EDITORIAL ESDEG

Revista
Ensayos sobre Estrategia Marítima
Volumen 7, número 18, junio-diciembre 2023
Bogotá, D.C, Colombia
ISSN: 2500-4735 • eISSN: 2981-3026
Página web: https://esdegrevistas.edu.co/index.php/rema

Origen y evolución de los Juegos de Guerra Navales Interamericanos

Origin and Evolution of the Inter-American Naval War Games

Pedro Meladio Knight Rymer

CITACIÓN APA:

Knight Rymer, P. M. (2023). Origen y evolución de los Juegos de Guerra Navales Interamericanos. *Ensayos sobre Estrategia Marítima, 7*(18), 147-164. https://doi.org/10.25062/2500-4735.4791

Publicado en línea: **Diciembre 30 de 2023**

Enviar un artículo a la Revista

Los artículos publicados por la *Revista Ensayos sobre Estrategia Marítima* son de acceso abierto bajo una licencia *Creative Commons:* Atribución - No Comercial - Sin Derivados.

Revista **Ensayos sobre Estrategia Marítima**
Volumen 7, número 18, julio-diciembre 2023 (pp. 147-164)
Bogotá, D.C, Colombia

EDITORIAL ESDEG

Origen y evolución de los Juegos de Guerra Navales Interamericanos

Origin and Evolution of the Inter-American Naval War Games

DOI: https://doi.org/10.25062/2500-4735.4791

Pedro Meladio Knight Rymer
Armada de República Dominicana, República Dominicana

Resumen

Los Juegos de Guerra Naval Interamericanos (JGNI) son un evento militar internacional que tiene lugar cada dos años desde 1960. Los JGNI son una serie de ejercicios navales que involucran a países de América, en los que se simulan escenarios de conflicto naval, con el objetivo de mejorar la operatividad interinstitucional y la cooperación militar de los países participantes. En el siguiente artículo titulado Origen y evolución de los Juegos de Guerra Navales Interamericanos, se analizará el origen y el desarrollo de los JGNI, desde su creación hasta la actualidad, con el objetivo de dar a conocer los avances e incidencia de los Juegos de Guerra Navales su estructura y cómo se podría mejorar o reestructurar, implementando estrategia, limitando el estudio cualitativo a la observación e interpretación de las informaciones y datos ya registrados sin necesidad de realizar pruebas, ensayos o experimentos(descriptivo/no experimental); recurriendo al razonamiento analítico para llegar a la recomendación final de los datos analizados.

Palabras Clave: Origen; Evolución; Juegos de Guerra Naval; Interamericanos; Estrategia.

Abstract

The Inter-American Naval War Games (JGNI) are an international military event that takes place every two years since 1960. The JGNI are a series of naval exercises involving countries from the Americas, in which simulated naval conflict scenarios are played out with the goal of improving the operability and cooperation among the armed forces of participating countries. In the following article entitled "Origin and Evolution of the Inter-American Naval War Games," the origin and development of the JGNI will be analyzed from its creation to the present day, in order to raise awareness of the advances and impact of the Naval War Games, its structure, and how it could be improved or restructured by implementing strategy, limiting the study of observation and interpretation of already registered information and data without the need for testing, rehearsals, or experiments; resorting to analytical reasoning to arrive at the final recommendation of the analyzed data.

Key words: Origin; Evolution; Naval War Games; Interamerican; Strategy

CC BY NC ND

Artículo de reflexión
Recibido: 9 de octubre de 2023 • **Aceptado**: 15 de diciembre de 2023
Contacto: Pedro Meladio Knight Rymer pedro.knight@esdeg.edu.co

Introducción

Quizás los *juegos de guerra* representan para la comunidad digital actual un verdadero reto de entretenimiento y diversión; para no ir lejos, la ardua competencia de las economías y el comercio, también se presentan *juegos* que permiten la toma de decisiones a largo plazo sobre aspectos que modelan negocios y su estrategia competitiva, la representación de escenarios permite apreciar si las estrategias funcionan o fracasan, bajo suposiciones realistas, capacidades de realizar cambios en su plan y en función de los resultados de la simulación. Pero lo cierto, es que el Juego para la Guerra, ha sido una realidad práctica a través de la evolución de las civilizaciones, ya que la guerra ha estado presente y ha generado resultados, lecciones aprendidas y estudios de caso, que han servido de referentes para imaginar las consecuencias de un resultado bélico táctico o estratégico, según se simule uno u otro curso de acción previsto; por tanto, un Juego de Guerra dicho por Rosenwald, y referido por Leandro Martínez-Peñas, corresponde a "Una simulación de operaciones militares que implica a dos o más fuerzas oponentes, usando reglas, datos y procedimientos para recrear una situación real, o que se asume como real" (s.f., p.106).

Como inquietud académica es preciso plantear una pregunta que nos llevará a la observancia ilustrada sobre el ensayo ¿Qué representan los Juegos de Guerra en el contexto del aprendizaje militar y naval a nivel de la región? Y para dar respuesta a dicho cuestionamiento se plantean algunos objetivos orientadores.

En principio el objetivo principal del presente ensayo producto de investigación corresponde al determinar cómo transformar las apariencias o ficciones con base en referentes y hechos reales para que sean objetos de estudio y que permitan sobre ellos proponer cursos de acción conducentes a buenas decisiones operacionales; por tanto, se parte del desarrollo y descripción sobre el origen y evolución de los Juegos de Guerra Navales Interamericanos validando los resultados para los diferentes países y marinas que habitualmente son participantes en los mismos, y para desarrollarlo se respalda en los objetivos específicos expuestos en el origen de los juegos de guerra, se desarrolla una retrospectiva de los Juegos de Guerra Interamericanos específicamente, así como la presentación sobre la evolución de los Juegos de Guerra Naval Interamericanos en los cuales se propone a manera de inquietud académica y debate la transformación, cuestionamientos y limitaciones en torno de la participación en los Juegos de Guerra Naval Interamericanos y al final del camino conducen a proponer unas Reflexiones finales

Metodología

La investigación es cualitativa y descriptiva debido a que se realiza una aproximación de la experiencia en Juegos de Guerra Naval y validada en la revisión documental en fuentes

sobre los hechos y resultados. El alcance de la investigación es descriptivo debido a que no se hace uso de técnicas de investigación experimental. Como objetivo, pretende identificar la importancia que reviste la simulación y los Juegos de Guerra y específicamente los navales en la academia, la construcción del conocimiento y la destreza para la adecuada toma de decisiones, contemplando además un especial requisito desde lo económico y logístico para lograr mediante el ensayo ahorros significativos que sería imposible hacerse en la práctica real.

Origen de los Juegos de Guerra

En este punto se menciona a Carbonell y Watts (2007), quienes discuten la perspectiva histórica de la simulación y el juego como estrategia de enseñanza, además señalan que los orígenes del actual movimiento en torno a la simulación y la metodología del juego se sitúan momentáneamente en 3000 años antes de Cristo con el juego de mesa chino *Wei-Hai,* en el que el ganador debía rodear o flanquear al oponente de acuerdo con los fundamentos del estratega. filósofo y estudioso del arte militar Sun Tzu" (p.68). Asimismo, se colocaban elementos de azar y piezas de juego que se asemejan a soldados de infantería, caballería ligera, elefantes y carros de guerra, se introdujeron por primera vez en el juego de mesa hindú Chaturanga (Murillo León, Baquero Valdez, & Sotelo Saiz, 2016).

El juego de mesa chino *Wei-Hai* es un tablero de estrategia para dos personas. Se considera una de las cuatro partes fundamentales de la antigua China y sus raíces se remontan a más de 2, 500 años en China. Los textos más antiguos que hacen referencia al juego son las analectas de Confucio, donde se dicta que este tiene como objetivo fundamental rodear para controlar una cantidad de territorio mayor a la del oponente. Hay varios conjuntos de reglas, pero generalmente todas coinciden y, salvo excepción excepcional, las diferencias tienen poco impacto en la estrategia o el curso del juego. A pesar de que las reglas parecen sencillas, requiere una estrategia bastante complicada. Mientras que el juego hindú *Chaturanga* parece haber sido influenciado tanto por otros juegos como por el ajedrez, tal como se juega hoy en día. Según H. J. R. Murray,

> [...] la palabra *chaturanga* se convirtió en el nombre épico regular para el ejército en una fecha temprana en sánscrito. El juego era una simulación de guerra, en la que se representaba cada arma del ejército, siendo estos carros, caballería, elefantes e infantería. Además de estos, había un rey y su consejero. El juego se jugaba en un tablero de 8x8 llamado *ashāpada*, que fue tomado de un juego anterior que probablemente era un juego de carreras. (Murray, 1918, pág. 68)

Se cree que la forma actual de *Chaturanga* ***s***e juega aproximadamente desde el año 600 y se considera la versión más antigua del ajedrez. Introducido en Europa a través del Shatranj que fue la forma en la Edad Media. Pero antes Garcia y Watts (2007) señalan: el juego de las damas y el ajedrez aparecieron en la antigua Grecia, Asia Menor, Persia o la

India muchos siglos antes de Cristo" (p.68) Ejemplo de lo anterior, en artículo publicado en el sitio web de la revista La Vanguardia se extrajo el siguiente fragmento:

> Ramsés II fue pintado en los muros de su palacio de Tebas jugando una partida de damas. Además, se menciona que entre los artefactos desenterrados durante las exploraciones se encontraron tableros de juego y soldados en miniatura o armas representadas gráficamente en tumbas y excavaciones arqueológicas. (Sevilla, 2020)

De igual manera, los procedimientos rituales que facilitaban la entrada al más allá, donde el difunto jugaba al *senet* (un juego de mesa muy querido en el Antiguo Egipto) con un enemigo etéreo, se describen en el Libro de los Muertos, que incluye un código ilustrado. (Steiner, 1998).

En el libro *El Atahualpa ajedrecista,* Morilla (2016) menciona que el ajedrez adquirió popularidad en Europa a principios del siglo XVI y que se convirtió en un juego de la nobleza y la realeza. Además, se menciona que el ajedrez se utilizó como una herramienta para enseñar estrategias militares y que algunos tratados de ajedrez del siglo XVII incluían secciones sobre estrategias militares.

Las versiones europeas del juego del ajedrez en el siglo XVII comenzaron a describir proezas militares (Wolfe, 1993). El juego *King de Ulm,* desarrollado por Weikhman en 1664, y el *War Chess* de Helwing, jugado en la corte de Brunswick en Alemania en 1780, son dos ejemplos de la seriedad con la que estos juegos de salón evolucionaron rápidamente (Young, 1959).

Sin embargo, el *Kriegspeil,* desarrollado por el barón prusiano Von Reiswitz y su hijo y utilizado para instruir a visitantes europeos destacados como parte del patrimonio nacional, es el juego de guerra más conocido. Finalmente, el *Kriegspeil* fue empleado como mecanismo de capacitación en las campañas contra Austria por Prusia en 1886 y en la guerra con Francia en 1870 (Wolfe, 1993). Después de que el ejército prusiano llevó a cabo juegos de ejercicios de guerra (Shubik, 1989, citado en Castro, 2008), señala que los juegos probablemente comenzaron a ser tomados en consideración de alguna manera formal; mientras que Vidondo (2006), resalta en su artículo "la enseñanza militar en el alto mando", que los juegos de guerra eran considerados una pieza clave en la enseñanza militar en toda Europa.

Por otro lado, los juegos de simulación, según Domingo (2004) en Romero, Gutiérrez, Rodríguez y Carrasco (2010), se desarrollaron a finales de los años cincuenta de siglo XX como resultado de la fusión de las investigaciones sobre la creación de juegos de simulación bélica. Investigación de operaciones, tecnología informática y avances en la teoría educativa, y rápidamente ganaron popularidad.

John Clark, un escocés, hizo el primer intento de desarrollar un juego de guerra naval. A pesar de no haber estado nunca en el mar, a Clark se le ocurrió una forma inteligente de

simular el combate entre buques de guerra. En 1782 Clark publicó una versión completa de su trabajo, que tuvo gran aceptación, ejerciendo una importante influencia en la táctica de la Armada inglesa de la época. Inspirándose en el ajedrez, Helwig, maestro de pajes del Duque de Brunswick, creó un juego de simulación de batallas en 1780 muy similar al concepto moderno de juego de guerra comercial. Se jugaba en un tablero de 1666 cuadrículas que tenía un código de colores para identificar los tipos de terrenos.

Los jugadores usaban piezas que representaban varios tipos de unidades y tenían diferentes capacidades de movimiento por turno que se expresaban en cuadrículas. Georg Vinturinus, un autor militar de Schleswig, creó una variación más complicada de este juego en 1795 utilizando una región que representaba el área de tierra entre Francia y Bélgica. Los comandantes militares se benefician enormemente de practicar antes de entrar en combate real. Por lo que se desarrollaron algunos juegos para simular la guerra y el impacto de variables como número de tropas, alcances, diversas formaciones, posiciones y velocidades de desplazamiento, entre otras. Debido a la Segunda Guerra Mundial, estos juegos se desarrollaron con el tiempo y alcanzaron su punto máximo (Perla, 2012).

Otra variación de importancia fue diseñada por el barón prusiano Von Reiswitz y su hijo quienes publicaron el *Kriegspeil* en 1824.

> El Kriegsspiel se basa en manejar sobre mapas topográficos reales unas piezas que ocupan en el mismo lo que las unidades que representan ocuparían en la realidad, en cualquier tipo de formaciones. El desplazamiento de tales piezas se fijaba en fracciones de dos minutos y de acuerdo con la (sic) movilidad de infantería, caballería, artillería o bagajes, y a si este movimiento se hiciera al paso, a la carrera, al galope o arrastrado. Todo ello, además, influenciado por las características del terreno, de acuerdo con el mapa topográfico donde se desarrolla la simulación. En el caso de los combates, se tenía en cuenta el número de efectivos, tipo y alcance de armas, formaciones, posición, etc..., utilizándose unos dados especiales para determinar las situaciones aleatorias que se dan en todo encuentro armado. Los dados servían para matizar un resultado, pero en absoluto eran determinantes. (Fernández - Xesta, 2014)

El general Karl Von Muffling, jefe del Estado Mayor del ejército prusiano, se topó con el libro en 1829 cuando se utilizaba como un simple juego de entretenimiento en una librería de Berlín. Luego ordenó que lo sacaran de los estantes y lo evaluaran con el personal. (Álvarez, 2018) A partir de ese momento, el libro se hizo conocido, admirado e imitado. Todas las campañas posteriores a lo largo del siglo XIX, primero dirigidas por Prusia y luego por la Alemania unificada, fueron estudiadas previamente en el *Kriessgpiel* con resultados consistentemente positivos en el campo de batalla (Vego, 2012).

> 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 (Barros Urzúa, 1980)|

Después del Reino Unido, otros países comenzaron a desarrollar sus propios sistemas de simulación táctica para la planificación militar. Para entonces, sin embargo, los alemanes ya habían mejorado el juego con la contribución de Jacob Von Meckel, profesor de la Escuela Militar de Hannover, quien lo flexibiliza hasta el punto de que las escaramuzas en formaciones cerradas se convirtieron en batallas en formaciones. También utiliza un mapa ficticio (Meckel Map), que todavía está en uso.

En el caso específico de España, Fernández (2014) señala que el primer reglamento de simulación táctica, "El juego de la Guerra", fue publicado por el coronel de Estado Mayor Máximo Ramos en 1881, en otro lugar, pero lógicamente basadas en los principios del *Kriegspeil* y las modificaciones posteriores de Meckel. En el mismo orden, se menciona que, a principios del siglo XX, los japoneses introdujeron el *Go-Yama,* que se basaba en el juego oriental del *Go*; este fue adaptado según las prescripciones de Von Reisswitz, aunque demasiado simplificado y preparado para una sola campaña, la guerra ruso - japonesa, que tuvo lugar en 1905.

Retrospectiva de los Juegos de Guerra Interamericanos

Refiriendo al mencionado *Go-Yama,* este fue rápidamente traducido al alemán y subtitulado, porque el *Kriegspeil* no estaba actualizado. Todas las reglas de la simulación táctica resultaron ser solo un juego por diversión. Del Manual de Juegos de Guerra publicado por la Dirección de Educación de la Armada de Ecuador (2012)

> Los juegos de guerra continuaron progresando y su uso académico comenzó a ser explorado con regularidad desde los comienzos del siglo XX en las escuelas militares europeas y asiáticas, pero quizás con mayor énfasis en el Colegio Naval de Guerra de Estados Unidos. Los alemanes siguieron usando juegos de guerra de alto nivel durante el desarrollo mismo de la I Guerra Mundial y durante el período entre las dos grandes guerras, ampliaron su aplicación del campo táctico al estratégico. Intensificándose durante la II Guerra Mundial, porque tanto alemanes, como japoneses, ingleses y norteamericanos utilizaron con más frecuencia técnicas simuladoras, con la finalidad de visualizar y evaluar los posibles resultados de operaciones futuras. (p.6-7)

A pesar de la antigüedad de algunos juegos, podemos considerar la Segunda Guerra Mundial como el punto de partida para una nueva etapa, donde la aplicación de las técnicas de simulación se extiende a distintos continentes y se utiliza, además de en la planificación bélica, para la búsqueda y destrucción; técnicas que ya se usaban durante la II Guerra Mundial o la guerra de Vietnam. (García Carbonell & Watts, 2007, pág. 72)

Si Alemania fue la cuna de la simulación bélica entre las tácticas y estrategias terrestres, el Reino Unido lo que sería referente a los combates navales. La obra de referencia, el manual Naval War game, escrito en 1912 por Fred Thomas Jane productor del libro sobre las Armadas de todos los países del mundo Jane`s Fleet, que se sigue publicando

cada año y son obras de consulta obligatoria en la materia, curiosamente en su portada interior tiene el título completo. "Como Jugar el Juego de Guerra Naval" (Vego, 2012).

El origen de los Juegos de Guerra Naval Interamericanos (JGNI) se remonta a la década de 1950, cuando Estados Unidos y varios países de América Latina comenzaron a realizar ejercicios militares conjuntos para mejorar la cooperación y la interoperabilidad de sus fuerzas armadas. En 1956, la Armada de los Estados Unidos organizó un ejercicio naval en el que participaron varios países de América Latina, conocido como Unitas[1]. Este ejercicio fue un éxito y sentó las bases para la creación de los JGNI. El ejercicio se realizó en el Canal de Panamá y en las aguas del Pacífico, y consistió en una serie de escenarios de conflicto naval que permitieron a los países participantes mejorar sus habilidades de navegación, comunicación y coordinación.

En 1959, se llevó a cabo la primera reunión de la Junta Interamericana de Defensa (JID), en la que se discutieron los desafíos de la seguridad regional y se acordó la necesidad de fortalecer la cooperación militar entre los países de América. En esta reunión, se propuso la creación de un ejercicio naval conjunto que involucra a los países de América, y se decidió que la JID sería la encargada de organizar el evento.

El Juego de Guerra Interamericano (sigla en inglés IAWG) es un juego tipo seminario unilateral realizado anualmente y que comenzó como resultado de la decisión tomada durante la primera reunión de la Conferencia de Academias de Guerra Navales del Continente Americano (sigla en inglés CNWCA) realizada en la Academia de Guerra Naval de Newport, EE. UU. en 1962. Desde entonces el grupo se reúne cada dos años después de la Conferencia Naval Interamericana, siendo una reunión a nivel de comandantes en jefe. El primer Juego de Guerra Interamericano fue realizado en 1972 en la Academia de Guerra Naval de EE. UU en Newport. Desde entonces se ha jugado en forma ininterrumpida con solo dos excepciones en el 2001 y 2004" (Armada de Colombia, 2012)

Evolución de los Juegos de Guerra Naval Interamericanos

Desde la creación de la CNWCA, los Juegos de Guerra Naval Interamericanos han evolucionado y se han expandido para incluir a más países y escenarios de conflicto naval más complejos. En las primeras ediciones de los JGNI, los ejercicios se centraron en la interoperabilidad básica y la coordinación entre las fuerzas navales de los países participantes,

1 Los Ejercicios navales Unitas, (del Latin "unidad") se desarrollan en el marco del Tratado Interamericano de Asistencia Recíproca (TIAR), promovido por los Estados Unidos y son consecuencia de la Primera Conferencia Naval realizada en Panamá en 1959. El ejercicio marítimo multinacional de los más antiguos ejecutados actualmente en el mundo, en la versión número 59 de la operación Unitas en aguas del mar Caribe, la Armada Nacional de Colombia es anfitriona de 12 países y sus Marinas participantes del ejercicio de entrenamiento, capacitación y cooperación multinacional, que se desarrolló del 24 de julio hasta el 11 de septiembre 2023.

con el propósito de resolver problemas militares con énfasis en el nivel táctico, utilizando juegos de guerra y simulaciones. (Armada de Colombia, 2012) Sin embargo, a medida que las fuerzas navales de América Latina se han modernizado y se han vuelto más sofisticadas, los ejercicios de los JGNI han evolucionado para reflejar estos cambios.

A lo largo de las últimas décadas, los JGNI se han expandido para incluir escenarios de conflicto naval más complejos, como operaciones de interdicción marítima, protección de la navegación comercial, seguridad marítima, operaciones de rescate y ayuda humanitaria. Además, los JGNI han incluido una mayor participación de fuerzas terrestres y aéreas, lo que ha permitido a los países participantes mejorar su capacidad.

Los Juegos de Guerra Naval Interamericanos (JGNI) actualmente, en su evolución, corresponden a un juego tipo seminario. Se realiza como un Juego de Guerra con objetivos educacionales de nivel operacional, cuentan con la participación de 13 países de América, incluyendo a Argentina, Brasil, Canadá, Chile, Colombia, Ecuador, Estados Unidos, México, Panamá, Perú, República Dominicana, Uruguay y Venezuela; cada dos años, estos países se reúnen para realizar ejercicios navales conjuntos en los que simulan escenarios de conflicto naval y trabajan en mejorar la interoperabilidad y la cooperación entre sus fuerzas armadas.

Además, algunos países también invitan a observadores de otros países para asistir a los ejercicios y compartir sus experiencias. Los JGNI son uno de los eventos militares más importantes de América y han contribuido significativamente a la seguridad regional y a la cooperación entre los países participantes.

Bases para la ejecución de los Juegos de Guerra

Para empezar a describir las bases de los juegos de guerra, se traen a colación los planteamientos de Garay y Reyes (2012) quienes expresaron:

> Desde los inicios de la historia de la humanidad y así mismo de los conflictos armados, los juegos de simulación se han utilizado en diversos escenarios y por diversos ejércitos como herramienta de enseñanza y conocimiento, y sobre todo si se proyecta la retroalimentación inmediata hacia la asimilación de las situaciones estudiadas para planear y desarrollar operaciones militares sin consecuencias funestas. De acuerdo con ello se proyecta la aplicación y el uso de la tecnología de la simulación, como medio para la consecución de un nuevo fin, a partir de la posibilidad de errar o de acertar en la toma de decisiones en el campo de guerra simulado, cuya consecuencia directa puede conllevar, entre otras posibilidades, a tratar de extraer lecciones aprendidas a partir de los juegos de simulación, cuyo impacto directo es la simulación de las consecuencias imprevistas que puedan surgir en relación con una sanción legal. (p.238)

Los Juegos de Guerra en la actualidad tienen un carácter eminentemente didáctico que se realiza; sus situaciones se desenvuelven en un nivel claramente estratégico, escapulando problemas de política contingente y desarrollando ejercicios tácticos sólo en la medida que el juego los haga imprescindible. (Revista Marina, 1987)

Propósitos y finalidad de los juegos de guerra

Cada juego tiene propósitos y fines diferentes, atendiendo a las circunstancias del entorno estratégico, así como a las necesidades y aspiraciones de los participantes. En el caso específico de los juegos interamericanos, sus principales objetivos son estimular los procesos de planificación para enfrentar misiones insertas en una perspectiva global de defensa hemisférica y practicar las modalidades de control del tráfico marítimo, incentivando un entrenamiento de los respectivos organismos de Estado Mayor.

El juego se centraliza en una determinada Academia o Escuela de Guerra Naval y las demás Academias participantes, salvo un equipo delegado que concurre a la Academia directora, permanecen en sus sedes respectivas. Este sistema de juego a distancia descansa en la eficacia y eficiencia de un elemento vital: la Red Naval Interamericanas de Telecomunicaciones, que debe actuar soportando todas las exigentes demandas de una situación real.

Estos complejos ejercicios redundan en valiosas experiencias, y es por eso por lo que se han venido realizando regularmente a lo largo de los últimos años; hasta la fecha, ya han tenido quince versiones. En todas estas ocasiones, salvo en una, efectuada en Brasil, la Academia anfitriona ha sido el Colegio de Guerra Naval de Estados Unidos, en Newport, R.I.; la razón principal de esta reiteración no ha sido necesariamente de índole política, sino más bien logística, ya que los equipamientos adecuados para llevar adelante un proceso tan arduo de control y coordinación han estado disponibles sólo en dicho país.

Otro de los propósitos que persigue este tipo de actividad es aumentar el conocimiento académico profesional mutuo y la integración de las Escuelas de Guerra Navales de las naciones participantes por medio de un Juego de Guerra en el nivel operacional, empleando procedimientos doctrinarios compartidos para el análisis, planificación y solución de problemas complejos. Incentivando así la creatividad y la libertad académica de las Instituciones participantes (Armada República de Argentina, 2022).

Normas actuales para el desarrollo de los Juegos de Guerra

En la fase inicial del proceso, se procede a la designación de los representantes y al establecimiento de las responsabilidades del Grupo de Apoyo al Director del Juego (GDG). Este grupo se enfoca en adaptar el plan previo del escenario, las Reglas de Enfrentamiento, la Resolución y el Calendario del Juego a través del Departamento de la Armada, que lidera el ejercicio.

En la siguiente etapa, los representantes de las Escuelas de Guerras Navales participantes (Cts.) se enfrentan a escenarios de amenazas simuladas y, en tiempo real, coordinan acciones conjuntas para contrarrestar diversos riesgos planteados. Esto se lleva a cabo con el propósito de evaluar la capacidad de respuesta y la calidad de las decisiones

tomadas. Algunos de los temas que se analizan de manera rutinaria en los escenarios del Juego de Guerra Naval Interamericano incluyen la aplicabilidad de las leyes internacionales y nacionales en situaciones que involucran piratería, terrorismo, tráfico de drogas, desastres naturales, operaciones de mantenimiento de paz, asistencia humanitaria y la contaminación causada por derrames de combustible.

En la última fase, los directores de las Escuelas de Guerra participantes examinan las lecciones aprendidas durante el desarrollo del ejercicio y revisan los puntos de acuerdo mutuo. Esta etapa representa una oportunidad para fortalecer las relaciones académicas entre las instituciones de educación superior militar en el continente americano y avanzar hacia el objetivo estratégico de internacionalizar la oferta académica de las escuelas superiores de guerra, así como para fortalecer la colaboración con países aliados.

En el presente, los Juegos de Guerra Interamericanos son elaborados y dirigidos a distancia en línea, utilizando una plataforma, Moodle y HTML desde las instalaciones de una de las Escuelas de Guerra Naval. Este ejercicio, enmarcado en el contexto pedagógico, está diseñado para poner en práctica conocimientos adquiridos y experiencias profesionales propias. Constituye además una útil herramienta académica, que permite a los alumnos aplicar lo aprendido precedentemente a nivel táctico, estratégico y operacional.

El enfoque principal de este proceso se centra en la planificación y ejecución de operaciones militares multinacionales destinadas a la protección marítima y al cumplimiento de leyes internacionales. Esto se lleva a cabo en un contexto ficticio de conflicto entre actores imaginarios y se desarrolla en un escenario específico. Además, se emplea una fuerza multinacional que se crea bajo los auspicios de la Organización de las Naciones Unidas.

La incorporación de simulaciones se ha extendido desde las instituciones educativas hasta los usuarios finales, lo que brinda oportunidades continuas de entrenamiento en el ámbito marítimo. A pesar de que esta inclusión no siempre va acompañada de una enseñanza adecuada, no es simplemente un proceso instrumental. Por lo tanto, en el nivel operativo, los Juegos de Guerra utilizan procedimientos doctrinarios comunes para el análisis, la planificación y la resolución de problemas complejos, lo que estimula la creatividad y la libertad académica de las instituciones participantes.

Las Armadas de la región, a través de sus Escuelas de Guerra Naval, han participado en diversos Juegos de Guerra desde su creación, así como en ejercicios conjuntos como Tradewinds y UNITAS. El Juego de Guerra Interamericano (IAWG) se lleva a cabo de manera gradual y puede describirse como un seminario en línea de carácter unilateral, donde cada país participante forma un equipo. Se trata de un juego de guerra con fines didácticos que involucra a las Academias de Guerra Naval de las Américas. Las situaciones que se desarrollan en este juego se sitúan claramente en un nivel estratégico y

evitan cuestiones de política contingente, centrándose en ejercicios tácticos sólo cuando resultan indispensables dentro del juego.

Los manuales de procedimientos Académicos de las Escuelas de Guerra Naval definen los Juegos de Guerra como ejercicios de simulación ampliados a la planificación y ejecución de operaciones navales, se crean escenarios similares a las condiciones reales que proporciona a los oficiales la oportunidad de resolver problemas militares operacionales, tomar decisiones individualmente, trabajo en grupo, familiarizarse con el planeamiento y con el uso de unidades y medios que posee la Armada. (Gomera, 2019)

Contribuciones de los juegos de guerra naval interamericanos

Los Juegos de Guerra Naval Interamericanos (JGNI) contribuyen de varias maneras a la seguridad regional en América. A continuación, se detallan algunas de las principales contribuciones de los JGNI a la seguridad regional:

- Mejora de la operatividad y la cooperación interfuerzas. Los JGNI permite a las fuerzas navales de los países miembros trabajar juntas en entornos de conflicto naval simulados. Esto les permite mejorar su capacidad de comunicación, coordinación y toma de decisiones conjuntas. Además, los JGNI les permiten conocer mejor las capacidades y limitaciones de sus respectivas fuerzas navales, lo que ayuda a mejorar la interoperabilidad entre ellas.
- Fomento de la confianza y la comprensión mutua entre los países participantes: Los JGNI fomentan la confianza y la comprensión mutua entre los países participantes, ya que les permite trabajar juntos en un ambiente seguro y controlado. Además, los JGNI les permiten conocer mejor las preocupaciones y los intereses de los demás países participantes, lo que puede ayudar a prevenir malentendidos y conflictos futuros.
- Fortalecimiento de la capacidad de defensa de los países participantes: Los JGNI permite a los países participantes mejorar su capacidad de defensa naval, al practicar en escenarios de conflicto naval simulados. Esto les permite estar mejor preparados para responder a amenazas reales en el futuro.
- Promoción de la seguridad marítima y la cooperación en el combate contra el tráfico de drogas e ilícitas conexos: Los JGNI incluyen escenarios de interdicción marítima y protección de la navegación comercial, lo que ayuda a mejorar la seguridad marítima en la región. Además, los JGNI también pueden incluir ejercicios de cooperación en combate contra el tráfico de drogas e ilícitas conexos, lo que puede contribuir a reducir la criminalidad y la inestabilidad en la región.

Además de su contribución a la seguridad regional, los Juegos de Guerra Naval Interamericanos (JGNI) también tienen una importante contribución diplomática. A

continuación, se describen algunas de las principales formas en que los JGNI contribuyen a la diplomacia regional:

- Fortalecimiento de los lazos de amistad y la colaboración entre los países participantes: Los JGNI robustecen las relaciones de amistad y asistencia mutua entre los países participantes al permitirles trabajar juntos en un ambiente seguro y controlado. Esto puede ayudar a crear relaciones de confianza y respeto mutuo entre los países, lo que puede ser útil para resolver conflictos y en promover la cooperación en otros ámbitos.
- Mejora de la comprensión de los intereses y preocupaciones de otros países: Los JGNI permite a los países participantes conocer mejor los intereses y preocupaciones de otros países de la región. Esto puede ser útil en la promoción de una mayor comprensión entre los países, lo que puede ser útil para prevenir malentendidos y conflictos futuros.
- Fortalecimiento de las relaciones bilaterales y multilaterales: Los JGNI pueden ser una plataforma para fortalecer las relaciones bilaterales y multilaterales entre los países participantes. Al trabajar juntos en un ambiente seguro y controlado, los países pueden establecer relaciones más estrechas y duraderas que pueden ser útiles en el futuro.
- Promoción de la estabilidad regional: Los JGNI pueden contribuir a la promoción de la estabilidad regional al fomentar la cooperación y la confianza entre los países participantes. Esto puede ser útil para prevenir conflictos y promover la resolución pacífica de disputas.

Transformación, cuestionamientos y limitaciones

Basados en datos históricos, algunas de las principales transformaciones en los Juegos de Guerra Naval Interamericanos han incluido cambios en los países participantes, la expansión de los escenarios para incluir nuevos tipos de conflictos y desafíos, y la introducción de nuevas tecnologías y tácticas para simular la guerra naval moderna. Además, el enfoque de los juegos se ha desplazado de ser puramente competitivo a enfatizar también la cooperación y la interoperabilidad entre los países participantes.

Algunas de las novedades importantes que se han introducido en el pasado incluyen la incorporación de tecnologías avanzadas para mejorar la simulación de conflictos, la inclusión de escenarios de respuesta a desastres y la integración de diferentes fuerzas militares para fomentar la cooperación y la interoperabilidad.

Los juegos han dado lugar a cuestionamientos sobre su efectividad en términos de mejorar la operatividad y cooperación entre las fuerzas armadas de los países participantes. Además, algunos podrían argumentar que los costos asociados con la organización

y la participación en los juegos podrían destinarse a otros fines más urgentes en los países involucrados.

Algunas de las limitaciones y obstáculos que pueden afrontar los participantes en los Juegos de Guerra Naval Interamericanos incluyen:

- Diferencias en la capacidad y equipamiento naval: Los países participantes pueden tener diferentes niveles de capacitación, experiencia y equipamiento naval, lo cual podría dificultar la interoperabilidad y la planificación conjunta de operaciones.
- Barreras lingüísticas y culturales: Los participantes pueden tener diferentes idiomas y culturas, lo que puede dificultar la comunicación y la comprensión mutua durante los ejercicios.
- Limitaciones logísticas: Los países participantes pueden tener diferentes capacidades logísticas, lo que puede dificultar la coordinación de los esfuerzos de planificación y logística necesarios para llevar a cabo los ejercicios. Algunos ejemplos en estas limitaciones a considerar:
    - Disponibilidad limitada de barcos, submarinos y aviones: Los países participantes pueden tener un número limitado de estos activos, lo cual limitaría la cantidad de ejercicios que pueden realizar simultáneamente o la cantidad de tropas que pueden involucrarse.
    - Disponibilidad limitada de infraestructura: La disponibilidad de muelles, instalaciones de reparación y otros elementos necesarios para el mantenimiento y el apoyo logístico de los barcos también pueden ser limitados, lo que afectaría el número de barcos y tripulaciones que pueden participar.
    - Problemas de transporte: Los barcos y el personal que participan en los ejercicios deben ser transportados a los lugares donde se llevarán a cabo los ejercicios, lo que puede ser costoso y requerir una planificación cuidadosa.
    - Problemas de comunicación: Las comunicaciones entre los diferentes barcos, submarinos, aviones y tripulaciones es esencial para el éxito de los ejercicios, pero sería difícil debido a las limitaciones técnicas o a la distancia entre los participantes.
    - Limitaciones logísticas en las diferentes áreas funcionales pueden afectar el número y características de los ejercicios que se realizan, y para suplir estas limitaciones se requiere de inversiones significativas en recursos.
- Limitaciones presupuestarias: La participación en los Juegos de Guerra Naval Interamericanos puede requerir una inversión significativa en términos de tiempo, recursos y dinero, lo que puede ser una limitación para algunos países y requiere de la voluntad del Gobierno.

- Diferencias en la política y estrategia: Los países participantes pueden tener diferentes enfoques y prioridades políticas y estratégicas, lo que puede dificultar la planificación conjunta y la cooperación en los ejercicios.

A lo largo de los años, los Juegos de Guerra Naval Interamericanos han permitido caracterizar una serie de lecciones aprendidas que han mejorado la capacidad de los países participantes para responder a una variedad de situaciones de crisis. Algunas de las enseñanzas incluyen: La importancia de la interoperabilidad: Los ejercicios han permitido a las armadas que participan trabajar juntas y mejorar la interoperabilidad de sus fuerzas. Esto es crucial para garantizar que los países puedan responder de manera efectiva a una amplia gama de amenazas y crisis.

La necesidad de compartir información: Los ejercicios han demostrado la importancia de compartir información y trabajar juntos en la recolección, análisis y diseminación de inteligencia. Esto es esencial para garantizar que los países tengan una comprensión completa de las amenazas que enfrentan.

La importancia de la planificación conjunta: Los ejercicios han demostrado la importancia de la planificación conjunta para garantizar que los países estén preparados para responder de manera efectiva a una crisis. Esto incluye la tipificación de roles y responsabilidades claras, la concesión de recursos y la definición de objetivos comunes. La necesidad de una capacitación continua: Los ejercicios han destacado la importancia de la capacitación continua para mantener la capacidad de respuesta de los países participantes. La capacitación debe ser realista y estar diseñada para reflejar las amenazas actuales y emergentes.

La importancia del liderazgo: Los ejercicios han demostrado la importancia de un liderazgo efectivo para garantizar que los países participantes trabajen juntos de manera efectiva. El liderazgo debe ser claro, coherente y estar comprometido con los objetivos comunes de los países participantes.

En general, los Juegos de Guerra Naval Interamericanos han confirmado que son una herramienta inapreciable para perfeccionar la capacidad de los países participantes al momento de responder a una amplia gama de amenazas y crisis.

Reflexiones finales

Algunas recomendaciones para mejorar la participación en los Juegos de Guerra Naval Interamericanos pueden incluir:

- Establecer objetivos claros y compartidos: Es importante que los países participantes definan objetivos claros y compartidos para los ejercicios, para asegurar que todos trabajen hacia un objetivo común y logren resultados significativos.

- Promover la capacitación conjunta: Los países participantes pueden llevar a cabo actividades de capacitación conjunta antes de los ejercicios para asegurar que todos los participantes estén en la misma página en cuanto a procedimientos y tácticas. Entre los ejercicios a realizar para mejorar la participación en los Juegos de Guerra Naval Interamericanos, se incluyen:
  - Ejercicios de comunicaciones: Estos ejercicios pueden involucrar la práctica de comunicaciones entre los países participantes, incluyendo el uso de diferentes idiomas y sistemas de comunicación.
  - Ejercicios de interoperabilidad: Estos ejercicios pueden involucrar la práctica de operaciones conjuntas y la coordinación entre las diferentes fuerzas armadas, utilizando tecnología y equipos comunes.
  - Ejercicios de respuesta a crisis: Estos ejercicios pueden simular situaciones de crisis, como desastres naturales o conflictos militares, y permitir que los países participantes trabajen juntos para responder de manera efectiva. Los ejercicios de respuesta a crisis de los Juegos de Guerra Naval Interamericanos tienen varios propósitos y beneficios. A su vez, en algunos de ellos se contempla:
    - > Práctica de respuesta a situaciones de emergencia: Los ejercicios permiten que los países participantes practiquen y mejoren sus habilidades y capacidades para responder a situaciones de crisis, como desastres naturales, accidentes marítimos y conflictos militares.
    - > Fortalecimiento de la cooperación regional: Los ejercicios de respuesta a crisis permiten a los países participantes trabajar juntos para superar situaciones difíciles y fortalecer su cooperación y coordinación regional en el ámbito de la seguridad y defensa nacional.
    - > Identificación de fortalezas y debilidades: Los ejercicios permiten identificar los elementos más fuertes, así como los más débiles de cada país en términos de su capacidad de respuesta a situaciones de crisis, lo que puede ayudar a guiar futuras inversiones y mejoras en la seguridad y la defensa.
    - > Evaluación de la eficacia de los planes y estrategias: Los ejercicios permiten evaluar la eficacia de los planes y estrategias existentes para la respuesta a situaciones de crisis, lo que puede ayudar a mejorarlos y adaptarlos a las necesidades y desafíos actuales.
  - Ejercicios de defensa costera: Estos ejercicios pueden involucrar la práctica de defensa de las costas y la protección de los puertos y rutas marítimas.

  - Ejercicios de vigilancia marítima: Estos ejercicios pueden involucrar la práctica de vigilancia marítima y la detección de amenazas en las aguas territoriales de los países participantes.
  - Ejercicios de búsqueda y rescate: Estos ejercicios pueden involucrar la práctica de operaciones de búsqueda y rescate en el mar, lo que puede ser especialmente importante en caso de desastres naturales o accidentes marítimos.

- Fomentar la cooperación interagencial: La cooperación entre diferentes agencias de los países participantes, como los servicios de inteligencia, puede mejorar la eficacia de los ejercicios y promover la interoperabilidad.
- Aumentar la flexibilidad en la planificación y ejecución: Permitir una mayor flexibilidad en la planificación y ejecución de los ejercicios puede ayudar a asegurar que los países participantes puedan adaptarse a diferentes situaciones y desafíos durante los ejercicios.
- Optimizar la comunicación y la fluidez en la transmisión de datos: Reforzar la comunicación y la eficiencia en la transferencia de información entre las naciones involucradas puede contribuir a asegurar una mayor comprensión recíproca y fomentar la colaboración en las prácticas.
- Fortalecer el compromiso político y la inversión: Los países participantes deben estar comprometidos políticamente con los ejercicios y estar dispuestos a invertir los recursos necesarios para asegurar su éxito. Esto puede incluir una inversión en tecnología avanzada y capacitación especializada. Para ello se requiere una mejor disposición y mayor grado de compromiso de los países involucrados en los Juegos de Guerra Naval Interamericanos en cuanto a trabajar juntos en la mejora de la seguridad regional del continente. Este compromiso político puede manifestarse a través de la asignación de recursos para la participación en los ejercicios, la designación de personal y equipo de alta calidad y calificación, la cooperación en la planeación y ejecución de las actividades, y la voluntad de trabajar en conjunto para superar cualquier desafío o dificultad que surja. El compromiso político es un elemento preponderante para el éxito de los Juegos de Guerra Naval Interamericanos, ya que permite a los países participantes colaborar de manera efectiva y lograr los objetivos comunes.

Declaración de divulgación

El autor declara que no existe ningún potencial conflicto de interés relacionado con este artículo.

Autor

Pedro Meladio Knight Rymer. Capitán de Navío de la Armada de República Dominicana. Magíster in Law , en estudios estratégicos, Universidad de Defensa Nacional de la República de China (Taiwán). Ingeniero Electromecánico Mención Electrónica, Universidad Autónoma de Santo Domingo, República Dominicana. Docente investigador, Escuela Superior de Guerra "General Rafael Reyes Prieto", Colombia.

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-8408-033X

Contacto: pedro.knight@esdeg.edu.co

Referencias

Álvarez, J. (16 de mayo de 2018). *Kriegsspiel, el juego de mesa que entrenó a los oficiales prusianos para ganar la guerra con Francia.* https://www.labrujulaverde.com/2018/05/kriegsspiel-el-juego-de-mesa-que-entreno-a-los-oficiales-prusianos-para-ganar-la-guerra-con-francia

Armada de Colombia. (4 de septiembre de 2012). Juegos Interamericanos de Guerra - IAWG 2012 https://www.armada.mil.co/es/content/juegos-interamericanos-de-guerra-iawg-2012

Armada República de Argentina. (26 de septiembre de 2022). Finalización del XLVIII Juego de Guerra Interamericano - 2022 República de Ecuador https://www.esgn.edu.ar/Noticias/index.php?page=details&id=104

Barros Urzúa, G. (1980). JUEGOS DE GUERRA. *Revista de Marina*, 475-481. https://revistamarina.cl/revistas/1980/5/gbarrosu.pdf

Dirección de Educación de la Armada. (2012). *Manual Juegos de Guerra.* Academia de Guerra Naval. https://issuu.com/aguena/docs/aguena-manjuguerra-2004

Fernández - Xesta, A. (20 de enero de 2014). *La ofensiva gana mil veces.* (ABC Cultural. https://www.abc.es/cultura/20140121/abci-ofensiva-ganada-veces-201401141913.html

Garay Acevedo, C. P., & Reyes García, D. (2012). Juegos de simulación como método de defensa en la guerra. *Revista Científica General José María Córdova, 10*(10), 237-256. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1900-65862012000200012

García Carbonell, A., & Watts, F. (2007). Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos. *Iberica* (13), 65-84. https://www.researchgate.net/publication/28184903_Perspectiva_historica_de_simulacion_y_juego_como_estrategia_docente_de_la_guerra_al_aula_de_lenguas_para_fines_especificos

Gomera, F. (2019). *Participacion de la Escuela de Comando y Estado Mayor Naval en los Juegos de Guerra Naval Interamericanos.* Instituto Naval de Educación Superior.

Morilla Romero, J. (2016). *El Atahualpa ajedrecista: formación y usos de una imagen aparentemente verídica.* Texas, Texas, Estados Unidos de Norteámerica: Texas Tech University. https://ttu-ir.tdl.org/bitstream/handle/2346/67147/MORILLA-THESIS-2016.pdf?sequence=1

Murillo León, M., Baquero Valdéz, F., & Sotelo Saiz, A. (2016). Los juegos de guerra en la formación profesional militar. *Ciencia y Poder Aéreo, 11*(1), 214-229. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5796527

Murray, H. R. (1918). *A History of Chess.* Oxford University Press. https://archive.org/details/AHistoryOfChess/page/n9/mode/2up

Perla, P. (2012). *The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists.* (Segunda Edición ed.). (J. Curry, Ed.) Naval Institute Press.

Revista Marina. (1987). Juego de Guerra Interamericano. *Revista Marina.* 2023, de https://revistamarina.cl/revistas/1987/5/editorial.pdf

Sevilla, C. (1 de julio de 2020). Ramsés II, el faraón que construía a lo grande. https://www.lavanguardia.com/historiayvida/historia-antigua/20200626/481929572532/ramses-ii-faraon-egipto-arquitectura-colosal-abu-simbel-karnak.html

Steiner, M. (1998). Jaque alfaraón. *Newton,* 39-40.

The Chess Variant. (1995). Chaturanga. www.chessvariants.com: https://www.chessvariants.com/historic.dir/chaturanga.html

Vego, M. (2012). German War Games. *Naval War College Review, 65*(4), 1-36. https://digital-commons.usnwc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1494&context=nwc-review

Wolfe, J. (1993). Successful student case analysis strategies. *Simulation & Gaming* , 464-475.

Wood, D. (23 de octubre de 2020). *Meeple mountain,* html. https://www.meeplemountain.com/articles/history-of-wargaming-part-1-antiquity-to-the-19th-century/

Wordpress. (2022). *Historia del ajedrez.* https://historiadelajedrez.wordpress.com/el-chaturanga/

Young, J. P. (1959). A Survey of Historical Developments in War Games. Operations Research Office, Johns Hopkins University