

## **GEOPOLITICA E PENSAMENTO COLECTIVO. ESTUDO DE CASO DOS JOGOS DE XADREZ E DE GO ENQUANTO MANIFESTAÇÕES DAS CONCEPÇÕES ESTRATEGICAS DAS CIVILIZAÇÕES ORIENTAIS E OCIDENTAIS. APONTAMENTOS PARA O ESTUDO DO PENSAMENTO ESTRATÉGICO**

**PEDRO HENRIQUE DA SILVA HORTA**  
[pedrohorta@yahoo.com](mailto:pedrohorta@yahoo.com)

Doutorando em Teoria Política, Relações Internacionais e Direitos Humanos pela Universidade dos Açores e Universidade de Évora. Tenente-Coronel - Força Aérea Portuguesa (Portugal). Foi Gender Focal Point of Mission HQ – EUTM e Conselheiro de Direito Militar junto do Ministério da Defesa da República Centro-Africana. Tem vários prémios e distinções.

### **Resumo**

Este trabalho explora o estudo da geopolítica através do prisma dos jogos de Xadrez e de GO, enquanto proposta de representação material das concepções estratégicas das civilizações ocidentais e orientais. A presente análise centra-se na questão: a geopolítica deriva de um pensamento de Estado, própria dos políticos e militares que a estudam, sintetizando-a com vista à sua aplicação, ou será algo mais profundo, pertencente ao coletivo, que nasce, se transforma e reside num inconsciente, tendencialmente coletivo, de agir perante o desafio das escolhas? Como desenho de pesquisa far-se-á um estudo de caso dos jogos mencionados, procurando-se entender como as regras, estratégias e táticas dos mesmos podem ou não refletir as abordagens e pensamento teórico geopolítico. Para comparação, ainda que simplificada, num estudo exploratório, considerou-se recorrer a Clausewitz e Sun Tzu - que enformam, a nosso ver, as bases do ensino teórico das nas civilizações ocidental e oriental. Desta forma comparando-se as semelhanças entre o semelhante e o diverso entre estes quatro elementos. O presente estudo permite assim apontar que o xadrez, e a sua concepção baseada no confronto direto, permite espelhar e compreender a abordagem ocidental, enquanto o GO, com o seu foco na conquista gradual e refletida do território, pode, por ser lado ser o prisma da visão oriental, reconduzindo para algo mais coletivo do que o que é ensinado dentro da Academia. Paralelamente, são aqui propostas definições contemporâneas de Geopolítica e Geoestratégia, Recorreu-se à revisão bibliográfica, à análise empírica, suportada em inquérito a especialista nos dois jogos. Este estudo contribui assim para a compreensão do pensamento estratégico, oferecendo uma perspetiva, que não sendo original encontra-se ainda alheia das bases do ensino junto das Academias, contrariamente ao que há muito ocorre nos Altos Estudos Militares Norte-Americanos. . Através desta lente procuráramos oferecer uma nova compreensão do pensamento estratégico, demonstrando que as suas complexidades podem ser encontradas até mesmo num jogo de tabuleiro de qualquer escola ou rua, no pensamento coletivo das civilizações.

### **Palavras-chave**

Geopolítica, Geoestratégia, Sun Tzu, Clausewitz, Jogos.

### **Abstract**

This work explores the study of geopolitics through the prism of Chess and GO as a proposal for the material representation of the strategic conceptions of Western and Eastern civilizations. This analysis centers on the following question: does geopolitics derive from a State-oriented thought process—typical of the politicians and military personnel who study and synthesize it for practical application—or is it something more profound, belonging to the



collective, which is born, transformed, and resides as a form of a tendentially collective unconscious when acting before the challenge of choice? The research design consists of a case study of the games, looking to understand how their rules, strategies, and tactics may reflect geopolitical approaches and theoretical thought. For comparison, albeit simplified in an exploratory study, we considered the works of Clausewitz and Sun Tzu, which form the foundations of theoretical teaching and geopolitical action in Western and Eastern civilizations. This study suggests that Chess, with its conception based on direct confrontation, mirrors and aids in understanding the Western approach, while GO, with its focus on the gradual and reflected conquest of territory, serves as a prism for the Eastern vision, pointing towards something more collective than what is typically taught within the Academy. Parallel to this, contemporary definitions of Geopolitics and Geostrategy are proposed. The method relied on a literature review, empirical analysis, and an interview with an expert in both games. This study contributes to the understanding of strategic thought by offering a perspective that stays estranged from the foundational teaching in Academies—unlike what has long occurred in North American Higher Military Studies. Through this lens, we looked to offer a new understanding of strategic thought, proving that its complexities can be found even in a board game from any school or street, within the collective thought of civilizations..

### Keywords

Geopolitics, Geostrategy, Sun Tzu, Clausewitz, Games.

### Como citar este artigo

Horta, Pedro Henrique da Silva (2026). Geopolítica e Pensamento Colectivo. Estudo de Caso dos Jogos de Xadrez e de GO enquanto Manifestações das Concepções Estratégicas das Civilizações Orientais e Ocidentais. Apontamentos para o Estudo do Pensamento Estratégico. *Janus.net, e-journal of international relations*, VOL. 17, Nº. 1, Maio 2026, pp. 19-37. <https://doi.org/10.26619/1647-7251.17.1.2>

**Artigo submetido em 6 de junho de 2025 e aceite em 10 de dezembro de 2025.**





## **GEOPOLITICA E PENSAMENTO COLECTIVO. ESTUDO DE CASO DOS JOGOS DE XADREZ E DE GO ENQUANTO MANIFESTAÇÕES DAS CONCEPÇÕES ESTRATEGICAS DAS CIVILIZAÇÕES ORIENTAIS E OCIDENTAIS. APONTAMENTOS PARA O ESTUDO DO PENSAMENTO ESTRATÉGICO**

**PEDRO HENRIQUE DA SILVA HORTA**

### **Introdução**

Uma dissertação, independente da sua natureza, não pode temer questionar, ainda que não seja certo que alcance uma resposta. Assim o disse Heidegger (2000, p.2). E assim, como exórdio, iniciaremos o nosso artigo: com a aventura da pergunta, da procura dos conceitos e das relações que entrelaçam e que nos permitirão desconstruir o tema que nos propomos. No entanto, não procuraremos, de antemão, o infortúnio da resposta, como nos alertou Maurice Blanchot (Blanchot, 1969).

Partindo da Geopolítica, caminharemos para a Geoestratégia, e daqui para a noção ampla de Estratégia, procurando, de forma dialética, revelar alguns dos seus elementos, que, embora não a definindo na sua plenitude, possibilitarão comparar, e desta forma revelar-nos, um corpo sólido e distintivo de conceitos presentes, quer nas duas grandes obras, quer nos dois jogos mais reconhecidos de Estratégia do Oriente e do Ocidente.

Falamos da Arte da Guerra de Sun Tzu, Da Guerra de Clausewitz, do Jogo de GO e do Xadrez.

Tal caminho, perscrutando, comparando, aproximando e afastando, agrupando o semelhante e separando o distinto de tais obras e regras, culminará numa análise sintética sobre as aproximações e distanciamentos do pensamento estratégico presente nestes quatro objetos de análise, que nos permitirão apontar uma chave de análise e um caminho a percorrer.

Até encontrarmos a forma de tal chave, utilizaremos um caminho hermenêutico de análise, que recorrerá às seguintes perguntas que teremos de percorrer, i) que elementos caracterizam os pensamentos especificamente geoestratégicos de Sun Tzu e de Clausewitz? ii) que aproximações e distanciamentos poderemos encontrar nos mesmos? iii) que elementos caracterizam a estratégia nos jogos de Xadrez e de GO? Iv) que aproximações e distanciamentos poderemos encontrar nos mesmos?



Das quais, poderemos verificar, em síntese necessariamente breve, sobre a existência ou inexistência de similitudes consistentes entre elementos de estratégia presentes, respetivamente, entre o pensamento de Sun Tzu e o jogo de GO e entre Clausewitz e o jogo de Xadrez, que não estão presentes em todos os objetos de análise.

Desta forma no presente artigo pretende constituir-se a base de uma pesquisa prévia para o estudo natureza da estratégia e conseqüentemente Geoestratégia e Geopolítica, quanto, não ao estudo dos seus elementos, mas quanto à origem do próprio pensamento, que possa responder à questão: Porque as sociedades adotam, ou adotaram, pensamentos estratégicos comuns que se revelam depois em diversas atividades concretas e tão díspares, com a correspondente definição de objetivos e gestão de recursos, e porque é que diferentes sociedades adotaram diferenciadas formas de o realizar.

Tal permitirá constituir um contributo para a base de um trabalho que procure explicar a natureza e transmissão civilizacional dos elementos de estratégia que para além da sua aplicação prática, poderá conduzir ao estudo da própria homeostasia da Humanidade, abarcando conceitos tão diferenciados como a psicologia, a estratégia e a biologia.

### **Metodologia e caminho exploratório**

Para a elaboração do presente artigo fizemos uso, a título exploratório, do texto de David Lai sobre a semelhança entre o pensamento estratégico de Sun Tzu e o Jogo de GO e foi dele que partimos noutra direção, para perguntas não exploradas naquele que foi um trabalho destinado, há mais de 20 anos, a ensinar estratégia chinesa a generais norte-americanos, através da materialização dos princípios de Sun Tzu que o autor descobriu num jogo de tabuleiro.

Daí partimos para a leitura dos clássicos Arte da Guerra (2007) e Da Guerra (s/d), concentrando-nos nos aspetos afinidade direta com a componente geográfica da guerra.

Assim o presente estudo será um ensaio, um caminhar de natureza filosófica que questionará o tema, promovendo através da pesquisa bibliográfica, empírica, percorrendo um caminho indutivo, que partindo das quatro questões referidas acima, procurará concluir sobre a possibilidade e viabilidade de estudo que promova a pesquisa sobre a natureza e características de um hipotético pensamento coletivo que enformará o pensamento estratégico.

### **Conceitos de Geoestratégia e Geopolítica**

No entanto, antes de partirmos para a análise impõe-se definir, ainda que apenas para o presente propósito, os seus objetos de análise.

Desde logo Geopolítica e Geoestratégia.

Para tal aderimos a Pezarat Correia (2012) em que argumenta que a designação corrente de geopolítica se aplica predominantemente a elaborações teóricas que estão no domínio



da geoestratégia. Essa derivação semântica abre assim caminho para uma nova abordagem da geopolítica.

É com Rudolf Kjellén que o termo Geopolítica se impôs, no seu livro *O Estado como forma de Vida* (Kjellén, sd), o que segundo Pezarat Correia (2012), já tinha sido apresentado em 1901 num artigo do mesmo autor, denominado "A Política como Ciência", em que se abordava a relação do Estado com a sua moldura geográfica, através de um processo de interpretação que em que o Estado é visto, enquanto objeto de estudo, como o Individuo.

Surge, assim, a Geopolítica como o campo específico da relação da política com a geografia, afirmando "Geopolitics is the study of the state as a geographical organism, or a manifestation in space" (Kjellén, s/d, p. 30).

Ao que Pezarat, na esteira do pensamento nacional do então Instituto de Altos Estudos Militares afirma e sintetiza, afirmando a Geopolítica ser o estudo dos fatores geográficos em função da decisão política (2012, p. 231)

Para nós aqui, ainda que à margem, proponho uma outra definição, arriscando, exclusivamente para efeito deste trabalho, que, considerando-se o mundo atual em que existem atores não estatais a competir e a colaborar na Governança Global, em espaços que podem não ter apenas o estatuto de geográfico como o temos entendido até ao conflito russo-ucraniano: *Geopolítica é o estudo das condicionantes do espaço, real ou virtual, em função da decisão de uma entidade coletiva, com influência transnacional.*

Abrindo assim caminho para a virtualização e complexidade crescente da geografia e dos atores, bem como, e considerando o mote do presente trabalho, a proto ligação entre um estudo que seja possível recorrer às mesmas ferramentas, quer estejamos em presença da Rússia ou de um Ser individual. Ou seja, a perceção e desbravar de um fio condutor que permita entender a necessidade biológica de sobrevivência de um individuo, ou de parte dele, como um gene, e as sucessivas associações coletivas, desde a família, clã, etnia, Estado, enquanto superestruturas dessa mesma sobrevivência no espaço.

E o que dizer então da Geoestratégia? De facto, a Geoestratégia surgiu em meados do Sec. XIX, portanto 100 anos antes da Geopolítica, referindo-se ao estudo do uso da coação no espaço:

E se a violência se subordina à Política, sendo um instrumento daquela, como podemos justificar que tenha que ocorrido uma subversão atual de tais definições? É igualmente Pezarat Correia que nos aponta a polaridade ocorrida após a 2.<sup>a</sup> Guerra Mundial, com a Política a dedicar-se à gestão dos conflitos permanentes (Estratégia), que tenha levado a que apesar de ter prevalecido o termo Geopolítica, na prática foi a Geoestratégia que a absorveu (Pezarat Correia, 2012, p. 240)

Pelo que aqui, e na esteira do que assumimos quanto à Geopolítica, teremos então de definir, conseqüentemente: *Geoestratégia como o estudo das condicionantes do espaço, real ou virtual, em função da estratégia de uma entidade coletiva, com influência transnacional.*



A Geoestratégia enquanto subdivisão da Geopolítica, esta enquanto superestrutura daquela, no caminho que liga a política à ação tática do soldado em determinado conflito, ou de um funcionário de embaixada em determina negociação.

E assim chegados ao Estratégico, no âmbito da grande discussão que é a Geopolítica, não como forma de estudo parcelar em si, mas como abordagem de uma particular face da grande complexidade do tema, como forma de contribuir para o seu estudo global, recaindo aqui definindo como fluxo do emprego de meios, incluindo de coação, para o atingir os objetivos políticos.

O que nos transporta para as ações que são necessárias à prossecução da decisão de uma entidade coletiva.

Desta forma teremos as definições balizadas para procedermos ao estudo da Estratégia tanto em Sun Tzu, como em Clausewitz, com vista ao confronto dialético com os jogos de tabuleiro e suas ações particulares e forma de jogar.

### **Sobre a atualidade e objeto para a Chave**

Por outro lado, se temos definidos, em proposta, os termos anteriores teremos igualmente de adotar um problema atual que nos permita por um lado validar a importância ou relevância do estudo de milenares jogos e pensamentos para as situações incertas do hoje, para a qual precisamos de uma chave que nos permita descodificar.

Assim, a par desta proposta de alargamento da Geopolítica e da Geoestratégia ao espaço virtual e à decisão de entidades coletivas - arrojada e possivelmente fraturante- traremos como referencial empírico a mais atual doutrina chinesa de manipulação de informação, que é sintetizada e alvo de recente análise no artigo "Cognitive warfare masterclass: China's doctrine for strategic narrative superiority" (Tong, 2025)

A estratégia atual da China já não se limita ao território físico, mas expande-se para o domínio da perceção. Ao integrarmos o conceito de FIMI nestas definições, compreendemos que a Geoestratégia moderna é, em larga medida, o estudo das condicionantes desse espaço virtual em função de uma vontade coletiva, numa teia de Estados e Coletivos, ainda que proxies, que procuram a superioridade narrativa antes de qualquer movimento cinético.

Ora tal, sendo um instrumento novo, tem raízes, como queremos defender, num pensamento coletivo, materializado, por exemplo através de concepções milenares da Guerra e que se materializam e podem ser alvo de estudo eclético, como por exemplo, repetimos, como por exemplo, mas não só, no jogo de GO.

Se após leitura do presente artigo, uma nova leitura integral daquele apontamos, se tornar mais clara, teremos a tarefa por concluída:

*Across the South China Sea/West Philippine Sea, the East China Sea, and the waters around Taiwan, the PRC is not simply sending ships or aircraft: it is embedding every manoeuvre within a cross-platform influence operation. State-driven media, digital proxies, legal instruments, environmental claims,*



*and "routine" patrols form a multidomain front aimed at transforming contested features and international opinion without the risk of direct military confrontation (Tong, 2025).*

## **Pensamento Oriental e Ocidental**

E aqui esclarecidos, iniciemos a nossa tarefa de, sem exaustão, traçarmos um caminho lógico e de validação que nos permita concluir no final.

Diferenciar exaustivamente o pensamento Oriental do Ocidental quanto à Arte da Guerra, para além extrapolar o âmbito do presente trabalho, é controverso.

Existe? E em que consiste o pensamento Ocidental, e o que o distingue do Oriental quanto à construção do desenrolar do conflito diplomático, económico ou bélico?

A título introdutório da questão debruçemo-nos no seguinte:

*Clausewitz não considera que a natureza da guerra se avalie pela quantidade de danos e sofrimentos causados aos beligerantes. A natureza da guerra define-se pelo objetivo de impor a vontade política de um Estado a outro. Todavia, ao contrário de Sun Tzu, Clausewitz não se demora demasiado na consideração da guerra mínima que consistiria na eficácia da simples ameaça do uso da força em alternativa ao uso da força propriamente dito (Soromenho-Marques, 2019, p. 758).*

Contudo a forma, i.e. a estratégia, de, perante o conflito, perante a dialética de vontades, relativa ao momento, ao uso dos recursos, incluindo a violência, estarão presentes diferenças, e será sobre eles que nos debruçaremos, procurando realizar o exercício mental de reduzirmos à essência e ao sentido mais lato de conflito, procurando desta forma compreender a sua verdadeira natureza, e os símbolos que lhe foram emprestados permitindo-nos transportar entre uma zona de conflito e um tabuleiro de Xadrez ou de GO.

Assim teremos que, das obras em questão, proceder a uma análise que nos propusemos:

- Que elementos caracterizam os pensamentos especificamente geoestratégicos de Sun Tzu e de Clausewitz? e,
- Que aproximações e distanciamentos poderemos encontrar nos mesmos?

Tratando-se de uma dissertação exploratória, decidimo-nos limitar a elementos concretos do pensamento, ínsitos nas obras seminais destes autores, em concreto a questão geográfica da estratégia, quer porque diretamente relacionada com Geopolítica.

Desta forma temos duas obras em análise que foram escritas em locais, tempos e contextos diferentes.



## A Arte da Guerra

Sun Tzu, General e Estratega, cuja própria existência é colocada em causa - como tantos outros da história da Humanidade que nos deixam obras e pensamentos fundamentais - terá escrito A Arte da Guerra durante o século V a.c., sendo que o contexto da obra é rodeado, e dele terá recebido influência, do conturbado período das Primaveras e Outonos (entre 770 a.C. a 476 a.C.), caracterizado por constantes guerras entre estados feudais na China, numa época caracterizada assim pelo conflito permanente.

A obra é dividida em capítulos em que é abordada a preparação, planeamento, tática e até o uso da espionagem na Guerra.

Para a elaboração da mesma, para além do contexto político-militar, temos por claro que as influências do Taoísmo são presentes, nomeadamente no conceito de Tao em si: O Caminho que tudo subjuga e ao qual devemos estar atentos e seguir, como nos ensina o Tao Te Ching:

*Caso um rei peça conselhos a um mestre do Tao,  
que o seu conselho não seja  
"exibir a glória do reino pela força de suas armas".  
Tal ação certamente encontraria uma reação.  
Toda força excessiva logo encontra outra força contrária.*

Aliás esse será o nosso ponto de partida: Em Sun Tzu, na Arte da Guerra, há um caminho, uma harmonia, uma forma correta de fazer a Guerra, mas acima de tudo de a evitar, de a ganhar (campo da política) e que ele descobre e propõe revelar.

Compreender isto é iniciar-se ao pensamento de Sun Tzu. E que forma distintiva, e elementos nos são propostos?

O seu livro encontra-se dividido em 13 capítulos em que cada um aborda um especto fundamental da Arte, afirmando logo no início que "A Arte da Guerra é de importância vital para o Estado" reconhecendo a sua importância e subordinação à política, avisando-nos que, por ser uma matéria de vida ou morte para o Estado, deve merecer a nossa meditação, ou seja estudada, e ponderada, conduzindo desta forma a Arte da Guerra a proposta de reflexão sobre uma ação a conduzir dentro de limites, dentro das razões que apresenta.

E se são 13 os capítulos, são cinco os fatores de análise: O Tao ou Caminho, o Tempo, O Terreno, o Comando e a Disciplina. Quem os compreender, diz Sun Tzu poderá ganhar a batalha.

Uma breve referência ao Tao ou Caminho porque sendo um conceito que hoje entendemos como a Vontade<sup>1</sup> era definido por Sun Tzu como "O caminho é o que faz com que as ideias do povo estejam de acordo com a de seus governantes. Assim, as

---

<sup>1</sup> Refiro-me à equação do Poder de Ray Cline que criou a célebre "Equação do Poder" : $P=(C+E+M) \times (S+W)$ , em que P - Poder, C - Massa Crítica, E - Capacidade Económica, M - Capacidade Militar; S - Saber, W - Vontade.



peças irão compartilhar do medo e da aflição da guerra, porém, estarão ao lado dos interesses do Estado, quaisquer que seja o caminho escolhido” (Sun Tzu, 2007)

Neste seguimento existe em Sun Tzu, a convicção de que antes da batalha já o resultado é conhecido, não por intervenção divina ou mérito moral, mas pela análise que cada um dos Generais deve realizar aos seguintes pontos, que são as perguntas permanentes dos que conduzem a Guerra:

*Qual o povo que escolheu seu caminho?  
Qual o comandante que tem mais habilidade?  
Qual dos lados tem a vantagem do clima e do terreno?  
Qual dos exércitos manifesta uma disciplina mais efetiva?  
Qual dos lados possui a superioridade militar?  
Qual dos lados tem os soldados mais bem treinados?  
Qual dos lados possui um sistema de recompensas e de castigos mais justo e claro?*

Aquele que sabendo tal compreender e responder, obterá o resultado da vitória antes do combate, permitindo que se evitem guerras desnecessárias ou inglórias. Tal é fundamental.

Desta forma poderemos esquematizar alguns princípios que nos importam para a análise comparativa:

A Dissimulação; Este princípio é fundamental, considerando a base da ação militar em Sun Tzu e compreende, para além do conceito geral, a apresentação de algumas táticas conducentes à sua concretização:

*Um comandante militar deve atacar onde o inimigo está desprevenido,  
Provocar o Orgulho do inimigo,  
Provocar a desunião das suas tropas,  
Deve fingir-se despreparado e incapaz,  
Deve oferecer uma isca para fascinar o inimigo que procura vantagem,*

Gestão da Guerra: O General deve providenciar uma guerra rápida e ter em atenção que só a pode conduzir quando reunir os recursos necessários. Deve igualmente ter consciência que a Guerra consome os recursos da Nação e que a empobrece e por isso, quanto mais rápida esta finalizar e lhe for possível obter os recursos em solo inimigo terá vantagem. Por outro lado, a guerra demorada importará na desmoralização das tropas, momento que pode ser usado pelo inimigo.

Estratagemas: É neste ponto que encontramos um dos aspetos caracterizadores mais distintivos de Sun Tzu, ao qual ele considera ser o princípio geral da Guerra e que pela sua importância reproduzimos antes de o analisar:

*Manter o estado do inimigo intacto, dominar seu o exército e forçá-lo à rendição é melhor do que esmagá-lo (...) Excelência mais alta está em obter-se uma vitória e subjugar o inimigo sem, no entanto, lutar (Sun Tzu, 2007).*



O que é realizado segundo três estratégias por ordem de importância: Atacar estratégias, atacar alianças, atacar soldados, sendo que atacar cidades e subjugar territórios é a pior política.

O que nos remete para princípios de não combate, e quando estes ocorrem, deixando sempre as populações civis de lado ("atacar cidades"), não apenas por isso, mas porque tais ataques resultarão em grandes perdas para quem ataca, devido à fortificação das mesmas.

Aliás, apesar de não tratar neste capítulo, mas no anterior, Sun Tzu determina o bom tratamento dos prisioneiros. Pelo que devemos entender que a Arte da Guerra propõe a subjugação do inimigo, mas não na sua destruição, primeiro por evitar a Guerra, depois por a conduzir dentro de uma Moral e caminhando sempre com vista dos três princípios anteriores.

Compreendendo assim o pensamento de Sun Tzu quanto à forma de conduzir a batalha e qual o seu objetivo, deixemos alguns aforismos presentes na Arte da Guerra e que agora estaremos em condições de compreender e que serão úteis para a análise subsequente:

*Aquele que conhece o inimigo e a si mesmo, lutará cem batalhas sem perigo de derrota,*

*O perito pode tornar-se invencível, mas não pode garantir como certa a vulnerabilidade do inimigo,*

*Quando não há nenhuma chance de vitória, assuma uma posição defensiva; quando há uma chance de vitória, lance um ataque,*

*Na avaliação do terreno, ele deve verificar as características físicas de um campo de batalha,*

*A descoberta dos pontos fortes e fracos permite que o exército caia sobre seu inimigo como uma pedra sobre ovos,*

*O general deve adotar táticas frontais, se quiser confrontar o inimigo e táticas de surpresa, se quiser conquistar a vitória,*

*O inimigo não pode opor resistência o seu ataque, porque este irrompe nos seus pontos fracos,*

*Há algumas estradas que não devem ser percorridas; e inimigos que não devem ser atacados. Há algumas cidades que não devem ser capturadas, alguns territórios que não devem ser contestados, e algumas ordens do soberano que não precisam ser obedecidas.*

*Quanto mais você penetrar em território hostil e seus soldados estiverem coesos, mais difícil será para os defensores o derrotar,*

Dirigimo-nos assim, sucintamente para a compreensão da essência de Sun Tzu, dos princípios fundamentais que analisaremos em comparação com Clausewitz, sendo que os últimos aforismos, permitirão dirigir a nossa atenção para as regras particulares da batalha quando associada ao desenvolvimento dos jogos de tabuleiro, e a eles deveremos voltar



## Da Guerra

Antes de passarmos a Clausewitz, teremos de ter por assente que à data da publicação (póstuma), e já em vida deste, a obra de Sun Tzu tinha chegado ao conhecimento europeu, através de um livro de Amiot (1772), que abordando em tema A Arte dos Chineses, apresentava uma secção sobre os 13 capítulos de Sun Tzu. Pelo que, podendo ter ocorrido ou não a leitura por parte de Clausewitz, não é possível afirmar que Sun Tzu se tenha mantido incógnito do Ocidente até aos Sec. XIX.

Carl von Clausewitz, cuja obra seminal "Vom Kriege" ("Da Guerra"), é considerada uma das mais influentes e profundas na teoria militar ocidental foi, tal como Sun Tzu, um estrategista militar, neste caso, prussiano, tendo participado nas Guerras Napoleónicas.

Viveu entre 1780 e 1831, num período pós-vestefaliano, com o Estado moderno definido nos seus princípios, mas incerto e revolucionário, do ponto de vista político e consequentemente militar.

A sua obra foi escrita entre 1813 e 1831, data da morte, com publicação póstuma, sendo dividida em oito livros, sendo que no presente trabalho focar-nos-emos nos elementos dos três primeiros livros: i) Da Natureza da Guerra, ii) Da Teoria da Guerra e iii) Sobre a Estratégia em Geral.

A forma como é escrito Da Guerra, já nos remete para Kant e para uma escrita, profundamente definida, lembrando-nos quer a obra de Espinoza (Ética), onde o pensamento surge esquematizado partindo de definições para conclusões, ou se quisermos, a Guerra é exposta como diria uma criança dos dias de hoje, com as regras bem definidas.

Ou seja, saímos muito dos princípios e sendo um manual de estratégia é igualmente um manual de tática militar. Aliás tal não é nosso, mas do próprio que o refere em Prefácio na sua obra:

*O seu [Da guerra] carácter científico consiste numa tentativa de investigar a essência do fenómeno da guerra e de indicar os vínculos existentes entre esses fenómenos e a natureza das suas partes componentes. Nenhuma conclusão lógica foi evitada, mas sempre que o fio deste tecido se tornou demasiadamente fino, preferi rompê-lo e voltar aos fenómenos relativos à experiência (Clausewitz s/d).*

Vejamos:

O primeiro capítulo de "Da Guerra" de Carl von Clausewitz, intitulado "Sobre a Guerra em Geral" é fundamental para estabelecer os alicerces teóricos e conceptuais que enformam toda a obra.

Neste capítulo inicial, Clausewitz explora a natureza da guerra, sua definição e suas relações com a política e a sociedade.

Clausewitz começa por definir a guerra como um "ato de força para compelir o nosso adversário a cumprir a nossa vontade" estabelecendo a guerra como um meio de alcançar



objetivos políticos através do uso da força. Integrando, como vimos a guerra na política nacional e internacional. O que é o mesmo conceito que encontramos em Sun Tzu.

A Guerra para Clausewitz apresenta-se como um fenómeno complexo, multifacetado:

**Interdependência com a Política:** inseparável da política, descrevendo-a, naquela que foi uma frase que é repetida e mimetizada, "como a continuação da política por outros meios",

**Variabilidade e Incerteza:** Para Clausewitz a guerra, é uma atividade onde "a incerteza em si mesma é um fator que afeta o curso da ação", devido às variáveis em constante mudança, como as ações do inimigo, as condições do terreno e os recursos disponíveis.

**A Importância da Vontade, na condução da guerra:** A guerra não é meramente um confronto de forças físicas, mas também um teste de determinação e resiliência política e moral. A vontade de lutar e a capacidade de sustentar esforços durante conflitos prolongados são aspetos fundamentais para a determinação do resultado da guerra. O que já tínhamos visto em Sun Tzu.

Pelo que quanto ao primeiro capítulo do seu livro, dos princípios, a existência de fatores que devem ser analisados para a condução da guerra, como o facto de ser subordinada à vontade política, e a importância da Vontade, podemos concluir que é em tudo semelhante a Sun Tzu.

No segundo capítulo, Clausewitz identifica três elementos essenciais que compõem a guerra:

1. **Vontade e Determinação:** Tema que recupera do primeiro capítulo.
2. **Meios Militares:** Aborda os recursos militares disponíveis, incluindo forças terrestres, marítimas e aéreas, bem como a logística e a capacidade de mobilização de recursos durante a guerra.
3. **Paixão de Guerra:** Aqui refere-se ao de novo à vontade, que motiva as tropas e os líderes militares. O que recupera igualmente do primeiro capítulo, mas do ponto de vista interno dos seus agentes.

Continua a ser um capítulo introdutório, teórico e novamente muito próximo de Sun Tzu quanto à essência do mesmo.

É, contudo, no terceiro capítulo, que apesar de manter a continuação dos anteriores, já apresenta um aprofundamento e uma análise mais detalhada sobre a própria natureza e a prática da guerra, pelo que deixamos alguns exemplos:

Desde logo começa por definir a estratégia como o uso do combate para alcançar os objetivos da guerra, diferenciando a estratégia da tática, explicando que a tática se refere ao uso das forças em batalhas e combates individuais, enquanto a estratégia envolve a coordenação e a orquestração dessas batalhas para alcançar os objetivos políticos e militares mais amplos. O que é a definição atual Ocidental, estabelecendo os vários níveis da Guerra e suas ações.

Outro dos pontos principais abordados é o objetivo final da guerra, afirmando que o objetivo da guerra é aniquilar as forças inimigas ou, pelo menos, reduzir a capacidade



do inimigo de resistir à vontade do atacante. Defendendo que a destruição das forças do inimigo é frequentemente necessária para uma paz duradoura e efetiva. Neste ponto diferindo de Sun Tzu. Por completo antagonismo.

Neste capítulo é igualmente dada importância à concentração de forças no ponto decisivo da batalha e à sua não dispersão. Este conceito é ligado a outro quando aborda a questão da economia de forças, destacando a necessidade de utilizar os recursos de maneira eficiente. Ou seja, apesar de avançar aqui para a questão do ponto decisivo, do centro vital, e de apontar os recursos para tal, o que é uma concepção original de Clausewitz, por outro lado mantém a necessidade de gestão e racionalização de recursos, que Sun Tzu já se referia.

É assim neste terceiro capítulo, definindo claramente os conceitos de estratégia, a discussão sobre concentração de forças, uso do terreno, surpresa, economia de forças, moral e inteligência, que nos proporciona uma base sólida para a compreensão da condução eficaz da guerra. São estes princípios que, com exceção do apontamento realizado, que atualmente continuam a moldar o pensamento estratégico e Geoestratégico.

Antes de partirmos para uma análise dialética entre os princípios destes dois pensadores, deixemos um reforço ao conceito fundamental em Clausewitz: O de Centro de Gravidade. É no capítulo seis que nos avança decisivamente para a sua explicação:

*Quanto maior for a força com que este golpe for desferido, mais certo será o seu efeito. Esta sequência bastante óbvia leva-nos a uma analogia que a ilustrará mais claramente, isto é, a natureza e o efeito de um centro de gravidade. Um centro de gravidade é sempre encontrado onde a massa estiver mais densamente concentrada. Ele oferece o alvo mais efetivo para um golpe. Além disto, o golpe mais violento é o desferido pelo centro de gravidade (Clausewitz s/d).*

Este conceito é usado, e por vezes abusado, na definição do esforço de guerra. Clausewitz aponta-nos para a existência na batalha de um ponto em que o efeito do combate, e conseqüentemente a sua perda, pode criar maior efeito nas forças. Se o entendermos simplesmente e o procurarmos onde literalmente as forças estão mais concentradas, não o teremos compreendido, O centro vital pode ser o líder, uma estação de rádio, um centro de comando, um rei no Xadrez.

### **Análise dialética**

Confessa-se que antes de proceder à leitura das presentes obras, tal como já indicado na introdução, esperava-se uma diferença diametralmente oposta entre os conceitos de ambos os autores. Culpa minha.

De facto, com exceção da noção de centro de Gravidade, e da opção pela destruição do inimigo, bem como do estilo enciclopédico de esquematizar o trabalho e, conseqüente atualização dos movimentos de estratégicos e táticos mercê dos avanços tecnológicos e



da natureza das guerras europeias contemporâneas, observamos poucos pontos diferenciadores. Fruto de uma essência a ser descoberta na Estratégia, ou fruto do conhecimento de Clausewitz da obra de Sun Tzu? Deixemos lateralmente como ponto para outro caminho.

Temos assim que Sun Tzu evita o combate, procura a dissimulação e decepção, procura a invencibilidade dos seus exércitos e a exploração das fragilidades dos inimigos, enquanto Clausewitz, procura a destruição do centro de gravidade, batalha após batalha, do inimigo, a reunião e utilização de recursos em concentração nesse ponto, com vista à aniquilação do inimigo, num desgastar de meios.

E isso reduz a uma forma de agir completamente diferente: Sun Tzu procura na paz garantir a invencibilidade dos seus exércitos, como forma de se precaver da necessidade de combater no futuro, Clausewitz procura as melhores táticas para atacar em força os centros de gravidade quando das batalhas.

E com esta observação que sumariza o nosso caminho, vamos compreender melhor, através de uma análise dos dois grandes jogos Ocidentais e Orientais porque é que afirmamos no título que os mesmos podem consubstanciar uma manifestação diferenciada do pensamento estratégico.

## **Os Jogos de Xadrez e de GO**

Começamos pelo Xadrez. Tendo origem eventualmente na Índia, chegou ao fim da Europa por volta do sec. X, mas a sua versão moderna, com as regras atuais, foi revelada em Londres cerca de 1850, cerca de vinte anos, curiosamente, após a publicação do "Da Guerra".

Tal como o GO é jogado num tabuleiro de pedras claras e escuras, bem como com peças claras e escuras que se opõem em combate. Conhecido que a vitória se obtém pelo xeque-mate ao Rei, apresenta algumas estratégias principais, como veremos num quadro comparativo.

As peças têm valores, movimentos e funções diferentes, representando um verdadeiro exército que se digladiam. As peças são colocadas no tabuleiro de acordo com uma ordem específica, inicialmente, e com exceção do peão que pode ser promovido em determinada fase do jogo, todas as outras poderão ser retiradas do tabuleiro, que fica cada vez mais vazio, tal como ocorre num combate. Por outro lado, o jogo de GO é igualmente um jogo tabuleiro para dois jogadores, cujo objetivo, da vitória, é cercar mais território do que o oponente, limitando a sua ação e a sua capacidade de reação.

Terá sido inventado na China há mais de 2500 anos e é considerado o jogo de tabuleiro mais antigo ainda jogado nos tempos modernos. Foi conhecido no Japão e na Coreia, tendo no sec. XIX chegado à Europa.

O tabuleiro padrão, chamado de Goban, tem 19x19 interseções, o que totaliza 361 pontos de jogo, a forma mais próxima de representar o ciclo anual, representando por isso o mundo e o tempo.



O tabuleiro começa vazio, alternando os jogadores a colocação de peças pretas e brancas, conquistando o seu território, criando estruturas invencíveis, literalmente, e impedindo, quando oportuno a criação de tais estruturas pelo adversário.

Para tal podem ser realizados ataques para a captura de peças, ou a colocação estratégica de peças em locais que obstam à criação de potenciais estruturas invencíveis por parte do adversário (lembremo-nos de Sun Tzu na criação da invencibilidade).

Vencendo quem tiver mais território no final e não quem mata ou destrói o outro.

Entre estes dois jogos verificamos semelhança no uso de tabuleiro e de peças claras e escuras, bem como a existência de apenas um único vencedor, exceto nas situações de empate, pese embora o jogo se conduza para a vitória..

Enquanto o Xadrez se inicia com o tabuleiro cheio e, com o combate, com vista a capturar o Rei, vai-se esvaziando de recursos criando maiores dificuldades aos jogadores, o GO inicia-se vazio e vai sendo ocupado, ocorrendo marginalmente a retirada de peças que são capturadas, (mas que no fim a ele retornam, lembrando Sun Tzu sobre o tratamento Humano aos prisioneiros, não os matando) apresentando no fim, um tabuleiro cheio de estruturas complexas que resultaram das ações táticas e estratégicas, sendo vencedor o que mais invencível se tornou e conseqüentemente tomou mais território.

Quanto a técnicas de jogo, verificamos em ambos a necessidade de controlo de terreno, a existência de táticas locais de captura, e a necessidade de alinhamento total de recursos com vista à vitória.

Pelo que são estas as diferenças e aproximações ao mesmo de uma forma resumida.

### **Comparação entre Clausewitz, Sun Tzu, Xadrez e GO**

A consideração de que o Xadrez e o GO são metáforas, do pensamento estratégico, não é nova:

*Chess, always a metaphor and infinite source of examples for geopolitics and war as the impressive recently reminded us, has become itself the space of world competition. From the abstract image of space to real space<sup>2</sup>, Zbigniew Brzezinski, former National Security Advisor to U.S. President Jimmy Carter, wrote in The Grand Chessboard in 1997: "Eurasia is the chessboard on which the struggle for global primacy continues to be played." But is Beijing playing chess? On Eurasia and beyond, Chinese strategists are not engaged in a chess game but are probably designing a series of moves congenial with their own understanding of strategy. While Westerners might navigate a world mapped as a chessboard, the Chinese mind circulates on a weiqi board (Gosset, D., 2010).*

<sup>2</sup> Giangiuseppe Pili, Chess, the mirror of geopolitics - Chess as cultural space of world competition - Scuolafilosofica, 2020



Aqui desenvolvemos, provocamos, o desenvolvimento da necessidade de densificarmos o seu estudo em concreto. Como vimos até agora, e pela leitura já poderíamos concluir acerca das aproximações entre os mesmos.

Num trabalho sucinto como este, apenas poderemos seguir um caminho mais empírico, que permita abranger o geral, descobrindo aqui e ali o que é verdadeiramente distanciado. Obviamente que com um futuro aprofundamento, com leitura de todos os artigos de Clausewitz e todos os aforismos de Sun Tzu, poderemos descobrir nuances. Ou outros caminhos.

Mas tal não é para nós. Aqui apenas explorar se há ou não diferenças dignas de nota que possam indicar que há concepções diferentes nos propósitos da Guerra e que possam ser explorados noutros campos como na investigação política, biológica ou da psicologia.

Assim para essa análise considerou-se que a melhor forma seria a apresentação em tabela do que atrás foi referido por forma a podermos verificar em confronto as semelhanças e diferenças entres estes quatro objetos de estudo.

E assim, constata-se que temos claramente diferenciados os objetivos e finalidades da Guerra, do conflito, e que o Jogo de Xadrez se aproxima de Clausewitz e o de GO de Sun Tzu.

E aqui, teremos a chave para nos adentrarmos, na consolidação de uma verdadeira perspetiva de análise do pensamento Oriental (aqui reconduzo-me à questão da oportunidade e necessidade).

A convergência aqui constatada entre o pensamento de Sun Tzu e a dinâmica do jogo de GO que é, em súpula, focada na procura da invencibilidade e na conquista gradual de território, ambas sem confronto direto é, algo presente na atualidade, e poderemos constatar, e assim facilmente correlacionar, tecnologicamente traduzida pela doutrina chinesa de Guerra Cognitiva.

E assim o FIMI, base do recente estudo aqui trazido no início como objeto para ser aberto pela chave aqui demonstrada, ainda que em síntese ensaísta, constitui-se como aplicação e resultante do nexos causal entre a filosofia milenar de 'subjugar o inimigo sem lutar' e a busca contemporânea pela Superioridade Narrativa Estratégica. Só os meios, e os instrumentos é que mudaram.

Mais uma vez, ao contrário da lógica ocidental de aniquilação do centro de gravidade, a atual atuação chinesa, através do FIMI, replica e pode ser visualmente entendida como a colocação de 'pedras' informativas no tabuleiro global, cercando as perceções do adversário antes mesmo de qualquer hostilidade física ser declarada, procurando vencer, com a criação de estruturas (assumam elas a forma que assumem ou vierem a assumir) invencíveis.



**Figura 1.** Tabela Comparativa. Pedro Horta, com base em inquérito (Meneses, 2025)

	Sun Tzu ("A Arte da Guerra")	Clausewitz ("Da Guerra")	Xadrez	Go	Proximidade Xadrez	Proximidade Go
<b>Origem</b>	China, século V a.C.	Prússia, século XIX	Índia, século VI (chaturanga)	China, há mais de 2.500 anos	Chegou à Europa antes de Clausewitz	Anterior a SunTzu
<b>Objetivo da Guerra</b>	Vencer sem lutar; alcançar vitória com o mínimo de conflito	Destruir as forças inimigas; alcançar objetivos políticos	Xeque-mate ao rei adversário	Controlar o maior território possível	Clausewitz	Go
<b>Natureza da Guerra</b>	Guerra como uma arte, baseada em estratégia e subterfúgio	Guerra como um ato político; "a continuação da política por outros meios"	Jogo estratégico de controle e ataque	Jogo de cerco e controle de território	SunTzu	SunTzu
<b>Importância da Estratégia</b>	Fundamental para vencer; enganar o inimigo, adaptabilidade	Fundamental; coordenar engajamentos para alcançar objetivos	Fundamental; planeamento de movimentos e controle do tabuleiro	Fundamental; controle de território e adaptação constante	Ambos	Ambos
<b>Uso de Engano</b>	Essencial; enganar o inimigo, criar confusão	Menos ênfase; mais foco na fricção e incerteza da guerra	Utilizado através de táticas como sacrifícios e armadilhas	Menos foco no engano direto; mais na influência e flexibilidade	Clausewitz	SunTzu
<b>Preparação e Informação</b>	Conhecer o inimigo e a si mesmo; importância da espionagem	Importância da inteligência militar, mas foco na "fricção"	Estudo das aberturas e das estratégias do adversário	Análise de padrões, equilíbrio de forças e adaptação contínua	Ambos	Ambos
<b>Economia de Forças</b>	Usar os recursos eficientemente; evitar batalhas desnecessárias	Importância da concentração de forças no ponto decisivo	Utilização eficiente das peças, evitando trocas desfavoráveis	Uso eficiente das pedras, evitando capturas desnecessárias	Clausewitz	SunTzu
<b>Mobilidade e Flexibilidade</b>	Adaptabilidade a diferentes situações; uso de terreno	Mobilidade e manobra são cruciais; adaptação às circunstâncias	Movimentos rápidos e eficientes, coordenação das peças	Mobilidade e flexibilidade essenciais para controle territorial	Ambos	Ambos
<b>Moral e Liderança</b>	Importância da moral e da liderança sábia	Importância da moral das tropas e da liderança	Planeamento e execução cuidadosa, controle emocional dos jogadores	Controle emocional e paciência são cruciais	Ambos	Ambos
<b>Decisões e Incerteza</b>	Tomar decisões rápidas e calculadas; aproveitar oportunidades	"Névoa da guerra"; fricção e incerteza são inerentes à guerra	Tomada de decisões baseada em análise e antecipação das respostas adversárias	Decisões baseadas em padrões e antecipação das respostas do adversário	Ambos	Ambos
<b>Finalidade das Ações</b>	Alcançar objetivos com o mínimo de custo e desgaste	Destruição das forças inimigas para alcançar uma paz duradoura	Captura e xeque-mate ao rei adversário	Controle e maximização do território	Clausewitz	SunTzu

## Conclusões

Ao longo do presente trabalho percorremos o pensamento de Sun Tzu e de Clausewitz, encontrando nas ideias principais do mesmo, focando-nos quanto aos objetivos da Guerra, os seus princípios, as suas principais táticas. Depois avançamos para o jogo de Xadrez e de GO, exercendo igual busca empírica.

Por fim, estabelecemos uma tabela comparativa entre ambos, resultando, a demonstração, da existência de semelhanças entre o jogo de Xadrez e o pensamento de Clausewitz, ocorrendo o mesmo em relação ao GO e ao pensamento de Sun Tzu.

Estas semelhanças, entre os jogos, cumulativamente com as distinções entre o pensamento Oriental e Ocidental leva-nos a procurar e a alicerçar a realização de uma outra investigação que contemple as perguntas subseqüentes e que parte da primordial: Porquê? E mais: Como poderemos adentrar, no seu estudo, estabelecendo uma verdadeira capacidade de análise do pensamento Oriental (porque nos reconduzimos



sempre à utilidade), numa tentativa de compreender e antever a próxima jogada do outro?

Será que o podemos justificar com a cultura reinante no momento da sua conceção? Será que Sun Tzu se baseou no jogo de GO, ele próprio já profundamente impregnado do Taoísmo? E aqui devemos ter outra vez o que dissemos acerca do Tao: existe um caminho, e esse caminho é para o Tudo, logo incito nos jogos, no pensamento empresarial, estratégico, político, familiar.

Da mesma forma revelou-se que Clausewitz tem muito mais semelhanças com Sun Tzu, nos primeiros dois capítulos do que esperava, o que pode constituir igualmente uma futura base de estudo.

Em conclusão, poderemos afirmar que as definições de Geopolítica e Geoestratégia aqui propostas, integradas com a compreensão do fenómeno FIMI, atual, constituem-se como a chave hermenêutica para decifrar a atuação atual e futura da China no sistema internacional. Tal resulta da evidência empírica da tese aqui explorada e que reside, em proposta, na transposição dos arquétipos estratégicos do GO e de Sun Tzu, enquanto materialização do pensamento Ocidental e Oriental, para o novo paradigma do ciberespaço e para a guerra cognitiva.

Assim, com esta chave, poderemos compreender, entre outros, e aqui apenas trazido à colação para efeito de exemplo prático, mais do que uma simples técnica de desinformação, o FIMI representa a manifestação material de um pensamento coletivo que privilegia o cerco e a influência sobre a destruição, validando a premissa de que a complexidade da estratégia global pode ser antecipada pela compreensão das bases culturais e dos jogos de tabuleiro de uma civilização.

Por exemplo poderíamos abrir a porta a Carl Jung, com os seus Arquétipos e pensamento coletivo, ou à teoria dos memes que surgem do Gene Egoísta de Richard Dawkins, numa tentativa de explicação de um pensamento que se torna coletivo, e que impele determinados elementos mais próximos entre si de mimetizarem comportamentos e fins, com um objetivo homeostático, que em *ultima ratio*, é a dos Estados.

É esse trabalho, repetimo-nos, porque é essencial, que tem que ser aprofundando com recurso a equipas multidisciplinares que congreguem não apenas estratégias da Academia, mas igualmente psicólogos, linguistas, especialistas em ciberdefesa e segurança, especialistas em Teoria dos Jogos e até, como se viu, praticantes exímios de jogos de tabuleiro.

Não é para este ensaio. Apenas procurámos abrir uma porta, que há muito se encontra descoberta, mas por nós, ainda fechada.

## Referências

- Amiot, J. J. M. (1772). Art militaire des Chinois. Imprimerie Royale. Disponível em versão Fac-Simile
- Blanchot, M. (1969). L'Entretien infini. Collection Blanche. Gallimard.



Clausewitz, C. V. Da Guerra (s/d). Traduzido por M. Howard e P. Paret do inglês para o português por L. C. Nascimento e Silva do Valle.

Correia, Pedro de P. (2012). Geopolítica e Geoestratégia. *Nação e Defesa*, (131), 229-240. Lisboa: IDN.

Dawkins, Richard. (2007). *O gene egoísta*. São Paulo: Companhia das Letras.

Fernandes, António Horta. (2004). "O Pensamento Estratégico Português", em Themudo Barata, Manuel e Severiano Teixeira, Nuno (coords.), *Nova História Militar de Portugal*, Vol. 4, Lisboa: Círculo de Leitores, pp. 511-581.

Gosset, D. (2010). *The Tao of Weiqi*. Beijing Review.

Halevy, N. (2016). Strategic thinking. In J. M. Olson & M. P. Zanna (Eds.), *Advances in experimental social psychology* (pp. 1-66). Elsevier Academic Press.

Heidegger, M. (2000). *Carta sobre el humanismo* (H. Cortés & A. Leyte, Trad.). Madrid: Alianza Editorial.

Kjellén, Rudolf (s/d). *The State as a Lifeform, From Swedish Original (1916)*.

Lai, D. (2004). *Learning from the Stones: A Go Approach to Mastering China's Strategic Concept*, Shi. US Army War College Press.

Menezes, J. T. (2025, janeiro). *Inquérito sobre as coincidências entre o pensamento de Sun Tzu e Clausewitz com os jogos de Xadrez e Go: Preenchimento de matriz* [Inquérito não publicado]. Sangtam, S. (2023). Timeless stratagem: Understanding Chinese strategic behavior. *Comparative Strategy*, 42(4), 574-586. DOI: 10.1080/01495933.2023.2219195

Soromenho-Marques, V. (2019). Paz e guerra em tempo de desglobalização. *Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa*, 749-764.

Sun Tzu. (2007). *A arte da guerra*. São Paulo: Golden Books

Tomé, L. (2014). Geopolítica e Estratégia. In L. Barroso (Org.), *Estudos de Estratégia: Homenagem ao Gen. Abel Cabral Couto* (pp. 173-194). IESM.

Tong, A. (2025, 29 de dezembro). *Cognitive warfare masterclass: China's doctrine for strategic narrative superiority*. Cyfluence Research Center. <https://www.cyfluence-research.org/post/cognitive-warfare-masterclass-china-s-doctrine-for-strategic-narrative-superiority>