

# WARGAMING, o cómo se entrenan los estrategas

## El método para elaborar los planes militares utiliza la teoría de los juegos

EN 1824 Von Reisswitz, un oficial del ejército de Prusia, presentaba a su estado mayor un juego parecido al ajedrez pero cuyo tablero era un mapa. En base a las guerras napoleónicas y a su experiencia en varias maniobras, mostraba una realidad a escala 1:8.000 en la que las unidades militares combatían; el ejército prusiano, con fichas de color azul y el enemigo, de rojo. Aquel proceso de simulación supuso una auténtica revolución en los cuarteles generales y fue evolucionando hasta llegar a ser fundamental en el planeamiento de cualquier operación militar. Durante la II Guerra Mundial no hubo batalla importante que no se simulara antes en un tablero.

Entender los combates pasados, conociendo a tus tropas propias y a las enemigas, para poder planear las acciones futuras. Este es el fundamento y la clave de los procesos de *wargaming* en terminología OTAN, que no suele traducirse al castellano, pero que podría hacerse como «simulación de guerra» o «combate simulado».

Con independencia de la traducción que le demos, el *wargaming* es el proceso por el cual planeamos una operación militar como si de un juego de mesa se tratara. Se monta «el tablero» (las condiciones físicas, los efectivos propios y enemigos, la climatología...) y dos equipos comienzan «el combate». Por un lado, el equipo de las fuerzas pro-

pias conducido por la «sección de operaciones» y por otro, el equipo enemigo a cargo de la «sección de inteligencia». Como testigo y árbitro del combate, la «sección de planes», que anotará todo lo que ocurre en el juego, de manera que, tras la partida, puedan redactar una orden de operaciones que nos acerque lo más posible a la victoria.

Dos equipos jugando a turnos. Acción (propia), reacción (enemiga) y contra reacción (propia). El proceso del *wargaming* es único, aunque se puede realizar con distintos procedimientos y herramientas.

### MÉTODOS CLÁSICOS

Sin duda, el método más conocido es el *ROC-drill*, término ya generalizado en el mundo militar, que viene de *Rehearsal Of Concept-drill* y que podría traducirse por

«ensayo del concepto». Consiste en representar en el suelo, normalmente con grandes dimensiones, el mapa del campo de batalla donde los dos equipos hacen maniobrar a sus respectivos ejércitos con la secuencia de acción-reacción-contrareacción y vuelta a empezar. También se utilizó mucho, y aún se usa en el proceso de planeamiento de pequeñas unidades militares, el «cajón de arena», que no deja de ser un *ROC-drill* pero en miniatura y reproduciendo los accidentes geográficos.

Tanto en el *ROC-drill* como en el cajón de arena, el ritmo de los movimientos ha de hacerse de manera realista, teniendo en cuenta la doctrina, procedimientos y materiales de cada uno de los ejércitos que juegan. Para eso es fundamental un estricto y riguroso arbitraje.

Estos métodos clásicos representaron con antelación grandes batallas y sirvieron durante siglos para que los generales y sus estados mayores redactaran sus planes. A mejor representación del campo de batalla, más parecido con la realidad y mayor probabilidad de éxito.

Durante el siglo XX, los avances tecnológicos permitieron que las partidas fueran dirigidas por ordenadores. Todo está ya programado para que la simulación de la operación militar sea exacta. Los algoritmos de tiempo y la carga de la cartografía digital hacen que ese oficial que hacía de árbitro en el método clásico sea sustituido por un programa informático. Además de ser más preciso, el uso

de ordenadores permite que la simulación del juego pueda ser más rápida, lo cual es de vital importancia en caso de un planeamiento en pleno combate o ya con la operación militar en curso.

### EN LA ZONA GRIS

Pero lo que era un juego, casi de niños, en los conflictos convencionales, se transforma completamente en la «zona gris», donde no hay ofensivas con carros de combate, sino ciberataques; no hay bombardeos, sino campañas de desinformación; no hay saltos paracaidistas, sino embargos comerciales; y no hay desembarcos anfibios, sino cortes de suministro de energía.



El cajón de arena es un sistema que permite al mando crear una maqueta del terreno para preparar las operaciones.

Ejército de Tierra



En el método *ROC-drill*, placas, banderas y otras piezas se mueven sobre un gran mapa para representar la ejecución de los planes.

Para planear las operaciones en esta nueva zona gris, la Alianza Atlántica creó en 2017 el proyecto *Training by gaming* (entrenamiento por juego). En este reto se han involucrado universidades de varios países, academias militares y centros de entrenamiento OTAN. El «juego» se inicia con el diseño de un nuevo tablero, pongamos por ejemplo, un país democrático que es amenazado por una potencia en expansión que no respeta la legalidad internacional ni las fronteras.

Esta nación puede sufrir ciberataques que sabotean el normal funcionamiento de los cajeros de los bancos, de los semáforos o de la electricidad en los edificios públicos. También habrá acciones de fuerza por parte de hombres armados que —sin distintivos militares ni uniformes oficiales— toman los puertos y aeropuertos mientras que en otras ciudades se producen actos de sabotaje y vandalismo.

En este nuevo juego ya no habrá solo dos equipos sino varias fichas en función del tablero: habrá un ejército propio y uno enemigo, sí, pero también puede haber coaliciones internacionales, organizaciones supranacionales, ONGs, actores económicos, potencias energéticas, distintos grupos étnicos... Se trata de un «parchís» virtual con un tablero muy distinto al clásico.

La Alianza todavía no ha puesto a jugar a generales ni oficiales de estado mayor. Las fichas las mueven jóvenes universitarios que no están encorsetados por la doctrina militar. Son estudiantes de informática, relaciones internacionales, sociólogos, economistas, ingenieros... Un «facilitador» dirige el juego ayudado por programas informáticos para dar vida a ese mundo virtual.

#### **SIMULACIÓN PREVIA**

Durante su adiestramiento, los ejercicios también «juegan» a su manera. El soldado que durante unas maniobras asalta una posición imagina que allí está el enemigo. Algo similar hacen los

jefes militares que dirigen fuerzas en los ejercicios: en escenarios diseñados previamente, deberán tomar decisiones en función de diversas variables, como son la operatividad de su propio ejército, el armamento y capacidad del enemigo, las condiciones meteorológicas o el terreno... Otro «juego» al fin y al cabo.

Ya sea en base al ajedrez de Von Reisswitz, a los métodos clásicos del *ROC-drill* o cajón de arena, a los juegos de guerra dirigidos por ordenadores, o al parchís de la OTAN, la simulación previa de una operación militar es el primer paso para su planeamiento.

Desde hace siglos, cualquier orden de operaciones que se redacta para una operación militar se ha «jugado» antes para intentar mejorarla, protegiendo nuestras fuerzas y buscando las vulnerabilidades del enemigo. «*Train as you fight*» es el mantra que se repite en los cuarteles generales de la OTAN. «Entrena como lucharías». Esa frase vale tanto para el soldado que debe asaltar una cota como para el general que debe firmar la orden de operaciones. Cuanto más se parezca el tablero, las fichas, el dado y las reglas del juego a la realidad, más garantía de victoria.

Tcol. (ET) Juan José Crespo

*La realidad virtual simula los nuevos problemas de seguridad y la manera de afrontarlos*