



ACADEMIA DE LAS CIENCIAS
Y LAS ARTES MILITARES

Comunicaciones académicas

El juego de la guerra (*wargaming*) y su inevitable importancia en el presente y en el futuro de nuestras Fuerzas Armadas

Aurelio Fernández Diz

Academia de las Ciencias y las Artes Militares
Sección de Futuro de las Operaciones Militares

21 de octubre de 2024

Introducción

Un *wargame* es un juego de la guerra concreto. El *wargaming* es la actividad que se desarrolla cuando este juego se pone en ejecución. El *wargaming*, como práctica, es una técnica de simulación de la guerra que puede llegar a ser tan antigua como el ajedrez.

El ataque por parte de la armada imperial japonesa a la fuerza naval de los EE. UU., estacionada en Pearl Harbour en 1941 durante la II Guerra Mundial, fue previsto, estudiado y analizado mediante un *wargame* ejecutado en 1932 por la armada americana. Es muy importante destacar que el ataque japonés se produjo tal como se había predicho, incluso con la posibilidad de la utilización de kamikazes. Si los resultados de este *wargaming* hubiesen sido tenidos en cuenta, es muy probable que el éxito japonés en Pearl Harbour en 1941 no se hubiese producido, y es muy probable también que Japón se hubiese ahorrado ser atacado con dos bombas nucleares con la disculpa por parte norteamericana de conseguir la rendición de Japón y ahorrar así la vida de muchos de sus soldados. Este y otros

muchos casos ayudaron a que el espíritu del *wargaming* se mantuviera vivo durante los últimos años.

Nuestros ejércitos sin duda emplearon juegos de la guerra en tiempos pasados. Su importancia reside hoy en el espectacular desarrollo que esta técnica está alcanzando en las fuerzas armadas de los países más avanzados, por su utilidad, tanto táctica como estratégica, y tanto para adiestramiento como para análisis y planeamiento.

En nuestra Escuela de Guerra Naval aún existe un juego de la guerra que ha quedado obsoleto por su atraso técnico, principalmente por el empleo de electrónica analógica, aunque fuese igual a la que tenía la nave Apolo 11 que llevó el hombre a la Luna. La completa conquista de nuestro satélite, como la del planeta Marte, exigirá sin duda dominar completamente la ciencia cibernética y digital igual que está sucediendo con el moderno *wargaming* aunque, en ocasiones, haya que recurrir a los datos para resolver situaciones de incertidumbre.

Nuestro Jefe de Estado Mayor de la Defensa (JEMAD), consciente de esta realidad y en línea con sus homólogos internacionales, con los que mantiene un permanente contacto institucional, ha adoptado la importante decisión de tratar de conseguir que en su Estado Mayor, y en el conjunto de las Fuerzas Armadas (FAS), se implante y se ponga en práctica este nuevo concepto de *wargaming* que se considera fundamental para el planeamiento estratégico, la ejecución táctica y hasta para el planeamiento militar conjunto. Incluso el Centro Nacional de Inteligencia (CNI) ha mostrado interés por el *wargaming* que debemos de suponer se debe a la percepción que pueda tener en el ejercicio de sus actividades. Aun podemos recordar como reciente la emboscada que sufrieron ocho agentes del CNI el 29 de noviembre de 2003 cuando su convoy fue atacado en Latifiya (Irak), emboscada de la que milagrosamente se salvó uno solo de los agentes (Sonda Merino, S. Noticias Cuatro. 22 mayo 2024. José Manuel Sánchez Riera era uno de los ocho agentes del CNI que sufrieron una emboscada por la insurgencia iraquí en Latifiya. El grupo de agentes del Centro Nacional de Inteligencia se dirigía desde sus bases a Bagdad cuando sufrieron el mortífero ataque. En un primer momento no fue el único superviviente del ataque. Su compañero Carlos y él lograron salir lograron salir juntos del convoy). Es posible que este dramático suceso este en el origen del interés del CNI por el *wargaming*.

Para ello, el JEMAD ha ordenado la creación de un centro de *wargaming* en el EMAD, orientado al diseño y ejecución de *wargames* analíticos, es decir, orientados al estudio de problemas complejos obteniendo información de los participantes y



con el objeto de informar la toma de decisiones. Y, en un futuro, la creación de otro centro de *wargaming* en el CESEDEN, orientado a la enseñanza y adiestramiento de los alumnos de los diferentes cursos que allí se realizan.

La guerra de Ucrania no puede quedar al margen de esta renovada capacidad militar. Por su presente actualidad es un dramático juego de la guerra en el que la vida de civiles se pierde injustamente por la voluntad de ambiciosos extranjeros, ansiosos de poder. Muchos analistas afirman que Ucrania no va a ganar la guerra. Pero es posible que con la ayuda incondicional del mundo occidental y la voluntad heroica del pueblo ucraniano Putin no la pueda ganar. Y habrá perdido su malvado juego, aunque, para tratar de

evitarlo, busque el apoyo de China y Corea del Norte.

Historia del *wargaming*

La historia del *wargaming* se remonta a varios siglos atrás. Los primeros juegos de estrategia, como el ajedrez y el Go (juego de estrategia de tablero que se originó en China hace más de 4000 años, cuyo objetivo es controlar más territorio que el oponente, rodeando áreas del tablero con distintivos. A pesar de sus reglas simples,



Go es el nombre con el que se conoce en Europa este juego de origen asiático

el Go es conocido por su profundidad estratégica y complejidad), pueden considerarse precursores de los *wargames* modernos. Estos juegos se centraban en la táctica y la estrategia sin simular conflictos específicos.

El *wargaming* moderno comenzó en el siglo XIX en Prusia con el desarrollo de un juego que se utilizaba para entrenar a los oficiales en tácticas militares. En este juego se empleaban mapas y piezas para representar unidades militares y sus movimientos.

Durante el siglo XX, los *wargames* se popularizaron tanto en el ámbito militar como en el civil. En el ámbito militar, se utilizaron para planificar y simular operaciones bélicas. En el ámbito civil, surgieron juegos de mesa que fueron introduciendo a un público progresivamente más numeroso en los conceptos de estrategia y de táctica.

Con la llegada de los ordenadores y los videojuegos, el *wargaming* se trasladó al ámbito digital. Nuevos juegos permitieron a los jugadores experimentar con estrategias más complejas en entornos virtuales. Pero los jugadores necesitan ser progresivamente más expertos y en posesión de detallados conocimientos cuando de la realidad de un juego hay que pasar a la realidad de una guerra, a veces cruenta hasta lo insoportable.



Foto www.elcorteingles.es

Hoy en día, el *wargaming* sigue siendo una herramienta valiosa tanto para el entretenimiento como para el entrenamiento militar. Los juegos de mesa y los videojuegos continúan evolucionando, ofreciendo experiencias cada vez más realistas y complejas.

En el juego Risk el objetivo es simple: los jugadores tienen que conquistar territorios enemigos creando su ejército, moviendo sus tropas y luchar en batallas. En el juego se informa que cuando se trate de conquistar el mundo lo importante es comprobar qué jugador se atreve a asumir el mayor riesgo posible.

Pero conviene aclarar que estos juegos de entretenimiento quedan fuera de su empleo en el ámbito militar.

¿En qué consiste un juego de la guerra (*wargame*) moderno? Definición y tipologías.

El *wargame*, como juego de la guerra, es una simulación de conflictos militares que se utiliza tanto en el ámbito militar como en el de los videojuegos y juegos de mesa. En el contexto militar, el *wargame* se utiliza para entrenar a los oficiales y planificar operaciones.

No existe una definición única y universalmente aceptada del *wargaming*. La primera definición, reflejada en una publicación doctrinal, se encuentra en el *JP-5 Joint Planning* de los EE. UU.: «Una representación dinámica de una situación de competición o conflicto en la que los participantes toman decisiones y hacen frente a las consecuencias de esas decisiones». Esta definición recalca que es una representación dinámica, es decir, una situación que evoluciona con el paso del tiempo según se desarrolla el conflicto, en un entorno sintético: *safe to fail*, es decir, un entorno seguro. Pero lo más importante de esta definición es que incluye a «personas» que toman «decisiones» y afrontan las «consecuencias».

Un *wargame* permite recrear escenarios de combate para evaluar estrategias y tácticas sin los riesgos de un conflicto real. Un *wargame* es un juego protagonizado normalmente por dos ejércitos que se enfrentan entre sí en el campo de batalla haciendo uso de tácticas y estrategias dispares.

Los medios digitales son herramientas que dan apoyo a la ejecución de *wargames*. Un *wargame* es siempre una simulación (ya sea manual o digital), pero una simulación no siempre es un *wargame*. Los *wargame* manuales maximizan la interacción de los participantes, propiciando su implicación en el juego y las discusiones sobre las decisiones que se toman. Y el foco de todo *wargame* está en

esas decisiones, que son las que permiten la evolución del conflicto en un sentido o en otro, creando así un futuro plausible.

Hay principalmente dos tipos de *wargaming*, en función de su objetivo principal: «didácticos», donde el objetivo es transmitir información a los participantes (formación básica y adiestramiento en la toma de decisiones) y «analíticos» donde el objetivo es extraer información de los participantes para justificar la toma de decisiones. Aunque ahora se está ya hablando de un nuevo tipo, «de influencia», donde se pretende influir en la toma de decisiones futura de los participantes.

El *wargaming* es una herramienta muy potente para explorar problemas complejos, pero es una herramienta más en la caja de herramientas del analista de investigación operativa. Mientras que la aplicación de los cálculos matemáticos al campo de batalla pretende minimizar la versatilidad, la inconstancia humana para obtener un dato cuantitativo, un número, que facilite la toma de decisiones, el *wargaming* pone el foco precisamente en esa variabilidad humana, y en el porqué de esas decisiones. Son herramientas complementarias.

La violencia física no tiene cabida en el *wargaming*. Son solo la estrategia, la capacidad organizativa y la astucia de los jugadores las principales características que definen este tipo de juegos. El problema es distinto cuando se pasa del juego a la realidad. Porque el juego es intrascendente pero la realidad casi nunca lo es.

En resumen, el *wargaming* es una herramienta versátil que se utiliza, «en el ámbito militar», para la formación, el adiestramiento, la planificación estratégica, el análisis de problemas complejos y el estudio de tecnologías futuras.

Importancia para nuestras Fuerzas Armadas

El *wargaming*, tal como ha quedado descrito, es una herramienta crucial para nuestras Fuerzas Armadas por varias razones:

- Permite a los militares entrenar en escenarios realistas sin los riesgos y costos asociados a los ejercicios en el campo. Esto es especialmente útil para preparar a las tropas para situaciones complejas y dinámicas.
- Ayuda a los comandantes de buques y jefes de unidades terrestres y aéreas a ejercitarse a tomar de decisiones en situaciones de estrés. Los juegos de guerra simulan situaciones de combate y crisis, permitiendo a los mandos militares practicar y perfeccionar sus estrategias.
- Facilita la evaluación de diferentes estrategias y tácticas antes de su implementación en el campo real. Esto puede incluir desde operaciones terrestres, navales o aéreas hasta operaciones de ciberdefensa.

- Promueve la innovación y la adaptación al permitir probar nuevas tecnologías y métodos en un entorno controlado. Esto es vital en un mundo donde las amenazas y tecnologías evolucionan rápidamente.
- Fomenta la colaboración y coordinación entre diferentes ramas de las FAS y con aliados internacionales. Los juegos de guerra multinacionales pueden mejorar la interoperabilidad y la comprensión y confianza mutua.
- El wargaming permite una aproximación muy objetiva a la determinación de los objetivos de fuerza de cada rama de las FAS (Fernández Tejerina, L. *El empleo del wargaming en el proceso de obtención de recursos materiales*. Instituto de Estudios Estratégicos. www.elatalayar.com).
- Un *wargaming* bien implantado permitirá probar con la deseada eficacia los planes de contingencia que el Mando de Operaciones pueda elaborar como complemento reservado a las Estrategias de Seguridad y Defensa, que se publican de carácter abierto.

En resumen, el *wargaming* es una herramienta esencial para nuestras FAS porque proporciona un entorno seguro y controlado para el entrenamiento y el adiestramiento de las dotaciones de las unidades, la práctica sobre la evaluación de estrategias y la necesidad de adaptación a la innovación tecnológica.

Nota: Las ideas y opiniones contenidas en este documento son de responsabilidad del autor, sin que reflejen, necesariamente, el pensamiento de la Academia de las Ciencias y las Artes Militares.

© Academia de las Ciencias y las Artes Militares - 2024