



Jugar al conflicto de Taiwán: cuando perder con China es ganar Lo que aprenden los planificadores militares cuando simulan un ataque chino



por JEREMY SEPINSKY

Diseñador jefe de juegos de guerra del Centro de Análisis Navales [Center for Naval Analysis, CNA]

SEBASTIAN J. BAE.

Analista de investigación del equipo de simulación e integración de CNA

Twitter: [@SebastianBae](https://twitter.com/SebastianBae)

Traductor: JAVIER ROMERO

[El presente artículo fue publicado por primera vez en Foreign Policy en abril de 2022. El artículo original puede consultarse en el siguiente enlace: <https://foreignpolicy.com/2022/04/03/taiwan-china-war-game-military-planning-strategy/>]

En 2030, Beijing toma una mortífera decisión: la reunificación con Taiwán a cualquier precio. Una sucesión de ataques cibernéticos sumen a la isla en la oscuridad, la confusión y el miedo. Una lluvia de misiles desborda las defensas taiwanesas, destruye las bases militares y la infraestructura de comunicaciones. En el mar, la armada china rodea el país, mientras centenares de lanchas de desembarco cruzan a toda máquina el estrecho de Formosa. Los buques de la armada estadounidense son desbordados por misiles, torpedos y drones. Internet es inundado de vídeos del asalto relámpago chino

y de buques estadounidenses hundiéndose. Los taiwaneses, desmoralizados, renuncian a defenderse de las fuerzas chinas que asaltan sus playas.

Este es el relato que la mayoría de personas imaginan cuando piensan en juegos de guerra militares: ensayos en el interior del Pentágono, unidades que combaten digitalmente sobre mapas electrónicos, comandantes que sopesan su siguiente paso en una crisis trepidante. La victoria en la simulación, cree la imaginación popular, muestra cómo ganar un conflicto en la vida real. Perder un juego de guerra, por otra parte, equivale a reconocer una probable derrota en el conflicto real.

Sin embargo, contrariamente al ideario popular, no es así como funcionan los juegos de guerra, o *wargames*. Muy raras veces se diseña un juego de guerra para predecir el futuro o desarrollar una estrategia definitiva. Por el contrario, el juego de guerra ayuda a los planificadores y analistas militares a explorar y comprender un problema complejo, con independencia del resultado final. Se gane o se pierda, su propósito no es definir la estrategia de las fuerzas armadas estadounidenses, sino ayudarles a comprender mejor las capacidades que tiene, lo que puede hacer, y lo que necesita.

Ya sea Taiwán o cualquier otro posible conflicto, el escenario rara vez es el foco de los juegos de guerras que diseñamos en el CNA para el departamento de defensa estadounidense. Por el contrario, los juegos de guerra son más útiles para comprender de qué modo las fuerzas armadas norteamericanas pueden ganar capacidad de disuasión, qué brechas tecnológicas podrían debilitar sus fuerzas, de qué modo podrían evolucionar las capacidades de un adversario en respuesta a las de los Estados Unidos, y cómo esto podría impactar en las inversiones de Washington del presente. En definitiva, los juegos de guerra buscan explorar y definir la naturaleza básica del problema en sí mismo, lo cual rara vez conduce a escenarios o soluciones definitivas.

En realidad, es imposible diseñar una estrategia definida por medio de juegos de guerra. Si se hacen bien, los juegos de guerra son un método plausible de proporcionar una visión limitada y breve de un posible futuro... un único futuro dentro de un múltiple universo de posibilidades. Por otra parte, tratar de imitar la victoria en un juego de guerra significaría tratar de alinear las decisiones futuras de ambos bandos en un conflicto complejo con el escenario que ensayamos durante el juego. Obviamente, tales decisiones son numerosas y en su mayor parte están más allá de nuestro control.

Tratar de evitar los fallos identificados en un juego de guerra nos permite explorar una senda mucho más provechosa. ¿Fracasó el bando estadounidense a causa de carencias logísticas? ¿Acaso su derrota se debió a la falta de una capacidad concreta? ¿O quizás a una suposición incorrecta sobre el adversario? Los juegos de guerra pueden ser diseñados para centrarse en un único aspecto de un conflicto, como por ejemplo el despliegue de la armada estadounidense al comienzo de un ataque chino contra Taiwán,

y llevar ese elemento hasta el límite. Elucidar las condiciones bajo las cuales el bando norteamericano es derrotado es de un incalculable valor, porque abre la posibilidad de corregir un punto débil. El éxito, por otra parte, hace muy difícil saber dónde invertir, y aún más complicado convencer a nadie del valor de hacer dicha inversión. El fracaso identifica los puntos críticos que requieren atención, y la narrativa del juego de guerra subraya el coste de la negligencia. Por medio de múltiples pruebas, un juego de guerra puede iluminar con claridad el camino a seguir.

Para que un juego de guerra sea útil, es bastante irrelevante cuál es el conflicto potencial a simular. El juego puede usar la invasión china de Taiwán como telón de fondo... aunque solo como caso de aplicación práctica de las fuerzas militares que se examinan. Los aspectos centrales no son la victoria o la derrota en un conflicto particular, sino lo que se descubre o revela a lo largo del camino. ¿Por qué fracasó la disuasión en el escenario? ¿Cuáles de las capacidades del adversario limitaron la disposición estadounidense de proyectar fuerza? Un análisis refinado de preguntas como estas impulsa el progreso de las fuerzas armadas estadounidenses y le permite incrementar su eficiencia táctica, operacional y estratégica. Obliga a examinar a fondo procesos y procedimientos de mando, control y distribución de información, e incluso las estructuras organizativas. Ninguna de estas cuestiones trata en realidad de un conflicto en Taiwán. Pero, si los Estados Unidos entran en guerra –ya sea por Taiwán, un estado báltico, o cualquier otro país- las respuestas a dichas preguntas le ayudarán a ganar.

En palabras de John Hyten, general de la Fuerza Aérea estadounidense, el bando norteamericano «fracasó de forma estrepitosa» durante un juego de guerra realizado en 2020 que, [supuestamente](#), simulaba un ataque chino contra Taiwán. (El escenario exacto sigue estando clasificado.) En realidad, el resultado no fue el desastre que especuló la prensa. La derrota en un juego de guerra es un aspecto habitual, no un fallo. El comentario de Hyten indicó que el juego había sido un éxito. «Tenemos que asegurarnos de que fracasamos, y que lo hacemos de inmediato, a fin de aprender de nuestros errores y avanzar con rapidez,» añadió en ese mismo comentario. Cuando los mandos militares no están dispuestos a aceptar el fracaso, impulsan a todo el Departamento de Defensa hacia el estancamiento y la apuesta segura, lo cual abre una ventana de oportunidad a los adversarios. El juego de guerra es un entorno seguro en el que fracasar con rapidez... y aprender a vencer.

Es indudable que los Estados Unidos pueden aprender de la victoria en un juego de guerra, pero las lecciones suelen ser limitadas. Lo que funciona en un solo juego de guerra es de utilidad limitada: funciona contra un adversario concreto que toma una serie específica de decisiones por medio de unas reglas de juego precisas, que pueden, o no, representar el mundo de forma fidedigna. El fracaso, por otra parte, no exige que el juego sea una simulación perfecta. A menudo recibimos quejas de los jugadores de nuestros juegos de guerra que las reglas hacen que el adversario «mida tres metros de

altura», esto es, que parezca mucho más fuerte de lo que es. Con todo, es mejor presionar más a las fuerzas estadounidenses que atribuir menos capacidades al adversario y no presionar lo suficiente a las fuerzas de los Estados Unidos. Estirar las capacidades estadounidenses hasta el punto de ruptura por ambos extremos permite a analistas e investigadores identificar vulnerabilidades, así como los elementos necesarios para corregirlas.

Existen numerosas razones por las cuales ninguno de estos relatos se cumple. Basta una decisión para cambiar toda la historia. Y en cualquier juego de guerra –por no mencionar en un conflicto en la vida real- se toman un sinnúmero de decisiones. Del mismo modo que en los juegos de guerra no tratan de la victoria o la derrota, estos tampoco son determinados por el llamado camino hacia la guerra, esto es, las circunstancias de inicio que impulsan el conflicto simulado. Por el contrario, el corazón dinámico de un juego de guerra es la forma en la que los jugadores emplean y adaptan la doctrina militar, la estrategia y las capacidades del momento presente... y las aplican a los problemas a los que se enfrentan. ¿Las acciones predecibles dieron resultados predecibles? ¿Hubo momentos reveladores, relámpagos de inspiración cuando los jugadores improvisaron? Las decisiones novedosas dan lugar a experiencias nuevas, y estas pueden mostrar puertas que conducen a resultados mejores y diferentes.

En consecuencia, en un juego de guerra, no hagan caso a quién gana o pierde. El juego de guerra aborda el proceso, no el resultado... y analizar dicho proceso es lo que permite a las fuerzas militares estadounidenses convertir la derrota en victoria.

En 2030, Beijing toma una mortífera decisión: ultimar la reunificación con Taiwán al coste que sea. ¿El resto de la historia? Depende de usted.