

# Videoarbitraje y fútbol. Narrativas en el poder de la tecnología al servicio del espectáculo

*Video refereeing and football. Narratives regarding the power of technology at the service of major sport events*



**Sergio Cobo Durán.** Profesor Titular de Universidad en el Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Sevilla. Licenciado en Comunicación Audiovisual y Doctor en Comunicación con la calificación Sobresaliente *cum laude* por unanimidad. Imparte asignaturas entre las que se incluyen: Guion Audiovisual, Historia del Cine Español o Teoría e Historia del Documental y la Publicidad. Ha participado en diferentes proyectos de I+D+i, actualmente se encuentra trabajando en el proyecto I+D+i titulado “Nuevas narrativas, pantallas y realidades sociales en el cine español del periodo 2011-2022”. Ha asistido como ponente a congresos y conferencias científicas nacionales e internacionales. Ha realizado estancias de investigación e impartidos seminarios sobre cine español en la Universidad Austral (Buenos Aires, Argentina), en la Universidad de la República (Montevideo, Uruguay) o en la Aichi Prefectural University (Nagakute, Japón) entre otras. Es miembro del grupo de investigación “Liga de Investigación en Comunicación y Cultura. Género(S), Narrativa, Ideología y Estudios Visuales” (LIGAINCOM-SEJ694). Sus líneas de investigación principales son la narrativa audiovisual, el guion, el cine español en los márgenes, la ficción contemporánea y los estudios de documental y no ficción.

Universidad de Sevilla, España 

cobosergio@us.es

ORCID: 0000-0003-0374-6601



**Joaquín Marín-Montín.** Profesor Titular de Universidad en el Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Sevilla. Doctor y Licenciado en Comunicación Audiovisual. Becario predoctoral del programa Intercampus de la Agencia Española de Cooperación Internacional en la Universidade Federal de Santa María (Brasil) y posteriormente del programa Sócrates-Erasmus para Tercer Ciclo en Aarhus Universitet (Dinamarca). Ha realizado estancias postdoctorales en el Centro de Estudios Olímpicos (UAB) y la Universidade Feevale (Brasil). Es miembro del equipo de investigación en Imagen y Cultura Visual en el Ámbito de la Comunicación Audiovisual (EIKON). Imparte docencia en el Grado de Comunicación Audiovisual, Doble Grado de Periodismo y Comunicación Audiovisual y en el Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual. Sus principales líneas de investigación se centran tanto en el estudio de contenidos audiovisuales como en las relaciones entre la comunicación y el deporte. Es autor de diversos artículos publicados en revistas científicas como *Communication & Sport, International Journal of Sports Marketing and Sponsorship, adComunica. Revista científica de estrategias, tendencias e innovación en comunicación, L'Atalante ó index.comunicación*. Ha publicado también diferentes capítulos de libro en editoriales de reconocido prestigio como Routledge, Peter Lang o IGI Global.

Universidad de Sevilla, España 

jmontin@us.es

ORCID: 0000-0001-7869-4469

## Cómo citar este artículo:

Cobo Durán, S. y Marín-Montín, J. (2026). Videoarbitraje y fútbol. Narrativas en el poder de la tecnología al servicio del espectáculo. *Doxa Comunicación*, 42, pp. 189-206.

<https://doi.org/10.31921/doxacom.n42a2776>



Este contenido se publica bajo licencia Creative Commons Reconocimiento - Licencia no comercial. Licencia internacional CC BY-NC 4.0

**Resumen:**

Los deportes más profesionalizados utilizan herramientas audiovisuales para agilizar decisiones arbitrales, modificando el desarrollo reglamentario de diferentes disciplinas (Benítez, 2019). A pesar de su popularidad, el fútbol ha sido de los últimos deportes en adoptar la revisión de vídeo al reglamento de sus principales competiciones. Este artículo analiza la aplicación del videoarbitraje en el fútbol (VAR) considerando el caso español. De igual forma, el trabajo busca examinar cómo el VAR modifica el relato narrativo de las retransmisiones en directo. Para su elaboración se han seleccionado situaciones del VAR correspondientes a LaLiga 2023-24 (públicos en el canal YouTube LaLiga, DAZN y Movistar). A partir de los registros seleccionados se podrá valorar la manera formal, estética y narrativa en la que la televisión refleja el momento del VAR.

**Palabras clave:**

Realización audiovisual; videoarbitraje (VAR); narrativa; fútbol; tecnología.

**Abstract:**

*Nowadays, top professional sports use audio-visual tools to speed up referee decision-making, thereby modifying the regulatory development of various sporting domains (Benítez, 2019). Despite its popularity, football was one of the last sports to implement video replay as part of the regulations of its main competitive events. This article analyses the use of Video Assistant Referee (VAR) in football, with a particular focus on Spain. The study also examines how VAR modifies the narrative of live broadcasts. To carry out the research, the authors have selected certain VAR situations from the 2023-24 LaLiga football season, which are available on the YouTube channels of LaLiga, DAZN, and Movistar. Based on the recordings chosen, it is possible to evaluate the way in which television reflects VAR situations in terms of form, aesthetics, and narration.*

**Keywords:**

*Audio-visual production; video assistant referee (VAR); narrative; football; technology.*

## 1. Introducción

Históricamente, el desarrollo tecnológico en los sistemas de producción y realización audiovisual ha provocado muchos cambios en el deporte que al convertirse en actividad comercial transforma sus reglas, y se adapta a los requerimientos televisivos (Whannel, 1992). La retransmisión en directo de grandes eventos deportivos engloba los rasgos más característicos del deporte televisado al tratarse de programas que se difunden a medida que ocurren, rompen la rutina, tiene lugar en lugares remotos y requieren una compleja planificación (Dayan y Katz, 1995). Se trata de acontecimientos como los Juegos Olímpicos o el Mundial de fútbol que alcanzan cifras récord de audiencia, en gran parte debido a su carácter dramático, atraer a la masa popular y tener trascendencia internacional (Roche, 2000). La comercialización de los derechos de retransmisión de las competiciones deportivas ha permitido a los operadores audiovisuales invertir en sofisticados recursos para acometer su producción televisiva que mejoran la experiencia del espectador, como el desarrollo de opciones interactivas a través del uso de segundas pantallas (Kroon, 2017; Marín-Montín, 2020; Elishar-Malka, et al., 2021). La irrupción de las plataformas de *streaming* en la difusión de contenidos deportivos y los acuerdos comerciales entre operadores televisivos ha incrementado la oferta de suscripción para el seguimiento de las principales competiciones, así como ha elevado la calidad de sus coberturas suscitando más interés para la audiencia (Owens, 2021; Moya-López et al., 2024).

Los medios técnicos dedicados a las retransmisiones deportivas han crecido e incorporado innovaciones de forma continua a la realización audiovisual (Roger Monzó, 2015). Una de ellas es ofrecer al espectador de forma simultánea varias señales de contenido a través del visionado multipantalla (Hutchins et al., 2019), recurso introducido en la cobertura televisiva de los deportes de motor como la Fórmula Uno y extendido a otros deportes como el fútbol que lo incorporan a la narrativa de los programas,

convirtiéndolo en una forma de aumentar el espectáculo y la emoción en los deportes televisados (Wyver, 2022). Así, alrededor de la pantalla dividida en múltiples cuadros los aficionados pueden seguir el evento desde diferentes ángulos de cámara y acompañado de informaciones estadísticas u animaciones gráficas, requiriendo por lo general de suscripción cuando se ofrece como una herramienta interactiva (Marín-Montín, 2021).

Un elemento clave en la realización audiovisual del deporte son las repeticiones, correspondiente “a insertar porciones del relato en diferido en distintos bloques independientes” (Benítez, 2013: 357) y utilizadas para aclarar acciones que han pasado desapercibidas durante la emisión en directo. En el caso del fútbol es un recurso habitual de las retransmisiones televisivas empleado para disipar dudas sobre posiciones de fuera de juego así como otras infracciones como mano o falta. Su reproducción tiene lugar cuando hay interrupciones en el juego, momento donde de forma inmediata se ofrece la secuencia de planos a repetir sobre la jugada en cuestión para entender lo que acaba de ocurrir en el partido (Perry et al., 2019). Además, los avances tecnológicos han desarrollado otras opciones para la realización deportiva como la cámara súper lenta que permite captar imágenes con una alta calidad gracias a un sistema de grabación de 75 o más fotogramas por segundo (Owens, 2021) logrando recoger las mejores acciones e incorporarlas como contenido extra a las retransmisiones de partidos relevantes. Otro recurso complementario utilizado en la cobertura del fútbol es el sistema de repeticiones en 3D. Se trata de una tecnología importada de las principales competiciones estadounidenses como la NFL o la NBA y puesta en marcha en la Liga española durante la temporada 2016/17 cuyo principio está basado en el procesamiento informático de un sistema de 38 cámaras de Ultra Alta Definición y que ofrecía repeticiones volumétricas en 360° desde cualquier ángulo y posición (Torres-Martín et al., 2022).

Por otra parte, el grafismo constituye otro elemento destacado en la realización audiovisual de deportes. Se utiliza como un medio para proporcionar la mayor cantidad de información posible que ayuda a complementar a las imágenes captadas por las cámaras y las voces de los comentaristas, distinguiéndose entre elementos gráficos textuales frente a los ilustrativos y pudiendo ser estáticos o animados (Owens, 2021). En el caso del fútbol, el grafismo más recurrente en una retransmisión o resumen de un partido corresponde al rótulo situado en la esquina superior izquierda que indica el marcador y el tiempo de juego (Marín-Montín, 2021), y añade información según el tipo de acción sucedida (falta, sustitución, fuera de juego, etc.). Asimismo, otra de las funcionalidades del grafismo es proporcionar alineaciones iniciales y estadísticas deportivas, aspecto muy apreciado por los espectadores aficionados al deporte (Cummins et al., 2016). Al igual que sucede en las competiciones deportivas más importantes de fútbol, en el caso de La Liga española el grafismo lo desarrolla externamente una empresa que proporciona el servicio a los operadores televisivos.

Además de los aspectos visuales mencionados, el deporte televisado incluye componentes sonoros referidos sobre todo en las retransmisiones a la narración, los comentarios y el propio sonido ambiente. Así, la voz narradora es la que conduce la descripción de lo que está aconteciendo en torno al evento estando a veces acompañada de comentaristas que complementan el relato y que dependiendo del tipo de cobertura varía su número. En este sentido, es habitual que una de esas voces comentaristas se sitúe a pie de campo para ofrecer un testimonio más cercano de las acciones, así como encargarse de las entrevistas. Por su parte, el sonido ambiente corresponde tanto al vinculado directamente a las acciones deportivas como un golpeo de balón o un grito puntual de un entrenador (Marín-Montín, 2021) como al propio público presente en los graderíos, que con sus reacciones o cánticos contribuyen de forma significativa a imprimir autenticidad, inmediatez y viveza al paisaje sonoro (Graakjær, 2020). A partir de los elementos mencionados, la realización audiovisual de un partido de fútbol integra imágenes y sonidos compuesta por

repeticiones, elementos gráficos o comentarios que tratan de presentar al espectador -que carece de una percepción directa del acontecimiento- un análisis, una evaluación y una valoración coherentes de las acciones desarrolladas en el evento (Barnfield, 2013). Hay que entender por lo tanto que las retransmisiones deportivas en televisión se convierten en todo un proceso comunicativo, bien desde el proceso del periodismo (construcción del acontecimiento) o bien desde la recepción (la reconstrucción de ese mismo acto), (Blanco, 2012).

## 2. Videoarbitraje en el deporte

Las grandes competiciones deportivas han aprovechado los avances en las herramientas de la realización televisiva para incorporarlas a los sistemas de arbitraje llegando a modificar el desarrollo reglamentario de diferentes disciplinas (Benítez, 2013). De esta forma, las normas de algunos megaeventos deportivos permiten que el principal juez oficial de la competición se apoye en tecnologías de vídeo y herramientas informáticas para tomar decisiones arbitrales en determinadas acciones del juego que eviten errores en momentos cruciales y que repercutan indebidamente en los resultados (Petersen-Wagner & Lee Ludvigsen, 2023). Para ello, esas grandes competiciones cuentan con un sistema regulado de asistencia técnica para el arbitraje que varía según el deporte: fútbol americano (*Replay Official*); rugby (*Television Match Official - TMO*); baloncesto (*Instant Replay*), etc.

La NFL –principal competición de fútbol americano–, es la que lleva más tiempo utilizando repeticiones instantáneas para apoyar las revisiones arbitrales convirtiéndolas desde 1999 en un componente más del juego. Oates (2014) considera la repetición instantánea en la NFL no sólo como una tecnología para hacer cumplir las reglas de un deporte complejo sino también una parte central del entretenimiento televisivo convirtiéndola en parte del espectáculo tanto para telespectadores como aficionados que pueden ver las repeticiones en grandes pantallas de los propios estadios. Sin embargo, desde hace unos años su uso comienza a ponerse en duda sobre si la tecnología corrige adecuadamente decisiones erróneas sin exagerar (Chen & Davidson, 2022) al fraccionarse tanto las imágenes, buscar múltiples ángulos para la repetición y otras innovaciones.

En cuanto al rugby, el uso de la tecnología TMO se utiliza desde 2001 en determinadas competiciones regidas por World Rugby y su introducción busca reducir el número de decisiones arbitrales incorrectas tomadas durante un partido aunque a la vez ha servido para mediatizar más este deporte (Frandsen, 2020). De igual forma, los aficionados al rugby reclaman más información durante el proceso de toma de decisiones del TMO en el estadio solicitando permitir que se difunda a través de la megafonía del estadio el sonido de la discusión y decisión del árbitro con su asistente de vídeo durante todo el proceso de revisión de la jugada, que depende de las imágenes y ángulos de cámara suministrados por la señal de televisión que retransmite el partido (Stoney & Fletcher, 2021).

Por su parte, el baloncesto utiliza la repetición instantánea como herramienta arbitral de apoyo siendo incorporada a la NBA desde la temporada 2002-03 y siendo ya parte del arco narrativo de esta competición cuando aficionados esperan desde sus casas, bares o recintos deportivos con suspense hasta anunciarse la decisión tras la revisión arbitral con la repeticiones (Tingle, 2020). Además, de la repetición instantánea el baloncesto ha incorporado los *challenge* a los entrenadores durante los partidos permitiéndoles solicitar repeticiones instantáneas para comprobar determinadas acciones debiéndose cumplir una serie de requisitos, si bien el veredicto final sobre la jugada seguirá siendo responsabilidad del árbitro (López, 2019).

Además de las repeticiones de vídeo, muchos deportes usan como apoyo al arbitraje herramientas informáticas que combinadas con cámaras de vídeo generan una simulación virtual en 3D de la acción. De entre ellos, destaca el tenis que comenzó desde 2006 a utilizar para la cobertura televisiva en directo de sus principales torneos el sistema Hawk-Eye cuyo objetivo era sobre todo controlar con exactitud la trayectoria de la pelota y ver si sitúa dentro o fuera de la línea en el campo, tecnología que acabó siendo incorporada al reglamento oficial del circuito profesional como sistema de verificación (Bal & Dureja, 2012; Lingenti, 2024). Esta ayuda tecnológica ha permitido restringir polémicas en las tomas de decisiones de los jueces de línea desempeñando un valioso papel para el arbitraje y los telespectadores (Collins & Evans, 2008). El éxito del *Hawk-Eye* ha hecho extender su uso a otros deportes como el críquet, el voleibol o el fútbol para poder seguir con exactitud la trayectoria de la pelota en momentos decisivos reduciendo de esta forma los errores arbitrales.

A pesar de su popularidad, el fútbol ha sido de los últimos deportes en incorporar herramientas tecnológicas a sus principales competiciones para apoyar las revisiones arbitrales. El primer mecanismo tecnológico que la FIFA puso oficialmente en marcha en 2014 durante el Mundial de Brasil 2014 fue el sistema Goal-Line Technology (GLT) que informa inmediatamente al árbitro cuando se ha marcado un gol, es decir, cuando el balón ha traspasado completamente la línea de gol en la portería (Simón, 2020). De esta forma, a través de un conjunto de cámaras que rodea el campo el GLT no tiene como objetivo sustituir al árbitro sino ayudarle en situaciones muy críticas para tomar la decisión correcta (Spagnolo et al., 2015). Además de la Copa Mundial de la FIFA, la tecnología del gol está siendo utilizada por las competiciones de UEFA y nacionales como la Premier League, Bundesliga o Serie A italiana. Sin embargo, hay voces críticas como muchos aficionados que consideran que dicha tecnología desvirtúa el ambiente propio del fútbol resultante de los goles polémicos que el colectivo aprecia disminuyendo el debate en torno a las decisiones cruciales (Winand & Fergusson, 2016).

Por otro lado, el sistema de arbitraje asistido por vídeo (VAR) se aprobó y autorizó oficialmente por la FIFA en marzo de 2018 tras ponerse a prueba en 2017 en la Copa Confederaciones. La introducción de la tecnología del VAR está destinada a ayudar al arbitraje a tomar decisiones en aspectos polémicos y cruciales del juego, si bien en muchos casos su intervención también se emplea en lances del partido que son discutibles (Petersen-Wagner & Lee Ludvigsen, 2023). Asimismo, la normativa establece que el VAR no puede tomar decisiones y sólo se utiliza para apoyar decisiones del árbitro principal (FIFA, 2018).

Los principales campeonatos de fútbol han incorporado en sus reglamentos el VAR si bien su aplicación genera debate con argumentos en contra ya que en ocasiones su uso interrumpe el ritmo y afecta negativamente al flujo natural del juego (Bao & Han, 2023). Y es que detrás de las decisiones arbitrales en el fútbol profesional actual hay una lucrativa industria mundial donde hay muchos intereses en juego que van desde los salarios de jugadores hasta los ingresos de los clubes pasando por los beneficios de accionistas o las ganancias de los apostantes (Nuhra, 2023). Además hay que referirse al componente de apego emocional y fervor de seguidores en el fútbol, donde el VAR no ha terminado de ser percibido como una ayuda tecnológica para un juego más justo sino más bien como un artefacto con poder de consecuencias no previstas (Petersen-Wagner & Lee Ludvigsen, 2023; Schwab, Steverding, & Rein, 2023). Asimismo, la puesta en práctica del videoarbitraje en el fútbol ha dado lugar una diferencia entre los aficionados que siguen el juego desde el estadio que confían sobre todo en la primera impresión percibiendo menos transparencia con respecto a las decisiones del VAR en comparación a los que miran desde casa que reciben cuantitativamente más información con muchas repeticiones a cámara lenta y reciben los comentarios del canal televisivo (Märtins, Westmattmann, & Schewe, 2023).

Asimismo, en relación con el VAR hay que referirse a la tecnología del fuera de juego (*Semi-automated offside technology*-SAOT), herramienta de apoyo al videoarbitraje y árbitros de campo para ayudar a agilizar de forma más precisa decisiones de fuera de juego (FIFA, 2023). El SAOT se estrenó por primera vez en 2022 en la final de la Supercopa de Europa y desde entonces su uso se ha ido extendiendo a las competiciones FIFA así como de forma progresiva a las principales ligas. Gracias a la animación 3D, la tecnología del fuera de juego semiautomático evita agravar las confusiones en las explicaciones entre los comentaristas (Viswanathan et. al, 2023) mejorando la comunicación tanto con los espectadores como los aficionados en el estadio que pueden visualizar de una forma muy clara cuando es fuera de juego (Moñino, 2022).

De esta forma, las retransmisiones de fútbol en televisión han ido incorporando al relato toda esta revolución tecnológica que ha supuesto las revisiones arbitrales por medio del VAR y distintas herramientas que le rodean. Todo ello ha convertido al arbitraje en un nuevo elemento para incrementar el interés de la audiencia como la propia secuencia de repeticiones para aclarar situaciones polémicas y mostrar aspectos del juego que han pasado desapercibido en vivo (Owens, 2021; Benítez, 2020).

Autores como Umberto Eco (1986) han reflexionado acerca de cómo la presencia de las cámaras de televisión ha modificado diferentes acontecimientos, ya sean políticos, ceremoniales o espectaculares como el propio fútbol. En este sentido, la inclusión de todo un metarrelato en el deporte a través del videoarbitraje sin duda potencia el suspense (Prósper, 2019) de una puesta en abismo que permite incorporar nuevas estructuras narrativas. En un entorno cada vez más globalizado, los grandes conglomerados empresariales tienden a depender de contenidos que aseguren audiencias masivas, y con la entrada de unas nuevas estructuras narrativas a través de la interpretación del metarrelato arbitral se multiplican los contenidos, las pantallas y las lecturas de una misma acción, lo que acaba provocando más debate y discusión a nivel televisivo. Dada la elevada capacidad de fidelización de audiencias, el fútbol televisado representa un producto *driver* para los principales conglomerados de comunicación que anhelan establecer vínculos con las grandes marcas futbolísticas especialmente a través de la compra de los derechos de retransmisión (Ginesta, 2021).

### 3. Método y corpus

Este estudio constituye un primer acercamiento de naturaleza exploratoria, enfocado en las diversas plataformas que poseen los derechos de transmisión de la Liga de Fútbol Profesional. Dichas plataformas incluyen la página web oficial de la liga de fútbol, así como Movistar Plus y DAZN. La investigación se origina con un objetivo principal y dos objetivos secundarios derivados de este propósito inicial. En primer lugar, se propone llevar a cabo un análisis comparativo de los resúmenes disponibles en cada plataforma tras la conclusión de los partidos. El presente estudio tiene como propósito examinar la inclusión de las jugadas sujetas a revisión arbitral durante el desarrollo del encuentro y la manera en que cada plataforma aborda este aspecto en el contexto global del resumen. Para ello, se empleará un protocolo de análisis que considerará tanto los elementos visuales como los sonoros, ya sean de naturaleza diegética como extradiegética. En relación con los objetivos secundarios, se busca verificar si cada medio emplea de manera dispar el análisis del videoarbitraje, ya sea generando contenido propio al respecto o simplemente incorporándose como un elemento más de la narrativa del juego. Asimismo, se intenta establecer una primera categorización de los diversos usos del videoarbitraje dentro de la narrativa final de los partidos, en caso de ser factible.

Para esta investigación, se ha decidido realizar un análisis que abarque los resúmenes de los encuentros correspondientes a la Liga de Fútbol Profesional española en los cuales participen el Real Madrid y el FC Barcelona, en el periodo comprendido desde el 1 de enero de 2024 hasta el 30 de abril del mismo año. El estudio comienza en enero de 2024, fecha en la que en España se hacen públicos los audios del VAR, siempre que el árbitro lo revise en el monitor. Este intervalo de tiempo abarca un total de 13 jornadas de liga, las cuales incluyen un enfrentamiento directo entre ambos equipos en la jornada 32. En consecuencia, se analizarán 27 partidos en total, y se examinarán un total de 81 resúmenes correspondientes a dichos encuentros, considerando las tres plataformas mencionadas.

**Tabla 1. Tabla de corpus**

Jornada	Partido 1	Partido 2
Jornada 20	FC Barcelona - Osasuna	Getafe - Real Madrid
Jornada 21	Real Betis Balompié - FC Barcelona.	Real Madrid - Almería
Jornada 22	FC Barcelona - Villarreal	Las Palmas - Real Madrid
Jornada 23	Alavés - FC Barcelona	Real Madrid - Atlético
Jornada 24	FC Barcelona Granada	Real Madrid - Girona
Jornada 25	Celta - FC Barcelona	Rayo Vallecano - Real Madrid
Jornada 26	FC Barcelona - Getafe	Real Madrid - Sevilla FC
Jornada 27	Athletic Bilbao - FC Barcelona	Valencia - Real Madrid
Jornada. 28	FC Barcelona - Mallorca	Real Madrid - Celta de Vigo
Jornada 29	Atlético de Madrid - FC Barcelona	Osasuna - Real Madrid
Jornada 30	FC Barcelona - Las Palmas	Real Madrid - Athletic
Jornada 31	Cádiz - FC Barcelona	Mallorca - Real Madrid
Jornada 32	Real Madrid - FC Barcelona	Real Madrid - FC Barcelona
Jornada 33	FC Barcelona - Valencia	Real Sociedad - Real Madrid

**Fuente: elaboración propia**

En el análisis realizado, se ha empleado una ficha que incorpora tanto los elementos centrales de la realización audiovisual como el tipo de planos, las repeticiones, el uso de cámaras lentas y el número de tomas incluidas en el montaje final. En relación con los componentes sonoros, se analizan tanto los elementos diegéticos (como el sonido ambiente o los aficionados) como los

elementos extradiegéticos (como la narración de los comentaristas). A continuación, se adjunta la plantilla de la ficha utilizada en el análisis.

**Tabla 2. Ficha de análisis**

Partido analizado		
Plataforma		
Acción de VAR. Minuto partido		
	Realización audiovisual	Tipología de planos
		Repeticiones
		Cámara Lenta
		Otro efecto
	Componentes sonoros	Una o más de una única toma
		Audio diegético
	Componentes textuales	Narrador/es
		Títulos. Tipografía
	Otras anotaciones	Sobreimpresiones

**Fuente: elaboración propia**

#### 4. Resultados

A continuación, se presentan algunos de los resultados principales obtenidos tras el análisis de los veintisiete partidos previamente mencionados y de ochenta y uno resúmenes provenientes de las tres plataformas seleccionadas. Es importante señalar que para este estudio solo se han analizado las acciones en las que el VAR interviene directamente en alguna de las tres plataformas. De los veintisiete partidos analizados, en once de ellos no se registra la presencia del videoarbitraje en los resúmenes disponibles en las tres plataformas. Este dato es significativo, ya que, como se detallará posteriormente, en ocasiones se encuentran acciones incluidas en algunas plataformas y no en otras.

En este contexto, es destacable como algunos resúmenes de Movistar y DAZN omiten intencionalmente acciones fundamentales del partido. Esto puede causar que los espectadores que solo acceden a estos resúmenes obtengan una impresión parcial, si no

incorrecta, del desarrollo completo del encuentro. Estas omisiones no se justifican por la breve duración de los resúmenes, que rara vez superan los tres minutos. Un ejemplo de ello se puede observar en la jornada veintidós, durante el partido entre FC Barcelona y Villarreal. En este caso, el resumen de La Liga incluye tanto las líneas del VAR como el gol anulado a Villarreal, como se muestra en la imagen 1.

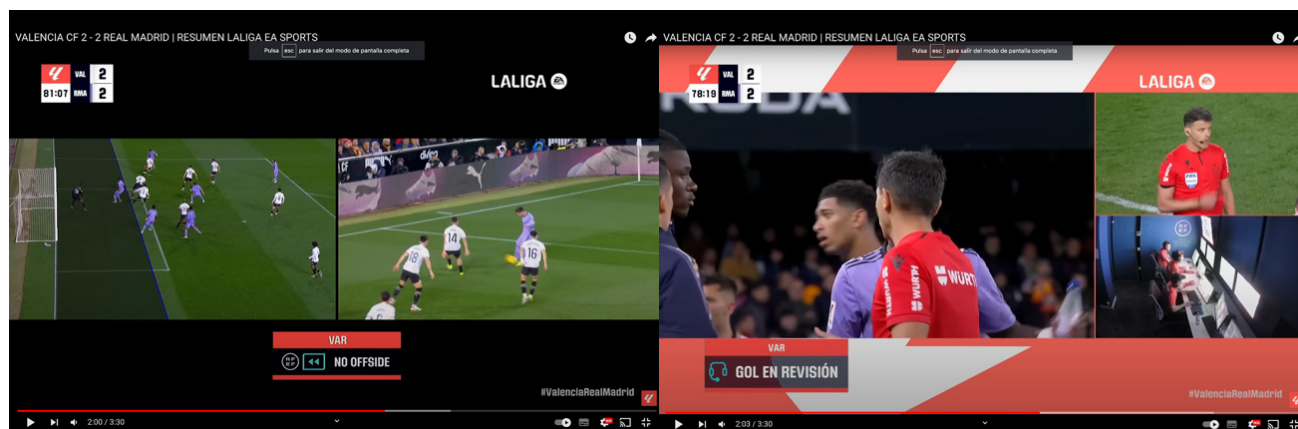
**Imagen 1. Resumen La Liga EA Sport. Jornada 22. FC Barcelona - Villarreal**



Fuente: YouTube, 2024A

Una misma acción es narrada de manera diferente por la plataforma Movistar, que no incluye las líneas de fuera de juego en el gol, aunque incorpora una repetición y un breve comentario narrado sobre el gol anulado por fuera de juego aunque sin mención al VAR. Esto contrasta con el tratamiento de DAZN, que no incluye el gol anulado en su resumen. Por lo tanto, no se encuentran ni las líneas de gol ni comentarios al respecto por parte de los comentaristas en dicha plataforma. Esta misma situación se repite en el gol anulado a Raphinha en la jornada treinta en el FC Barcelona-Las Palmas, que aparece de forma completa en el resumen de la Liga, de forma breve en Movistar y se omite en DAZN. En el partido correspondiente a la jornada 27 entre el Valencia y el Real Madrid, ni la narración de DAZN ni la de Movistar ofrecen explicaciones sonoras o visuales relacionadas con la anulación de un gol marcado por Vinicius. Sin embargo, el resumen oficial de La Liga incluye una secuencia de imágenes que esclarecen las razones detrás de esta decisión arbitral. En primer lugar, se presenta un montaje en doble pantalla que muestra una infografía con la línea de fuera de juego superpuesta y una captura del momento exacto del pase. Posteriormente, se visualiza el proceso de revisión del gol, y finalmente, se retorna a la pantalla completa donde se observa al árbitro concediendo el gol.

### Imagen 2 e imagen 3. Resumen La Liga EA Sport. Jornada 27. Valencia - Real Madrid



Fuente: YouTube, 2024B

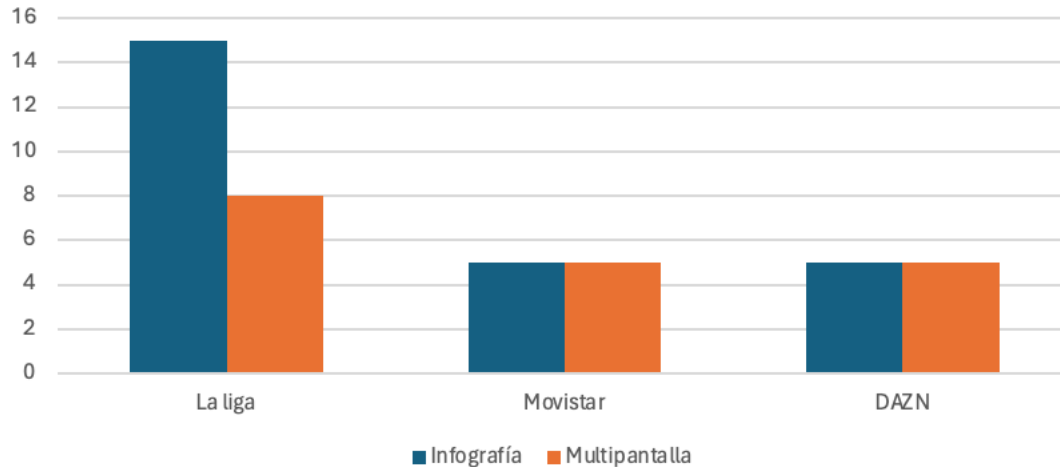
Un caso similar ocurre en la jornada veinticinco con el partido entre Celta y FC Barcelona, donde el resumen más completo es nuevamente el proporcionado por La Liga. A pesar de no contar con apoyo sonoro en forma de comentaristas, este resumen no omite acciones esenciales del desarrollo del encuentro. En particular, se destaca un penalti lanzado por Lewandowski que el portero detiene al adelantarse, lo que lleva al árbitro, a instancias del VAR, a ordenar la repetición del lanzamiento. En este caso, el resumen de Movistar omite el primer lanzamiento de penalti y solo se puede entender la situación mediante una breve aclaración de los comentaristas si bien no se hace alusión al VAR. Por otro lado, aunque el resumen de DAZN muestra ambos lanzamientos de penalti, la situación no se explica claramente. En contraste, el resumen de La Liga incorpora la cronología de las decisiones y sintetiza adecuadamente la situación.

Con relación a los comentarios específicos referidos al VAR que probablemente sí estén presentes en la pieza en directo completa de los partidos son pocos los ejemplos encontrados en los resúmenes analizados prevaleciendo el componente visual. En cualquier caso, pueden encontrarse dos claros ejemplos. Por un lado, en el resumen que Movistar hace del Real Madrid-Sevilla se recoge el siguiente comentario por parte del narrador: “Díaz de Mera que había concedido el gol pero después desde el VAR le avisaron de esa falta”. Y por otro, en el resumen del FC Barcelona-Mallorca correspondiente a DAZN escuchamos a la vez que acompaña las imágenes de la acción del VAR el siguiente comentario “ahí se gira Iglesias Villanueva que va a dibujar el monitor y va a determinar qué (breve pausa) ¡penalti!”

El uso de infografía cada vez que se emplea el VAR es habitual en los resúmenes de la Liga. Esta práctica no solo ilustra con líneas de fuera de juego, sino que también acompaña con infografía las decisiones tomadas por el árbitro a instancias de las recomendaciones de sus compañeros en la sala VAR. En quince de los dieciséis partidos donde interviene el VAR, el resumen publicado por La Liga incorpora infografía específica en la pantalla que detalla con exactitud la procedencia de las imágenes, así como la posible decisión en valoración y la decisión final. Esto sin duda ayuda al espectador a entender con total claridad lo que

está sucediendo en tiempo real. En contraste, el uso de infografía por otros operadores como DAZN o Movistar se reduce a seis ocasiones en situaciones similares. Hay que matizar que la omisión de la infografía en ocasiones viene respaldada por el audio extradiegético del comentarista que ayuda a mirar la acción, algo que no es posible en los resúmenes oficiales proporcionados por La Liga, ya que no incorporan más audio que el sonido ambiente del estadio.

**Gráfico 1. Presencia de infografía y multipantalla en las acciones Var**



**Fuente: elaboración propia**

Algo similar ocurre cuando hablamos de la presencia de la multipantalla en acciones donde se está revisando el monitor de VAR en el propio terreno de juego. Ya que de las quince acciones que incorpora infografía, únicamente ocho incorporan la multipantalla en la realización de La Liga, mientras que el total de acciones VAR incluidas en los otros dos operadores utilizan la multipantalla como refuerzo visual de la acción. Parafraseando a Pasolini (2020) “la potencia de zoom y la cámara lenta en las retransmisiones deportivas las carga el diablo (p. 95)”. Esto se relaciona con una estrategia habitual que se localiza en los operadores DAZN y Movistar y qué contrasta con el montaje oficial que publica La Liga. Se trata de un aspecto que conecta directamente con uno de los temas apuntados en el marco teórico y es la creación de estructuras narrativas o secuencias dramáticas que utilizan la revisión VAR para incorporar elementos que juegan con la tensión dramática en el espectador. Es algo que se encuentra en la mayor parte de las revisiones de VAR de los operadores Movistar y DAZN.

Por apuntar un caso específico donde esto se incluye, en la jornada treinta y tres en el partido Real Sociedad-Real Madrid, y en el resumen de DAZN (aunque también lo incorpora Movistar de forma similar), se incluye la revisión del gol anulado al jugador donostiarra Take Kubo, con pasado madridista, lo que incorpora un nuevo nivel de lectura dramática a la acción. La cronología es la siguiente, el jugador anota gol, se incluye en el resumen la celebración del gol (algo no habitual en los goles anulados en otros resúmenes), a continuación se repite la posible falta previa hasta en dos ocasiones, una en plano corto y otra en plano general. La

infografía nos adelanta que el gol está en revisión. Se incorpora el trayecto del árbitro hacia el monitor (imagen 2), como el inicio del detonante dramático, ahí se produce la pausa, el nudo, donde se puede observar al árbitro frente a la pantalla (imagen 3), en multipantalla, se incorporan unos segundos de revisión, donde el espectador no conoce la decisión final. Después, se puede ver al árbitro regresando al terreno de juego y anulando el gol finalmente. Se añade igualmente la reacción de los jugadores donostiarras tras la decisión. Una estructura dramática en tres actos que incluso incorpora un prólogo y que dura un total de veinte segundos, una micronarración dentro del resumen que sin duda maneja y permea con suspense las expectativas del espectador. En palabras del investigador Blanco, “una acción dramática que es puro juego se le suma el suspense –el atractivo que supone para el mantenimiento de la atención no conocer el resultado hasta el final de la prueba (2009:66)”.

Imagen 2 e Imagen 3. DAZN. Jornada 33. Real Sociedad - Real Madrid



Fuente: YouTube, 2024C

## 5. Discusión

El análisis de los resúmenes de los veintisiete partidos examinados revela discrepancias significativas en la representación y tratamiento de las decisiones del VAR entre las tres plataformas estudiadas: La Liga, Movistar, y DAZN. Este estudio destaca cómo la falta de uniformidad en la inclusión de decisiones del VAR en los resúmenes puede influir notablemente en la percepción de los espectadores sobre el desarrollo de los encuentros.

Uno de los hallazgos más relevantes es la omisión intencionada de ciertas acciones clave del partido en los resúmenes de Movistar y DAZN. Esta práctica resulta problemática, ya que limita la comprensión del espectador y puede generar una percepción parcial o incluso errónea del juego. Esto es especialmente evidente en el partido entre FC Barcelona y Villarreal (Jornada 22), donde el resumen de La Liga incluye tanto las líneas del VAR como el gol anulado al Villarreal, mientras que Movistar no muestra las líneas de fuera de juego y DAZN omite por completo la acción.

La discrepancia en la inclusión de las decisiones del VAR no es un hecho aislado y se repite en múltiples jornadas y encuentros. Por ejemplo, en la jornada treinta, en el partido entre FC Barcelona y Las Palmas, el resumen de La Liga ofrece una cobertura completa del gol anulado a Raphinha, mientras que Movistar lo presenta de manera breve y DAZN lo omite. Este patrón también se observa en la jornada veinticinco durante el partido entre Celta y FC Barcelona, donde nuevamente el resumen de La Liga proporciona la cobertura más completa de una acción decisiva relacionada con el VAR.

El uso de infografía y multipantalla en las revisiones del VAR también varía considerablemente entre las plataformas. La Liga se distingue por su consistencia en la utilización de estos recursos visuales, lo que facilita al espectador una comprensión clara y precisa de las decisiones arbitrales. En contraste, tanto Movistar como DAZN emplean la infografía de manera más esporádica y dependen en mayor medida del comentario de los narradores para explicar las decisiones del VAR.

Este análisis resalta cómo las plataformas Movistar y DAZN tienden a crear estructuras narrativas que añaden un elemento de tensión dramática a las decisiones del VAR, algo que es menos frecuente en los resúmenes de La Liga. Un caso ilustrativo de esta práctica es la revisión del gol anulado a Take Kubo en el partido entre Real Sociedad y Real Madrid (Jornada 33), donde la secuencia es presentada como una micronarración que juega con las expectativas del espectador a través de la repetición de la posible falta, la inclusión del trayecto del árbitro hacia el monitor y su posterior decisión.

En conclusión, la manera en que las distintas plataformas presentan las decisiones del VAR en sus resúmenes no solo afecta la comprensión del espectador sobre el partido en cuestión, sino que también tiene implicaciones más amplias sobre la percepción de la justicia y la transparencia en el fútbol. La disparidad en la cobertura de estas acciones esenciales subraya la importancia de una mayor estandarización y coherencia en la representación de las decisiones arbitrales en los medios de comunicación.

## 6. Conclusiones

Dado el carácter exploratorio de esta investigación, las conclusiones obtenidas a partir de los resultados observados se consideran un punto de partida para el planteamiento de futuras investigaciones. Es importante subrayar que los hallazgos presentados en este trabajo no solo proporcionan una comprensión inicial de los fenómenos estudiados, sino que también revelan áreas que requieren un análisis más profundo y detallado.

Este estudio ha identificado varios aspectos que merecen una atención particular en investigaciones subsiguientes. En primer lugar, se ha constatado la relevancia de la infografía en la percepción y comprensión de las decisiones arbitrales en resúmenes deportivos, lo cual sugiere la necesidad de explorar más a fondo cómo diferentes formatos y estilos de presentación pueden influir en la experiencia del espectador. Asimismo, la comparación entre distintos operadores de medios, como DAZN y Movistar, en cuanto al uso de infografía, abre la puerta a estudios comparativos que examinen de forma específica las variaciones en la presentación de contenido y su impacto en la audiencia.

En términos de la dimensión sonora, es notable la escasez de comentarios relacionados con el uso del VAR. Esta observación resalta el predominio del componente visual en los resúmenes de los partidos. Sin embargo, resulta pertinente considerar la realización de futuras investigaciones que se enfoquen en el papel de la narración auditiva como un elemento central en la generación de suspense en estos resúmenes. Tal investigación podría arrojar luz sobre cómo la narración y los efectos sonoros

contribuyen a la experiencia de los espectadores, complementando la información visual proporcionada por el VAR y potencialmente enriqueciendo la comprensión y el disfrute de los eventos deportivos. La exploración de estas dinámicas narrativas podría ofrecer valiosas perspectivas sobre las técnicas de transmisión deportiva y su impacto en la percepción del público.

La secuencia narrativa observada en el análisis del gol anulado a Take Kubo en el partido Real Sociedad-Real Madrid, ejemplifica una estructura dramática que puede ser utilizada como marco teórico para futuras investigaciones sobre la narratología en las retransmisiones en directo pudiéndose extender a las retransmisiones en directo. Este caso específico demuestra cómo la inclusión de elementos narrativos y visuales puede manipular y permeabilizar las expectativas del espectador, sugiriendo que el análisis de la micro-narración en contextos deportivos puede ser una línea fructífera de investigación.

En resumen, las conclusiones de esta investigación no sólo establecen un punto de partida sólido para futuros estudios, sino que también destacan áreas clave que merecen una exploración más detallada. La continuidad y ampliación de esta línea de investigación pueden contribuir significativamente a una comprensión más profunda de las dinámicas de la comunicación visual en los medios deportivos y su impacto en la percepción del espectador.

## 7. Agradecimientos

Este artículo ha sido traducido al inglés por Charles E. Arthur a quien agradecemos su trabajo.

## 8. Contribuciones específicas de cada autor/a

	Nombre y apellidos
Concepción y diseño del trabajo	Sergio Cobo Durán y Joaquín Marín-Montín
Metodología	Sergio Cobo Durán y Joaquín Marín-Montín
Recogida y análisis de datos	Sergio Cobo Durán y Joaquín Marín-Montín
Discusión y conclusiones	Sergio Cobo Durán y Joaquín Marín-Montín
Redacción, formato, revisión y aprobación de versiones	Sergio Cobo Durán y Joaquín Marín-Montín

## 9. Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

## 10. Referencias bibliográficas

- Bao, R., & Han, B. (2023). The influence of the video assistance referee (VAR) on the English Premier League. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 24(3), 241-250. <https://doi.org/10.1080/24748668.2023.2291236>
- Barnfield, A. (2013). Soccer, broadcasting, and narrative: On televising a live soccer match. *Communication & Sport*, 1(4), 326-341. <https://doi.org/10.1177/2167479513479107>
- Benítez, A. J. (2013). *Realización de deportes en televisión*. Madrid: Instituto RTVE.
- Benítez, A. J. (2020). Is it the same for the TV screen as for the VAR? Planning the use of cameras and replays to solve the controversy. In M. Armenteros, A. J. Benítez, & M. Betancor (Eds.), *The use of video technologies in refereeing football and other sports* (pp. 37-69). New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429455551-3>
- Blanco, J.M. (2009). El fenómeno televisivo del deporte en directo. En: J. Marín Montín (Coord.), *Imagen, Comunicación y Deporte. Una aproximación teórica*. (pp. 69-77). Vision Libros.
- Blanco, J. M. (2012). Las retransmisiones deportivas como género periodístico espectacular y dramático. *ZER: Revista De Estudios De Comunicación = Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, 6(11). <https://doi.org/10.1387/zer.6082>
- Chen, R., & Davidson, N. P. (2022). English Premier League manager perceptions of video assistant referee (VAR) decisions during the 2019-2020 season. *Soccer & Society*, 23(1), 44-55. <https://doi.org/10.1080/14660970.2021.1918680>
- Collins, H., & Evans, R. (2008). You cannot be serious! Public understanding of technology with special reference to “Hawk-Eye”. *Public Understanding of Science*, 17(3), 283-308. <https://doi.org/10.1177/0963662508093370>
- Cummins, R. G., Gong, Z., & Kim, H.-S. (2016). Individual differences in selective attention to information graphics in televised sports. *Communication & Sport*, 4(1), 102-120. <https://doi.org/10.1177/2167479513517491>
- Dayan, D., & Katz, E. (1995). *La historia en directo: La retransmisión televisiva de los acontecimientos*. Barcelona: Ediciones G. Gili. <https://doi.org/10.1111/j.1540-6563.1995.tb01364.x>
- Eco, U. (1986). *La transparencia perdida: La estrategia de la ilusión*. Lumen. <https://bit.ly/3hC4iFo>
- Elishar-Malka, V., Ariel, Y., & Weimann-Saks, D. (2021). Migrating to social networks while watching televised sports: A case study of the effect of enjoyment on second-screen usage during the World Cup. *International Journal of Sport Communication*, 14(3), 448-460. <https://doi.org/10.1123/ijsc.2020-0325>
- FIFA. (2018, July 18). Arbitraje y VAR en Rusia 2018: La nueva era del fútbol. *Inside FIFA*. <https://bit.ly/4io5Vvn>
- FIFA. (2023, May 30). Testing criteria for semi-automated offside technology systems. *Inside FIFA*. <https://bit.ly/42EMPeR>
- Frandsen, K. (2020). *Sport and mediatization*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429321429>
- Ginesta, X. (2021). *Las multinacionales del entretenimiento: Fútbol, democracia, identidad y tecnología*. Barcelona: UOC.
- Graakjær, N. J. (2020). Sounds of soccer on-screen: A critical re-evaluation of the role of spectator sounds. *Journal of Popular Television*, 8(2), 143-158. [https://doi.org/10.1386/jptv\\_00015\\_1](https://doi.org/10.1386/jptv_00015_1)

- Hutchins, B., Li, B., & Rowe, D. (2019). Over-the-top sport: Live streaming services, changing coverage rights markets and the growth of media sport portals. *Media, Culture & Society*, 41(7), 975–994. <https://doi.org/10.1177/0163443719857623>
- Kroon, Å. (2017). More than a hashtag: Producers' and users' co-creation of a loving “We” in a second screen TV sports production. *Television & New Media*, 18(7), 670–688. <https://doi.org/10.1177/1527476417699708>
- Lingenti, A. (2024). Foxtenn y ojo de halcón: Los sistemas tecnológicos que reemplazan a los jueces de línea del tenis. *Relevo*. <https://bit.ly/4ist8fP>
- López, Á. M. (2020). Instant replays in the Spanish Basketball League: ACB. En M. Armenteros, A. J. Benítez, & M. Betancor (Eds.), *The use of video technologies in refereeing football and other sports* (pp. 106–118). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429455551-6>
- Marín-Montín, J. (2020). Televised sporting events: Applications of second screens. En V. Hernández-Santaolalla & M. Barrientos Bueno (Eds.), *Handbook of research on transmedia storytelling, audience engagement, and business strategies* (pp. 15–29). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-3119-8.ch002>
- Marín-Montín, J. (2021). Adaptaciones en la realización televisiva del deporte en directo por la COVID-19. *index.comunicación*, 11(1), 141–162. <https://doi.org/10.33732/ixc/11/01Adapta>
- Märtins, J., Westmattmann, D., & Schewe, G. (2023). Affected but not involved: Two-scenario based investigation of individuals' attitude towards decision support systems based on the example of the video assistant referee. *Journal of Decision Systems*, 32(2), 384–408. <https://doi.org/10.1080/12460125.2022.2041274>
- Moñino, L. J. (2022). La FIFA aprueba el fuera de juego semiautomático para el Mundial de Qatar 2022. *El País*. <https://bit.ly/3ZO4Wgw>
- Moya-López, D., De-Oliveira, J., & Mancinas-Chávez, R. (2024). Poder y plataformas de streaming en el deporte: Un análisis estructural de DAZN como industria creativa audiovisual en la Red. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 15(1), 185–200. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM.25505>
- Nuhlat, Y. (2023). Challenging ocularcentric fairness assumptions of the video assistant referee (VAR) system in football. *The Senses and Society*, 18(3), 284–298. <https://doi.org/10.1080/17458927.2023.2188013>
- Oates, T. P. (2014). Constructing replay, consuming bodies: Sport media and neoliberal citizenship. En B. Brummet & A. W. Ishak (Eds.), *Sports and identity: New agendas in communication* (pp. 148–163). Routledge.
- Owens, J. (2021). *Television sports production*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003098553>
- Pasolini, P. (2020). *Sobre el deporte*. Contra.
- Perry, M., Broth, M., Engström, A., & Juhlin, O. (2019). Visual narrative and temporal relevance: Segueing instant replay into live broadcast TV. *Symbolic Interaction*, 42(1), 98–126. <https://doi.org/10.1002/symb.408>
- Petersen-Wagner, R., & Lee Ludvigsen, J. A. (2023). The video assistant referee (VAR) as neo-coloniality of power? Fan negative reactions to VAR in the 2018 FIFA Men's World Cup. *Sport in Society*, 26 (5), 869–883. <https://doi.org/10.1080/17430437.2022.2070481>

- Prósper Ribes, J. (2019). El suspense cinematográfico: Montaje y organización temporal. *Miguel Hernández Communication Journal*, 10(2), 303–321. <https://doi.org/10.21134/mhcj.v10i0.309>
- Roche, M. (2000). *Megaevents and modernity: Olympics and expos in the growth of global culture*. Routledge.
- Roger Monzó, V. (2015). La evolución de las retransmisiones deportivas en televisión a través de las nuevas tecnologías: El fútbol como paradigma en España. *Fonseca, Journal of Communication*, 10, 118–145.
- Samuel, R. D., Englert, C., Basevitch, I., & Galily, Y. (2024). The effects of VAR interventions on self-rated mental fatigue and self-rated performance of football referees. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 1–18. <https://doi.org/10.1080/24748668.2024.2340195>
- Schwab, S., Steverding, P., & Rein, R. (2023). The evaluation of the video assistant referee from referees' and spectators' perspectives in soccer: A case study of the German Bundesliga. *Soccer & Society*, 24(8), 1027–1040. <https://doi.org/10.1080/14660970.2023.2180632>
- Simón, J. A. (2020). VAR experiments in the Italian Serie A League. En M. Armenteros, A. J. Benítez, & M. Betancor (Eds.), *The use of video technologies in refereeing football and other sports* (pp. 246–263). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429455551-13>
- Singh Bal, B., & Dureja, G. (2012). Hawk eye: A logical innovative technology use in sports for effective decision making. *Sport Science Review*, 21, 107–119. <https://doi.org/10.2478/v10237-012-0006-6>
- Spagnolo, P., Mazzeo, P. L., Leo, M., Nitti, M., Stella, E., & Distante, A. (2015). On-field testing and evaluation of a goal-line technology system. En T. B. Moeslund, G. Thomas, & A. Hilton (Eds.), *Computer vision in sports* (pp. 67–90). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-09396-3\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-319-09396-3_4)
- Spitz, J., Wagemans, J., Memmert, D., Williams, A. M., & Helsen, W. F. (2021). Video assistant referees (VAR): The impact of technology on decision making in association football referees. *Journal of Sports Sciences*, 39(2), 147–153. <https://doi.org/10.1080/02640414.2020.1809163>
- Stoney, E., & Fletcher, T. (2021). Are fans in the stands an afterthought? Sports events, decision-aid technologies, and the television match official in rugby union. *Communication & Sport*, 9(6), 1008–1029. <https://doi.org/10.1177/2167479520903405>
- Tingle, J. (2020). Instant replay in the National Basketball Association. En M. Armenteros, A. J. Benítez, & M. Betancor (Eds.), *The use of video technologies in refereeing football and other sports* (pp. 164–179). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429455551-9>
- Torres-Martín, J. L., Castro-Martínez, A., & Díaz-Morilla, P. (2022). La representación de datos como elemento informativo y de construcción de marca en las competiciones deportivas. *Fonseca, Journal of Communication*, 25, 95–113. <https://doi.org/10.14201/fjc.29755>
- Viswanathan, S., Shankar, R., Jackson, J., & Binns, R. (2023). Spectators of AI: Football fans vs. the semi-automated offside technology at the 2022 FIFA world cup. *Extended Abstracts of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–6. <https://doi.org/10.1145/3544549.3585870>
- Whannel, G. (1992). *Fields in vision: Television sport and cultural transformation*. Routledge.

Winand, M., & Fergusson, C. (2018). More decision-aid technology in sport?: An analysis of football supporters' perceptions on goal-line technology. *Soccer & Society*, 19(7), 966–981. <https://doi.org/10.1080/14660970.2016.1267628>

Wittgenstein, H. D., Rosenblatt, S., Smith, A. F., & Knobloch-Westerwick, S. (2023). Information selection and cognitive overload in video-based decisions: The case of VAR usage in football. *Communication Research*, 50(1), 3–28. <https://doi.org/10.1177/0093650220982293>

YouTube (2024A). Resumen La Liga EA Sport. Jornada 22. FC Barcelona-Villarreal. <https://bit.ly/412uxDt>

YouTube (2024A). Resumen La Liga EA Sport. Jornada 27. Valencia-Real Madrid. <https://bit.ly/3OG7ibb>

YouTube (2024C). DAZN. Jornada 33. Real Sociedad-Real Madrid. <https://bit.ly/40Z5voJ>