

Telerrealidade do jogo: o fator comunicacional no uso da tecnologia da linha do gol no futebol

Me. Marcel Neves Martins¹

Ph.D. Beatriz Dornelles²

RESUMO

Novidade no futebol, a tecnologia GoalControl-4D permite precisar se a bola entrou ou não na goleira. A partir dos processos comunicacionais que seu uso enseja, o GoalControl-4D, como dispositivo de ordem social, técnica e linguística, suspende a descrença acerca dos resultados das partidas e possibilita a formação massiva de consenso pelo seu acoplamento à mídia de massa. Há uma imersão do futebol na cultura midiática pela criação de um mundo ficcional, em que a telerrealidade do gol daria forma a uma porção obscura da realidade em sua complexidade, modelando a cena capital do acontecimento e proporcionando um novo regime de visibilidade do jogo. Dada a importância social da interposição dessa tecnologia no futebol, acionamos a sociologia compreensiva de Michel Maffesoli como o método para a compreensão desse processo comunicacional em sua singularidade.

Palavras-chave: Futebol. GoalControl-4D. Imersão. Jogo. Telerrealidade.

ABSTRACT

The GoalControl-4D technology as a soccer novelty can notice an accuracy if the ball cross the goal totally. Since the communication process that his use turn on, the GoalControl-4D as a social, technical and linguistic gadget hang up the creeds about the match results and is a mechanism which joined in the mass media can make appear a massive agreements. The soccer game it's doused in a mediatic culture by the ficcional world creation within the goal telereality would give a feature to a dark piece of reality in her complexity. So, a new sight of the match can be possible since that the capital scene of the occurrence had been shaping by the gadget. Recognized the importance about the technology procedures on soccer we use the comprehensive sociology by Michel Maffesoli as a method to understand these communication process in his details.

Key-words: Soccer. GoalControl-4D. Immersion. Match. Telereality.

1. Introdução

O uso no futebol da tecnologia da linha do gol, o GoalControl-4D³, sistema eletrônico que tem como finalidade a extinção de possíveis dúvidas sobre a validade de gols considerados polêmicos ou não confirmados pelo juiz, possibilita a imersão dos atores do universo futebolístico numa telerrealidade do jogo em sua especificidade. Em competições como a Copa

¹ Doutorando em Comunicação Social na PUCRS – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. E-mail: neves.marcel@gmail.com.

² Orientadora. Professora titular da Pós-Graduação em Comunicação Social da PUCRS. E-mail: biacpd@pucrs.br.

³ <http://www.fifa.com/aboutfifa/organisation/marketing/qualityprogramme/news/newsid=2193485/>.

das Confederações de 2013 e a Copa do Mundo de 2014, ambas no Brasil, um conjunto de 14 câmeras de alta velocidade e ultradefinição em cada um dos estádios identifica se a bola ultrapassou ou não por inteiro a linha do gol, abaixo do travessão das goleiras, para cada qual ficam posicionadas sete câmeras, formando um campo magnético em cada área. Toda a vez que a bola adentra nesse espaço, um aviso é dado à arbitragem – através de uma espécie de relógio de pulso – menos de um segundo após o lance, informando se ela ultrapassou ou não por inteiro a linha do gol.

O fator da imersão do esporte e seus atores na cultura midiática transcende a apropriação do lúdico pelos meios de comunicação social massiva, como o jornal, o rádio, a televisão e os *websites* da internet. A introdução de dispositivos tecnológicos como meios de comunicação humana, que incidem sobre a percepção e a realidade da prática esportiva, indica que a midiaticização do campo esportivo acontece pelas próprias mídias de que lança mão para aprimorar seus processos comunicacionais. Assim, o GoalControl-4D também comporta-se como uma mídia. O resgate da etimologia da palavra, um desdobramento na língua portuguesa da noção de *media* (meios), plural de *medium* (meio), no latim, possibilita a identificação do caráter midiático desse sistema⁴, que está constituído em seu funcionamento por protocolos operacionais da mídia televisiva.

No reconhecimento da telerrealidade do gol em jogos de futebol, trabalhamos reflexivamente em dois eixos que, se não recobrem a totalidade das dinâmicas do funcionamento da tecnologia GoalControl-4D, iluminam esse processo comunicacional singular. Num primeiro momento, a análise parte da virtual capacidade do dispositivo em extinguir uma zona de penumbra do gol duvidoso, assim atuando na suspensão da descrença coletiva acerca do resultado das partidas. No segundo instante, tratamos do potencial de formação massiva de um consenso sobre o placar dos jogos, na medida em que o GoalControl-4D é acoplado à televisão, reprisando para além do estádio o lance polêmico.

Para reflexão a partir do contexto acima, nossa metodologia constitui-se da pesquisa documental, da revisão bibliográfica e da observação empírica – envolvida por nossa experiência como telespectador que acompanha jogos de tênis e que acompanhou, através da televisão, o uso da tecnologia da linha do gol tanto na Copa das Confederações quanto no Mundial de Clubes da Fifa, ambos os torneios realizados em 2013. Sem contar nossa tradição em pesquisas etnográficas na interface entre o campo da comunicação (social e midiática) e o

⁴ Nesse sentido, seria possível objetar que o mais correto seria encarar o GoalControl-4D como um *medium* e não como uma *media* ou mídia. Contudo, usamos o termo mídia porque não se refere apenas ao conjuntos de meios de comunicação, mas também à “mídias” específicas, tais como a impressa, a radiofônica e a televisiva.

campo esportivo; momentos em que pudemos perceber o uso de dispositivos tecnológicos por atores de um programa de rádio em suas enunciações (MARTINS, 2007) e compreender como acontece a midiatização social de partidas de futebol (MARTINS, 2011).

Com a pesquisa documental, exploramos matérias de jornais e sites como o da Fifa⁵ (Federação Internacional de Futebol) e da empresa alemã GoalControl GmbH⁶, responsável pelo fornecimento do sistema eletrônico para essas competições e também para a Copa do Mundo do Brasil. Ainda, visitamos o site da empresa inglesa Hawk-Eye⁷, que dispõe de sistema semelhante ao da concorrente alemã e fornece a tecnologia para o tênis.

Em relação à bibliografia; consideramos a sociologia compreensiva de Michel Maffesoli como o caminho, o método, a forma de pensamento adequada às demandas de nosso objeto de estudo, a saber, a imersão dos atores do mundo do futebol na telerrealidade do jogo pelo uso da tecnologia da linha do gol. Segundo Maffesoli (2010, p. 30) a sociologia compreensiva envolve a descrição do “vivido naquilo que é/está, contentando-se, assim, em discernir visadas de distintos atores envolvidos”. A problemática da forma, no sentido de um formismo como dado social e pressuposto do autor, é cara a este trabalho, pois reconhecemos a imagem como fator de engendramento de processos de imersão social na cultura midiática. “Essa faculdade de apreender o real em função do irreal é do mais alto interesse e corresponder perfeitamente a uma das funções que podemos atribuir à “forma”: a de permitir a apreensão da imagem e a de sua pregnância no corpo social” (MAFFESOLI, 2010, p. 35).

2. GoalControl-4D: telerrealidade para a suspensão da descrença

No futebol, a dúvida é um componente característico do jogo (HUIZINGA, 2010). Marcações de impedimentos, de faltas e de gols constituem momentos capitais e, muitas vezes, duvidosos das partidas. Dentre o conjunto de lances passíveis de dúvida, o gol é aquele que reúne o maior potencial de discussão, já que é considerado o principal momento do jogo. A tecnologia do GoalControl-4D, que passou a ser usada nas competições da Fifa (Federação Internacional de Futebol) desde o ano passado, inaugura uma outra dimensão da telerrealidade do futebol, do jogo e, mais precisamente, do gol. Nova, porque podemos considerar a transmissão televisiva dos certames como também instituidora de uma telerrealidade do jogo,

⁵ <http://www.fifa.com/index.html>.

⁶ <http://goalcontrol.de/>.

⁷ <http://www.hawkeyeinnovations.co.uk/>.

na medida em que as emissoras lançam mão de uma série de recursos para levar ao telespectador informações privilegiadas, como a repetição dos principais momentos, como o próprio gol.

Entretanto, agora falamos mais de uma telerrealidade do futebol do que uma telerrealidade sobre o futebol – a que caracterizaria aquela processada pela televisão. É um movimento que se exerce a partir do interior do campo esportivo, que reconhece a necessidade da interposição da tecnologia entre processos de comunicação humana sobre o jogo, a exemplo do que já acontece no tênis. Definitivamente, desvela-se um processo imersivo no futebol, em que não mais apenas quem assiste aos jogos pela televisão está imerso numa forma de telerrealidade, senão quem está presente no estádio, a começar pela arbitragem, passa a vivenciar – mesmo que potencialmente – a partida também pela dimensão da telerrealidade.

A singularidade do processo se revela por uma nova ética fundada no seio do esporte. A imersão do futebol e seus atores na cultura midiática se faz pelo convívio entre o elemento arcaico – neste caso, o jogo – e o elemento contemporâneo, a tecnologia (MAFFESOLI, 1996). Há uma atitude, nos termos de Michel Maffesoli, presenteista. O mundo aparece sobredimensionado, o apelo ao vazio se faz presente (JORON, 2012). A propósito, o vazio é a forma da dúvida gerada pela decisão polêmica do juiz, sobre a qual o GoalControl-4D tem o potencial de ação. A suspensão da descrença em resultados duvidosos do jogo é devedora de uma intimidade perdida (ibid.) do futebol, aquela própria ao charme do desconhecido, do lance polêmico, que é assunto de mesa de bar.

A telerrealidade, enquanto o lugar em que o frívolo, o banal, o trivial e mesmo o obscuro ganham os holofotes, reforça a aparição de um *bios* midiático (SODRÉ, 2002) no jogo, em que o dispositivo tecnológico é a prótese (ibid.) que estende o olhar do universo futebolístico sobre o lado opaco da sua existência. O GoalControl-4D amplia a visão da arbitragem, iluminando por completo essa zona de penumbra, lugar imanente ao real e que permite a comunicação da realidade em sua conjunção com o mundo dos fenômenos, mas ao mesmo tempo ligando e separando aquela a este (MORIN, 2005). A injunção pretendida exerceria um papel de referência ao elemento obscuro, enquanto que a disjunção enalteceria o instante pregnante, que, se não traduz, como infere Aumont (2011), a totalidade do acontecimento, do jogo, é momento total na telerrealidade em que reina.

A telerrealidade está agora no centro da comunicação. Ela é o seu processo de copulação, pelo qual seres diferenciados se encontram ou procuram encontrar-se, num prazer manifesto que não poderá evitar alguns sofrimentos já fígados. Seja qual for o significado cultural que damos à telerrealidade, ela induz-nos na problemática da vida quotidiana no que ela possui de mais trivial, de mais proxêmico também, transcendendo, ou mesmo denegando os

eventos econômicos, culturais e sociais que, no entanto, continuam a configurar as preocupações jornalísticas e criativas (JORON, 2012, p. 244).

Nesse sentido, a telerrealidade do jogo, mais precisamente a telerrealidade do gol, é ferramenta em potência de ação para a transformação do mundo. Do proeminente debate acerca do gol duvidoso, somos deslocados para a imersão num outro universo, em que o virtual é potência de atualização de um problema contido no próprio engendramento desse sistema operacional (LEVY, 1999). Conforme o autor, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual. Levy (1999, p. 16) enxerga no virtual “[...] o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização”.

A suspensão da descrença acontece, definitivamente, quando o problema-potência é atualizado a partir de uma possibilidade imanente ao real. “A atualização aparece então como a solução de um problema, uma solução que não estava contida previamente no enunciado” (ibid., idem). O GoalControl-4D opera no sentido de uma virtualização da partida de futebol; há uma mutação de identidade, ao invés de uma pretensa desrealização do jogo. É um campo problemático que incide sobre a formação da entidade. “Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular” (ibid., p. 18).

Nesse contexto, Couchot (1996) entende que a força da imagem reside na sua desvinculação entre uma realidade e sua representação: “A realidade que a imagem numérica dá a ver é uma outra realidade: uma realidade sintetizada, artificial, sem substrato material além da nuvem eletrônica de bilhões de micro-impulsos que percorrem os circuitos eletrônicos do computador, uma realidade cuja única realidade é virtual” (ibid. p. 42). Segundo Edmond Couchot, uma das lógicas que presidem o funcionamento da imagem digital é a obnubilação entre as fronteiras do sujeito, da imagem e do objeto, no sentido da provocação de um abalo sobre a topologia desses elementos. “A imagem torna-se imagem-objeto, mas também imagem-linguagem, vaivém entre programa e tela, entre as memórias e o centro de cálculo, os terminais; torna-se imagem-sujeito, pois reage interativamente ao nosso contato, mesmo a nosso olhar: ela também nos olha” (ibid., idem).

Está posta uma relação complexa na sociedade contemporânea, na medida em que a autonomização de processos imersivos em ambientes digitais transcende uma problemática exclusivamente estética. Em relação a ocupação societal pelo mundo das imagens, Luz (1996) fala em um determinado estado de cultura do qual a imagem, dada a sua importância cognitiva,

é sintoma. Para o autor, “não é o mundo real mas a maneira de inventar o mundo possível que aqui interessa, e não apenas uma perspectiva estética, mas também ética e política” (LUZ, 1996, p. 54).

A aproximação entre a ética e a estética também foi pensada por Michel Maffesoli, principalmente no que concerne as formas do mundo – e a imagem, acreditamos, é uma dimensão do formismo. Para Maffesoli (1996) a ética é uma função da estética, enquanto *ethos* para uma aderência grupal. A forma aí não se equivale, necessariamente, a uma aparência das coisas, senão a emergência de sensibilidades específicas, a processos de comunicação singulares, a emoções comuns em trânsito no social. A partir da superfície do dado mundano, a estética nos remete ao fundo do jogo com as formas: “valorizar a aparência é, de um lado, escrever as formas em jogo (estáticas), e é, do outro, apreciar suas articulações (dinâmicas)” (ibid., p. 145).

A suspensão da descrença pelo GoalControl-4D vai além da mera interposição de uma tecnologia entre processos de comunicação humana no esporte. A nova ética emergente não apenas produz sentido através de um *modus operandi* singular do dispositivo, mas também tece as relações dos sujeitos e entre eles com o mundo pela telerrealidade. Toda uma racionalidade posta em movimento entre atores do universo do futebol para compreender a marcação polêmica da arbitragem é ultrapassada pelo dado telecomunicacional convertido, ainda que no plano ficcional, em imagem-síntese do real.

Se bem compreendido o pensamento de Michel Maffesoli, o produto emergente na telerrealidade é um resíduo, que se coloca, no contexto das preocupações sociais, para além das derivações (MAFFESOLI, 1996). No caso específico do jogo, vemos que essas derivações brotariam na forma das especulações, das tentativas de compreensão do incognoscível. Na lógica da telerrealidade, o resíduo é a imagem especular e o dado em si mesmo que ilumina a zona de penumbra e favorece a comunhão coletiva. “É a prevalência desse existente empírico, na sua simples complexidade, que conduz a relativizar o poder da razão, e a concordar sobre a eficácia da imagem” (ibid., p. 126).

Certamente, o lado do espectador é ponto nevrálgico quando tratamos de processos imersivos na cultura midiática, operacionalizada em grande parte pela circulação de imagens na sociedade. Como as imagens são produzidas na sociedade midiaticizada para serem vistas, enquanto totens da pós-modernidade, cabe notar as funções que desempenham no uso social de dispositivos tecnológicos como o GoalControl-4D. Aumont (2011) apresenta três modos principais da relação das imagens com o mundo: o modo simbólico, o modo epistêmico e o modo estético.

Na suspensão da descrença no mundo do futebol, o GoalControl-4D funciona em nível simbólico quando converte-se em produto de uma racionalidade técnica empregada para defenestrar o fantasma da dúvida. No modo epistêmico, indica, por simulação, o que nem sempre se dá a conhecer em primeiro plano: “A imagem traz informações (visuais) sobre o mundo, que pode assim ser conhecido, inclusive em alguns de seus aspectos não visuais” (AUMONT, 2011, p. 80). Em relação à estética, justamente acaba por “agradar seu espectador, a oferecer-lhe sensações (*aisthesis*) específicas” (ibid., idem), na medida em que essa estética se coloca como a única forma para a satisfação do desejo de conhecer uma verdade.

Essas formas de estabelecimento de contato humano com o mundo pela representação imagética não apenas incidem sobre tentativas de suspensão da descrença como ensinam a formação de consensos. Nesse sentido, a ligação da sociedade em rede – numa espécie de resgate de um sentido comunitário da existência – e a proeminência da cultura midiática fomentam a possibilidade de reunião das massas sob uma dada lógica reconhecida como um parâmetro para conhecimento da realidade. A comunhão social estabelecida na contemporaneidade se estabelece pela soberania de processos de comunicação (JORON, 2008), em muitos casos, deslocados para a ambiência da telerrealidade, que se propõe a narrar o mundo como ele é.

3. Hiperdispositivo de imersão: a formação massiva do consenso

A aderência do futebol à cultura midiática não é fator recente. Os processos imersivos nos jogos se desvelaram desde o momento em que torcedores tomaram a iniciativa de acompanharem as partidas dentro dos estádios com seus radinhos à pilha; embora o fato do acompanhamento à distância via rádio ou através das transmissões televisivas também tenha elevado o futebol a inscrever-se numa cultura das mídias. Além disso, a conversa de mesa de bar e o debate no dia seguinte sobre o jogo a partir das manchetes dos jornais também repercute como fator de mediatização do esporte.

A proeminência da cultura midiática e a mediatização social transcendem a problemática específica dos meios de comunicação massiva tradicionais – revistas, jornais e emissoras de rádio e televisão. A presença de telões em estádios de futebol, como no Beira-Rio⁸, em Porto Alegre (RS), também é marca de um espírito do tempo midiático (MARTINS, 2011). Não mais vivemos apenas e conforme determinada agenda midiática, senão nos posicionamos frente aos

⁸ Estádio do Sport Club Internacional.

dispositivos midiáticos enquanto uma nova forma de participação no mundo social. O aceno do torcedor para o telão, quando se percebe flagrado por uma das câmeras da própria instituição esportiva no estádio – instituição que dispõe de mídias para estabelecer processos de comunicação com seu torcedor –, indica que a cultura midiática é essa cultura que remonta ao tribalismo como forma de vida (MAFFESOLI, 2005).

Nesse sentido, o GoalControl-4D reforça a capacidade de imersão do futebol na cultura midiática. De modo mais preciso, diríamos que essa tecnologia torna mais profunda a participação dos atores do universo futebolístico na cultura midiática. Agora, há um novo dado em jogo: a simulação. Essa nova ética emergente torna mais aguda a comunhão esportiva porque a atualização do lance que a virtualização do gol permite envolve diretamente o resultado final das partidas. Além disso, cria-se uma ambiência de telerrealidade que despersonaliza eventuais tentativas de formação do consenso pelas mídias.

A autonomia do GoalControl-4D como dispositivo de conhecimento comum enseja um processo imersivo a pleno, na medida em que todos os olhares convergem para a telerrealidade que apresenta. Não fosse assim, os telespectadores, em casa ou no estádio (seja pelo acesso remoto à mídia televisiva, seja pelo olhar dirigido *in loco* ao telão), poderiam não convergir para o mesmo ângulo de análise (a partir do replay) do gol polêmico. Sem contar o fato de que a eventual apresentação no telão do estádio do replay pelas câmeras de televisão da própria instituição esportiva ou de organizações midiáticas tradicionais poderia identificar a reprise com interesses de atores específicos, como o clube ou uma emissora televisiva. Essa personalização da transmissão poderia comprometer a credibilidade do processo comunicacional.

A criação de uma telerrealidade do jogo pelo GoalControl-4D gera menos uma identidade do sistema eletrônico junto ao corpo social do que uma identificação dos sujeitos com uma racionalidade técnica formista, posta em marcha para desvendar os meandros da zona de penumbra. “Por essa razão, enfatiza-se uma sucessão de momentos provisórios, sucessão de sequencias que valem por si sós, que vivem em si próprias, sem se reportar a um objetivo exterior; elas têm uma dinâmica interna” (MAFFESOLI, 1996, p 138). A identificação social com a tecnologia é assegurada pela sua capacidade de desentranhamento do dado capital, outrora em repouso porque não percebido sem a intermediação do artefato tecnológico.

Nesse contexto, o processo imersivo se intensifica porque as próprias emissoras de televisão têm a capacidade de transmissão da imagem do GoalControl-4D. Há a emergência de um hiperdispositivo singular, que permite a comunicação da telerrealidade do jogo para além dos portões dos estádios. O hiperdispositivo toma forma pelo encaixe de dispositivos, uns nos

outros (MOUILLAUD, 2002) e também pela capacidade de geração de um efeito de *feedback* (CARLÓN, 2004). Nesse sentido, a apropriação das imagens do GoalControl-4D pelo dispositivo televisivo permite o retorno ao telespectador da informação oficial; da mesma forma acontece dentro das arenas quando o telão acopla-se ao sistema GoalControl-4D para a passagem da imagem do lance polêmico.

O ponto seminal da utilização social no e pelo campo esportivo da tecnologia da linha do gol é a atração das sensibilidades humanas para uma ambiência em comum. De todos os dispositivos que coparticipam no fomento da inteligibilidade do jogo, o GoalControl-4D é aquele que tem o maior poder de aglutinação das atenções para um mesmo espectro da realidade do jogo. Desta forma, converte-se num dos principais, senão o principal, dispositivos de formação de consensos e ação na crença dos atores do mundo do futebol.

Toda essa comunhão provocada pela telerrealidade do jogo encenada pelo GoalControl-4D é potencializada, portanto, quando do acoplamento das emissoras de televisão ao dispositivo. Há uma formação massiva do consenso. O árbitro pelo visor que carrega no pulso, como um relógio – que o avisa através de vibração e sinal visual quando do gol marcado –, os espectadores através do telão do estádio e os telespectadores vivenciam a mesma experiência simbólica, epistêmica e estética – portanto, ética. A telerrealidade enseja a instituição de comunidades do afeto, ainda que em suas múltiplas sensibilidades. “Pode ser a massa, a comunidade, a tribo, ou o clã, pouco importa o termo empregado, pois a realidade designada é intangível; trata-se de um estar-junto grupal que privilegia o todo em relação aos seus diversos componentes” (MAFFESOLI, 2005: 153).

O consenso se fundamenta pela interposição antropossocial da razão técnica na fundamentação do obscuro, numa espécie de movimento disciplinar. “Trabalho e lazer, produção e consumo, educação e esporte, todas as instituições que, progressivamente, constituíram a sociedade vão se aplicar a pôr em ordem, a disciplinar os afetos, os instintos, as pulsões sob a égide da razão técnica” (MAFFESOLI, 2012: 86). O jogo como cultura se reinventa, desloca o público da exacerbação ou excitação pelo lance polêmico para a contemplação do telegol transcendente. Assim, a razão do fato *per si*, seja do juiz, seja da torcida, seja da imprensa, cede terreno à preeminência da imagem.

Na celebração esportiva, um outro rito toma forma. O tribalismo é o fundo de uma aparência de uma nova crença social, a crença na telerrealidade como a chave para o entendimento do mundo. No futebol não mais se celebra apenas o clã ao qual pertence, mas se passa a vivenciar o pertencimento a uma comunidade de interesses em comuns, em que o afeto maior, ainda que momentâneo, reúne os seres em torno da imagem especular, formadora

massiva de consenso. Segundo Joron (2012, p. 243), “através da telerrealidade reproduzimos em frente-verso a nossa própria humanidade, redescobrimos, assim, em tempo real, toda a complexidade das nossas divagações e certezas, por mais básicas que sejam”.

O GoalControl-4D, como forma que emerge na tentativa de iluminar o obscuro, traz consigo uma aura de mistério, afinal, a revelação de uma verdade está contida na virtualidade do dispositivo. Toda a emoção coletiva que tende a despertar, para o bem ou para mal, todos os sentimentos de ansiedade e de angústia que promove acabam por fazer sociedade (MAFFESOLI, 2005). Emergência que só se faz plena pela versatilidade do dispositivo comunicacional, que não se realiza apenas em sua dimensão técnica-tecnológica, mas também flui nas artérias do corpo social em suas formas semiolinguística e socioantropológica (PERAYA, 1999).

4. Considerações finais

A implementação de sistemas eletrônicos no esporte, como o GoalControl-4D no futebol, para a melhoria da qualidade dos jogos tem um efeito retroativo sobre os espetáculos esportivos, acontecimentos midiáticos que vieram a se tornar. Todo um conjunto de discussões e debates de ordem técnica e, muitas vezes, política repercute para além do propósito primeiro, o de auxiliar as arbitragens na tomada da decisão. A interposição da tecnologia como recurso entre processos de comunicação humana no campo esportivo retroage na sociedade pela criação de uma nova ambiência – uma telerrealidade do jogo em sua singularidade.

Esse processo de ação retroativa (MORIN, 2007) se conforma pelo efeito, o uso da tecnologia, que retroage sobre a causa, a dúvida, para suspendê-la, ensejando a formação de consensos no social. A partir daí, o que se percebe é a emergência, na sociedade, de um espírito comunitário. Um conhecimento comum é formado pela translucidez de formas espaciais e períodos temporais virtualizados do jogo. Com isso, o que se tem é uma dinamização dos espetáculos esportivos, considerado o fato de que essa sacralização (JORON, 2008) da telerrealidade do jogo tende ao bloqueamento de eventuais divergências acerca do dado empírico, emancipado na forma estética da imagem.

Nesse contexto, vemos que a reafirmação desse processo imersivo do futebol na cultura midiática favorece, no caso do uso do GoalControl-4D, uma economia de linguagens de seus atores e a afirmação das atenções sobre o jogo. A razão emotiva, voltada ao entendimento do lance polêmico – contudo, afetada pelo papel desempenhado pelo ator –, cede terreno à racionalidade técnica, empenhada em transmitir a informação precisa. Assim, sem espaço para

a especulação, o jogo flui – os profissionais do futebol tendem a interceder menos sobre as marcações da arbitragem e os torcedores não desviam suas atenções do que acontece na partida. Nesse sentido, fica uma pergunta – especificamente no caso dos jogadores: o uso da tecnologia ensinaria um maior rendimento dos atletas, já que não atormentados pela dúvida?

Referências bibliográficas

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 16. ed. Campinas: Papirus, 2011.

CARLÓN, Mario. **Sobre lo televisivo**: dispositivos, discursos y sujetos. Buenos Aires: La Crujia, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 6ª. ed. São Paulo : Perspectiva, 2010.

JORON, Philippe. **Georges Bataille e a comunicação soberana**. In: Revista Famecos, nº 35. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

_____. **A sacralização do cotidiano na mídia**. In: Contemporânea – Revista de Comunicação e Cultura, nº 11. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2008.

_____. **A transpiração do cotidiano ou os poros do real mediático**. In: Revista Comunicação e Sociedade, vol. 21. São Paulo: Universidade Metodista de São Paulo, 2012.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Petrópolis: Vozes, 1996.

_____. **A transfiguração do político**: a tribalização do mundo. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. **O tempo retorna**: formas elementares da pós-modernidade. Rio de Janeiro: Forense Universitária, c2012.

MOUILLAUD, Maurice; PORTO, Sérgio Dayrell (org.). **O jornal**: da forma ao sentido. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2002.

MORIN, Edgar. **O método 3**: conhecimento do conhecimento. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. **Educar na era planetária**: o pensamento complexo como método de aprendizagem no erro e na incerteza humana. 2ª ed. São Paulo: Cortez, Brasília, DF: UNESCO, 2007.

PERAYA, Daniel. **“Médiation et médiatisation: le campus virtuel”**. In: Le Dispositif – Entre usage et concept. Hermes 25: cognition, communication, politique. Paris: CNRS Éditions, 1999. pp. 153-167.