

DEFINIÇÃO DOS OBJETIVOS PARA UM JOGO DE GUERRA

Capitão-de-Mar-e-Guerra Júlio Cezar Barreto Leite da Silva

O Capitão-de-Mar-e-Guerra Júlio Cezar Barreto Leite da Silva é Encarregado da Área de Estudo I – Operações Navais e Jogos de Guerra – e Encarregado do Setor de Jogos de Guerra da Escola de Guerra Naval.

RESUMO

O presente artigo pretende apresentar o Jogo de Guerra sob a perspectiva dos seus objetivos, mostrando sua definição e suas especificações. Ele se inicia com comentários sobre os Jogos de Guerra, sua história, definições e características fundamentais, com foco nos seus objetivos. Ele discute também o entendimento reinante nas Forças Armadas sobre esses objetivos principais e, a partir daí, a sua formulação, buscando, ao final, estabelecer uma definição geral e uma maneira simples de enunciá-lo.

Palavras-chave: Jogos de guerra. Estratégia. Planejamento militar

ABSTRACT

The present article intends to introduce the War Gaming under the perspective of their objectives, showing its definition and a way to specify it. It begins with comments about War Gaming, its history, definitions and fundamental characteristics focusing on its goals. It also shows the common understanding in the Armed Forces on their principal objectives and, from there onwards, its formulation, seeking, at the end, to establish a general definition and a simple way to enunciate it.

Keywords: War Games. Strategy. Military Planning

INTRODUÇÃO

Jogos de Guerra vêm sendo montados e realizados na Escola de Guerra Naval desde 1916. O trabalho constante, estudo do assunto, aperfeiçoamento de métodos e procedimentos e a realização anual de diversos jogos vêm qualificando o pessoal ligado a esta atividade de forma única no país.

Recentemente, com a inauguração das instalações do novo Centro de Jogos de Guerra (CJG) e a utilização do novo Sistema Simulador de Guerra Naval (SSGN), ficou patente a necessidade do aperfeiçoamento dos procedimentos até então adotados pelo Setor de Jogos, na execução dos diversos jogos na EGN. Foi, então, proposta a elaboração de uma metodologia de projeto (criação) de Jogos de Guerra, que usando o conhecimento estabelecido há anos, proporcionasse um meio de

fácil modelagem dos problemas militares estudados pela escola para o jogo. Dentro deste esforço estão sendo propostos trabalhos acadêmicos que aprofundem os conhecimentos de assuntos correlatos aos Jogos de Guerra, tais como Teoria dos Jogos e Criação de Jogos de Guerra.

Um dos estudos está aprofundando o conhecimento sobre os elementos fundamentais dos Jogos de Guerra. Estudo este que busca revelar as características destes elementos, a fim de defini-los e encontrar uma forma de facilitar sua criação, auxiliando na montagem, execução, crítica e análise dos jogos.

O presente trabalho pretende apresentar o Jogo de Guerra sob a perspectiva dos seus objetivos. Iniciando com comentários sobre Jogos de Guerra, história, definições e características fundamentais, com foco nos seus objetivos, passando por uma caracterização do Jogo de Guerra. Apresentando o entendimento reinante nas Forças Armadas sobre objetivos e, a partir daí, caracterizando os objetivos dos Jogos de Guerra e sua especificação, buscando, ao final, apresentar um possível entendimento do que seria um objetivo do Jogo de Guerra, sua definição e uma maneira simples de enunciá-lo.

JOGOS DE GUERRA

Os Jogos de Guerra são usados pelos homens desde tempos remotos. Eles evoluíram de uma forma bastante abstrata de representação da realidade, como o exemplo do Jogo de Xadrez Militar de 1781, passando pelos jogos de tabuleiro, empregados até hoje, e chegando aos atuais jogos de guerra assistidos por computadores, que simulam a realidade dos combates ou a dos envolvimento estratégico/operacionais, como o Sistema Simulador de Guerra Naval (SSGN) de 2001.

Segundo Peter Perla (Perla, 1990 : 164), Jogo de Guerra é melhor definido como “um modelo ou simulação de uma Guerra¹ (warfare), cujas operações não envolvem, necessariamente, o emprego real de forças militares, cuja seqüência de eventos afeta, e por sua vez, é afetada pelas decisões tomadas pelos jogadores, que representam lados que se opõem.” O Jogo de Guerra pode ser projetado para três níveis principais de decisão, quais sejam: estratégico, operacional e tático. Contam com a participação de diversos grupos, onde se destacam o Grupo dos Jogadores, que recebem, normalmente, a designação de partidos (tradicionalmente os partidos são nomeados AZUL e VERMELHO). Além dos jogadores, usualmente, têm como participante o Grupo de Controle (GRUCON ou UMPIRE), que é composto por pessoal habilitado e qualificado na condução do jogo e na análise dos resultados.

Dadas as suas características de modelar e simular um problema militar real, o Jogo de Guerra tem, desde seus primórdios, uma grande utilidade como ferramenta didática e de análise, apoio à decisão. Como ferramenta de didática, é empregado no aprendizado e na prática da Teoria da Decisão, e como ferramenta de apoio a decisões para teste de planos, doutrinas e inovações tecnológicas, até mesmo em tempo real, fazendo o acompanhamento das ações planejadas. Os Jogos

¹ O termo WARFARE é traduzido como GUERRA ou CONFLITO. No contexto deve se ter em mente uma CAMPANHA, BATALHA, OPERAÇÃO ou AÇÃO (DBM , 2004 : cap. 4)

de Guerra têm por finalidade a verificação de posturas frente às diversas decisões (Castro, 2005: 2), que se apresentam no desenrolar das ações no jogo.

O Jogo de Guerra é, portanto, uma ferramenta de auxílio à decisão, que através da modelagem de problemas (situações) militares e da simulação dos cenários que envolvem estes problemas, apresentam um conjunto de eventos relacionados às estratégias adotadas pelos participantes (jogadores), as quais definem seus caminhos para a solução, culminando com a consecução dos objetivos do jogo.

CARACTERIZAÇÃO DE UM JOGO DE GUERRA

Os Jogos de Guerra apresentam os seguintes elementos essenciais, a partir dos quais são classificados: propósito, cenário, situação, participantes, regras e recursos de apoio (EGN, 1997 : 2-1). Segundo Perla, os jogos apresentam os seguintes elementos: objetivos, cenários, banco de dados, modelos, regras, jogadores e análise². (Perla, 1990 : 165). Partindo de uma rápida análise, podemos constatar que os elementos-chave de um jogo são apresentados por ambos os autores. O propósito do jogo está relacionado com os objetivos do mesmo; o cenário, com a situação, apresentada através das informações dos bancos de dados e dos modelos; os participantes sintetizados pelos jogadores; as regras, com os recursos de apoio à simulação e à análise e o seu estilo.

Destes elementos essenciais tiramos a classificação dos Jogos de Guerra (JG):

Quanto aos objetivos, eles podem ser educacionais ou de pesquisa (Perla, 1990 : 194) . A classificação adotada pela EGN separa os jogos em didáticos ou analíticos. Mais uma vez, podemos verificar que os jogos têm duas classificações quanto aos objetivos: educacionais ou didáticos e para pesquisa ou analíticos.

Quanto ao cenário, destacamos que a moderna categorização do cenário nos jogos atuais combina a idéia de ambiente geográfico com o nível de decisão em que atua o jogador. “Todo JG tem como pano de fundo um cenário geográfico, onde se desenvolvem as ações militares”. (EGN, 1997 : 2-1). Daí os jogos serem classificados em três níveis quanto ao cenário: globais (nível estratégico), teatro (nível operacional) e local (nível tático) (Perla, 1990 : 170 – 71).

Quanto à situação, podem ser divididos quanto ao realismo, quanto à atualidade, ou quanto ao limite de informação. Quanto ao realismo, os jogos podem se dividir em fictícios ou hipotéticos; quanto à atualidade, podem ser retrospectivos, correntes ou prospectivos. E quanto aos limites de informações acessadas pelos jogadores, podem ser abertos ou fechados.

Quanto aos participantes, podem ser classificados pela quantidade de partidos (número de jogadores) ou pelo nível decisório. Quanto ao número de jogadores, pode ser unilateral (um partido vs. GRUCON - normalmente o jogo unilateral é usado exclusivamente para fins educacionais), bilateral (dois partidos) e multilateral. Quanto ao nível decisório, podem ser divididos em estratégicos, operacionais ou táticos.

² A análise se aplica especificamente aos jogos criados para uso militar.

Quanto às regras, podem ser classificados de duas formas: quanto às regras propriamente ditas e quanto ao modo de avaliação. Quanto às regras podem ser rígidos, semi-rígidos ou livres, sendo esta classificação relacionada à atualização do Grupo de Controle (GRUCON), e quanto ao modo de avaliação podem ser rígidos ou livres, referindo-se às técnicas de avaliação.

Quanto aos recursos de apoio à simulação e análise, podem ser classificados como abertos ou fechados, considerando-se a natureza da informação.

Quanto ao estilo, podem dividir-se em seminário ou sistêmico, considerando-se a utilização ou não do auxílio de sistemas computacionais (Perla, 1990 : 175).

Um Jogo de Guerra também tem seus atores, fundamentais na sua criação (projeto), montagem, execução e análise, que são os grupos de participantes. Os grupos de participantes mais comuns são: os Patrocinadores, responsáveis pela definição do objetivo do jogo, seleção dos integrantes do Grupo de Controle, distribuição dos jogadores e definição do nível decisório de cada um, em função da estrutura militar adotada; o Grupo de Controle (GRUCON), composto de juízes e controladores, que é o conjunto de especialistas responsável pelo controle, condução e arbitragem do jogo; os Jogadores, que participam da execução do jogo divididos em partidos e atuando em suas funções dentro da estrutura militar adotada; e, finalmente, os Analistas, que auxiliam na criação do jogo e executam a análise dos seus resultados, apurando se os objetivos do jogo foram alcançados.

OBJETIVOS

Objetivos têm uma definição bastante geral, havendo uma grande dificuldade em sua especificação. São definidos como “(adj.) Que diz respeito ao objeto; (sub.) meta ou alvo que se quer atingir; (mil.) posição estratégica que se quer atingir, propósito a ser atingido por uma operação militar, alvo de uma operação militar”. (Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 1995 : 1220).

Nos Jogos de Guerra, os objetivos dizem respeito às soluções ou respostas desejadas ao final de um jogo. Eles apresentam de forma clara o efeito desejado ao final. A especificação dos objetivos é fundamental quando se projeta³ um Jogo de Guerra (Perla, 1990 : 193).

Essa especificação é feita por um grupo de pessoas, que se dividem em patrocinadores, projetistas (criadores) e analistas. Na especificação dos objetivos, os patrocinadores do jogo, os projetistas e os analistas devem identificar claramente como e por quais caminhos o jogo pode fornecer a experiência e a informação necessária para alcançá-los (Perla, 1990 : 165).

A declaração de um objetivo é, nos jogos de guerra profissionais⁴, uma atribuição do patrocinador do jogo, que deve buscar de forma simples e específica englobar o problema militar, separando e identificando cada nível de decisão e sua

³ Projeta – Traduzido do inglês design. No contexto pode ser traduzido como cria – Presente do Indicativo do verbo criar.

⁴ Jogos de Guerra Profissionais – são os jogos de guerra criados para utilização pelas forças armadas com fins de didáticos ou analíticos.

abrangência. O objetivo deve ser o mais específico possível, a fim de dar liberdade ao projetista para traçar seus caminhos e pontos de decisão de forma apropriada. Eles são os principais orientadores da criação de um Jogo de Guerra.

Os Jogos de Guerra são criados buscando atender a duas grandes categorias de objetivos (Tabela 1): os educacionais e os de pesquisa. Objetivos educacionais são aplicados a jogos de guerra didáticos e os objetivos de pesquisa são aplicados a jogos de guerra analíticos. A avaliação, o aprendizado e reforço dos ensinamentos ministrados são as três aplicações principais em que podemos dividir os objetivos educacionais. Já os analíticos podem ser relacionados a testes de planos, estratégias e políticas, ou à identificação de questões de natureza militar com envolvimento do poder militar, ou na construção de consenso e opiniões comuns sobre estas questões.

CATEGORIAS	APLICAÇÕES
Objetivos de Jogos Didáticos	Aprendizado
	Reforço do aprendizado
	Avaliação do aprendizado
Objetivos de Jogos Analíticos	Desenvolvimento / testes de políticas, estratégias e planos.
	Identificação de problemas militares
	Construção de consenso e opiniões comuns.

Tabela 1 – As categorias dos objetivos e suas classes. (Perla, 1990 : 195)

ESPECIFICAÇÃO DOS OBJETIVOS DE UM JOGO DE GUERRA

Os objetivos, como já foi abordado anteriormente, têm uma definição bastante ampla. Eles são mencionados em diversos campos do saber, tais como a psicologia, economia, política e diversos outros. Um exemplo da diversidade de maneiras em que podemos definir a palavra objetivo está no meio militar, onde as definições de objetivo político, estratégico, militar, operacional, tático, principal, eventual, fixo e móvel são usadas para orientar e compor os planejamentos, provendo o entendimento necessário para a compreensão da tarefa e a obtenção do efeito desejado. Quanto mais alto o nível de decisão, mais amplo e geral será o objetivo e mais próximo do entendimento que se faz da expressão “efeito desejado”, qual seja, “é o resultado que se espera da realização de uma tarefa” (MD, 2001 : 96). No nível tático, o grau de especificidade de um objetivo aumenta grandemente, podendo o objetivo ser entendido como “um elemento material específico em relação ao qual se desenvolve o esforço militar numa operação” (MD, 2001 : 96).

Como vimos, os objetivos nos Jogos de Guerra são de grande importância na sua criação. Eles são caracterizados como didáticos ou analíticos e são estabelecidos por um Patrocinador. Dadas as definições adotadas para objetivos e as maneiras mais usuais de compreendê-los no meio militar, podemos definir um objeti-

vo de um jogo de guerra como sendo o efeito desejado a ser atingido pelo desenrolar das ações ou tarefas necessárias ao andamento do jogo, que culminam em decisões que comprovam, relembram ou avaliam o aprendizado, para o caso de jogos didáticos, ou decisões que testem, confirmem, consolidem ou aprovem planos, procedimentos ou o entendimento do problema militar, nos jogos analíticos.

Sendo os objetivos de um jogo expressos em termos de ação a empreender e conhecido o conjunto de propósitos das diversas disciplinas (no caso de jogos educacionais) e o conjunto dos planos, doutrina, equipamentos e possibilidades de emprego das forças armadas na solução do problema militar (no caso de jogos para pesquisa), podemos especificar os objetivos de um Jogo de Guerra.

Sendo estes normalmente amplos e gerais, devem ser enunciados da mesma forma que usamos para enunciar o “*propósito*” no Processo de Planejamento de Comando para Operações Combinadas (MD, 2001: 96) e no Processo de Planejamento Militar (EGN 10 2005: 2-4). Devem ter sua redação iniciada sempre por um verbo no infinitivo, englobando o propósito a ser atingido pela disciplina ou pelo entendimento que se deseje alcançar.

CONCLUSÃO

Os Jogos de Guerra são conhecidos e empregados pelo homem desde há muito tempo. Eles vêm evoluindo com o advento da computação e, hoje, na Idade da Informação, são capazes de alcançar níveis espantosos de realismo. A aplicação do jogo de guerra como ferramenta de apoio à decisão tem se consolidado a partir do aperfeiçoamento dos modelos e dos sistemas de simulação correlatos à atividade. São, também, de muita utilidade no adestramento e aprendizado, quando demonstram a importância dos seus objetivos na obtenção do efeito desejado de verificar a efetividade dos mesmos.

Os objetivos dos jogos, até então, eram estabelecidos de forma geral por um Patrocinador, cabendo ao projetista do jogo a tradução do seu significado para o cenário, as ações e informações. A definição do objetivo de um Jogo de Guerra como sendo o efeito desejado a ser atingido a partir de decisões e pelo desenrolar das ações ou tarefas necessárias ao andamento do jogo, vem possibilitar que eles sejam elaborados de uma forma mais fácil, tornando as funções dos Patrocinadores e dos Projetistas de jogos mais simples.

O estabelecimento do objetivo de um Jogo de Guerra é feito de forma livre, o que pode vir a causar dificuldades de entendimento por parte dos projetistas e analistas. O patrocinador não segue nenhuma definição ou procedimento que oriente a declaração dos mesmos. A definição de Objetivo do Jogo e a forma de enunciar-lo apresentadas no presente trabalho, buscam facilitar a especificação da característica fundamental dos Jogos de Guerra: seu objetivo.

REFERÊNCIAS

1. BRASIL. Escola de Guerra Naval. **EGN-101**: Jogos de Guerra. Rio de Janeiro, 1994.

2. _____. **EGN-104**: Planejamento Militar. Rio de Janeiro, 2005.
3. BRASIL. Estado-Maior da Armada. **EMA-320B**: Glossário de Vocábulo e Expressões Básicas de uso na Marinha. Brasília, 1981
4. _____. **EMA-305**: Doutrina Básica da Marinha. Brasília, 2004.
5. BRASIL. Ministério da Defesa. **MD33-M-05**: Manual de Processo de Planejamento de Comando para Operações Combinadas. Brasília, 2001.
6. CASTRO, Rogério da S. Modelagem de Processos em Jogos de Guerra. **Air and Space Power Journal**. 2º Trim., 2005.
7. DUNNINGAN, James F. **The Complete Wargame Handbook**: how to play, design, and find them. New York: William Morrow and Company, Inc., 1997. Disponível em: <<http://www.hyw.com/Books/WargamesHandbook/Contents.htm>>. Acesso em: 17 jul. 2006.
8. ENCICLOPÉDIA Britânica do Brasil. Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. V. 2. 14. ed. São Paulo: Enciclopédia Britânica do Brasil Publicações Ltda, 1995.
9. MANUAL War Gaming. New Port: Naval War College, 1969.
10. McHUGH, Francis J. **Fundamentals of War Gaming**. 3.ed. New Port: Naval War College, 1966.
11. PERLA, Peter P. **The Art of War gaming**: A guide for professional and hobbyists. Annapolis: Naval Institute Press, 1990.