

ANÁLISE DOS JOGOS DE GUERRA

ANTÔNIO ALBERTO MARINHO NIGRO
Capitão-de-Mar-e-Guerra

INTRODUÇÃO

A técnica dos Jogos de Guerra explora o processo de decisão humana com três finalidades básicas: diversão, didática e analítica. Muito embora peritos apresentem análises de jogos de entretenimento em revistas especializadas, esse tipo de análise não será abordado neste artigo por escapar ao ambiente profissional-militar.

Na verdade, o que desperta o nosso interesse são os aspectos relacionados com os resultados dos Jogos de Guerra - didáticos ou analíticos. Principalmente o processo por intermédio do qual se validam esses resultados: a Análise do Jogo.

NATUREZA DA ANÁLISE

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

JOGOS DIDÁTICOS

Nesta modalidade, os jogos são empregados no processo ensino-aprendizagem como uma técnica de 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, de maneira similar aos testes e provas. A sua análise é menos complexa por estar direcionada para o aprendizado do aluno-jogador. É processada pelos Instrutores e Professores que, normalmente, assumem o papel de árbitros na simulação - tradicionalmente denominados juizes.

Nesse sentido, durante a montagem do exercício, os Instrutores incluem no cenário fatos e dados que explorem aspectos relevantes de uma Doutrina ou Disciplina abordados em outra ocasião - sala de aula, leitura, pesquisa ... - mas que serão objeto de verificação no Jogo. Em resumo, o exercício oferece aos jogadores uma oportunidade para aplicar seus conhecimentos, ao mesmo tempo que permite aos juizes aferi-los.

Os resultados dessa análise para serem úteis são produzidos e disseminados 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 incerteza. Isto ocorre na reunião de crítica.

Essa análise também apresenta resultados em benefício dos juízes-instrutores, constituindo-se em um instrumento útil para o aperfeiçoamento do exercício da instrutoria. Esses resultados identificam pontos a ser melhor explicados, em sala de aula, com o propósito de evitar-se interpretações equivocadas de conceitos, usualmente evidenciadas pelos alunos-jogadores nos jogos de guerra.

JOGOS ANALÍTICOS

A realização desses exercícios pretende identificar e avaliar questões relacionadas com posturas político-estratégicas, testar ou atualizar planos de campanha ou de operações de uma ou mais hipóteses de conflito. Conseqüentemente, o seu processo de análise torna-se mais complexo, exigindo, por vezes, a necessidade de criar-se um Plano de Análise para assegurar a validade dos resultados de um exercício.

A análise desses jogos também se fundamenta no processo de tomada de decisão dos jogadores. Procura estabelecer em que medida essas decisões foram formuladas com base em aspectos relacionados com a realidade em vez de fruto da artificialidade da simulação. Decididamente, não é uma tarefa fácil. E inicia-se por ocasião da escolha do tema e da seleção dos efeitos desejados de um exercício em particular.

Em seguida, quando da montagem do cenário - situação geral e particular, meios disponíveis, regras especiais, limitações de ordem política, níveis de comando representados, etc. - cria-se um panorama emoldurado por esses efeitos desejados de maneira a facilitar a sua obtenção quando da realização do exercício. Nessa oportunidade, já é possível esboçar um plano de análise especificando: localização e quantidade de analistas e observadores; o que lhes será determinado acompanhar e registrar; qual o roteiro da análise; meios de comunicação com o Diretor do Jogo

Exemplificando, vamos considerar que tenham sido selecionados, entre outros, como efeitos desejados de um exercício, a determinação de bases aéreas; a identificação da necessidade de desdobramento de aeronaves; e a composição adequada de uma Força Aérea para cumprir tarefas em um Teatro de Operações. Nesse caso, será preciso localizar um analista para acompanhar o Estado-Maior dessa Força Aérea do Teatro de Operações Marítimo (FATOM) tanto na fase do planejamento quanto na do jogo, registrando as decisões do seu Comandante e as razões que as justificaram, independentemente, da existência de outro(s) analista(s) que esteja(m) empregado(s) na busca de informações, referentes aos demais efeitos desejados.

Ao final do jogo, esse analista apresentará um relatório, contendo, por exemplo, os seguintes dados:

- bases e aeroportos empregados e quais os atacados;
- necessidades de defesa;
- origem e destino das aeronaves desdobradas;
- adequação do dimensionamento da Força;
- decisões dos jogadores e os fatores que mais influenciaram;
- quantidade de munição dispendida;
- quantidade de aeronaves abatidas e devido a que;

- recomendações especiais: etc.

Um aspecto a ser também considerado na análise, por influenciar diretamente o comportamento do jogador, é a simulação da "névoa da guerra" pelo Grupo de Controle (GRUCON). Outro aspecto é o tipo da personalidade dominante em um partido, pois um comportamento mais agressivo pode provocar um maior consumo de munição ou combustível em relação a um grupo de atitudes moderadas, numa repetição do exercício.

Mas voltemos ao nosso exemplo da FATOM: "Geral de GRUCON, encerradas as ações. Os jogadores de ambos os Partidos devem comparecer à sala de controle para os comentários finais. Jogo terminado". É o que se escuta pelo fonoclama de um Centro de Jogos.

Após o "debriefing" todos retornam às suas OM de origem. O jogo parece mesmo ter sido encerrado. Entretanto, para muitos - por vezes até em quantidade superior ao número de jogadores - começa a tarefa de coletar registros, analisá-los e elaborar relatórios para posterior análise. Por fim, tem início uma complexa atividade, visando dar sentido a todo esforço dispendido pelos participantes: a análise do exercício.

Tempos depois, após várias repetições daquele mesmo exercício, vem a ser transferido para uma das bases aéreas contempladas na simulação um esquadrão de aeronaves de ataque, anteriormente sediado a 1.200 milhas náuticas de distância da sua nova base. Quanta coincidência....

CONCLUSÕES

Ao final deste breve texto, podemos alinhar as seguintes conclusões sobre a análise dos jogos de guerra:

- independente do tipo de jogo - didático ou analítico - a sua análise é um processo de natureza histórica e qualitativa;
- as atividades correlacionadas com a análise iniciam quando da montagem do exercício;
- o propósito de jogo - didático ou analítico - governa o procedimento a ser seguido na sua análise;
- os analistas devem considerar também a influência da personalidade dos jogadores e da qualidade das informações prestadas pelo GRUCON na tomada de decisões e nos resultados das interações;
- nos jogos analíticos, o processo de análise é mais complexo e depende da quantidade dos efeitos desejados a serem obtidos;
- a validade dos resultados de um jogo de guerra depende da qualidade com que foi planejada e executada a sua análise.