

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

DAVID TIVELLI MARTINI

ESPORTE E GUERRA

Campinas
2009

DAVID TIVELLI MARTINI

ESPORTE E GUERRA

*Trabalho de Conclusão de
Curso de Graduação apresentado
à Faculdade de Educação Física
da Universidade Estadual de
Campinas para obtenção do título
de Bacharel em Educação Física.*

Orientador: Hermes Ferreira Balbino

Campinas
2009

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA
PELA BIBLIOTECA FEF – UNICAMP**

M366e Martini, David Tivelli.
Esporte e guerra / David Tivelli Martini. - Campinas, SP: [s.n], 2009.

Orientador: Hermes Ferreira Balbino.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Faculdade de
Educação Física, Universidade Estadual de Campinas.

1. Esporte. 2. Guerra. 3. Conflito - administração. 4. Entretenimento. I.
Balbino, Hermes Ferreira. II. Universidade Estadual de Campinas,
Faculdade de Educação Física. III . Título.

asm/fef

DAVID TIVELLI MARTINI

ESPORTE E GUERRA

Este exemplar corresponde à redação final do Trabalho de Conclusão de Curso defendido por David Tivelli Martini e aprovado pela Comissão julgadora em: 26/11/2009.

Hermes Ferreira Balbino
Orientador

Paulo César Montagner

Paulo Ferreira de Araújo

Campinas
2009

Dedico este trabalho a
meus pais pelo amor,
coragem e confiança.

Agradecimentos

Agradeço; aos meus pais pelo amor, suporte psicológico e material; a Helque, pelo amor, carinho e compreensão; a César e Gabriel pelo companheirismo e por estarem sempre por perto quando preciso; a meu orientador, o Professor Hermes pela amizade, ajuda e por acreditar em mim e a todos os que direta ou indiretamente fizeram de mim uma pessoa melhor e que por esse motivo estão vivos em mim.

“A Guerra revela a um povo as suas fraquezas, mas também as suas virtudes.”
Gustave Le Bon (1841-1931)

MARTINI, David Tivelli. **Esporte e Guerra**. 2009. 81f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Educação Física)-Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2009.

RESUMO

Neste trabalho, estuda-se a teoria da guerra e do esporte. A tentativa é a de compreender seus princípios com suas diversas práticas de forma a proporcionar uma aproximação e distinção entre os diferentes conceitos que compõem as duas teorias. Para explicar a teoria da guerra e estabelecer, solidamente, parâmetros de comparação entre ela e o esporte, faz-se necessário estudar autores como: Sun Tzu, Miyamoto Musashi e Carl Von Clausewitz. Por outro lado, o estudo de autores e técnicos como Rubem Alves, Carlos Alberto Parreira e o técnico Bernardinho busca compreender o esporte em geral com seus elementos e sua prática para assim, entender melhor como ele interage na sociedade. Os vários pontos de vista de autores tão diferentes tornam a discussão rica e intrigante ajudando a compreender melhor a intersecção dos dois temas. A proposta deste trabalho é a de que a guerra manifesta-se em um conflito bélico a fim de atingir seus objetivos da maneira mais eficiente possível, a teoria da guerra em sua essência. O esporte utiliza-se de ideais capitalistas e da essência da guerra para, inserindo regras mais humanitárias, entreter as pessoas. A Guerra deve ser entendida pelo mundo social e fático. O esporte deve ser entendido pelo mundo das fantasias e paixões. É óbvio que fantasias e paixões são fenômenos sociais, mas antes de serem sociais são psicológicos. A Guerra não tem função preponderantemente psicológica. Ela afeta o psicológico das pessoas que vivem seu cenário, mas não tem essa como sua finalidade. Os conceitos e princípios da guerra podem ser adaptados ao esporte, mas apenas dentro de regras já bem definidas no mundo esportivo e, mais do que isso, dentro do cenário esportivo propriamente específico de esportes bem definidos, como o Futebol, o Voleibol, o Boxe, o Jiu-jitsu e outros. A intenção do presente trabalho é desvendar essa relação. Partindo da definição e contraposição feita entre o esporte e a guerra, o presente trabalho se propõe a relacionar um termo com o outro para compreender como os dois interagem na sociedade e, mais especificamente, como os princípios, regras e estratégias bélicas se manifestam no esporte. O conjunto dos elementos que integram a teoria da guerra intersecciona com o conjunto dos elementos da teoria do esporte. A intenção do presente trabalho é demonstrar esses elementos principais de intersecção e também distinguir os elementos que estão preponderantemente em um dos dois conjuntos.

Palavras-Chaves: Esporte, Guerra, Conflito, Entretenimento.

MARTINI, David Tivelli. Sport and war. 2009. 81f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bachelor of Physical Education)-Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007.

ABSTRACT

This paper studies the theory of war and sport. The attempt is to understand its principles with their different practices in order to provide an approach and distinction between the different concepts that constitute both theories. To explain the theory of war and to establish solidly benchmarks between it and the sport, it is necessary to study authors such as Sun Tzu, Miyamoto Musashi and Carl Von Clausewitz. In other way, the study of authors and coaches like Rubem Alves, Carlos Alberto Parreira and coach Bernardo Rezende seeks to understand the sport in general with its elements and its practices and so doing it to better understand how it interacts in society. The multiples points of views of so different authors makes a rich and intriguing discussion, helping to better understand the intersection of two themes. The purpose of this study is that the war manifests itself in an armed conflict to achieve their goals as efficiently as possible, the theory of war in its essence. The sport uses the capitalist ideals and the essence of war for, inserting rules more humanes, entertaining people. The war must be understood by the social and factual world. The sport must be understood by the world of fantasies and passions. Obviously fantasies and passions are social phenomena, but before they were social they were psychological. War has no function mainly psychological. It affects the psychology of people living in your scenario, but do not have that as its goal. The concepts and principles of war can be adapted to the sport, but only within well-defined rules of the sports world and, more than that, within the sports scene itself sports specific well-defined, such as football, volleyball, boxing, Jiu-jitsu and others. The intention of this work is to unravel this relation. Based on the definition and comparison made between sport and war, this paper proposes to relate one term with the other to understand how the two interact in the society and, more specifically, how the principles, rules and war strategies are manifested in the sport. The elements that make up the theory of war intersects with the elements of the theory of sport. The intention of this paper is to demonstrate these key elements of the intersection and also distinguish the elements that are predominantly in one of them.

Key Words: Sport, War, Conflict, Entertainment.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPÍTULO I	
ASPECTOS GERAIS DA GUERRA E DO ESPORTE.....	13
1. O esporte.....	13
2. A intersecção entre guerra e esporte.....	15
CAPÍTULO II	
DIFERENÇAS E SEMELHANÇAS TEÓRICAS ENTRE O ESPORTE E A GUERRA.....	20
1. Os elementos limitantes.....	20
2. Obrigação de meio e obrigação de resultado.....	21
3. O quarto poder e o esporte.....	24
4. Os jogos cooperativos e competitivos.	28
5. Os esportes individuais e coletivos.....	30
6. O simbolismo.....	32
7. Semelhança de terminologias.....	36
8. A inclusão de regras.....	38
9. O tempo limitado e ilimitado.....	40
10. A fricção.....	42
11. A teoria da eficácia ocidental e oriental.....	44
12. A violência.....	46
CAPÍTULO III	
PRINCIPAIS PRINCÍPIOS E ELEMENTOS DA GUERRA APLICÁVEIS AO ESPORTE.....	51
1. O adversário.....	51
2. Os recursos financeiros.....	53
3. Informações.....	54
4. O treinamento.....	56
5. A vitória e a derrota.....	58
6. O princípio da força.....	58
7. O princípio da velocidade.....	60
8. O princípio da surpresa.....	61
9. Outros princípios.....	62
10. O ataque.....	64
11. A defesa.....	65
12. A estratégia e a tática.....	67
13. Os cinco fatores constantes da guerra.....	70
14. A hierarquia.....	73
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	76
<u>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</u>	78

INTRODUÇÃO

O tema que ora se propõe ao leitor é resultado de anos de estudos na temática da guerra que resultaram em uma graduação de Bacharelado em Ciência Política e anos de estudos na temática do esporte, que agora resultam em uma graduação de Bacharelado em Educação Física. A idéia de juntar e contrapor os dois elementos vem com o intuito de aproximar dois cursos diferentes e busca demonstrar como o estudo da guerra pode ajudar no desenvolvimento do esporte. Nessa busca, o estudo teve como base a pesquisa bibliográfica de diversos autores de renome da literatura esportiva e bélica. Ele tem por objetivo, a partir da literatura específica, desvendar as diferenças e similaridades entre o esporte e a guerra para que o esporte possa ser melhor compreendido e para que os profissionais envolvidos nele consigam aprimorar seus conhecimentos e repensar suas posições.

É um estudo muito importante para teóricos, técnicos, estudantes de educação física e todos aqueles que lidam com o esporte de maneira geral pois ele apreende conceitos de uma teoria que não aceita erros e que existe desde milhares de anos atrás, a guerra, (e o livro de Sun Tzu é a prova disso) e transporta para uma atividade socialmente prazerosa que vem se desenvolvendo e evoluindo ao longo dos anos, o esporte contemporâneo.

Um estudo esportivo tão abrangente quanto o que ora se apresenta ao leitor, proporciona ao autor a possibilidade de afunilar, aprofundar e especificar o assunto em trabalhos futuros ou ainda colocar em prática o que foi aprendido sem desconsiderar o aprendizado contínuo.

O trabalho está dividido em três capítulos. O primeiro ambienta o leitor nos aspectos gerais da guerra e do esporte. O segundo procura mostrar as diferenças e semelhanças teóricas que devem ser levadas em consideração quando se faz uma adaptação de princípios, táticas e estratégias bélicas ao esporte. É uma forma de mostrar as sutilezas que distinguem os dois mundos. E o terceiro expõe os principais princípios e elementos capazes de serem aplicados ao esporte de uma forma parecida como o são na guerra. É a parte mais prática do trabalho. Ela não pretende esgotar o assunto, mas apenas elucidar a teoria presente nos capítulos precedentes. Em seqüência aos três capítulos seguem as considerações finais, trazendo conclusões e considerações importantes para o esporte.

Os estudos mais antigos sobre a teoria da guerra datam de mais de dois mil anos. Um exemplo é o livro de Sun Tzu, que ainda hoje é tido como atual e muito importante para o estudo das artes bélicas. Assim, acredita-se que a guerra exista desde os mais remotos tempos, afinal, toda a história humana trata dos conflitos de diferentes povos, como egípcios, romanos, fenícios, persas, chineses, mongóis, hunos etc. Graças a esse longo período e à importância que a guerra tem para um Estado, capaz de mudar drasticamente a vida de seus cidadãos, o estudo da guerra atingiu patamares com alto grau de desenvolvimento.

Já o esporte moderno vem sendo estudado muito ultimamente e vem se desenvolvendo de modo muito intenso, mas ainda é relativamente jovem. A contraposição esporte X guerra só tem a contribuir com o seu desenvolvimento. É como o neto que busca o avô para aprender e se desenvolver com a experiência de alguém mais velho, respeitando os seus erros e as suas falhas, mas aproveitando os seus acertos.

O trabalho de uma forma geral estuda os elementos da guerra e compara-os aos elementos do esporte. Existe uma clara identificação entre esporte e guerra que os aproxima. É bastante comum ouvir termos como ataque, defesa, força, fraqueza, vitória, derrota e outros tanto na guerra como no esporte. Todo um sistema organizado de princípios e regras submete tanto o mundo esportivo quanto o mundo bélico.

A não observância dos princípios inerentes a uma teoria da guerra confere desvantagem considerável em qualquer esporte, além de retirar boa parte do caráter esportivo de interações entre equipes, pois retira o entretenimento do espectador que assiste a um enfrentamento esportivo. Afinal esporte nada mais é senão um duelo entre dois pólos distintos sejam equipes ou simples atletas, que competem uns contra os outros por resultados ou marcas melhores.

Por outro lado, retirando-se a tática e a estratégia da guerra, apenas a violência resta a esta manifestação de países. Uma guerra sem estratégia e sem uma teoria que a sustente é pura carnificina e, em verdade, não pode existir. Os animais não fazem guerra pois não são dotados de razão, não podem planejar e nem calcular, mas mesmo assim utilizam certa “estratégia” para abater suas presas. Uma tática esportiva nada mais é do que uma tática derivada de princípios que, com certas adaptações ou interpretações, podem ter saído de manuais militares.

Há, portanto, uma intersecção de planos: o plano esportivo e o plano bélico; sendo possível fazer analogias entre as duas teorias. Sob quais aspectos a guerra e esporte são similares e como utilizar os conceitos e conclusões da teoria da guerra no esporte? Em que o

esporte se parece com a guerra e em que não se parece? Como conceitos da teoria da guerra podem ser aplicados ao esporte? Estas são questões que se deseja trabalhar no presente texto.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GERAIS DA GUERRA E DO ESPORTE

1. O esporte

Difícil precisar o momento certo de surgimento do esporte. Muito da história do esporte mistura-se com a história dos jogos. É fato que muito do esporte atual é devido à cultura grega. As Olimpíadas tiveram início por volta do ano 2500AC e buscavam homenagear os deuses. Um pouco de filosofia e religião misturam-se com as antigas Olimpíadas gregas. Além disso, os jogos traziam paz e harmonia entre as cidades da Grécia antiga (OLIMPÍADAS ...2009). Isso mostra certa relação com a guerra, a busca da paz.

A guerra também tem sua contribuição no esporte pelo desenvolvimento físico dos soldados. Seria impossível negligenciar o fato de que soldados necessitam de treinamento e os jogos proporcionam um treinamento muito próximo às necessidades militares. A luta Greco-romana e muitas outras artes marciais que, hoje, são consideradas esportes, nasceram de circunstâncias hostis. A guerra de hoje em dia tomou um caráter mais tecnológico, entretanto, sua relação com o esporte e seu surgimento trazem benefícios mútuos.

Em 392AC Teodísio I proibiu os jogos Olímpicos devido a suas manifestações religiosas, pois o imperador havia se convertido ao cristianismo. Os Jogos Olímpicos voltam em 1896, em Atenas, por iniciativa do Barão de Coubertain. (OLIMPIADAS ...2009).

Com relação ao esporte moderno, vê-se a influencia do capitalismo. (DESPORTO ...2009). Todos os ideais capitalistas estão presentes no esporte. A competitividade, o patrocínio, a livre iniciativa, a busca de resultados, a superação, o treinamento pago pelos resultados, são alguns exemplos do quanto o capitalismo está envolvido no esporte.

Na época da guerra fria era possível ver as diferenças de ideologias se enfrentando no campo esportivo. O cenário esportivo era utilizado para afirmar ideologias.

(CARDOSO et al., 2009). Óbvio que os métodos de treinamento eram diferentes e que os atletas tinham diferentes liberdades.

Quando Hitler afirmou a superioridade da raça ariana um negro Jesse Owen venceu quatro provas. Sobre este fato existem algumas versões que apontam que Hitler teria se negado a cumprimentar Owen devido ao fato dele ser negro, mas há controvérsias nessa passagem esportiva. (VERDADE ...2009). O fato é que o esporte é uma ferramenta da política.¹ Muitos políticos atuais desfilam em caminhões de bombeiro com vencedores de provas olímpicas ou mundiais, associando o político à vitória, numa pura estratégia propaganda e marketing. É assim que surge a política do pão e circo na Roma antiga que está viva até os tempos atuais. O Coliseu facilmente pode ser comparado aos atuais estádios e arenas esportivas do mundo.

O autor, Rubem Alves, em seu livro “Futebol levado a riso” escreve sobre a atração das pessoas pelo esporte, no caso, o futebol, o seguinte parágrafo:

“O futebol é o circo do mundo. Não há nenhum outro esporte que provoque tanta paixão, tanta alegria, tanta tristeza. O futebol dá sentido à vida de milhões de pessoas que, de outra forma, estariam condenadas ao tédio. É o assunto, nas manhãs de segunda-feira, em bares, escritórios, fábricas, taxis, construções. O futebol é a bola que se joga no jogo das conversas. Faz esquecer lealdades políticas, ideológicas, religiosas, econômicas, raciais. É a grande religião ecumênica. Acabam as diferenças. Todos são iguais. São torcedores de futebol. No mundo inteiro.” (ALVES, 2006, p. 7).

É exatamente por causa dessa presença em todos os ambientes e em todos os horários que Rubem Alves cita logo acima que o esporte é utilizado pela mídia e pelas empresas como forma de promover sua marca. O mundo empresarial gira ao redor do dinheiro, se há possibilidade de lucro no esporte as empresas surgirão nessa possibilidade. Existe esporte sem patrocínio? Essa é uma pergunta difícil de ser respondida. Se por um lado, mesmo que não existam jogos oficiais as pessoas farão jogos nos campinhos de várzeas ou em locais improvisados sem nenhum dinheiro envolvido, por outro, é difícil saber se sem todo o envolvimento monetário, sem o espetáculo e sem os investimentos o esporte seria atraente como é e se as pessoas continuariam jogando. Uma possível resposta estaria em

¹ A política utiliza-se do esporte de diversas formas. Maquiavel, o pai da Ciência Política, explica que as regras para se subir ao poder são diferentes das necessárias ao político para manter-se nele. Assim, o esporte é utilizado pelos políticos para subir ao poder, associando-se a nomes de sucesso no cenário esportivo, promovendo eventos esportivos ou participando deles, o que lhes garante visibilidade e discursando favoravelmente à construção de parques e obras esportivas. Para manter-se ao poder, o esporte pode ser uma forma ocupar o tempo das pessoas. É claro que o esporte contribui a uma melhor qualidade de vida e que ele tem uma existência própria e independente da política, mas isso não impede que a política o use e o transforme em uma ferramenta para atingir seus fins.

quem veio antes e quem veio depois. O esporte nasceu antes do envolvimento com a mídia e com os patrocínios, mas é óbvio que ele ganhou o vulto que tem hoje devido à intervenção desses dois.

O esporte, assim como qualquer objeto de estudo, pode ser estudado a partir de perspectivas diferentes. O professor Tubino (1992) fala de dimensões do esporte. O esporte-educação, que forma o cidadão, o esporte-participação, que se manifesta no tempo livre e envolve a participação de todos, e o esporte-performance, institucionalizado, e que envolve a profissionalização com os melhores jogadores possíveis. A classificação de Tubino é apenas uma forma de se facilitar o estudo do esporte que é, na realidade, uma mistura de todas essas dimensões. Qualquer que seja o exemplo dado, ainda que uma dessas dimensões tenha uma proporção maior do que a outra, as três sempre estarão juntas é impossível dissociá-las em exemplos práticos, a possibilidade é apenas mental. Acontece nesse caso exatamente aquilo que Max Weber fala a respeito dos tipos ideais. Eles são caricaturas da realidade e servem apenas para facilitar a compreensão do objeto de estudo.

No livro “Toque de Clássicos” organizado por Tânia Quintaneiro, o seguinte parágrafo elucida a questão:

“Como não é possível a explicação de uma realidade social particular, única, por meio de uma análise exaustiva das relações causais que a constituem, uma vez que são infinitas, escolhem-se algumas dessas por meio da avaliação das influências ou efeitos que delas se costuma esperar. O cientista atribui a esses fragmentos um sentido, destaca certos aspectos cujo exame lhe parece importante: seu princípio de seleção baseando-se, portanto, em seus valores.”
(QUINTANEIRO, BARBOSA, OLIVEIRA, 1999, p. 134).

O esporte tem uma íntima relação com o prazer. O esporte moderno é uma forma de negócio, de educação e de entretenimento, seja daquele que o pratica ou daquele que o assiste.

2. A intersecção entre guerra e esporte

É preciso definir a guerra para melhor entender seus elementos. Carl Von Clausewitz, um dos maiores estudiosos sobre o assunto traz a seguinte definição da guerra:

“A guerra é pois um acto de violência destinado a forçar o adversário a submeter-se à nossa vontade.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 73).

E continua mostrando o objetivo imediato da guerra:

Na guerra, o *“objetivo imediato é o de abater o adversário a fim de o tornar incapaz de toda e qualquer resistência.”* (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 73).

Essas observações de Clausewitz mostram o caráter prático e totalmente independente do tempo que a guerra tem. Mostra que, na guerra, vale tudo. E esse caráter prático e que busca a eficiência acima de tudo remete a guerra à violência. A violência é o meio através do qual se busca impor a vontade ao inimigo.

O principal é entender que a teoria da guerra baseia-se no evento de, tendo-se dois ou mais opostos, um dos adversários conseguir subjugar o outro. A essência de duelo. *“A guerra nada mais é que um duelo a uma mais vasta escala.”* (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 73).

No esporte, os meios são limitados para a submissão do adversário e não é à nossa vontade que o adversário se submete é à pontuação ou valor de um título, algo vazio de valor, mas com uma atribuição de significado pelos jogadores e torcida. Afinal, o que é uma medalha se não um pedaço de metal?

“Os gregos contam a estória de Sísifo, um herói que foi castigado pelos deuses com um destino enlouquecedor: foi condenado a passar toda a eternidade rolando uma enorme pedra redonda até o alto de uma montanha só para ver a pedra rolar de volta ao vale tão logo chegasse ao topo. Sísifo tinha então de descer e começar tudo de novo, sabendo que a mesma coisa iria acontecer eternamente. Seu trabalho intenso nunca chegaria a nada. Tinha uma alegria efêmera quando chegava lá em cima empurrando a bola. Durava não mais que uns poucos segundos... Assim são os campeonatos de futebol [...]. A torcida do time campeão se enche de risos, solta foguetes, os carros saem pelas ruas buzinando, os torcedores se embebedam num enorme bacanal. É um orgasmo coletivo. [...] Pena é que todo orgasmo se esgote rapidamente. A pedra rola para o fundo do vale e é preciso recomeçar. Aonde se chega? A nenhum lugar, ao mesmo lugar onde se estava.” (ALVES, 2006, p. 66).

Na Guerra isso não acontece. As guerras têm um objetivo bem definido, seja em termos financeiros ou em termos de ameaça. Porque os países fazem Guerra? Para garantir sua hegemonia? Para adquirir riquezas? Para afirmar conceitos e valores? Não importa qual é o motivo, o fato é que existe um motivo maior do que um simples campeonato, taça, medalha ou título e que no final de uma guerra a pedra não volta para a mesma posição que estava no início.

Assim, mesmo a guerra tendo um objetivo bem definido, que Clausewitz chama de “objetivo político”, para se estudá-la é preciso desconsiderar o seu fim. Isso é muito bom para a contraposição esporte e guerra, pois para se estudar o esporte também é preciso se desconsiderar o seu fim.

Desconsideram-se os objetivos políticos da guerra pois é desnecessário “filosofar” a respeito de seus motivos ou intenções, o importante é a ação. E desconsideram-se os objetivos do esporte pois eles são indiferentes para a teoria e são vazios. Assim, a aproximação entre esporte e guerra passa a ser mais fácil de ser feita.

“Se, antes de mais, nos perguntarmos qual o objectivo para que deve tender qualquer guerra, para que constitua o melhor meio de alcançar o seu fim político, damos conta de que esse objectivo é tão variável quanto o objectivo político e quanto as conjunturas particulares da guerra.

Se começarmos por nos apoiar, uma vez mais, no puro conceito de guerra, somos obrigados a dizer que, na realidade, o objectivo político da guerra não é de seu domínio; pois se a guerra é um acto de violência destinado a forçar o inimigo a executar a nossa vontade, então tudo se reduziria sempre e exclusivamente ao facto de vencer o inimigo, isto é, ao seu desarmamento.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 91).

Dessas observações é possível concluir que a guerra se preocupa pura e simplesmente de desarmar o inimigo. Não importa se ela acontece por motivos de honra, de riquezas, religiosos, etc. O que importa para a teoria da guerra é que o inimigo seja vencido.

Os times ou atletas também não precisam se preocupar com objetivos maiores do que a vitória nas disputas. A vitória ou derrota em determinado evento esportivo não influencia a vida das pessoas que torcem pelo atleta da mesma forma como ocorre na guerra com relação aos cidadãos de um país.

Estudar a guerra possibilita um aprendizado muito bom no que diz respeito ao esporte. Dois fatores ajudaram o desenvolvimento de uma teoria da guerra: o primeiro deles explica que, na guerra, a produção de resultados é mais livre por não depender de limitações referentes a regras humanas ou morais; o segundo diz respeito ao sério risco de vida que os cidadãos de um determinado país sofrem, justificando uma seriedade no tratamento da guerra sem igual.

“A arte da guerra é de importância vital para o Estado. É uma questão de vida ou de morte, um caminho tanto para a segurança como para a ruína. Assim, em nenhuma circunstância deve ser negligenciada.” (TZU, 2006, p. 17).

Seguindo a definição de Clausewitz, guerra é um “*acto de violência destinado a forçar o adversário a submeter-se a nossa vontade.*” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 73). O conflito, por seu lado, é a interação de dois pólos que buscam fins excludentes, ou ao menos aparentemente excludentes. Não há guerra sem conflito assim como não há esporte sem conflito. Mesmo os esportes individuais necessitam de ao menos um adversário para que ocorram. Sem adversário o conflito desaparece.

Uma guerra sem adversário não é guerra, pode ser uma simples ocupação, uma manobra militar, qualquer coisa, mas não é guerra. Assim também um esporte que não tenha adversário não é esporte. Se não existem competidores não há sentido em realizar provas.

Há uma teoria que é comum tanto ao esporte quanto à guerra, não só a esses dois, mas a todas as situações conflituosas que possam ser encontradas. A possibilidade de compreender os elementos básicos de qualquer conflito leva ao que Miyamoto Musashi, o maior samurai que o Japão já conheceu, chama de caminho da estratégia. Em suas palavras: “*De uma coisa, aprenda mil coisas. Quando você alcançar o caminho da estratégia, não haverá coisa alguma que não consiga ver. Você precisa estudar muito.*” (MUSASHI, 2002, p. 52). E em outro trecho: “*..se conhecer o Caminho a fundo, você o verá em tudo.*” (MUSASHI, 2002, p. 52).

Assim, estudando muito, é possível compreender uma lógica que está por trás de qualquer interação de vontades opostas e aplicar a teoria da guerra no esporte, com suas devidas adaptações.

O Esporte só existe como forma de entretenimento, seja na esfera do prazer, da educação ou do esporte competitivo. A guerra existe como forma de manifestação de vontades divergentes é “*uma simples continuação da política por outros meios*” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 87). Mesmo assim, as comparações entre os dois são frequentes e constantes.

O caráter estratégico e conflituoso presente no esporte é o que o torna possível. É um dos grandes responsáveis pelo entretenimento presente no esporte. Aqueles que gostam de esportes buscam compreender suas regras, sua história, suas táticas e jogos. Os torcedores identificam-se muito com seus ídolos, sejam jogadores ou técnicos.

“Será que o segredo da paixão que o futebol provoca está em que ele tem o poder de fazer existir no campo, de forma ritual, uma situação de guerra? Não sei. O enigma fica sem solução. Fico à espera de alguém que tenha idéias melhores do que as minhas.” (ALVES, 2006, p. 52).

A aproximação teórica da guerra ao esporte é muito comum. Vários técnicos já declararam utilizar algum livro da guerra para atuar no cenário esportivo. Luiz Felipe Scolari, por exemplo, declarou que utiliza o livro de Sun Tzu com frequência. Contudo, não é uma estratégia muito boa dizer ao seu inimigo o livro que vai usar para vencê-lo. Um verdadeiro seguidor de Sun Tzu não faria isso.

CAPÍTULO II

DIFERENÇAS E SEMELHANÇAS TEÓRICAS ENTRE O ESPORTE E A GUERRA

1. Os elementos limitantes

Em essência, não há elemento que possa limitar a força de um exército. A limitação imposta por leis e elementos de ordem moral é completamente estranha ao conflito bélico; a finalidade é subjugar o adversário não importa como.

O único limite que se impõe verdadeiramente a um exército é até onde suas forças físicas podem chegar ou não. Nisso a técnica, o treinamento e a engenharia são essenciais.

A dificuldade está na importância dos resultados de uma guerra. Em um assunto de vida ou morte vale tudo. Claro que sempre haverá pessoas que relutarão na utilização de determinados tipos de recursos devido ao apelo moral e antiético que eles possam ter, mas esse tipo de relutância é estranha à natureza da guerra. Aqueles mais experientes saberão como realmente um comandante deve agir.

“Num assunto tão perigoso como é a guerra, os erros devido à bondade da alma são precisamente a pior das coisas. Como o uso da força física na sua integralidade não exclui de modo nenhum a colaboração da inteligência, aquele que se utiliza sem piedade dessa força e não recua perante nenhuma efusão de sangue ganhará vantagem sobre seu adversário se este não agir da mesma forma”
(VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 74).

A guerra não tem espaço para a bondade e para o jogo limpo. Aquele que não se coloca limites leva uma vantagem considerável. Na seqüência do trecho logo acima, Clausewitz explica que: *“Ignorar o elemento de brutalidade, devido à repugnância que ele inspira, é um desperdício de força, para não dizer um erro.”* (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 74).

E ele conclui mostrando que a teoria da guerra propriamente dita não tem elementos que limitem a sua força: *“Não seria possível introduzir um princípio moderador*

na própria filosofia da guerra sem cometer um absurdo.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 74).

Outros autores também concordam com essa afirmativa. A guerra necessita da utilização de todos os meios possíveis para a sobrevivência. Assim o diz Miyamoto Musashi:

“quando se sacrifica a vida, é imprescindível que usem ao máximo os armamentos de que se dispõem. Não é direito deixar de agir assim, como não é direito morrer com uma arma ainda não sacada.” (MUSASHI, 2002, p. 49).

A guerra não tem limites moderadores. Sua intenção é subjugar o adversário através da violência. É assim devido à grande importância que uma guerra tem para um país ou povo, não é como um jogo esportivo. A não ser em casos excepcionais, pessoas não morrem em esportes, mas, via de regra, morrem muitos na guerra. Um Estado inteiro pode morrer em uma guerra. Assim: *“A guerra é um acto de violência e não há nenhum limite para a manifestação desta violência.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 75).*

Já o esporte tem que se submeter a diversas limitações impostas pelos seus idealizadores. Os próximos itens tratarão de demonstrar como o esporte é limitado de diversas formas, por aspectos morais, éticos, regras que visam ao espetáculo, fatores externos como guerras e ideologias dos países e pessoas envolvidos entre outros.

2. Obrigação de meio e obrigação de resultado

Do direito é possível tomar “emprestado” dois conceitos capazes de mostrar uma diferença básica entre o esporte e a guerra. São os conceitos de obrigação de meio e obrigação de resultado.

Juridicamente falando, alguns profissionais têm a obrigação de produzir determinados resultados. Caso não o façam podem ser responsabilizados por seus atos. É o caso do cirurgião plástico, por exemplo. Esse profissional tem a obrigação de atingir um resultado; a cirurgia deve ter a eficácia de deixar o paciente com as características esperadas e prometidas na consulta que antecede a cirurgia. Esse é um exemplo de obrigação de resultado.

Como exemplo de obrigação de meio, é possível citar as cirurgias de coração. O cardiologista não tem a obrigação de curar o paciente. Ele tem sim a obrigação de fazer todo o possível para que isso aconteça. Ele deve usar de toda a sua perícia, de toda a sua técnica e de toda a sua atenção para que a cirurgia seja um sucesso. Se, tomando todos os cuidados possíveis, ainda assim o paciente vem a falecer, o médico não será responsabilizado por esse acontecimento. Essa é a obrigação de meio.

“A obrigação é de meio quando o devedor promete empregar seus conhecimentos, meios e técnicas para a obtenção de determinado resultado, sem no entanto responsabilizar-se por ele. É o caso dos advogados, que não se obrigam a vencer a causa, mas a bem defender os interesses dos clientes; bem como o dos médicos, que não se obrigam a curar, mas a tratar bem os enfermos, fazendo uso de seus conhecimentos científicos [...]”

Quando a obrigação é de resultado, o devedor delase exonera somente quando o fim prometido é alcançado. Não o sendo é considerado inadimplente, devendo responder pelos prejuízos decorrentes do insucesso. Exemplo clássico de obrigação dessa natureza é a assumida pelo transportador, que promete tacitamente, ao vender o bilhete, levar o passageiro são e salvo a seu destino. Costuma ser mencionada, também, a obrigação assumida pelo cirurgião plástico quando realiza trabalho de natureza estética, assumindo o risco do resultado.” (GONÇALVES, 2002. p. 10).

Passando esses dois conceitos para o mundo do esporte e da guerra, nota-se que na guerra tem-se um predomínio da obrigação de resultado e que no esporte tem-se um predomínio da obrigação de meio. O técnico Bernardinho exemplifica dizendo que *“a vitória não é mais importante do que a certeza de termos feito todo o esforço para conquistá-la”*. (REZENDE, 2006, p. 20). Esse pensamento é inválido na guerra.

Acontece que a guerra trata da vida de seus cidadãos e do futuro de uma nação. Seus resultados repercutem duramente nos anos que se seguem. E, somado a isso, é preciso notar que, no campo de batalha, um comandante militar não pode se dar ao luxo de cometer erros ou sua vida e a de seus soldados e cidadãos protegidos, estarão em risco.

Na essência da guerra, os fins justificam os meios. Não poderia deixar de ser diferente pois, segundo Clausewitz, a guerra é *“uma simples continuação da política por outros meios”*. (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 87). Essa definição remete, muito pertinentemente, ao pai da Ciência Política, Nicolau Maquiavel.

“Nas ações de todos os homens, máxime dos príncipes, onde não há tribunal para que recorrer, o que importa é o êxito bom ou mau. Procure, pois, um príncipe, vencer e conservar o Estado. Os meios que empregar serão sempre julgados honrosos e louvados por todos, porque o vulgo é levado pelas aparências e pelos resultados dos fatos consumados, e o mundo é constituído pelo vulgo, e não haverá

lugar para a minoria se a maioria não tem onde se apoiar.” (MAQUIAVEL, 1994, p. 89).

Assim, da mesma forma que na política, a violência na guerra é justificável pois os fins justificam os meios. Já no esporte, a busca de resultados não é a qualquer custo. Ela segue regras de seus órgãos máximos e segue, também, diversas regras éticas.

É verdade que: os torcedores sempre cobrarão resultados dos técnicos, jogadores e dirigentes de seus respectivos clubes; os dirigentes cobrarão dos técnicos e jogadores; os técnicos cobrarão dos jogadores e de si próprios e assim as cobranças seguem; todos cobrando resultados uns dos outros. Mas acima de todos eles, estão os órgãos máximos das modalidades, que exigirão que todos respeitem as normas, regulamentos e a ética esportiva e estabelecerão os resultados passíveis de serem alcançados. Tudo em nome do espetáculo. A mídia têm um papel fundamental nesse contexto que será melhor abordado no próximo capítulo.

Assim, é possível concluir que na guerra não existe uma segunda chance, contudo, no esporte sempre existem revanches e novos campeonatos. Mesmo que os jogadores e técnicos sejam mudados, via de regra, os times e equipes se mantêm.

O técnico Bernardinho diria que *“a maior tristeza não é a derrota, mas não ter a oportunidade de tentar de novo”*. (REZENDE, 2006, p. 36). Pois para ele e para os jogadores pode não haver outra oportunidade mesmo pois suas carreiras têm um tempo determinado, mas para as equipes a oportunidade sempre vem, o que garante o espetáculo.

Assim, a obrigação de meio presente no esporte não retira dos técnicos, atletas e clubes o peso que uma derrota representa, mesmo que intimamente eles acreditem no contrário. Por esse motivo:

“Hoje, mais do que nunca, abomino a falta de preparo. Quem não se qualificar para o que pretende ser, quem não conhecer a fundo o que faz, tem tudo para colher mais adiante o revés e a decepção.” (REZENDE, 2006, p. 74).

E mais à frente no livro ele reafirma:

“No entanto, os números não dizem tudo. O voleibol me ensinou essa lição. É evidente que a derrota me entristece. Nisso sou igual a todo o mundo. A diferença é que perder só me frustra e me deixa inconformado quando tenho a convicção de não termos feito o nosso melhor.” (REZENDE, 2006, p. 106).

Seguindo esse pensamento, o máximo que uma derrota esportiva pode ocasionar é uma frustração. Por isso, a derrota no esporte não tem o mesmo peso de uma derrota na guerra.

3. O quarto poder e o esporte

Levando-se em conta que o esporte é um tipo de entretenimento, a TV e a mídia acabam encontrando em sua veiculação um ótimo objeto a ser explorado.

A magia esportiva deve muito a estes meios de comunicação. Muitos efeitos especiais podem ser observados através deles. E muito encantamento pode ser produzido. Há um marketing muito bem elaborado envolvendo o esporte e a propaganda tem um grande papel nesse meio.

Os organizadores esportivos não devem perder de vista que o esporte é um tipo de entretenimento. No basquete americano a NBA (National Basketball Association) há algum tempo tem proporcionado a distribuição de estrelas do basquete com o intuito de manter o espetáculo. A luta é a de tentar evitar a “chatisse” que seria se sempre a mesma equipe vencesse todos os jogos. A NBA, percebendo que o esporte é entretenimento, adotou como modelo a Disney e o Macdonald’s e, estabelecendo e ampliando sua marca, pensando globalmente, atuando localmente e modernizando o produto, em 10 anos, tornou o basquete o segundo esporte mais importante do mundo, perdendo apenas para o futebol. Isso ocorreu quando, em 1984, David Stern assumiu o cargo de comissário da NBA, cargo que, devido ao sucesso, ocupa até os dias de hoje. (A MELHOR ...2009).

Em vários esportes que envolvem cadeirantes, como o Rugby, existem proibições relativas aos níveis de lesões que os atletas sofreram em suas vidas; cada atleta recebe uma pontuação em decorrência do tipo de lesão sofrida de modo que a somatória dos pontos, em um time, deve ficar dentro de certos limites. Esse tipo de regra tem um valor de inclusão social, mas também acaba por nivelar equipes nos jogos, fazendo com que o espetáculo continue.

A mídia, detentora do quarto poder², divulga os esportes a milhares de pessoas juntamente com as propagandas e ideologias. Ao mesmo tempo que ela satisfaz os torcedores, esportistas e simpatizantes do esporte, ela também induz a vontade e o desejo de consumo por mais esporte e pelos produtos anunciados. Ela acaba gerando uma situação de dependência aos espectadores. O modo mais fácil de assistir a um jogo é pela televisão e é o que as emissoras mais desejam, que os torcedores não assistam aos jogos *in loco* e sim no conforto de suas casas ou bares, pois assim há uma valorização da propaganda televisionada.

As propagandas vistas nos estádios e jogos mostram o quanto o esporte é negócio e entretenimento. O professor da escola superior de propaganda e marketing, Robert Alvarez Fernández diz que:

“O esporte entra como uma sólida alternativa de comunicação para as empresas que enfrentam tais dificuldades.

Sabemos que o esporte, o futebol em forma mais latente, tem por característica fundamental o atendimento à necessidade de pertencimento; a criança, por exemplo, incorpora o torcer para um determinado time pelo importar de valores sociais do grupo em que se vê inserida para poder fazer parte dele; daí é que crítico o patrocínio à mudança de time do coração por meio de “batismos” e outras coisas, a escolha é para toda a vida, não rola esse papo da criança ser “politicamente incorreta” como disse uma pessoa de marketing de um grande clube certa vez, certamente uma autoridade em psicologia infantil.

Além disto, a mediação da relação do torcedor com o sucesso e as vitórias gera aproximação, afeto e, finalmente, a paixão do torcedor pelo seu clube. É este o ambiente que um anunciante, ou patrocinador no caso do esporte encontra, para armar sua plataforma de comunicação e, por que não, de relacionamento! O patrocínio esportivo tem, em primeira análise, algumas características interessantes :

- *Tem como pano de fundo um produto de entretenimento, lúdico, apaixonante e imponderável;*
- *Oferece possibilidades de segmentação mais eficiente;*
- *Está presente em todas as mídias tradicionais;*
- *Oferece pano de fundo para relacionamento das empresas com outros participantes de sua cadeia de valor;*
- *Custa bem menos que a propaganda tradicional.*

(PATROCÍNIO ...2009)

Desse modo, é possível notar que há uma união entre o que se quer ver com o que não se quer ver, ou o que, pelo menos, não é o fim buscado pelos torcedores. De

² “Quarto poder” é uma expressão que, partindo da teoria de tripartição de poderes proposta por Montesquieu, propõe que os meios de comunicação formariam o “quarto poder” pois seriam capazes de influenciar a opinião pública. A teoria legal de constituição do Estado identifica a mídia como o “quarto poder” na lei de imprensa (Lei nº 5.250, de 9 de fevereiro de 1967) o artigo 3º, por exemplo, proíbe a propriedade de empresas jornalísticas a estrangeiros. Já na teoria política e econômica, o autor Keneth Galbraith cita em sua obra: “Anatomia do poder” a forma com que o poder é exercido pela mídia. E a própria legislação identifica o poder factual da mídia, quando, por exemplo, na lei de imprensa proíbe e estrangeiros sejam donos dos meios de comunicação no país. Diversos filmes tratam do assunto entre eles é possível citar: “O cidadão Kane” (1941); “Muito além do cidadão Kane” (1993); “Mad City” (1997); Há também diversas reportagens sobre o assunto. Destaque para as de Luis Nassif sobre a revista Veja. (NASSIF, 2009)

modo que se alguém quer assistir a um jogo vai, inevitavelmente, sentir a propaganda. A mídia, através dos meios de comunicação, proporciona às pessoas o que elas querem e o que elas não querem acaba por vir junto. Essa prática confunde os mais desatentos daquilo que querem ou que não querem.

As palavras do professor emérito de economia da Universidade de Harvard e que também foi presidente da associação econômica Norte-Americana, embaixador na Índia e assessor do Ex-presidente americano John Fitzgerald Kenedy são bem elucidativas a esse respeito. Toda a experiência e autoridade do professor com a política, com a economia e com o meio acadêmico são ricas fontes de aprendizado.

“Uma das formas mais explícitas de poder condicionado nas sociedades industriais modernas é exercida através da publicidade. Pela arte e reiteração as pessoas são persuadidas a crer na jovialidade peculiar a certa marca de cerveja, nas qualidades protetoras da saúde específicas de uma determinada marca de cigarros, na elevada aceitação social da brancura dos colarinhos, no singular estilo moral de um determinado político, na conveniência ou insensatez de uma dada iniciativa política. Em todos os casos o efeito é o mesmo: o comprador é levado a crer nos propósitos do vendedor. Ele ou ela rende-se à vontade do fornecedor de cerveja, cigarros, detergente ou objetivo político. Não importa que isso nem sempre seja percebido como um exercício de poder. O fato de que sua crença talvez seja superficial e a subordinação resultante não seja duradoura nem substancial não altera o caráter essencial da tentativa. Nos tempos atuais, poucas manifestações de poder despendem uma energia tão custosa e devotada como o cultivo da crença e o resultante exercício do poder através da publicidade.” (GALBRAITH, 1989, p. 30).

Ora, os exemplos de propaganda usados por Galbraith são típicos de propagandas que se utilizam dos meios esportivos para a veiculação. As propagandas de cerveja são aparições constantes no futebol. A Copa do mundo é patrocinada pela Budweiser, a Copa das Confederações pela Heineken e a Brahma faz propaganda com o artilheiro Ronaldo. (RONALDINHO ...2009). A marca Marlboro, quando era permitido fazer propaganda, estava nos carros de fórmula 1 de praticamente todos os pilotos (O TABACO ...2009). A marca de sabão em pó “Omo” utiliza-se do slogan: “porque se sujar faz bem” e o utiliza em diversas propagandas inclusive um jogo de bola na lama. (TOP ...2009). E os políticos sempre se associam a esportistas, o nadador César Cielo foi recebido por Lula após ganhar a prova dos 50 metros nas Olimpíadas de Pequim e após ganhar os 50 e os 100 metros livre no mundial em Roma. (CÉSAR ...2009).

Assim, é possível notar o poder persuasivo da mídia e sua capacidade de influenciar as pessoas. A propaganda existente em filmes e programas torna essa dicotomia bastante explícita, mas ela está implícita também. A mídia vende propaganda com

entretenimento. Um filme é apresentado com intervalos de propaganda – o filme que a pessoa quer ver vem com propagandas que a ela não quer ver. A própria propaganda é uma arte que mistura o querer ver com o não querer ver. As empresas que compram o tempo de propaganda nas emissoras querem aumentar seus lucros e/ou participação no mercado. Uma simples informação do produto vendido não é mais o suficiente para “seduzir o consumidor”. Basta comparar as propagandas do início do século passado com as de hoje em dia e ficará claro ao leitor o exposto logo acima. As propagandas de hoje buscam a persuasão, mas buscam também a atratividade para que o telespectador também reproduza a propaganda.

No mesmo livro, mais a frente, Galbraith conclui que: *“Difícilmente alguém questionará a importância do condicionamento explícito dos meios de comunicação de massa como instrumento para conquistar a submissão e exercer o poder.”* (GALBRAITH, 1989, p. 30).

A capacidade que a mídia tem de influenciar atitudes em uma sociedade está tão evidente no mundo atual que existem até regras jornalísticas estabelecendo preceitos para a não divulgação de suicídios. A OMS (Organização Mundial da Saúde), por exemplo, tem um manual chamado: “Prevenção do suicídio: um manual para profissionais da mídia”.

Assim, é visível a influência da mídia nos esportes e desses na mídia. É uma via de mão dupla, a mídia se utiliza dos esportes para vender seu tempo ou espaço de propaganda para empresas que querem divulgar produtos e os esportes buscam um espaço na mídia para que mais adeptos consumam e reproduzam seus respectivos mundos. Os esportes não televisionados têm poucos adeptos, são marginalizados e não têm o mesmo desenvolvimento e estrutura para a prática, além de, obviamente, não terem patrocinadores tão fortes.

O problema desses esportes é que os dias têm apenas vinte e quatro horas, o que significa que a televisão, as rádios e os jornais têm apenas vinte e quatro horas do tempo dos seus respectivos telespectadores e leitores para ser explorados e a capacidade humana de se entreter e ser influenciado pela propaganda necessita de uma certa repetição, o que faz com que nem todos os esportes possam ter a mesma divulgação e atenção por parte da mídia. Afinal, as pessoas têm um tempo específico e reservado para consumir produtos esportivos. Quanto maior a diversidade de esportes na mídia, maior é a dificuldade em ter porcentagens de audiência. Afinal, muitos canais e muitos esportes significa uma maior divisão do público telespectador.

Assim a mídia precisa saber muito bem como explorar o esporte. Isso faz com que ela crie heróis e expectativas dos torcedores em cima desses heróis.

“Uma grande equipe é formada por talentos complementares. O problema surge quando cada um de nós começa a valorizar demais o seu em detrimento dos outros. No caso das atividades de alta visibilidade, o problema se potencializa porque a presença da mídia tende a exacerbar egos e vaidades.” (REZENDE, 2006, p. 113).

Se é assim que acontece com o esporte, é preciso perceber que a relação da mídia com a guerra é bastante diferente. Primeiramente, nota-se o soldado não costuma ter contato com informações externas, o que poderia ocasionar descontroladamente um enfraquecimento e uma desmotivação, de uma forma similar à que acontece com os atletas. Para a população de um modo geral, na guerra, muitas informações são manipuladas e censuradas e o caráter que prevalece é o informativo com um grande grau de responsabilidade perante o Estado. Já no esporte o caráter que mais prevalece é o fantasioso, cheio de esperanças e promessas.

4. Os jogos cooperativos e competitivos.

Uma classificação muito conhecida dos tipos de jogos é aquela que define os jogos como sendo cooperativos e competitivos. Os jogos competitivos são a base dos esportes atuais, principalmente dos esportes de alto rendimento. A intenção é sempre vencer um adversário. Se o adversário está bem preparado a tarefa é difícil, se está mal preparado a tarefa é mais fácil. A vitória vai depender de si mesmo e dos adversários. Típico de uma arte militar como é possível notar nas palavras de Clausewitz.

“Enquanto eu não tiver abatido o meu adversário, posso temer que ele consiga destruir-me. Eu não sou dono de mim próprio, visto ele me ditar as suas leis, assim como eu lhe dito as minhas.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 76).

E mais a frente ele continua:

“Supondo que a nossa estimativa sobre o poder de resistência do inimigo se ajusta mais ou menos à realidade, podemos então adequar proporcionalmente os nossos esforços a tal poder, intensificando-os de modo a assegurar nosso domínio ou fazer o melhor possível se não dispusermos dos meios necessários para isso. Mas o

adversário actua de maneira idêntica, donde resulta uma nova competição que, em teoria pura, implica uma vez mais um impulso para os extremos. Encontramos aqui a terceira acção recíproca e o terceiro extremo.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 76).

Cooperativos são aqueles jogos que não buscam vencer a outra equipe, buscam algo alheio. Geralmente vencer uma situação. A velocidade costuma ser usada para atribuir empolgação ao jogo. Nos jogos cooperativos, a teoria da guerra está ausente. São jogos nos quais as regras criadas determinam certo nível de dificuldade. Eles não dependem do adversário, dependem do grau de dificuldade atribuído pelo criador do jogo.

Se o esporte atual for olhado de uma forma micro, será possível notar seu sentido puramente competitivo. Contudo, se o olhar se voltar de uma forma macro, os jogos cooperativos estarão em evidência.

Rubem Alves, utilizando-se de uma comparação com os desenhos animados do gato e do rato Tom e Jerry elucida a questão da seguinte maneira:

“É claro que a gente sabe que, depois de se partir em mil cacos, o Tom vai reaparecer, na cena seguinte, forte e mau como sempre, sem apresentar quaisquer sinais do sucedido anteriormente. E depois de ser reduzido à condição de caranguejo ou de panqueca, ele vai estar logo em ação de novo, pois, caso contrário o desenho acabaria. Pensei, então, que a gente dá risada quando o vilão se ferra, mas não de forma definitiva. Ele se recupera sempre para ser ferrado de novo e de novas formas, para que o riso se repita.” (ALVES, 2006, p. 34).

E mais adiante ele completa dizendo que:

“[...] sei que, no final, todos os Toms ressuscitarão. Ressurgirão, belos e lampeiros, em seus uniformes brilhantes, na próxima Copa, como se nada tivesse acontecido. Tudo é desenho animado.” (ALVES, 2006, p. 37).

Esporte é entretenimento, por isso não se pode falar em aniquilamento do adversário como se fala na guerra. A guerra é indesejável e não quer existir. Via de regra, humanamente falando, os homens não querem que ela exista. Assim se o adversário não existir, será melhor pois a guerra também não existirá, mas no caso do esporte, que é desejável e quer existir, o aniquilamento do adversário levaria ao aniquilamento do esporte. As equipes esportivas precisam umas das outras. Uma equipe muito forte faria com que os jogos perdessem a graça e assim a característica de entretenimento iria embora.

As regras dos jogos têm essa função também. Elas procuram igualar os lados das equipes e mexer nas possibilidades de vitória, colocando pontos para determinadas

situações. É o que acontece muito no basquete e nos jogos para cadeirantes como explicado mais acima.

Visualizando o esporte como um todo, o aniquilamento do adversário é uma situação ruim para ele. Mas se o olhar for mais próximo dos atletas e do técnico, o “aniquilamento” do adversário dentro das regras do jogo é necessário para o sucesso dos profissionais diretamente envolvidos.

“O esporte, para mim, não se resume apenas em vitórias e derrotas. Principalmente se a vitória é encarada como a única tradução para o sucesso e se a derrota, inversamente, significa fracasso. É evidente que jogamos para vencer. Em qualquer tipo de competição, esportiva ou não, ninguém entra para perder ou mesmo sem ligar a mínima para o resultado.” (REZENDE. 2006, p. 106).

Os técnicos utilizam-se o tempo todo dos princípios da teoria da guerra, mesmo que não saibam disso. Acontece que esses princípios são muito eficazes de modo que muitos técnicos acabaram percebendo como atuar, através de métodos provenientes da tentativa e erro. Técnicas como as de scout, estatísticas de jogos, análises, discursos motivacionais, posicionamento de atletas, treinamento físico de atletas, são algumas das técnicas utilizadas que tem uma grande influencia da teoria da guerra, mesmo que os técnicos desconheçam esse fato.

Assim, é possível concluir que, apenas em sua superfície o esporte é competitivo, sendo, em essência, cooperativo e que essa aparente competitividade torna-o bastante envolvente e prazeroso de se assistir.

5. Os esportes individuais e coletivos

A estratégia militar permeia tanto um combate em larga escala quanto um em pequena escala. A diferença de vastidão não influencia a teoria que é válida e aplicável aos dois casos. O tamanho do evento requer apenas uma maior organização e comunicação por parte da equipe.

A própria definição de guerra como sendo “*um duelo a uma mais vasta escala*” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 73) carrega em si a essência do problema. A simbiose de “duelo”, que em essência representa duas pessoas de com intenções hostis contrárias, com o “vasta escala”, que se contrapõe ao singular, demonstra como a guerra é tão

parecida com o duelo e que os números de vasta ou pequena escala não influenciam no sistema da teoria do conflito, que envolve a guerra e o duelo. Nota-se que Clausewitz utilizou uma palavra que, em essência, representa um combate individual, “duelo”, para definir uma outra palavra que, em essência, representa um combate coletivo, “guerra”. Isso demonstra o quanto os princípios que envolvem a guerra e os duelos individuais são, tomadas pequenas adaptações, os mesmos.

Dois grandes estrategistas podem ser citados como exemplo da teoria do conflito sendo direcionada para coletivos ou individuais. Um para o conflito em escala reduzida e outro para um conflito em larga escala. Para o primeiro cita-se o grande samurai Japonês: Miyamoto Musashi e para o segundo, o grande general chinês: Sun Tzu, cujos livros ainda hoje são muito lidos e estudados. Tratando da questão de magnitude do conflito, os dois consideram que a teoria que garante a vitória é única seja em situações de conflito em larga escala ou em grande escala. Em suas palavras:

Segundo Miyamoto Musashi:

“Se você dominar os princípios da esgrima, assim que conseguir derrotar livremente um homem, você estará em condições de derrotar qualquer homem no mundo. O espírito de se derrotar um homem é o mesmo para se abater dez milhões de homens.” (MUSASHI, 2002, p. 47).

Segundo Sun Tzu:

“Em princípio, comandar uma grande força é a mesma coisa que comandar alguns homens: é apenas uma questão de dividir seu efetivo. Combater com um grande exército sob seu comando, de modo algum é diferente de combater com um pequeno: é meramente uma questão de estabelecer sinais e senhas.” (TZU, 2006, p. 32).

Um exército não é a simples soma de suas partes. Um exército precisa de uma forma e de uma matéria para ser chamado de exército. É preciso que haja soldados e é preciso que haja organização. O simples somatório de soldados não produz um exercito assim como o simples somatório de atletas não produz uma equipe. É preciso organizar, hierarquizar, subordinar, treinar o conjunto, entre outros para que a equipe se forme e eficazmente atue quando for chamada. A teoria da guerra aplica-se a dois pólos distintos e não necessariamente a muitas pessoas contra muitas pessoas. Independente de ser uma pessoa contra outra ou muitas contra muitas, o importante é se ter dois ou mais pólos buscando objetivos excludentes.

Assim, se em uma guerra tem-se diversos combates individuais e se em um esporte tem-se diversos embates particulares, a tendência é de que a vitória individual nesses eventos menores seja favorável ao desenvolvimento maior do conflito, contudo, isso pode não ser verdadeiro. O sacrifício de determinado soldado ou atleta em determinada situação pode ser uma tática para melhor aproveitamento do restante do conjunto, dependerá da estratégia adotada.

6. O simbolismo

A primeira simbologia que faz-se necessário abordar no presente capítulo se refere ao esporte representar um grupo de pessoas que se identificam como pertencentes a esse grupo. É notória a identificação dos cidadãos de um país com os seus esportistas. Jogos realizados entre diferentes países aproximam ainda mais a guerra ao esporte. Interessante notar que as grandes guerras costumam ser feitas países contra países e que os grandes jogos internacionais seguem o mesmo princípio como a Copa do mundo, os mundiais e as Olimpíadas. Carlos Alberto Parreira em seu livro diz que:

“Com a amarelinha, você está representando um país. Tanto o treinador como os jogadores têm que estar preparados para a pressão que virá. Até porque, na seleção brasileira, não há outro resultado aceitável que não seja a vitória.”
(PARREIRA, 2006, p. 114).

Assim, as equipes representam países assim como os exércitos em guerra. Um exército é a expressão da força de um país, ele representa o desenvolvimento atingido pelo país. Da mesma maneira, uma equipe esportiva também representa o desenvolvimento atingido por um país. Se um país é soberano em determinado esporte é porque ele se desenvolveu ao ponto de demonstrar sua superioridade nesse esporte. Significa que o país tem certa força, pois se ele desenvolve seu esporte desenvolve também uma série de outras tecnologias e estudos, fazendo com que haja melhor qualidade de vida e melhor desenvolvimento humano. Foi essa a idéia que havia por trás da guerra fria que pode não ser uma idéia totalmente correta, mas não deixa de ter sua lógica.

Na época da guerra fria a briga de ideologias era evidente. O simbolismo era o do Capitalismo contra o Socialismo. A, extinta, União Soviética ganhou muitas

competições. Cuba, até hoje tem grandes atletas. Os Estados Unidos chegaram a se negar a participar das Olimpíadas de Moscou em 1980 alegando um protesto à invasão do Afeganistão e a URSS deu o troco se negando a participar da Olimpíada de 1984 de Los Angeles alegando falta de segurança.

Outro fator que merece destaque na simbologia do esporte e da guerra refere-se à violência. A questão da violência no esporte é bastante interessante, pois ela demonstra a intimidade entre o esporte e a guerra. É comum no esporte, especialmente os de contato direto com o adversário, cenas de violência. Nenhum esportista gosta de perder e no calor do jogo os impulsos humanos tendem a levar o atleta a querer vencer de qualquer maneira. O mesmo acontece com os torcedores, que sempre guardam uma identificação tremenda com seus times, atletas e técnicos.

O esporte pode ser um meio de canalizar a violência do ser humano, uma válvula de escape para a população em geral, especialmente os mais reprimidos. Esta tese seria uma das justificativas para a política do pão e do circo.

“Daí se deriva a importância política do futebol. Os romanos diziam que, para controlar as massas, bastava que se lhes desse pão e circo. Pão, todo o mundo sabe o que é. Tanto pode ser um franguinho da Sadia com que se compra o voto de um pobre eleitor, quanto um Vitara, tração nas quatro rodas, com que se compra um burocrata político influente. Circo é tudo o que dá entusiasmo e que não leva a nada. Pode ser Carnaval, procissão, futebol.” (ALVES, 2006, p. 67).

A “sociedade vigiada” acaba por precisar de algo mais “livre” e que satisfaça seus instintos mais primitivos, se é que a violência pode ser considerada um instinto. Sigmund Freud acreditava que o homem tem dentro de si uma vontade por violência e sexo. Em uma correspondência trocada entre ele e Albert Einstein no ano de 1932 sobre as razões da guerra e os meios para evitá-la, Freud explica que:

“Como consequência de um pouco de especulação, podemos supor que esse instinto está em atividade em toda criatura viva e procura levá-la ao aniquilamento, reduzir a vida à condição original de matéria inanimada. Portanto, merece, com toda seriedade, ser denominado instinto de morte, ao passo que os instintos eróticos representam o esforço de viver. O instinto de morte torna-se instinto destrutivo quando, com o auxílio de órgãos especiais, é dirigido para fora, para objetos. O organismo preserva sua própria vida, por assim dizer, destruindo uma vida alheia. Uma parte do instinto de morte, contudo, continua atuante dentro do organismo, e temos procurado atribuir numerosos fenômenos normais e patológicos a esse internalização do instinto de destruição. [...] Por outro lado, se

*essas forças se voltam para a destruição no mundo externo, o organismo se aliviará e o efeito deve ser benéfico.”*³ (FREUD, 1932, p. 8).

E mais a frente na mesma carta, Freud diz a Einstein que:

“Em todo o caso, como o senhor mesmo observou, não há maneira de eliminar totalmente os impulsos agressivos do homem; pode-se tentar desviá-los num grau tal que não necessitem encontrar expressão na guerra.” (FREUD, 1932, p. 8).

Talvez o esporte seja parte desse “desvio” a que Freud se refere. Um estudo das torcidas dos esportes pode direcionar a esse entendimento.

É muito interessante observar a atuação das torcidas em jogos. A torcida não é a simples somatória de torcedores, é um ser à parte. Ela tem vida própria e é movida por impulsos coletivos. O indivíduo se absorve na multidão. Ele parece liberar todos os seus instintos e não ser mais ele e sim um pedaço da massa. Em parte, isso é devido ao sentimento de impunidade que representa estar em meio a tanta gente e também à identidade de pertencer a um grupo que faz com que ele queira partilhar do destino de todo o grupo.

Nota-se que a violência pode não ser desejável no jogo, mas ela está sempre aparecendo, não importa quais esforços sejam feitos. Uma explicação para isso se deve ao fato de que o esporte tentou absorver a teoria da guerra em sua parte capaz de entreter, mas buscou rejeitar a parte destrutiva capaz de causar um dano ao adversário. É uma tentativa racional de excluir o destrutivo. Afinal, esporte é uma criação humana e como tal pode ser imaginada da forma que os seres humanos bem entenderem.

Apesar dessa tentativa, a destruição do adversário é imanente à teoria da guerra, a violência faz parte dessa teoria. Por esse motivo é preciso fazer esforços constantes para evitar que ela apareça nos esportes. Mas mesmo assim ela irá aparecer e parte da torcida quer que ela apareça mesmo, alguns tem esperança disso nos eventos esportivos. Há quem a busque no próprio esporte, como nas lutas de vale tudo, e há quem não a busque tão diretamente. O fato é que independente do esporte ela estará presente simbolizada pela “goleada” pelo “ganhou de lavada”, “de virada” entre outros. O aniquilamento do adversário pelos respectivos pontos do esporte mostra a teoria da guerra dentro do esporte.

Tenta-se através de uma “ideologia esportiva” evitar o aparecimento da violência nua e crua no esporte. Frases como: “Minha resposta será em campo (ou quadra).”

³ No dia 30 de julho de 1932, Albert Einstein escreve uma carta para Sigmund Freud convidando-o a dialogar sobre a pergunta: “Existe alguma forma de livrar a humanidade da ameaça de guerra?” Em setembro do mesmo ano Freud responde à carta. São trechos dessa correspondência que o presente trabalho cita.

“Olhe o placar”. “O que interessa é vencer no jogo.” “Bonito jogo!”. “Jogo Limpo”. São exemplos daquilo que se costuma chamar “espírito esportivo”. A mídia tem um papel fundamental nessa formação da “ideologia esportiva”. Quando um jornalista exalta o espírito esportivo de um jogador ou critica a falta de esportividade do outro ele está criando na mente das pessoas que o escutam um juízo de valor relativo a determinadas práticas que serão repetidas em outras ocasiões.

Outra simbologia muito interessante do esporte refere-se ao tipo de público que frequenta um esporte ou outro. É sabido que o público que frequenta jogos de futsal tem um maior grau de educação escolar do que o público que frequenta jogos de futebol de campo. Também é notório que o público que frequenta esportes como o golf e o hipismo pertence, no geral, a uma classe social de renda maior do que aqueles que frequentam a jogos de futebol e campeonatos de halterofilismo, por exemplo. Muitos são os fatores que levam a esse fenômeno e não cabe aqui estudá-los, mas é claro que existe uma simbologia diferente entre esportes que acaba atraindo pessoas com diferentes níveis de escolaridade e de classes sociais.

Os ideais do modo de produção capitalista presentes nos esportes afetam todo o povo de um país. Algumas observações devem ser feitas a esse respeito.

O esporte valoriza resultados provenientes do esforço. Quando um esportista treina muito e consegue um resultado favorável no seu esporte, vê-se uma propaganda favorável sendo divulgada. A vitória é vista como resultado de um esforço. O mesmo ocorre no capitalismo que a ascensão econômica é vista como mérito derivado de muito trabalho.

A medalha de ouro dada ao atleta mais bem sucedido representa o metal de maior valor no mundo. É uma conquista suada que representa um valor monetário maior do que a medalha de prata do segundo lugar.

Os salários dos atletas são uma ligação direta com o mundo capitalista. O esporte poderia ser visto como um hobby, algo a ser praticado nas horas de lazer apenas como um complemento da qualidade de vida e não capitalizado e transformado em profissão. Mas o capitalismo não deixa que isso aconteça. A especialização dos esportistas provoca melhores resultados. Até mesmo dentro dos times há especialização. Existem jogadores que só desempenham uma função dentro do jogo. A especialização visa uma melhor produção.

Assim por causa do capitalismo, a propaganda e o marketing são altamente explorados nos jogos. Quantos banners, faixas, chamadas, músicas e outros dos

patrocinadores não são apresentados em um evento esportivo? O capitalismo está implícito nos jogos e explícito nas propagandas e patrocínios. As marcas tomam notoriedade aproveitando-se dos eventos esportivos. Elas investem muito dinheiro, um dinheiro que retorna do próprio público que assiste a jogos e acaba por consumir mais e mais. No final das contas, quem sustenta a marca e o esporte é a torcida que nem se dá conta disso. O salário altíssimo dos jogadores vem do bolso da torcida. Se não há torcida, a tendência é a de que não haja patrocínio e que não haja esporte profissional.

Enfim, o sistema capitalista está completamente impregnado no esporte. A ideologia capitalista faz com que o esporte se mantenha e faz com que o povo aceite o capitalismo sem, muitas vezes, ter consciência de que o faz. É o que acontece com a política quando se associa ao esporte.

Muitos políticos buscam associar-se a esportistas campeões. Passa-se a idéia de que o país é governado por campeões ou por pessoas que conhecem os campeões e que são iguais a eles. “Me digas com quem andas e te digo quem és.” Essa é a frase que justifica os esportistas campeões serem associados a políticos, que nunca os conheceriam se eles não tivessem ganhado. Tem-se a clara simbologia da vitória sendo utilizada tanto no esporte como na guerra e na política.

Seja como for, o poder esportivo em passar mensagens implícitas é enorme. A simbologia permeia o esporte e faz dele uma ferramenta de controle social e político. O entretenimento é a característica mais marcante do esporte capaz de passar mensagens de forma prazerosa aos torcedores, controlando-os e direcionando-os a determinadas ações.

Mas mesmo sendo uma ferramenta do capitalismo e dos governos, não é possível negar o caráter de promoção da saúde e da qualidade de vida proveniente do esporte. Com ele, as pessoas se exercitam mais, e promovem uma vida mais saudável. O prazer buscado no esporte e o simbolismo de vitorioso impregnado no íntimo dos espectadores é um grande responsável pela saúde e qualidade de vida das pessoas.

7. Semelhança de terminologias

A guerra é tida como um *“duelo a uma mais vasta escala”*. (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 73). Estudá-la tendo em mente o esporte, traz comparações

evidentes. Diversos termos utilizados no esporte são também utilizados na guerra e as táticas e estratégias bélicas são vistas frequentemente no esporte.

O esporte e a guerra possuem toda uma terminologia análoga o que dá indícios da proximidade existente entre os dois. São exemplos de termos que podem ser usados nos dois mundos: vitória; derrota; aniquilar; batalha; equipes; times; exércitos; soldados; atletas; comandante; general; técnico; treinos; simulações; estratégia; velocidade; força; ataque; defesa; violência; países; competições; desvantagem; vantagem; entre outros.

Muitos participantes das equipes técnicas no meio esportivo ganham apelidos oriundos do meio militar, seja pela mídia ou seja pelos próprios atletas. Bernardinho conta que um dos preparadores físicos que o treinou, Paulo Sérgio, era chamado de Major. (REZENDE, 2006, p. 45).

As terminologias semelhantes dão a evidência de que a teoria do esporte e a teoria da guerra está muito próxima uma da outra, dão a evidência de que esporte e guerra são muito íntimos, tão íntimos a ponto de usarem as mesmas palavras, as mesmas roupagens. Não é à toa que as terminologias são parecidas e muitas vezes usadas no sentido figurado emprestando uma do outro mundo, como é o caso do técnico que diz que vai “aniquilar” o adversário ou que se diz ser “comandante de um exército” ou ainda que vai travar uma “batalha”, entre outros. O fato é que é muito mais comum o mundo esportivo se aproveitar das terminologias do mundo bélico do que seu oposto, o que não quer dizer que a guerra não o faça.

O técnico Bernardinho, por exemplo, cita no início do capítulo intitulado “A geração de prata” do seu livro a seguinte passagem do livro “A arte da guerra” de Sun Tzu: “ *‘Os guerreiros vitoriosos vencem antes de ir à guerra, ao passo que os derrotados vão à guerra e só então procuram a vitória. SUN TZU’* ” (REZENDE, 2006, p. 41). O que demonstra como a guerra está envolvida na mente dos técnicos.

A semelhança de terminologias é muito evidente. Alguns termos são utilizados nos dois mundos e, muitas vezes, até são confundidos em seu significado original, sua gênese acaba sendo esquecida e um novo significado passa a ser atribuído à palavra.

8. A inclusão de regras

Como explicado anteriormente, não há regras na guerra. As regras são exteriores a qualquer manifestação conflituosa. Contudo o esporte é algo artificial criado pelo homem. De modo que o que mais distingue o esporte em comparação à guerra é a possibilidade do homem intervir no sistema de regras em um e não no outro. No esporte, o homem pode fazer valer algum elemento, na guerra ele não pode, ele precisa se adequar.

Acontece que em uma guerra, não existe um poder maior que possa moderar e ponderar os opostos, mas no esporte existe. Quando uma federação esportiva decide por determinado regramento, acredita-se que ela está buscando o bem comum do esporte e por consequência de todos os esportistas, que se filiam a ela e, por consequência, estão subordinados a. Se uma determinada equipe não se submeter às decisões da federação ela será penalizada, podendo até ser banida do esporte.

Assim, o órgão responsável pela promoção de determinado esporte escolhe quem vai jogar contra quem e sob quais regramentos. Quando esse órgão decide de maneira contrária a muitos interessados, costuma ocorrer uma cisão esportiva e de um esporte surgem dois ou mais. Há pouco tempo atrás essa possibilidade rondou as equipes da Fórmula 1 que estavam descontentes com a decisão de limitar os gastos das equipes. O boxe também é um exemplo de esporte com diversas federações e o qual alguns atletas tentam “unificar”, vencendo nas diversas federações e seguindo em cada modalidade as suas regras. Trata-se de uma unificação de fato tentada pelos atletas, mas não de direito, pois as diversas instituições que comandam o boxe em seus diversos eventos não se unirão apenas devido à vitória do mesmo atleta.

Já na guerra, não existe um órgão superior, de modo que não existem regras. Existem tentativas que buscam reger a guerra, determinando, com leves contornos, o que pode e o que não se pode ser feito. A ONU é uma delas, mas com um simples exemplo é fácil mostrar o quanto é frágil essa superioridade. Os EUA, por exemplo, foram contra o Conselho de Segurança da ONU e atacaram o Iraque em busca de armas nucleares que nunca foram achadas.

A guerra não tem leis éticas ou morais. A repugnância de determinados ataques é estranha à guerra, ela não tem juízo de valores. A guerra é amoral. As únicas regras que a guerra segue são as regras da força. Aquele que é superior em alguma forma sempre

será capaz de subjugar o inferior nessa mesma forma se não existirem outras relações de poder sobre as quais ele seja inferior e que sejam consideradas na situação.

Por outro lado, o esporte, seja ele qual for, tem diversas regras que são criadas para torná-lo possível, muitas vezes, prazeroso para os atletas e para o público e, especialmente, seguro. Alguns aspectos referentes à transmissão dos esportes têm papel fundamental na criação de regras esportivas, o principal deles é o tempo, afinal, é o tempo que as emissoras de televisão mais vendem.

A influência da mídia no tempo do espetáculo bastante conhecida. Dois casos clássicos podem ser citados: um no Voleibol e outro no Vale Tudo.

No voleibol, aconteceu que, em determinado momento retirou-se a vantagem que uma equipe tinha ao sacar e que só ela poderia concretizar o ponto. Isso agilizou demais a pontuação e reduziu o tempo de jogo de sobremaneira melhorando a possibilidade de prever o tempo de jogos na televisão e tornando o esporte algo comercializável.

“A grande dúvida era: como promover este dinamismo que privilegiava o voleibol espetáculo? Para a FIVB estava claro. Era preciso moldar a regra para que a virulência cedesse vez ao espetáculo. O ataque está muito superior à defesa: então, vamos privilegiar a defesa dando a ela recursos legais para tal.

Foi assim até meados da década de 80, havendo diversas mudanças na regra com o intuito de modernizar cada vez mais o esporte.

A partir de meados da década de 80 até os dias de hoje, a paixão dá vez ao business. É o período de grandes contratos publicitários e da grande cobertura da mídia assim como, de grandes premiações nos torneios organizados pela FIVB. É uma época de adequação do jogo ao formato televisivo. Partidas com uma duração menor para adequação à grade, bolas coloridas permitindo uma melhor visualização pelos telespectadores, um jogador especialista na defesa para aumentar o tempo do rally, maior interatividade dos técnicos junto aos atletas e o tempo técnico foram algumas das mudanças propostas para a melhoria do espetáculo junto à TV, que com todo o seu poderio econômico, é um grande parceiro do desenvolvimento deste esporte no mundo.

E, junto ao público, que vinha ficando desmotivado com tal brutalização do jogo e, as mudanças feitas pela FIVB vieram a calhar: adequação do jogo aos padrões televisivos e a volta do interesse do público pelo jogo, já que o jogo vinha se tornando mais plástico com as mudanças na regra.

Para os puristas foi a morte do voleibol, porém foi um grande passo para que o esporte entrasse para a eternidade.” (SANTOS NETO, 2009).

No Vale Tudo, uma luta dos Gracie estava sendo televisionada, mas estava ultrapassando o tempo estimado para ela na televisão. Como a luta não chegava a um desfecho a televisão a cortou e seguiu com sua programação. Quem assistia através da televisão não conseguiu ver o desfecho da luta. O Vale Tudo foi criado com a intenção de não ter um tempo definido e de não ter regras. Acabava quando realmente acabasse. Por

causa desse incidente, o esporte passou a ter um tempo limite e começou a ocorrer algo novo no esporte, lutadores enrolando para passar o tempo. E até mesmo um esporte que nasceu para não ter regras, um “Vale Tudo”, passou a ser regrado.

“Antigamente no vale-tudo literalmente valia tudo mesmo, era sem regras, justamente para não inibir o praticante de determinada arte marcial de mostrar suas habilidades. O que o tornava muito violento e sangrento, muitas vezes até pondo em risco a integridade física do atleta.

Mas felizmente os organizadores com o tempo foram incluindo novas regras que protegem o atleta e o espetáculo. Chamando assim mais a atenção do público.” (ALVES FILHO, 2009).

É interessante que alguns esportes limitam o tempo para que alguma tarefa seja realizada o maior número de vezes (como o futebol, o basquetebol, etc) e outros estabelecem uma tarefa para que ela seja realizada no menor tempo possível (corridas de um modo geral). É claro que há ainda esportes que simplesmente determinam tarefas que devem ser feitas da melhor forma possível, como os saltos em extensão, em altura, com vara, lançamentos etc., mas repare que o tempo e a velocidade estão sempre presente no esporte.

O tempo é passível de estabelecimento no esporte, mas não na guerra. São as regras que estabelecem, no esporte, quanto tempo um evento tem para acontecer. Trata-se de um dos principais elementos para fazer valer os eventos esportivos e por isso será discutido no próximo capítulo, sendo contraposto ao tempo na guerra.

9. O tempo limitado e ilimitado

O tempo, através da razão do homem, foi limitado no esporte. O tempo do esporte é predefinido. O tempo na guerra gira até que ela tenha um desfecho. A diferença de abordagem que existe na guerra e no esporte deriva do fato de que o esporte é entretenimento e a guerra é obrigação. Entretenimento pode ser marcado em qualquer horário e pode ser definido para começar e terminar. Obrigação não tem hora para começar e, dependendo do grau de prioridade, não tem hora para terminar.

Mesmo que a guerra não tenha um tempo definido de duração, quanto maior esse tempo for, maiores serão as perdas dos Estados. Sun Tzu assim explica:

“Não há, na história, notícia de um país que se tenha beneficiado com uma guerra prolongada. Só quem conhece os efeitos desastrosos de uma guerra longa pode compreender a suprema importância da rapidez em levá-la a termo.” (TZU, 2006, p. 22).

Já diziam alguns pensadores que a finalidade da guerra é a paz. A guerra não é estudada para ser feita e nem para ser prolongada. Estuda-se a guerra para que ela não exista por muito tempo. A finalidade é atingir os objetivos o mais rápido possível e evitar mortes e desperdício de vidas.

“Lutar e vencer em todas as batalhas não é a glória suprema; a glória suprema consiste em quebrar a resistência do inimigo sem lutar. Na prática arte da guerra, a melhor coisa é tomar o país inimigo totalmente e intacto; danificar e destruir não é tão bom. (TZU, 2006, p. 25).

Uma guerra gasta muitos recursos é dispendiosa e bastante triste. Já o esporte, em contraposição, apresenta-se como entretenimento, assim, quanto mais tempo ele durar mais tempo durará o entretenimento. Para os espectadores de um evento esportivo a diversão está no espetáculo em si e não simplesmente na vitória ou derrota. Vencer por WO é considerado sem graça e bastante chato por diversos espectadores. Uma vez ou outra é aceitável, mas se a todo o momento no esporte isso ocorresse a diversão seria reduzida.

A guerra, exatamente pelo fato de ser soberana e de não se dobrar a fatores externos, não tem limitadores de tempo, tem apenas períodos de inação ditados pelas circunstâncias favoráveis ou desfavoráveis para as partes envolvidas. Se a uma parte é vantajoso lutar, à outra é vantajoso aguardar, contudo, aquela que leva vantagem no ataque pode não buscar o objetivo positivo e portanto ficar na defesa o que leva o lado oposto ao ataque, que não lhe é possível devido à sua fraqueza, portanto, espera, o que causa períodos de pausa entre os confrontos.

Já o esporte tem intervalos predeterminados até mesmo durante os jogos, o que facilita mudanças de táticas e uma melhor compreensão dos jogadores e das equipes adversárias. Os intervalos nos jogos são conhecidos, propositais e facilitadores da continuidade da competição. Eles permitem uma melhor tática e além disso, oferecem a oportunidade para os patrocinadores venderem seus produtos através da propaganda comprada.

10. A fricção

O problema da fricção diz respeito ao encadeamento prático da desenvoltura de operações militares ou jogos esportivos. Na prática nada acontece como planejado. Foi Clausewitz quem primeiro introduziu, na teoria da guerra, o conceito de fricção.

“Na guerra, tudo é muito simples, mas a coisa mais simples é difícil. As dificuldades acumulam-se e levam a uma fricção que ninguém faz corretamente a idéia se não viu a guerra.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 129).

Clausewitz tenta mostrar que a guerra real é bem diferente da guerra ideal e que inúmeros são os fatores que podem intervir no resultado de uma batalha ou, levando para o âmbito esportivo, do jogo esportivo.

A somatória de elementos incapazes de serem previstos acaba por determinar acontecimentos totalmente inesperados e é isso o que Clausewitz procura abrir os olhos de seus leitores: não adianta simplesmente estudar a guerra em sua essência teórica, é preciso compreender que quando se coloca na prática uma teoria ela sofrerá as mais diversas intempéries. Mas isso não significa que a teoria seja desprovida de utilidade. Costuma-se dizer que uma teoria que não leva em conta a prática é estéril e uma prática que não leva em conta uma teoria é cega, pois essas são palavras que se encaixam perfeitamente nos conceitos de Clausewitz.

Maquiavel, muitos anos antes, já havia percebido a importância de se observar na prática o que acontece de fato.

“E muita gente imaginou repúblicas e principados que nunca se viram nem jamais foram reconhecidos como verdadeiros. Vai tanta diferença entre o como se vive e o modo por que se deveria viver, que quem se preocupar com o que se deveria fazer em vez do que se faz aprende antes a rina própria do que o modo de se preservar.” (MAQUIAVEL, 1994, p. 77).

Assim, Clausewitz consegue, a partir desse princípio de fricção, aproximar muito sua teoria da guerra de uma guerra real e efetiva.

“A noção de fricção é a única que corresponde, de uma maneira bastante geral, àquilo que distingue a guerra real da que se pode ler nos livros. A máquina militar, isto é, o exército e tudo o que faz parte dele, é no fundo muito simples e parece, por

consequinte, fácil de manejar. Mas é preciso lembrarmo-nos de que nenhuma dessas partes é feita duma só peça, que nele tudo se compõe de indivíduos em que cada um conserva a sua própria fricção, sob todos os seus aspectos.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 129).

Assim ocorre no esporte também. Em tese, o time com melhor comandante (ou técnico), o mais forte, o com melhores recursos, o com jogadores mais preparados, com melhor união entre os jogadores, com melhor planejamento etc. tende a ganhar, desde que algum ou alguns desses fatores melhores sejam decisivos no tipo de disputa (ou seja, não adianta ser rápido na corrida se o esporte a ser jogado não exige tanta velocidade de corrida, como o vôleibol por exemplo). Contudo, vários elementos podem afastar a vitória da equipe melhor preparada. Como exemplo, pode acontecer de que: em uma determinada prova, um jogador passar mal afetando todo um time, com convulsões; o lutador ter um cisco no olho e sofrer um golpe decisivo; o técnico do time sofrer algum acidente físico ou psicológico e não poder comandar o time. Apenas para citar alguns dentre uma infinidade de possibilidades. O fato é que são tantas as possibilidades que não é possível formar uma teoria que as leve em conta por completo. É preciso elevar ao máximo os fatores que podem ser controlados e torcer para que nada de extraordinário ou inesperado aconteça. Assim, nem sempre o mais preparado vence. Essa é uma característica que faz com que os esportes sejam mais atraentes aos espectadores, a incerteza. Até mesmo a equipe ou o jogador mais preparado pode perder, não é provável, mas pode acontecer.

As teorias fechadas são muito bonitas e realmente servem para muitos estudos e práticas. Max Weber, a partir desse princípio, criou os “tipos ideais”. São caricaturas de situações sociais. Como não é possível estudar todos os elementos sociais na sua interação uns com os outros, Weber valoriza algum ou alguns desses elementos e cuida para que eles formem uma teoria capaz de explicar algum aspecto da vida social.

Mas, de certa forma, esse é um dos responsáveis pelo entretenimento esportivo: o acaso; a sorte. Jogos são jogos, sejam eles de azar ou não o componente “acaso” está presente. É impossível (a não ser, talvez, em algum jogo de vídeo game e mesmo assim seria questionável devido às particularidades do jogador), retirar o acaso dos jogos.

As pessoas que assistem aos jogos comentam muito quando algo totalmente inesperado acontece, quando o árbitro de futebol marca um pênalti que não ocorreu, quando um jogador briga com o outro no meio do espaço esportivo, quando a chuva modifica as condições da pista de corridas e muitos outros casos. Esses acontecimentos, de certa forma estranhos (mas não tão estranhos assim) ao esporte, são essenciais para o entretenimento.

A fricção é uma das grandes responsáveis pelas mudanças de regras nos esportes. Não é possível prever tudo e nem é possível que tudo se mantenha sempre como está, de modo que apenas a prática poderá mostrar os erros provenientes do pensamento e que não foram esperados, mas que podem ser mudados para adaptar melhor o esporte ao espetáculo.

O conceito de fricção diz respeito às perdas e ao inesperado. Ele gera uma margem de erro na “certeza de resultados” que transforma essa certeza em simples probabilidade. É esse conceito que justifica a teoria da eficácia oriental em detrimento da ocidental.

11. A teoria da eficácia ocidental e oriental

O planejamento e a eficácia são vistos de modos diferentes no oriente contraposto ao ocidente. Assim, um mesmo termo tem significados diferentes no oriente e no ocidente. Como consequência, um trabalho sobre guerra que leve em conta apenas um autor carrega os preceitos e pontos de partida de sua teoria. Por esse motivo, faz-se necessário distinguir a eficácia ocidental da oriental.

A teoria da eficácia ocidental baseia-se no planejamento e execução do planejado. O olhar está no futuro, no objeto de desejo. Marca-se um objetivo e traça-se a pista. O desejo de vencer as dificuldades e triunfar é imenso. O orgulho é muito grande também. Saber que vai conseguir o que deseja é uma prioridade. François Jullien explica da seguinte forma:

“traçamos uma forma ideal (eidos), que colocamos como objetivo (telos) e agimos em seguida para fazê-la passar para os fatos. Tudo isso aconteceria por si mesmo – objetivo, ideal e vontade: com os olhos fixos no modelo que concebemos, que projetamos sobre o mundo e do qual fazemos um plano a executar, escolhemos intervir no mundo e dar forma à realidade. E quanto mais, em nossa ação, soubermos permanecer próximos dessa forma ideal, tanto maior será a chance de sermos bem-sucedidos.” (JULLIEN, 1998, p. 13).

Na eficácia oriental, o objeto do desejo está distante e o olhar está na pista. Os planos não são engessados. O estrategista não precisa ficar preso ao que planejou, ele se molda aos acontecimentos e de repente pode desistir de seu objeto de desejo. Caminha-se

passo a passo orientado por um desejo não muito forte e distante. Nas palavras de François Jullien:

“todo o real se lhe apresenta como um processo, regulado e contínuo, decorrente da simples interação dos fatores em jogo (ao mesmo tempo opostos e complementares: os famosos yin e yang). A ordem não decorreria, portanto, de um modelo, no qual se possa fixar o olhar e que se aplique às coisas; ao contrário, essa ordem está contida inteiramente no curso real, que ela conduz de um modo imanente e cuja viabilidade ela assegura (daí o tema onipresente no pensamento chinês do “caminho” o tào).” (JULLIEN, 1998, p. 29).

Ainda assim, independente de qual das duas teorias se segue, o preparo contribui para um resultado favorável nas ações esportivas. Motivo pelo qual o treino é tão importante.

“Porque o nosso livre arbítrio não desapareça, penso poder ser verdade que a fortuna seja árbitra de metade de nossas ações, mas que, ainda assim ela nos deixe governar quase a outra metade. Comparo-a a um desses rios impetuosos que, quando se encolerizam, alagam as planícies, destroem as árvores, os edifícios, arrastam montes de terra de um lugar para o outro: tudo foge diante dele, tudo cede ao seu ímpeto, sem poder obstar-lhe e, se bem que as coisas se passem assim, não é menos verdade que os homens, quando volta a calma, podem fazer reparos e barragens, de modo que, em outra cheia, aqueles rios correrão por um canal e o seu ímpeto não será tão livre nem tão danoso. Do mesmo modo acontece com a fortuna; seu poder é manifesto onde não existe resistência organizada, dirigindo ela a sua violência só para onde não se fizeram diques e reparos para contê-las.” (MAQUIAVEL, 1994, p. 121).

Maquiavel era um italiano e, portanto, descendente da escola ocidental, que acredita no planejamento e na previsão. Ele e outros como Alexandre, o grande, Napoleão e Clausewitz representam o pensamento ocidental. Sun Tzu, Miyamoto Musashi e Lau Tzu representam o pensamento oriental.

*“O bem superior é como a água,
Que nutre todas as coisas sem tentar fazê-lo.
Ela se contenta com os lugares baixos que as pessoas desdenham.
Assim ela é como o Tao.*

*Na habitação, viva perto do chão.
No pensamento, mantenha-se no simples.
No conflito, seja justo e generoso.
Ao governar, não tente controlar.
No trabalho, faça o que você gosta.
Na vida familiar, esteja sempre presente.*

*Quando você está satisfeito de ser simplesmente você mesmo
E não compara ou compete,*

Todo o mundo te respeitará.”⁴
(TZU, 1995. cap. 8).

Assim, é possível perceber as duas formas de encarar a realidade que tem conseqüências claras na forma de atuar levando-se em conta a fricção, inevitável a qualquer situação prática. A forma oriental e a forma ocidental.

12. A violência

Esopo, um escravo grego que teria vivido no século VI a. C. conta a seguinte fábula:

“O deus da guerra e a Violência
Todos os deuses celebraram suas bodas, cada qual tomando sua mulher de acordo com a sorte. Ao deus da guerra, que tinha ficado por último, só restava a Violência. Profundamente apaixonado por ela, casou-se. E a acompanha a qualquer lugar aonde ela vá.
Moral: Onde quer que esteja a violência, na cidade ou entre as nações, a guerra e os combates a acompanham de perto.” (ESOPO, 2006, p. 155).

A violência faz parte da própria essência da guerra, mas não faz parte da essência do esporte, pelo menos é essa a ideologia que se procura passar. O esporte tem como base o entretenimento e não a violência. Realmente, é no caráter de entretenimento que encontramos a essência esportiva. Contudo, é possível ver a violência no esporte todo momento. Seja na torcida, seja no jogo, seja infringindo regras do jogo.

A cabeçada de Zidane, as brigas de torcidas, incêndios de ônibus, lutas de vale-tudo etc. A violência também é (e aqui está o detalhe) uma forma de diversão e entretenimento, depende de quem se diverte. Se a essência do esporte está no entretenimento, não é possível negar que há quem se entretenha em ver, praticar e incentivar a violência, seja ela no esporte ou em qualquer outra manifestação social. Desde os tempos remotos isso pode ser notado. No Coliseu as pessoas iam assistir a mortes e lutas. A política do pão e circo nasceu nessas circunstâncias e ainda hoje, acontece vivamente. Não importa se a gênese do esporte moderno vem do capitalismo ou não. Os efeitos do esporte acabam, segundo a

⁴ Tradução do inglês para o português do autor.

política do pão e circo, sendo anestésicos e desviadores de atenção, cortinas de fumaça para os problemas de um povo.

Com relação à violência, é importante constatar a teoria de Sigmund Freud, a qual consideraria a necessidade do homem por violência. Para ele, a violência é imanente ao homem. E aí está o perigo, se o homem tem uma necessidade por violência e essa violência é reprimida pela sociedade atual, esse homem vai buscar formas paralelas de fazer com que sua violência seja manifestada. Existem estudos que comprovam uma adesão muito maior às torcidas organizadas no dia seguinte à morte de algum torcedor adversário. Assim, se a mídia identificar a necessidade por violência como sendo algo desejável de ser assistido por algum público, ela se sentirá tentada a mostrá-lo. Quantos programas e filmes não mostram e incentivam a violência? Muitas vezes até com efeitos especiais.

Se é isso que o povo quer é isso que a mídia traz, carregando também sua tentativa de direcionamento do povo. Nisso, tem-se o quarto poder, a capacidade de direcionar e incentivar ações, capacidade de persuadir e sugerir. O fato de a mídia reproduzir aquilo que ela acredita que alguns querem junto com aquilo que ela acredita que não é tão desejado assim, confunde as pessoas que sutilmente têm seus gostos modificados, o seu querer e não querer passa a ser condicionado àquilo passado e reproduzido, como a violência desejada por alguns.

Ao tratar do tema “perigo na guerra” Clausewitz assim fala: *“Antes de o conhecer tem-se geralmente uma idéia mais atraente do que repulsiva.”* (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 123).

E de uma forma muito envolvente, ele começa a contar como é uma batalha, como se ele estivesse na pele de um soldado. Abaixo segue um trecho desse texto.

“[...] As balas percutem tão perto de nós, as granadas explodem a um tal ritmo que o lado sério da vida acaba por se impor à imaginação juvenil. Subitamente, um dos nossos amigos tomba – uma granada cai no meio do grupo de pessoas, provocando um burburinho involuntário – e damos-nos conta de que perdemos um pouco de calma e de presença de espírito, e até mesmo o mais destemido se sente pelo menos desamparado. (...) Para cúmulo, a visão dos mutilados, dos que tombam, enche de compaixão o nosso coração latejante.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 123).

A guerra é, na prática, um duelo horroroso e repugnante. O soldado tem que se submeter à violência pois ela é imante à guerra. *“No geral, o Caminho do guerreiro é a aceitação resoluta da morte.”* (MUSASHI, 2002, p. 41).

É na violência que está uma das grandes diferenças entre esporte e guerra. Enquanto na guerra a violência é necessária e imanente, no esporte ela é indesejada e

antiesportiva. É considerada uma pratica antiesportiva. A mídia em geral, apesar de não ter todo o cuidado como o tem ao tratar do suicídio, por exemplo, que é uma forma de violência, e de a mostrar todo o tempo, a critica abertamente. As regras dos esportes a proíbem, o discurso de certos jogadores mais experientes e consagrados costuma ser contrário a ela, mas, é impossível negar que a torcida tem um certo prazer em vê-la.

A torcida é muito levada pelas emoções fortes e extremas e o esporte em si está repleto de emoções fortes e extremas. Basta notar que o exercício físico aumenta os níveis de hormônios como a adrenalina e a testosterona, o que, por seu lado, causa uma tendência ao descontrole emocional. As fortes emoções presentes nos esportes retiram dos esportistas a racionalidade capaz de refrear seus impulsos mais violentos. A busca da vitória e o saber que essa vitória só pode ser atingida com o fracasso do adversário aliada às fortes emoções leva a uma tendência à violência também.

“Torcedores são seres apaixonados. Por sua paixão eles gritam, choram, brigam, matam, morrem do coração. Ao ponto de as torcidas com freqüência se tornarem hordas assassinas. (ALVES, 2006, p. 23).

Mas à medida que os esportistas vão ficando mais velhos e vão sendo mais capazes de controlar suas emoções, até mesmo pela baixa hormonal que uma pessoa mais velha sofre, a tendência à violência diminui. Um jogador que tenha já uma certa experiência começa a pensar em sua preservação. Além disso, um jogador em final de carreira não têm muito mais o que provar, ele já provou o que é capaz e pode se dar ao luxo de sossegar. Quando um jogador faz carreira ou se preocupa com seu futuro ele começa a abominar a violência. Esse é o momento em que o jogador mais fala em honra, ética e espírito esportivo.

Soldados e esportistas são diretamente afetados pela a violência.

“O conflito entre os homens depende, na realidade, de dois elementos diferentes: o sentimento de hostilidades e a intenção hostil. Destes dois elementos escolhemos o último para imprimir à nossa definição a sua marca distintiva, pois ele é o mais geral. O sentimento de ódio mais apaixonado, mais selvagem e quase instintivo é inconcebível isento de intenções hostis, enquanto que existem bastantes intenções hostis nas quais não está envolvida nenhuma animosidade, ou pelo menos nenhum sentimento predominante de animosidade. Entre os selvagens prevalecem as intenções inspiradas pela sensibilidade; entre os povos civilizados prevalecem as que são ditadas pela inteligência.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 74).

Está expresso no parágrafo acima retirado da obra de Clausewitz aquilo que acontece na guerra referente aos sentimentos e às ações. Agir violentamente não depende de sentimentos. Uma guerra pode acontecer em decorrência de sentimentos hostis, mas a

simples presença deles não ocasiona uma guerra. Por outro lado se a intenção hostil, se a intenção de fazer algo fático, real e hostil existir, a guerra está iminente. A guerra é a *“continuação da política por outros meios”* (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 87) e quando a política cessa e as intenções hostis se iniciam a guerra toma seu formato.

“É, pois, um princípio geral que os conflitos de interesses entre os homens são resolvidos pelo uso da violência. É isso o que se passa em todo o reino animal, do qual o homem não tem motivo por que se excluir. No caso do homem, sem dúvida ocorrem grandes conflitos de opinião que podem chegar a atingir a mais raras nuances da abstração e que parecem exigir alguma outra técnica para a sua solução. Está é, contudo, uma complicação a mais. No início, numa pequena horda humana, era a superioridade da força muscular que decidia quem tinha a posse das coisas ou quem fazia prevalecer sua vontade. A força muscular logo foi suplementada e substituída pelo uso de instrumentos: o vencedor era aquele que tinha as melhores armas ou aquele que tinha a maior habilidade no seu manejo. A partir do momento em que as armas foram introduzidas, a superioridade intelectual já começou a substituir a força muscular bruta; mas o objetivo final da luta permanecia o mesmo – uma ou outra facção tinha de ser compelida a abandonar suas pretensões ou suas objeções, por causa do dano que lhe havia sido infligido e pelo desmantelamento de sua força.” (FREUD, 1932, p. 4).

No esporte, as intenções hostis não existem e são repudiadas, mas os sentimentos de hostilidades podem muito bem estar presentes e dar causas a intenções hostis de esportistas para com outros esportistas. O esportista não se posiciona no local onde ocorre seu respectivo evento esportivo com intenções hostis, sua intenção é fazer valer seu esporte, mas se sentimentos de hostilidades tomarem conta, a intenção hostil pode aparecer. Um caso clássico disso ocorreu na luta entre Mike Tyson e Evander Holyfield em 1997. Tyson ao perceber que estava perdendo mordeu a orelha de Holyfield e foi desclassificado. (HOLYFIELD-TYSON ...2009).

O esporte busca eliminar o elemento violência. Trata-se do “espírito esportivo”. A mais alta honraria fornecida a um esportista nas olimpíadas, a medalha Pièrre de Coubertain, é um exemplo desta tentativa de moralizar o esporte. A medalha busca valorizar o espírito esportivo em situações inesperadas, difíceis e inusitadas. Durante toda a história das olimpíadas modernas, até hoje, ela só foi dada a cinco atletas: Lawrence Lemieux (canadense); Lutz Long (alemão); Emil Zátopek (tcheco); Vanderlei Cordeiro de Lima (brasileiro) e Hubert Raudaschl (austríaco). A raridade da atribuição da referida medalha a torna mais valorizada e ainda mais honrosa junto aos atletas. (MEDALHA ...2009).

Também é preciso notar que a violência foi efetivamente causadora de cancelamento das olimpíadas por três vezes. Uma por causa da Primeira Guerra Mundial em 1916, que seria realizada em Berlim, e as outras duas de 1940, que seria realizada em Tóquio,

e de 1944, que seria realizada em Londres, por causa da Segunda Guerra Mundial. (OLIMPIADA ...2009).

Outros dois eventos violentos ocorridos nas olimpíadas são: O massacre de Munique em 1972, no qual membros da comitiva israelense foram feitos reféns de extremistas palestinos, tendo sido mortos onze desportistas israelenses (MASSACRE ...2009); e o atentado a bomba nas olimpíadas de Atlanta em 1996, que matou duas pessoas e feriu mais de cem. (MÁ ...2009)

“Repetimos, pois, a nossa afirmação: a guerra é um acto de violência e não há nenhum limite para a manifestação dessa violência” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 75).

CAPÍTULO III

PRINCIPAIS PRINCÍPIOS E ELEMENTOS DA GUERRA APLICÁVEIS AO ESPORTE

1. O adversário

O adversário é fator fundamental em qualquer disputa. Toda vitória depende do adversário. Isso se dá porque sem adversário não existe vitória. A vitória é a consequência da interação de dois opostos. Assim, o conhecimento do adversário é fundamental para a conquista da vitória.

“Se conhecermos o inimigo e a nós mesmos, não precisamos temer o resultado de uma centena de combates. Se nos conhecemos, mas não ao inimigo, para cada vitória sofreremos uma derrota. Se não nos conhecemos nem ao inimigo, sucumbiremos em todas as batalhas.” (TZU, 2006, p. 28).

Essas palavras de Sun Tzu levam em consideração a essência de polaridade de qualquer conflito. Conhecer o adversário é essencial pois torna possível saber se se deve dar batalha ou não.

No esporte isso não é tão significativo pois os momentos dos jogos já estão previamente definidos. Não é possível evitar algum confronto, mas é possível conhecer a si mesmo e conhecer o adversário em suas fraquezas para tirar proveito dessas.

No livro do técnico Bernardinho isso fica muito claro.

“[...] uma das obrigações fundamentais do treinador é ter conhecimento de como o jogador pensa, como ele sente, quais são as suas expectativas e seus limites. [...] Através do conhecimento, tento avaliar até onde é possível esticar a corda. Muitas vezes, acomodado em limites preestabelecidos, o jogador pode não responder como deveria ao que exigimos dele no treinamento. Outra hipótese é fazermos uma avaliação errada de seu potencial e, ao nos colocarmos em seu lugar, constatarmos que o seu limite é inferior àquele que imaginávamos. Assim, podemos nos corrigir – e não esticar a corda demais.” (REZENDE, 2006, p. 61).

“No sábado treinamos como sempre e depois fomos assistir ao DVD do jogo que Roberta Giglio editara aplicando meticulosa estatística para mostrar as preferências e os posicionamentos do nosso próximo adversário.” (REZENDE, 2006, p. 174).

O simples estudo sobre os adversários seria capaz de proporcionar outro trabalho como este que se apresenta ao leitor, tamanho a quantidade de variáveis existentes a se considerar nos adversários. Só o que deve ser considerado aqui é que é possível determinar a vitória e a derrota a partir do conhecimento de si e do adversário, mesmo sabendo da existência da fricção na guerra, no esporte e na vida.

Ao comparar o tênis ao vôlei, o técnico Bernardinho dá indícios de como a atenção deve estar no adversário. Segundo suas palavras:

“A quem estranhar possa, digo que há algumas questões que mostram as semelhanças entre o tênis e o voleibol. A primeira é que não há contato físico, pois a rede separa os adversários e, portanto, não há como impedir que o seu oponente jogue. A única forma de superá-lo é sendo mais eficiente que ele. É preciso também ocupar espaços, caso contrário o adversário pontuará.” (REZENDE, 2006, p. 66).

Todos os esportes, antes de iniciarem seus campeonatos têm seus favoritos, e mesmo que eles não ganhem, seu desempenho no jogo é bastante considerável. Eles são considerados favoritos porque são bons no que fazem e porque os adversários não são tão bons. É a dicotomia esportista & adversário. O sucesso de um, depende do fracasso do outro. Contudo, conforme já foi explicado, o sucesso do esporte depende do espetáculo apresentado pelos opostos.

“Se se quer vencer o adversário, deve-se proporcionar o esforço à sua força de resistência. Esta é o produto de dois fatores inseparáveis: a extensão de meios de que dispõe o adversário e a firmeza da sua vontade.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 76).

Nesse parágrafo, Clausewitz explica que vencer o adversário depende da força prática que esse tem e do quanto esse quer se manter em combate. Às vezes acontece que algo desejado por um inimigo não tem valor o suficiente para ser defendido. Isso acontece, por exemplo, quando um esportista tem dois campeonatos em vista e quer se concentrar em um, mais importante, que virá depois. Se um esportista tem uma prova de um campeonato em um dia e pouco tempo depois tem uma segunda prova muito mais importante para ele, sua concentração tanto com relação ao seu treinamento, quanto com relação à sua vontade, estarão na segunda prova. A primeira será apenas para cumprir tabela ou para um treinamento para a segunda que está por vir. Isso exemplifica a firmeza de vontade.

Quanto à extensão de meios de que dispõe o adversário, basta explicar que essa é a força que o adversário dispõe para colocar em funcionamento, são as forças individuais dos esportistas, sua velocidade, a técnica, a tecnologia dos equipamentos, os jogadores disponíveis a um técnico, inclusive seu banco de reservas, entre outros.

Além disso tudo, é preciso compreender que o adversário dita suas regras ao outro pólo da relação esportiva. É o que Clausewitz chama de “acção recíproca”. Um dita suas regras ao outro. Se um esportista começa a jogar anti-esportivamente, o outro esportista tende a responder de forma similar.

2. Os recursos financeiros

Os recursos financeiros são essenciais tanto para a guerra quanto para o esporte. São eles que tornam tudo possível e são eles que tornam possível a superioridade e a vitória no esporte e na guerra.

Sun Tzu inicia o segundo capítulo de seu livro intitulado: “Guerra Efetiva” com o seguinte parágrafo:

“Nas operações de guerra, onde haja no campo de batalha mil carros rápidos, dez mil pesados e cem mil soldados usando armaduras flexíveis de malha, com provisões suficientes para transportá-los por mil li, a despesa na frente e na retaguarda, incluindo divertimento de convidados, artigos menores como cola e tinta e importâncias gastas em carros e armaduras, atingirá o total de mil onças de prata por dia. Esse é o custo de organização de um exército de cem mil homens.” (TZU, 2006, p. 21).

A preocupação de Sun Tzu está em mostrar aos comandantes, generais e soberanos que não se faz guerra sem dinheiro. É preciso tomar cuidado para não se deixar enganar. O gasto é enorme e se os recursos não são suficientes é melhor evitar uma campanha militar.

No esporte os recursos financeiros implicam em patrocínios, em visibilidade para as equipes, em bons técnicos, em informações consistentes sobre as equipes adversárias, em bons jogadores, em uma infra-estrutura capaz de treinar os jogadores adequadamente, de levá-los aos jogos, de mantê-los em suas necessidades básicas, em tratar

lesões e outros elementos. O importante é notar que não se ganha um campeonato sem investimentos e sem a profissionalização dos jogadores, que só é possível com bons recursos.

E funciona como uma bola de neve. Os investimentos no time proporcionam aumento da receita e aumento da propaganda que, por sua vez, aumenta a visibilidade da equipe, aumentando o número de torcedores, o que leva a mídia a requisitar ainda mais a equipe e atrai patrocinadores.

É preciso frisar: “esporte é espetáculo” e como tal precisa de investimentos para melhorar sua atratividade e proporcionar fidelidade de torcedores e consumidores de esportes ou produtos esportivos.

3. Informações

O conhecimento dos adversários requer a informação. Em guerra recomenda-se o uso de espões e outras táticas bastante eficazes. Sun Tzu dedicou o último capítulo de sua obra inteiro ao uso de espões. No esporte, é muito conhecida a utilização de filmes de jogos das equipes adversárias para um estudo aprimorado além de técnicas de scout e espionagem nas mais diversas linhas possíveis. É de Mário Lobo Zagallo o parágrafo logo abaixo retirado do livro de Carlos Aberto Parreira.

“Eu estudava o sistema de jogo dos adversários com os slides que o Parreira produzia. Além disso, ele era mais do que um preparador físico, acabava sendo um auxiliar-técnico, pois ia ver nossos rivais atuarem e depois me passava o que vira.” (PARREIRA, 2006, p. 65).

É sabido também que muitas equipes escondem informações da imprensa e de outras pessoas. As famosas “jogadas ensaiadas”, por exemplo, são comumente escondidas de todos para que funcionem como esperado no momento oportuno.

“Não dá para achar que um jogador sem condições de atuar no sábado à tarde vai tê-las 24 horas depois. Num caso assim, a gente pode até saber que o atleta não vai jogar e não divulgar para não facilitar as coisas para o adversário, ou para não esvaziar o interesse do público, não desmotivar a torcida.” (PARREIRA, 2006, p. 71).

O mesmo acontece na guerra. Napoleão explica que:

“Nada é mais contrário às regras da arte militar do que dar a conhecer as forças de que se dispõe, seja em ordens do dia a proclamações, seja pelos jornais... Quando formos levados a falar das nossas forças, devemos exagerá-las e as apresentar como temíveis, dobrando-lhe ou triplicando-lhe o número... Quando falarmos do inimigo, devemos diminuir suas forças da metade ou de um terço... Na guerra tudo é moral. É próprio da inteligência do homem acreditar que, com o andar do tempo, o menor número será batido pelo maior.” (NAPOLEÃO, 1939, p. 280)

No atual cenário mundial, as informações representam um papel importantíssimo. Saber é poder. Foi a informação que garantiu à mídia tornar-se detentora do quarto poder, um poder de fato que gerou um poder de direito.

Obter informações é fundamental para o sucesso. Informações sobre si mesmo, informações sobre o esporte e informações sobre os adversários. É preciso conhecer a si mesmo, conhecer o inimigo e conhecer as leis que podem ser aplicadas em um campo de batalha ou em um evento esportivo. O treinamento e a tecnologia garantem parte desse conhecimento, o estudo e a rede de informações a outra parte.

Em uma guerra, não é possível ter certeza de todos os dados do inimigo. As dificuldades na busca pela informação são inúmeras.

“As notícias que nos chegam em tempo de guerra são quase sempre contraditórias e, na maior parte, também falsas; as mais numerosas são em grande quantidade sofrivelmente suspeitas. Tudo o que se pode pedir a esse respeito ao oficial é um certo discernimento que só se adquire graças à competência psicológica e profissional e à capacidade de julgamento. Ser-lhe-á preciso contar com a lei das probabilidades.” (VON CLAUSEWITZ, 1939, p. 127).

Mas no esporte, a possibilidade de conhecimento das informações é muito maior. Os atletas são mais ou menos sempre os mesmos, a proporção de atletas novos é relativamente pequena e eles vêm de uma carreira nos esportes de base passível de conhecimento. Além disso, os técnicos também são bastante conhecidos e os princípios do treinamento nos mais variados esportes já estão bem difundidos e exauridos. As regras dos esportes também estão à disposição de todos e determinam o que pode e o que não pode ser feito em campo.

Enfim, aquele que conhece a si mesmo e conhece o inimigo só não vencerá todos os confrontos nos jogos porque é obrigado a confrontar o adversário mesmo quando sabe ser inferior. Na guerra, em situação de inferioridade, a solução é evitar o conflito, o que não pode acontecer no esporte.

Assim, o conhecimento no esporte está relativamente disponível a todos e o técnico que não se atém a esse conhecimento estará jogando para perder.

“Os bons guerreiros de antigamente primeiro se colocaram fora da possibilidade de derrota e depois esperaram a oportunidade de derrotar o inimigo. A garantia de não sermos derrotados está em nossas próprias mãos, porém a oportunidade de derrotar o inimigo é fornecida pelo próprio inimigo. Daí o ditado: pode-se saber como conquistar sem ter a capacidade de fazê-lo” (TZU, 2006, p. 29).

As informações direcionam o treinamento. É a partir delas que os técnicos devem treinar suas equipes. É possível que os atletas sejam invencíveis, depende apenas de treinamento, mas não é possível que eles vençam todos os adversários. A vitória depende do adversário.

4. O treinamento

É possível notar o caráter que tem o treinamento tanto no esporte quanto na guerra. A guerra não pode brincar com a vida pois é assunto de vital importância do Estado. Maquiavel aconselha ao soberano treinamento contante. O importante é fazer dos exercícios militares algo profissional para que a eficiência seja maior em assunto tão importante.

“Um príncipe deve, pois, não deixar nunca de se preocupar com a arte da guerra e praticá-la na paz ainda mais mesmo que na guerra, e isso pode ser conseguido por duas formas: pela ação ou apenas pelo pensamento. Quanto à ação, além de manter os soldados disciplinados e constantemente em exercício, deve estar sempre em grandes caçadas, onde deverá habituar o corpo aos incômodos naturais da vida em campanha e aprender a natureza dos lugares, saber como surgem os montes, como afundam os vales, como jazem as planícies, e saber da natureza dos rios e dos pântanos, empregando nesse trabalho os melhores cuidados.” (MAQUIAVEL, 1995, p. 74)

Sem a profissionalização, não é possível atingir os níveis de espetáculo capazes de atrair tanto público e não é possível atingir os resultados esperados. O técnico Carlos Alberto Parreira explica:

“Não existe fórmula, é entrega, trabalho duro. Sem cara feia. Na seleção todo o mundo respeita horário, treinamos em qualquer tempo. Não adianta querer ser campeão sem comprometimento.” (PARREIRA, 2006, p. 90).

É com o treinamento que o impossível acontece. Ele faz com que as pessoas sem treinamento achem fantásticos os feitos dos esportistas. Há uma valorização dos resultados obtidos bem como uma valorização do trabalho feito. Afinal, os resultados são vistos como fruto do trabalho.

Essa lógica de treinos sendo recompensados por resultados, com inclusive premiações em dinheiro e simbolicamente na medalha de ouro, reproduz a lógica da sociedade capitalista. Mas não cabe, no presente texto, explicar as nuances entre modos de produção e o esporte. Basta lembrar que cada um colhe o que planta e que o treinamento é a plantar a vitória tanto no esporte como na guerra.

Bernardinho, em seu livro “Transformando suor em ouro” insiste na importância de treinar o máximo possível e dar o melhor de si sem desperdiçar talentos. O depoimento escrito no vestiário por um de seus atletas antes de uma decisão de campeonato elucida claramente o quanto o treinamento é importante, inclusive no sentido de tornar a equipe unida em busca de seus objetivos.

“Assim que chegou ao vestiário e antes mesmo de se preparar para o aquecimento, Giovane escreveu uma mensagem: ‘Ninguém treinou tanto, ninguém merece mais que nós... e certamente ninguém acordou mais cedo.’ Aquelas palavras tocaram toda a equipe, recordandonos de toda dedicação ao processo de preparação. Verdadeiras em sua essência e contagiantes em seu propósito, vinham do nosso capitão, atleta exemplar, um autêntico líder.” (REZENDE, 2006, p. 172).

E em outra passagem ele explica:

“Poucos têm consciência de que a fama e a fortuna são resultado do treinamento árduo a que terão de se entregar. A preparação, a entrega irrestrita ao aperfeiçoamento físico e técnico (quase sempre demandando sacrifícios), estes sim deveriam ser os primeiros pensamentos de todo jovem atleta. Sem isso, os bens e todo o resto não passam de um sonho.” (REZENDE, 2006, p. 37).

E na guerra é assim também. O próprio Bernardinho cita uma frase de Earl ‘Colonel Red’ Blaik, treinador principal do time da Academia Militar de West Point, em seu livro que diz: “ ‘Quanto mais você sua nos treinamentos, menos sangra no campo de batalha.’ ” (REZENDE, 2006, p. 65).

Vale lembrar que se para o esporte o treinamento é importante, para a guerra ele é muito mais do que importante ele exige total disciplina e comprometimento, pois na guerra a derrota implica na morte. No esporte, disciplina e comprometimento são essenciais para a vitória, mas a derrota não causa situação tão drástica.

5. A vitória e a derrota

Se os técnicos tiverem em mente a total subjugação do adversário a partir das regras do esporte ao qual se dedicam, ou seja, se eles observarem seus respectivos esportes com olhares bélicos, terão uma chance de vitória muito grande. Contudo, estarão se enganando se acharem que podem acabar com o outro time. Para o esporte, destruir o adversário completamente significa destruir o entretenimento. Não faz sentido um jogo de basquete, por exemplo, sem um adversário.

Aplicando a finalidade da guerra no esporte, tem-se que a intenção seria a de subjugar o adversário. No esporte propriamente dito, não se busca subjugar o adversário, mas sim conquistar pontos, vencê-lo seguindo regras do jogo. O título de um campeonato em si mesmo é vazio de significado. O que adianta dizer que o time X foi campeão da taça do ano de 1900? Ou que o time Y ganhou o jogo amistoso contra outro time? Não há significado nesses eventos. Contudo isso não ocorre em uma guerra. Os objetivos políticos tornam isso muito importante. É importantíssima a vitória dos aliados sobre as forças de Hitler. É importantíssima a vitória de Napoleão em diversas passagens da história. Essas vitórias da guerra trazem conseqüências consideráveis para o modo como as pessoas vivem.

Inevitavelmente, vencer na guerra carrega o alívio do fim do conflito e a segurança de bem-estar. Enquanto que perder na guerra carrega o alívio do fim do conflito com a insegurança do futuro. Nos dois casos, as perdas são memoráveis e tristes.

Já no esporte, vencer significa sucesso e perder fracasso. O alívio é reduzido limitando-se a um simples fim de campeonato e a insegurança não atinge mudanças tão grandiosas quanto na guerra, apenas mudanças profissionais.

6. O princípio da força

O princípio da força é muito simples. Aquele que tem mais força tende a ser vitorioso. Mas apesar de ser bastante simples é preciso aprofundá-lo para tirar tudo aquilo que ele pode oferecer.

“Com poucas exceções, é a tropa mais numerosa que tem assegurada a vitória. A arte da guerra consiste, portanto, na superioridade numérica no ponto onde se deseja travar a batalha. Se vosso exército é menor em número do que o do inimigo, não deis ao inimigo tempo para reunir suas forças; surpreendei-o em seus movimentos e, caindo rapidamente sobre os diversos corpos que houverdes tido a habilidade de isolar, combinai vossas manobras de maneira a poder opor, em todos os encontros, a totalidade do vosso exército a divisões de exército. É desse modo que, com um exército cinquenta por cento menos forte do que o do inimigo, sereis sempre mais forte do que ele no campo de batalha.” (NAPOLÉÃO, 1939, p. 279).

Para entender esse princípio os números são de grande valia. Se uma equipe tem força igual a dez e outra tem força também igual a dez (desconsiderando-se o posicionamento de saber quem busca a iniciativa ou não e daquele que ataca ou defende), presume-se que haja um empate; se um tem força dez e o outro força seis, presume-se que aquele que tem força dez seja vitorioso. Contudo é importante notar que durante o enfrentamento as forças tendem a reduzir-se (os soldados vão morrendo e os esportistas se cansando ou sendo conhecidos pelo adversário em suas táticas e ânimos), o que faz com que, durante a ação, o desfecho direcione-se mais ao seu resultado. Jogos de virada são mais difíceis e menos prováveis, apesar de acontecerem.

Se o exército “A” tem força 10 e o “B” tem força 6, em um primeiro momento de confronto, “A” ficaria com sua força reduzida proporcionalmente à força de “B” e “B” ficaria com sua força reduzida proporcionalmente à força de “A”. Assim, supondo que cada dois soldados consiga matar um do adversário e que “A” tem dez soldados e “B” seis, depois de um primeiro confronto, “A” ficaria com 7 soldados e “B” com 1 soldado, que morreria facilmente no próximo confronto.

O mesmo vale para uma equipe de futebol, por exemplo. Se uma equipe conta com 11 jogadores e outra devido a uma expulsão conta com 10, essa última equipe ficará mais cansada e debilitada em determinados pontos do campo no decorrer do jogo, isso fará com que, com o tempo a outra equipe seja cada vez mais forte nesse jogo. Em tese quanto mais tempo passa no jogo, mais a equipe numericamente superior está em vantagem.

Ao tratar dessa questão, Sun Tzu explica:

“A regra na guerra é esta: se suas forças estão na proporção de dez para um em relação ao inimigo, faça-o render-se; se forem de cinco para um, ataque-o; se duas vezes mais numerosas, divida seu exército em dois (...) Se está em igualdade de condições poderá enfrentá-lo; se ligeiramente inferior em número, poderá evitá-lo; se inferior em todos os aspectos, poderá fugir dele.” (TZU, 2006, p. 26).

Contudo, não é possível esquecer de que a superioridade de forças conta com diversos fatores. Fatores tecnológicos, de treinamento, de informações dentre outros. Não é apenas o número de soldados ou de jogadores que determina a vitória ou derrota. É por isso que o cálculo de forças não é tão simples como parece. A velocidade de uma equipe, por exemplo é um dos fatores que devem ser considerados nos cálculos de força. Um time de futebol com dez jogadores em campo mais rápidos do que os onze do outro time pode ter a mesma força ou até mesmo maior força em campo motivo pelo qual o princípio da velocidade tem um papel importantíssimo na guerra e no esporte.

7. O princípio da velocidade

“A velocidade é a essência da guerra” (TZU, 2006, p. 79). Complemente-se a frase: A velocidade é a essência da guerra e do esporte. A velocidade ganha diversos campeonatos. Há até mesmo provas clássicas de atletismo que se baseiam puramente do princípio da velocidade. Ganha quem for o mais veloz. O nadador mais rápido, o corredor mais rápido, o velejador mais rápido. Muitos esportes montam regras de vitória ao esportista que conseguir chegar primeiro. Assim esses esportes demonstram diretamente a importância do princípio da velocidade. Indiretamente, por outro lado, é possível observar a importância da velocidade em outros esportes como o futebol, o voleibol, o basquete e outros que, valendo-se de jogadores rápidos, são capazes de atuar no jogo com maior expressão.

A velocidade é caráter essencial em uma guerra ou em um jogo. Napoleão, em diversas batalhas conseguia se impor a outros exércitos porque tinha uma marcha em média três vezes superior aos outros exércitos. Isso garante que os jogadores ou soldados sejam superiores no momento do recontro, garante superioridade numérica prática mesmo com menor número efetivo de jogadores ou soldados.

A velocidade proporciona superioridade relativa de forças e isso é fundamental especialmente no início do confronto, de modo que a balança seja desregulada desde o começo. Assim, a velocidade é um dos fatores que devem ser considerados ao se estudar o princípio da força.

“A superioridade relativa, isto é, a habil concentração de forças superiores nos pontos decisivos, é muito mais vezes devida à justa apreciação desses pontos, à

orientação apropriada que as forças primeiramente recebem, à necessária resolução de sacrificar o acessório ao essencial, ou seja: para concentrar as forças ao mais alto grau.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 227).

Além disso, de uma forma geral, é preciso explicar que uma guerra demorada traz grandes prejuízos aos Estados envolvidos. Velocidade é fundamental tanto na guerra quanto no esporte. É a velocidade que garante resultados.

“Assim, apesar de termos ouvido falar de precipitações estúpidas na guerra, a inteligência nunca foi associada a decisões demoradas. Não há, na história, notícia de um país que se tenha beneficiado com uma guerra prolongada. Só quem conhece os efeitos desastrosos de uma guerra longa pode compreender a suprema importância da rapidez em levá-la a termo.” (TZU, 2006, p. 22).

Entre os principais efeitos que a velocidade proporciona, ela diminui o tempo da guerra (que quanto menor melhor), proporciona a superioridade relativa, melhora as chances de pontos e conquistas e aumenta a probabilidade de êxito do efeito surpresa.

8. O princípio da surpresa

O princípio da surpresa se refere ao ataque e à defesa. A surpresa ocorre na defesa, por exemplo, quando o defensor, sabendo de um ataque surpresa do atacante, o aguarda e no momento oportuno se defende devidamente.

O ataque, conforme será explicado mais abaixo, deve valer-se de descuidos do adversário para que sua força seja potencializada. É num momento de descuido que a vitória tem grandes chances de ser alcançada pois como diria Sun Tzu: *“Os bons guerreiros de antigamente primeiro se colocavam fora da possibilidade de derrota e depois esperaram a oportunidade de derrotar o inimigo.”* (TZU, 2006, p. 29).

O comum é que não existam “viradas”. Quando um lado demonstra superioridade em algum ponto, ele normalmente vencerá. Isso garante ao princípio da surpresa um papel importante no esporte e na guerra.

É importante notar que a surpresa desempenha diversos efeitos psicológicos na outra equipe, que momentaneamente fica “perdida” e em um momento posterior pode se culpar e ficar desencorajada por sua incapacidade em prever o acontecimento

A surpresa torna-se, por conseguinte, o meio de alcançar a superioridade, mas dado o seu efeito moral, deve-se considerá-la também como um princípio autónomo. Quando é bem sucedida, semeia a confusão e quebra a coragem do inimigo, e não faltam exemplos pequenos e grandes que mostram até que ponto isso multiplica o êxito. Não se trata aqui do golpe de mão propriamente dito que faz parte do ataque, mas da vontade de surpreender o inimigo através de medidas gerais que se tomam, e sobretudo pela maneira de distribuir as forças; isto concebe-se igualmente na defesa e é uma coisa de primeiríssima importância na defesa táctica. (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 229).

A surpresa pode ainda despertar certo revanchismo pela utilização de métodos tidos como não muito honrosos.

Plutarco conta que:

“Os mais idosos de seus amigos [...]. Foram procurar Alexandre [...] e aconselharam-no a atacar os inimigos durante a noite [...]. Alexandre respondeu-lhes com esta frase, que depois se tornou tão célebre: ‘Eu não furto a vitória’. ” (PLUTARCO, 1956, p. 50).

As razões íntimas do grande Alexandre (honra, liderança ou algum motivo prático) são desconhecidas, mas o fato é que ele não agiu de acordo com os princípios da guerra na qual os fins justificam os meios.

No esporte um simples contra-ataque pode levar a um gol ou um ponto e as primeiras vantagens são fundamentais no esporte pois direcionam o caminho da vitória. É o que o princípio da surpresa tem a oferecer à teoria esportiva.

9. Outros princípios

Existem muitos princípios da guerra que podem ser aplicados ao esporte. Além dos já citados e explicados é possível ainda citar muitos outros. Abaixo seguem alguns dos mais importantes:

a) Princípio da vitória sem luta

É um princípio expresso em Sun Tzu.

“Lutar e vencer em todas as batalhas não é a glória suprema; a glória suprema consiste em quebrar a resistência do inimigo sem lutar.” (TZU, 2006 p. 25).

b) Princípio do ataque à fraqueza

É um princípio tipicamente oriental. Sua explicação é feita através da comparação com a água que se molda sempre ao terreno que corre. *“Na guerra [...] o caminho é evitar o que é forte e golpeá-lo quando estiver fraco.”* (TZU, 2006 p. 42).

c) Princípio da simulação

Trata-se de enganar o inimigo (ou adversário) a respeito das ações que pretende tomar. É um princípio que está muito relacionado com as informações que o inimigo se empenha em adquirir.

d) Princípio da economia de forças

Refere-se ao não esbanjamento de recursos físicos, morais e financeiros. Tudo deve ser controlado e bem administrado. As forças não devem ser superiores ao necessário para vencer, do contrário o excesso estará sendo subutilizado e nem menores ao necessário caso contrário perde-se a batalha.

e) Princípio da segurança

É resultado de uma mistura entre a captação informações do inimigo e cuidado em evitar que o inimigo obtenha informações que o ajudem. O princípio da segurança tem como principal função evitar a surpresa.

f) Princípio da simplicidade

É um princípio facilitador da organização do exército (ou equipe). Quanto mais complicados são os planos mais difíceis são de colocar em prática. Quanto mais simples, mais fáceis podem ser corrigidos durante o confronto.

g) Princípio da unidade de comando

Esse princípio refere-se à velocidade de decisões e hierarquia. Quanto mais rápido uma decisão for tomada, mais probabilidade dela ser funcional em prática. A demora em guerra, como já demonstrado é prejudicial à guerra e ao jogo esportivo.

h) Princípio do segredo

O segredo é essencial para que alguma ação chegue a seu fim esperado. Ele deve ser mantido até que chegue o momento de ser posto em prática. A partir dele é possível a surpresa.

Estes são alguns princípios que os bons comandantes se utilizam para atingir seus objetivos. São apenas exemplificativos para que demonstrem por si só as possibilidades do esporte utilizar a teoria da guerra em seu mundo. Existem outros capazes de atuar no esporte e na guerra, mas seria cansativo enumerá-los e fugiria ao âmbito do presente trabalho.

10. O ataque

Ao atacante cabe a iniciativa da guerra (ou do ponto no esporte). Isso significa que é o atacante que busca algum objetivo. A frase comumente dita de que “um bom ataque é a melhor defesa”, não tem valor para uma teoria melhor estruturada, pois ela confunde termos contrários e portanto diferentes.

Dizer que atacar é a melhor defesa simplifica uma série de elementos. Atacar é contrário a defender e portanto não pode ser “a melhor defesa”. O ataque é simplesmente uma ação diferente da defesa. A lógica da frase resulta da idéia de que aquele que não busca um objetivo positivo, ou seja, aquele que, por exemplo, não precisa fazer gol, deve buscar esse objetivo para que o outro não consiga ganhar espaço e assim conseguir satisfazer um objetivo contrário aos interesses daquele primeiro. Assim, segundo essa lógica, “quem não faz, toma”. Aquele que ataca tem a oportunidade de escolher o momento mais favorável, dentro de certos limites, e consegue fazer com que o tempo passe durante um jogo no qual se está ganhando, por exemplo.

O ataque conta com o tempo, com o clima. Um bom ataque se vale da oportunidade, da surpresa. O ataque deve aproveitar os leves momentos nos quais o lado adversário está desestruturado.

“O general hábil na defesa esconde-se nos recessos mais secretos da terra; o hábil em atacar o faz como um relâmpago, das maiores alturas do céu. Portanto, de um lado, temos a capacidade de nos proteger; do outro, de obter uma vitória completa.” (TZU, 2006, p. 29).

Na medida em que o ataque se movimenta ele busca formar buracos na defesa e se aproveitar de suas “escorregadas”. Uma equipe mal treinada e mal disciplinada tem dificuldades em estabelecer uma defesa pois o ataque é mais dinâmico exatamente no intuito de quebrar a organização da defesa. A defesa sempre procura manter formações conhecidas e se recompor em momentos de mais calma.

11. A defesa

A defesa pertence àquele que não busca o objetivo positivo. Aquele que não quer que se modifique uma dada situação está na defesa, pois fará o possível para que a situação se mantenha.

“Qual é o conceito de defesa? Conter um golpe. Qual é então o seu sinal característico? A expectativa desse golpe. É esse sinal que dá a tudo um caráter definitivo, e só este sinal pode em guerra distinguir a defesa do ataque.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 427).

A defesa, em tese, é superior ao ataque. Isso se dá pois ao defensor não cabe a iniciativa do ataque. À medida que o tempo passa, o defensor está ganhando. O tempo corre em favor do defensor. Se dois times jogam um pelo empate e outro por uma vitória de um gol, é óbvio de que aquele que joga pelo empate está em vantagem e que a passagem do tempo o favorece. O que a teoria da guerra explica é que é mais fácil esse jogo continuar empatado até o final do que sair um gol para a equipe que busca um resultado favorável.

“Qual é o objetivo da defesa? Conservar. É mais fácil conservar do que adquirir; de onde se segue imediatamente que, supondo que os meios são iguais dos dois lados, a defesa é mais fácil do que o ataque.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 427).

A defesa conta com a vantagem de poder escolher o terreno que irá usar para se defender. Aquele que não busca o objetivo positivo pode se fechar ao máximo de diversas formas. Na guerra ele busca o terreno alto, mantém suas linhas de suprimentos,

constrói fortes e torres de observação, espalha soltados batedores para não ser pego de surpresa entre outros. No esporte, dependendo de qual esporte se trata, as formações defensivas serão postas em funcionamento. Poderão ser aumentados os números de zagueiros no futebol, no voleibol poderão ser escalados jogadores mais altos e assim é com todos os esportes.

O terreno é muito importante para a defesa. Ele é bastante estável e previsível, de modo que é possível escolher posições estratégicas para defender-se ou para defender um objetivo. Muitas das regras dos esportes são feitas no sentido de limitar a posição de defesa ou de ataque que um jogador pode ter. O impedimento do Futebol e a invasão de área do Basquete são exemplos desse tipo de limitação.

Os técnicos também se utilizam do terreno para a defesa, é o caso das marcações por zona. Eles conhecem os objetivos dos seus respectivos esportes e conhecem as possibilidades de jogadas dentro de determinadas áreas do terreno esportivo, assim, são capazes de preveni-las. Obviamente que não por completo, do contrário não haveria como serem derrotados e o esporte perderia seu caráter de entretenimento. Por isso as regras das federações esportivas intervêm no esporte, para torná-lo espetáculo. Os esportes disputam patrocínios, disputam espectadores e adeptos, não podem se dar ao luxo de deixar com que os jogos fiquem chatos. Se o futebol não proporciona mais tantos gols como antigamente devido a um melhor desenvolvimento dos jogadores, há quem fale em aumentar o tamanho dos gols ou retirar o impedimento. Já o basquete obriga seus jogadores a marcar individualmente para que hajam dribles e enterradas de bolas na cesta.

Mas apesar dessa superioridade da defesa, o esporte não pode ser chato, afinal, é entretenimento, de modo que, se os objetivos buscados pelo ataque forem muito difíceis de serem alcançados e tornarem o jogo monótono, as regras mudam para facilitar o ataque. Assim, o “supondo que os meios são iguais dos dois lados” escrito por Clausewitz logo acima não ocorre no esporte que, através de regras direciona o desenrolar do jogo esportivo, criando assim o espetáculo. Assim, na guerra é muito evidente que a defesa é superior ao ataque. Mas no esporte não é tão evidente assim, pois as regras conseguem “ajudar” o ataque ou a defesa de acordo com os interesses da mídia, das federações e ligas esportivas.

Diante de todo esse cenário, é importante ainda observar que após iniciado o ataque pelo adversário, a defesa é obrigada a contra-atacar para defender-se de modo que: *“a forma defensiva da guerra não é, portanto, um simples escudo, mas sim um escudo*

formado por golpes habilmente desferidos.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 427). O que mais uma vez rejeita a frase que diz que um bom ataque é a melhor defesa.

12. A estratégia e a tática

Os conceitos de estratégia e tática são diferentes e distintos, contudo, muitos autores se utilizam dos dois conceitos para designar o mesmo objeto. Há uma grande confusão sobre o que seria a estratégia e o que seria a tática. Como muitos dos termos esportivos derivam da guerra, nada mais prudente que os conceitos de estratégia e tática sejam explicados pelo mundo bélico.

Para uma teoria melhor elaborada é preciso elucidar os conceitos de modo que nenhum fique inutilmente utilizado ou contrarie sua precisão e acabe confundindo o leitor. Clausewitz é o autor que melhor distingue os dois conceitos, de modo que é ele quem define a estratégia da seguinte maneira logo abaixo.

“A estratégia é a utilização do recontro para atingir a finalidade da guerra. Ela tem pois de fixar uma finalidade para o conjunto do acto de guerra que corresponda ao objectivo da guerra. Quer dizer: estabelece o plano de guerra e determina em função do objectivo em questão uma série de acções que a ele conduzem; elabora portanto os planos das diferentes campanhas e organiza os diferentes recontros destas acções” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 199).

Segundo essa definição, estratégia diz respeito ao plano geral de guerra. É uma união organizada de todas as batalhas, atribuindo um significado harmonioso em todas elas. Às vezes, uma batalha pode ter a função de criar uma cortina de fumaça para a verdadeira ação ocorra. Assim, o objetivo dessa batalha não seria o de vencer o inimigo, mas o de distraí-lo. A estratégia geral foi fixada, nesse caso, e as batalhas devem harmonizar-se com ela.

Uma guerra, quando ocorre, movimenta países de maneira que diversas batalhas podem ocorrer ao mesmo tempo. O resultado de uma batalha implica no da outra. Todos os recontros devem ser organizados de modo com o objetivo central seja atingido. Uma guerra pressupõe a vitória de um bloco sobre o outro e a quantidade de ações são inúmeras para que essa vitória seja atingida.

Uma ação se interliga a outras fazendo com que o todo se estabeleça harmonicamente em busca do objetivo. Várias batalhas podem, por exemplo, ocorrer simultaneamente e o resultado de uma pode depender de uma ação específica na outra. Por exemplo, pode ser necessário manter uma posição estratégica para que parte do exército se desloque para determinada área, pode ser necessário evitar a junção de forças do inimigo, pode ser necessário distrair o inimigo para depois atacar outra região e existem dezenas de outras possibilidades. A lógica dessa cooperação de recontros (ou batalhas) é determinada pela estratégia. Esta deve levar em conta as possibilidades de atuação de cada grupo do seu total de forças, organizando assim os recontros.

Já no esporte algumas diferenças devem ser consideradas. Quando a seleção de um país participa de um campeonato, ela se submete a um órgão superior, como o Comitê Olímpico ou a FIFA, isso não acontece com a guerra. Não há nenhum órgão que possa impedir e determinar regras de como será feita essa guerra. Apesar das tentativas da ONU nesse sentido, a rigor os países fazem suas próprias regras e determinam como agirão nas guerras, muito disso através de tratados e por limites provenientes da opinião pública e dos valores defendidos discursivamente pelos próprios países. O país tem que ser coerente com os princípios que divulga e se orgulha de seguir caso contrário será um país indigno de confiança no cenário mundial.

No esporte os confrontos são determinados em termos de locais, de tempo, de regras e, além disso, não é possível ocorrer dois confrontos de equipes esportivas ao mesmo tempo representando o mesmo bloco, como um país ou clube por exemplo. Parte disso se deve à espetacularização do esporte. Afinal, o jogo deve ser acompanhado por seus espectadores, que não podem ver dois ao mesmo tempo.

Dependendo da tabela esportiva, é possível, e às vezes aconselhável, perder. Pode ocorrer que, em um campeonato, seja necessário perder um jogo para não disputar contra determinado time que é muito forte. Pode acontecer, em determinado campeonato, que a equipe de futebol da Argentina precise de alguns pontos que só conseguiria com a vitória do Brasil sobre o Uruguai, por exemplo. Se o Uruguai e a Argentina disputam a mesma vaga, em uma etapa superior, ao Brasil pode ser interessante perder o jogo com o Uruguai para que esse vá para a próxima etapa e para que o Brasil não tenha que enfrentar um jogo pesado e difícil contra a Argentina. Se o time de basquete masculino já está classificado para as quartas de final mas tem ainda um jogo para disputar que, caso ele ganhe, determinará que seu próximo jogo será contra os Estados Unidos, seria

interessante que ele perdesse para que ele adiasse e aumentando assim suas chances de obter uma classificação melhor. Tudo isso dependerá das regras do campeonato, que determinarão contra quem se joga.

Assim, a estratégia, no sentido de organizar os recontros tendo em vista o objetivo final, no esporte, tem um campo de ação mais limitado. Mesmo assim é possível e necessário que os técnicos tenham em vista seu objetivo final. Por exemplo, às vezes é necessário sacrificar um campeonato menor em benefício de um maior. Muitos atletas treinam visando um mundial e não estão na sua melhor forma quando disputam regionais, estaduais e nacionais. Assim o desempenho desses atletas é diminuído.

A estratégia está relacionada aos recontros individuais.

“Na estratégia, como o êxito dos recontros ou as vitórias englobam os diversos significados de que estes podem revestir, é preciso considerá-los como meios. A conquista de uma posição nada mais é que um êxito aplicado ao terreno.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 157).

Clausewitz distingue a estratégia da tática. Muitos autores não fazem essa distinção e confundem os dois termos de modo que suas teorias ficam, de certa forma, sem o rigor necessário a uma clara interpretação e aplicabilidade dos conceitos.

“O combate consistem num maior ou menor número de acções distintas que formam um todo e a que se chama recontros (...). Foi isso que deu origem a essa actividade completamente diferente que consiste em ordenar e dirigir esses recontros distintos, em seguida a coordená-los entre si com vista à guerra. A uma chamou-se a tática, à outra a estratégia.

[...]

A tática é pois a teoria relativa à utilização das forças armadas no recontro. A estratégia é a teoria relativa à utilização dos recontros ao serviço da guerra.” (VON CLAUSEWITZ, 1979, p. 138).

Não cabe, no presente trabalho, realizar um compêndio de estratégias e táticas militares aplicadas ao esporte. Tal tentativa tornar-se-ia por demasiadamente cansativa e extensa. Já existem diversos trabalhos que tratam do assunto, tanto militares quanto esportivos. Cada esporte traz uma possibilidade específica de interpretação que jamais esgotaria o assunto.

Uma aplicabilidade da teoria da guerra no esporte depende daquele que faz a comparação. A teoria da guerra, obviamente, foi feita para a prática da guerra e não para o esporte, assim diversas interpretações são possíveis e respeitáveis.

O termo “inimigo”, por exemplo pode ser interpretado como: a equipe adversária, o árbitro do jogo, o tempo faltante para terminar o jogo, o treino, as lesões dos esportistas, a torcida adversária ou, até mesmo a própria torcida, entre outros. O que se faz é uma analogia da teoria da guerra com o esporte, tentando servir-se de metáforas ou até mesmo apropriando-se de termos militares no esporte.

13. Os cinco fatores constantes da guerra

Sun Tzu inicia seu livro destacando os cinco fatores constantes da guerra. O conhecimento desses fatores, segundo o autor, leva a vitória e o não conhecimento leva ao fracasso. São eles: Lei moral; o Céu; a Terra; o Chefe; o Método e a Disciplina. Cada um desses fatores pode ser facilmente aplicado ao esporte. E muitos técnicos de sucesso realmente o fazem, mesmo que não conscientemente.

A lei moral refere-se à justificativa que faz com que todos apoiem as ações dos técnicos. É a garantia de legitimidade e de unidade. São muitos os elementos que levam a isso. É preciso tirar de cada um o melhor que ele possa dar e de uma forma conjunta, para que a ação de um não seja única no meio de tantos. Os discursos antes das partidas são uma forma eficaz de trabalhar o conjunto obtendo assim uma harmonia perfeita. O trabalho com psicólogos também busca aperfeiçoar a lei moral.

O técnico Bernardinho trabalha muito bem esse elemento. Em suas palavras:

“E que equipe! Unida, motivada, comprometida com uma causa: não obrigatoriamente conquistar o título olímpico, mas fazer todo o possível para merecê-lo.

Não se monta o melhor time sem grandes jogadores, não se constrói uma máquina sem as peças certas, não se chega ao todo sem que as partes se completem.” (REZENDE, 2006, p. 22).

E mais à frente ele complementa:

“Os rapazes que enfrentarão os italianos daqui a algumas horas estão unidos, determinados, confiantes, movidos pela mesma paixão e convencidos de que não teriam chegado até aqui se não fossem o que são: uma equipe.” (REZENDE, 2006, p. 25).

O técnico Parreira, com palavras diferentes expressa a mesma idéia.

“Numa equipe você junta pessoas com objetivos comuns, mas talentos diferenciados. Um grupo de pessoas num ponto de ônibus, reunidas no meio da rua, ou mesmo numa mesma empresa, mas que tenham objetivos distintos, se não compartilharem os mesmos ideais e não estiverem com o mesmo foco lá na frente, não podem ser consideradas uma equipe. Uma equipe só existe quando todos estão remando com objetivos comuns, todos desejando o mesmo.” (PARREIRA, 2006, p.82).

É princípio fundamental que a equipe esteja unida. Sem a lei moral não se tem o todo, tem-se apenas a soma das partes. Esopo conta a seguinte fábula:

*“Os lobos e os cães (em guerra)
Certo dia houve uma briga entre lobos e cães. Um cão grego foi nomeado general dos cães. Este, todavia, não mostrava a menor pressa para o combate, apesar das violentas ameaças dos lobos. E disse o cão: ‘Saibam por que eu contemporizo. Sempre é conveniente refletir antes de agir. Senão vejamos: vocês são todos da mesma raça e mesma cor. Já os nossos têm hábitos os mais diversos, e cada um se vangloria de suas origens. E nem mesmo a cor é uniforme; uns são negros, outros castanhos ou brancos ou cinzentos. E como eu poderia levar à guerra com sucesso soldados que não estão de acordo entre si e nem são todos iguais?’.
Moral: É a unidade de vontade e de pensamento que, nas batalhas, garante a vitória sobre os inimigos.” (ESOPO. 2006, p. 112).*

O céu refere-se ao clima, às mudanças climáticas. A equipe esportiva deve estar preparada para saber como adequar-se às mudanças climáticas. Essas mudanças podem ser literalmente interpretadas como chuva, sol, vento e estações do ano, o que em esportes como a Fórmula 1 e o Futebol podem influenciar muito nos resultados. O que mais importa em relação ao clima é o fator de oportunismo presente.

Esse fator chamado por Sun Tzu como “céu” refere-se a elementos, de certa forma cíclicos e que por isso podem ser esperados, mas não são constantes, não estão presentes o tempo todo. Eles podem favorecer determinada equipe no decorrer do jogo. Na guerra é possível aguardar para agir até que um elemento possa estar favorável e agir, com por exemplo esperar momentos quentes com o vento a favor para atear fogo. No esporte, como os jogos acontecem devido a uma programação, tudo o que se pode fazer é se informar ao máximo das possíveis modificações do momento para poder se aproveitar melhor delas. É o que fazem os pilotos de corrida quando optam por utilizar pneus para o molhado ou para o seco. No voleibol de areia e no tênis o sol tem um papel muito importante na pontuação dos atletas.

A terra é o território, o local onde o evento esportivo acontece. Diversos estudos esportivos buscam conhecer sua quadra, ou campo, ou tatame, ou qualquer outro espaço onde é possível praticar esportes. Esses estudos acabam por definir zonas que podem ser usadas das mais diferentes maneiras como a defesa ou o ataque, a progressão de jogo, o treinamento, a adequação ou inadequação às regras do esporte entre outros. O que melhor se pode dizer sobre a “terra” é que ela é estável e muito boa para a defesa devido a seu caráter de estacionariedade. Por esse motivo o terreno já foi muito bem tratado no capítulo que trata da defesa.

O chefe é, obviamente, aquele que comanda. Sun Tzu estabelece algumas virtudes para ele: sabedoria, sinceridade, benevolência, coragem e retidão. O chefe guarda uma grande responsabilidade. Ele deve compreender tudo o que acontece em um enfrentamento esportivo. Só assim será capaz de direcionar toda uma equipe de modo que esses caminhem como um só e possam alcançar o resultado almejado. Para tanto é preciso que ele goze de legitimidade entre seus comandados. Ele deve dar o exemplo no que se refere às obrigações.

Bernardinho sempre foi muito exigente com seus jogadores, mas, mais do que isso, sempre foi muito exigente consigo mesmo. Os jogadores percebem isso. É o que traz legitimidade a suas ordens. Não é possível fingir trabalhar; quando se trabalha em equipe, todos percebem o preguiçoso. Ele diz que, quando ainda era jogador:

“meu ímpeto, minhas broncas passando da conta poderiam criar na equipe um clima ruim. O que ele e os outros jogadores talvez não soubessem é que minha autocrítica também era muito dura. Eu não aceitava menos do que 100% de dedicação. Ao mesmo tempo em que monitorava o desempenho de meus companheiros, era igualmente severo comigo mesmo e não me perdoava pelos erros cometidos, muito menos pela repetição deles.” (REZENDE, 2006, p. 42).

Plutarco conta a seguinte passagem de Alexandre, o grande:

A perseguição foi longa e penosa: Alexandre percorreu a cavalo, em onze dias, três mil e trezentos estádios. O cansaço e sobretudo a falta de água haviam esgotado quase todos os seus companheiros. Um dia encontrou alguns macedônios que chegavam da margem do rio, carregando água em odres sobre burros. Como vissem Alexandre cruelmente atormentado pela sede, encheram de água um capacete e lho ofereceram. Alexandre perguntou-lhes a quem levavam a água. ‘A nossos filhos – responderam; – mas, se tu viveres, nós teremos muitos outros, mesmo perdendo êstes’. No entanto, tomara o capacete; mas, levantando os olhos e vendo em torno, todos os seus cavaleiros, com a cabeça pendida para a frente, os olhos fixos no líquido, devolveu o capacete, sem provar a água, e agradeceu aos que lha haviam oferecido. ‘Se eu beber sozinho – disse – esta gente perderá a coragem’. Os cavaleiros admirando sua temperança e grandeza de alma, gritaram

que os conduzisse para tôda a parte onde quisesse: e chicotearam seus cavalos. Para eles não havia mas cansaço nem sede, nem se julgavam mais mortais, enquanto tivessem como chefe tal rei.” (PLUTARCO, 1956, p. 63).

O chefe precisa de legitimidade e de comprometimento. Se ele não for sábio, sincero, benevolente, corajoso e retido, não conseguirá comandar sua equipe ou exército.

O último fator, método e disciplina, será melhor abordado quando o tema da hierarquia for colocado em discussão. O importante é saber que algumas ordens são desnecessárias de serem dadas sempre pelo alto comando, que, muitas vezes, nem sabe como abordar determinadas tarefas de menor grau hierárquico. É preciso que haja uma hierarquia capaz de especializar os trabalhos tornando-os melhores e mais eficientes. Trata-se da ordem estabelecida.

A importância dada a esses cinco fatores vem do próprio Sun Tzu, que os determina como imprescindíveis ao conhecimento do general. Muitos técnicos, treinadores e preparadores físicos e equipes conhecem esses fatores, assim como muitas outras táticas e estratégias provenientes da guerra. Eles as utilizam pois são práticas e eficazes.

“Esses cinco fatores devem ser familiares a cada general. Quem os conhecer será vencedor; quem não os conhecer, fracassará.” (TZU, 2006, p. 18).

14. A hierarquia

Dentro dos cinco fatores constantes da guerra, a hierarquia encontra-se no último, aquele que diz respeito a “método e disciplina”.

“Deve-se compreender por Método e disciplina a disposição do exército em subdivisões adequadas, as graduações de posto entre os oficiais, a manutenção de estradas por onde os suprimentos devem chegar às tropas e o controle dos gastos militares.” (TZU, 2006, p. 18).

Em outra passagem, Sun Tzu diz que *“sem harmonia no exército, não pode haver formação de batalha”*. (TZU, 2006, p. 43). O técnico Bernardinho diz que no vôlei como na vida é preciso *“entender que o sentido de coletividade é mais importante do que eventuais centelhas individuais”*. (REZENDE, 2006, P. 55).

A importância da hierarquia refere-se ao modo de organização de uma guerra. Se não houver uma hierarquia, o caos é capaz de reinar, se isso ocorrer, o adversário é capaz de subjugar com relativa facilidade o seu oponente. É assim que um ataque é certeiro e é assim que a surpresa surte seus efeitos.

Hierarquia está intimamente ligada a treino, obediência, coordenação, especialização e eficiência. O treino testa a hierarquia. Através dele os soldados se acostumam a seguir ordens de determinadas pessoas sem questionar ou pensar em questionar, de modo que, em pouco tempo, as ordens fluem mais naturalmente em benefício da eficácia.

A coordenação extingue movimentos repetitivos e reincidentes aumentando de sobremaneira a produção e eficiência. A especialização dos soldados acaba por exigir uma boa coordenação.

O mesmo ocorre no esporte, cada jogador tem sua especificidade e toda a junta técnica precisa estar atenta para observar isso e também para trabalhar dentro de seu ramo de atuação de maneira coordenada e seguindo a hierarquia de cada um.

Fácil notar que até mesmo aquele que patrocina o exército, o soberano, deve se distanciar da hierarquia interna de um exército. A partir do momento que já houve a definição do objetivo político e que a ordem foi dada ao comandante do exército, o soberano deve distanciar-se, ou desestruturará seu exército. Se o soberano confiou em determinado comandante, ele deve continuar confiando e não intervir. E assim acontece no esporte também.

“Há três maneiras de um soberano levar a desgraça ao seu exército: exigindo que avance ou recue, sem dar importância ao fato de que não poderá ser obedecido. Chama-se a isso estorvar o exército; tentando comandar um exército da mesma forma que administra o reino, ignorando as condições que prevalecem no exército. Isto provoca inquietação na mente dos soldados. Humanidade e justiça são os princípios com os quais se governa o Estado, mas não o exército; oportunismo e flexibilidade, por outro lado, são virtudes militares em vez de civis; e empregando os oficiais do seu exército indiscriminadamente, pela ignorância do princípio militar de adaptação às circunstâncias. Isso abala a confiança dos soldados.” (TZU, 2006, p. 27).

Não adianta a torcida pedir ao técnico determinada atitude ou ação. O técnico, assim como qualquer outro profissional que atue no esporte, é um profissional ao qual foi confiada a responsabilidade para realizar determinada tarefa, a intromissão de alguém em seu trabalho tem grandes chances de ser prejudicial ao coletivo. Portanto, a

hierarquia deve ser respeitada e cada qual deve saber exatamente seu papel, sem interferir na responsabilidade alheia. Somente assim é possível formar uma equipe vencedora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O esporte e a guerra manifestam-se em diferentes momentos da história social, mas guardam correlação um com o outro. É relativamente fácil notar suas diferenças e semelhanças básicas, contudo não é tão fácil e tão natural notar as sutilezas que, na prática essas manifestações apresentam. Um cuidado mais aprofundado faz-se necessário para essa compreensão e aproveitamento de estudos.

A guerra é bastante repugnante e é causa de muita dor. A princípio a violência pode parecer bastante atraente, mas depois de sentir na pele seus efeitos ela realmente pode demonstrar toda a repugnância que lhe é característica. O esporte, por outro lado, veste-se como algo prazeroso, como um espetáculo e uma superação, além de um aprendizado. Muitas privações são necessárias para atingir determinados patamares esportivos, mas o que realmente se vangloria são os resultados e os meios através dos quais esses resultados são atingidos. Assim como a guerra, o esporte também é, a priori, bastante atraente, mas esse preocupa-se em extirpar toda a violência e maus tratos humanos de seu cenário, ao menos esse é o discurso apresentado.

Apesar de suas diferenças, a aplicação do estudo da guerra no mundo esportivo traz uma eficácia e eficiência muito evidente. Muitas das técnicas descobertas no próprio esporte são antigas conhecidas da arte bélica. As comparações entre esporte e guerra são bastante comuns e a terminologia muito parecida. Não é à toa que isso acontece.

A relação entre guerra e esporte está em seu elemento comum, qual seja: o duelo. Tudo aquilo que for relativo a esse elemento tem sua aplicabilidade em ambos os mundos, tanto o bélico quanto o esportivo. O mundo da guerra e o do esporte são mundos distintos que se interseccionam em alguns elementos. É muito evidente notar que os princípios centrais estão presentes nos dois. Alguns dos principais elementos que permeiam os dois mundos são: o princípio da força, o princípio da velocidade, o princípio da surpresa, o treinamento, a informação, a moral da equipe, a hierarquia e os recursos financeiros.

Uma melhor compreensão das diferenças e semelhanças entre o esporte e a guerra é uma forma bastante eficaz de melhorar o desempenho esportivo e retirar, através da educação, parte do elemento violento presente no esporte.

Cabe aos profissionais de educação física compreender o papel do esporte na sociedade e retirar da teoria da guerra aquilo que de bom ela pode proporcionar ao esporte, para que o desenvolvimento humano seja melhor alcançado.

É possível que, no futuro, a teoria esportiva se desenvolva ao ponto de não mais se apropriar de um vocabulário originário da guerra, formando seu próprio mundo, de modo a educar conscientemente as pessoas a uma convivência mais digna e humanitária. Para que isso aconteça será necessário que as pessoas se humanizem ainda mais, que a burocracia diminua e que as aparências não tenham tanta importância quanto a essência e que os trabalhos sejam desenvolvidos com o intuito prático e não formal de ambições pessoais.

Assim o esporte e a sociedade poderão progredir em busca padrões superiores de existência. O esporte é prazer, é educação e é profissão. É importante que os valores éticos sejam transmitidos adequadamente aos esportistas e à sociedade como um todo para que a qualidade de vida melhore a cada dia. Não há tanta dificuldade no viver como há no conviver.

O presente trabalho sintetiza as semelhanças e diferenças existentes nos mundos do esporte e da guerra. Assim, uma dificuldade muito grande resta: o presente trabalho deverá guerrear esportivamente para que suas idéias obtenham o status de vitoriosas e conquistem os corações de seus leitores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES FILHO, Francisco. **Gladiadores modernos**. Disponível em:
<<http://www.multifight.com.br/valetudo.htm>>. Acesso em: 22 nov. 2009.

ALVES, Rubem. **O Futebol Levado a Riso**: lições do bobo da corte. Campinas: Verus Editora, 2006. 76 p.

A MELHOR jogada da NBA Disponível em:
<<http://br.hsmglobal.com/adjuntos/14/documentos/000/060/0000060416.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2009.

AMADO, Ruy. **Dicionário do Pensamento**. Lello & Irmão Editores, 1981. 302 p.

CARDOSO, Daniel et al. **Esporte e Guerra**. Disponível em: <<http://puc-riodigital.com.puc-rio.br/media/13%20-%20guerra%20e%20esporte.pdf>>. Acesso em: 22 nov. 2009.

CÉSAR Cielo em Brasília Disponível em:
<<http://esporte.ig.com.br/mais/2009/08/11/presidente+lula+recebe+cesar+cielo+em+brasil+7807917.html>>. Acesso em: 22 nov. 2009.

COSTA, Paulo Fernando Melo da. **Olímpiadas de 1936 Jesse Owens - Hitler**. Disponível em: <<http://www.conteudo.com.br/providafamilia/olimpiadas-de-1936-jesse-owens-hitler>>. Acesso em: 22 nov. 2009.

DESPORTO Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Esporte>>. Acesso em: 22 nov. 2009.

EINSTEIN, Albert; FREUD, Sigmund. **Porque a guerra?:** Indagações entre Einstein e Freud. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/7182942/Einstein-e-Freud-Por-Que-a-Guerra-Cartas>>. Acesso em: 18 nov. 2009.

ESOPPO. **Fábulas**. São Paulo: Martin Claret, 2006. 216 p.

GALBRAITH, John Kenneth. **Anatomia do Poder**. 3. ed. São Paulo: Pioneira, 1989. 206 p.

GONÇALVES, Carlos Roberto. **Direito das Obrigações**: parte geral. 5. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2002. 136 p.

GUSTAVE Le Bon Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Gustave_Le_Bon>. Acesso em: 18 nov. 2009.

HOLYFIELD-TYSON II Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Holyfield-Tyson_II>. Acesso em: 22 nov. 2009.

JULLIEN, François. **Tratado da Eficácia**. São Paulo: Editora 34, 1998. 240 p.

LEI DE IMPRENSA. Lei nº 5.250 de 9 de fevereiro de 1967.

MÁ organização e um atentado, mais Lewis, Johnson e Fernanda Ribeiro no centenário dos Jogos Disponível em: <<http://olimpicos2008.publico.clix.pt/jo.aspx?id=2586>>. Acesso em: 10 out. 2009.

MAQUIAVEL, Nicolò. **O Príncipe**. Bauru: Edipro, 1994. 136 p.

MASSACRE de Munique Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Massacre_de_Munique>. Acesso em: 10 out. 2009.

MEDALHA Pierre de Coubertin Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Medalha_Pierre_de_Coubertin>. Acesso em: 10 out. 2009.

MUSASHI, Miyamoto. **O Livro de Cinco Anéis**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002. 146 p.

NAPOLEÃO. **Opiniões Políticas**. Rio de Janeiro: Americ = Edit., 1939. 400 p.

NASSIF, Luís. **O caso de Veja**. Disponível em: <<http://luis.nassif.googlepages.com/>>.

Acesso em: 22 nov. 2009.

O TABACO e a Fórmula 1 Disponível em:

<<http://autosport.aeiou.pt/gen.pl?p=stories&op=view&fokey=as.stories/63001>>. Acesso em:

22 nov. 2009.

OLIMPÍADA Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Olimpiada>>. Acesso em: 10 out. 2009.

OLIMPIADAS Disponível em: <<http://www.suapesquisa.com/olimpiadas/>>. Acesso em: 22 nov. 2009.

PARREIRA, Carlos Alberto. **Formando equipes vencedoras**. 2. ed. Rio de Janeiro:

BestSeller, 2006. 168 p.

PATROCÍNIO Esportivo, ou como o Futebol vende mal esse Tesouro Disponível em:

<<http://futebolnegocio.wordpress.com/2009/02/11/patrocinio-esportivo-ou-como-o-futebol-vende-mal-esse-tesouro/>>. Acesso em: 22 nov. 2009.

PLUTARCO. **Vidas dos homens ilustres**: Alexandre e César. 4. Ed. São Paulo: Atena

Editora, 1956. 178 p.

PRINCÍPIOS de guerra Disponível em: <<http://www.suntzu.hpg.ig.com.br/cap0pg.htm>>.

Acesso em: 18 nov. 2009.

QUINTANEIRO, Tania; BARBOSA, Maria Ligia de Oliveira; OLIVEIRA, Márcia Gardênia

de. **Um toque de clássicos**: Durkheim, Marx e Weber. Belo Horizonte: Ufmg, 1999. 160 p.

REZENDE, Bernardo Rocha de. **Transformando suor em ouro**. Rio de Janeiro: Sextante,

2006. 225 p.

SANTOS NETO, Silvestre Cirilo Dos. **A evolução das regras.** Disponível em:

<<http://www.efdeportes.com/efd76/volei.htm>>. Acesso em: 22 nov. 2009.

RONALDINHO vira zagueiro Disponível em:

<<http://roupanovaral.wordpress.com/2009/05/19/ronaldinho-vira-zagueiro/>>. Acesso em: 22 nov. 2009.

TOP do top:: Nike, Omo e Coca-Cola lideram o ranking . Disponível em:

<<http://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u644410.shtml>>. Acesso em: 22 nov. 2009.

TUBINO, Manoel José Gomes. **Dimensões sociais do esporte.** São Paulo: Cortez, 1992. 96 p.

TZU, Lao. **Tao Te Ching.** Disponível em:

<<http://academic.brooklyn.cuny.edu/core9/phalsall/texts/taote-v3.html>>. Acesso em: 18 nov. 2009.

TZU, Sun. **A Arte da Guerra.** 35. ed. Rio de Janeiro: Record, 2006. 112 p.

VERDADE Histórica: Jesse Owens x Hitler?. Disponível em:

<<http://verdadehistorica.wordpress.com/2009/01/04/jesse-owens-x-hitler/>>. Acesso em: 22 nov. 2009.

VON CLAUSEWITZ, Carl. **Da Guerra.** São Paulo: Martins Fontes, 1979. 788 p.

WEBER, Max. **Economia e Sociedade.** 3. ed. Brasília: Unb, 2000. 464 p.