

2020: As transmissões esportivas pela internet

O surgimento da internet

A internet é um sistema global de redes de computadores interligadas que utilizam um conjunto próprio de protocolos (Internet Protocol Suite ou TCP/IP) com o propósito de servir progressivamente usuários no mundo inteiro. É uma rede de várias outras redes, que consiste de milhões de empresas privadas, públicas, acadêmicas e de governo, com alcance local e global e que está ligada por uma ampla variedade de tecnologias de rede eletrônica, sem fio e ópticas.

A internet traz uma extensa gama de recursos de informação e serviços, tais como os documentos inter-relacionados de hipertextos da World Wide Web (WWW), redes ponto-a-ponto (peer-to-peer) e infraestrutura de apoio a correio eletrônico (e-mails). As origens da internet remontam a uma pesquisa encomendada pelo governo dos Estados Unidos na década de 1960 para construir uma forma de comunicação robusta e sem falhas através de redes de computadores. Embora este trabalho, juntamente com projetos no Reino Unido e na França, tenha levado à criação de redes precursoras importantes, ele não criou a internet.

Não há consenso sobre a data exata em que a internet moderna surgiu, mas foi em algum momento em meados da década de 1980.

O streaming

Streaming é a palavra em inglês que faz referência à transmissão de um grande fluxo de conteúdo digital, seja por vídeo ou áudio. Diferentemente dos primórdios da internet discada, quando se precisava baixar uma música para, só então, ouvi-la, o streaming dispensa o download do arquivo, mas exige uma conexão estável e capaz de suportar uma grande transmissão de dados, que vai influenciar na qualidade da transmissão.

Foi em 1991, que se fez a primeira “live” (transmissão ao vivo) da história. O marco histórico aconteceu na Universidade de Cambridge, na Inglaterra. Um grupo de cientistas criou um sistema que transmitia as imagens de uma filmadora pela rede interna da universidade.

O motivo que os levou a essa descoberta foi inusitado. Naquela época, havia uma cafeteira em um dos laboratórios de computação da universidade, para que os pesquisadores da instituição pudessem fazer uma pausa e tomar um cafezinho. Mas, o que era para ser um momento de relaxamento, vez ou outra se transformava em frustração: após subir ou descer vários andares, os pesquisadores encontravam a cafeteira vazia. Para resolver essa situação, o cientista Quentin Stafford-Fraser e seus colegas instalaram uma filmadora no laboratório e disponibilizaram as imagens na rede interna da universidade, para que todos pudessem checar o conteúdo da cafeteira antes de se deslocar até lá.

Ainda no início dos anos 1990, a norte-americana Progressive Networks, que inventou o Real Audio, fez uma transmissão bem simples, ainda em mono, e com arquivos muito reduzidos. Isso diminuía o tamanho da quantidade de dados a ser transmitida, mas comprometia também a qualidade do áudio.

Já em 1993 acontecia a primeira “live streaming da história” pela internet. A banda de garagem Severe Tire Damage transmitiu um pequeno show do Centro de Pesquisas da Xerox Corporation, em Palo Alto, nos Estados Unidos.

Em 1995, era a vez da primeira transmissão esportiva ao vivo pela internet, um jogo de beisebol em Seattle, nos Estados Unidos, entre o Seattle Mariners e o New York Yankees pela liga norte-americana do esporte

O streaming seria revolucionado a partir de 14 de fevereiro de 2005 com a criação do YouTube, plataforma norte-americana de compartilhamento de vídeos online fundada por três ex-funcionários do PayPal. O Google compraria o site em novembro de 2006.

Os serviços de streaming de vídeo começaram a operar nos Estados Unidos a partir de 2006. No entanto, foi a partir da década de 2010 que essas plataformas ganharam adoção e redefiniram as formas como se consome conteúdo. O principal exemplo é a chegada da Netflix, empresa norte-americana de mídia, que transmite filmes e séries pelo serviço.

Dois fatores tornaram essa mudança possível. Um deles, o barateamento do acesso à internet de banda larga, com velocidades suficientes para dar conta de transmissões de alta qualidade de imagem em tempo real. O outro, a popularização de dispositivos capazes de tirar proveito desses serviços, como novos televisores e smartphones.

Em 2015, o YouTube transmitiu um evento futebolístico pela primeira vez para o Brasil. O evento transmitido foi a Copa do Rei, principal competição de “mata-mata” da Espanha. O Google, proprietário do site, adquiriu os direitos de transmissão exclusivos para 17 países, cobrando R\$ 9,90 por jogo no mercado nacional. A ferramenta já havia conseguido boa exposição com o esporte na Liga Mundial de Surfe (WSL), exibida ao vivo desde 2014, ano marcado pelo título inédito do brasileiro Gabriel Medina.

O futebol brasileiro no streaming

O primeiro jogo envolvendo grandes clubes do futebol brasileiro a ser transmitido pela internet seria no dia 19 de fevereiro de 2017 entre Athletico e Coritiba pelo Campeonato Paranaense. "Seria", porque o jogo não aconteceu. Sem contrato de transmissão no estadual, os times entraram em acordo para a exibição do clássico de forma exclusiva pela internet, em seus perfis oficiais no YouTube e no Facebook.

O jogo estava agendado para as 17h, com a transmissão começando às 16h40, com narrador e comentarista contratados de forma pontual e duas repórteres de campo, uma de cada clube. Mas o jogo não iniciava. Naquele momento, com todos em campo, os quatro perfis já somavam 69 mil pessoas online.

A explicação veio logo em seguida: o árbitro Paulo Roberto Alves foi orientado pelo presidente da Federação Paranaense de Futebol, Hélio Cury, a não iniciar até que a transmissão fosse suspensa. Alegando problemas de credenciamento dos jornalistas no campo, a entidade disse que o jogo não poderia ocorrer enquanto os profissionais não deixassem o gramado. Extraoficialmente, falou-se que se abria um precedente "perigoso" para a Rede Globo, que detinha os direitos de transmissão dos principais campeonatos do país (embora não os do Paranaense de 2017). Os clubes se negaram a jogar sem a transmissão e a partida não aconteceu. Os jogadores dos dois times entraram em campo de mãos dadas para se despedir da torcida e voltaram ao vestiário logo depois.

Durante os 47 minutos de espera, a audiência cresceu sem parar, chegando a 145 mil acessos.

O jogo seria disputado apenas no dia 1º de março, com o Athletico vencendo o Coritiba por 2 a 0 e com a partida sendo transmitida no YouTube e no Facebook com apoio informal do canal Esporte Interativo (que cedeu narrador e comentarista). Segundo a transmissão oficial, mais de 170 mil torcedores acompanharam o clássico.

Em 2019, começaram as transmissões de jogos das séries C e D do Campeonato Brasileiro. A Série C assinou um contrato de quatro temporadas com a DAZN. Nas duas primeiras rodadas, foram oito jogos exibidos por YouTube e Facebook. Já a Série D assinou com a plataforma portuguesa MyCujoo. As transmissões eram feitas com tecnologia simples, na maioria das vezes com uma única câmera para gerar imagens ou até por um celular apoiado em um tripé e com conexão 3G.

Nos anos seguintes, a transmissão via internet se tornaria comum para os principais clubes e competições nacionais.

O futebol passo-fundense no streaming

Não há registro de qual foi o primeiro jogo transmitido pela internet envolvendo clubes profissionais de Passo Fundo. Mais uma vez, a questão dos direitos sobre as competições gera um grande problema.

Para amenizar a situação, no dia 17 de abril de 2019 a Federação Gaúcha de Futebol lançava no YouTube o seu próprio canal, a FGFTV. A programação inicial tinha o programa Na Cara do Gol, apresentado pelo jornalista Glauco Pasa, trazendo notícias, bastidores da Federação, resumos de jogos e curiosidades.

No dia 29 de fevereiro de 2020, a FGF, em parceria com o jornal humorístico O Bairrista, anunciava a FGFTV como seu novo canal oficial para transmissão ao vivo das competições. A intenção era "expandir o futebol do Rio Grande do Sul para o mundo todo através da internet, mantendo vívidos os ideais de fortalecer e valorizar o futebol daqui". Em um primeiro momento, os torcedores puderam acompanhar todas as partidas da Divisão de Acesso 2020.

Desde então, já foram dezenas de jogos transmitidos, alguns com visíveis problemas de qualidade técnica. Apesar disso, o canal conseguiu democratizar as transmissões, cumprindo um importante papel com os torcedores. Assim, foi possível acompanhar os recentes jogos de Gaúcho e Passo Fundo pelos campeonatos estaduais. A FGFTV faz transmissões gratuitas, mas também vende pacotes, revertendo parte da assinatura para os clubes.

Em janeiro de 2023, o canal Voz TV, de Pontão, município vizinho a Passo Fundo, anunciou a transmissão pelo YouTube da final do Campeonato Municipal Amador da 1ª Divisão.