

## **Análise Semionarrativa no nível fundamental da Transmissão Televisiva da Copa do Mundo de Futebol na Rússia<sup>1</sup>**

Tatiana Zuardi USHINOHAMA<sup>2</sup>

Marco ROXO<sup>3</sup>

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

### **RESUMO**

O objetivo deste texto é discutir as ideias conceituais que emergem do evento de futebol e norteiam a produção da transmissão televisiva. O artigo utiliza-se do método da análise da semiótica para orientar o estudo. Por meio do percurso gerativo da significação, no seu nível fundamental, verifica-se que as relações constitutivas do jogo de futebol apoiam-se na oposição entre os domínios da competição (vitória ou derrota) e da cooperação (ônus e bônus). Sob os elos deste arcabouço conceitual, revelam-se a presença desses elementos alicerçantes de identidade na transmissão da TV FIFA.

**PALAVRAS-CHAVE:** futebol; transmissão televisiva; televisão; semiótica; comunicação.

### **INTRODUÇÃO**

A transmissão televisiva de futebol é um discurso comunicacional em que a enunciação ocorre simultaneamente à realização do evento, de modo que, à medida que as ações humanas ocorrem no jogo, a televisão vai estruturando seu discurso visual, por meio de procedimentos e equipamentos técnicos, em um todo de sentido coerente e para um determinado enunciatário.

Com o objetivo de entender o eixo conceitual ou fundamental que conduz a existência desse produto cultural mediado, bem como os possíveis arranjos que são manifestados na forma discursiva, o artigo utiliza-se do método de análise semiótico, por intermédio do percurso gerativo da significação, para orientar o estudo sobre a transmissão televisiva de um jogo de futebol pelo nível fundamental. A partir dessa preparação, em uma etapa semiótica seguinte, será possível ponderar sobre como as

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Esporte, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutoranda em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM-UFF), E-mail: tatianazuardi@globo.com.

<sup>3</sup> Docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM-UFF), e-mail: marcos-roxo@uol.com.br.

---

estruturas televisivas se manifestaram no discurso pelo enunciador, durante a transmissão de um jogo, visando comunicar um determinado efeito de sentido para o enunciatário projetado, o mundo.

Para investigar a presença dos elementos conceituais dispostos pelo eixo fundamental da semiótica, selecionou-se como objeto de análise a transmissão televisiva dos jogos da Copa do Mundo de Futebol masculina de 2018, realizada na Rússia, entre os dias 14 de junho e 15 de julho, envolvendo trinta e duas seleções na competição, sob a produção comunicacional e organizacional da Federação Internacional de Futebol (FIFA) e com a distribuição da transmissão televisiva, para duzentos e dezenove países, por emissoras licenciadas pela entidade esportiva.

Assim, na primeira parte, o artigo apresenta o jogo de futebol oriundo do mundo natural como o cerne do programa televisivo e, na segunda parte, examina o primeiro nível do percurso gerativo da significação no programa, o quadrado semiótico, para, em seguida, apontar a presença desses elementos na transmissão da TV FIFA. O artigo termina expondo que a tevê segue os parâmetros já estabelecidos pela enunciação do jogo de futebol, de modo a criar uma enunciação conforme as suas limitações e o enunciatário proposto.

## **O MUNDO NATURAL E O CERNE DA TRANSMISSÃO TELEVISIVA**

O futebol é o elemento que emana do mundo natural e produz um sentido. O meio de comunicação de massa busca capturar um sentido abrangente desse esporte, para disseminá-lo para os mais diversos espectadores. Assim, antes de iniciar um estudo de um sistema de significação proposto por um produto televisivo que transpõe “ao vivo” um evento cultural, vê-se como necessário elucidar o valor desse acontecimento do mundo natural, o jogo de futebol, na sociedade.

O mundo natural é considerado por Greimas (1987) como um mundo extralinguístico, ou seja, um mundo que excede qualquer sistema linguístico, uma vez que a sua constituição estaria relacionada com todas as percepções sensíveis possíveis dos seres humanos (extracorporais - visão, audição, olfato, paladar, tato; e intracorporais - proprioceptivo, nocicepção), mais as não sensíveis. Dessa maneira, é impossível alcançar uma linguagem contendo todas as inúmeras camadas de percepção sensível do mundo natural; no entanto, é possível admitir a existência de uma linguagem natural e,

---

com isso, uma semiótica que se caracteriza pela sua integralidade, pois tem a distinta propriedade de acomodar os outros sistemas semióticos.

Greimas (1987) propôs estabelecer uma relação entre a gestualidade e a significação gestual na qual tipificava, em três categorias (estética, sagrado, lúdica), a questão da expressão do movimento comunicar ou não significados.

Na classificação estética, tem-se uma prática gestual, que primeiramente tenta comunicar e não transformar o contexto expresso. Por exemplo, o *ballet* se comunica com o espectador pelos movimentos corporais. Essa classificação é oposta à classificação do sagrado, que é uma prática gestual sem intenção de comunicação, mas com a intenção de transformar o conteúdo expresso, como é o caso das danças sagradas, presentes nas sociedades arcaicas que reverenciavam os deuses, visando uma boa colheita.

Evidências arqueológicas sugerem que as pessoas, em cada continente do globo, criaram formas únicas de desafios físicos com o propósito de apaziguar seus deuses. Essas atividades envolviam representar eventos que tivessem um significado simbólico ou real importante em suas vidas cotidianas e, mesmo que tivessem tomado a forma de jogos organizados, eram inseparáveis dos rituais e cerimônias sagrados<sup>4</sup>.

Uma posição intermediária entre essas duas classes é a lúdica, pois na medida em que tenta uma comunicação explícita com o espectador e participante, implicitamente estabelece uma relação mística. Segundo o sociólogo norte-americano Coakley (2004), essa integração na gestualidade do sagrado e da comunicação foi criada "(...) as primeiras formas de jogos organizados ao redor do mundo provavelmente emergiram dessa combinação entre desafios físicos e rituais religiosos"<sup>5</sup>. O historiador Grifi (1989) também observou essa ligação da estética corporal com o místico no jogo: "(...) o jogo, nas suas várias formas, é o primeiro passo em direção à harmonização dos movimentos, sobretudo e essencialmente, num primeiro tempo, um ideal de perfeição formal que encontra sua origem em uma religiosidade" (GRIFI, 1989, p. 12).

Portanto, o jogo de futebol é um signo natural, que estabelece uma relação lúdica entre a gestualidade e a significação gestual, de modo que quem tenta capturar os significados por ele produzidos tem como unidade de significado não a palavra, mas a

---

<sup>4</sup> Traduzido de: "Archaeological evidence suggests that people on each continent of the globe created unique forms of physical challenges for purpose of appeasing their gods. These activities involved acting out events that had important symbolic or real meaning in their everyday lives, and, even though they may have taken the form of organized games, they were inseparable from sacred rituals and ceremonies" (COAKLEY, 2004, p. 64).

<sup>5</sup> Traduzido de: "The first forms of organized games around the world probably emerged from this combination of physical challenges and religious rituals" (COAKLEY, 2004, p. 64).

figura, estática e dinâmica, que é catalogada em um inventário de formas e configurações.

Esse catálogo de figuras é desenvolvido a partir da forma humana, que apresenta limitações estruturais para a sua gestualidade (quantidade de partes do corpo, articulação entre as partes, influência de fatores externo na mecânica do corpo, gravidade), de modo que os movimentos organizam-se em padrões (correr, andar, manipular a bola, pular, empurrar) e nós atribuímos sentido a eles em função de um espaço e de um tempo em que eles ocorrem.

Por exemplo, um chute longo de um jogador, no seu campo de defesa, ganha o significado de proteção; já o mesmo chute longo, na área ofensiva, pode significar um ataque em busca do gol. Ou seja, quando o jogador movimenta-se pelo espaço demarcado no campo de jogo, os significados vão se formando para o espectador.

Por isso, a dimensão de gestual dos jogadores (esquema de ataque, esquema de defesa, esquema de contra-ataque) se manifesta expondo a intenção de um indivíduo ou grupo. Desse modo, o conteúdo explícito por essa expressão pode ou não estabelecer significados que permitam um processo de comunicação presencial e, também, mediada.

Com as mudanças na sociedade, o futebol, como um fenômeno social (COAKLEY, 2004) e cultural (GRIFI,1989), transforma-se e estabelece a sua base presente com “(...) As revoluções no transporte e na comunicação, marcos de todo o relato histórico do século XIX, que acelerou a formação de organizações esportivas nacionais”<sup>6</sup>. Com isso, o jogo de futebol torna-se um esporte, regulamentado por uma instituição, de amplo interesse de modo a inaugurar um processo de especialização do movimento esportivo e do corpo para a sua prática visando uma alta performance.

No meio do século XIX, os esportes europeus e americanos haviam assumido sua forma caracteristicamente moderna. Eles há muito tempo tinham quebrado os cordões que os ligavam ao ritual religioso convencional. De fato, eles começaram a desenvolver seus próprios rituais seculares, elaborando cerimônias que culminaram no grandioso espetáculo das Olimpíadas modernas<sup>7</sup>.

<sup>6</sup> Traduzido de: “The revolutions in transportation and communication that are a staple of every historical account of the nineteenth century accelerated the formation of national sports organizations” (GUTTMANN, 2000, p. 251).

<sup>7</sup> Traduzido de: “By the middle of the nineteenth century, European and American sports had assumed their characteristically modern form. They had long since broken the cords that bound them to conventional religious ritual. Indeed, they had begun to develop their own secular rituals, elaborate ceremonies culminating in the grandiose spectacle of the modern Olympics” (GUTTMANN, 1986, p. 83).

---

Porém, o espaço esportivo manteve-se, sendo um espaço reservado, o qual, muitas vezes, era considerado sagrado, igual no período Pré-moderno, não rompendo com a classificação de lúdico proposta por Greimas (1987).

Quando o futebol começou a atrair jogadores de minas e fábricas, bem como de faculdades e escritórios, os trabalhadores transformam-se em espectadores, e seu número cresceu de dezenas de milhares, na década de 1880, para os 200.000 que transbordavam a capacidade do estádio de Wembley para a final da Copa de 28 abril de 1923. Exatamente quantos desses 200.000 torcedores jogaram futebol no sábado anterior ou no sábado subsequente nunca serão conhecidos, mas as evidências indicam que os torcedores do futebol da virada do século eram participantes ativos em jogos formais ou informais. No entanto, apesar da ânsia dos observadores em emular o observado, o papel do espectador tornou-se cada vez mais bem definido. A alternância entre brincar e assistir não significava, no século XIX, que, na Idade Média, o papel era difuso. As regras para a conduta do espectador, escritas e não escritas, evoluíram<sup>8</sup>.

No século XX, houve a globalização do esporte, com eventos internacionais, especialmente os Jogos Olímpicos e a Copa do Mundo, que foram altamente comercializados e vendidos como espetáculo, principalmente com o início da mediação por meio da televisão. No entanto, Guttmann (1986) revela que o espectador desses eventos internacionais é diferente do espectador assíduo dos campeonatos locais, pois eles não compartilham de um conhecimento aprofundado da prática esportiva, o que é a característica do receptor que a televisão projeta ao elaborar a transmissão desses eventos.

Mas quais seriam os motivos para o ser humano assistir o esporte na televisão? Guttmann (1986) fez esse questionamento e concluiu que o esporte produz emoções por meio da estética<sup>9</sup>, comunicando-se com o espectador, o que reforça a relação proposta anteriormente por Greimas (1987) que “(...) Sem negar as diferenças entre os reinos do

---

<sup>8</sup> Traduzido de: “When soccer began to attract players from mines and factories as well as colleges and offices, workers turned out to watch, and their numbers grew from tens of thousands in the 1880s to the 200,000 that overflowed the capacity of Wembley Stadium for the Cup Final of April 28, 1923. Exactly how many of those 200,000 played soccer on the previous or the subsequent Saturday will never be known, but the evidence indicates that turn-of-the-century soccer fans were active participants in formal or informal games. Nonetheless, despite the eagerness of the observers to emulate the observed, the spectator's role became increasingly well defined. Alternation between playing and watching did not mean in the nineteenth century as it had in the Middle Ages that either role was diffuse. Rules for spectator conduct, written as well as unwritten, evolved” (GUTTMANN, 1986, p. 84).

<sup>9</sup> É neste que a beleza do corpo humano em movimento atinge seu apogeu. Em suas formas mais complexas o jogo está saturado de ritmo e de harmonia, que são os mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe. São muitos, e bem íntimos, os laços que unem o jogo e a beleza (HUIZINGA, 2000, p.09).

---

sagrado e do secular, podemos reconhecer uma dimensão mítica nos esportes que prenuncia um mundo à parte das abstrações racionalizadas da modernidade.”<sup>10</sup>.

Dessa forma, a prática esportiva encontra-se existente na sociedade desde os tempos mais remotos até os atuais, de modo que sempre houve praticantes e espectadores nesse cerimonial humano, no qual as disputas corporais testam os limites humanos e comunicam esses significados pelo gestual.

A linha entre esporte e arte oscila incerta. A linha entre esporte e religião é igualmente difícil de desenhar. Os viajantes resistentes que velejaram e marcharam até as antigas Olimpíadas testemunharam performances atléticas que também eram rituais religiosos. Os corredores eram humanos, mas também representações dos deuses. Os espectadores esportivos modernos vivem em uma era predominantemente secular, mas há análogos claros do ritual antigo em festivais seculares de esportes, como os Jogos Olímpicos. Temos nossos heróis esportivos, assim como os gregos, e a metáfora nos permite fazer figurativamente o que eles fizeram literalmente, falar de atletas – pelo menos de alguns deles – como deuses<sup>11</sup>.

## **PERCURSO GERATIVO DA SIGNIFICAÇÃO**

Após expor as marcas que constituem o futebol, o elemento de base do produto televisivo em estudo, inicia-se o estudo do sentido que a transmissão do evento esportivo pela televisão “ao vivo” constrói enquanto um jogo na sociedade, uma vez que, segundo Fontanille (2007), o discurso expressa suas características intrínsecas a partir da esquematização e a subsequente articulação dos processos significantes.

O ponto de partida é a desconstrução do discurso, que será conduzida pelo percurso gerativo da significação, com o propósito de identificar as primeiras articulações do sentido. O percurso gerativo da significação é um modelo de interpretação da produção de sentido proposto pela semiótica discursiva para organizar ordenadamente as “(...) etapas sucessivas pelas quais passa a significação para se

---

<sup>10</sup> Traduzido de: “Without denying the differences between the sacred and the secular realms, we can recognize a mythic dimension to sports which adumbrates a world apart from the rationalized abstractions of modernity” (GUTTMANN, 1986, p. 178).

<sup>11</sup> Traduzido de: “The line between sport and art wavers uncertainly. The line between sport and religion is equally hard to draw. The hardy travelers who sailed and trudged to the ancient Olympics witnessed athletic performances that were also religious rituals. The runners were human but they were also representations of the gods. Modern sports spectators live in a predominantly secular age, but there are clearly analogues to ancient ritual in secular sports festivals like the Olympic Games. We have our sports heroes, just as the Greeks did, and metaphor permits us to do figuratively what they did literally, to speak of athletes-at least of some of them-as gods” (GUTTMANN, 1986, p. 177).

---

enriquecer e, de simples e abstrata, torna-se complexa e concreta” (FLOCH, 2001, p.15).

Nesse modelo de análise, reconhecem-se dois tipos de etapas no percurso gerativo: as estruturas semio-narrativas e as estruturas discursivas. Segundo Floch (2001), as estruturas semio-narrativas são as virtualidades que um sistema de significação oferece: taxionômicas (classificação, construção das unidades de sentido) ou sintáticas (tipos de operações elementares, regras de ordenamento permitindo uma relação de encadeamentos). E as estruturas discursivas “(...) são etapas pelas quais passa a significação, a partir do momento em que um sujeito, denominado ‘enunciador’, seleciona e ordena estas virtualidades oferecidas pelo sistema” (FLOCH, 2001, p.15).

Desse modo, o estudo do texto televisivo, produzido pela enunciação da transmissão do jogo de futebol, parte das estruturas semio-narrativas no nível fundamental, de modo que se esboça um arcabouço mínimo de uma narrativa, a fim de se instituir um ponto de partida da significação e as regras que permitirão as mudanças de posição dentro de um sistema de valores. A primeira etapa dessa estrutura semio-narrativa é o quadrado semiótico, que organiza a coerência de um universo conceitual e a delimitação das fronteiras apresentadas pelo texto, de modo simples, que se utiliza de um jogo de relações entre os termos isotópicos. Segundo Fontanille (2007), são essas relações entre os termos que serviram de suporte às transformações narrativas em um nível mais concreto, a construção do produto televisivo.

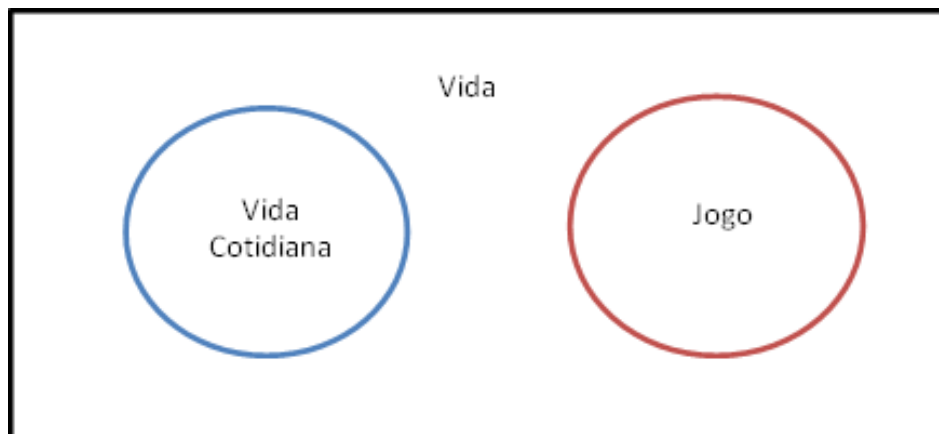
A concepção da estrutura do quadro semiótico principia pela definição de um microuniverso semântico pelo qual o discurso tráfegará, orientado pelas características formais do quadrado semiótico. Conforme exposto na seção anterior, o universo do futebol se encontra fundamentado no jogo, definido pelo historiador Huizinga (2000) e pelo sociólogo Caillois (1990) como “(...) uma das molas principais do desenvolvimento das mais altas manifestações culturais em cada sociedade e da educação moral e do progresso intelectual dos indivíduos” (CAILLOIS, 1990, p. 9-10). “Esse termo jogo designa não somente a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo” (CAILLOIS, 1990, p.10). Já que

(...) todo jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções simultaneamente

arbitrárias, imperativas e inapeláveis. Não podem ser violadas sob nenhum pretexto, pois, se assim for, o jogo acaba (CAILLOIS, 1990, p. 11).

O jogo surge, portanto, como um fragmento das leis da vida e torna-se “(...) uma ocupação separada, cuidadosamente isolada da existência, e realizada, em geral dentro dos limites precisos de tempo e de lugar. Há um espaço próprio para o jogo” (CAILLOIS, 1990, p. 26). Porém, para a sociedade moderna, o jogo converte-se em uma oposição à vida cotidiana, relacionada ao ócio e ao lazer, ao não trabalho (à não produção), de modo que “o jogo não é vida corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação “própria” (HUIZINGA, 2000, p. 10). Cria-se, assim, um primeiro nível de oposição conceitual, jogo versus vida cotidiana, e ambos estão inseridos em um universo conceitual mais amplo, denominado Vida.

**Esquema 01** – Representação do nível do universo jogo em relação à vida.



Fonte: Própria (2019).

Dentro do universo jogo há a presença de diferentes categorias. E as categorias são, segundo Fontanille (2007), definidas por um domínio abstrato nas classificações culturais que indicam a presença ou a ausência de um traço comum. O futebol ajusta-se à tipologia da competição, definida por Caillois (1990) como Agon, que se trata da ambição de triunfar graças apenas ao próprio mérito, em uma competição regulamentada.

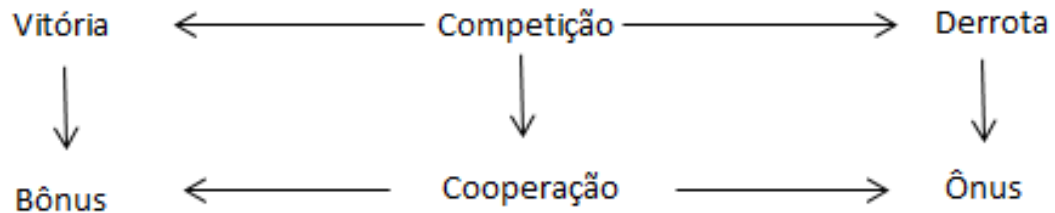
Nessa categoria, a competição apresenta como traço comum o triunfo atribuído ao vencedor que é “(...) o desejo de ver reconhecida a sua excelência num determinado domínio. É a razão pela qual a razão do Agon supõe uma atenção persistente, um treino



apropriado, esforços assíduos e vontade de vencer” (CAILLOIS, 1990, p. 35). Portanto, a competição institui-se como uma categoria positiva no domínio sintático do jogo de futebol esportivo. E a sua oposição, a não-competição, denota a categoria negativa, de modo que, por apresentar a ausência do traço triunfo, pode ser transposta como cooperação, uma vez que significa que “É o tipo particular de processo social em que dois ou mais indivíduos ou grupos, atuam em conjunto para a consecução de um objetivo comum. É requisito especial e indispensável para a manutenção e continuidade dos grupos e sociedade.” (PASANI, 2018, p. 46)

Desse modo, a competição divide-se em dois subdomínios em que há a presença ou a ausência do traço “o triunfo”, sendo eles: a vitória e a derrota, de forma que cada um é contrário ao outro. E, por sua vez, a cooperação ramifica-se em outros dois subdomínios, o ônus e o bônus, que contêm, como traço comum, a presença ou a ausência de vantagem.

**Esquema 02** – Relações constitutivas do sentido do jogo de futebol.



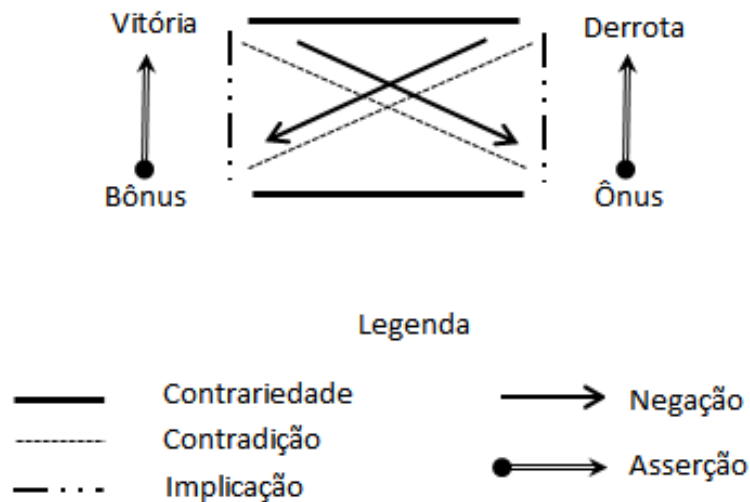
Fonte: Própria (2019).

Segundo Courtés (1979), a partir desse conjunto organizacional dos termos proposto por Greimas, depreendem-se das características formais do quadrado semiótico as propriedades das relações e das dimensões.

As relações entre os termos são organizadas hierarquicamente, de modo que os termos competição e cooperação estão em um nível superior ao dos termos (figura 02) vitória/derrota e ônus/bônus. Outra propriedade de relação observada é a das categorias que delimitam uma relação de contradição entre esses termos competição e cooperação; vitória e bônus; e derrota e ônus. De contrariedade entre vitória e derrota; e ônus e bônus. E de implicação entre vitória e bônus; e derrota e ônus.

A partir dessas projeções é possível estabelecer a formação do quadrado semiótico e as suas relações constitutivas.

**Esquema 03** – Quadrado Semiótico do Universo “competição” e suas relações.



Fonte: Própria (2019).

Pelas definições das propriedades relacionais é possível circunscrever as dimensões dos termos. Conforme a figura 02, há dois eixos: o eixo complexo, o da competição, que abrange os termos vitória e derrota, e o eixo neutro, da cooperação, formado pelos termos bônus e ônus. Nessa sistemática é possível delimitar dois esquemas organizacionais: 1º esquema, constituído pela contradição entre vitória e ônus; e 2º esquema, entre derrota e bônus. Configuram-se também duas *deixis*, que seriam as implicações vitória/bônus e derrota/ônus.

Assim, essa estrutura elementar da significação, gerada pelo jogo de futebol, permite projetar as operações semânticas virtualmente realizáveis na construção do discurso, estabelecendo a seguinte análise:

**Imagem 01** – Igualdade entre as equipes



Fonte: Fox Sports (2018).

O jogo de futebol trata-se de um evento competitivo em que duas equipes, em igualdade, tanto no número de jogadores quanto no placar, buscam, durante noventa (90) minutos, marcar o maior número de gols e sofrer nenhum ou poucos gols. Ao final do jogo, o time que marcar mais e sofrer menos gols é o vitorioso. Por isso, a vitória torna-se a primeira categoria fundamental, positiva ou eufórica, idealizada por ambos os times, pois é a marca do triunfo e a consagração do time na sociedade.

Porém, por se tratar de uma competição, o segundo sentido fundamental é a derrota, categoria qualificada como negativa ou disfórica, uma vez que ambos os times tentam evitá-la, pois se trata da concretização da falha do ser humano. No entanto, esses dois sentidos semânticos só são estabelecidos ao término do jogo, pois se trata do que é visado por ambas as equipes.

### Imagem 03 – Placar do jogo 01 da Copa após 90 minutos



Fonte: Fox Sports (2018).

E o início do jogo e seu andamento?

Como o jogo de futebol começa de modo que nenhuma das duas equipes encontra-se em conjunção com o objeto valor (o gol), tem-se que o jogo principia no universo semântico da cooperação, com uma relação semântica estabelecida entre os termos contraditórios de ônus (não-vitória) e bônus (não-derrota), uma vez que ninguém marcou gol e, por isso, não há time com bônus; e ninguém sofreu o gol e, por isso, também, não há time com ônus, ou seja, a narrativa do futebol começa no significado de neutralidade.

**Imagem 04** – Neutralidade entre as equipes no início do jogo



Fonte: Fox Sports (2018).

Após o início da partida, o nível semântico fundamental mantém-se no universo da cooperação, já que as ações dos times estão interligadas, ou seja, quando um time ataca, necessariamente o outro está se defendendo, e vice-versa. Essa interligação entre os times faz com que ambos, conjuntamente, construam um sentido para o jogo.

E é por meio de uma movimentação das estruturas elementares do universo da cooperação, bônus e ônus, que se revela por qual caminho a narrativa do jogo se manifestará para produzir o discurso, constituindo-se como um ponto de mediação entre os objetivos visados.

**Imagem 05** – Interação cooperativa entre as equipes durante o jogo



Fonte: Fox Sports (2018).

À medida que o tempo de jogo avança, as equipes tentam conquistar o objeto valor, o gol. A aquisição do gol faz a equipe conquistar uma vantagem (bônus) em relação à outra, o que implica em uma aproximação da vitória ao final do tempo. Já a equipe que está atrás no placar encontra-se na categoria semântica de ônus, pois sofreu o gol. E se, ao término do jogo, ela não reverter o ônus, acabará assumindo a categoria de derrota.

### **Imagem 06** – Aquisição do bônus por uma equipe e do ônus por outra



**Fonte:** Fox Sports (2018).

Por isso, o bordão esportivo “o jogo só acaba quando termina”, constantemente repetido pelo locutor quando uma equipe está atrás no placar, encaixa-se perfeitamente na disposição semântica da não vitória, ônus, afinal a equipe em desvantagem tem todas as possibilidades de ainda alcançar a vitória, enquanto o tempo não termina. Quando o tempo termina, o time concretiza-se como derrotado e todas as possibilidades de mudança nas categorias semânticas se encerram.

Em resumo, na medida em que o jogo acontece, cada equipe tenta sair da condição inicial de neutralidade, ora atacando, para conquistar bônus, ora defendendo, para evitar o ônus, até que, no fim da partida, a equipe que tiver mais bônus triunfa. É sob essa combinação de operações lógicas que a transmissão televisiva de um jogo de futebol irá transitar para compor a narrativa da partida.

---

## CONSIDERAÇÕES

O futebol é um evento que “desloca” os seres humanos da sua vida cotidiana, independentemente de ele ser praticado ou visto. Como essa atividade se originou em tempos longínquos, a sua expressão, por meio dos movimentos corporais, foi construída na percepção do indivíduo, uma relação de sentido por inferência baseada nas expressões visuais que são amparadas nos conceitos sociais e filosófico do jogo.

Por isso, para realizar uma transmissão televisiva de futebol, o meio de comunicação apropria-se do mundo natural, o referente, por intermédio de um discurso lógico, baseado no visual, que é construído sob processo técnico e eletrônico da televisão, por meio de equipamentos que produzem uma linguagem artificial. Fato que transforma a linguagem em um elemento participante da construção do mundo do objeto e estabelece uma relação com a sociedade humana, na segmentação do universo da significação. Ou seja, é preciso adequar essas duas linguagens (natural e artificial do meio) em um mesmo discurso, para que ocorra a comunicação de maneira a manter os conceitos primários propostos. Dessa forma, torna-se essencial saber quais são os conceitos de base que envolvem um jogo de futebol que deverá ser transmitido pela televisão.

A partir do quadrado semiótico gerado pelo universo do jogo do futebol, instituem-se sistemas de valores com duas regras, a visada, quando o jogo chega ao seu desfecho, vitória de um time e derrota do outro; e a mediada, em que a emissora de televisão busca, durante o jogo, mostrar os bônus e os ônus de cada equipe, de maneira concomitante, a fim de justificar a coerência do resultado final. Outro fator é a projeção de quem será o público. Para um público mundial, a produção da transmissão deve ser equânime.

Nesse processo, a transmissão televisiva precisa deixar evidentes as marcas das estruturas conceituais do jogo, para serem reconhecidas pelo seu espectador. Por exemplo, como os elementos bônus e ônus, proporcionados pelos movimentos humanos no campo, estão diretamente ligados à vitória e à derrota. Esse arcabouço mínimo demarca um ponto de partida para que o estudo da narrativa televisiva de futebol investigue a estrutura narrativa desse discurso nos seus outros níveis, a fim de orientar os estudos a respeito das práticas de produção do futebol na televisão, nesse panorama de multiplataformas.

## REFERÊNCIAS

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução: José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

COAKLEY, J. **Sports in society: issues and controversies**. 8ªed. New York: McGraw-Hill, 2004.

COURTÉS, J. **Introdução à semiótica narrativa e discursiva**. Tradução: Norma Backes Tasca. Coimbra: Livraria Almedina, 1979.

FLOCH, J. M. **Alguns conceitos fundamentais em semiótica geral**. Tradução: Analice Dutra Pilar. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociosemióticas, 2001.

FONTANILLE, J. **Semiótica do discurso**. Tradução: Jean Cristtus Portela. São Paulo: Contexto, 2007.

GREIMAS, J. **On Meaning: Selected Writing in Semiotic Theory**. Translation: Paul J. Perron and Frank H. Collins. Minneapolis: University of Minnesota, 1987.

GRIFI, G. **História da Educação Física e do Esporte**. Tradução: Ana Maria Bianchi. Porto Alegre: D.C.Luzzato, 1989.

GUTTMANN, A. The Development of Modern Sports. In: COAKLEY, J.; DUNNING, E. **Handbook of sport studies**. London: Sage, 2000. cap. 15, p.248-259.

GUTTMANN, A. **Sport Spectators**. New York: Columbia University Press, 1986.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. 4ªed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PASANI, C. **Pequeno dicionário de sociologia**. Campinas: Autores Associados, 2018.