

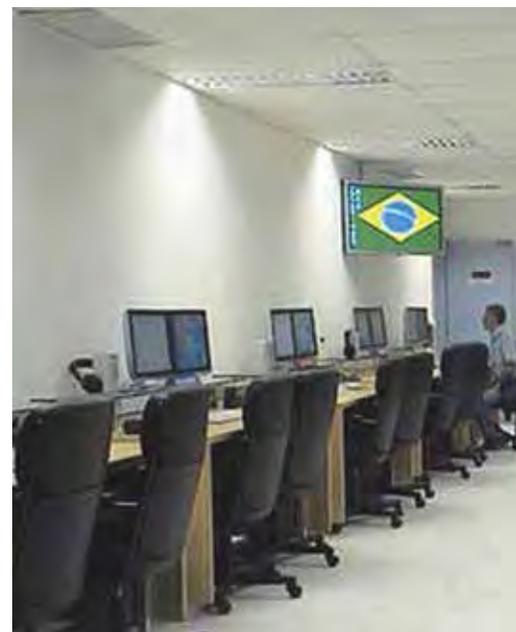


# ANÁLISE DOS JOGOS DE GUERRA



C Alte (Ref) Antônio Alberto Marinho Nigro\*

A maioria dos nossos leitores já participaram dos jogos de guerra e interagiram com os integrantes do Grupo de Controle (GRUCON) formados por instrutores e professores, usualmente chamados de juízes, de maneira desconfiada. Este artigo busca revelar o que ocorre entre os integrantes do GRUCON. O outro lado do jogo, desconhecido pelos jogadores.



## OS JOGOS DE GUERRA

A técnica dos jogos de guerra é, na realidade, uma simulação de conflito político-estratégico ou militar, e explora o processo de decisão humana com três finalidades distintas: diversão, didática e analítica. Muito embora peritos apresentem análises de jogos de entretenimento em revistas especializadas, este tipo não será abordado neste artigo, por escapar do ambiente profissional-militar.

Na essência, o que desperta o interesse dos jogadores é o resultado dos jogos de guerra – didáticos ou analíticos. Ocorre que este resultado depende de uma fase do processo do jogo por intermédio do qual se validam esses resultados: a Análise do Jogo. E os jogadores estão ausentes, obrigatoriamente, nos jogos didáticos.

## NATUREZA DA ANÁLISE

Primeiramente, deve-se fixar a atenção para o fato de que, a despeito da finalidade do jogo, a natureza da sua análise de natureza comum. Tanto os jogos didáticos quanto os analíticos focalizam o processo de decisão. A matéria-prima a ser processada na análise concentra-se nas decisões dos jogadores, nas razões pelas quais se fundamentaram e nas interações resultantes. Trata-se, portanto, de uma análise histórica, essencialmente qualitativa.

## JOGOS DIDÁTICOS

Nesta modalidade, os jogos são empregados no processo ensino-aprendizagem como uma técnica de



**Entrada do prédio do Centro de Jogos de Guerra na Escola de Guerra Naval**

ensino. Da mesma forma que o Estudo-Orientado, a Preleção, o Estudo de Caso, dentre outras.

Servem também como um instrumento de aferição do aprendizado, similar aos testes e provas. Estes jogos são usados tradicionalmente em cursos de estado-maior, onde os oficiais-alunos assumem o papel de jogadores. Instrutores e professores aplicam o jogo e assumem o papel de árbitros da simulação (juizes), de cada disciplina ou requisitos em observação. Por exemplo, guerra antissubmarino, defesa aérea e antiaérea, inteligência, logística, exploração de oportunidades, requisitos ofensivos ou defensivos, entre tantos outros.

Neste sentido, durante a montagem da simulação, os instrutores incluem no cenário fatos e dados que explorem aspectos relevantes de uma doutrina ou disciplina abordados em outra situação – preleções, leituras recomendadas, trabalhos de grupo, pesquisa... – mas que serão objeto de verificação no jogo. O exercício oferece aos jogadores uma oportunidade para aplicar conhecimentos apreendidos e, ao mesmo tempo, permite aos juizes aferi-los.

Os resultados dessa análise para serem úteis precisam ser produzidos e divulgados a curto prazo para os alunos jogadores. Fruto da observação dos juizes, consistem basicamente de comentários realçando aspectos positivos e negativos sobre o emprego de conceitos e meios; condutas assumidas perante dilemas; e capacidade de decisão em ambiente de incertezas. Isto ocorre em uma reunião de crítica, onde se elege o Partido Vencedor.

Esta análise também produz benefícios para os instrutores que atuam como juizes. Constitui-se em instrumento útil para o aperfeiçoamento da instrutoria: como pontos a serem melhor detalhados em sala de aula e a evitar interpretações equivocadas, evidenciadas pelos alunos jogadores durante a simulação



**Grupo de Controle: GRUCON**

## JOGOS ANALÍTICOS

Esses são bem mais sérios. Pretendem identificar e avaliar posturas político-estratégicas no ambiente internacional, testar ou atualizar planos de operações ou de campanhas militares de uma ou mais hipóteses de conflito de um país. Consequentemente, o seu processo de análise torna-se mais complexo, por vezes, exigindo um Plano de Análise para assegurar a validade dos resultados da simulação, que poderá ser repetida centenas ou milhares de vezes, facilmente exequível por meio de computadores, no intuito de obter-se um resultado de maior probabilidade de ocorrência no ambiente real.

A análise desses jogos também se fundamenta no processo de decisões dos jogadores. Procura-se estabelecer em que medida essas decisões foram estabelecidas com base em aspectos reais da simulação. Decididamente, não é uma tarefa fácil. Em essência, se inicia na escolha do tema e na seleção dos efeitos desejados de um exercício particular. Ainda mais, a simulação pode ser repetida por inúmeras vezes e até mesmo com jogadores diferentes. Normalmente, são realizados por Estados-Maiores de Forças Navais e os seus meios realmente disponíveis.

Em seguida, a montagem do cenário pelos instrutores/juízes contempla a situação geral e a particular, os meios disponíveis, as regras especiais, as limitações de ordem política, os níveis de comandos representados, entre outros. Na verdade, cria-se um panorama emoldurado pelos efeitos desejados de modo a identifica-los por intermédio da realização do jogo. Nessa oportunidade, já é possível esboçar um plano de análise

contendo: localização e quantidade de analistas e observadores, especificar o que acompanhar e registrar, o roteiro da análise e os meios de comunicações com o Diretor do Jogo.

Como exemplo podemos considerar, entre outros, como efeitos desejados do jogo, a determinação de bases aéreas, identificação dos desdobramentos de aeronaves, e a composição adequada de uma Força Aérea para cumprir missões em um Teatro de Operações Marítimo (FATOM). Neste caso, precisaremos localizar uma equipe de analistas para acompanhar o Estado-Maior dessa Força Aérea do Teatro de Operações Marítimo (FATOM), tanto na fase de planejamento das operações quanto na realização do jogo, 24 horas por dia. Ainda mais, que registrem as decisões do Comandante e as razões que a justificaram. Independentemente da existência de outros analistas empregados na busca de dados sobre outros efeitos desejados alvos da simulação.

Ao final do jogo, este analista poderá apresentar um relatório contendo:

- bases e aeroportos usados e atacados;
- necessidades de defesa;
- origem e destino das aeronaves desdobradas;
- adequação do dimensionamento da FATOM;
- decisões dos jogadores e fatores que mais as influenciaram;
- quantidade de munição e rações dispendidas;
- quantidade de combustível e lubrificantes consumidos;
- quantidade de aeronaves abatidas e motivos;
- tarefas de manutenção e reparo mais exigidas;
- consumo de sobressalentes; e





- recomendações especiais.

Outro aspecto fundamental de responsabilidade dos juizes (GRUCON), independentemente se o jogo tem propósito analítico ou didático, é a simulação da “névoa da guerra”. Como os “fatos” se mostram aos jogadores. Qual o grau de imprecisão das informações disseminadas. Isto requer experiência na condução de jogos e criatividade por quem nunca passou pela vivência da guerra. Outro ponto a considerar são as tonalidades psicológicas dos jogadores, quem se comporta de maneira mais agressiva ou mais moderada. Isto aparece nas repetições dos jogos.

Após o regresso dos jogadores às suas unidades começam registros, análises, confecção de relatórios, enfim uma atividade destinada a dar sentido a todo esforço desenvolvido: a Análise do Jogo.

Tempos depois, um esquadrão de aeronaves de ataque vem a ser transferido para uma base então contemplada no jogo. Quanta coincidência.

Por fim, podemos alinhar as seguintes conclusões sobre a análise dos jogos de guerra:

- independentemente da sua natureza – didática ou analítica – a sua análise é um processo essencialmente histórico e qualitativo;

- as atividades correlacionadas com a análise iniciam-se na montagem do exercício;

- o propósito do jogo – didático ou analítico – governa o procedimento a ser seguido em sua análise;

- analistas devem considerar a influência das personalidades dos jogadores e a qualidade das informações disseminadas na tomada de decisões deles e as interações decorrentes;

- nos jogos analíticos o processo de análise é mais complexo e depende da quantidade de efeitos desejados a serem obtidos; e

- a validade dos resultados de um jogo de guerra depende da qualidade com que foi planejada e executada a sua análise ■

---

*\*Ex-Instrutor e ex-Diretor de Jogos de Guerra da Escola de Guerra Naval (EGN).*

