

## A inserção do VAR na transmissão televisiva “ao vivo” do Futebol.<sup>1</sup>

Tatiana Zuardi USHINOHAMA<sup>2</sup>

Marco ROXO<sup>3</sup>

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

### RESUMO

No futebol, o árbitro assistente de vídeo (VAR<sup>4</sup>) foi implantado pela FIFA, instituição internacional responsável por regular o futebol, na Copa do Mundo de 2018, oficialmente. O seu uso durante a partida foi acompanhado pelo telespectador a partir da transmissão televisiva. Por isso, o objetivo do artigo foi discutir como a transmissão televisiva “ao vivo” incorporou o VAR a partir da construção narrativa visual que a transmissão fez do seu uso no jogo durante a Copa de 2018, pois envolveu uma combinação de elementos do campo (jogo) e do extra campo (sala restrita). Pressupôs-se que a transmissão planejou um encadeamento de imagens para a sua narrativa visual que criasse uma transparência e coerência dos acontecimentos com a intensão de que o telespectador validasse o VAR como um recurso auxiliar e confiável da arbitragem.

**PALAVRAS-CHAVE:** VAR; Copa do Mundo de futebol; Transmissão televisiva; Televisão; Comunicação.

Na Copa do Mundo de 1966, durante a prorrogação na final, o telespectador viu o jogador inglês, Hurst, chutando a bola na direção do gol alemão de modo que essa bateu no travessão na parte inferior, quicou no chão e, em seguida, foi cabeçada para fora do campo pelo jogador da Alemanha. Após a jogada, a transmissão televisiva captou em um plano americano a reação de Hurst que aguardava a decisão do árbitro sobre qual seria o seguimento da partida. Esse plano foi substituído por uma imagem do árbitro conversando com o assistente, que, sem demora, tomou a decisão de validar o gol. Com o gol anotado para a Inglaterra, pela primeira vez na história das Copas, a transmissão exibiu o *replay* da jogada, possibilitando ao telespectador rever o lance em um ritmo mais lento e examinar o que tinha acontecido, ainda durante o andamento do

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Esporte, evento do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

<sup>2</sup> Doutora em Comunicação pelo PPGCOM da UFF-RJ, email: [tatianazuardi@hotmail.com](mailto:tatianazuardi@hotmail.com)

<sup>3</sup> Orientador Docente no PPGCOM da UFF-RJ, email: [mroxo@id.uff.br](mailto:mroxo@id.uff.br)

<sup>4</sup> FIFA (2023) – Disponível em: <<https://www.fifa.com/technical/football-technology/standards/video-assistant-referee/var-at-the-2018-fifa-world-cup>>. Acesso em: 10 jul. 2023.

jogo. Foi com esse material visual gravado que os meios reiteraram, “ao vivo” e ao longo dos anos, a dúvida sobre o gol e a decisão do árbitro, o que manteve viva ideia de outra possibilidade de desfecho se a arbitragem tivesse visto o que a câmera captou. Portanto, a transmissão televisiva começava suscitar, a conservar e memorizar polêmicas envolvendo a decisão da arbitragem e sua interferência no resultado do jogo sob a vista de um grande público.

Com o passar dos anos, a transmissão televisiva da Copa modificou-se. Ganhou cores, expandiu-se pelo mundo, ampliou seus recursos e tecnologia, de forma que as câmeras passaram a estar presentes e mostrar variados pontos em torno do campo, o que exporiam equivocadas marcações da arbitragem e causariam reações nos telespectadores. Como na Copa do Mundo de 2010<sup>5</sup>, no jogo pelas oitavas de final, em que o jogador inglês chutou no gol alemão. A bola bateu no travessão, bateu no chão e o árbitro determinou pela continuidade do jogo, sinalizando que a bola não tinha entrado. Quando o jogo parou, a transmissão televisiva recuperou a imagem do desfecho do chute do inglês e mostrou para o telespectador que a bola havia cruzado a linha do gol ao bater no chão. E, portanto, havia sido gol e o árbitro não havia marcado. Apesar constatação do gol por intermédio da imagem, o mesmo não podia mais ser contabilizado para o time Inglês, pois o árbitro havia seguido com o jogo. Assim, essa decisão da arbitragem foi vista pelos ingleses como uma das causas da eliminação da Inglaterra, pois se o gol tivesse sido computado para o time inglês, o desfecho poderia ter sido diferente.

Acontecimentos como esses, em 1966 e 2010, entraram para a memória do futebol. O de 2010 fez com que se iniciasse uma pressão sob a FIFA, instituição reguladora da modalidade do futebol, para alterar as regras de arbitragem a fim de que o futebol ingressasse na era da revisão da ação do jogo pela arbitragem a partir do uso das imagens, recurso que já estava sendo utilizado em outros esportes como: futebol americano (1999)<sup>6</sup>, tênis (2008)<sup>7</sup>, vôlei (2016)<sup>8</sup>.

---

<sup>5</sup> Última Copa sem a presença de recursos auxiliares de arbitragem, linha do Gol, instalado e disponibilizado já na Copa do Mundo de 2014.

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://operations.nfl.com/officiating/instant-replay/history-of-instant-replay/>>. Acesso em: 10 jul. 2023.

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://blog.lptennis.com/saiba-como-funciona-o-hawk-eye-no-tenis/>>. Acesso em: 10 jul. 2023.

<sup>8</sup> Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/esporte/sistema-de-cameras-permite-analisar-a-decisao-dos-arbitros>>. Acesso em: 10 jul. 2023.

---

Para isso, a FIFA elegeu a Copa do Mundo de 2018 como o primeiro megaevento a utilizar a revisão da arbitragem por vídeo, Video Assistant Referee Technology (VAR)<sup>9</sup> em quatro situações de jogo (acontecimentos inadequados que resultaram em gol; decisões de penalidade e infrações que levam ao pênalti; incidentes que resultariam em cartão vermelho; e erro de identificação). Essa assistência à arbitragem no campo trata-se um recurso externo com o intuito de dar suporte ao processo de decisão do árbitro durante partida para evitar falhas nessas situações de jogo que podem ser determinantes para o resultado da partida.

O VAR foi constituído por 4 árbitros que ficam em uma sala fora do estádio, na qual têm a sua disposição as imagens das 35 câmeras posicionadas em torno do campo que foram posicionadas com o objetivo de transmitirem televisivamente o jogo “ao vivo”. E mais, as imagens das duas câmeras estavam dedicadas ao impedimento. Conforme as situações no jogo desenvolvem-se, essa equipe de arbitragem externa vai revendo os acontecimentos por diversos ângulos para observar se as regras foram desrespeitadas. Após a revisão, caso o VAR não identifique problemas na marcação, o árbitro é avisado que não há dúvidas sobre a situação. Caso os árbitros do VAR constatem uma infração ou problema, essa equipe se comunica com o árbitro do jogo para informá-lo da dúvida sobre a marcação ou uma eventual irregularidade, de modo que esse pode ser chamado para rever o lance, por vídeo, a fim de tomar uma decisão.

Assim, na Copa de 2018, quando o VAR contactou o árbitro para rever um lance no vídeo, a transmissão televisiva criou uma narrativa visual “ao vivo” para o telespectador incorporando as ações do campo com a dinâmica de um recurso externo de arbitragem, o VAR. Com isso, o objetivo do artigo foi discutir como a transmissão televisiva “ao vivo” incorporou o VAR a partir da construção narrativa visual que a transmissão fez do seu uso no jogo durante a Copa de 2018, pois envolveu uma combinação de elementos do campo (jogo) e do extra campo (sala restrita). A investigação foi norteadada pelo método de pesquisa da etnográfica da comunicação de modo que se pressupôs que a transmissão planejou um encadeamento de imagens para a sua narrativa visual que criasse uma transparência e coerência dos acontecimentos com a intenção de que o telespectador validasse o uso do VAR como um recurso auxiliar e confiável da arbitragem no futebol. Para isso, o texto inicia primeiro apresentando o

---

<sup>9</sup> Disponível em: <<https://www.fifa.com/technical/football-technology/standards/video-assistant-referee>>. Acesso em: 10 jul. 2023.

método de análise da transmissão desse evento. Em seguida, descreve a presença do VAR na transmissão televisiva da Copa do Mundo de 2018. E, chega ao fim, analisando a presença inaugural desse recurso na transmissão televisiva “ao vivo” do futebol.

## ETNOGRAFIA NA COMUNICAÇÃO

Este estudo fundamentou o seu método de pesquisa na ideia de descrição densa, consagrada por Clifford Geertz (2015) e apresentada no seu livro *A interpretação das culturas*. O método surge como um procedimento de pesquisa etnográfico, aplicado na Antropologia Social. Todavia, autores como Denzin (2001)<sup>10</sup>, Ponterotto (2006)<sup>11</sup> e Clark; Chevrette (2017)<sup>12</sup> vêm sugerindo que esse método seja também aplicado em outros campos de estudo, incluindo sociologia, história, estudos culturais, estudos de mídia, estudos de educação e psicologia. Essa dispersão por outros campos acontece em razão do método focar na investigação de uma ação social ou evento e diferenciar-se ao examina-lo, pois “(...) destaca a importância de olhar os fenômenos em profundidade, indo além do nível das aparências superficiais”<sup>13</sup>.

Por isso, Geertz (2015) enfatiza que, ao se experienciar uma ação social, a maior parte das informações “(...) *que precisamos para compreender um acontecimento particular, um ritual, um costume, uma ideia, ou o que quer que seja está insinuado como informação de fundo antes da coisa em si mesma ser examinada diretamente*” (GEERTZ, 2015, p. 23), o que faz o método da descrição densa buscar apreender as estruturas que envolvem ou estruturaram a situação, primeiro, para depois apresentá-la e analisá-la.

---

<sup>10</sup> Denzin (2001) escreveu um capítulo sobre a descrição densa no seu livro de métodos de pesquisas qualitativas, *Interpretive interactionism*, em 1989. Acesso por esta pesquisa por intermédio da referência: DENZIN, N. K. *Interpretive interactionism*. 2º ed. Newbury Park, CA: Sage, 2001.

<sup>11</sup> Ponterotto (2006) utiliza na Psicologia e escreveu um artigo para elucidar os conceitos da Descrição Densa como método de pesquisa para a comunidade científica e seus alunos. PONTEROTTO, J. G. *Brief Note on the Origins, Evolution, and Meaning of the Qualitative Research Concept Thick Description*. *The Qualitative Report*, v.11, nº 3, 538-549, Setembro, 2006. Disponível em: <<https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol11/iss3/6/>>. Acesso em: 29 mar. 2022.

<sup>12</sup> Clark e Chevrette (2017) apresentam a descrição densa como um método de pesquisa qualitativo no livro *The internacional Encyclopedia of Communication Research Methods*, organizado por Jörg Matthes, publicado em 2017 pela editora John Wiley & Sons.

<sup>13</sup> Tradução livre de: “*The concept of thick description has particular relevance for case study research because it high-lights the importance of looking at phenomena in depth, going beyond the level of surface appearances.*” (DAWSON, 2010, p. 942). DAWSON, J. *Thick Description*. In: MILLS, A. et al. (Org.), *Encyclopedia of case study research*. California: SAGE Publications, 2010. p. 942-944.

---

Seguindo nessa linha o método preconiza que, para apreender uma situação, o pesquisador deve estar presente durante o desenrolar da ação social investigada. Essa imersão faz com que o pesquisador possa observar, captar e registrar as circunstâncias, os significados, as intenções, as estratégias, as motivações que caracterizam a ação social de forma iminente e, até mesmo, instintiva, uma vez que sua compreensão passa a assimilar todas as informações que foram disponibilizadas no momento da situação. E assim, ao apresentá-lo, o pesquisador pode descrever os dados e as particularidades de maneira que, ao expressar a sua interpretação, ele a fundamente com esses detalhes, considerados sutis, aprofundam a construção do conhecimento sobre a situação observada.

Por isso, ao acompanhar a funcionalidade do VAR durante a transmissão na Copa, essa pesquisa pode perceber, se no momento do emprego desse recurso, a narrativa visual proposta pela transmissão dava conta de produzir no instante do jogo um significado integral a partir das imagens e recursos combinados de forma iminente na transmissão. Para depois, com o apoio do recurso de memorização (documentos, imagens, vídeo), relacionar e desvelar os pormenores envolvendo o processo de transmissão televisiva e a presença do VAR.

Para isso, foram testemunhadas, capturadas e armazenadas as transmissões televisivas “ao vivo” de uma amostra de 07 jogos da Copa do Mundo de 2018, primeiro evento oficial da FIFA a adotar o VAR. A definição da amostra ocorreu antes do início da Copa por meio de um sorteio<sup>14</sup> de modo a incluir um jogo por etapa da competição (abertura/1º rodada, 2º rodada, 3º rodada, oitavas, quartas, semi e final), o que correspondeu a 11% dos jogos. A presença do VAR nas transmissões foi descrita visualmente, qualificada e avaliada.

A forma de construção da amostra foi planejada considerando que o VAR faz parte do andamento do jogo e ele deveria entrar de modo espontâneo na transmissão. Ela mostrou-se legítima, uma vez que, na amostragem desse estudo, observou-se uma equivalência da razão do uso do VAR, (02, Espanha e Rússia; França e Croácia), com o número de jogos da amostra (07), que foi de 3,5; proporcional ao Relatório da FIFA<sup>15</sup>. Segundo o relatório estatístico da arbitragem, ao longo dos 64 jogos, ocorreram 20

---

<sup>14</sup> Software nominado de Gerador Aleatório programado pela empresa N Blue. Disponível em: <<https://baixarparapc.com/app/com.appsnblue.smartdraw-63.html>>. Acesso em: 10 jul. 2023.

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://fifa-backend.pressfire.net/media/newsletter/FWC18-Refereeing-VAR-Report-Statistics-Finals-STATS.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2023.

revisões do VAR, o que representou uma intervenção desse recurso a cada 3,2 jogos.

**Tabela 1.0 – Amostra da pesquisa**

Dia	Fase	Jogo
14/06/2018	Abertura	Rússia x Arábia Saudita
24/06/2018	2ª rodada	Japão x Senegal
26/06/2018	3ª rodada	Dinamarca x França
01/07/2018	Oitavas	Espanha x Rússia
06/06/2018	Quartas	Brasil x Bélgica
11/07/2018	Semifinal	França x Bélgica
15/07/2018	Final	França x Croácia

**Fonte:** Elaboração própria (2023).

Das revisões apresentadas no relatório da FIFA, 17 foram revisões em que o árbitro da partida decidiu por ir na linha lateral do campo para rever as imagens da jogada e 03 não houve essa ação. Deste modo, nas revisões da amostra, observou-se que, no jogo entre a Espanha e Rússia, a jogada revisada pelo VAR foi considerada “normal” e estava de acordo com a decisão adotada pelo árbitro da partida. Por isso, não houve a necessidade do árbitro rever o lance na linha lateral. Já, no jogo da França e Croácia, a jogada revisada pelo VAR requisitou que o árbitro revisse a jogada para tomar a sua decisão. Em ambos os casos, a dinâmica das seleções de imagem e uso da tecnologia televisiva obedeceram a um mesmo padrão que será descrito a partir da construção elaborada no jogo da final, França e Croácia.

## **A PRESENÇA DO VAR NA TRANSMISSÃO TELEVIVA DA COPA DE 2018**

O árbitro assistente de vídeo (VAR) trata-se de um recurso externo empregado para auxiliar a arbitragem no campo que foi adotado a partir da Copa do Mundo de 2018 pela FIFA. Esse recurso foi formado por uma equipe de arbitragem externa, que se utiliza das imagens para rever as situações que podem ter desrespeitado as regras do

jogo, por diversos ângulos. O objetivo dessa equipe foi o dar suporte ao processo de decisão do árbitro para evitar imprecisões.

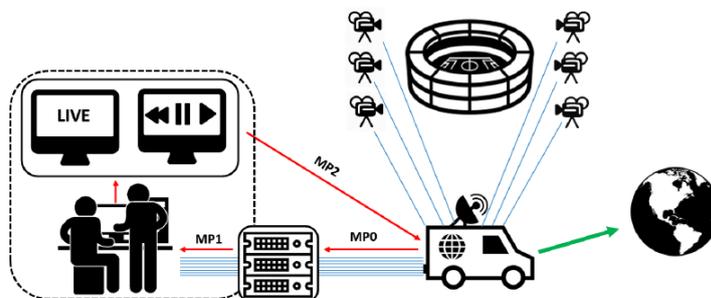
Na Copa de 2018, a equipe do VAR foi instalada em uma sala, na Central de Transmissão Internacional (IBC), em Moscou, local separado dos estádios que receberam os jogos. Dessa forma, o contato dessa equipe com as ações dos jogos aconteceu por intermédio das imagens de todas as câmeras da transmissão televisiva “ao vivo” (35) e das dedicadas ao impedimento (02). Essa equipe atuou nos sessenta e quatro jogos da competição. Ao longo das partidas, a equipe do VAR verificava, constantemente, se houve problemas relacionados a quatro tipos de situações (acontecimentos inadequados que resultaram em gol; decisões de penalidade e infrações que levam ao pênalti; incidentes que resultariam em cartão vermelho; e erro de identificação). Se a equipe observasse uma dessas infrações, ela se comunicaria com o árbitro, para informá-lo ou para que este visse o lance, por vídeo.

**Imagem 01** – Desenho da ligação via rede de fibra óptica entre a IBC e os Estádios.



Fonte: FIFA (2018).

**Esquema 01** – Esquema de funcionamento do VAR.



Fonte: FIFA (2018).

Nos momentos que antecederam a comunicação da equipe VAR com o árbitro, solicitando que este visse o lance pelo vídeo, a FIFA forneceu notas instantâneas sobre os diferentes passos do processo de revisão, via rede interna, para as emissoras de TV e os comentaristas, para que todos informassem aos seus telespectadores. Os torcedores no estádio eram informados pelo telão do estádio.

### **Imagens 02** – Imagem do VAR no telão do estádio.



**Fonte:** FIFA (2018).

Na proposta de transmissão, observou-se uma construção narrativa que visava criar e fixar uma experiência do telespectador em relação dinâmica do uso do VAR, por intermédio da seguinte sequência: após um lance duvidoso, a equipe do VAR iniciava um processo de análise dos vídeos. Esse processo foi manual e, por isso, demorava um tempo para se haver um juízo. Enquanto esse processo ocorria, a transmissão optou por aguardar essa resposta reapresentando a jogada duvidosa com *replays* de câmeras em diversos ângulos e em *slowmotion*. A sequência de *replays* transmitido na televisão foi exibida também no telão do estádio, para o espectadores “in loco” acompanhar. Ambos os espectadores, mediado ou não, visualizaram as mesmas imagens que foram observadas pelo VAR.

Ao terminar os *replays*, a imagem retornava para as ações no campo com a transmissão “ao vivo”, em um enquadramento aberto, mostrando o árbitro central que aguardava um contato da equipe do VAR. Quando um contato entre árbitro e VAR acontecia, observou-se nas imagens da transmissão uma troca de câmera e plano que buscou destacar o árbitro, um plano conjunto. Logo na sequência, ele sinalizava se irá rever a jogada ou se daria continuidade ao jogo. Nesse instante, houve uma sincrônia

entre os cortes da transmissão e a comunicação gestual realizada pelo árbitro central para comunicar a sua decisão para o tele/espectadores.

No caso da final, o árbitro decidiu por rever a jogada e dirigiu-se para a tela do VAR na lateral do campo (Imagens 03). Nesse momento, a imagem se dividiu em três telas, com conteúdos diferentes: o deslocamento do árbitro pelo campo (GPG), a sua expressão (PA) e a sala do VAR (PG). Cada uma das telas apresentou um fragmento diferente do espaço do jogo em uma mesma temporalidade o presente. Nesta configuração da tela dividida, a transmissão propiciou um contato entre os elementos do jogo, árbitro central e sala do VAR, em uma mesmo o tempo de maneira a juntar os espaços na composição proporcionada pela montagem/corte apresentadas pela televisão. Inicialmente, as três telas mostravam a mesma temporalidade por dois pontos de vistas distintos de: dois espaços diferentes (o campo e a sala do var) e do mesmo elemento, o árbitro central.

**Imagens 03** – Organização visual da transmissão “ao vivo” antes do VAR.



**Fonte:** TV FIFA (2018).

Sob esse arranjo na transmissão, após o árbitro central chegar na tela para rever as imagens, a imagem da tela maior na transmissão transferiu-se para o *replay* da jogada em que foram apresentadas duas perperspectiva do lance, em slowmotion. Houve uma nova tela dividida dentro de uma tela já dividida, agora com duas temporalidades: a no

presente, nas duas telas menores e laterais, e a no passado, na tela maior e centralizada, que estava dividida também (Imagens 04).

**Imagens 04** – Narrativa visual da revisão do lance pelo árbitro central.



**Fonte:** TV FIFA (2018).

Essa construção buscou sugerir que as imagens do *replay*, que estavam sendo expostas na tela dividida da área central da transmissão para o público, seriam as imagens que estariam sendo vistas pelo árbitro central. Com isso, o público acompanharia, “ao vivo” e em simultaneidade com o árbitro e o VAR, encaminhamento dos três elementos envolvidos na decisão da jogada: o árbitro central, as imagens que ele viu; e a sala do VAR que proporcionou as imagens. Essa simultaneidade foi identificada pelo telespectador na medida em que uma das imagens da tela dividida continham elementos que convergiam com a da imagem de uma ou das duas outras telas que estavam exposta no enquadramento da transmissão.

Assim, a produção explorou a tela dividida para criar uma correspondência entre os elementos envolvidos na tomada de decisão no momento do VAR a fim de eliminar qualquer desconfiança do público sobre o processo, pois todos testemunharam, “ao vivo”, o acontecimento da tomada de decisão do árbitro. Sob esse cenário, a produção optou por não construir uma narrativa visual dessa situação, intercalando imagens com

---

cortes entre os espaços, campo e sala do VAR, como ocorre durante a transmissão ou na inserção do replay, pois se trataria de uma exposição linear do conteúdo<sup>16</sup> com a alternância entre as imagens do campo e da sala do VAR.

Essa alternância entre espaços produziria uma ideia de continuidade de ações na construção visual<sup>17</sup> da transmissão e não de simultaneidade. O que não era o pretendido pela transmissão. O desejado pela transmissão era adotar uma técnica visual para expor a simultaneidade das ações, tanto do árbitro como do VAR, para não se suscitar no público qualquer apreciação negativa sobre um recurso externo a arbitragem. Por isso, o uso da tela dividida que foi uma técnica inédita adotada na transmissão televisiva “ao vivo” do futebol.

## **RELEVÂNCIA DA TRANSMISSÃO PARA CONSOLIDAÇÃO DO VAR**

A arbitragem no esporte tem o objetivo de garantir que as regras pré-estabelecidas entre as equipes e a modalidade sejam obedecidas durante um jogo a partir de julgamentos do árbitro central estabelecidos pela sua presencialidade e visualidade no espaço esportivo. Para auxiliá-lo nessas avaliações, o árbitro central conta com o auxílio de uma equipe de árbitros no campo, os árbitros assistentes, que ficam nas laterais do campo, e o quarto árbitro, que fica na parte externa do campo, cuidando de procedimentos burocráticos. Entretanto, a decisão final fica com o árbitro central.

Ao examinar essa decisão do árbitro central, nota-se que ele deve tomá-la lá em um curto período de tempo, de modo a comparar os seus conhecimentos sobre as regras do jogo com o que ele viu da situação. Trata-se de uma observação instantânea e sob um ponto de vista. Essa dependência da visão humana pode acarretar em um erro de julgamento devido à sua vulnerabilidade.

No caso do futebol, por se tratar de um esporte em que a obtenção do bônus (gol) é árdua, a decisão da arbitragem em acontecimentos cruciais (pênalti, falta em direção ao gol, impedimentos) pode acabar determinando o time vitorioso e o derrotado. Em virtude disso, houve uma pressão social para que recursos tecnológicos fossem

---

<sup>16</sup> CHISARI, 2006; MARRIOTT, 2007; e SCANNELL, 2014.

<sup>17</sup> METZ, 1971; BORDWELL; THOMPSON, 2013.

---

adotados para minimizar a ocorrência de erros de arbitragem e, conseqüentemente, a sua não interferência no resultado dos jogos.

Assim, até a Copa de 2010, as decisões eram da equipe de arbitragem no campo. Não se permitia a interferência externa na avaliação dos acontecimentos do jogo. O árbitro central e os seus árbitros assistentes observavam o jogo e, na medida em que as ações se desenvolviam, a equipe ia avaliando se os acontecimentos obedeciam às regras do jogo. Caso houvesse alguma infração, o árbitro central interferia no andamento da partida.

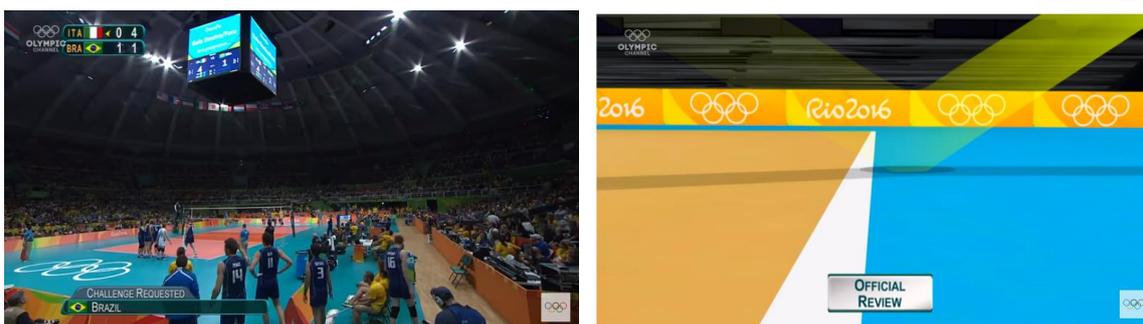
Em 2014, houve a implantação do primeiro recurso externo para auxiliar nas decisões da arbitragem, a tecnologia da linha do gol. O objetivo desta tecnologia foi o de identificar, por meio da imagem e de um sensor, se a bola passou ou não a linha do gol, a fim de evitar erros como no caso do gol não marcado entre Inglaterra e Alemanha pelas oitavas de final da Copa de 2010. Caso a bola cruzasse a linha do gol, o árbitro central era avisado por uma mensagem no relógio de pulso e determinava o gol, sem o ter visualizado.

Já, em 2018, a FIFA passou a utilizar a imagem como um recurso visual no auxílio à arbitragem. A FIFA propôs que a transmissão televisiva estivesse presente durante o processo de revisão do lance, com o objetivo de garantir uma transparência no uso desse recurso a fim de convencer cliente, o telespectador. Para isso, planejou uma construção narrativa visual que inserisse de forma orgânica a presença do VAR na transmissão. Com esse recurso, foi permitido ao telespectador acompanhar “ao vivo” a sequência de acontecimentos no campo e externo a ele. Essa proposta de expor na transmissão televisiva “ao vivo” o processo de auxílio externo à arbitragem surge como novidade no ambiente esportivo, quando se compara o futebol com esportes como: o futebol americano, tênis e volei, que já haviam adotado o vídeo como recurso da arbitragem.

Ao explorar a forma de comunicação que esses outros esportes estabeleceram com o público para divulgar o processo de análise da arbitragem por vídeo, notou-se que o público, incluindo espectador, não observava o processo de análise da tomada da decisão do árbitro. A transmissão apenas informava o público da decisão tomada pela arbitragem em relação ao lance/jogada investigado. No caso do volei e do tênis, a transmissão justificava a decisão da arbitragem mostrando uma animação da decisão do árbitro (Imagens 05).

E ainda, verificou-se que, diferente do futebol, tanto o vôlei, o tênis e o futebol americano, possuem um sistema de checagem que fica no mesmo ambiente do jogo. No vôlei, o equipamento encontra-se ao lado da quadra, na mesa da arbitragem. Já o tênis e o Futebol americano têm a cabine em que ficam a sua disposição a tecnologia do Hawk-Eye<sup>18</sup> que integra pelo câmeras de alta definição visando criar uma representação tridimensional da bola para acompanhar sua trajetória e possibilitar ser um recurso auxiliar da arbitragem em situações específicas. Mais um motivo do futebol para inserir o processo do VAR na transmissão, pois a configuração de checagem externa adotada pelo futebol poderia gerar desconfiança no público nesse implantação do processo de revisão por imagem, já que o sistema estaria localizado em um espaço diferente do ambiente esportivo em virtude de ser uma competição de curta duração que envolve diversas sedes e requer estrutura de alta qualidade tecnológica e humana.

#### Imagens 05 – Presença da análise de vídeo na transmissão (vôlei e tênis)



Fonte: COI (2016)<sup>19</sup>.

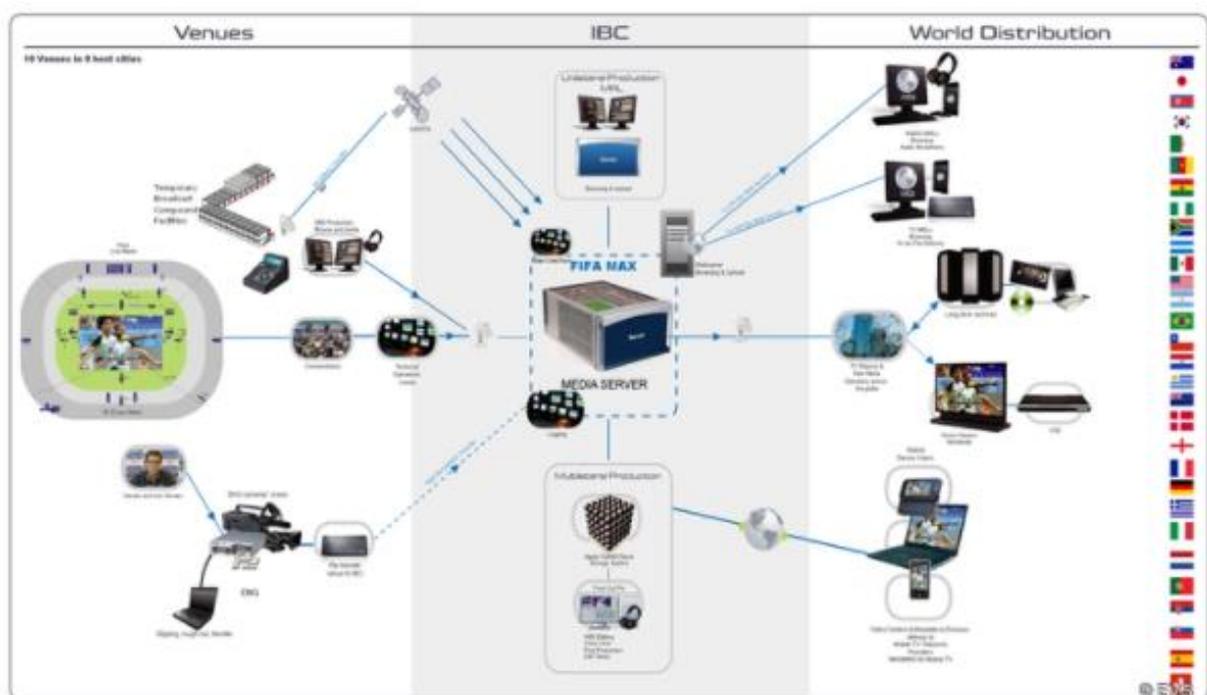
Aliás, essa integração entre ambientes (local esportivo/externo) e setores da infraestrutura (arbitragem/comunicação) só foram possível na transmissão “ao vivo” agora em virtude das propriedades de interoperabilidade e eficiência da tecnologia digital na televisão, que interligaram os seguintes elementos técnicos: múltiplas câmeras, operando simultaneamente; o sinal dessas câmeras e vídeos que chegavam todos em uma mesma central; a tecnologia digital possibilitou a interação de diversos vídeos, instantaneamente e em uma mesma tela; um sistema de armazenamento de informações

<sup>18</sup> Disponível em: <<https://www.hawkeyeinnovations.com/>>. Acesso em: 10 jul. 2023.

<sup>19</sup> Jogo da final das Olimpíadas de 2016 entre Brasil e Itália, transmitido pela TV Olímpic, viabilizado no Olympic Channel no You Tube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KLlIa2UaE2KE>>. Acesso em: 10 jul. 2023.

adequado (Servidor Central) e um sistema de telecomunicação via satélite e fibra ótica seguros e confiáveis na transmissão de sinal visual (Diagrama 01). E, em um segundo aspecto, todo o sistema técnico, de arbitragem e comunicacional, que pertenciam a uma mesma autoridade, a FIFA. Com isso, a FIFA garantiu uma credibilidade e uma aprovação do VAR junto a sua audiência, o que promoveu a difusão desse recurso pelos diversos campeonatos em escalas: intercontinentais, nacionais e regionais.

**Diagrama 01** – Fluxo de produção na transmissão “ao vivo”.



Fonte: HBS (2010)<sup>20</sup>.

## REFERÊNCIAS

BORDWELL, D; THOMPSON, C. **A arte do cinema**: uma introdução. São Paulo, EDUSP, 2013.

CHISARI, F. When Football Went Global: Televising the 1966 World Cup. **Historical Social Research**, v.31, n°1, p. 42-54, 2006. Disponível em : <<https://www.jstor.org/stable/20762101>>. Acesso em : 17 jan. 2022.

<sup>20</sup> Disponível em : <<https://www.live-production.tv/case-studies/production-facilities/hd-production-fifa-world-cup%E2%84%A2-2010.html>>. Acesso em: 10 jul. 2023.

---

DAWSON, J. Thick Description. In: MILLS, A. et al. (Org.), **Encyclopedia of case study research**. California: SAGE Publications, 2010. p. 942-944.

DENZIN, N. K. **Interpretive interactionism**. 2º ed. Newbury Park, CA: Sage, 2001.

GEERTZ, C. **A Interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTD, 2015.

MARRIOTT, S. **Live Television: Time, Space and Broadcast Event**. London: Sage Publications, 2007.

METZ, C. **Linguagem e cinema**. Tradução: Marilda Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1971.

PONTEROTTO, J. G. Brief Note on the Origins, Evolution, and Meaning of the Qualitative Research Concept Thick Description. **The Qualitative Report**, v.11, nº 3, 538-549, Setembro, 2006.

SCANNELL, P. **Television and the meaning of live**. Cambridge: Polity Press, 2014.

TALAMONI, A. O programa da descrição densa. In: **Os nervos e os ossos do ofício: uma análise etnológica da aula de Anatomia** [online]. São Paulo: Editora UNESP, 2014, pp. 53-66.