



Play by play da galera: uma transmissão esportiva colaborativa¹

Antônio M. L. Figueiredo²

Karen Vieira Ramos³

Universidade Estadual de Santa Cruz, UESC, Ilhéus-BA

Resumo

Este artigo busca compreender as formas de participação e interação ocorridas durante a transmissão do *play by play*, modalidade de transmissão caracterizada pela narração descritiva de um evento desportivo, realizada no site *Portal do Vale Tudo*, por meio de tópicos abertos no fórum. Nestes tópicos, são descritas e comentadas as lutas de eventos de *Mixed Martial Arts*, uma prática corporal e cultural de combate corpo a corpo. Os dados para análise foram coletados através da observação participante das transmissões, da coleta e categorização de enunciados retirados do *play by play* do *Ultimate Fighting Championship* 89, 94 e 99, e de uma enquete aberta no site para esse fim. Procurou-se, à luz da literatura sobre cibercultura e jornalismo participativo, analisar as diferentes formas de participação e interação realizadas pelos interagentes envolvidos no processo comunicativo.

Palavras-chave: MMA; esportes de luta; web 2.0; jornalismo participativo

Em 22 de dezembro de 2006, Rodrigo “Minotauro”, lutador brasileiro de *MMA*⁴ prestes a viajar para o Japão, onde lutaria no show de *reveillon* do “Pride”, até então o maior evento de *MMA* do mundo, deu uma entrevista para o site TATAME⁵, finalizando com seguinte recado para os fãs:

Aquela galera que dá o suporte pra gente aí, na virada do ano, que continue dando o suporte, que possa ver no computador, no esqueminha que a galera tem para assistir (risos) ou pegar as informações no site TATAME (grifo nosso)

A cobertura de eventos de *MMA* nos meios de comunicação massivos é bastante limitada no Brasil. Embora o país tenha muitos representantes bem ranqueados nas principais organizações do mundo, o esporte tem poucas citações na TV aberta, que deixa de cobrir um esporte em plena ascensão no mundo. A *internet*, nesse contexto, torna-se o principal canal de distribuição da produção audiovisual voltada para *MMA*, o que muitas vezes ocorre através de apropriações, que burlam direitos autorais e que

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Esporte, IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor assistente do curso de Comunicação Social – Rádio e TV da Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus – BA; e-mail: Antonio_uesc@yahoo.com.br

³ Mestre em Cultura e Turismo pela UESC / UFBA, bacharel em comunicação, professora substituta do curso de Comunicação Social – Rádio e TV da Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus; e-mail:ramos.karen@gmail.com

⁴ *Mixed Martial Arts* – conhecido no Brasil também como Vale Tudo.

⁵ www.tatame.com.br



incidem sobre os produtos, o que o Minotauro chamou de “esqueminha” na entrevista citada acima.

As transmissões esportivas na *internet* já são uma realidade, e porque não dizer, uma nova modalidade de transmissão esportiva. No Brasil, o futebol, que já conta com transmissões em rádio e TV, têm na *internet* transmissões multimidiáticas promovidas por *sites* pertencentes a conglomerados de mídia, como ocorre no do *globo.com*⁶. Essa realidade não se repete em esportes menos populares, como é o caso do MMA, o que não impede, porém, o desenvolvimento e envolvimento de interagentes em modalidades participativas e multimidiáticas de transmissões esportivas.

As possibilidades instituídas com o desenvolvimento da web 2.0 ampliaram as formas de produção, distribuição e consumo de informações, valorizou o usuário comum, popularizou as redes sociais mediadas por computador, formando um contexto favorável a busca por soluções de problemas de forma criativa, baseadas na colaboração mútua. Buscando compreender as dinâmicas colaborativas que constituem a transmissão do MMA na *internet*, em especial, no *site* brasileiro *Portal do Vale Tudo*⁷, este artigo analisa as formas de participação e interação ocorridas durante a transmissão do *play by play* (pbp), tópicos abertos no fórum do *site* onde são descritas e comentadas as lutas realizadas em grades eventos, enquanto estes acontecem.

Para conseguir realizar tal empreitada contamos com a inserção de um destes pesquisadores no grupo - que enquanto integrante na comunidade desde 2005 - conseguiu visualizar quais os caminhos a serem seguidos na observação. No período de três meses, foram coletados dados de forma categórica, a partir da apreciação de enunciados retirados dos três eventos transmitidos. Também foi realizada uma enquete, que buscou gerar dados sobre as formas de participação dos indivíduos envolvidos no processo.

Embora não se possa considerar o *play by play* como um gênero jornalístico, buscou-se aporte teórico na concepção de jornalismo participativo, ou *open source*, conceitos utilizados no estudo de formas de escrita colaborativa. Essa modalidade de transmissão esportiva está ancorada na colaboração e participação dos interagentes no processo comunicativo, demonstrando aspectos importantes no que se tem chamado de web 2.0.

⁶ www.globo.com

⁷ www.portaldovt.com.br - Site destinado a cobertura esportiva de lutas de contato, em especial o MMA



MMA, cultura corporal e construção simbólica do esporte

As lutas fazem parte da cultura corporal de diversos povos, naturalmente surgem visando autodefesa, seja individual ou coletiva, mas os seus significados se alteram no tempo e no espaço. A história das lutas não pode ser traçada linearmente, a necessidade de lutar gerou diversos estilos e técnicas que deixaram vestígios em toda parte do mundo. A sua esportivização, como afirma Alves Junior (2006, p.1):

(...) veio a ocorrer como resultado do ‘processo civilizatório’ (ELIAS, 1992), na medida que regras cada vez mais estritas foram sendo elaboradas com o objetivo de controlar a violência, regular nossa excitação, diminuindo os riscos de possíveis acidentes no que vem a ser este novo fenômeno social moderno que são os esportes.

Mixed Marcial Arts (MMA), ou Artes Marciais Misturadas, é o termo contemporâneo da prática corporal e cultural de combate corpo a corpo, entre dois indivíduos que dominam técnicas de luta em pé e no solo. No Brasil, aonde essa prática se desenvolveu desde a década de trinta do século passado, se expandindo para o resto do mundo através da família Gracie⁸, é conhecida também como “Vale-Tudo”. Uma questão discursiva que revela mudanças de práticas, regras, profissionalização e mundialização pelo qual passou essa prática. O esporte é caracterizado pelo emprego de técnicas corporais oriundas de diversas artes marciais e/ou esportes de combate, tais como o jiu-jitsu, o boxe, o kickboxing, o muai thay, a luta greco-romana, o kung fu, etc.

Historicamente, costuma-se referenciar esse tipo de luta, primeiramente através do “*pancrácio*” modalidade presente nos primeiros jogos olímpicos da era antiga. Modernamente, o MMA tem sua origem ligada aos “desafios Gracie”, realizados no Brasil desde a década de trinta do século passado, quando indivíduos da família Gracie, que visavam demonstrar a superioridade do Jiu-Jitsu, enfrentavam adversários representantes de outras artes marciais. Esses espetáculos foram acompanhados de perto pela mídia, dando notoriedade a alguns membros da família. No Brasil, os eventos de vale-tudo já contaram com transmissões televisionadas ao vivo, como foi o caso da TV Continental na década de sessenta do século passado, com o programa “Heróis do Ringue” e outras iniciativas isoladas. Porém, a partir da década de noventa, por conta de alguns casos de violência em eventos e o envolvimento em confusões de indivíduos, que se auto declaravam “lutadores” de artes marciais, embora não seguissem o *ethos* de lutador, fez com que a mídia massiva brasileira instituísse um silêncio sobre os eventos

⁸ A família Gracie foi responsável pela criação e desenvolvimento da arte marcial conhecida mundialmente como Jiu Jitsu Brasileiro.



e lutadores de vale tudo, que se rompe, em grande parte das vezes, para ressaltar algum aspecto negativo ou acontecimento que venha a denegrir a imagem do MMA.

Algumas críticas, como a de Alves Junior (2006), que caracteriza a agressividade do esporte como uma espécie de processo anticivilizatório de práticas esportivas, parecem não levar em consideração uma série de sentidos e significados presentes nos processos e práticas, corporais e discursivas, que envolvem o esporte e a sua divulgação e consumo. Trabalhos etnográficos, como o de Almeida (2008) revelam aspectos poucos divulgados quando representam o MMA na mídia nacional. Ao analisarem a construção identitária entre praticantes de *Mixed Martial Arts*, os autores perceberam que a adesão ao *ethos* que envolve a prática do esporte, funcionaria como uma prática disciplinar capaz de se opor à violência sem razão dos confrontos imprevistos, sem limites e sem sentidos.

No Brasil temos hoje alguns veículos especializados, como as revistas Tatame, GracieMag e Nocaute, que trazem a cobertura de eventos nacionais e internacionais, porém focadas em público ‘iniciado’, não se destinando a grandes públicos. Recentemente, algumas tentativas por parte de TVs abertas, como a RedeTV, atenta ao crescimento do esporte no mundo e o sucesso de lutadores brasileiros, está transmitindo algumas reprises do *Ultimate Fighting Championship* (UFC), demonstrando o interesse comercial das empresas pelo MMA. A Bandsports, canal por assinatura do grupo Bandeirantes, desde 2002 mantém o programa *KO Arena*, que já transmitiu grandes eventos de lutas, não só MMA, como também *Kickboxing*, *Submission* e *Muay Thai*. Porém, a dificuldade de manter um programa voltado a esportes de combate, que não conta com a disposição de muitos investidores que queiram associar a sua marca a algum tipo de ‘violência’, leva o programa a não ter uma periodicidade determinada, nem horário fixo. Tal panorama limita o acesso a cobertura via TV àqueles que tenham assinatura do Premiere Combate, canal avulso do pacote de TV por assinatura da Globo. Este contexto torna *sites* da web, como o PVT, os principais canais de informações para o público brasileiro.

Se no Brasil a cobertura do MMA é escassa, o crescimento e nível de investimentos feitos no esporte no Japão, na Europa e especialmente, nos EUA, apontam para o alto nível de profissionalização e espetacularização que o esporte vem atingindo. Em 2007 a venda de *Pey Per view* atingiu a marca de 200 milhões de dólares nos EUA, ultrapassando o tradicional boxe, que registrou a marca de 177 milhões. (EXAME, 2008) São vendidos por ano seis milhões de pacotes televisivos nos Estados



Unidos, em um evento que tem recorde de público de 22 mil espectadores, na cidade de Ohio. O UFC vem trabalhando para expandir os negócios, levando seus eventos para outros países como a Irlanda, Reino Unido, Canadá e Alemanha. A empresa possui 22 licenciamentos envolvendo dezenas de produtos que vão de roupas, acessórios, DVDs, videogames, programas televisivos e de programas televisivos e de Rádio e mantém uma forte participação na web, desde *sites* a redes sociais.

Estes dados que apontam para uma espetacularização do esporte, voltado para a transmissão televisiva e exposição midiática em diversos canais de comunicação, indicam outros sentidos além da idéia de superioridade técnica de uma arte marcial sobre outra, presente nos primeiros ‘desafios Gracie’. A criação de regras cada vez mais estritas, a supervisão de comissões atléticas, exames antidoping e a profissionalização de atletas, levaram a esportivização do ‘vale-tudo’, que recentemente reivindica a condição de modalidade esportiva, o MMA. O fato de se chamar *Mixed Martial Arts*, ou Artes Marciais Misturadas, além de demonstrar a mundialização desta prática, é uma tentativa de acionar valores morais e comportamentais das artes marciais tradicionais e deixar para traz a idéia difundida do “sem regras”, associação feita com o termo ‘vale-tudo’, reforçado por algumas representações midiáticas sobre essa prática corporal.

Se por um lado, enquanto é travada a batalha discursiva em torno do esporte e a mídia brasileira não abre outros espaços destinados a sua cobertura, por outro, os fãs buscam formas criativas e coletivas de superar tais barreiras editoriais. Sítios como o *Portal do Vale Tudo*, oferecem espaços para divulgação de notícias sobre o esporte, contando com uma ativa participação dos seus usuários, que já são mais de 13000 registrados. Destes, o máximo de usuários on-line foi 2952, registrado em 26 de novembro de 2007, número bastante expressivo se levarmos em consideração que se trata de um sítio extremamente segmentado e que todos podem produzir e compartilhar conteúdos. Tendo como seção mais ativa do site o seu fórum, aberto a participação dos usuários, possibilita identificarmos no PVT, características do que vem sendo chamado de jornalismo participativo, ou *open source*, como veremos em seguida.

Web 2.0 e jornalismo participativo

A possibilidade de participação oferecida por *site* de cunho informativo, como o PVT, são exemplos do modelo de comunicação que vem se fortalecendo com a chamada Web 2.0. Este termo é usado para caracterizar a segunda geração de serviços online, proliferados após a queda o índice Nasdaq, no ano de 2000, com a falência de



muitas empresas com base virtual, conhecidas como *pontocom*. A nova geração de aplicativos caracteriza-se pela ampliação das possibilidades de interação, por potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, possibilitando as mais diversas formas de apropriação tecnológica. *Blogs, Wikis, Youtube, Orkut, Twitter*, são exemplos dessa geração de tecnologias e práticas sociais mediadas por computador.

A Web 2.0 refere-se não apenas a uma combinação de técnicas informáticas (serviços Web, linguagem Ajax, *Web syndication*, etc.), mas também a um determinado período tecnológico, a um conjunto de novas estratégias mercadológicas e a processos de comunicação mediados pelo computador. (PRIMO, 2007 p.1)

O conceito de Web 2.0, tem como primeira referência o artigo de O'Reilly, *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, publicado em 2005. Este artigo deu sustentação teórica a idéias e aplicativos que já vinham sendo desenvolvidos em anos anteriores, como redes p2p, criação da Wikipédia e do Blogger. Para O'Reilly, o a queda o índice Nasdaq, marcou a transição da Web 1.0 para Web 2.0 gerando a mudança tecnológica e do modelo de negócio que sustentava a *internet*. Antes do ano 2000, as formas de interação reativa e mútuas, ou seja, Homem/Máquina e Homem/Homem eram bastante limitadas (email, formulários), e o acesso gratuito a serviços que permitissem a criação e publicação de conteúdo, quase não existia.

O'Reilly(2005) apontou para sete princípios constitutivos da Web 2.0: a Web como plataforma de interações e aplicativos; o aproveitamento da inteligência coletiva; a gestão de bases de dados como competência básica; o fim dos ciclos de atualizações de softwares; modelos de programação rápida e busca pela simplicidade; softwares não limitados à computadores, mas também a dispositivos móveis; e as experiências enriquecedoras dos usuários. Características que vemos desenvolver-se nos tempos atuais, através de aplicativos como *Youtube, Wikipédia, Orkut, Twitter*, aplicativos que elevaram a importância do usuário comum na configuração da *Web*.

A influência deste novo contexto veio marcar diversos setores da sociedade, levando a criação de novas estratégias mercadológicas e processos de comunicação mediados pelo computador, como aconteceu com o jornalismo. O jornalismo produzido na web, ou webjornalismo, sofreu alterações nos seus quase 15 anos de existência, desde o modelo de negócio às possibilidades de participação do leitor, que cada vez



mais assume a posição de interagente, diluindo as fronteiras entre leitor e autor. Como afirmam Primo e Träsel(2006), o modelo *jornalista>notícia>jornal>leitor* não foi alterado na primeira geração da web, mantendo a mesma lógica distribucionista ao adotar o modelo *jornalista>notícia>site>“usuário”*. A abertura de possibilidades de interação e participação no jornalismo não só alterou, como também vem desestruturando certos paradigmas do fazer jornalístico. A possibilidade de construção participativa de notícias, e o seu debate, levanta novas questões não apenas sobre o webjornalismo, mas também exige renovados debates em torno do sistema produtivo e dos próprios ideais jornalísticos⁹.(PRIMO, TRAVEL 2006)

O conjunto de ambiente tecnológico favorável e os discursos em defesa da livre circulação de informações e liberdade de expressão, que estão na base da própria *Internet*(CASTELLS, 2004), possibilitou o surgimento de experiências em jornalismo, que vem sendo chamadas de “jornalismo participativo”, “*open source*”, “jornalismo cidadão” dentre outras classificações. A intensificação das interações entre o meio e a audiência, com a possibilidade de inserir comentários, agregando conteúdo, ou mesmo produzindo conteúdo, vem exigindo um esforço conceitual de diversos pesquisadores, como apontaram Holanda, Quadros, Palácios e Silva (2008), ao delinear algumas direções que vêm sendo tomadas na pesquisa sobre o jornalismo participativo. De forma geral:

A dimensão participativa do jornalismo pode ser caracterizada, de maneira ampla, pela criação e implementação de mecanismos que permitam envolver o público em diferentes etapas do processos de coleta, criação, análise e distribuição de notícias. (HOLANDA, QUADROS ET ALL 2008 p.)

Bambrilla (2005), utiliza o termo *open source* para caracterizar as práticas de produção e publicação de notícias de modo colaborativo, reconhecendo a polêmica que estas práticas vêm trazendo. Na medida em que se torna uma prática aberta a qualquer pessoa, o fazer jornalístico de forma colaborativa vem incomodando os defensores mais fervorosos da legitimidade do profissional de imprensa. A autora, no entanto, ao se utilizar da analogia com o movimento de software livre e da cultura da liberdade, apontada por Castells (2004) como um dos traços mais fortes de uma tendência ainda em expansão neste início de milênio, salienta que o jornalismo *open source* não surge

⁹ Vimos recentemente o Supremo Tribunal Federal acabar com a obrigatoriedade do diploma de Jornalismo para o exercício da profissão.



com a intenção de desregulamentar nenhuma profissão. Este teria a meta de fortalecer as bases dialógicas de uma imprensa cuja função essencial é aperfeiçoar o potencial crítico do público. (BAMBRILLA 2005)

A autora ainda vai além na explorar a analogia com o movimento de abertura do código-fonte de softwares. Enquanto o *open source* se refere a possibilidade de ter acesso e alterar o código-fonte de softwares, no jornalismo open source o “código-fonte” são ferramentas de publicação. Com relação à credibilidade da informação, ponto nerval nas discussões sobre a produção coletiva de informações, a autora enfatiza que o jornalismo *open source* possibilita que a comunidade, além de apontar uma falsa informação, corrija-a imediatamente ou, no mínimo, alerte futuros leitores sobre aquela incorreção.

Se os bugs são o ponto frágil do desenvolvimento do software livre, informações falsas ou incorretas são o câncer de qualquer notícia. Porém, assim como nas comunidades que trabalham com software livre, os boatos são como bugs, facilmente detectáveis por estarem expostos ao olhar de um grande grupo de pessoas. (BAMBRILLA 2005 p.)

Outro ponto importante para o entendimento do jornalismo *open source*, está na compreensão de que a notícia *open source* não é um fim em si mesma, mas o ponto de partida para uma discussão que se estenderá conforme o interesse da comunidade de interagentes. A relevância dos assuntos abordados é verificada pelos pares inseridos no processo, e são os pares que vão legitimar estas informações, bem como apontar para possíveis “falhas”. Pensar esse modelo de produção, publicação e distribuição de conteúdo nas coberturas esportivas, em particular a transmissão esportiva de eventos de luta é o que se pretende fazer logo abaixo.

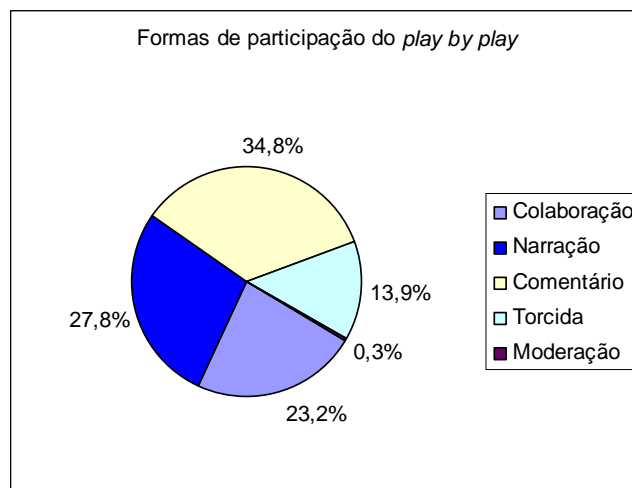
Publicar, comentar e criticar notícias sobre MMA é o principal atrativo do Portal do Vale Tudo, que tem o seu fórum como a seção mais ativa do site, permitindo uma interação dialogal entre os membros registrados. Notícias, análises, crônicas, vídeos, publicados no PVT, em outros *sites* especializados, ou ainda criados pelos próprios usuários, serve como mote inicial para a participação dos internautas. Neste processo de cobertura midiática do MMA, no PVT, destacamos o *play by play*, que se constitui uma forma de transcrição dos eventos ao vivo, que ocorre de forma colaborativa através do fórum.

Play by play: entre leitor, comentarista e narrador

A definição de *play by play* (pbp) pode ser encontrada na Wikipédia, no idioma inglês, sendo referida ao relato de um evento desportivo com uma narração descrevendo os detalhes da ação do jogo em andamento. No PVT, antes dos principais eventos de MMA, abre-se um tópico destinado a esse tipo de transmissão com o sugestivo nome *play by play da galera*. Feito de forma participativa, ele ultrapassa a função descritiva, servindo também para o compartilhamento do tempo de consumo de indivíduos separados geograficamente, caracterizado pela colaboração e polifonia dos comentários.

A observação participante dos tópicos de pbp antes, durante e após o término de transmissões, e/ou através dos arquivos possíveis de *download*, possibilitou identificar algumas modalidades de participação durante o processo de interação desencadeado pelos eventos. Embora não passe pelo objetivo deste artigo oferecer uma análise quantitativa desta participação, buscou-se traçar a relação proporcional destes enunciados, focando na análise qualitativa dos mesmos. As categorias identificadas foram: *colaboração, moderação, narração, comentário, e torcida*. Não são categorias estanques, podendo aparecer em um mesmo enunciado, características de mais de uma categoria, o que ao contrário de prejudicar a compreensão do processo, ajudou no entendimento das mudanças de posições enunciativas dos interagentes.

Os dados para análise que se segue foram coletados através da observação desses enunciados em amostras retiradas dos pbp do UFC 89, UFC 94 e UFC 99. Cada tópico de pbp analisado contou com mais de 1000 posts, o que nos fez optar por trabalhar com amostras de momentos distintos da transmissão, retirando de interações ocorridas antes dos eventos começarem, durante e após o término dos mesmos, numa proporção de 1-3-1. Este quadro nos ofereceu a seguinte proporção:





Linearmente, o pbp começa horas antes do evento e termina algumas horas depois do seu término. O pico de usuários logados ao tópico ocorre no decorrer do evento, quando o *main event*¹⁰ está sendo transmitido. Ter acesso à transmissão em vídeo é um dos principais fatores que levam as dinâmicas colaborativas durante o *play by play*. Neste contexto, estamos entendendo colaboração como qualquer forma de partilha de dúvidas ou informações relevantes para o acesso às transmissões, como horário, canal no sopcast, site para *streaming* etc. Como foi ressaltado, a cobertura de eventos de MMA no Brasil é escassa, fazendo com que os interessados em acompanhar os eventos assinem o *Premiere Combat*, ou lancem mão de alguma tecnologia de acesso a canais pagos na *internet*, como é o caso do sopcast, TVU ou streaming disponibilizado por algum ‘site amigo’, no dizer dos membros da comunidade.

Postado por: serenoju em Jun 13 2009, 12:48 PM

QUOTE(ciclonesurf @ Jun 13 2009, 12:27 PM) 

sopcast ja começou com eventos antigos

Fala Ciclone! Em qual canal que tu ta vendo no spocast?
Abraço

Compartilhar formas de acesso às transmissões em vídeo é a maneira mais corriqueira de contribuir com os pares no pbp. Cria-se dessa forma uma espécie de hipertexto cooperativo, na medida em que todos os envolvidos compartilham a invenção do texto comum, exercendo e recebendo impacto do grupo, do relacionamento que constroem e do próprio produto criativo em andamento. (PRIMO & RECUERO, 2003) Através destas interações busca-se criar uma espécie de multimidialidade difusa, descentralizada. A má qualidade das transmissões em vídeo, sujeitas a quedas de servidores e baixa taxa de conexão, assim como a seleção que o texto opera sobre os fatos narrados, faz com que texto e imagem se complementem. Estes recursos infligem as leis de copyright dos produtos, o que não é visto como um impedimento para os membros da comunidade em questão, interessados em compartilhar o tempo de consumo destes produtos com os seus pares.

Quando não se consegue a transmissões em vídeo, o pbp torna-se para alguns o único meio de acompanhar ao vivo o evento, compartilhando o tempo de consumo com os ‘privilegiados’. Em enquete aberta no PVT, 10,4 % dos participantes que responderam, afirmam que só acompanham o pbp quando não conseguem ter acesso à

¹⁰ Os eventos do UFC as lutas são divididas em *under card* e *main event*. Main event são as lutas principais do evento, que são televisionadas, enquanto *under card* não são.



transmissão em vídeo, o que vem a confirmar a necessidade de compartilhar o tempo do consumo, mesmo podendo baixar os vídeos em momento distinto, sem saber os resultados¹¹. Esta necessidade também é manifestada por aqueles que têm acesso às transmissões pela TV, manifestado na enquete supracitada com 37.9% de usuários que sempre acompanham o pbp, mesmo quando estão em frente à televisão. A enquete também indicou que a proporção majoritária dos usuários que participam do pbp, acompanhem as transmissões unicamente pelo computador, representados por 44,8% dos participantes da enquete.

Se levarmos em consideração que alguns usuários têm como única forma de acesso, ao vivo, da transmissão do evento, a descrição feita no pbp, podemos considerar a *narração* também como uma forma de colaboração. Sem desconsiderar esta afirmativa, não assim o fizemos por considerar a narração como uma forma específica de participação, representada no gráfico acima com 27,8 % das participações. As formas de narrar também variam, podendo aparecer fragmentada, através de diversas vozes que comentam detalhes da ação, como um golpe encaixado, posições de vantagens conseguidas ou placar no *round*. A outra forma é a descrição do *round* inteiro, após seu término, como o exemplo abaixo:

Postado por: Morpheus514 em Jan 31 2009, 10:32 PM

Jake O'Brien vs. Christian Wellisch

R1 – O'Brien e Wellisch começam logo na trocação franca. O'Brien derruba Wellisch com um soco, mas Wellisch levanta-se rapidamente. Os dois trocam mais alguns golpes até O'Brien quedar Wellisch, começando o ground 'n' pound na guarda. Após um empasse na luta no chão, eles voltam à trocação. Wellisch erra um chute alto e leva um jab de esquerda no queixo. Wellisch tenta um takedown mas não consegue derrubar o O'Brien, que leva o Wellisch ao chão. O'Brien novamente parte para o ground 'n' pound na guarda, mas vendo que nenhum dos dois está causando muito dano, Yves Lavigne reinicia a luta em pé. Os dois partem para a trocação novamente. Wellisch acerta um par de bons socos, e isso leva O'Brien a derrubá-lo novamente. Os dois trocam posições brevemente, e o *round* termina sem mais dano a nenhum dos dois.

Embora o membro Morpheus514 tenha o perfil de *colaborador* - o que lhe garante maior credibilidade frente aos outros usuários - a descrição pode ser feita por qualquer membro. Dentre estas categorias analisadas, somente *moderação* não pode ser feita oficialmente por todos os membros, representando a existência das relações de

¹¹ Em Figueiredo (2008) pode-se encontrar informações sobre as formas de compartilhamento de vídeos pelos usuários do PVT.



poder dentro do grupo, dando mais direitos a alguns do que a outros membros. Esse tipo de participação, embora raro nas transmissões do pbp, aparece na maior parte das vezes para chamar atenção ou punir os excessos de algum usuário, como xingar algum lutador, ou alguma outra regra estabelecida pela comunidade e disponível como tópico fixo. Embora tenha o poder de punir outros membros, os moderadores participam do pbp como usuários comuns, podendo assumir outros papéis possíveis, como narrador, comentarista e torcedor. Da mesma forma, antes de ocorrer uma punição por parte de um moderador, geralmente outros membros, que não são moderadores, costumam mandar avisos para edição dos tópicos, para que a punição não ocorra, consideradas aqui também como uma forma de moderação. Esta compreensão de regras de conduta, devido o compartilhamento de regras que fundamentam o contrato comunicacional estabelecido na comunidade, mostra a coesão das relações existentes.

As possibilidades de qualquer membro assumir tais papéis, no entanto, não garante que a sua participação contemple todos estas perspectivas, como mostrou o resultado da enquete já citada, que apontou para 72,4% dos membros que acompanham o pbp o fazerem somente, participando das discussões, mas não narrando o evento. Apenas 6,9% dos participantes da enquete declararam participar narrando e participando das discussões, enquanto 20,6% só acompanhando as discussões. Participar das discussões é, em outras palavras, tecer comentários sobre o evento, algum lutador ou elemento extra evento, caracterizado nesta pesquisa através das categorias: *torcedor* e *comentarista*. A grande quantidade de participações de caráter de comentários e torcida, reforça a afirmação de que a participação presente no pbp busca satisfazer a necessidade de compartilhamento do contexto, temporal e físico, com os outros membros logados no fórum, como mostra o exemplo abaixo:

Postado por: allanfinotte em Jan 31 2009, 09:08 PM

QUOTE(pollice @ Jan 31 2009, 09:51 PM)

Tomando vinho aqui tb e jogando um torneio de poker pra esperar o evento começar

po ja tomei 9 chops na rua e levei 6 cervejas para casa pra assistir o eventp. ja abri a primeira brother

Podemos relacionar a necessidade de compartilhar as frivolidades da situação que se encontra para assistir o evento, demonstrada por *allanfinotte* e *pollice@*, citado pelo primeiro, no exemplo acima, com a idéia do “estar-junto a toa” (MAFESOLLI, 2006). Uma interação que não objetiva nada em particular, movida menos pela racionalidade do que pela empatia que move as relações da comunidade. Neste mesmo sentido, podemos entender os enunciados



considerados como *comentários*, também como forma de construir sentidos aos acontecimentos transmitidos. Nestes casos o limite entre tecer comentários avaliativos e torcer é bem tênue.

Torcer, narrar, comentar, colaborar são ações que fazem parte da expectativa dos usuários, posições enunciativas assumidas durante as transmissões. Esta, por sua vez, não se caracteriza pela objetividade e utilização de linguagem direta para descrever a situação. Ora ocupado posições enunciativas claramente diferentes, ou não ignorando limites entre comentários técnicos e manifestações de torcida escancarada para lutador A ou B, os interagentes vão construindo e reforçando sentidos, criam e fortalecem laços, suprimindo as necessidades de informações específicas.

Considerações Finais

A abertura das mais diversas formas de publicação e interação mediada por computador vem possibilitando não só a reconfiguração de formatos midiáticos, mas também as formas de consumo. Definitivamente, a popularização e a difusão de conteúdos sobre MMA, devem muito às formas colaborativas existentes na *internet*. A transmissão esportiva realizada através do *play by play* revela-se, neste sentido, como uma das diversas formas de apropriação tecnológica, baseadas na colaboração e na participação do usuário comum, possibilitadas através da dita web 2.0. Muda-se não só a forma de transmitir, mas também de assistir e participar. E especialmente, a necessidade de compartilhar sentidos continua.

Torcer, comentar e reclamar são atitudes comuns para acompanhantes de esporte, seja num estádio de futebol, no bar com os amigos ou na frente da televisão. Essas manifestações só fazem sentido na medida em que são compartilhadas, de preferência com pessoas envolvidas emocionalmente com o evento. No processo polifônico desencadeado por meio do *play by play*, os sentidos são criados e negociados, e o tempo de consumo é compartilhado, possibilitando a construção e o fortalecimento de vínculos entre os indivíduos. Pensar o consumo de produtos midiáticos de caráter esportivo, proporcionadas por esse novo contexto social e tecnológico que nos encontramos, revela-se um intrigante caminho a ser percorrido e explorado.

Referências

ANTOUN, H. **A web e a parceria:** projetos colaborativos e o problema da mediação na *internet*. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 16, p. 1-17, janeiro/junho 2007.

BRAMBILLA, A. M. **Bem-vindo ao jornalismo open source** disponível em: <http://webinsider.uol.com.br/index.php/2005/03/27/bem-vindo-ao-jornalismo-open-source/> acessado em 27/09/2008

BRAMBILLA, A. M. **Jornalismo open source em busca de credibilidade.** In: Intercom 2005 – XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO INTERDISCIPLINAR DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 09, 2005, Rio de Janeiro. Anais do evento. Rio de Janeiro, 2005.



BRAMBILLA, A. M.. **A reconfiguração do jornalismo através do modelo open source.** Sessões do imaginário, 2005.

CASTELLS, M. **A Galáxia Internet:** Reflexões sobre *Internet*, Negócios e Sociedade. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

COBO ROMANÍ, C.; KUKLINSKI, H. P. **Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food.** Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF, 2007

FIGUEIREDO, A. M. L. **O MMA mediado por computador: distribuição e consumo de vídeos em um fórum de lutas.** In: Intercom 2008 – XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Natal, RN – 2 a 6 de setembro de 2008. Anais. Rio de Janeiro, 2008.

Gazeta do Povo **UFC contraria crise mundial e segue faturando milhões** disponível em: <http://portal.rpc.com.br/gazetadopovo/esportes/conteudo.phtml?id=852629> acessado em: 02/02/2009

MAFESSOLI, M. **O tempo das tribos.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006

PRIMO, A.; TRÄSEL, M. R. **Webjornalismo participativo e a produção aberta de notícias.** In: VIII Congresso Latino-americano de Pesquisadores da Comunicação, 2006, São Leopoldo. Anais, 2006.

PRIMO, A. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0.** E- Compós (Brasília), v. 9, p. 1-21, 2007.

PRIMO, A. F. T.; RECUERO, R. C. **Hipertexto Cooperativo:** Uma Análise da Escrita Coletiva a partir dos Blogs e da Wikipédia. Revista da FAMECOS, n. 23, p. 54-63, Dez. 2003.

REVISTA EXAME **O ibope da pancadaria** disponível em: http://portalexame.abril.com.br/degustacao/secure/degustacao.do?COD_SITE=35&COD_RECURSO=211;831&URL_RETORNO=http://portalexame.abril.com.br/revista/exame/edicoes/0913/mundo/m0153452.html Acessado em 18 de março de 2008

TATAME. Entrevista com Rodrigo Minotauro em 22 de dezembro de 2006. Disponível em: <http://www.tatame.com.br/2006/12/22/Rodrigo-Minotauro> acessado em 12/03/2008