

ESCOLA DE GUERRA NAVAL

CC EMANUEL RODRIGUES ZACHARIAS

SUN TZU: seus ensinamentos, aplicados e reforçados pela tecnologia, na guerra assimétrica.

Rio de Janeiro

2009

CC EMANUEL RODRIGUES ZACHARIAS

SUN TZU: seus ensinamentos, aplicados e reforçados pela tecnologia, na guerra assimétrica.

Monografia apresentada à Escola de Guerra Naval, como requisito parcial para a conclusão do Curso de Estado-Maior para Oficiais Superiores.

Orientador: CF Estevão Gomes Pinto de Abreu

Rio de Janeiro
Escola de Guerra Naval
2009

RESUMO

Este trabalho tem o propósito de analisar a validade e atualidade dos ensinamentos de Sun Tzu na guerra assimétrica, bem como, a potencialização de seus ensinamentos na Tecnologia da Informação e na guerra de informação. Decorridos mais de dois mil anos, os ensinamentos de Sun Tzu são aplicados tanto nos conflitos convencionais e não-convencionais. Na atualidade com desenvolvimento da Tecnologia da Informação observa-se que os ensinamentos de Sun Tzu são potencializados e aplicados, na guerra assimétrica. No desenvolvimento desse trabalho, inicialmente será descrito as relações entre a política, a estratégia, o poder e a guerra. Em seguida, abordar-se-á a Tecnologia da Informação e a guerra de informação, bem como a sua influência na Revolução nos Assuntos Militares. A guerra assimétrica será descrita nas suas principais formas a guerra cibernética e a guerra psicológica, onde se observa a aplicação dos ensinamentos de Sun Tzu. Finalmente, o trabalho conclui que os ensinamentos do mestre Sun Tzu permanecem atuais e, por conseguinte, permanecerão presentes nos conflitos entre os homens.

Palavras-chave: Ensinamentos. Sun Tzu. Tecnologia. Informação. Guerra.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	4
2	AS RELAÇÕES ENTRE A POLÍTICA, A ESTRATÉGIA E O PODER COM A GUERRA.....	5
3	A TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO.....	8
4	A GUERRA DE INFORMAÇÃO.....	9
5	A REVOLUÇÃO NOS ASSUNTOS MILITARES.....	13
6	A GUERRA ASSIMÉTRICA.....	18
6.1	A Guerra Cibernética.....	20
6.2	A Guerra Psicológica.....	22
7	CONCLUSÃO.....	24
	REFERÊNCIAS.....	25

1 INTRODUÇÃO

A guerra é uma das formas de se fazer política, em que os oponentes buscam impor a sua vontade, e esta pode não ser expressa abertamente, procurando futuramente obter a paz (COSTA, 2001).

Neste sentido, a estratégia, a política e o poder se relacionam com a guerra, sendo as Forças Armadas de um país o instrumento de emprego do poder para impor a vontade de um adversário sobre o outro (COSTA, 2001).

Com o desenvolvimento da Tecnologia da Informação (TI), a Revolução nos Assuntos Militares (RAM) passou a ser reconhecida como a sua manifestação na área militar (BRASIL, 2007a, p. 7-14).

Nos dias atuais, os conflitos entre adversários apresentam uma tendência a curta duração e a perda de poucas vidas em face ao desenvolvimento da TI em associação com a guerra de informação (SZAFRANSKI, 1995).

Todavia, o crescimento da informatização, relacionada com um baixo custo para sua aquisição e manutenção, possibilita a construção de sistemas complexos para a propagação de conhecimento e poder, como consequência, surge às chamadas guerras não-convencionais, da qual se destaca a guerra assimétrica (CÔRTEZ, 2002).

As guerras assimétricas por sua vez, têm se caracterizado por diferentes dimensões de uma guerra, com assimetrias de poder econômico, científico-tecnológico e de estruturação organizacional; além das assimetrias de objetivação, de resultados e comportamental (COSTA, 2001).

Nesse sentido observam-se que os ensinamentos de Sun Tzu são potencializados e aplicados nos conflitos atuais, principalmente, na guerra assimétrica sendo utilizados por ambos os adversários. Portanto, o trabalho visa contribuir para verificação dos ensinamentos de Sun Tzu atualidade.

Esta monografia tem o propósito de analisar a validade e atualidade dos ensinamentos de Sun Tzu na guerra assimétrica, bem como, a potencialização de seus ensinamentos na Tecnologia da Informação e na guerra de informação.

2 AS RELAÇÕES ENTRE A POLÍTICA, A ESTRATÉGIA E O PODER COM A GUERRA

Como preparação para abordagem da guerra assimétrica¹, Costa (2001) apresenta o contexto da política, da estratégia e do poder com a guerra, em que as três primeiras estão interligadas, na medida em que a política é a arte de estabelecer objetivos; a estratégia é a arte de se empregar o poder, para se alcançar tais objetivos, e por fim, o poder é a conjunção dos meios disponíveis para se atingir os objetivos políticos.

O poder é uma influência tão forte e “viva”, que o ser ao experimentá-lo, comportar-se-á da maneira desejada por aquele que o exerce. A demonstração de poder visa convencer alguém de que não é possível impedir quem demonstrou o poder de alcançar seus objetivos (COSTA, 2001).

Apresenta-se, ainda, o conceito moderno de estratégia de guerra, que é o de empregar o poder como força ou como influência para atingir os objetivos políticos; e o de estratégia militar, que se caracteriza pelo emprego da violência por meios bélicos, para impor a vontade de um sobre outrem, por intermédio da estratégia de ação direta² ou indireta³. E mais, que a melhor estratégia de guerra consiste em se alcançar um objetivo político por meio da estratégia da dissuasão⁴.

As estratégias de guerra e militar são, respectivamente, as estratégias da dissuasão e a do emprego da violência (COSTA, 2001, p. 2), e que devem utilizar, inicialmente, os meios psicológicos e, posteriormente, manobrar com rapidez e dissimulação, a fim de quebrar a motivação de lutar de seu adversário. Por sua vez, Sun Tzu (CLAVELL, 1997, p. 25) nos diz que “a glória suprema consiste em quebrar a resistência do inimigo [...]. Portanto, a mais perfeita forma de comandar, é impedir os planos do inimigo; depois, evitar a junção das suas forças e; a seguir, atacar o exército inimigo no próprio campo” .

O mestre chinês vai além, e complementa:

¹ Conflito caracterizado pelo emprego de meios não-convencionais contra o oponente, normalmente pela parte que se encontra muito inferiorizada, em meios de combate, guardando entre si marcantes diferenças de capacidades e possibilidades. Neste caso, normalmente o partido mais fraco adota majoritariamente técnicas, táticas e procedimentos típicos da guerra irregular (BRASIL, 2007b, p. 123).

² *Ibidem*; p. 98. No desenvolvimento das ações, predomina o emprego da massa e se busca o aniquilamento do inimigo pela batalha imediata.

³ *Ibidem*; p. 98. É enfatizado o emprego da agressão psicológica, a fim de se buscar a submissão do inimigo, quebrando-lhe a vontade de lutar .

⁴ Conceito da teoria de administração de crises que pretende que o outro não faça aquilo que você não deseja (COSTA, 2001, p. 28 e 29).

O chefe habilidoso conquista as tropas inimigas sem luta; toma as cidades sem submetê-las a cerco; derrota o reinado sem operações de campo muito extensas. Com as forças intactas, disputa o domínio do império e, com isso, sem perder um soldado, sua vitória é completa. Esse é o método de atacar com estratégias, de usar a espada embainhada. (CLAVELL, 1997, p. 26).

De acordo com Costa (2001), atualmente existem as guerras convencionais, as de destruição em massa, a irregular e a assimétrica. Dentre estas formas de guerra, a guerra assimétrica melhor se identifica com a guerra na sua forma cibernética e psicológica. Para Sun Tzu (CLAVELL, 1997, p. 26) o “cúmulo da habilidade” é subjugar o adversário sem matá-lo. Segundo Costa (2001) “na guerra, ambos os lados buscam impor uma vontade e uma paz da sua conveniência”.

Prossegue comentando que influir psicologicamente na guerra é uma batalha pela alma e pela vontade do oponente, em que a obtenção de posição no terreno é um recurso para que prevaleça a vontade de alguém sobre a de outrem.

Esclarece que, até recentemente, o estudo da guerra convergia para a teoria das guerras de destruição em massa, sem deixar de ressaltar a importância da estrutura organizacional hierarquizada, dos armamentos e do treinamento dos oficiais e de suas guarnições nas guerras, em conformidade com os padrões empregados nas guerras convencionais e irregulares. Tais padrões também podem, de certa maneira, serem aplicados à guerra assimétrica.

Complementa que a guerra de destruição em massa, ao invés de acabar com a guerra, propiciou o início de outras guerras sob novas roupagens. A guerra irregular foi ocupando o espaço deixado pela guerra convencional, e as regras de combate desta última têm reduzida aplicabilidade na outra.

Nesse contexto, verifica-se que a partir dos atentados terroristas de 11 de setembro de 2001, surge a guerra assimétrica de contexto e abrangência global, que se diferencia da guerra irregular, pois esta se limita ao espaço nacional (COSTA, 2001).

Em seu artigo, *Uma Teoria da Guerra da Informação – Preparação para 2020*, o Coronel Szafranski (1995), da Força Aérea dos Estados Unidos da América (USAF), esclarece as conotações da palavra “Guerra” segundo Martin van Creveld⁵ (1991, *apud* SZAFRANSKI, 1995, p. 11). Esclarece que guerra (*warfare*) é o conjunto de atividades letais e não-letais realizadas para subjugar a vontade hostil do adversário, que não exige uma declaração formal

⁵ Creveld, Martin van Creveld. *The Transformations of War* (New York: Free Press, 1991), p. 196-205. Palavras como guerra confundem os profissionais da guerra, por uso equivocado. Nos Estados Unidos, a Guerra (com G maiúsculo) é declarada pelos representantes de todo o povo, o Congresso. Os poderes de fazer a guerra do Executivo são, na verdade, poderes de conduzir a guerra.

de guerra, e de “estado de beligerância”. Neste sentido, guerra (*warfare*) não é sinônimo de “Guerra” (*war*).

Szafranski (1995) apresenta o pensamento de que os líderes, por uma causa e para pôr fim a um conflito⁶, necessitam da guerra de informação⁷ como ferramenta de apoio, para reprimir a vontade hostil da liderança do adversário e para enfraquecer o “mandato do céu”⁸ do líder adversário.

A guerra de informação ataca os sistemas de informação do adversário diretamente, que num sentido mais amplo abrange os conhecimentos ou as crenças destes. Pode ser empreendida como componente de um conjunto mais amplo e compreensivo de atividades hostis - uma guerra de rede ou uma guerra cibernética - ou pode ser realizada como forma singular de atividade hostil (SZAFRANSKI, 1995, p. 3).

Desta feita, para a condução da guerra de informação sobre os sistemas de inteligência dos adversários torna-se necessário entender de que maneira a Tecnologia da Informação (TI), na atualidade, interfere na guerra e modifica a organização da estrutura militar de guerra⁹.

Em face do acima exposto, pode-se concluir que a estratégia, política e poder estão relacionados, envolvendo os componentes povo e governo, e que a guerra, que abrange as Forças Armadas de um país, é um dos instrumentos de emprego do poder para impor a vontade de um adversário sobre o outro. Com relação a este aspecto, lembremos das sábias palavras do mestre chinês em seu primeiro capítulo: “A Arte da Guerra é de importância vital para o Estado. É uma questão de vida ou morte, um caminho tanto para a segurança como para a ruína. Assim, em nenhuma circunstância deve ser negligenciada” (CLAVELL, 1997, p. 17).

⁶ Enfrentamento, com disposição de lutar, entre pessoas, grupos, ou nações, com a finalidade de obter determinados ganhos, de modo a conquistar ou manter os interesses almejados (BRASIL, 2007b, p. 63).

⁷ *Ibidem*, p. 124. Conjunto de ações destinadas a obter a superioridade das informações, afetando as redes de comunicação de um oponente e as informações que servem de base aos processos decisórios do adversário, ao mesmo tempo em que garante as informações e os processos amigos.).

⁸ O homem, porém, é entendido não como indivíduo, mas como gênero humano que é representado e encarnado no imperador, o Filho do Céu. O soberano governa por um mandato que lhe é concedido pelo Céu (*Tianmings*) e somente permanecendo em harmonia com ele, consegue manter a boa ordem da sociedade e da natureza. Assim, compreende-se o homem, ao mesmo tempo, subordinado a uma ordem que lhe é superior e artífice da harmonia entre o céu e terra, entre a sociedade e a natureza (Revista “Mundo e Missão”, p. 4).

⁹ Estrutura ativada, no todo ou em parte, em caso de concretização das hipóteses de emprego constantes do conceito estratégico nacional, sendo estabelecida a partir das organizações já existentes desde o tempo de paz, tendo em vista a execução de operações militares inerentes àquelas hipóteses (BRASIL, 2007, p. 100).

3 A TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

De acordo com Cruz (2007), a *Advanced Research Projects Agency Network* (ARPANet) surgiu como parte da estratégia de defesa dos Estados Unidos da América (EUA) durante a Guerra Fria (1947-1991), possuindo uma arquitetura descentralizada para transmitir dados por diferentes caminhos, a fim de protegê-la de ataques nucleares. Ao final da referida guerra, bibliotecas, universidades etc. passaram a empregar a mesma concepção de transmissão de informações, dando origem à *Internet* e à *Web*¹⁰, tecnologias básicas de suporte à construção do ciberespaço.

Segundo Cruz (2007) o ciberespaço é uma rede de âmbito global, independente de qualquer conceito geográfico, formada por uma complexa união de redes informatizadas cuja arquitetura possui uma vertente real e outra virtual, com base em meios tecnológicos diversos, possibilitando que pessoas tenham acesso à informação. e, longe da vigilância governamental, tentem construir realidades conforme os seus interesses. Neste sentido, a *Internet* permitem submeter o mundo físico ao mundo virtual e influenciar a consciência dos indivíduos.

Percebe-se aqui, que a TI possibilita uma crescente troca e manipulação de informações no ciberespaço, conforme o interesse de quem a disponibiliza. A informação passa a ter uma grande importância no contexto local (tático) e mundial (estratégico).

Para Szafranski (1995), a TI atingiu um nível que possibilita a manipulação dos sistemas de conhecimento e crenças do adversário, que pode ser executada com pouco sangue ou pouca violência física. Essa manipulação pode ser segura ou perigosa, pois somente um exame próximo revelará o que acontecerá.

Sun Tzu propõe que possibilita ao soberano inteligente e ao bom general atacar, vencer e conquistar coisas além do alcance de homens comuns, pois, desde aquela época, ela era provida pelos espões, com o intuito de possibilitar o conhecimento do posicionamento do adversário (CLAVELL, 1997, p. 104 e 105).

Cruz e Szafranski nos levam a refletir sobre o inter-relacionamento entre a TI e a guerra de informação, bem como a influência das duas na guerra e nos conflitos futuros. Nesse sentido, os ensinamentos de Sun Tzu associados às potencialidades da TI podem culminar em guerras e/ou conflitos de curta duração e sem ou quase nenhuma perda de vida.

¹⁰ A Internet é constituída por um conjunto de redes de computadores ligadas entre si por roteadores cujos principais serviços oferecidos são o correio eletrônico e a *Web*, esta última, consiste num sistema distribuído de acesso a informações, com elos entre documentos, menu e índices localizados em diversos pontos da rede (Dicionário Eletrônico do Aurélio).

4 A GUERRA DE INFORMAÇÃO

Onde a vontade do povo, o elevado nível moral e o alto nível tecnológico existem por igual, a profissão se manterá útil e elevada. Se, porém, se perde o elevado nível moral, ocorre um efeito dominó: perde-se o apoio público, perde-se o nível tecnológico e perdem-se as Forças Armadas. (SZAFRANSKI, 1995, p. 1).

Deste modo, Szafranski (1995) propõe uma teoria de guerra de informação baseada em um conjunto de atividades amplo, voltado para a mente e a vontade do inimigo, em que os meios para a sua condução estão ao alcance de todos, e que as armas de informação são poderosas contra os combatentes e não-combatentes, e que ambos precisam ser protegidos.

Esclarece ainda, que a guerra de informação por vezes é chamada, erroneamente, de guerra de comando e controle, ou C²W, cuja intenção limita-se a usar ataques físicos e emissões eletromagnéticas contra os sistemas de informação do inimigo para isolar as forças inimigas de sua liderança.

Szafranski (1995) ressalta que os governos entendam a real capacidade das armas de informação e decidam, conscientemente, se iniciarão o seu desenvolvimento para posterior emprego. Pois quando colocadas em prática, os governos arcarão com os riscos morais e éticos envolvidos.

O ataque com armas de informação busca forçar o adversário a receber mensagens que o convençam a parar de combater por perda da capacidade de controlar suas forças ou, ainda, de permiti-lo a ter consciência de que não combatendo é melhor do que combater. Com a evolução da TI, a maneira de combater evoluiu, e os sistemas de informação tornaram os processos de tomada de decisão mais complexos.

Szafranski (1995, p. 2) apresenta a seguinte assertiva: “Os tambores aterrorizantes, faixas e gongos da guerra de Sun Tzu, ajudados pela tecnologia da informação, tornaram-se as operações psicológicas da guerra moderna”. O objetivo da guerra transformou-se, ou pode se transformar de exaustão para aniquilação e controle, segundo John Arquilla e David Ronfeldt¹¹ (1993, *apud* SZAFRANSKI, 1995, p. 2). Mais uma vez, constata-se a capacidade da TI em influenciar o meio ambiente em seu entorno e potencializar os ensinamentos de Sun Tzu.

Ao confrontar a guerra com o que é conhecido como realidade e/ou verdade, Szafranski (1995) diz que a guerra de informação pretende usar as armas de informação para

¹¹ ARQUILLA, John; RONFELDT, David. Ciberwar is Coming! *Comparative Strategy* 2, p. 141-165, April./June., 1993.

exercer influência, manipular, dominar e atacar os sistemas de conhecimentos e crenças do adversário. Paralelamente, a guerra de informação promove a crença de união e cooperação das organizações e instituições internas, e inspira nos adversários externos a crença de que o inimigo é uma força unida. Assim, as ações da guerra de informação devem ser direcionadas contra o sistema de conhecimento¹² e o sistema de crenças¹³ do adversário. Podemos observar aqui o ensinamento de Sun Tzu (CLAVELL, 1997, p. 88) de que a alteração do posicionamento das forças no campo de batalha torna seu plano obscuro para o adversário, ficando o adversário sem saber qual informação é verdadeira e qual delas não sofreu qualquer tipo de manipulação.

Nesse contexto, Szafranski (1995) apresenta como alvo da guerra de informação a mente da liderança adversária, representada, normalmente, por várias mentes individuais. Em função da concentração dos adversários, ou seja, quando respectivamente dispersos ou concentrados, suas mentes podem ser atacadas separadamente ou agrupadamente, podendo o atacante tirar vantagem do isolamento do inimigo ou atacar por meio do uso da tecnologia da informação, a fim de subjugar a liderança adversária. Caso um adversário esteja organizado em coalizão ou aliança podem existir diferentes sistemas de crença, que podem ser atacados e derrotados separadamente. Neste sentido, Sun Tzu alerta que devemos evitar a ocorrência de alianças que fortaleçam o adversário (CLAVELL, 1997, p. 25).

Observa-se que a guerra de informação e a TI, ao serem empregadas em conjunto, possibilitam incutir o modo como desejamos que o adversário perceba em sua mente os conhecimentos, as crenças e a realidade.

Neste sentido, Sun Tzu propõe que se pratique a dissimulação para confundir o exame da situação pelo adversário, obtendo-se o sucesso na guerra, ou seja:

Toda operação militar tem o logro como base. Por isso, quando capazes de atacar, devemos parecer incapazes; ao utilizar nossas forças, devemos parecer inativos; quando estivermos perto, devemos fazer o inimigo acreditar que estamos longe; quando longe, devemos fazê-los acreditar que estamos perto. Preparar iscas para atrair o inimigo. Fingir desorganização e esmagá-lo. [...], apareça quando não estiver sendo esperado. (CLAVELL, 1997, p. 19 e 20).

Prosseguindo o desenvolvimento de seu artigo, Szafranski (1995) expõe que o propósito da guerra de informação, no nível estratégico é influenciar a conduta do adversário,

¹² São organizados para coleccionar dados empíricos das sensações ou observações, para formular hipóteses, levar a efeito testes que validam ou invalidam essas hipóteses e usar o que assim se descobre como base para ação ulterior (SZAFRANSKI, 1995, p. 3).

¹³ É a orientação, implícita ou explícita, tanto dos dados empíricos, na forma de percepções verificáveis, quanto de outros dados da consciência, por exemplo: pesadelos, fobias, psicoses, neuroses e todas as outras criaturas que vivem no pântano fértil do subconsciente, do inconsciente coletivo (SZAFRANSKI, 1995, p. 3).

sem a sua consciente percepção, resultando em atos que deixem de apoiar os seus propósitos. No nível operacional, expõe que o propósito da guerra de informação é dificultar e/ou confundir o processo de tomada de decisão do adversário, de tal forma, que este não consiga agir ou se comportar de maneira coordenada ou eficaz.

Portanto, a combinação dos níveis estratégicos e operacionais na guerra de informação tem por objetivo harmonizar suas atividades, de maneira a levar o adversário a tomar decisões que resultem em ações que apóiem nossos objetivos.

Szafranski (1995) ressalta que os líderes no nível estratégico de uma campanha e os líderes no nível operacional, responsáveis pela execução da guerra de informação, precisam ter a seu tempo a resposta para determinadas questões. Os líderes no nível operacional necessitam saber por qual meio chegará a ordem de cessar as ações, e no nível estratégico, devem avaliar e considerar quando encerrar as ações contra o adversário, porque poderão causar danos colaterais aos seus sistemas de conhecimento e crença do atacante, que lamentará ter atacado.

A abordagem feita por Szafranski (1995) refere-se às sociedades pós-industriais, industriais avançadas e industriais, as quais dependem cada vez mais de sistemas de informações para a tomada de decisão, tornando-as cada vez mais vulneráveis a guerra de informação. Entretanto, as sociedades pré-industriais também são vulneráveis, a partir do momento que a guerra de informação seja empreendida contra seus sistemas de conhecimento e de crença. Deste modo, todos estão vulneráveis à guerra de informação em diferentes graus de ameaça.

Os alvos dos adversários na guerra de informação e sua interação com os níveis estratégico e tático do oponente alinham-se e amplificam os ensinamentos de Sun Tzu (CLAVELL, 1997, p. 79 e 111), quando ele conclui que “a rapidez é a essência da guerra” e “os espiões são os elementos mais importantes de uma guerra, porque neles repousa a capacidade de movimentação de um exército”.

No que tange à vulnerabilidade dos sistemas de informações, Szafranski (1995) manifesta que os Estados ou facções com grande capacidade tecnológica e econômica estão vulneráveis ao ataque de seus sistemas de informações nos níveis estratégico e operacional. Os alvos no nível operacional têm a possibilidade de produzir resultados satisfatórios, quando o adversário depende da automatização interligada a uma rede de troca de informações para combater.

O aumento da dependência dos sistemas de informações faz com que a guerra empreendida por grupos não-estatais, por exemplo, grupos terroristas, venha a se constituir,

dia após dia, em uma ameaça real. A guerra de informação estratégica empreendida por um grupo terrorista pode incluir, entre outros alvos, as instalações de produção de energia elétrica e os sistemas de comunicações. Normalmente, são ataques simultâneos, dispersos e indiscriminados a combatentes e não-combatentes, visando inicialmente difundir o sentimento generalizado de insegurança, a fim de subjugar a vontade adversária, afetando os seus conhecimentos e as suas crenças. Neste caso, os princípios de justiça e de comportamento na guerra precisam ser avaliados sempre que se considerar a guerra de informação no nível estratégico.

Comenta que a dissimulação, desinformação, propaganda e toda gama de “guerra psicológica”¹⁴ ou ataques contra os sistemas de comando e controle dos combatentes adversários, no nível operacional, são aceitáveis, porém devem ser restringidos em intensidade, pois o propósito é de subjugar o adversário reduzindo a quantidade de violência necessária. (SZAFRANSKI, 1995, p. 10).

Para Szafranski (1995) os líderes de Estado devem examinar a moralidade do emprego das armas da guerra de informação com o objetivo de regulá-las, de acordo com as necessidades no nível operacional, e proibi-las no nível estratégico e contra os não-combatentes.

Por fim, ele propõe que os Estados atuem preemptivamente na proteção das vulnerabilidades dos seus sistemas de informação, protegendo assim, os sistemas de conhecimento e de crenças e, conseqüentemente, as decisões de suas lideranças com relação a ataques diretos e indiretos, que podem ocorrer antes de qualquer declaração formal de hostilidades (SZAFRANSKI, 1995, p. 15).

Pode-se concluir que as capacidades da TI em associação com a guerra de informação potencializam os ensinamentos de Sun Tzu.

Conseqüentemente haverá uma tendência para o desencadeamento de confrontos de curta duração e com pouco derramamento de sangue para os combatentes de ambos os partidos.

Neste sentido, Sun Tzu (CLAVELL, 1997, p. 25 e 32) conclui que comandar é impedir os planos estratégicos do inimigo e atacar pelo método direto visa coordenar a batalha e pelo método indireto visa garantir a vitória.

¹⁴ Emprego de ações psicológicas destinadas a gerar emoções, atitudes ou comportamentos em grupos inimigos e hostis, com o objetivo de combalir seu ânimo, destruir o moral ou levá-los à rendição; e em grupos neutros, com a finalidade de colocá-los contra os objetivos nacionais do inimigo ou a favor dos próprios objetivos nacionais (BRASIL, 2007, p. 126).

5 A REVOLUÇÃO NOS ASSUNTOS MILITARES

A definição da Revolução nos Assuntos Militares (RAM)¹⁵ depende dos critérios e das concepções adotadas, não existindo até o presente momento, um consenso sobre os critérios.

Para a escolha de um conceito necessita-se de uma característica comum e presente na RAM, que é a grandeza das mudanças confrontadas com as capacidades militares existentes antes e após a sua ocorrência. Versa, também, sobre uma alteração marcante na forma de proceder na guerra, resultando na obsolescência da forma anterior, estabelecendo-se uma assimetria de poder contra um adversário que não deseja ou não consegue implementar a nova forma de combater.

Apresenta Garcia (2003) em seu ensaio, que a RAM encontra-se especialmente ligada às grandes potências, principalmente aos EUA e seus aliados e “[...] surge como uma forma possível de um grande poder vergar a vontade de outro menor com recurso à violência militar, dentro de limites políticos, éticos e estratégicos aceitáveis pela comunidade internacional. A necessidade de conter a violência dentro de limites aceitáveis é essencial [...]”, segundo António Telo¹⁶ (2002, *apud* GARCIA, 2003, p. 9).

Sun Tzu, ao estabelecer como regra para a execução da guerra à sua época, uma relação de proporcionalidade entre as forças combatentes, implicitamente estabeleceu uma assimetria de poder pela alteração da capacidade militar e mudança na forma de proceder à guerra, eis aqui sua regra para a guerra:

Se suas forças estão na proporção de dez para um em relação ao inimigo, faça-o render-se; se forem de cinco para um, ataque-o; se duas vezes mais numerosas, divida seu exército em dois: um para atacar o inimigo pela frente e o outro pela retaguarda; se ele responder o ataque frontal, pode ser esmagado pela retaguarda; se responder pela retaguarda, pode ser esmagado pela frente [...] (CLAVELL, 1997, p. 26).

Analisando a RAM proposta por Andrew Krepinevitch, constante do Guia para Estudos de Estratégias (BRASIL, 2007a), que estabelece as inovações tecnológicas como imprescindíveis para a sua ocorrência, pode-se observar que o desenvolvimento de novas armas proporcionou um crescente aumento da capacidade destrutiva dos armamentos

¹⁵ O desenvolvimento da RAM terá por base o capítulo 7 do Guia de Estudos de Estratégia, publicação EGN 304B e as páginas do livro *La guerre et la Paix – Approches contemporaines de la sécurité et de la stratégie*, de Charles-Philippe David, editado em 2000 pela “Presses de la fondation nationale des Sciences Politiques” – Paris”.

¹⁶ TELO, António. *Reflexões sobre a Revolução Militar em Curso*. Lisboa, Nação e Defesa nº103, 2002.

existentes, com o consequente aumento do número de mortos e de derramamento de sangue. Em algum momento, o aumento dos gastos financeiros, com a guerra, por parte dos Estados, provocou o empobrecimento do povo.

Com o início do desenvolvimento da TI, para alguns estudiosos, “A RAM” ou a RAM atual, passa a ser reconhecida como a sua expressão na área militar.

A RAM atual significa “a aplicação de forças militares precisas contra as infra-estruturas de comunicações e de comando inimigas, a aceleração do desenvolvimento das operações militares e a dominação no plano da manobra e da informação, guiando o combate na totalidade do espaço” (LATHAM, 1999).

A tecnologia torna compreensível a modificação organizacional ocorrida nas doutrinas militares, por sua vez, a natureza da tecnologia altera a natureza estratégica, e qualquer novidade tecnológica pode aperfeiçoar e imprimir uma revolução do pensamento estratégico.

O controle da tecnologia e da informação possibilita a produção da arma inteligente de destruição pontual, que controlada à longa distância por combatentes capacitados, objetiva reduzir os possíveis danos colaterais. Logo, a guerra com sistemas de comando e controle em tempo real possibilita operações integradas, assim, os alvos primários a serem atacados na força adversária são os sistemas de combate e os centros de decisão, e os alvos secundários são os centros militares, salvaguardando, na medida do possível, a população civil existente nas proximidades desses centros.

Neste sentido, a RAM concretiza o desempenho imaginado por Sun Tzu de vencer a guerra sem combate (terrestre) prolongado e com economia de vidas. (CLAVELL, 1997, p. 22 e 25).

O estudo das implicações estratégicas da RAM na estrutura das forças armadas será tal que, as novas forças armadas serão versáteis, com efetivo reduzido e dedicadas à aplicação das estratégias indiretas para vencer, como proposto por Sun Tzu.

A RAM apresenta-se como uma arma de utilização mais fácil e mais tolerável do que as armas nucleares e clássicas, assim sendo pode se tornar trivial o uso da RAM em confronto entre os Estados possuidores de determinados elementos da RAM. Tal fato anulará a superioridade proporcionada, e por hora o que podemos afirmar é que não elimina os riscos de uma corrida armamentista.

Em contrapartida, Silva (2004) apresenta como exemplo as Guerras do Vietnã, do Líbano, do Kosovo e da Somália, em que os EUA, apesar de serem mais fortes e possuidores de tecnologia superior, lutaram uma guerra que favoreceu quem tinha menos meios, o que

provocou um grande número de mortos de ambas as partes.

Para vencer as limitações psicológicas e políticas provocadas pela opinião pública e pela mídia, com relação ao envolvimento dos EUA em cenários distantes e com grande número de mortos, os governos dos EUA passam a considerar a guerra travada por meio da supremacia aérea, com pouco envolvimento das forças terrestres. É a guerra: “nós atiramos e eles morrem” (SILVA, 2004).

Em complemento, Silva (2004) acrescenta que o Secretário de Defesa da administração Bush filho, Donald Rumsfeld, propõe com a finalidade de devolver aos EUA toda a sua liberdade de ação política e militar, uma nova guerra para o século XXI, com emprego de duas ferramentas básicas: o uso intensivo da alta tecnologia e a ação decisiva de tropas especiais, ou de elite, visando decapitar o inimigo, sendo o cerne da nova doutrina o princípio de que a “velocidade supera a massa”.

Neste contexto, os objetivos que desencadearam a Guerra contra o Iraque (2003), levaram em consideração uma constante e uma crescente potencialização da “Revolução Tecnológica em Assuntos Militares”. A guerra deveria ser barata, rápida e com zero morte (do lado americano).

Conclui e ensina Sun Tzu (CLAVELL, 1997, p. 25) que o princípio geral da guerra consiste em “tomar o país inimigo totalmente e intacto; danificar e destruir não são tão bons. Assim, também é melhor capturar um exército inteiro que destruí-lo; capturar um regimento, um destacamento ou uma companhia, sem aniquilar”.

Sun Tzu busca uma guerra rápida e com poucas perdas de material e de pessoal, por entender que a guerra provoca gastos para o Estado e sofrimento para o povo, ou seja, quanto mais longa e demorada torna-se a guerra, mais custosa e desgastante será para o Estado.

Para Lawrence Freedman¹⁷ (2000, *apud* MOURA, 2000, p. 9), RAM não será efetiva para fazer frente às guerras assimétricas entre Estados fortes e Estados quebrados, em que a violência é descentralizada, privatizada e selvagem, com emprego aparentemente limitado em conflitos de baixa intensidade.

O Estado detentor da RAM encontra-se vulnerável à ataque de sua rede de computadores por ator não estatal, podendo a RAM melhor atender a este ator, caso tenha acesso à mesma. (BRASIL, 2007a).

Além da RAM, surgiram dois pontos de vista. São eles, a guerra assimétrica,

¹⁷ DAVID, Charles-Philippe *La guerre et la Paix – Approches contemporaines de la sécurité et de la stratégie*. Montreal, Canadá; “Presses de la fondation nationale des Sciences Politiques”, 2000.

antagônica à RAM e a guerra irrestrita, que introduz em seu cerne a novidade de analisar os conflitos militares ou não.

Antes de analisar propriamente dito as Guerras Assimétrica, à luz dos ensinamentos de Sun Tzu, faremos uma análise da RAM como fator de maior risco de uma guerra e a nova ameaça que envolve a RAM para os países tecnificados.

A aplicação da informatização agrega à RAM um aumento do risco de uma guerra¹⁸, no âmbito militar tem modificado diversos conceitos da Arte da Guerra, entre eles, “a névoa da guerra” de Von Clausewitz.

Atualmente, a informatização atingiu nas forças armadas, dos países desenvolvidos, um patamar de altíssima tecnologia, possibilitando a compilação e a tomada de decisão em tempo real das informações de nossas e da força oponente. Surge o conceito de Comando, Controle, Comunicações, Computadores, Inteligência, Vigilância e Reconhecimento (C⁴IVR).

A combinação de C⁴IVR com sistemas de armas e munições inteligentes minimizam as baixas em combate e reduzem a duração dos conflitos armados em teatros de operação limitados.

Neste momento, pode-se fazer um paralelo entre o IVR da guerra atual com o que Sun Tzu (CLAVELL, 1997, p. 22, 105 e 111) propôs de que não existe benefício em se prolongar uma guerra, devendo ser concluída com brevidade. Ele também enfatiza a importância dos espões para a obtenção das informações que permitam a movimentação com segurança da força (terrestre).

Consequentemente, os óbices por parte do público civil e da mídia reduziram-se. Disso resulta a tentação política de adotar a guerra como forma útil e eficaz de comportamento no relacionamento internacional, para obter objetivos limitados. A informatização bélica cria duas recentes vulnerabilidades: os ataques informatizados capazes de comprometer os sistemas correlatos e o fácil acesso a recursos informatizados no atual mundo globalizado.

Segundo Côrtes (2002), para entender essas vulnerabilidades é interessante considerar como os estudiosos dos EUA visualizam as características e as consequências da Ação Bélica Estratégica Informatizada (ABEI):

¹⁸ O desenvolvimento da RAM, a partir deste ponto, passa a ter por base o artigo *A Defesa Nacional diante do Pós-Modernismo Militar*, de Marcos Henrique C. Côrtes, editado em 2002 pela A DEFESA NACIONAL - Revista de Assuntos Militares e Estudos de Problemas Brasileiros nº 792 - Rio de Janeiro.

a) Tem-se como consequência que, “Qualquer um pode atacar”, face o baixo custo para manter micro-computadores em rede, o aumento do número de oponentes com maior capacidade de construir sistemas complexos para propagação de conhecimento e de poder;

b) As fronteiras entre os Estados tornaram-se imprecisas, criando novos problemas demográficos, burocráticos, conceituais, de jurisdição e de obsolescência das políticas estratégicas, doutrinárias e de missões, logo resulta em, “Poder-se não saber quem está sendo atacado, por quem e quem é o responsável”;

c) Deve-se ampliar a percepção para os acontecimentos, pois Estados e organizações não-estatais possuem uma grande capacidade de manipular as informações, e os governos têm capacidade inferior para obter apoio interno em questões controversas, logo “Pode-se não saber o que é fato”;

d) Determinada inteligência estratégica permanece indisponível em face a métodos de busca com eficácia reduzida e associada à difícil identificação das vulnerabilidades dos alvos buscados pelos oponentes, logo “Pode-se não saber quem serão os adversários ou quais suas intenções ou capacidades”;

e) Difícil execução de um alerta tático (AT) e avaliação do ataque (AA) em face da complexidade dos sistemas permitirem ataque e recuo com rapidez, enfim “Pode-se não saber quem está sob ataque, quem está atacando ou por que meios”;

f) A criação e a manutenção das coalizões tornam-se mais complicadas, pois existe a assimetria de vulnerabilidades e quando em situação de crise, os aliados avaliam as vulnerabilidades, entre si por ocasião de uma Ação Bélica Informatizada (ABI) , consequentemente “Pode-se depender de outros, que são (mais) vulneráveis”; e

g) A vulnerabilidade das instalações cibernéticas no território dos EUA pode proporcionar alvos estratégicos para a ABI, desse modo “Perde-se o território nacional como santuário”.

Percebe-se que para vencer uma guerra é necessário ter uma rede de informações confiável, atualizada em tempo real, referente às ações que o oponente está executando e em que está pensando em executar, ou seja, saber a vontade, o desejo, o pensamento, o propósito dos planos e as deliberações. Para tal, Sun Tzu (CLAVELL, 1997, p. 111) defendia o uso de espões, pois ele dizia serem estes os elementos mais importantes de uma guerra, uma vez que possuíam o conhecimento da capacidade de movimentação do exército oponente.

A presença de avanços na tecnologia associadas as ações bélicas, acrescentada à revolução tecnológica e organizacional da informática, requerem mudanças doutrinárias com alteração daquilo que constitui ameaça nos conflitos, como por exemplo, a guerra cibernética.

6 A GUERRA ASSIMÉTRICA

Costa (2001) argumenta que nos modernos estudos estratégicos do cenário internacional as novas causas da insegurança decorrem da guerra assimétrica.

A guerra assimétrica é um tipo de guerra, entre atores estatais e não-estatais, que entre os seus atributos estão a baixa intensidade dos conflitos durante um longo período, sem limite definido do campo de combate e do armamento empregado, logo não existe a frente e a retaguarda de combate, como na guerra convencional (SILVA, 2004).

Silva (2004) acrescenta que a guerrilha é uma das mais antigas formas de combate assimétrico e de certa maneira, já previsto por Sun Tzu, apresenta também que o uso em larga escala, de meios não-convencionais de combate, com o uso maciço de meios eletrônicos, virtuais seria uma outra dimensão da guerra assimétrica.

Para Sun Tzu (CLAVELL, 1997, p. 22), não existe exemplo de guerra prolongada que possa beneficiar a um Estado. Só quem conhece os efeitos desastrosos de uma guerra prolongada pode compreender a importância de terminá-la com rapidez. Só quem estiver familiarizado com os danos da guerra pode compreender a forma mais vantajosa de prosseguir com a mesma. A guerra assimétrica é um exemplo de guerra prolongada.

Neste tipo de guerra podem ser empregadas diversas formas de atuação, as quais se destacam a guerra psicológica e a com armamento usual. Além disso, manifesta-se durante o período de paz e se caracteriza por apresentar as assimetrias mencionadas na introdução, em busca do desgaste do oponente.

O objetivo da guerra assimétrica é a imobilização do oponente, procurando tirar o seu sentimento de segurança por meio do controle da sua racionalidade e da sua moral, abrindo as portas para o caminho da vitória.

Sun Tzu emprega a tática da surpresa, atacando os pontos fracos do oponente (CLAVELL, 1997, p. 38) para romper a evolução contínua e coerente dessas forças no tempo e no espaço, por meio de um movimento de infiltração com um instante para se reunir, efetuar a ação e se dispersar.

O emprego pontual e restrito da força busca o maior efeito destrutivo possível na organização do adversário. Os alvos e locais de ataques da guerra assimétrica são ilimitados, conseqüentemente, a outra parte não possui um alvo definido, o que limita a sua defesa e o emprego do armamento (COSTA, 2001).

Na guerra assimétrica, os seus militantes são idealistas e podem ser militares ou civis, e a execução de suas tarefas possui suas próprias regras de luta. Os militantes podem ser

classificados como atuantes ou simpatizantes, sendo que os atuantes subdividem-se em ativos e passivos. Normalmente, os militantes estão camuflados, o que torna a sua detecção pouco provável.

No aspecto psicológico, é importante que os militantes sejam vitoriosos nos primeiros embates e que criem: condições para a divisão política do inimigo; levem os soldados do inimigo a não acreditar na própria vitória; e busquem aniquilar o inimigo psicologicamente” (COSTA, 2001).

Ensina-nos Sun Tzu, (CLAVELL, 1997, p. 23) no que se refere a matar o inimigo, nossos soldados devem ser recompensados com bens do inimigo. Nos dias de hoje, podemos fazer um paralelo e afirmar que a recompensa do militante pode ser um bem tangível ou mesmo intangível, como ocorre nos conflitos étnico-religiosos.

A guerra assimétrica pode empregar todas as formas de guerra, e a qualquer momento pode ser mudada a sua forma de condução empregando novas capacidades, de forma que o inimigo não esteja preparado ou esperando o ataque, procurando assim, atingir o seu modo de pensar e de sentir, ou seja, sua moral e sua vontade de lutar. Para tal, devem ser desenvolvidas as operações psicoinformativas, que têm por objetivo a difusão de pensamentos para imobilizar o inimigo, de tal maneira que ele se sinta sem vontade de lutar. (COSTA, 2001).

Segundo Bermúdez (2004), Sun Tzu, por meio de uma analogia, compara o emprego das forças de combate com a flexibilidade da água, batendo contra as fraquezas do inimigo e evitando os seus pontos fortes, podendo atacar o lugar que o inimigo não protege (CLAVELL, 1997, p. 38), e que após obter a vitória, não se deve repetir à mesma tática, de acordo com as circunstâncias.

Quando a guerra assimétrica atingir o objetivo de quebrar a moral do inimigo, imobilizando o oponente por meio de ataques rápidos e de curta duração, com grande efeito psicológico e destrutivo da organização do oponente, está em conformidade com os ensinamentos de Sun Tzu, e aproxima-nos da vitória, na acepção de quebrar a vontade do inimigo em permanecer lutando.

Segundo Silva (2004), finda a Guerra do Vietnã (1968-1975), o comando americano percebe que toda guerra é política, necessitando de uma coesão política de objetivos, caso contrário os meios militares serão inúteis.

Além disso, comenta que Sun Tzu, tinha entre as suas máximas preferidas a idéia de que a superioridade de meios deve possibilitar “a moldagem do campo de batalha”. Enfim, quem tem mais meios pode, e deve decidir quando, onde e como lutar, recusando-se a travar a

luta nos termos impostos pelo adversário. Esta máxima exerceu grande impacto sobre as formulações da moderna estratégia americana. Assim, nas guerras subseqüentes, os americanos procuraram tirar o maior proveito de sua superioridade, moldando o campo de batalha, dando ênfase à superioridade aérea e ao emprego de bombardeios.

Nesse sentido a Guerra do Golfo (2003), a estratégia dos EUA apresentou certa paralisia no que tange às suas forças terrestres. Para solucionar tal paralisia, Donald Rumsfeld estabeleceu o axioma “velocidade vence massa” – baseada no desenvolvimento tecnológico – associado ao conceito C⁴IVR. Tratou-se de um avanço centrado em meios mecanizados, com apoio aéreo direto para a condução de uma operação de decapitação (SILVA, 2004).

De acordo com Silva (2004), após os primeiros dias de maio de 2003, surgiram as primeiras vítimas do pós-guerra. Diariamente, o alto comando americano contabilizava as baixas e os ataques contínuos contra alvos da infra-estrutura do Iraque e partidários dos EUA. Em alguns meses as baixas americanas já somavam 1640 homens e 12.000 feridos.

Cabe ressaltar que não existia um plano alternativo, uma vez que a situação de resistência não estava prevista na nova guerra de Donald Rumsfeld. Tem início uma fase de terrorismo, seqüestros e as operações de guerrilha passam a dominar no Iraque, visando “quebrar a vontade política” do mais forte. Inicia-se uma guerra de resistência contra a ocupação pelos militares EUA (SILVA, 2004).

O que falhou? Afinal, os EUA ganharam a guerra, mas não obtiveram a paz. Os EUA avaliaram incorretamente o sentimento de nacionalismo iraquiano, faltou uma abordagem social e histórica das condições da guerra, o desmantelamento das forças militares e policiais iraquianas tão logo a coalizão ocupou o país, quando o normal seria o aquartelamento deste efetivo.

Os EUA aprenderam que podem, e devem moldar o campo de batalha, capítulo III – A Espada Embainhada - porém falharam na máxima de Sun Tzu referente a regra na guerra:

Pode-se assim fazer um paralelo e ver claramente a presença dos ensinamentos de Sun Tzu permeando a guerra assimétrica e a guerra convencional, com o emprego de maneira correta e incorreta de seus ensinamentos.

6.1 A Guerra Cibernética

A guerra cibernética é definida como:

Conjunto de ações para uso ofensivo, defensivo de informações e sistemas de informações para negar, explorar, corromper ou destruir valores do adversário

baseados em informações, sistemas de informações e redes de computadores. Estas ações são elaboradas para obtenção de vantagens tanto na área militar quanto na área civil. (BRASIL, 2007, p. 123).

Na atualidade, as informações podem ser obtidas na Internet, e mais, com o processo de globalização, as operações dos mercados financeiros internacionais tramitam por meio de transações eletrônicas, e os sistemas de informação necessários para o funcionamento da sociedade encontram-se interligados através de computadores em rede (DUTRA, 2001, p.1).

Para Dutra (2001), a guerra cibernética, ao se expandir, necessariamente abrange o patrocínio estatal, que no contexto militar observa-se uma hostilidade entre dois Estados no decorrer das operações. A exploração dos sistemas de comando e controle e sistemas de armas da força oponente podem levar a uma superioridade no campo de batalha, e os alvos deixam de ser os seres humanos e as instalações, passando a ser os computadores.

Para Sampaio (2001), as possibilidades são inimagináveis, e como os sistemas militares e civis atuais dependem dos computadores, determinados sistemas vitais já se encontram automatizados, e mais, é delegado aos computadores atuarem automaticamente em face da necessidade de redução do tempo de reação. Caso ocorra a invasão destes sistemas, toda uma estratégia de defesa pode ser desativada ou inutilizada e levar pela “paralisação estratégica” um país à capitulação.

Prossegue afirmando que a guerra cibernética não se limita à guerra eletrônica ou à guerra de informações, abrange as operações de guerra psicológica, o terrorismo e a psicologia do medo, que permitem o domínio sem o uso do combate direto convencional. Logo, a guerra cibernética pode ser utilizada pelas forças armadas ou terceirizada, estando ambas sob o comando político de um Estado.

Neste sentido, possivelmente a guerra cibernética seja a forma de “guerra total” que pode vir a ser aplicada no século XXI, sendo que é evidente que o conceito abrange aquilo que os grandes teóricos da guerra, tanto Liddel Hart como Fuller, entendiam como “paralisação estratégica”.

A guerra cibernética visa paralisar o oponente pela infiltração em suas redes de computadores, que coordenam as atividades vitais, provocando o caos e, conseqüentemente, um estado generalizado de medo. Tal paralisação possibilita a degradação das defesas convencionais, e com o uso de técnicas de infiltração, pode ser complementada pela utilização de ações terroristas, ações de guerra psicológica e notícias falsas veiculadas pelos meios de comunicação de massa, destruindo a coesão, a capacidade de resistência e por fim obtendo o colapso total, ou seja, a “paralisação estratégica”, elevada a um potencial nunca antes

previsto. (SAMPAIO, 2001, p. 4).

Segundo Dutra (2001, p. 2) “no contexto da guerra cibernética, quando dizemos “quebrar a resistência do inimigo sem lutar”, estamos nos referindo a uma luta no mundo real, pois embora a guerra cibernética permita que se quebre a resistência de um oponente sem qualquer litígio no mundo cinético, no mundo cibernético estão de fato ocorrendo conflitos”.

O parágrafo anterior remete a máxima de Sun Tzu: “Lutar e vencer todas as batalhas não é a glória suprema; a glória suprema consiste em quebrar a resistência do inimigo sem lutar” (CLAVELL, 1997, p. 25).

Neste ponto, surgem duas questões no que se refere à guerra cibernética: pode um computador ser considerado uma arma? ; e um “hacker” terá que conceituação?

O computador, em si, não é uma arma, mas o que ele pode realizar coloca-o nesta categoria, e mais, provavelmente o seu emprego seria como arma de destruição de massa.

Os “hacker” são difíceis de serem distinguidos entre aqueles que estão realizando um ato premeditado ou acidental ou a ocorrência de um acontecimento natural.

Comenta Sampaio que o livro “Guerra Irrestrita”, de autoria dos coronéis Quiao Liang e Wang Xiangsi propõem a idéia de paralisia estratégica com emprego da guerra cibernética.

6.2 A Guerra Psicológica

De acordo com Nascimento (1995), a guerra psicológica é um dos ramos das operações psicológicas. O quadro abaixo visa apresenta as suas características.

Características	Público - Alvo	Resultado	Finalidade em relação ao Inimigo	Finalidade em relação ao Neutro	Caráter
Guerra Psicológica	Hostil ou Inimigo e o neutro	Emoções Atitudes Comportamento	Combater seu ânimo e Destruir seu Moral, ou levá-los a rendição.	Influenciar Contra os Objetivos do Inimigo	Destrutivo

Segundo Garcia e Saraiva (2000), as guerras baseadas na Revolução dos Assuntos Militares, faz uso da guerra de informação, como vetor moderno da guerra psicológica. Atualmente, o mais importante é o controle da informação, quanto ao acesso, o controle e o seu processamento com o objetivo de obter a sua transformação em conhecimento e depois partilhá-lo.

De acordo com Garcia (2000), o Terrorismo visa desgastar o Poder a que desafia ou a que rejeita, do que derrubá-lo. Procura utilizar a mídia junto da opinião pública, bem como os efeitos psicológicos causados nos adversários. É uma desterritorializada e por vezes acéfala que também passa a empregar a guerra cibernética. A situação mais perigosa, é aquela em que o terrorismo se configura com organização autônoma, dotada de meios importantes, e cuja trajetória político-operacional é uma incógnita

7 CONCLUSÃO

Inicialmente, foram abordadas as relações entre a política, a estratégia e o poder com a guerra, posteriormente, a influência da tecnologia da informação, da guerra de informação e da Revolução nos Assuntos Militares nos conflitos da atualidade, onde se destacam a guerra assimétrica e as suas duas principais formas de expressão.

Durante o desenvolvimento desta monografia foram apresentados situações e exemplos da observância dos ensinamentos de Sun Tzu na atualidade. Destacou-se o papel da Tecnologia da Informação e da guerra de informação como elementos potencializadores desses ensinamentos, bem como a sua aplicação na guerra assimétrica representada pelas guerras cibernética e guerra psicológica.

Desta feita, observou-se que os ensinamentos de Sun Tzu apresentam validade nos dias de hoje, destacando-se a importância do conhecimento da informação, a necessidade dos conflitos serem de curta duração e com pouca perda de vida e o trabalho da mente do adversário para se obter a vitória.

Com o desenvolvimento da Tecnologia da Informação e da guerra de informação, verificou-se que os principais ensinamentos de Sun Tzu foram aplicados durante os conflitos ocorridos no século XX e no início do século XXI, com destaque para a Guerra do Golfo (2003).

Vale salientar, que na Guerra do Golfo (2003) observa-se os preceitos da guerra assimétrica aplicados por parte dos iraquianos contra a superpotência dos EUA, por meio de uma guerrilha com a intenção de reduzir o moral das tropas estadunidense.

Portanto, conclui-se que os ensinamentos do mestre Sun Tzu permanecem atuais e, por conseguinte, permanecerão presentes nos conflitos entre os homens. Pois, esses ensinamentos são reconhecidos e aplicados nas guerras atuais, sejam convencionais ou não, e também em seus diferentes níveis, ou seja, em seu nível político, estratégico, operacional e tático. Além disso, as aplicabilidades desses ensinamentos independem do acelerado desenvolvimento tecnológico, da diversidade dos conflitos e do poder envolvido entre os beligerantes.

REFERÊNCIAS

BERMÚDEZ, Brúmmel Vasquez. *A Guerra Assimétrica à luz do pensamento estratégico clássico*. Rio de Janeiro: Escola de Guerra Naval, 2004. 19 p. Ensaio. Disponível em: <<http://www.egn.mb/revistaEgn.htm>>. Acesso em: 10 abr. 2009.

BRASIL, Os Fundadores do Pensamento Estratégico, Guia de Estudos de Estratégia. Escola de Guerra Naval. EGN 304-b. Rio de Janeiro, 2007b.

CEPIK, Marco. et al. *Guerra Assimétrica de Digitalização: comparação entre as doutrinas americana e chinesa da guerra assimétrica e estudo sobre a modernização das forças armadas chinesas*. Rio Grande do Sul. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, maio 2006. 31 p. Disponível em: < <http://www6.ufrgs.br/nerint/folder/pesquisas/pesq4.pdf>>. Acesso em: 07 abr. 2009.

CÔRTEZ, Marcos Henrique C. A Defesa Nacional diante do Pós-Modernismo Militar. *A Defesa Nacional - Revista de Assuntos Militares e Estudo de Problemas Brasileiros*, Rio de Janeiro, n 792, p. 4-32, jan./abr. 2002.

COSTA, Darc Antônio da Luz. *Visualizações da Guerra Assimétrica*. Rio de Janeiro: Centro de Estudos Estratégicos da Escola Superior de Guerra (ESG), 2001. Disponível em: <<http://www.esg.br/cee/artigos/darc7.pdf>>. Acesso em: 21 abr. 2009.

CRUZ, Mário Jorge Nunes. *Guerra de Informação*. Disponível em: < <http://bloguedomario.blogspot.com/2007/12/guerra-de-informao.html>>. Acesso em: 12 jul. 2009.

DUTRA, André Melo Carvalhais. *Introdução à Guerra Cibernética: a necessidade de um despertar brasileiro para o assunto*. São José dos campos. Instituto Tecnológico da Aeronáutica, 4 p. Disponível em: <http://www.sige.ita.br/IX_SIGE/Artigos/GE_39.pdf>. Acesso em: 29 jun. 2009.

FRANCO, Bruno. *Derrotadas as forças militares iraquianas, os Estados Unidos enfrentam os insurgentes no Iraque em uma forma diferente de conflito: a Guerra Assimétrica*. Rio de Janeiro. *Jornal da Universidade Federal do Rio de Janeiro*, novembro 2005. 2 p. Disponível em: < <http://www.jornal.ufrj.br/jornais/jornal10/jornalUFRJ1003.pdf>>. Acesso em: 07 jul. 2009.

FRANÇA, Júnia Lessa; VASCONCELLOS, Ana Cristina de. *Manual para normalização de publicações técnico-científicas*. 8. ed. Belo Horizonte: UFMG, 2007. 258 p.

GARCIA, Francisco Proença. *Tipologias de Guerra*. Lisboa: Visor Militar Francisco Garcia, 29 p. Ensaio. Disponível em: <http://triplov.com/miguel_garcia/tipologias_de_guerra/>. Acesso em: 28 ago. 2009.

GARCIA, Francisco Proença; SARAIVA, Maria Francisca. *O Fenômeno da Guerra no Novo Século - Uma Perspectiva*. Lisboa: Visor Militar Francisco Garcia, 26 p. Ensaio. Disponível em: < http://www.triplov.com/miguel_garcia/guerra/>. Acesso em: 28 ago. 2009.

_____.Ministério da Defesa. *MD35-G-01: Glossário das Forças Armadas*. Brasília, 2007a. 4ª edição.

NASCIMENTO, Ronaldo Paz do. As Ações Psicológicas e os Teóricos da Guerra. *A Defesa Nacional - Revista de Assuntos Militares e Estudo de Problemas Brasileiros*, Rio de Janeiro, n 767, p 71-92, jan./mar. 1995.

SAMPAIO, Fernando G. *Ciberguerra: guerra eletrônica e informacional um novo desafio estratégico*. 26 abr. 2001. 21 p. Disponível em:< <http://www.defesanet.com.br/esge/ciberguerra.pdf>>. Acesso em: 07 abr. 2009.

SILVA, Francisco Carlos Teixeira da. *Como os EUA decidiram atacar o Iraque*. Disponível em:<http://www.pfilosofia.xpg.com.br/geocities/mcrost07/20050707a_a_guerra_do_iraque.htm>. Acesso em: 07 jul. 2009.

SZAFRANSKI, Richard. *Uma Teoria da Guerra de Informação: Preparação para 2020*. Disponível em: <<http://www.au.af.mil/au/cadre/aspj/apjinternational/apj-p/1995/3tri95/pszafra2.html>>. Acesso em: 29 jun. 2009.

TZU, Sun, *A Arte da Guerra*. Tradução José Sanz. 19. ed. Rio de Janeiro: Record. 1997. 114 p. Versão inglesa de: James Clavell. Original japonês.

