

EL SIMULACRO POLÍTICO*

LINCOLN P. BLOOMFIELD

del Instituto Tecnológico de Massachussets

Lo que se ha llegado a conocer con el nombre de simulacro político, ha tenido una vida relativamente corta en contraste con el tradicional simulacro bélico. Es tan nuevo, que todavía se produce un gesto de sorpresa al saberse de personas maduras que se entretienen en tales juegos en lugar de dedicarse a sus demás ocupaciones, que se presume sean más serias. Y, sin embargo, el simulacro político, como se ha experimentado recientemente en los Estados Unidos, ha provocado fuerte interés en centros académicos y gubernamentales respetables. Las cosas han llegado al punto en que nuestras escuelas superiores militares están experimentando con combinaciones de simulacros políticos y militares, y con la posibilidad de simulacros políticos sin fase militar.

¿En qué consiste entonces el ejercicio político y por qué está provocando un interés tan amplio? Reducido a su forma más simple, el simulacro político es una tentativa para representar la acción recíproca entre los Estados, con individuos representando el papel de gobiernos, tratando problemas internacionales. Los propósitos de esta simulación pueden ser varios. Uno es el de aprender algo acerca de la estructura y el procedimiento en las relaciones internacionales. Otro el de enseñar más de lo que los estudiantes o los técnicos profesionales pueden obtener en los libros de texto o en sus clases. Tercero —y éste es posiblemente el uso más debatido— el propósito puede ser el de procurar ganar penetración sobre posibilidades y perspectivas futuras en la clase de problemas internacionales que pueden confrontar los Estados Unidos en el futuro, en un escenario reconocidamente artificial.

* Este artículo ha sido elaborado por el autor sobre el texto de una conferencia que fue publicada en la revista *U. S. Naval Institute Proceedings*, y que se ha traducido con el permiso de los editores.

Podemos ver ya similitudes y diferencias con el tradicional simulacro sobre la guerra. El juego político tiene mucho en común con la clase de simulacro "libre" sobre la guerra, que evolucionó en años recientes en contraste con el tipo del siglo XIX en el que los resultados estaban predeterminados rígidamente. Una diferencia esencial es la de que el simulacro tradicional de la guerra por su misma naturaleza se ha concentrado primordialmente en situaciones tácticas más que estratégicas. Aún el Simulador Electrónico Naval de Guerra del Colegio Naval de los Estados Unidos, que si bien acelera los procedimientos de acción y valoración, limita todavía el ejercicio a situaciones que no son del todo estratégicas en su alcance.

Por supuesto que el simulacro político también puede centrarse en situaciones políticas limitadas en tiempo y espacio, y poner énfasis en requisitos detallados como necesarios para tomar decisiones políticas o de otra clase en esa área limitada; en otras palabras, es posible un simulacro político táctico. Pero la característica principal del ejercicio político estriba en que puede ser global en su alcance, simulando no nada más el ambiente global político, sino también la inter-acción detallada de los gobiernos en escala total.

Otra diferencia esencial es que generalmente los factores materiales tangibles son decisivos en el simulacro de guerra, si se les da la dirección apropiada. En los movimientos políticos el énfasis se halla en los factores humanos más que en los materiales y los principales tienden a ser cualitativos más que cuantitativos. Ciertamente que ambas clases dan preeminencia a la flexibilidad y a la capacidad de innovación, pero con estas virtudes el resultado en la vida política es significativamente mayor.

Posiblemente una última diferencia sea que en el simulacro guerrero se acostumbra asignar al final los títulos de vencedor y de vencido sobre la base de la posición relativa de los antagonistas en términos de territorio tomado, daños padecidos, bajas, etc. En el político, como en la política real, la victoria no es un concepto muy expresivo, por lo que quizás el simulacro político en su más alta expresión frustra tanto

como la cosa real. Así pues, el valor del simulacro se expresa en términos de estimaciones sobre situaciones complicadas y a menudo sin resolver, más que en términos de resultados concretos y mensurables.

Pero habiendo dicho todo esto, el simulacro político tiene en común con el de guerra la idea central de que se puede ganar algo poniendo en movimiento una simulación artificial de una situación de conflicto de la vida real. Digo poner en movimiento porque esta simulación no es por ningún concepto un cuadro de estatuas vivientes. Es esencialmente dinámica y de competencia, y se esfuerza por reproducir la realidad de manera significativa. Si tiene éxito, pone en movimiento una cadena en reacción que se sustenta a sí misma, que desarrolla vida y velocidad propias, no siempre en la dirección planeada por los dirigentes del juego.

Los norteamericanos no son los atalayeros en este campo, aunque mucho de lo que es nuevo se ha descubierto en los Estados Unidos. Estoy en deuda con otros porque es evidente que Alemania y Japón practicaron simulacros serios de política una generación antes de que éstos captaran el interés de estudiantes norteamericanos y de analistas en la investigación sobre operaciones. En los primeros años de la década de 1930, bajo la iniciativa del desaparecido general Eric von Mannstein, la academia de la Wehrmacht comenzó a realizar anualmente simulacros mixtos militares y políticos en gran escala, en los que tomaban participación representantes de las fuerzas armadas, políticos, hombres de empresa, las industrias de guerra, y el ministerio de propaganda. Se sabe de un simulacro que giró sobre el problema de negociar con Polonia al mismo tiempo que se trataba de no provocar a Francia, a Checoslovaquia o a la Sociedad de las Naciones.

Los procesos de los criminales de guerra en Tokio revelaron que el elemento político fue un ingrediente básico en algunos de los simulacros de guerra sufragados por el "Instituto de Investigaciones para la Guerra Total". Entiendo que en lo que los japoneses llamaban "maniobras del alto mando" en el verano de 1941, elaboraron sobre el subsecuente ataque a los Estados Unidos y predijeron con mucha precisión algunas

de las proposiciones que fueron hechas más tarde por los norteamericanos. Aparentemente los resultados fueron aplicados al aceleramiento de los preparativos bélicos japoneses. Hay también evidencia de que la Unión Soviética está utilizando la técnica del simulacro político para investigaciones sobre predicciones, aunque la evidencia es desgraciadamente escasa.

Por supuesto que en el terreno de los negocios, los simulacros de entrenamiento y de investigación sobre modos de operar han llegado a ser usuales. La Asociación Norteamericana de Gerencias ha hecho experimentos con el uso de computadores, calculando las consecuencias de las decisiones en los negocios. En las escuelas de esta materia en Harvard, en los Tecnológicos Carnegie y de Massachussets se han empleado simulacros de compra-venta y de administración como auxiliares en la enseñanza, exponiendo a quienes se entrenaba a las tensiones y requisitos que prevalecen en situaciones de competencia en los mercados. Otras varias disciplinas han utilizado esta técnica.

El simulacro únicamente político, como he indicado, ha tenido hasta ahora sólo un uso limitado en Norteamérica. Sin embargo, ya es posible dividir a sus practicantes en dos campos generales, uno con énfasis principal en la teoría, el otro primordialmente interesado en las aplicaciones prácticas de la técnica.

El tratamiento predominantemente teórico, iniciado por Harold Guetzkow de la Universidad del Noroeste, tiene el propósito explícito de poner en claro teorías sobre relaciones internacionales. Busca dar validez a teorías sobre la estructura de política internacional y utiliza la representación en el simulacro con ese fin. La disciplina principal a que ha dado forma esta técnica es la psicología social, con su interés experimental en relaciones de grupo confrontadas entre sí. Esta clase de ejercicio trata de cuantificar el proceso de relaciones internacionales asignando unidades de recursos nacionales, capacidades, etc., a equipos que en una serie de movimientos un tanto estilizados, se esfuerzan por exagerar sus metas y por reducir sus pérdidas. Otro elemento que ha contribuido a esta clase de ejercicios es la teoría matemática. En el tipo

de simulacro de la Universidad del Noroeste, se tiene cuidado en asegurarse de que no esté representado ningún país conocido de modo que los resultados puedan referirse a la estructura teórica más bien que a las concepciones de los partícipes de cómo se supone que las naciones reaccionarían. Una de las virtudes de este tipo de ejercicio es precisamente su intento de simular inter-acción no entre gente sino entre fuerzas representadas por gente. La desventaja es, sin embargo, igualmente obvia, si es que se busca exponer a los partícipes a un ambiente de realidad tan fielmente como pueda ser simulado.

Mi preferencia está en la otra dirección —hacia los usos prácticos de la técnica del simulacro para entrenar, investigar, y quizás, hacer política. Es así como pondré énfasis en la clase de juego político en el cual se da preferencia a la realidad empírica y a los valores operativos.

Lo que llamaré "simulacro realidad" identifica a los jugadores individuales tan íntimamente como sea posible con las estrategias y con la política de los gobiernos en la vida real. No descartaré la posibilidad de poder aprender algo sobre la teoría de las relaciones internacionales a través de este método. Pero el propósito principal es el de enseñar más a la gente acerca de la manera como las cosas ocurren realmente en las situaciones de conflictos políticos, a pesar de lo desordenado y desarreglado que pueda ser el proceso; o tratar de anticipar y probar previamente las reacciones de los gobiernos conocidos, incluyendo el nuestro, ante las situaciones a que puedan enfrentarse aquéllos en el futuro.

El adelantado e innovador en este simulacro realidad, ha sido la Compañía Rand, la que en años recientes ha experimentado abundantemente con el simulacro político, habiendo puesto las bases en importantes aspectos que ha proseguido el Tecnológico de Massachussets, la Universidad de Columbia, la Academia de West Point y otros lugares en que se ha ensayado esta técnica. Es interesante notar que muy al principio los experimentadores Rand abandonaron el intento de asignar valores numéricos a los factores políticos y económicos, y de estimar en términos cuantitativos el valor relativo de es-

estrategias alternativas. La conclusión de Rand fue de que el formalizar las condiciones de simulacro y sus resultados, simplificaría irrealmente y en exceso el mundo de la vida real y haría confusas las contribuciones de las estrategias políticas y tácticas que emergen del juego.

La manera en que un ejercicio político se organiza, desarrolla y avalúa, dependerá en gran medida del propósito por el que se lleva a cabo. Con respecto a los dos propósitos básicos que he mencionado —el de enseñar o entrenar, y el de investigar sobre operación o planeamiento político—, muchos que han tomado parte están de acuerdo en que el éxito más claro estriba en los usos educativos, los que han sido recibidos con gran entusiasmo tanto por los partícipes como por los introductores. Para la enseñanza de estudiantes no graduados sería difícil encontrar medios más vivos para encarnar lo que leen en los libros, empleando virtualmente todos sus sentidos en el procedimiento. Por cierto que a los simulacros de asambleas celebradas a imitación de la Sociedad de Naciones y de las Naciones Unidas, se les han reconocido durante mucho tiempo un valor claro. Pero aquí el énfasis lo pondré en la otra aplicación educacional: para estudiantes graduados avanzados, y para militares y diplomáticos entrenados que tienen en ello un interés profesional serio.

Tres elementos distinguen el simulacro de enseñanza del de entrenamiento. *a)* El propósito es exponer a quienes se está adiestrando a las tensiones políticas a las que habrán de confrontar en sus carreras, pero que no son para ellos sino abstracciones. *b)* Otro propósito es el de demostrar de una manera claramente inolvidable, la variedad de factores, sutiles o no, que son parte de la formulación de decisiones estratégicas. Esto es de valor especial para el oficial militar, en cuyo ambiente y durante sus cursos de entrenamiento, o en los primeros años de su carrera, no se revela a menudo el peso real de los factores políticos, económicos y de otros no militares, en las decisiones que se toman; o bien no se les asigna un papel dominante en la estructura política nacional. Este sentido de perspectiva se logra ampliamente mediante la representación misma de esos papeles; es decir, por la adopción

por parte del partícipe individual del papel del diplomático, del político o del estratega, quienes habrán de tratar con acontecimientos y problemas de un modo que está más allá de la experiencia normal del oficial militar. Vivir el papel es, pues, para la persona sujeta a entrenamiento, un fin en sí mismo, a la vez que un modo de ayudar a hacer explícito el mundo político, en lugar de implícito.

Para los que son adiestrados en diplomacia muchos de los mismos valores se obtienen, pero queda entendido que en términos de una carrera, tal entrenamiento es central más que periférico. Para practicantes experimentados, ya sea del mundo militar, diplomático o educacional, la experiencia ofrecida por el ejercicio es por supuesto de poco o ningún valor educativo; pero puede tener gran valor en un segundo sentido de la técnica: como un auxiliar de la investigación sobre operaciones o planeación política.

En ese sentido el valor del simulacro es considerablemente más controvertible que cuando el juego se limita al uso educacional. El ejercicio político que concierne a los diplomáticos profesionales o a los estudiantes serios de las relaciones internacionales o de la diplomacia, ha tenido hasta ahora una gran variedad de fines, que van desde lo más modesto hasta lo más atrevido.

El fin más modesto sería el de aprender más sobre la propia técnica del simulacro. Éste fue nuestro propósito principal al iniciar el ejercicio que tuvo lugar en la Casa Endicott, del Tecnológico de Massachussets y en el otoño de 1958. El paso siguiente, en cuanto a intrepidez, sería el intento de descubrir factores en una situación de operación dada que de otro modo no recibiría prioridad, o aún pasaría desapercibida en tipos más convencionales de planeamiento e investigación. El experimento Rand, que ha sido puesto generalmente a disposición de algunos de nosotros, asignó considerable valor a estos descubrimientos. La experiencia histórica es quizás la guía principal, pero el ejercicio político puede servir como terreno de prueba para suposiciones que van más allá de la clase de interrogatorio al cual el estudiante o el proyectista están acostumbrados. Por su propia inventiva el partícipe

puede aumentar su discernimiento, propio y ajeno, sobre la necesidad de una planeación contingente, necesidad que no siempre se satisface en nuestro proceso de planeación política.

Así uno de los propósitos más útiles de los simulacros realistas profesionales serios, es el de ayudar a poner en claro premisas que sustentan el pensamiento y la planeación, pero que no se someten a menudo, acaso nunca, a la prueba real de los acontecimientos. Faltando tal prueba el juego ofrece un laboratorio en el que los acontecimientos pueden ser vividos experimentalmente. Estudiantes serios han dado a conocer percepciones asombrosas de elementos de sus propias especialidades que fueron puestas de manifiesto gracias al juego.

Otro motivo de valor puede ser el de localizar nuevas áreas de investigación potencial, que puedan ser investigadas subsecuentemente por simulacros posteriores, o bien por medio de una búsqueda más convencional.

El tipo de simulacro más avanzado se apoya en la idea de que puede predecirse el futuro. Pero la simulación artificial de los acontecimientos deforma la realidad de manera ineludible. Hay variaciones e imponderables en toda situación humana que no pueden ser anticipadas de manera total; si no por otra cosa, por la consumada malicia de la humanidad, la cual confunde los pronósticos más elaborados. Y quizás lo más grave de todo es que no hay seguridad de que los norteamericanos con su mira puesta en la cultura, por más realistas que sean en sus papeles en el juego, vayan a reaccionar en forma idéntica a la de las clases de mentalidad que tratan de simular, sobre todo aquellas formadas por culturas esencialmente diferentes y sometidas a presiones que quizá resulte imposible evocar. Quizás debiéramos introducir el método de Stanislavsky en el simulacro. De cualquier modo, ésta es una imperfección que no debemos perder de vista.

Existen algunos factores básicos para idear y llevar a cabo un simulacro político, generalmente comunes a todos esos experimentos. El primero se relaciona con la preparación. En primer lugar esto depende de los recursos disponibles. El material de los preparativos puede requerir desde tiempo

completo dedicado por un grupo de personas, hasta un par de semanas de esfuerzos frenéticos de un solo individuo, con ayuda parcial —y me refiero a este último tipo con cierta compasión. Los preparativos mínimos esenciales incluyen la selección del problema, la del personal, su organización en equipos que representen a los gobiernos u otras fuerzas internacionales relacionadas con el problema, el arreglo de facilidades materiales, organización del personal (que de ordinario incluye un árbitro o de preferencia dos), y documentación preliminar para caracterizar el problema y proporcionar los antecedentes necesarios.

La elección del problema es toral pues determina el campo de acción en términos de geografía, equipos e individuos. Algunos simulacros recientes utilizaron al mundo entero, con todos los equipos efectuando movimientos y reaccionando por todo el mapa. Otro tipo de problema se concentra alrededor de una sola crisis en un área reducida. En el juego de nuestra Casa Endicott el tema fue el de una crisis motivada por un levantamiento contra el régimen de Polonia. Tuvíamos, por lo tanto, que asignar fuerza máxima a los equipos norteamericano, soviético y de Europa Oriental. Pero al mismo tiempo y puesto que anticipamos que el problema iría ante las Naciones Unidas, fue necesario tener equipos representando conjuntos de países de África, Asia y América Latina.

La elección del problema, pues, determinará si el ejercicio tiene lugar principalmente en forma de negociaciones bilaterales entre gobiernos, o si el énfasis se ha de poner principalmente en las Naciones Unidas, en otra conferencia internacional, o en ambas. Los ejercicios sobre Berlín en que participaron algunos de nuestros estudiantes, giraron sobre las reuniones interminables de los secretarios de relaciones exteriores, con predominio en un número reducido de gobiernos dominantes y de negociadores individuales. En algunos de los juegos de Rand y del Colegio Naval, hubo nada más dos o tres equipos, con los dirigentes y los árbitros tratando de proporcionar las iniciativas y las reacciones de todos los países no representados.

La selección del problema también determina si el simu-

lacro va a tener un tono predominantemente político o militar. Si se escoge un problema agudo tal como el de Polonia, de Berlín o de Taiwan, y si uno u otro partido no tiene más alternativa que comprometer sus fuerzas estratégicas, el ejercicio político puede terminar en los primeros cinco minutos. Por otra parte, uno de los descubrimientos de nuestro ejercicio en la Casa Endicott fue que esta clase de problema no conduce necesariamente a las hostilidades si los equipos gubernamentales tratan de duplicar fielmente las acciones probables de los gobiernos interesados. Por supuesto que los organizadores pueden eliminar la alternativa de la acción militar, pero esto impondría en los partícipes una inhibición artificial que puede destruir los valores principales del ejercicio. Una selección importante para los proyectistas se refiere a la organización interna de los equipos. En un ejercicio educacional es muy útil exhibir el proceso interno de la facultad de decisión de una sociedad como la nuestra, mediante la división formal del trabajo, incluyendo liderazgo en la Rama Ejecutiva y en lo civil o militar, en la opinión del Congreso y en la opinión pública, etc. Un marco más amplio consiste en la división del equipo norteamericano en partes integrantes del grupo ejecutivo, quizás dos únicamente: el Consejo Nacional de Seguridad y el del Cuerpo Mixto de Jefes de Estado Mayor. Para el ejercicio profesional es útil esta división interna de trabajo, principalmente para asegurarse de que todos los factores significativos se reflejen en las decisiones estratégicas básicas que allí se simulan.

Otra decisión importante versa sobre la relación del tiempo del simulacro con el tiempo real. Con gran facilidad el tiempo puede ser comprimido, aumentado o alterado. Algunos ejercicios se han proyectado en el futuro, en parte para evitar confusión a los partícipes con los acontecimientos contemporáneos. Otros han tomado el mundo tal cual es, permitiendo que se reciban influencias de lo que los partícipes leen en la prensa cada mañana. Mas ambos casos demuestran una tendencia a desarrollar una mentalidad esquizofrénica tratando de separar lo que está ocurriendo en el ejercicio de lo que está pasando en la vida real. Esto ilustra, incidentalmente,

el grado de compenetración que los individuos adquieren en estos ejercicios. Para alguno que no sea psicológicamente un experto, es nada menos que asombroso ver a personas mayores abandonar a sus familias, olvidar sus obligaciones mundanas y comprometer sus personalidades e intelectos tan completamente en un papel simulado. Pueda ser que la gente de teatro haya aprendido esto hace mucho tiempo.

Una vez que se ha decidido si un ejercicio se va a fijar en el presente, en el año próximo o a cinco años de distancia —o hace cinco años, si el propósito es el de re-actuar una situación pasada para ver cómo pudo haber sido manejada en forma diferente— puede escribirse el argumento describiendo el mundo como los partícipes han de encontrarlo al iniciarse el simulacro. La relación del ejercicio con el tiempo verdadero también puede ser manipulada con facilidad asombrosa. Una hora de tiempo puede representar una semana o un mes de tiempo verdadero, interviniendo el árbitro para decir lo que ha pasado en el ínterin. En el polo opuesto, los acontecimientos reales de un solo día decisivo en la historia, pueden ser actuados y vueltos a representar, discutidos y luego vueltos a discutir, todo en un período considerable de tiempo transcurrido.

Una decisión fundamental estriba en saber si la estrategia que se seguirá por los jugadores ha de ser la realista o la llamada "estrategia desviada". En otras palabras, los partícipes pueden tratar de reproducir las reacciones probables de gobiernos conocidos tan fielmente como les sea posible; o bien el equipo puede ser liberado de tales inhibiciones aplicando una estrategia "óptima" o "normativa".

Con relación a ello es de suma importancia que al principio, tan pronto como los partícipes se enteren del problema, y antes de que el ejercicio dé comienzo, se requiera a los equipos para que establezcan por escrito sus metas estratégicas básicas, su opinión sobre la situación y sus cálculos sobre las probabilidades de su desarrollo. Esto puede servir de base de comparación en una sesión *post-mortem*, y enseñar mucho sobre la validez de las premisas y estimaciones sobre cuya base opera un equipo determinado. Considero útil no dar a cono-

cer previamente a los estudiantes el problema mismo, particularmente cuando el ejercicio se centra alrededor de una situación de crisis ante la cual aquéllos tendrían que reaccionar en la vida real; asimismo, ocultar los documentos de antecedentes y los mapas que identifiquen el asunto, hasta que el simulacro comience verdaderamente. El conjunto de información final con que se inicia éste a menudo toma la forma de una serie hipotética de informes de prensa, y adquiriendo impulso gradualmente conforme se desarrolla la crisis, con despachos emitidos en las capitales y con declaraciones de las cancillerías, órdenes militares y otras señales inequívocas de un procedimiento familiar ya trillado, hasta el momento en que el ejercicio principia y la máquina parte bajo su propio impulso.

Evidentemente el papel de los árbitros es vital. En los juegos de Rand se utilizaron dos equipos: uno de árbitros, que tenían la función de normar lo plausible de movimientos que les eran sometidos por escrito antes de ser ejecutados, y el otro llamado equipo "naturaleza", cuya función era la de introducir nuevos elementos de hecho que generaran nuevas crisis en otras partes del mundo, y que en general renovaban el ambiente cuando las cosas iban despacio. En otros casos las funciones se combinan. En una ocasión, un periódico mundial llamado el *Wellbiel*d era editado cada noche por el personal de instrucción, presentando a los del Tecnológico de Massachussets, partícipes diariamente de hipotéticos acontecimientos que habían ocurrido durante la noche y que afectaban seriamente sus planes. Esta técnica se ha refinado hasta el punto de tener un James Reston, un Walter Lippmann o un Joseph Alsop simulados, comentando en sus propios e inimitables estilos.

El mecanismo para reproducir y distribuir documentos y el de mantener generalmente en movimiento la corriente de información no requiere un gran establecimiento; pues una operación administrativa muy eficiente no simula bien los retrasos de la información en la vida real que tan a menudo enloquecen a quienes tienen que tomar decisiones. El ambiente físico es importante; si un simulacro tiene lugar en un

espacio muy pequeño, aumentará el sentido de irrealidad al acelerarse la información tanto como hacer difícil llevar a cabo consultas de manera realista.

El uso de la técnica de la conferencia internacional, aparte de ser un episodio enteramente realista en el desarrollo de muchas crisis internacionales, tiene la virtud de dar oportunidad de participar a un gran número de jugadores y la de crear un escenario en el que la diplomacia múltiple puede ensayarse realísticamente. El realismo aumenta, sin embargo, si los centros de los correspondientes gobiernos se establecen aparte de la conferencia de manera que los negociadores puedan consultar con sus gobiernos y recibir instrucciones sobre cuya base puedan continuar las negociaciones tácticas con realismo.

Prácticamente todos los que han tomado parte en estos experimentos están acordes en que la sesión *post-mortem* que sigue al juego es quizá el acontecimiento más valioso del ejercicio político. Aquí los jugadores entregan sus resúmenes y aquí al fin las estrategias de los equipos individuales son expuestas al examen general y al análisis. No es del todo satisfactoria una sesión *post-mortem* que siga de inmediato al juego; salir de un papel es un poco como salir de un profundo sueño después de haber soñado en forma particularmente vivida. Toma tiempo para disipar el traslado del contenido emocional del juego a la realidad. Pero si se da un tiempo adecuado a la sesión *post-mortem* y si se la conduce hábilmente, puede proporcionar percepciones decisivas sobre la planeación y procedimiento de acción en forma en que ni el ejercicio mismo, ni la realidad que éste simula, pueden hacerlo.

Sobre la base de la evidencia, hasta ahora es difícil ofrecer una conclusión definitiva sobre el simulacro político como medio de analizar alternativas estrategias nacionales. Sobre todo, la incertidumbre demora los resultados en el ámbito de la predicción. En los que he citado ha habido algunas anticipaciones sorprendentes de acontecimientos que ocurrieron con posterioridad en el mundo real. El ejercicio Rand de

1956 en Santa Mónica involucró el retiro de pequeños contingentes soviéticos de Alemania, algunas diferencias profundas entre las potencias de la OTAN sobre el uso de la fuerza contra el Egipto de Nasser, y sobre la rapidez de los avances tecnológicos soviéticos, todo lo cual había de aparecer en la prensa poco después. En 1958 algunos estudiantes del Tecnológico de Massachussets anticiparon la próxima rebelión de los colonos franceses y de elementos militares en Argelia, movimiento sobre el que los árbitros se mostraron lo suficientemente escépticos como para argumentar sobre su plausibilidad.

Una sugerencia que ha tentado a algunos de nosotros es la posibilidad de conducir ejercicios simultáneos para que sus resultados puedan ser comparados. Otra posibilidad sería la de tener un solo problema en juego, discutido simultáneamente alrededor de una mesa con métodos de planeación convencional contraponiéndole las conclusiones a las que llegue un hombre de genio, aislado por completo en su gabinete.

Las limitaciones estructurales, al utilizar a norteamericanos para desempeñar papeles de países extranjeros, podrían ser rebasadas teniendo nacionales de un país representando a su propio gobierno. Por otra parte, he hallado muy útil colocar a un estudiante extranjero fuertemente anti-norteamericano en el papel de un secretario de Estado norteamericano; y es fascinante la transformación que sufre conforme se enfrenta a la crisis y es requerido a actuar de una manera acorde con el papel que le fue asignado.

No es fácil predecir hasta dónde va a conducirnos esta nueva técnica. Pueda ser que estemos en una ocupación equivocada. Podría ser de gran valor someter previamente a una prueba de éstas una conferencia en la cumbre; o examinar posibles alternativas para el caso de que surja el nasserismo en la Zona del Canal de Panamá; o en reponer la revolución húngara de 1956 con estrategias alternativas de Occidente. Contando con facilidades apropiadas y con personal suficiente, un problema de la guerra fría podría ser desarrollado en fases sucesivas políticas y militares limitadas.

Los usos futuros del juego político requieren ser examina-

dos con prudencia; no creo poder declarar que si las guerras “calientes” británicas se ganaron en los campos de juego de Eton, las guerras “frías” norteamericanas serán ganadas en los campos de juego del Tecnológico de Massachussets. Por supuesto que la realidad únicamente puede ser simulada. Pero hay dos valores primordiales que las operaciones de grupo de esta clase ofrecen al análisis de problemas de política exterior. Uno es el beneficio de la reacción entre varias mentes —que por supuesto puede también ser logrado en una mesa de conferencias—. El otro es el conjunto más complejo de beneficios que emana de la dinámica de esta inter-acción en la forma de representar un papel, generando una reacción que se sostiene a sí misma, y que desarrolla su propio curso independiente de los límites o fronteras con las que se principia. Lo imprevisible tiene un valor poderoso que está expuesto a una voluntad antagónica que actúa sobre la base de muy diferentes presunciones. Ninguno de estos valores puede derivarse de una meditación aislada o de discusión de grupo. En este sentido, es posible dar una respuesta afirmativa a la pregunta general “¿es útil el simulacro político?”, y esta comprensión surge como el hallazgo más diáfano de nuestro experimento.

*Ejemplo de la Técnica en el Simulacro Político **

Un ejercicio político relacionado con la situación de Berlín, precipitada por un anuncio hecho en noviembre de 1958 por el Primer Ministro soviético. Dijo en efecto que en seis meses el control de las comunicaciones con dicha ciudad se entregarían a las autoridades de Alemania Oriental, y de que las fuerzas extranjeras de ocupación deberían abandonarla. Este simulacro se llevó a cabo durante el 9 y 10 de enero de 1959 por 90 estudiantes inscritos en los cursos de principiantes de ciencias políticas sobre Relaciones Internacionales en el Tecnológico de Massachussets.

El primer paso en la preparación del juego fue la selección de una “crisis” por los instructores del curso. Se eligió

* Debo este ejemplo al profesor Norman J. Padelford y al Sr. Seth Tillman, quienes dirigieron el ejercicio a que se hace referencia.

la crisis emanada de un ultimátum soviético a las potencias occidentales declarando que el control completo de Berlín Oriental y los corredores de acceso entre la ciudad y Alemania Occidental se entregarían al régimen de Alemania Oriental a las "setenta y dos horas" del principio del ejercicio, a menos que Occidente accediera al plan soviético de hacer de Berlín Occidental una ciudad libre bajo las Naciones Unidas.

Los instructores del curso elaboraron una serie de documentos sobre antecedentes, siendo de dos categorías generales: 1) de "procedimiento" estableciendo el esquema y las reglas del juego, designaciones de equipos, procedimiento en las Naciones Unidas, etc.; 2) "sustantivos", incluyendo "noticias de prensa" básicas, extractos documentales y referencias bibliográficas de documentos y artículos pertinentes.

Se dedicaron tres horas de clase a la organización de equipos, al estudio de material de antecedentes y a la preparación de documentos sobre la política de cada equipo.

Antes de la iniciación formal del partido se pidió a cada equipo preparar un Memorándum sobre la política que seguiría especificando lo siguiente: 1) su avalúo de la situación y lo que anticipaba que ocurriría internacionalmente cuando el juego comenzara; 2) los elementos básicos de la política exterior que su gobierno mantenía con respecto a la situación; 3) la estrategia y tácticas que pretendía perseguir respecto a la situación.

Se asignó un "cuartel general a cada equipo" que representaba a una nación específica o a un bloque de naciones, para que ahí se representaran procedimientos de política interna y se recibiera y negociara con representantes de otros equipos. Éstos actuaban como autoridades gubernamentales y como representantes diplomáticos, subdividiendo papeles individuales entre sus miembros.

Todos los acontecimientos de naturaleza internacional eran sometidos por escrito a los árbitros, antes de ser ejecutados, para que decidieran sobre su plausibilidad. Podían ser catalogados como "confidenciales", a discreción de los equipos. Además, los árbitros actuaban introduciendo nuevos acontecimientos en la situación, o bien "haciendo" movimientos, etcétera.

La secuencia de los acontecimientos fue como sigue: el viernes tarde y noche, incluyendo la hora de la cena, fue dedicado a elaborar la política interna y a negociaciones bilaterales y multilaterales entre los grupos. La Asamblea General sesionó de 9 a 10 p. m. Después de las 10 p. m. los equipos que fueron escogidos para reunirse en sesiones de "estrategia" lo hicieron así. Se entiende que algunas de esas reuniones se prolongaron hasta muy tarde en la noche en situación de crisis típica, en busca de estrategias y tácticas al servicio de intereses nacionales.

El sábado por la mañana, 10 de enero, las negociaciones entre los grupos se reanudaron de 9 a 10 a. m. La Asamblea General se reunió de nuevo a las 10 a. m. y levantó la sesión al medio día. Luego se celebró una crítica general por los árbitros, consejeros y participantes y el ejercicio terminó a la 1 p. m.

La Fase Diplomática

Gozando de la ventaja de un bloque de poder monolítico, el equipo de la U.R.S.S. se apoderó de la iniciativa al comienzo de las negociaciones diplomáticas. Al iniciarse el juego fue dado a conocer a todos los equipos un proyecto de resolución polaco-soviético, pidiendo la evacuación de Berlín Occidental por los fuerzas occidentales y su sustitución por fuerzas de las Naciones Unidas. La estrategia soviética consistió en apoderarse de la iniciativa para lograr una "solución en las Naciones Unidas" y condicionar a ella todo el curso de los acontecimientos. El grupo soviético comenzó desde luego a negociar con varios equipos neutralistas y occidentales con el objeto de contar con apoyo para su propuesta y para crear disensión en la coalición occidental.

Las potencias de la OTAN hicieron pocos movimientos durante la fase inicial del ejercicio, ocupadas como estaban en conferencias de coalición con el propósito de lograr una política común. Se estableció un Comité de cuatro Potencias en "Bonn" y se efectuó una "reunión" del Consejo de la OTAN en pleno. Las potencias occidentales decidieron al principio que

considerarían la posibilidad del retiro de Berlín Occidental únicamente si se concluía un tratado general de paz que estipulara la reunificación de Alemania, mediante elecciones libres.

El acontecimiento mayor, y probablemente decisivo en la etapa diplomática, fue el éxito del equipo británico que persuadió a la India para que apoyara, junto con Japón, una resolución de la Asamblea General que pedía la preservación del *status quo* en Berlín hasta que las Grandes Potencias se pusieran de acuerdo en algún plan para la reunificación alemana.

La iniciativa de la India condujo a la mayoría de los Estados neutralistas a una posición pro-occidental. Un pequeño grupo de neutralistas encabezado por Indonesia, propuso un acuerdo para reemplazar todas las fuerzas extranjeras de Berlín por fuerzas de las Naciones Unidas; o sea, una posición esencialmente pro-soviética.

La Asamblea General

Los procedimientos en la Asamblea General reflejaron el curso de las negociaciones diplomáticas bosquejadas arriba.

El primer paso importante en el seno de la Asamblea fue una proposición soviética para que Alemania Oriental fuera invitada a participar en las negociaciones como parte interesada. La moción fue derrotada decisivamente.

Luego se hicieron declaraciones políticas por los jefes de varias delegaciones y se introdujeron proyectos. Los siguientes fueron presentados ante la Asamblea General:

- 1) Proyecto polaco-soviético pidiendo el retiro de todas las fuerzas extranjeras de Berlín y su sustitución por fuerzas de países pequeños bajo el mando de las Naciones Unidas;
- 2) Proyecto checoslovaco pidiendo una conferencia de grandes potencias sobre la reunificación de Alemania, y una conferencia "consultiva" de algunas naciones pequeñas;
- 3) El indo-nipón pidiendo la preservación del *status quo* en Berlín, y la celebración de una conferencia de grandes potencias sobre un tratado de paz con Alemania y una conferencia consultiva de Estados pequeños europeos;

4) Indonesio, pidiendo la sustitución de todas las tropas de Berlín por una fuerza de las Naciones Unidas y un debate sobre la reunificación de Alemania por parte de la Asamblea General.

Las discusiones en la Asamblea General representaron esencialmente una lucha entre estos proyectos. Mientras la Asamblea se hallaba en sesión, las manobras privadas y las negociaciones diplomáticas progresaban constantemente, en tanto que los equipos soviéticos y occidental solicitaban el apoyo de los grupos relativamente libres de compromisos, mediante diversas concesiones y amenazas.

Tuvieron lugar varios recesos para dar lugar a negociaciones secretas. En uno de los encuentros los equipos norteamericano y soviético se aproximaron a un acomodamiento, pero fue frustrado por la influencia ejercida por el equipo de Alemania Occidental sobre los Estados Unidos. El problema, por lo tanto, regresó al tapete de la Asamblea General para su arreglo final.

Antes de que fuera votada alguna resolución, los proyectos polaco-soviético y checo fueron retirados y el apoyo del bloque soviético se sumó al proyecto indonesio.

Se votó sobre el proyecto indo-nipón y el resultado se aproximó a la mayoría necesaria de las dos terceras partes para su aprobación. Inmediatamente después una delegación mudó su voto suscitando dudas sobre el resultado. Hubo un breve receso, en el cual los grupos soviético y occidental apresuradamente buscaron apoyo adicional. Varios votos se cambiaron y el Presidente de la Asamblea ordenó una segunda votación por lista sobre el proyecto indo-nipón, el cual fue aprobado por un margen ligeramente mayor al de la mayoría de dos terceras partes. A continuación la Asamblea levantó la sesión.