

Jakue Pascual - Sociólogo

Juegos de guerra

La teoría de los juegos estudia la táctica y la estrategia. Go, juego chino del encierro. Atari-Go, come-come, piedra negra quinto dan. En «El arte de la guerra», Wu derrota al enemigo sin entablar combate. Chaturanga indio y Petteia griego. Negras y blancas danzan en un tablero infinito el baile del jaque mate.

¿Agonística, ciencia del combate? Tito Livio cuenta cómo el celta Breno ganó Etruria en un juego de guerra. Y Plutarco que César prohibió repetir la tirada a un procónsul. Alea iacta est!

Era artúrica de Pendragón. Señores, castillos, cruzadas y torneos. La torre se llama roque. «Libro de los juegos» de Alfonso X. Feudal, Mount & Blade y Machiavelli: «La mejor respuesta que se puede dar a una artimaña del enemigo consiste en hacer voluntariamente lo que él pretende que se realice a la fuerza».

El Maestro de Páginas del Duque de Brunswick crea un juego de cuadros codificados por tipos de terreno. El pequeño corso captura la bandera en un film de Abel Gance. Despliego el tablero Waterloo de NAC. Kriegspiel de piezas del Barón von Reisswitz e «Instrucciones para la Representación de Maniobras Tácticas Bajo la Apariencia de un Juego de Guerra». Von Moltke funda el Kriegerspieler Verein y Totten diseña Strategos.

HG Wells publica Guerras Pequeñas: Un juego para chicos de doce años a ciento cincuenta y para la clase de chica inteligente que gusta de juegos y libros.

El Juego de la Guerra es un Kriegspiel con dos ejércitos de igual potencia, que cubren recursos y protegen comunicaciones, según las leyes de Clausewitz; y que -a juicio de su autor, Debord- «reproduce exactamente la totalidad de factores que actúan en la guerra, y más generalmente en la dialéctica de todos los conflictos».

PeG World War I, ocaso de la vieja guerra. 1936, España en Llamas y Sombras de guerra. ¿Anarquista o falangista? Tú eliges. Sobre el tablero de Stalingrad de Avalon Hill el Ejército alemán se dispone a ocupar la URSS. Arnhem, wargame Sinclair Spectrum. Con Medal of Honor desembarco el Día D, me interno en la jungla de Burma y saboteo blindados SS.

Lamorissee crea el Risk. Borel, matemático y ministro de la Armada francesa, escribe «La Théorie du jeu» e influye en Von Neumann y en su estrategia de suma cero. Guerra Fría: MAD (Mutually Assured Destruction). Sistema JANUS y Urban Resolve. Ejercicios de decisiones tácticas (TDE) simuladas para adiestramiento en la toma de decisiones.

La guerrilla se agazapa en la selva y las fuerzas armadas son transportadas en helicópteros para efectuar incursiones contrainsurgentes. ¡Venceremos! Juego de guerra distribuido en 1989 por los internacionalistas en apoyo al FMLN.

Paintball. Los jugadores alcanzados por las bolas de pintura son eliminados en Jaizkibel, en Barakaldo disparan pistolas laser y en Tierra Estella portan réplicas de AK-47 y son detenidos por los forales. Subidón de adrenalina.

Lo decía Debord en su Panegírico: «No ignoro que la guerra es el ámbito del peligro y la decepción... Sin embargo, dicha consideración no ha disminuido la atracción que yo he sentido por ella».