

A FERRAMENTA JOGO DE GUERRA NO CICLO DE PESQUISA DE SEGURANÇA E DEFESA DOS EUA

CLAUDIO **ROGERIO** DE ANDRADE FLÔR*
Capitão de Mar e Guerra (Ref²)

LUIGI DE FREITAS BISSO QUEVEDO**
Pesquisador

NATHÁLIA DE OLIVEIRA SOUZA***
Mestranda

SUMÁRIO

Introdução
Jogos de Guerra
Conclusão

INTRODUÇÃO

O presente artigo é uma investigação, naturalmente limitada pelo tempo e pelo espaço. Convivendo com o pessoal envolvido no Centro de Jogos de Guerra da Escola de Guerra Naval, participando de jogos, muitos deles com o apoio do Sistema Simulador de Guerra Naval, surgiu naturalmente a pergunta: qual é a

importância de um jogo de guerra para países outros que não o Brasil, especificamente para os países conhecidos como *Global Players*?

Foi a partir desse questionamento que se buscou estudar, com um pouco mais de profundidade, o emprego da ferramenta jogo de guerra. Iniciou-se por uma breve abordagem histórica envolvendo o Japão, a Alemanha e os Estados Unidos da América

* Professor do programa de Pós-Graduação em Estudos Marítimos da Escola de Guerra Naval (EGN).

** Mestrando em História, Política e Bens Culturais da Fundação Getúlio Vargas, pesquisador do Laboratório de Simulações e Cenários da EGN.

*** Mestranda no programa de Pós-Graduação em Estudos Marítimos da EGN.

(EUA). Este estudo nos levou a conhecer o denominado Ciclo de Pesquisa empregado de forma exitosa pelos EUA em seus confrontos navais do século XX. No entanto, os jogos militares nominados de Globais do tipo Título X, subordinados a alguma estratégia de alto nível, deixaram de acontecer por um período na Naval War College (NWC), sede do Centro de Jogos de Guerra da Marinha estadunidense. O motivo dessa interrupção foi o impacto causado pelos acontecimentos do 11 de Setembro.

Nesse momento da pesquisa, a atenção se voltou para o reinício dos Jogos Globais com o Jogo de Guerra Global 2008. Fez-se, assim, um estudo de caso em que se pretendeu verificar a participação desse jogo no Ciclo de Pesquisa utilizado pela Marinha dos EUA. Como resultado natural, viu-se o papel desempenhado pelo Brasil na segurança do Atlântico Sul, dentro de uma ampla visão futurista norte-americana.

JOGOS DE GUERRA

As origens dos Jogos de Guerra e seu emprego no século XX

Desde que os primeiros exércitos se encontraram nos campos de batalha, o estudo da guerra passou a ser praticado de alguma forma pelos generais. Dentro desses estudos, sempre foi importante não só conhecer as capacidades e limitações de suas próprias forças, como também das contrapostas pelo inimigo e, principalmente, prever quais serão seus movimentos antes, durante e depois da batalha.

Ao longo de toda sua obra *A Arte da Guerra*, o general chinês Sun Tzu expressa o quão importante é conhecer o seu oponente e prever seus movimentos e reações. Júlio César, em *Commentarii di Bello Gallico*, não só deixa claro o quão

crucial era manter suas legiões organizadas e as linhas de suprimentos operacionais, como se utilizou do conhecimento que tinha de seus adversários para prever quais seriam seus comportamentos e suas ações. Esta forma analítica de tratar a guerra foi especialmente útil durante o cerco de Alésia, quando César, prevendo que Vercingetorix pretendia atacá-lo com reforços pela sua retaguarda, ordenou às suas legiões que construíssem dois muros para cercar a cidade, isolando esta no interior do primeiro e entre muros, se defendendo dos ataques de ambas as direções e derrotando Vercingetorix, para finalmente consolidar a conquista da Gália. (CESAR, 49 a.C.)

Conhecer seu inimigo sempre foi essencial para a vitória na guerra, porém não basta que seus generais saibam o que fazer, mas o resto do corpo de oficiais e mesmo os soldados devem conhecer suas funções no campo de batalha e prever o que o adversário irá fazer. Os prussianos foram os primeiros a entender que preparar-se para a guerra era uma tarefa constante, e não apenas os generais. Desta forma, os oficiais e soldados deveriam ensaiar exaustivamente cada operação, assim como ter a capacidade de se antecipar às ações do inimigo e adaptar-se a elas. Frederico II da Prússia (Frederico, o Grande), além de exímio tático militar, instituiu uma profissionalização do Exército prussiano que permitiu pôr em prática suas complexas táticas de batalha, garantindo a vitória contra os austríacos, franceses, russos e suecos nas Guerras da Silésia e na Guerra dos Sete Anos. Anos após a morte de Frederico II, com a derrota na Batalha de Jena para Napoleão, o Exército prussiano percebeu que não podia contar com a sorte na aparição de um gênio militar como seu antigo rei. Em razão disto, os generais

Scharnhorst e Gneisenau iniciaram uma série de reformas no Exército que culminaram com duas importantes criações: o Estado-Maior do Exército (Grosser Generalstab) e o conceito que posteriormente seria conhecido como *Auftragstaktik*. Enquanto o primeiro criou o ambiente no qual os generais constantemente planejavam e discutiam as estratégias militares e a organização do Exército, o último é uma doutrina militar que dá autonomia para que os oficiais e suboficiais possam adequar suas ações às condições do campo de batalha, permitindo maior flexibilidade tática (CLARK, 2009).

Em 1857, o chefe do Exército prussiano, Helmuth Von Moltke, passou a conduzir exercícios que não só envolviam todo o Estado-Maior como também os oficiais da *Kriegsakademie* (WONG, 2017 b, p.1). Chamado pelos prussianos de *Kriegspiel*, os Jogos de Guerra permitiram que as estratégias de batalha fossem implementadas em conjunto com o treinamento dos oficiais e dos soldados durante os exercícios militares. Os generais prussianos, e posteriormente os alemães, ensaiaram não apenas suas estratégias e táticas, mas também as dos inimigos, extrapolando suas reações e antecipando, com um considerável grau de precisão, as estratégias dos adversários. O exemplo mais concreto desta forma de planejamento ocorreu durante o período do Entreguerras, em que, mesmo com recursos extremamente limitados pelo Tratado de Versalhes, os alemães continuaram a se preparar para uma situação de guerra total, criando e aperfeiçoando por quase 20 anos um plano de invasão da França, para o caso de mais um conflito com o país.

Por meio dos Jogos de Guerra (JG), o Alto-Comando da *Wehrmacht* conseguiu elaborar uma estratégia que burlou as defesas francesas na Linha Maginot e flanqueou as defesas aliadas na fronteira com

a Bélgica por meio de um ataque inesperado pela floresta das Ardenas. O fator que tornou o JG confiável e permitiu que as estratégias e o resultado dos combates ensaiados pelos alemães se reproduzissem quase que fielmente no campo de batalha em 1940 foi justamente a capacidade alemã de compreender e simular as reações e as táticas de defesa aliadas, em que o Tenente-Coronel Ulrich Liss extrapolou de forma correta as decisões tomadas pelas forças francesas e inglesas durante a invasão da França (WONG, 2017 b, p. 4).

Os alemães não foram os únicos que adotaram os JG, pois ainda no século XIX o uso dessa ferramenta permitiu que os japoneses conseguissem prever os movimentos da Esquadra russa na Guerra Russo-Japonesa de 1905 e derrotassem as forças navais do czar em Tsushima. Os JG se tornaram tão importantes para os japoneses que eles moldaram toda a doutrina estratégica do país durante a Primeira e a Segunda Guerra Mundiais, prevendo que num futuro próximo teriam que enfrentar as forças britânicas e americanas na Ásia (WONG, 2017 b, p. 8).

Porém, diferentemente dos alemães, os japoneses acabaram por deixar que os jogos conduzidos fossem corrompidos por suas próprias doutrinas e análises estratégicas. Durante os jogos que simularam o ataque a Pearl Harbor, os japoneses falharam em prever a rápida reação americana ao ataque. O erro mais crítico foi em Midway, onde, acreditando que os americanos engajariam a frota naval japonesa diretamente, os japoneses desconsideraram os resultados dos JG, que indicaram a supremacia aérea americana. Desta forma, os japoneses perderam quatro de seus principais navios-aeródromos e com eles toda a sua capacidade de projeção de poder, assim lutando o resto da guerra em posição defensiva.

Também inspirados pelos alemães, os EUA perceberam o valor dos JG, e em 1887, o Tenente William McCarthy Little introduziu, por meio de palestras, o conceito de JG no Naval War College. Em 1893, esses jogos foram incorporados ao currículo educacional da instituição (WONG, 2017 b, p. 2). Também presente na educação dos oficiais de alta patente durante o período Entreguerras, os JG demonstraram com sucesso seu valor intrínseco para a vitória americana na Segunda Guerra Mundial.

Entusiasta dos JG, o Almirante Chester Nimitz, que durante a guerra comandou as operações navais do Pacífico, participou de uma série de simulações militares ocorridas entre 1922 e 1924, quando estudou no Naval War College (WONG, 2017 a, p. 2). As consecutivas simulações de um possível confronto com a Marinha japonesa no Pacífico mostraram para Nimitz a importância da aviação naval e o papel fundamental dos navios-aeródromos na guerra, substituindo os antigos encouraçados como as naus capitânicas da frota americana. Nimitz também observou a necessidade de capturar as ilhas do Pacífico, uma a uma, para que fosse possível manter as linhas de suprimento e resultasse o máximo de eficiência nas missões navais e aéreas. Da mesma forma, a possibilidade de uma vitória que não demandasse uma invasão direta do Japão também ficou aparente, assim como a importância de cortar as linhas de suprimento e a produção da máquina de guerra japonesa, o que seria traduzido nas campanhas de bombardeios durante a guerra.

Os JG conduzidos no Naval War College foram extremamente beneficiados pela supervisão do Almirante William Sims, presidente da instituição e comandante das forças navais americanas durante a Primeira Guerra Mundial. Sua experiência

neste conflito ajudou a implementar os padrões e dados realistas que realçaram os jogos (WONG, 2017 b, p.12).

Quando o ataque a Pearl Harbor ocorreu, em 7 de dezembro de 1941, as Forças Armadas americanas já estavam preparadas para o confronto. A Batalha de Midway, em 1942, já havia sido ensaiada por ambos os lados, porém foram as previsões americanas que se mostraram acertadas. O que garantiu a vitória dos EUA foi a capacidade de Nimitz em prever as ações da Marinha japonesa e acertar seus movimentos durante a batalha, enquanto que os japoneses não conseguiram simular o pensamento estratégico estadunidense. Mesmo com os fortes indicativos de que uma ofensiva contra os norte-americanos poderia resultar em um desastre – em uma das simulações conduzida por Yamamoto, o Japão perdeu dois navios-aeródromos antes mesmo de engajar as forças americanas na ilha –, os japoneses optaram por prosseguir com o ataque (WONG, 2017 b, p.10), e, conforme previsto no resultado das simulações japonesas e americanas, a Marinha japonesa sofreu uma derrota decisiva que praticamente definiu o resultado da guerra. Posteriormente, o Almirante Nimitz declarou que “a guerra com o Japão já havia sido ensaiada tantas vezes do Naval War College, por tantas pessoas e de tantas maneiras diferentes que nada do que ocorreu na guerra – com exceção dos ataques Kamikaze – foi uma surpresa” (WONG, 2017 a, p. 2).

Como se percebe, os JG foram tão fundamentais para o desfecho da Segunda Guerra Mundial que eles permanecem no currículo militar americano e das demais potências até hoje, sendo que os EUA continuariam a intensificar os exercícios na NWC durante a Guerra Fria. A perspectiva de uma nova guerra mundial moldou não só o tema dos exercícios

militares como todo o sistema de treinamento de tropas americanas. Conforme mostrava a maioria dos resultados dos JG que simulavam um hipotético conflito armado entre a Organização do Tratado do Atlântico Norte (Otan) e o Pacto de Varsóvia, as batalhas se concentrariam nos campos abertos do leste europeu e no interior das florestas e cidades alemãs. O movimento rápido de forças mecanizadas e o uso combinado de forças aéreas e terrestres (*Airland Battle*) passaram a ser a norma no emprego de forças dos EUA (CULKIN, 1999, p. 14).

O avanço tecnológico da computação durante a Guerra Fria possibilitou a introdução de programas desenvolvidos especificamente para simular, em grau maior de realidade, todas as condições de um cenário, possibilitando simulações cada vez mais complexas. Com a popularização da computação pessoal e da internet ao final da década de 80, a Defense Advanced Research Projects Agency (Darpa), órgão do governo americano responsável por patrocinar e desenvolver novas tecnologias, financiou e estimulou a criação de simuladores cada vez mais sofisticados, inclusive os jogos eletrônicos que hoje representam uma parcela considerável do mercado de entretenimento.

Hoje os JG militares contam com programas de simulação que admitem recriar com grande fidelidade e em tempo real os ambientes e as situações de combate, permitindo que a execução de simulações de cenários seja introduzida na formação básica dos oficiais norte-americanos, principalmente a partir da patente de capitão, quando geralmente o oficial passa a comandar uma companhia de 180 homens. Conforme progridem na carreira militar, os oficiais estadunidenses são incentivados a participar e desenvolver novos JG. Desta forma, aqueles que um dia irão assumir

posições de comando nas Forças Armadas dos EUA estarão preparados para encarar todos os cenários possíveis, assim como estiveram contra os japoneses durante a Segunda Guerra Mundial (WONG, 2017 c, p. 3). Os simuladores eletrônicos também são utilizados no treinamento de soldados, pilotos e marinheiros, recriando as condições de combate por meio de interfaces virtuais, como simuladores de voo, de tiro ou de veículos militares (LENOIRE, 2003, p. 9-10).

Jogos de Guerra, Exercícios e Análise: o Ciclo de Pesquisa

Conforme podemos concluir ao observarmos a história dos JG, eles quase sempre estão vinculados a um processo de pesquisa que pretende prover aos tomadores de decisão os dados necessários para o planejamento de suas ações. Apesar de muitas vezes serem utilizados em conjunto, os JG, os exercícios militares e as análises de campanha são tarefas completamente diferentes, cada uma conduzida a sua maneira e com seu próprio processo de desenvolvimento (PERLA e BRANTING, 1986, pp. 1-3).

Dentre os três, o exercício militar é o que possui as características mais diferenciadas. Conduzido em tempo real e por forças humanas e materiais, o exercício militar é o que chega mais próximo de uma representação de um cenário tático sem estar de fato em combate. Ao contrário dos JG e das análises de campanha, os exercícios demandam um grande investimento de recursos antes e durante sua condução. Enquanto os jogos podem ser conduzidos por uma dúzia de oficiais, os exercícios envolvem milhares de pessoas, militares e civis, veículos terrestres, aeronaves e navios. Para realizar uma tarefa nesta escala, os exercícios geralmente

necessitam de vários dias ou semanas para serem concluídos. Nisto os jogos também se separam dos exercícios, pois possuem o tempo de operação flexível. Os exercícios militares não podem ser pausados sem comprometer sua continuidade, enquanto que durante os JG os jogadores podem tomar o tempo que for necessário para analisar o cenário e tomar suas decisões (PERLA e BRANTING, 1986, p. 4-5).

As análises de campanha não demandam o mesmo comprometimento de recursos que os exercícios necessitam. Na verdade, as análises, assim como os JG, podem ser executadas por um grupo pequeno. A análise é conduzida e suportada por técnicas de quantificação e cálculo de parâmetros para processar e tentar prever o resultado das simulações. Desta forma, se torna possível avaliar as possibilidades estratégicas de um cenário, encontrar fraquezas na condução de operação, quantificar os tipos de força empregada e sua eficiência e definir os parâmetros que alteram os resultados do mesmo. Os dados obtidos são utilizados para criarem um modelo de comportamento e cálculo de probabilidade do resultado da operação. Quando o resultado esperado não é alcançado, os analistas repetem o processo com as modificações já inseridas até alcançarem o melhor resultado possível. Ao contrário dos JG, as análises são inteiramente montadas em cima das ações performadas, e não sobre o processo de tomada de decisão feito pelos analistas. Enquanto nas análises o objetivo final é avaliar o resultado da ação, nos jogos de guerra o propósito é avaliar os jogadores e seu comportamento estratégico (PERLA e BRANTING, 1986, p. 6-8).

Concluindo, a grande vantagem dos JG é a sua versatilidade. Os jogos demandam uma quantidade mínima de recursos, são flexíveis na condução do tempo e estão

livres para que as análises sobre o cenário sejam feitas ainda durante a simulação. Para além destas características, os jogos forçam aos jogadores a encararem o cenário sob a perspectiva dos papéis que estão assumindo. O fator de decisão humano é o verdadeiro trunfo dos jogos de guerra, e entender a psique do seu adversário é tão importante quanto planejar sua estratégia.

Jogos de guerra e exercícios no nascer do século XXI

Os JG Globais de Título X e a estratégia de cooperação marítima dos EUA

O *U.S. Code* é uma “consolidação e codificação por assunto das leis gerais e permanentes dos Estados Unidos” (UNITED STATES CODE, 2018). Ele é dividido em 54 títulos, sendo um de reserva. A base legal e a definição das atribuições das Forças Armadas estadunidenses estão discriminadas no Título X. Os JG do tipo Global atendem ao Título X. Eles são uma série de JG organizados por um setor de cada um dos denominados serviços norte-americanos, ou seja, Marinha, Exército, Aeronáutica e Fuzileiros Navais. O emprego da ferramenta JG do tipo Global tem sido a forma encontrada para atender às responsabilidades das Forças Armadas discriminadas no Título X desse Código. Numa abordagem mais ampla, esses jogos têm por objetivo organizar, treinar e equipar forças para os propósitos de defesa dos EUA (MCCABE, 2016).

Esses JG do tipo Global de Título X tiveram início na Guerra Fria. Mais precisamente em 1979, a Marinha dos EUA encarregou a NWC de planejar, executar e analisar os resultados anuais desses jogos militares profissionais. Eles são considerados o elemento-chave no processo de

planejamento de defesa estadunidense, no caso, para o serviço de responsabilidade da Marinha norte-americana. Desse modo, tais jogos atendem a propósitos didáticos e analíticos, sendo reconhecidos também como um importante instrumento de treinamento e análise na comunidade de inteligência, assim como se destinam ao desenvolvimento e à avaliação da cooperação interinstitucional entre setores do governo estadunidense (MCCABE, 2016).

Os JG do tipo Global Título X não foram interrompidos com o término da Guerra Fria. A realidade do 11 de Setembro sinalizou um outro tipo de ameaça que desafiou e impactou seriamente no planejamento da defesa dos EUA. Ai sim, esses JG são interrompidos por terem se mostrado ineficazes para a nova conjuntura mundial (CARRENO e SIORDIA, 2009, p.1). Seguindo essa linha de raciocínio, foi muito provavelmente em outubro de 2007 que a Marinha dos EUA divulgou a sua estratégia marítima denominada “Uma Estratégia Cooperativa para o Poder Marítimo do Século 21” (UNITED STATES, 2007).

Uma Estratégia Cooperativa para o Poder Marítimo do Século 21 (EC 21) foi o resultado das experiências vividas também no pós-11 de Setembro, como nas guerras do Afeganistão, do Iraque e na multipolaridade mundial. Composta de seis partes, a Estratégia apresenta uma perspectiva dual de prevenir e ganhar a guerra, dá a entender que os interesses marítimos não podem ser impostos pelos EUA, desloca o esforço estratégico do Oceano Atlântico para o Oceano Pacífico e enfatiza uma cooperação internacional. No entanto, tudo isso está inserido no pensar estadunidense permanente de dominar os oceanos do mundo. O objetivo estratégico da Marinha estadunidense não mudou (LU, pp. 220 a

224). Dentro desse objetivo imutável, um aspecto novo foi a busca pela colaboração, num sentido mais abrangente, de três serviços independentes que são a Marinha, a Guarda Costeira e o Corpo de Fuzileiros Navais dos EUA. Sumariando, a EC 21 tem seu foco na cooperação doméstica e internacional de modo a contribuir para a segurança nacional estadunidense.

Voltando ao tema jogos globais, em 2008 a NWC realizou naquela instituição de Ensino Superior o Jogo de Guerra do tipo Global Título X (Global 08), no período de 4 a 8 de agosto. O Global 08 foi projetado para desenvolver introspecções sobre aptidões, capacidades e riscos associados ao emprego da EC 21. Foram distribuídos mais de 190 participantes em sete células (seis regionais e uma global)¹, incluindo representantes de 19 Marinhas estrangeiras. Esses participantes, alguns denominados jogadores, foram inseridos em um dos quatro futuros alternativos. “Mergulhados” nesses futuros, os participantes trataram de questões relativas a ameaças, segurança, funções e tarefas marítimas, conceitos e capacidades para responder de forma adequada aos desafios apresentados em cada futuro. Esses quatro cenários futuristas foram desenvolvidos pelo Processo Estratégico da Marinha dos EUA e são derivados de duas variáveis: extremismo e competição por recursos (US NAVAL WAR COLLEGE, 2009). A partir dessas duas variáveis pode-se ter um extremismo sem poder/passivo e com poder/combativo. De forma semelhante, a competição por recursos pode ser dividida em colaborativa e hipercompetitiva. Assim, tem-se a constituição dos quatro Futuros Alternativos (FA) com as células designadas. O extremismo com poder/combativo associado a competição por recursos colaborativa foi designado

1 São elas: Asia/Pacific, Latin America/Caribbean, North America, Central Asia/Middle East, Europe, Africa e Global.

como FA “A” – *United We Stand*, com a participação das células *Central Asia/Middle East* e *Europe*. O extremismo com poder/combativo associado a uma competição por recursos hipercompetitiva compôs o FA “B” – *Global Chaos*, tendo como participante a célula *North America*. O extremismo sem poder/passivo associado a uma competição por recursos colaborativa formou o FA “C” – *Made in East Asia*, um desafio para as células *Asia/Pacific* e *Latin America/Caribbean*. O extremismo sem poder/passivo associado a uma competição por recursos hipercompetitiva definiu o FA “D” – *Tripolar*, que contou com a participação das células *Africa* e *Global* (US NAVAL WAR COLLEGE, 2009).

As análises realizadas pela NWC foram organizadas envolvendo sete temas: Segurança Marítima, Presença Marítima Permanente, Poder de Combate Crível, Construindo Parcerias, Assistência Humanitária, Consciência Compartilhada e Comunicações Estratégicas. Para efeito desta pesquisa, foram selecionados três temas: Presença Marítima Permanente, Construindo Parcerias e Consciência Compartilhada.

Presença Marítima Permanente: a presença regular e permanente de forças marítimas no mar foram consideradas por muitos participantes como um facilitador crítico para todos os temas e uma parte importante da contribuição da Marinha dos EUA para os objetivos de segurança nacional dos EUA. Especificamente, as forças marítimas avançadas permitiram que a Marinha dos EUA atendesse aos desafios identificados no Global 08 que exigem uma resposta oportuna (US NAVAL WAR COLLEGE, 2009).

Em Construindo Parcerias, concluiu-se que a construção de parcerias dependeria do desenvolvimento de relações com aliados, amigos e partes interessadas em todo o espectro de atividades marítimas. Essa cons-

trução tem como propósito criar confiança e efetivamente alcançar objetivos marítimos compartilhados. Os participantes aplicaram esse conceito em todas as regiões, nos FA e em toda a gama de atividades marítimas. Os parceiros estrangeiros manifestaram o desejo de que os EUA se envolvessem com a segurança marítima deles na maioria dos FA. Com isso, os EUA deverão investir em recursos marítimos com vistas a construir parcerias que atendessem às expectativas de parceiros existentes e potenciais. “Como os participantes e outros afirmaram, você não pode aumentar a confiança. Criar parcerias exigirá tolerância, paciência e alguma disposição para se adaptar e se adequar aos padrões dos parceiros” (US NAVAL WAR COLLEGE, 2009).

Em consciência compartilhada, o Relatório menciona que a maioria dos participantes apontou o compartilhamento de informações entre as partes interessadas (agências e organizações governamentais e não-governamentais) como sendo vital para o desenvolvimento de uma consciência situacional melhorada. Foram identificados cinco conhecimentos básicos:

Em primeiro lugar, o compartilhamento de informações é um facilitador-chave, particularmente para conceitos relacionados à informação, como a consciência do domínio marítimo (MDA) e o quadro operacional comum (COP). Em segundo lugar, as barreiras para o compartilhamento bem-sucedido e o intercâmbio de informações são tanto políticas quanto técnicas, de tal forma que mudanças de políticas – não apenas avanços tecnológicos – podem levar a um melhor compartilhamento de informações. Terceiro, a confiança, desenvolvida por meio de atividades de engajamento, como exercícios e operações de coalizão, ajudaria a ampliar o

alcance e a profundidade da interação entre os Estados Unidos e os países parceiros. Quarto, o compartilhamento de informações deve ser uma via de mão dupla. Finalmente, particularmente o ISR² permanente fornecido pelas forças marítimas, é um requerimento (US NAVAL WAR COLLEGE, 2009).

O Exercício Unitas no Ciclo de Pesquisa

Unitas significa unidade em latim. Para o Comando Sul dos EUA (US Southcom), a Operação Unitas tem o propósito de aumentar a segurança marítima em sua área de responsabilidade. Também visa treinar as forças marítimas participantes como uma força multinacional, testando o comando e o controle dessas forças no mar, melhorando a interoperabilidade entre elas. Ela se compõe de duas fases: a fase do Pacífico e a fase do Atlântico. A MB participa da Unitas do Atlântico (US Southcom, 2015).

A Operação Unitas é um dos tradicionais exercícios no mar realizados pela MB com Marinhas de outros países. A primeira Unitas ocorreu em 1959, em plena Guerra Fria, dois anos antes da construção do Muro de Berlim e cerca de dez anos após a criação da Otan e do Pacto de Varsóvia. Nas palavras do Almirante Liseo Zampronio (OMMATI, 2015, p. 2), naquela época, os “exercícios eram baseados nos aspectos de Guerra Naval Clássica. Atualmente, são realizados exercícios complexos de forças multinacionais, sob a égide da Organização das Nações Unidas (ONU).” Na visão do Almirante, há dois aspectos a serem considerados. Primeiramente, esses exercícios ocorrem dentro de um ambiente de “solidariedade e defesa”. Em segundo, eles têm como propósito “gerar uma interação e uma interoperabi-

lidade em toda a América, promovendo operações integradas, importantes para o incremento do conhecimento e da confiança entre as Marinhas participantes” (OMMATI, 2015, p. 1).

Em 2008, aconteceu a Unitas XLIX, e, pela primeira vez, se viu inserido na Força Naval dos EUA um navio da Guarda Costeira estadunidense, o USCGS *Northland*. A Guarda Costeira dos EUA atualmente é subordinada ao Departamento Homeland Security desde 2003. Trata-se de uma força policial que atua, principalmente, no policiamento marítimo, em busca e salvamento, e em operações de defesa, quando então fica subordinada à Marinha dos EUA (SALLES, 2008).

CONCLUSÃO

Desde suas origens no *Kriegspiel*, os JG envolvem um processo de preparo, execução e, por fim, análise dos resultados. Cada jogo foi construído em cima de cenários prospectivos nos séculos XX e XXI. Neste último, nos denominados Futuros Alternativos do Global 2008.

A narrativa do Almirante Nimitz, fruto de sua experiência na Guerra Aeronaval do Pacífico, é impactante. Parte do trecho do seu discurso está materializada numa cópia do mesmo, em um quadro afixado na entrada do Centro de Jogos de Guerra da Escola de Guerra Naval da Marinha do Brasil. No entanto, alguns questionamentos mereceram destaque. Como foi construído esse conhecimento empírico de combate no mar que possibilitou a prática exitosa, levando à vitória estadunidense no Teatro Aeronaval do Pacífico? Num sentido mais amplo da busca por respostas, desejou-se saber como a Marinha dos EUA tem feito isso com sucesso nos séculos XX e XXI?

2 Significado: inteligência, vigilância e reconhecimento.

Tudo indica que a resposta é o denominado Ciclo de Pesquisa. A investigação nos levou a uma trilogia que, de forma integrada, compõe as partes desse Ciclo. O primeiro componente é a ferramenta JG, ou seja, uma guerra simulada nas salas do NWC. O segundo é o exercício executado no mar com meios navais e aeronavais. Por fim, o terceiro componente é a análise que também exerce um importantíssimo papel nesse contexto de construção de um conhecimento aplicável na prática. A realidade mostrou que JG, exercício e análise construíram as capacidades emergentes, como a aviação naval e as novas tecnologias no período entreguerras tanto do Japão quanto dos EUA. Naquela época, as Forças Navais estadunidenses testaram no mar, por meio de exercícios, as ideias geradas pelos JG. Os resultados foram enviados de volta a Newport para formar novos JG.

O exercício tem nos JG o seu aprimoramento intelectual um pouco mais próximo da realidade. O modelo mental compartilhado nos JG é submetido ao seu teste prático. Porém, tanto o exercício quanto o JG são modelos abstratos quando comparados ao mundo concreto de uma guerra no mar. No Exercício Unitas descrito, pôde-se observar o emprego em tempo real e por forças humanas e materiais dos três temas analisados pela NWC, presença

marítima permanente, construindo parcerias e consciência compartilhada.

A Marinha do EUA continua combinando JG com análises e exercícios para estudar as prováveis ameaças futuras reais e evoluir nos conceitos e capacidades navais, como fez com os meios aeronavais. Os jogos do NWC expuseram os oficiais aos desafios teatrais, operacionais e táticos de um conflito contra o Japão no passado. No século XXI, o JG Global 2008 mostrou como os norte-americanos pretendem enfrentar o mundo globalizado, complexo e altamente competitivo. A partir da EC 21 eles compartilharam o modelo mental agora cooperativo com exercícios no mar, em que participam os navios de guerra da Marinha do Brasil. Cientes de um FA para o Brasil, onde haverá um extremismo sem poder/passivo associado a uma competição por recursos colaborativa, enviaram um navio da Guarda Costeira – normalmente empregado em policiamento marítimo e busca e salvamento – para os exercícios navais no Atlântico Sul. O exercício Unitas estudado foi, portanto, uma questão experimental que complementou a abordagem intelectual do Global 2008 vinculado à EC 21. Logicamente, não se tem acesso às análises norte-americanas posteriores, no entanto tem-se a certeza de que elas estarão voltadas naturalmente para a segurança dos EUA.

📁 CLASSIFICAÇÃO PARA ÍNDICE REMISSIVO:
<CIÊNCIA & TECNOLOGIA>; Estudo; Pesquisa; Segurança;

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CARRENO, Jose e SIORDIA, Antonio. *Global 2008: war game series helps Navy plan for future capabilities to defeat worldwide maritime threats in cooperation with allies*. 01 jan. 2009. Disponível em: <<https://www.thefreelibrary.com/Global+2008%3A+war+game+series+helps+Navy+plan+for+future+capabilities...-a0194333264>>. Acesso em: 10 ago. 2018.
- CULKIN, Rodger. *Post-Cold War wargaming and the american military leadership challenge*. Mar. 1999. Disponível em: <<http://www.dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/a396485.pdf>>. Acesso em: 10 ago.2018.

- LENOIRE, Tim; LOWOOD, Henry. *Theaters of War: The military-entertainment complex*. Stanford University, 2003. Disponível em: <https://web.stanford.edu/dept/HPS/TimLenoir/Publications/Lenoir-Lowood_TheatersOfWar.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2018.
- LU, Rude. O surgimento de uma nova estratégia marítima para os Estados Unidos. Em: Capítulo 21. *Perspectivas sobre estratégia marítima: ensaios das Américas, a nova estratégia marítima dos EUA e comentário sobre uma estratégia cooperativa para o poder marítima no século XXI* / Paul D. Taylor, organizador. Naval War College Press: Newport, 2010.
- MCCABE, Kathleen. Service Parochialism and the Defense Planning Process: A Case Study of the Title 10 Wargames. Department of Political Science. McGill University, Montreal. May, 2016. Disponível em: <http://digitool.library.mcgill.ca/webclient/StreamGate?folder_id=0&dvs=1533738354847~138>. Acesso em: 02 ago. 2018.
- OMMATI, Marcos. Unitas tem como propósito gerar interação e interoperabilidade em toda a América. Diálogo, *Revista Militar Digital*. 9 dez 2015. Disponível em: <<https://dialogo-americas.com/pt/articles/unitas-tem-como-proposito-gerar-interacao-e-interoperabilidade-em-toda-america>>. Acesso em: 10 ago. 2018.
- PERLA, Peter e BRAITING, Darryl. *Wargames, exercises and analysis*. Center for naval analysis. Fev. 1986. Disponível em: <<http://www.dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/a173776.pdf>>. Acesso em: 15 ago. 2018.
- SALLES, Felipe. A USCG no Brasil: USCGS Northland, a “Ovelha Branca” da Unitas. *Base Militar Web Magazine*. 13 set. 2008. Disponível em: <<http://www.alide.com.br/joomla/component/content/article/71-ed36/149-uscgs-northland-a-qovelha-brancaq-da-unitas>>. Consulta em: 10 ago. 2018>. Acesso em: 10 ago. 2018.
- UNITED STATES CODE. *Office of the Law Revision Counsel*. 2018. Disponível em: <<http://uscode.house.gov/>>. Acesso em: 01 ago. 2018.
- UNITED STATES. *A Cooperative Strategy for 21st Century Seapower*. Out. 2007. Disponível em: <<https://www.hsdl.org/?view&did=479900>>. Acesso em: 01 ago.2018.
- US NAVAL WAR COLLEGE. *Game Report. Global '08, U.S. Navy Title X War Game 'Implementing the Maritime Strategy*. Mar. 2009. Disponível em: <<https://www.hsdl.org/?view&did=720322>>. Acesso em: 10 ago. 2018.
- US SOUTHCOM. UNITAS 2015 Southern Seas. *Defesanet*. 22 out. 2015. Disponível em: <<http://www.defesanet.com.br/en/geopolitics/noticia/20616/UNITAS-2015---Southern-Seas/>>. Acesso em: 10 ago. 2018.
- CESAR, Caio Júlio. *Commentarii di Bello Gallico*. 48 a.C. Tradução Francisco Sotero Reis. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/cesarPL.pdf>>. Acesso em 30 ago. 2018.
- CLARK, Christopher. Iron Kingdom, The Rise and Downfall of Prussia 1600-1947. 28 fev. 2009.
- WONG, Jeff (a). *Interwar-Period Gaming today for Conflicts Tomorrow*: press ‘start’ to play, pt.1. Center for International Maritime Security. 13 mar. 2017. Disponível em: <<http://cimsec.org/interwar-period-gaming-today-conflicts-tomorrow-press-start-play-pt-1/31144>>. Acesso em: 10 ago. 2018.
- WONG, Jeff (b). *Interwar-Period Case Studies – Germany, Japan, and the United States*: press ‘start’ to play, pt.2. Center for International Maritime Security. 08 maio 2017. Disponível em: <<http://cimsec.org/interwar-period-gaming-today-conflicts-tomorrow-press-start-play-pt-2/31712>>. Acesso em: 10 ago. 2018.
- WONG, Jeff (c). *Interwar-Period Gaming Insights and Recommendations for the Future*: press ‘start’ to play, pt.3. Center for International Maritime Security. 24 maio 2017. Disponível em: <<http://cimsec.org/interwar-period-gaming-today-conflicts-tomorrow-press-start-play-pt-3/31795>>. Acesso em: 10 ago. 2018.
- WORK, Bob e SELVA, Paul. *Revitalizing Wargaming is Necessary to Be Prepared for Future Wars*. War on the rocks. 8 dez. 2015. Disponível em: <<https://warontherocks.com/2015/12/revitalizing-wargaming-is-necessary-to-be-prepared-for-future-wars/>>. Acesso em: 10 ago. 2018.