

MMA e a Busca de Identidade em uma Cultura em Vias de Globalização¹

Fábio de Lima ALVAREZ²

Prof. Dr. José Carlos Marques³

UNESP - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus Bauru

Resumo

Buscaremos neste artigo discutir a identidade subjacente a uma atividade bastante controversa: o MMA, sigla em inglês para Artes Marciais Mistas. Nossa discussão será pautada pela amplitude de olhar, buscando contextualizar o fenômeno tanto em seus aspectos lúdicos (como jogo por excelência) quanto em seus aspectos mais associados à configuração da economia e da cultura de uma sociedade pautada pela noção de globalização. Acreditamos que a valorização de objetos de pesquisa antes considerados “menores” torna-se premente para a melhor compreensão dos rumos e caminhos de nossa sociedade contemporânea que, essencialmente, deve ser entendida pelo aumento dos fluxos informacionais e pelo entrecruzamento de culturas antes considerado impossível.

Palavras-chave: MMA; esporte; identidade; globalização

Introdução

O surgimento repentino de qualquer fenômeno humano sempre causa uma espécie de atordoamento naqueles que deparam-se com ele. Atônitos, carentes e afoitos por explicações, por entendimento e compreensão, estes fenômenos nos impulsionam a refletir. Acreditamos que um destes objetos que surge de forma relativamente abrupta na grande mídia (mas não somente nela) é o MMA, sigla em inglês para Artes Marciais Mistas.

Agressivo e violento, muitas vezes sangrento e impiedoso, o MMA surge como um esporte/espetáculo de alta inserção midiática e social.⁴ Buscaremos neste artigo nos distanciarmos de uma visão maniqueísta sobre o assunto, que o considera uma atividade absurda a ser combatida ou, por outro lado, uma atividade a ser incentivada. Para tanto,

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Esporte do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom 2012.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UNESP – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus Bauru. Bolsista CAPES. E-mail: fusa_fabio@yahoo.com.br

³ Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UNESP - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus Bauru. Orientador do trabalho. E-mail: zeca.marques@faac.unesp.br

⁴ Sem grandes rigores estatísticos, mas apenas para corroborar nosso argumento sobre o crescente interesse midiático dado ao MMA, buscamos no site do jornal A Folha de São Paulo o número de citações feitas ao esporte, seja em notícias ou artigos, no período de 2009 a 2012. No ano de 2009 foram feitas apenas 2 referências ao esporte. Já em 2010, o número saltou para 7. Em 2011 pudemos encontrar 103 excertos jornalísticos sobre o tema. No ano de 2012, até o dia 14 de março, as referências ao esporte foram 41. Outro dado interessante é fornecido pelo site do próprio UFC, que diz que suas transmissões chegam a 149 países, traduzidas em 20 línguas diferentes. Fonte: <http://www.ufc.com/discover/ufc/index>

focar-nos-emos nas representações identitárias subjacentes à atividade, tanto num aspecto mais geral quanto em alguns de seus pontos mais específicos.

Para tanto, torna-se premente uma breve contextualização da trajetória de surgimento e consolidação da atividade.⁵

Antes de mais nada, vale explicitarmos aqui que o percurso histórico que apresentaremos a seguir é o que diz respeito majoritariamente ao UFC – The Ultimate Fighting Championship, considerado o maior campeonato deste seguimento. Tal ressalva é importante por alguns motivos: primeiramente, podemos dizer com grande segurança que os combates com “poucas regras” não são exclusividade do MMA. Retomaremos esta questão a seguir. Além do mais, diversos campeonatos muito parecidos com as atuais configurações do MMA existem há um bom tempo na mídia mundial. Portanto, antes de mais nada, precisamos voltar nossa atenção para as características que se mantêm ao longo do tempo e, por outro lado, buscar as características que tornam este fenômeno diferente daqueles que o antecederam.

Segundo Philippe di Folco, as lutas são encontradas desde os tempos mais remotos, tanto em textos míticos quanto em documentos históricos. Tais exemplos são ilustrados na briga bíblica entre Cain e Abel, no “O épico de Gilgamesh” e em muitos outros. Além do mais, tais combates eram frequentes no Egito dos Faraós, na Índia Antiga e na Grécia, não como batalhas objetivadas, voltadas para a defesa ou conquista de bens materiais/políticos, mas sim como ritos de passagem. (DI FOLCO, 2007).

Although combat, both close (wrestling) and apart (boxing), is closely regulated today, there was certainly a time it was natural and free, bare-handed, between two people of the same gender. Combat is one of the first sports practiced in every civilization. Every ethnic group in the world has developed one or more unique forms of single combat. Even today, highly industrialized societies are still drawn to such forms of combat that combine ancient, ethnic rituals with the desire to let loose, as reflected in the growing number of clubs and the appearance of numerous treatments of the subject (films, matches, video games, etc.). (DI FOLCO, 2007, p. 10)

Sucessor em linha direta do antigo Vale-Tudo promovido em terras brasileiras pela família Gracie nos idos de 1920, o MMA atual é fruto de uma trajetória de altos e baixos, em alguns momentos mais “subterrânea” e, em outros, recebendo grande atenção por parte

⁵ Em artigo anterior exploramos melhor o aspecto histórico da atividade. Ver <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-0936-1.pdf>

das mídias. A criação do UFC – The Ultimate Fighting Championship, no ano de 1993, é considerado um marco para este esporte/espetáculo. Inicialmente, o UFC era um torneio que buscava promover lutas entre atletas oriundos de diferentes escolas marciais e fora inicialmente pensado como espetáculo a ser veiculado em TV fechada nos EUA. Ele tinha forte apelo para o inusitado e para o bizarro (inclusive tendo sido sugerido como nome do evento o título Guerra dos Mundos) e muito mais se assemelhava a um “freak show” do que a um campeonato esportivo. Não havia categorias de peso, o uso de luvas não era obrigatório e as regras eram praticamente inexistentes, com pouquíssimas restrições a golpes perigosos. Seu slogan inicial, inclusive, era “There are no rules!” (Não existem regras!). Para Rorion Gracie, um de seus mais proeminentes fundadores, seu objetivo inicial era o de provar a superioridade do Jiu-Jitsu brasileiro frente a outras artes marciais.⁶

Apesar do relativo sucesso inicial, a marca UFC - cuja concepção e parte de suas ações eram propriedades de Rorion Gracie, filho de Helio Gracie, considerado um dos pais do Jiu-Jitsu Brasileiro (BJJ – Brazilian Jiu-Jitsu em inglês) - começa a entrar em declínio, principalmente por pressões políticas encabeçadas pelo então senador e futuro candidato à presidência dos EUA, John McCain, que baniram as transmissões do evento em diversos estados americanos.

Objetivando tornar-se mais aceito e palatável, o UFC passa por uma série de reformulações com o intuito de atenuar sua violência e distanciar-se da imagem de rinha humana. Para tanto, em 2001, um conjunto de 31 regras – sob o título de Unified Rules of MMA - é aprovado perante a Comissão Atlética de Nevada, nos EUA, o que, teoricamente, elevou o MMA à categoria de esporte.⁷

A entidade, cujo valor de mercado era estimado em aproximadamente 2 milhões de dólares em 2001, data de sua venda para a empresa Zuffa, propriedade dos irmãos Frank e Lorenzo Fertitta, empresários do ramo de entretenimento e cassino em Las Vegas, atualmente é considerada uma das mais rentáveis em todo o mundo esportivo, cujo valor atual estimado orbita na casa de 1 bilhão de dólares.

⁶ Documentário: The Ultimate Gracie. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ajoMJelcN0>> . Acesso em: 04/03/2011

⁷ Segundo Valter Bracht, os esportes foram gestados no seio da cultura Vitoriana Inglesa. “No seu desenvolvimento consequente no interior desta cultura, o esporte assumiu suas características básicas, que podem ser sumariamente resumidas em: competição, rendimento físico-técnico, record, racionalização e cientificização do treinamento. Guttmann (1979) identificou sete características básicas: 1. secularização (Weltlichkeit); 2. igualdade de chances; 3. especialização dos papéis; 4. racionalização; 5. burocratização; 6. quantificação; 7. busca do record.” (BRACHT, 2003, p. 14)

Feita esta breve apresentação da história “oficial” da criação do MMA, podemos agora prosseguir com a nossa investigação, buscando compreender, afinal o que este esporte/espetáculo significa e de que forma ele é significado por uma cultura pautada cada vez mais pelo entrecruzamento espaciotemporal da informação, no que consideraremos sem grandes preocupações de nomenclatura, uma cultura globalizante.

Sobre a importância dos jogos e dos esportes na constituição da cultura

Presentes nas mais diversas culturas, nos mais diferentes períodos históricos, os jogos são, talvez, umas das “entidades” mais representativas da forja identitária humana.

Ora considerados de suma importância, ora considerados meros elementos de distração e sem importância para a vida “real”, os jogos trazem dentro de sua lógica liberdade, regras, prazer, distensão e divertimento, ao mesmo tempo em que criam um ambiente de tensão e imprevisibilidade.

Um dos primeiros autores a analisar os jogos por um prisma essencialmente cultural, Johan Huizinga, no final da década de 1930 em seu livro seminal *Homo Ludens*, identificará na própria dinâmica do jogo o momento inicial de todas as estruturas constituintes do que concebemos como cultura.

Isso não significa, como ele mesmo deixa claro, que o impulso ao jogo seja algo instintivo, biológico, já que, mesmo quando os animais brincam, é nitidamente observável uma série de valores outros que não aqueles ligados a uma relação causa/efeito. Para ele, o prazer observado no ato de brincar dos animais, a não-seriedade, a tensão e a distensão propiciados pela atividade reservarão ao jogo seu distanciamento pleno do mundo biológico.

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo. (HUIZINGA, 2000, p. 6)

Partindo desta concepção, mesmo que possamos discordar dela no que tange à existência anterior ou não do jogo em relação à constituição social, de fato é difícil

negarmos a capilaridade dos jogos que, por meio de sua lógica amplamente sensível e passível de compreensão por basicamente todas as culturas, pode ser considerado como uma constante antropológica (em suas formas menos regradas, pensadas pelo aspecto do prazer no caso dos animais, por exemplo, pode até mesmo ser considerada uma constante supra-antropológica).

Isso não significa que as formas em que os jogos se manifestarão sejam as mesmas em todas as culturas, não é esta a questão, mas sim que, enquanto estrutura, seus elementos são prontamente identificáveis nas mais variadas atividades lúdicas.

Outro importante autor que debruçou-se sobre a importância dos jogos como fator cultural foi o francês Roger Caillois (1990). Em seu livro “Os jogos e os homens”, o autor classifica-os em quatro categorias básicas, *agôn* (competição), *alea* (sorte), *mimicry* (simulacro) e *ilinx* (vertigem), sendo que estas categorias são permeadas ora por um espírito mais livre, mais “solto” (*paidia*), ora com maior força civilizacional, mais institucionalizados e mais formalizados (*ludus*).

Caillois ressalta a importância social dos jogos, sendo estes importantes chaves interpretativas da cultura, conceito este – o de cultura - que deve ser entendido como o conjunto de práticas estabelecidas tanto socialmente quando individualmente. Como nos lembra Caillois, o jogo pressupõe a existência de um outro, seja um oponente, seja um observador, ou mesmo um “tu” projetado pelo “eu” do jogador, fazendo com que a atividade lúdica ganhe ares valorativos reconhecidos pela comunidade.

Assim, as diferentes categorias do jogo, o *agôn* (por definição), a *alea*, a *mimicry*, o *ilinx*, pressupõem a companhia, não a solidão (...). Cada uma das categorias fundamentais do jogo apresenta assim aspectos socializantes que, dada a sua amplitude e estabilidade, adquirem direito de cidadania na vida coletiva. Para o *agôn*, essa forma socializada é, essencialmente, o desporto, ao qual há que acrescentar realizações adulteradas que insidiosamente misturam o mérito e a sorte, como os jogos radiofônicos e os concursos promovidos pela publicidade comercial; para a *alea*, são os cassinos, as corridas, as lotarias nacionais e a variedade de jogos geridos por poderosas sociedades de apostas mútuas; para a *mimicry*, as artes do espetáculo, desde a Ópera às marionetes e aos fantoches e, de uma forma mais ambígua, já orientada para a vertigem, o Carnaval e o baile de máscaras; para o *ilinx*, enfim, os arraiais, as festas ao ar livre e as ocasiões anuais e cíclicas de festa e alegria populares.” (CAILLOIS, 1990, p. 62)

Para endossar a nossa argumentação no sentido de valorizar os jogos como importantes chaves elucidativas de uma cultura, vale aqui lembrarmos rapidamente da

descrição realizado por Clifford Geertz (1989) sobre a briga de galos em Bali. Na descrição densa oriunda de seus estudos antropológicos sobre a ilha – pautados por um olhar imersivo e interpretativo – Geertz antes de falar do jogo propriamente dito, buscará entender a relação que os indivíduos daquele país estabelecem com seus galos. Numa cultura onde ter um comportamento considerado “animalesco” é uma transgressão considerada até maior que o incesto, onde os bebês são proibidos de engatinhar para não lembrarem animais, e atos simples como comer e excretar – considerados atos “quase obscenos” - são feitos de forma rápida e particular com o intuito de “evitar” qualquer remissão a uma conduta mais próxima da animal, a idolatria reservada aos galos poderia num primeiro momento soar como incoerente.

Os animais na cultura balinesa, segundo Geertz, são amplamente relacionados à ideia de mal, muitas vezes associados a demônios capazes de desestabilizar e destruir a comunidade. No entanto, eles são mais do que isso. A forte relação estabelecida pelos membros da comunidade de jogadores com seus galos, na verdade, diz muito mais sobre a animalidade humana do que à do galo. Aos galos, muitas vezes é atribuída uma força basicamente masculina (segundo Geertz, Bateson e Mead até mesmo atribuíram aos galos a ideia de um pênis, já que os balineses têm uma concepção do corpo como constituído de partes separadas, autônomas), uma concepção metafísica que conduz às ideias de “herói”, “guerreiro”, “campeão”, “homem de valor”, “candidato político”, “solteiro”, “dandi”, “Don Juan” ou “cara durão” (GEERTZ, 1989, p. 189) Sendo assim,

Na briga de galos, o homem e a besta, o bem e o mal, o ego e o id, o poder criativo da masculinidade desperta e o poder destrutivo da animalidade desenfreada fundem-se num drama sangrento de ódio, crueldade, violência e morte. (GEERTZ, 1989, p. 191)

No entanto, para além deste caráter mais “bruto”, a briga de galo tem como consequências a disputa e a “publicização” do status de seus membros perante seus pares, que ocorre por meio das apostas, sejam elas feitas pelos donos dos galos ou pelos expectadores. O que está em jogo não é o dinheiro da aposta em si (que muitas vezes chega a valores altos para os padrões da ilha), mas sim o valor social da aposta.

É justamente nos jogos frívolos, naqueles que envolvem pequenas somas de dinheiro, que os acréscimos de dinheiro são sintomas mais próximos da utilidade ou da falta de utilidade, no sentido comum, não-expandido, de

prazer e sofrimento, felicidade e infelicidade. Nos jogos profundos, onde as somas de dinheiro são elevadas, está em jogo muito mais do que o simples lucro material: o saber, a estima, a honra, a dignidade, o respeito – em suma, o *status*, embora em Bali esta seja uma palavra profundamente temida. Ele está em jogo simbolicamente, pois o *status* de ninguém é alterado pelo resultado de uma briga de galos (além de uns poucos casos de jogadores viciados arruinados); ele é apenas afirmado ou insultado, e assim mesmo momentaneamente. Entretanto, para os balineses, para os quais nada proporciona maior prazer do que uma afronta feita de forma oblíqua, ou nada é mais doloroso do que uma afronta recebida de forma oblíqua – principalmente quando estão assistindo conhecidos mútuos, e que não se deixam enganar pelas aparências – tal drama é avaliado profundamente. (GEERTZ, 1989, p. 199)

Fomos até Bali para, agora, voltarmos nosso olhar para o ponto chave da discussão proposta neste artigo: a identidade subjacente à atividade MMA. Isso significa que a abordagem que empreenderemos será pautada, antes de mais nada, pela tentativa de contextualizar a atividade como significante de uma comunidade, no nosso caso, uma comunidade que começa a se forjar em âmbito global que, longe de ser homogênea e talvez justamente por conta disso, busque de alguma forma criar uma identidade comunal.

A busca de identidade na era da globalização das comunicações

Podemos dizer aqui, sem nos apegarmos muito à terminologia, mas sim às características do fenômeno, que estamos caminhando a passos largos para a criação de uma virtualidade (entendida aqui no sentido de possibilidade) comunicativa global. Isso quer dizer que, mesmo que queiramos negar, estamos entrando em contato cada vez mais constante com tecnologias de informação e comunicação que nos permitem o reconhecimento da possibilidade de existências e de formas de ser que antes nem sequer eram cogitadas. Vivemos um alargamento da possibilidade de contato entre as culturas. Possibilidade esta que poderá ou não ser efetivada em decorrência de uma série de ajustes finos entre condições de produção material, de acesso às ferramentas, de domínio e reconhecimento da nova dinâmica tecnológico-comunicacional colocada, da imposição das instituições, e mesmo das vontades subjetivas mais arraigadas aos indivíduos e comunidades.

Como nos lembra Armand Mattelart (1994 ; 2002), essas transformações pelas quais os meios de comunicação passaram para se constituírem tais quais os conhecemos hoje, foi um processo fortemente atrelado às ideias imperantes de racionalização e progresso forjadas

no iluminismo e levadas à cabo pelos Estados e empresas. Os meios de comunicação de massa e, mais posteriormente, os meios de comunicação segmentados (se é que podemos concebê-los desta forma) possuem em sua gênese a vontade de expandir, expansão esta que tem na noção de fluxo seu principal sustentáculo. Fluxo de informações e capital, capaz de percorrer todo o globo ao mesmo tempo, dando-o uma imagem de totalidade e um relativo controle.

Concordamos com Mattelart no que tange à mundialização da economia, às estruturas do sistema e as forças motrizes da expansão da comunicação, no entanto, resta buscar entender quais são os usos, as práticas e condutas tanto individuais quanto coletivas desencadeadas pelo contato com este novo *status quo*.

As linhas interpretativas e ideológicas que se ramificam a partir desta constatação – a de uma mundialização da possibilidade de comunicação – são várias, ora pendendo para o deslumbre, para a euforia frente ao novo mundo de possibilidades, ora pendendo para evidenciar o aumento das desigualdades e a dissolução dos antigos modos de vida, das culturas antes bem delimitadas e estabelecidas, apontando as mazelas do capitalismo globalizante.

Assumiremos aqui que o processo de globalização não é único e homogêneo, mas sim multifacetado. De um lado temos o crescimento dos fluxos de informação e de capitais, de aumento da produção e circulação de mercadorias em nível global e, por outro lado, temos também um aumento da concentração de poderes em grandes conglomerados mundiais que aumentam a desigualdade da distribuição desta produção global. (HOBSBAWM, 2000)

Deixando um pouco de lado os aspectos econômicos mais evidentes e partindo para uma compreensão da significação e da identidade dos indivíduos e comunidades que são perpassados pela globalização, como nos lembra Stuart Hall, a ampliação das fronteiras sensíveis individuais e coletivas, em linhas gerais, permite a identificação de dois movimentos básicos: a tradição e a tradução. A primeira equivaleria à busca de raízes, à busca de uma identidade anterior à atual configuração da comunidade, buscando num passado glorioso – na maior parte das vezes um passado muito mais fantasioso do que propriamente factível – a ancoragem comunal no mundo. O segundo movimento, a tradução, estaria calcada na tentativa de reconhecer o elemento até então “alienígena” e buscar integrá-lo à dinâmica da comunidade, tentando de alguma forma manter as suas particularidades sem, no entanto, impedir a sua “contaminação” com o diferente.

Os esportes em geral, e mais especificamente o MMA, quando inseridos neste novo contexto, permitem amplamente o reconhecimento desta tensão entre tradição/tradução, já que os valores encenados no ringue muitas vezes pendem para um apelo ao tradicional (vale lembrar, por exemplo, que os lutadores são identificados por sua nacionalidade, alguns entram carregando bandeiras de seus países) e ora pendem para a hibridização (retomando a nacionalidade dos lutadores, muitos deles não concedem entrevistas em seu idioma nativo e sim em inglês, língua que atualmente se configura como ponta de lança da comunicação em nível global).

Acreditamos que a abordagem tecida até aqui possa parecer um tanto quanto confusa, já que ela vai e volta, coloca em confronto e concordância concepções teóricas que aparentemente não possuem diálogo (só aparentemente). Queremos nos colocar aqui da forma mais ampliada possível, assumindo os riscos desta postura, que desemboca numa produção científica que não busca a meta, o resultado uno, mas a discussão, a possibilidade, enfim, a complexidade proposta por Edgar Morin.

Na visão clássica quando surge uma contradição num raciocínio, é um sinal de erro. É preciso dar marcha a ré e tomar um outro raciocínio. Ora, na visão complexa, quando se chega por vias empírico-rationais a contradições, isto não significa um erro mas o atingir de uma camada profunda da realidade que, justamente por ser profunda, não encontra tradução em nossa lógica. Desse modo, a complexidade é diferente da completude. Imagina-se com frequência que os defensores da complexidade pretendem ter visões completas das coisas. Por que pensariam assim? Porque é verdade que pensamos que não podem isolar os objetos uns dos outros. No fim das contas, tudo é solidário. Se você tem o senso da complexidade, você tem o senso da solidariedade. Além disso, você tem o senso de caráter multidimensional de toda realidade. (MORIN, 2005, p. 68)

Desta forma, a compreensão do fenômeno MMA deve ser ampla e relacional, não segmentada em sua essência. Não deve ser considerado como um objeto científico frívolo, irrelevante para a compreensão do mundo contemporâneo. De fato, o jogo contrapõe-se à “realidade”, ele é um mundo à parte – esta é uma de suas categorias básicas – mas isto não significa de forma alguma sua menor importância para a compreensão do ser humano.

Michel Maffesoli (2009) em **O mistério da conjunção**, também é partidário da impossibilidade de gradação valorativa das ações humanas e, assim, reabilita as coisas antes consideradas banais como formas de socialidade, como provas de um dinamismo e um vitalismo dos laços comunais.

Portanto, o que nos interessa neste fenômeno midiático - que como tudo o que é produzido pelo homem, é cultural, - é colocá-lo numa perspectiva ampliada que não busque excluir sentidos, sentimentos, técnica, política etc., mas sim tentar dialogar com eles.

A estética do MMA

Um dos primeiros questionamentos de grande parte das pessoas que deparam-se com este esporte/espetáculo, cuja agressividade é inegável, onde os atletas duelam, de corpo praticamente nu, até que um dos adversários tombe inconsciente ou desista do combate por não mais ter forças para lutar, é justamente o que pergunta: o que faz com que os lutadores entrem no octógono⁸ e, além disso, o que impulsiona as pessoas a consumirem tal produto midiático?

Se quisermos obter tais respostas pelos padrões valorativos da modernidade, pouco ou nada conseguiremos avançar em nossa discussão. Isso quer dizer que, por um julgamento pautado pela racionalidade, pela funcionalidade, tal atividade não deveria existir, já que ela não seria capaz de criar nenhum benefício material, palpável para as pessoas que a realizam e a observam.

Obviamente, alguns se oporão a esta interpretação e dirão que não, que o MMA cresce em decorrência de um forte trabalho propagandístico, empurrando “goela abaixo” tais lutas, já que este esporte tornou-se um produto extremamente rentável e, portanto, funcional. Outros dirão que a valorização de tal esporte, assim como eram as lutas do Coliseu Romano, tem como objetivo entreter e alienar as massas, numa repetição da política do pão-e-circo, porém sem o pão (a não ser que se tenha dinheiro para comprá-lo)⁹. Outros ainda apontarão o declínio da humanidade e a sua deterioração, num caminho sem retorno rumo à barbárie.

Longe de querer fazer uma defesa do esporte MMA e tentar beatificá-lo, queremos apenas dizer que tais objeções à atividade não estão de todo erradas, todas elas estão amplamente amparadas em dados e são factíveis perante tais valores modernos, entretanto, o que queremos deixar claro aqui é que tais análises deixam totalmente de lado uma enorme gama de potencialidades.

⁸ Ringue em formato octogonal utilizado por grande parte dos campeonatos e ligas de MMA.

⁹ Renata Senna Garraffoni, partindo de uma interpretação das epígrafes do período gladiatorial romano, aponta para outra interpretação, muito mais atenta ao significado simbólico positivo dos gladiadores para a população do que como mera forma de manipulação das massas.

Se retomarmos as discussões propostas pelo holandês Huizinga e nos ativermos ao caráter do elemento lúdico, defendido pelo autor como sendo uma pulsão seminal, que lança as bases civilizacionais, tais padrões modernos acabam por tornarem-se menos sólidos do que gostariam aparentar.

O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasça *do* jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge *no* jogo, e *enquanto* jogo, para nunca mais perder esse caráter. (HUIZINGA, 2000, p. 193)

Apesar de relativizado, “hipertrofiado e distorcido”, como nos fala Huizinga dos esportes modernos e demais relações pautadas pela racionalização, acreditamos que o elemento lúdico ainda possa ser encontrado no MMA. Caso ele (o elemento lúdico) não seja encontrado naqueles que praticam a atividade, nos atletas que deixam de serem jogadores para se tornarem profissionais, encontra-se naqueles que observam a atividade, nos seus espectadores e fãs.

Não negamos o fato do MMA estar atrelado a interesses outros, econômicos, por exemplo, entretanto não achamos possível eliminar o aspecto lúdico como elemento fundante.

Se retomarmos o jogo como estrutura básica, cuja complexidade jamais será delimitada a uma lógica de causa-efeito e observarmos o seu aspecto ritual, transcendente, cujas partes somadas jamais serão sinônimo do todo, e cujo todo jamais será compreendido pela soma das partes, nossa análise enriquece-se e, assim, podemos entender o valor simbólico, estético, do MMA em nosso momento contemporâneo.

Se encararmos os meios de comunicação como novos palcos não apenas de trocas informacionais, mas sim como elementos capazes de permitir a troca de sensibilidades, seremos capazes de encontrar mais respaldo em nossa racionalidade¹⁰ acerca deste tema.

¹⁰ Tomamos o conceito de racionalidade proposto por Edgar Morin que, é contraposto ao conceito de racionalização. “A racionalidade é o jogo, é o diálogo incessante entre nossa mente, que cria estruturas lógicas, que as aplica ao mundo e que dialoga com este mundo real. Quando este mundo não está de acordo com nosso sistema lógico, é preciso admitir que nosso sistema lógico é insuficiente, que só encontra uma parte do real. A racionalidade, de todo modo, jamais tem a pretensão de esgotar num sistema lógico a totalidade do real, mas tem a vontade de dialogar com o que lhe resiste.” (MORIN, 2005, p. 70)

Concordando com Maffesoli (2009), podemos falar num reencantamento do mundo. A relativa distensão das regras e normas decorrentes em grande parte das novas possibilidades originadas pelas tecnologias comunicacionais, que permitem cada vez mais uma simbiose entre o conceito de mundo real e virtual, entre o objeto e a imagem, abre brechas para novas formas ritualizadas de relação e de inserção do homem no mundo.

Se aplicarmos tal lógica ao fenômeno MMA, retornando à fascinação ocasionada por seu antigo nome, Vale-Tudo, encontraremos aí uma forma de recusa ao modelo totalizador e regrado da modernidade. Vale dizer, entretanto, que como todo fenômeno humano, e mesmo lúdico, ele jamais é pleno e totalizante e, assim, é ambíguo por natureza. Sendo assim, a necessidade do MMA em distanciar-se da ideia do Vale-Tudo, criar um conjunto de regras, dotá-lo de metas, de recordes, de “cientificizá-lo”, enfim, de esportivizá-lo, é sintomática desta tensão.

Neste entrecruzamento de valores morais e éticos, ora pautados por elementos modernos e ora pautados por elementos pós-modernos (tomaremos tal conceito, de forma ampla, assim como faz Maffesoli (2009), sob o conjunto de valores opostos aos valores modernos ou mesmo como o conceito de modernidade líquida de Bauman), é que o MMA ganha importância como uma nova espécie de ritual.

Num novo panteísmo valorativo permeado pela ampliação do contato entre culturas diferentes, entre etnias e religiões diferentes, o MMA pode ser encarado como uma atividade lúdica que pressupõe a necessidade de criação de uma espécie de norma, de uma conduta própria daqueles que “jogam o jogo”. Isso quer dizer que o MMA, mesmo que de maneira muitas vezes considerada “tosca”, bárbara, sintetiza, senão as diretrizes comuns assumidas por uma nova comunidade global, ao menos torna-se uma das possibilidades de identificação e de projeção da tensão oriunda deste *quid pro quo*.

A globalização, vale lembrar, é fundamentalmente fruto de um olhar ocidental frente ao mundo (pelo menos em sua concepção inicial, como integração mundial por meio dos fluxos de mercadorias e informações). Para atingir a dimensão que possui atualmente, o MMA precisou buscar um território “neutro” para construir seus alicerces, no caso, o território brasileiro, tendo no BJJ (Jiu-Jitsu Brasileiro, em inglês) a sua principal arma e sua principal “história” fundadora.

O papel antropofágico realizado pelo BJJ foi fundamental para a aceitação da atividade em nível global. O MMA – majoritariamente o UFC -, vende-se não como uma luta que teve suas bases no oriente, como o judô ou o karatê, por exemplo, que trazem junto

de si toda uma carga simbólica, um “senso comum” sobre o que são as artes marciais orientais (pautadas pela disciplina, pelo respeito, pelo desenvolvimento pessoal etc.), nem como o boxe – exemplo de combate que antes do MMA era o que mais representava o “peso” dos valores ocidentais -, mas sim como uma luta engendrada sob novos matizes, com uma carga simbólica que, se não neutra, era a que mais se aproximava de uma ideia mestiça, híbrida por excelência, que é o estereótipo da cultura brasileira.

A violência

Como todo ritual, entendido como forma simbólica capaz de transcender, de fazer essa ligação entre o imaginável e o inimaginável na busca de atingir um equilíbrio, equilíbrio este, porém, sempre reconhecendo a presença do caos, se o MMA for assim analisado, sua violência aparente, considerada desnecessária pelos valores racionais, ganha possibilidade de melhor ser compreendida.

Neste ponto, concordamos com René Girard (1990) que, em seu livro **A violência e o sagrado**, atribuirá aos rituais sacrificiais uma espécie de necessidade das comunidades relembrem a sua incerteza, uma forma de expiarem, assim como um bode, o que representa a sua negação, sua negação à possibilidade de existir em torno dos valores por ela erigidos.

Se tomarmos as lutas que acontecem no espaço delimitado para elas, se encaramos o octógono como uma espécie de palco sacralizado, a violência que lá ocorre não pode ser encarada como uma simples briga de rua, mas sim como uma violência simbólica, onde vida e morte são colocadas não como negação uma da outra, mas como complementos indissociáveis. Como cita Morin, a frase de Heráclito “Viver de morte, morrer de vida” é plenamente ilustrativa deste sentimento.

Os lutadores, enquanto participantes deste ritual de vida e morte, ora vivendo (ganhando) ora morrendo (sendo derrotados), são os partícipes escolhidos, os avatares sagrados deste ritual, onde não apenas são eles como indivíduos que lá estão postos, mas sim como representantes de um espírito neles depositado. Retomando KERCKHOVE (1997), não podemos nos esquecer de que as telas e monitores de forma geral não são apenas emissores visuais, mas sim instrumentos que permitem uma ligação talvez muito mais tátil, mais sensível entre o receptor e a transmissão.

Observando por este prisma, não é difícil entender os motivos de idolatria para com os lutadores e esportistas em geral, seja pela noção de herói mítico (CAMPBELL, 1990), seja pelo aspecto sensível das telas.

A argumentação tecida até agora vai no sentido de buscar compreender a atividade para além de seu aspecto mais rapidamente apreendido, a questão da violência, e sim na direção de elucidar que este elemento agonístico tem muito mais a dizer sobre uma nova cultura emergente do que o simples jorrar do sangue. A linguagem da luta, entendida como linguagem do corpo em movimento, é tão antiga quanto a humanidade e, dessa forma, a compreensão de suas premissas é tão facilmente reconhecida por culturas diversas que ela torna-se um “curinga” por excelência desta nova comunidade que cada vez mais reconhece sua “capacidade global”.

Apesar do caráter ancestral da atividade lúdica da luta, não podemos nos esquecer de que o formato que conhecemos hoje como MMA passou por uma série de “filtros” e restrições com o objetivo de modelar-se aos valores normativos das sociedades capitalistas contemporâneas.

A atividade do MMA possui esta múltipla faceta: por um lado, enquanto atividade física, é uma das que mais se aproxima da liberdade lúdica (vale lembrar que o espírito agonístico é a principal característica de qualquer tipo de jogo), é de fácil compreensão perante uma comunidade global e, por outro lado, as suas características também evidenciam um projeto de sociedade no qual a atividade se insere. Um projeto de sociedade pautado pelo desenvolvimento da lucratividade, do progresso linear e exponencial, do livre e veloz fluxo de informações e capitais e da ampliação do consumo em todos os níveis, tanto material quanto simbólico.

Ao mesmo tempo em que é uma atividade “aberta”, o MMA é também amplamente contaminado (na verdade, como esporte/espetáculo ele já nasce com essa proposta) pelo American Way of Life, pela ideia do *self-made man*, pela ideia da distensão máxima das regras (livre mercado, por exemplo) e do empreendedorismo, com a noção de que todos possuem as mesmas condições e, assim, que vença o melhor (darwinismo social).

Referências

ALVAREZ, G. **Luta: uma prática milenar**. Lisboa: Centro de Estudos e Formação Desportiva, 2000.

BAUMAN, Z. **A sociedade individualizada: vidas contadas e histórias vividas**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

BARBANTI, V. J. **O que é esporte?**. Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde, v. 2, p. 54-58, 2006.

BRACHT, V. **Sociologia Crítica do esporte: uma introdução**. Ijuí: Unijuí, 2003

Budô: The Martial Ways of Japan. Tokyo: Nippon Budokan Foundation: 2009

CAMPBELL, Joseph, com Bill Moyers. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CORNELL, T.J. **On War and Games in the Ancient World**. The Global Nexus Engaged. Sixth International Symposium for Olympic Research, 2002, pp. 29-40. Disponível em: <<http://www.la84foundation.org/SportsLibrary/ISOR/ISOR2002e.pdf>> Acesso em: 26/04/2011

DI FOLCO, Philippe. **Fight**. San Francisco, USA: Fitway Publishing, 2007.

GARRAFFONI, R. S; FUNARI, P. P. **Morte e vida na arena Romana: a contribuição da teoria social contemporânea**. In: Fênix – Revista de História e Estudos Culturais. Janeiro/ Fevereiro/ Março de 2007 Vol. 4 Ano IV nº 1. Disponível em: < www.revistafenix.pro.br >

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GIRARD, René. **A violência e o sagrado**. São Paulo: Paz e Terra, 1990.

HALL, Stuart. **A identidade cultural da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005

HOBBSAWM, E. J. **O novo século**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KERCKHOVE, Derrick de. **A Pele da Cultura**. Lisboa: Editora Relógio D'água, 1997.

MAFFESOLI, Michel. **O Mistério da Conjunção: ensaios sobre comunicação, corpo e socialidade**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MATTELART, Armand. **A globalização da comunicação**, Bauru: Edusc, 2002. 2ª edição.

MATTELART, Armand. **Comunicação Mundo – História das idéias e das estratégias**. Petrópolis: Vozes, 1994

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2005

PICCOLO, Gustavo Martins. **O universo lúdico proposto por Caillois**. Revista Digital – Buenos Aires, año 13, n 127, 2008. Disponível em: <http://www.efdesportes.com>. Acesso em: 07/04/2011

VIRGÍLIO, Stanley. **Conde Koma. O invencível yondam da história**. Campinas: Átomo, 2002