

## **As artes marciais mistas (MMA) como esporte moderno: entre a busca da excitação e a tolerância à violência**

Daniel Giordani Vasques\*

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

**Resumo:** A modalidade de luta MMA vive um processo de massificação, advindo principalmente da televisão. Em seu formato atual, desenvolveu-se pautada nas características do espetáculo, estando envolvidos na sua criação publicitários, empresários e cineastas de Hollywood. Pretendeu-se analisar o MMA enquanto fenômeno sociocultural das lutas/esportes, partindo da análise da sua massificação e da relação da violência com as práticas dessa luta. As lutas com poucas regras, atualmente no formato do MMA, vivem uma permanente tensão entre a busca social e histórica de embates entre lutadores com o mínimo de regras e a restrição a lutas violentas como característica da sociedade civilizada.

**Palavras-chave:** Luta; Esporte; Artes marciais mistas; Violência.

**Abstract:** The contest type MMA lives a popularization process that comes mostly from television. In the actual format, was developed with spectacle characteristics, so that advertising, business men and Hollywood directors were involved in its creation. We intended to analyze MMA as a sociocultural phenomenon from fights/sports area, starting from the analysis of MMA popularization and from the relation between violence and MMA contests. No-holds barred contests, nowadays in MMA format, live a permanent tension between the social and historical search for no rules contests and the restriction to violent fights as a civilized society characteristic.

**Keywords:** Fight; Sport; Mixed martial arts; Violence.

### **Entrando no octógono**

“Pegou, pegou (quando acertou um soco na cabeça), vamos lá, vamos lá, vai terminar, vai terminar. Mão esquerda, um, dois, três, quatro! (dando socos na cabeça do adversário deitado) Acabou! Acabou!”.

Esta é a narração dos momentos finais de uma luta de artes marciais mistas (MMA) – transmitida ao vivo na TV aberta brasileira em novembro de 2011 – cuja audiência alcançou 22 milhões de telespectadores no país. Desde então, essas lutas têm feito regularmente parte da programação de uma das principais emissoras do país. Além das lutas, essa emissora produz e transmite um *reality show*, em que os lutadores são confinados em uma casa e lutam en-

---

\* Mestre em Educação Física pela UFSC. Professor da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Endereço: Av. Nestor de Melo Pita, 535. 45300-000. Amargosa-BA. Email: dgvasques@hotmail.com

tre si para que os vencedores ganhem contratos profissionais; exhibe frequentemente reportagens e programas dedicados à compreensão do MMA e à vida dos atletas enquanto atores do espetáculo; e já incluiu um personagem lutador de MMA em uma telenovela, com a clara intenção de popularizar essa luta.

Muito antes da massificação dessa forma de luta, em 1993 o carateca Gerard Gordeau entrou em uma gaiola octagonal para lutar em um combate sem regras, denominado *ultimate fight*, contra o atleta de sumô Teila Tuli, 80 quilos mais pesado que ele. Ao iniciar a luta, Tuli tentou prender Gordeau, que correu e conseguiu desferir um chute no seu rosto. Um dente voou para fora da gaiola e outros dois ficaram presos no pé de Gordeau; o sangue apareceu no seu rosto. Gordeau tentava ir para cima de Tuli quando o juiz parou a luta, que tinha durado apenas 26 segundos. O ginásio estava eufórico: vozes gritavam, comentaristas de TV começavam suas análises, a câmera se aproximava do rosto de Tuli ou tentava imagens do vencedor. Nos Estados Unidos, 80 mil lares tinham assistido à luta por meio de seus canais pagos de TV. Na mesma noite, o público viu Gordeau ganhar a luta seguinte com uma mão quebrada e uma lesão no pé, e perder a final para o lutador brasileiro de *jiu-jitsu* Royce Gracie, que ganhou 50 mil dólares por sua vitória no primeiro *Ultimate Fighting Championship (UFC)* (AWI, 2012).

As regras eram muito simples: com exceção de morder e de colocar o dedo no olho, tudo era permitido nos primeiros *UFC*. Não havia classificação de peso, *rounds*, tempo limite, júris nem pontuações; o único final possível era por nocaute ou submissão. Participavam atletas de diferentes modalidades – boxe, caratê, luta livre, *kickboxing*, *jiu-jitsu* e *muay thai*, entre outras –, que competiam para resolver uma questão que norteia a história das lutas: “quem é o mais forte entre os fortes” – ou melhor, quem tem mais força, resistência ou, então, uma forma combinada de ambas as capacidades (BOTTENBURG e HEILBRON, 2006) –, e para comprovar que uma determinada modalidade de luta sobrepõe-se sobre outra.

Os vídeos desses primeiros eventos mostravam sangue e avisos de imagens chocantes. As palavras e imagens selecionadas pelos organizadores enfatizavam que esse era o teste de força e eficiência de uma modalidade sobre a outra: “dois homens encaram-se no ringue sem nenhuma regra”; e enfatizavam também a ferocidade e crueldade do evento. A gaiola em forma de octógono, que se tornou símbolo do evento, retrata os sentimentos de agressividade e violência, algo que as empresas de *marketing* tomaram como vantagem (AWI, 2012).

Ao constatarem o nível de violência nessas lutas, órgãos governamentais estadunidenses realizaram discussões populares e políticas acerca de sua legitimidade. O senador republicano John McCain liderou, a partir de 1996, uma campanha política contra o *UFC*, pedindo aos governadores que proibissem os eventos nos estados – esse movimento, apoiado pela *American Medical Association*, surtiu efeito. No entanto, o maior prejuízo para os organizadores ocorreu de 1997 a 2000, quando a maioria dos canais de TV pagos aceitou a pressão política e recusou-se a transmitir os eventos. Neste momento, o mercado lucrativo do *UFC* estava à beira da falência (BOTTENBURG and HEILBRON, 2006).

Devido às pressões financeira, política e social para que as lutas fossem mais civilizadas, passa-se a discutir sobre a necessidade de regras que preservem a integridade física do atleta de MMA – e, é claro, para serem socialmente aceitas. Entre as novas regras, foi proibido dar cabeçadas, quebrar dedos, puxar cabelo e pôr o dedo na boca ou narina do oponente. Introduziu-se a classificação por peso. Mudou-se o nome agressivo *ultimate fight* para MMA (abreviação do inglês *mixed martial arts*). E garantiu-se a intervenção do árbitro na luta mais rapidamente quando necessário, e as câmeras deveriam afastar-se mais rapidamente quando houvesse um lutador seriamente ferido. Assim, o *UFC* andava em uma linha de re-esportivização de seu formato.

No Brasil, inspirado nas competições de vale-tudo, o MMA surge por volta dos anos 80, com a popularização do *jiu-jitsu*, principalmente pela introdução e recriação deste esporte

pela família Gracie<sup>1</sup>. Seus praticantes dizem que essa luta possui a técnica mais eficiente para derrotar o adversário em “lutas reais”. Por isso, tem sido promovida como esporte de competição, como forma de defesa pessoal e até mesmo como forma de treinar órgãos da polícia e do exército.

É preciso reconhecer que as práticas esportivas, assim como as lutas esportivizadas, são formas de luta simbólica, representações do real. Elas surgem em determinado momento histórico com características claras de restrição e diminuição dos atos de violência permitidos. O MMA, apesar de possuir características de esporte – comparação de desempenhos, universalização das regras, instituição própria, entre outras –, apresenta na sua prática mais violência que o *jiu-jitsu* e que outras modalidades de lutas esportivizadas. É nesse sentido que se questionam os níveis socialmente aceitáveis de violência na prática do MMA, como os praticantes compreendem esta violência e como os telespectadores percebem esta violência inerente aos combates.

Dada essa conjuntura – constituída pela massificação dos eventos e pela sua prática no Brasil e a relação intrínseca dessa modalidade de luta com a violência –, objetivou-se analisar o MMA enquanto fenômeno sociocultural no mundo das lutas/esportes. Neste texto, pretende-se uma análise sociológica do MMA para discutir como se deram os processos históricos de transformação desta luta, e para compreendê-la considerando suas características de esporte, espetáculo e sua interface com a violência.

Essa análise tem características de um ensaio reflexivo, possuindo como base de análise uma ampla revisão bibliográfica e a interlocução teórica com o conceito de esporte de Norbert Elias. Foram buscados artigos, teses, dissertações e livros nacionais e estrangeiros na base de dados dos periódicos da Capes e nas plataformas Lattes, Scielo, Bireme, Pubmed e Google Acadêmico. Os descritores utilizados foram: MMA, artes marciais mistas, lutas; e suas combinações com: violência, mídia/espetáculo e sociologia; bem como as respectivas

traduções para o inglês. Após o levantamento inicial, foram selecionados textos relacionados ao tema, colaborando, assim, para a compreensão do MMA enquanto fenômeno histórico, político, econômico e social.

### **Lutas com poucas regras**

As modalidades de lutas ocidentais e orientais desenvolveram-se praticamente autonomamente até o final do século XIX, quando se dá a abertura do Japão para o Ocidente. A partir desse momento, ocorreram diversos enfrentamentos entre lutadores de diferentes modalidades. Atletas estadunidenses de luta livre e boxe enfrentaram lutadores de artes marciais japonesas em diversos momentos, principalmente em viagens de militares para o outro país (GREEN e SVINTH, 2003).

A aproximação e hibridização das lutas ocidentais com as orientais acentuaram-se a partir dos anos 60. Os Estados Unidos vivenciaram uma “moda” de artes marciais orientais estimulada por Bruce Lee, um defensor de “lutas reais”. Apenas para ilustrar, foram criadas as modalidades *full contact karate* e o *full contact*, que combinavam técnicas japonesas e estadunidenses; o atleta de luta livre Antonio Inoki enfrentou o pugilista Muhammed Ali em um evento de lutas mistas em Tóquio em 1976; e, nos anos 70 e 80, diversas lutas de *full contact kickboxing*, que combinava caratê tradicional com *kickboxing*, foram feitas nos Estados Unidos e no Japão (SÁNCHEZ-GARCÍA e MALCOLM, 2010).

No Brasil, a família Gracie foi a principal responsável por promover combates entre lutadores de diferentes modalidades. Costumavam desafiar lutadores para comprovar que o *jiu-jitsu* aprimorado por eles possuía as técnicas mais eficientes para derrotar o adversário em uma luta sem regras. Desde meados dos anos 20, lutas com poucas regras<sup>2</sup> (inclusive algumas sem nenhuma regra) foram promovidas entre membros da família e lutadores de outras modalidades. No início dos anos 50, houve combates de Hélio Gracie contra lutadores da

seleção japonesa de judô nos estádios Maracanã e Pacaembu. Esses combates, entre outros realizados, tiveram ampla divulgação na mídia, com transmissões nas rádios e destaques nas crônicas dos jornais. O *jiu-jitsu* alcançou grande fama nacional, inclusive as academias eram frequentadas por políticos, artistas e membros da mídia. Até o início dos anos 90, essas lutas ocorreram corriqueiramente no Brasil, muitas vezes com um membro da família Gracie desafiando ou sendo desafiado para lutar contra capoeiristas, atletas de luta livre, caratê, *taekwondo*, entre outros (AWI, 2012).

No fim dos anos 80, Rorion Gracie, filho de Hélio, foi morar nos Estados Unidos; lá, seguindo o realizado por sua família no Brasil, ofereceu 100 mil dólares para qualquer lutador de qualquer modalidade de luta que pudesse derrotá-lo. O *jiu-jitsu* brasileiro desenvolvido pela família Gracie atraiu considerável interesse do público; e Rorion, juntamente com produtores de Hollywood, um grupo de transmissão de TV via *pay-per-view* e auxílio financeiro de seus alunos, lançou em 1993 o *UFC*. Rorion inscreveu seu irmão mais novo, Royce, para participar do evento. Como o *jiu-jitsu* era bastante desconhecido nos Estados Unidos naquela época, e seus desafiantes não sabiam lutar no chão, Royce ganhou três dos quatro primeiros *UFC*. Inspirados no sucesso do formato midiático do *UFC*, no Japão foi criado em 1997 o similar *PRIDE*, que teve seu auge quando o *UFC* viveu um momento de declínio pela pressão pública para inclusão de um número maior de regras (AWI, 2012).

Uma comercialização nunca antes vista ocorre com esses eventos, com transmissões televisivas para muitos países. Apesar da expansão mundial das lutas com poucas regras, nas quais o *jiu-jitsu* brasileiro é considerado uma escola de excelência, é nos Estados Unidos e no Japão que essa forma híbrida de luta passa a ser mais popular, com audiências comparadas à de grandes eventos de esportes tradicionais. Por fim, a compra do *PRIDE* pelo *UFC* em 2007 consolidou o MMA como um esporte global, com o *UFC* padronizando as regras e comprando os direitos dos eventos de menor porte (SÁNCHEZ-GARCÍA e MALCOLM,

2010, AWI, 2012).

Apesar do enorme crescimento na popularidade dessa modalidade no Brasil, segundo Miranda (2012) os eventos nacionais ainda são desconhecidos da maioria dos espectadores, pois carecem de organização e infraestrutura, restando ao público assistir principalmente às lutas do *UFC* pela televisão.

### **Espetacularização das lutas**

O espetáculo, no mundo moderno tardio, é componente da sociedade, assim, a representação ocorre a todo o momento, nos eventos criados com tal finalidade e também – e principalmente – nas representações no cotidiano. Nessa “sociedade da imagem” ou “do espetáculo”, as ilusões e os pseudoeventos acabaram por varrer da vida o natural, o autêntico e o espontâneo, tanto que a própria realidade se transformou em encenação (DEBORD, 2003, FREIRE FILHO, 2003).

Na forma de um espetáculo que os organizadores do *UFC* e do *PRIDE* adaptaram essas lutas com poucas regras para o formato televisivo. Uma forma de espetacularizar o esporte, segundo Pires (1998), é adotar a linguagem visual da televisão, de modo que a mensagem veiculada seja sempre e cada vez mais contundente, mantendo e ampliando os níveis de lucro representados pela mercadoria e garantindo a estabilidade do sistema.

O aumento do profissionalismo dos atores do esporte e da comercialização nas competições esportivas ocorridos na “era da globalização” fez com que se desenvolvesse um projeto de *marketing* que definiu novas diretrizes de organização e financiamento dos esportes, preservou a sua legitimidade social e remodelou-o (PRONI, 2008).

As modalidades esportivas usualmente realizam mudanças estruturais para se adequarem aos interesses dos meios de comunicação – principalmente a televisão – e serem atraentes ao mercado consumidor, tais como mudar as regras visando aumentar a tensão dos

consumidores, reduzir o tempo “sem ação”, adequar o tempo total do enfrentamento; e introduzir paradas estratégicas para veicular mensagens comerciais. Há exemplos no futebol, em que o goleiro não pode segurar a bola por mais de seis segundos, nem segurá-la com a mão quando é recuada com o pé; no voleibol, que introduziu novos sistemas de pontuação, deixando o jogo mais atraente e com tempo máximo de duração previsível; no handebol, em que o reinício da partida após o gol pode ocorrer com a equipe adversária em qualquer lado da quadra, acelerando o jogo e aumentando a tensão; no basquetebol, que permitiu o toque no aro da cesta, possibilitando enterradas que provocam momentos de excitação entre os espectadores; entre outros.

Além disso, o processo de espetacularização do esporte midiático implica a oferta de atrações complementares para além da disputa propriamente dita, como o agendamento esportivo, a personificação do evento, a veiculação de programas com subsídios para o conhecimento da modalidade e o desenvolvimento de estratégias destinadas a prender a atenção dos espectadores (PIRES, 1998; BETTI, 2001).

Como expressão dessa lógica, o MMA é um evento criado principalmente para o telespectador, pois a maior parte da renda do programa advém da transmissão via *pay-per-view* e da venda dos direitos de transmissão televisiva das lutas – considerando que a extrema maioria dos seus consumidores assiste às lutas (e seus outros programas esportivos) pela televisão. Na sociedade do espetáculo, o mundo real se converte em simples imagens, estas simples imagens tornam-se seres reais e motivações eficientes típicas para um comportamento hipnótico (DEBORD, 2003).

Conforme Betti (2001), o telespectador não tem a vivência real de assistir, já que quando consome pela televisão, não tem só o seu gosto manipulado pela influência do mercado, mas também a sua própria capacidade perceptiva alterada, já que os sentidos ali vivenciados são diferentes dos do mundo real (mundo hiper-real). A imagem do telespectador



é parcial e dependente de outros, e a subdivisão das imagens, imposta pela técnica de reprodução do espetáculo, é um componente fundamental que independe da vontade do telespectador e foge da sua capacidade de alterar a situação.

O primeiro evento, idealizado por Rorion Gracie, contava com o publicitário Art Davie, o diretor de Hollywood John Milius (de Conan, o bárbaro) e com uma empresa de entretenimento televisivo. Ou seja, a instituição promotora não era uma associação esportiva, mas sim um professor de *jiu-jitsu* e um grupo de publicitários e produtores televisivos de Hollywood. O objetivo era maximizar os índices de audiência para obter lucro – e sabiam que bastava estimular a violência para conseguir a adesão do público de modo muito eficiente (BOTTENBURG e HEILBRON, 2006). Pode-se dizer que é uma manifestação construída de forma a garantir a reação do público, compreensão que se confirma em um estudo experimental realizado por Wenner (1998): que o aumento da agressividade do atleta está diretamente relacionado ao aumento da audiência. A emoção provocada no público teria, assim, um efeito encantador, exercendo identificação e atração. Percebe-se, então, a exploração de emoções relacionadas à violência como um dos principais focos do espetáculo do MMA.

Assim é que a grande maioria consumidora do MMA interessa-se mais no prazer em transgredir regras e convenções sociais do que nas técnicas e especificidades das modalidades de lutas utilizadas. No entanto, os meios de comunicação têm interesse em fazê-las compreender também as técnicas e especificidades do MMA, já que o consumidor com mais conhecimento técnico tende a se aproximar mais da modalidade e, conseqüentemente, a consumi-la mais.

Para chegar a esse objetivo, a lógica da produção e veiculação do *reality show* (assim como das reportagens e de outros programas<sup>3</sup>) é a de fazer com que os consumidores adentrem nesse mundo para melhor conhecer os lutadores, as técnicas, a lógica interna do

espetáculo. É uma forma de fazer com que tenham mais informação sobre o universo esportivo, e também recebam um “agendamento esportivo”. Na verdade, a intenção é que os consumidores tenham mais interesse também em assistir às lutas. Diante de um cenário voltado à emoção, os telespectadores vêm sendo gradualmente atraídos ao MMA.

Essa atração se dá não somente pela produção de tensão decorrente do combate em si como nos esportes tradicionais, mas também pela tensão de quebrar normas de violência amplamente aceitas, o que Collins (2004) chama de “tensão antinomial”. Baseada na transgressão de normas, a excitação antinomial é produzida indo além dos limites normais: mostra nocautes dramáticos, “violência real” ou lutas entre lutadores muito diferentes. É baseada em vivenciar aquilo que é comumente proibido ou inacessível. Ao contrário da tensão nos esportes tradicionais, a tensão antinomial não exige conhecimento prévio nem identificação com um lutador específico ou com um estilo de luta. Ela não é a excitação do jogo, mas a excitação do extraordinário que é vivenciado quando regras básicas são quebradas, e todos ficam chocados.

### **Violência: componente do MMA**

O principal foco da discussão em torno da legitimidade do MMA enquanto prática social deve-se à violência presente nas lutas. Essa violência ocorre de um lado com os lutadores, profissionais e amadores, pois machucam uns aos outros nos combates; e, de outro, com os espectadores e telespectadores pois assistem aos lutadores machucarem-se, o que pode ser considerado uma prática de violência simbólica.

Nessa luta, muitos atletas saem seriamente lesionados: ossos quebrados, sangramentos no rosto, luxações e desmaiados. Segundo José Mentor<sup>4</sup>, deputado federal pelo PT-SP, que propôs um projeto de lei para proibir o MMA na TV brasileira, não há levantamentos sobre o número de lutadores que perderam a vida no MMA; porém, afirma saber de três casos nos

últimos treze anos. Em dezembro último, o brasileiro Antônio Rodrigo Nogueira, conhecido como Minotauro, quebrou o braço e teve que inserir dezessete pinos metálicos. Os lutadores de MMA costumam contestar a hipótese de que o MMA seja uma luta violenta, afirmando que são atletas muito bem preparados para os combates, que o MMA é um esporte com técnicas específicas e que há diversas estratégias para coibir a violência, como luvas que diminuem o impacto de socos, proteções bucais e a interrupção do árbitro, quando necessária.

Há por parte da população uma restrição em consumir este espetáculo – alguns consideram o MMA um entretenimento popular de barbárie<sup>5</sup>, uma “briga de rua” com lutadores de artes marciais; outros que as pessoas que simpatizam com o MMA são doentes (Bottenburg e Heilbron 2006). No entanto, os que defendem o MMA utilizam os mesmos argumentos dos atletas; além disso, acreditam que as lutas do MMA diferenciam-se das “brigas de rua”, pois usa técnicas apuradas de diferentes modalidades de lutas e possui regras restritivas a atos de violência extrema que poderiam deixar sequelas.

O conceito de violência há muito ultrapassou os limites do corpo físico, incluindo as esferas psicológicas, políticas, sociais e culturais. Hannah Arendt (2009), ao dissertar sobre esse fenômeno na sociedade moderna, sugere a clara distinção entre os termos, que muitas vezes são confundidos ou usados de forma semelhante – poder, vigor, força, autoridade e violência. Há, na sua obra, uma clara distinção entre poder e violência, pois no entender da autora “são opostos; onde um domina absolutamente, o outro está ausente. A violência aparece onde o poder está em risco, mas, deixada a seu próprio curso, ela conduz à desaparecimento do poder” (p.44). Assim, a violência não é legítima enquanto ação, mesmo que instrumental do exercício do poder. “A violência é justificável, mas não é legítima” (p.41).

Arendt também considera que o processo de desmistificação da violência deve ser compreendido em três dimensões: a desnaturalização, a despersonalização e a desdemonização. A primeira é uma crítica ao pensamento de que a violência é algo natural do

ser humano. Defende que a violência pertence ao “âmbito político dos negócios humanos, cuja qualidade essencialmente humana é garantida pela faculdade do homem para agir, a habilidade para começar algo novo” (idem, 60). Arendt contribui para despersonalizar a violência, tratando o indivíduo neste momento como um instrumento da ação. Por fim, indica que a violência é detentora de certa racionalidade, já que é eficaz em alcançar o fim que a justifica. Como consequência de sua instrumentalidade, ela perde seu caráter mágico ou demoníaco comumente a ela atribuído.

Com base no conceito de Arendt, pode-se considerar que o poder no MMA está, em um primeiro nível, com o conglomerado organizador da modalidade (organizadores e regras, produtores, publicitários e empresas de televisão), enquanto que os “atos de violência” ocorrem entre e com os lutadores, instrumentos do espetáculo. Porquanto a luta estiver sob o controle das regras impostas, pode-se inferir que, para os praticantes de MMA, os quais já vivenciam situações diárias de golpes e pancadas, não há violência. Contrariamente, quando há transgressões às regras por parte dos atletas, há uma perda de poder por parte dos organizadores, e situações de violência. Isso pode acontecer nos esportes, segundo Dunning (1992), quando se participa demasiadamente a sério, talvez na sequência de pressões sociais ou de recompensas financeiras e de prestígio envolvido, quando o nível de tensão pode elevar-se até um ponto em que o equilíbrio entre a rivalidade amigável e hostil incline-se a favor da última. Consequentemente, as regras e convenções destinadas a limitar a violência são suspensas, e pode surgir a luta a sério.

Em um segundo nível, o poder está com os órgãos políticos que permitem ou proíbem sua realização. A proibição das lutas na década de 90 reflete o exercício do poder dos órgãos políticos que restringiram atos considerados violentos. No entanto, a partir da re-esportivização da modalidade, algumas instâncias políticas concluíram não haver mais violência, e os eventos foram novamente permitidos.

Os esportes, assim como as lutas esportivizadas e o MMA, são, de acordo com o conceito de Elias e Dunning (1992), formas de luta simbólica. O aumento da civilidade fez com que manifestações explícitas de violência física em disputas não fossem mais toleradas; assim, jogos crueis e violentos existentes até então foram transformados em esportes com regras específicas com a diminuição de atos de violência. Assim, as lutas esportivizadas da sociedade moderna são uma forma de luta simbólica com regras específicas para combater atos de violência real, e atos de transgressão às regras tanto de atletas como de espectadores são punidos cada vez mais severamente.

Na realidade, a capacidade de tolerância à violência, mesmo que simbólica, depende de fatores históricos, socioculturais e individuais; cada grupo ou indivíduo pode ser mais ou menos tolerante à violência. Por exemplo, indivíduos ou grupos próximos às modalidades de lutas/artes marciais tendem a ver menos violência no MMA do que indivíduos ou grupos distantes deste ambiente, principalmente por possuírem mais “conhecimento sobre o universo” das lutas e do MMA; assim, são mais tolerantes àquela violência. Ocorre que a massificação do MMA faz com que as pessoas tenham mais “conhecimento sobre este universo”, inclusive por próprio interesse midiático; e, por essa razão, possam ser cada vez mais tolerantes à violência simbólica do MMA. Essa forma de naturalização da violência, mesmo que cada vez mais simbólica, é alvo de críticas. Contudo, parece haver uma necessidade humana em saber quem é o mais forte entre os fortes, mesmo que simbolicamente.

### **Excitação, tensão e violência nos esportes da sociedade civilizada**

O MMA, enquanto fenômeno esportivo com menor restrição à violência, pode ser melhor compreendido com base nos conceitos de tensão, excitação e civilização propostos por Norbert Elias. Com o advento da industrialização e da urbanização na Modernidade, surge o

tempo livre para as classes trabalhadoras. Entre as atividades realizadas nesse tempo, temos as de lazer, compostas de atividades de jogo, ou miméticas. As atividades miméticas são aquelas nas quais as emoções produzidas – ou seja, os sentimentos desencadeados pelas atividades – estão relacionadas com as que se experimentam em situações da “vida real” (Elias e Dunning 1992).

Neste sentido, assume particular relevância a constatação de que, nas sociedades industriais mais avançadas, comportamentos de excitação são cada vez menos frequentes nos indivíduos, principalmente por um aumento no controle social e pelo autodomínio da excitação exagerada. As atividades miméticas tornam-se, assim, uma oportunidade socialmente aceitável para indivíduos liberarem comportamentos de excitação em público. A busca da excitação no lazer, nesse contexto, é complementar ao controle e à restrição da emotividade manifesta na vida ordinária (idem, 1992).

Elias (1992a) sugere que buscamos nas atividades miméticas um tipo específico de tensão, uma forma de excitação frequentemente relacionada com o medo, a tristeza e outras emoções que procuraríamos evitar na vida cotidiana. Ao praticar ou assistir partidas de futebol, por exemplo, vivemos momentos de extrema tensão quando a equipe para a qual estamos torcendo (ou participando) precisa fazer um gol e o jogo está nos minutos finais, por exemplo. A tensão e o prazer ali encontrados (e buscados) são muito maiores do que os vivenciados se a partida tivesse sido muito fácil, independentemente como vencedor ou perdedor. Ou seja, nos combates em que não se sabe quem será o vencedor, a tensão é mantida por mais tempo e são mais prazerosos de se assistir (ou participar) pela tensão agradável ali produzida. Incrementar o nível de tensão é um dos motivadores para as modalidades esportivas terem suas regras modificadas. Finalmente, a satisfação no lazer se dá pelo desenvolvimento de uma agradável tensão-excitação entre sentimentos opostos, controlados por meio das regras esportivas, de paixão e raiva, conforto e desconforto, frustração e alegria,

etc.

O esporte é um fenômeno da sociedade moderna, assim, antes do advento do tempo de lazer o que havia eram jogos que, muitas vezes, possuíam estrutura semelhante aos esportes atuais. No entanto, alguns fatores de diferenciação específicos fazem com que se considere a gênese do esporte na modernidade: o esporte possui significados diferentes para os praticantes, já que não tem valor sagrado, religioso ou militar, como suas práticas antecessoras; e o esporte tem instituições próprias para a organização e desenvolvimento, independentes das demais instituições sociais. Com o advento das instituições esportivas (clubes e federações), as regras da prática se tornam pré-definidas e universalizadas; ressalta-se, porém, como relata Bracht (2009), que as instituições que nascem com um objetivo próprio do grupo que a fundou, muitas vezes no percurso, objetivam mais a manutenção do seu poder e *status* do que os objetivos iniciais da sua fundação.

O aumento da sensibilidade em relação à violência foi uma das características fundamentais para a transformação dos jogos das classes populares e da nobreza inglesa em práticas pautadas pelas características do esporte<sup>6</sup>, processo que se deu o nome de esportivização, ou esportivização inaugural (BRACHT, 2009, GONZÁLEZ, 2004, ELIAS, 1992b).

O processo civilizador descrito por Elias considera que sociedades se desenvolvem diferentemente, e que a Inglaterra estava em um estágio elevado de desenvolvimento industrial e urbano, com um aumento da civilidade: os indivíduos buscavam momentos de excitação no lazer pela restrição a demonstrações de emoção em público. O aumento da sensibilidade resultou em uma menor capacidade de tolerância à violência. Assim, a violência física somente era socialmente aceita sob condições restritas e em locais específicos, como os clubes de boxe e luta livre (Elias e Dunning 1992). É o exemplo da transformação do pugilato no boxe: ao assumir características de esporte na Inglaterra, eliminou o uso das pernas, teve a

introdução das luvas e, com o tempo, o acolchoamento destas; além disso, introduziu categorias de peso, o que garantia maior igualdade de oportunidades. Essa forma de lutar, com um conjunto de regras que aumentou a proteção dos lutadores do risco dos golpes, foi logo adotada em diversos países (ELIAS, 1992a).

As lutas na sociedade moderna surgem, então, com uma diminuição dos níveis aceitáveis de violência. Conseqüentemente, de acordo com Riesman e Denney (1971), as lutas enquanto esporte moderno são mais “abstratas”, mais afastadas dos “combates sérios”. Ou seja, tornam-se uma representação mais simbólica e “menos real” de uma violência, de uma “briga de rua”. Apesar dessa tendência civilizadora, em diversos momentos do século XX, de forma paralela às lutas esportivizadas surgem combates com poucas ou mesmo sem regras, processo denominado de desesportivização.

### **Desesportivização, esportivização ou informalização**

Na história das lutas com poucas regras, é possível verificar que existem modalidades que se caracterizam por apresentar diferentes níveis de violência e de tolerância a esta. Para ilustrar, cabe lembrar o pancrácio nos Jogos Olímpicos da Antiguidade, o pugilato e sua transformação no boxe, os combates com lutadores de diferentes modalidades durante o século XX, o *PRIDE* e o *UFC* a partir dos anos 90, e o MMA em seu formato atual.

A transformação dos jogos de lutas em esportes de lutas resulta do processo de esportivização. O reaparecimento durante o século XX de lutas com poucas ou nenhuma regra, possivelmente pelas lutas esportivizadas estarem muito distantes de um “confronto real”, indica uma disposição do ser humano em saber quem é o mais forte, muitas vezes contrariando valores socialmente aceitáveis – nesse contexto surge o conceito de desesportivização, diretamente relacionado à diminuição de regulamentações da prática.

Esse afastamento das lutas esportivizadas dos sentidos originais das lutas é apoiado



por Zendokan (apud BOTTENBURG e HEILBRON, 2006:267), ainda nos anos 80. Para o autor, “todos sabem que regulamentos rígidos têm arruinado as artes marciais (...) o público em geral perdeu interesse no caratê há muito tempo. Ele simplesmente não tem ação o suficiente para prender a atenção”. As lutas esportivizadas estavam muito distantes das suas origens enquanto exercícios para “lutas reais”. E uma “luta de rua” não pára se alguém marca um ponto, se um golpe específico é realizado ou se acaba o tempo; ela segue até que um dos lutadores desista.

De acordo com BOTTENBURG e HEILBRON (2006), a desesportivização das lutas se dá em quatro vertentes: a) enquanto as organizações de lutas reconhecidas aumentavam o número de regras, nas lutas com poucas regras reduzia-se o número de regras e buscava-se aproximar as artes marciais das “lutas reais”; b) enquanto as organizações de lutas reconhecidas padronizavam as regras, nas lutas com poucas regras esforçava-se para mantê-las flexíveis, podendo ser ajustadas para cada luta ou evento, dadas as circunstâncias, demandas dos lutadores ou preferências do público; c) enquanto as organizações de lutas reconhecidas tentavam criar um balanço entre um alto nível de tensão com proteção e contenção dos riscos, nas lutas com poucas regras aumentava-se a tensão retirando medidas que oferecessem maior proteção; e d) enquanto as organizações de lutas reconhecidas desenvolviam regras formais e códigos de conduta com base na ética do *fair play*, nos eventos de lutas com poucas regras incentivavam-se atitudes de desprezo ao *ethos* esportivo e à falta de respeito pelo oponente, ao menos no ringue ou na gaiola.

Com essas características de desesportivização que formas menos regradas de luta como o *PRIDE* e o *UFC* desenvolveram-se na década de 90. Todavia, com as campanhas públicas contra a realização e exibição dos eventos<sup>7</sup>, os organizadores recuaram e incluíram um número bem maior de regras, protegendo mais os lutadores e alcançando um número maior de telespectadores, principalmente aqueles menos tolerantes à violência, o que pode ser

considerado um processo de re-esportivização de seu formato.

De forma análoga e paralela, pode-se analisar o *UFC* e o *PRIDE* no fim do século XX – consideradas lutas violentas – em comparação o pancrácio na Grécia Antiga, que conforme sustentam Elias e Dunning (1992) era uma prática pré-esportiva que existiu em uma sociedade menos civilizada. Cabe então um questionamento. Teria a sociedade contemporânea níveis de civilidade semelhantes aos da Grécia Antiga? Dessa forma, talvez não seja possível conceber uma relação de implicação entre o aumento da civilidade e o aumento de restrições à violência.

Sánchez-García e Malcolm (2010) vão nessa direção e criticam a compreensão desse momento das lutas com poucas regras pelo conceito de desesportivização, defendendo que seu desenvolvimento pode ser explicado pelo conceito de informalização de Wouters. Argüem que o relaxamento dos controles sociais nos anos 60 (sexo e nudez, por exemplo) e o desenvolvimento de relações sociais menos formais foram interpretados por alguns como um declínio moral da sociedade, como uma “des-civilização”. Contrariam a utilização deste termo no conceito de Elias, e indicam que estes fatos representam uma complexa e altamente diferenciada forma do processo civilizatório. Esta maior liberdade ocorre com um forte impulso para uma reflexão mais consciente sobre as ações dos indivíduos e porque os comportamentos são caracterizados por elevados níveis de autorrestrrição.

Wouters identifica um balanço entre formalização e informalização no processo civilizatório: o controle do comportamento seria assim, respectivamente, mais explícito e imposto externamente, e mais implícito e controlado internamente. Assim, defendem que o crescimento das lutas com poucas regras é indicativo de um processo de informalização, e que seus estágios de desenvolvimento mostram oscilações na busca de um balanço de tensão apropriado do processo de esportivização. Concordam com Bottenburg e Heilbron (2006), que indicam que enquanto o aumento dos níveis de violência foi evidente durante os primeiros

estágios de desenvolvimento do MMA, a combinação de permissão para golpes das mais diferentes modalidades de lutas com maior proteção aos lutadores fez com que a modalidade alcançasse um momento de equilíbrio entre a tensão promovida pelas lutas e a tolerância à violência.

Uma crítica (BOTTENBURG e HEILBRON, 2010) a essa forma de analisar o desenvolvimento das lutas com poucas regras é que não se pode tratá-lo de forma linear. É necessário considerar duas fases claramente distintas: uma em que praticamente não havia regras, e outra em que, devido à sua proibição em diversos estados e nações, foram inseridas regras com restrições à violência. A re-esportivização de seu formato, de acordo com os autores pode ser explicada desta forma: sob regras mais rigorosas, novas empresas de mídia recuperaram acesso ao mercado de TV paga, transformando o formato original “lutas com poucas regras” (*extreme fighting, cage rage, pancrase*, etc.) no mais legítimo e esportivo “artes marciais mistas”.

Assim, Bottenburg e Heilbron (2006) previram quatro cenários futuros possíveis para as lutas com poucas regras: a abolição, decorrente da intolerância social à violência ali contida; a clandestinidade, existindo à margem das leis de proibição; a esportivização, com a inserção cada vez maior de regras restringindo a violência, sua padronização e institucionalização<sup>8</sup>; e a espetacularização, com cada vez mais shows de luzes, apresentações musicais, “jogadas” de câmeras e programas de *reality show*, entre outros.

Este estudo considera que há uma tendência à esportivização e à espetacularização de seu formato; no entanto, é preciso considerar que uma tendência da esportivização é cada vez mais aumentar o número de regras com restrições à violência, o que pode fazer com que o MMA também acabe se distanciando das “lutas reais”. Assim, as lutas com poucas regras, devem viver um processo de permanente tensão entre a esportivização e a desesportivização de seu formato. Por um lado, existe uma sociedade que não tolera a violência nas lutas, o que

implica na sua esportivização; por outro, uma sociedade que busca se aproximar, por meio de uma atividade mimética, de uma “luta real”, em uma busca pela identificação com o mais forte e pela tensão antinomial, o que implica na desesportivização da luta.

Essa tensão permanente entre a desesportivização e re-esportivização do formato do MMA pode ser compreendida com base nas considerações de Bourdieu (1983) sobre as mudanças nas práticas e nos consumos esportivos, analisando a relação entre as transformações da oferta e as transformações da demanda. Enquanto as transformações da oferta são engendradas nas lutas de concorrência – seja pela imposição da prática esportiva legítima, seja pela conquista da clientela entre diferentes esportes, escolas ou tradições –, as transformações da demanda são uma dimensão da transformação dos estilos de vida, obedecendo às leis gerais desta transformação.

1 A família Gracie é composta de lutadores originários de Belém-PA. Os patriarcas, Carlos e Hélio, aprenderam as técnicas do *jiu-jitsu* na década de 1910 com o japonês Mitsuyo Maeda, discípulo de Jigoro Kano. É a grande responsável pelo desenvolvimento do estilo de arte marcial brasileira conhecido hoje como [jiu-jitsu brasileiro](#), *Brazilian Jiu-jitsu*. Desenvolveram estas técnicas para que um lutador menos pesado possa derrotar um oponente mais pesado usando estrangulamentos, alavancas, imobilizações e torções.

2 A expressão “lutas com poucas regras” é empregada para designar formas de lutas mais próximas a “lutas reais”, normalmente com mais liberdade para golpes violentos. O MMA é uma das formas de lutar com poucas regras, no entanto, este termo foi criado a partir da “re-esportivização” da modalidade ocorrida na última virada de século, trazendo mais regras restritivas a golpes violentos.

3 Atualmente, na TV brasileira, há a transmissão de diversos programas de MMA: as lutas denominadas *Ultimate Fighting Championship (UFC)* e o reality show *The Ultimate Fighter (TUF – versão brasileira de programa criado pela empresa que produz o UFC e diversas vezes produzido na TV dos Estados Unidos)* na TV Globo, o programa semanal *Lendas do UFC* no canal Multishow, do mesmo conglomerado televisivo, outros programas pontuais como o *Profissão Repórter* da TV Globo de 10/04/2012 dedicado ao tema, além de reportagens exibidas em diversos programas de canais abertos e pagos da TV brasileira. Há ainda o canal *pay-per-view* Combate, da Globosat, cuja maior parte da sua programação inclui reprises de lutas já realizadas e programas dedicados ao MMA.

4 CARTA, G. MMA, a barbárie. Carta Capital. 26/03/2012. <[cartacapital.com.br/sociedade/mma-a-barbarie/](http://cartacapital.com.br/sociedade/mma-a-barbarie/)>. Acessado em 12/04/2012.

5 Há comparações entre o MMA e o pancrácio, uma forma de luta bastante popular dos Jogos Olímpicos da Grécia antiga. De acordo com Mezo (1030 apud Elias, 1992b, p.201), “no pancrácio os adversários lutavam com todas as partes do corpo, as mãos, os pés, os cotovelos, os joelhos, os pescoços e as cabeças. Os lutadores do pancrácio podiam arrancar os olhos uns aos outros (...) podiam, também, obstruir, agarrar os pés, narizes e orelhas, deslocar os dedos e braços e aplicar estrangulamentos. No caso de conseguirem derrubar o outro, podiam sentar-se sobre ele e bater-lhe na cabeça, cara e orelhas; também podiam dar-lhe pontapés e pisá-lo. Não é preciso dizer que os lutadores desta prova brutal eram atingidos por vezes pelos mais terríveis ferimentos e, não raro, morriam! O pancrácio dos jovens efébo era provavelmente o mais brutal de todos. Pausânias diz-nos que os lutadores lutavam com unhas e dentes, mordiam e rasgavam os olhos uns aos outros”.

6 O esporte é entendido, segundo González (2004), como uma prática: a) orientada a comparar determinado desempenho entre indivíduos ou grupos; b) regida por um conjunto de regras que procuram dar aos adversários iguais condições de oportunidade para vencer a disputa e, dessa forma, manter a incerteza do resultado; e c) com regras institucionalizadas por organizações que assumem (exigem) a responsabilidade de definir e homogeneizar as normas de disputa e promover o desenvolvimento da modalidade, com o intuito de comparar o desempenho entre diferentes atores esportivos.

7 Tentativas de proibição das lutas com poucas regras já haviam acontecido no Brasil. Essas lutas, normalmente entre lutadores de *jiu-jitsu* da família Gracie e lutadores de outras modalidades, chegaram a ter na década de 60 um programa de TV semanal, o Heróis do Ringue. Em 1962, quando um lutador teve um braço quebrado ao vivo, o estado da Guanabara proibiu a realização de lutas com poucas regras, levando as lutas para fora da capital federal (Awi, 2012) e forçando a inclusão de regras para tornar a modalidade menos violenta. Em 1991, a TV Globo transmitiu um evento denominado Grande Desafio, de lutadores de *jiu-jitsu* contra atletas de luta livre. A emissora, antes do evento, deixou claras aos telespectadores as regras: não eram permitidos socos com a mão fechada, jogar o outro lutador para fora do ringue, entre outras. No entanto, as cenas mostravam as regras sendo amplamente desrespeitadas por atletas de ambas as modalidades, aparecendo por diversas vezes sangue e cenas de extrema violência. Após este evento, a emissora não transmitiu mais eventos de lutas com poucas regras nem realizou reportagens sobre estes eventos até 2003, quando do sucesso dos brasileiros no *PRIDE* (Awi, 2012). Esta postura midiática também forçou a inclusão de regras para tornar a modalidade menos violenta.

8 No dia 12/04/2012 foi fundada a Federação Internacional de Artes Marciais Mistas (*IMMAF*) com ambição de se tornar esporte olímpico. De acordo com dirigentes, a expectativa é contar com pelo menos 25 federações nacionais até o fim de 2012 (Portal Record R7. 12/04/2012. Em: <[rederecord.r7.com/londres2012/noticias/mma-ganha-primeira-federacao-internacional-em-busca-de-reconhecimento-olimpico](http://rederecord.r7.com/londres2012/noticias/mma-ganha-primeira-federacao-internacional-em-busca-de-reconhecimento-olimpico)>. Acessado em 13/04/2012). Um mês antes, dia 12/03/2012, foi oficializada a Confederação Brasileira de *Mixed Martial Arts* (CBMMA), em cerimônia com a presença do Ministro do Esporte, Aldo Rebelo, que disse: “Celebro a criação desta confederação, sei que ela está nas mãos de alguém que conhece o significado do esporte” (Portal UOL. 13/03/2012. Em: <[esporte.uol.com.br/lutas/vale-tudo/ultimas-noticias/2012/03/13/confederacao-de-mma-e-lancada-com-apoio-de-ministro-e-mira-inclusao-nas-olimpiadas.htm](http://esporte.uol.com.br/lutas/vale-tudo/ultimas-noticias/2012/03/13/confederacao-de-mma-e-lancada-com-apoio-de-ministro-e-mira-inclusao-nas-olimpiadas.htm)>. Acessado em 13/04/2012).

## Referências

ARENDT, H. *Sobre a violência*. Trad. de André Duarte. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.

AWI, F. *Filho teu não foge à luta: como os lutadores brasileiros transformaram o MMA em um fenômeno mundial*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2012.

BETTI, M. Esporte na mídia ou esporte da mídia? *Motrivivência*. XII, n.17, s/p, 2001.

BOTTENBURG, M.V.; HEILBRON, J. De-sportization of fighting contests: the origin and dynamics of No Holds Barred events and the theory of sportivization. *International Review for the Sociology of Sport*. v.41, n.3-4, p.259-282, 2006.

BOTTENBURG, M.V.; HEILBRON, J. Informalization or de-sportization of fighting contests? A rejoinder to Raúl Sánchez García and Dominic Malcolm. *International Review for the Sociology of Sport*. v.46, n.1, p.125-127, 2010.

BOURDIEU, P. Como é possível ser esportivo? p.136-153. In: *Questões de sociologia*. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

BRACHT, V. *Sociologia crítica do esporte: uma introdução*. 3ª ed. Ijuí: Unijuí, 2009.

COLLINS, R. *Interaction ritual chains*. Princeton: University Press, 2004.

DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo*. eBooksBrasil.com: Projeto Periferia, 2003.

DUNNING, E. As ligações sociais e a violência no desporto. p.327-354. In: ELIAS, N.;

DUNNING, E. *A busca da excitação*. Lisboa: Difel, 1992.

ELIAS, N. Introdução. p.39-100. In: ELIAS, N.; DUNNING, E. *A busca da excitação*. Lisboa: Difel, 1992a.

\_\_\_\_\_. A gênese do desporto: um problema sociológico. p.187-222. In: ELIAS, N.; DUNNING, E. *A busca da excitação*. Lisboa: Difel, 1992b.

ELIAS, N.; DUNNING, E. A busca da excitação no lazer. p.101-138. In: *A busca da excitação*. Lisboa: Difel, 1992.

GONZÁLEZ, F.J. Esportivização. p.170-174. In: GONZÁLEZ, F.J.; FENSTERSEIFER, P.E (Org.). *Dicionário crítico de Educação Física*. Ijuí: Unijuí, 2005.

GREEN, T.A.; SVINTH, J.R. (Org.). *Martial arts in the modern world*. Londres: Praeger, 2003.

FREIRE FILHO, J. A sociedade do espetáculo revisitada. *Revista FAMECOS*. n.22, p.33-46, 2003.

MIRANDA, F.A. O MMA no Brasil: um panorama da modalidade. *Esporte e Sociedade*. Ano 7, n. 20, p.50-70, 2012.

PIRES, G.L. Breve introdução ao estudo dos processos de apropriação social do fenômeno esporte.

*Revista da Educação Física/UEM*. v.9, n.1, p.25-34, 1998.

PRONI, M.W. A reinvenção dos Jogos Olímpicos: um projeto de marketing. *Esporte e Sociedade*. ano 3, n. 9, s/p, 2008.

RIESMAN, D.; DENNEY, R. Football in America: a study in culture diffusion. In: Dunning, E. (Org.). *The sociology of sport: a selection of readings*. Londres: Frank Cass, 1971.

SÁNCHEZ-GARCÍA, R.; MALCOLM, D. Decivilizing, civilizing or informalizing? The international development of Mixed Martial Arts. *International Review for the Sociology of Sport*. v.45, n.1, p.39-58, 2010.

WENNER, L.A (Org.). *MediaSport*. Londres: Routledge, 1998.