

OS JOGOS DE GUERRA NA ERA DA INCERTEZA

MARCELO **WILLIAM** MONTEIRO DA SILVA*
Capitão de Mar e Guerra (RM1)

ALEXANDRE **TITO** DOS SANTOS XAVIER**
Capitão de Mar e Guerra (RM1)

SUMÁRIO

Introdução
O que são os Jogos de Guerra?
Vantagens e limitações
Conclusão

INTRODUÇÃO

A prática da simulação de combates entre grupos ou forças militares com objetivos antagônicos é quase tão antiga quanto a própria história da humanidade.

Partindo-se dos primórdios dos jogos de estratégia militar – o mais antigo de

que se tem conhecimento é o We-Hai (cerco), praticado nos tempos de Sun Tzu¹ –, os processos de visualização prévia das ações a serem empreendidas pelas forças em oposição, suas interações e possíveis desdobramentos, à luz das oportunidades e dificuldades identificadas, chegam ao momento atual com os “campos de ba-

* Instrutor encarregado do Centro de Jogos de Guerra da Escola de Guerra Naval (EGN), onde atua há mais de dez anos na concepção, montagem e condução de jogos, didáticos ou analíticos.

** Instrutor do Centro de Jogos de Guerra da EGN, conferencista, articulista sobre Geopolítica, Inteligência, Poder Naval e Jogos de Guerra e autor do livro *Desvendando os Jogos de Guerra: uma introdução no assunto*.

1 O Wei-Hai (cerco, em português) foi um jogo militar que tinha como propósito cercar ou sitiar mais territórios que o oponente, demandando equilíbrio entre defesa e ataque. Poucos dados sobre ele são encontrados. Atualmente, este jogo é conhecido na China por Go (XAVIER, 2022).

talha” ampliados em termos de natureza, dimensões e grau de complexidade das variáveis a serem consideradas.

A sobrevivência e a capacidade de fazer valer a sua vontade, a partir do “mundo Vuca”², requerem mais do que nunca esforço contínuo de inteligência, acompanhamento de tendências e estudo dos atores presentes no ambiente. Tudo isso para identificação de oportunidades e ameaças e para, desta forma, adequarmos os nossos recursos (materiais e humanos) aos desafios do porvir.

Nesse sentido, os chamados Jogos de Guerra (JG) vêm constituindo-se numa ferramenta particularmente útil, tanto na elaboração e no aprimoramento de planos e procedimentos quanto na avaliação de recursos e na capacitação de pessoal. Seja lançando mão de sistemas computacionais de última geração ou por meio da interação cerrada entre os representantes de diferentes instituições envolvidas num determinado problema, os jogos vêm inclusive extrapolando o campo do emprego militar, com metodologias e formas de abordagem sendo “importadas” pela iniciativa privada e por órgãos públicos em geral,³ em diversos países.

Por fim, os JG podem ser aplicados nos problemas relativos ao mundo civil, mostrando a versatilidade do seu emprego e a sua relevância para a sociedade.

[...] os JG têm a sua aplicabilidade também no meio civil, seja para elaboração de políticas públicas, combate a pandemias, competição no mundo empresarial e planejamentos por parte de agências governamentais, dentre outras aplicações. Com isso, os JG não podem ficar restritos aos militares, pois como veremos adiante, faz-se necessário levar o método para os meios acadêmicos, visando formar especialistas no tema. (XAVIER, 2022, p. 12)

Com o atual conflito entre a Rússia e a Ucrânia, veem-se vários analistas civis e militares, bem como jornalistas de renome, empregando indiscriminadamente o termo jogos de guerra, mas sem o devido conhecimento técnico sobre a sua significação e

A MB possui o único Centro de Jogos de Guerra do País e conta com mais de cem anos de experiência

importância. Isso tem contribuído para disseminar, entre aqueles que não tiveram a oportunidade de estudar os assuntos de Defesa, um conceito equivocado sobre o que realmente são os JG.

Não podemos negar que o termo jogos de guerra possui um grande apelo comercial e, com isso, é esperado que o leitor ou o telespectador seja levado a acreditar que trata-se de exercícios militares envolvendo o emprego real de meios, simulando situações de conflito.

Em nossa observação, verificamos que tanto os analistas civis quanto os

2 N. A.: Vuca (Volatile, Uncertain, Complex and Ambiguous): Conceito surgido logo após o fim da Guerra Fria, quando o mundo saía da polarização e do confronto tradicional e entrava numa fase de transformação, com o surgimento de novas ameaças difusas. Atualmente tem-se o conceito de mundo Bani (Brittle, Anxious, Nonlinear and Incomprehensible – Frágil, Ansioso, Não Linear e Incompreensível), que foi criado em 2018 e que seria uma evolução do Vuca.

3 Um exemplo foi o curso ministrado pelos autores por meio remoto, chamado “Uso de Jogos em governos: conceitos e práticas”, em outubro de 2021, na Escola de Administração Pública (Enap).

jornalistas desconhecem que a Marinha do Brasil (MB) possui o único Centro de Jogos de Guerra (CJG) do País – contando com mais de cem anos de experiência na condução de jogos –, localizado na Escola de Guerra de Naval (EGN).

Dessa forma, podemos perceber o quão desconhecido é o tema por parte de muitos formadores de opinião, para os quais as palavras “jogos” e “guerra” levam a uma percepção equivocada acerca dos jogos.

Entretanto, ao pesquisarmos sobre como o tema é tratado no exterior, identificamos a existência de vários centros de excelência espalhados pelo mundo, tais como: Georgetown University, Naval War College e Naval Postgraduate School, nos Estados Unidos da América (EUA); Cranfield University, Development, Concepts and Doctrine Centre e Defence Wargaming Centre, no Reino Unido; L'École de Guerre, na França; Bundeswehr's Führungsakademie, na Alemanha; e Ground Forces Staff College e National Defense University, ambas do People's Liberation Army (PLA), na China.

Assim, não por coincidência, as potências que mais se destacam no cenário internacional são as que mais utilizam os JG (XAVIER, 2022).

Ademais, ao continuarmos a nossa pesquisa, verificamos que os JG ainda não são muito bem difundidos e empregados pela MB, em que pese fazerem parte dos currículos de relevantes cursos de carreira. Além disso, também verificamos que existe a necessidade de maior conhecimento por parte do Exército Brasileiro (EB) e da Força Aérea Brasileira (FAB).

Portanto, o presente artigo tem como propósito apresentar ao leitor uma visão acerca do que são os JG e os seus campos de aplicação, fomentando reflexões e no-

vas abordagens sobre o tema, de forma a proporcionar uma avaliação franca quanto à sua utilidade no preparo para emprego na nossa Marinha, diante dos novos desafios do mundo atual.

O QUE SÃO OS JOGOS DE GUERRA?

A compreensão do que são os JG é extremamente importante para podermos analisar as suas possibilidades, bem como entendermos as suas limitações. Ademais, entenderemos por que os JG são uma mistura de ciência e de arte, em que, a partir da definição de um “problema” ou demanda específica, são identificados os objetivos que balizarão a montagem, a condução e a análise de um determinado jogo.



Figura 1 – Jogos de Guerra: ciência e arte⁴

As definições sobre JG têm evoluído ao longo do tempo, e atualmente as que possuem maior destaque, e que são as mais aceitas, afirmam a importância da investigação do processo decisório dos participantes envolvidos num determinado jogo.

⁴ Figura elaborada pelos autores.

Nesse sentido, existe uma linha de especialistas que afirmam que o emprego de meios reais num JG desviaria a atenção dos participantes com “preocupações do mundo real” – tais como a integridade física das tropas, custos do emprego dos meios na área de operações, colocação dos recursos materiais e humanos em situações de risco e restrições quanto à movimentação e ao posicionamento de meios militares reais em determinadas áreas geográficas, entre outras –, as quais seriam contraproducentes em termos de tempo alocado para os participantes da simulação ou indesejavelmente restritivas quanto aos principais aspectos a serem trabalhados.

Por outro lado, uma outra corrente advoga que o emprego de meios reais nos JG seria viável, desde que não interferisse ou prejudicasse a investigação e a análise do processo decisório (APPLEGET, BURKS e CAMERON, 2020).

Assim, selecionamos algumas definições sobre jogos de guerra (*wargames*), com o intuito de ampliarmos o entendimento do termo.

Uma definição mais restrita e útil é aquela em que um jogo de guerra é um modelo ou simulação de combate em que as operações não envolvem atividades de Forças Armadas reais e cuja sequência de eventos é, por sua vez, afetada por decisões de jogadores representando os lados oponentes. (PERLA, 2012, p. 195, tradução da Redação)

Especialistas afirmam que o emprego de meios reais num JG desviaria a atenção com “preocupações do mundo real”

Ao lermos atentamente a definição acima, observamos que, na visão do Professor Peter Perla⁵, a qual coincide com a do Naval War College (NWC), os JG não empregam meios reais. Verificamos também a utilização do termo *wargame*, em distinção ao tradicional *war game*.

Dessa forma, nota-se um cuidado, por parte daquele especialista, em evitar uma possível confusão com os exercícios que simulam situações de enfrentamento entre forças oponentes, envolvendo o emprego de meios militares reais. Em sua obra *The Art of Wargaming*, Perla toma como referência a definição constante do dicionário

Merriam-Webster, que descreve o termo *war game* como sendo:

1. Uma batalha ou operação simulada para testar conceitos ou empregos militares. Conduzida

em conferência por oficiais atuando em estados-maiores opostos. 2. Uma manobra de treinamento arbitrada e bilateral com participação de elementos reais das Forças Armadas. (Tradução da Redação)

Nesse sentido, entende-se o porquê do termo *wargame* ser o mais utilizado no ambiente militar e entre os profissionais de Defesa.

Como podemos ver, isso ratifica o que dissemos anteriormente sobre a confusão que as palavras “jogos” e “guerra” causam no leigo. Daí a preocupação de se fazer uma distinção com o termo jogos de guerra e de os profissionais da área de

5 N. A.: Um dos maiores estudiosos sobre Jogos de Guerra, tendo publicado vários artigos e participado em inúmeros congressos como palestrante. Autor do livro *The Art of Wargaming*, publicado primeiramente em 1990, que se tornou uma referência mundial sobre o tema.

Defesa estarem atentos para não caírem nessa armadilha semântica.

O Naval War College, um dos centros mais respeitados nos EUA e no mundo na prática dos Jogos de Guerra, ratifica o pensamento de Peter Perla e deixa isso bem claro em seu manual *War Gamer's Handbook – A Guide for Professionals War Gamers*, de 2015, estabelecendo que os JG não utilizam meios reais.

Segue-se uma definição retirada de um *site* do Reino Unido, o LBS Consultancy, dedicado à promoção e à disseminação de boas práticas no campo do *wargaming*.

Contraditório por natureza, um jogo de guerra é uma representação de atividades militares que utiliza regras, dados e procedimentos que não envolvem forças militares reais e na qual o fluxo de eventos é afetado e afeta, por sua vez, as decisões tomadas pelos jogadores que atuam considerando atores, facções, elementos e fricções pertinentes a essas atividades militares. (LBS CONSULTANCY, tradução da Redação)

Entretanto a publicação *Wargaming Handbook*, de 2017, do Ministério da Defesa britânico (MoD), não é tão incisiva quanto à não utilização de meios reais em JG, definindo os *wargames* como “(...) uma representação de combate baseada em cenário na qual o resultado e a sequência de eventos afetam e são afetados por decisões dos jogadores”. (tradução da Redação)

Logo, podemos ver que todas as definições são unânimes quanto à importância da investigação e da análise do processo decisório.

Ao verificarmos como as nossas Forças Armadas consideram o que são os JG, constatamos diferenças em suas visões.

A MB, por meio da EGN, em sua publicação EGN-181, define os JG como:

um conjunto de situações fictícias ou não, caracterizadas por conflito de interesses e apresentadas cronologicamente aos jogadores na forma de desafios, cuja superação implica o emprego simulado da expressão Militar do Poder Nacional, condicionado por aspectos ambientais, socioculturais e conjunturais. (BRASIL, 2018, pp. 1-9)

Podemos ver que a definição da MB está alinhada com a do NWC e a de Peter Perla (2012), quando afirma que não há o emprego de meios reais, bem como ao destacar o processo decisório dos jogadores, por ocasião dos desafios com as quais são confrontados.

Diferentemente da MB, o EB, por meio do Comando de Operações Terrestres (Coter), em sua publicação *Caderno de Instrução de Exercícios de Simulação Construtiva*, de 2017, afirma que:

O termo JG, neste Caderno de Instrução, refere-se a um exercício tático realizado no contexto de um exercício de posto de comando, no qual são empregados meios computacionais para a apresentação digital do cenário e para a simulação de operações continuadas de combate, apoio ao combate e logística. Dessa forma, provê-se realismo aos resultados das integrações quanto ao consumo de suprimentos, de tempo e as perdas em pessoal e material. (BRASIL, 2017, p.1)

Dessa forma, vê-se que o EB encara os JG como um exercício tático e, com isso, sua definição se diferencia da maioria das anteriores, pois abre a possibilidade de emprego de meios reais. Além disso, ao ler-se a publicação, é possível notar que o objetivo é o treinamento dos jogadores e dos comandos envolvidos na doutrina e na tática já existentes (XAVIER, 2022).

Apesar da FAB não possuir um manual que normatize os JG, foi verificado, por meio do contato com integrantes daquela Força, que o seu entendimento é similar ao do EB (XAVIER, 2022).

Nesse sentido, podemos concluir que não existe uma padronização quanto àquela atividade no âmbito do nosso Ministério da Defesa, a qual se faz necessária, visando aprimorar a interoperabilidade entre as suas Forças. Tal afirmação ganha ainda mais respaldo observando-se o JG didático Azuver⁶, no qual percebem-se nitidamente as diferenças de entendimento entre as Forças acerca do que seja um JG.

Ademais, acreditamos que é extremamente difícil, e até mesmo impossível, que o emprego de meios reais num JG não desvie a atenção dos participantes com outras questões que não digam respeito, diretamente, aos objetivos de um determinado jogo, dadas as complexidades inerentes ao emprego real de meios, bem como as diferenças de culturas organizacionais de cada Força.

Além do exposto, vimos que existem interpretações equivocadas de como utilizar JG analíticos⁷ na área da Defesa, pois alguns acreditam que os JG seriam meramente exercícios militares entre dois oponentes, ou seja, uma disputa, bem como aqueles que julgam que os JG seriam uma parte da Teoria dos Jogos, cujos conceitos baseiam-se em um estudo matemático sobre comportamento estratégico e que serviu como referência

para a teoria microeconômica moderna. Tais percepções se devem, mais uma vez, a um relativo desconhecimento e a uma falta de vivência prática na utilização da ferramenta Jogos de Guerra, para a qual contribui o pouco estudo sobre o tema em nosso País, não havendo, ainda, cursos, formação acadêmica ou bibliografia brasileira relevantes nessa área.

Dessa forma, parece ser razoável a necessidade de se estabelecer uma definição padrão sobre os JG, a fim de evitar confusões ou o desperdício de verbas do orçamento público, ainda mais quando consideradas as constantes restrições orçamentárias experimentadas pelas nossas Forças.

Uma definição elaborada pelos autores deste artigo, a qual apresentamos para reflexão do leitor, na busca de contribuir para uma futura padronização do termo no âmbito da nossa Defesa, seria “simulação de uma situação (fictícia, real ou hipotética) de competição ou conflito de vontades, implicando sucessivas interações entre duas ou mais Forças, sem o emprego de meios reais, cuja sequência de eventos afeta e é afetada pelas decisões dos participantes (jogadores)”.

Dado o exposto, os JG não se destinam a fazer previsões e nem a adivinhar o futuro. No entanto possibilitam antecipar possíveis problemas e desafios (ou até mesmo oportunidades) que poderão surgir no decorrer da evolução dos fatos, a partir de uma dada situação inicial inserida no contexto de um determinado cenário.

6 N. A.: É um Jogo de Guerra didático realizado anualmente com a participação da Escola de Guerra Naval, Escola de Comando e Estado-Maior do Exército e Escola de Comando e Estado-Maior da Aeronáutica com o propósito principal de aplicar o Processo de Planejamento Conjunto numa Operação Conjunta, bem como verificar a execução do planejamento e o exercício do processo decisório no nível Operacional.

7 N. A.: Com o intuito de situar o leitor, apresentamos de forma breve os conceitos de Jogos de Guerra Didáticos e Analíticos: a) Didáticos: têm como propósito instruir os jogadores e elaborar os objetivos educacionais que devem ser atingidos; e b) Analíticos: se propõem a investigar e a analisar problemas complexos, bem como verificar planejamentos e estratégias.

VANTAGENS E LIMITAÇÕES DOS JOGOS DE GUERRA

Após as reflexões propostas acerca do que são os JG, passamos a abordar as suas principais vantagens e algumas das suas limitações, visando adquirir um melhor entendimento quanto à relevância e à utilidade dessa metodologia.

Vantagens dos Jogos de Guerra

– Economia de recursos de toda a ordem: uma vez que os JG não empregam meios reais, não implicam a necessidade de uma significativa mobilização de recursos materiais e humanos, evitando-se o grande esforço logístico presente em qualquer operação de adestramento, por mais simples que seja.

– Explorar as decisões, sem riscos: sem o emprego de meios reais, os participantes (os chamados “jogadores”) podem tomar decisões inovadoras e ousadas, pensar “fora da caixa”, sem que estejam sujeitos a perdas reais, com a possibilidade de identificar potenciais ameaças e riscos e pré-planejar as providências e ações necessárias para mitigá-los. Acrescente-se a tais aspectos a possibilidade do aprimoramento de doutrinas, planos e processos, reduzindo-se a probabilidade de ocorrência de surpresas indesejáveis, por ocasião do emprego real dos meios.

– Contribuir para o preparo da Força (instituição): por meio da simulação de cenários (fictícios ou hipotéticos, situações correntes ou futuras), as análises decorrentes dos jogos nos permitem identificar eventuais deficiências de recursos (de toda ordem) e lacunas de capacidades para fazer-se frente às situações consideradas.

– Oportunidade de exercitar o trabalho em equipe: a prática dos JG proporciona excelentes oportunidades de adestramento (para estados-maiores operativos/operacionais, equipes ou grupos de trabalho) e de aprimoramento da capacitação pessoal dos participantes, por meio da identificação de competências individuais que precisem ser aprimoradas ou reforçadas, seja qual for a natureza do jogo ou escalão (nível decisório) considerado.

– Possibilidade de repetir um JG quantas vezes se fizer necessário: a repetição de um JG específico permite aprimorar planejamento ou processo, principalmente quando mudamos os jogadores ou alteramos determinados elementos do jogo (meios envolvidos, comportamento dos atores, sequência de eventos etc.). Assim, partindo-se de um mesmo “cenário”, vislumbram-se diferentes desafios e “lacunas” que necessitem de resposta. Dessa forma, pode-se analisar, antecipadamente, as possíveis soluções para as fragilidades e vulnerabilidades identificadas, o que contribuirá para maiores chances de sucesso.

– Proporcionar uma ferramenta de fixação do aprendizado: os JG foram empregados no passado, e ainda são, como um instrumento “pedagógico” para os militares das Forças Armadas de vários países, inclusive o Brasil, visando fixar conceitos e exercitar a sua aplicação prática. Os jogos elaborados e conduzidos com esse propósito são chamados JG Didáticos.

– Aprimorar o processo de tomada de decisão: grande parte dos JG atuais tem como foco a melhoria do processo de tomada de decisão e seus insumos. Assim, verifica-se que, além dos ganhos anteriormente relacionados, é possível

inferir que aqueles que praticam mais JG têm aumentadas as suas chances de sucesso sobre os que praticam tais simulações com menor frequência.

– Contribuir para o aprimoramento dos analistas de Inteligência: como o mundo atual possui um elevado grau de complexidade, estando a cada dia mais imprevisível e volátil e menos seguro, isto nos obriga a um esforço maior de acompanhamento e atualização do cenário internacional e suas tendências. Ao participarem de um JG, sobretudo dos de propósito analítico – nas suas fases de montagem, planejamento ou de execução –, não é raro que os analistas de Inteligência venham a se deparar com lacunas de conhecimento até então não mapeadas, “coisas que eles não sabiam que não sabiam...”. Nesse sentido, os analistas de Inteligência se colocam no papel do adversário (atores adversos), enxergando a situação sob uma outra perspectiva, o que os estimula a pensar, agir e reagir como o adversário faria, aperfeiçoando-os no estudo e na análise dos desafios com os quais irão se deparar.

Dessa forma, Xavier (2022, p. 61) nos diz que:

[...] no período de paz, os JG contribuem sobremaneira para que ocorram: inovações tecnológicas, mudanças em doutrina, surgimento de novas teorias dentre outras evoluções, em virtude dos cenários que permitem com que os participantes possam vislumbrar necessidades e carências tecnológicas, vulnerabilidades estratégicas, opera-

cionais e táticas que levarão ao estudo e a análise de como mitigar os problemas vislumbrados perante a ameaças e situações simuladas.

A Figura 2, intitulada *The Cycle of Research*, constante na obra *The Art of Wargaming*, de Peter Perla (2012), corrobora a contribuição dos JG no desenvolvimento de novos armamentos, táticas e doutrinas, possibilitando a formação de bases sólidas para um melhor preparo das Forças e para o sucesso de planejamentos futuros.

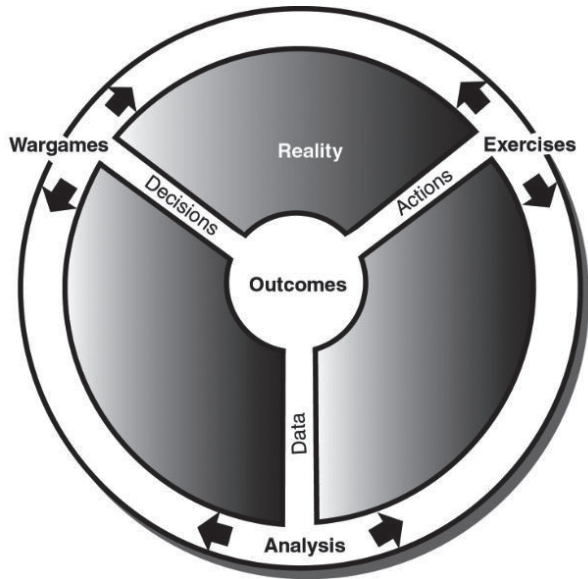


Figura 2 – *The Cycle of Research*, de Peter Perla

A Figura 2 transmite uma visão geral do processo contínuo de, a partir das observações colhidas nos exercícios militares (operações de adestramento), elaborar hipóteses e submetê-las a simulações (sob a forma de JG Analíticos), obtendo-se conclusões que levarão a novos estudos e a ajustes doutrinários (ajustes estruturais ou de procedimentos), de forma a preparar

uma Força (empresa, instituição) para estar melhor capacitada a lidar com os desafios futuros.

Limitações dos Jogos de Guerra

– Impossibilidade de representar o estresse psicofísico do combate: por mais aderente à realidade que um JG possa ser, não será possível submeter os jogadores às mesmas condições (de cansaço, desconforto, perdas, ansiedade e medo) com as quais se defrontaria numa situação real. Fatores que, muito provavelmente, causariam impacto no processo de tomada de decisão, bem como no trabalho em equipe e liderança.

– Eventual parcialidade dos envolvidos no JG: uma eventual atitude parcial, ou preconcebida, por parte dos participantes de um jogo – sobretudo no que diz respeito aos juízes/peritos e demais integrantes do Grupo de Controle (Grucon) –, pode afetar, significativamente, a acurácia das análises e conclusões decorrentes da simulação. Além da possibilidade de alguns participantes possuírem vieses e (pré)conceitos arraigados, de forma que poderão afetar a sua percepção acerca dos aspectos abordados num determinado jogo, há o risco de alguns desses integrantes buscarem “agradar” ou “não contrariar” um determinado decisor. Um outro tipo de distorção pode ser causado pela interferência de ideias preconcebidas na própria concepção do jogo, o que alteraria a confiabilidade das análises decorrentes. Logo, é necessária a manutenção de mentes abertas, honestidade de propósito e disciplina intelectual por parte dos participantes, bem como é recomendável “não lutar contra o cenário”.

– Dificuldade de representar, de forma fidedigna, o pensamento e a cultura do

oponente: por mais que se busque a aderência do JG à realidade, nem sempre será fácil retratar, com exatidão, a cultura e o pensamento de um determinado oponente. Convém mencionar que tais características possuem forte influência sobre como o adversário poderá se comportar ou decidir na situação proposta e que suas crenças e valores não necessariamente coincidirão com os de quem monta um determinado jogo. Como exemplo, podemos citar as diferenças entre os pensamentos ocidental e oriental, ou mesmo as especificidades de valores entre diferentes grupos de uma mesma sociedade. Nesse sentido, torna-se fundamental que, tanto na montagem como na fase de execução de um jogo, disponhamos de especialistas conhecedores da cultura e dos hábitos e valores dos potenciais públicos-alvo e dos atores inseridos no contexto de um determinado jogo.

– Os JG não são preditivos: as soluções que se mostram acertadas numa simulação não necessariamente mostrar-se-ão acertadas na vida real. Por outro lado, as soluções ou procedimentos que se mostrarem falhos ou malsucedidos numa simulação certamente serão malsucedidos também na vida real.

De qualquer forma, é importante destacar que as limitações aqui apresentadas não comprometem, em absoluto, a importância, a utilidade e a validade dos Jogos de Guerra, uma vez que são largamente superadas pelas possibilidades e vantagens que a prática dos jogos oferece (BRASIL, 2018).

Recentemente, o artigo “The Wargame before the War: Russia attacks Ukraine” ratificou a nossa análise, pois em sua conclusão ficou evidenciado que os acontecimentos no campo de batalha entre russos e ucranianos não foram surpresa para os que

participaram de um JG com quatro dias de duração, realizado pela Marine Corps University. Outrossim, alerta que os JG não se destinam a fazer previsões, como já mencionado anteriormente neste artigo (LACEY, BARRICK e BARRICK, 2022).

CONCLUSÃO

Como vivemos num mundo de interações cada vez mais complexas, em que a competição por recursos naturais e mercados tende a se acirrar, as situações de conflito, armado ou não, são algo com que conviveremos ainda por muito tempo. Faz-se urgente que estejamos adequadamente capacitados para identificar e acompanhar tendências, analisar o ambiente e identificar os subsídios necessários para planejamentos críveis e executáveis, a médio e longo prazos, de forma a prover uma navegação segura e não ficarmos simplesmente ao sabor dos ventos (e da sorte...).

Nesse sentido, os Jogos de Guerra vêm oferecer uma ferramenta de baixo custo e tremendamente útil para a investigação de possibilidades, aprimoramento de planos e doutrinas, levantamento de subsídios menos subjetivos para o preparo das Forças (empresas, instituições) e capacitação do seu pessoal.

No que diz respeito ao Ministério da Defesa brasileiro (à semelhança do que ocorre em outros “MD” pelo mundo), os JG conjuntos, somados a outras iniciativas semelhantes, representam um caminho para o conhecimento mútuo e incremento da interoperabilidade entre as nossas

Forças Armadas. Até por esta razão, não parece ser razoável que permaneçamos com uma falta de padronização conceitual ou de referências comuns sobre o tema, no âmbito das três Forças.

Dada a crescente complexidade dos problemas com os quais o Poder Militar deverá estar apto a lidar, é necessário que se leve em conta, nos planejamentos e nas simulações de Jogos de Guerra, fatores e atores que, até pouco tempo atrás, não existiam ou não eram devidamente considerados – as demandas por operações interagências, a crescente probabilidade de emprego integrando forças-tarefa multinacionais, a forte influência do ambiente informacional, a guerra cibernética, os

veículos e vetores não tripulados e tecnologias disruptivas –, pois, sem isto, estaremos condenados à obsolescência e à perda da iniciativa nas ações, devido ao conseqüente descompasso com a realidade, degradação na capacitação do

nosso pessoal e, talvez, dificuldade na priorização da aplicação de recursos.

Tendo em vista que a MB possui o único Centro de Jogos de Guerra do País, parece razoável que se busque robustecer aquele setor, visando ampliar sua capacidade de atendimento não só às demandas de cunho acadêmico, mas também àquelas de “propósito analítico” ou de capacitação e adestramento de pessoal, seja em atendimento a outras organizações militares ou em apoio a órgãos governamentais diversos.

Afinal, além da potencial contribuição para o aprimoramento de planos e processos, é digno de nota que os JG podem

Jogos de Guerra são ferramenta de baixo custo para capacitação de pessoal e preparo de Forças Armadas, empresas ou instituições

servir de instrumento para a identificação de lacunas de recursos ou capacidades, constituindo um elemento útil para o levantamento de subsídios para o preparo do Poder Militar brasileiro. Isto sem contar a utilidade dos JG no aprimoramento de processos, capacitação de pessoal e incremento da eficiência e competitividade, já identificados pelo setor privado.

Em virtude dos JG contribuírem para o aprimoramento dos analistas de Inteligência, sugere-se que o Centro de Inteligência da Marinha participe ativamente dos JG Analíticos, à semelhança do que ocorre em outros países, como, por exemplo, os EUA. Ademais, na pesquisa realizada por

Xavier (2022), verificou-se que poucos oficiais da MB tiveram a oportunidade de participar de JG Analíticos.

Como dizia Lewis Carroll⁸, “(...) se você não sabe aonde quer ir, qualquer caminho serve”. Em vista dos argumentos apresentados neste artigo, indaga-se ao leitor se é necessário que nos antecipemos aos desafios futuros (até mesmo no curto prazo), evitando surpresas e buscando coadunar fins e meios, de forma organizada e oportuna para o atendimento às demandas do porvir. Caso a resposta seja afirmativa, a prática dos Jogos de Guerra não poderá deixar de fazer parte da nossa bagagem.

📁 CLASSIFICAÇÃO PARA ÍNDICE REMISSIVO:

<ARTES MILITARES>; Jogo de Guerra; Defesa Estratégica; Planejamento Militar;
<EDUCAÇÃO>; Jogo de Guerra; Adestramento; Cursos de Oficiais; Simulação;

REFERÊNCIAS

- APPLEGET, J.; BURKS, R.; CAMERON, F. *The Craft of Wargaming: a detailed planning guide for defense planners and analysts*. Annapolis, MD: Naval Institute Press, 2020.
- BRASIL. *Caderno de Instrução de Exercícios de Simulação Construtiva*. Exército Brasileiro, Comando de Operações Terrestres, 2017. Disponível em: <https://bdex.eb.mil.br/jspui/bitstream/1/824/1/EB70-CI-11-410%20-%20Exercicios%20de%20Simula%C3%A7%C3%A3o%20Construtiva.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2022.
- BRASIL. EGN – 181 Jogos de Guerra. Rio de Janeiro: Marinha do Brasil, Escola de Guerra Naval. 2018. Disponível em: <https://www.marinha.mil.br/egn/sites/www.marinha.mil.br/egn/files/EGN-181%20-%20Jogos%20de%20Guerra.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2022.
- LACEY, James; BARRICK, Tim; BARRICK, Nathan. The Wargame before the War: Russia attacks Ukraine. *War on the rocks*, 2 mar. 2022. Disponível em: <https://warontherocks.com/2022/03/the-wargame-before-the-war-russia-attacks-ukraine/>. Acesso em: 4 abr. 2022.
- LBS CONSULTANCY. *What is wargaming?* Lyndhurst, England: LBS Consultancy. Disponível em: <http://lbsconsultancy.co.uk/our-approach/what-is-it/>. Acesso em: 4 abr. 2022.

⁸ Lewis Carroll (1832-1898) foi um poeta, romancista e matemático inglês. É o autor de *Aventuras de Alice no País das Maravilhas* e um dos precursores da poesia de vanguarda. Disponível em: https://www.ebiografia.com/lewis_carroll/. Acesso em: 21 abr. 2022.

- PERLA, P. *The Art of Wargaming: A guide for professionals and hobbyists*. Washington: United States Naval Institute, 2012.
- USA. *War Gamers Handbook: A Guide for Professional War Gamers*. Newport: Naval War College, 2015. Disponível em: <https://apps.dtic.mil/sti/pdfs/AD1001766.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2022.
- UK. *Wargaming Handbook*. Swindon, England: Ministry of Defense, The Development, Concepts and Doctrine Centre, 2017. Disponível em: https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/641040/doctrine_uk_wargaming_handbook.pdf. Acesso em: 4 abr. 2022.
- XAVIER, Alexandre Tito dos Santos. *Desvendando os Jogos de Guerra: uma introdução no assunto*. Rio de Janeiro, 2022.