

# Guerra da Informação

Sebastião Amoêdo de Barros <sup>a</sup>

**Resumo:** O avanço tecnológico verificado desde o final do século passado agregou equipamentos móveis de comunicação tornando quase impossível serem coibidos na tropa. Quaisquer confrontos bélicos hodiernos são documentados e difundidos em tempo real por uma nova geração acultura na diminuta tela de um telefone que lhe dispõe o acesso a qualquer recinto da humanidade. Com isso aflora uma nova arma de guerra, capaz de mobilizar multidões ou incapacitar batalhões. A Guerra da Informação, presente ao longo da história, toma volume a partir da Guerra do Vietnã e hoje já se apresenta nas mensagens do aplicativo Tik-Tok a vulgarizar o combate e banalizar a dor. Nas cidades, onde a urbanização cresce indiscriminadamente, agentes da lei sempre estarão sob o foco das lentes, naquilo que denominamos de “balas perdidas e imagens achadas”. Que soldado está preparado para enfrentar tais desafios? Que habilidades lhes serão exigidas?

**Palavras chave:** Guerra da Informação. Guerra Eletrônica. Guerra de Narrativas. Cabo Estratégico.

A sociedade contemporânea, fartamente provida pela tecnologia da informação, eleva o *homo sapiens* da ambiência da Galáxia de Guttemberg para o Universo de Marconi, instaurando a era do *homo digitalis*.

De 1439, quando Gutenberg desenvolve um sistema mecânico de tipos móveis, dando início à Revolução da Imprensa, ocorre o desenvolvimento da Renascença,

Reforma e a Revolução Científica, com o lançamento das bases materiais para a moderna economia alicerçada no conhecimento e na disseminação em massa da aprendizagem. Do século XV ao XIX aguardou-se 457 anos para ocorrerem os experimentos de Nikola Tesla, que em 1896 desenvolve o projeto do moderno sistema de fornecimento de eletricidade em corrente alternada.

---

<sup>a</sup> Professor, doutor em Comunicação. Associado Titular do IGHMB.



Sua idealização da comunicação sem fio embasou Guglielmo Marconi no seu telégrafo sem fio. A partir daí a comunicação eletrônica passa a se desenvolver em potencia geométrica, chegando nesse primeiro quartil do século XXI a uma velocidade dita “dos cães” ou uma evolução de 10 anos em 365 dias. Basta observar a progressividade dos meios eletrônicos de comunicação, surgidos nos idos de 1990 e que hoje apresentam somas assustadoras de receptores de comunicação individual, já superando quase em dobro a população mundial.

Com tamanha abrangência a potencialidade da persuasão atinge níveis alarmantes, com grupos de interesse propagando suas ideologias para milhões de receptores, nem sempre devidamente críticos ante posicionamentos controversos.

Mas essa é a história da própria humanidade. Nos comunicamos porque somos diferentes e nem sempre atingimos o nível de alteridade necessário para reconhecer e aceitar o outro como é,

razão para estarmos sempre tentando mudar uns aos outros, na busca e imposição de um conceito que privilegia maiorias, nem sempre aquinhoadas com a razão. E tudo isso, imagina-se, começou com o maior intérprete da miserabilidade humana, o desejo de poder, relatado no livro do Gênesis.

Disse a serpente: “Porque Deus sabe que no dia em que dele comerdes se abrirão os vossos olhos, e sereis como Deus, conhecendo o bem e o mal”<sup>1</sup>.

O resto da história todos conhecemos. A humanidade tem sua gênese com a incitação ao conhecimento através de uma informação, se não totalmente falsa, ao menos indutora de uma transgressão.

Ao longo de seu processo evolutivo a história apresenta sempre a presença da informação, através dos meios disponíveis a cada época. Na época denominada pré-história os homínídeos já expressavam experiências e visões do seu mundo através da arte rupestre.



Civilizações antigas deixaram legados informacionais, como as pirâmides do Egito e as de Teotihuacan no México; as grutas Ajanta, Ellora e os templos de Kailasa e Kajuraho na Índia; as muralhas e os guerreiros de Xian do imperador Qin na China; o templo de Borobudur na Indonésia; o Palácio Bugshan, em Hadramaut no Iêmen; e até as controvertidas inscrições pressupostamente fenícias na Pedra da Gávea ou a Phoenix esculpida naturalmente, ou não, no Pão de Açúcar, ambas no Rio de Janeiro.

A onipresença da informação na história é a amálgama oportunizadora da evolução das sociedades, pautada sempre pela ocorrência de conflitos de interesses. O primeiro deles que se pode comprovar é expresso também na Bíblia.

Siquém, filho de Hemor, príncipe heveu, raptou e dormiu com Dina, filha de Jacó com Lia. Hemor vê o filho apaixonado e pede a Jacó que conceda que Siquém se case com Dina. O acerto é feito, mas os heveus são obri-

gados a aceitar a crença de Jacó, comprovada pela circuncisão. No terceiro dia da “cirurgia” realizada em homens adultos, os filhos de Jacó atacam e matam todos os varões e pilham suas posses. A despeito dos protestos de Jacó os filhos permanecem irredutíveis. Nesse episódio a persuasão se deu por uma negociação com informações infundadas, se não da parte de Jacó, mas certamente pervertida por seus filhos Simeão e Levi<sup>2</sup>.

Da batalha dos heveus, calculada em torno de 1800 a.C., temos um segundo episódio entre 1372 a 1336 a.C. quando o Faraó Amenhotep IV resolve mudar toda a cultura vigente, aceitando apenas um Deus, passando a se chamar Akenaton. Forte resistência da classe sacerdotal, cujas armas sempre foram aquelas da informação, levaram seu filho e sucessor também mudar seu nome de Tutancáton – imagem viva de Áton, para Tutancâmon – imagem viva de Âmon. De Áton para Âmon ocorreram muitas intrigas, protestos



e traições, numa manifestação, se não primeira, ao menos severa, do poder clerical.

Logo a seguir, entre 1300 a 1200 a.C. transcorre a Guerra de Troia motivada pela disputa dos deuses e a incapacidade humana de rejeitar a alteridade, ou a opinião do outro, no caso quanto aos fundamentos da beleza materializada em Helena. A introdução do Cavalo de Troia entra para a história como o maior de todos os engodos já vistos numa guerra e permanece até hoje a representar perigo por ataques aos modernos sistemas computacionais.

Na longínqua China ainda dividida entre Reinos Combatentes destaca-se o tratado ainda hoje considerado obra indispensável na biblioteca militar e leitura de instrução. Seu XIII Capítulo enfoca a importância de desenvolver boas fontes de informação e especifica os cinco tipos de fontes de inteligência e como melhor gerenciar cada uma delas. O Mestre Sun, Tzu ou Wu, de acordo com os historiadores, lega com o *Tratado da Arte da Guerra*

fonte contínua de estratégia, mais tarde influente na guerra do Leste Asiático e no pensamento militar do Extremo Oriente e do Ocidente. Ainda hoje é utilizado em táticas de negócios, estratégia legal, política, desportiva, estilos de vida e muito além<sup>3</sup>.

Entre 356 e 323 a.C. vemos o primeiro grande general da história a também fazer valer sua capacidade persuasória, enviando preceptores às cidades por conquistar e explicar suas intenções. Quando em 334 a.C. ele cruza o Helesponto, enseja episódio de guerra de informação. O rei persa Dario ordena a Besso, sátrapa da Bactria, enviar emissários aos povos do seu império afirmando que destruiria Alexandre e a quem houvesse de segui-lo. Como mostra a história, Alexandre saiu vitorioso e Dario foi morto por Besso.

No século que precede a era cristã, é impossível imaginar o império romano sem a persona de Júlio César. Ele que em 69 a.C. lançou a *Acta Diurna*, que seria o primeiro Diário Oficial regular



que se tem notícia. Seu senso de marketing político era de tal conta que por volta de 50 a.C. ele escreve um dos mais importantes documentos da história militar o *De Bello Gallico*<sup>4</sup>, no qual apresenta suas memórias, com aparente cuidado de objetividade, mas deixando revelar sua intenção de apologia pessoal. Shakespeare, em 1599, reverbera sua existência em monumental tragédia.

Intrigas, traições, assassinatos parecem estar presentes ao longo de toda essa trajetória. Mas é Otávio, descendente de Júlio César, com suas notícias falsas, *Fake News* contemporâneas, que vai promover o descrédito de Cleópatra em campanha de desmoralização. Aquela que teve Júlio César e Marco Antônio em seu leito é alcunhada de bruxa e feiticeira negra e acaba optando pelo suicídio, para não desfilar subjugada em Roma<sup>5</sup>. Em 30 a.C. a Guerra de Informação abatia a última Faraó do Egito.

– Se você tem medo não o faça, se você o está fazendo não tenha medo!

De menino abandonado a senhor do maior império territorial de todos os tempos, que se estendia da China ao Golfo Pérsico, dos desertos gelados da Sibéria às florestas indianas, Gêngis Khan (1162-1227) possuía um amplo serviço de espionagem e propunha a delação a guerreiros do exército adversário para que dessem informações que auxiliassem a visão estratégica mongol. Grande Matador, Guerreiro Perfeito (*Genghis*), Chefe Supremo (*Khan*), Senhor de Tronos e Coroas, Imperador de Todos os Homens, aquele que comandou a maior cavalaria já vista na terra reconhecia como arma o poder da informação.

Todo ibero-americano miminamente culto há de reconhecer o nome de Isabel de Castela. O idioma de um povo, a descoberta da América, a reconquista de territórios secularmente ocupados.



A história moderna da Espanha ainda se vincula a essa grande Rainha que soube usar a própria imagem para provocar a adesão e a conversão de judeus e islamitas. Uma vez rainha, Isabel adota o lenço do tipo Shayla, grande e retangular, podendo ser enrolado no pescoço e cruzado na altura dos ombros. A imagem que também remete a Maria de Nazareth, a mãe de Jesus, simbolicamente induzia à sua liderança de três culturas. Pode-se com isso identificar o pioneirismo de Isabel na guerra de significantes, moderno estudo da semiótica, fartamente utilizada mais tarde por outras personagens não menos icônicas como Lady Di.

Não há, na história da humanidade, momento persuasivo mais destacado do que o Concílio de Trento, de 1545 a 1563. A percepção e a contraofensiva da Igreja Católica Apostólica Romana a mais um e mais poderoso movimento de reforma, se transformou não apenas em episódio eclesiástico, mas um verdadeiro divisor político social, onde a

informação teve papel estratégico na milenar instituição pautada por forças invisíveis, por si só detentora de maior força de subjetividade. Seu ápice se dá em 6 de janeiro de 1622 quando o Papa Gregório XV funda a Sagrada Congregação “de Propaganda Fide” como o órgão supremo para a propagação da fé, atribuindo-lhe um duplo propósito: promover a reunificação dos cristãos e difundir a fé entre os pagãos<sup>6</sup>. Notável adoção do gerundivo do verbo *propagare* em tradução livre “enxertar” inaugurava o aspecto proativo da guerra de informações então entabulada com os “protestantes”.

O século XVIII conheceu aquele que é considerado, para muitos, o maior de todos os generais. Napoleão Bonaparte reconhecia o poder da comunicação. A propaganda napoleônica alegava que seria mais difícil para os Bourbon retomarem o poder na França com ele na mão dos Bonaparte. Além disso, explorou a série de tentativas de assassinato contra ele para evi-



denciar a necessidade de ampliar seus poderes por meio de um império.

Na mesma linha de atuação o Partido Comunista, desde 1917, e ainda hoje com alguns sectários retardatários, aplica fartas operações de sedução para cativar adeptos, não raro através da infiltração de seus agentes nas mais diversas representações civis e até militares.

O ideário internacional quanto à eficácia persuasiva da propaganda atribui a Joseph Goebbels, Ministro da Propaganda do III Reich, 1933-1945, a prodigalidade de seu uso. Sem dúvida sua atuação foi exponencial, com elaborada aplicação de métodos nem sempre honestos, para alcançar seus objetivos. A famosa frase “uma mentira repetidas diversas vezes torna-se uma verdade” pode não ser exatamente de sua autoria, mas sem dúvida expressa sua conduta em prol de seu líder máximo. É lamentável observar que esse homem dedicou sua cultura ao exercício exacerbado do radica-

lismo e nele depositou tamanha credulidade a ponto de idealizar e concretizar o martírio de seus filhos, esposa e de si mesmo, tirando a vida de todos.

Mas foi na Itália, ao visitar Roma que o Ministro da Instrução e Propaganda nazista conheceu o Instituto LUCE - *L'Unione Cinematografica Educativa*, criado em 1924. Com sede em Roma e dirigida por Benito Mussolini. O Luce era responsável pela produção e distribuição de filmes e documentários destinados ao cinema. Famoso por ter sido uma ferramenta poderosa de propaganda do regime fascista, é considerado, ainda hoje, a mais antiga instituição pública dedicada à produção e distribuição de materiais cinematográficos para fins didáticos e informativos, a nível nacional e internacional.

Muitos exemplos de persuasão utilizados pelos Aliados durante a Segunda Guerra Mundial já foram fartamente analisados por inúmeros autores. Destacamos aquele, talvez menos conhecido: o emprego de viaturas ci-



nematográficas, durante as operações na África do Norte. Tais viaturas foram utilizadas na Itália, França, Holanda, Bélgica e outras regiões. Nesse tipo de viatura, eram exibidos jornais e documentários cinematográficos para a população local, mostrando a realidade que não lhes era facilmente oportunizada.

A dita Revolução dos Aiato-lás, ocorrida no Irã em 1978, é um dos mais expressivos exemplos da comunicação como arma de combate ao poder vigente, sua deposição e imposição de uma nova ordem. Com o envio de fitas de videocassete através de religiosos, o Aiatolá Khomeini impôs sua visão de mundo a clérigos, seguidores, forças armadas e povo, instituindo um governo teocrático enunciado como República Islâmica.

Para o general Benoît Royal a guerra do Vietnã é considerada um marco inicial da moderna Guerra da Informação<sup>7</sup>. Mesmo com 80 mil soldados vietcongs mortos ou feridos, quando o combate encontrou as lentes das

câmeras americanas, o horror caiu como uma bomba no seio dos lares americanos. A despeito das vitórias as imagens produziam efeitos contrários, representando uma vitória que se perdeu, porque a guerra tinha se tornado um cenário de crime, na grande sociedade do espetáculo.

Benoît Royal apresenta o depoimento de Richard Pryme, chefe da *Associated Press* em Saigon de 1968 a 1973: "Tínhamos total liberdade de acesso. O Vietnã foi a primeira e única guerra americana sem censura", para então esclarecer:

Após o Vietnã o acesso da imprensa ficou controlado. Os generais americanos conscientizaram-se de que os conflitos não se desenrolam apenas no campo militar, mas também nos campos econômico, político e sobretudo midiático. Assimilaram o fato de a sorte da batalha ser decidida pelas imagens, pela percepção dos acontecimentos e por sua influência na opinião pública<sup>8</sup>.





Um segundo marco significativo nessa trajetória ocorre a 18 de março de 2014, por ocasião da anexação da Crimeia pelas tropas russas. Durante o período que antecedeu o plebiscito decisivo do feito, o governo de Moscou alimentou uma revolta popular, majoritariamente composta por cidadãos de origem e idioma russo. Em tal procedimento a manipulação das informações migrou da televisão para as mídias sociais, representando o momento inicial dessa, ainda hoje, importante plataforma de disseminação.

Não haverá mais, a não regressar a humanidade em seus aparatos tecnológicos, um combate sem testemunhas. Vivemos a era das balas perdidas e das imagens achadas, quando qualquer soldado está na mira de armas e câmeras ocultas, prontas a expor aqueles momentos cruciais da vida de qualquer soldado. Um desliz, por mínimo que seja, alcançará multidões em cliques sequenciais disseminados em todos os quadrantes do mundo.

Um pequeno fato, uma imagem furtiva, tão efêmera como o bater das asas de uma borboleta, pode se transformar num furacão a varrer o mundo.

## **DIMENSÕES**

Segundo José Dinis, o Instituto de Altos Estudos da Defesa Nacional Francesa, identifica que Guerra da Informação pode apresentar diversos modos de ação, onde se realçam as seguintes:

A manipulação da informação: com a finalidade de obrigar o adversário a tomar medidas da nossa vontade sem que se aperceba desse fato. A destruição da informação: que consiste em destruir a informação de que o adversário depende, por exemplo, através de vírus informáticos, bombas lógicas ou radiações eletromagnéticas da Guerra Eletrônica.

A desorganização da informação: com ataques concebidos para atingir um dado objetivo tático, por exemplo o ataque a



um sistema bancário de um país inimigo.

O ataque semântico: em que o sistema integrado de Comando do inimigo parece funcionar normalmente, mas que está a ser controlado por um operador da Guerra de Informação do lado do adversário<sup>9</sup>.

Agreguem-se a estas os ataques semiológicos, na contemporânea Guerra das Narrativas.

A Guerra de Narrativas é um conceito que descreve a batalha entre diferentes grupos ou atores para moldar a percepção pública sobre um determinado evento, questão ou ideologia. Nesse contexto, a palavra "guerra" não se refere necessariamente a conflitos armados físicos, mas sim a uma competição intensa pela dominação da narrativa.

Essa competição pode ocorrer em vários níveis e em diversos meios, como mídia tradicional, redes sociais, propaganda, entre outros. Os participantes muitas vezes buscam influenciar como as pessoas interpretam os eventos, destacando certos aspectos, omitindo informações

desfavoráveis e até mesmo fabricando narrativas completamente falsas.

Os objetivos por trás da Guerra de Narrativas podem variar. Alguns buscam legitimar suas ações, desacreditar seus oponentes, mobilizar apoio popular, desviar a atenção de questões controversas ou promover uma agenda específica.

Esta guerra não é apenas sobre os fatos em si, mas sobre como os fatos são apresentados e interpretados. Às vezes, a verdade pode ser distorcida ou manipulada para se adequar a uma determinada narrativa, e isso pode ter impactos significativos na opinião pública e até mesmo nas políticas governamentais.

Em resumo, a Guerra de Narrativas é uma batalha pelo controle das histórias que moldam nossa compreensão do mundo ao nosso redor. É uma demonstração do poder da comunicação e da capacidade de influenciar as percepções e opiniões das pessoas.



Tanto a anexação da Crimeia em 2014, quanto a invasão do Iraque em 2003, se serviram fartamente da Guerra de Narrativas. Os Ucrânicos Russos apoiando pelas redes e referendando o plebiscito; e a mídia internacional adotando a versão dos estoques de armas de destruição em massa hipoteticamente armazenados no Iraque.

Nessa Guerra de Informação distingue-se a Guerra Eletrônica da Guerra de Narrativas, como faces de uma mesma moeda, respaldando com sua inseparabilidade o valor da persuasão, ainda que coercitiva.

“Dominar o inimigo sem o combater é o cúmulo da habilidade” ensinou Sun Tzu no Século V a.C. Dois mil e quinhentos anos depois poderíamos reinterpretar: “dominar o inimigo sem o tocar é o cúmulo da habilidade”<sup>10</sup>.

A compreensão sobre o que é a Guerra da Informação engloba mais de um conceito, dependendo da ambiência do combate. Quando está direcionada aos

equipamentos - *hardware*, ou aos sistemas - *software*, a guerra é eminentemente de natureza Eletrônica.

Os ataques eletrônicos objetivam destruir, danificar ou corromper equipamentos e sistemas - subtraindo dados ou inserindo versões errôneas - através de vários tipos de “vírus” *malware* em variações que se multiplicam a cada oportunidade. No Brasil quase 50 mil ataques foram relatados em 2023 pelo Cert, organismo do domínio.br.

A Guerra Eletrônica, *Electronic Warfare*, é uma forma de operação que visa explorar, enganar ou neutralizar as capacidades eletrônicas do concorrente ou inimigo, bem como proteger as próprias capacidades eletrônicas. Ela engloba uma variedade de atividades voltadas para o controle do espectro eletromagnético, onde as comunicações, sistemas de radar e outros dispositivos eletrônicos desempenham um papel crucial. No âmbito militar existem três principais componentes:



Guerra Eletrônica Ofensiva - *EW Offensive*: envolve a utilização de sinais eletromagnéticos para atacar as capacidades do inimigo. Isso pode incluir a interferência em sistemas de comunicação inimigos, o desvio de mísseis guiados por radar ou o ataque a sistemas de defesa aérea, entre outras táticas.

Guerra Eletrônica Defensiva - *EW Defensive*: consiste em proteger as próprias forças e instalações contra ataques eletrônicos inimigos. Isso pode ser alcançado através do uso de sistemas de contramedidas eletrônicas (ECM), como a detecção e bloqueio de sinais de radar hostis, ou através de técnicas de criptografia para proteger as comunicações.

Guerra Eletrônica de Apoio - *EW Support*: envolve o fornecimento de suporte eletrônico para operações militares, como reconhecimento eletrônico (coleta de informações sobre as capacidades eletrônicas inimigas), aquisição de alvos eletrônicos (identificação de alvos baseados em si-

nais eletrônicos) e guerra eletrônica de defesa aérea (proteção de aeronaves contra ameaças eletrônicas). Essas operações podem ser conduzidas por uma variedade de meios, incluindo aeronaves especializadas, navios, veículos terrestres e sistemas baseados em solo. A guerra eletrônica desempenha um papel cada vez mais importante nos conflitos modernos, à medida que as forças militares buscam ganhar vantagem através do controle do espectro eletromagnético.

Somente portentosos sistemas de contra ataque conseguem deter tais intenções. Grandes empresas do setor aeroespacial e de defesa competem com equipamentos e tecnologias. Lideram o segmento as americanas, chinesas, alemãs, suecas e de várias outras nações.

No mundo civil dos 11 mais importantes sistemas antivírus comerciais no mundo três são norte americanos: Norton, McAfee e Microsoft; dois da tchecos: AVG e Avast; um russo: Kaspersky; um indiano: CA Internet;



um romeno: Bit Defender; um finlandês: F-Secure; um alemão: Avira; e um eslovaco: Eset. Pode-se inferir que a segurança computacional é predominantemente eurocêntrica, ainda que os Estados Unidos da América detenham três dos principais sistemas.

A Guerra Eletrônica também se dá quando o estado impõe regimes de exceção para o acesso à *internet*. Na Rússia alguns aplicativos sofrem interrupções temporárias e outros são bloqueados, tudo sem explicação do seu órgão controlador: *Roskomnadzor*. Cerca de 73% da população da China está conectada à *internet*. Ou seja, 1,3 bilhão de pessoas navegam na rede, segundo dados de 2021 do Banco Mundial. Porém, o que se vê no ambiente digital por lá é diferente do que está disponível no resto do mundo, adentrando na Guerra de Narrativas, que veremos mais adiante. Todas as plataformas populares de rede social e ferramentas de troca de mensagem são proibidas no Irã. Para driblar

essas restrições, as pessoas usam redes privadas virtuais e servidores *proxy*, que também estão na mira do Estado. Já Coreia do Norte e o Turcomenistão bloqueiam tudo. Myanmar - que em 2017 passou pelo episódio de genocídio da minoria Rohingya, acusou o Facebook de ter tido papel significativo na disseminação de ódio e desinformação, e passou a fazer bloqueio.

Há ainda um grande complicador a alarmar todo o planeta, que é a concentração de equipamentos de comunicação espacial - satélites, em mãos exclusivas. A Space X do magnata Elon Musk detém hoje tal primazia, com tamanha capacidade tecnológica, que é capaz de interferir no enfrentamento bélico com um simples gesto de desligar as comunicações, relegando milhões investidos em sofisticados armamentos e sistemas operacionais, em modestos tacapes.

Três novas instâncias delimitam hoje o espaço da inovação militar: a cibernética, a nuclear e a espacial. A guerra se sofisticava



uma velocidade da luz superando gerações de equipamentos e seres humanos que a cada ano se tornam mais e mais obsoletos e desatualizados.

Uma segunda instância da Guerra de Informação é aquilo que denominamos *Mindware* ou Guerra das Narrativas, um fenômeno cada vez mais relevante em um mundo digitalmente conectado, onde a informação pode se espalhar rapidamente e ser amplificada por algoritmos de mídia social, manipulando emoções e abatendo a realidade. Um estudo do MIT de 2018 mostrou que as mentiras se espalham seis vezes mais rápido do que os fatos<sup>11</sup>.

A Guerra de Narrativas é um conceito que descreve o conflito entre diferentes versões e interpretações da realidade, cada uma buscando promover uma agenda particular ou influenciar a opinião pública. Em vez de serem travadas no campo de batalha físico, essas batalhas acontecem nos campos da mídia, das redes sociais, da política e da cultura.

Essa guerra envolve a criação e disseminação de narrativas, que são histórias ou argumentos que moldam a percepção das pessoas sobre eventos, questões e indivíduos. As partes envolvidas na guerra de narrativas muitas vezes tentam retratar sua própria versão dos eventos como a verdadeira e desacreditar ou deslegitimar as narrativas adversárias. As estratégias usadas na guerra de narrativas incluem:

- Controle da Narrativa: partes envolvidas tentam controlar a forma como um evento é percebido, muitas vezes destacando certos aspectos e minimizando outros.

- Propaganda: uso de informações e meios de comunicação para promover uma agenda específica ou influenciar a opinião pública.

- Desinformação e manipulação: Disseminação de informações falsas ou enganosas - *Fake News* - para confundir ou influenciar as pessoas.

- Construção de falso consenso: Tentativas de criar uma



percepção de que uma determinada narrativa é amplamente aceita, mesmo que não seja verdadeira.

- Exploração de emoções: Muitas vezes, as narrativas são projetadas para provocar emoções específicas nas pessoas, como medo, raiva ou pena e solidariedade.

O grande afloramento das *Fake News* para confundir e influenciar pessoas, notoriamente nos aspectos ideológico partidário é de tamanha monta que a "indústria" de boatos passa a contar com a inteligência artificial que a cada dia ganha maior capacidade operacional.

Com isso surge a *deepfake* que é uma técnica de inteligência artificial - IA que envolve a manipulação de vídeos ou imagens para criar conteúdo falso, geralmente retratando pessoas em situações que nunca ocorreram na realidade. O termo *deepfake* deriva da combinação das palavras *deep learning* - aprendizado profundo e *fake* - falso.

Essa tecnologia utiliza algoritmos de aprendizado profundo, especialmente redes neurais artificiais, para analisar e sintetizar dados, como vídeos e imagens. Ela pode ser usada para substituir o rosto de uma pessoa em um vídeo por outro rosto, alterar expressões faciais, sincronizar os movimentos labiais de uma pessoa com a fala de outra e até mesmo criar vídeos de pessoas que nunca existiram.

Embora a tecnologia de *deepfake* tenha aplicações potencialmente benéficas, como na indústria do entretenimento para dublagens ou efeitos especiais, ela também apresenta sérias preocupações éticas e de segurança. Por exemplo, os *deepfakes* podem ser usados para criar vídeos pornográficos falsos com pessoas reais, difamar indivíduos, disseminar desinformação política, criar falsas evidências de crimes e até mesmo apresentar autoridades civis e militares em pronunciamentos ou determinações que nunca existiram.



Contam as *deepfakes* com o suporte dos algoritmos de aprendizado profundo, especialmente GANs - redes generativas adversariais e CNNs - redes neurais convolucionais, que são a espinha dorsal dessas técnicas, permitindo a geração de conteúdo visual e auditivo falso, muitas vezes indistinguível do real.

As Redes Generativas Adversariais - GANs, consistem em duas redes neurais competindo entre si: o gerador cria imagens falsas - no contexto de *deepfakes*, rostos ou vídeos alterados - e o discriminador tenta distinguir entre as imagens falsas e reais. Com o tempo, o gerador melhora suas habilidades para enganar o discriminador, resultando em *deepfakes* mais realistas.

As Redes Neurais Convolucionais - CNNs, são frequentemente usadas para o processamento de imagens, como identificação facial e reconhecimento de expressões faciais. Elas são usadas em *deepfakes* para mapear e manipular características faciais

entre as imagens de origem e de destino.

Há ainda os Algoritmos de Processamento de Vídeo e Imagem, que são algoritmos de visão computacional e são empregados para alinhar corretamente o rosto da pessoa de origem com a pessoa de destino, ajustar expressões faciais, sincronizar os movimentos labiais e os gestos corporais.

Integra tudo isso o Aprendizado Profundo para Voz, tais *deep learning* além de manipular vídeos também são usados para a síntese de voz. Isso permite que os *deepfakes* não apenas alterem o rosto de uma pessoa em um vídeo, mas também imitem sua voz.

Se a tecnologia, nos traz um ente querido em imagem e voz, permitindo um diálogo perfeito, haja vista que tal ente está dotado de todo o conhecimento humano através da Inteligência Artificial, podemos confirmar a possibilidade, ainda que artificial, da ressurreição e a vida na eternidade.





Retomemos Benoît Royal e o desafio da Guerra da Informação para os novos combatentes, à mercê do controle do grande Olho de Hórus Cibernético, onipresente, tudo vendo, tudo gravando, tudo divulgando. Sob o assédio de todo tipo de organização humanitária e sob o massacre da Opinião Pública. Propõe ele que esse jovem seja um “Cabo Estratégico”: soldado capaz de, simultaneamente, aplicar com eficácia e precisão o poder de combate, conquistar o apoio da população e legitimar o poder central, atuando não apenas como plataformas de combate semiautônomas, mas também como sensores de inteligência e vetores de operações psicológicas<sup>12</sup>.

Tal Cabo Estratégico deve deter capacidade técnica-operacional para o combate, provendo o ambiente físico militar; o conhecimento, a compreensão e a habilidade para atuar na área informacional - e aqui questionamos qual soldado não porta hoje um celular? Seu uso é tão

intenso que o jornal The Guardian intitulou a atual Guerra da Ucrânia de “A Primeira Guerra do *Tik-Tok*”.

Mas além de tudo o Cabo Estratégico deve possuir vívido humanismo. Ter o braço forte, mas não perder a mão amiga.

Nenhuma nação, que deseje a liberdade, idealiza forças armadas não operacionais. Todas as nações verdadeiramente livres não concebem forças armadas desumanas. A paz todos querem com fervor, porque a guerra só causa dor. E a compaixão, rara, mas presente em muitas guerras, urge ser universalizada, resgatando a humanidade perdida na miserabilidade do fanatismo e do ódio.

Sim a compaixão na guerra é um conceito profundamente desafiador e, muitas vezes, contraditório. Em um cenário de conflito, onde há violência, hostilidade e sofrimento, a compaixão pode parecer fora de lugar ou até mesmo impraticável. No entanto, é precisamente nessas circunstâncias extremas que a compai-



xão pode desempenhar um papel crucial, por sua capacidade de fazer sentir empatia pelo sofrimento do outro e de mover a ação para aliviar esse sofrimento. Na guerra, isso pode se manifestar de várias maneiras:

- Tratamento humanitário: Mesmo em meio ao conflito, a compaixão pode levar os indivíduos e organizações a fornecerem assistência humanitária aos afetados pela guerra, como distribuição de alimentos, água, abrigo e cuidados médicos.

- Proteção de civis: A compaixão pode motivar soldados e líderes militares a tomarem medidas para minimizar o sofrimento dos civis, como evitar ataques a áreas residenciais, permitir a passagem segura de refugiados e proteger grupos vulneráveis, como mulheres, crianças e idosos.

- Reconciliação e perdão: Após o conflito, a compaixão pode desempenhar um papel importante na promoção da reconciliação e do perdão entre os lados em guerra. Isso envolve

reconhecer e responder ao sofrimento dos outros, buscando compreensão mútua e trabalhando juntos para construir uma paz duradoura.

No entanto, a compaixão na guerra também enfrenta desafios significativos. O contexto de violência extrema e ódio pode tornar difícil para as pessoas manterem sua compaixão e empatia pelos outros. Além disso, a ideia de mostrar compaixão pelos "inimigos" pode ser vista como uma traição pelos próprios camaradas ou comunidade.

Apesar desses desafios, a compaixão na guerra é essencial não apenas para aliviar o sofrimento humano imediato, mas também para promover uma cultura de paz e respeito mútuo. É um lembrete poderoso de nossa humanidade compartilhada, mesmo nas circunstâncias mais difíceis e adversas.

Há vários exemplos de compaixão que emergem ao longo da história em meio ao caos das guerras, tais como:



O Corredor Humanitário de Aleppo na Síria, em 2016, quando um corredor humanitário foi estabelecido para permitir que civis e combatentes rendidos deixassem a cidade sitiada em segurança. Essa iniciativa, embora tenha enfrentado desafios logísticos e políticos, demonstrou um esforço para proteger civis e permitir a passagem segura daqueles que desejavam sair da zona de conflito.

Organizações como Médicos Sem Fronteiras - MSF - têm operado em áreas de guerra há décadas, fornecendo cuidados médicos vitais para os civis afetados pelos conflitos. Os médicos e profissionais de saúde que trabalham nessas zonas muitas vezes arriscam suas próprias vidas para salvar os outros, demonstrando uma compaixão profunda pelo sofrimento humano.

Em muitos conflitos, há histórias de soldados que arriscam suas próprias vidas para proteger civis inocentes. Durante a Segunda Guerra Mundial houve casos de soldados que esconde-

ram e protegeram civis, especialmente judeus, do Holocausto, colocando suas próprias vidas em risco para salvar os outros.

Campanhas de reconciliação pós-conflito. Após o fim de conflitos prolongados, muitas sociedades buscam a reconciliação e a cura através de iniciativas que promovem o perdão e a compreensão mútua. Na África do Sul, a Comissão de Verdade e Reconciliação foi estabelecida após o *apartheid* para permitir que as vítimas e perpetradores compartilhassem suas histórias, buscando cura e perdão.

O Papa João XXIII dizia que "é preciso deixar de lado o que divide e buscar o que une". O Arcebispo Matteo Zuppi, Presidente da Conferência Episcopal Italiana ao falar ao jornal O Globo sobre a "Paz deve ser feita com quem faz a guerra na Ucrânia" acrescenta ser necessário "buscar o que une para solucionar o que divide"<sup>13</sup>.

Os desgastes por que pode passar uma nação com a guerra não são apenas aqueles militares,



porque a maior toxidade deles se concentra nos aspectos econômicos e psicológicos. As perdas econômicas e militares podem ser superadas com o tempo, já a condenação moral pode vir a ser irreversível.

## BIBLIOGRAFIA

BÍBLIA SAGRADA. Bíblia Católica: *Antigo e Novo Testamentos*. Tradução: José Simão. São Paulo: Sociedade Bíblica de Aparecida, 2008.

DINIS, José António Henriques. *Guerra da Informação: perspectivas de segurança e competitividade*. Lisboa, Edições Silabo, 2005.

EXÉRCITO BRASILEIRO. Estado-Maior do Exército. Manual de Campanha C 45-4 Operações Psicológicas. 3ª Edição, 1999.

JULIUS CAESAR. *De Bello Gallico*. Éditions Ebooksfrance. Disponível em <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ph000136.pdf>. Acesso em 17 jun. 2024.

MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY. Media Lab. Cover stories: Visualizing the spread of true and false news on social media. *Science Magazine*. Massachusetts, v. 359, pp. 1094-1146. 9 mar. 2018.

OS 400 anos da Congregação de Propaganda Fide. *Vatican News*, Vaticano, 3 jan. 2022. Disponível em <https://www.vaticannews.va/pt/vaticano/news/2022-01/congregacao-propaganda-fide-400-anos.html>. Acesso em 15 abr. 2024.

ROYAL, Benoît. *A guerra pela opinião pública*. Rio de Janeiro: Biblioteca do Exército, 2019.

TZU, Sun. *A arte da guerra*. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2000.

VISACRO, Alessandro. *A guerra na Era da Informação*. São Paulo: Contexto, 2022.

ZUPPI, Matteo. Entrevista. *O Globo*, Rio de Janeiro, Ano XCIX, n. 33187, p.18, 17 jun. 2024..



## NOTAS

<sup>1</sup> BÍBLIA SAGRADA. Bíblia Católica: Antigo e Novo Testamentos. Tradução: José Simão. São Paulo: Sociedade Bíblica de Aparecida, 2008.

<sup>2</sup> Ibid.

<sup>3</sup> Ver TZU, Sun. *A arte da guerra*. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2000.

<sup>4</sup> JULIUS CAESAR. *De Bello Gallico*. Éditions Ebooksfrance. Disponível em <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ph000136.pdf>>. Acesso em 17 jun. 2024.

<sup>5</sup> Ibid.

<sup>6</sup> OS 400 anos da Congregação de Propaganda Fide. *Vatican News*, Vaticano, 3 jan. 2022. Disponível em <<https://www.vaticannews.va/pt/vaticano/news/2022-01/congregacao-propaganda-fide-400-anos.html>>. Acesso em 15 abr. 2024.

<sup>7</sup> ROYAL, Benoît. *A guerra pela opinião pública*. Rio de Janeiro: Biblioteca do Exército, 2019.

<sup>8</sup> Ibid.

<sup>9</sup> DINIS, José António Henriques. *Guer-ra da Informação: perspectivas de segurança e competitividade*. Lisboa, Edições Silabo, 2005.

<sup>10</sup> TZU, op.cit.

<sup>11</sup> MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY. Media Lab. Cover stories: Visualizing the spread of true and false news on social media. *Science*

---

*Magazine*. Massachusetts, v. 359, pp. 1094-1146. 9 mar. 2018.

<sup>12</sup> ROYAL, op.cit.

<sup>13</sup> ZUPPI, Matteo. Entrevista. *O Globo*, Rio de Janeiro, Ano XCIX, n. 33187, p.18, 17 jun. 2024.