



## **O MMA mediado por computador: distribuição e consumo de vídeos em um fórum de lutas.<sup>1</sup>**

Antônio Marcus Lima Figueiredo<sup>2</sup>  
Universidade Estadual de Santa Cruz – UESC/ BA  
UNIME - Itabuna

### **Resumo**

Esse artigo tem como objetivo compreender as dinâmicas estabelecidas na distribuição e no consumo de vídeos, na comunidade virtual formada em torno do tema *MMA*. Para analisar tal fenômeno, toma-se o *fórum de discussões* do Portal do Vale Tudo, como locus de observação, o que nos permitiu ter acesso à memória de colóquios travados pelos participantes durante os processos de distribuição e consumo de vídeos na comunidade. Ao longo do artigo, são apresentadas as principais tecnologias envolvidas nas trocas estabelecidas na comunidade, mostrando como essas tecnologias potencializam as características emergentes na cibercultura. Aborda-se como as formas coletivas de apropriação destas tecnologias, que ocorrem através de dinâmicas colaborativas, instauram uma temporalidade que orienta as práticas de consumo.

**Palavras-chave:** Cibercultura; distribuição e consumo de vídeo; apropriação tecnológica

Após a popularização da *bada larga*, a distribuição e o consumo de produtos audiovisuais através das redes telemáticas vive um acelerado desenvolvimento. Na internet, circulam os mais variados gêneros audiovisuais através dos inúmeros canais existentes, desencadeando processos de interação e colaboração em espaços virtuais. Nesse sentido, as comunidades virtuais tornam-se locais propícios para o desenvolvimento de estratégias de distribuição e práticas de consumo específicas, em meio à ampla possibilidade de escolha e segmentação do audiovisual.

Esse artigo tem como objetivo compreender as dinâmicas estabelecidas na distribuição e no consumo de vídeos, numa comunidade virtual formada em torno do tema *MMA*. Para analisar tal fenômeno, toma-se o *fórum de discussões* do Portal do Vale Tudo como locus de observação, o que nos permitiu ter acesso à memória de colóquios travados pelos participantes durante os processos de distribuição e consumo de vídeos na comunidade. Foca-se, desse modo, os processos de interação através das

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na NP Tecnologias da Informação e da Comunicação, do VIII Nupecom – Encontro dos Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor MS dos cursos de comunicação Rádio e TV da UESC e Jornalismo da UNIME- Itabuna, onde ministra disciplinas ligadas a novas tecnologias da comunicação.



mensagens postadas no fórum, na tentativa de elucidar práticas e estratégias de compartilhamento dos produtos audiovisuais.

[www.portaldovt.com.br](http://www.portaldovt.com.br) é o endereço do Portal do Vale Tudo (PVT), site brasileiro destinado à veiculação e cobertura de notícias relacionadas ao *MMA*, do inglês *Mixed Martial Arts*, ou artes marciais misturadas. O esporte, que também é conhecido como “vale-tudo”<sup>3</sup>, é uma luta onde são permitidos golpes traumáticos, como socos e chutes, e técnicas de solo, provindas de esportes como o jiu-jitsu, luta-livre e luta greco-romana. Embora diversos atletas brasileiros ocupem posições de destaque nas principais organizações do mundo, o esporte tem pouco acesso à grande mídia nacional.

A concepção moderna de *MMA* tem uma matriz brasileira, provinda de competições promovidas por representantes da família Gracie, desde a década de 30 do século passado. Nessas competições disputavam representantes de diversas artes marciais contra representantes da família, no que ficou conhecido como desafio Gracie. Nas últimas décadas o esporte se globalizou, passando por um intenso processo de profissionalização e espetacularização, conseguindo atingir bons números no *pay per view*<sup>4</sup>, e pagar bolsas milionárias nos principais eventos do mundo.

A demanda por produtos relacionados ao esporte vem crescendo junto com sua maior profissionalização. As barreiras editoriais dos grandes meios de comunicação, em relação aos esportes de luta, colocam a internet como um dos principais canais de escoamento desses produtos. O *Portal do Vale Tudo*, que tem como principal seção do site o seu fórum, tem quase 10 mil membros registrados, que podem acessar, publicar e distribuir diversos tipos de conteúdo relacionados à luta. Esses sujeitos constroem laços de variados níveis, através de processos comunicativos que manifestam características da cibercultura. Os fãs do esporte, reunidos em torno de interesses comuns, estabelecem relações através da internet, construindo redes colaborativas e comunidades virtuais. Através de fóruns, chats, sites especializados, comunidades de relacionamentos, indivíduos com o interesse comum pelo *MMA* estabelecem trocas simbólicas que ultrapassam os impedimentos espaciais.

Os sujeitos pertencentes à comunidade investigada fazem uso de variadas tecnologias de distribuição de arquivos, como provedores de hospedagem, redes *Peer to*

---

<sup>3</sup> A mudança do nome corresponde, por um lado, à globalização do esporte, com os eventos mais ricos se concentrando nos EUA, e uma mudança discursiva que reflete a maior rigidez nas regras para preservar os atletas, tentando afastar a imagem negativa, que liga o esporte a selvageria e algo sem regras.

<sup>4</sup> Segundo o MMAWeekly.com, nos EUA, o Ultimate Fighting Championship, um dos principais eventos do mundo, vendeu em 2006 mais de 200 milhões de dólares no *pay per view*, superando esportes tradicionais como o boxe.



*Peer, Torrents, soapcast e sites* de compartilhamento de vídeos como *youtube*, para difundir entre seus pares diversos gêneros videográficos relacionados ao esporte. São eventos, entrevistas, vídeo-aulas, *hlyights* que trafegam através de redes capilares de informação e burlam barreiras impostas pelo sistema *copyright*. Este processo encarna três leis fundadoras da cibercultura (LEMOS, 2005) a serem discutidos no decorrer deste trabalho: a liberação do pólo de emissão, o princípio de conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais, como será visto no corpo do artigo.

Inicialmente discutiremos a formação de comunidades virtuais, tendo como suporte as relações estabelecidas no fórum de discussão. Logo após, serão apresentadas as principais tecnologias envolvidas nas trocas estabelecidas na comunidade, mostrando como essas tecnologias potencializam as características emergentes na cibercultura. Por fim, abordaremos as formas coletivas de apropriação destas tecnologias, que ocorrem através de dinâmicas colaborativas.

### **O fórum como suporte da comunidade e lócus de observação**

As redes e serviços telemáticos geram novos espaços de encontro, espaços antropológicos, que são suporte de processos cognitivos, sociais e afetivos, os quais efetuam a transmutação da rede de tecnologia eletrônica e telecomunicações, em espaço social povoados por sujeitos que (re)constroem suas identidades e seus laços sociais (SILVA, 2001).

A comunicação mediada por computador (CMC) tem proporcionado o surgimento de novas formas de sociabilidade, onde indivíduos se aglutinam em torno de interesses comuns, independente das distâncias espaciais. Nesse processo, são constituídos laços de variadas intensidades, o que vem sendo caracterizado por diversos pesquisadores como “comunidades virtuais”. Comunidade Virtual, segundo Recuero (2007), seria o que designaria “os agrupamentos humanos que surgem no ciberespaço, através da comunicação mediada pelas redes de computadores (CMC)”(RECUERO, 2007, p.5).

Primo (1997), ao analisar a emergência de comunidades virtuais, ressalta que essas seriam baseadas em proximidade intelectual e emocional em vez de mera proximidade física. Nesse contexto, os participantes se reconhecem como parte de um grupo e como responsáveis pela manutenção de suas relações. Embora possa ser



efêmera, a aproximação emocional é muitas vezes maior do que nas comunidades baseadas em proximidade física, como um bairro ou condomínio.

Como alerta Castells(2003), muitas críticas sobre o padrão de sociabilidade emergente, que tem como suporte a internet, estão fundamentadas em uma dicotomia simplista entre um passado idealizado e um pessimismo futurista. Para ele, na sociedade ocidental está se formando um padrão social baseado no individualismo em rede, o que não pode ser considerado nem melhor nem pior que outros padrões existentes, como o baseado em relações presenciais, muitas vezes idealizada como uma comunidade sem conflitos.

Recuero (2005) propõe um modelo de estudo das redes sociais formadas através da CMC, onde se deve levar em consideração a organização, a estrutura e a dinâmica estabelecida na rede. A organização constitui-se na totalidade das relações de um determinado agrupamento social, sendo composta pela interação social que constitui as relações de determinado grupo. A estrutura da rede social compreende aquilo que ela possui de mais permanente, ou ainda, o resultado das interações repetidas. Trata-se de uma sedimentação dessas trocas, que a autora propõe que deva ser observada através dos laços sociais e do capital social formado.

Os laços sociais, que podem ser fracos e fortes, passam pela idéia de interação social, denominando-se laço relacional, em contraposição ao laço associativo, que pode estar relacionado somente a pertencer a algum lugar. Para a autora, os laços sociais auxiliam a identificar e compreender a estrutura de uma determinada rede social. Quanto maior o número de laços, maior a densidade da rede, pois mais conectados estão os indivíduos que fazem parte dela.

O capital social está embutido nas relações sociais e é determinado pelo conteúdo delas, e “constitui-se em um conjunto de recursos de um determinado grupo, obtido através da comunhão dos recursos individuais, que pode ser usufruído por todos os membros do grupo, ainda que individualmente, e que está baseado na reciprocidade” (RECUERO, 2005. p.8). Outro aspecto apontado pela autora na compreensão de redes sociais são as dinâmicas estabelecidas no seio da comunidade, que são dependentes das interações totais que abarcam uma rede (organização) e podem influenciar diretamente sua estrutura.

Dessa forma, podemos compreender uma comunidade virtual como formações socioculturais alocadas na internet, que surgem através da interação em torno de



temáticas, durante tempo suficiente para que elas possam constituir uma estrutura organizada, através da comunicação mediada por computador.

[...] Os elementos formadores da comunidade virtual seriam: as discussões públicas; as pessoas que se encontram e reencontram, ou que ainda, mantêm contato através da Internet (para levar adiante a discussão); o tempo; e o sentimento. Esses elementos, combinados através do ciberespaço, poderiam ser formadores de redes de relações sociais, constituindo-se em comunidades. (idem. p.13)

Os fãs do *MMA*, reunidos em torno do interesse comum, estabelecem relações através da internet, construindo redes colaborativas e comunidades virtuais, através de discussões públicas e trocas de conteúdos. Dentre os vários espaços de interação criados no ambiente *www* (*chats*, *blogs*, *flogs*, comunidades de relacionamentos como *orkut*, *Myspace* etc) tomamos o fórum como locus de observação das dinâmicas estabelecidas pela comunidade virtual formada em torno do *MMA*.

Um fórum de discussão funciona através de um banco de dados alocado em um servidor, que ao receber informações dos usuários, edita em um padrão visual pré-estabelecido e as publica automaticamente. Visualmente, a organização se dá de forma vertical por ordem de postagem. As últimas postagens ficam no topo, empurrando os *posts* antigos para baixo e para páginas em níveis abaixo, o que estabelece uma temporalidade compartilhada pelos usuários. Existe a possibilidade de existência de tópicos fixos, que geralmente se encontram destacados no topo da página, contendo um caráter de utilidade pública para a comunidade. De acordo com Cruz e Silva (2006):

O fórum trabalha com o princípio de comunicação assíncrona, no qual o participante, após ler as mensagens disponibilizadas e se sentir impelido a manifestar sua opinião, digita seu post e o envia para que seja imediatamente publicado, suscitando mais discussões (CRUZ E SILVA, 2006, p.109).

Em fóruns, com no *Portal do Vale Tudo* qualquer um pode responder e abrir novos tópicos, sendo que a possibilidade de editar, excluir e/ou mudar de local é restrita aos moderadores e administradores, a mais evidente relação de poder existente em um fórum. No PVT existem as categorias de usuários: membro, moderador, administrador, colaborador, atleta, manager. No avatar<sup>5</sup> de cada usuário fica expressa a sua categoria e a quantidade de *posts* feitos na comunidade até então. A hierarquia contida em tais denominações não impossibilita a emissão de livres opiniões, mas delimitam temáticas e ‘abusos’ dos usuários, que ao infringirem as normas estabelecidas pelo fórum, podem

---

<sup>5</sup> Representação gráfica do usuário.



ser suspensos ou expulsos. Essas regras são públicas por tópicos fixos em cada seção do fórum, podendo ser atualizadas a qualquer momento pela equipe de moderação.

Caracterizado pela troca assíncrona de mensagens, o fórum se torna público na medida em que as mensagens estão disponíveis para a visualização de membros e visitantes. O fórum analisado é dividido em seções que determinam subcategorias à temática principal que é o *MMA*. Para presente análise, que visa compreender as dinâmicas desencadeadas na distribuição e no consumo de vídeos na comunidade, foram selecionados alguns tópicos na seção de vídeo, seção esta restrita aos usuários cadastrados, bem como alguns tópicos da seção principal do fórum, aberta para todos os participantes e visitantes.

Buscou-se uma abordagem qualitativa, na tentativa de compreender a dinâmica estabelecida através do entendimento das tecnologias utilizadas e as formas de apropriação da comunidade. As tecnologias e suas formas são públicas, encontram-se em tópicos destinados a distribuição específica dessas informações, como também são repetidas em tópicos destinados a transmissão de eventos.

### **Tecnologias de distribuição e cibercultura**

A cibercultura caracteriza-se por três “leis fundadoras”: a liberação do pólo de emissão, o princípio de conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais. Sob o prisma da fenomenologia do social, esse tripé (emissão, conexão, reconfiguração) tem como corolário uma mudança social na vivência do espaço e do tempo (LEMOS, 2006. p. 53).

Na busca por meios que supram a demanda por materiais em vídeo sobre o *MMA*, os membros da comunidade analisada utilizam-se de diversas tecnologias de distribuição de arquivos na internet, como redes *Peer to Peer (P2P)*, *Torrents*, *sopcast* e sites de compartilhamento de vídeos como *youtube*, para difundir entre seus pares diversos gêneros videográficos relacionados ao *MMA*. Essas tecnologias potencializam a liberação do pólo de emissão, própria da cibercultura, na medida em que coloca cada usuário na condição de contribuir com a publicação e distribuição de conteúdos por meio de redes telemáticas.

Uma das principais tecnologias utilizadas são as redes *Peer to Peer (P2P)*, termo que tem sido aplicado para um grande conjunto de tecnologias. Em geral, o P2P



descreve um ambiente onde computadores conectam-se uns aos outros, podendo assim efetuar a troca de informações e arquivos sem um ponto centralizador. Os sistemas P2P podem ser híbridos ou puros. No modelo híbrido, como o do *Napster*<sup>6</sup>, existe um ponto centralizador responsável por catalogar e indexar as informações localizadas nos membros da rede. No modelo puro, os pontos da rede comunicam-se uns com os outros diretamente.

As redes colaborativas P2P se tornaram populares a partir de 2000, principalmente com as aplicações para distribuição de arquivos de música. O modelo de rede colaborativa, proporcionada pela computação aos pares, tem sido apontado como uma das maiores transformações da internet nos últimos anos, uma das principais características do que vem sendo chamado de Web 2.0. Nesse tipo de sistema, cada usuário acumula potencialmente as condições de emissor e consumidor de informações, tornando a rede ainda mais capilar. “Os sistemas P2P, embora ameaçados por problemas de *copyright*, e pressionados pelo *lobby* de grandes associações mundiais, como a RIAA<sup>7</sup>, encontram sempre novos modelos fazendo com que a ‘ciber-cultura-remix’ continue crescendo”(LEMOS, 2006 p.60). O que Lemos chama de ‘ciber-cultura-remix’ são um conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut-up* de informação a partir das tecnologias digitais que são princípios que regem a cibercultura.

Popularizada pela distribuição de arquivos de música, a tecnologia P2P é utilizada em outras aplicações como o *sopcast*, programa que permite exibir canais pagos de televisão no computador, através de canais não permanentes. Essa tecnologia depende de um servidor que serve com um *broadcaster*<sup>8</sup>, que é um computador que captura a imagem e a distribui na rede. O *sopcast* é um aplicativo utilizado para transmitir lutas ao vivo para a comunidade de *MMA*. O maior empecilho para esse tipo de transmissão é a largura da banda, o que pode ocasionar as falhas na conexão e, por conseguinte, na visualização dos eventos transmitidos por esse sistema.

Como veremos mais a frente, a impossibilidade de acompanhar ao vivo os eventos é suprida por outras tecnologias que permitem distribuir o conteúdo pela rede,

---

<sup>6</sup> O *Napster* é um programa de distribuição de arquivos de música criado em 1999, que sofreu inúmeros processos judiciais por parte das companhias fonográficas, devido a violação de direitos autorais.

<sup>7</sup> Recording Industry Association of America

<sup>8</sup> Broadcast é o processo pelo qual se difunde determinada informação, para muitos receptores ao mesmo tempo.



após esses terem sido concluídos. Os servidores de hospedagem, como o *megaupload*, *rapidshare* dentre outros *sites*, servem como servidores temporários dos vídeos disponibilizados para e pela comunidade. Nesses sites, qualquer usuário cadastrado pode enviar grandes arquivos que se encontram no seu computador, para que fiquem hospedados temporariamente nos servidores, processo conhecido como *Upload*, na linguagem da comunidade *uppar*. Esses sites geram *links* para a descarga dos arquivos por tempo ou número de *downloads* limitados.

Outra tecnologia utilizada na distribuição são os sites de compartilhamento de vídeos, como o popular *youtube*, o *google vídeo*, o *daylimotion* dentre vários outros menos conhecidos. Nesses sites, os usuários podem postar seus vídeos e cadastrá-los com algumas *tag's* (palavras-chaves), para que os outros usuários possam encontrá-lo. Ainda, existe a possibilidade de comentários, como também de medir a quantidade de visualizações, o que possibilita a criação de laços entre os usuários do sistema. Nesses sites é relativamente fácil encontrar *Highlights* (HL) de lutas, eventos e lutadores. HL são vídeos com os “melhores momentos”, feitos muitas vezes pelos próprios usuários.

Essas tecnologias estabelecem mudanças radicais no mercado de bens simbólicos, na medida em que burlam o *copyright* das obras, através de tecnologias de difícil controle. A conexão generalizada e a reconfiguração constante do ambiente são um terreno fértil para práticas de apropriação, utilização e distribuição de produtos culturais. Noções como autor e propriedade intelectual, instauradas na modernidade, são desestabilizadas por práticas culturais possibilitadas pela apropriação tecnológica. O fluxo constante que essas tecnologias possibilitam, vem a potencializar as três características da cibercultura apontadas por Lemos - a liberação do pólo de emissão, o princípio de conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos. A dinâmica estabelecida no consumo, através da apropriação dessas tecnologias, instaura um ambiente colaborativo com veremos logo mais.

### **Lógicas colaborativas e consumo relativamente individualizado**

A cooperação está na base do novo espaço antropológico e revela-se a estratégia adequada para implementar a inteligência distribuída em rede, criando, deste modo, um cenário de desenvolvimento baseado na partilha (SILVA, 2001 p.165).





Segundo Lemos (2004), a apropriação tecnológica tem sempre uma dimensão técnica (o treinamento técnico, a destreza na utilização do objeto) e uma outra simbólica (uma descarga subjetiva, o imaginário). Nesse sentido ela seria, ao mesmo tempo, forma de utilização, aprendizagem e domínio técnico, mas também marcada pelas formas de desvio (*deviance*) em relação às instruções de uso. É na apropriação que o usuário preenche uma lacuna não programada pelo produtor/inventor, ou mesmo pelas finalidades previstas inicialmente pelas instituições. As dinâmicas estabelecidas na comunidade estão marcadas pela apropriação das tecnologias tanto no sentido técnico, como também através dos desvios implementados pela comunidade. Diversos exemplos de colaboração podem ser captados nos tópicos, como tópicos de pedidos de ajuda, utilidade pública e na própria dinâmica estabelecida no compartilhamento dos vídeos.

O trecho abaixo foi retirado do tópico *UFC 76*, na seção vídeo. Esse tópico foi aberto durante a transmissão do evento com o mesmo nome, no qual os usuários trocam *links* para os vídeos:

LIEBMAN

Sep 24 2007, 08:55 AM

Alguém coloca aí no dailymotion ou youtube por favor. Coloca no título do vídeo e nas palavras-chave coisas que não tem nada haver com ufc, mma o evento ou nome dos lutadores etc, e joga o link aqui. Aí eles não vão conseguir achar o vídeo e removê-lo.

Liebman acima, em meio uma discussão suscitada pela troca dos arquivos do evento, ensina para os demais usuários como burlar o bloqueio dos *sites* de compartilhamento, um conhecimento técnico apropriado e compartilhado com a comunidade. Esse é um exemplo da apropriação tecnológica que ocorre de forma colaborativa entre os usuários do *Portal do Vale Tudo*. Esse comportamento pode ser percebido em outros momentos, como nas coberturas de eventos através do *play by play* (PBP), ou mesmo na distribuição de vídeos não-factuais, como lutas antigas, vídeo-aulas, *hylights*.

O *play by play* é a transcrição no fórum, das lutas enquanto elas acontecem. Ela é feita por membros que conseguem assistir aos eventos ao vivo, seja por *pay per view*, ou através do *sopcast* ou tecnologia similar. Nos eventos, normalmente abrem-se dois tópicos de PBP: o *PBP oficial*, onde apenas alguns moderadores fazem a transcrição da luta, e o *PBP da galera*, onde todos podem fazer a transcrição e comentar ao mesmo tempo. Enquanto no *PBP oficial* fica expressamente proibido para usuários comuns postarem comentários, somente dado direito de voz aos moderadores com a categoria *Play by Player*, no *PBP da galera* impera a polifonia, onde todos participam, narrando e comentando o espetáculo esportivo.

Para aqueles que não conseguem assistir aos eventos ao vivo, o PBP antecipa os resultados e faz com que compartilhem do tempo de consumo dos ‘privilegiados’ da



comunidade. No momento em que os eventos acontecem, o fórum, meio assíncrono, é usado de forma síncrona, onde centenas de usuários acompanham as descrições através de repetidas atualizações do navegador. Mais um desvio (*deviance*) em relação às instruções de uso, que serve para o objetivo comum da comunidade.

Outros exemplos de apropriação colaborativa podem ser vistos na comunidade, como ocorre na seção de vídeo. Nesta seção, restrita aos usuários registrados no sistema, existem tópicos fixos, no qual os indivíduos podem pedir algum vídeo específico, encontrar vídeos a partir de *links* que restringem a busca por lutadores famosos, ou ter acesso aos vídeos do último grande evento transmitido pelo fórum. Nessa seção, cada membro pode também colocar *links* de lutas que *upparam* para algum servidor, ou que esteja disponível em algum *site* de compartilhamento. Além da partilha dos vídeos, está também em jogo nesse sistema de trocas, o reconhecimento dos pares, que fica marcado pelos comentários de agradecimento encadeados após o vídeo ser compartilhado.

Na seção de vídeos, um tópico fixo com o título *MEGA TÓPICO DE AJUDA*, aberto pelo usuário moderador *popdapuc*, apresenta uma seleção de *links* para tópicos de ajuda. Os links são apresentados abaixo:

*Dúvidas, sobre programas de compartilhamento*

*Como Upar Videos pelo YouSendIt*

*Como converter qualquer arquivo para qualquer formato e recebê-lo por email*

*Aprenda Como salvar videos do YouTube ou do Google Videos para o seu computador*

*Como colocar os Videos do Youtube direto no Tópico*

*Links para fazer Upload*

*Dúvidas sobre codificação*

*Escapando do download premium do megaupload*

*NOVO - Escapando do download premium do megaupload*

*Escapando do download premium do Mega e o Sexupload no Firefox*

*Programa para converter .nsv para .avi*

*Como hospedar arquivos/videos em Bit Torrent, usando o Azureus*

*Grabber: programa que burla o Rapid com proxys, faça downloads simultaneos e não espere pelo limite*

*Baixando videos pelo Bitorrent, Passo a passo*

*Salve Os Vídeos do YouTube, Googlevideo, Metacafe, Putfile*

Os *links* apresentam diversas informações técnicas sobre as principais tecnologias de distribuição usadas na comunidade e como sanar os principais problemas no uso. Os problemas encontrados muitas vezes estão relacionados a *desvios* das instruções de uso, a exemplo de “*Escapando do download premium do megaupload*”. A descrição feita pelo usuário alerta para o teor do tópico “Aproveite esse tópico para perguntar sobre novos problemas, cujas soluções podem ser aqui discutidas, como por exemplo, programas de transmissão ao vivo de eventos pela internet.”. A lógica colaborativa fica explícita nessa afirmação. As respostas ao tópico vem, na sua maioria, na forma de agradecimento e avisos de *links* quebrados.

Dessa forma, podemos perceber que, embora as dinâmicas colaborativas na comunidade se estabeleçam através de interações mútuas entre os usuários, as interações reativas - essas que dependem de fórmulas previstas, insistindo em perseguir os trilhos demarcados (PRIMO, 2007) - é parte importante das interações, não só no sentido técnico de operar um computador. No PVT, conhecer os caminhos, entendidos como ter habilidade em operar programas e aplicativos que permitem assistir os vídeos compartilhados na comunidade, é parte importante das relações, delimitando o acesso e proporcionando o reconhecimento coletivo de alguns membros, o que reforça laços dentro deste ambiente.

O fluxo de informações estabelecido através das interações entre os usuários constitui uma temporalidade própria para comunidade. Essa temporalidade é vivida pelos interagentes através da tensão entre o tempo individual e o das interações que ocorrem no fórum. Isso pode ser percebido através do tempo de consumo e a participação na comunidade nas discussões desencadeadas por cada vídeo. Essas também vão depender do gênero do produto em questão, bem como do lutador de que trata o vídeo. Entrevistas e eventos, gêneros marcados, na maioria das vezes, pela factualidade da transmissão, giram em torno da criação da expectativa, visualização do vídeo e discussão com os pares, estando desta forma, marcados fortemente pelo tempo coletivo da comunidade e se remetendo ao tempo real dos acontecimentos fora do ambiente virtual. Gêneros como vídeo-aulas, *hlyights* ou lutas antigas, são consumidos através da demanda individual de alguns membros e se encontram menos dependentes de uma temporalidade experimentada coletivamente pelos membros.



A temporalidade, constituída pelas relações na comunidade, orienta as práticas de consumo. Em eventos esportivos transmitidos por meio do *PBP*, *sopcast*, e depois disponibilizados em provedores de hospedagem de arquivos, o consumo está intimamente relacionado – ou se completa – através da expectativa criada em torno do evento e dos posteriores comentários sobre as lutas. A transmissão do evento UFC 76, por exemplo, ocorrido em 22 de setembro de 2007, gerou comentários em tópicos abertos para o evento até o dia 29, quando as especulações para os próximos UFCs, baseadas nos resultados da competição, vão criando a expectativa. Nesse contexto, os usuários ativos da comunidade, buscam assistir aos vídeos pela dentro desse período de tempo onde as lutas estão sendo comentadas, pois assim pode-se constituir coletivamente os sentidos às lutas e seus desdobramentos. Vemos dessa forma, o consumo audiovisual atrelado à temporalidade constituída pela comunidade, uma interdependência marcante no PVT.

No entanto, a individualização do consumo é garantida pelas regras da comunidade. Na seção *vídeos*, especificamente nos *posts* destinados à distribuição dos vídeos dos eventos, são proibidos comentários sobre as lutas, bem como a divulgação dos seus resultados. O desvio dessa regra gera punição para o usuário, além de críticas dos outros pares.

**Borzuk Sep 24 2007, 12:52 PM**

QUOTE(Jiu Jitsu Alliance @ Sep 24 2007, 12:34 PM) ☒  
porra cara vc leu la em cima ??????????

NO SPOILERS ! PORRA USUÁRIO COM MAIS DE 2000  
POTS NAO SABER DISSO

MODERACAO EDITA POR FAVOR.. PQ EU NAO TINHA  
VISTO.. E ME DEPAREI COM ESSA PORRA AI  
QUOTE

Desculpa ai Man...foi mal!!!

Porra, mas vc não sabe mesmo os resultados??? O UFC rolou no  
sábado...

DESCULPA AÍ USUÁRIO DE MAIS DE 1000 POSTS, EU  
SEI DISSO SIM, APENAS POSTEI DE FORMA INFORMAL  
E DISTRAÍDA... MAS VOU EDITAR VIU!!!  
AGORA EDITA AÍ O SEU POST QUE O MEU EU JÁ VOU  
EDITAR OK!!!

No caso acima, *Borzuk*, usuário ativo com mais de 2000 *posts* na comunidade, se desculpa por um comentário feito no tópico, citando a reclamação feita pelo usuário *Jiu*



*Jitsu Alliance*. O evento ocorreu no dia 22 de setembro, mas *Jiu Jitsu Alliance* acessou o post no dia 24 e se deparou com o comentário com resultados das lutas. A sua indignação manifestada pelo teor do comentário e a escrita em caixa alta, se dá por conta da violação de uma regra compartilhada por todos os usuários. Observa-se nesse diálogo a tensão estabelecida pelo tempo da comunidade e o tempo individual de *Jiu Jitsu Alliance*. A grande quantidade de tópicos abertos na seção principal do fórum sobre o evento, tornou público os resultados para a maioria dos usuários ativos. As discussões, após dois dias do evento ocorrido, já contava com um grande número de participações. Esse contexto aparece implícito na fala de *Baruk*, na medida em que ele estava atualizado com as discussões da comunidade, as quais *Jiu Jitsu Alliance* ainda não havia acompanhado.

Podemos depreender das situações apresentadas acima, a relativa autonomia no tempo do consumo dos vídeos. Embora existam regras que tentem assegurar esse direito, a dinâmica estabelecida pelos tópicos abertos diariamente, está relacionada com a facilidade de acesso ao vídeo desejado e à discussão do seu conteúdo com seus pares. Depois de algum tempo, mesmo que as mensagens fiquem guardadas para consultas posteriores, os *links* de acesso aos *downloads* e visualização dos vídeos podem estar quebrados, ou não estarem mais onde estavam. Muitos dos vídeos compartilhados são retirados dos *sites* de compartilhamento e de servidores, pois estão protegidos por *copyright*, o que faz com que seus endereços sejam móveis. Esse contexto torna a participação do tempo da comunidade um importante elemento na constituição do grupo e para a implementação de lógicas colaborativas.

### **Considerações finais**

O esforço coletivo para ter acesso aos vídeos de MMA forma uma ativa rede de solidariedade entre os membros do *Portal do Vale Tudo*. O entrelaçamento de iniciativas pessoais e coletivas, articuladas em torno de um propósito comum, cria um fluxo constante de informações e arquivos. Dessa forma, a apropriação tecnológica assume sua dimensão técnica e simbólica, na medida em que é compartilhada pelos membros da comunidade em todas as suas dimensões, tanto no aprendizado técnico como nos desvios implementados.

O conhecimento técnico das ferramentas é fundamental para as dinâmicas estabelecidas. Mas só através de desvios das normas de instrução das tecnologias,



somados à dinâmica criativa dos usuários, torna-se possível suprir as necessidades coletivas e individuais surgidas no seio da comunidade. O fluxo criado pelas trocas efetuadas cria uma temporalidade própria para a comunidade, que por vezes entra em conflito com as temporalidades individuais.

Nesse sentido, foi possível concluir que o tempo da comunidade influencia sobremaneira o consumo, pois este é atrelado a uma dinâmica entre os usuários. Essa dependência fica mais explícita em transmissões de eventos, um gênero factual, que força os indivíduos a participarem do tempo da comunidade. A não participação desse tempo pode criar empecilhos no acesso aos produtos audiovisuais, pois a dinâmica colaborativa que marca a distribuição e o consumo dos vídeos, faz com que esses se desloquem todo o tempo pelo ciberespaço.

A análise procedida neste artigo serviu como uma forma de aproximação do tema distribuição e consumo de vídeos na internet como objeto de pesquisa. Neste sentido, possibilitou a compreensão de alguns fenômenos e o surgimento de outras questões a serem propostas e analisadas futuramente, como a constante evolução tecnológica na distribuição de conteúdo, as variadas formas criativas de apropriação tecnológica e a interdependência criada no consumo de audiovisuais em meio a comunidades virtuais. A análise de fenômenos dessa natureza, proporcionados pela comunicação mediada por computador, contribui para compreensão de padrões sociais emergentes que vêm alterando nossas maneiras de consumir produtos audiovisuais.

### Referências bibliográficas

COSTA, Rogério da. **Por um novo conceito de comunidade:** redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva. *Interface - Comunic., Saúde, Educ.*, v.9, n. 17, p.235-48, mar/ago 2005.

CRUZ E SILVA, Rafael Figueiredo. Quem te viu, quem TVer: em busca de narrativas dissonantes na internet. In: **Narrativas telemáticas.** Org: Beatriz Betras. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

LEMOS, André. Ciber-cultura-remix in: ARAUJO Denize Correia. **Imagem (ir) realidade:** comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina,

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. **A emergência das comunidades virtuais.** In: Intercom 1997 - XX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 1997, Santos. Anais... Santos, 1997. Disponível em:<[http://www.pesquisando.atraves-da.net/comunidades\\_virtuais.pdf](http://www.pesquisando.atraves-da.net/comunidades_virtuais.pdf)>.



RECUERO, Raquel. **Comunidades virtuais: uma abordagem teórica** Disponível em <http://pontomidia.com.br/raquel/teorica.htm> Acessado em 06/02/2007

\_\_\_\_\_ **Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet:** Uma proposta de estudo. Ecompos, Internet, v. 4, n. Dez 2005, 2005.

RIGHI, Rafael da Rosa. PELLISSARI, Felipe Rolim. WESTPHALL, Carla Merkle. P2P-Role: Uma Arquitetura de Controle de Acesso Baseada em Papéis para Sistemas Colaborativos Peer-to-Peer. Disponível em: <http://www.ppgia.pucpr.br/~maziero/pesquisa/ceseg/wseg04/2598.pdf> acessado 10 de setembro de 2007.

SILVA Lídia Oliveira. A internet: a geração do novo espaço antropológico. In: **As janelas do ciberespaço**. Org: LEMOS, André. PALACIOS, Marcos – Porto Alegre: Sulina, 2001 p.152-172