

DOI: <https://doi.org/10.29105/gmjmx20.38-487>

Artículos

HERRAMIENTAS DE DIGITALIZACIÓN PARA LAS SIMULACIONES DIPLOMÁTICAS

DIGITAL TOOLS FOR DIPLOMATIC SIMULATIONS

Antonio Quirós-Fons

Universidad Europea de Valencia, España

 <https://orcid.org/0000-0002-1272-8635>Autor para correspondencia: Antonio Quirós-Fons, email: antonio.quirós@universidadeuropea.es

Resumen

El objetivo de este trabajo es analizar las principales herramientas digitales de simulación diplomática mediante la experiencia de su aplicación en las asignaturas impartidas por el autor. En todas las modalidades de ese tipo de simulación es posible disponer de recursos digitales para el desarrollo de las mismas, destacando por su popularidad MyDiplomat, app gratuita que ofrece tres modelos de simulación de MUN (Modelo de Naciones Unidas). Para representar una simulación diplomática virtual del MUN, al igual que en realidad extendida, es implícito el desarrollo síncrono de la actividad. La modalidad asíncrona más completa a efectos de aprendizaje experiencial ha sido la simulación diplomática de un conflicto bilateral, según modelos desarrollados por los American Space. Se persigue confirmar que, en un entorno post pandémico de vuelta a la normalidad, se ha recuperado la modalidad de simulación diplomática totalmente presencial, aunque se mantienen las modalidades síncronas en realidad extendida y totalmente virtual, sin perder de vista la utilidad práctica pero incompleta de otras simulaciones diplomáticas virtuales asíncronas.

Palabras clave: simulaciones diplomáticas, simulación diplomática presencial, simulación diplomática virtual.

Abstract

The objective of this work is to analyze the main digital tools of diplomatic simulation through the experience of their application in the subjects taught by the author. In all modalities of that kind of simulation it is possible to have digital resources for its development, standing out for its popularity MyDiplomat, a free app that offers three simulation models of MUN (United Nations Model). To represent a virtual diplomatic simulation of the MUN, as in extended reality, the synchronous development of the activity is implicit. The most complete asynchronous modality for experiential learning purposes has been the diplomatic simulation of a bilateral conflict, according to models developed by American Space. The aim is to confirm that in a post-pandemic environment back to normality, the fully face-to-face diplomatic simulation modality has been recovered, although the synchronous

modalities in extended reality and fully virtual are maintained, without losing sight of the practical but incomplete utility of other asynchronous and virtual diplomatic simulations.

Keywords: diplomatic simulations, face-to-face diplomatic simulation, virtual diplomatic simulation.

Recibido: 11/08/2022

Aceptado: 26/11/2022

Introducción

En la actualidad, sobre todo después del azote de la pandemia, la simulación se fomenta como una herramienta virtual y se adscribe a las Ciencias Básicas, Técnicas y de Salud (Curcio et al., 2016; Fernández, 2017). Ello se explica porque, en tales campos educativos, la simulación virtual ofrece la posibilidad de escenificar situaciones difícilmente reproducibles mediante la simulación presencial. Siguiendo las definiciones elaboradas por Karl Kapp, los simuladores sociales aplicados al aprendizaje pueden ser entornos realistas, o incluso fantásticos, de riesgo controlado donde los estudiantes pueden practicar conductas y decisiones específicas, adquiriendo habilidades blandas como las relacionadas con el liderazgo (Kapp, 2012). Este autor se refiere a simulaciones virtuales en general, frente a la práctica real del ejercicio. Esta modalidad, a través de pantallas y avatares, ofrece seguridad personal y material. De ahí que, en las universidades, recrear un incendio sea dificultoso y recrear un accidente radioactivo sea prácticamente imposible. Sin embargo, en un nivel de recreación más popular y accesible, piénsese en la aparente comodidad que ofrece un videojuego de combate frente al *paintball*.

A pesar de las facilidades de las recreaciones en entornos completamente digitales a modo de videojuegos (Martí-Parreño et al., 2016; 2018), el alumnado prefiere todavía el contacto físico, no sólo en simulaciones de laboratorio (Serrano Pérez et al., 2017; 2018) o de salud (Mariscal et al., 2020), sino también en las de derecho o relaciones internacionales (Quirós Fons, 2021). Parece que los motivos son diversos, aunque convergentes, porque en todos los casos, se anhela el contacto humano. Una de las dimensiones esenciales de la persona es la social, cuyo desarrollo pleno requiere la relación física. Eso es deseado en el ámbito de las ciencias básicas, imprescindible en el caso de las ciencias de la salud y muy conveniente en las ciencias sociales. El nivel de relación comunicativa alcanzable entre personas en un entorno digital es alto, aunque no total: “podría decirse que una reunión presencial, junto a otras personas con perspectivas diferentes e incluso opuestas a la propia, ofrece más posibilidades de alcanzar un acuerdo firme y duradero que una videoconferencia” (Quirós Fons, 2021). Este tipo de aprendizaje no es exclusivo del ámbito académico, sino más bien complementario con el de los programas de capacitación profesional corporativa (FinTalent, 2019).

El objetivo de este trabajo es analizar las principales herramientas digitales de simulación diplomática y la experiencia de su aplicación en las asignaturas impartidas por el autor. En todas las modalidades es posible disponer de recursos digitales para su desarrollo, destacando por su popularidad MyDiplomat, una aplicación instalable de modo gratuito mediante la cual puede accederse a tres casos de simulación diplomática grupal conocida como Modelo de Naciones Unidas (MUN). Para representar una simulación diplomática virtual del MUN, al igual que en realidad extendida, es implícito el desarrollo síncrono de la actividad. En la experiencia del autor, la modalidad asíncrona que ha resultado más completa a efectos de aprendizaje experiencial es la simulación diplomática de un conflicto bilateral, según modelos desarrollados por los American Space, que son centros culturales de los Estados Unidos de América ubicados en otros países, equiparables en cierto modo a los centros del Instituto Cervantes español o del Goethe Institut alemán. En estos casos, los estudiantes realizan un análisis previo teórico por el que pueden identificar con claridad que estos planteamientos responden a un modelo hegemónico de relaciones internacionales centrado en el conflicto entre actores racionales, el modelo de la *realpolitik* norteamericana. Al tratarse de un producto de diplomacia pública estable, ha sido consensuado por el sistema bipartidista, de modo que se satisface tanto a demócratas como a republicanos. Estos últimos son más reacios a dinámicas genuinamente cooperativas, útiles para afrontar de forma eficiente y justa problemas comunes como el cambio climático. La mayor eficacia de esta opción

reside en su reducida dimensión, obligando a los actores a desarrollar sus competencias de modo más explícito que en una simulación amplia. Los estudiantes pueden grabar su simulación por grupos reducidos y competir con otras filmaciones, que preferiblemente tengan como objeto distintos conflictos de entre los ofrecidos por la plataforma.

No se trata de confirmar la hipótesis de que las prácticas simuladas impulsan un aprendizaje más eficaz respecto al aprendizaje clásico unidireccional. Eso ya ha sido demostrado en numerosos estudios (Mariscal et al., 2020). Se persigue confirmar si es posible responder afirmativamente, en un entorno postpandémico de vuelta a la normalidad, a lo siguiente: ¿se ha recuperado la modalidad de simulación diplomática totalmente presencial?, ¿se mantienen las modalidades síncronas en realidad extendida y totalmente virtual?, ¿qué utilidad tienen otras simulaciones diplomáticas virtuales asíncronas?

Simulaciones de conflictos bilaterales: la opción con mayor grado de aprendizaje y de digitalización

El elemento básico diferenciador de las simulaciones diplomáticas reside principalmente en el número de sujetos de Derecho Internacional (básicamente Estados y organizaciones internacionales) directamente involucrados en la situación que va a ser objeto de representación. Por un lado, existen los modelos asamblearios, de los que el más popular es

el MUN. Por otro lado, los conflictos bilaterales (entre dos Estados), identificables con los procedimientos de arreglo pacífico de controversias internacionales. Ambos tipos de simulaciones se basan en el juego de roles, pero sólo los arreglos de controversias, que son bilaterales, pueden alcanzar un nivel de digitalización completo mediante desarrollo asíncrono, como se verá. El MUN, por su naturaleza asamblearia implica un desarrollo eminentemente síncrono, aunque eso no ha impedido su adaptación a la modalidad digital, acompañada en el tiempo por las necesarias actualizaciones técnicas propias de estos entornos online complejos (Hardy & Totman, 2017).

Además del alto grado de digitalización debido a la posibilidad de desarrollo asíncrono, las actividades de interpretación de roles fundamentadas en la resolución de conflictos bilaterales cuentan con la ventaja de poder garantizar con mayor facilidad el aprendizaje conocido como *deep learning* en contraposición con el *surface learning*, atribuido habitualmente a las simulaciones de grupos amplios como el MUN (Jesuit & Endless, 2018). Estos conceptos, en relación con el área de conocimiento de relaciones internacionales, se traduce en la adquisición más profunda de competencias relativas al análisis y comprensión de conflictos, en el primer caso, frente a las competencias relativas a procedimientos, negociaciones y capacidad comunicativa en los procesos de toma de decisiones.

Existen recursos digitales disponibles gratuitamente, muy completos y bien presentados, ya aplicados por el autor en sus cursos, consistentes en guías, tanto impresas como audiovisuales, para

desarrollar simulaciones diplomáticas en las aulas. Se trata de contenidos aprobados e impulsados por el U. S. Department of State, órgano del Gobierno federal de los Estados Unidos de América equiparable a los Ministerios de Asuntos Exteriores en otros países. Este material ha sido coeditado por los centros American Space y el Museo Nacional de Diplomacia Americana (National Museum of American Diplomacy, 2018).

Como cabe esperar, en estas simulaciones, los Estados Unidos de América siempre tienen un papel preeminente como pacificador. De hecho, todos los casos disponibles son calificables como de mediación. Este tipo de procedimiento de arreglo de pacífico de controversias internacionales no jurisdiccional se caracteriza por la intervención de uno o varios Estados terceros, es decir, diferentes de los dos Estados en controversia. En el caso de las simulaciones que nos ocupan, los Estados Unidos de América actúan siempre como Estado tercero único, sirviendo como cauce de comunicación entre las partes y proponiendo concretas soluciones de arreglo. Un ejemplo real sería el de la intervención del Secretario de Estado de los Estados Unidos de América en la crisis de la isla de Perejil, en julio de 2002, entre España y Marruecos.

En las simulaciones diplomáticas de los American Space, los Estados Unidos de América representan el papel de Estado mediador en una disputa internacional bilateral entre dos países inventados, pudiendo participar en el caso representantes de organismos y asociaciones implicados. La aplicación de estas simulaciones en los cursos académicos afectados por las restricciones

sanitarias ha sido exitosa. Los estudiantes se dividieron en grupos reducidos para la escenificación de diferentes disputas diplomáticas. Las interpretaciones quedaban registradas y compartidas en la plataforma digital de la asignatura correspondiente. Más tarde, reunidos en el aula física o virtual, se procedía a la visualización de las mejores disputas. A continuación, se desarrollaba una reunión conclusiva gamificada, al modo de una ceremonia de entrega de premios de cine, de modo que las categorías premiadas correspondían con las competencias de aprendizaje adquiridas con la actividad. Para las votaciones anónimas, se emplearon los recursos que ofrece la aplicación Slido.

En el derecho internacional público, se contemplan otras modalidades de procedimientos de arreglo pacífico de controversias internacionales, pero su desarrollo mediante digitalización de guías y materiales sólo cuenta por el momento con la elaboración propia de algunos docentes (Usherwood, 2021). Además de la mediación, el procedimiento de arreglo de controversias más próximo es el de buenos oficios, que se diferencia de la mediación en que el tercer Estado interviniente simplemente trata de establecer o restablecer el contacto entre las partes en conflicto, pero no propone soluciones. Es fácil entender que a los docentes no nos interese proponer la simulación de esta modalidad, en la que el tercer actor sólo despliega competencias de persuasión y conciliación, pero no debe profundizar en contenidos técnicos propositivos.

Otro procedimiento de arreglo de controversias, considerado el principal medio

pacífico no jurisdiccional, es la negociación. Se trata de un medio muy flexible, porque es susceptible de ser aplicado a cualquier controversia, en modo concomitante con otros procedimientos, aunque frecuentemente previo, haciendo difícil que un Estado se resista a negociar. A pesar de que, en puridad, este procedimiento carece de un tercer actor, la simulación con intervención de tercero también es posible. De nuevo, no existen recursos en línea para este tipo de *role play*, que sería entre dos Estados, con posibilidad de tercero. Sin embargo, existen medios de innovación docente empleados por el autor, consistentes en el visionado de largometrajes en los que se represente esa situación, para que los estudiantes puedan inspirarse más fácilmente en esas actuaciones profesionales, a la vez que emplean los medios documentales tradicionales del estudio del caso (actas de reuniones, acuerdos resultantes, crónicas). Un ejemplo es el de las importantísimas negociaciones secretas de Oslo, entre palestinos e israelíes, auspiciada extraoficialmente por las autoridades diplomáticas noruegas. En ellas, se alcanzó el hito del reconocimiento mutuo entre Israel y la OLP como representante del pueblo palestino para negociaciones bilaterales. A partir de ahí se pudieron alcanzar los Acuerdos de Oslo (1993-1995), que marcarían el inicio del proceso de paz entre ambas partes. Esas negociaciones históricas han quedado inmortalizadas en una obra teatral (Rogers, 2016), Oslo, que ha sido llevada al cine recientemente, con éxito de crítica y audiencia (Sher, 2021). Efectivamente, en este caso, las negociaciones para el reconocimiento mutuo se iniciaron en diciembre de 1992 y finalizaron en agosto de 1993

mediante firma secreta por parte de Shimon Peres, entonces Ministro de Asuntos Exteriores de Israel, en una visita a Oslo. Poco después, se enviarían las cartas de mutuo reconocimiento, en las que se evidenciaba el papel facilitador de las autoridades noruegas. El resultado fue la Declaración de Principios firmada por ambas partes en Washington el 13 de septiembre de 1993 (The State of Israel, 2000)

Todavía quedarían otros tres procedimientos de arreglo pacífico de controversias internacionales no jurisdiccionales: la determinación de los hechos, la conciliación y la acción de las organizaciones internacionales mediante sus instituciones (principalmente el Consejo de Seguridad, la Asamblea General y el Secretario General de Naciones Unidas). Sin embargo, en los tres casos, existe un comité o institución que actúa como tercero entre las partes en conflicto y que se aproxima demasiado a la caracterización de los medios jurisdiccionales. Estos son el arbitraje internacional y el procedimiento contencioso ante la Corte Internacional de Justicia.

Los dos tipos de procedimiento judicial contemplan la composición de un tribunal con participación de jueces de terceros Estados. Comparten los elementos típicamente jurisdiccionales: consentimiento de las partes para someterse a ese órgano, carácter de tercero imparcial de tal órgano, derecho internacional público como derecho aplicable al caso y necesidad de una sentencia definitiva y obligatoria. Como se puede haber observado, este último tipo de simulaciones debería adscribirse, en principio, a los denominados

moot court. La diferencia con las simulaciones diplomáticas parece obvia, pues en el caso de los *moot court* internacionales, se recrean juicios con argumentaciones orales entre dos partes en conflicto, con aplicación del derecho a los hechos probados, expresamente dirigidos a grupos de estudiantes de derecho. Se trata de competiciones que preparan para el ejercicio profesional de la abogacía internacional. El hecho de que este tipo de simulaciones judiciales no incluya interrogatorio de testigos ni presentación de pruebas, ni jurado, ha llevado a incluir en su ámbito también a competiciones de negociación o mediación. Sin embargo, esos son medios alternativos de solución de conflictos, impuestos en numerosas jurisdicciones estatales para tratar de aligerar la carga de casos judiciales en los tribunales nacionales.

Podría, por tanto, incluirse la representación de algunos medios judiciales internacionales en el ámbito de las simulaciones diplomáticas bilaterales, dado su carácter similar, aunque estrictamente sometido a la aplicación del derecho. Ello debido a que las partes deciden someterse a esa determinada jurisdicción. No son obligadas por ley y ese elemento se constituiría en garante de un reducto de carácter diplomático.

Sin embargo, las modalidades judiciales o *moot court* internacionales, implican siempre presencialidad síncrona. De hecho, las competiciones más prestigiosas se cancelaron durante el curso académico 2019/2020 debido a la pandemia, retomándose en algunos casos de modo online mediante Zoom o Microsoft Teams en el curso 2020/2021. Simplemente se modificaron algunas

reglas para adaptarse al formato virtual. Por ejemplo, ya no es necesario ponerse en pie en la intervención oral. La más prestigiosa y amplia competición es la Jessup (International Law Students Association, 2022), que simula el contencioso entre Estados ante la Corte Internacional de Justicia y aglutina reúne a más de 700 facultades de derecho de más de 100 países y jurisdicciones.

Simulaciones diplomáticas asamblearias: digitales pero síncronas

Como ya se explicó en otro estudio específico sobre el Model of United Nations (MUN) (Quirós Fons, 2021), las simulaciones formativas asamblearias más conocidas son las del MUN. Su historia ya es centenaria, si se admite que se inició como simulación de la Sociedad de Naciones. De este modo, surgen dos vías para considerar el origen histórico de esta simulación. Por un lado, la Universidad de Oxford dice haberla iniciado en 1921, cuando delegados suyos la escenificaron con delegados de Harvard (Oxford Global, 2020).

Por otro lado, también se habla de otra primera simulación de la Sociedad de Naciones, esta vez en New York, 1927 (NMUN, 2021). Podría decirse que Oxford exportó el modelo a Estados Unidos, donde se consolidó en el modo de representación que hoy se conoce, llegando hasta nuestros días ambos MUN como los más longevos: por un lado, el Modelo de Naciones Unidas de Harvard y por otro, el Modelo Nacional de Naciones Unidas de New York.

Si hubiera controversia respecto al origen del MUN y se objetara que la Sociedad de Naciones no era la Organización de Naciones Unidas y, por tanto, los modelos actuales responden a la segunda y no a la primera, ya extinta, podría referenciarse la primera simulación conforme a los procedimientos de Naciones Unidas. Se dio en 1947, en el Swathmore College, Pensilvania. En ese primer MUN se debatieron temas que continúan siendo de actualidad y por tanto se emplean en conferencias modelo de nuestros días: crisis de refugiados, crisis de armamento nuclear y reconstrucción de la posguerra.

Las competencias de aprendizaje que aporta el Modelo de Naciones Unidas a los participantes van desde habilidades de investigación, oratoria, debate y redacción, hasta pensamiento crítico, trabajo en equipo y capacidad de liderazgo. La actividad persigue, principalmente, hacer participar a los estudiantes y permitir que desarrollen una comprensión más completa de los retos globales en la actualidad.

En el formato clásico presencial de esta simulación, los estudiantes, en calidad de delegados, reciben, con antelación a la celebración de la conferencia modelo, el nombre del país que se les ha asignado y el tema correspondiente al comité en el que participarán. Una vez que disponen del país, deben elaborar el denominado documento de posición de su país respecto al tema asignado en ese determinado comité. Ello implica que deben investigar la posición real del país representado y defenderla tanto en sus propuestas como en los debates con las demás delegaciones.

Cuando finaliza el modelo de conferencia, las propuestas de resoluciones se someten a la votación de las delegaciones, aprobándose por mayoría de votos. En numerosos modelos, se premia a algunas delegaciones por su papel destacado en la simulación.

Cuando en los modelos MUN se habla de comités, se refieren a la representación de los órganos institucionales propios de la Organización de Naciones Unidas, principalmente el Consejo de Seguridad, como órgano de gobierno, y la Asamblea General, como órgano parlamentario, además del Consejo Económico y Social, así como sus respectivas comisiones.

La Organización de Naciones Unidas no supervisa ni valida los modos de aplicación y desarrollo de los diferentes MUN por parte de sus respectivos promotores, sean universidades o asociaciones de estudiantes o cívicas. Sin embargo, no duda en reconocer la positiva repercusión académica de estas simulaciones, apoyando toda medida que permita expandir y fortalecer los MUN. Muestras concretas de ello son que la ONU facilita a las organizaciones promotoras, tanto el acceso a recursos de asesoramiento (United Nations, Department of Global Communications, 2020) como el uso de instalaciones para sesiones plenarias de inicio o fin de las simulaciones.

Según Jesuit & Endless (2018), este tipo de simulación es exitoso en el ámbito académico. Con su implementación, los estudiantes obtienen los siguientes resultados de aprendizaje: conocen los problemas existentes entre las diferentes regiones; aprenden que dialogar y negociar son los dos

mejores medios de arreglo pacífico de controversias; conocen los procedimientos que regulan la cooperación internacional; son capaces de investigar y prepararse para el debate de los temas propuestos; superan la timidez al hablar en público y practicar la retórica.

En cuanto a la digitalización de este tipo de simulaciones, la Asociación de Naciones Unidas de los Estados Unidos de América (United Nations Association of the United States of America, 2018) desarrolló la aplicación MyDiplomat, disponible también para dispositivos móviles. Esta aplicación es descargable de modo gratuito y por el momento, facilita los contenidos para el desarrollo de simulaciones basadas en sólo tres temas distintos, pero de mucha actualidad, como son una pandemia, o una crisis de refugiados (en este caso sirios, pero fácilmente aplicable a conflictos más recientes o según proximidad, como los refugiados ucranianos en Europa), o una crisis relacionada con el cambio climático. Cada simulación de MyDiplomat consta de ocho fases, siendo cincuenta minutos el tiempo previsto establecido para la totalidad de las fases.

En contra de lo que pueda parecer, se trata de una simulación que implica presencialidad. Para ello, podría considerarse la comparación con la aplicación Kahoot!, igualmente disponible para dispositivos móviles, ideada y diseñada para ser jugada en modo de presencialidad (salvo la modalidad del reto o la modalidad online síncrona), porque de este modo se experimenta con mayor diversión la reacción emocional de los diferentes participantes, especialmente los ganan o pierden. Como prueba de ello, MyDiplomat, del mismo

modo que las simulaciones diplomáticas de conflictos bilaterales de los American Space, ofrece materiales descargables para ser imprimidos por los participantes: denominación y bandera de los Estados, así como logotipos de las otras organizaciones representadas. La presunción de presencialidad física en este tipo de simulación parece por tanto evidente.

La experiencia forzosa de adaptación de estas simulaciones a una virtualidad total, pero manteniendo necesariamente la modalidad síncrona, llevó en el segundo semestre del curso 2019/2020 a comprobar por parte del autor una serie de interesantes adaptaciones de iniciativa estudiantil en la representación online de una simulación diplomática asamblearia. Como se ha dicho, tanto en MyDiplomat como en cualquier MUN no digital, se promueve la personalización con carteles y vestimenta. Pues bien, en online pudo observarse cómo algunos estudiantes manejaban perfectamente, mucho mejor que el docente que suscribe, las potencialidades de su webcam y del software mediante el cual nos reuníamos. De este modo, algunos delegados habían conseguido editar su imagen con identificadores más o menos formales del Estado u organización que representaban, mediante fondos de pantalla, logotipos y banners.

Con las autoridades sanitarias habiendo suavizado algunas restricciones, al final del siguiente curso, 2020/2021, el autor organizó como práctica de la asignatura de Derecho internacional público una cumbre climática inspirada en la que acababa de tener lugar unos días antes bajo el

liderazgo del Presidente de Estados Unidos. Esta última práctica grupal de tipo asamblearia muy parecida al MUN, pero distinta en su tipo de presidencia (no había una mesa de moderador, sino un anfitrión que también intervenía) pudo por tanto realizarse en modo híbrido, presencial en su mayoría, con un reducido número de delegados conectados desde su casa por motivos justificados, visibles al resto en la pantalla auxiliar del aula.

En cuanto a las simulaciones asamblearias que se ofrecen como asíncronas, además de los recursos gratuitos reseñados, hay disponibilidad de recursos comerciales para paquetes de simulación gamificada grupal basados en relaciones internacionales, que contienen apartados diplomáticos, como el IR Simulation o MUN Digital Assistant de Statecraft Simulations (Digital World Construction, 2022).

Otros productos comerciales, como las populares simulaciones de liderazgo ante crisis de tipo pandémico, de Harvard Business Publishing, no alcanzan el nivel de gestión internacional (Robichaud, 2020), pues se centran en la toma de decisiones críticas, pero siempre dentro de las fronteras de un Estado ficticio, nunca en colaboración con otros Estados. Se trata por tanto de políticas nacionales, decididas por comités de crisis. Ahí se evalúa el trabajo en equipo combinando variables de tipo de gobierno, situación sanitaria, infraestructura y fuerzas de seguridad y defensa.

En el caso de IR Simulation de Statecraft Simulations, sin ser específicamente asambleario, pero dando el paso a las relaciones entre Estados

(Digital World Construction, 2022), se establecen turnos/periodos de participación para cada estudiante en las fases del juego. En esta simulación es difícil evadir algún momento síncrono, en el que los participantes se reúnen con otros estudiantes (léase otros Estados) para concretar estrategias o alianzas, aunque sea mediante videoconferencia.

La simulación diplomática asamblearia completamente digital implica al menos una reunión síncrona, aunque sea por vía también digital. El hecho de que se ofrezca este recurso, incluso en el caso del MUN de Statecraft (Digital World Construction, 2022), como modalidad asíncrona, significa que, o bien se omite la sesión plenaria de los participantes, o bien es considerada como un único elemento síncrono secundario prescindible. Esto es debido a que estas aplicaciones conciben el MUN más como una tarea que como una vivencia, de modo que el protagonismo lo adquieren las tareas digitalizadas, como son los documentos de posición, los borradores de resoluciones y las votaciones.

De cualquier modo, se trata de un objetivo bienintencionado, pues venden el producto al instructor con la siguiente motivación (Digital World Construction, 2022): permite centrarse en las tareas que no pueden digitalizarse y que son realmente las más importantes, como escuchar a los estudiantes y darles *feedback* y acompañamiento. Curiosamente, para escuchar al estudiante, la aplicación deja un espacio muy reducido y marginal en el que poder evaluar las competencias relativas a la oratoria. Por otra parte, no es preciso recordar que una videoconferencia, aunque es síncrona, dista

mucho de poder equipararse al aprendizaje experiencial que se obtiene hablando en público en un mismo lugar físico.

Analizando las competencias que habitualmente se considera que adquirirán los estudiantes que participan en una simulación tipo MUN, conviene observar si el diferente grado de digitalización de la actividad práctica va a afectar a las mismas.

Así, en el aprendizaje y puesta en práctica de habilidades comunicativas propias de un diplomático por medios digitales, siempre faltarán las habilidades propias de la presencialidad física. Un ejemplo de ello sería el trato durante los descansos entre sesiones, porque las alianzas y negociaciones nunca se han circunscrito en la realidad a las reuniones en sala de conferencias. De este modo, puede decirse que los diplomáticos son maestros del trato humano y donde mejor despliegan sus habilidades es en entornos relajados como un cóctel, una comida o una cena. Pero eso no debe confundirse con la gastrodiplomacia, parte de la diplomacia pública a través de la cual un Estado trata de ganarse la opinión pública de otro Estado a través de su comida típica. En este caso, cuando es el diplomático quien trata de dar a conocer esta parte de la cultura ante las autoridades de un Estado, la simulación es posible (el autor lo ha hecho en su asignatura de Imagen exterior y diplomacia pública), pero obviamente sólo en modo presencial y nunca virtual.

En cuanto al desarrollo de la capacidad de negociación y llegar a acuerdos entre diferencias de intereses, así como el desarrollo del pensamiento

resolutivo para generar dichos acuerdos, estas competencias son accesibles en modo virtual, incluso asíncrono, si bien las propias aplicaciones de desarrollo de simulaciones digitales recomiendan efectuar videoconferencias para este fin.

Finalmente, la documentación de la situación política, económica y social de un Estado, así como el conocimiento de sus relaciones internacionales y pertenencia a acuerdos o tratados con otros Estados, en cuanto competencia de contenido teórico e investigativo documental (no de campo), es la que mejor se adapta y mejores resultados obtiene entre los estudiantes en un entorno completamente virtual y gamificado. Esto al menos es lo que tienen mejor desarrollado las aplicaciones de tipo comercial (Digital World Construction, 2022), pues consiguen adaptar contenidos teóricos a una presentación de diseño gráfico propio de videojuegos, que capta la atención del estudiante e incluso puede llegar a crear adicción por su carácter competitivo. De cualquier modo, este tipo de gamificación es todavía rudimentario respecto a otros en la industria del entretenimiento, de modo que no se incluyen todavía, o sólo de modo muy rudimentario, aspectos que pueden ser relevantes en las negociaciones internacionales, como la ideología, la cultura, o incluso las relaciones afectivas en cierto nivel. Eso se alcanza, como se ha dicho, parcialmente en las videoconferencias y plenamente en los juegos de rol, especialmente si cuentan con una buena inspiración en obras como las que inmortalizaron las negociaciones de los Acuerdos de Oslo, ya citadas (Rogers, 2016; Sher, 2021).

Conclusiones

En el ámbito universitario, las simulaciones diplomáticas de conflictos bilaterales permiten alcanzar un mayor grado de aprendizaje y digitalización que las simulaciones diplomáticas asamblearias. En primer lugar, las simulaciones de juego de roles con competición de dos equipos y un tercero árbitro ofrecen mayor garantía de adquisición de competencias educativas relativas a los conocimientos teóricos, mientras que las representaciones multilaterales disipan ese esfuerzo y pueden verse reducidas a la evaluación de competencias conductuales relacionadas con la expresión oral y corporal, así como el trabajo en grupo y procesos de toma de decisiones.

En segundo lugar, el mayor grado de digitalización puede alcanzarse más fácilmente en supuestos de competición bilateral, tras las experiencias de aplicación durante el confinamiento y posterior adaptación a entornos virtuales o híbridos. Ya existían, con anterioridad a la pandemia, recursos digitales gratuitos e institucionales para la preparación de simulaciones diplomáticas de conflictos bilaterales. De cualquier modo, esta modalidad exige un momento de presencialidad síncrona, a saber, el momento de filmación del juego de roles. Eventualmente, también el último momento de la reunión evaluativa grupal con el docente debería requerir una presencialidad preferiblemente física, pero su desarrollo en modo virtual no ha afectado a los resultados de aprendizaje. En este caso, el encuentro físico ha aportado un mayor grado de

satisfacción entre los estudiantes, al compartir una vivencia divertida de modo más vívido.

Finalmente, las simulaciones de grupos numerosos, habitualmente asamblearias, han debido también adaptarse a las modalidades virtuales en sus certámenes internacionales más prestigiosos. Al igual que ocurre con las simulaciones bilaterales, también existen recursos digitales, tanto gratuitos como comerciales, desde antes de la pandemia, que permiten preparar y desarrollar la simulación en modo virtual. En estos casos, también es preciso el momento síncrono de reuniones, tanto por grupos de negociación como plenarios de intervención oral ante el resto de los participantes conectados. Sin embargo, algún producto se ofrece como asíncrono, obviando

o relegando la importancia de las intervenciones asamblearias síncronas en favor de las fases documentales del procedimiento, como son los informes de postura de cada Estado o los borradores de resoluciones. Debe reconocerse de todos modos, la eficacia de este sistema de diseño virtual de trabajo colaborativo, que es el imperante ahora en la mayoría de los grupos de trabajo, así como el tiempo que ahorra, tanto a los participantes en aspectos mecánicos del tipo recuento de votos, como al docente en elementos cuantitativos de evaluación, recopilados mediante las variables relacionadas con el nivel de participación individual en la simulación virtual.

Referencias bibliográficas

- Curcio, I. D. D., Dipace, A., & Norlund, A. (2016). Virtual realities and education. *Research on Education and Media*, 8(2), 60-68. <https://doi.org/10.1515/rem-2016-0019>
- Digital World Construction. (2022). *Statecraft Simulations*. <https://bit.ly/3A9gSN5>
- Fernández, M. (2017). Augmented virtual reality: how to improve education systems. *Higher Learning Research Communications*, 7(1), 1-15. <http://dx.doi.org/10.18870/hlrc.v7i1.373>
- FinTalent. (2019). *3 Ways Gamified Simulations are Better than E-learning*. Portfolioquest.
- Hardy, M., & Totman, S. (2017). Teaching an old game new tricks: long-term feedback on a re-designed online role play. *British Journal of Educational Technology*, 48(6), 1260-1272. <https://doi.org/10.1111/bjet.12498>
- International Law Students Association. (2022). *The Philip C. Jessup International Law Moot Court Competition*. <https://www.ilsa.org/about-jessup/>
- Jesuit, D. K., & Endless, B. (2018). Model United Nations and Experiential Learning: an assessment of changes in knowledge and attitudes. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(4), 198-213. <https://bit.ly/3A9sD6j>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Jossey-Bass.

- Mariscal, G., Jiménez, E., Vivas-Urias, M. D., Redondo-Duarte, S., & Moreno-Pérez, S. (2020). Aprendizaje basado en simulación con realidad virtual. *Education in the Knowledge Society (eks)*, 21. <https://doi.org/10.14201/eks.23004>
- Martí-Parreño, J., Méndez-Ibáñez, E., Queiro-Ameijeiras, C., Sánchez-Mena, A., Galbis-Cordova, A., y Seguí-Mas, D. (2016). *Gamificación en el Ámbito Universitario*. Ingénesis Books.
- Martí-Parreño, J., Galbis-Córdova, A., & Miquel-Romero, MJ. (2018). Students' attitude towards the use of educational video games to develop competencies. *Computers in Human Behavior*, 81, 366–377. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.12.017>
- National Museum of American Diplomacy. (2018). *Immerse students in the world of American diplomacy*. <https://bit.ly/3e4X14S>
- NMUN. (2021). *National Model United Nations (NMUN), the world's largest and oldest ongoing intercollegiate MUN*. <https://bit.ly/3htOY5b>
- Oxford Global. (2020). *A brief history of United Nations Model*. <https://bit.ly/3k7xCNj>
- Quirós Fons, A. (2021). Simulaciones diplomáticas para la adquisición de competencias deontológicas: el modelo de naciones unidas. In V. L. Gutiérrez Castillo (Ed.), *Innovación Docente y Renovación Pedagógica en Derecho Internacional y Relaciones Internacionales: el Impacto de la Investigación en la Docencia* (pp. 145-164). Dykinson.
- Robichaud, C., (2020). *Leadership Simulation: Patient Zero*. Harvard Business Publishing. <https://bit.ly/3PdaKYy>
- Rogers, J.T. (Dir.) (2016). Oslo [obra de teatro].
- Serrano-Pérez, J. J., García-Arnandis, I., Flacco, N., González, L., Pellín-Carcelén, A., Romá-Mateo, C., et al. (2017). Use of virtual labs in health sciences degrees. In J. Mena, A. García-Valcárcel, F. J. García Peñalvo & M. Martín del Pozo (Eds.), *Search and Research: Teacher Education for Contemporary Contexts* (pp. 1025-1035). Ediciones Universidad de Salamanca.
- Serrano-Pérez, J. J., González, L., Taberner-Cortés, A., Flacco, N., García-Arnandis, I., & Pérez-López, G. (2018, July 21-23). *Valoración del alumnado de los experimentos virtuales frente a los experimentos tradicionales* [Presentation]. IN-RED 2018: IV Congreso Nacional de Innovación Educativa y Docencia en Red, Valencia, España.
- Sher, B. (Dir.) (2021). Oslo [film]. HBO.
- The State of Israel. (2000). *Declaration of Principles on Interim Self-Government Arrangements, September 13, 1993*. <https://bit.ly/3AbkEFW>
- United Nations Association of the United States of America. (2018). *Model UN: Bridging the Education Gap and Creating Global Citizens*. <https://bit.ly/36nODuo>
- United Nations, Department of Global Communications. (2020). *The United Nations Guide to Model UN*. United Nations Publications.
- Usherwood, S., (2021). *How to do Simulation Games*. <https://bit.ly/3vRnc9D>