

Streaming vs TV Digital, quem grita o gol primeiro

Medições de delay na Copa do Mundo lançam o debate sobre o que é mais importante, a imediatez ou a experiência.

Por Tom Jones Moreira

Toda Copa do Mundo a preocupação é a mesma, quem será que vai gritar gol primeiro?

Se fôssemos fazer um ranking de qual aparelho recebe o sinal antes, em primeiro lugar fica o rádio — é a transmissão só da voz, então chega mais rápido. Depois, a TV digital aberta. Por fim, vêm às transmissões por streaming, que estão cada vez mais populares.

Nesta Copa, por exemplo, além da TV Digital aberta, foi possível acompanhar jogos pelo YouTube, Twitch, e na plataforma OTT da Globo, o Globoplay. Fizemos um teste nos laboratórios de engenharia da Tecsys, em São José dos Campos, Interior de São Paulo, para medir o tempo de *delay* entre a TV Digital Aberta e o OTT.

Para esse teste usamos a transmissão do rádio (áudio) como parâmetro de ponto zero, onde o atraso entre a partida no estádio e a transmissão poderia até ser descartada (estimado em 2 segundos).

Na TV de sinal digital HD, a torcida no rádio

O recorde do Cazé TV foi no dia 9 de dezembro no jogo Brasil x Croácia com quase 7 milhões de usuários simultâneos / Foto: Reprodução

(estádio) já estava comemorando, enquanto na imagem a bola estava no pé do atacante ainda. (atraso médio de 10 segundos)

Se você achou isso atrasado é porque não viu no *streaming*. Nele a jogada do gol não tinha nem começado, quando no estádio a bola já estava no centro do campo para o reinício da partida. Foi um atraso de 30 segundos em relação à TV Digital e 40 segundos para o rádio.

Porém na contramão do que se possa pensar que a experiência do *streaming* é negativa, a audiência de canais como de Cazé TV (no Youtube) que durante o primeiro tempo do jogo entre Brasil e Coréia do Sul, pelas oitavas de final da Copa do Mundo, registrou mais de 5,2 milhões de usuários assistindo em tempo real. Então está lançada a provocação **Delay x Experiência** de engajamento quem vai ganhar essa partida? **Faça a sua aposta!**

Pirataria na Copa

A **Vrio Corp**, empresa que forma parte do grupo DirecTV Latim America e DGO (Sky no Brasil), afirmou ter detectado durante a Copa do Mundo do Qatar mais de 42 mil transmissões ilegais de jogos na América Latina, das quais 53% foram tiradas do ar. A iniciativa de combate à pirataria foi liderada pela Vrio e realizada pela empresa Business Bureau Media BB Media para canalizar todas as denúncias de retransmissões ilegais. O objetivo da estratégia era a busca ativa de transmissões piratas ao vivo das 64 partidas da Copa do Mundo; denunciar infratores; e gerar relatórios para a empresa e para a FIFA.

Segundo informou a Vrio, os conteúdos veiculados por meio de manobras de pirataria audiovisual são de propriedade da FIFA, controladora do futebol internacional, que os licencia para empresas de entretenimento que pagam para ter os direitos de transmissão. “Foi o caso da nossa empresa, que contratou os direitos de distribuição do conteúdo audiovisual das 64 partidas para suas afiliadas DIRECTV Latin America e sua plataforma de streaming DGO na Argentina, Chile, Uruguai, Colômbia, Equador e Peru”.