

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/321385990>

Artes marciais e esportes de combate à luz da mitologia japonesa

Chapter · November 2017

CITATIONS

2

READS

431

2 authors:



Marcelo Alberto de Oliveira
University of São Paulo

50 PUBLICATIONS 25 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Kátia Rubio
University of São Paulo

148 PUBLICATIONS 709 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Martial Art [View project](#)



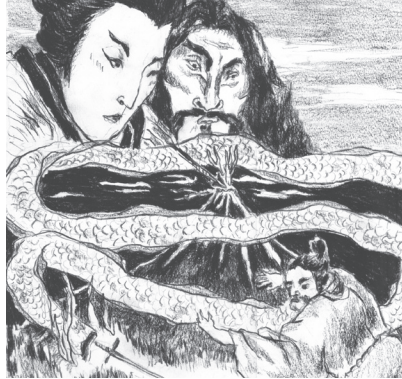
Karate e História do esporte [View project](#)

MARCELO ALBERTO DE OLIVEIRA

Artes Marciais e
esportes de combate
à luz da mitologia japonesa







INTRODUÇÃO

Por mais de 700 anos os guerreiros japoneses, conhecidos como samurais, foram os cavaleiros medievais do Japão. Deixaram como legado um código de ética e eram adeptos de espadas, arcos e flechas. Eram cavaleiros que defenderam o Japão e também guerreavam entre si por riquezas, poder e honra. Tinha uma ligação com a lealdade e serviço prestado para com um personagem que transitava, ora no senhor feudal, ora no xogum, ora no imperador. Na condição de classe combatente eram imbuídos de um espírito de guerra peculiar e que inspira até a contemporaneidade praticantes de artes marciais, bem como figuras de liderança como: professores, empresários, executivos de empresas dentre outros. A sensação de honra, que implica uma consciência viva de dignidade pessoal e valor, não pode deixar de caracterizar os samurais, nascidos e criados para valorizar os deveres e privilégios de sua profissão. (NITOB, 2004, p.19, tradução nossa).

Dentre as tradições mais antigas originadas dos samurais e preservadas pelos japoneses está, por exemplo, a Yabusame. Essa arte, uma forma cerimonial e sagrada, consiste em dominar a técnica de arquearia sobre um cavalo, tem mais de 1300 anos de existência e um dos seus objetivos consiste em atingir um alvo preso sobre um poste (as flechas que acertam os alvos são considerados amuletos sagrados). Foi adotada no século VII como forma de oração por paz e prosperidade, e na atualidade, é apresentada em festivais como ritual religioso.

A origem dos samurais é envolta em mistérios e especulação, e muito do que se sabe foi transmitido por tradição oral. Especula-se que há mil anos eles tenham surgido como guerreiros. Eram homens que defendiam um senhor dotado de poder e propriedades e que como, em contrapartida, recebiam terras pela sua bravura e lealdade. Muitos

dos combates visavam agregar mais terras para o senhor feudal e, conseqüentemente, para a família samurai.

Esses guerreiros recebiam influências do Budismo e do Xintoísmo (ou *shintóismo*) japonês e ao longo da afirmação como grupo criaram um estrito código de comportamento ao qual todos estavam submetidos. Entre os valores preconizados estavam a lealdade, a autodisciplina e a defesa da honra pessoal levando à criação de um imaginário heroico japonês – o samurai. Fazia parte desse mesmo código uma forma específica de lidar com a derrota frente ao inimigo – o ritual do *harakiri*¹ (ou *seppuku*) – cuja base se assentava na honra e no respeito mútuo. Hirano (2015, p.9) nos apresenta um pouco sobre esse ritual que ficou muito famoso no Período Feudal e que é lembrado até hoje: “se viessem a falhar ou cometessem um ato de desonra para si próprio, manchando o nome de seu senhor e familiares, ou se ele deixasse o seu senhor morrer por ineficiência, o samurai era ensinado a cometer o *harakiri*”.

Os samurais viriam a dominar o Japão e nestes 700 anos de história seus valores moldaram as bases políticas e sociais do país, marcando de forma permanente a identidade nacional japonesa. Neste contexto, no decorrer do século XIX e XX, a partir de uma reforma política, e visando uma melhora na industrialização do Japão, os grandes centros urbanos como a capital Tóquio passaram a constituir um novo Japão, preservando porém, tradições, costumes e rituais ancorados muitas vezes na mitologia japonesa. Segundo Coelho *et al.* (2016, p. 86):

O samurai constitui-se numa das mais ricas produções culturais da sociedade medieval japonesa. Ancorado na imagem de corpo-guerreiro, ele se apresenta inicialmente, como uma representação deste corpo, instituindo-se como uma poderosa arma de guerra. Tendo como origem os clãs, o corpo guerreiro exhibe uma configuração mista que contempla a um só tempo os ideais dos clãs e do Imperador.

Após a Segunda Guerra Mundial, num esforço de apagar as marcas deixadas pela guerra viu-se a necessidade de encorajar o povo japonês a reconstruir um novo Japão. O espírito guerreiro dos samurais emergiu em diversos campos (empresas, indústrias, na tecnologia, na cultura: animês, filmes, músicas, vestimentas etc.) tornando-se, simbolicamente, um reforço e uma reafirmação de uma identidade japonesa que persistia em se manter

¹ *Harakiri* ou *Seppuku*, [cortar a barriga] – um ritual que tem por significado preservar a honra e não morrer por covardia. “A cultura japonesa via no suicídio um ato digno de escapar de contextos que envolviam culpa ou vergonha” (MIRANDA, 2010, p.13).

viva e inabalada – percebeu-se a tentativa de um resgate a ideias de um *ethos*² guerreiro oriundo do Japão Feudal.

Na contemporaneidade com o advento e evolução da internet houve, conseqüentemente, uma promoção de um Japão para o mundo agora reerguido, imponente, exaltando progresso tecnológico – principalmente em finais do século XX. Os dados apresentados por Noronha (2013, p.254, grifo nosso) em um estudo que discorre acerca do universo dos animês e mangás, pode ilustrar um pouco do fenômeno desdobrado, bem como trocas simbólicas desencadeadas nos últimos anos no Japão. Para o autor:

No centro dessas trocas simbólicas, destacam-se as redes sociais por meio das quais o público otaku [fãs de animês e mangás] faz circular uma infinidade de informações sobre os cenários míticos dos enredos dos mangás e suas referências à mitologia japonesa.

Essas produções trouxeram maior visibilidade para a cultura japonesa contemporânea, resgatando também, o legado deixado pelos samurais, percebido por meio das tradições que emergem via imaginário reproduzidas via meios de comunicação e pela tradição oral. Neste contexto, apresentam para o mundo como querem ser interpretados. Por outro lado, buscam, ao mesmo tempo, uma identidade japonesa.

A MITOLOGIA NOS ESPORTES MODERNOS JAPONESES

Adentrando no cenário do esporte contemporâneo japonês percebemos associações com a mitologia japonesa. Neste contexto, será apresentado alguns exemplos de relações que alguns esportes acabam tendo com mitos, lendas, significados. Atributos que foram construídos por vários fatores: tradição oral, documentos, esculturas etc.

Conhecida pelo mundo futebolístico como *Samurai Blue*, a Seleção Japonesa de Futebol, a JFA (*Japan Football Association*) já em seu apelido se denuncia como tendo proximidade com a história do Japão. Por outro lado, seu símbolo ou escudo, nos traz o lado mitológico que permeia a identidade dessa equipe. A imagem de um corvo de três pernas, considerado um dos símbolos mais antigos da mitologia japonesa, nos traz significados para com

²O *ēthos*, que vem do grego, (ἦθος) inicial, significa a morada do homem e do animal. Características que ressaltam uma determinada figura; conjunto de costumes e hábitos (está no âmbito do comportamento e da cultura); síntese dos costumes de um determinado povo ou, neste caso, a classe guerreira dos samurais. (ETHOS: a morada do homem, 2017, s/p.).

o time. Esse animal também conhecido como Yatagarasu fora escolhido devido sua habilidade de voar, trazendo consigo uma ideia de segurança para que a bola encontre o gol. O corvo de três pernas “*estende uma de suas asas e com uma de suas três patas domina uma bola. Ele expressa agilidade e força e as cores que traz consigo (amarelo e vermelho) simbolizam sua relação com o Sol*” (CONSTANTINO, 2014, p.4). Segundo Júnior Leão (2016, s/p.):

De acordo com a lenda, este pássaro lendário teria sido enviado dos céus pela deusa Amaterasu, com o papel de guiar o imperador Jimmu em sua trajetória até a província de Yamato, onde seria estabelecido o primeiro governo da nação. Devido a essa história, Yatagarasu é conhecido como o animal que dirige a vitória. Foi precisamente por este motivo que foi eleito como o símbolo do futebol japonês.

Neste contexto, percebemos aproximações do esporte moderno, no caso o futebol, com as narrativas mitológicas. Assim, a partir da necessidade da escolha de um símbolo percebemos um esforço de um determinado grupo em buscar uma identidade – o que legitimaria, simbolicamente, suas conquistas ou qualidades técnicas e até mesmo da boa gestão da equipe. Ao mesmo tempo, é possível observar fenômenos sociais no seio desse campo esportivo, o futebol japonês, interpretados, por exemplo, como “*agentes e estruturas*” (BOURDIEU, 1989). Neste pensamento, os agentes (jogadores, técnicos, gestores, torcedores) estabeleceriam laços sociais com a estrutura (equipe/seleção/clube), corroborando assim, com a construção de um pertencimento ou identidade para com esta estrutura sendo manifestada dentro do campo esportivo.

Outro esporte que tem relação com a mitologia japonesa é o Sumô. “*Suas origens remontam a cerca de 1,5 mil anos atrás. Os primeiros combates eram realizados em templos, como um ritual dedicado aos deuses que mistura danças e orações para uma colheita abundante*” (IZCUE, 2011, s/p.). É repleto de significados como, por exemplo, antes das lutas os lutadores batem as mãos para chamar os deuses. A vida do praticante de Sumô no Japão, sobretudo os lutadores profissionais daquele país, é regrada a um sistema tradicional, onde hábitos como de se vestir e de se alimentar são orientados pela tradição que existe no Sumô. “*A origem do Sumô é um tanto mitológica. Muitas tradições são mantidas ainda hoje. Antes do início de torneios e lutas existe uma série de rituais seculares*” (PACIEVITCH, 2017, s/p.).

A FIGURA DO SAMURAI E SUA INFLUÊNCIA EM OUTROS CAMPOS

Durante o Período Tokugawa (1603–1868) o Japão ficou fechado para o mundo por mais de dois séculos e a centralização maior do poder levou a uma

drástica diminuição dos conflitos. Houve a abertura de várias escolas de artes marciais, paralelamente, o Bushido foi se consolidando e ressignificando várias lutas. Foi uma época em que algumas artes marciais se viram na necessidade de releitura sobre os objetivos de suas práticas, pois nesse período, caracterizado como sendo de paz, tiveram que se “adaptar” para sobreviverem enquanto escolas e agentes disseminadores. Segundo Nunes (2011, p.186):

Bushido – código de honra dos samurais. Sistema de etiqueta não escrito, utilizado pelos guerreiros japoneses e que perdura até os nossos dias, perpetuado através da prática das artes marciais e outras atividades de origem japonesa.

Neste contexto, emergem elementos míticos relacionados à honra, que naquele período era atribuída à figura do imperador ou do daimiô. Hoje percebemos com as várias competições, sendo feitas todos os anos, a exaltação da honra do atleta – um combatente que tem honradez pela sua escola (ou *dojo*) e persiste num caminho árduo, porém, que pode lhe trazer valorização, assim quando em cima do pódio.

Percebemos também que as artes marciais japonesas, ao beberem da fonte do Bushido, se convertem numa ideologia que valoriza atributos morais que o samurai do período Tokugawa tanto enfatizava como elementos formadores de caráter, respeito, autocontrole, persistência e sinceridade – lemas que, por exemplo, o Karate-Dô carrega consigo e é proferido no *Dojo Kun*³ em escolas tradicionais.

Por outro lado, também se observa em animes, desenhos japoneses, filmes, séries, games apresentados em diversos meios de comunicação e tecnologias, associações com a mitologia. Assim, trazendo consigo histórias e narrativas que acabam, de alguma forma, bebendo da mitologia japonesa – retomam a figura do guerreiro japonês (samurais, ninjas, arqueiros etc.) usando disso a seu favor de maneira compulsória e comercial.

MITOLOGIA JAPONESA

Como quase toda narrativa mitológica, os mitos japoneses buscam explicar a criação do mundo, o surgimento dos deuses e a origem dos imperadores japoneses (ARAÚJO, 2017). Neste contexto, aparecem

³Em cada sessão prática, ajoelhados em seiza, os estudantes pronunciam estes cinco preceitos em voz alta. Este processo almeja promover uma reflexão em seus praticantes sobre seus direitos, suas atitudes, estado de espírito e virtudes, para empenhá-los tanto dentro quanto fora do dojo. (Esforçar-se para a formação do caráter; Fidelidade para com o verdadeiro caminho da razão; Desenvolver a persistência e o esforço; Respeito acima de tudo; Conter o espírito de agressão destrutiva) (O DOJO KUN, 2017, s/p.).

personagens que possuem algum tipo de relação com a natureza, com os astros, com estados ou sentimentos da vida dentre outros. Deuses como Susanowo (o deus da tempestade), Kagutsuchi (o deus do fogo), Amaterasu (a deusa do sol), Tsuki-yomi (o deus da lua), Shinigami (o deus da Morte) e Benzai-tem (deusa do talento e eloquência) oferecem possíveis interpretações para tudo o que acontece com a natureza e o povo.

Por outro lado, na história japonesa houve o reconhecimento de pessoas que fizeram proezas quando vivas, dentre elas destaca-se Yamato Takeru no Mikoto (72-114), também conhecido como príncipe Yamato, cuja história remonta ao século VI no Japão. O clã (ou família) desse príncipe acabou por dominar vastas dimensões territoriais próximo a cidade de Kyoto na maior ilha do Japão, Honshu. Yamato tornou-se uma figura mítica, uma espécie de Hércules. Viajou sozinho pelo Japão e em vários momentos são lhe atribuídos feitos como a derrota de tribos rebeldes e de líderes regionais. Suas atitudes destemidas, míticas ou não, acabaram por torná-lo um arquétipo para arqueiros japoneses. Vale ressaltar, que durante o século VI, ocorreram reformas políticas que centralizaram o poder na cidade de Kyoto, levando a construção de um palácio e a formação de uma corte com nobres, firmando o poder desse clã naquele período.

Por outro lado, a figura do samurai está diretamente relacionada com a defesa do povo. O período de Yamato foi marcado pela valorização constante da presença dos samurais, que garantiam a segurança dos residentes no campo, constantemente atacados – resultado de furtos de arroz, principal meio para se pagar impostos naquela época. O arroz (ou *nihon mai*) tem um importante significado, não somente como meio de pagamento, mas como alimento sagrado.

No Panteão Divino da mitologia japonesa o arroz é tido como um cereal representado como “mãe” e seus cultivadores como “guardiões dos campos” (SEGANFREDO, 2011). Tratado inicialmente como algo simples, de modo insignificante para o mundo real, o arroz ganhou importância para a cultura japonesa sendo o alimento mais importante para seu povo. Assim, como podemos evidenciar numa narrativa mitológica do Japão:

– *Que insignificância, tão miudinho, pálido e seco – disse Ame no Uzume, a deusa da Chuva, referindo-se ao cereal. [...] Os demais deuses, no entanto, de ouvidos moucos, se puseram a colher os grãosinhos minúsculos com toda a devoção. Levaram-nos para laboratórios divinos e ali se puseram a estudá-los com a obsessão de um otaku⁴, tirando dele o que dava e o que não dava. [...] Surgiu, assim, a base do alimento japonês (SEGANFREDO, 2011, p.20, grifo nosso).*

⁴ Indivíduo que se dedica a forma obsessiva a um *hobby* (SEGANFREDO, 2011, p.20).

Os samurais também faziam a guarda do imperador, bem como da cidade imperial, Kyoto. Também recebiam terras pelos serviços prestados – resultado de seu trabalho e lealdade para quem servia. Isso tornava os samurais mais poderosos à medida que acumulavam mais terras. “*Todos esses fatores socioeconômicos devem ser levados em conta ao estudarmos o processo de formação da nova classe militar dos bushi, buke ou samurai*” (GONÇALVES, 1974, p.30).

A FIGURA DO IMPERADOR

A figura do imperador no Japão teve uma conotação peculiar no período feudal japonês (1187-1867) uma vez que se concentrava em suas mãos a autoridade políticas e a condição de um sumo-sacerdote. Ou seja, a fonte da autoridade religiosa se personifica na figura do imperador japonês.

Durante muito tempo os japoneses acreditaram que o seu Imperador era um legítimo descendente da deusa criadora do Japão, Amaterasu (Deusa Sol). Após a Segunda Guerra Mundial, com a derrota do Japão em 1945, hipótese impensável para os japoneses, o imperador foi obrigado a declarar que não era filho de nenhuma divindade, mas um simples mortal. Apesar disso, o Shintoísmo não sofreu nenhum abalo significativo e continua sendo, ainda, a religião que une os japoneses e lhes proporciona uma consciência nacional. (SHINTOÍSMO, 2017, s/p.).

A mitologia japonesa quando se refere a figura do imperador constrói uma narrativa acerca de “três tesouros” segundo Guttman & Thompson (2001, p.57, tradução nossa):

Na mitologia japonesa, os deuses manejavam espadas, ao invés de raios, lanças e flechas das deidades gregas, romanas e nórdicas. De acordo com a mitologia da casa imperial, quando a deusa do sol Amaterasu enviou seu neto Ninigi no Mikoto para governar o arquipélago japonês, ela lhe apresentou um espelho, uma joia e uma espada sagrada (ceifadora de grama). Posteriormente, tornaram-se símbolos da autoridade imperial conhecida como Kusanagi no tsurugi, foi encontrada pelo irmão de Amaterasu na cauda de um dragão que havia matado. Esses “três tesouros” tornaram-se símbolos da autoridade imperial, e sua transferência tornou-se parte do ritual de entronização do imperador.

Segundo Ortiz (1997, p.82), “o ícone do imperador, descendente da divindade Amaterasu, torna-se o princípio unificador da nação, por isso Meiji é visto, pelos historiadores tradicionais, como uma restauração e não como uma revolução”. De fato, a figura do imperador no Japão é repleta de significados e de seu imaginário brotam valores como valorização, honra e respeito até os dias

atuais. Seu nome em japonês “*Tenno*” (“soberano dos céus”) aponta para uma visível relação com a natureza, referência essa que orienta também seu significado de autoridade suprema da religião xintoísta no Japão, reconhecido como descendente direto da deusa Amaterasu.

ARTES MARCIAIS E ESPORTES DE COMBATE: O ANTIGO E O MODERNO?

Diante da importância da espada como arma de guerra, foi desenvolvido um tipo de instrumento que não colocava em risco a integridade dos demais guerreiros. Utilizava-se uma espécie de madeira maciça que foi substituído por varas de bambus leves e flexíveis, visando preservar os praticantes. Esse modelo de treinamento foi desenvolvido no período conhecido como “A Era do País em Guerra” (1470–1570), momento de valorização da arte do uso da espada – o que leva a abertura de várias escolas de esgrima que se utilizavam de técnicas de Kendô e do Iaidô (arte marcial japonesa do desembainhar da espada) para fomentar as habilidades dos samurais.

Contudo, hoje se tem a existência de lemas e sermões visando trabalhar na formação do praticante de artes marciais japonesas. Há conotações visando buscar com o treinamento árduo e orientações do mestre a busca de harmonia para tomar decisões, estado de disciplina alerta, calmo, confiante e paz de espírito sobre os praticantes. Entretanto, para o samurai do século XVI a paz de espírito não era o fator principal, mas sim, aprender a matar um oponente. Desta forma, técnicas desenvolvidas nesse período como, por exemplo, formuladas por Tsukahara Bokuden⁵ (1490–1571) foram fundamentais para se alcançar este último objetivo.

⁵ Tsukahara Bokuden foi um samurai famoso no Japão que viveu no final do século XV até a segunda metade do século XVI. Ficou conhecido por ganhar várias batalhas – lutou com vários especialistas em artes marciais. Prezava por vários valores (era leal, nobre, sempre pronto para morrer, se necessário). O que diferenciou-o perante outros samurais foram suas numerosas vitórias e nenhuma derrota. Por outro lado, já mais velho, criou uma filosofia de vida que tinha como um dos objetivos encontrar a paz de espírito. Filosofia que valorizava o mérito de evitar confrontos diretos. Ideia essa que para a época de Bokuden era fora de contexto, pois o confronto armado era buscado naturalmente naquele período. Hoje existe um outro pensamento que às artes marciais que seguem os lemas do Budô compactuam entre si e é o que mais se aproxima do que Bokuden buscava – visando maior formação humana, paz de espírito, dentre outros elementos (TSUKAHARA BOKUDEN, 2017, s/p.).

Um período histórico marcado por várias batalhas, mas que não se tinha ainda conotação ideológica, a qual o caminho do guerreiro preza hoje. Os treinamentos visavam somente a eficiência da técnica para com a finalidade de se sobrepor ao oponente – buscando à morte. A ideia da prática das artes marciais como formadora do caráter (valores morais, éticos e humanos), sobretudo para a classe dos samurais, só viria a ser fortemente construída depois no período Tokugawa (1603–1868), para depois ser reorientada, com interesses formadores para a sociedade em geral japonesa, na Era Meiji (1868–1912) chegando até a contemporaneidade.

A posterior organização das artes marciais japonesas em modalidade esportivas, trouxe novos significados para o que conhecemos hoje como “esportes de combate” japoneses. Assim, adaptando-os a um novo modo de interrogar o mundo – agora não mais como armas para guerra, mas para a formação de jovens escolares, militares e políticos condicionados a um modo de vida imerso ao capitalismo.

Neste contexto, foi no começo do século XX, onde o Japão, enquanto potência emergente, afirmou-se num poderoso império na Ásia. Desta forma, acabou por trazer reflexos dessa expansão que tem implicações sentidas até hoje nos países em que invadiu. Por outro lado, essa expansão imperialista que se deu foi produto de uma abertura para o comércio internacional, buscando autonomia industrial e tecnológica que, conseqüentemente, foi acompanhada por um crescente investimento bélico no final do século XIX e início do XX.

E o esporte japonês não ficou a parte desse processo – muito pelo contrário, foi parte do mesmo e foi utilizado como ferramenta para formar seus cidadãos. Estava no cerne da expansão capitalista japonesa. Carregado de valores morais, éticos, hierárquicos, disciplinares. Assim, ressuscita crenças e costumes, reacende o servir, o doar-se, mesmo com risco de morte, para ajudar a pátria a se afirmar enquanto império na Ásia. Neste contexto, num processo semelhante ao que aconteceu na Inglaterra no século XIX, onde se viu emergir os primórdios do que conhecemos hoje como esporte, no Japão isso aparece. Nascem as primeiras equipes esportivas nas universidades, nas escolas e instituições militares.

As artes marciais, então, seguindo essa conjuntura de desdobramento adentrando o século XX, serviram como ferramentas formadoras de seres humanos carregando consigo elementos mitológicos, tradicionais, culturais que ajudaram a moldar a sociedade japonesa. Neste pensamento, numa tentativa de adestrar “jovens desobedientes e briguentos”, a elite política interessada e enviesada numa ideologia expansionista comercial e territorial investiu pesado numa nova metodologia “docilizando

corpos” (FOUCAULT, 1987, p.53). Instrumento que foi aperfeiçoado, se adequando a uma conjuntura capitalista que necessitava de valores para legitimar uma identidade enraizada no período feudal japonês. Então, viu-se surgir nas artes marciais elementos característicos de uma sociedade historicamente ancorada no contexto da guerra com seus heróis, guerreiros, lendas e crenças, mas que deveria ser moderna, ou seja, inclinada à competitividade. Assim, emergiram-se alguns esportes japoneses, bem como seus primeiros campeonatos como os do Judô, Karate-Dô, Kendô, Sumô dentre outros que seguiram um processo de esportivização ou “*desportivização*” (ELIAS & DUNNING, 1992, p.42).

A ERA MEIJI (ABERTURA DOS PORTOS)

Em 1868, diante do temor de uma guerra civil o xogum Tokugawa Keiki (1837-1913) entregou o poder ao imperador Meiji (1857-1912), pondo fim a quase 700 anos de xogunato. Assim, iniciando o Período Meiji (1868–1912). A mudança de governo desencadeou uma transformação no modelo político que diminuía ainda mais a importância (utilidade para a sociedade) dos daimiôs e samurais, que foram substituídos por governadores numa tentativa de forçar a centralização do governo em Tóquio. Essas mudanças também levaram o imperador a banir o uso de espadas, extinguindo um dos símbolos mais importantes para os samurais.

Em 8 de julho de 1853, o comandante norte-americano Matthew C. Perry aportou na capital Edo. Assim, acabou por ser um processo de profundas mudanças no sistema político, econômico, industrial e cultural no Japão. Seu objetivo principal era fazer uma aliança econômica com o Japão aliado aos interesses geográficos, pois necessitavam de um lugar servindo de apoio para a caça às baleias – atividade muito frequente no século XIX.

Além da carne, o óleo de baleia era o principal combustível para a iluminação domésticas. Perry pilotava navios blindados com canhões e forte arsenal bélico, numa franca demonstração de superioridade, que intimidou os japoneses. Estes armados com espadas e mosquetes portugueses rapidamente perceberam a inferioridade, e uma das justificativas encontradas foi o fechamento para o mundo (período Tokugawa) e cerca de 2 séculos e meio de paz. Também por escolha dos governos xogunatos deste período, as de fogo haviam sido eliminadas. Em 1887, Satsuma, juntamente com mais 300 samurais armados somente com espadas, enfrentaram os soldados do imperador, estes armados com armas de fogo, levando à morte de todos os combatentes. Esse evento marcou o fim da resistência às reformas do período Meiji (1868–1912).

Os daimiôs e os samurais percebendo a demora de reação do xogunato decidiram agir para expulsar os norte-americanos. Nesse período o império britânico já alcançava dimensões globais, com colônias na China, em Hong Kong e na Índia, e juntamente com forças francesas e russas cobiçavam o comércio com o Japão. Entretanto, os norte-americanos tiveram maior êxito em sua estratégia de aproximação com o Japão.

Com essa ação norte-americana sobre o Japão houveram situações de instabilidade da sociedade japonesa frente o comportamento tomado pelo governo. Assim, considerando passiva a postura diante da “invasão” estrangeira, o samurai Saigo Takamori (1828-1877), em 1887, reuniu 9 mil guerreiros e promoveu, sem êxito, uma ofensiva contra os americanos.

No final do século XIX e início do século XX o Japão passou por grandes transformações, decorrência do processo de urbanização e industrialização. As crenças e costumes, associados muitas vezes do código do guerreiro e do respeito ao imperador, acabaram por ser ensinadas incessantemente em instituições escolares. A respeito da efervescência do referido contexto, o estudo intitulado “*Japan, Sport and Society: Tradition and Change in a Globalizing World (Sport in the Global Society)*,” de Maguire & Nakayama (2005), nos ajuda a compreender a atmosfera de necessidades por mudanças estruturais, sobretudo na educação, que esse país precisou se preocupar no final do século XIX:

Após a restauração Meiji em 1868, o Japão começou a emergir de seu longo isolamento cultural e econômico. Muitos professores e técnicos estrangeiros foram convidados pelo governo Meiji para auxiliar os estabelecimentos de ensino superior japoneses a fim de alcançar a civilização ocidental. (MAGUIRE & NAKAYAMA, 2005, p.19, tradução nossa).

Em finais do Período Tokugawa e início da Era Meiji nasce Jigoro Kano (1860-1938), que “foi indiscutivelmente um excepcional educador e sempre esteve bem respaldado, social e politicamente” (NUNES, 2011, p.40). Tinha também uma proximidade com a família imperial do Japão que o fazia ter um reconhecimento significativo perante a sociedade japonesa – fruto de sua dedicação, seu trabalho. “*Jigoro Kano via o Judô como meio para educar os indivíduos*” (FRANCHINI, 2007, p.129). Segundo Nunes (2011, p.43) ele “foi um dos grandes educadores dos séculos XIX e XX, tendo dedicado toda a sua vida à busca de um modelo ideal de educação integral”. Sua dinamicidade frente aos desafios que o Japão enfrentava no começo do século XX fez com que desbravasse o mundo. Assim, Jigoro Kano

fez diversas viagens representando o Japão como bem relata Nunes (2011, p.41) em sua tese de doutorado intitulada:

A influência da imigração japonesa no desenvolvimento do Judô brasileiro: uma genealogia dos atletas brasileiros medalhistas em Jogos Olímpicos e campeonatos mundiais: A primeira, em 1889, quando foi observar o sistema educacional europeu e apresentou pela primeira vez o Judô fora do Japão.

Sua criticidade lhe rendeu reconhecimento dentro do campo da Educação e também da Educação Física.

“Suas ideias são atuais e se confundem com outros sistemas educacionais como o olimpismo, de Coubertin e com os conceitos da Educação Física contemporânea. No Japão, Kano é considerado o Pai da Educação Física”. (NUNES, 2011, p.43).

Outro fenômeno que fez de Kano uma figura substancial e importantíssima foi de sua imagem vinculada à criação do Judô. Este homem não somente foi o protagonista do desenvolvimento inicial dessa arte marcial como acabou por trazer para o Japão maior visibilidade no exterior, como potência esportiva, pois Kano representou seu país no Comitê Olímpico.

Neste contexto, o Judô foi se moldando e se constituindo enquanto modalidade esportiva. Segundo Franchini (2007, p.129) “o Judô, na sua manifestação ‘esportivizada’, passa a ser pragmático [...] há a luta pela vitória na competição”. Assim, se “adaptando” ao contexto histórico que passava – sendo transformado e transformando os sujeitos – contextualizado em um cenário de crescente expansão do capitalismo e de uma desenfreada industrialização que se originou e perdurou pela Era Meiji (1868–1912) do Japão. No Brasil não foi diferente, segundo Nunes (2011, p.19):

Desde a sua introdução até os dias de hoje, o Judô se transformou em um esporte de combate difundido internacionalmente e, aqui no Brasil, sofreu outras influências, tanto nos seus aspectos pedagógicos e educacionais quanto nos seus objetivos e fundamentos.

Kano teve grande representatividade para com seu país, pois foi convidado em 1909 pelo francês Pierre de Coubertin, a representar o Japão no Comitê Olímpico Internacional (COI). Com esse acontecimento, então, a terra do sol nascente passou a ser um dos países que participaria dos Jogos Olímpicos de 1912 e com isso Kano seria o privilegiado, sendo o primeiro oriental no COI. “Em 1911, Kano fundou a ‘Japan Amateur Association’, instituição que correspondia ao NOC (Comitê Olímpico Nacional do Japão) e foi o seu primeiro presidente, permanecendo no cargo por 10 anos”. (NUNES, 2011, p.42).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

São profícuos os valores que os samurais nos fornecem e os significados mitológicos que fazem conexões com o esporte japonês moderno. Neste contexto, em particular, aqueles que sofreram ressignificações como foi o caso das artes marciais japonesas quando “transformadas” em esportes. A figura do samurai que, por muito tempo, se constituiu da construção histórica de uma classe guerreira reservada a estabelecer lealdade a um senhor, nos é apresentado como uma referência para atletas que treinam diariamente na busca da vitória, carregando consigo sua honra enquanto “samurais-atletas”. Por outro lado, “a marca que o Bushido deixou no Japão, sobre o samurai em particular, não pode ser irrelevante”. (NITOB, 2004, p.41, tradução nossa). Trouxeram sobretudo para a cultura japonesa marcas de uma história repleta de honra, apesar de muito sangue derramado.

Refletir sobre as práticas corporais japonesas, sobretudo as que entendemos hoje como esportes, é, ao mesmo tempo, olhar para o passado do Japão com fascínio. Os mistérios que rondam suas crenças e costumes, principalmente aqueles sobressaltados pela e com a mitologia japonesa nos trazem um imaginário rico de interpretações. “*As determinações do imaginário, porém, não se esgotam em sua substância*” (RUBIO, 2001, p.53). Assim, numa tentativa de compreender esses fenômenos somos incitados a escavar feito arqueólogos descobrindo tesouros.

Percebemos a evocação do passado manifestada na tradição ritualizada e repetidamente executada nas diversas escolas de artes marciais no Japão e em outras partes do mundo. Os rituais feitos no começo e no fim dos treinamentos, por exemplo, no Karate-Dô, Judô, Kendô, Sumô, ascendem reflexões inclinadas a questionamentos sobre a construção desses pensamentos. Lemas e códigos de ética são proferidos diariamente e, assim, enfatizando e reproduzindo tradições. Elementos emergem de um imaginário construído a partir de valores que foram defendidos por uma classe minoritária, porém reconhecidamente importantes na história do Japão – os samurais. Manifestações mesmo que oriundas de tempos remotos, como foi no Período Tokugawa, e que ainda demonstram força até nossa contemporaneidade, encontradas em livros, revistas, filmes, vestimentas, sobretudo na tradição das artes marciais ou nos esportes de combates modernos do Japão.

O mito parece se associar à prática e que coexiste com a racionalidade dos esportes modernos japoneses (Judô, Karate-Dô, Kendô, Sumô...), bem como faz parte dos elementos que compõem o processo formativo dos mestres e atletas envolvidos. Neste contexto, a partir da história do Japão

e das narrativas mitológicas apresentadas neste capítulo, levantou-se uma série de relações que dão sentido à nossa realidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, A. P. Mitologia japonesa. Info-Escola, 2017. Disponível em: <http://www.infoescola.com/mitologia/mitologia-japonesa/>. Acesso em: 19/08/2017.

BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. DIFEL Difusão Editorial (versão de Portugal), 1989.

COELHO, M. S. *et al.* O samurai como metáfora da sociedade japonesa. **Revista Kinesis**, v. 34, Ed. Especial, p. 83-101, 2016.

CONSTANTINO, I. Yatagarasu: símbolo do futebol japonês. Caçadores de lendas, 2014. Disponível em: <http://www.cacadoresdelendas.com.br/japao/yatagarasu-simbolo-do-futebol-japones/>. Acesso em: 29/09/2017.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação**. Lisboa: Memória e Sociedade, 1992.

ETHOS: A MORADA DO HOMEM. Filoinfo, ensaios filosóficos, 2017. Disponível em: <http://www.filoinfo.net/node/79>. Acesso em: 18/10/2017.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão; tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis, Vozes, 1987. 288p.

FRANCHINI, E. Tradição e modernidade no Judô: histórico e implicações. In: RUBIO, K. *et al.* **Ética e compromisso social nos estudos olímpicos**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007. 222p.

GONÇALVES, R. M. Considerações sobre o culto de amida no Japão medieval: um exemplo de consciência histórica no budismo japonês. **Revista de História**, v. 48, n. 97, 1974.

GUTTMANN, A.; THOMPSON, L. Japanese sports: a history. University of Hawaii Press, 2001. 337p.

HIRANO, H. O suicídio na cultura japonesa. Revista Brasileira de Psicologia, v. 02, n 02, Salvador, Bahia, 2015.

IZCUE, M. Escândalos mancham imagem do Sumô, símbolo milenar da cultura japonesa. Jornal Estadão, Esportes, 2011. Disponível em: <http://esportes.estadao.com.br/noticias/geral,escandalos-mancham-imagem-do-sumo-simbolo-milenar-da-cultura-japonesa,676226>. Acesso em: 29/09/2017.

LEÃO, J. Por dentro do visual de [Hyakki Yakou], 2016. Disponível em: <http://kiryusuportbrazil.blogspot.com.br/2016/06/por-dentro-do-visual-de-hyakki-yakou.html>. Acesso em: 29/09/2017.

MAGUIRE, J.; NAKAYAMA, M. **Japan, sport and society: tradition and change in a globalizing world**. Routledge, 2005. 185p.

MIRANDA, G. F. **O suicídio no seguro de vida**. Trabalho de conclusão de curso de Direito. Universidade Estadual da Paraíba, 2010. 53p.

NITOB, I. Bushido, the Soul of Japan. Posted in: 1899. Online document, 2004.

NORONHA, F. S. **Animês e mangás: o mito vivo e vivido no imaginário infantil**. Tese de doutorado. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 2013. 273p.

NUNES, A. V. **A influência da imigração japonesa no desenvolvimento do judô brasileiro: uma genealogia dos atletas brasileiros medalhistas em Jogos Olímpicos e campeonatos mundiais**. Tese de doutorado. Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, 2011. 198p.

O DOJO KUN. Japan Karate Association do Brasil (JKA). Filosofia do Karatê JKA, 2017. Disponível em: http://www.nkkbrasil.com.br/home/index.php?option=com_content&view=article&id=85%3Adojo-kun&catid=37%3Afilosofia-do-karate-jka-&Itemid=55. Acesso em: 15/09/2017.

ORTIZ, R. Aluísio de Azevedo e o Japão uma apreciação crítica. **Tempo Social**. v. 9, n 2: 79-95, 1997.

PACIEVITCH, T. Sumô. InfoEscola - navegando e aprendendo, 2017. Disponível em: <http://www.infoescola.com/artes-marciais/sumo/>. Acesso em: 30/09/2017.

RUBIO, K. **O imaginário esportivo contemporâneo: o atleta e o mito do herói**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.

SEGANFREDO, C. **As melhores histórias da mitologia japonesa**. 2. ed. Porto Alegre: Editora Artes e Ofícios, 2011. 208p.

SHINTOÍSMO. Jardim japonês. O jardim japonês: seus elementos, suas simbologias e suas histórias, 2017. Disponível em: <http://www.jardimjapones.com.br/2012/03/shintoismo.html>. Acesso em: 20/08/2017.

TSUKAHARA BOKUDEN. History of Fighting - The History of the Samurai, 2017. Disponível em: <http://www.historyoffighting.com/tsukahara-bokuden.php>. Acesso em: 18/10/2017.