Juegos de Guerra Multinacionales

Afianzando la integración e interoperabilidad regional



Capitán de Navío
LUIS R. ADAWI CÁCERES
Director del Centro de Entrenamiento
Táctico Naval



Desarrollo de juegos de guerra multinacionales, herramienta eficaz para una mayor integración regional.

Como hemos podido leer en las páginas precedentes, las operaciones multinacionales en las que participamos nos permiten entrenarnos en el ámbito de operación natural, el mar, presentándonos diversas complejidades operacionales encaminadas a medir la preparación y grado de interoperabilidad de los medios desplegados; pero dadas a las limitaciones innatas de todo medio móvil contrastadas con lo vasto del escenario marítimo donde se desarrollan, es sumamente difícil poder probar repetidamente la efectividad de algún curso de acción para ser tomado en una situación de emergencia real en la que pueda necesitarse la participación de fuerzas combinadas, así como es muy peligroso poder llevar a las unidades a situaciones extremas en donde tengan que tomarse decisiones rápidas antes de que la integridad de la unidad se vea afectada.

"... las operaciones marítimas multinacionales realizadas en la mar se complementan con operaciones ejercitadas sobre la mesa...".

Es por este motivo que las operaciones marítimas multinacionales realizadas en la mar se complementan con operaciones ejercitadas sobre la mesa, en las que los participantes prueban los niveles de conducción de las operaciones multinacionales y plantean soluciones operacionales a las diversas situaciones de crisis que se emulan para convertir la sala de juegos en una sala de toma de decisiones. Tales ejercicios son los denominados juegos de guerra multinacionales.

En nuestra región participamos en dos juegos de guerra principales orientados a los objetivos de entrenamiento antes descritos, estos juegos son: el Juego de Guerra Interamericano, IAWG por sus siglas en inglés; y el Juego de Guerra Multilateral, MWG. El primero de estos con un corte académico, mientras que el segundo con un mayor envolvimiento de las áreas operativa y diplomática.

El Juego de Guerra Interamericano, el más antiguo de la región, nació como una propuesta presentada en la Conferencia de Escuelas de Guerra Naval de América; el primer juego se llevo a cabo en el año 1972; su idea inicial era la de recrear una situación que requiera la defensa de América contra una amenaza externa. Luego del final de la guerra fría en que cambiaron las amenazas, como ya se ha comentado en anterior artículo, las situaciones se enfocaron a operaciones diferentes a la guerra, principalmente operaciones de seguridad marítima.

El Juego de Guerra Interamericano empezó como juego de simulación tipo seminario, realizándose anualmente en las instalaciones de la escuela superior de guerra naval del correspondiente país anfitrión; hasta el año 2005 en que cambia su modalidad al de juego de guerra tipo seminario virtual.

El Juego de Guerra Interamericano comprende hoy representaciones navales de 14 países: Argentina, Bolivia, Brasil, Canadá, Chile, Colombia, Ecuador, Estados Unidos de América, México, Paraguay, Perú, República Dominicana, Uruguay y Venezuela. Se ejecuta a distancia empleando las facilidades de la Internet, constituyéndose quizás en el juego de guerra de mayor dimensión que se ejecuta a través de los hilos informáticos.

Como se ha mencionado, el juego se desarrolla en una simulación del tipo seminario en línea, empleando para tal fin la Internet; cada representación

participa desde una estación de cómputo habilitada en sus correspondientes países, normalmente ubicadas dentro de sus Escuelas Superiores de Guerra, en el caso del Perú el juego se efectúa desde el Centro de Entrenamiento Táctico Naval.

El juego tiene una duración efectiva de dos semanas de ejecución. Uno de los países, en forma rotativa, cumple funciones de director del juego de guerra, como organizador del evento; siendo responsable por el diseño del escenario y situación de crisis, la conducción del juego en línea y la preparación de la conferencia final de crítica, la que se lleva a cabo presencialmente en su correspondiente país. Este grupo de dirección es conformado por oficiales de la escuela superior anfitriona, oficiales representantes del organizador del año anterior, así como del posterior organizador.

Las herramientas con las que cuenta el juego para ser ejecutado son: un sitio web en donde poder cargar la información del juego, el cuál adicionalmente debe contar con aplicaciones web de foro de discusión, chat y carga de archivos. Durante los quince días de ejecución, los participantes analizan individualmente las situaciones, planteando cada uno solución multinacional, las cuales son luego compartidas con todos los participantes; para, al término de un plazo específico en el que todos pueden tomar conocimiento de todas las soluciones planteadas, realizar una reunión en línea para discutir, por espacio de dos horas, las soluciones planteadas y encontrar en forma combinada una idea común que permita actuar eficientemente ante la situación presentada.

Luego de cada sesión de chat el juego va cobrando nuevos escenarios de crisis, escalándose cada vez más hacia el punto de inicio de un combate o de toma de decisiones vitales para reestabilizar la paz en el teatro emulado, para atender emergencias producto de debacles de la naturaleza o para reordenar la ley en el buen uso del mar. Al final del período de juego, cada quien internamente debe efectuar una revisión integral de las conclusiones obtenidas como parte del juego, contrastarlas con las bases de datos de lecciones aprendidas en la participación de operaciones simi-



Imprescindible empleo del Centro de Entrenamiento Táctico Naval para el desarrollo de ejercicios en la carta.

"El juego de Guerra Multinacional considera la simulación de los medios de comunicación, prensa escrita y hablada; lo que permite autoevaluarse en la forma en que uno se dirige a los medios de prensa, así como aprender a emplear tales medios para ayudar a consolidar o alcanzar el éxito en las operaciones".

lares, y llevar todas las inquietudes, dudas, nuevas propuestas, en general todos los aspectos críticos sobre el juego realizado; a la reunión final de crítica, en la cual se llegan a conclusiones concensuadas que alimentan la base de datos de lecciones aprendidas para el empleo de fuerzas multinacionales.

Nuestra marina fue coorganizadora con Argentina del XXV IAWG, el cual fue ejecutado en forma presencial el año 2006 en las instalaciones del Centro de Entrenamiento Táctico Naval, ejecutándose el ejercicio en el recientemente adquirido simulador constructivo.

El Juego de Guerra Multilateral, que hasta el año 2008 se denominó Hexalateral[1], se viene realizando desde hace siete años. Este juego, que ejecuta escenarios similares a los diseñados en los juegos de guerra interamericanos, tiene su particular diferencia en que se involucran a las áreas operativas y diplomáticas de cada país participante; en el caso del Juego de Guerra Interamericano el nivel de participación es académico participando representantes de las escuelas superiores de guerra. Otra diferencia de este juego es que se ejecuta de forma presencial.

Otra particularidad de este juego es que considera la simulación de los medios de comunicación, prensa escrita y hablada; lo que permite autoevaluarse en la forma en que uno se dirige a los medios de prensa, así como aprender a emplear tales medios para ayudar a consolidar o alcanzar el éxito en las operaciones.

El Juego de Guerra Multilateral tiene como participantes a Argentina, Brasil, Canadá, Chile, Ecuador, Estados Unidos de América y Perú, y es realizado anualmente en una secuencia alfabéticamente rotativa. Al Perú le tocó organizar el juego en el año 2006, y tenemos programado hacernos cargo del juego del año 2012.

El XXXV IAWG, ejecutado este año, estuvo organizado por la Escuela de Guerra Naval de la República Oriental del Uruguay, mientras que el VII MWG se encontró a cargo de la Academia de Guerra Naval de Chile.

El IAWG presentó, en una primera fase, un escenario de piratería marítima en el Mar Caribe, en donde un grupo de piratas luego de robar un yate de alta velocidad secuestraron un buque petrolero clase TI Asia[2] de gran capacidad de carga, por el que pidieron un rescate amenazando con hacerlo explotar frente a las costas de una de las islas del mar Caribe. La ficción nos llevó a una situación de mucha mayor dificultad cuando los piratas amenazaron con hacer estallar el buque si es que se acercaba alguna embarcación o aeronave hacia este, situación que dificultaba la ejecución de un rescate.

Esta situación extrema es un escenario que Peter Chalk[3] (2009), en su exposición titulada "Piratería marítima, razones, peligros y soluciones" –en la cual analiza el problema de la piratería en el Golfo de Adén–, refiere como el peor escenario que se pueda presentar:

> "... un escenario de pesadilla es que ocurra una colisión provocada en medio del mar en la que se vea envuelto un buque tanque de gran capacidad de carga. No solamente resultaría en un derrame de petróleo que cause un irreparable daño a los recursos y vida marina en la alta mar, sino que se extendería a lo largo de tierras costeras fértiles. Esto ocasionaría serias dificultades a cualquier estado que dependa de los océanos como fuente primaria de comida, ya sea para consumo doméstico o para exportación". (Chalk, 2009)

Como se puede leer en la trascripción del reporte, el escenario que se diseñó no se encuentra lejos de lo que podría suceder en el mundo real, lo que sumado al secuestro por piratas somalíes del buque tanque *Sirius Star* (con dos millones de barriles de crudo en tanques) sucedido en febrero de 2009; sustentan sobradamente nuestro entrenamiento para la toma de decisiones en tan escabrosas situaciones.

En una segunda fase se creó una situación de desastre natural en la misma área de operaciones, en donde un terremoto de gran magnitud, seguido de un tsunami y la erupción de un volcán convirtieron la tranquilidad de la región caribe en un escenario catastrófico en el que urgía la ayuda humanitaria para el apoyo con víveres, medicinas, atenciones médicas hasta la evacuación inmediata de poblados enteros amenazados por la naturaleza.

Tal escenario, que últimamente viene azotando en dicha región, nos permite identificar las principales dificultades que se presentarían para lograr la atención rápida y oportuna a las personas necesitadas, así como probar la aplicabilidad de los procesos de planeamiento para este tipo de operaciones, además de proponer soluciones a los problemas que se puedan plantear.

El VII MWG, que demandó una inmersión de cinco días en el escenario de crisis diseñado, nos permitió librar sendas discusiones, tanto en el nivel autoridad superior como en el nivel comando operacional, para analizar cada situación y evaluar cada solución planteada.

El escenario creado se centró en una combinación de terrorismo y piratería marítima, con la participación subrepticia de un gobierno de facto con intenciones de desestabilizar la región debido a intereses netamente pecuniarios. Una zona desestabilizada donde no impera la ley es cuna para una serie de delitos transnacionales, como el contrabando de armas, el tráfico de drogas, la trata de personas y la piratería marítima; parte de los cuales fueron planteados dentro de los siete movimientos o entradas laterales[4], que comprendió el escenario.

La ficción de este juego nos llevó a tomar decisiones sobre eventos extremos, como el secuestro de un alto mando de la fuerza multinacional, mientras se operaba en el área de operaciones la amenaza de hacer explotar un buque en el Canal de Panamá; hasta el extremo de un atentado terrorista contra un crucero de pasajeros que transporta niños de diferentes países.

Quizás podamos pensar, y ¿por qué tanta dificultad en el actuar contra delincuentes?, ¿qué problema puede tener un poderoso buque de guerra contra un pobremente armado bote, unas 50 veces más pequeño que el buque de guerra?

Justamente, la asimetría entre la amenaza y la fuerza propia, la imperfección del derecho marítimo internacional, el vacío existente en el derecho internacional y nacional para procesar a estos delincuentes; forman parte de los grandes problemas, que son aprovechados por los delincuentes para revertir y limitar el accionar de una fuerza de control de la ley en el mar.

Tal desventaja nos obliga a revisar una y otra vez cada situación posible, a continuar evaluando los cursos de acción, a proponer adecuaciones de las leyes, a actualizar nuestros procedimientos y anticiparnos a las amenazas para en el momento que estas intenten imponerse nos encuentren preparados para mitigarlas.

Hemos podido revisar a lo largo de este y los dos artículos anteriores, cuál es la labor de una fuerza naval multinacional en escenarios en los que se presentan como amenazas actores no estatales, algunas veces peligrosamente respaldados por estados inviables o por estados corruptos; pudiendo tomar como gran conclusión que la complejidad del escenario nos obliga a continuar con

mayor ímpetu en nuestro entrenamiento, tanto en la mar, donde se entrena el nivel táctico, como en las salas virtuales, en las que se entrena al nivel operacional en la toma de decisiones.

Son, pues, la interoperabilidad e integración los bastiones sobre los cuales necesitamos soportar la doctrina de una fuerza multinacional regional, entrenada y lista para actuar eficientemente ante cualquier situación de crisis que perturbe o intente perturbar la paz, tranquilidad y ordenamiento de nuestra región.

Como mensaje final, quisiéramos verter el siguiente:

> Si queremos combatir contra amenazas que tienen consecuencias regionales, pues debemos igualmente actuar en una sola fuerza regional, para contrarrestarla con éxito. Para tal propósito, es mandatorio incrementar nuestro entrenamiento con miras a lograr la interoperabilidad que nos asegure la operación combinada como una sola fuerza regional.

Referencias

1 Hasta antes del año 2003, fecha en que el Perú se integra como miembro, el juego de simulación recibía el nombre de Juego de Guerra Pentalateral; con nuestro ingreso pasó a denominarse Hexalateral, denominación que fue mantenida hasta este año en que, debido al ingreso de Ecuador, se tomó la decisión de cambiar de denominación al de *Multilateral War Game*.

2 Los buques tanque clase TI Asia son denominados ULCC (*Ultra Large Crude Carrier*), tienen una capacidad de almacenamiento de 440.000 t de petróleo crudo, equivalente a un poco más de 3.166.000 barriles.

3 Peter Chalk es analista político de la RAND Corporation, es también conferencista y ha publicado diversas investigaciones sobre el fenómeno del terrorismo marítimo y piratería marítima.

4 Movimientos o entradas laterales es la denominación que recibe cada situación cambiante planteada como parte del escenario de simulación, que tiene como objetivo ir escalando una crisis o un conflicto; así como plantear diferentes situaciones para el análisis de las decisiones tomadas y soluciones adoptadas.

Bibliografía

Chalk, P. (2009, 4 de febrero). *Maritime Piracy: reasons, dangers and solutions*. RAND Corporation. Recuperado el 26 de noviembre 2009 de http://www.rand.org/pubs/testimonies/2009/RAND_CT317.pdf

Revista de Marina, 102 (2), 2009.

