



“The video is wrong”: notas etnográficas sobre a introdução do árbitro de vídeo na Copa do Mundo televisionada

Victor Ramos Freire¹

Resumo: A Copa do Mundo é um megaevento aguardado por bilhões de torcedores ao redor do mundo e um grande fenômeno televisivo. A edição de 2018 na Rússia marcou a introdução oficial do árbitro de vídeo (ou VAR) no futebol profissional. O VAR é um produto da televisão que adentrou o campo e as regras do esporte e também é uma transformação técnica que, assim como a TV, é ecológica (POSTMAN, 1998). O árbitro de vídeo é o exemplo definitivo de quanto o arranjo ecológico-televisivo pauta o futebol. A pesquisa etnográfica que dá base a este trabalho busca explorar o impacto da introdução da nova técnica no ambiente futebolístico tanto na dimensão televisiva a partir de falas dos seus “especialistas” esportivos quanto na estrutura do VAR que contradiz a dicotomia orgânico/mecânico e estabelece novos arranjos humanos e não-humanos. Ambas dimensões modificam o esporte introduzindo novas lógicas que muitas vezes se opõem as lógicas estabelecidas, transportando seus contextos através de telas.

Palavras-chave: televisão; futebol; arbitragem; imagem; VAR; antropologia da técnica.

“The video is wrong” e as mudanças tecnológicas ecológicas

Acredito que será muito produtivo iniciar este texto com o dado de campo que nomeia este trabalho, com o intuito de identificar uma das diversas controvérsias possíveis

¹ Graduado em Ciências Sociais com habilitação em Antropologia pela UnB e mestrando no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social do Departamento de Antropologia da Universidade de Brasília (PPGAS/DAN – UnB).

com a introdução do VAR e novas relações com a imagem que são criadas. Este artigo é fruto de um trabalho de conclusão de curso² em que o campo que foi majoritariamente realizado durante a Copa do Mundo de 2018.

Depois dos jogos do dia 18 de junho, começou a ser transmitida a mesa-redonda do Sportv (canal de TV fechada) chamado de Troca de Passes e quatro pessoas compunham a mesa: os jornalistas Tiago Maranhão e Ana Thais Matos, o narrador e comentarista Gustavo Villani e o ex-jogador, agora comentarista, Grafite. Nesta edição do programa um momento se destacou dos outros, por ser um bom exemplo de controvérsia. Na discussão sobre a partida entre Coreia do Sul e Suécia, foi exibido um vídeo dentro de um quadro do programa denominado “O que você não viu”, que enfatiza momentos da transmissão onde ocorreram eventos que não tiveram muita ênfase ou não entraram no corte da transmissão ao vivo (sim, há edição ao vivo) e, logo, passaram despercebidos pelos público telespectador. Este quadro mostrou que durante o intervalo desse jogo, um jogador da Suécia explicou para o árbitro que ele havia sofrido um outro pênalti, este respondeu que o VAR checkou o lance e viu que o zagueiro tocou na bola antes do contato e logo não se caracterizaria o pênalti, em seguida o jogador sueco respondeu: “the video is wrong”³, seguido de risadas dos outros jogadores suecos, incluindo ele próprio, além do árbitro principal.

Duas reflexões me surgiram a partir deste dado/evento: a primeira delas é a difícil mediação entre o mundo vivido representado pelo jogador sueco e o mundo da imagem digital representado pelo árbitro e sua resposta apoiada no VAR, a segunda é que há sim a possibilidade de questionamento da realidade do vídeo, que foi proposta pelo jogador da Suécia ao dizer que o vídeo está errado, e como concomitante a isso, ele tenta defender seus interesses mesmo contra os “fatos indiscutíveis da imagem”, mesmo que o próprio duvidasse dessa chance. Agora me apoiarei em dois autores para destrinchar essas reflexões.

Primeiramente iniciarei falando sobre Blociszewski (2001), que tem como foco principal o uso excessivo de recursos de imagem na televisão e seus efeitos e consequências no esporte e em sua apreciação. Sua categoria chave é o *ralenti* que quer dizer câmera lenta, mas ele também usa essa categoria para falar sobre outros recursos como o *replay*,

² FREIRE, Victor Ramos. *Precisão, justiça e favorecimento: a arbitragem de vídeo na Copa do Mundo de 2018*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Sociais com habilitação em Antropologia) - Departamento de Antropologia, Universidade de Brasília. Brasília, 123p. 2019.

³ Em tradução livre: “O vídeo [imagem] está errado.”

o *zoom*, os diferentes planos, entre outros. Segundo ele, o efeito do *ralenti* mais fácil de se verificar é que a dimensão da realidade televisiva é colocada com uma realidade visual *sui generis* muito diferente da realidade vivida, devido ao uso desses recursos de maneira extensiva.

Dois dos aspectos mais importantes para este autor é que a realidade do estádio não dialoga com a da sala de operações de vídeo e que o árbitro tem que decidir imediatamente para que o jogo permaneça vivo e contínuo, só que a verificação de imagens é incongruente com isso (BLOCISZEWSKI, 2001: 13). E sobre o que ele denomina de “crise da arbitragem e da mediação” é argumentado que a luta contra trapaça não pode superestimar o controle dos jogadores pelo *ralenti*, nem florescer uma televigilância panóptica emergente. O impacto do televisual conduziu o campo e a sala a se coordenar, porém as regras pertencentes a esses dois mundos não têm nada em comum (BLOCISZEWSKI, 2001:14 e 15). Ele escreve este texto muito antes da introdução da arbitragem de vídeo no futebol, e, de certa maneira, ele prevê esse movimento e já pensa sobre a intrínseca relação entre a televisão e o (futuro) árbitro de vídeo.

É provável que antigamente (leia-se: antes da transmissão televisiva) os árbitros errassem tanto quanto, mas hoje o menor dos erros é percebido por todos graças a tecnologia televisiva de *replays*, *zooms* e câmeras lentas. A transformação no futebol tem seguido a lógica da televisão, como sugere Sautchuk (2014: 209). A informação que o telespectador possui a partir da televisão é muito melhor que a do árbitro, deixando-o como um homem sobre estreita vigilância. E a televisão não contenta em apenas retransmitir o jogo, ela cria um espetáculo único, criando uma experiência completamente diferente de estar presente no estádio, ao mesmo tempo, que o campo e a tela se conectam fazendo a transmissão televisiva ter efeitos sobre os jogos.

Mas que efeitos? Por exemplo, a percepção televisiva que o árbitro constrói ao longo do tempo, fazendo com que os árbitros decidam um lance de acordo com a plasticidade que a jogada teria na televisão. (SAUTCHUK, 2014: 209).

Então, o problema não é entender ambos os mundos como totalmente dicotômicos e opostos, pois ambos existem na realidade e são acionados em diferentes contextos, mas perceber que seu complicado diálogo acaba por colocar a imagem como “melhor para ver” quando se fala sobre decisões da arbitragem, dentro de um contexto onde a tecnologia é vista como mais eficiente e neutra do que as puras percepções e decisões humanas,

aciona-se aqui pela primeira vez a dicotomia humano/máquina. Esta ideia ficará mais clara quando eu retomá-la novamente ao falar sobre os dados.

Uma última ideia a partir de Blociszewski é sobre a questão da imagem enquanto indiscutível e enquanto verdade: as tecnologias de imagem trazem seu poder de verificação: remonstrar as ações é uma passagem obrigatória a verdade (BLOCISZEWSKI, 2001: 9).

A última frase do parágrafo anterior faz a passagem entre as reflexões. Agora para falar sobre o que é discutível, cito Bromberger (2006) e a sua colocação no último parágrafo de seu texto para apontar o que estou falando por discutível e suas relações com um mundo de certeza absoluta e um possível de se viver:

“El ideal de un mundo enteramente transparente, sometido a una vigilancia multivisual indiscutible, que no deja el menor espacio a los pequeños “no visto, no sancionado” o a las aproximaciones, que son el objeto de los comentarios anecdóticos o de las reflexiones profundas después de los partidos, implicaría un mundo de certitud absoluta, en un sentido, desesperante. El talón de Aquiles de los futbolistas y de sus jueces nos describen un universo que permanece, dentro de sus márgenes, discutible, y por lo tanto posible de vivir.” (BROMBERGER, 2006: 10).⁴

Entendendo o futebol como um “reino do erro”, o que ele quer dizer por tendão de Aquiles é fato de jogadores e juízes terem que buscar a decisão mais correta dentro de uma infinidade de possibilidade de ação em uma situação absolutamente incerta e imprevisível em um piscar de olhos (BROMBERGER, 2006: 1), essa situação os coloca muito próximos aos erros e, no limite, a um mundo possível. A imagem tecnologicamente produzida (e reproduzida) ocupa o lugar da certeza, o que vai contra o erro e o discutível, o que pode ser entendido como avesso ao futebol que é visto, aqui, como uma metáfora da vida.

Dialogando com Bromberger, é importante destacar algumas interpretações da discussão e do desfecho cômico ocorrido após ele ter proferido a fala. Primeiramente,

⁴ Tradução livre: “O ideal de um mundo inteiramente transparente, enviado a uma vigilância multivisual indiscutível, que não deixa o menor espaço para os pequenos ‘não vistos e não sancionados’ ou as aproximações, que são o objeto dos comentários anecdóticos ou das reflexões profundas depois das partidas, implicaria um mundo de certeza absoluta, em um sentido, desesperador. O tendão de Aquiles dos futebolistas e dos juízes nos descreve um universo que permanece, dentro de suas margens, discutíveis e, portanto, possível de viver.”

não podemos verificar até que ponto o jogador da Suécia estava levando a sério a sua acusação de erro da imagem, nem se ele estava se referindo ao erro como da própria imagem (no sentido em que a imagem não estava retratando a realidade), do sistema do VAR (sala de operações, equipamentos de captação e reprodução de vídeo, árbitros e técnicos) ou de ambos.

Porém, devido a discussão anterior a fala, podemos interpretar que o jogador, pelo menos, gostaria de discutir com o árbitro o fato de que ele tinha sofrido um contato. A intervenção do árbitro na conversa evocando o argumento do uso do VAR, como um “argumento de autoridade” incontestável, tenta provocar um encerramento na discussão. Conseqüentemente, isso gera uma *diferenciação hierárquica do contestável* (e, logo, do discutível) entre o vivido e a imagem (que seria melhor para ver devido aos limites da percepção humana), ou seja, o uso do sistema do VAR é tido como incontestável. A resposta final do jogador tenta restabelecer a discussão dando um grau de contestabilidade ao acionamento do VAR, o que ao final é tido como absurdo pelo desfecho cômico em risadas da proposição do jogador sueco.

Este dado indica uma lógica estabelecida importante do futebol que se coloca em risco: a discussão. É bastante presente nos meus dados preocupações como atributos e fatores essenciais do futebol, que faz ele ser o que é e popular como ele é, que podem entrar em risco ou em concorrência com o VAR.

Muitas outras reflexões podem ser tiradas deste evento, porém o que eu quero destacar é o ponto de que o VAR pode ser uma mudança técnica ecológica que transforma tudo e não é apenas uma possibilidade a mais para o trabalho do árbitro. A depender do contexto e de quem fala.

Postman, em seu texto de 1998 *Five Things We Need to Know About Technological Change*, lista cinco “coisas” que são importantes de saber sobre as mudanças tecnológicas. Apesar de todas as 5 “coisas” são interessantíssimas para se pensar a mudança tecnológica (ou técnica⁵) promovida no futebol profissional de elite, gostaria de focar a quarta “coisa”:

⁵ Tecnologia ou técnica? Postman utiliza tecnologia, mas gosto de uma reflexão trazida por Sautchuk (2010) onde se opta por usar o termo técnica ao invés de tecnologia, pois essa opção seria uma reserva epistemológica e empírica face aos pressupostos latentes ao uso do termo tecnologia, que muitas vezes aparece preso a dicotomias como moderno-tradicional e ideal-material. Aqui se opta por técnica também por ser uma termo mais abrangente e menos preso a certos pressupostos, porém tecnologia aparece quando usado nos dados.

“Fourth, technological change is not additive; it is ecological, which means, it changes everything and is, therefore, too important to be left entirely in the hands of Bill Gates.” (POSTMAN, 1998: 5)⁶

Uma mudança tecnológica não é só aditiva, mas ecológica, ou seja, a partir dessa perspectiva, tudo muda. Segundo essa perspectiva e alguns dados pode ser pensar que não seria só o futebol com a possibilidade de acionamento do árbitro de vídeo, seria outro futebol.

Outros Futebóis?

Pegarei mais um dado-chave coletado a partir de análises de um programa de televisão. Um programa de mesa-redonda denominado Seleção Sportv Copa com a presença dos jornalistas Marcelo Barreto e André Rizek e o ex-jogador e comentarista Walter Casagrande e outros, em dois dias (16/06 e 18/06), ainda na primeira fase da Copa, são de onde eu tirei os dados que seguem. Ainda durante a Copa, os jornalistas enfatizavam a rapidez, a eficiência, a ausência de impacto na fluidez do jogo dos processos de revisão, o desestímulo a reclamação pela dificuldade de se refutar a imagem e escancaravam seu posicionamento favorável ao uso do VAR. No programa do dia 16 de junho, o jornalista Marcelo Barreto disse: “O VAR está desestimulando a reclamação. Os caras têm o reflexo de reclamar, mas aí depois parecem que pensam assim: ‘vou brigar com tecnologia, com a imagem’. Um dia vão dar um jeito [de reclamar], mas por enquanto...” e depois: “Até agora o uso desse recurso foi rápido e foi eficiente e não criou uma comoção”.

Já no dia 18 de junho no mesmo programa, eles faziam ressalvas sobre o como a discussão não acabaria com uso do árbitro de vídeo porque ainda haveriam os lances subjetivos, como podemos ver nessa fala do jornalista André Rizek: “Ou seja, o árbitro de vídeo não vai encerrar, mas aumentar a discussão”. Ou seja, esses *especialistas*⁷ trazem

⁶ Tradução livre: “Quarto, a mudança tecnológica não é aditiva; é ecológica, o que significa, que tudo muda e é, portanto, muito importante para ser deixada inteiramente nas mãos de Bill Gates”.

⁷ O termo especialistas aqui está sendo usado no sentido que Toledo (2000) apresenta em sua proposta de modelo etnográfico que se configura em uma estrutura mais ou menos estável, de modo não irreduzível, a partir de três referências, que são, os *professionais* (jogadores, técnicos, dirigentes, juizes, preparadores, médicos, instituições etc.), os *especialistas* (as crônicas esportivas, no plural mesmo) e o conjunto genérico de *torcedores*, “comuns” ou nomeados e reunidos em certas coletividades específicas.

as qualidades do VAR, mostram que ele não está sendo ruim como havia se imaginado e simultaneamente tiram o rótulo desta nova técnica como um mecanismo de promoção da justiça absoluta e do incontestável onde os erros sumiriam.

Entre esses *especialistas* há a tentativa de colocar o VAR em uma linguagem negociada, em mostrar que ele pode aumentar a justiça sem perder fluidez, uma tentativa de unir o melhor dos mundos, no limite, dar a entender que quase nada muda. Mas muitas vezes os próprios percebem que existiam certas contradições que o VAR estabelece com as lógicas do futebol, como o problema da interpretação subjetiva que faz com que a falta de objetividade prejudique a eficiência desejada ao VAR ou o que seriam as pequenas injustiças, como parar um ataque talvez promissor de um time em detrimento da revisão que pode ou não ser corroborada. Mas é interessante notar que todos esses problemas são atribuídos a interpretação humana, nunca a técnica ou a imagem.

Ainda neste programa do dia 18 de junho houve um embate entre o comentarista ex-jogador Walter Casagrande e os jornalistas Marcelo Barreto e André Rizek. Casagrande se posicionava extremamente contra, argumentando que o VAR se encaminha para a abolição do erro no futebol, acabando com a visão “romântica” (categoria que ele mesmo utiliza) que ele tem sobre o jogo. Já Barreto pontua que como no mundo de hoje a maioria absoluta das pessoas acompanha os jogos pela televisão, o árbitro havia ficado em desvantagem na discussão, pois os *especialistas* e os *torcedores* (principalmente, os telespectadores) já discutiam com o auxílio da tecnologia.

Rizek argumenta que: “O VAR continua sendo interpretado por seres humanos, então não vai acabar a polêmica, é apenas um elemento a mais para o árbitro.” Casagrande contra-argumenta que: “Então não vai ter uma vitória que o árbitro errou, vai ser tudo certinho. Chegará a época que tudo vai ser certinho. Isso é legal?”, Barreto responde desta maneira: “Mas não é mais justo? Não sei se é legal, mas justo”. Por fim, Casagrande retruca essa resposta do Barreto com a seguinte frase: “Então muda o nome do negócio, não é mais futebol”.

O argumento de Casagrande está em linha com a colocação de Bromberger (2006) de que o erro mantém o futebol como o que é e como alegoria do mundo, discutível e, portanto, possível de se viver e também a ideia de que o VAR muda essencialmente o esporte, em um nível, que é preciso dar outro nome.

Rizek defende que a mudança técnica não muda o futebol, apenas dá mais possibilidades ao árbitro e Barreto argumenta que um maior nível de justiça é necessário ao

esporte. Ambos percebem que o VAR é só um acréscimo ao futebol no sentido da justiça e que, no limite, não muda nada dentro do jogo. A imagem televisiva possuía uma diferente relação com o esporte e com a arbitragem, a partir do árbitro de vídeo ela ganha um novo papel dentro do teatro futebolístico, um papel mais protagonista, ela sai de um papel informativo e se desloca para um intervencionista.

Os diferentes posicionamentos dos comentaristas colocam em relação as ideias apresentadas na primeira parte do texto e posições à favor e contra o VAR. Para aqueles que se posicionaram à favor do VAR é visto como apenas um acréscimo à arbitragem e ao futebol que não muda o jogo essencialmente. Já para Casagrande, que se posicionou contra, a introdução do VAR muda completamente o futebol por atingir exatamente a problemática do discutível, do erro e da emoção⁸.

Apesar das diferenças, ambas posições diferenciam os humanos e os não humanos dessa associação sociotécnica que é o VAR e entendem que os humanos são erráticos e os não humanos minam o erro e a possibilidade discussão. Para os que são à favor, por mais que a discussão persista mesmo com a introdução do árbitro de vídeo, isso só acontece porque os lances revisados pelo sistema VAR ainda passam pelo crivo da interpretação humana e isso a torna passível de erros. Este ponto talvez se mostre mais relevante daqui em diante quando explicarei o funcionamento do sistema VAR (a cadeia, seus procedimentos e técnicas e seres envolvidos) a partir de vídeo instrutivo produzido pela FIFA.

O canal do youtube da FIFA (FIFATV) divulgou um vídeo chamado *VAR – The System Explained*⁹, onde se é explicado toda a cadeia de procedimentos para a utilização ou acionamento do VAR. O sistema VAR é composto de diferentes procedimentos executados por diferentes humanos e não-humanos e que seguem um encadeamento específico para que seus objetivos sejam cumpridos. Analisaremos este vídeo para entendermos o procedimento do VAR, com o intuito de demonstrar que essa análise pode ser produtiva no escopo deste texto.

Como é colocado nos primeiros segundos de vídeo, o principal objetivo do VAR é oferecer auxílio de vídeo ao árbitro para incidentes específicos que são considerados *match-changing situations*. O sistema seria introduzido oficialmente (antes eram experimentos e testes) no futebol profissional na Copa do Mundo de 2018.

⁸ Para outros exemplos em diferentes situações de televisão e para além da televisão, ver Freire (2019).

⁹ VAR – The System Explained. FIFATV. YouTube. 6'16". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YdwOL08NfxQ>>. Acesso em: 19 de novembro de 2018.

A sala de operações de vídeo durante a Copa ficava em Moscou no Centro Internacional de Transmissão (IBC), ou seja, todos os aparelhos e equipamentos de reprodução, além dos árbitros de vídeo e assistentes ficavam fora do estádio em todos os jogos. A composição dos árbitros, assistentes e técnicos é de: 1 árbitro-assistente principal de vídeo, este é aquele que se comunica com o árbitro em campo; 3 árbitros-assistentes assistentes de vídeo, estes 3 auxiliam o árbitro de vídeo principal; e quatro operadores ou técnicos de replay, que tem a função de controlar os replays auxiliando na procura dos melhores ângulos e planos.

Na sala de operações de vídeo, os árbitros tem a disposição todas as câmeras que estão sendo usadas nas transmissões para televisão, além de duas câmeras adicionais só para o VAR que servem especificamente para lances de impedimento (*offside*). Por fim, esta mesma sala envia duas transmissões para fora: os ângulos que estão sendo vistos pelo árbitro principal quando este está utilizando a OFR (*on-field review*, é uma tela localizada ao lado do campo para que o árbitro principal possa ter acesso aos lances revisáveis, caso ele queira) e a transmissão de uma imagem da própria sala de operações do VAR para que todos os vejam trabalhando.

O processo de revisão só pode ser iniciado sobre 4 situações-chave, que são: gols (ou ataques que levem aos gols), pênaltis (ou ataque que levem aos pênaltis), cartão vermelho direto e Identidade errada na aplicação do cartão (*mistaken identity*). Após qualquer uma dessas situações, o processo de revisão através do sistema VAR pode ser iniciado tanto pelo árbitro principal quanto pelo árbitro de vídeo, na primeira situação, o principal pode não se sentir seguro em uma marcação e pedir para o VAR checar se há algum erro de arbitragem no lance e, na segunda situação, o árbitro de vídeo chama a atenção do árbitro principal para algum provável erro em uma marcação (ou não marcação) da maneira mais rápida possível.

O VAR só se comunica com o árbitro para erros claros e/ou óbvios e incidentes sérios não vistos e o árbitro principal pode atrasar o reinício do jogo a “qualquer momento” para se comunicar com o VAR e ele sinalizará isso levando a mão ao comunicador na orelha.

Após a comunicação, se VAR e árbitro decidirem que o lance/incidente é revisável, o árbitro iniciará o processo de revisão oficial e total fazendo o “gesto do VAR” (fazer um retângulo no ar, emulando uma tela, com os braços). A decisão sobre o lance será tomada baseada na informação do árbitro de vídeo ou o árbitro revisará pessoalmente o lance na área de revisão do árbitro (OFR – *on field review*) para tomar a decisão final.

O processo de revisão segue um encadeamento regular e geral, que tem poucas especificidades a depender do lance. Primeiramente, um lance ou incidente acontece e o árbitro toma uma decisão de marcar alguma coisa ou não. Após isso, o VAR checa (que significa buscar a melhor imagem, seja em câmera lenta ou vista de outro ângulo, que “prove” que houve ou não uma infração na jogada) o lance e, em caso de possível erro de arbitragem, entra em contato com o árbitro. Com o contato, o árbitro tem a opção de acatar a sugestão do VAR ou ver por ele mesmo na tela ao lado do campo, independente de qual opção escolhida, após ambos ele tem que tomar a decisão final que pode ser voltar atrás em uma marcação, apontar uma marcação que ele não havia dado ou simplesmente confirmar o que já está marcado antes. Por fim, ele indica a todos qual foi sua decisão e o jogo é retomado a partir da decisão final tomada.

Durante todo o processo de revisão é preciso que haja um sistema de informação que informe o que está acontecendo para os espectadores no estádio e para a televisão, os telespectadores e para a mídia (canais de TV, jornalistas, entre outros), por isso na sala de operações de vídeo há um membro da equipe de oficiais da FIFA que tem acesso a toda comunicação entre a arbitragem (árbitros, assistentes, quarto árbitro e árbitro de vídeo) às revisões e decisões referentes ao uso do VAR.

Ao ter acesso a essas informações, ele é o responsável pela informação oficial do VAR que vai para além do campo usando um tablet. O seu objetivo é garantir a transparência de todo o processo de revisão. As informações são transmitidas para as imagens televisivas. As equipes de transmissão acabam por implementar uma solução *picture-in-picture* composta por 3 quadros (Imagem 1) para ajudar a explicar a história.



Imagem 1 – imagem retirada do vídeo para explicar a solução *picture-in-picture* das transmissões.

A quadro 1 transmite a parte principal da transmissão e quando a jogada está sendo revisada pelo árbitro através do OFR, ele transmite os *replays* específicos que estão sendo usados no processo de revisão. O quadro 2 transmite a imagem do árbitro o tempo todo para que nenhum sinal seja perdido. E o quadro 3 transmite a filmagem de *close-ups* em jogadores e técnicos e posteriormente a filmagem da sala de operação de vídeo quando o processo de revisão for confirmado com o gesto.

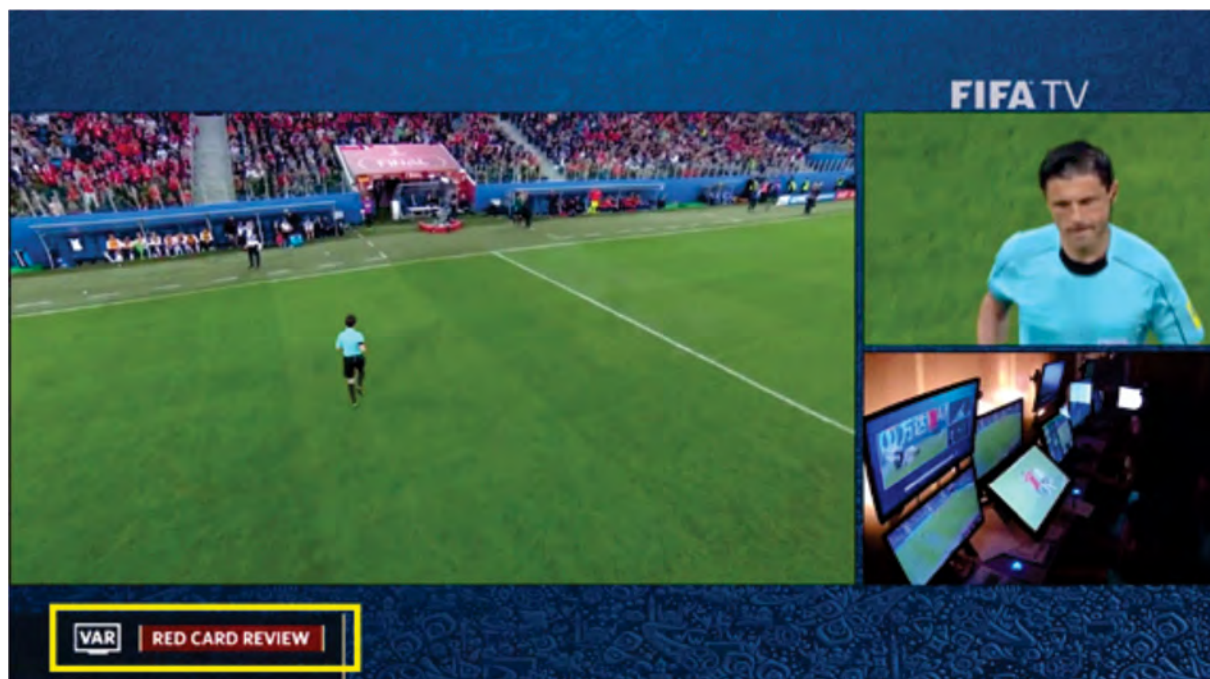


Imagem 2 – Outra imagem tirada do mesmo vídeo para indicar que no canto inferior esquerdo constará a indicação de qual de 4 opções está sendo revisada (a parte circulado de amarelo).

A equipe de transmissão insere o *picture-in-picture* quando o árbitro atrasa o começo da partida e indica comunicação com o árbitro de vídeo. Ao fim do processo de revisão, se indicará, neste mesmo lugar, qual o resultado da revisão, que depende da indicação do árbitro principal.

Por fim, o vídeo fala sobre o telão do estádio onde também é realizada uma solução *picture-in-picture*, só que com destaque para a informação do que está sendo revisado. Após a decisão, uma mensagem exibe o resultado da revisão e, ao final, o replay decisivo é exibido na sequência.

A última fala do vídeo é essa: “The VAR will support the referees throughout the 2018 World Cup for match-changing situations providing the assistance they need to increase fairness in the game”¹⁰.

A produção e reprodução televisiva de uma visualidade imagética própria, um espetáculo *sui generis* baseado na “imagem da imagem” e isso cria tanto reflexos nos torcedores-telespectadores (ou consumidores, como eles prefeririam) quanto nos jornalistas especialistas. Toda a descrição dos procedimentos demonstra a coordenação entre a lógica da televisão e o próprio VAR, um arranjo ecológico-televisivo que pode mudar fundamentalmente o futebol profissional.

Além de que toda a cadeia de decisão, principalmente dos lances chave, muda, tanto o ordenamento das ações quanto a qualidade das ações. Neste novo processo até a emoção de um gol pode ser suspensa por alguns instantes, aumentando ou minando o drama, a depender do ponto de vista. A partir das contribuições etnográficas e bibliográficas de todo trabalho, juntamente com as proposições de Pfaffenberger (1992), podemos colocar que o conceito de “drama tecnológico” pode ser uma forma de descrever processos de mudança, como o caso do VAR.

Pfaffenberger em seu texto *Technological Dramas* (1992) examina a construção tecnológica do poder político por meio de um modelo típico-ideal chamado de “drama tecnológico”. Parte de seu argumento central passa pela ideia de que a inovação tecnológica providencia uma oportunidade de embutir valores políticos na produção de tecnologia e dos artefatos.

Para ele, certos valores estão embutidos nas máquinas, dispositivos, processos e sistemas tecnológicos e estes valores estão dentro do conteúdo técnico da tecnologia. Este conteúdo técnico inclui características que exercem coerção nos trabalhadores e usuários e, assim, suas vidas se conformam as fantasias e visões dos criadores da tecnologia (PFAFFENBERGER, 1992: 283). Mas não é só no aspecto material bruto de um artefato, tecnologia ou objeto técnico que seus valores surgem, além de que eles podem ser reinterpretados por outros grupos que pertencem a rede que técnica está sendo introduzida.

A dimensão política da inovação tecnológica é menos uma expressão de força bruta e mais uma força legitimada por discursos simbólicos através de mitos e rituais (geral-

¹⁰ Tradução livre: “O VAR vai apoiar os árbitros durante a Copa do Mundo de 2018 para situações-chave das partidas provendo o auxílio que eles precisam para aumentar o nível de justiça no jogo”.

mente, seculares). E um dos principais processos do “drama tecnológico”, é a regularização tecnológica, no qual, os mitos justificam a regularização apresentando-a como uma atividade fundamental para a preservação da civilização, mas que, na verdade, foram criadas com intenções políticas para o manejo específico da uma tecnologia (PFAFFENBERGER, 1992: 285).

Mas também é preciso que os projetistas de uma nova tecnologia - aqui entendidos como as instituições que regulam o futebol, os profissionais que trabalham com a formulação de regras e, de algum modo, a televisão - a partir de uma visão processual e interacionista da ideologia, consigam promover um artefato na medida em que podem adotar, interpretar ou criar valores que unam grupos-chave de suporte e essa ideia está em plena consonância com o modelo do ator-rede da inovação tecnológica (PFAFFENBERGER, 1992: 287) e com modelo de sistema sociotécnico, aqui vemos a importância de nunca entender o VAR apenas a partir de sua estrutura física não humana e sim enquanto uma associação sociotécnica de humanos e não humanos.

Dentro desta ideia, a construção recíproca de objetivos políticos e artefatos junto com a fabricação de contextos sociais controlados é o que há de especificamente tecnológico sobre “política tecnológica” (tecnopolitics) (PFAFFENBERGER, 1992: 291). Ou seja, uma visão sociopolítica é produzida e encerrada reciprocamente com uma nova tecnologia e ambas são projetadas em um contexto social regulado onde é primordial para a atualização dos objetivos culturais e políticos da tecnologia. Além disso, a tecnologia continua a ser construída e reconstruída nos processos seguintes, que são posteriores a sua introdução.

Um último ponto de Pfaffenberger (1992) que trarei aqui para dialogar com os dados etnográficos sobre o VAR, é o fato de tecnologias e artefatos não são inerentemente políticos devido a terem valores políticos embutidos, pois é necessário também que eles sejam discursivamente regulados por um mito e que “Technologically defined social spaces seem to become staging grounds for elaborate secular ritual (Moore and Myerhoff 1977), the function of which is to regulate social behavior so that the artifact’s political intentions come to life” (PFAFFENBERGER, 1992: 294)¹¹. Além do artefato ser produzido com intenções político-ideológicas embutidas desde sua produção, passando

¹¹ Tradução Livre: “Espaços sociais definidos tecnologicamente parecem se tornar palcos para elaborados rituais seculares e a função é regular comportamentos sociais que façam com que as intenções políticas do artefato ganhem vida”

por sua distribuição e chegando até seu uso, há um discurso que regula (o mito) e um espaço onde ele acontece (o rito) e isso define porque o autor denomina isso de “dramas tecnológicos”. O caráter de mito de justiça e de todo o processo ritualizado contido no acionamento do VAR eficazmente o legitima, mas também pode trazer à tona suas intenções políticas. O mito da justiça trazida pela máquina é legitimado através de todo o ritual procedimental do VAR que é promovido pela televisão através da solução *picture-in-picture*.

Ao ler o VAR desta maneira, podemos entendê-lo como uma rede dentro de um drama tecnológico com uma ideologia política embutida nas estruturas físicas e simbólicas da “nova tecnologia”. E não só isso, como argumenta DaMatta (1982: 21), no Brasil o futebol é um drama, é dos modos privilegiados que a sociedade se deixa perceber. A relação de ambos dramas com ideologias pode ser ainda mais forte por aqui. O conceito de “drama tecnológico” é uma forma de descrever os processos de mudança que ocorrem com a introdução oficial do VAR.

Considerações finais

Um ponto importante ainda não ficou muito claro no texto, há quatro aspectos muito relevantes do futebol que são tratados como lógicas estabelecidas que são, no mínimo, colocadas em jogo com a introdução do VAR, seriam as já comentadas discussão, erro e emoção e a dedutível fluidez. O acionamento do árbitro de vídeo provoca uma nova temporalidade para dentro do jogo, ocasionando paradas que podem ser incômodas e, até, absolutamente problemáticas por aumentarem o número de paradas em um esporte que se caracteriza pela fluidez e pelo dinamismo. E, como já dito, o VAR causa problemas e novidades na zona do discutível dentro do futebol. Na descrição do procedimento do árbitro de vídeo podemos perceber o quanto a lógica da televisão se impõe sobre o jogo e como com o VAR, a televisão ganha artifícios para suspender e controlar a emoção e isso se caracteriza pelos procedimentos executados pela televisão quando o VAR é acionado. Como por exemplo, em um gol revisado pelo VAR, a emoção fica suspensa até a decisão, quase como momentos precedentes ao clímax de um filme, e TV vai saber exatamente a hora que o gol vai ser “validado” ou “invalidado”. Devido a todas essas novas possibilidades acarretadas pela introdução do árbitro de vídeo, podemos dizer que um “drama tecnológico” se instala no futebol.

Para falar sobre a descrição dos procedimentos e sua riqueza para este texto, trago o que eu disse em outro momento:

“Com base em todos esses dados é claramente possível insistir que a introdução do VAR proporciona uma reorganização da cadeia de decisões de arbitragem no futebol, envolvendo uma nova rede composta pelos árbitros, assistentes, técnicos de imagem e equipamentos presentes na sala de operações do VAR. Essa reorganização muda a forma de funcionamento das regras, a dinâmica do jogo até as interpretações das emoções para quem acompanham a partida. Ainda sobre isso, podemos colocar que as instituições do futebol entendem o VAR como um simples acréscimo a cadeia, os árbitros já entendem que este acréscimo precisa de treinos e ajustes em relação e interação como o resto da cadeia. (FREIRE, 2019: 45)”

A partir disso cito Latour (2001: 201), que entende que os não-humanos são atores integrantes de nosso coletivo, um coletivo que não olha para a natureza e para os objetos como coisas exteriores. Dito isso, é interessante refletir a respeito do conceito de translação simétrica de Latour. Os agentes humanos (árbitro principal e árbitro-assistente de vídeo) ao estabelecerem uma relação com o agente não-humano (equipamento do VAR), o vínculo entre estes agentes cria um ator híbrido - com um novo objetivo - fruto desta relação que Latour chama de translação, que é totalmente simétrica (LATOUR, 2001: 206 e 207). Isto porque o árbitro se torna diferente quando recorre aos equipamentos do VAR e o próprio se torna diferente quando recorrido pelo árbitro. Há, então, uma simetria entre esses atuantes que entram em uma associação, tornando a ação propriedade de toda associação de atuantes humanos e não-humanos. Em todo o procedimento é praticamente impossível desassociar humanos e não humanos, eles estão misturados em um encadeamento de procedimentos tão grande que é impossível pensá-los separados.

Tanto que quando se fala em VAR, geralmente, está se pensando e/ou referenciando ao sistema como um todo, ou seja, o VAR não é só um árbitro, mas se considera tudo: uma equipe de arbitragem junto com uma equipe de técnicos de imagem somado a todo um aparato técnico composto de câmeras, telas, computadores, programas e equipamentos que possibilitam o acionamento do árbitro de vídeo. Mas, então, por que então os jornalistas veem como coisas separadas? Como se o erro só estivesse no lado humano da relação? A intenção aqui não é dizer que os jornalistas não percebem algo que fosse óbvio, mas argumentar que a dicotomia humano/máquina presente no senso comum fomenta o discurso de que o humano é falho e precisa ser melhorado.

Giglio (2018)¹² nos traz uma sugestão que pode ser um caminho interessante a se seguir:

“Quando uma imagem vai para o VAR perde-se o contexto, congela-se a imagem. Em caso de impedimento é traçada uma linha imaginária para provar a verdade sobre a jogada. A velocidade do lance ganha outra dimensão estética, a do slow motion (faço um convite: ver o jogo inteiro em slow motion), do zoom. Enfim, do detalhe que a olho nu não se pode captar. Não seria mais um esporte dos seres humanos?”

A introdução do VAR é uma mudança técnica ecológica que devido a sua multiplicidade de agentes humanos e não-humanos atuando coletivamente proporciona um “drama tecnológico” onde vários discursos estão em jogo tentando legitimá-lo ou deslegitimá-lo, porém o discurso hegemônico dos *especialistas* gira em torno de uma “justiça” que se embasa em características específicas de uma dicotomia humano/máquina.

Será então que o não humano está servindo aqui para realçar habilidades humanas específicas (mas não exatamente indo contra uma dicotomia humano/máquina ou orgânico/mecânico, pois as máquinas ainda tem um caráter aditivo, de acoplamento)? As habilidades visuais que estão sendo privilegiadas sugestionam que um tipo de realçamento é mais desejável que outros? Para além de uma relação de humanos e não humanos, estaríamos em uma busca, através da técnica, de uma conjugação *super-humana*?

Referências

BLOCIZEWSKI, Jacques. **Le football télévisé victime du ralenti**. In: Communication et langages. N° 129, 3ème trimestre, p. 4-20. 2001.

BROMBERGER, Christian. **Del gol em contra al error de arbitraje: el talón de aquiles de los futbolistas y los jueces**. EF Deportes, Revista Digital, Año 10, nº 94. Buenos Aires. Março de 2006.

¹² GIGLIO, Sérgio Settani. O espelho de Narciso: reflexões sobre o VAR. Ludopédio, 15 de outubro de 2018. Disponível em: <<https://www.ludopedio.com.br/arquibancada/o-espelho-de-narciso-reflexoes-sobre-o-var/>>. Acesso: 16 de outubro de 2018.

DAMATTA, Roberto. “Esporte e Sociedade: Um Ensaio sobre o Futebol Brasileiro”. In Da Matta (org), Universo do Futebol. Rio de Janeiro, ed. Pinakotheke. 1982.

FREIRE, Victor Ramos. **Precisão, justiça e favorecimento: a arbitragem de vídeo na Copa do Mundo de 2018**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Sociais com habilitação em Antropologia) - Departamento de Antropologia, Universidade de Brasília. Brasília, 123p. 2019.

GIGLIO, Sérgio Settani. **O espelho de Narciso: reflexões sobre o VAR**. Ludopédio, 15 de outubro de 2018. Disponível em: <<https://www.ludopedio.com.br/arquibancada/o-espelho-de-narciso-reflexoes-sobre-o-var/>>. Acesso: 16 de outubro de 2018.

LATOUR, Bruno. **Um coletivo de humanos e não humanos: No labirinto de Dédalo**. In: A esperança de Pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos. Tradução de Gilson César Cardoso de Sousa. Bauru/SP: EDUSC, 372p. 2001.

PFAFFENBERGER, Bryan. **Technological Dramas**. Science, Technology, & Human Values, Vol. 17, No. 3 (Summer, 1992), p. 282-312, 1992.

POSTMAN, Neil. **Five Things We Need to Know About Technological Change**. Talk delivered in Denver, Colorado, USA. March 28, 1998. Disponível em: <<https://web.cs.ucdavis.edu/~rogaway/classes/188/materials/postman.pdf>>. Acesso: 10 de janeiro de 2019.

SAUTCHUK, Carlos Emanuel. **Ciência e Técnica**. In: Horizontes das ciências sociais no Brasil: antropologia. Coordenador geral Carlos Benedito Martins; Coordenador de área Luiz Fernando Dias Duarte. - São Paulo: ANPOCS, 2010.

_____. Entre erros e imagens: dilemas da arbitragem de futebol. Humanidades (Brasília), v. 60, p. 45-56, 2014.

TOLEDO, Luiz Henrique de. **Lógicas no Futebol: Dimensões Simbólicas de um Esporte Nacional**. Tese (Doutorado em Antropologia) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, 348p. 2000.