

El juego de guerra como instrumento fundamental para la educación militar profesional y el entrenamiento de líderes

Prisco Hernández, PhD

«Esto no es un juego. Esto es entrenamiento para la guerra».

—General Karl von Muffling, Jefe del Estado Mayor de Prusia

Origen del juego de guerra moderno

Como se puede ver en la cita inicial de este artículo, ya para mediados del siglo XIX, el juego de guerra se había convertido en un elemento fundamental en el entrenamiento y la educación militar de los oficiales del ejército de Prusia, que era en esos momentos el ejército más avanzado y más exitoso de todos los ejércitos europeos. El juego de guerra moderno fue inventado por el noble prusiano Georg Leopold von Reisswitz a principios del siglo XIX mientras Prusia estaba involucrada en las guerras contra Napoleón Bonaparte. Pero fue su hijo, el oficial prusiano Georg Heinrich von Reisswitz quien lo perfeccionó con propósito de entrenamiento militar y lo hizo conocer al ejército prusiano¹.

El referido «juego de guerra» era en esos momentos el famoso *Kriegsspiel*, cuyo nombre significa simplemente juego de guerra en alemán. Este juego simulaba un enfrentamiento militar en el cual unas piezas o fichas de madera representaban unidades militares de infantería, caballería, artillería y su tren de suministros sobre un mapa detallado del terreno. Las piezas del juego reflejaban las mismas características y capacidades de las unidades militares reales. Por ejemplo, la capacidad de fuego, las distancias de marcha, el tiempo en que se toma en desplegarse de una columna de marcha a una línea de combate y otras. Todo esto se había destilado en unas tablas y matrices que determinaban el desarrollo del juego de guerra para hacer de este una imitación factible y fidedigna de las realidades del campo de batalla.

El juego de guerra era realmente un juego. Era una competencia entre dos bandos. Las unidades de los



THE AUTUMN MANŒUVRES—OFFICERS PLAYING AT KRIEGSSPIEL, OR THE "GAME OF WAR"

Oficiales prusianos juegan *Kriegsspiel*. (Ilustración: *The Autumn Manoeuvres, Officers playing at Kriegsspiel, or the Game of War*, de Joseph Nash, 17 August 1872, *The Graphic*, vía Wikimedia Commons)

dos ejércitos contrarios se representaban por medio de fichas que indicaban el tipo de unidad y su posición en el terreno. Los dos bandos enemigos se denominaban el ejército azul y el ejército rojo. Y las fichas naturalmente estaban pintadas en estos colores. El hecho de que el juego era una competencia real hacía que los jugadores lo tomaran más en serio, especialmente si este se jugaba en presencia de oficiales superiores, algunos de los cuales servían de árbitros para moderar el juego. Estos árbitros eran oficiales experimentados muy familiarizados con las reglas y procedimientos del juego de guerra. Ellos eran los encargados de mantener el orden y de asegurar el realismo del juego de guerra. Algunos oficiales subalternos servían como mensajeros, otros se encargaban de poner en juego fichas del enemigo en los mapas o de proveer información sobre lo que estaba sucediendo en el campo de batalla. Antes de comenzar el juego los participantes

se dividían en tres grupos: el grupo del ejército azul, el grupo del ejército rojo y la llamada célula blanca, es decir, los árbitros y jueces del juego. Además de estos, en muchas ocasiones, oficiales del alto mando prusiano se presentaban para observar el juego y observar también a los jugadores para evaluar sus capacidades profesionales.

Como todo juego, el *Kriegsspiel* tenía sus ganadores y sus perdedores. Cuando ocurría un encuentro en el campo de batalla, este se decidía tomando en cuenta las capacidades de cada una de las unidades envueltas. También se tenían en cuenta las circunstancias del encuentro. Por ejemplo, si una unidad estaba en un terreno más elevado o estaba defendiendo un obstáculo o en campo abierto. Luego se consultaban las tablas y matrices para determinar los factores relevantes al combate. Pero lo más importante era que el proceso no era una simple comparación de fuerzas o de capacidades. Había que incluir el factor

suerte. Esto es, la injerencia de los elementos intangibles tanto humanos como circunstanciales que están siempre presentes en cualquier conflicto. Estos son los elementos que el famoso teórico de la guerra prusiano Carl von Clausewitz calificó con el nombre de la «fricción de la guerra»². Para esto se utilizó un sencillo mecanismo—los dados. El uso de los dados para determinar probabilidades era algo fundamental, ya que, como menciona el propio Clausewitz, los factores incontrolables y el factor suerte siempre están presentes en cualquier escenario bélico³. Las matrices probabilísticas comparaban las capacidades respectivas de cada unidad. Se tomaban en cuenta los factores ambientales. Pero en última instancia, si bien era probable que la unidad más fuerte y de mayor capacidad saliese victoriosa, esto no estaba nunca garantizado. Este aspecto probabilístico es lo que le dio un carácter muy especial al *Kriegsspiel* y lo hizo capaz de reflejar fielmente las vicisitudes de la guerra, ya que, según el mismo Clausewitz: «Las operaciones de guerra se parecen al funcionamiento de una máquina complicada en la cual ocurre una gran fricción de manera que las operaciones que se planean fácilmente sobre el papel se pueden ejecutar solamente ejerciendo grandes esfuerzos»⁴.

Aún más importante para el realismo y la utilidad del juego fue la manera en que éste se llevaba a cabo. La cadena de mando en el juego reflejaba la cadena de mando real del grupo de oficiales participantes. Es decir, se asignaba un comandante supremo el cual ejercía su mando a través de las ordenes que él emitía a sus comandantes subordinados siguiendo la cadena de mando. Estas órdenes se transmitían utilizando la tecnología de la época, es decir por medio de mensajeros.

Para realizar el juego de guerra, primeramente se daría una descripción general del escenario y la

jinete real se demoraría en llevar el mensaje de un lugar a otro a caballo. (Una vez más utilizando la tecnología de la época.) Estos parámetros del juego eran estrictamente implementados por los oficiales que servían de árbitros⁵.

Para inyectar mayor realismo, y de acuerdo una vez más a las observaciones de Clausewitz, el juego de guerra incluía obstáculos a la comunicación para crear la famosa «niebla de la guerra» que hacía que las operaciones que aparentaban ser sencillas en su concepto fueran en su ejecución sumamente difíciles⁶. Por ejemplo, cada participante tenía consigo un mapa y las piezas necesarias para representar sus unidades sobre el terreno. Sin embargo, cada comandante operaba aislado de los demás, ya fuese porque estaban localizados en salones diferentes, o porque la sala de operaciones estaba dividida en compartimientos individuales. Esto obligaba a los participantes a comunicarse de forma concisa y rápida, pero completa, para lograr coordinar las operaciones de todas las unidades. Una vez más, eran los árbitros de la célula blanca los que imponían orden sobre la ejecución del juego de guerra.

Como hemos visto, el *Kriegsspiel* prusiano utilizaba la experiencia práctica y la teoría militar que había surgido de esta experiencia, utilizando principalmente las ideas de Carl von Clausewitz, para crear un tipo de ejercicio que reflejaba muy de cerca las realidades del campo de batalla. Esto fue lo que convenció al General Karl von Muffling, Jefe del Estado Mayor Prusiano, cuyo dictamen citamos a la cabeza de este artículo, del valor del juego de guerra como el instrumento ideal para la educación y entrenamiento de oficiales. Fue así como el *Kriegsspiel* se convirtió en un aspecto fundamental de la cultura, la educación y el entrenamiento de los oficiales del ejército prusiano hasta el punto en que se utilizó como me-



Había que incluir el factor suerte. Esto es, la injerencia de los elementos intangibles tanto humanos como circunstanciales que están siempre presentes en cualquier conflicto.



misión reuniendo a todos los comandantes principales como si fuese una reunión en el cuartel general de campo. Luego, durante el juego, todas las órdenes se transmitían utilizando breves mensajes escritos y mensajeros. Estos mensajes tampoco llegaban de inmediato a su destino. Los mensajeros debían demorarse el mismo tiempo que un

canismo de ensayo para las campañas que Prusia llevó a cabo exitosamente contra Austria, Dinamarca y Francia en la segunda mitad del siglo XIX. Estos éxitos convencieron también a otros ejércitos europeos del valor del juego de guerra como instrumento para la educación y el entrenamiento profesional de sus oficiales.

Del *Kriegsspiel* a los juegos de guerra modernos

Cuando los ejércitos europeos se dieron cuenta de lo efectivo que era el *Kriegsspiel* para la educación y el entrenamiento profesional de sus oficiales muchos lo adoptaron para uso propio. Con el tiempo cada ejército desarrolló su estilo propio. Muchos oficiales tomaron la idea general del juego de *Kriegsspiel* para desarrollar otros sistemas de juego adaptados a otros tipos de operaciones militares. En los Estados Unidos, la marina de guerra armada fue la rama militar que más aprovechó los juegos de guerra. Los profesores de tácticas marítimas desarrollaron juegos de guerra en los cuales las características de cada navío de guerra se reproducían en los más minuciosos detalles. Los cambios tecnológicos que ocurrieron a principios del siglo XX causaron grandes incertidumbres en el desarrollo de las nuevas tácticas. Fue entonces

El Dr. Prisco Hernández es profesor asociado de Arte y Ciencia militar en la Escuela de Comando y Estado Mayor (CGSC) del Ejército de EUA, Fort Leavenworth, Kansas. Es doctor por la Universidad de Wisconsin-Madison. Enseña y asesora a oficiales que cursan el Programa de Máster en Arte y Ciencia Militar tanto en Fort Leavenworth como en el Instituto de Cooperación para la Seguridad del Hemisferio Occidental (WHINSEC) en Fort Moore, Georgia. Desarrolló un programa de especialización en Estudios de Seguridad del Hemisferio Occidental. Enseña tanto en inglés como en español y utiliza en sus cursos simulaciones de juegos de guerra diseñadas por él mismo. El Dr. Hernández se retiró del Ejército de EUA como teniente coronel y es veterano de la guerra de Afganistán.

mediante los juegos de guerra que se experimentó con estas innovaciones tecnológicas y tácticas. Por lo tanto, el juego de guerra tomó una función adicional. Se convirtió en un taller experimental en el cual se podían estudiar las nuevas posibilidades tácticas de las nuevas tecnologías y armamentos navales⁷.

Tan importante fue el papel que jugaron estos juegos experimentales que el Almirante Chester Nimitz, que dirigió como comandante supremo de los Estados Unidos las campañas navales en el Pacífico central durante la Segunda Guerra Mundial, afirmó que: «La Guerra con Japón ya se había llevado a cabo en los salones de juego del Colegio [Naval]

de Guerra por tantas personas y en tantas formas diferentes que nada de lo que ocurrió en la guerra fue una sorpresa—nada en lo absoluto—nada excepto las tácticas de *kamikaze* hacia el final de la guerra. Esto no lo habíamos previsto»⁸. Mejor testimonio del valor real de los juegos de guerra no se podría encontrar.

Sin embargo, podríamos mencionar otro ejemplo, también en el ámbito de las tácticas navales, que demuestra otra faceta de la utilidad de los juegos de guerra; esta vez como herramienta para desarrollar nuevas tácticas en medio de operaciones de guerra reales. En los días sombríos de la Campaña del Atlántico en la Segunda Guerra Mundial, el Reino Unido estaba siendo asediado por mar por los submarinos de la Alemania Nazi⁹. Los suministros vitales y el material de guerra necesario para apoyar la guerra contra los Nazis llegaban por medio de los convoyes marítimos que eran constantemente perseguidos y atacados por los submarinos alemanes. Ya para el año 1942 los submarinos estaban hundiendo la mayoría de estos barcos de suministro. Si esta situación se hubiese prolongado, las fuerzas del Reino Unido no hubiesen podido continuar la guerra.

Ante esta situación crítica, Gilbert Roberts, un capitán de la marina naval inglesa que había sido jubilado por incapacidad física fue llamado nuevamente al servicio activo en tierra debido a sus dotes intelectuales. Roberts reunió un grupo de mujeres del cuerpo de mujeres voluntarias navales reales (WRNS, por sus siglas en inglés) para formar un grupo de análisis táctico con la intención de investigar cómo los submarinos alemanes lograban hundir tantos barcos aliados y luego diseñar tácticas antisubmarinas más efectivas¹⁰. Este grupo se denominó la Unidad Táctica de la Región Occidental (WATU, por sus siglas en inglés). El Capitán Roberts y su equipo de voluntarias analizaron minuciosamente las tácticas submarinas alemanas según las describían los informes de los capitanes de buques y descubrieron cómo contrarrestarlas.

El próximo paso fue formar una especie de escuela para los capitanes de buques en la cual se practicaban estas tácticas por medio de un juego. Al principio los veteranos capitanes navales creían que las tácticas ideadas por este grupo de jóvenes mujeres voluntarias no servirían de nada. Pero el Almirantazgo los obligó a participar en los juegos dirigidos por el Capitán Roberts y su equipo. Los resultados fueron claramente evidentes. Al cabo



Juego de guerra naval durante la Campaña del Atlántico (1942). Las mujeres del Real Servicio de Voluntarias Navales (WRNS) calculan el movimiento de los buques en el área de operaciones. (Foto: dominio público, UK Government, vía Wikimedia Commons)

Hoy en día las simulaciones abarcan todo el espectro de conflicto desde la guerra de guerrillas y la contrainsurgencia hasta la guerra total, incluyendo la posibilidad de una guerra nuclear. Hoy en día las fuerzas militares de los Estados Unidos han hecho de los juegos de guerra un elemento importante en sus programas de educación y entrenamiento militar. También se utilizan estos juegos para preparar a las unidades antes de desplazarse a un teatro de operaciones.

Muchos de estos juegos se realizan por medio de equipo de computadora que hace los cálculos complicados de una enorme serie de variables en el ambiente operacional. Sin embargo, los juegos de guerra basados en computadoras y en conectividad virtual son generalmente muy costosos y muchas veces sirven sólo para ejercitar a los comandantes y oficiales de los rangos más altos mientras que el resto de

de algunas semanas los convoyes aliados comenzaron a implementar las nuevas tácticas para contrarrestar a los submarinos alemanes. En pocos meses, los cazadores se convirtieron en presa. Las estadísticas de submarinos hundidos confirmaron definitivamente la utilidad del juego de guerra como un método práctico capaz de analizar tácticas enemigas, desarrollar medidas para combatir las, y finalmente, para entrenar a los oficiales en las nuevas tácticas y ejecutarlas en operaciones de guerra.

Después de la Segunda Guerra Mundial, el desarrollo de tecnologías electrónicas y métodos estadísticos más refinados revolucionaron los juegos de guerra.

los oficiales, suboficiales y soldados sirven sólo de fichas en estos juegos. Es por eso que muchos oficiales están redescubriendo ahora la utilidad de los juegos de guerra que podríamos llamar «de mesa». Es decir, son juegos que se pueden jugar sin la necesidad de usar computadoras o equipo complicado. Se asemejan más al antiguo *Kriegsspiel* y a los juegos de la unidad WATU en la Segunda Guerra Mundial. Pero esta nueva generación de juegos de guerra de mesa utiliza una gran variedad de mecanismos que permiten a los participantes simular toda clase de operaciones y cubren todas las posibilidades que existen dentro del espectro del conflicto.

Los juegos de guerra de mesa modernos se pueden dividir en dos categorías principales: 1) los juegos que utilizan miniaturas para representar las unidades militares, y 2) los juegos que utilizan pedazos de cartón o fichas de cartón o madera para lo mismo. A pesar de sus diferencias, todos los juegos de guerra de mesa tienen ciertas características en común. Se utilizan modelos o fichas para representar las unidades. Se asignan valores numéricos a las capacidades de combate, movimiento, espíritu de combate y otras características a las unidades militares. Se representa el terreno y el escenario bélico en forma de un mapa o un modelo del terreno. Este puede ser dividido en zonas, en cuadrados, o en hexágonos. Se representan los factores del terreno tales como áreas montañosas, llanuras, bosques, ciudades, carreteras, vías de ferrocarril, etc. Se establecen los parámetros para determinar el éxito o el fracaso del juego. Además de lo antedicho, todos los juegos, para representar la inevitable fricción, la niebla de la guerra y las vicisitudes del combate, tienen que incluir un método de resolver combates y otras actividades que sea probabilístico y no determinístico. Sin esta posibilidad de alcanzar resultados diversos, no se puede hablar de un juego de guerra verdadero, ya que la guerra es por definición una actividad cuyo resultado es impredecible.

Estos juegos de guerra «de mesa» se pueden ejecutar mucho más fácilmente que las simulaciones electrónicas pues no requieren la asistencia y participación de unidades militares completas y de un gran equipo de técnicos civiles para administrarlos. Además, los juegos de guerra de mesa existen en versiones comerciales que se pueden obtener fácilmente

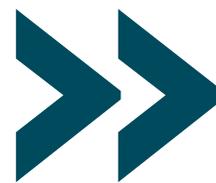
momento. Esto hace que los juegos de guerra de mesa sean una herramienta excelente para preparar a los «jugadores» para posiciones de mayor responsabilidad en el futuro.

Las características de los juegos de guerra de mesa los hacen también muy aptos para ejercicios en el salón de clase. Por ejemplo, el autor utiliza varios juegos de guerra en la serie de cursos sobre la guerra en el hemisferio occidental que se ofrece tanto en la Escuela de Comando y Estado Mayor del Ejército de los Estados Unidos en el Fuerte Leavenworth en Kansas como en el Instituto de Cooperación para la Seguridad del Hemisferio Occidental (WHINSEC, por sus siglas en inglés). Estos juegos permiten que los estudiantes apliquen conceptos teóricos que se han estudiado ya en el curso medular y los apliquen a situaciones prácticas y estudios de caso históricos o futuros.

Otra gran ventaja de este tipo de juego es que generalmente son de corta duración. Es decir, se pueden completar en unas cuantas horas en lugar de varios días o semanas. Esto quiere decir que un mismo juego se puede repetir una y otra vez como parte del entrenamiento. Los jugadores también pueden cambiar de bando o de rol y así beneficiarse de más de un punto de vista. Si es factible, se puede también llevar a cabo más de un juego a la vez. Así se puede dividir un grupo en varios grupos más pequeños. Esto permite que los jugadores se envuelvan más directa e íntimamente en las decisiones y la experiencia del juego. También esto permite que al final del ejercicio se puedan comparar los distintos resultados del mismo en los varios grupos y aprovechar estas diferencias para generar una discusión profesional más productiva.



Esto hace que los juegos de guerra de mesa sean una herramienta excelente para preparar a los “jugadores” para posiciones de mayor responsabilidad en el futuro.



en el mercado abierto por una suma que generalmente no pasa de los cien dólares norteamericanos. Lo que es aún más ventajoso es que estos juegos permiten que los jugadores, es decir, los oficiales y suboficiales participantes, tomen posiciones de mucha mayor responsabilidad de las que ocupan en el

Como hemos visto, los juegos de guerra de mesa son realmente una herramienta muy efectiva y versátil para la educación y el entrenamiento de líderes militares. Pasemos ahora a unas recomendaciones prácticas de cómo utilizar los juegos de guerra de mesa en la educación militar profesional y en el entrenamiento de líderes.



El autor, Dr. Prisco Hernandez, liderando un juego de guerra basado en un evento historico—el asedio a San Juan de Puerto Rico por una fuerza expedicionaria britanica en abril de 1797 como parte de la clase Historia y Culturas del Gran Caribe. (Foto del autor)

Cómo utilizar el juego de guerra en la educación militar profesional y en el entrenamiento de líderes

Para obtener los beneficios educativos de los juegos de guerra es preciso tomar las medidas apropiadas en las etapas de preparación, ejecución y discusión de lo ocurrido. Estas tres etapas son igualmente importantes para poder obtener el máximo provecho del juego.

La primera etapa es la preparación. Antes de llevar a cabo un juego de guerra, el instructor debe proveerle una orientación adecuada a los estudiantes. Si se trata de un caso histórico, los estudiantes tienen que entender el contexto del conflicto o la batalla que se va a simular. Los jugadores deben tener también una idea clara de cuáles son los objetivos de los beligerantes. Esto incluye las capacidades militares de ambos ejércitos, el equipo, el entrenamiento de las fuerzas, las capacidades de los armamentos y las unidades, la situación política y social y el ambiente en que se desarrolló el combate. Esta preparación se puede efectuar mediante una conferencia previa,

lecturas asignadas, medios audiovisuales, o una combinación de estos métodos. Lo mismo aplica cuando se trata de un juego de guerra basado en una situación contemporánea o un posible conflicto futuro. Lo importante es que los estudiantes deben tener un buen entendimiento de la situación y de su contexto antes de comenzar el juego.

La segunda etapa es la ejecución del juego. En esta etapa el instructor (quien sirve también como el moderador del juego) debe proveer una orientación general al escenario bélico. Antes de comenzar, el instructor tiene que orientar a los jugadores acerca de las peculiaridades del terreno en el mapa y sus efectos. Si el clima o el estado del tiempo tuvieron o podrían tener un impacto también hay que explicar esto. Es sumamente importante explicar las condiciones de victoria y qué hay que hacer para ganar. Estas les darán un objetivo o meta a los participantes. Igualmente, hay que explicar conceptos básicos, por ejemplo, cómo se mueven las piezas o modelos y cómo se efectúa el combate en el juego. En la mayoría de los casos no es necesario, ni tampoco conveniente explicar en detalle todas las

reglas del juego. Esto resultaría muy confuso para los jugadores ya que esto hace que los jugadores se enfoquen en como manipular las reglas y no en el escenario y cómo utilizar las fuerzas militares.

Si el juego incluye a varios jugadores por bando, el instructor tendrá que dividir el grupo equitativamente y asignarle a cada cual una tarea o un rol específico. En algunos casos, particularmente cuando se trate de dos o más grupos de dos o tres jugadores cada uno, es posible permitir que cada grupo decida que hacer mediante un proceso de deliberación interna. Esto resulta muy útil ya que este tipo de deliberación fomenta el análisis y la discusión tomando en cuenta más de un punto de vista.

Durante la ejecución del juego, el instructor debe servir de árbitro y controlador del evento. El instructor tiene que mantener el ritmo del juego y evitar que este se estanque cuando los jugadores se demoren demasiado en tomar decisiones o se pongan a discutir entre ellos. Es importante mantener el enfoque en el juego y no desviarse demasiado en discusiones sobre decisiones o resultados. Es por eso que el instructor/moderador debe siempre mantener el control sobre la situación. En algunos casos puede ser útil establecer un límite de tiempo para cada turno.

Inevitablemente, el espíritu de competencia que surge en estos juegos hará que surjan discusiones. En caso de duda, la decisión del instructor será final e inapelable. Sin embargo, el instructor tiene que escuchar con ecuanimidad la opinión de ambas partes antes de tomar una decisión. A veces alguno de los jugadores puede haber observado algo que ha escapado a los ojos del instructor y hay que tener esto en cuenta. También es bueno recordar que para lograr la mayor participación de parte de los jugadores y sacarle el máximo provecho al juego es importante mantener el sentido de humor y permitir a los jugadores un buen grado de interacción mutua y hasta de jocosidad. Se aprende más cuando uno se siente cómodo, empoderado y de buen humor y no cuando uno está cohibido, reprimido y tímido.

Hay veces que, por falta de tiempo, especialmente en ambientes académicos, no es posible terminar el juego con una victoria clara para alguno de los bandos. Sin embargo, esto no es necesariamente un problema. Como señalaremos más adelante el hecho de que la decisión quede en la balanza puede generar más ideas productivas en la discusión final. De hecho, hay veces que conviene terminar el juego antes de una decisión definitiva. Todo depende de lo que se quiera lograr a través del juego.

La tercera etapa es la discusión profesional final. Esta es sin duda la etapa más importante de todo el proceso del juego. Se trata de una discusión profesional sobre lo ocurrido durante el juego. Si no se lleva a cabo una buena discusión, las lecciones aprendidas durante el ejercicio del juego se pueden perder. Es mediante esta discusión que los participantes pueden reflexionar sobre lo ocurrido y pueden identificar las lecciones aprendidas o reafirmadas durante el proceso del juego. Es importante que los participantes se enfoquen en los eventos que ocurrieron y en el por qué las cosas sucedieron como sucedieron y no en quien ganó o quien perdió. Como ya hemos mencionado, muchas veces es conveniente terminar el ejercicio antes de que se llegue a una victoria o derrota. Esto deja a los jugadores en suspenso y la discusión final puede enfocarse más bien en las decisiones que se tomaron sin desviar la discusión hacia quien ganó y quien perdió. Por otro lado, jugar hasta llegar a una decisión también puede ser una forma efectiva de utilizar el juego, especialmente si se puede jugar otra vez.

Como es el caso en las otras etapas del juego, enfocar la discusión es también la responsabilidad del instructor o moderador. Es importante tener una previa idea de los puntos clave que se quieren abordar en la discusión. Algunas preguntas generales que se pueden utilizar para comenzar la discusión son: ¿Qué sucedió? ¿Por qué sucedió eso como sucedió? ¿Hubo algún momento decisivo? Si hubo un momento decisivo, ¿cuál fue, y por qué? ¿Cuál fue su mejor decisión? ¿Cuál fue su peor decisión? Si tuvieran que jugar este juego de nuevo, ¿qué cosas cambiarían? También se puede hacer una lista de las cosas que resultaron positivas en el juego y las cosas que no resultaron bien y que se podrían mejorar en un futuro.

Además de estas preguntas generales, el instructor/moderador tiene que estar atento a lo que sucedió durante el desarrollo del juego y hacer preguntas específicas sobre esto. Es importante también resaltar qué aspectos de las teorías tácticas, operacionales y estratégicas se pudieron observar durante el juego y cuáles de ellos influyeron en la toma de decisiones de los jugadores.

Conclusión

¿Qué podemos concluir sobre la utilidad y el uso de los juegos de guerra como instrumento para la educación militar profesional? Primeramente, podemos concluir que los juegos de guerra son definitivamente un instrumento efectivo y comprobado para estos fines. Hemos visto tres ejemplos históricos sobresalientes que demuestran que

los juegos de guerra fueron esenciales en el desarrollo de planes y en el entrenamiento profesional de oficiales. Estos fueron: 1) el papel primordial que jugó el *Kriegsspiel* en el desarrollo del estado mayor de Prusia como el más competente en su momento; 2) el uso de juegos de guerra en el desarrollo de planes navales a nivel de teatro de operaciones que se utilizaron efectivamente en la Segunda Guerra Mundial, y 3) el uso de juegos de guerra para el desarrollo de tácticas antisubmarinos efectivas que le dieron una ventaja decisiva a los aliados en la Campaña del Atlántico durante la Segunda Guerra Mundial.

También podemos asegurar que los juegos de guerra de mesa manuales son una forma sumamente práctica, eficiente, y de bajo costo para el entrenamiento de líderes militares. Es práctica porque se puede llevar a cabo con un mínimo de equipo y de

recursos. Es eficiente porque le ofrece a los jugadores la oportunidad de poner en práctica sus conocimientos teóricos. Además, el bajo costo de estos juegos y la brevedad con la que se pueden ejecutar los hace instrumentos idóneos para la educación militar profesional no solamente en las aulas de los colegios militares sino también en las propias unidades militares operacionales.

Finalmente, podemos afirmar que los juegos de guerra son un complemento esencial para el entrenamiento y el desarrollo profesional de oficiales militares de todas las ramas. Por eso creo que podemos concluir con lo que ya había observado el General Karl von Muffling hace más de doscientos años: «Esto no es un juego. Esto es entrenamiento para la guerra. Debo recomendar esto a todo el ejército»¹¹. ■

Notas

Epígrafe. Palabras del General Karl von Muffling citadas en Philip Sabin, *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*, London: Continuum International Publishing Group, 2012, p. 26. Traducido por el autor.

1. El distinguido diseñador de juegos de guerra y simulaciones Peter Perla describe la invención y el desarrollo del *Kriegsspiel* y otros juegos de guerra en el segundo capítulo de su libro. Vea Peter P. Perla, *The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists*, Annapolis, Maryland: Naval Institute Press, 1990.

2. «Es así como esta fricción, como la llamamos aquí lo que hace que lo que parece ser fácil en la guerra sea en realidad difícil». Carl von Clausewitz, *On War*, ed. and trans. by Anatol Rapoport, New York: Penguin Classics, 1968, p. 167. Traducido por el autor.

3. «No existe ninguna otra actividad humana tan íntimamente conectada con la casualidad que la guerra. Pero juntamente con la fortuna, lo accidental y la buena suerte juegan un papel primordial en la guerra». Clausewitz, *On War*, p. 116. Traducido por el autor.

4. Carl von Clausewitz, *Principles of War*, trans. and ed. by Hans W Gatzke in *Roots of Strategy* vol. 2 Harrisburg, Pennsylvania: Stackpole Books, p. 435. Traducido por el autor.

5. Esta descripción del *Kriegsspiel* se basa en la descripción del propio Reisswitz citada en el libro de Peter P. Perla, *The Art of Wargaming*, pp. 27-28.

6. «Todo es muy sencillo en la guerra, pero las cosas más simples son difíciles. Estas dificultades se acumulan y producen una fricción que no podría imaginar nadie quien no ha visto la guerra». Carl von Clausewitz, *On War*, p. 164. Traducido por el autor.

7. Peter Perla dedica el tercer capítulo de su libro al desarrollo de los juegos de guerra en el Colegio Naval de Guerra de EUA. Vea Peter P. Perla, *The Art of Wargaming*.

8. «La guerra contra Japón ya había sido ensayada en las salas de juego por tantas y tantas personas y en tantas y tan diversas formas que nada de lo que ocurrió fue una sorpresa—absolutamente nada excepto las tácticas de *kamikaze* hacia el final de la guerra; nosotros no habíamos vislumbrado esas». Palabras del Almirante Chester Nimitz citadas en Philip Sabin, *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*, London: Continuum International Publishing Group, 2012, p. 58. Traducido por el autor.

9. La Campaña del Atlántico fue, en la opinión de muchos expertos, la campaña decisiva en el teatro de operaciones europeo durante la Segunda Guerra Mundial. En inglés se le conoce como «La Batalla del Atlántico», pero en realidad fue una campaña que duró toda la guerra desde el otoño del 1939 hasta el fin de la misma en mayo del 1945. La línea de comunicaciones marítima era fundamental para el sostenimiento de las operaciones bélicas contra la Alemania Nazi. El primer ministro británico Sir Winston Churchill confesó que: «La Batalla del Atlántico fue el factor predominante durante el transcurso de la guerra. Nunca, ni siquiera por un momento, podíamos olvidar que todo lo que ocurría, sea donde fuere, en tierra, mar o aire, dependía en última instancia del resultado [de esta batalla]». Traducido por el autor. Ed Offley, *Turning the Tide: How a Small Band of Allied Sailors Defeated the U-Boats and Won the Battle of the Atlantic*, Philadelphia: Basic Books, p. ix. Para un recuento conciso de esta campaña vea John Keegan, *The Price of Admiralty: The Evolution of Naval Warfare*, New York: Penguin Books, 1988, pp. 251-315.

10. Las actividades del Capitán de la Armada Británica Gilbert Roberts y de su grupo de mujeres voluntarias de la Real Armada Británica están muy bien documentadas en el libro de Simon Parkin, *A Game of Birds and Wolves: The Secret Game that won the War*, London: Hodder and Stoughton, 2019.

11. Sabin, *Simulating War: Studying Conflict*, p. xvii.