

# Desvendando Padrões de Pensamento Ocultos na Guerra

## O Jogo de Go comparado ao Xadrez



Maj Jamie Richard Schwandt, Exército dos EUA

Usamos metáforas e analogias para nos ajudar a ligar os pontos e desvendar padrões de pensamento ocultos. Elas nos proporcionam uma maneira para ir bem além do significado das palavras e são ferramentas que guiam o modo pelo qual pensamos e agimos. O Gen Ex David Perkins descreve como o Comando de Instrução e Doutrina (TRADOC) do Exército dos EUA está preparando o Exército para a guerra do futuro em “Big Picture, Not Details,

Key When Eyeing Future” (“A Visão Maior, Não os Detalhes, é a Chave ao Preparar-se para o Futuro”, em tradução livre). Perkins utiliza metáforas à medida que compara a guerra aos jogos de damas e xadrez:

Damas e xadrez são jogados no mesmo tipo de tabuleiro, mas os jogos são bem diferentes. Por muito tempo, o Exército tem estruturado as forças segundo uma visão do mundo “baseada nas damas.” Hoje, estamos mudando



para uma apreciação do mundo “baseada no xadrez”. Nesse mundo, há muitos caminhos para a vitória; poucos eventos permitem uma extrapolação linear. A vitória já não vem da destruição das peças do oponente, mas pela remoção de todas as opções dele. Ao empregar peças com capacidades variadas de uma forma orquestrada, cria-se múltiplos dilemas que, ao longo do tempo, erodem a determinação do oponente de continuar<sup>1</sup>.

Perkins tenta usar um argumento da analogia; porém, essa é uma analogia falsa. Ele tenta comparar a visão contemporânea da guerra do Exército dos EUA ao jogo de damas e compara a visão futura ao xadrez. Eu argumento que as Forças Armadas dos EUA já estruturaram as forças usando uma visão baseada no xadrez, não em damas. O modo americano e ocidental de combater é uma expressão da teoria de Carl von Clausewitz e Antoine-Henri Jomini<sup>2</sup>. O modo de Clausewitz é semelhante ao xadrez, pelo qual concentra a energia das suas forças em um centro de gravidade. A obsessão com o centro de gravidade já levou a um número de desastres custosos para as Forças Armadas dos EUA, isso inclui os conflitos no Vietnã, Iraque e Afeganistão. Ao analisar a aplicação do “Modelo Strange” [estratégia para determinar as vulnerabilidades inimigas — N. do T.] nos conflitos no Iraque (1991 e 2003), Robert Dixon afirma:

A fixação na Guarda Republicana (centro de gravidade operacional) e em Bagdá (centro de gravidade estratégico) levou os líderes militares a desconsiderarem o surgimento de algo que não se encaixou em seu modelo. Eis o verdadeiro perigo do termo: enquanto buscam pelo ponto focal de Clausewitz (algo central, a fonte de todos os poderes, o núcleo etc.) líderes se esquecem de que não estão observando um sistema estático. Os sistemas dinâmicos não têm centros de gravidade e, se tivessem, eles se moveriam constantemente<sup>3</sup>.

Na realidade, Perkins está retrocedendo a estratégia para a visão baseada no xadrez, usada pelo Gen Ex William Westmoreland durante a Guerra do Vietnã.

**Página anterior:** Militares do 3º Regimento de Cavalaria conduzem um *briefing* de operações durante um exercício no Centro Nacional de Adestramento, em Fort Irwin, Califórnia, 15 Fev 18. (Cb Esmeralda Cervantes, Exército dos EUA)

Evidência disso pode ser encontrada no novo Manual de Campanha 3-0, *Operações* (FM 3-0, *Operations*). O FM 3-0 marca uma mudança de estratégia militar e um regresso de foco para as operações de combate terrestre em larga escala contra ameaças quase equiparadas, onde os beligerantes possuem tecnologia e capacidades semelhantes às Forças Armadas dos EUA. O Gen Ex Mark Milley, Comandante do Exército dos EUA, analisou o teor do novo manual de campanha e concluiu:

Os adversários, incluindo a Rússia, China, Irã e Coreia do Norte, passaram as últimas duas décadas estudando os pontos fortes e as vulnerabilidades das Forças Armadas dos EUA, enquanto o país lutava contra grupos terroristas. Essas nações têm investido na modernização das suas forças armadas e se prepararam para explorar as vulnerabilidades criadas na medida em que os Estados Unidos se mantiveram focados na luta contra insurgentes<sup>4</sup>.

As Forças Armadas dos EUA, tal com no xadrez, se concentram na centralidade da força física e na manutenção de uma vantagem de capacidades. Porém, são fracas em relação à estratégia e ao estrategema<sup>5</sup>.

Eu argumento que, para realmente compreender ameaças como Coreia do Norte e China, precisamos mudar de uma abordagem baseada no xadrez para um método baseado no Go; isso é onde encontraremos um verdadeiro entendimento da complexidade. Enquanto o xadrez é um jogo de competição baseado no poder que representa o modo norte-americano de combater, o Go é um jogo baseado em habilidades que representa o modelo chinês<sup>6</sup>. Além disso, um entendimento sobre o Go nos ajudará a preencher a lacuna entre como o Exército dos EUA percebe o conflito e como

**O Maj Jamie Schwandt** é oficial de logística da Reserva do Exército dos EUA. É bacharel e mestrado pela Fort Hays State University e doutorado em Educação pela Kansas State University. Também, é integrante do “Red Team” do Exército [Designação dada, nos EUA, às equipes de especialistas que têm o papel de reagir como se fossem o adversário, nas simulações, jogos de guerra e nos estudos operacionais — N. do T.]. Schwandt serve como oficial de serviço ativo da Reserva do Exército dos EUA. Anteriormente, serviu no estado-maior do Gabinete do Comandante da Reserva do Exército.

**Tabela 1. Cinco Domínios do Modelo Cynefin**

Domínio	Definição	Estado de conhecimento e de informações	Teórico militar	Metáfora para o domínio (jogos)
Simple	Sistemas estáveis. Clara relação de causa e efeito.	A resposta certa é fácil de se identificar. A informação necessária está disponível e nós a possuímos.	Antoine-Henri Jomini	Damas
Complicado	Domínio de peritos e processo contínuo de aperfeiçoamento.	Não há uma única resposta certa. Sabemos a informação que precisamos, mas não temos a resposta.	Carl von Clausewitz	Xadrez
Complexo	Difícil distinção entre os domínios complicado e complexo. Domínio onde os sistemas complexos adaptativos proliferam.	A resposta correta é difícil de identificar. A informação que precisamos existe em algum lugar, mas não sabemos o que buscamos.	Sun Tzu	Go
Caótico	Domínio do desconhecido. O entendimento de uma relação de causa e efeito é tipicamente inútil.	Sequer sabemos aquilo que desconhecemos. Não sabemos o que perguntar.	John Boyd	Diplomacia
Desordenado	Domínio que deve ser evitado — as organizações podem facilmente cair nesse domínio a partir de qualquer outro.	Extremamente difícil reconhecer este domínio.	Genghis Khan	Twister

(Tabela pelo autor)

**Tabela 2. Três Fases do Xadrez**

Fase	Descrição
Abertura	O objetivo estratégico se concentra em quatro componentes: desenvolvimento (mover peças até espaços úteis para influenciar o jogo), controle do centro, proteção do rei, estrutura dos peões.
Meio Jogo	A fase do jogo em que a maioria das combinações ou ataques ocorre.
Final	O objetivo desta fase se concentra em dois componentes principais: importância do peão (tomam-se mais importantes durante o final) e do rei (centro de gravidade).

(Tabela pelo autor)

nossos inimigos potenciais o compreendem. Somente por meio de um entendimento metafórico desse assunto poderemos desvendar nossos padrões de pensamento ocultos durante a guerra.

## O Modelo Cynefin

*Militarmente, vencemos no Vietnã. Vencemos todos os engajamentos em que estivemos envolvidos no Sudeste Asiático.*

—Gen Ex William Westmoreland<sup>7</sup>

H.W. Dettmer descreve o modelo Cynefin como um arcabouço de racionalização que proporciona aos líderes uma maneira para identificar as ferramentas, abordagens e métodos que são prováveis de funcionar em qualquer ambiente (ou domínio). Nesse arcabouço, nenhuma célula é mais importante que qualquer outra<sup>8</sup>. Segundo esse modelo, existem cinco

domínios: simples (ou óbvio), complicado, complexo, caótico e desordenado.

O modelo Cynefin nos ajuda a identificar tanto o estado de conhecimento quanto o nível de informações disponíveis para a solução de um problema. Ou seja, basicamente, a identificação do estado entre o que é “certo” e o que é “incerto”<sup>9</sup>. A Tabela 1 descreve cada domínio dentro do modelo Cynefin<sup>10</sup>.

As Forças Armadas dos EUA buscam uma estratégia para os problemas complexos, e o xadrez trata com assuntos complicados. Provas disso podem ser encontradas dentro do próprio jogo. À medida que iniciamos um jogo de xadrez, começamos com todas as peças no tabuleiro; assim, temos a informação, mas não a resposta correta. Compare isso ao jogo Go, onde começamos um jogo sem peças no tabuleiro: a informação existe em algum lugar, mas não sabemos o que buscamos.

## Xadrez — Centro de Gravidade

No xadrez, a filosofia subjacente é vencer por meio de uma vitória decisiva com o objetivo claro de capturar o rei inimigo e destruir as forças inimigas<sup>11</sup>. O xadrez é um jogo linear com um centro de gravidade simples — o rei. Iniciamos o jogo com todas as peças no tabuleiro, buscando avançar linearmente em uma guerra de atrito. Como descrito na Tabela 2, o xadrez é dividido em três fases distintas: a Abertura, o Meio Jogo e o Final<sup>12</sup>.

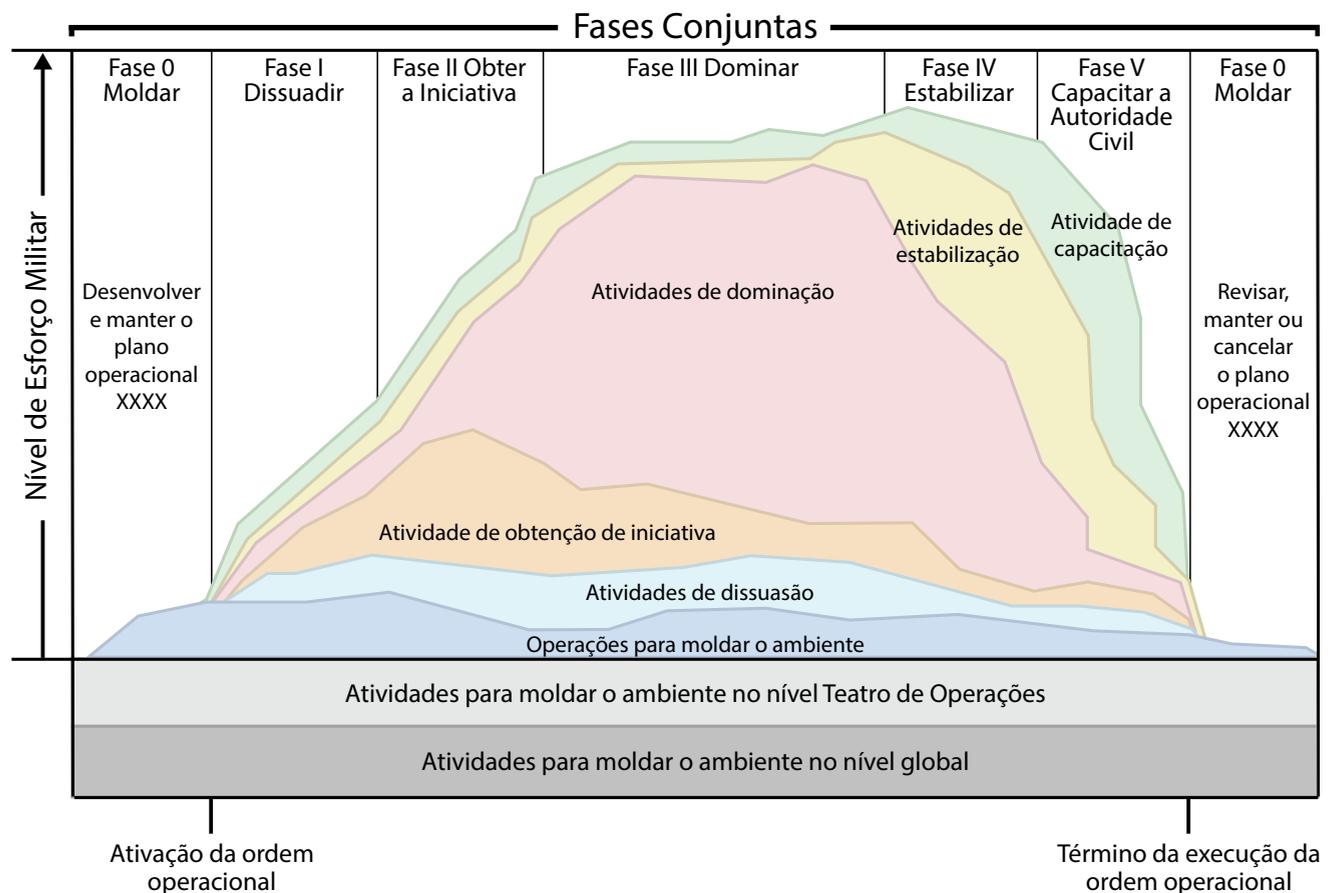
## O FM 3-0, Operações, Comparado com a Doutrina da Era da Guerra do Vietnã

Ao que parece, decidimos que os insurgentes já não representam mais uma ameaça e que preferimos lutar contra um inimigo dotado de poder de combate quase equivalente. Se comparado ao xadrez, o FM 3-0 faz algo interessante ao mudar o foco para o combate em larga escala.

Como mostrado na Figura 1, o modelo das fases conjuntas avança por uma abordagem linear semelhante às três fases do xadrez<sup>13</sup>. Para elucidar esse ponto, analisemos os papéis estratégicos do Exército dos EUA (veja a Figura 2)<sup>14</sup>.

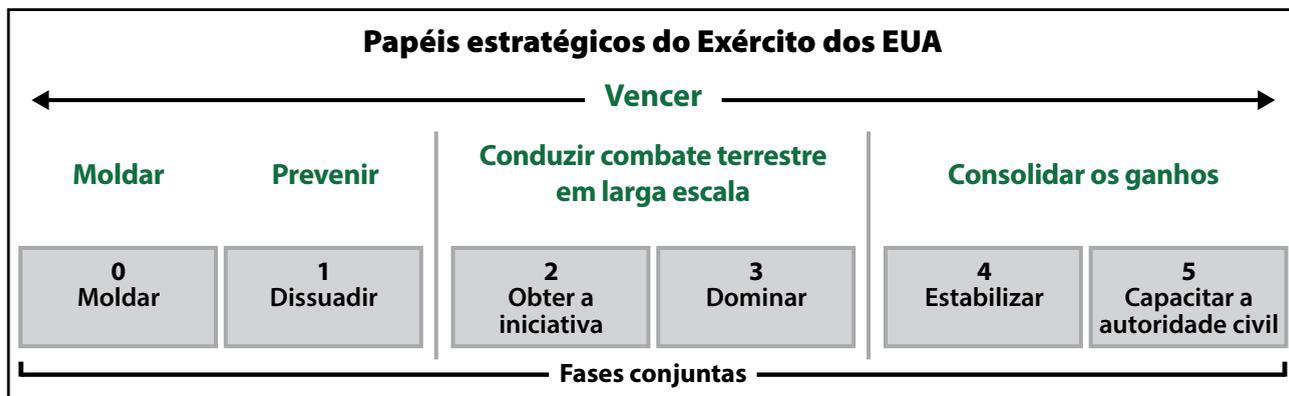
Os métodos estratégicos, operacionais e táticos identificados no FM 3-0 se assemelham à abordagem utilizada por Westmoreland no Vietnã, onde o general empregou uma estratégia de guerra de atrito. Ele buscou alcançar a vitória vencendo uma guerra frontal de atrito, com a qual esperava provocar a queda e a derrota do inimigo por meio do “seu desgaste”<sup>15</sup>. Considerava o campo de batalha como um jogo de xadrez e queria destruir tantas peças possíveis. Westmoreland era previsível e colocou todas as suas peças no tabuleiro. Em contraste, os norte-vietnamitas não fizeram isso.

Encontramos semelhanças quando comparamos o recém-publicado FM 3-0, em outubro de 2017, com o Manual de Campanha 100-5, *Operações das Forças do*



(Figura do FM 3-0, *Operations*)

**Figura 1. Fases Conjuntas do Combate em Larga Escala**



(Figura do FM 3-0, Operations)

## Figura 2. Papéis Estratégicos do Exército e sua Relação com as Fases Conjuntas

*Exército em Campanha* (FM 100-5, *Operations of Army Forces in the Field*), publicado em setembro de 1968, quando o próprio Westmoreland era o Comandante do Exército dos EUA (veja a Tabela 3)<sup>16</sup>.

Um rápido olhar sobre a abordagem tática descrita no FM 3-0 ao lado de um tabuleiro de xadrez demonstra as semelhanças entre as estratégias da doutrina atual com as estratégias do xadrez (veja a Figura 3)<sup>17</sup>. Na fase de abertura de um jogo de xadrez, o controle do centro é especialmente importante porque permite aumentada mobilidade das peças, bem como facilidade de acesso ao restante do tabuleiro.

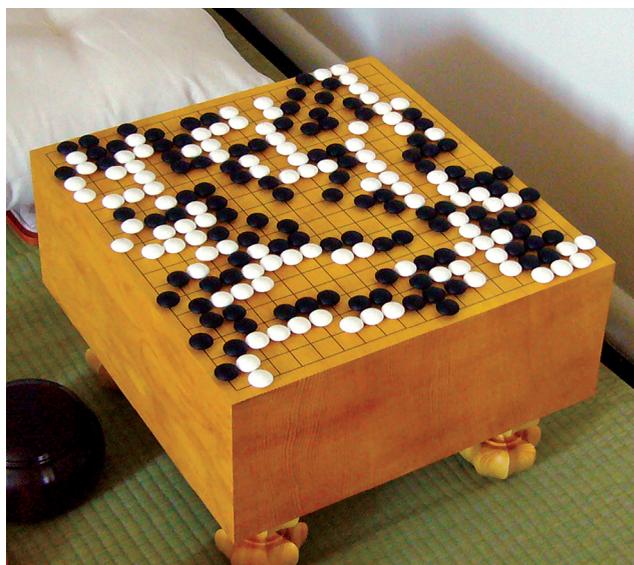
### A Estratégia de Westmoreland no Vietnã

*“Sabe, vocês nunca nos derrotaram no campo de batalha,” disse o coronel americano.*

*O coronel norte-vietnamita ponderou esse comentário por um momento. “Talvez seja verdade,” ele replicou, “mas também é irrelevante.”*

— Conversação em Hanói, Abril de 1975<sup>18</sup>

A maior falha estratégica de Westmoreland no Vietnã foi tentar vencer batalhas em uma guerra de atrito, medindo o sucesso por meio do número de baixas inimigas. Ele definiu a vitória como o mero cumprimento dos objetivos, porém os objetivos nunca foram claros no Vietnã. Assim como no xadrez, a vitória é a consecução dos seus objetivos por meio da derrota do inimigo até tal ponto que o oponente já não possa mais resistir; isso é essencialmente um “xeque-mate”. Finalmente, para concluir, analisamos a definição da vitória, como descrita no FM 3-0:



Tabuleiro de Go com um jogo em andamento. (Foto cortesia de Goban1 via Wikipedia)

A vitória é a realização do propósito de uma operação e o cumprimento de seus objetivos. O Exército vence quando desempenha com sucesso seus papéis como parte de uma força conjunta em operações. Vence quando molda efetivamente um ambiente operacional para os comandantes de comandos conjuntos, e quando responde rapidamente com poder de combate suficiente para evitar a guerra por meio da dissuasão durante uma crise. Quando exigido a lutar, a capacidade do Exército de prevalecer no combate terrestre, em qualquer escala, se torna um fator decisivo para destruir a vontade do inimigo de continuar na luta. O Exército vence quando

**Tabela 3. Comparação da Terminologia entre o FM 100-5 e o FM 3-0**

FM 3-0 (2017)		FM 100-5 (1968)	
Terminologia	Descrição	Terminologia	Descrição
<b>Poder de Combate</b> (Capítulo 2, Seção III, 2-108)	No final, comandantes atingem o êxito ao aplicar o poder de combate superior no lugar e tempo decisivos.	<b>Poder de Combate</b> (Capítulo 5, Seção I, 5-5)	O poder de combate superior precisa ser concentrado no tempo e lugar críticos para um propósito decisivo.
<b>Fase</b> (Capítulo 1, 1-53)	Uma fase é uma etapa ou período definitivo durante uma operação conjunta, em que uma grande parte das forças e capacidades está envolvida em atividades semelhantes ou de apoio mútuo para uma finalidade comum que é, frequentemente, definida por objetivos intermediários.	<b>Fase</b> (Capítulo 5, Seção III, 5-18 [c][2])	Uma fase representa um período distinto de uma determinada operação, na conclusão da qual a natureza e as características da ação mudam.
<b>Operações Ofensivas</b> (Capítulo 7, 7-1)	As tarefas ofensivas impõem a vontade do comandante ao inimigo. Contra um inimigo capaz e adaptativo, a ofensiva é o meio mais direto e garantido de obter, reobter e explorar a iniciativa para ganhar vantagens físicas, temporais e cognitivas e realizar resultados definitivos. A execução de tarefas ofensivas compele o inimigo a reagir, criando e desvendando fraquezas adicionais que a força atacante pode explorar.	<b>Principal da Ofensiva</b> (Capítulo 5, Seção 1, 5-4)	A ação ofensiva é necessária para conseguir resultados decisivos e manter liberdade de ação. Permite que o comandante exerça sua iniciativa e imponha sua vontade sobre o inimigo, estabeleça o ritmo e determine o curso da batalha, explore fraquezas inimigas e situações que rapidamente se modificam e responda a acontecimentos inesperados.
<b>Campo de Batalha Estendido em Múltiplos Domínios</b> (Capítulo 1, 1-23)	A inter-relação dos domínios aéreo, terrestre, marítimo, espacial e informacional (incluindo o ciberespaço) exige um entendimento através de múltiplos domínios do ambiente operacional.	<b>Forças de Emprego Múltiplo</b> (Capítulo 4, Seção III, 4-15)	A organização das forças do Exército precisa fornecer a capacidade de conduzir operações bem-sucedidas em todas as formas de conflito, bem como em uma ampla gama de ambientes, sem grandes mudanças de organização e de equipamentos.
<b>A Sequência Contínua de Conflito e a Gama de Operações Militares</b> (Capítulo 1, 1-1)	Ameaças aos interesses dos EUA por todo o mundo são enfrentadas pela capacidade das forças dos EUA de responder a uma ampla variedade de desafios ao longo de uma sequência contínua de conflito que abrange a paz e a guerra. As forças dos EUA conduzem uma gama de operações militares para responder a esses desafios.	<b>O Espectro da Guerra</b> (Capítulo 1, Seção II, 1-8)	O espectro da guerra abrange a gama completa de conflito — guerra fria, limitada e geral — e reflete a natureza e a magnitude da violência envolvida em cada forma.

(Informação retirada dos respectivos manuais de campanha; tabela pelo autor)

um inimigo é derrotado até tal grau que já não possa resistir efetivamente, e concorde em cessar as hostilidades segundo os termos estabelecido pelos EUA. Para garantir que os resultados militares do combate não sejam efêmeros, o Exército prossegue com a amplitude e a intensidade de suas capacidades singulares necessárias para consolidar seus ganhos e obter resultados duradouros favoráveis aos interesses dos EUA<sup>19</sup>.

## Go — Entendendo a Coreia do Norte e a China

Go (conhecido como Wei-chi na China e Baduk na Coreia) é um jogo de tabuleiro abstrato e de estratégia. Por ter sua origem na China, aproximadamente há 4.000 anos (fazendo com que seja o jogo de tabuleiro mais antigo do mundo), representa uma forma subjetiva de examinar o modo chinês de combater e de conduzir sua diplomacia<sup>20</sup>. David Lai escreve em “Learning from the Stones: A Go Approach to Mastering China’s

Strategic Concept, *Shi*” (“Aprendendo com as Pedras: Uma Abordagem do Jogo Go para Dominar o Conceito Estratégico Chinês, *Shi*”, em tradução livre):

O tabuleiro do jogo é concebido para ser a terra. O tabuleiro é quadrado, representando a estabilidade. Os quatro cantos representam as quatro estações, indicando a mudança cíclica do tempo. As peças do jogo, as pedras, são redondas, portanto móveis. A distribuição das pedras no tabuleiro reflete atividades na terra. A forma dos engajamentos de pedras no tabuleiro é como o fluxo da água, um eco à opinião de Sun Tzu, segundo a qual o posicionamento de tropas deve ser comparado com a água<sup>21</sup>.

Em *The Protracted Game: A Wei-Chi Interpretation of Maoist Revolutionary Strategy*, (“O Jogo Prolongado: Uma Interpretação por meio do Wei-Chi da Estratégia Revolucionária Maoista”, em tradução livre) Scott Boorman observa, “A estrutura do jogo [Go] e, em particular, sua forma abstrata, torna possível uma analogia profunda que não encontra paralelo nas comparações relativamente superficiais das formas ocidentais da estratégia militar com o xadrez ou o póquer”<sup>22</sup>. Boorman compara o Go com os escritos de Mao Tsé-tung em uma composição feita em 1938, “Problemas de Estratégia na Guerra de Guerrilha contra o Japão”:

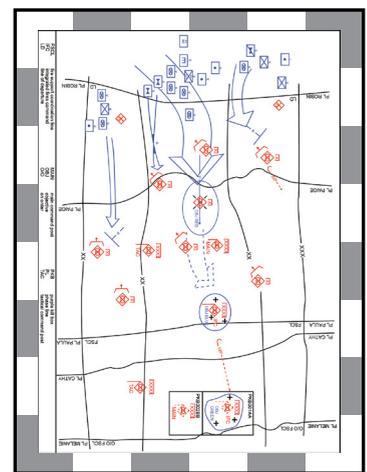
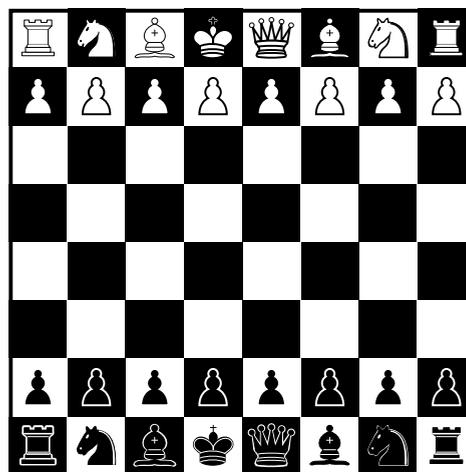
Assim, há duas formas de cerco feitas pelas forças inimigas e duas formas realizadas por nossas próprias — semelhante

com o Go. As campanhas e batalhas travadas pelos dois lados parecem com a captura das peças do oponente, e o estabelecimento de posições fortificadas pelo inimigo e das áreas de base guerrilhas [“santuários”] por nós se assemelham às tentativas de dominar espaços no tabuleiro. É no que tange ao assunto de dominar os espaços que o grande papel estratégico das áreas de bases de guerrilhas na retaguarda do inimigo é desvendado<sup>23</sup>.

**Tabela 4. Características e Descrições do Go**

Característica	Descrição
Tipo de jogo	Go é um jogo de duas pessoas, onde o tabuleiro assume a forma de uma quadrícula que contém 361 interseções (quase seis vezes mais quadrados que um tabuleiro de xadrez).
Peças	O Go é jogado com peças pretas e brancas chamadas “pedras” em um tabuleiro inicialmente vazio.
Interseções	Joga-se as pedras nas interseções, enquanto no xadrez é dentro dos quadrados.
Objetivos	Há dois objetivos no Go: controle de território e a captura de pedras hostis; onde “território” é definido como interseções cercadas impenetravelmente pelas pedras de um lado ou outro.
Chave da vitória	O jogo termina quando nenhum lado se considerar capaz de conquistar mais território ou eliminar ou capturar mais pedras inimigas.
Pontuação	A pontuação de um lado é a soma do número de interseções de território cercado (no xadrez, o território não é importante), e o número de pedras capturadas ou eliminadas antes do final do jogo.
Vitória	O lado com a pontuação mais alta vence.

(Descrições de Scott Boorman, *The Protracted Game*; tabela pelo autor)



(Gráfico do tabuleiro de xadrez cortesia de ILA-boy via Wikimedia Commons; calco de manobra extraído do FM 3-0, *Operations*; combinação gráfica feita pelo autor)

**Figura 3. Tabuleiro de Xadrez e as Gráficas de Manobra**

**Tabela 5. Pontos-chave para uma Estratégia Bem-sucedida no tabuleiro de Go**

Ponto	Descrição
#1	Utilize as margens do tabuleiro como um apoio para cercar a quantidade máxima de território.
#2	As margens formam muros naturais, pelos quais nenhum grupo hostil pode penetrar.
#3	Inicie o jogo nos cantos, onde duas margens do tabuleiro fazem a metade do trabalho do jogador, depois ao longo das margens.
#4	<b>Diferença principal do xadrez.</b> Por último, jogue nas regiões centrais onde o cerco de território é o mais difícil.
#5	Minimize a concentração de pedras. Faça uso da dispersão calculada de forças para maximizar a disseminação de influência.

(Descrições de Scott Boorman, *The Protracted Game*; tabela pelo autor)

A Tabela 4 descreve algumas das características do Go<sup>24</sup>. Uma definição chave que Boorman nos proporciona é a tática de *cercar*, que ele descreve como: “Primeiro, o cerco deve ser delineado de tal maneira próximo que o grupo inimigo não seja capaz de conduzir uma ruptura efetiva e escapar-se. Depois, o cerco deve ser apertado e tentativas feitas para evitar a criação de uma posição invencível pelo oponente”<sup>25</sup>. Além disso, Boorman oferece uma descrição das estratégias bem-sucedidas do Go (veja a Tabela 5)<sup>26</sup>.

Finalmente, analisamos como Boorman vincula o Wei-Chi com a estratégia militar chinesa. A Tabela 6 representa a natureza complexa do Go e as semelhanças à teoria dos sistemas e ao pensamento sistêmico, onde “um sistema é um grupo de componentes interativos, inter-relacionados e interdependentes ou subsistemas que formam um todo complexo e unificado”, e onde “o pensamento sistêmico é um processo de entender como partes de um sistema funcionam e influenciam uma à outra como parte de um todo maior”<sup>27</sup>.

## A Estratégia e as Táticas do Vietcong

*Desde que Ho Chi Minh conheceu Mao Tsé-tung, ele o tratou como seu tutor e copiou suas notas sobre o pensamento militar.*

—Pen-t’ao Chung<sup>28</sup>

**Tabela 6. A Natureza Complexa do Go Comparada com as Características do Sistema de Conflitos**

Conceito expresso no Go	Sistema de conflitos
Ator	Lado (preto ou branco)
Espaço de conflito	Tabuleiro
Limites do espaço de conflito	Margens do tabuleiro
Unidade de espaço de conflito	Interseção
Distância da margem do espaço de conflito	Distância da margem do tabuleiro
Unidade de força	Pedra
Zona de controle	Território e influência
Eliminação de unidades de força	Captura de pedras

(Descrições de Scott Boorman, *The Protracted Game*; tabela pelo autor)

Em *Vietcong Strategy and Tactics* (“A Estratégia e as Táticas do Vietcong”, em tradução livre), Pen-t’ao Chung descreve a origem do pensamento militar vietcong. Ele fornece, também, uma lista de táticas mais utilizadas pelo Vietcong durante a Guerra do Vietnã (veja a Tabela 7)<sup>29</sup>.

O Vietcong cavou dezenas de milhares de milhas de túneis, que incluíam uma rede ampla, bem abaixo da Cidade de Ho Chi Minh (antiga Saigon)<sup>30</sup>. Eles buscaram

**Tabela 7. Táticas Comuns Empregadas pelo Vietcongue**

Tática	Significado	Característica saliente
<b>Cercar ponto e atacar reforços (“tática da pescaria”)</b>	Cercar um ponto para induzir reforços e eliminar os reforços a caminho.	Atacar inesperadamente e forçar os reforços inimigos a entrarem em combate sob condições adversas.
<b>Tática de bloquear os reforços e atacar o ponto fraco</b>	Concentrar um poder de combate superior a fim de subjugar o inimigo em inferioridade numérica.	As tropas que bloqueiam os reforços criam uma defesa contínua, trocando, assim, espaço por tempo.
<b>Tática de surpreender - atacar à distância (incluindo ataques de surpresa)</b>	Realizar ataques surpresa para destruir o inimigo, partindo de uma posição dissimulada.	Desferir golpes contra tropas expostas, a partir de um esconderijo.
<b>Ataque móvel</b>	A tática aplica o princípio de guerra de movimento dos comunistas chineses: lutar apenas quando tem a certeza da vitória; caso contrário, retirar-se.	Mudar o ponto principal de ataque. Buscar os pontos fracos do oponente, iniciar um ataque inesperado e rapidamente retirar-se quando a ofensiva sofre um revés.
<b>Penetração de brechas com um contra-ataque</b>	Penetrar no território inimigo, tirando proveito dos espaços existentes no dispositivo inimigo.	Significa: “venha na minha casa, que eu vou na sua”.
<b>Penetração de brechas por meio de um ataque inesperado (tática do “calcanhar de Aquiles”)</b>	Tropas de choque são escolhidas para penetrar na retaguarda do inimigo, aproveitando uma posição inadequadamente guarnecida devido à negligência inimiga.	Coordenada com um ataque frontal simultâneo.
<b>Ponto de assalto</b>	Uma robusta força de assalto é concentrada na posição de ruptura, formando uma ponta de lança.	A ponta de lança é composta por diversos escalões em profundidade, a fim de penetrar o centro, como uma perfuração por uma espada aguda.
<b>Táticas de infiltração e dispersão</b>	Infiltração	Tropas de assalto avançadas entram na posição inimiga por meio de infiltração.
	Método de dispersão: desdobrar tropas ao longo de uma grande área, obrigando o inimigo a fazer o mesmo, dissipando suas forças.	Ampla área frontal sem flanco exposto.
<b>Tática de duas linhas</b>	Inquietar e conter as forças inimigas com uma incursão guerrilheira de larga escala na retaguarda.	Conduzida em coordenação com um ataque frontal.

(Pen-t'ao Chung, “Vietcong Strategy Tactics”; Tabela pelo autor)

cobertura nos subterrâneos para se protegerem das forças dos EUA, mais bem equipadas e supridas. Os túneis serviram a uma enorme variedade de propósitos, incluindo locais para armadilhas e emboscadas contra as forças empenhadas em perseguir soldados e guerrilheiros comunistas. Alguns túneis foram equipados com hospitais de campanha e áreas de repouso. Outros foram construídos abaixo de bases norte-americanas. O Vietcongue usava esses túneis para lutar e depois desaparecer.

Além disso, ambos os líderes comunistas vietnamitas, Ho Chi Minh e o Gen Vo Nguyen Giap, eram estudantes e leitores ávidos de *A Arte da Guerra* de

Sun Tzu<sup>31</sup>. Enquanto Westmoreland tentou matar tantos inimigos quanto lhe foi possível, Giap usou táticas de Sun Tzu como:

- usar forças insurgentes para conduzir ataques relâmpago, enquanto evitava confrontações de maior envergadura;
- forçar o inimigo a revelar-se, expondo seus pontos fracos para depois atacá-los;
- permanecer tão próximo do seu inimigo quanto possível, o que essencialmente limitava o apoio aéreo aproximado para as tropas dos EUA desdobradas no terreno; e

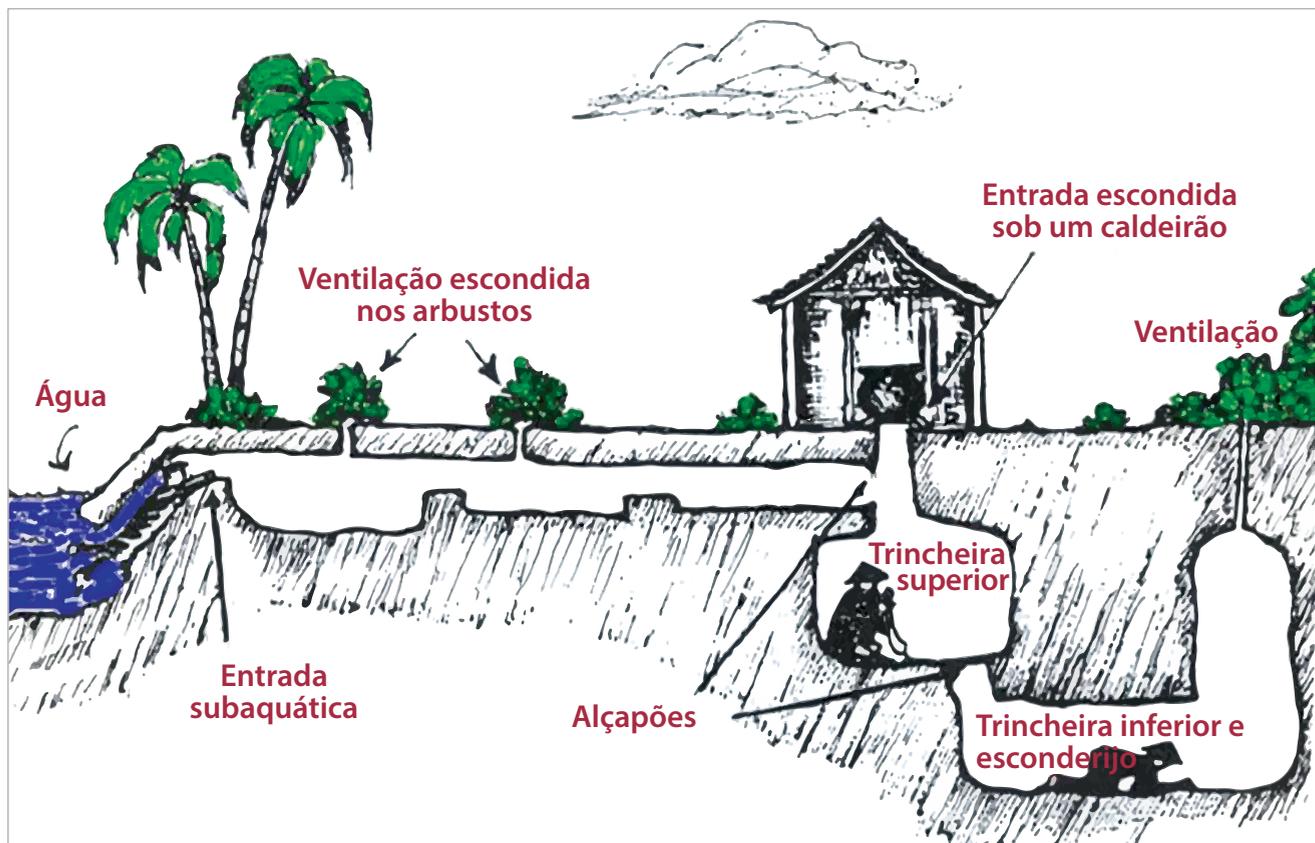


Diagrama mostrando uma rede de túneis vietcongue (Gráfica cortesia do Quadro de Engenheiros do Exército dos EUA)

- por meio de uma tática que Sun Tzu valorizava muito, usar a dissimulação por meio de uma grande rede de espões.

Com ênfase na estratégia e no estrategema, o modo chinês de combater é o oposto do modo norte-americano.

Um ditado popular nas comunidades diplomática e de defesa chinesas refere-se ao seu próprio modo de combater e de fazer diplomacia e as diferenças entre as práticas do Oriente e do Ocidente: Os chineses atribuem grande ênfase à estratégia e aos estrategemas, enquanto o Ocidente depende mais da força esmagadora e das capacidades avançadas<sup>32</sup>.

Além disso, a China Security Review Commission, em 2002, alertou para cálculos errôneos e interpretações distorcidas em nosso pensamento e planejamento em relação aos chineses<sup>33</sup>.

O pensamento estratégico e o planejamento militar chineses se diferenciam significativamente dos nossos próprios, ressaltando a necessidade de estudar essas diferenças

com mais cuidado. ... As possibilidades de cálculos errados, falhas de comunicação e mal-entendidos são altas, considerando as grandes diferenças no pensamento e no planejamento em cada país, algo que exige muito mais atenção por parte dos formuladores de políticas e do Congresso dos EUA<sup>34</sup>.

Por último, existe um antigo ditado chinês que diz: “quando se mata 10.000 soldados inimigos, é provável que se perca 3.000 vidas também”<sup>35</sup>. Ou seja, se entrarmos em conflito com a Coreia do Norte e/ou a China, descobriremos (da mesma forma que na Guerra da Coreia e na Guerra do Vietnã) que não conseguiremos sustentar uma guerra de atrito com um inimigo disposto a lançar um número infindável de soldados contra nós. Não podemos planejar a guerra no tabuleiro de xadrez enquanto nosso inimigo joga o Go. Se identificarmos a Coreia do Norte e a China como nossas próximas ameaças, precisaremos estudar e começar a aprender o pensamento estratégico oriental<sup>36</sup>. Como Sun Tzu escreveu, “Conhece teu inimigo e conhece-te a ti mesmo; se tiveres cem combates a travar, cem vezes serás vitorioso”<sup>37</sup>. ■

## Referências

1. David G. Perkins, "Big Picture, Not Details, Key When Eyeing Future", Association of the United States Army (website), 4 May 2016, acesso em: 14 ago. 2018, <https://www.ausa.org/articles/big-picture-not-details-key>.
2. David Lai, "Learning from the Stones: A Go Approach to Mastering China's Strategic Concept, *Shi*" (monograph, Army War College, May 2004), p. 5, acesso em: 14 ago. 2018, <http://ssi.armywarcollege.edu/pdffiles/PUB378.pdf>.
3. Robert Dixon, "Clausewitz, Center of Gravity, and the Confusion of a Generation of Planners", *Small Wars Journal*, 20 Oct. 2015, acesso em: 14 ago. 2018, <https://smallwarsjournal.com/jrnl/art/clausewitz-center-of-gravity-and-the-confusion-of-a-generation-of-planners>.
4. Corey Dickstein, "Army Rolls Out New Field Manual Focused on Fighting Near-Peer Adversaries", *Stars and Stripes* (website), 10 Oct. 2017, <https://www.stripes.com/news/army-rolls-out-new-field-manual-focused-on-fighting-near-peer-adversaries-1.491916>.
5. Lai, "Learning from the Stones".
6. Ibid.
7. "Westmoreland", *The Washington Post*, 9 Feb. 1986, acesso em: 14 ago. 2018, <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/magazine/1986/02/09/westmoreland/878f7d1c-7619-4a2e-8806-298e5fb7fc6d>.
8. H. William Dettmer, "Systems Thinking and the Cynefin Framework: A Strategic Approach to Managing Complex Systems", Goal Systems International, 2011, acesso em: 14 ago. 2018, <http://www.goalsys.com/books/documents/Systems-Thinking-and-the-Cynefin-Framework-Final.3.pdf>.
9. Ibid.
10. Ibid.
11. Lai, "Learning from the Stones".
12. Wikipedia, s.v. "Chess strategy", última atualização 1 May 2018, acesso em: 14 ago. 2018, [https://en.wikipedia.org/wiki/Chess\\_strategy](https://en.wikipedia.org/wiki/Chess_strategy); "Chess Strategy for Chess Openings and Chess Principles", Chess Central, Feb. 2018, acesso em: 14 ago. 2018, <https://www.chesscentral.com/pages/learn-chess-play-better/chess-strategy-for-chess-openings-and-chess-principles.html>.
13. Field Manual (FM) 3-0, *Operations* (Washington, DC: U.S. Government Publishing Office [GPO], October 2017), fig. 1-3.
14. Ibid., fig. 1-4.
15. Wikipedia, s.v. "Attrition warfare", última atualização 4 Aug. 2018, acesso em: 15 ago. 2018, [https://en.wikipedia.org/wiki/Attrition\\_warfare](https://en.wikipedia.org/wiki/Attrition_warfare).
16. FM 100-5, *Operations of Army Forces in the Field* (Washington, DC: U.S. Government Printing Office, September 1968), acesso em: 15 ago. 2018, <http://cgsc.contentdm.oclc.org/cdm/ref/collection/p4013coll9/id/38>.
17. FM 3-0, *Operations*, fig. 7-4.
18. Conversa entre o Cel Harry G. Summers Jr., Chefe da Divisão de Negociações, da delegação dos EUA, e o Cel Tu, Chefe da delegação norte-vietnamita, 25 abr. 1975, citada in Harry Summers Jr., introdução para *On Strategy: A Critical Analysis of the Vietnam War* (New York: Random House, 1982), p. 1.
19. FM 3-0, *Operations*, para. 1-67.
20. Lai, "Learning from the Stones".
21. Ibid.
22. Scott Boorman, *The Protracted Game: A Wei-Chi Interpretation of Maoist Revolutionary Strategy* (Oxford, UK: Oxford University Press, 1969), p. 6.
23. Mao Tse-tung, "Problems of Strategy in Guerrilla War against Japan", *Peking Review* 35 (May 1938), acesso em: 15 ago. 2018, <http://www.massline.org/PekingReview/PR1965/PR1965-35-Mao-ProblemsOfStrategy.pdf>.
24. Boorman, *The Protracted Game*.
25. Ibid., p. 28.
26. Ibid.
27. Army Techniques Publication 5-0.1, *Army Design Methodology* (Washington, DC: U.S. GPO, 2015), para. 1-36–1-37; componentes da Tabela 6 provenientes de Boorman, *The Protracted Game*.
28. Pen-t'ao Chung, *Vietcong Strategy and Tactics* (Wright-Patterson Air Force Base, OH: Foreign Technology Division, 22 July 1968).
29. Chung, *Vietcong Strategy and Tactics*.
30. History.com Staff, "Cu Chi Tunnels", History.com, 2011, acesso em: 15 ago. 2018, <https://www.history.com/topics/vietnam-war/cu-chi-tunnels>.
31. Sun Tzu, *The Art of War*, trans. Lionel Giles (London: Luzac, 1910).
32. Lai, "Learning from the Stones".
33. Ibid.
34. U.S.-China Security Review Commission, *Report to Congress of the U.S.-China Security Review Commission: The National Security Implications of the Economic Relationship between the United States and China*, July 2002, p. 15, acesso em: 15 ago. 2018, [https://www.uscc.gov/Annual\\_Reports/2002-annual-report-congress](https://www.uscc.gov/Annual_Reports/2002-annual-report-congress).
35. Lai, "Learning from the Stones", p. 3.
36. Lai, "Learning from the Stones".
37. Sun Tzu, *The Art of War*, p. 24–25.