FUTEBOL NA REDE: UMA ANÁLISE DOS TWITTERS SOBRE A UTILIZAÇÃO DA ARBITRAGEM DE VÍDEO NAS FINAIS DO CAMPEONATO PAULISTA DE FUTEBOL DE 2019

Felipe Ferreira [1]
Edilson de Oliveira [2]

Resumo: Este trabalho objetiva apresentar e analisar opiniões e repercussões do futebol, mais precisamente as finais do campeonato paulista perante apontamentos sobre a arbitragem de vídeo postadas no twitter. Para tal, levantamos comentários na rede social denominada, onde foi realizado um estudo netnográfico exploratório perante a visão socio digital dos membros frequentadores deste meio comunicativo e interativo, sobre aplicação de novas tecnologias no futebol, buscando assim repercussões em aspectos positivos e negativos sobre a inserção delas em favorecimento do esporte.

Palavras-chave: futebol; VAR; mídia digital.

Introdução

O futebol segundo Daolio (2000) é considerado um dos esportes mais populares do Brasil, sendo assim, esse fenômeno esportivo torna-se significativo para o campo de estudo da educação física e ciências sociais. Tanto para compreender o futebol jogado profissionalmente, quanto como um esporte praticado e acolhido pela população, capaz de gerar discussões árduas entre profissionais da área e convertendo-se em algo de grande apelo popular.

Compreendendo o futebol dessa maneira, procuramos a partir de uma mídia digital, analisar as opiniões dos grupos sociais sobre questões que permeiam o futebol atual, neste contexto a tecnologia seria um tema que se torna cada vez mais discutido no campo futebolístico, gerando opiniões contraditórias quanto ao seu uso, levantando assim argumentos em que este novo método tecnológico poderia tirar a dinâmica e essência do desporto citado.

Arbitragem de vídeo (*Video Assistant Referee*, VAR), refere-se a uma nova tecnologia empregada pelas federações esportivas em suas equipes de arbitragem, como a Fifa (2018) mostra, visa evitar possíveis erros das equipes de arbitragem durante as partidas de futebol, com auxílio realizado através da gravação de lances para uma possível revisão e interpretação do arbitro principal em face de alguma dúvida em sua correta marcação.

Destas tecnologias, a arbitragem de vídeo é uma das mais relevantes nesta discussão, pois sua imposição está diretamente ligada ao jogo. Influenciando nas decisões e resultados de uma determinada partida. Sendo assim, tornam-se necessários estudos específicos sobre este novo método de arbitragem, onde se justifica como relevante para acrescentar entendimento sobre o dinamismo e aspectos culturais do futebol, entendido por Gama (2013) como um esporte de inúmeras relações interpessoais, onde interações e concentração no jogo permitem maior eficácia em resultados no campo e maior engajamento popular pelo esporte. Por este motivo, o estudo objetiva apresentar e analisar opiniões e repercussões do futebol, mais precisamente as finais do campeonato paulista perante apontamentos sobre a arbitragem de vídeo postadas no twitter.

[1] Acadêmico de iniciação científica pela Universidade Estadual de Ponta Grossa. E-mail: ferreirafelipe3025@hotmail.com
[2] Doutorando em Ciências Sociais Aplicadas pela Universidade Estadual de Ponta Grossa. E-mail: edoliveira@uepg.br

Materiais e métodos

Essa pesquisa se define a partir de Gil (2008) como de natureza empírica social a qual busca através da observação, maior entendimento sobre o tema pesquisado passível de interpretações. Abordou-se o problema de forma qualitativa a qual procura o entendimento das particularidades relacionadas ao estudo, possibilitando compreender o comportamento do público alvo. Quanto ao nível de pesquisa, esta caracteriza-se como exploratória, a finalidade deste tipo de estudo é a obtenção de hipóteses em futuros estudos, com o objetivo de um amplo entendimento sobre um determinado assunto ainda pouco explorado.

Quanto ao procedimento técnico de coleta de dados, adotou-se o método da etnografia no meio virtual (netnografia) como aporte para o entendimento sociocultural do ciberespaço. Corrêa e Rosados (2017) classificam a netnografia como uma adaptação da etnografia relacionada ao ambiente virtual, pois estuda a cultura de um determinado grupo. Neste sentido, Kozinets (1997) argumenta que este método permite meio de realizar interpretações próprias e investigações sobre as comunidades on-line.

Segundo (FOOT; SCHNEIDER, 2005), os passos para se trabalhar com netnografia é selecionar um local para estudo, ou seja, escolher um ambiente virtual, estabelecer a amostra e delimitar um período de análise, neste processo analítico devemos tomar partido ao qual Amaral (2017) orienta que:

> O pesquisador deve permanecer consciente de que está observando um recorte comunicacional das atividades de uma comunidade on-line, e não a comunidade em si, composta por outros desdobramentos comportamentais além da comunicação (gestual, apropriações físicas etc.), sendo esse um dos principais diferenciais entre o processo etnográfico off-line e o on-line.

Dessa maneira, primeiramente selecionamos o twitter como local para estudo, utilizando dos filtros de busca da plataforma para especificar o (VAR) como assunto principal, posteriormente delimitamos um período para recolher as amostras, as quais seriam coletadas em tempo real, com essa justificativa temos o Campeonato Paulista de Futebol Profissional realizada pela FPF, determinamos assim o campeonato como base de pesquisa, obtendo uma competição atual e com utilização do novo método de arbitragem, onde pelo artigo 45 do seu regulamento específico mostra que:

> Art. 45 - Caso obtenha as autorizações necessárias, a FPF utilizará a tecnologia do VAR (Arbitragem de Vídeo) a partir da fase de quartas de final, exceto no Troféu do Interior, adotando a forma, termos e limites constantes em diretriz técnica a ser publicada para este fim, e do respectivo protocolo determinado pela International Football Association Board - IFAB, que passam a fazer parte integrante e indissociável deste REC. (FEDERAÇÂO PAULISTA DE FUTEBOL, 2019, p. 18).

A pesquisa então foi realizada em duas partidas entre Corinthians e São Paulo ocorridas nos dias 14/04/2019 e 21/04/2019, sendo elas as finais da competição juntamente com o andamento das determinadas partidas, as amostras coletadas foram separadas em duas categorias, favoráveis ao VAR e não favoráveis, a partir desse ponto buscamos as definições da pesquisa para analisar e interpretar aquilo ao qual foi coletado.

Resultados e discussão

Ao realizar os levantamentos dos tweets durante os dois jogos das finais do campeonato paulista obtemos um total de 275 postagens sobre arbitragem de vídeo.

Destas postagens, nenhuma foi realizada pelos perfis dos clubes disputantes das finais do campeonato, sendo assim, de exclusiva repercussão popular sobre o tema.

Separando em suas categorias específicas obtemos os seguintes resultados:

Quadro 1: Opiniões gerais da comunidade sobre o (VAR) no twitter.

Categoria	Nº de tweets	Descrição da categoria
Opiniões contrárias:	224	Dos 275 comentários relacionados ao VAR, 224 deles apontavam contraindicação para uso desta nova tecnologia empregada ao futebol, mostrando em seu entendimento particular e pessoal que esse método de arbitragem faz o jogo perder muito tempo para tomadas de decisões; que os árbitros não estão preparados para interpretação dos lances polêmicos; a utilização do VAR não é empregada, muita das vezes gerando a injustiça ao qual essa tecnologia vem para intervir.
Opiniões Favoráveis:	51	51 tweets se mostram favoráveis a inserção do vídeo como aporte para a arbitragem, onde mostram em seus comentários que nenhum time foi favorecido pela arbitragem; que esta tecnologia vem para dar justiça ao futebol; retirar decisões do arbitro de jogo as quais poderiam afeta-lo psicologicamente fazendo com que ele venha a tomar outras decisões equivocadas durante a partida; que o time do Corinthians se viesse a obter o título os rivais não poderiam reclamar que esse clube foi favorecido (denota que torcedores de outros times tendem a reclamar sobre o favorecimento do Corinthians pela arbitragem).
TOTAL	275	

Fonte: Os autores.

Mostramos que 81,4% da comunidade é contrária ao uso da arbitragem de vídeo, entendendo essa tecnologia mais como algo que não é aplicado de forma correta durante as partidas, dificultando a forma de jogar, do que algo justo para determinação de um resultado acertado a um time em campo. Em contra partida temos apenas 18,6% da comunidade favorável, com indagações as quais essa tecnologia vem para evitar possíveis erros cometidos, auxiliando de forma eficaz e justa a comissão de arbitragem.

Considerações finais

Aqui conseguimos através de um recorte da comunidade brasileira perceber uma relação dos aspectos de manifestação cultural com grande inclinação dos internautas para uma conclusão que o futebol deve se manter como é, sem mudanças em sua maneira de ser jogado, pois para a sociedade brasileira o futebol se torna muito mais que um simples jogo dentro de quatro linhas, Daolio (2000) refere-se ao futebol como mais que modalidade esportiva propriamente dita, e sim que o futebol é tratado pela sociedade de nosso país como uma maneira de se expressar, capaz de demonstrar todas as emoções mais intrínsecas do homem.

Estas opiniões contrárias ao uso do VAR dão conta que a comunidade virtual em si preza pela manutenção das características do futebol como lhes é conhecido, e quaisquer mudanças que venham a ser realizadas poderá demonstrar que o futebol está sendo afetado e isso atinge diretamente a cultura de um povo que tem esse esporte como algo que faz parte de suas características pessoais.

Nessas questões que as polêmicas entorno ao uso do VAR podem ganhar forças, como mostra (GALAK; ZOBOLI; DANTAS JUNIOR, 2018) onde temos a justificativa que a inserção deste método traz justiça ao jogo, porém isso burocratizaria a forma do esporte, afetando os aspectos humanos, aos quais são passíveis de erros e fatores aleatórios aos quais são característica dos esportes em geral, essa adesão tecnológica

afetaria diretamente quem joga, quem arbitra e quem assiste, sendo esse último um fator característico desta pesquisa, dando um aporte ao grupo estudado.

Referências:

AMARAL, A; NATAL, G; VIANA, L. **Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital**. Cadernos da Escola de Comunicação, v. 1, n. 6, 2017.

DAOLIO, J. **As contradições do futebol brasileiro. Futebol: paixão e política**. Rio de Janeiro: DP&A, p. 29-44, 2000.

DE VARGAS CORRÊA, M; ROZADOS, H. B. F. **A netnografia como método de pesquisa em Ciência da Informação**. Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, v. 22, n. 49, p. 1-18, 2017.

FPF. Paulistão 2019: **Regulamento específico do campeonato paulista de futebol profissional primeira divisão - série a1 - 2019**. São Paulo: Federação Paulista de Futebol, 2019. 19 p.

FIFA.COM. **Var na copa do mundo 2018**. Disponível em: < https://football-technology.fifa.com/en/innovations/var-at-the-world-cup/ >. Acesso em: 20 abr. 2019.

GALAK, E; ZOBOLI, F; DANTAS JUNIOR, H. S. **O árbitro de vídeo: política, futebol e corpos em imagens (em movimento).** Arquivos em Movimento, v.14, n.1, p.83-96, Jan/jun 2018.

GAMA, J. M. T. V. **Network-análise da interacção e dinâmica do jogo de futebol**. Dissertação de Mestrado, Universidade de Coimbra. Coimbra, p.115. 2013.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Atlas SA, 2008. 195 p.

KOZINETS, R. V**. On netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture**. Evanston, Illinois, 1997.

SCHNEIDER, S. M; FOOT, K. A**. Web sphere analysis: Uma abordagem para estudar a ação online**. Métodos Virtuais: Questões em pesquisa social na Internet, p. 157-170, 2005.

TWITTER. **Filtros de buscas**. Disponível em: < https://twitter.com/search?q=VAR%20Paulist%C3%A3o&src=typd >. Acesso em: 14 abr. 2019.

TWITTER. **Filtros de buscas**. Disponível em: < https://twitter.com/search?q=VAR%20Paulist%C3%A3o&src=typd >. Acesso em: 21 abr. 2019.