

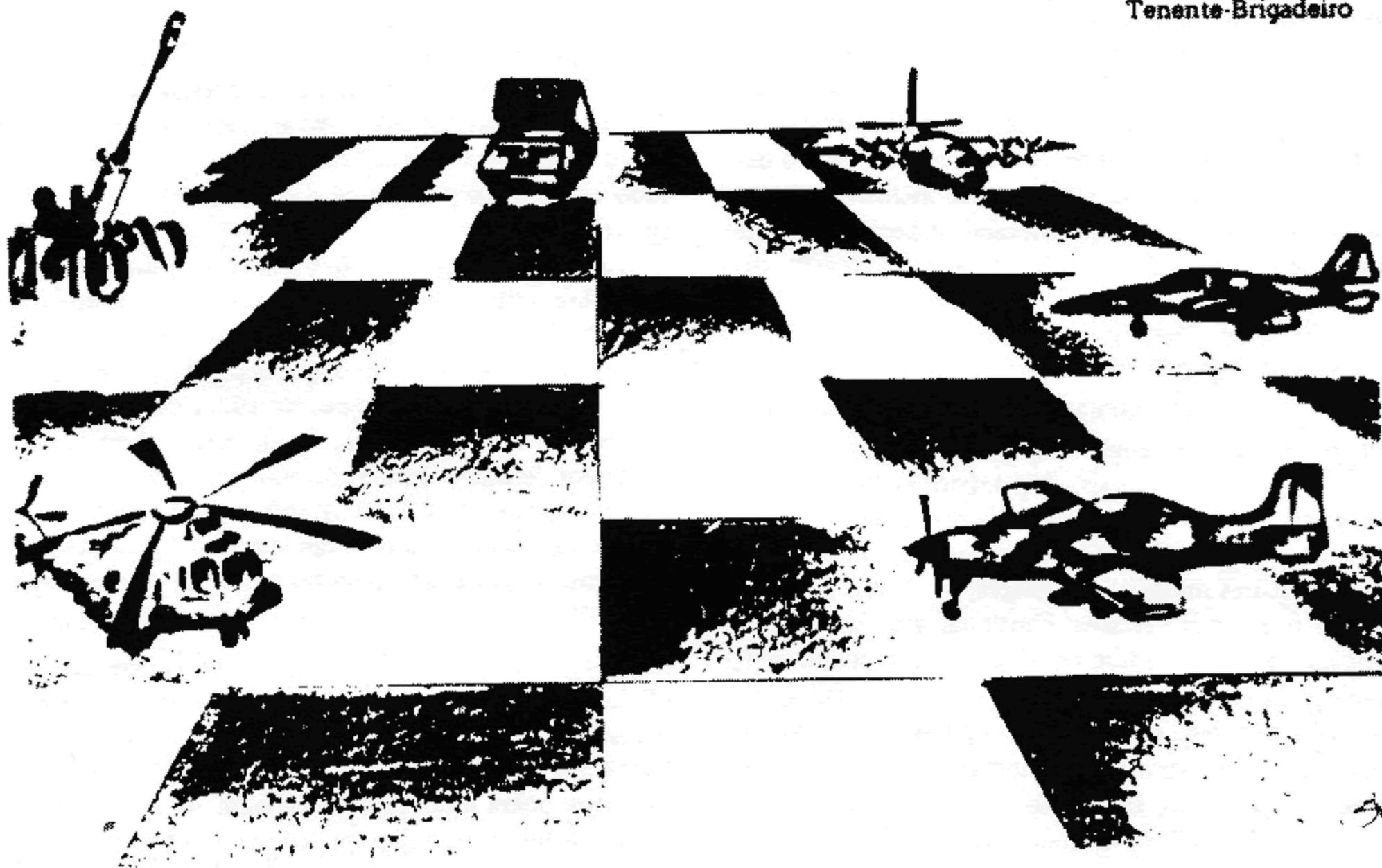
O comandante tem de confiar em julgamento e ficar firme como rocha contra a qual em vão as ondas se quebram. Não é fácil. Se não tiver gênio alegre, se a experiência da guerra não o temperou e fez-lhe amadurecer a sabedoria, o melhor é que timbre em calar suas convicções pessoais, dando o benefício da dúvida a suas esperanças e não a seus temores. Somente assim poderá manter equilíbrio adequado.

Carl von Clausewitz, Da Guerra

Clausewitz e os Modernos Jogos de Guerra

perder pode ser melhor do que ganhar

Raymond B. Furlong
Tenente-Brigadeiro



Um dos grandes paradoxos da profissão militar é que a experiência é a melhor mestra no que se refere à guerra, porém a maioria dos militares aprende sobre a guerra principalmente de estudos feitos em tempo de paz. Hoje, desaparece rapidamente nossa experiência de combate. Todos os

que participaram na Segunda Guerra Mundial e a maioria dos que serviram na Coréia deixaram as forças armadas. Até o número dos que lutaram no Vietname está diminuindo. Na ausência da guerra de verdade, os jogos de guerra nos ajudam a aprender sobre ela e a avaliar os conceitos militares.

No contexto moderno, os jogos de guerra foram introduzidos na era napoleônica por George Heinrich Rudolph Johann von Rensseltz, oficial de artilharia prussiano. Nos Estados Unidos, a tradição dos jogos de guerra iniciou-se na década de 1890 com a adoção dessas atividades pela Escola de Guerra Naval, ao passo que na Força Aérea os primórdios dos jogos de guerra surgiram na década de 1930, quando jovens capitães e majores do Campo Maxwell, em Alabama, deles lançaram mão para desenvolver conceitos estratégicos, que mais tarde concorreriam para a vitória das forças aliadas em 1945.

Na década atual, a revolução dos computadores abriu uma nova era de jogos de guerra na qual o potencial dos jogos foi muito expandido. Ao mesmo tempo em que procuramos tirar pleno partido das simulações no computador, parece-me que faríamos bem de passar em revista algumas das generalizações sobre a guerra incluídas em *Da Guerra*, o estudo clássico de Carl von Clausewitz. Efetivamente, poderia ser sumamente útil a todos os que têm que ver com o desenvolvimento dos jogos de guerra, inclusive programadores, fazer um curso intensivo especial sobre as idéias de Clausewitz.

DE MODO geral, Clausewitz acreditava que a guerra abrangia duas categorias básicas de fatores: materiais e morais. A primeira inclui as coisas tangíveis: tropas, aeroplanos, toneladas de abastecimentos, alas etc. Como todo comandante deve dominar os fatores materiais da guerra, os nossos jogos de guerra modernos precisam continuar a treinar nossos oficiais nesses e noutros aspectos mais ou menos mecânicos da guerra. As crises logísticas, como falhas no transporte aéreo, precisam ser representadas nos jogos. Também devem ser incluídas as realidades adversas da guerra, tais como o desmantelamento da estrutura de bases. Problemas desse gênero ajudam os comandantes a compreender os tipos de problemas materiais que com toda probabilidade enfrentarão em operações tais como o desdobramento para a Europa em tempo de guerra de uma unidade. Outros problemas materiais os ajudam a se preparar para o

processo de dirigir atualmente suas unidades e lutar num ambiente de guerra.

É na segunda área da guerra, a do moral, que o planejador da guerra moderna topará com os maiores reptos. E é nesse campo que *Da Guerra* pode ter a maior utilidade.

Os fatores morais da guerra, ensina Clausewitz, "contam-se entre os mais importantes..."¹. Por certo, um dos fatores morais mais significativos é o caráter do comandante. Preocupante objetivo no planejamento de jogos de guerra deve ser produzir um jogo que nos ajude a identificar e fazer evoluir os oficiais que possuem o caráter e o intelecto essenciais ao êxito na guerra. No capítulo "Do Gênio Militar" da obra de Clausewitz, tem enorme utilidade sua descrição das duas qualidades indispensáveis ao comandante. A primeira é "um intelecto que, mesmo nas horas mais difíceis, retém algumas centelhas da luz interna que conduz à verdade...". A segunda qualidade é "a coragem de seguir essa débil luz aonde quer que conduza" (p. 102). Em outras palavras, a intuição e a determinação são características especiais a ser procuradas no bom comandante e mais provavelmente se encontram num espírito "forte, de preferência ao brilhante" (p. 103). Tomadas em conjunto, essas duas qualidades (intuição e determinação) dão ao comandante a "presença de espírito" necessária para enfrentar o inesperado que faz parte integrante do ambiente de guerra (p. 103).

Tudo isto é resumido por Clausewitz numa afirmativa sobre o "tipo de mente" que tem "a maior probabilidade de revelar as qualidades do gênio militar". É "o espírito inquisidor, mais que o criador, o enfoque amplo de preferência ao especializado, a cabeça calma em vez da excitável a que, numa guerra, deveremos optar por confiar o destino de nossos irmãos e filhos e a honra da pátria" (p. 112). Acredito que os modernos jogos de guerra podem desempenhar papel importante na identificação e no aprimoramento de tais indivíduos.

O jogo de guerra que desenvolve e identifica o oficial dotado das qualidades desejáveis para exercer o comando deve reproduzir os elementos da guerra: "perigo, esforço, incerteza e acaso" (p. 104). Embora o perigo possa estar presente apenas na cabeça dos participantes, o esforço, a incerteza e o acaso devem ser parte do projeto do jogo. Um jogo de guerra deve sempre esfaltar os jogadores, dando-lhes muito que fazer e muito pouco tempo para fazê-lo. A guerra é o domínio da incerteza; "três quartas partes dos fatores em que se baseia a ação da guerra estão embuçadas na

névoa da maior ou menor incerteza" (p. 101). Parte da origem dessa névoa de incerteza é a baixa qualidade das informações. Isso não é menos verdade hoje do que quando Clausewitz observou: "Na guerra, muitos relatórios de informações são contraditórios: mais ainda são falsos e a maioria é incerta" (p. 117). O comandante no campo de batalha deve ser capaz de tolerar o estresse decorrente da tomada de decisões em meio à incerteza. Para que nossos jogos reflitam realidade, devem proporcionar os tipos de informação que os comandantes receberão em combate: correta, errada, tardia, não disponível. O jogo de guerra que só fornece informação oportuna e exata é irrealista e contraproducente. Um bom jogo de guerra mergulhará o comandante num mar de informação deficiente e de informações falhas ou inadequadas. Somente este tipo de jogo de guerra prepara o comandante para as circunstâncias que encontrará na guerra de verdade.

A ausência de informação sobre alguns fatores da guerra introduz o inesperado — parente próximo da incerteza. Como esta, o inesperado redundará em surpresas para o comandante, porém não precisa paralisá-lo. Com efeito, o comandante sagaz procurará aquilatar o que não sabe, ciente de que dar-se conta do que ignora pode concorrer para dissipar as trevas e acalmar os temores. O medo é o mais perigoso, porque induz os comandantes ao desespero e à inação.

Ao que Clausewitz escreveu sobre a incerteza e o acaso, eu acrescentaria alguns comentários sobre os desconhecidos inesperados — as coisas que o comandante não sabe que ignora. Os participantes num jogo de guerra chamariam de injusto um desconhecido inesperado, por estar além das regras básicas do jogo. Mas a guerra real não obedece regras básicas e por isso sugiro que os jogos sejam "injustos" mediante a introdução de desconhecidos inesperados. Quantos jogos de guerra apresentam aos jogadores novas armas inimigas, imaginárias mesmo, com capacidade antes não atribuída ao adversário em perspectiva? Quantos apresentam aos jogadores o fracasso catastrófico de seus próprios sistemas mais importantes?

As relações entre o treinamento e a surpresa decorrentes da incerteza, do acaso e do desconhecido fo-

ram assim habilmente descritas pelo Brigadeiro Curtis LeMay:

Com a pouca instrução que recebi, descobri ser mais provável errar do que acertar quando se vai ao local onde está voando chumbo. Assim, é possível que nos surpreendam e devemos esperar surpresas. Isto significa que nossos métodos de treinamento devem levar em conta esse fator. Os indivíduos devem ser treinados a ser surpreendidos e reagir adequadamente quando isso sucede. Para mim, isso quer dizer que devemos estar preparados para a surpresa e não apenas no treinamento do pessoal mas também nos preparativos com os sistemas de armas. A meu juízo, esta é a razão principal pela qual acho que deve haver sistemas tripulados em nossas forças estratégicas. Podem reagir muito melhor à surpresa do que os sistemas não tripulados. E tenho a certeza de que seremos surpreendidos².

Além disso, por ser a guerra uma experiência essencialmente humana, é preciso que os jogos de guerra reflitam a falibilidade do elemento humano. Se o simulacro garante aos comandantes que suas ordens serão cumpridas sem senão, o jogo é irrealista. Uma das visões mais úteis de Clausewitz é sua idéia de fricção, "o único conceito que mais ou menos corresponde aos fatores que diferenciam entre a guerra de verdade e a guerra no papel (ou no computador)" (p. 119). No mundo real, algumas ordens são executadas, outras são mal ou tardiamente cumpridas e outras nunca são obedecidas. Os jogos de guerra devem expor os comandantes a essas frustrações da realidade.

EFETIVAMENTE, se o exercício for devidamente planejado, abrangendo todos os aspectos e fatores por mim descritos, poderá muito bem terminar na frustração derradeira do participante a derrota. Visto que os americanos gostam de ganhar, jogos ganhos são notas a favor ao passo que jogos perdidos podem ser considerados injustos, irrealistas, ou as duas coisas. Assim, um jogo de guerra devidamente planejado pode perfeitamente constituir não apenas uma experiência desagradável para a maioria dos participantes como características impopular na carreira militar. Cumpre fazer com que nossos comandantes em potencial entendam que, no que se refere a jogos de guerra, é possível que quando ganhemos. Preparemo-nos para ganhar onde a vitória realmente tem importância.

Montgomery, Alabama

Notas

1. Carl von Clausewitz, *De Guerra*, editado e traduzido por Michael Howard e Peter Paret (Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1976), p. 184. Todas as outras citações com o número das páginas são dessa edição de *De Guerra*.

2. Brigadeiro Curtis E. LeMay, Entrevista feita pelo Departamento de História Oral da Força Aérea dos Estados Unidos, Base Aérea Maxwell, Alabama: Centro de Pesquisa Histórica Albert F. Simpson, março de 1965, p. 24.