

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**HENRIQUE OKAJIMA NAKAMOTO**

# **LUTA**

**ELEMENTOS PARA UMA COMPREENSÃO SISTÊMICA**

**Campinas  
2005**

**HENRIQUE OKAJIMA NAKAMOTO**



# **LUTA**

## **Elementos para uma Compreensão Sistêmica**

Monografia de conclusão de curso apresentada à  
graduação da Faculdade de Educação Física da  
Universidade Estadual de Campinas para a obtenção  
do título de licenciado em Educação Física.

**Orientador: pelo Prof. Dr. Jocimar Daolio**

**Campinas**

**2005**

IDADE FEF 1117  
HORADA:  
ccunicamp  
N145l  
EX  
SMBG BR/ 2692  
COI:  
D  0   
RECO 64,00  
ATA 2719105  
L.O. CPD 375254  
2006/002/1<sup>o</sup>

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA  
BIBLIOTECA FEF - UNICAMP**

N145l Nakamoto, Henrique Okajima.  
Luta : elementos para uma compreensão sistêmica / Jefferson da Silva Tasso. - Campinas, SP: [s.n.], 2005.

Orientador: Jocimar Daolio.  
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas.

1. Luta. 2. Cultura Corporal. 3. Atividades de oposição. I. Daolio, Jocimar. II. Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física. III. Título.

**HENRIQUE OKAJIMA NAKAMOTO**

# **LUTA**

## **Elementos para uma Compreensão Sistêmica**

Este exemplar corresponde à redação final da monografia de conclusão de curso defendida por Henrique Okajima Nakamoto e aprovada pela comissão julgadora em: 07/11/2005

**BANCA**

**Campinas**

**2005**

Dedico este trabalho aos que lutam como quem joga

## **Agradecimentos**

Agradeço ao Jocimar, ao Fábio e ao Fabrício por me orientarem;

Agradeço a todos os amigos e amigas da FEF e do ROUX, por me desorientarem;

Agradeço aos meus pais, por tudo.

O que posso escrever aqui que amanhã ainda será verdade?

Se a vida fosse um “joquempô” eu seria papel e isso será sempre verdade.

As pessoas não mudam, algumas se descobrem, outras se esquecem.

NAKAMOTO, H.O. **Luta**: elementos para uma compreensão sistêmica. 2005. Monografia de conclusão de curso (Licenciatura em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

## **RESUMO**

Caracterização da Luta como conteúdo da cultura corporal, ou seja, como forma de linguagem através do corpo, a partir das características comuns a todas as modalidades. Independente das especificidades culturais e gestuais de cada luta, há nelas uma estrutura comum que permite considerar a Luta como um fenômeno de origem não datada, que tem estado presente nas diversas culturas ao longo da história, com significados diferentes. Tal caracterização foi feita de acordo com alguns elementos da concepção sistêmica, procurando enxergar este fenômeno, ao mesmo tempo, como uma totalidade constituída de partes e como parte de um todo maior, este relativo ao que se chamou de atividades de oposição. Assim, a Luta pertence ao universo das atividades de oposição e compartilha, com outras atividades regidas por esta lógica, uma estrutura comum e, conseqüentemente, princípios operacionais e estratégicos.

Palavras-chave: Luta; Cultura Corporal; Atividades de Oposição.

NAKAMOTO, Henrique O. **Wrestling**: elements for a systemical comprehension. 2005. Monografia de conclusão de curso (Licenciatura em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

### **ABSTRACT**

Characterization of the wrestling as a corporal culture content, that is, as a form of body language, based on the common characteristics of all types. Apart from the cultural and gestual specificities of each type, there is a common structure among them which allows us to consider as an undated phenomenon, which has been present in many cultures throughout history with different meanings. Such characterization was made according to some systemical conception elements, trying to visualize this phenomenon, at the same time, as a totality constituted of parts and as parts of a whole, this relative to what was called activities of opposition. Thus, the wrestling belongs to the universe of the activities of opposition and shares, with other activities ruled by this logic, a common structure and, consequently, operational and strategic principles.

## SUMÁRIO

<b>Apresentação</b>	<b>06</b>
<b>1. Que Luta?</b>	<b>08</b>
<b>2. Visão sistêmica</b>	<b>12</b>
<b>3. O que são Atividades de Oposição?</b>	<b>18</b>
<b>4. Especificidades da Luta</b>	<b>24</b>
<b>5. Princípios de Oposição</b>	<b>28</b>
<b>6. Contribuições para um pensamento estratégico geral</b>	<b>36</b>
<b>Considerações Finais</b>	<b>43</b>
<b>Referências Bibliográficas</b>	<b>44</b>

## Apresentação

No segundo semestre de 2003, quando eu, Fábio e Fabrício nos unimos para estudar a Luta, muitas idéias sobre este fenômeno começaram a surgir em muito pouco tempo, como se antes estivessem reprimidas, prontas para emergirem, esperando apenas por um estímulo. Como piratas ao descobrirem um tesouro maior do que podiam carregar, durante os encontros discutíamos durante várias horas o que cada um trazia, com admirável sintonia entre nós, porém sem conseguir organizar as idéias e passá-las para o papel. Este tesouro precisaria ser carregado em diversas viagens. Esta é apenas mais uma.

Inicialmente, inspirados pelos estudos de Claude Bayer, Júlio Garganta e Jocimar Daolio (1994, 1995, 2002) sobre os chamados “Jogos Esportivos Coletivos”, começamos a pensar em uma proposta metodológica diferenciada para o ensino das lutas, que levasse em conta a “semelhança estrutural” e a “transferência” de conhecimentos entre elas<sup>1</sup>. Dois anos se passaram desde então e tais idéias culminaram em diversos trabalhos. Hoje, os estudos e as discussões continuam, ainda com o mesmo entusiasmo do início, porém com mais calma e organização.

Em Junho de 2004, em forma de pôster, apresentamos um trabalho intitulado “Ensino de Lutas: Fundamentos para uma proposta sistematizada a partir dos estudos de Claude Bayer” (NAKAMOTO et. Al. 2004), no 3º Congresso Científico Latino-Americano de Educação Física, em Piracicaba/SP, no qual trouxemos as primeiras contribuições para uma metodologia para o ensino das lutas, baseada na proposta dos autores citados anteriormente. Neste mesmo ano, Fábio Pucineli apresentou sua monografia de conclusão de curso, intitulada “Sobre Luta, Arte Marcial e Esporte de Combate: Diálogos” (PUCINELI, 2004), diferenciando estes três termos, comumente utilizados como sinônimos.

---

<sup>1</sup> Transferência é a “(...) capacidade ativa de utilizar as experiências de uma aprendizagem anterior, de tratar as experiências estruturalmente análogas, de descobrir que os mesmos princípios ou os meios idênticos se aplicam a tarefas diferentes para as resolver” (BAYER, 1994, p. 25).

Em 2005, no trabalho de pesquisa “Sistematização de uma Metodologia para o Ensino da Luta” (NAKAMOTO, 2005a), orientado pelo Prof. Dr. Jocimar Daolio, objetivei sistematizar e aplicar uma metodologia de ensino da Luta, aprofundando-me nas discussões iniciadas com o grupo. Além disso, introduzi as obras de Fritjof Capra (1982,1996) na discussão sobre a Luta, procurando enxergar este fenômeno através da concepção sistêmica descrita por este autor. Parte dos resultados desta pesquisa foram apresentados no XIV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte (XIV CONBRACE) em setembro de 2005, sob o título de “Ensino da Luta, Fundamentos para uma Concepção Sistêmica” (NAKAMOTO, 2005b), em forma de comunicação oral e no XIII Congresso Interno de Iniciação Científica da UNICAMP, no mesmo mês, em forma de pôster. No CONBRACE, apresentamos também um pôster intitulado “Luta: Conceituação e Classificação” (PUCINELI et. Al., 2005), no qual as idéias que se originaram em nossas primeiras discussões foram expostas, porém revisadas e amadurecidas.

Como mais um passo para o desenvolvimento deste tema, ainda pouco estudado pela Educação Física, no presente trabalho objetivo aprofundar a discussão sobre a Luta como prática corporal, apresentando, além de suas características particulares, que dão especificidade a este fenômeno, as características gerais compartilhadas com outras atividades da cultura. Este estudo terá como base alguns fundamentos da concepção sistêmica, explicitada nas obras de Capra (1982,1996), permitindo enxergar tais características de forma integrada. Retomarei alguns estudos já apresentados em outros trabalhos do grupo como, por exemplo, o conceito e as classificações de Luta. Isto, pois o novo parte do antigo e, neste caso, o antigo ainda se mantém atual.

## 1. Que Luta?

O termo luta adquire vários significados em nossa sociedade, designando diferentes situações. Segundo a teoria de Charles Darwin, a evolução das formas de vida dá-se através da luta pela sobrevivência. Para o marxismo, as sociedades transformam-se através da contínua luta de classes. O termo, assim empregado, indica disputa de modo geral. Luta pode designar também esforço. Neste caso, a oposição está também presente, mas não necessariamente em relação a outros indivíduos. Aquele que luta para ficar acordado, por exemplo, se opõe ao próprio cansaço. O esforço indica a existência de um desafio, uma barreira que se opõe ao objetivo do indivíduo que se esforça.

A etimologia da palavra luta é comum à etimologia da palavra luto. Verifica-se a relação do termo com a morte. O Karate, por exemplo, em sua origem, consistia basicamente em técnicas combativas. Não se praticavam lutas como forma de treinamento. Quando estas ocorriam os oponentes eram inimigos e a finalidade era matar. A guerra é outro exemplo de confronto no qual existem inimigos e mortes. Provavelmente este termo foi criado tendo como referência estes tipos de confrontos.

Para o Coletivo de Autores (SOARES et. al. 1992), a Luta é uma das manifestações culturais de que a Educação Física se apropria como conteúdo de estudo e ensino, e é neste sentido, como objeto da Educação Física, que este trabalho a considera, ou seja, como conteúdo da cultura corporal. Para Bracht (1999, p.45 apud DAOLIO 2004, p.45), “nesse conceito (cultura corporal), o movimentar-se humano é compreendido como forma de comunicação com o mundo. É uma linguagem que, portanto, refere-se ao mundo simbólico”. O termo cultura corporal determina especificidade a um tipo de cultura caracterizada pelo comunicar-se através do corpo humano em movimento, abrangendo, entre outros conteúdos, a Ginástica, a Luta, a Dança, o Esporte e alguns jogos<sup>2</sup>. Isto implica

---

<sup>2</sup> Nem todos os jogos fazem parte da cultura corporal (dama e xadrez, por exemplo) pois nem todos são considerados formas de linguagem através do corpo. É certo que todas as atividades humanas são feitas com o corpo e que este carrega sempre um significado. Assim, a postura de um indivíduo que joga damas “diz” algo que deve ser interpretado culturalmente. Porém, o termo cultura corporal se refere ao significado da atividade em si, o que, no exemplo citado, não é transmitido através do corpo.

compreensão do movimento humano como gesto simbólico dotado de significado cultural, ou seja, uma forma de linguagem por meio do corpo.

Considerando a Luta como linguagem corporal, a pergunta que guia este trabalho é a seguinte: o que diz o ser humano que luta? A resposta a esta pergunta deve ser buscada através de dois caminhos diferentes e complementares. O primeiro, pela especificidade de cada modalidade, referente à gestualidade técnica e ao significado que ela adquire no contexto cultural no qual se insere. Neste sentido, é mais adequado utilizar o termo “lutas”, no plural, uma vez que cada modalidade é única, pois possui um significado cultural específico.

O segundo, pelas características comuns a todas as modalidades. Tais características situam-se além das especificidades gestuais e dos contextos culturais mutáveis e datados, permitindo considerar a “Luta” (no singular) um fenômeno de origem não datada, que tem estado presente em diversas culturas ao longo do tempo.

O objeto deste trabalho é a Luta e não as lutas. Isto não significa que eu desconsidere a interdependência entre as duas coisas. É através de cada luta que a Luta se manifesta e, para os humanos, se humaniza. A Luta, portanto, está presente em todas as manifestações “lutatórias”, mas não é específica de nenhuma delas. Assim, ao falar de Luta, falarei de todas as lutas e, ao mesmo tempo, de nenhuma.

O termo “lutas” indica pluralidade de significados. Assim, não considero um conceito de “lutas”, mas sim um para cada luta. Conceito é a expressão teórica da realidade (informação verbal)<sup>3</sup>. Uma vez que esta realidade é mutável, o conceito também deve ser. Concordo com esta afirmação, porém, sem desconsiderar a existência de características imutáveis da realidade, nas quais pode também se pautar um conceito. Elementos comuns, que adquirem significados diferentes em cada cultura, como é o caso da Luta. A noção de conceito como algo mutável, adotada por Fernando Mascarenhas, é coerente com seu objeto de estudo, o Lazer, fenômeno de origem datada, fruto da sociedade capitalista e

---

<sup>3</sup> Fornecida por Fernando Mascarenhas no XIV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte.

determinado pelas mudanças desta. O significado do lazer muda segundo os interesses da sociedade, tal como as lutas são constantemente modificadas segundo os interesses dos contextos nos quais se inserem. O mesmo vale para o conceito de Esporte a partir de uma “natureza histórico-social” (BRACHT, 2002, p.192)<sup>4</sup>. Neste sentido, uma prática corporal não é, em si, Esporte, mas é esportivizada quando passa a fazer parte deste fenômeno que, tal como o Lazer, é reflexo da sociedade capitalista.

Assim, considera-se que cada luta possui sua natureza histórico-social. Porém, a Luta é um fenômeno que perpassa as culturas, não se restringindo às regras de cada modalidade, nem aos contextos específicos, e muito menos às atuais formas esportivizadas. “Não é possível atribuir a nenhum povo ou civilização a invenção da Luta, pois se encontram vestígios de que elas foram praticadas por diversas sociedades ao longo do tempo (...)” (ESPARTERO, 1999, p.24), com diferentes significados, sem que necessariamente possuíssem uma origem comum. O vestígio mais antigo da existência da Luta aparece numa coleção de tabuletas de barro cozido, com inscrições cuneiformes, datada de 2900 a.C, na qual é narrado o poema épico do herói sumério Gilgamesh, rei de Aruk, que relata a luta deste com o selvagem Enkidu. Nas tumbas egípcias há sinais da existência de práticas combativas, principalmente na de Beni Hassan (XII dinastia, até 2000 a.C.), na qual muitas possibilidades de ação em luta podem ser vistas: rasteiras; agarres; imobilizações; quedas etc. Pinturas de 600 anos depois mostram que a Luta era uma atividade muito apreciada no antigo Egito, inclusive praticada com caráter profissional e com características que levam a pensar na possibilidade de uma forma de pugilismo já ser conhecida. Reid & Croucher (2003) fazem uma diferenciação entre as formas de combate corporal do homem primitivo: quando a luta se dava dentro da tribo, acontecia de maneira simbólica, com um motivo ritualístico ou festivo; quando se dava entre tribos, caracterizava a guerra. Estes exemplos apresentam diferentes significados que a Luta possui nas diversas

---

<sup>4</sup> Segundo este autor, a gênese do fenômeno esportivo vem, historicamente, sendo explicada de duas maneiras distintas: uma como “natureza essencial”, segundo a qual o Esporte sempre existiu, perpassando todas as culturas e adquirindo significados diferentes em cada uma delas e outra como “natureza histórico-social”, segundo a qual o Esporte é um fenômeno de origem datada. Bracht enxerga estas duas vertentes como complementares, procurando fazer um balanço entre o que é geral de todas as culturas e o que é específico de cada uma. Considera, assim, que o Esporte constitui-se, por um lado, de práticas corporais que, em si mesmas, podem ser consideradas segundo uma natureza essencial e, por outro lado, de uma roupagem específica que situa essas práticas nos contextos moderno e pós-moderno.

civilizações: a guerra (ou preparação para tal) e o ritual festivo. Portanto, a origem da Luta não deve se vincular a nenhum povo, data, fato ou contexto histórico específico.

## 2. Concepção sistêmica da Luta

Estabelecido o objeto deste trabalho, o presente capítulo caracterizará a “lente”, ou seja, a maneira pela qual a Luta será observada. Isto, pois um mesmo fenômeno pode ser visto de diferentes modos, sob diferentes focos, a partir de diferentes visões de mundo. Neste sentido, é através de uma abordagem “sistêmica” que eu tentarei caracterizar a Luta, enxergando-a a partir das relações que se estabelecem dentro e em torno dela, fornecendo uma visão integrada de totalidade. Saliento, porém, que o que está dentro e em torno da Luta é diferente do que está dentro e em torno de uma luta. Aquela, constituída de características universais, é parte de um todo também universal. Já esta (qualquer que seja), constituída de características específicas, é parte de um todo também específico.

Um objeto é um sistema constituído de partes que se relacionam e o seu entendimento consiste no entendimento destas relações. Segundo Capra (1982), quando as partes são estudadas como elementos isolados, este entendimento é impossibilitado, pois as propriedades essenciais não são inerentes a nenhuma delas, mas sim à forma como se ligam umas com as outras para constituir a totalidade.

As propriedades sistêmicas são destruídas quando um sistema é dissecado, física ou teoricamente, em elementos isolados. Embora possamos discernir partes individuais em qualquer sistema, a natureza do todo é sempre diferente da mera soma de suas partes (CAPRA, 1982 p.260).

Um objeto se relaciona com outros objetos, formando uma totalidade, ou um sistema maior do qual ele é parte. Neste sentido, Capra (1996) aponta para a existência de **níveis sistêmicos**, e ilustra isto da seguinte forma:

Uma propriedade que se destaca em toda vida é a sua tendência para formar estruturas multiniveladas de sistemas dentro de sistemas. Cada um desses sistemas forma um todo em relação às suas partes, enquanto que, ao mesmo tempo, é parte de um todo maior. Desse modo, as células combinam-se para formar tecidos, os tecidos para formar órgãos e os órgãos para formar organismos. Estes, por sua vez, existem dentro de sistemas sociais e de ecossistemas. Ao longo de todo o mundo vivo, encontramos sistemas vivos aninhados dentro de outros sistemas vivos (CAPRA, 1996 p.40).

A organização dos sistemas, ao mesmo tempo em que possui particularidades referentes a cada nível, apresenta também características comuns a diferentes níveis, de modo que, muitas vezes, a estrutura do macrocosmo se reproduz no microcosmo. O que define um sistema é a presença de padrões. Ao dissecar um organismo, a matéria se mantém, mas o padrão não e, assim, o sistema se desfaz. Os padrões constituem-se de inúmeras formas, porém, segundo Capra (1996), existem duas tendências gerais que constituem a essência de todos os sistemas. A tendência auto-afirmativa e a tendência integrativa. Ao mesmo tempo em que um sistema afirma-se como totalidade, integra-se a outros para formar uma totalidade maior. Quando ocorre um desequilíbrio entre estas tendências, um sistema pode se afirmar demasiadamente, perdendo de vista sua ligação com os outros sistemas e fragmentando-se do todo, ou, por outro lado, pode integrar-se demasiadamente, perdendo de vista sua identidade. Assim, nenhuma das duas tendências é, em si, boa ou ruim. Saudável é o equilíbrio entre as duas e prejudicial é o desequilíbrio.

Em suma, a concepção sistêmica consiste no entendimento de padrões de organização que se reproduzem nos diversos níveis sistêmicos e que correspondem a duas tendências gerais: auto-afirmação e integração. Neste sentido, considerar a Luta como um sistema é enxergá-la, ao mesmo tempo, como todo e como parte, respectivamente, pela afirmação como atividade única e pela integração a outras atividades com as quais compartilha características de organização em comum. Como todo, a Luta se afirma através das suas características específicas, a partir das quais podemos distingui-la em meio a outros conteúdos culturais. Como parte, a Luta deve ser vista dentro do contexto no qual se insere. Neste sentido, podemos enxergá-la como parte do universo das “atividades de oposição”. Apesar de suas especificidades, a Luta compartilha características gerais com outras atividades, o que permite considerá-la como parte deste fenômeno mais abrangente.

A Luta será vista, portanto, nestes dois aspectos: específicos e gerais. Compreender-se-á, desta forma, que as várias modalidades reproduzem, apesar das especificidades, uma mesma Luta, e que esta, por sua vez, possui características presentes em todas as atividades de oposição. Faço aqui um paralelo com a música:

Apesar dos diferentes timbres que se originam dos diferentes instrumentos, sejam eles de corda, de sopro, de madeira, de metal etc., e também dos diferentes estilos, em geral não existe uma teoria musical para cada um deles. Cada música é única, porém a Música é uma só. Da mesma forma, a Luta é uma apesar de suas diferentes modalidades. A especificidade de cada modalidade se dá, em parte, pelos seus gestos técnicos que, apesar de diferentes, reproduzem princípios idênticos, tal como os diferentes timbres reproduzem uma mesma teoria musical. Desta forma, para que se entenda a Luta, deve-se olhar além da especificidade, compreendendo a dinâmica comum a todas as modalidades. Podemos tocar uma melodia decorada no braço de um violão, mas isso não é entender a música. Da mesma forma, podemos executar chutes e socos de forma mecanizada sem entender a Luta (NAKAMOTO, 2005b, p.1091).

Durante uma luta, os gestos técnicos são realizados em função das situações nas quais se encontram os lutadores. Tais situações não podem ser compreendidas através de uma visão mecanicista que fragmente as lutas em chutes, socos, torções, projeções etc. e que apresente tais movimentos de forma alheia às situações que os legitimam<sup>5</sup>. Esta consideração é pertinente, pois:

Comumente as lutas são ensinadas com base em conteúdos técnicos, específicos de cada modalidade, e descontextualizados, desvinculados da inteligência e da dinâmica táticas, conduzindo à prática segmentada e mecanicista. Desconsiderando a característica de imprevisibilidade das lutas, elas são transmitidas enfatizando-se seus componentes técnicos de forma isolada, tornando-os justificáveis por eles mesmos, e não conforme as reais necessidades táticas dos combates (NAKAMOTO et. al., 2004, p.1250).

Não abordarei, neste trabalho, o ensino. Porém, a citação anterior atenta para o fato de que a visão mecanicista tem sido hegemônica ao se considerar as lutas, de modo que, conseqüentemente, as relações comuns a todas as modalidades, que caracterizam a Luta em uma concepção sistêmica, vêm sendo desprezadas. Isto ocorre, pois, tanto a visão sistêmica quanto a visão mecanicista não são neutras, mas possuem direcionamentos políticos inversos. Assim, apesar deste trabalho não caracterizar historicamente nenhuma luta em especial, o exercício de tentar enxergar um fenômeno de forma não fragmentada faz parte de uma tendência histórica que surge em contraposição a outra tendência, também histórica.

O mecanicismo caracteriza a situação de desequilíbrio descrita anteriormente, relativa à predominância de uma tendência auto-afirmativa. Como já foi dito, desta forma,

---

<sup>5</sup> Da mesma forma não se compreende “uma luta” em sua totalidade sem considerar o contexto cultural que legitima sua prática.

perde-se de vista a relação de interdependência entre os sistemas. O mecanicismo é uma visão de mundo através da qual se considera o universo uma máquina, cuja totalidade resulta da soma de suas partes. Deste modo, os fenômenos são estudados a partir de seus elementos separados, analisados, sem considerar as relações entre eles. Tal visão está presente na sociedade como um todo, envolvendo a pesquisa e o ensino nas diversas áreas de conhecimento<sup>6</sup>. Segundo Capra (1982), a partir do século XVI ocorreu uma mudança profunda na maneira de enxergar o mundo. A crença na interdependência dos fenômenos espirituais e materiais foi substituída por uma visão mecanicista da realidade, oriunda dos avanços na astronomia e na física, baseados em um novo método de investigação científica concebido por Descartes, dando início à chamada Revolução Científica. Para Descartes, o verdadeiro era o mensurável e passível de ser descrito matematicamente e seu método consistia na análise dos problemas em suas menores partes. Se antes um fenômeno era compreendido dentro de um contexto espiritual com o qual se relacionava, este mesmo fenômeno passou a ser estudado isoladamente.

O mecanicismo transcendeu a sua origem na Física Clássica para se tornar parte do paradigma social atual. Paradigma social é “(...) uma constelação de concepções, de valores, de percepções e de práticas, compartilhada por uma comunidade, que dá forma a uma visão particular da realidade, e que é base de sua organização” (CAPRA, 1996 p.25). O paradigma atual tem como uma das características o reducionismo mecanicista. Reduzem-se os fenômenos às suas partes, desconsiderando as relações entre elas e limitando a compreensão de seus contextos e significados. Porém, devido à interdependência dos fenômenos, as ações humanas em um determinado âmbito geram efeitos em outros e, em consequência desta limitação, tais efeitos são ignorados pelo pensamento reducionista que considera as partes separadamente e não as relações entre elas. A idéia de que as coisas são nada mais que a soma de suas partes desconsidera que estas se desenvolvem de forma interligada e interdependente. Portanto, a ênfase na visão reducionista da realidade implica alienação dos indivíduos em relação aos contextos nos quais estão inseridos, dificultando a compreensão profunda dos problemas e a formulação de soluções sustentáveis. Soluções superficiais são aplicadas a âmbitos separados e

---

<sup>6</sup> Sobre as influências do mecanicismo nas diversas áreas de conhecimento ver Capra (1982).

comumente acarretam ou agravam problemas em outras áreas. Na sociedade atual, problemas como a ameaça nuclear, a má distribuição de renda, desastres ambientais, patologias sociais e problemas econômicos, são facetas de uma mesma crise, ou seja, de uma tendência geral da civilização, no sentido de uma auto-afirmação exacerbada que se reproduz em diferentes âmbitos. Esta crise é um reflexo do paradigma atual, surgido após a Idade Média e cujos valores estão ligados não apenas à Revolução Científica, mas também ao Iluminismo e à Revolução Industrial. São eles:

(...) a crença de que o método científico é a única abordagem válida do conhecimento; a concepção do universo como um sistema mecânico composto de unidades materiais elementares; a concepção da vida em sociedade como uma luta competitiva pela existência; e a crença do progresso material ilimitado, a ser alcançado através do crescimento econômico e tecnológico (CAPRA, 1982, p.28).

Ligada aos interesses dos grupos dominantes, a alienação é uma característica do trabalho servil. A repetição alienada de gestos, ou seja, a execução alheia aos contextos e significados implica perda de subjetividade que caracteriza a servidão. Desta forma o paradigma mecanicista se encaixa perfeitamente ao sistema de dominação e injustiças que há muito tempo vigora nas sociedades, pois ajuda a manter a distância entre ricos e pobres, patrões e servos, comandantes e comandados, senhores e escravos, patrocinadores e esportistas profissionais. Esta servidão, por sua vez, caracteriza o outro desequilíbrio, causado pelo excesso de integração. Pode-se pensar, a princípio, que, se por um lado há um excesso de dominação e, por outro, há um excesso de integração, há então um equilíbrio. Porém, ao pensarmos na organização da sociedade em níveis sistêmicos, vemos a integração subordinada à auto-afirmação e não uma relação igualitária. A integração serve à dominação, pois esta é hegemônica e, neste caso, é, na verdade, submissão.

O ensino de uma luta reflete o paradigma atual quando esta é reduzida a gestos técnicos, priorizando os componentes e não as relações. Não se desenvolve o pensamento estratégico para lidar com a imprevisibilidade. Ao invés disso cria-se dependência de soluções prontas, estanques, que nem de longe cabem a todas as situações. Os seres humanos são tratados como máquinas, robôs pré-programados a se comportarem de

maneira rígida. Limita-se a capacidade criativa e adaptativa, prejudicando-se as relações de Luta pela falta de adaptabilidade dos lutadores a situações mutáveis.

Segundo Capra (1982), a visão sistêmica começa a surgir em contraste com o paradigma atual e com o mecanicismo. No início do século XX, os avanços na física quântica causaram uma crise no mundo científico. Descobriu-se que os átomos não podem ser compreendidos através dos conceitos da física clássica centrados na matéria. Eles são compostos por partículas que não são coisas em si, mas que existem a partir da interação com outras partículas. As menores partes do universo não são materiais e as partículas não existem isoladamente. Descobriu-se que o universo não é formado por blocos de construção básicos, semelhantes a grãos de areia, mas sim por relações de energia.

Os átomos consistem em partículas, e estas partículas não são feitas de qualquer substância material. Quando as observamos, nunca vemos qualquer substância; o que vemos são modelos dinâmicos que se convertem continuamente uns nos outros – a contínua dança de energia. (...) No nível subatômico, as inter – relações e interações entre as partes do todo são mais fundamentais que as próprias partes. Há movimento, mas não existem, em última análise, objetos moventes; há atividade, mas não existem atores; não há dançarinos, somente a dança (CAPRA, 1982 p.86).

Coincidentemente ou não, da mesma forma, esta visão de mundo a partir de relações tem, segundo Capra (1982), se refletido nos diversos âmbitos da sociedade, equilibrando a tendência auto-afirmativa com a tendência integrativa, a dominação com a cooperação, a heteronomia com a autonomia, a alienação com a consciência, a visão da parte com a visão do todo, constituindo aos poucos um novo paradigma.

Como afirmei anteriormente, a visão sistêmica não é neutra, mas faz parte de uma tendência crescente da sociedade. Assim, além de descrever esta concepção de realidade, procurei situar este trabalho a partir desta tendência que o perpassa. Não pretendi esgotar as características da concepção sistêmica, porém, o que foi brevemente exposto até aqui basta para a compreensão da Luta que desenvolverei nos próximos capítulos. A seguir, apresentarei os aspectos gerais e específicos, nesta ordem, procurando, primeiramente, “preparar o terreno” no qual a Luta será entendida em suas particularidades.

### 3. O que são atividades de oposição?

A Luta é uma atividade de oposição e, por isto, compartilha características com outras atividades regidas por esta mesma lógica. Porém, o conceito “atividade de oposição” não deve ser confundido com o conceito *Agon*, utilizado por Caillois (1986) para se referir a uma categoria de Jogo. Farei a diferenciação entre os termos, começando pelo conceito de Jogo adotado por este autor. Na obra citada, o Jogo se distingue por dois conjuntos de características: um relativo à atitude com a qual o indivíduo que joga deve jogar e outro relativo às características das atividades em si.

Para o indivíduo, o Jogo deve ser livre. Ele pode escolher participar, não participar, começar e parar. Não deve ser obrigatório, mas sim espontâneo. O Jogo supõe uma motivação intrínseca. Quem joga não espera nenhum tipo de compensação, o que implica desapego em relação ao resultado. Este desapego não exclui o entusiasmo. O jogador deseja ganhar dentro das regras, superar com cortesia, aceitando o fracasso, sem supervalorizar a vitória. A vitória importa por si mesma e não por um motivo extrínseco, como um prêmio, por exemplo. Isto faz com que o jogador não se satisfaça com uma vitória obtida de forma desonesta. A atitude do jogador é de lealdade. A profissionalização não é compatível com o Jogo, pois este deve ser improdutivo. O jogo não produz bens nem obras. Assim, é separado do que Caillois (1986) chama de “vida real”, opondo-se à seriedade e ao trabalho. É constituído de obstáculos fictícios e, por isso, não possui as rudezas das provas verdadeiras. Os jogos de azar, envolvendo dinheiro, não são exceções, pois, de modo geral, mais se perde do que se ganha. E não são jogadores os esportistas profissionais, mas sim trabalhadores. O jogo não cria nada, apenas gasta (dinheiro, tempo, energia etc.). Além disso, deve ser incerto. O resultado não pode ser previamente determinado. Quem joga sempre se arrisca a ganhar ou perder. O jogo traz a idéia de sorte, porém não exclui a habilidade, na maioria deles. Dentro dos limites estabelecidos pela regra, o jogador possui liberdade para operar decisões que expressam sua maneira de jogar. Ele avalia a situação para saber se o resultado esperado vale o risco e escolhe uma estratégia, caminhando entre a prudência e a audácia. O autor exemplifica a importância desta incerteza dizendo que “cuando, en una partida de naipes, el resultado ya no es dudoso, se deja de jugar y todos

muestran su juego” (CAILLOIS, 1986 p.34). Da mesma forma, o jogo não diverte quando um dos lados ganha sem esforço. Em um jogo de futebol, por exemplo, se um time está muito mais forte que o outro, os dois times são reorganizados para que a partida fique equilibrada. Apesar das regras, existe a incerteza, a partir da qual o jogador é livre para operar decisões e responder de forma pessoal aos desafios. Assim, pode-se falar de um estilo de jogo, de uma personalidade expressa que caracteriza cada jogador.

Em relação ao outro conjunto de características, o jogo é uma atividade separada, circunscrita em limites de espaço e tempo, nos quais vigora uma regulamentação. Esta trata de decidir o que é permitido e o que é proibido, constituindo um universo ordenado dentro do caos da realidade. As leis confusas da realidade são substituídas por leis claras e arbitrarias, que não possuem sentidos além de si mesmas, criando um universo protegido de dúvidas. Por não terem razão, as regras são irrecusáveis. Porém, muitos jogos não possuem regras, mas consistem em imitar a vida real. Este fato não torna o conceito contraditório, pois o “faz de conta” substitui a regra. Caillois (1986) demonstra a equivalência entre a regra e o faz de conta, afirmando que “(...) el sabotador de juegos, que denunciaba lo absurdo de las reglas, se constituye ahora en aquel que rompe el encantamiento (...)” (p.36).

Assim, em relação à atividade, o Jogo é regrado ou fictício, realizado em um espaço e em um tempo determinados. Já em relação à atitude do indivíduo, deve ser livre, improdutivo e incerto. Uma atividade não é, em si, Jogo, mas pode ou não ser praticada como tal. A partir desta consideração, abro espaço neste capítulo para algumas perguntas, que considero importantes. Primeiramente: Esporte é Jogo? Acredito que não, considerando a maneira como ele hoje se constitui, ou seja, como uma instituição que aproxima as práticas corporais de um modelo profissional e que, portanto, se vincula a interesses materiais, extrínsecos à prática, trazendo consigo uma necessidade de vitória a qualquer custo que não condiz com o desapego e a lealdade, presentes no Jogo<sup>7</sup>. Além disso, buscase a cessação de toda a incerteza, uma vez que a vitória é supervalorizada (quanto mais

---

<sup>7</sup> Mesmo antes, quando era praticado predominantemente com caráter amador, o Esporte se agregava a interesses materiais, como por exemplo, a criação de uma identidade burguesa que separasse, informalmente, a burguesia daqueles que apenas tinham dinheiro, uma vez que a divisão de classes não podia ser mantida formalmente. Sobre este assunto, ver Hobsbawn (1995).

fácil for a vitória, melhor). Esta supervalorização reflete-se no treinamento esportivo que, baseado em um modelo de rendimento e produtividade, adquire características fabris, de especialização de funções e mecanização de movimentos. O Esporte é uma instituição e, como outras instituições que formam a sociedade, possui elementos comuns ao Jogo, mas não o é.

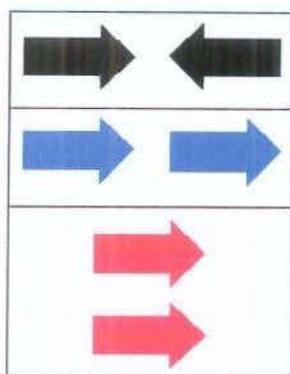
Em segundo lugar: Luta é Jogo? Não, mas pode ser, como também pode ser Esporte. O mesmo vale para as atividades de oposição, de modo geral. Nem todas as atividades regradas e delimitadas em um espaço e tempo são jogos. A Luta é uma atividade regrada, delimitada em um espaço e tempo, logo, pode ser, mas não é, em si, Jogo. Para saber se uma luta é ou não um jogo, deve-se conhecer o contexto cultural que legitima esta prática, tal como o caráter subjetivo com o qual o indivíduo a pratica.

Retornando ao objetivo deste capítulo, partirei para as classificações propostas por Caillois (1986), das quais uma é de grande interesse para este trabalho: o *Agon*. Considerando-o como uma categoria de Jogo, pode-se observar a primeira diferença entre este conceito e o que eu considero atividade de oposição. Esta, tal como a Luta, pode ser, mas não é Jogo. Porém, considero a classificação deste autor interessante devido ao critério que ele escolheu para agrupar os diferentes jogos. Ele considera, como vínculo entre eles, os princípios essenciais e não as características aparentes das atividades. Uma classificação que utilizasse como critério, por exemplo, o fato de uma atividade ser realizada em ambiente fechado ou ao ar livre, colocaria, em um mesmo grupo, atividades essencialmente diferentes. Por outro lado, ao classificar os jogos, Caillois (1986) demonstra que atividades aparentemente diferentes são essencialmente comuns. Assim, ele considera quatro grupos, sem, no entanto, conseguir englobar todos os jogos: *Agon*, no qual predomina a disputa; *Alea*, no qual predomina a sorte; *Mimicry*, no qual predomina a representação e *Ilinx*, no qual predomina a vertigem. Descreverei com mais detalhes o *Agon*, atendendo à finalidade deste capítulo, de caracterizar as atividades de oposição.

Como Jogo, o *Agon* possui características relativas à atitude do jogador. Assim, a incerteza deve ser assegurada por uma igualdade de oportunidades, relativa às regras e às

habilidades que influenciam o desempenho. Também a lealdade deve ser assegurada pelo desapego e por uma motivação intrínseca. Já em relação à atividade, o *Agon* se caracteriza pela disputa, de modo geral. “Por tanto, siempre se trata de una rivalidad em torno de una sola cualidad (rapidez, resistencia, vigor, memoria, habilidad, ingenio, etc.) (...)” (CAILLOIS, 1986, p.42).

Em relação ao primeiro conjunto de características, as atividades de oposição podem corresponder ou não a elas, ou seja, podem ser ou não jogos. São *Agons* em potencial. Em relação ao segundo, elas se caracterizam por uma disputa, mas não qualquer disputa. Não basta estar um contra o outro. As atividades de oposição possuem características que lhes dão especificidade. Resumidamente, elas se diferenciam quanto à direção do confronto. Tentarei explicar, citando três atividades consideradas como disputa, porém com direções de confronto diferentes: corrida, pega - pega e futebol. Na primeira, os oponentes estão lado a lado e o desempenho de um não interfere (ou interfere muito pouco) no desempenho do outro. A interação deles ocorre de tal maneira que é possível, por exemplo, que a disputa ocorra com um oponente correndo de cada vez. Não há, nesta atividade, o ataque e a defesa, mas apenas uma comparação de resultados. Na segunda, a ação de um depende da ação do outro durante a atividade, constituindo uma relação de perseguição. Assim, existe uma disputa na qual um lado somente ataca e o outro somente defende. No terceiro caso, que corresponde a uma atividade de oposição, os oponentes situam-se frente a frente, no sentido de que ambos atacam e defendem ao mesmo tempo. O quadro a seguir ilustra estas três possibilidades de disputa (oposição, perseguição e comparação, respectivamente).



Quadro 1

Direção da disputa nas atividades que correspondem (em parte) ao conceito de Agon: oposição, perseguição e comparação.

As atividades de oposição caracterizam-se por uma disputa (na qual a vitória de um indivíduo ou grupo depende do fracasso do outro) e por uma relação simultânea de ataque a um alvo adversário e de defesa de um alvo próprio. Como exemplos, temos as várias modalidades de Luta e também o futebol, o basquetebol, o ping-pong e outras práticas corporais. Consideram-se também atividades que não pertencem à cultura corporal, por exemplo, o xadrez, a dama, os embates científicos (discussões nas quais um indivíduo defende seu ponto de vista e ataca o do outro) etc. Além disso, como vimos, as atividades de oposição podem ser jogos, mas também atividades da chamada “vida real”<sup>8</sup>.

Esta classificação, referente às atividades de oposição, tem grande importância para este trabalho. Ficaria muito vago considerar a Luta apenas como disputa, como um *Agon* em potencial. Isto, pois a lógica específica da oposição, da disputa frente a frente, do ataque e defesa mútuos e simultâneos, implica certos princípios operacionais e estratégicos que não existem em todas as atividades que envolvem disputa, mas apenas nas que se encaixam no conceito de atividade de oposição. Sem esta classificação, seria mais difícil enxergar uma determinada forma de organização reproduzindo-se em diferentes âmbitos, aparentemente diferentes. Considerar a Luta apenas como disputa implicaria desconsiderar

<sup>8</sup> Caillois (1986) utiliza o termo “vida real” referindo-se às atividades que, apesar de regradas e separadas em espaço e tempo, não são jogos. Não concordo com a escolha deste termo, pois considero o jogo tão real quanto, por exemplo, o trabalho. Apesar disso, reconheço que, desta forma, o autor distingue dois âmbitos que são, de fato, distinguíveis.

um nível sistêmico importante, criando assim, um espaço vazio e incerto, no qual se perderiam de vista características essenciais.

A Luta é uma atividade de oposição. Possui uma organização comum às atividades que compõem este universo e, em consequência disso, compartilha com elas princípios também comuns. Porém, antes de abordar tais princípios, caracterizarei a Luta em sua especificidade, ou seja, quanto às particularidades que a diferenciam das outras atividades de oposição.

#### 4. Especificidades da Luta

Além de ser uma atividade de oposição, a Luta, segundo Pucineli et al. (2005), possui como especificidades a ação dirigida a alvos intrínsecos aos indivíduos e a inexistência de uma condição determinante de quem pode ou não finalizar o ataque. Em muitas lutas, a finalização pode se dar, inclusive, simultaneamente. O que difere a Luta de outras atividades de oposição, pertencentes à cultura corporal (como o futebol, o basquetebol e o voleibol, por exemplo), é que nestas práticas, os alvos a serem atacados e/ou defendidos localizam-se extrinsecamente aos jogadores (gol, cesta, chão) e a condição para a finalização do ataque é a posse da bola.

Além destas características específicas da Luta, válidas para todas as modalidades, outras características permitem que se definam **quatro orientações de Luta**, em função da relação dos lutadores com o alvo e a meta. Alvo é o segmento a ser atingido e/ou defendido e meta, o objetivo da ação. Nakamoto et. al. identificaram “duas formas de relação com o alvo – *tocando e segurando* –, e duas formas de relação com a meta – *direta e indireta*” (2004, p.1250). Atinge-se o alvo, ou o oponente, tocando-o ou segurando-o. Porém, a meta é direta quando o objetivo satisfaz-se atingindo o alvo e indireta quando isto é apenas uma condição para alcançá-la. Estas quatro variantes se combinam em pares, formando quatro orientações:

AÇÃO	META
Toque	Direta
	Indireta
Agarre	Direta
	Indireta

Quadro 2

Orientações de Luta

Os modelos esportivizados serão úteis como exemplos das orientações de Luta devido ao conhecimento amplamente difundido de suas modalidades. Porém, esta classificação não se restringe ao contexto esportivo, mas abrange o fenômeno Luta integralmente.

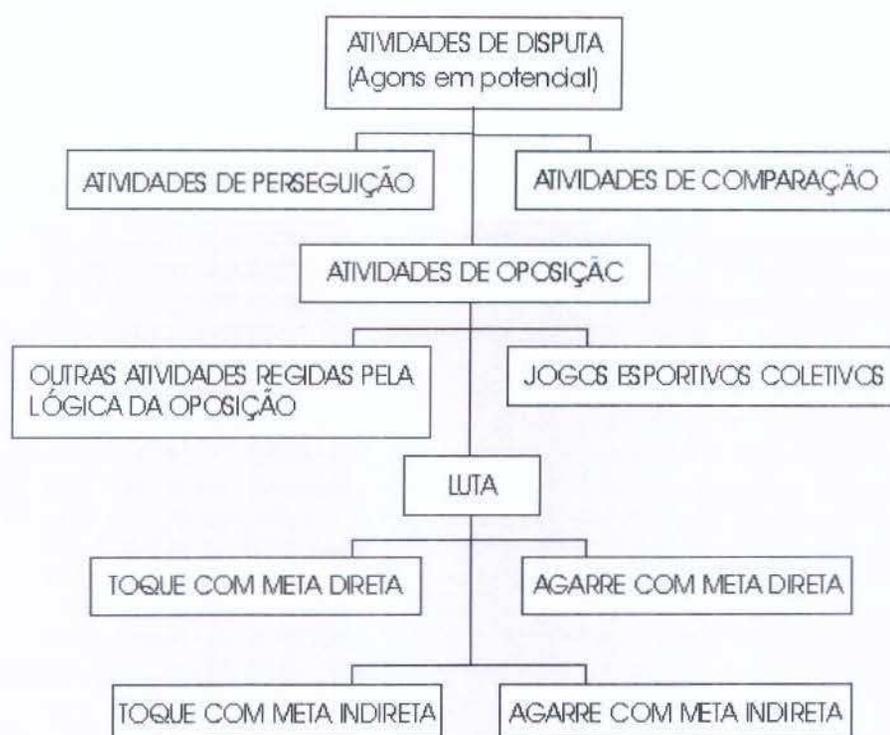
- Um exemplo de luta que utiliza o toque com meta direta é o *Tae Kwon Do* esportivo<sup>9</sup>, no qual o objetivo dos chutes e socos é apenas atingir o oponente. Uma atividade cuja meta é tocar com as mãos o ombro do oponente e impedir que ele faça o mesmo é também uma Luta que utiliza o toque com meta direta.
- Uma luta que utiliza o toque com meta indireta é o boxe, salvo que a vitória pode também ser obtida por pontuação direta. O objetivo é derrubar o oponente, ou seja, colocá-lo em um lugar utilizando-se para isso os socos. No *Tae Kwon Do* esportivo a vitória e também os pontos podem ser obtidos pelo chamado *knock down*, o que caracteriza uma meta indireta. Nada impede que uma modalidade abranja duas, três, ou todas as orientações, o que comumente ocorre.
- Um exemplo de luta que utiliza o agarre com meta direta é o jiu-jitsu, no qual as chaves, torções, imobilizações e demais tipos de agarre, quando executados de forma adequada, bastam para que se atinja o objetivo (meta direta). A conhecida “luta de polegares” é uma luta de agarre com meta direta.
- Por último, um exemplo de luta que utiliza o agarre com meta indireta é o Judô, no qual o agarre é apenas uma condição para que se projete o adversário ao solo, alcançando-se assim a meta. No judô também existe a possibilidade de vitória por imobilização, o que caracteriza uma luta de agarre com meta direta. O “braço de ferro” é outro exemplo de luta de agarre com meta indireta.

Nota-se que tais orientações são baseadas nos diferentes tipos de relações possíveis entre os oponentes e não na especificidade de gestos técnicos. Agarre e toque podem se dar de inúmeras maneiras, tal como as metas direta e indireta. Considerando as orientações de Luta a partir da idéia de níveis sistêmicos, verifica-se que elas representam, cada uma, um

---

<sup>9</sup> A especificação “esportivo” é necessária uma vez que o *Tae Kwon Do*, em sua história, abrange um contexto que vai além do esporte e também não se restringe à Luta, abrangendo outras práticas corporais combativas.

nível que abrange certas modalidades de Luta, mas não todas. Cada orientação é parte do todo chamado Luta que, por sua vez, é parte do universo das atividades de oposição. Assim, as orientações de Luta apresentam também particularidades e generalidades, afirmando-se como todo e integrando-se como parte. O quadro a seguir apresenta um resumo do que foi exposto até agora neste trabalho.



Quadro 3

### A Luta como parte e como todo

Assim, entende-se a Luta primeiramente como uma disputa, um *agon* em potencial, uma vez que pode ou não ser Jogo. A Luta pertence a um tipo específico de disputa, caracterizado pela oposição. Outras disputas são regidas por outras lógicas, como a da perseguição e a da comparação. A Luta possui ainda certas características específicas que permitem diferenciá-la em meio a outras atividades de oposição e, por fim, divide-se em quatro orientações segundo a relação do lutador com o alvo e com a meta. A área em cinza é relativa aos princípios e às estratégias de oposição que, devido à semelhança estrutural,

estão presentes em todas as atividades regidas por esta lógica. Tais conteúdos serão tratados a seguir.

## 5. Princípios de Oposição

Em 1994, Claude Bayer, um autor francês que estuda os chamados Jogos Esportivos Coletivos<sup>10</sup>, publicou uma obra intitulada “O Ensino dos Desportos Colectivos” (original: L'Enseignement des Jeux Sportifs Collectifs), na qual apresenta os “princípios operacionais”, comuns ao futebol, ao basquetebol, ao handebol e a outras práticas corporais que correspondem a uma estrutura semelhante a estas. Segundo ele, por possuírem uma estrutura comum, tais atividades reproduzem também princípios comuns.

Quanto à estrutura, os tais “Jogos Esportivos Coletivos” possuem certas características “invariantes”, sejam elas: duas equipes em oposição dentro de um determinado espaço; um alvo a atacar e outro a defender (gol, cesta etc.); e um implemento (normalmente uma bola) com o qual se deve atingir o alvo. Tais “Jogos” são também atividades de oposição, pela existência do ataque e defesa mútuos e simultâneos, porém, particularizam-se pela ação dirigida a alvos extrínsecos aos indivíduos (ao contrário da Luta na qual o alvo é intrínseco). Os princípios operacionais, comuns às atividades que obedecem a esta estrutura, são as possibilidades de ação no ataque e na defesa, válidas a todas as modalidades.

Os princípios operacionais de ataque são: conservação da posse da bola e progressão para a baliza adversária, com o objetivo de alcançar a finalização.

Os princípios operacionais da defesa são: impedir a progressão adversária e recuperar a posse da bola com o objetivo de impedir a finalização do oponente.

As lutas possuem também uma semelhança estrutural e, portanto, princípios de ataque e defesa válidos para todas as modalidades. Porém, o que eu chamo de **princípios de oposição** não são relativos apenas à Luta, mas às atividades de oposição de modo geral, incluindo os chamados “Jogos Esportivos Coletivos”. Isto, pois não dependem da estrutura

---

<sup>10</sup> Pelos conceitos apresentados anteriormente de Esporte e de Jogo, saliento que não considero adequado o nome “Jogos Esportivos Coletivos” para designar as atividades em questão, uma vez que, como foi dito, atualmente o Esporte retira o caráter de jogo das práticas corporais.

específica da Luta (ação dirigida a alvos intrínsecos aos oponentes e inexistência de uma condição determinante de quem pode ou não finalizar o ataque), mas da estrutura geral das atividades de oposição (ataque e defesa mútuos e simultâneos). Assim, as relações de ataque e de defesa, em todas as atividades de oposição, reproduzem os mesmos princípios.

Antes de apresentar estes princípios, definirei os conceitos de ataque e de defesa para as atividades de oposição. Verifica-se que Bayer (1994) considera como ataque e defesa, respectivamente, a posse e a não posse da bola. Tal conceituação não será útil a este trabalho, pois refere-se exclusivamente aos chamados Jogos Esportivos Coletivos. Porém, os conceitos de ataque e de defesa que apresentarei valem também para tais “Jogos”. Nestes, é certo que apenas a equipe que está com a bola pode finalizar o ataque. Porém, acredito que ataque e defesa ocorram simultaneamente, em todo tempo, com ou sem a posse da bola. Portanto, o que ele chama de princípios operacionais de ataque, por exemplo, eu prefiro chamar de princípios operacionais da equipe que tem a posse da bola.

Para este trabalho, considera-se ataque, a relação do indivíduo com a meta que ele deve alcançar e defesa, a relação do indivíduo com a meta que seu oponente deve alcançar. Assim, em todo momento, durante uma atividade de oposição, o indivíduo ou grupo ataca e defende, pois em todo momento relaciona-se, ao mesmo tempo, com a meta que deseja alcançar e com a meta que seu oponente deseja alcançar.

Porém, enquanto atacante, ou seja, em relação à meta que deve alcançar, o indivíduo ou grupo pode estar mais ofensivo ou mais inofensivo quando, respectivamente, adota uma postura que, diretamente, permite em maior ou em menor grau que ele alcance a meta. Já como defensor, ou seja, em relação à meta que seu oponente deseja alcançar, o indivíduo ou grupo pode estar mais defensivo ou menos defensivo quando, respectivamente, adquire uma postura que, diretamente, impede em maior ou em menor grau que seu oponente alcance a meta. O termo “diretamente” é necessário, pois, enxergando uma situação de luta através da interdependência com outras situações, indiretamente, uma postura inofensiva pode levar o lutador a alcançar sua meta.

Em suma, o ataque varia entre a ofensividade e a inofensividade, enquanto a defesa varia entre a defensividade e a indefensividade. Mas, uma vez que ataque e defesa ocorrem simultaneamente e em todo momento no qual se realiza a atividade, a postura do indivíduo ou grupo em um determinado momento deve ser vista a partir do conjunto de duas variáveis, uma de ataque e outra de defesa. Porém, a ofensividade do ataque normalmente implica indefensividade da defesa. O lutador que fica ofensivo pode obter a vitória, mas fica exposto à ofensividade do oponente. A defensividade da defesa normalmente implica inofensividade do ataque. O lutador que se posiciona defensivamente impede que seu oponente alcance a meta, porém não pode obter a vitória desta maneira. Isto corrobora o conhecido ditado “para vencer é necessário se arriscar a perder”<sup>11</sup>. Esta frase, um clichê, é, justamente por isto, interessante, pois mostra como um mesmo princípio pode ser aplicado a situações aparentemente diferentes.

Consideram-se, a princípio, duas posturas: Ofensiva / Indefensiva e Defensiva / Inofensiva. Porém, existe um contínuo de variação entre as duas, o que leva a considerar uma postura intermediária, entre a defensividade e a indefensividade, e entre a ofensividade e a inofensividade. Pode-se considerar que ela possui todas as variáveis, porém que sua ofensividade não é tão ofensiva, sua indefensividade não é tão indefensiva, sua defensividade não é tão defensiva e sua inofensividade não é tão inofensiva.

O quadro da página seguinte descreve as diversas situações de oposição possíveis a partir da combinação entre estas três posturas.

---

<sup>11</sup> “Sun Tuz: A invencibilidade reside na defesa; a possibilidade de vitória no ataque” (Cardoso & Gerhardt, 1996, p.43).

<b>OPONENTE "A"</b>	<b>OPONENTE "B"</b>	<b>SITUAÇÃO</b>
Postura Ofensiva / Indefensiva	Postura Ofensiva / Indefensiva	Equivalência: Ambos estão ofensivos e indefensivos, podendo atingir e ser atingidos.
Postura Ofensiva / Indefensiva	Postura Intermediária	Equivalência: A relação entre a grande ofensividade de "A" e a defensividade mediana de "B" equivale à relação entre a Ofensividade mediana de "B" e a Grande indefensividade de "A".
Postura Ofensiva / Indefensiva	Postura Defensiva / Inofensiva	Equivalência: A grande ofensividade de "A" é neutralizada pela grande defensividade de "B", enquanto a grande inofensividade de "B" não atinge a grande indefensividade de "A".
Postura Intermediária	Postura Intermediária	Equivalência: Ambos estão igualmente ofensivos, defensivos, indefensivos e inofensivos, de forma mediana.
Postura Intermediária	Postura Defensiva / Inofensiva	Equivalência: A relação entre a ofensividade mediana de "A" e a grande defensividade de "B" equivale à relação entre a grande inofensividade de "B" e a pequena defensividade de "A". Há um excesso de defensividade em ambos.
Postura Defensiva / Inofensiva	Postura Defensiva / Inofensiva	Equivalência: não há ofensividade.

(Quadro 4)

Não desejo passar uma visão estanque da Luta. Considero a existência de uma infinita gama de situações, porém, que se desenrolam a partir da variedade de combinações apresentada. Desejo, com isso demonstrar a tendência ao equilíbrio, ao empate, uma igualdade de condições, que se dá de três formas: ausência de ofensividade de ambos os

lados, gerando um empate onde nenhum dos oponentes alcança a meta; uma ofensividade neutralizada por uma defensividade, na qual, novamente, nenhum dos dois alcança a meta; duas ofensividades equilibradas, gerando um empate onde ambos alcançam a meta. Esta situação de equilíbrio, porém, é incompatível com o objetivo das atividades de oposição. Se o equilíbrio se mantivesse sempre, não seria possível estabelecer um vencedor e um perdedor. Assim, a pergunta que se faz pertinente é: como quebrar este equilíbrio? Porém, antes de respondê-la, apresentarei os princípios de oposição no modo como eles se reproduzem na Luta, especificamente.

Na Luta, as posturas estão relacionadas com a ação do lutador. Esta ação é constituída, por um lado, pela relação do lutador com os alvos (que se defende e que se ataca) e, por outro, pelo seu deslocamento. Em relação aos alvos, considera-se **ação ofensiva** a ação que visa diretamente atingir a meta. É a finalização do ataque (golpe, ou técnica de ataque) que pode ou não ser bem sucedida. Considera-se **ação defensiva** a ação que visa diretamente impedir que o oponente atinja a meta. É a finalização da defesa (técnica de defesa) que pode ser ou não bem sucedida. Em relação ao deslocamento, a ação varia entre o **avanço** e o **recoo**. Agrupando em pares estas variantes, para estabelecer a relação com as posturas, chega-se ao seguinte resultado:

<b>Ação</b>	<b>Postura</b>
Avanço ofensivo	Ofensiva / Indefensiva
Avanço defensivo	Intermediária
Recoo ofensivo	Intermediária
Recoo defensivo	Defensiva / Inofensiva

(Quadro 5)

Em suma, os princípios de oposição na Luta constituem-se de quatro formas de ação que correspondem, cada uma, a uma das três posturas. Assim, o indivíduo ou grupo pode avançar ofensivamente, ficando assim ofensivo e indefensivo; pode avançar defensivamente, ficando com uma postura intermediária; pode recuar ofensivamente,

ficando também em uma postura intermediária; e pode recuar defensivamente, ficando defensivo e inofensivo.

O conhecimento dos princípios e de suas implicações permite a leitura das várias situações que ocorrem durante uma Luta. Esta leitura pode ser feita verificando-se a interação entre os oponentes, resultante das ações adotadas por ambos em um determinado momento e das posturas conseqüentes. Isto cria uma gama de possibilidades, como se verá no quadro apresentado na página seguinte.

OPONENTE "A"	OPONENTE "B"	SITUAÇÃO
Avanço ofensivo	Avanço ofensivo	Equivalência: ambos podem atingir e ser atingidos (ofensivos e indefensivos).
Avanço ofensivo	Avanço defensivo	Oponente "A" em vantagem, pois sua grande ofensividade é maior que a defensividade mediana de "B". Este possui uma ofensividade média, mas esta é caracterizada pelo avanço apenas e não por uma ação ofensiva, de modo que "B" não explora a grande indefensividade de "A".
Avanço ofensivo	Recuo ofensivo	Equivalência: a união entre a ofensividade mediana de "B" e a grande indefensividade de "A", equivale à união entre a grande ofensividade de "A" e a defensividade mediana de "B".
Avanço ofensivo	Recuo defensivo	Equivalência: postura defensiva de "B" neutraliza a postura ofensiva de "A".
Avanço defensivo	Avanço defensivo	Equivalência: nada acontece, pois não há ofensividade de nenhum dos lados.
Avanço defensivo	Recuo ofensivo	Equivalência: "A" neutraliza o ataque de "B", pois a defensividade mediana do primeiro equivale à ofensividade mediana do segundo.
Avanço defensivo	Recuo defensivo	Equivalência: nada acontece. Não há ação ofensiva.
Recuo ofensivo	Recuo ofensivo	Equivalência: ambos podem atingir a meta. Ofensividade mediana e indefensividade mediana de ambos os lados.
Recuo ofensivo	Recuo defensivo	Grande defensividade de "B" maior que ofensividade mediana de "A".
Recuo defensivo	Recuo defensivo	Equivalência: nada acontece, não há ofensividade.

(Quadro 6)

Nota-se que, na maioria dos casos, a situação de equivalência se mantém, exceto na situação "avanço ofensivo X avanço defensivo", na qual tem vantagem o primeiro e na situação "recuo ofensivo X recuo defensivo", no qual se pode considerar um excesso de defensividade do segundo. Tendo em vista a situação geral, volto a considerar a pergunta feita anteriormente: como quebrar este equilíbrio?

Uma postura indefensiva e, ao mesmo tempo, inofensiva, do oponente, ou uma postura ofensiva e, ao mesmo tempo, defensiva, do lutador, caracterizariam um desequilíbrio que permitiria a este atingir sem ser atingido ou defendido. Porém, enquanto a primeira alternativa é improvável, a segunda é impossível. Neste sentido, não é possível quebrar este equilíbrio entre posturas, pois elas sempre se equivalem. O que veremos a seguir é que, na verdade, este equilíbrio não precisa ser quebrado. Como então é possível atingir sem ser atingido ou defendido?

## 6. Contribuições para um pensamento estratégico geral

Para responder a pergunta feita anteriormente, deve-se compreender que uma ação, qualquer que seja, pode ter êxito ou pode fracassar. O êxito é causado pelo acerto do lutador<sup>12</sup> e, ao mesmo tempo, pelo erro do seu oponente. Já o fracasso é causado pelo erro do lutador e, ao mesmo tempo, pelo acerto do oponente. Considero que, quando ambos erram ou quando ambos acertam não há êxito e nem fracasso. Porém, quando um acerta e o outro erra, é possível atingir sem ser atingido ou defendido. Assim, mesmo que ambos estejam ofensivos e indefensivos, se um lutador acertar e o outro errar, o que acertou atingirá seu oponente sem ser atingido. Da mesma forma, se o lutador, ofensivo e indefensivo, acertar, e o seu oponente, defensivo e inofensivo, errar, aquele atingirá sem ser defendido. É o erro que permite a vitória.

A ação defensiva acerta quando impede a ação ofensiva acertada do oponente e erra quando não consegue impedir. Isto ocorre quando, por exemplo, o lutador prioriza um ponto que não está sendo atacado. Neste caso, ele adota uma postura defensiva, ou seja, mobiliza-se para impedir que seu oponente alcance a meta, porém falha. Isto é diferente de estar com uma postura indefensiva.

A ação ofensiva do lutador acerta quando se direciona ao alvo, atingindo-o ou obrigando seu oponente a ficar defensivo. Ser defendido não implica, portanto, erro. A falha da ação ofensiva acontece diante da indefensividade do seu oponente, quando não consegue atingi-lo apesar deste não se mobilizar defensivamente.

Porém, pode-se considerar que dificilmente um lutador errará sua ofensividade diante de um oponente totalmente indefensivo. Isto se torna mais razoável se pensarmos na postura intermediária. Explorando o erro de um oponente ofensivo e indefensivo, um lutador, com uma postura intermediária, pode impedir, com uma defensividade mediana, a

---

<sup>12</sup> Os princípios estratégicos são válidos para todas as atividades de oposição, porém optei por me referir apenas à Luta neste capítulo.

grande ofensividade do seu oponente e, ao mesmo tempo, com sua média ofensividade, explorar a grande indefensividade do outro.

Assim, considerando a importância do erro na Luta, o que leva um lutador ao erro ou ao acerto? O acaso (se o lutador estiver alheio às situações de luta) e a inteligência<sup>13</sup>, esta última entendida aqui, na concepção de Garganta (1995, p.12), como a “(...) capacidade de adaptação a situações aleatórias e diversificadas (...)”. Esta adaptação é possibilitada por uma leitura das situações. Inteligência, neste caso, não se refere a algo inato (que uns têm e outros não, naturalmente), mas, sim, a uma capacidade de leitura das situações que pode ser aprendida, tal como se aprende a ler e escrever palavras. Através desta leitura e adaptação, o lutador pode explorar os erros do oponente sem errar. Porém, além de se adaptar às situações, o lutador pode também controlá-las, levando o seu oponente ao erro. Isto é feito por meio do pensamento estratégico.

Os princípios de oposição formam a base do pensamento estratégico. Nas atividades de oposição, o indivíduo que os reconhece pode utilizá-los de modo inteligente para poder controlar as situações, prevendo os movimentos do oponente e ficando, ao mesmo tempo, imprevisível. Segundo Lau & Ames (2004 p.84):

A previsão não é simplesmente a aplicação de experiências passadas ou de uma compreensão teórica adquirida aos problemas atuais de forma a repetir sucessos anteriores. Em vez disso, a previsão é a capacidade de ler uma situação, de transformar informações em significado, depois antever e manipular os fatores imprevisíveis como uma forma de reconfigurar as circunstâncias para sua própria vantagem.

O lutador usa a estratégia fazendo com que seu oponente, se ofensivo e indefensivo, erre sua ofensividade, e se defensivo e inofensivo, erre sua defensividade. O pensamento estratégico baseia-se no enganar por meio do fingimento<sup>14</sup>. Mostra-se um comportamento

---

<sup>13</sup> Consideram-se também diferenças fisiológicas entre os lutadores, ou seja, que um pode ser mais rápido, mais forte, mais flexível etc. que o outro, o que faz com que a vitória possa ser obtida através de uma vantagem e não necessariamente do êxito, no sentido no qual este termo foi empregado. Assim, em uma determinada luta, por exemplo, numa situação em que os dois oponentes ficam ofensivos e vulneráveis ao mesmo tempo, e ambos acertam, é provável que vença o mais forte.

<sup>14</sup> “Sun tzu: Toda arte militar baseia-se no ardil. Poranto, quando és capaz, finge incapacidade; quando és ativo, finge inatividade. Quando perto, dá mostras de que estás longe; quando longe, de que estás perto. Prepara

falso que não corresponde às reais intenções do lutador, fazendo com que o oponente aja da maneira desejada e conduzindo-o ao erro. Neste sentido, identifiquei algumas possibilidades do “fingir” que podem se reproduzir nas atividades de oposição.

Fingir ofensividade onde se está inofensivo e inofensividade onde se está ofensivo é uma forma de fazer com que o oponente concentre sua ação defensiva em um ponto que não está sendo atacado. O lutador adota uma postura ofensiva / indefensiva e seu oponente uma postura defensiva / inofensiva. Porém, aquele conduz este ao erro, tornando possível atingi-lo sem ser defendido. Em suma, atinge-se onde não se defende, defende-se onde não se atinge. As ações ofensivas, desta forma, concentram-se no momento certo, ao invés de serem desperdiçadas de forma infrutífera. Quanto mais consciente o lutador estiver das situações de luta, menos esforço empregará para alcançar o seu êxito.

Fingir vulnerabilidade onde se está defensivo e defensividade onde se está vulnerável<sup>15</sup> é uma forma de fazer com que o oponente concentre sua ação ofensiva em um ponto que está sendo defendido. Assim, o oponente adquire uma postura ofensiva e indefensiva e o lutador, mesmo com uma postura intermediária, consegue se defender completamente. Ele controla a ofensividade do oponente, fazendo-o desperdiçar sua grande ofensividade em um ponto que não precisa de muito esforço para ser defendido. Assim, uma defensividade mediana ou mesmo pequena consegue defender a grande ofensividade. Por outro lado, o lutador fica livre para explorar a grande indefensividade de seu oponente. Da mesma forma que no ataque, o lutador na defesa, sabendo onde e quando o oponente irá atacar, fará o mínimo de esforço para se defender. Porém, existem três tipos de ações defensivas. Uma consiste em aplicar uma força oposta à força do outro. Esta força pode ser de tração ou de contração, dependendo do tipo de ação ofensiva. O defensor neutraliza a ofensividade do oponente utilizando a mesma quantidade de força que ele. Neste caso, a ofensividade é bruscamente paralisada e, conseqüentemente, a indefensividade do outro se encerra mais rapidamente. Além disso, mobilizando-se defensivamente, o lutador fica

---

uma isca para o inimigo a fim de ludibriá-lo; finge desordem e fissa. Finge inferioridade e encoraja-lhe a arrogância” (CARDOSO & GERHARDT, 1996, p. 17-18).

<sup>15</sup> “Sun Pin: Apresentar ao inimigo tropas esfarrapadas, mas vestidas e mal disciplinadas é a forma de dar ao inimigo a isca para iniciar uma perseguição.” (LAU & AMES, 2004, p. 65).

inofensivo. O oponente pode continuar atacando enquanto o lutador estiver, deste modo, se defendendo. É uma situação onde há um esforço desnecessário dos dois lados e na qual, certamente, vencerá aquele que tiver vantagens físicas. O lutador que se defende apenas desta maneira dificulta a ação estratégica. Os outros dois tipos de defesa consistem em esquivar-se do ataque e em redirecioná-lo para fora do alvo. Em ambos os casos o defensor não se contrapõe à força do oponente, mas se adapta a ela. Desta forma, a ofensividade do oponente não é neutralizada, ou seja, ela continua, porém em uma direção errada, de modo que não oferece perigo, mas ainda implica indefensividade. Esta forma de ação defensiva permite que uma postura menos defensiva (intermediária) seja suficiente contra uma postura ofensiva do oponente, permitindo atingir sem ser atingido.

Estas estratégias podem ser mais eficazmente utilizadas da seguinte forma: quando, por exemplo, o oponente erra sua ação ofensiva, o lutador pode explorar a indefensividade deste sem o perigo de ser atingido. Porém, ao se dar conta do erro, a tendência é que o oponente procure o mais rapidamente estabelecer-se em uma postura defensiva. O lutador que observa esta ânsia do oponente, ou seja, que prevê a intenção deste em ficar defensivo, pode esperar por um momento mais oportuno para tentar atingi-lo. Assim, neste momento, ele finge ofensividade, pois o oponente, preocupado em ficar defensivo, será facilmente enganado. O fingir ofensividade, utilizado desta forma, tem maior chance de êxito do que se utilizado isoladamente. Isto, pois nesta situação o oponente está preocupado em ficar defensivo antes mesmo do lutador agir.

Da mesma forma, se o lutador apenas mostrar-se vulnerável ao seu oponente, este irá desconfiar de um fingimento. O oponente deve acreditar na vulnerabilidade que enxerga no lutador para tentar explorá-la. Quando o lutador fica ofensivo e indefensivo, o oponente enxerga esta vulnerabilidade. Assim, se neste momento o lutador fingir vulnerabilidade, o oponente ficará convencido de que aquela é uma vulnerabilidade real.

As estratégias são eficazes nos momentos de apreensão, nos quais o oponente já está intencionado a ficar ofensivo ou defensivo. Não se finge vulnerabilidade para que o oponente fique ofensivo, mas sim para controlar sua ofensividade latente. Não se finge

ofensividade para que ele fique defensivo, mas sim para enganar sua defensividade latente. Isto, pois as estratégias devem ser utilizadas de acordo com a leitura que é feita da situação. Sem esta leitura a estratégia fica mecanizada. O indivíduo pode, por exemplo, aprender os movimentos que constituem o fingir uma ação ofensiva em uma determinada modalidade de luta e executa-los sem “inteligência”. Neste sentido, o lutador não deve criar uma estratégia para si, mas sim uma para cada luta (informação verbal)<sup>16</sup> e, para isso, deve estar preparado para a imprevisibilidade.

Em suma, um lutador que, diante de um oponente ofensivo, apenas fica defensivo sem fingir, não consegue prever os ataques. Aumenta, assim, a chance de ser atingido, ou mesmo enganado. Um lutador que, diante de um oponente defensivo, fica ofensivo sem antes fingir ofensividade, terá facilmente os golpes defendidos<sup>17</sup>. Quando o oponente está defensivo, o lutador não deve desperdiçar suas ações ofensivas. Ao invés disso, ele deve fingir ofensividade para que o oponente permaneça tenso em sua defesa, confundindo-o e fazendo-o errar a defensividade. Quando o oponente estiver ofensivo, o lutador deve encorajar sua ofensividade fingindo-se vulnerável, para que ele desperdice suas ações ofensivas em ações previsíveis. No primeiro caso o lutador ameaça, confundindo a defesa do outro e, no segundo, encoraja-o para prever seu ataque.

Metaforicamente, a pedra e a água ilustram estas situações. A pedra representa, no ataque, a ação ofensiva e, na defesa, a neutralização. Ela tem uma forma definida e também uma direção. Por isso não se adapta às situações. Num conflito entre duas pedras, vencerá a mais forte. A água representa a adaptabilidade. No ataque, infiltra-se na defesa do oponente, pois espera pelo melhor momento, procurando, até encontrar, uma fresta pela qual pode passar. Na defesa, ela envolve a ofensividade do oponente, sem criar resistência. Ela não tem forma definida, por isso tem todas as formas. O lutador deve ser como a água e como a pedra durante uma luta, de modo a adaptar-se e impor-se na medida certa<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup> Fornecida por Fabrício Boscollo Del Vecchio.

<sup>17</sup> “Sun Pin 6: Assim, vá à guerra no momento apropriado e não tenha a necessidade de convocar as tropas uma segunda vez” (LAU & AMES, 2004, p. 46). Para a Luta, isso significa atacar somente quando a defesa do oponente estiver adequadamente vulnerável.

<sup>18</sup> “Sun Pin: Dominar aquele que tem forma por meio do que não tem forma constitui uma operação surpresa.” (LAU & AMES, 2004, p. 49).

Para Finalizar este capítulo, citarei alguns trechos do prefácio da obra “Sun Tzu: a arte da guerra” (CARDOSO & GERHARDT, 1996), escrito por Griffith (1996), apresentando alguns princípios estratégicos que podem ser transferidos para a Luta. Para isto, deve-se pensar a guerra (no modelo retratado na obra) como a disputa entre dois reinos e não apenas entre dois exércitos. As ações destes são mais como as técnicas de defesa e de ataque nas lutas. Tal como em uma luta não há, em alguns momentos, ações ofensivas e defensivas, na guerra, nem sempre os exércitos estão em ação. Neste sentido:

Na visão de Sun Tzu, o exército era o instrumento que desfechava o *coup de grâce* em um inimigo já tornado vulnerável. Antes do início das hostilidades, agentes secretos cuidavam de romper as alianças do inimigo e realizavam diversas atividades subversivas. Suas missões compreendiam espalhar falsos rumores e informações enganosas, corromper e subverter oficiais, criar e aumentar a discórdia interna e sustentar quintas-colunas. (GRIFFITH, 1996 p.10).

Assim, “(...) o exército vitorioso ataca um inimigo desmoralizado e derrotado” (GRIFFITH, 1996 p. 10). Da mesma forma, em uma luta, a estratégia é utilizada para enganar o oponente e criar o momento certo para a ação ofensiva. Agir diretamente, sem estratégia e sem uma adaptação às situações faz com que predomine o equilíbrio descrito anteriormente. Deste modo, o resultado é decidido pelo acaso ou pela vantagem física e a luta se estende de modo tenso e cansativo, com muito desperdício de ações. Na concepção de Sun Tzu:

(...) o estrategista habilidoso deve ter a capacidade de subjugar o exército inimigo sem lutar contra ele, invadir cidades sem sitia-las, derrubar governos sem o uso de espadas sangrentas. Sun Tzu tinha plena consciência de que um combate envolve muito mais que o confronto entre homens armados. “Os números, isoladamente”, afirma, “não representam qualquer vantagem”. Ele atribuiu maior importância aos aspectos morais, intelectuais e circunstanciais envolvidos na guerra do que propriamente aos físicos, e advertiu reis e comandantes para que não depositassem sua confiança única e exclusivamente no poderio militar. Não concebia a guerra como massacre e destruição; conquistar deixando tudo intacto, ou tão intacto quanto possível, era o maior objetivo da estratégia empregada. Sun Tzu estava convencido de que o planejamento cuidadoso, baseado em informações confiáveis sobre o inimigo, contribuiria para uma decisão militar rápida. Ponderou o efeito da guerra sobre a economia e, sem sombra de dúvida, foi o primeiro a observar que a inflação dos preços era uma consequência inevitável das operações militares. “Nenhum país”, escreveu, “jamais se beneficiou de uma guerra prolongada” (GRIFFITH, 1996 p.9-10).

A inflação dos preços em consequência de uma guerra demorada pode ser equiparada com o desgaste físico em uma luta demorada. Em ambos os casos, uma leitura adequada das circunstâncias permitiria uma ação mais acertada e econômica. O que torna possível esta transferência de princípios da Guerra para a Luta é, primeiramente, o fato de ambas serem atividades de oposição e, em segundo lugar, o fato de que os princípios descritos por Sun Tzu não se baseiam em aspectos superficiais, transitórios, mas em uma essência que perpassa a guerra. A obra de Sun Tzu se mantém, por este motivo, atual, adequando-se aos diversos âmbitos da nossa sociedade que, de maneira geral, tem se caracterizado por uma extrema competitividade. Não considero, no entanto, que este conhecimento seja moralmente ruim. Todos os conhecimentos são armas em potencial. O direcionamento e os valores com os quais eles são transmitidos, dependem dos contextos nos quais eles se encontram inseridos.

### Considerações finais

Prosseguindo com a discussão iniciada anteriormente, finalizo este trabalho posicionando-me em relação aos valores que eu considero corretos. Não pretendo manter-me em uma posição de neutralidade quanto a um direcionamento para tais conhecimentos sobre a Luta. De acordo com o que afirmei no segundo capítulo, este trabalho faz parte de uma tendência de se enxergar a totalidade dos fenômenos. Tendência esta que se contrapõe ao reducionismo mecanicista, à alienação e à ênfase na dominação, buscando o equilíbrio entre a integração e a auto-afirmação. Posiciono-me, portanto, de acordo com os valores que correspondem à concepção sistêmica. Assim sendo, apesar de ser a Luta uma atividade de oposição, defendo sua prática nos contextos em que ela pode ser entendida como Jogo, na concepção de Caillois (1989) apresentada anteriormente. Defendo a prática por si mesma, o desejo de vitória dentro das regras, o desapego, a improdutividade e a liberdade. Em meio ao desequilíbrio que caracteriza a sociedade atual, na qual a integração encontra-se subordinada à dominação, entendo que praticar uma luta como Jogo corresponde ao inverso desta situação.

Retomando a pergunta inicial “o que diz o ser humano que luta?”, dois caminhos foram indicados para esta resposta, mas apenas um foi trilhado neste trabalho, referente à Luta e não às lutas. Assim, independente do contexto no qual é realizada uma luta, o ser humano que, desta forma, se comunica com outro, domina, engana e controla, consciente ou inconscientemente, seja por jogo, por brincadeira, por ritual, por guerra, por profissão ou por desejo de poder.

Como afirmei inicialmente, este trabalho é mais uma viagem, mais um passo nos estudos sobre a Luta. Um passo especial, com o qual concluo o curso de Licenciatura em Educação Física, apresentando um pouco do muito que aprendi e construí, durante este tempo, com professores e amigos. Um passo sistêmico, que possui particularidades dentro de uma totalidade maior. Um passo único, como todos os outros desta caminhada.

## Referências bibliográficas

- BAYER, C. *O Ensino dos Desportos Colectivos*. Lisboa, Dinalivro, 1994.
- BRACHT, V. Esporte, história e cultura. In: Proni, M. & Lucena, R. *Esporte, História e Sociedade*. Campinas, Autores associados, 2002.
- BRACHT, V. *Educação Física e Ciência: cenas de um casamento (in)feliz*. Ijuí, Editora Unijuí, 1999.
- CAILLOIS, R. *Los Juegos Y Los Hombres, La Máscara Y El Vertigo*. México, D.F., Fondo de Cultura Econômica, S.S. de C.V., 1986.
- CAPRA, F. *O Ponto de Mutação*. São Paulo, Cultrix, 1982.
- CAPRA, F. *A Teia da Vida*. São Paulo, Cultrix, 1996.
- CARDOSO G. & GERHARDT, B. *A arte da guerra, Sun Tzu*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1996.
- DAOLIO, J. *Educação Física e o Conceito de Cultura*. Campinas, Autores associados, 2004.
- DAOLIO, J. Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos – modelo pendular a partir das idéias de Claude Bayer. In: *Revista Brasileira Ciência e Movimento*, Brasília, v.10, n.4, p. 99-104, Outubro 2002.
- ESPARTERO, J. Aproximación historico-conceptual a los deportes de lucha. In: VILAMÓN, M. *Introcución al Judo*. Barcelona, Editorial Hispano Europea, S.A. 1999.
- GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In: Graça, A. & Oliveira, J. *O ensino dos jogos desportivos*. Porto, Universidade do Porto, 1995.
- GRIFFITH, S. *Prefácio*. In: CARDOSO G. & GERHARDT, B. *A arte da guerra, Sun Tzu*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1996.
- HOBBSAWN, E. Quem é quem ou as incertezas da burguesia. In: HOBBSAWN, E. *A Era Dos Impérios, 1875 – 1914*. Paz e Terra, 1995, pp. 233 – 269.
- LAU, D. & AMES, R. *Sun Pin: a arte da guerra*. Rio de Janeiro, Record, 2004.
- NAKAMOTO, H. Ensino da Luta: Fundamentos para uma Concepção Sistêmica. In: *XIV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte. I congresso Internacional de Ciências do Esporte. Anais*. Porto Alegre, ESEF/UFRGS, pp. 1086-1096. [cd-rom], 2005 (b).

- NAKAMOTO, H. et al. Ensino de Lutas: Fundamentos para uma proposta sistematizada a partir dos estudos de Claude Bayer. In: 3º Congresso Científico Latino-Americano de Educação Física. Piracicaba, UNIMEP, p.1250. [cd-rom], 2004.
- NAKAMOTO, H. *Sistematização de uma Metodologia para o Ensino da Luta*. Pesquisa financiada pelo SAE, orientada pelo Prof. Dr. Jocimar Daolio. Campinas, UNICAMP, 2005(a).
- PUCINELI, F. et al. Luta: Conceituação e Classificação. In: XIV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte. I congresso Internacional de Ciências do Esporte. Anais. Porto Alegre, ESEF / UFRGS, p. 1128. [cd-rom], 2005.
- PUCINELI, F. *Sobre Luta, Arte Marcial e Esporte de combate: Diálogos*. Monografia de conclusão de curso. Campinas, UNICAMP, 2004.
- REID & CROUCHER. *O Caminho do Guerreiro: O paradoxo das artes marciais*. São Paulo, Cultrix, 2003.
- COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do Ensino de Educação Física*. São Paulo, Cortez, 1992.