

JUEGOS DE GUERRA

Galo Barros Urzúa
Capitán de Fragata

1. Qué se entiende por juego de guerra.

Los oficiales de las Fuerzas Armadas son los únicos profesionales que no pueden desarrollar plenamente su profesión durante los períodos de paz. Por lo tanto, para adquirir la preparación necesaria, deben recurrir a distintos procedimientos que permitan reproducir acciones similares a las previstas en tiempos de guerra. Uno de estos procedimientos, basado en la técnica de la investigación operativa denominada "simulación", se conoce como el "juego de guerra". Corresponde éste a una simulación en que se plantean situaciones de conflicto y se establecen ciertas reglas del juego para su control y evaluación. A lo largo de su desarrollo, en base a decisiones pertinentes, se realizan las diferentes acciones. Este procedimiento permite lograr un adiestramiento muy completo y al mismo tiempo investigar, por ejemplo, las características de ciertas unidades, así como de sus sensores y sistemas de armas.

En síntesis, se propone la siguiente definición: "Un juego de guerra es una simulación de una situación de conflicto (o aspectos seleccionados de ella), de acuerdo a procedimientos, reglas y datos prefijados". Entendiéndose como situación de conflicto aquella en la cual dos o más grupos de intereses, representados por organizaciones o naciones, rivalizan por el mismo objetivo o tienen objetivos que se contraponen.

2. Antecedentes históricos.

El primer juego de guerra naval fue ideado en 1878 por el Capitán de Navío británico Philip H. Colomb. Se le llamó "El Duelo" y estaba planificado para simular un combate entre dos buques. La utilización de juegos de guerra aplicados al ámbito naval se inicia, por lo tanto, en el último tercio del siglo XIX, siendo adoptado y desarrollado por las Armadas más importantes.

Las soluciones aportadas a lo largo de los ejercicios dieron lugar a la aparición de diversas tácticas que fue-

ron incorporadas posteriormente a las correspondientes doctrinas navales. De hecho, la Armada de los EE.UU. de N.A. estableció planes de exploración, dispositivos de aproximación y planes de batalla que sirvieron para la guerra de Cuba contra España y para la Primera Guerra Mundial. Las formaciones circulares de la Segunda Guerra Mundial se emplearon ya en los juegos de guerra de 1920. La táctica anfibia, así como el empleo de los portaaviones y aviones, fueron previamente experimentados en juegos de guerra.

El principio de la concentración fue adoptado por la Armada estadounidense como resultado de un ejercicio estratégico desarrollado durante un juego de guerra. Los norteamericanos y británicos, durante la Segunda Guerra Mundial, realizaron sus ejercicios de juegos de guerra principalmente con fines didácticos. Los aliados emplearon igualmente las técnicas de juego de guerra para el planeamiento detallado del día "D" en la invasión de Normandía; y los japoneses pusieron también especial énfasis, durante sus juegos de guerra, en los aspectos de planeamiento, pruebas y ensayos de las futuras operaciones navales. Por ejemplo: el planeamiento y ensayo del ataque a Pearl Harbour se efectuó en otoño de 1941 en un juego de guerra realizado en la Academia de Guerra japonesa. De igual forma, fueron jugadas previamente en forma de ejercicios de triple acción (Japón, Estados Unidos de N.A. y Gran Bretaña), las operaciones japonesas de ocupación de Malasia, Birmania, Indias Holandesas, Filipinas, Islas Salomón y archipiélagos del Pacífico central.

En el aspecto naval, quizás la operación más importante planeada y jugada en juego de guerra fue la batalla de Midway, en la que a título de ané-

dota cabe señalar la falta de objetividad del árbitro del ejercicio, Contraalmirante Ugaki, Jefe del Estado Mayor de Yamamoto. Esta parcialidad estribó principalmente en minimizar deliberadamente el peligro a que estaban sometidos los portaaviones japoneses sin la protección de sus propios aviones, bien porque estuviesen atacando Midway o porque permaneciesen en cubierta alistándose para un segundo ataque. Las consecuencias reales fueron fatales para los japoneses, ya que en el hecho real perdieron cuatro portaaviones de la fuerza de ataque del Almirante Nagumo.

Durante la Segunda Guerra Mundial, los científicos que desarrollaban los estudios de análisis operacional "militar" comenzaron a emplear las técnicas de los juegos de guerra para ayudarse a formular y resolver problemas operacionales, entre otros: tácticas aeronavales en guerra antisubmarina y guerra de minas.

Después de la Segunda Guerra Mundial, y en particular en las décadas de los años sesenta y setenta, se han alcanzado tremendos avances en las técnicas y aplicaciones de los juegos de guerra. Sólo en EE.UU. de N.A. se han constituido numerosas organizaciones, tanto civiles como militares, para el desarrollo de juegos de guerra.

3. Un método moderno.

En la actualidad, opera en la Academia de Guerra Naval de EE.UU. de N.A. el Sistema de Juegos de Guerra Naval (N.W.G.S.: Naval Warfare Gaming System), consistente en el equipo digital W.A.R.S. (Warfare Analysis and Research System), el cual fue concebido y desarrollado en la década del 60. Su diseño permite simulación simultánea de unidades navales de superficie, submarinas y aéreas,

armamentos y sensores. Todo en tiempo real o acelerado.

Este sistema N.W.G.S. cumple cuatro funciones principales:

- a) apoyo de datos,
- b) entrenamiento de los mandos a flote,
- c) ensayo de los planes y órdenes de operaciones, y
- d) apoyo a los proyectos de investigación.

También el N.W.G.S. es utilizado para desarrollar y afinar conceptos para las futuras fuerzas navales. Por ejemplo, investigar el empleo de los hidroalas de patrulla con misiles guiados, los buques con cubierta de vuelo y los aviones V/STOL (despegue y aterrizaje vertical corto).

Los alumnos de dicha Academia aprovechan las facilidades del sistema para mejorar su capacidad en el proceso de toma de decisiones, perfeccionan sus conocimientos en consideraciones tácticas y estratégicas, conducen investigaciones relativas a la guerra naval y evalúan formas alternativas de empleo de las fuerzas.

Un sistema N.W.G.S. más moderno ha sido desarrollado y se espera esté operativo durante 1980. Su propósito es permitir realizar juegos de guerra en beneficio de la instrucción (práctica de los alumnos) y de los mandos navales a diferentes niveles. Se espera que este N.W.G.S. actualizado responda a las necesidades de la Armada estadounidense durante la presente década.

4. Importancia y limitaciones de los juegos de guerra.

Importancia

Los juegos de guerra poseen las ventajas inherentes a la simulación y proporcionan una metodología que

permite estudiar y examinar prácticamente cualquier tipo de operación bélica, desde una acción de exploración a una guerra mayor. Pueden avanzar con "tiempo acelerado", "con tiempo real" o con "tiempo retardado"; es decir, la simulación de una hora en un juego puede equivaler a sólo quince minutos reales y también, cuando se presentan situaciones críticas, el juego puede ir más despacio o aun detenerse, de tal forma de que éstas sean examinadas en detalle.

La preparación y conducción de un juego muestran vívidamente a sus participantes la complejidad de las operaciones bélicas, la dificultad de coordinar y llevar a la práctica las opiniones de los distintos expertos, la necesidad de emplear fuerzas balanceadas y la importancia de tener y mantener una perspectiva global. Los participantes llegan a comprender que la "apreciación de la situación" es un concepto dinámico y no estático.

El juego de guerra, dado que puede ser repetido una y otra vez, permite además realizar lo que no puede hacerse en un caso real; esto es, variar características, extender la amplitud y valor de los experimentos en tiempos de paz, y practicar operaciones en cualquier área y con armamentos actuales y del futuro.

En general, los juegos de guerra se presentan como uno de los mejores métodos disponibles para visualizar y preparar los encuentros bélicos venideros y para experimentar las futuras organizaciones y tácticas.

Limitaciones

Los juegos de guerra del tipo didáctico desarrollan generalmente situaciones de conflicto entre las fuerzas bélicas de dos Estados diferentes. Por lo tanto, sucede que ambos "partidos"

normalmente emplean idénticos procedimientos de planeamiento, doctrinas y tácticas. De aquí que resulte que dichos juegos no son una lucha entre conceptos y doctrinas de dos Estados, sino una oposición entre los planes de los oficiales del país donde se juega.

Asimismo, los movimientos permitidos y la movilidad de las fuerzas, la confiabilidad de los sistemas de armas, las capacidades de detección y los efectos de interacción entre los armamentos y los blancos, están a menudo basados en datos fragmentarios y a veces conflictivos de experimentos y de la experiencia profesional de los miembros del "grupo de control". En consecuencia, los resultados y conclusiones de un juego de guerra deben ser ponderados por las suposiciones, la metodología y los valores introducidos en la simulación.

5. Preparación de un juego de guerra.

Propósito del Juego

Antes de idear un juego de guerra, este debe tener establecido un propósito, es decir, una razón general y específica por la cual es planeado y jugado, la cual debe ser transmitida a los participantes en él.

La orientación ideal de cada juego de guerra es proporcionar a los mandos experiencia en tomar decisiones y acumular informaciones que serán útiles en situaciones reales. Por su propia naturaleza, los juegos de guerra incluyen ambos propósitos, en un grado u otro. Cuando un juego hace énfasis en adquirir experiencia en tomar decisiones, se dice que es "didáctico", y cuando en obtener informaciones para un futuro proceso de toma de decisiones, se le denomina "analítico".

La situación

En un juego de guerra, a diferencia de otros juegos no operacionales, como por ejemplo, el ajedrez, la situación inicial debe ser ideada, las fuerzas oponentes y sus características descritas y sus misiones indicadas o sobreentendidas. Además que tampoco es fácil ni aun necesario escoger un ganador.

La actividad de idear una situación de conflicto no se considera como parte de un juego, sino de su preparación, y es realizada por el director, asesorado por el grupo de control. En la elaboración de tal situación deben determinarse el propósito, amplitud y niveles del juego, además de considerarse los equipos de simulación con que se cuenta. Igualmente, deben tomarse en cuenta las bases y reglas del juego existentes, para dar así forma a una situación que llene las necesidades requeridas por el mando que lo ordenó.

Resulta generalmente un trabajo bastante arduo idear tal situación, es decir, una que sea competente, imparcial, admisible y que además incluya el área de operaciones, la asignación de las fuerzas, sus armamentos y una descripción de sus capacidades. Esta "situación" se acostumbra dividirla en "situación general" y "situación particular". La primera, es conocida por ambos partidos y la segunda, es exclusiva para cada partido.

La "situación general" incluye el marco global y la información esencial y general que sería conocida por ambos partidos oponentes, tal como sucede en la realidad. Por ejemplo, puede describir brevemente los sucesos conducentes a una guerra hipotética, además de una serie de acciones militares imaginarias, que presumible-

mente precederían y llevarían a la situación bajo consideración.

La "situación particular" para cada partido explica la situación de conflicto desde el punto de vista de cada uno de ellos. En ella se especifica el área de operaciones, la lista de las fuerzas disponibles y sus características; incluye inteligencia de las fuerzas enemigas y de sus actividades, en la misma medida que se obtendrían en una situación real.

6. Desarrollo de un juego de guerra.

Un juego estará en condiciones de ser iniciado una vez que se hayan cumplido los procedimientos para su preparación: ideada la situación y fijados los procedimientos a seguir.

Lo anterior significa que tanto los jugadores como los componentes de la dirección estén familiarizados con las reglas del juego y los planes de los partidos.

Las cartas de situación de cada partido deberán mostrar las posiciones de las fuerzas o buques propios, las posiciones de otras fuerzas amigas y las posiciones y composiciones de las fuerzas enemigas.

Durante el desarrollo de un juego los jugadores actúan, al ejecutar sus planes, como si fueran los mandos reales que representan. Toman las decisiones apropiadas a sus niveles de mando y efectúan las acciones requeridas para implementar dichas decisiones. Las decisiones y acciones de ambos partidos producen movimientos e interacciones de unidades de superficie, submarinas y aéreas. Los miembros de la dirección exponen y controlan los cambios de las posiciones, los alcances de detección y de los armamentos,

evalúan las interacciones resultantes y transmiten los resultados a los jugadores. Estos informes generan nuevas decisiones, nuevas acciones, y el ciclo se reinicia.

Las fases de un ciclo se desarrollan durante las diferentes etapas o sesiones de un juego hasta su término, el cual será fijado cuando la dirección estime que se ha cumplido con el propósito del juego y que no se obtendrá mayores beneficios continuándolo.

7. La crítica.

Cada juego finaliza con la fase llamada de la crítica. Esta es conducida por la dirección en presencia de ambos partidos. Debe desarrollarse inmediatamente después del juego o a lo más dentro de un día o dos, para dar tiempo para su preparación. Este atraso permitirá también que los ánimos de los jugadores se calmen y puedan examinar el juego en forma más objetiva.

Su propósito esencial es dar a conocer las conclusiones y recomendaciones que se obtienen de cada juego en particular, después de haberse analizado y discutido las situaciones más importantes de ellos.

La dirección la inicia revisando el propósito del juego y la situación de conflicto. Enseguida, es reseñado el desarrollo del juego en sus acontecimientos fundamentales para la cabal comprensión de las observaciones que se efectuarán.

A continuación, la dirección analiza detalladamente, y en forma constructiva, los aciertos y debilidades de los planes y los métodos de su ejecución, concluyendo la crítica con un resumen de las lecciones aprendidas.

8. Conclusiones.

El juego de guerra obliga al participante a lucubrar situaciones inesperadas y a enfrentarse con problemas que quizás no había previsto. Es por estas razones que su valor es inigualado en la preparación de un oficial.

También constituye esta actividad un tipo de experimento, cuyos resultados son primariamente negativos: nos muestran lo que no tendrá éxito. A lo más, se podrá esperar de ella una respuesta comparativa antes que una absoluta. Estas soluciones comparativas nos darán indicaciones sobre qué táctica, qué doctrina de fuego, qué procedimiento de rebuca, etc., tendrán mayores probabilidades de éxito en su aplicación. Sin embargo, lo anterior sólo se podrá comprobar en la vida real, cuando tengan que pasar la última prueba, la cual es la guerra misma.

Hoy en día existen métodos para realizar juegos de guerra bastante diferentes del clásico. Son aqué-

llos que emplean computadoras digitales y aplican la teoría matemática de los juegos. Sin embargo, aun en el presente nivel de la tecnología, los computadores necesitan de la intervención del hombre para simular razonablemente la mayoría de las situaciones complejas de un conflicto bélico.

El método de simulación clásico: el manual (empleando tableros, cartas, gráficos, etc.), mantiene su plena vigencia en el análisis de las operaciones navales. La mayoría de las Academias de Guerra Navales aún lo emplean regularmente para que sus alumnos adquieran una mejor comprensión y capacidad de los aspectos tácticos y estratégicos de la guerra en el mar.

En síntesis, la experiencia de practicar juegos de guerra ha demostrado que su mayor beneficio reside en que permite a los participantes concentrarse en un proceso de enorme reflexión, el cual será de mucha utilidad para desarrollar sus conocimientos y discernimientos profesionales.

“La reflexión verdadera es una labor difícil que resulta en exceso fácil dejar que otro la haga. Únicamente cuando estamos obligados por el rigor de la deducción pensamos de verdad antes de obrar”.

Frederick L. Whitney, del libro: “Elementos de Investigación”, Pág. 1, 3a. edición. Ediciones Omega, 1970.

BIBLIOGRAFIA

- Fundamentals of War Gaming
Francis J. Mc Hugh
- Limited War Gaming
Dr. Herbert Glazer
- Manual War Gaming - 1969
U.S.N. War College