo comandante debe tener sobre los factores de enemigo, tiempo atmosférico, terreno, población civil y ambiente operacional, indispensables para el planeamiento y conducción de operaciones tácticas. Conciernen a situaciones locales (relativamente) y es el elemento esencial que necesita un comandante para combatir.

6. INTELIGENCIA BASICA

Son informaciones que se encuentran en registros, archivos, biografías, etc.; que sirven para comparar situaciones actuales y obtener de allí la inteligencia requerida.

7. CONTRAINTELIGENCIA

Es el elemento constitutivo de la inteligencia militar, que permite el planeamiento y ejecución de medidas activas y pasivas para contrarrestar, obstaculizar y neutralizar el sistema de inteligencia enemigo, con el propósito de proteger las instalaciones contra el sabotaje, los documentos e información contra el espionaje, el personal orgánico contra el trasbordo ideológico inadvertido y las comunicaciones contra la interceptación.

8. APRECIACION DE INTELIGENCIA

Es un examen lógico y ordenado de los factores de inteligencia (enemigo, tiempo, terreno y población civil), que afectan el cumplimiento de la misión táctica. Se utiliza en todos los escalones y en cualquier situación de guerra regular e irregular, con las modificaciones menores que en cada caso se requiera. Es un proceso permanente y sometido a constante revisión para incluir nuevos datos que puedan modificar las capacidades previstas, y por tanto, variar o aclarar la escogencia de la capacidad de más probable adopción por parte del enemigo.

9. ANEXO DE INTELIGENCIA

El anexo de inteligencia se elabora antes de la orden o plan de operaciones, y su propósito es el de diseminar información esencial sobre el enemigo para instruir a los comandos subordinados en lo referente a la adquisición de información necesaria para planear y conducir la operación, la cual debe ser obtenida con anterioridad a la iniciación o en su comienzo. Igualmente, este anexo permite dar ordenes y guías sobre aspectos de inteligencia no concernientes a la operación.

10. INFORME DE INTELIGENCIA

Es el medio para transmitir en cualquier tiempo, informaciones o inteligencia relacionada con últimas actividades del enemigo, que impliquen cambios en el orden de batalla del mismo. Siempre que sea posible debe incluirse el análisis y la conclusión (s).

13. AREA DE INFLUENCIA

Es la misma área de responsabilidad asignada a un comando, donde éste emplea todos los medios disponibles para obtener la inteligencia necesaria que le permita un adecuado empleo de su poder de combate.

14. AREA DE INTERES

Está conformada por el área de influencia y las áreas adyacentes a ella de responsabilidad de unidades vecinas, desde las cuales el enemigo puede llegar a afectar el cumplimiento de nuestra misión.

15. OPERACIONES ABIERTAS

Son las actividades de inteligencia desarrolladas por las agencias de inteligencia militar, ejecutadas en cumplimiento de un mandato judicial.

16. OPERACIONES CUBIERTAS

Son actividades de inteligencia cumplidas normalmente por agencias especializadas las cuales cuentan con un adecuado entrenamiento y preparación propia de la especialidad en cuyo desarrollo protege la identificación de la agencia y el verdadero objetivo que persigue.

17. ESPIONAJE

Actividad de búsqueda de información planeado y ejecutado con personal especializado para obtener información clasificada, normalmente relacionada con aspectos de interés estratégico de un país o de un grupo de países.

18. SABOTAJE

Es todo acto premeditado por parte del enemigo que destruye, impide o interrumpe la actividad de una persona, organización o cosa, con el fin de obtener ganancia sicológica, política, económica o militar.

19. PENETRACION

Es la técnica de cubrir las actividades y obtener información de un blanco mediante el empleo de personas (normalmente reclutadas) ubicadas en el mismo blanco y perteneciente a él.

20. INFILTRACION

Es la técnica mediante la cual se coloca un agente de inteligencia dentro del blanco de interés.

21. MEDIOS DE BUSQUEDA DE INFORMACION (MBI)

Para la búsqueda de información a cualquier nivel se cuenta con las agencias, agentes y fuentes de información.

Agencia: Es la organización que está en capacidad de cumplir el ciclo de inteligencia.

Agente: Es la persona que producto de un entrenamiento está en capacidad de cumplir el ciclo de inteligencia.

Fuente: Persona, actividad u objeto del cual se obtiene información útil para la producción de inteligencia.

22. ENTREVISTA

Es el arte de extraer la mayor cantidad de información de interés militar que posea una persona, mediante la formulación adecuada y sistemática de preguntas.

23. TRAFICANTE DE INFORMACION

Es el sujeto ajeno a la institución dedicado a vender y/o intercambiar información a diferentes agencias simultáneamente con el fin de obtener ganancia personal o material.

24. BLANCO

Organización a la cual se dirige el esfuerzo de búsqueda de información.

25. OBJETIVO

Parte constitutiva de la organización, hacia la cual se dirige el esfuerzo de búsqueda de información.

26. INFORMANTE

Persona que proporciona información útil y de interés para el planeamiento y conducción de operaciones militares.

27. ACCESO

Facilidad que tiene un medio de búsqueda de información para obtener la información de interés militar, por razón de su trabajo o cargo.

28. UBICACION

El Medio de Búsqueda de Información (MBI), debe tener permanente movilidad en el área seleccionada para la búsqueda de información, con una adecuada fachada e historia ficticia que garantice la seguridad.

PRINCIPIOS RECTORES

Se definen principios rectores de inteligencia, los que delimitan sus ámbitos de actuación, se establece el marco y alcance jurídico de las actividades que realizan los Agentes de Inteligencia; de igual forma la orientación, dirección y control que deben tener en el reclutamiento y manejo de los informantes y/o colaboradores.

1. Las labores de inteligencia, son exclusividad de la Fuerza pública, El Das, Cuerpo Técnico de Investigación de la Fiscalía de la Nación (C.T.I.).
2. Agente de Inteligencia, es aquella persona que pertenece a la Institución, recibe capacitación, adiestramiento, obteniendo experiencia y es especializado, y esta legalmente autorizado para cumplir misiones de inteligencia.
3. El Agente de Inteligencia es responsable de la elaboración y contenido de sus informaciones de inteligencia.
4. Para el cumplimiento de sus funciones de recolección, elaboración y difusión de la información, así como para el desarrollo de sus operaciones, las agencias de inteligencia abiertas y a cubierto emplearan Agentes de Inteligencia o informantes.

5. Por la función que desempeñan, los agentes de inteligencia guardaran su identidad bajo reserva.

CLASES Y TIPOS DE INFORMANTES

I. CLASES

Tomando como base la forma en que desarrollen su trabajo, para la obtención de información y el acceso a la misma, se clasifican en los siguientes:

Informante Corriente u Ordinario

Individuo que obtiene información mientras desarrolla sus actividades normales de trabajo; puede estar ubicado en cualquier clase social, siendo orientado en la búsqueda de información por un Agente de Inteligencia. Normalmente recibe remuneración por su trabajo.

Informante de Penetración

Es aquella persona que pertenece a una organización enemiga, quien se le ha desarrollado un proceso de reclutamiento y suministra a la institución información específica.

Informante Infiltrado

Es un informante que pertenece a la organización de Inteligencia, que ha recibido instrucción y entrenamiento especial mediante un proceso para laborar dentro de una organización enemiga y suministrar información sobre un blanco determinado.

El agente de Inteligencia debe tener en cuenta el nivel de infiltración (Político, Armado, Base, Mando, dirección etc.) con el fin de brindarle todos los medios e información sobre el blanco u objetivo infiltrado.

Informante Permanente

Es aquella persona cuya ocupación principal es la recolección y búsqueda de información; está dirigido por un Agente de Inteligencia y generalmente recibe remuneración.

Informante Guía

Informante que tiene acceso a determinados lugares o sitios estratégicos que afectan los diferentes blancos, que representan gran interés para el desarrollo de operaciones militares.

Explotar los conocimientos que tenga el informante para ubicar campamentos, caletas, rutas o áreas de abastecimiento.

Teniendo en cuenta que para utilizar esta clase de informantes de debe realizar una previa consulta y autorización de la autoridad o Comandante competente; debe dársele especial trato y recompensarlo de acuerdo a resultados.

Informante Experimental

Aquel que realiza actividades de inteligencia, propias de un Agente de Inteligencia y está en período de prueba para su nombramiento como Agente de Inteligencia.

Para la selección de esta clase de informante hay que tener en cuenta sus resultados y evaluación que tuvo como informante reclutado; así mismo, explotar sus habilidades y conocimientos para el desarrollo de actividades propias de inteligencia (Vigilancias, seguimientos y otras para obtener información) dándole el entrenamiento necesario para el desarrollo de dichas actividades.

II. TIPOS

Teniendo como base la forma de colaboración, motivos para suministrar información y su relación con la agencia se dividen en:

A. Incidental u Ocasional

Persona que suministra ocasionalmente datos de valor para una agencia, pero que por alguna razón no tiene interés en repetir esa actividad; puede subdividirse en:

Informante Entrevistado

La información que se le solicita en la mayoría de los casos obedece al hecho de ser mencionado como referencia.

Informante Voluntario

Es aquella persona que se presenta sin ningún requerimiento a suministrar una información; normalmente se dirige a las agencias de Inteligencia que trabajan en forma abierta.

Informante Inconsciente

Son aquellas personas que al hablar sobre un hecho o actividad específica no se dan cuenta que están suministrando información a una agencia de Inteligencia.

B. Informante por Obligación

Son personas que por su empleo, posición o cargo, tienen dentro de sus funciones propias la de suministrar información.

C. Informante Casual

Generalmente en esta clasificación se encuentran los especialistas, técnicos y expertos que suministran información sobre un tema específico cuando se les solicita. Se debe orientar, para guiarlo cual es la clase de información que se necesita.

D. Informante Reclutado

Es aquel de mayor importancia en las operaciones de inteligencia, a quien se le efectúa un estudio de selección previo, se le recluta, entrena y finalmente es orientado por un agente de inteligencia para búsqueda de información de un objetivo específico de interés para la inteligencia.

E. Informante Doble o Dual

Es aquel informante que trabaja simultáneamente para dos agencias propias, pero de las cuales sólo una tiene conocimiento.

F. Múltiple o Traficante de Información

Es aquel que le suministra la misma información simultáneamente a varias agencias de inteligencia; generalmente lo hace por dinero o interés personal. Es el menos confiable de los informantes, ya que no le interesa qué tipo de información y a cuáles agencias la está suministrando. Se deben detectar y poner en conocimiento de las diferentes Agencias para neutralizar su accionar.

FACTORES QUE DETERMINAN LA SELECCIÓN DE UN INFORMANTE

La selección de una persona para que se desempeñe como informante, depende de ciertos factores que faciliten y garanticen el efectivo cumplimiento de la misión que nos proponemos. Estos requisitos son esenciales para el buen funcionamiento de nuestra red de informantes, ya que si previamente no se establece si la persona seleccionada para que se vincule como informante, puede lograr el objetivo que se pretende en la búsqueda de información, posteriormente su cumplimiento en labores propias de inteligencia será nulo.

Los factores de mayor importancia para la selección de un informante son la **UBICACIÓN y EL ACCESO**, ya que se constituyen en determinantes para obtener la información; además de éstos, existen otros aspectos significativos los cuales deben ser tenidos en cuenta en el momento en que se vaya a efectuar la selección de un informante, de tal forma que le aseguren al agente reclutador éxitos en el trabajo que pretende desarrollar y le garanticen efectividad en las futuras misiones de inteligencia.

Entre los factores o condiciones más importantes que debe tener una persona para que sea seleccionada como futuro informante, tenemos:

Ubicación

Este factor hace referencia a que la persona seleccionada como futuro informante se encuentre o tenga permanente movilidad dentro del área seleccionada para cubrir la información, de tal forma que no despierte sospechas para el enemigo y asimismo cuente con popularidad y aceptación dentro de la población civil en el área donde va a trabajar, ya que se constituye en aspecto fundamental para obtener datos de interés sobre el objetivo y le brinda el principio esencial que se debe tener en cuenta en el desarrollo de operaciones de inteligencia llamado: **SEGURIDAD**.

Acceso

Sin duda alguna, es el factor más importante que se debe tener en cuenta en la selección de un informante; tener acceso no sólo implica que el informante se encuentre en el área, sino que además pueda conocer u obtener con **OPORTUNIDAD** datos de interés, archivos, registros y en general la información deseada sobre el enemigo y su ambiente operacional.

El acceso con que debe contar un futuro informante debe ser evaluado en forma real, estableciendo la eficacia del mismo; sin este requisito no se puede considerar a nadie para iniciar un proceso de reclutamiento.

Inteligencia

El informante debe ser una persona inteligente, poseer buen juicio y sentido común; debe estar en capacidad de reconocer la información de valor militar y tener retentiva para rendirla con exactitud y sin alteraciones.

Educación y Experiencia

Ambas deben ser consideradas en la selección de un informante; ya que es necesario que la persona reúna ciertos requisitos mínimos de preparación; estos factores deben ser analizados por el agente reclutador que es quien realmente determina el nivel cultural que debe poseer su futuro informante de acuerdo con la misión que se va a cumplir y el enemigo que se pretende neutralizar o destruir.

Salud

La salud física del futuro informante es de interés para el agente reclutador de Inteligencia; se debe determinar si el candidato padece de enfermedades o lesiones que impidan el cumplimiento de su misión.

Sexo

La mayoría de los países utilizan mujeres como informantes, habiéndose preestablecido que ellas son eficientes en este campo. Sin embargo, el éxito de una persona en este ámbito no depende del sexo sino de sí misma.

Edad

Los informante más confiables son aquellos que se encuentran en una edad madura; es decir, de los 30 años en adelante. Son más objetivos emocionalmente, más estables y menos inclinados a permitir que su personalidad influya en la observación.

Los niños, por lo general son buenos observadores especialmente cuando se trata de hechos poco comunes, no comprenden lo que han visto, por lo tanto se debe tener gran criterio para su empleo.

Carácter

Debe ser compatible con los requerimientos del agente de inteligencia; se debe tener en cuenta que el informante en sus relaciones con el agente de inteligencia sea legal, confiable, honrado y sincero.

Aunque todos los factores son importantes para la selección de un informante, el hecho de que un individuo no los cumpla en su totalidad no es motivo para desechar al informante; conviene sí que la agencia conozca hasta qué punto cumple con las condiciones requeridas, a fin de darle un manejo adecuado, tanto a la persona como fuente, como a la información que ella suministra.

VENTAJAS QUE OFRECEN LOS INFORMANTES

Las ventajas de mayor importancia que ofrecen los informantes son las siguientes:

La Amplitud

El cubrimiento de un área extensa por medio de Informantes hace posible que la agencia de Inteligencia permanezca enterada de cada una de las acciones futuras y pasadas del enemigo, permitiendo así el asesoramiento en el desarrollo de operaciones en contra del mismo.

Información de Primera Mano

La relación directa entre el agente de inteligencia, el informante y el objetivo que se esta trabajando permite obtener información oportuna y de gran credibilidad, evitando que nos llegue alterada y fuera de tiempo y lugar, siendo así utilizable para desarrollar operaciones.

Facilita la Asignación de Misiones

Una vez recibida una información en nuestra agencia podemos darle diferentes usos, difundirla a un comando superior para su empleo o continuar el trabajo de inteligencia. En este momento es que podemos utilizar nuestros informantes para asignarles misiones de inteligencia facilitando y agilizando nuestro trabajo. Entre otras están las siguientes:

- * Ampliar más la información
- * Comparar la información con otras recibidas
- * Evaluar el grado de exactitud y veracidad de la misma
- * Evaluar el grado de confiabilidad del informante

Empleo de Especialistas

Teniendo en cuenta que existen informantes de tipo casual y que pueden presentarse como técnicos, especialistas o expertos en un área específica, esto nos da una ventaja para obtener resultados claros y exactos en el desarrollo de una investigación.

Ofrecen Economía y Oportunidad

Una vez se ha logrado establecer nuestra red de informantes la ganancia que vamos a obtener de ella es enorme, y en este mismo momento inicia nuestra economía; no solo hace referencia al capital que se invierte en la búsqueda de la información, puesto que no todos los informantes son remunerados; la oportunidad es un factor primordial para el desarrollo de operaciones de inteligencia y de combate, la cual podemos lograr por medio de nuestros informantes, quienes estarán en el momento y lugar preciso para obtener la información y hacerla llegar a la agencia.

CAPACIDADES Y VULNERABILIDADES DE LOS INFORMANTES

1) Capacidad de:

- Asistir a reuniones secretas.
- Intervenir en política.
- Gestión.
- Acceso a los archivos.
- Acceso a planes futuros de la Organización. etc.

2) Vulnerabilidades.

- Mujeres.
- Licor.
- Homosexualidad.
- Uso de Drogas.
- Infidelidad conyugal.

3) Todo aquello que se facilite para el chantaje y/o comprometimiento, como:

- Afecto por la familia.
- Ambición de dinero.
- Problemas de familia, salud, físicos, etc.

MEDIOS Y ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL FUNCIONAMIENTO DE UN AGENTE DE INTELIGENCIA O INFORMANTE.

a. Fachada e Historia Ficticia.

Son dos aspectos fundamentales que siendo diferentes se complementan.

1) Fachada.

Es aquella apariencia que se le da a una actividad, a una oficina o local, a un vehículo, a una persona, etc., para facilitar el cumplimiento de la misión; Ejemplo: La utilización de un disfraz para una vigilancia, el nombre de una razón social en la entrada de la Oficina del Jefe de Red, etc.

Se debe hacer todo el esfuerzo posible para que el AGI, tenga una sede fija, que funcione fuera de las instalaciones militares y que se tengan en cuenta las siguientes consideraciones:

Sus subordinados que tienen un sitio donde suministrar la información en cualquier momento.

Sirve como fachada.

Es un sitio seguro donde el AGI puede analizar, elaborar y tramitar documentos con tranquilidad.

Debe tener un sitio fijo donde enviar requerimientos o encontrarlos para cualquier eventualidad.

2) Historia Ficticia.

Es un relato verídico o ficticio o la combinación de ambos, mediante el cual se explica lógicamente la presencia del INFORMANTE o AGI en el área, su acceso al objetivo y su fuente de ingresos.

b. Medios de Transporte.

El AGI o informante debe tener el material rodante necesario y que facilite cubrir los blancos y los objetivos asignados, teniendo en cuenta la extensión de la jurisdicción; por lo tanto debe tener como mínimo vehículos de tonelaje liviano, y motocicletas.

c. Medios de Comunicación.

Estos deben existir entre el AGI y sus informantes hacia sus subordinados y hacia su superior inmediato o comando de unidad.

Se conocen entre otros:

Estafetas.

Buzones.

Apartados Aéreos y Nacionales.

Entrevistas Personales.

d. Dinero

Se debe asignar una base de funcionamiento para que inicie a trabajar.

Para la asignación del dinero es necesario tener en cuenta que existen áreas donde el costo de vida es mucho más elevado que en otras; en consecuencia no todos los AGI e informantes tendrán la misma cantidad para su funcionamiento.

OPERACIONES DE INTELIGENCIA

1. ESPIONAJE

Son las actividades de búsqueda de información planeado y ejecutado con personal especializado para obtener información clasificada, normalmente relacionada con aspectos de interés estratégico de un país o un grupo de países.

2. SUBVERSION

Operación encaminada a subvertir o cambiar el orden interno de las organizaciones al margen de la ley, propendiendo por crear fracturas y fisuras internas y externas que afecten el logro de sus planes y proyecciones estratégicas, al tiempo que se logra que haya fuga de información y se obtiene inteligencia de interés para el planeamiento de otras operaciones de inteligencia.

3. NEUTRALIZACION

Acción de inteligencia que conduzca a impedir cualquier clase de acción del enemigo. Operación en la cual mediante la inteligencia obtenida, se ubica estratégicamente nuestro personal para neutralizar cursos de acción del enemigo, evitar la toma de contactos, el intercambio de información y otros eventos que puedan surgir en desarrollo de las actividades de la organización.

4. DECEPCION

Acción de inteligencia que conduzca a causar fuga de integrantes de organizaciones enemigas. es la operación alterna a la de subversión y se cristaliza cuando se logra que las fracturas y fisuras internas creadas, produzcan como resultado la fuga de los integrantes y en especial de aquellos que revisten importancia política, ideológica, financiera y armada, por sus puntos de vista, cargos o trayectoria dentro de la organización.

Una vez visto este marco conceptual podemos entender las nuevas aplicaciones que se le pueden dar al actual juego de guerra de la Escuela Superior de Guerra, teniendo como base la concepción de las tres ramas de la inteligencia como son la Inteligencia Humana, la Contrainteligencia y la Inteligencia Técnica.

Para la Inteligencia humana debemos considerar dos medios de hacer inteligencia que son la inteligencia abierta la cual es desarrollada por las unidades operativas mayores, menores y unidades tácticas, teniendo en cuenta las TOE actuales en la cuales se consideran dentro de la organización de cada una de estas unidades la conformación de los equipos de inteligencia, compuestos por soldados orgánicos de cada una de sus unidades, entrenados y capacitados para desempeñar funciones propias de inteligencia como entrevistas, análisis de documentos, análisis de fotografías del enemigo y también tareas de inteligencia y búsqueda de información.

CONTRA-INTELIGENCIA

Mencionados equipos deben ser considerados en estas actividades dentro del desarrollo del juego de guerra tanto para guerra regular como para guerra irregular, aplicándolos como medios propios de cada unidad en el campo de combate.

Mencionados grupos de inteligencia en el desarrollo de actividades de inteligencia a cubierta si así lo designan los comandantes a su nivel, podrían cumplir actividades de campo en reemplazo o en apoyo a los Agentes de Inteligencia (AGI), haciendo la respectiva solicitud con el formato anexo para los diferentes requerimientos.

En cuanto a la inteligencia a cubierta es la inteligencia propia de las unidades especializadas en las labores propias de búsqueda de información y producción de inteligencia, las cuales las cumple como su nombre lo indica de una forma clandestina y discreta, pero solamente en el apoyo de informaciones e inteligencia del campo de combate aplicables al juego de guerra de la Escuela.

Hay que considerar en el juego de guerra los tipos de operaciones antes mencionadas, para ser adelantadas dentro del juego por los agentes de inteligencia (AGI), a los cuales se les asigna un valor en la interacción con un ponderado de uno a cien con un resultado tangible de la actividad o misión cumplida de acuerdo a lo estipulado en los valores de las interacciones.

Integrante de una fuerza organizada, capacitada y especializada. Para desarrollar y ejecutar acciones y operaciones especializadas de contra-inteligencia.

4. SUJETO DE CONTRA-INTELIGENCIA

Elementos hacia los cuales se dirige el esfuerzo de la Contra-inteligencia, teniendo en cuenta el interés que representan para la inteligencia adversaria. Estos incluyen:

CAPITULO II

CONTRAINTELIGENCIA

Estos aspectos de una parte de la inteligencia son esenciales en el funcionamiento y desarrollo de todas las fuerzas militares en cualquier país del mundo, ya que son las que regulan y controlan diferentes aspectos de seguridad que no tiene la capacidad otro organismo del estado, es por eso que se ha incluido este campo de la seguridad nacional en el desarrollo del juego de guerra de la Escuela Superior de Guerra ya que el actual juego no cuenta con esta importante herramienta dentro del desarrollo del mismo juego.

CONTRAINTELIGENCIA

“Es la herramienta que tiene un Estado frente a la necesidad de adoptar medidas que permitan el normal desarrollo de sus planes y estrategias en los campos: político, social, económico y militar; para cumplir con sus fines esenciales y garantizar la Seguridad Nacional.”

1. CONTRAINTELIGENCIA MILITAR

Actividad interdependiente con la Inteligencia Militar que le permite a las FFMM de una nación, adoptar medidas activas y pasivas encaminadas a prevenir, detectar y neutralizar la acción de los sistemas de Inteligencia enemigos actuales y potenciales, para proteger al personal de la subversión; a las instalaciones y material del sabotaje; y a la información del espionaje.

2. AGENCIA DE CONTRAINTELIGENCIA

Organización capacitada, entrenada, tecnicada y especializada para adelantar el esfuerzo de búsqueda de Contrainteligencia.

3. AGENTE DE CONTRAINTELIGENCIA

Integrante de una agencia, entrenado, capacitado y especializado Para desarrollar y ejecutar funciones y operaciones especializadas de contrainteligencia

4. SUJETO DE CONTRAINTELIGENCIA

Elementos hacia los cuales se dirige el esfuerzo de la Contrainteligencia, teniendo en cuenta el interés que representa para la inteligencia adversaria. Estos incluyen:

- PERSONALIDADES
- INSTALACIONES
- ORGANIZACIONES
- DOCUMENTOS Y MATERIALES

5. OBJETO DE CONTRAINTELIGENCIA

Persona o elemento constitutivo de un blanco de Contrainteligencia, Sobre el cual se concentra el esfuerzo de búsqueda. Entre ellos podemos considerar:

- Agentes de Int. Enemigos.
- Integrantes de grupos armados ilegales.
- Integrantes de las redes de apoyo o auxiliares de grupos armados ilegales.
- Militares o civiles al servicio de las FF.MM. (ilícitos)
- Grupos terroristas nacionales o internacionales.
- A.I y CI extranjeros.
- Redes de espionaje del enemigo.

PRINCIPIOS BASICOS DE CONTAINTELIGENCIA

1. SECRETO

Es el conjunto de actividades y actitudes disciplinadas tendientes a evitar que elementos, agencias y estructuras de la inteligencia enemiga, conozcan los factores del O/B, planes, cursos de acción y objetivos de las operaciones militares.

2. SEGURIDAD

Se constituye en el conjunto de disposiciones adoptadas para evitar la SORPRESA y proporcionar al mando la libertad de acción indispensable para la conducción de sus tropas.

3. INTERDEPENDENCIA

Dependencia recíproca con la actividad de inteligencia, sin perder su carácter particular, definido claramente por su propósito.

4. OPORTUNIDAD

Es desarrollar la capacidad de anticipación. Los factores de modo tiempo y lugar son determinantes en el empleo de información que permita planear y ejecutar operaciones de ENGAÑO para neutralizar la sorpresa enemiga.

5. FLEXIBILIDAD

Es la capacidad que se debe tener para ceder y acomodarse a las situaciones con precisión y agilidad; las operaciones de C/I obedecen a decisiones, que son producto de requerimientos inesperados y situaciones cambiantes, que exigen VERSATILIDAD para afrontar los nuevos retos.

6. PREVISION

El planeamiento y desarrollo de operaciones de C/I, implica distinguir con anterioridad, cual es su alcance, incidencias, consecuencias y riesgos que se ocasionen por su ejecución.

7. RETROALIMENTACION

Se constituye en el conjunto de disposiciones adoptadas para evitar la SORPRESA y proporcionar al mando la libertad de acción indispensable para la conducción de sus tropas .

8. CONTINUIDAD

Los procesos de C/I exigen persistencia y perseverancia hasta el logro de sus objetivos. Requiere hacer un registro permanente de los antecedentes y mantener al especialista al frente del procedimiento.

9. UNIVERSALIDAD

La actividad de C/I incluye en forma general a todas las personas y procedimientos de las FF.MM.

10. COMPARTIMENTACION

Es la necesidad de saber, conocer estrictamente lo necesario para el cumplimiento de la misión.

11. IGUALDAD

El planeamiento y desarrollo de operaciones de C/I, implica distinguir con anterioridad, cual es su alcance, incidencias, consecuencias y riesgos que se ocasionen por su ejecución.

12. MORALIDAD

Las operaciones de C/I deben orientarse por las reglas de conducta que rigen la Institucion Castrense y la sociedad .

13. IMPARCIALIDAD

Quienes planean y ejecutan los procesos de C/I, como actividad base para la seguridad de las FF.MM, deben reflejar ecuanimidad, entereza y valor ético, sin admitir sentimientos de benevolencias, simpatía o animadversión.

NIVELES DE LA CONTRAINTELIGENCIA MILITAR

1. ESTRATEGICO GENERAL

Es la utilización, en cabeza de los organismos de C/I militar, policial u otros de carácter público, del conocimiento integral, en los ámbitos nacional e internacional, de factores políticos, económicos, sociales, culturales y militares, entre otros, que sirvan de base para la formulación y desarrollo de los planes en materia de Seguridad y Defensa.

2. ESTRATEGICO OPERATIVO

Comprende las actividades de C/I en condiciones similares a las del nivel Estratégico Militar General, pero aplicadas a un teatro de operaciones donde se conduzcan operaciones militares.

3. TACTICO

Comprende la acción de C/I ejercida por los Comandos de unidades militares terrestres, navales y aéreas en el campo de combate, dirigida a proveer seguridad a las operaciones y maniobras militares que no trasciendan al nivel estratégico.

La C/I Táctica tiene como herramienta de aplicación la SEGOP.

MEDIDAS DE CONTRAINTELIGENCIA

Conjunto de actividades que buscan obstaculizar la acción de inteligencia del enemigo. Esta orientada a: Preservar el secreto, descubrir los agentes enemigos, impedir actividades clandestinas realizadas en favor del enemigo, detectar potenciales amenazas.

TIPOS DE MEDIDAS

1. ACTIVAS

Son las que detectan y neutralizan los elementos de Inteligencia enemiga; comprenden las acciones que tratan de impedir físicamente que el enemigo obtenga las informaciones que buscan y se orientan a descubrir las agencias o métodos de inteligencia del enemigo para evitar su acción o desubicarlo.

2. PASIVAS

Son aquellas que se toman para ocultar información al enemigo, comprende las actividades que únicamente tratan de esconder al enemigo nuestra situación y otras informaciones de valor.

OPERACIONES DE CONTRAINTELIGENCIA

1. SEGURIDAD MILITAR

Se constituye en el conjunto de medidas activas y pasivas de Contrainteligencia adoptadas por un Comandante militar, para proteger a su Unidad de la subversión, el sabotaje y el espionaje

Disciplina del secreto

Protección especial de inform. y mat. Clasificado

Seguridad en los desplazamientos de las tropas

Aplicación de medidas tácticas en el área de operaciones

Seguridad de las comunicaciones

Manejo especial de desertores y evadidos

2. SEGURIDAD CIVIL

Este tipo de operaciones de Contrainteligencia son conducidas por las FFMM en cumplimiento de sus funciones constitucionales, como son la defensa de la soberanía, la independencia, la integridad territorial y el orden constitucional. Generalmente el ámbito para la ejecución de este tipo de operaciones es el conflicto internacional o guerra regular.

Registro sistemático de personal civil

Control de circulación de personal civil y refugiados

Toque de queda

Vigilancia de los grupos políticos sospechosos

Estudio de seguridad de obreros

Distribución de pases y permisos

Control de Comercio Internacional

Vigilancia de Cónsules y diplomáticos

3. SEGURIDAD DE PUERTOS Y FRONTERAS

Operación de Contrainteligencia que se ejecuta mediante la aplicación de medidas de Seguridad Militar y Seguridad Civil en los puntos de entradas y salidas del país y en las fronteras o límites internacionales

- Control de Seguridad de puertos marítimos
- Control de seguridad de aeropuertos
- Establecimiento de puntos de cruce en la frontera
- Control de seg. de marinos mercantes y tripulación de aviones
- Estudios de seg. y control de las personas que viven en las frontera
- Control de pases de desembarco, pases para ir tierra y permisos de pesca

4. CONTROL DE INFORMACION

Conocida también como censura. Doctrinalmente se considera como el control y examen de las comunicaciones con dos fines:

- Evitar la tramitación de información que pueda favorecer a los intereses enemigos.
- Recolectar la información valiosa para las agencias de Inteligencia propias que coadyuven al interés de la guerra.

Existen 04 tipos de control de información:

CONTROL DE INFORMACIÓN DE LAS FFAA.

CONTROL DE INFORMACIÓN CIVIL

CONTROL DE INFORMACIÓN DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN HABLADOS Y ESCRITOS

CONTROL DE INFORMACIÓN A PRISIONEROS DE GUERRA

5. OPERACIONES ESPECIALIZADAS

Las Operaciones Especializadas de Contrainteligencia tienen su ámbito de aplicación en el desarrollo de la fase de neutralización y van encaminadas a impedir que la misión de Inteligencia de los agentes enemigos, penetrados o infiltrados, sea cumplida.

En el campo de la contrainteligencia cabe destacar que en el actual juego de guerra de la Escuela superior de Guerra no esta considerando este aspecto importante de la Inteligencia en general, el cual puede darle una mayor dinámica al desarrollo del juego.

CAPÍTULO III

Dentro de la organización de las unidades dentro del juego deben contemplarse unos Agentes de Contrainteligencia (ACI) los cuales pueden cumplir funciones propias de esta especialidad y adelantar operaciones de contrainteligencia bajo el control de las unidades propias de esta especialidad.

Además se le daría mayor importancia dentro del juego de Guerra a las RIMES las cuales en actualidad dentro del juego cumplen un papel secundario y muy discreto, con lo que se le daría mayor importancia, movilidad y dinámica, este aspecto conllevaría a que las RIMES contaran también con un Estado mayor completo y participaría en igual forma en la fase de planeamiento dentro del juego y le permitiría a los oficiales de inteligencia prepararse como futuros comandantes de las unidades de inteligencia y a los oficiales de las otras armas entender y comprender como funcionan las unidades de inteligencia Militar tanto en el campo de la guerra Regular como en el de la guerra Irregular.

Su aplicación va orientada a todos los niveles, en cualquier situación y en los diversos teatros de Operaciones, en apoyo a la Inteligencia Humana para el planeamiento, conducción y ejecución de Operaciones propias de la Fuerza.

• Guerra Electrónica

Es el conjunto de acciones militares desarrolladas en los campos estratégico, operativo y táctico que suponen la utilización de la energía electromagnética con el fin de determinar, explotar, reducir o impedir el uso del espectro electromagnético por parte del enemigo, garantizando a la vez la utilización de los medios electromagnéticos propios.

• Inteligencia de Señales

Es un término genérico que identifica la búsqueda, evaluación, análisis, integración e interpretación de información, producto de la interceptación de transmisiones electromagnéticas enemigas. La inteligencia de señales se divide en dos partes constituyendo Inteligencia de Comunicaciones e Inteligencia Electrónica, las cuales son conocidas bajo las siglas en inglés COMINT y ELINT respectivamente.

• Inteligencia de Comunicaciones

Es el producto del planeamiento, búsqueda y proceso de la información técnica y de inteligencia, obtenible mediante la interceptación de transmisiones electromagnéticas que transportan comunicaciones o mensajes de interés.

CAPITULO III

INTELIGENCIA TECNICA

En la actualidad la tecnología ha desarrollado trascendentales sucesos en todos los campos; es así como en nuestras FF. MM la tecnología en las comunicaciones ha asesorado, dirigido y alertado a las propias tropas con resultados altamente positivos para la Fuerza.

La Inteligencia Técnica hoy en día es imprescindible y de vital importancia en las Operaciones Militares a todo nivel, mediante la aplicación de conocimientos y la experiencia que posee el personal idóneo, en la utilización de equipos de material técnico de Monitoría y Radiogoniometría, que ha contribuido de una u otra forma en las Operaciones de una manera tangible e intangible, siendo esta uno de los objetivos primordiales de la rama de la Inteligencia Técnica, como es obtener información mediante Radiogoniometría, Monitoría, descifre de claves y otros medios, mediante la utilización de estaciones móviles y fijas, dándole un tratamiento adecuado a la producción de Inteligencia.

Su aplicación va orientada a todos los niveles, en cualquier situación y en los diversos teatros de Operaciones, en apoyo a la Inteligencia Humana para el planeamiento, conducción y ejecución de Operaciones propias de la Fuerza.

- **Guerra Electrónica**

Es el conjunto de acciones militares desarrolladas en los campos estratégico, operativo y táctico, que suponen la utilización de la energía electromagnética con el fin de determinar, explotar, reducir o impedir el uso del espectro electromagnético por parte del enemigo, garantizando a la vez la utilización de los medios electromagnéticos propios.

- **Inteligencia de Señales**

Es un término genérico que identifica la búsqueda, evaluación, análisis, integración e interpretación de información, producto de la interceptación de transmisiones electromagnéticas enemigas. La inteligencia de señales se divide en dos partes constitutivas: Inteligencia de Comunicaciones e Inteligencia Electrónica, las cuales son conocidas bajo las siglas en ingles COMINT y ELINT respectivamente.

- **Inteligencia de Comunicaciones**

Es el producto del planeamiento, búsqueda y proceso de la información técnica y de inteligencia, obtenida mediante la interceptación de transmisiones electromagnéticas que transportan comunicaciones o mensajes de interés.

- **Inteligencia Electrónica**

Esta actividad por sí sola no es considerada una operación por sí misma, sino que es una herramienta indispensable en cada una de las operaciones de guerra electrónica.

Es la actividad dirigida a la recopilación y proceso con fines de Inteligencia, de información obtenida a partir de radiaciones electromagnéticas enemigas que no transportan comunicaciones o mensajes de interés. En otros términos, esta actividad también es denominada Inteligencia de Radares o de Señales Pasivas.
- **Inteligencia de Imágenes**

Es el producto del planeamiento, búsqueda y proceso de imágenes de interés mediante los medios infrarrojos, fotográficos, electro-ópticos y de radar, con la finalidad de obtener inteligencia útil en el planeamiento y conducción de operaciones militares y/o de Inteligencia.
- **Inteligencia Tecnológica**

Es la inteligencia obtenida mediante la búsqueda y análisis de información no transmitida por el espectro electromagnético, utilizando medios tecnológicos y científicos especializados.
- **Monitoria**

Es la acción de búsqueda, interceptación, escucha, registro y análisis de comunicaciones de interés, de acuerdo a un planeamiento y con la finalidad de obtener inteligencia útil para el planeamiento y conducción de operaciones militares y/o de Inteligencia.
- **Radiogoniometría**

Es la rama de la ciencia que estudia las magnitudes angulares y métricas de las ondas radiales o de las señales que se propagan por el espectro electromagnético, de modo que se puedan determinar los ángulos de arribo y por tanto conocer la dirección o azimut de donde proviene una señal.
- **Radiolocalización**

Es una técnica geométrica, con la cual a partir de la comparación de cálculos radiogoniométricos, se puede deducir la ubicación de un determinado transmisor.
- **Interceptación**

Es el elemento común dentro de las operaciones de guerra electrónica, aunque la responsabilidad principal recae sobre las Medidas de Apoyo Electrónico y la

Inteligencia de Señales. Esta actividad por si sola no es considerada una operación, pero es una herramienta indispensable en cada una de las operaciones. Si bien su concepto demuestra una actividad aparentemente sencilla, lo cierto es que en guerra irregular, en donde el enemigo u objetivo de interés utiliza ampliamente las bandas y redes de comunicación de uso civil, se convierte en un aspecto muy complejo que demanda un adecuado entrenamiento y una gran experiencia.

- **Monitoria**

En el plano estricto, la monitoria es la acción escucha, registro y análisis de comunicaciones de interés, de acuerdo a un planeamiento y con la finalidad de obtener información útil para la conducción de operaciones militares, de guerra electrónica y de inteligencia.

La monitoria es utilizada por la Inteligencia de Señales, especialmente por la Inteligencia de Comunicaciones (COMINT), pues para esta rama, la prioridad es obtener información del tráfico de mensajes entre diferentes interlocutores.

PRINCIPIOS DE LA INTELIGENCIA TÉCNICA

Interdependencia

La estructura de la Inteligencia Técnica y la Guerra Electrónica esta constituida por un número indeterminado de diferentes medios que desarrollan funciones específicas pero que son interdependientes entre sí. La integración entre estos medios es uno de los principios fundamentales para alcanzar la máxima eficiencia y eficacia en la acción de guerra electrónica.

El planeamiento de cualquier operación de Inteligencia Técnica, debe establecer la integración de cada una de las herramientas de Guerra Electrónica, en términos de modo, tiempo y lugar, para cumplir objetivos predeterminados en el planeamiento general de las operaciones tácticas y estratégicas.

Bajo este concepto, los comandantes deben partir de un completo conocimiento de las capacidades y limitaciones de los medios de Inteligencia Técnica, de modo que puedan desarrollar operaciones integradas, que conlleven a la consecución de los objetivos propuestos en el planeamiento.

Oportunidad

El desarrollo de las actividades de Guerra Electrónica, se basa en la explotación inmediata de las vulnerabilidades en cuanto a la utilización del espectro electromagnético por parte del enemigo u objetivo de interés. Consecuente con lo anterior, la oportuna utilización de los medios propios constituye un elemento esencial para el cumplimiento de los objetivos.

Flexibilidad

La flexibilidad en las acciones de Guerra Electrónica, define la capacidad de adaptarse a la situación electrónica que presenta un campo de combate determinado. Las características especiales de cada situación, están determinadas por 3 aspectos: tecnología y medios técnicos utilizados, modus operandi y distribución de los sistemas enemigos en el campo de combate.

La flexibilidad es un concepto importante dentro de la guerra irregular, dada la diversidad de medios técnicos y de modus operandi de las fuerzas que allí intervienen. Una fuerza convencional, establece doctrina militar y estandarización de medios técnicos, pero las fuerzas insurgentes por el contrario, no observan estas características.

Continuidad

Tanto el conocimiento del enemigo, como los efectos sobre el mismo, logrados a partir de la guerra electrónica, dependen en gran medida de la continuidad.

Tecnología

La Guerra Electrónica, por su naturaleza demanda la utilización de la más alta y sofisticada tecnología. Si bien, los niveles tecnológicos en guerra irregular son inferiores, cada día se han adaptado nuevas soluciones tecnológicas al entorno del campo de combate irregular.

Planeamiento

Al igual que cualquier operación militar, la guerra electrónica no se puede concebir sin un adecuado y pormenorizado planeamiento. Este factor es vital para la eficiencia y eficacia de la GE, en el campo de combate que permite estructurar las diferentes actividades para el cumplimiento de la misión.

Seguridad

La guerra electrónica es una actividad secreta que debe manejarse con la mayor confidencialidad. El conocimiento de las capacidades de guerra electrónica enemiga, es un asunto prioritario para cualquier fuerza u organización.

CORRELACIÓN DE CONCEPTOS

La Inteligencia Técnica, por su naturaleza, abarca bajo su termino varios conceptos interrelacionados entre sí, los cuales interactúan para no solo suministrar Inteligencia útil en el planeamiento de Operaciones Militares y de Inteligencia, sino también para multiplicar el poder de combate de las propias

tropas mientras a la vez influye sobre las capacidades del enemigo. Es en este sentido que se correlaciona la Guerra Electrónica, también llamada, combate radioeléctrico.

Las diferentes actividades militares de Guerra Electrónica, aplican requerimientos de información para su desarrollo, que son adquiridos en mayor medida por la Inteligencia de Señales y en menor medida por la Inteligencia de Imágenes y la Inteligencia Tecnológica.

En guerra irregular, la GE antes que neutralizar la capacidad del enemigo mediante la utilización de espectro electromagnético, intenta canalizar la utilización de estos medios para generar mayor capacidad de información de los medios propios y a la vez inducir al enemigo a cometer errores tácticos y estratégicos.

Si bien los requerimientos de información son de gran importancia en cualquiera de los distintos tipos de guerra, en la guerra irregular, por los modos tácticos, la utilización de armas y las diferentes operaciones contraguerrilleras, involucran la centralización de los medios de Inteligencia Técnica para generar una mayor capacidad de combate. Es por esto que todos y cada uno de los conceptos están interrelacionados y actúan simbióticamente en la práctica.

CAPACIDADES DE LA INTELIGENCIA TECNICA

- 1.- Efectuar Inteligencia de Señales VHF/UHF/HF. (Escucha)
- 2.- Efectuar Inteligencia de imágenes
 - Diurna
 - NocturnaEmpleando el Sistema de Alta Movilidad (S.I.A.M.)
- 3.- Orientar la realización de operaciones militares que conduzcan a la baja o captura de los cabecillas del COCE y/o Secretariado de las FARC, mediante el suministro de datos técnicos obtenidos con los equipos de Radiogoniometría y Monitoría, datos que posteriormente deben ser integrados con inteligencia humana.
- 4.- Apoyar a las Unidades de la Fuerza en cualquier requerimiento de investigación técnica y/o electrónica.
- 5.- Describir y analizar los códigos y claves procedentes de fuentes enemigas.
- 6.- Analizar, Procesar y Difundir la información de Inteligencia Técnica.
- 7.- Entrenar y dar instrucción al personal sobre los sistemas y equipos .

- 8.- Apoyar con retrato hablado, comparación de voces, dactiloscopia y microfilmación a las Unidades que los requieran.

MISIONES DE LA INTELIGENCIA TECNICA

1.- CENTRALES DE ESTACIONES DE ESCUCHA.

Las RIMES cuentan con el apoyo de una "CENTRAL DE ESTACIONES DE ESCUCHA" (CEE), cuyo esfuerzo de búsqueda es orientado por la División de Inteligencia Técnica, con el fin de que realicen Monitoría en cada jurisdicción y apoyar las Operaciones Militares.

2.- UNIDAD DE INTELIGENCIA DE SEÑALES HF/VHF/UHF

Orienta el esfuerzo de búsqueda, escucha y radiolocalización sobre frecuencias clandestinas en el espectro de radiofrecuencia para obtener información útil en el desarrollo de Operaciones Militares.

3.- SISTEMA DE ALTA MOVILIDAD (S.I.A.M.).

El SIAM, es un Sistema de Inteligencia de Comunicaciones y optrónicos en vuelo, capaz de obtener y procesar la Información obtenida en tiempo real y almacenarla para su posterior análisis en la Estación terrestre.

CAPACIDADES DEL SISTEMA DE ALTA MOVILIDAD (S.I.A.M).

- Efectúa Monitoría en HF.
- Realizar Radiogoniometría en UHF/VHF con el fin de orientar operaciones militares en forma inmediata.
- Suministrar imágenes y videos de interés a Unidades de la Fuerza en este tipo de requerimientos.
- Analizar en el laboratorio de post producción las señales e imágenes de interés obtenidas en las misiones de vuelo.
- Identificación de las redes enemigas.
- Elaboración de reportes de Inteligencia Técnica con su respectivo análisis.
- Mantener actualizado el Orden de Batalla electrónico del enemigo.

- Comunicaciones seguras en HF y VHF con tierra con equipos de seguridad de voz.

DISPOSITIVO SISTEMA RG ESTRATÉGICO HF

| No. | ESTACIÓN | CLASE DE EQUIPO |
|-----|----------------|------------------------|
| 01 | ARAUCA | IAI ELTA 7036 |
| 02 | MONTERIA | MDC BPI 1620-3 TELEGOM |
| 03 | POPAYAN | MDC MADF-70 TADYRAN |
| 04 | MELGAR | IAI ELTA 7036 |
| 05 | BUENAVISTA | IAI ELTA 7036 |
| 06 | S. J. GUAVIARE | IAI ELTA 7036 |
| 07 | TRES ESQUINAS | IAI ELTA 7036 |
| 08 | CUMARIBO | IAI ELTA 7036 |
| 09 | RIONEGRO | IAI ELTA 7036 |
| | | IAI ELTA 7036 |

En cuanto a las aplicaciones de inteligencia técnica dentro del juego de guerra hay que tener en cuenta las capacidades de cada uno de los equipos con que cuentan las Fuerzas Militares y las condiciones o normas técnicas que se deben tener presentes para el empleo de estos medios como por ejemplo en a la instalación de los equipos de radiogoniometría los cuales deben ser instalados a una distancia no mayor a los 30 kilómetros en el terreno y su instalación triangular con línea de vista entre cada uno de los tres equipos de que consta cada estación.

Para el desarrollo del juego y para la solicitud de cualquier requerimiento de inteligencia en cualquiera de sus especialidades se recomienda el empleo de el formato anexo con el cual se pretende compilar en un solo documento cualquiera de las solicitudes que en materia de inteligencia se haga.

FORMATO DE INTELIGENCIA Y CONTRAINTELIGENCIA

No REQUERIMIENTO
HORA DE JUEGO
ORIGEN.

| |
|--|
| |
| |
| |

FECHA

REQUERIMIENTO

Inteligencia Encubierto AGI .
 Informante .
 Fuente .

Abierta Batallón .
 Compañía .
 Pelotón .

Contrainteligencia

Encubierto AGCI .
 Informante .
 Fuente .

Abierta Batallón .
 Compañía .
 Pelotón .

ACTIVIDAD

Entrevista .
 Seguimiento .
 Observación .
 Subversión .
 Decepción .
 Seg. Civil .
 Control In/ción .

Vigilancia .
 Puesto escucha .
 Espionaje .
 Neutralización .
 Seg. P/tos Fron. .
 Seg. Militar .
 Op. Especiales .

MEDIOS ENTREGADOS

Dinero. .
 Vehículo. .
 Comunicación .

Se pueden entregar todos.

COORDENADAS
RANGO

| OBJETIVO No. | COORDENADAS | DESCRIPCION |
|--------------|-------------|-------------|
| | | |
| | | |
| | | |

SOLICITUD APOYO SIAM INTERES

| LIMITES | COORDENADAS | DEPARTAMENTO |
|-----------------------------------|-------------|-------------------------------|
| | | Ciudad y fecha, _____ / _____ |
| SOLICITUD APOYO AEREO SIAM | | |

UNIDAD SOLICITANTE

1. **DESDE:** HORA _____ DIA _____ MES _____ / LLAVE _____
HASTA: HORA _____ DIA _____ MES _____ / LLAVE _____

2. AREA OBJETIVO DE INTERES

(Determinación del área o región geográfica sobre la cual se requiere el apoyo, Departamento, municipios, corregimientos, veredas, **sitios específicos puntos de referencia sobre el terreno**, caños, ríos, caminos, escuelas, etc, con coordenadas).

3. INFORMES DE INTELIGENCIA HUMANA SOBRE EL AOI, ENEMIGO, TIEMPO, TERRENO (Resumido y concreto).

Orden de Batalla actualizado del grupo o grupos delincuenciales contra los que va dirigida la operación.

4. APOYO REQUERIDO INTELIGENCIA DE IMÁGENES ()

a. DESCRIPCION ACTIVIDADES

- CONCENTRACIONES ENEMIGO ()
- PISTAS DE ATERRIZAJE ()
- GUARIDAS-CONSTRUCCIONES ()
- VIAS DE APOYO ()
- DESPLAZAMIENTOS MOTORIZADOS ()
- LABORATORIOS ()
- DESPLAZAMIENTOS FLUVIALES ()
- OTROS (especifique) ()

b. COORDENADAS PUNTOS ESPECIFICOS

| OBJETIVO No. | COORDENADAS | DESCRIPCION |
|--------------|-------------|-------------|
| | | |
| | | |
| | | |

c. COORDENADAS AREAS O CUADRANTE DE INTERES

| LIMITES | COORDENADAS | DEPARTAMENTO |
|---------|-------------|--------------|
| A | | |
| B | | |
| C | | |
| D | | |

6. UNIDAD SOLICITANTE: _____ /
FRECUENCIAS VHF: _____ LLAVE _____ /
FRECUENCIAS HF : _____ LLAVE _____ /
INDICATIVOS _____

COMANDANTE UNIDAD SOLICITANTE

Grado, firma y post-firma

INTERACCIONES

Dentro de las posibilidades de interacción en el juego de guerra se han considerado nuevas alternativas de juego de acuerdo las nuevas doctrinas planteadas en los manuales de inteligencia y contrainteligencia, ideas basadas en las experiencia vividas por agentes de inteligencia y por las unidades propias de la especialidad, en las cuales se han observado unas variables que han cambiado en cierta forma las alternativas operacionales y cambios en el comportamiento del enemigo en parte del conflicto irregular, en igual forma en los conflictos regulares se han implementado nuevas doctrinas basadas en las experiencias militares en las operaciones realizadas por ejércitos poderosos y recopiladas por los norteamericanos.

Las nuevas condiciones que se pretenden implantar en el modulo de inteligencia de la ESDEGUE se han basado en los diferentes manuales y cartillas de inteligencia emanadas por la Escuela de Inteligencia y Contrainteligencia brigadier General Charry Solano, institución base en la doctrina y planeamiento de las diferentes estrategias de conducción de las operaciones de inteligencia a nivel nacional y son quienes difunden esta doctrina y preparan a los diferentes agentes de inteligencia y personal de cuadros y civiles que cumplen funciones propias de la inteligencia en los diferentes niveles Estratégico, Táctico y Operacional en las unidades militares en todo el territorio nacional.

Teniendo como base el modulo actual de inteligencia para el juego de guerra, que se presenta de una forma muy general y que brinda pocas posibilidades de interacción dentro del desarrollo del mismo juego, se pretende complementar dicho modulo con la inclusión de nuevas formas de hacer inteligencia dentro de un teatro de operaciones, con las diferentes variables que se pueden manejar dentro del desarrollo del juego.

Con este trabajo se pretende dar un mayor dinamismo al juego y brindar unas variables ajustadas a la realidad del conflicto interno que hemos vivido durante muchos años en nuestro país, para así poder contar con mejores herramientas y contrarrestar este flagelo en nuestro territorio nacional.

Este trabajo pretende presentar tres alternativas de selección de inteligencia por parte de los jugadores, una que es la inteligencia humana con los medios propios de las unidades militares (inteligencia abierta) que dentro de su nueva organización se han contemplado grupos o escuadras (dependiendo del nivel, pelotón o compañía) de inteligencia con funciones específicas de inteligencia de combate como por ejemplo entrevistas, puestos de observación y escucha, análisis de documentos, fotográficos y de documentos.

Con medios ajenos a las unidades de maniobra como los manejados por la RIME Regionales de Inteligencia Militar Ejército, unidades encargadas del manejo de los agentes de inteligencia en una jurisdicción en apoyo a las operaciones militares de

- **81 a 100** Informaciones sobre ubicación exacta del enemigo, unidades de apoyo de fuego, unidades de apoyo logístico, ingenieros, blindados, etc. con coordenadas exactas, ubicación de unidades de defensa aérea, bases aéreas, bases navales.

Captura de agentes de inteligencia, mandos y material del enemigo (fuentes de información).

81-85 un turno 86-90 dos turnos
 91-95 tres turnos 96-100 cuatro turnos

NORMAS O LIMITACIONES PARA LAS UNIDADES EN GUERRA REGULAR E IRREGULAR

Para el desarrollo del juego de guerra se tendrán como cargos básicos para las unidades 15 AGI para las Divisiones y 5 AGI para cada una de las brigadas los cuales serán ubicados en la fase de planeamiento del juego tanto para guerra regular como para guerra irregular y podrán entrar a jugar con las misiones propias de un AGI desde el primer turno de juego.

Sobre la ubicación de mencionados agentes de inteligencia se podrá obtener información inmediata sobre movimiento aéreos del enemigo, movimientos motorizados dando una dirección general, es decir si por el sitio en donde se encuentra ubicado un AGI se mueven unidades del enemigo en vehículos o si sobre su ubicación se desplazan unidades aéreas, mencionado AGI informara dicho movimiento en forma inmediata pero dando una dirección general del movimiento detectado.

El movimiento de los AGI deberá programarse moderadamente y se tendrá en cuenta la distancia a recorrer, el tiempo de desplazamiento y los medios entregados para dicho desplazamiento como medios de transporte y medios de comunicación para la difusión de la información.

CONCLUSIONES

Las aplicaciones de las diferentes ramas de la inteligencia militar en las condiciones actuales, deben aplicarse en el planeamiento y conducción del Juego de Guerra como lo es la inteligencia Humana (abierta y a Cubierta), la Contrainteligencia en la ejecución de las diferentes operaciones de contrainteligencia en apoyo a las unidades operativas mayores y menores en el campo de combate.

Estas herramientas le permiten a la escuela ampliar y dinamizar más las condiciones actuales del juego de guerra, es así como se deberían conformar las planas mayores de las RIMes (regionales de Inteligencia Militar del Ejército) y esta desarrollarían operaciones propias de su especialidad bajo un mando unificado como cualquier otra unidad en el desarrollo de operaciones a nivel guerra regular como irregular.

Con esta alternativa se podrían comprometer más alumnos dentro del juego y se entrenaría a los oficiales de inteligencia en la conducción táctica y estratégica de las operaciones de inteligencia en apoyo a las unidades operativas y unidades tácticas, en igual forma le daría la oportunidad a los oficiales de diferentes armas de conocer el funcionamiento de estas unidades dentro del desarrollo de las operaciones conjuntas.

Las RIMes serían las encargadas de tener bajo su control todos los medios técnicos y humanos para adelantar la búsqueda de información tanto para la inteligencia como para la contrainteligencia e inteligencia técnica.

BIBLIOTECA CENTRAL DE LAS FF. MM.
"TOMAS RUEDA VARGAS"



052212