

A percepção de sujeitos adolescentes sobre violência a partir do MMA midiaticizado

Eugênio Carlos do Rego Araújo¹
Ana Maria da Silva Rodrigues²

Resumo

Este artigo analisa a percepção de sujeitos adolescentes sobre a violência contida no MMA que é parte de pesquisa de mestrado sobre esporte contemporâneo e os sentidos construídos por este público a respeito do MMA midiaticizado. Os dados foram produzidos e coletados por meio de entrevista em profundidade, realizada no contexto de Grupo Focal e analisados com o auxílio da Análise de Conteúdo. Os resultados apontam que os sujeitos participantes concebem a violência como agressão física e verbal, praticada sem razão e consideram que ela faz parte do campo das Artes Marciais Mistas, confundindo-a com agressividade, embora as entendam como esporte profissional em que há regras para contenção dos excessos dos atletas.

PALAVRAS-CHAVE: mídia, esporte contemporâneo, MMA, adolescente, violência.

Introdução

A popularização do Mixed Martial Arts (MMA) no Brasil a partir de 2010 é reflexo da evolução do esporte de combate como entretenimento midiaticizado oferecido pelos meios de comunicação no exterior e com ênfase nos Estados Unidos. Este artigo analisa a percepção de sujeitos adolescentes sobre a violência contida no MMA que é parte de pesquisa de mestrado sobre esporte contemporâneo e os sentidos construídos por este público a respeito do MMA midiaticizado. Os dados foram produzidos e coletados por meio de entrevista em profundidade (DUARTE, 2012), realizada no contexto de Grupo Focal (COSTA, 2012) e analisados por meio de Análise de Conteúdo (1977).

Neste trabalho apresentamos a apropriação do conceito de violência que os adolescentes participantes da pesquisa possuem bem como o que constroem com relação ao esporte de combate midiaticizado. Para tanto, propomos primeiro reflexão sobre as transformações promovidas pela entrada da mídia no campo do esporte na passagem do século XIX para o século XX. Em seguida, apresentamos as implicações e dificuldades na construção do conceito de violência, breve cronologia sobre a midiaticização do MMA e porque a violência tornou-se

¹ Mestre em Comunicação Social pela Universidade Federal do Piauí (UFPI), professor da Faculdade Estácio Ceut, SEDUC (PI) e UESPI (NEAD). E-mail: eugeniorego@hotmail.com.

² Doutora em Ciências da Informação (UFMG), professora do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Piauí e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPI. E-mail: (ams_rodrigues@hotmail.com).

atrativo para capturar a audiência para produtos midiáticos. Ao final, descrevemos os procedimentos metodológicos da pesquisa e relatamos a análise dos dados produzidos pelos participantes sob o título deste artigo.

A mídia como novo cenário para o esporte

O final século XIX e o início do século XX foram marcados por transformações sociais e econômicas que aconteceram em escala mundial e forçaram o esporte a afastar-se do posto de lazer acessível como entretenimento ou prática de atividade física, para assumir a dimensão de espetáculo no qual o alto rendimento dos atletas nas várias modalidades esportivas tornou-se o principal valor para a transmissão dos eventos por meio das mídias e comercialização pelo marketing (PRONI, 2008). A espetacularização e mercantilização do esporte provocaram contradições na ideologia deste campo baseada na pureza dos ideais de superação do indivíduo e a ausência de fatores políticos e econômicos, buscando o engrandecimento da cultura da atividade física.

Os Jogos Olímpicos Modernos, rebatizados pelo barão Pierre de Coubertin quando da sua retomada em 1896, são o exemplo mais destacado da presença da mídia agindo no campo do esporte. Apesar da presença de outros meios de comunicação na cobertura dos Jogos praticamente desde sua retomada, foi apenas a partir de 1960, na Olimpíada de Roma, que a televisão passou a transmitir as disputas, conta Proni (2008), transformando o esporte em balcão de vendas os direitos de transmissão da edição romana das Olimpíadas renderam cerca de US\$ 1 milhão para a emissora de TV responsável e atraíram mais patrocinadores e fornecedores para o evento totalizando 46 marcas presentes.

Sob o exemplo da ampliação da midiática dos Jogos Olímpicos, afirma Proni (2008), observa-se nas entrelinhas que as ideologias que dantes guiavam o esporte mudaram em dois aspectos, para o bem para o bem da transformação do esporte em espetáculo e produto midiático: a profissionalização do atleta tomou o lugar do amadorismo dos praticantes das modalidades e a tecnologia sobrepôs-se à fantasia do esporte pré-industrial. Gastaldo (2012, p.133) destaca alguns reflexos causados pelas mudanças no esporte moderno: esta atividade extrapolou o limite do seu próprio campo porque se tornou um “fenômeno que está além do que acontece nas quadras, pistas, piscinas e ringues ou campos durante o tempo de jogo” visto que, na sua dimensão esportiva, há o atravessamento de várias outras instâncias sendo a mídia uma delas.

Fala-se do esporte fora dos campos, quadras, pistas, ginásios e piscinas porque ele “aparece em tudo” (BETTI, 1997, p.1). Este autor destaca que os campeonatos e disputas esportivas são assunto nos noticiários, programas especializados e de entretenimento. Mesmo telenovelas abordam o esporte em suas narrativas; ele também está ainda na publicidade e nos seriados. “É um produto espetacular da mídia”, resume o autor.

Betti (1997) rememora que até os anos 1960, o público era formado por indivíduos que desempenhavam o papel de espectador-torcedor, aquele que escolhia um lado da disputa e a ele se dedicava com fidelidade, participando fisicamente dos jogos nos estádios e ginásios. Com o advento da transmissão televisiva, iniciada na década de 1960, surgiu a figura do telespectador que torce pelo time do coração à distância por meio da mídia.

O mesmo autor destaca que, de todos os meios de comunicação existentes, desde a gênese do esporte moderno até à atualidade, a televisão foi o que mais se dedicou a ele, provocando mudanças tanto na forma como se apresenta para o público como na percepção deste sobre as competições esportivas. “O esporte transformou-se num espetáculo modelado de forma a ser consumido por telespectadores que procuram um entretenimento excitante, e é parte cada vez mais da indústria do lazer, sendo fator decisivo para isto o papel desempenhado pela mídia e pela televisão” (BETTI, 1997, p.33).

Este autor observa ainda que a midiática do esporte pela televisão desencadeou duas mudanças. A primeira é a relação de interdependência desenvolvida entre ambos: o modo como o espectador assiste às competições esportivas foi modificado em escala mundial, a ponto de enfraquecer o apelo do esporte junto ao espectador-torcedor. A grande audiência passou a ser usada pela televisão para atrair patrocinadores, rendendo dividendos para esta mídia e para as instituições esportivas. O foco no segmento econômico, por sua vez, estimulou a profissionalização dos atletas e os ideais olímpicos perderam-se na busca por melhor desempenho físico e resultados. A segunda mudança foi provocada pela linguagem televisiva à qual o esporte adaptou-se sem grandes problemas. Por privilegiar instantaneidade, ação e velocidade, a TV encontrou nas competições esportivas o assunto perfeito para ser mediado para o público, criando um efeito de ilusão de presença, ou seja, o telespectador pode ter as mesmas sensações como se tivesse presenciando o fato *in loco* a ponto de momentaneamente esquecer que sua participação é remota, apesar da excitação real.

Betti (1997), no entanto, critica o esporte televisionado porque nada nele corresponde à realidade. Para o autor, o espetáculo no qual a televisão transformou as competições esportivas

é um produto pré-fabricado – na fase de produção tudo o que deve ser visto já foi escolhido para o telespectador, desde o lance mais simples do jogo ao grito da torcida nas arquibancadas. Além disso, a recepção do que acontece em campo é limitada porque só apresenta ao telespectador a visão da câmera e não representa com fidelidade o cenário e as condições nas quais os jogos acontecem. Como compensação por suas limitações, a televisão oferece ao público o *replay* das cenas mais espetaculares do embate, reforçando o drama da guerra simbólica que o esporte representa. Repetir exaustivamente lances de destaque nas partidas, finaliza o autor, é um pretexto para comercializar mais uma vez a atenção do telespectador, preenchendo a tela de anúncios. Tudo isso são estratégias utilizadas para manter o interesse da audiência.

A transformação do MMA em entretenimento midiático

André (2014) relata que a história do MMA começou nos anos 1930 quando os irmãos brasileiros Carlos e Hélio Gracie começaram a promover campeonatos de luta livre para testar a eficiência do *jiujitsu* como arte marcial. A dupla acreditava que essa arte poderia vencer outras modalidades de luta. Com essa ideologia, a família Gracie propôs desafios a lutadores de todo o Brasil. Dá-se, então, o começo da era das lutas livres no país. Vários confrontos foram realizados em território nacional e o fenômeno logo se expandiu para o mundo.

No ano de 1993, Royce Gracie, outro membro da família, e o produtor de cinema Joe Millows criaram uma organização para realizar combates de luta livre com alcance internacional, relata André (2014). A entidade ganhou o nome de Vale Tudo – com o qual os combates também ficariam conhecidos. O sucesso do MMA como campeonato de luta começou nessa época, embora o nome sugestivo e capcioso do esporte naquele momento dava a entender que os confrontos não seguiam nenhuma regra e os lutadores poderiam aplicar qualquer tipo de golpe no oponente (PAES ET AL, 2012).

André (2014) afirma que o público reagiu com horror às transmissões das lutas por achar que elas eram muito violentas e animais. Autoridades americanas promoveram campanha para que o Vale Tudo fosse retirado da grade de programação das emissoras de televisão dos Estados Unidos. A imagem ruim do campeonato de lutas amador quase lhe custou a existência como programa de entretenimento. A partir daí organizadores iniciaram campanha para que o nome Vale Tudo fosse mudado e o campeonato assumisse regras. Em outras palavras, a luta livre começou a passar por um processo de institucionalização para deixar de ser apenas uma atividade física e se tornasse esporte profissional.

A institucionalização do MMA tem início em 2001 com a mudança do nome Vale Tudo para *Ultimate Fighting Championship* (UFC). O título em inglês confere ao evento identidade globalizada visto que esse idioma funciona como língua franca na atualidade por ser falado em praticamente todo o mundo. O trabalho de profissionalização do UFC também gerou a elaboração de 32 regras a serem seguidas pelos lutadores no decorrer da luta. Além disso procedimentos foram criados para conter a violência e a brutalidade nos combates (PAES ET AL, 2012).

Como atividade esportiva institucionalizada, as lutas de MMA puderam voltar a ser transmitidas pelos meios de comunicação, despertando interesse especial da televisão. Nos dias atuais, a este veículo tornou-se máquina de lazer que permite a dimensão da vivência do fato sem a necessidade da presença física dos espectadores como ocorria na arena romana onde os gladiadores se apresentavam. O veículo televisão proporciona novo tipo de espetáculo, o “esporte telespetáculo como uma nova possibilidade de vivência (eletrônica) do esporte, decorrente da virtualização na sociedade pós-moderna” (BETTI, 2005, p. 86).

Betti (1997) ressalta que o esporte foi transformado em telespetáculo pela televisão justamente porque o veículo o usa como conteúdo para vender produtos esportivos, associados, melhor dizendo, colocados na mesma prateleira que os demais produtos vendidos nos anúncios publicitários. O esporte é um produto de consumo igual às telenovelas, programas de auditório e outros formatos televisivos de entretenimento.

A representação televisiva que acontece durante as transmissões esportivas, em especial, para Bourdieu (1997) reconfiguram as disputas entre atletas de qualquer nacionalidade num confronto entre campeões de diferentes nações (e acrescentamos que essas disputas podem acontecer em regiões do mesmo país, haja visto a rivalidade entre torcidas dos times de tantos esportes brasileiros).

Bourdieu (1997) também destaca que a imagem televisiva do espetáculo obedece às lógicas de mercado porque é suporte para a publicidade de marcas de patrocinadores e apoiadores do evento em transmissão. É mister que a imagem do esporte na televisão seja atraente e cativante para o público a quem será exibida em horários de grande audiência para as emissoras de TV.

A violência como atração na arena midiática

O conflito é algo comum nas relações em sociedade. O enfrentamento aparece nos espaços sociais, quer seja na convivência privada da família ou coletiva como a escola e o trabalho. Não raro, as relações conflituosas que ocorrem nesses grupos podem extrapolar seu modo de manifestação e gerar situações de violência física, verbal ou psicológica. No entanto, é necessária cautela para classificar uma ação como violenta porque o termo é de difícil definição e depende de uma série de critérios para o enquadramento. Como afirma Chauí (1999), a violência é multideterminada e multifacetada, ou seja, resulta do atravessamento de contextos, características e peculiaridades presentes na ação praticada pelo sujeito.

Pescarolo (2008) salienta que para classificar uma ação como violenta é necessário ter como parâmetros três fatores: a) o momento histórico em que ela acontece; b) a cultura na qual está inserida; e c) o contexto social no qual se desenrolou. Estes critérios nos fazem voltar a Elias e Dunning (1985) pesquisaram e analisaram reflexos do processo civilizador que provocaram o forte abrandamento das pulsões e maneiras do indivíduo, a polidez dos costumes, o refinamento da cultura e a desbrutalização do homem a partir do século XVI no Ocidente e mais fortemente como o advento da Revolução Industrial na Inglaterra do século XIX.

Ao refletir sobre o papel da atividade esportiva para a evolução da sociedade ao longo da história, Elias e Dunning (1985) comparam desporto e guerra com formas de conflito nas quais se verificaram sutilmente formas de interdependência, cooperação e divisão bem delimitadas do nós (nosso grupo) contra eles (grupo deles).

A teoria destes autores objetiva avaliar o significado do desporto e estabelecer uma teoria sociológica das emoções cujo foco é o destaque para o controle individual e social da violência e o tempo de duração de seus processos. Os sociólogos citados propõem um modelo científico-humanista para a compreensão das redes e sistemas complexos que formam a sociedade humana. Segundo eles, os jogos na Grécia Antiga eram menos civilizados que na sociedade atual e isso se dava devido à ausência do Estado que desempenha o papel de controlar a violência.

O processo de civilização torna o domínio da conduta pessoal mais rigoroso, banindo excessos de autopunição e/ou autocomplacência. Contribuíram também para o processo civilizatório a formação do Estado, a dominação da classe guerreira e a transformação da nobreza em classe social nos continentes. Na esteira desses acontecimentos históricos, a sensibilidade com relação aos esportes praticados desde a Idade Média como o *rugby* e o futebol

ingleses aumentou; naquela época o pugilato já seguia regras que visavam a proteção dos praticantes.

Ao lançarmos luz sobre o processo de controle da violência por meio do esporte e com a ajuda de Barreira (2010), torna-se mais fácil enxergar os limites entre a selvageria e a competição. Um exemplo básico da importância da contextualização no processo de classificação de um ato como violento acontece quando observamos uma briga na rua e o confronto entre dois boxeadores num ringue: na primeira situação, o intuito dos envolvidos é o apagamento do oponente, sua subjugação por meio da força física, se possível causando ferimentos e até mesmo sua morte; já na luta de boxe, os lutadores medem forças e usam técnicas para enfrentar seu adversário em ambiente controlado pelas regras do esporte e vigiado por juízes.

Pescarolo (2008) afirmam que os reflexos das ações relatadas por Elias e Dunning (1985) presentes no ambiente esportivo, provocaram a progressiva pacificação do espaço social e aumento da percepção do que é encarado como ato violento. A pacificação, por sua vez, foi alcançada por meio do aumento expressivo do autocontrole (controle das pulsões) pelo indivíduo e mudanças na manifestação de sua agressividade.

A criação do Estado contribuiu enormemente para o processo civilizador visto que, a partir do seu surgimento, houve a monopolização do poder por uma autoridade única que se investiu da capacidade e direito de usar a violência – em muitos casos por meio de exército, a polícia e leis de desarmamento do indivíduo que concorreram para a pacificação geral dos costumes (WOLFF, 2004). O autor relata que o controle social exercido pelo Estado a partir de sua criação provocou mudanças de natureza psicológica e comportamental nos indivíduos da sociedade. A mais importante delas foi a sublimação das pulsões, ou seja, a satisfação dos estímulos psíquicos por meio de outros meios que não os físicos ou seu desvio para outra atividade que as compensem ou realizem. Assim, criaram-se atividades que passaram a dar vazão à agressividade de maneira menos controlada por outras mais direcionadas, a exemplo do esporte e da guerra em escala maior.

Com base nos autores podemos afirmar, então, que controlar e/ou sublimar os instintos retirou o homem de sua dimensão animal e o colocou na condição de sujeito civilizado, capaz de conviver em uma sociedade, individualmente ou em grupos. Nas sociedades atuais a vazão dada aos afetos sofre o atravessamento do autocontrole dos indivíduos, ou seja, “o fenômeno da violência é sempre atravessado pela percepção, que é moldada pela cultura,

história, posição social, experiências individuais, etc. Não é possível falar em violência, mas em violências” (PESCAROLO, 2008, p.13).

Como se percebe, dizer o que é violência é uma tarefa que requer mais a observação do desenrolar dos fatos em contexto do que propriamente a assunção de um conceito fechado. Também é necessário perceber que a violência, por assim dizer, é praticamente inapreensível enquanto conceito, mas observável enquanto acontecimento na sociedade. É o que sugere Minayo e Souza (1997) ao dizerem que “a violência se manifesta através das ações humanas realizadas por indivíduos, grupos, classes, nações, numa rede de relações, ocasionando danos físicos, letais, morais, espirituais a outrem”. Levando em consideração que o objetivo dos atletas do MMA é avaliar suas forças física e psicológica num espaço organizado por regras e cercado de aparatos que visam protegê-los de lesões graves, infere-se que a técnica e não a violência, no conceito das autoras, é que se destaca no esporte. Além disso, os atletas têm também como objetivo sobrepujar o oponente por meio da técnica e não o aniquilar.

Conforme Wainberg (2008), o objetivo principal da televisão – bem como dos demais meios de comunicação de massa – é capturar os sentidos do público e vendê-los aos anunciantes, uma tarefa difícil porque os receptores estariam desinteressados pelo que veem, leem ou ouvem na mídia ou teriam dificuldade de entender e processar a informação que lhes é repassada através dela. É nesse contexto que a violência é transformada em notícia e/ou entretenimento com função de despertar, estimular e reter a atenção do grande público.

Na mídia quase tudo é ação persuasiva, premeditada, visando produzir no público um efeito e um impacto calculado pelo produtor-emissor-manipulador. [...] Por isso, por instinto e vocação, a mídia gosta, e muito, da violência que desperta a paixão (WAINBERG, 2008, p.139).

Segundo o autor acima, a forma como a violência é mostrada pela mídia no Brasil é preocupante porque privilegia o sensacionalismo ao passo que o entretenimento se ocupa em transformar a violência gratuita em diversão, apesar do esforço das telenovelas, séries e programas para adolescentes promoverem uma contextualização do assunto. Assim, percebe-se que a agressividade das lutas de MMA é vendida como violência para atrair público apesar do esporte ter mecanismos de controle e proteção dos lutadores atletas cujo objetivo é medir força e técnica como em qualquer outro esporte profissional.

Adolescentes e crianças estão em situação de maior vulnerabilidade aos apelos midiáticos da propaganda, imagens e valores que vão contribuir para a construção de sua subjetividade e realidade (NJAINÉ, 2004). É na adolescência, portanto, que ocorre o processo

fundamentalmente biológico no qual acontece a aceleração do desenvolvimento cognitivo e a estruturação da personalidade, fazendo com que estes aspectos venham a ter maior impacto sobre estes indivíduos.

Pescarolo (2008) vê o papel socializador no veículo televisão ao incentivar o diálogo, a comunicação e o convívio entre indivíduos de faixas etárias diferentes. Njaine (2004), por sua vez, entende que os adolescentes possuem visão crítica dos conteúdos televisivos pois conseguem identificar neles padrões sociais e disseminação de estereótipos, contrapondo Huelva (2005). A nosso ver é provável que as apropriações do conteúdo televisivo pelo adolescente sejam afetadas em parte pela qualidade da informação que chega até ele. Numa sociedade midiaticizada o consumo de produtos comunicacionais de alta ou baixa qualidade intelectual, dependendo do poder aquisitivo dos seus integrantes, concorre para a formação crítica ou a alienação dos sujeitos (DEMO, 2000).

Wainberg (2008) e Demo (2000) discutem a naturalização da violência provocada pelo sensacionalismo midiático e o alcance de programas de televisão que omitem informações e discussões que poderiam esclarecer e conscientizar os sujeitos sobre as causas e consequências de agressões físicas, verbais e psicológicas. Com base nestes autores, podemos refletir que as transmissões esportivas de lutas de MMA poderiam, por exemplo, esclarecer que os lutadores são preparados cotidianamente para o combate e que, apesar de todas lesões e ferimentos provocados pela luta, o objetivo dos atletas é medir força e técnica e não aniquilar o oponente.

Ainda segundo Wainberg (2008) e Demo (2000) faz-se necessário voltar a atenção da sociedade para a escola como espaço de convivência e conflito na tentativa de conscientizar a clientela sobre a violência, suas origens, características e impactos, visto que este é um dos principais espaços de atos violentos como o *bullying*. Com base nesse aspecto, Oliveira et al (2015) apresentam os resultados da Pesquisa Nacional de Saúde na Escola (PeNSE) que mostra que entre os estudantes do 9º ano do ensino fundamental o *bullying* é uma forma presente de violência. Para Silva (2010), termo proveniente da língua inglesa designa

[...] comportamentos agressivos no âmbito escolar, praticados tanto por meninos quanto por meninas. Os atos de violência (física ou não) ocorrem de forma intencional e repetitiva contra um ou mais alunos que se encontram impossibilitados de fazer frente às agressões sofridas. Tais comportamentos não apresentam motivações específicas ou justificáveis. Em última instância, significa dizer que, de forma “natural”, os mais fortes utilizam os mais frágeis como meros objetos de diversão, prazer e poder, com o intuito de maltratar, intimidar, humilhar e amedrontar suas vítimas. (SILVA, 2010, p.7)

Oliveira et al (2015) ampliam o conceito de *bullying* ao dizer que o ato se caracteriza pelo desejo de agredir ou expor o outro a situações negativas, de forma continuada e dificultando a defesa do sujeito exposto a tais ações. Assim, violência física (bater, cuspir), verbal (apelidos pejorativos, ameaças, fofocas e insultos), também utilizando as redes sociais, internet e telefone (*cyberbullying*), além de agressões indiretas (exclusão social) caracterizam as ações do *bullying* escolar.

Oliveira et al (2015) e Silva (2010) concordam que a violência entre estudantes é uma ação que acontece indistintamente nos espaços de convivência porque ocorre tanto nas escolas públicas e particulares no Brasil quanto no exterior. A pesquisa brasileira aponta que os meninos são o principal alvo da violência física enquanto as meninas relataram ser vítimas de exclusão social e fofocas. Os resultados mostraram ainda que os meninos sofrem mais *bullying* que as mulheres quando o alvo das agressões é cor/raça e orientação sexual; o perfil dos agredidos é de adolescente mais novo, preto ou indígena e cuja mãe possui baixa escolaridade.

O *bullying* escolar tornou-se recentemente tema constante na mídia que novamente privilegia o sensacionalismo transformando casos de assassinato coletivo e suicídios de estudantes em atrativos para o público, colocando em prática estratégias de representação e simplificação dos fatos (DUQUE, 2016; MARQUES, 2016). Para estas autoras, houve banalização do termo que foi transformado em categoria que abarca qualquer ação agressiva física ou verbal que acontece no âmbito da escola. Marques defende que cabe à mídia esclarecer à sociedade sobre assunto tão complexo e dedicar tempo e respeito igual a ele em seus programas como os que dedica ao futebol e à economia, mostrando os vários atores envolvidos no *bullying* e as variantes que desembocam nas agressões.

Diante desta discussão, percebe-se que a violência é assunto pautado pelas mídias que tendem a usá-la como componente para atrair audiência. Nesta tarefa, a televisão interessa-se mais em exhibir os aspectos chocantes e excitantes e menos em esclarecer os fatores que caracterizam a ação como violenta, como no caso do esporte.

Procedimentos metodológicos

Esta pesquisa configura-se como qualitativa por preocupar-se com o aprofundamento da compreensão de um grupo social na tentativa de explicar a causa dos fatos pesquisados (GOLDENBERG, 2004) e ainda utilizar-se do ambiente natural como fonte direta de produção de dados, além de ter o pesquisador como o instrumento

fundamental para a sua realização (GODOY, 1995). Quanto aos objetivos, conforme Triviños (1987), este estudo é exploratório por nos ter permitido partir de hipóteses, aprofundá-las numa realidade específica e delimitada com o intuito de buscar mais conhecimento a seu respeito.

A amostra do estudo foi formada por 18 adolescentes com idade entre 12 e 14 anos, estudantes de escola pública localizada no bairro Parque Piauí, zona sul de Teresina (PI). A escolha do *locus* deveu-se ao fato de que a instituição de ensino possui localização mais acessível ao pesquisador e por ser um ambiente com que ele já tem familiaridade. Para efeito de melhor controle sobre a coleta dos dados, a amostra foi dividida em três grupos de seis sujeitos.

O *corpus* foi construído a partir da seleção de trechos em vídeo de três lutas de MMA, totalizando 15 minutos de imagens. Os combates escolhidos ocorreram em datas distintas, com lutadores diferentes e por serem bastante representativos no âmbito deste esporte. Assim sendo, o *corpus* contee: 1) um trecho com os últimos 4 minutos de luta terminada por nocaute, realizada em 09 de julho de 2012, nos Estados Unidos, entre os lutadores Anderson Silva e Tony Fryklund; 2) um trecho de 7 minutos de luta finalizada por nocaute técnico, ocorrida em 25 de outubro de 2014, no Rio de Janeiro, entre José Aldo e Chad Mendes - no qual o vencedor foi definido pela contagem de pontos; 3) os últimos 4 minutos do segundo *round* que finalizou o embate emblemático em 28 de dezembro de 2013 quando o lutador brasileiro Anderson Silva perdeu para o americano Chris Weidman ao ferir-se gravemente quebrando a tíbia esquerda.

Inicialmente submetemos o projeto ao Conselho de Ética da Pesquisa (CEP) da Universidade Federal do Piauí, sendo este aprovado sob o nº 43749115.9.0000.5214, em 24 de abril de 2015. Em seguida fizemos os primeiros contatos com a direção da escola e com os pais dos sujeitos potenciais participantes desta pesquisa. À direção da escola encaminhamos ofício contendo os esclarecimentos sobre a pesquisa e em seguida, nos apresentamos aos professores e aos sujeitos alvo. Após acesso deu-se início à produção e coleta de dados, ocorrido entre agosto e outubro de 2014, período que compreendeu as etapas de observação, aproximação e realização dos Grupos Focais junto aos sujeitos participantes.

Durante duas semanas observamos as interações dos alunos da escola em sala de aula e nos recreios. As visitas à escola aconteceram de segunda à sexta-feira, no período

da manhã, obedecendo ao calendário de aulas da turma de 6º ano do ensino fundamental. Procedemos à observação livre das ações sujeitos de interesse, com base em Triviños (1987), sem o estabelecimento de balizadores prévios para compreender os comportamentos e atitudes assumidas pelos observados.

Finalizado o período de observação, iniciamos a seleção dos participantes da pesquisa. O convite foi feito a todos os estudantes, de ambos os sexos, de uma turma do 6º ano do ensino fundamental. Os participantes foram escolhidos a partir de sua vontade de contribuir para a produção dos dados e também pela devolução do Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE) assinado pelos pais ou responsáveis concordando com a participação dos adolescentes na pesquisa.

Para a estruturação da produção de dados, formamos conjuntos de 6 participantes divididos em 3 (três) grupos que tiveram participações em encontros distintos para cada grupo de sujeitos, em datas diferentes. Segundo Costa (2012) o número de 6 a 12 participantes é o recomendado para a aplicação da técnica de Grupo Focal.

A coleta de dados por meio do Grupo Focal foi escolhida também por ser “um tipo de pesquisa qualitativa que tem como objetivo perceber os aspectos valorativos e normativos que são referência de um grupo particular de entrevista coletiva que busca identificar tendências” (COSTA, 2012, p. 181).

As atividades de produção e coleta de dados do Grupo Focal foram realizadas por meio de entrevista guiada por roteiro-base com questões mistas (abertas e fechadas) (DUARTE, 2012). A produção dos dados aconteceu por meio de dois encontros semanais, durante oito semanas. As entrevistas aconteceram ora na sala de informática, ora na biblioteca da escola, ambientes que se mostraram adequados por possibilitarem o isolamento e tranquilidade para o desenvolvimento das atividades do Grupo Focal. Durante a entrevista, os sujeitos puderam se expressar livremente, inclusive intervindo nas respostas e falas dos demais colegas.

Inicialmente fizemos cinco perguntas preliminares do roteiro para entender a compreensão dos sujeitos sobre o MMA e o seu universo midiático. Em seguida os sujeitos foram estimulados por meio da exibição do *corpus* (vídeo com a sequência de três lutas, com duração de 15 minutos). Logo após a exibição, realizou-se a segunda rodada com quatro perguntas, voltada para o entendimento sobre as apropriações dos sentidos do MMA pelos participantes. Todo o processo de produção de dados foi gravado

em áudio com transcrição literal e integral das falas dos sujeitos, como delimita Duarte (2012).

De posse dos dados produzidos pelos sujeitos participantes, procedemos às fases de tratamento para análise. Considerando a Técnica de Análise de Conteúdo, Bardin (1977) orienta que a etapa inicial se configura como a pré-análise, ou seja, a fase de organização dos dados na qual se faz uma primeira leitura que vai aprofundando-se ao dar margem ao surgimento de hipóteses e teorias sobre o tema em questão.

Como os resultados brutos obtidos na pré-análise, iniciamos seu tratamento para que se tornassem significativos e válidos, ou seja, os codificamos, como determina a autora. Feito isto pudemos “então propor inferências e adiantar interpretações a propósito dos objetivos previstos ou que digam respeito a outras descobertas inesperadas” (BARDIN, 1977, p.101).

Dando continuidade à análise, procedemos à delimitação de cinco categorias e a partir dos dados para, então, promovermos à análise temática em busca das significações manifestas nos discursos produzidos pelos sujeitos desta pesquisa. Neste artigo apresentamos apenas uma: Percepção da violência a partir do MMA (temáticas: agressão com propósito/sem propósito).

A percepção de sujeitos adolescentes a partir do MMA midiaticizado

Considerando a percepção da agressividade do MMA ao longo das respostas das pelos participantes ao longo da fase de produção e coleta de dados, buscamos saber dos sujeitos o que eles entendiam por violência: é bater no outro sem razão aparente (7); machucar alguém propositalmente (2); está contida na luta (3); é causar mal a outra pessoa principalmente por questões pessoais (3); não soube definir (3). Percebemos que as percepções se põem entre os polos de agressão com motivo e sem motivo aparente.

Apesar desta polarização e como mostram os dados acima, a maioria dos sujeitos definiu violência como agressão sem motivo, podendo esta ser física ou verbal, referenciada no cotidiano escolar, na mídia e por meio das novelas, como apontam os relatos de alguns sujeitos.

LaF112: É você começar a bater no outro sem praticamente (ele) ter feito nada, ficar xingando também, bater sem sentido em outra pessoa. Vejo violência na escola.

AgM112: É uma coisa que a pessoa chega lá e chega logo batendo sem ter sentido. Vejo frequentemente violência na sala (de aula). As meninas ficam batendo nos meninos, os meninos brigando...

GIM112: É bater nos outros sem motivo, sem a pessoa ganhar nada, xingar...Vejo violência na sala (de aula), TV, vida real, na novela.

ViF313: Agredir uma pessoa na rua do nada. Tipo quando eu 'tô' lá no jogo e começa a maior pancadaria.

EvM314: É quando uma pessoa agride outra pessoa, tanto falando quanto batendo. Sofro violência todo santo dia, física, verbal... Aquelas brincadeiras de escola falando aquelas palavras: "Vai tomar no..." , "sua mãe é..."

JnM213: Violência é agredir o outro, é bater. Acho também violência quando fica falando assim, xingando o outro.

Percebemos que as agressões físicas e verbais são comumente encaradas como violência e estes sujeitos caracterizam como violentos quaisquer atos em que haja confronto físico e/ou xingamentos. Na fala deles há relatos de sua participação como personagem ou testemunha em brigas dentro e fora do ambiente escolar. A escola, como espaço de convivência entre indivíduos, é local para a erupção de conflitos que podem ser caracterizados como violentos ou não.

O aspecto que mais se sobressai nas respostas dos sujeitos é o uso da força física para resolver conflitos característicos da convivência entre adolescentes. Um dos sujeitos inclusive usa a palavra "brincadeiras" para descrever os xingamentos que recebeu; este sujeito sugere que não houve intensão nem desejo de ofender por parte de quem proferiu as palavras. Entendemos que os sujeitos participantes reproduzem a ideia amplamente aceita de violência como qualquer ato em que haja agressão física ou verbal, mesmo sem a intenção de ferir ou ofender o outro. No entanto, a violência é multifacetada porque depende de circunstância, dos objetivos da ação tida como violenta e do contexto histórico, social e cultural em que ela se desenrola (CHAUÍ, 1999; PESCAROLO, 2008).

Por outro lado, outros quatro (4) sujeitos entendem que machucar alguém propositalmente é violência. Mesmo não elaborando um conceito, apresentamos exemplos destas situações dados por dois participantes:

AmF212: É ruim. Meu primo foi machucado por causa da violência. Quebraram a perna dele na escola. (Relata o caso ocorrido com o primo de 11 anos).

PhM213: Eu não tô machucando meu colega de verdade (explica ao ser lembrado de luta com o colega na sala de aula). Também não é de sangrar, só de "coisar" e derrubar mesmo. Violência é machucar os outros (de propósito).

O sujeito BrF313 também demonstrou não saber definir violência, mas consegue identifica-la: “Não sei. Já vi violência na rua mesmo...”. Relatou que participou de uma briga com outra colega de sala; achou que o ato foi de violência, mas não física porque não chegaram a se bater. Outro sujeito também não soube definir violência, mas a exemplificou usando o comportamento de um colega - JoM112: “É o AgM112. Ele toda hora tá ‘caçando conversa comigo’, espirrando em mim toda hora. Esse menino é muito violento, toda hora fica batendo na cabeça dos outros. Ah! É pisão também. Aqueles socos bem no nariz pra quebrar (levantou e simulou um golpe de luta no colega)”.

Três sujeitos (3) manifestaram entendimento da violência no contexto da luta do MMA:

FeM314: Eu vejo o MMA como um esporte de superação mas também é muito violento. A pessoa tá ali agredindo a outra, mas não é nada pessoal, é pelo esporte.

MeF212: É quando a pessoa tá lá no ringue, né... Eles tão lutando, aí a pessoa dá um murro na cara e sai sangue. É violência, né?!

Observamos nestas falas que os sujeitos classificam o MMA como violento porque, embora entendam tratar-se de um esporte, os lutadores se agridem fisicamente, se machucam, sangram e, de alguma forma, os participantes se incomodam com certas cenas da luta. No entanto, o MMA como esporte de contato possui regras e os atletas são profissionais que não visam usar a força física para eliminar o outro mas derrotá-lo dentro de limites pré-estabelecidos (BARBANTI, 2006; BARREIRA, 2010).

Outros quatro sujeitos (4) defenderam que violência é causar mal a outra pessoa, principalmente por questões pessoais.

CaF313: É uma coisa que faz mal um ao outro.

VaF313: É quando uma pessoa usa o que ela aprendeu para fazer o mal, muitas vezes por defesa pessoal mesmo. Na maioria das vezes é machucar uma pessoa por problemas pessoais.

GaM313: É usar o que sabe pro mal.

AnM112: É *bullying*.

Na esteira destas definições, surge a questão do *bullying*, que se apresenta como problema nas escolas. Um (1) dos sujeitos apontou o *bullying* como definição de violência. Este mesmo sujeito durante a fase de produção de dados apontou um colega como alguém violento, implicante e agressivo, que por sua vez revelou gostar de bater em entrevista ao pesquisador.

É provável que o conceito de *bullying* como violência construído pelo sujeito AnM12 venha a ser afetado pela convivência com este colega na mesma sala de aula e também pela presença do assunto na mídia e em campanhas educacionais dentro e fora dos meios de comunicação. Esta questão remete à fala de JoM12 (entre os que não souberam definir violência mas deram exemplos) que dá indícios de que ambos presenciam ou são alvo de agressões físicas e psicológicas infligidas pelo mesmo colega da escola de forma repetitiva e intencional, sem possibilidade de defesa e que não apresentam motivações específicas e justificáveis, caracterizando-se como *bullying* (SILVA, 2010).

Tais agressões parecem ser naturalizadas por parte do agressor – AgM12 confessou que gosta de bater – que considera a si mesmo mais forte que os demais colegas, a quem enxergam como mais frágeis. Ao dizer que AgM12 o agride frequentemente sem motivo aparente. Para Silva (2010) as vítimas de *bullying* se sentem como objeto “de diversão, prazer e poder, com o intuito de maltratar, intimidar, humilhar e amedrontar” (SILVA, 2010, p.7).

Na relação entre os participantes citados, há por parte do sujeito agressor a desumanização do sujeito mais frágil, aparentemente indefeso e que merece ser hostilizado e humilhado por meio do confronto que caracteriza a briga (BARREIRA, 2010), conflito recorrente dentro e fora do ambiente escolar e que aparece os relatos dos sujeitos participante da pesquisa.

Em síntese, a percepção dos sujeitos do que é violência tem como base o conflito físico com o intuito de machucar ou hostilizar alguém caracterizado como briga. O MMA é tido como violento por, na concepção de alguns sujeitos, conter tais características (agressão física visando machucar deliberadamente o oponente e hostilidade). Outra percepção de violência é o *bullying* que engloba não somente agressão física, mas também verbal e a hostilização de outrem.

Considerações finais

A percepção de violência dos sujeitos adolescentes participantes desta pesquisa é que ela se manifesta principalmente em atos de agressão física e verbal comumente presenciados em seu cotidiano escolar e também fora do ambiente da escola. No entanto, há que se ressaltar que para estes sujeitos, tais agressões são violentas quando não há razão aparente para que aconteçam. Usam também a expressão causar mal para exprimir sua concepção de violência. Percebemos que, como leigos, desconhecem os apontamentos teóricos para a determinação do conceito de violência mas demonstram não possuir definição fechada sobre o tema – exemplificando o que os autores citados falam sobre a dificuldade de conceituar violência.

No que concerne ao esporte MMA, os sujeitos consideram-no violento e que a violência faz parte do desenrolar de suas atividades. Novamente, o desconhecimento do conceito de violência os leva a perceber a luta profissional como briga e, portanto, violenta, apesar de enxergarem as Artes Marciais Mistas como esporte profissional em que há regras que limitam e punem excessos dos atletas e o uso da técnica adquirida pelo treinamento.

Referências bibliográficas

ANDRÉ, Henrique. Virou Febre.Vox Objetiva. **Belo Horizonte**, Mai 2014. Disponível em: <<http://www.voxobjetiva.com.br/noticia/236/virou-febre>> Acesso em: 28, mai. 2014.

BARBANTI, Valdir. O que é esporte. *In: Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde*, Vol. 11, n. 1, - p. 54-58, 2006.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BARREIRA, Cristiano Roque Antunes. Uma análise fenomenológica da luta corporal e das artes marciais. *In: Seminário Internacional de Pesquisas Qualitativas*, 4., 2010, Rio Claro. **Anais eletrônicos**. Rio Claro: SIPEQ, 2010. Disponível em:<<http://www.sepq.org.br/ivsipeq/anais/artigos/obs3.pdf>> Acesso em: 23 out, 2015.

BETTI, Mauro. **A Janela de Vidro**: esporte, televisão e educação física. 1997. 273 f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1997.

BOURDIEU, Pierre. **Sobre a Televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

CHAUÍ, M. **Introdução à Filosofia**. Porto Alegre: Bertrand Brasil, 1999.

COSTA, Maria Eugênia B. C. Grupo Focal. *In: DUARTE, J; BARROS, A. (orgs.) Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2012.

DEMO, Pedro. Ambivalências na Sociedade da Informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 29, n. 2, p. 37-42, 2000.

ELIAS, Norbert. DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1985.

DUARTE, Jorge. Entrevista em profundidade. *In: DUARTE, J; BARROS, A. (orgs.) Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2012.

DUQUE, Denise. **O que podemos aprender com a tragédia das crianças de Realengo**. Disponível em: < http://www.institutofamiliare.com.br/download_anexo/o-que-podemos-apreender-com-a-tragedia-das-criancas-de-realengo.pdf> Acesso em: 8 fev. 2016.

GASTALDO, Édson. Homo Ludens e o esporte moderno. *In: MORAES, O. J.; MARQUES, J. C. (Orgs), Esporte na idade média: diversão, informação e educação*. São Paulo: Intercom, 2012, p. 125-136.

GODOY, Arilda S. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de Administração de Empresa**. São Paulo, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995.

GOLDEMBERG, Mirian. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro: Record, 2004.

HUELVA, Juan Bautista Romero Carmona. Televisión y adolescentes: una mítica y controvertida relación. Comunicar. **Revista Científica de Comunicación y Educación**. n. 25, p. 147-151, 2005.

MARQUES, Denise. **Bullying: excesso de sensacionalismo ou desinformação?** Disponível em: < <http://www.sinproabc.org.br/index.php/component/content/article/49-educacao/219-bullying-excesso-de-sensacionalismo-ou-desinformacao.html>> Acesso em: 8 fev. 2016.

MINAYO, M. C. de S; SOUZA, E. R.de. Violência e saúde como um campo interdisciplinar e de ação coletiva. **História, Ciências, Saúde**, Rio de Janeiro, v. 4, n.3, p. 513-531, 1997.

NJAINÉ, Kathie. **Violência na mídia e seu impacto na vida dos adolescentes: Reflexões e propostas de prevenção sob a ótica da saúde pública**. 2004. 144 f. Tese (Doutorado em Ciências da Saúde Pública) – Escola Nacional da Saúde Pública, Faculdade Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, 2004.

OLIVEIRA, Wanderlei A. et al. Causas do bullying: resultados da Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar. **Revista Latino Americana de Enfermagem**. vol.23, n.2, p. 275-282, 2015.

PRONI, Marcelo Weishaupt. **A reinvenção dos Jogos Olímpicos: um projeto de marketing**. Esporte e Sociedade. Rio de Janeiro, v 3, n 9, 2008. Disponível em: <<http://novo.cev.org.br/biblioteca/esporte-sociedade-2008-n9-v3/>> Acesso em: 25, jan. 2016.

PAES, F. et al. **A era de um novo ídolo – Anderson Silva**. Legenda Produções, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IA4v9kPNeto>>. Acesso em: 5 jul. 2014.

PESCAROLLO, J. K. A violência e suas complexidades: reflexões e contribuições possíveis a partir do trabalho com profissionais de educação. **Revista Chão da Escola**, Curitiba, n. 7, p. 14-22, 2008.

SILVA, Ana Beatriz Barbosa. **Bullying**. Cartilha Nacional 2010. Projeto Justiça nas Escolas. Brasília: Conselho Nacional de Justiça, 2010.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

WAINBERG, Jacques A. Mídia e violência: a luta contra a desatenção e a sonolência das massas. In: ALMEIDA, Maria das Graça Blaya (org.) **A violência na sociedade contemporânea**. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2008.

WOLFF, F. Quem é bárbaro? *In*: NOVAES, Adalto. **Civilização e Barbárie**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. p. 19-44.