
SIMULACIÓN DE CONFLICTO MILITAR EN EUROPA CON IA

♦ R E S U M E N ♦

A principios del siglo XIX se creó el *Kriegspiel*; el primer juego de guerra moderno. Éste ha evolucionado hasta el diseño de modernos software de simulación de conflictos armados, en sus diferentes niveles de conducción: táctico, operacional y estratégico. Utilizando IA (Inteligencia Artificial), el presente artículo ofrece una simulación estilo *wargame* de un posible conflicto a gran escala en Europa, basado en su contexto geopolítico actual.

Palabras clave: Kriegspiel, IA, guerra.

SIMULATING EUROPEAN MILITARY CONFLICT WITH AI

♦ A B S T R A C T ♦

Kriegsspiel, the first modern wargame, emerged in the early 19th century. Since then, it has evolved into sophisticated simulation systems capable of modeling warfare at tactical, operational, and strategic levels. Leveraging artificial intelligence, this article presents a wargame-style simulation of a hypothetical large-scale conflict in Europe, based on contemporary geopolitical dynamics.

Keywords: Kriegspiel, AI, wargames.



JOSÉ TOMÁS SASSO BOOCK

Teniente segundo

Licenciado en Ciencias Navales y Marítimas (APN)

(josemassassob@gmail.com)

Viña del Mar, Chile

Diversos académicos del mundo han estudiado la emergente relación e implementación de la inteligencia artificial (IA) en el ámbito militar, ya sea en el desarrollo de tecnologías o en el proceso de toma de decisiones.

Según Barros (1980), los juegos de guerra (*wargames*) se pueden definir como "una simulación de una situación de conflicto (o aspectos seleccionados de ella), de acuerdo a procedimientos, reglas y datos prefijados" (p.474).

Al respecto, Knack y Powell (2023) afirman que los beneficios de implementar IA en las simulaciones de los juegos de guerra pueden ser significativos; sin embargo, en primera instancia sería efectivo utilizarla para simulaciones a nivel táctico y luego, con mayores estudios, bases de datos, investigación e inversión, sería adecuado aplicarla al nivel estratégico (p.7).

Por otro lado, considerando la situación geopolítica actual, Rodríguez-Pina (2025),

haciendo alusión a la Unión Europea (UE) respecto a las tensiones con Rusia, indica que "el proyecto europeo, que se fundó en la segunda mitad de un turbulento siglo XX para garantizar la paz en el continente, se prepara para la guerra en el explosivo primer cuarto del XXI".

Con el propósito de aportar a los estudios sobre desarrollo de juegos de guerra a nivel estratégico, este trabajo presenta una simulación estilo *wargaming* en una plataforma basada en IA, sobre un eventual conflicto armado a gran escala en Europa, considerando el contexto geopolítico actual.

Para lograr lo anterior, el artículo se dividirá en tres capítulos. El primero tratará sobre la historia del *wargaming*; el segundo, sobre una contextualización geopolítica de la situación europea; y el tercero sobre el desarrollo de la simulación por parte del autor.



Las maniobras de otoño, oficiales jugando al *Kriegs Spiel* o el juego de la guerra.
(Fuente: Wikimedia Commons)

Historia del Wargaming

George Leopold Von Reisswitz, oficial del ejército prusiano, en el siglo XIX concibió aplicar las abstracciones de los ajedreces de guerra¹ a un marco militar concreto que reflejara la realidad del arte de la guerra contemporáneo, apoyado por sus correspondientes datos matemáticos (Choy, 2013). El juego de Von Reisswitz es considerado el primer juego de guerra concebido para el entrenamiento militar en procesos de mando y toma de decisiones (Pasanen, 2009). Actualmente, el uso de juegos de guerra como sistema de entrenamiento, análisis y puesta a prueba de conceptos operacionales se considera el mayor aporte de Prusia al arte de la guerra (Wintjes, 2015).

Von Reisswitz comenzó a trabajar un proyecto, al que denominó *Kriegspiel* (juego de guerra), en 1809, al evidenciar el desánimo que cundía entre la población prusiana bajo la ocupación napoleónica² (Kirschenbaum, 2010).

El *Kriegspiel* fue el primer juego de guerra con movimiento de tropas en el que este no estaba limitado por un esquema de casillas, sino que las unidades podían moverse libremente dentro de sus respectivos rangos de desplazamiento (Brewster, 2002). El juego de Reisswitz recreaba situaciones tácticas, es decir, batallas individuales. Antes de cada partida, el árbitro facilitaba a los jugadores un panorama general, idéntico para ambos contendientes. A cada uno de los jugadores se le informaba de sus objetivos específicos y de cualquier otro dato que pudiera resultar de importancia para la conducción del juego (Choy, 2013).

El Mariscal Helmut Von Moltke, Jefe del Estado Mayor prusiano, ordenó que se implementara el uso del *Kriegspiel* como un elemento para la formación de la oficialidad

e impuso que los candidatos a ingresar a la Academia Militar Prusiana, para recibir la formación de Estado Mayor, presentaran una carta del Oficial superior de su unidad, en la que se indicara su capacidad para arbitrar juegos de guerra (Caffrey, 2000).

Desde el punto de vista anglosajón, se tiene a Frederick Thomas Jane, autor inglés entusiasta de los juegos de guerra, quien en el año 1906 publicó "Naval War Game". Respecto a esto, la Armada Imperial Japonesa adquirió copias del juego y solicitó a Jane que entrenara a un grupo oficiales en su uso (Mason, 2018).

En lo que respecta a Estados Unidos, el principal impulsor del uso militar de los juegos de guerra fue William McCarty-Little, profesor del *Naval Warfare College*, quien introdujo el *wargaming* como práctica formativa habitual (Mason, 2018).

En la actualidad, se diseñan softwares de juegos de guerra generalmente orientados al nivel de conducción táctico/operacional, los cuales cuentan con una amplia y realista base de datos técnicos de los sistemas de armas a emplear. Sin embargo, estos simuladores tienden a ser costosos y propensos a la exageración. El rango en que oscilan sus costos de operación es entre cientos de miles y millones de dólares (Jensen et al., 2024).

Situación geopolítica europea

- **Ucrania-Rusia:** La guerra entre Rusia y Ucrania continúa como un conflicto de alta intensidad y desgaste prolongado. Tras más de tres años de combates desde la invasión rusa en febrero de 2022, las líneas del frente se mantienen concentradas en la región de Dombás y el este de Ucrania, con ofensivas periódicas por parte de ambos bandos. Rusia ha intensificado sus ataques

1. Simulación de conflictos militares los cuales, al igual que el ajedrez, implican movimientos sobre un tablero dividido en casillas o sectores.

2. La ocupación napoleónica de Prusia en 1806, tras las derrotas en Jena y Auerstädt, expuso la obsolescencia del ejército prusiano. Esto impulsó una profunda reforma militar. Como resultado, Prusia desarrolló el *Kriegspiel*, un sistema pionero de simulación de guerra.

en regiones como Pokrovsk, mientras Ucrania ha abierto un frente en la región rusa de Bélgorod, llevando el conflicto al interior del territorio adversario. La situación humanitaria es crítica, con millones de refugiados y desplazados internos. Se han intentado mediaciones internacionales, sin embargo, no se vislumbra una resolución política cercana.

Por lo demás, Rusia, a lo largo del conflicto, ha enfatizado que tomará las medidas necesarias para hacer frente a la militarización de países de la UE y el apoyo militar-logístico por parte de la OTAN a Ucrania (Colás, 2025).

- **Suecia-Finlandia y Noruega:** Debido a la extensa frontera compartida con Rusia, y a las constantes amenazas por parte de ésta, los países nórdicos han incrementado su gasto en defensa y han aumentado el número de efectivos militares a lo largo de los límites territoriales con Rusia (Swissinfo, 2024).

La mentalidad y nivel de preparación de estos países es tal que han entregado manuales digitales e impresos a la población, con instrucciones para sobrevivir a una guerra. Dichos manuales contienen recomendaciones sobre almacenar comida y agua para 72 horas, considerar fuentes alternativas de energía, tabletas de yodo, etc. (Ayuso y Sahuquillo, 2025).

- **Alemania-Francia-Reino Unido:** Respecto a estos tres países, se puede decir que son los líderes militares de la Unión Europea y han tenido directa relación en el conflicto Rusia-Ucrania.

En cuanto a Alemania, en el mes de marzo el Parlamento aprobó eximir el gasto militar de las estrictas normas federales sobre la deuda nacional. Esto significa que se permitirá destinar miles de millones de dólares a las fuerzas armadas alemanas y a un fondo de defensa paneuropeo. Esto no coincide con el comportamiento de dicho país, el cual había dado un giro cultural y político de rechazo al militarismo, que lo caracterizó en los periodos previos a las dos guerras mundiales (BBC News Mundo, 2025).

Considerando la invasión rusa a Ucrania y la reelección de Donald Trump como presidente de Estados Unidos, quien ha dicho que no quiere garantizar incondicionalmente la seguridad europea, se espera que el presupuesto militar anual de Francia se duplique para el año 2030. Al respecto, hay analistas que sostienen que un aumento del gasto militar provocaría un crecimiento económico aproximadamente del 1,5 por ciento (Louis, 2025).

Gran Bretaña, por su parte, ha informado que aumentará el gasto del 2,3% del PIB al 2,5% para el año 2027, y al 2,6% para el 2028. Además, el primer ministro Keir Starmer declaró que se tiene como meta aumentar el gasto de defensa al 3% para el año 2029 (Picheta, 2025).

- **Estados Unidos:** Desde el inicio de la invasión rusa a Ucrania en 2022, EE. UU. ha desempeñado un importante papel en el apoyo a Kiev y en la contención estratégica en Europa. Ha proporcionado más de 75 mil millones de dólares en asistencia militar, económica y humanitaria, incluyendo sistemas de defensa antiaérea, artillería y entrenamiento de tropas ucranianas. Además, ha aumentado la presencia de efectivos militares estadounidenses en países de la OTAN, como Polonia, Rumanía y los Estados Bálticos. Incluso ha impuesto sanciones económicas a Moscú.

Pese a lo anterior, desde la llegada de Donald Trump al poder, ha incitado a países europeos para fortalecer sus capacidades de defensa autónoma. En consecuencia, Trump ha suspendido el apoyo militar a Ucrania, con la intención de presionar a dicho país para que se siente a negociar con Rusia.

Simulación

Para el desarrollo del juego se utilizó *ChatGPT*, el cual la empresa desarrolladora *OpenAI* (2022) explica que es un modelo de chat de IA entrenado para seguir las

instrucciones de solicitudes del usuario y capaz de responder de forma detallada.

Los antecedentes que fueron considerados para el desarrollo de la simulación son los expuestos en el capítulo anterior. Además, se le ordenó al modelo que indagara fuentes abiertas de internet para complementar su base de datos. Con relación a esto, debido a la gran cantidad de fuerzas militares que se prevén en la participación, se le pidió a *ChatGPT* que utilizara fuentes abiertas de internet para la simulación.

La metodología del juego fue asesorada por el autor y consta de seis turnos (para facilitar el desarrollo de la simulación) en los que se enfrenta el humano versus la IA. El humano encabeza la Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN), mientras que la IA asume el rol de Rusia. Cada bando puede realizar acciones

militares, diplomáticas o cibernéticas, a un nivel de conducción estratégico. El diseño se inspira en el concepto de *kriegsspiel* moderno, es decir, una simulación centrada en la toma de decisiones con repercusiones políticas, sociales y militares, lo que permite representar conflictos contemporáneos de forma realista.

El objetivo de este juego fue simular un conflicto total en Europa en el año 2026, iniciado por un escalamiento del conflicto en Ucrania, el cual deriva en una guerra abierta entre la OTAN y Rusia, con la posible participación de China.

El programa *ChatGPT* eligió el año 2026 en base a sus propios análisis y predicciones. Al ser consultado el porqué de su decisión, respondió lo siguiente:

Situar la simulación en el año 2026 se justifica en que cada país beligerante

ACTOR	RESUMEN
Conflicto Rusia-Ucrania (2022-2025)	Invasión iniciada en el año 2022, a partir de entonces se ha desarrollado una guerra de desgaste hasta la actualidad. Constantes advertencias rusas de autodefensa, en relación al apoyo OTAN a Ucrania.
Europa del Norte (Noruega, Finlandia y Dinamarca)	Finlandia se rearma y deja el tratado de Ottawa; ³ Noruega refuerza el Ártico, mientras que Dinamarca protege infraestructura marítima.
Alemania, Francia y Gran Bretaña	Alemania despliega tropas en Lituania; Francia incentiva intervención europea en Ucrania. Gran Bretaña aumenta el gasto en defensa.
EE. UU. y China	EE. UU. Insta a Europa a ser capaz de defenderse por su cuenta. China apoya diplomáticamente a Rusia.
Nota. Esta tabla muestra un resumen de acciones realizadas por diferentes potencias del mundo, según un resumen hecho por ChatGPT. Como se mencionó anteriormente, el programa consideró datos ingresados por el autor, más los recopilados por fuentes abiertas de internet.	
Tabla 1: Antecedentes considerados para la simulación del conflicto. (Fuente: Confección autor artículo)	

3. Acuerdo internacional, firmado en 1997 que prohíbe el uso, almacenamiento, producción y transferencia de minas antipersonales, así como obliga a los países firmantes a destruir sus arsenales existentes y a limpiar las zonas contaminadas por este tipo de armas.

REGIÓN	PAÍS/CIUDAD INVOLUCRADO	RELEVANCIA ESTRATÉGICA
Europa del Este	Ucrania, Polonia, Lituania	Frente terrestre principal
Mar Báltico	Suecia, Finlandia, Estonia	Control de líneas de comunicaciones marítimas
Mar Negro	Crimea, Odesa	Control de líneas de comunicaciones marítimas
Ártico	Noruega, Svalbard	Líneas de comunicaciones marítimas
Mediterráneo Oriental	Grecia, Turquía, Chipre	Ubicación estratégica de fuerzas navales
Atlántico Norte	Groenlandia	Tránsito logístico

Nota. Áreas de operación propuestas por ChatGPT para el desarrollo del juego, según sus propios análisis y predicciones, OpenAI, 2025.

Tabla 2: Áreas de operación del conflicto.
(Fuente: Confección autor artículo)

RESOLUCIONES POSIBLES	EXPLICACIÓN
ESCENARIO A	Potencias hacen uso de armamento nuclear de forma limitada.
ESCENARIO B	Rusia es incapaz de mantener un conflicto a gran escala por tanto tiempo y colapsa internamente.
ESCENARIO C	Se produce un congelamiento del conflicto, producto que ningún bando cede su posición y tampoco hacen uso de armas nucleares, se mantienen los frentes, pero se reduce la intensidad de los enfrentamientos.

Nota. La tabla muestra los posibles finales a los que puede llegar el jugador según haya efectuado su toma de decisiones a lo largo de la simulación. Dichos finales fueron diseñados por ChatGPT según su propio análisis realizado, OpenAI, 2025.

Tabla 3: Resultados posibles.
(Fuente: Confección autor artículo)

tendrá un tiempo más o menos suficiente para efectuar sus preparativos militares, considerando los incrementos paulatinos en gastos de defensa, además de que los despliegues actuales habrán tenido tiempo de consolidarse.

Desde la fecha hasta el 2026, las relaciones diplomáticas entre la OTAN, la Unión Europea, Rusia, China y EE.UU. habrán evolucionado, ofreciendo un escenario más maduro con relación al conflicto latente, permitiendo una

simulación más realista versus efectuar el *wargaming* en la fecha actual.

Finalmente, un conflicto prolongado en Ucrania generará cambios significativos en la política y estrategia militar de los países europeos (OpenAI, 2025).

En las tablas se muestran predicciones efectuadas por *ChatGPT* para el desarrollo de la simulación.

Conclusiones

Se desarrolló un *wargame* mediante el programa *ChatGPT* simulando un conflicto a gran escala en Europa. Dicho programa efectuó predicciones sobre áreas de operaciones y tres posibles resultados; al respecto se puede concluir lo siguiente:

- La IA permite efectuar simulaciones en el ámbito estratégico militar. Pese a que *ChatGPT* no sea un modelo validado para este tipo de ejercicios debido al desconocimiento de su asertividad en las predicciones, permite demostrar el gran potencial que tiene la IA en el ámbito de *wargaming*.
- Independiente del modelo utilizado para desarrollar un *wargame*, estas simulaciones son una herramienta fundamental para la formación de oficiales, puesto que permiten entrenar la toma de decisiones estratégicas y ayudan a mejorar la comprensión del entorno geopolítico.
- Habiendo el autor analizado el desarrollo del juego, sus resultados posibles propuestos y el contexto histórico, Rusia sería la potencia que tome la iniciativa ofensiva (tal como ocurrió en la invasión a Ucrania en el año 2022), detonando un conflicto a gran escala en Europa.



BIBLIOGRAFÍA

1. Ayuso, S., y Sahuquillo, M. (2025, 30 de marzo). Kits de supervivencia, listas de búnkeres o distribuir pastillas de yodo: Así son otros planes de sensibilización para crisis. *El País*. <https://elpais.com/internacional/2025-03-30/kits-de-supervivencia-listas-de-bunker-es-o-distribuir-pastillas-de-yodo-asi-son-otros-planes-de-sensibilizacion-para-crisis.html>
2. Barros, G. (1980). Juegos de guerra. *Revista de Marina*, 738(6), 474-479. <https://revistamarina.cl/revistas/1980/5/gbarrosu.pdf>
3. BBC News Mundo. (2025). Por qué la histórica decisión de Alemania de aumentar su gasto militar supone un cambio fundamental en la defensa de Europa tras el regreso de Trump a la Casa Blanca. *BBC*. <https://www.bbc.com/mundo/articulos/c2lj2gzdn8o>
4. Caffrey Jr., M. (2000). Toward a history based doctrine for wargaming. *Aerospace Power Journal*. <https://www.airuniversity.af.edu/Portals/10/ASPJ/Journals/Chronicles/caffrey.pdf>
5. Choy, C. (2013). *British wargaming, 1870-1914* [Tesis de maestría, University of Amsterdam]. https://www.academia.edu/9691144/British_Wargaming_1870_1914
6. Colás, X. (2025, 7 de marzo). Rusia amenaza con "las medidas necesarias" si Europa se rearma. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/internacional/2025/03/07/67caf656e4d4d832368b4572.html>
7. Key, L. (2019, 19 de abril). Kriegsspiel - How a 19th century table-top war game changed history. *Military History Now*. <https://militaryhistorynow.com/2019/04/19/kriegsspiel-how-a-19th-century-war-game-changed-history/>
8. Kottasová, I. (2025, 4 de marzo). ¿Por qué Trump detuvo la asistencia militar a Ucrania y qué significará para la guerra? Esto debes saber. *CNN en Español*. <https://cnnespanol.cnn.com/2025/03/04/eeuu/trump-ayuda-militar-ucrania-guerra-trax>
9. Kirschenbaum, M. (2010). Kriegsspiel as tool for thought. En *Digital Humanities* (Ed.), *Wargames in a digital age* (pp. 1-3). King's College London. <https://dh2010.cch.kcl.ac.uk/academic-programme/abstracts/papers/pdf/ab-715.pdf>
10. Knack, A., y Powell, R. (2023). Artificial intelligence in wargaming: An evidence-based assessment of AI applications. *CETaS Research Reports*. <https://cetas.turing.ac.uk/publications/artificial-intelligence-wargaming>
11. Louis, L. (2025, 8 de abril). El importante papel de Francia en la defensa europea. *PressReader / Deutsche Welle* (Spanish edition). <https://www.pressreader.com/argentina/deutsche-welle-spanish-edition/20250408/282256671320298>
12. Martínez, L. (2019). Los juegos de guerra como instrumento de entrenamiento y análisis militar. *Del Kriegsspiel a la Segunda Guerra Mundial*. En E. San Miguel (Ed.), *En la Europa liberal: El poder y el infinito* (pp. 105-135). Fundación Universitaria Española. https://www.academia.edu/43230495/LOS_JUEGOS_DE_GUERRA_COMO_INSTRUMENTO_DE_ENTRENAMIENTO_Y_ANALISIS_MILITAR_DEL_KRIEGSPIEL_A_LA_SEGUNDA_GUERRA_MUNDIAL
13. OpenAI. (2024). *ChatGPT (versión GPT-4) [Modelo de lenguaje]*. <https://chat.openai.com/>
14. Pasanen, T. (2009). *The Army Game Project: Creating an artefact of war* [Tesis de maestría, University of Jyväskylä]. <https://jyx.jyu.fi/bitstreams/4d58a72b-09f7-488e-8328-2f2a8a09e94b/download>
15. Picheta, R. (2025, 25 de febrero). Reino Unido anuncia aumento del gasto en defensa y recorte de la ayuda exterior antes de la reunión de Starmer con Trump. *CNN en Español*. <https://cnnespanol.cnn.com/2025/02/25/mundo/reino-unido-aumento-gasto-defensa-recorte-ayuda-exterior-reunion-trump-trax>
16. Rodríguez-Pina, G. (2025, 21 de marzo). La UE, un proyecto pensado para la paz, se prepara para la guerra. *El País*. <https://elpais.com/internacional/2025-03-21/la-ue-un-proyecto-pensado-para-la-paz-se-prepara-para-la-guerra.html>
17. Swissinfo. (2024, 17 de diciembre). Líderes bálticos y nórdicos piden aumentar el gasto en defensa a al menos el 2,5 % del PIB. *Swissinfo*. <https://www.swissinfo.ch/spa/%C3%ADderes-b%C3%A1lticos-y-n%C3%B3rdicos-piden-aumentar-el-gasto-en-defensa-a-al-menos-el-2%2C5-%25-del-pib/88604051>
18. Wintjes, J. (2015). Europe's earliest Kriegsspiel? Book seven of Reinhard Graf zu Solms' *Kriegsregierung* and the 'prehistory' of professional war gaming. *British Journal of Military History*, 2(1), 15-33. https://www.researchgate.net/publication/283461658_Europe's_Earliest_Kriegsspiel_Book_Seven_of_Reinhard_Graf_zu_Solms'_Kriegsregierung_and_the_'Prehistory'_of_Professional_War_Gaming