

CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO – UNISAGRADO

HENRIQUE ALMEIDA MOREIRA DE SOUZA

PARTIDAS DE FUTEBOL EM PLATAFORMAS DE STREAMINGS: ANÁLISE DOS
ELEMENTOS QUE COMPÕEM AS TRANSMISSÕES

BAURU

2023

HENRIQUE ALMEIDA MOREIRA DE SOUZA

PARTIDAS DE FUTEBOL EM PLATAFORMAS DE STREAMINGS: ANÁLISE DOS
ELEMENTOS QUE COMPÕEM AS TRANSMISSÕES

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como parte dos requisitos
para obtenção do título de bacharel em
Jornalismo - Centro Universitário Sagrado
Coração.

Orientadora: Prof.^a Dra. Leire Mara
Bevilaqua.

BAURU

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com
ISBD

S719p

Souza, Henrique Almeida Moreira de

Partidas de futebol em Plataformas de Streamings: análise dos
elementos que compõem as transmissões / Henrique Almeida
Moreira de Souza. -- 2023.
68f. : il.

Orientadora: Prof.^a Dra. Leire Mara Bevilaqua

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) -
Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru -
SP

1. Futebol. 2. Internet. 3. Plataformas de streaming. 4.
Transmissão. 5. Cazé TV. I. Bevilaqua, Leire Mara. II. Título.

HENRIQUE ALMEIDA MOREIRA DE SOUZA

PARTIDAS DE FUTEBOL EM PLATAFORMAS DE STREAMINGS: ANÁLISE DOS
ELEMENTOS QUE COMPÕEM AS TRANSMISSÕES

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como parte dos requisitos
para obtenção do título de bacharel em
Jornalismo - Centro Universitário Sagrado
Coração.

Aprovado em: ____/____/____.

Banca examinadora:

Prof.^a Dra. Leire Mara Bevilaqua (Orientadora)
Centro Universitário Sagrado Coração

Prof.^a Dra.^a Érica Cristina de Souza Franzon
Centro Universitário do Sagrado Coração

Murilo Valbueno Surian
Radialista, Rádio Jahuense

Dedico este trabalho aos meus pais, com
carinho.

AGRADECIMENTOS

Eu não poderia começar estes agradecimentos sem citar a minha família. Agradeço demais ao meu pai Sandro, à minha mãe Silmara e à minha irmã Beatriz por todo o apoio emocional em toda a minha trajetória. E por me incentivarem sempre a correr atrás do meu sonho.

Agradeço aos professores que, desde o primeiro dia de graduação, sempre se mostraram solícitos em ensinar e me ajudar. Obrigado por me mostrarem a importância do jornalismo e por fazerem com que eu me apaixonasse cada vez mais por essa profissão.

Em especial, agradeço à minha orientadora Leire Mara Bevilaqua, por todas as terças-feiras de orientação, por acreditar no meu potencial e me ajudar no caminho da construção deste trabalho de conclusão de curso.

Por fim, agradeço também aos meus amigos mais próximos de sala, Arthur Mendonça, Arthur Passos e Guilherme Lopes, por tornarem o ambiente da faculdade mais leve com as conversas e risadas.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso propõe debater quais elementos das transmissões de futebol em plataformas de streamings são atrativos para quem as assiste. O percurso metodológico envolve uma pesquisa bibliográfica, com o foco em contextualizar as transmissões esportivas nas plataformas de streamings, identificar suas principais características e linguagens; análise descritiva da transmissão de uma partida de futebol da Cazé TV, referência na oferta desse tipo de serviço; e pesquisa de campo por meio da aplicação de um questionário para identificar a percepção que o público tem ao assistir às transmissões em plataformas de streaming. Após essas etapas, foi possível identificar que o formato das transmissões, com conteúdo pré-jogo e narrações coloquiais, e a exclusividade de jogos são fatores determinantes para a escolha pelo público.

Palavras-chave: futebol; internet; plataformas de streaming; transmissão; Cazé TV.

ABSTRACT

This course conclusion work proposes to debate which elements of football broadcasts on streaming platforms are attractive to those who watch them. The methodological path involves bibliographical research, with a focus on contextualizing sports broadcasts on streaming platforms, identifying their main characteristics and languages; descriptive analysis of the broadcast of a football match on Cazé TV, a reference in offering this type of service; and field research through the application of a questionnaire to identify the perception that the public has when watching broadcasts on streaming platforms. After these steps, it was possible to identify that the format of these broadcasts, with pre-game content and colloquial narrations, and the exclusivity of games are determining factors for the public's choice.

Keywords: soccer; internet; streaming platforms; transmissions; Caze TV.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Cabine de transmissão da Cazé TV.....	33
Figura 2 - Entrevista com Zico e Juninho Pernambucano.	35
Figura 3 – Momento do gol do Vasco da Gama em que aparece a mini-câmera.....	37

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Interesse pelo streaming	40
Quadro 2 - Motivações para assistir a partidas em streaming	41
Quadro 3 - Frequência de consumo	43
Quadro 4 - Plataformas mais conhecidas	44
Quadro 5 - Principais plataformas e motivos de acesso	45
Quadro 6 - Pagamento pelos serviços de streaming.....	47
Quadro 7 - Preferência ao assistir partidas de futebol	48
Quadro 8 - Pontos favoráveis e desfavoráveis das transmissões em streaming	50
Quadro 9 - Recursos interativos.....	51
Quadro 10 - Influência na forma de assistir a partidas de futebol	53
Quadro 11 - Futuro do streaming	55

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	PROBLEMA.....	14
1.2	HIPÓTESES	14
1.3	OBJETIVOS	14
1.3.1	Objetivo Geral	14
1.3.2	Objetivos específicos.....	14
1.4	METODOLOGIA.....	15
1.5	JUSTIFICATIVA	16
1.6	PROPOSTA DE CAPÍTULOS	16
2	O INÍCIO DAS TRANSMISSÕES ESPORTIVAS.....	18
2.1	FUTEBOL NA TV	19
2.1.1	A narração e a herança do rádio	20
2.1.2	O formato consolidado	22
2.1.3	Direitos de Imagem	23
3	A ERA DOS STREAMINGS.....	26
3.1	AMAZON PRIME VIDEO.....	27
3.2	STAR +	27
3.3	HBO MAX.....	28
3.4	TWITCH.....	28
3.5	YOUTUBE	29
4	A CAZÉ TV NO YOUTUBE.....	32
4.1	A TRANSMISSÃO DO CAMPEONATO CARIOCA	33
5	ANÁLISE DA PESQUISA DE CAMPO	38
5.1	ANÁLISE DOS DADOS	39
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	58
	REFERÊNCIAS.....	60
	APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO	62
	APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	63
	ANEXO A – PARECER DO COMITÊ DE ÉTICA E PESQUISA.....	65

1 INTRODUÇÃO

Com o passar dos anos, a comunicação vem sofrendo grandes mudanças. O avanço da tecnologia e, principalmente o desenvolvimento e a popularização da internet, mudaram a maneira como o público recebe e consome conteúdos midiáticos. Falando em jornalismo esportivo, especificamente nas transmissões de jogos de futebol, elas eram tradicionalmente veiculadas no rádio e na televisão. Atualmente, as partidas também podem ser acompanhadas em plataformas multimídias na internet, mais conhecidas como streamings. Desse modo, quem acompanha futebol passou a ter diferentes opções para assistir aos jogos.

Para Lévy (2000, p. 23), os computadores foram importantes porque conferiram um grau de libertação para a sociedade. Segundo o autor, “(...) as máquinas a vapor escravizaram os operários das indústrias têxteis do século XIX, enquanto os computadores pessoais aumentaram a capacidade de agir e de comunicar dos indivíduos durante os anos 80 de nosso século”.

Já para Kotler (2010, p. 31) a internet, totalmente ligada aos computadores, traz oportunidades e desenvolvimento de ferramentas importantes, fomentando uma interação entre os usuários.

A computação em rede permitiu maior interação entre os seres humanos e facilitou a difusão e compartilhamento de informações pelo boca a boca. Tornou as informações onipresentes, e não mais escassas. Os consumidores tornaram-se bem conectados e, assim, bem mais informados. (KOTLER, 2010, p. 31)

Com a possibilidade de uma conexão em rede, no ano de 2003, Manuel Castells, em “A Galáxia da Internet”, já trazia a ideia do streaming como conhecemos atualmente.

O streaming também está se tornando uma tecnologia popular; trata-se da transmissão de conteúdo em tempo real na Internet com o uso de aplicativos como o Realplayer ou o Quicktime, embora neste último caso o armazenamento e a gravação dos arquivos trocados sejam tecnicamente difíceis. (CASTELLS, 2003, p. 200)

Anteriormente à popularização das plataformas de streaming, a competição entre as emissoras de televisão pela audiência levou a um aumento da cobertura esportiva, com a ampliação das transmissões de jogos ao vivo e a criação de

programas representativos para o segmento, como o "Globo Esporte" e o "Esporte Interativo", e canais por assinatura, como a "ESPN Brasil" e o "SporTV".

Emissoras de renome detinham os direitos dos principais campeonatos do Brasil e do mundo. Com isso, as transmissões ficavam segmentadas sempre nos mesmos canais. De acordo Coelho (2003), no final dos anos 1980, a TV Record e a TV Bandeirantes brigavam pela liderança de audiência no esporte. Entre 1986 e 1993, a TV Bandeirantes se autodenominou o "Canal do esporte".

Atualmente, a televisão continua sendo uma referência para as transmissões e está em constante evolução, com a utilização de novas tecnologias e a ampliação de coberturas de eventos esportivos em todo o mundo. Porém, principalmente depois da pandemia, vem sofrendo diversas mudanças em seu formato pois está concorrendo diretamente com as plataformas de streaming, entre as mais conhecidas, o Facebook Live, o YouTube Live, HBO Max e a Twitch.

As plataformas de streaming permitem que sejam feitas transmissões ao vivo para uma audiência global, sem a necessidade de equipamentos de transmissão caros ou complexos. Outra vantagem é a capacidade de fornecer conteúdo sob demanda e especializado. Isso significa que eles podem assistir aos jogos de seus times favoritos a qualquer hora do dia, em qualquer lugar do mundo.

Sobre a interação dos usuários com o conteúdo, essa é uma característica de destaque dos streamings e uma estratégia cada vez mais inserida em transmissões que são feitas pela internet. Os espectadores têm a possibilidade de comentar sobre transmissão, interagir com outros usuários, compartilhar o conteúdo, entre outras ações. Zeferino (2020) destaca que a interação dos espectadores é um dos elementos diferenciais dos streamings. Isso porque

Conseguir atuar e interferir na transmissão, interagir com comentaristas e com os outros usuários, além de ter acesso ao jogo na palma da mão, são dois dos elementos mais importantes [...]. E a interação não se dá apenas via jogos. As empresas aprenderam a abraçar a interatividade via redes, para ter mais um canal para falar com seus usuários, podendo ter a solução para uma reclamação ou apenas uma dica para o dia. (ZEFERINO, 2020, p.2-3).

Outra característica importante dos streamings é a variedade. Os usuários podem escolher quais esportes e times desejam assistir pela plataforma que quiserem, dando assim uma liberdade muito maior.

A linguagem coloquial utilizada pelos profissionais que atuam nas plataformas de streaming é outro ponto a considerar. Além de transmitir informações precisas e relevantes de forma dinâmica e atrativa, tem à disposição recursos visuais. Por ter como princípio a descontração, uma particularidade desse formato, cria conexão com o público e torna o conteúdo acessível e atraente.

Atualmente, existem diversas plataformas de streamings que transmitem jogos de futebol com formatos próprios, diferentemente das transmissões tradicionais da televisão. Um dos exemplos é a Cazé TV, uma plataforma de transmissão de partidas de futebol que surgiu em novembro de 2022. Ela traz consigo uma série de características e particularidades que a distinguem dos tradicionais veículos de conteúdo esportivo. Seu surgimento é resultado do avanço das plataformas de streaming no mundo digital e a crescente demanda do público por conteúdo personalizado e independente.

A plataforma foi fundada pelo streamer e jornalista Casimiro Miguel e pela LiveMode¹. Ele é conhecido pelo seu jeito descontraído e bem-humorado de se comunicar nas lives e viu a oportunidade de criar uma plataforma que oferecesse uma variedade de transmissões esportivas e conteúdos sob demanda em um formato que vai ao encontro dos interesses do seu público. A Cazé TV já transmitiu grandes competições como a Copa do Mundo FIFA de 2022, o Mundial de Clubes da FIFA, a Copa do Mundo Feminina 2023 e, recentemente, anunciou a compra dos direitos de transmissão do Campeonato Alemão.

Uma das particularidades mais marcantes da Cazé TV é a sua abordagem descentralizada em relação à produção de conteúdo. Ao contrário das emissoras de televisão, que tradicionalmente nas transmissões adotam o formato clássico de um narrador ao lado de dois comentaristas, a Cazé TV traz o narrador em meio a comentaristas mais participativos e personalidades do futebol, como técnicos e ex-jogadores, ídolos de diferentes times de futebol.

Outro aspecto importante da Cazé TV é a sua abordagem interativa. A plataforma incentiva a participação dos espectadores por meio de recursos como chats ao vivo e enquetes, com a possibilidade de os espectadores enviarem

¹ A LiveMode é uma empresa de mídia e marketing esportivo brasileira. Ela é a gerenciadora de diversos direitos esportivos no Brasil, entres eles o de competições da Federação Paulista de Futebol e da Federação Internacional de Futebol.

perguntas e comentários diretamente aos apresentadores das transmissões. Isso cria uma atmosfera de envolvimento e proximidade.

1.1 PROBLEMA

Diante desse novo cenário das transmissões esportivas na internet, este estudo partiu da seguinte questão-problema: Quais são os elementos utilizados em transmissões de futebol em plataformas de streamings que tornam o formato atrativo ao público?

1.2 HIPÓTESES

Para responder a esse questionamento, parte-se das seguintes hipóteses:

- a) As transmissões em streamings são feitas de forma mais coloquial e despojada, fator determinante para a aproximação com o público;
- b) As plataformas de streaming são acessadas porque oferecem maior interação ao espectador por meio de comentários, curtidas e compartilhamentos se comparadas às transmissões televisivas.

1.3 OBJETIVOS

Para responder à questão-problema, foram elencados os seguintes objetivos.

1.3.1 Objetivo Geral

Identificar quais elementos fazem com que as transmissões de partidas de futebol em plataformas de streamings sejam atrativas para o público e por quê.

1.3.2 Objetivos específicos

Para alcançar o objetivo geral, foram traçados os seguintes objetivos específicos:

- a) Entender o surgimento do streaming no cenário esportivo;
- b) Discutir a estrutura das transmissões das partidas de futebol em plataformas de streaming;

- c) Analisar as características de uma transmissão de futebol na plataforma de streaming Cazé TV;
- d) Aplicar questionário junto ao público para investigar quais são os elementos que tornam as transmissões em streaming atrativas.

1.4 METODOLOGIA

Esta pesquisa foi estruturada a partir de três etapas metodológicas. A primeira delas foi a pesquisa bibliográfica, com o objetivo de contextualizar as transmissões esportivas nas plataformas de streaming, identificar suas principais características e linguagens, bem como o seu impacto na cobertura esportiva.

Para Marconi e Lakatos (2001, p. 183), a pesquisa bibliográfica

[...] abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema estudado, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, materiais cartográficos, etc. [...] e sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto [...].

Já a segunda etapa consistiu em uma análise descritiva, segundo Triviños (1987), de uma transmissão de partida de futebol realizada na plataforma de streaming Cazé TV. Foi analisado o jogo do Campeonato Carioca de 2023 entre Vasco e Flamengo, transmitido no dia 19 de março de 2023. Essa transmissão foi escolhida por ser uma partida tradicional desse campeonato e por ter registrado aproximadamente 16 milhões de visualizações. Nessa transmissão, estavam presentes ídolos de ambos os clubes para serem comentaristas da partida: Zico, para os Rugro-Negros e Juninho Pernambucano, para os Cruz-Maltinos.

Por fim, foi realizada uma pesquisa de campo, a partir da aplicação de um questionário online, por meio do Google Forms, a pessoas com mais de 18 anos que assistem a transmissões esportivas em plataformas de streaming para identificar por que elas acompanham essas transmissões e a percepção que têm.

Para essa etapa, o projeto de pesquisa, bem como o Questionário e o Termo de Esclarecimento Livre e Esclarecido, disponíveis nos Apêndices, foram submetidos para aprovação do Comitê de Ética e Pesquisa do Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO – em 21 de agosto de 2023. Depois de ajustes indicados pelo Comitê, a aprovação se deu em 06 de setembro

de 2023, com o parecer de n.º 6.297.265. No capítulo de análise constam as etapas de coleta e tratamento dos dados obtidos.

1.5 JUSTIFICATIVA

Este trabalho teve como motivação o aumento das transmissões de partidas de futebol das principais competições do mundo em plataformas de streaming. Principalmente depois da pandemia da Covid-19, foi preciso desenvolver estratégias para se adaptar às novas tecnologias e se manter relevante e conectado com o público.

Com a ida para internet, as transmissões passaram a ser mais descontraídas, fugindo de um formato padronizado. A linguagem no streaming é mais coloquial, o pré-jogo pode começar com horas de antecedência da partida e o pós-jogo pode durar horas após o apito final.

Dito isso, é de suma importância investigar para conhecer mais a fundo o formato das transmissões em plataformas de streamings e de que forma elas vêm ganhando espaço no cenário da comunicação futebolística e cativando o público apaixonado por futebol.

1.6 PROPOSTA DE CAPÍTULOS

Após o capítulo introdutório em que foram apresentados o problema, os objetivos, as hipóteses, a metodologia e a justificativa da pesquisa, o segundo capítulo apresenta o histórico das transmissões de partidas de futebol: a herança da narração do rádio, o formato consolidado na televisão até chegar atualmente aos streamings.

O terceiro capítulo traz o surgimento das transmissões esportivas feitas na internet. Além de uma breve história do surgimento dos streamings, apresenta as principais plataformas que transmitem jogos de futebol atualmente.

O quarto capítulo apresenta a história do *streamer*² Casimiro Miguel e sua ascensão com a criação da Cazé TV, que transmite jogos dos principais

² O streamer é um criador de conteúdo digital que faz gravações ou transmissões ao vivo de qualquer tipo de conteúdo e publica na internet. O termo vem de outra palavra em inglês, streaming, que significa transmissão. Disponível em: <https://www.remessaonline.com.br/blog/o-que-e-um-streamer/#:~:text=O%20streamer%20%C3%A9%20um%20criador,ingl%C3%AAs%2C%20o%20%E2%80%9Cstreaming%E2%80%9D> Acesso em: 03 de out. 2023.

campeonatos do Brasil e do mundo pela plataforma Youtube. Neste capítulo também é analisada uma das transmissões da plataforma: a partida entre Vasco X Flamengo pelo Campeonato Carioca de 2023.

No quinto capítulo são apresentados e debatidos os dados obtidos por meio da pesquisa de campo, realizada a partir da aplicação de questionário com o público que consome transmissões esportivas em plataformas de streaming.

E, por fim, as considerações finais retomam os objetivos e hipóteses traçados para responder à questão de pesquisa inicialmente proposta.

2 O INÍCIO DAS TRANSMISSÕES ESPORTIVAS

Antes do surgimento do jornalismo esportivo em plataformas de streaming, o mundo todo assistia aos grandes clássicos do futebol pela televisão.

No Brasil, o jornalista Assis Chateaubriand foi quem primeiro se interessou pela televisão. Ainda em 1948, ele viajou para os Estados Unidos para visitar os estúdios renomados da NBC (National Broadcasting Company) e RCA (Radio Comporation of America), emissoras de televisão já em operação naquele país. A ideia era compreender o processo produtivo e conhecer os equipamentos para trazê-los para o Brasil. Anos mais tarde, dois meses após o Maracanazo (termo futebolístico que ficou conhecido para fazer referência à final da Copa do Mundo de 1950, quando o Uruguai venceu o Brasil de virada por 2 a 1 em pleno Maracanã), Chateaubriand colocou no ar a TV Tupi, primeira emissora de televisão brasileira (CARDOSO, 1999).

Mesmo com os altos gastos de operação emissora, na época estimava-se 5 milhões de dólares, a transmissão ainda não atingia um bom nível. Cardoso (1999) lembra que os sofisticados equipamentos ainda geravam dúvidas e complicações para os funcionários.

Alguns coleguinhas insistiam em inventar histórias como a do dia de inauguração [da TV Tupi]. Disseram que Chateaubriand havia arremessado uma garrafa de champanhe contra a câmera, quebrando-a. Não foi nada disso. Simplesmente, houve um defeito técnico e aqueles jovens ainda não sabiam como lidar com o novo e extravagante equipamento. Tudo havia sido ensaiado com muito cuidado e com estilo americano de marcação para câmeras. Quando uma delas pifou, foi uma correria. Homero Silva, um dos mais importantes do rádio da época, precisou sair correndo de um estúdio para o outro. A câmera também. Inicia-se a improvisação brasileira (CARDOSO, 1999, p. 40).

Os anos foram passando e novas emissoras criadas, como a TV Paulista e a TV Record, na década de 50, abrindo assim novas possibilidades para o público. Mas, foi só duas décadas mais tarde, em 1972, que pôde-se notar um avanço significativo da qualidade técnica da televisão com a chegada dos aparelhos em cores. A primeira transmissão com a nova tecnologia foi na Festa da Uva, em Caxias do Sul, com a participação do presidente Emílio Garrastazu Médici.

A partir da década de 1980, surgiram programas esportivos com audiência considerável, como o "Lance Livre", da TV Bandeirantes, e o "Mesa Redonda", da TV Gazeta. Entre as décadas de 1980 e 1990, a rede Bandeirantes se tornou conhecida como "canal do esporte", isso porque foi a primeira emissora a transmitir esportes como: corridas da Fórmula Indy, jogos de basquete da NBA e jogos de futebol do campeonato espanhol e italiano. A emissora chegou a criar o programa dominical "Show do Esporte", que estreou no ano de 1983. Já nos anos 1990, a TV Bandeirantes criou a "faixa nobre do esporte" e a "faixa especial do esporte", ambas dedicadas exclusivamente para coberturas e programas esportivos.

Além disso, as transmissões ao vivo de jogos de futebol e outros eventos esportivos se tornaram mais frequentes e sofisticadas, com o uso de tecnologias como câmeras lentas e replay. Também nessa época teve início a popularização dos canais por assinatura. A televisão por assinatura já era consolidada desde os anos 1940 nos Estados Unidos, garantindo maior qualidade de recepção do sinal de TV (RAMOS; MARTINS, 1995). Com a ampliação dos canais por assinatura, programas exclusivamente voltados para o esporte começaram a surgir. Um dos exemplos é a ESPN que chegou ao Brasil em 1989 como primeiro canal de assinatura esportivo do país.

2.1 FUTEBOL NA TV

A primeira partida de futebol transmitida pela televisão no Brasil foi a vitória do Santos em cima do Palmeiras por 3 a 1, na Vila Belmiro, em 1955. De acordo com o site oficial do Santos³, o jogo foi narrado por Milton Peruzzi e a emissora responsável pela transmissão foi a TV Tupi. A partida foi válida pelo Campeonato Paulista daquele ano. Os gols do Santos foram de Del Vecchio (duas vezes) e Vasconcelos. Para o Palmeiras, Elzo balançou as redes. O time do Santos entrou em campo com a seguinte formação: Barbosinha, Héliúv, Sarno, Zito, Formiga, Urubató, Alfredinho, Álvaro, Del Vecchio, Vasconcelos e Tite. O técnico era Luiz Alonso Perez, o Lula. Já o Palmeiras foi a campo com Laércio, Belmiro, Waldir, Gérsio, Waldemar Fiúme, Dema, Renatinho, Humberto Tozzi, Ney, Ivan e Elzo. O técnico do Verdão era Ventura Cambon.

³ Disponível em: <https://www.santosfc.com.br/o-santos-fc-na-tv-pela-primeira-vez/>. Acesso em: 12 de out. de 2023.

2.1.1 A narração e a herança do rádio

Não dá para falar das transmissões de jogos de futebol na televisão sem considerar a forte ligação desse gênero com o rádio. De acordo com Soares (1994) a primeira transmissão de futebol no rádio foi realizada ainda em 1931, quando o locutor Nicolau Tuma narrou a partida entre as seleções de São Paulo e do Paraná. Ele foi o primeiro a narrar uma partida por completo, ou seja, os noventa minutos. Sua narração era feita lance por lance. Ou seja, o radialista queria situar o ouvinte sobre o que estava acontecendo no jogo. Naquela época, os jogadores ainda não tinham numeração na camisa, então, era função do locutor saber as características de cada atleta para transmitir para o ouvinte. Ele também tinha papel fundamental para trazer toda a emoção ao ouvinte/torcedor.

Essa característica, segundo Gasparino (2013), revolucionou a transmissão esportiva e abriu precedentes para outras narrações. Isso porque antes de Tuma o esporte era veiculado nas rádios apenas em boletins de notícias com o placar dos jogos.

O ouvinte, ao escutar o jogo no rádio, sabia quem atacava para que lado, quem era o jogador que estava com a bola e o que ele fazia, além de compreender o posicionamento dos outros jogadores em campo, e, acima de tudo, sabia quando acontecia o momento máximo deste esporte, o gol. A transmissão tinha que ser rápida para ser eficiente. Alguns segundos de displicência por parte do locutor já seria o suficiente para que seu interlocutor perdesse um lance da partida. (GASPARINO, 2013. p.23).

A valorização da voz, portanto, era e continua sendo uma característica marcante da rádio. Atrelados a ela, a emoção, a dicção e os efeitos sonoros ditavam o ritmo da transmissão. De acordo com Guerra (2012, p. 75), “a entonação do narrador esportivo no rádio permite perfeitamente que o ouvinte esteja com a noção de por onde anda a bola”.

Na televisão, essas características citadas continuam presentes. De acordo com Schinner (2004), a televisão segue a tradição oriunda do rádio, trazendo consigo a imagem como principal aliada dos narradores. Com isso, “a TV fala por si só e não esconde segredos. Nas TVs abertas a narração deve ser mais ilustrativa e o conteúdo, mais ancorado. Quando digo ancorado estou me referindo à maneira pela qual você vai conduzir a transmissão” (SCHINNER, 2004, p.76-77).

Conforme o autor observou, a TV passou a valorizar a imagem e a narração assumiu um papel ilustrativo. Aliado a isso, a evolução tecnológica trouxe um detalhamento maior dos lances e dos números da partida. Essa evolução tecnológica foi um fator que marcou a narração e o formato das transmissões na televisão. É o que também aponta Guerra (2012, p. 102) ao afirmar que “a tecnologia trouxe para os narradores o desafio da precisão, mais a possibilidade de ajustar e corrigir sua transmissão pela quantidade de ângulos e informações que as imagens oferecem”.

A chegada da TV, ainda de acordo com Guerra (2012), revolucionou o formato das transmissões pela disposição das câmeras, espalhadas por todo o campo. Isso impôs uma mudança na narração, na medida em que o narrador passou a ser mais exigido. Os novos ângulos das transmissões também permitiram que os locutores passassem a ser mostrados nos jogos, modificando assim a estética de apresentação dos envolvidos na transmissão.

Com o aumento das transmissões, alguns narradores migraram do rádio para a televisão e se destacaram pela forma de narrar. Osmar Santos foi um deles, bastante conhecido pelo uso de bordões como: “Pimba na gorducinha”, “Ripa na chulipa”. De acordo com Schinner (2004), Osmar transmitiu a Copa do Mundo FIFA de 1986 na época em que a TV Globo resolveu mudar o formato de suas transmissões junto ao seu público-alvo.

Já Carlos Eduardo Santos Galvão Bueno, mais conhecido como Galvão Bueno, é outra referência das narrações de partidas de futebol. O narrador começou sua carreira no rádio, em 1974. Teve passagens pela TV Gazeta, Rede Record e na Rede Bandeirantes. Seu trabalho mais marcante foi na Rede Globo, onde sua primeira transmissão foi a narração do jogo entre Flamengo e Jorge Wilstermann, válido pela Libertadores da América de 1981. Galvão é o responsável por bordões clássicos, como: “Sai que é sua Taffarel”; “É... É do Brasil”; e por enfatizar a letra “R” ao gritar o nome dos jogadores da seleção brasileira Ronaldo, Ronaldinho Gaúcho, Romário e Rivaldo.

Outro nome conhecido da narração televisa é Silvo Luiz. Ele narra as partidas de forma objetiva, com muito apoio da imagem. Silvio veio do rádio e levou para a TV um novo modo de narrar, trazendo o comportamento do torcedor de arquibancada para as transmissões, criando, assim, um diálogo com o telespectador. Dentre os seus bordões mais conhecidos estão: “Abriu a caixa de

ferramenta em cima dele” (quando algum jogador fazia alguma falta), e “Olho no lance...”, quando havia uma jogada de perigo.

Atualmente, ainda existem outros grandes nomes da narração, cada um com sua particularidade, por exemplo, Milton Leite e Jorge Iggor. Milton pertence ao grupo Globo e SporTV. Narra com muita maestria e com uma pitada de humor, sempre com piadas espontâneas e jargões. O mais famoso é “Que fase”, usado quando um jogador ou determinado time atravessa uma má fase.

Já Jorge traz em sua narração a característica da emoção. Um dos exemplos ocorreu durante a partida entre Tottenham e Ajax, pela Liga dos Campeões da Europa, em 2019. Logo após o gol do atacante brasileiro Lucas Moura, na classificação do Tottenham para a final, ele usou a emoção para narrar: “Na hora onde [sic] o corpo não responde mais ao cérebro, mais ao coração... A bola chegou na área! Luuuuucas, gol do Tottenham! É no coração! Ele não responde ao cérebro. O pé responde ao coração! Tottenham, finalista! Histórico!”.⁴

2.1.2 O formato consolidado

O formato das transmissões na televisão é uma herança do meio radiofônico, em que um locutor, acompanhado por um comentarista, conduz a transmissão. Na televisão, o narrador faz a vez do locutor, ou seja, relata o que exatamente acontece, interage com o comentarista pedindo opiniões e análises. Já os repórteres de campo apresentam, ao longo da transmissão, mais detalhes das equipes que irão se enfrentar em um determinado jogo.

Na década de 1940, a Rádio Panamericana, hoje Jovem Pan de São Paulo, foi a primeira a se especializar e ter uma programação voltada para o esporte. “Ela trouxe com ela profissões como: comentarista do jogo, comentarista de arbitragem, repórter de campo, plantão esportivo e a mais inovadora na época, o humor no esporte com o programa Show Rádio” (PATRICIO, 2014).

Ainda sobre a experiência da emissora, Soares (1994, p. 53) relata que “a ‘Emissora dos Esportes’ levou ao ponto máximo o comentarista do jogo, transformando-o num nome tão forte quanto o do narrador”. Com isso, a parceria

⁴ Trecho do minuto 6:30 a 6:55 da narração do jogo entre Tottenham e Ajax pela Liga dos Campeões da Europa 2018/19. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=a8Ris2rWkIw>

entre o narrador Pedro Luís e o comentarista Mário Moraes foi um sucesso e muito importante para o desenvolvimento das transmissões esportivas.

A formação narrador e comentarista, acompanhados dos repórteres de campo e um repórter de plantão em estúdio, se consolidou para as transmissões de futebol. Do rádio, esse modelo passou a ser incorporado pela televisão. Em um momento em que a qualidade de imagem ainda era limitada, por meio da equipe de transmissão era possível fornecer ao público informações mais detalhadas sobre o jogo. Tanto que ele perdura até hoje.

Mas, a partir da criação dos canais por assinatura como SporTV da Rede Globo e ESPN, diversos recursos foram implementados nas transmissões de futebol. Um exemplo é a câmera dentro da sala onde fica o narrador e os comentaristas. Outra mudança feita foi mostrar o placar do jogo, juntamente com o tempo da partida. Além desses, outro marco importante foi o início das transmissões com a imagem em qualidade HD (High-Definition). Na Copa do Mundo de 2002, algumas partidas foram exibidas em cinemas de São Paulo e do Rio de Janeiro com essa qualidade.

2.1.3 Direitos de Imagem

De acordo com Proni (2000), na Inglaterra, país que fundou o esporte, ainda no século passado já se via as primeiras transferências de jogadores e investimentos em equipamentos esportivos que contribuía para o espetáculo. Com o avanço do imperialismo inglês, o futebol teve uma divulgação em larga escala. A partir disso, as possibilidades de exploração econômica foram se diversificando: patrocínios, licenciamento de marca, negociação de atletas (não só com o clube, mas com os empresários) e a comercialização dos direitos de transmissão dos jogos.

No Brasil, no final da década de 1980, com a situação econômica do futebol brasileiro em crise, houve a formação do Clube dos Treze, uma organização criada por 13 clubes com o intuito de defender interesses políticos e comerciais. Anos depois, o Clube ficou responsável por negociar os direitos de transmissões do Campeonato Brasileiro com as emissoras de rádio e televisão. Nos anos seguintes, de acordo com Santos (2019), a Rede Globo de Televisão adquiriu vantagem sobre as concorrentes pelos direitos de transmissão.

O Clube dos Treze foi formado pela Sociedade Esportiva Palmeiras, Santos F. C., São Paulo F. C., Sport Club Corinthians Paulista, Club de Regatas Vasco da Gama, Clube de Regatas do Flamengo, Botafogo de Futebol e Regatas, Clube Atlético Mineiro, Cruzeiro E. C., E. C. Vitória, E. C. Bahia, Grêmio F. B. P. A., e S. C. Internacional. Em 1987, a Confederação Brasileira de Futebol (CBF) alegou dificuldades para organizar o campeonato nacional e delegou ao Clube dos Treze a responsabilidade sobre as despesas da competição (PRONI, 1998).

Ainda nessa década, o público também passou a ter interesse por jogos de futebol do exterior. Isso porque muitos jogadores brasileiros jogavam fora do país. Esse foi um fator predominante para os canais começarem a transmitir partidas internacionais, por exemplo a TV Bandeirantes que, nas temporadas de 1982 a 1993, transmitia os jogos da Roma, time em que o jogador brasileiro Falcão atuava. Nessa época, as emissoras de renome detinham os direitos dos principais campeonatos do Brasil e do mundo e as transmissões esportivas ficavam segmentadas sempre nos mesmos canais.

De acordo Coelho (2003), no final dos anos 1980, a TV Record e a própria Bandeirantes brigavam pela liderança de audiência no esporte. De 1986 a 1993, a TV Bandeirantes se autodenominou o “Canal do esporte”. Com isso, os valores para a compra dos direitos de transmissão dos jogos foram sendo atualizados e cresceram consideravelmente nas últimas décadas.

Em 1998, a Lei Pelé determinou que “[...] os clubes esportivos profissionais poderiam organizar suas próprias competições, negociar seus direitos de TV e de Marketing sem a participação direta de uma Federação” (SAAR, 2009, p. 26). Vale lembrar que, entre os anos de 1988 e 2012, o Clube dos Treze se manteve atuante e permaneceu negociando os direitos de transmissões dos principais clubes do Brasil. Porém, em 2003, o Campeonato Brasileiro passou por uma mudança de formato, do sistema de mata-mata para pontos corridos em dois turnos, e acabou reforçando os interesses das emissoras de televisão nos direitos de transmissão, “de acordo com o potencial de cada time” (SANTOS, 2019, p. 176).

Com isso, em 2011, o Clube de Regatas do Flamengo e o Sport Club Corinthians anunciaram a sua desvinculação do Clube dos Treze. Assim, as negociações individuais dos direitos de transmissão ganharam força. Nesse mesmo ano, os critérios que passaram a ser adotados para definição dos direitos foram o tamanho das torcidas dos clubes e a audiência do público.

Em 2018, após muito tempo de predomínio de um modelo de negociação que manteve privilégios dos representantes que formavam o Clube dos Treze, o canal Esporte Interativo mudou o rumo das negociações pelos direitos de transmissão no Brasil, considerando critérios como desempenho e número de partidas disputadas. Pertencente ao grupo Turner, o canal estadunidense ofereceu R\$ 520 milhões divididos de forma igualitária, 25% por exposição relativa aos jogos feitos e 25% por posição final no Campeonato Brasileiro. Com isso, conquistaram o direito de transmissão. No entanto, nesse mesmo ano, a Turner anunciou a desativação dos canais Esporte Interativo. Assim, as transmissões das partidas do Campeonato Brasileiro e das demais competições que o grupo detinha os direitos passaram a ser realizadas nos canais Space e TNT. Com isso, a empresa passou a usar ainda mais as redes sociais para se comunicar e a plataforma de streaming para transmitir partidas de futebol.

Atualmente, os direitos das transmissões foram se difundindo e não ficam mais apenas com as grandes emissoras de televisão. Além disso, a evolução constante das transmissões já é algo bem notório e isso favorece o surgimento das plataformas de streamings. Tem-se uma nova alternativa para o espectador assistir aos jogos.

3 A ERA DOS STREAMINGS

Os serviços de streaming começaram a operar nos Estados Unidos em 2006⁵. Porém, é só em 2010 que as plataformas de streamings se popularizam e passam a revolucionar a forma de consumir vídeos, músicas, filmes, séries e, mais recentemente, as partidas de futebol.

No Brasil, o ano de 2011 marca a chegada da Netflix, que oferece uma ampla variedade de filmes e séries de TV, documentários e outros tipos de conteúdos audiovisuais por meio de uma plataforma online. Os assinantes podem acessar o catálogo de conteúdos em dispositivos como tablets, smartphones, computadores, Smart TVs e consoles de videogames com conexões à internet.

Em 2014, o Spotify chega ao Brasil como uma opção de plataforma de streaming para músicas e podcasts. No caso do Spotify, a principal vantagem é poder fazer o download de músicas para ouvir sem estar conectado a uma rede de Internet.

O Streaming é uma tecnologia que envia informações multimídia através da transferência de dados em redes de computadores. Os utilizadores visualizam através da internet um ficheiro multimídia. A grande diferença entre Streaming e um Download é o tipo de servidores e protocolos que utilizam, por outro lado o ficheiro visualizado não fica guardado e armazenado numa pasta como num download. A qualidade da visualização difere consoante a qualidade da ligação do cliente e o ritmo de transmissão que consegue alcançar. (GOMES; LOURENÇO, 2014, p. 1).

Nos dias atuais, os streamings vêm se tornando cada vez mais populares, especialmente pelo crescente uso de dispositivos móveis e pela mudança de comportamento dos consumidores em relação aos veículos de comunicação tradicionais, como o rádio e a televisão. De acordo com dados da pesquisa “Inside Video” realizada no Brasil em 2021 pela empresa Kantar IBOPE Media, 68% da população assistiu a conteúdos em streaming durante o período da pandemia. Os dados também revelaram que 58% afirmaram ter visto algum tipo de conteúdo em streamings pagos.

No caso das transmissões esportivas, essas plataformas permitem aos usuários uma maior flexibilidade na hora de assistir aos jogos, a qualquer momento

⁵Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/12/relembre-a-evolucao-do-streaming-de-video-e-musica-entre-2>. Acesso: 19/09/2023

e em qualquer lugar. Também oferecem interação, permitindo que eles participem realmente da transmissão com comentários ou atividades relacionadas.

Para as transmissões esportivas os principais streamings que se destacam na atualidade são: Amazon Prime Video, Star +, HBO Max, Twitch e Youtube.

3.1 AMAZON PRIME VIDEO

Este streaming pertence à empresa Amazon e ficou conhecido mundialmente por seus filmes e séries. Atualmente, o serviço vem se aventurando no mundo esportivo. Em 2022, o Amazon Prime Video transmitiu 36 jogos da Copa do Brasil⁶. Dentre esses, alguns de forma exclusiva. Para buscar uma conexão maior com os espectadores que se interessam por futebol e streamings, a narração dos jogos foi feita pelo jornalista Tiago Leifert.

Já em 2023, a Amazon fechou um acordo com a Confederação Brasileira de Futebol (CBF) para a transmissão dos jogos da Copa do Brasil. Ao todo foram 50 jogos desde a primeira fase da competição.

Com base em informações da plataforma referentes ao mês de setembro de 2023, a Amazon Prime Video oferece assinatura de R\$ 14,90 por mês e plano anual de R\$ 119,00. A partir dela, oferece acesso a filmes, séries e, claro, aos jogos de futebol.

3.2 STAR +

“O Star+ é um novo serviço de streaming que inclui esportes e eventos ao vivo da ESPN, séries e filmes que você já conhece e adora, produções locais originais, comédias de animação, todas as temporadas de Os Simpsons e muito mais” (STAR+, 2023). Essa é a descrição disponibilizada na página inicial da plataforma que pertence a The Walt Disney Company.

Em 2019, após a companhia adquirir a divisão de entretenimento da FOX e a ESPN, os canais esportivos de ambas migraram para o streaming STAR+, concentrando uma variedade de programas e transmissões esportivas dos principais campeonatos do mundo.

⁶Disponível em: <https://www.tudocelular.com/mercado/noticias/n201690/amazon-prime-video-renova-direitos-copa-do-brasil.html>. Acesso em: 03/10/2023

Além de esportes, a plataforma proporciona a oportunidade de desfrutar de séries renomadas como “Os Simpsons”, “The Walking Dead”, “This is Us” e “American Horror Story”. Os filmes também têm uma grande variedade, incluindo aqueles com classificação para maiores de 16 anos, diferenciando-se do serviço de streaming da Disney+.

Em 2023, por meio de uma parceria, o GloboPlay⁷, plataforma de streaming do Grupo Globo, passou a oferecer acesso ao conteúdo do Star+ por meio de combos com valores variados. Mas, é possível assinar o serviço no próprio site da plataforma, por meio de dois planos: um mensal, no valor de R\$40,90, e outro anual, no valor de R\$ 329,90 à vista. Ainda há a opção de unir o Star + e o Disney + em um plano mensal no valor de R\$ 55,90.

3.3 HBO MAX

Este serviço de streaming, pertencente ao grupo Warner Media, proporciona, além de filmes e séries, conteúdo esportivo produzido pela TNT Sports, integrante do mesmo grupo. Assim, a plataforma oferece campeonatos de futebol como a “UEFA Champions League”, “Campeonato Paulista Série A-1”, “Paulista Sub-20” e “Paulista feminino”.

O direito de transmissão faz com que a plataforma traga mais imersão às competições, principalmente as internacionais. Isso porque, além da transmissão de todos os jogos, são disponibilizados melhores momentos, partidas históricas e muito mais. Em pesquisa feita em novembro de 2023, existem dois planos para assinar HBO MAX: um anual, por R\$ 239,90, e um mensal, por R\$ 34,90.

3.4 TWITCH

É descrito pela própria empresa como “o local onde milhões de pessoas se juntam todos os dias para conversar, interagir e fazer o seu próprio entretenimento em conjunto”⁸. Fundada em 2011, a Twitch é o desdobramento da Justin TV, uma plataforma criada por Justin Kan que transmitia ao vivo a sua vida por meio de uma câmera acoplada em sua cabeça.

⁷ Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/tv-e-series/noticia/2023/04/04/globoplay-passa-a-oferecer-acesso-ao-star.ghtml>. Acesso em: 03 de nov. de 2023.

⁸ Disponível em: <https://www.twitch.tv/p/pt-pt/about/>. Acesso em: 03 de out. de 2023

O conteúdo da Twitch, por sua vez, tem como foco a transmissão ao vivo de *gameplays*, vídeos de pessoas jogando ao computador⁹. Recentemente, também tem transmitido partidas de futebol.

Nas transmissões, uma interface é aberta permitindo a visualização direta do monitor do criador do conteúdo. Atrelado a isso, os espectadores podem assistir as reações do *streamer* ao que está sendo veiculado. Além disso, a ferramenta do *chat* fica disponível para interação entre ele e o público.

Em 2021, o *streamer* Casimiro Miguel foi um dos pioneiros nas transmissões esportivas na plataforma ao adquirir o direito da partida entre Athletico Paranaense e Red Bull Bragantino pelo Campeonato Brasileiro daquele mesmo ano.

A parceria com o Athletico Paranaense, no entanto, não ficou restrita a esse jogo. O sucesso foi tamanho que, no ano seguinte, Casimiro e o clube fecharam um novo acordo para o *streamer* transmitir todos os jogos do clube. Isso abriu a possibilidade para outros clubes e competições aprovarem as plataformas de streaming para alcançar novas audiências. Um exemplo é o Campeonato Carioca, que viu na modalidade uma nova oportunidade e permitiu a transmissão dos jogos na plataforma.

3.5 YOUTUBE

O Youtube foi criado em 2005 por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim. Trata-se de uma plataforma em que os usuários de diversos países podem compartilhar vídeos por meio da internet. O slogan “*Broadcast Yourself*” (Transmita-se) de alguma maneira revela as mudanças que essa plataforma trouxe em um universo ainda em desenvolvimento em relação a conteúdos audiovisuais. O Youtube transformou a forma de distribuição e circulação de vídeos, que se davam apenas no cinema, na televisão, ou por meio da reprodução em videocassetes.

A plataforma, usada para assistir a vídeos de todos os estilos, recentemente, passou a ser utilizada para a disponibilização de partidas de futebol mediante ao pagamento de direitos de transmissão. A partida entre Athletico Paranaense e Coritiba, mais conhecida como Atletiba, é um exemplo. Em 2017, as equipes disputavam a final do Campeonato Paranaense e o jogo não foi transmitido pela

⁹ Definição de *gameplay* disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2021/08/o-que-e-gameplay-entenda-significado-e-como-gravar-jogos-no-pc.ghtml>. Acesso em 03 de nov. de 2023

Rede Globo mas sim por plataformas de streamings e redes sociais (Youtube e Facebook).

O jogo iria acontecer na Arena da Baixada, mas foi cancelado devido a divergências entre os presidentes dos dois clubes e a Federação Paranaense de Futebol. A controvérsia surgiu porque a transmissão da partida seria realizada exclusivamente pela internet, uma iniciativa inovadora na forma de realizar transmissões de jogos de futebol no Brasil. A Federação, na época, se opôs à ideia.

A polêmica teve início quando os clubes Athletico Paranaense e Coritiba recusaram os termos do contrato de direitos de transmissão proposto pela Rede Globo. Eles consideraram o valor oferecido incompatível com o que era concedido a outros times e campeonatos de outros estados. Enquanto os clubes mineiros, como Cruzeiro e Atlético Mineiro, e do sul, como o Grêmio, recebiam R\$ 15 milhões para a transmissão de seu jogos, a proposta para a dupla paranaense era de R\$ 2,2 milhões para cada um. Porém, o contrato com a Globo era complexo, sofisticado e previa uma cláusula que permitia uma negociação para ajustar os valores, com a possibilidade de adesão dos clubes. Isso poderia resultar em um aumento nos valores originalmente propostos. Mas, não ocorreu.

Como consequência, o Campeonato Paranaense de 2017 não teve sua transmissão feita pela Rede Globo e nem pelo Premiere, que é parte do sistema pay-per-view da emissora carioca. Foi a primeira vez, desde 1999, que a RPC, afiliada da Rede Globo do Paraná, não transmitiu os jogos dos dois maiores clubes do estado. E a primeira vez também que Athletico e Coritiba se uniram para tomar essa decisão.

A partida foi a primeira a ser transmitida em redes sociais pela internet sem restrição a acessos. Foi a primeira disputa entre dois times da Série A a ter transmissão online, sendo também o primeiro clássico do Brasil com essa iniciativa. O evento tornou o Athletico Paranaense e Coritiba como pioneiros da transmissão de partidas de futebol em streaming no Brasil. A transmissão chegou a ter simultaneamente mais de 145 mil acessos e espectadores conectados pelas redes sociais, alcançando altos índices de audiência digital.

Diante desse histórico, cabe ressaltar, segundo Capoano e Rodrigues (2018, p. 373), que “tanto o Youtube quanto a Twitch são streamings que proporcionam características interativas e desempenham um ambiente que consolida uma cultura participativa digital, em que o público-alvo se sente ouvido, em um período muito

curto de tempo”. Assim, com um número significativo de usuários conectados a essas plataformas, os profissionais da área de comunicação se tornaram essenciais para a produção de conteúdo, o que traz mais visibilidade para o formato, seja um conteúdo informativo ou de entretenimento.

É por isso que o próximo capítulo se dedica a análise de um canal do Youtube, a Cazé TV, que tem um formato próprio de transmissão e vem angariando números expressivos em suas transmissões.

4 A CAZÉ TV NO YOUTUBE

Casimiro Miguel, mais conhecido como Casimiro ou apenas Cazé, nasceu no Rio de Janeiro em 20 de outubro de 1993. Iniciou a carreira no canal Esporte Interativo (atualmente TNT Sports) fazendo o programa EI Games. Ele também tinha um canal no Youtube e uma página de humor nas redes sociais chamada “De Sola”, juntamente com o comentarista e jornalista Pedro Certezas, onde fazia vídeos de humor sobre os times de futebol do Brasil e entrevistas bem descontraídas com os jogadores.

Em 2018, Casimiro criou o seu canal na Twitch, porém sua ascensão se deu em 2021, em meio à pandemia da Covid-19. Através dessa plataforma, começou a fazer lives diariamente falando de sua vida pessoal, contando histórias e fazendo vídeos de *reacts*¹⁰ de conteúdos da internet, antes mesmo de começar com as transmissões de partidas de futebol.

Com um estilo de conteúdo bem-humorado, Casimiro conseguiu bastante popularidade, a ponto de, atualmente, transmitir partidas de futebol de campeonatos consolidados pela Cazé TV, seu canal no Youtube criado em 2022 em parceria com a LiveMode. De uma forma diferente e com imersão do público na transmissão do jogo, Casimiro cativou os espectadores através de comentários e um sistema de doações em que o público pode mandar uma mensagem paga para o *streamer* ler ao vivo.

Com as transmissões da Copa do Mundo, Casimiro atingiu a marca de 5,2 milhões de acessos simultâneos e bateu o recorde nacional que era de 3,8 milhões de visualizações durante a Copa. Além disso, conseguiu arrecadar uma receita em torno de U\$ 160 mil dólares, o equivalente a R\$ 830 mil reais em dezembro de 2022 (ANDRENALINE, 2022).

¹⁰ Vídeos de react, ou vídeos de reação, são vídeos em que você pode ver as pessoas ouvindo ou assistindo e reagindo a um determinado conteúdo. Eles podem ser encontrados em todas as plataformas de mídia social, incluindo o YouTube. Mais informações disponíveis em: <https://www.remessaonline.com.br/blog/video-de-react/#:~:text=V%C3%ADdeos%20de%20react%2C%20ou%20v%C3%ADdeos,m%C3%ADdia%20social%2C%20incluindo%20o%20YouTube>. Acesso em: 22 de out. de 2023.

4.1 A TRANSMISSÃO DO CAMPEONATO CARIOCA

Além da Copa do Mundo FIFA 2022, a Cazé TV transmitiu o Campeonato Carioca de 2023. Como esta monografia tem o objetivo de identificar quais são os elementos que tornam as partidas de futebol transmitidas em streamings atrativas para o público, decidiu-se, como segunda etapa metodológica, analisar uma das partidas do Campeonato Carioca. Ao todo foram quinze transmissões dessa competição. A de mais destaque e com mais visualizações foi entre Vasco e Flamengo, conhecida como Clássico dos Milhões, realizada em 19 de março.

A Cazé TV fez uso das mesmas imagens veiculadas pelo Cariocão Play, um serviço de streaming da FERJ - Federação de Futebol do Estado do Rio de Janeiro - que detém os direitos de transmissão do Campeonato Carioca. O formato da transmissão se deu da seguinte maneira: toda a equipe da Cazé TV estava no Maracanã, na cabine de transmissão da partida. A equipe estava formada por Luís Felipe Freitas, apresentador e narrador; Guilherme Beltrão e Casimiro Miguel como comentaristas; Isabelle Costa e Lucas Pedrosa como repórteres de campo, e Lil Vinicinho e Dan Lessa como repórteres, mas fora do estádio, interagindo com o público.

Figura 1 - Cabine de transmissão da Cazé TV.



Fonte: captura de tela Youtube, 2023.

No pré-jogo, momento que antecede a partida e é destinado a comentários e interações entre a equipe e o público que assiste, foi possível notar um tom de coloquialidade entre os integrantes. Principalmente, com muitas brincadeiras entre Casimiro, que é vascaíno, e Guilherme Beltrão, que é flamenguista. Além disso, os integrantes trouxeram informações importantes sobre o jogo e quais eram suas expectativas naquele momento para a partida.

Essas informações foram complementadas pela repórter de campo Isabelle, que aos 10 minutos e 29 segundos da transmissão, entrou para dar notícias de como a equipe do Flamengo chegou, a escalação e os desfalques para o jogo. A repórter finalizou sua primeira aparição na transmissão utilizando um recurso interativo através de uma enquete para Casimiro, Luís e Guilherme com a seguinte pergunta: “Será que realmente esse é o melhor clássico dos milhões dos últimos anos?”. A pergunta foi respondida na sequência, pelos três indagados, com análises sobre os elementos que tornavam a partida, sim, um dos jogos mais importantes da atualidade entre os dois times. Logo na sequência, do lado do Vasco da Gama, o repórter de campo Lucas trouxe todas as informações do Cruz-Maltino, como escalações, o momento de chegada da equipe e os desfalques.

Ainda durante o pré-jogo, as imagens da transmissão alternavam entre a cabine de transmissão, onde estavam os comentaristas, e a arquibancada com os torcedores no estádio, com ou sem divisão de tela. Além disso, dois membros da equipe interagiam com as torcidas fora do estádio. Lil Vinicinho, com a do Flamengo, e Dan Lessa, com a do Vasco. Eles faziam entrevistas e dinâmicas com os torcedores. Uma delas foi um “Quiz”, valendo prêmios, para testar o conhecimento das torcidas, trazendo um clima de descontração para a partida.

Mas, essas não foram as únicas ações de entretenimento. Nesse período que antecede a partida, o canal contou com diversos quadros, muitos deles patrocinados. Por exemplo, aos 36 minutos de transmissão, o “Vai dar namoro”. Em referência ao programa original apresentado por Rodrigo Faro na Record TV, Lil Vinicinho interagia com torcedoras e torcedores dos dois times para tentar formar casais. Como esse, os usuários que acompanhavam a transmissão puderam ver outro quadro, patrocinado pela Estrela Bet, casa de apostas esportivas. Casimiro e seus colegas de transmissão deram dicas sobre os times e fizeram suas apostas para o jogo. No decorrer da transmissão, próximo aos 50 minutos, uma participação

especial: o ex-técnico do Vasco da Gama e do Flamengo, Joel Santana, deu mais dicas para o público fazer apostas sobre o jogo.

Antes de começar a partida, Casimiro ainda trouxe uma entrevista exclusiva com ex-jogadores e ídolos das duas equipes envolvidas no jogo. Zico e Juninho Pernambucano fizeram uma análise mais técnica de Vasco e Flamengo e falaram das expectativas para a partida que iria acontecer, como é possível ver na Figura 2 a seguir.

Figura 2 - Entrevista com Zico e Juninho Pernambucano.



Fonte: captura de tela Youtube, 2023.

Também foi disponibilizado um QR CODE para o público acessar. Ele direcionava para uma pesquisa que estava sendo realizada para saber as melhorias que a equipe do canal poderia fazer para as próximas transmissões. Um recurso usado nos streamings que não se observa com frequência em outras plataformas de transmissões de futebol.

Assim, o pré-jogo da Cazé TV contabilizou duas horas de duração com análises, comentários sobre o jogo, escalações, entrevistas exclusivas com os técnicos de ambas as equipes, a expectativa da torcida e uma interação com as pessoas que estavam entrando no estádio. Quem acompanhava na plataforma tinha acesso a enquetes, comentários e podia fazer doações em dinheiro por meio de

mensagens, que ficavam em destaque e eram lidas pelos comentaristas. Ou seja, uma interação e aproximação maior com o público.

O tempo de duração do pré-jogo, bem maior do que em transmissões televisas e em emissoras tradicionais, é o que mais chama atenção na transmissão da Cazé TV. Ele é feito em um estilo menos engessado e mais informal com Casimiro lendo os comentários que os espectadores da transmissão enviam para os membros da cabine pela aba comentários do Youtube. A mescla entre as informações da partida com os comentários deixa a transmissão mais fluída, dinâmica e transmite sensação de proximidade com os membros da Cazé TV.

Percebe-se, ainda, que o pré-jogo já é um diferencial da Cazé TV e um ponto atrativo nas transmissões, não se prendendo somente em trazer informações sobre a partida e os times que vão entrar em campo. A plataforma oferece entretenimento capaz de cativar o público a assistir a transmissão da partida. Essa é uma das propostas da Cazé TV: trazer a informação, mas transformar sua plataforma em uma arquibancada virtual.

Outro elemento interessante para quem assiste é a narração adotada por Casimiro e os integrantes: leve, divertida e inovadora. Quando o jogo entre Flamengo e Vasco começa, Casimiro faz a leitura do chat e interage com o público, que manda mensagem através dos comentários ou pelo superchat¹¹ do Youtube. Logo no primeiro gol do Rubro-Negro, aos 15 minutos do primeiro tempo, e posteriormente em todos os gols da partida, que terminou 3 a 1 para o Flamengo, percebe-se uma característica da Cazé TV que não vemos em certos canais de transmissões esportivas em momentos de gol: uma mini câmera aparece na imagem para pegar a reação do narrador e dos comentaristas que estão na cabine, que na maioria das vezes torcem para um dos times envolvidos, como está representado na Figura 3, a seguir.

Essa é uma característica marcante que mostra que nas plataformas de streamings não há uma obrigatoriedade que os profissionais sejam imparciais nas transmissões, podendo assim mostrar a paixão pelo seu time do coração. Com isso, o público apaixonado por futebol e pelos times envolvidos na transmissão pode se sentir representado.

¹¹ Recurso utilizado no Youtube para o público mandar mensagens pagas para o criador de conteúdo, assim a mensagem pode se destacar das outras no chat da transmissão.

Figura 3 – Momento do gol do Vasco da Gama em que aparece a mini-câmera



Fonte: captura de tela Youtube, 2023.

Além do superchat (recurso de interação já citado), o Youtube disponibiliza o “Seja membro”. A Cazé TV também utiliza esse recurso que está totalmente ligado ao chat das transmissões do canal. Por apenas R\$ 1,99 por mês, o assinante pode ganhar benefícios que podem favorecer as interações, por exemplo: chat ao vivo e exclusivo para membros, selos de fidelidade ao canal que ficam visíveis ao lado do comentário do usuário e emojis personalizados no chat.

5 ANÁLISE DA PESQUISA DE CAMPO

Concluídas as duas primeiras etapas metodológicas, de pesquisa bibliográfica e análise descritiva de transmissão de partida de futebol pela Cazé TV, partiu-se para a pesquisa de campo que consistiu na aplicação de um questionário, por meio da plataforma Google Forms, a pessoas maiores de 18 anos que consomem transmissões esportivas em plataformas de streaming.

O questionário foi elaborado com 12 perguntas discursivas sobre transmissões de jogos de futebol em plataformas de streamings. O objetivo era descobrir as principais plataformas de acesso dos respondentes, seus hábitos e os elementos presentes nas transmissões que mais os atraíam.

Junto com o Questionário, foi elaborado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE, seguindo as instruções do Comitê de Ética em Pesquisa do UNISAGRADO, disponível na página da instituição (www.unisagrado.edu.br) e composto por informações sobre o tema da pesquisa, apresentação da metodologia, informações sobre os direitos existentes a partir das respostas e também sobre as formas de mitigação e armazenamento dos dados oriundos da pesquisa. No TCLE ainda foram indicados os riscos da pesquisa: a possibilidade de os entrevistados sentirem possível desconforto ou constrangimento ao responder algumas das perguntas elaboradas. Por isso, foi assegurado o direito de não responder o questionário sem nenhuma penalidade.

O projeto da pesquisa, junto com a documentação composta por Questionário (Apêndice A) e o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (Apêndice B), foi submetido ao Comitê de Ética e Pesquisa do UNISAGRADO em 21 de agosto de 2023, sendo aprovado sob o número 6.297.265 em 06 de setembro de 2023.

O questionário, estruturado na plataforma Google Forms, continha na primeira página o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Assim, os respondentes tinham que, primeiro, concordar com o TCLE e, somente após a concordância com as informações apresentadas, poderiam avançar para visualizar e responder as perguntas.

O objetivo era captar respostas de 40 participantes. O pesquisador fez a divulgação e convite à participação por meio de suas redes sociais e o questionário ficou aberto a respostas no período de 30 de setembro de 2023 a 23 de outubro de 2023. Após essa data, o questionário foi retirado do ar e foram coletadas as

respostas de 28 entrevistados. Em seguida, o pesquisador extraiu as respostas do questionário e as armazenou em pendrive, para assim dar início à análise das informações. Os dados coletados ficarão armazenados durante 5 anos e, depois desse período, serão destruídos.

Com os dados em mãos, no período de 23 a 30 de outubro de 2023, o pesquisador organizou quadros, para ter uma melhor visualização dos dados. Todas as informações obtidas estão contidas nos 11 quadros estruturados da seguinte forma: o Quadro 1 apresenta o perfil dos entrevistados e mostra quando começaram a assistir as partidas de futebol em streaming e por quê. O Quadro 2 mostra o que motiva a prática e o Quadro 3 a frequência com que as partidas de futebol em streaming são consumidas.

Já os Quadros 4 e 5 mostram quais são as plataformas mais conhecidas e por meio de quais delas é mais comum o acesso dos entrevistados. O Quadro 6 mostra se os usuários assinam algum streaming e o Quadro 7 a preferência dos entrevistados entre streaming, TV aberta, TV fechada ou rádio.

O Quadro 8, por sua vez, indica quais são os elementos que os entrevistados acham ou não interessantes em streamings e o Quadro 9 mostra se os participantes utilizam recursos interativos fornecidos pelas plataformas de streaming enquanto assistem a jogos de futebol. Já os dois últimos Quadros, 10 e 11, mostram respectivamente se os streamings influenciam a maneira de assistir aos jogos e as perspectivas para o futuro desse cenário de transmissões digitais.

5.1 ANÁLISE DOS DADOS

Para dar início à análise, é fundamental conhecer quando e por que os respondentes começaram a assistir a partidas de futebol em plataformas de streaming, informações dispostas no Quadro 1 a seguir.

Quadro 1 - Interesse pelo streaming

Participante	Quando você começou a assistir partidas de futebol em streamings?	Por que você começou a assistir partidas de futebol em streamings?
Entrevistado 1	2020/2021	Pela exclusividade de alguns jogos/campeonatos, como exemplo a Champions na HBO, e também por conta da atenção que algumas plataformas dão ao pré e pós-jogo.
Entrevistado 2	2019	Pela praticidade e transmissões diferentes.
Entrevistado 3	2022	Porque comecei a ter mais interesse pelo esporte.
Entrevistado 4	2022	Por conta dos campeonatos oferecidos.
Entrevistado 5	2022	Diferença na abordagem e narração.
Entrevistado 6	2022	Pela dinâmica, interatividade e praticidade de acesso.
Entrevistado 7	2017/2018	Porque começou a ser transmitido no Facebook.
Entrevistado 8	2019	Alguns jogos não são transmitidos em TV aberta ou em canais por assinatura, portanto tive que recorrer ao streaming.
Entrevistado 9	2017	Porque gosto de futebol.
Entrevistado 10	2019	Porque era o único lugar que estava passando.
Entrevistado 11	2020	Porque o acesso era mais fácil, rápido e dinâmico.
Entrevistado 12	2020	O principal campeonato europeu de clubes, a Liga dos Campeões, passou a ter jogos exclusivos no streaming.
Entrevistado 13	2022	Por causa dos vídeos de recortes do canal do Casemiro.
Entrevistado 14	2021	Porque é mais fácil de acessar e as vezes era o único meio de assistir algumas partidas.
Entrevistado 15	2020	Porque a maioria das competições que meu time jogava na época passavam nestas plataformas.
Entrevistado 16	2020 e 2021	Porque como não tinha os pacotes de canais do premiere, resolvi procurar uma forma mais prática para assistir as partidas.
Entrevistado 17	2019	Porque acredito que seja mais prático para assistir em qualquer lugar.
Entrevistado 18	2019	Porque os jogos começaram a passar somente lá.
Entrevistado 19	2020	Durante e depois da pandemia, porque era impossível assistir os jogos nos estádios presencialmente.
Entrevistado 20	2022	Porque não tinha tempo para ver TV.
Entrevistado 21	2022	Pela praticidade, na correria não dá tempo de parar tudo para ficar em frente a tv.
Entrevistado 22	2021	Praticidade.
Entrevistado 23	2023	Pois a tv a cabo é muito mais cara.

Entrevistado 24	2020	Porque sempre consumi muito mais conteúdo pela internet do que pela televisão.
Entrevistado 25	2022	Porque era exclusivo nessa forma.
Entrevistado 26	2020	Devido a entrada dos jogos nessas plataformas.
Entrevistado 27	2023	Porque comecei a me interessar mais pelo assunto.
Entrevistado 28	2021	Por conta da pandemia e da praticidade.

Fonte: elaborado pelo autor, 2023.

Notamos que oito dos 28 entrevistados começaram a utilizar plataformas para assistir a partidas de futebol no ano de 2022, época em que o fenômeno da internet Casimiro Miguel transmitiu a Copa do Mundo no Youtube pela Cazé TV. Outro número expressivo é que seis entrevistados começaram a acompanhar partidas de futebol em streamings no período da pandemia de Covid-19, muito por conta da exclusividade de jogos que eram transmitidos somente nessas plataformas.

É importante lembrar que a Organização Mundial de Saúde declarou o início da pandemia de Covid-19 em 11 de março de 2020. Pouco tempo depois, tiveram início as medidas sanitárias de prevenção, a principal delas o isolamento social. Com isso, novos hábitos e comportamentos de consumo de conteúdos em plataformas digitais foram adotados. Entre eles, aumentou o consumo em plataformas de streaming e conteúdos sob demanda, como já apontado ao longo deste estudo. Com isso, não demorou para que as transmissões esportivas migrassem para esse meio.

Quadro 2 - Motivações para assistir a partidas em streaming

Participante	Quais são as suas motivações para assistir a uma transmissão de futebol em streamings atualmente?
Entrevistado 1	A exclusividade do jogo na plataforma de streaming e a comodidade de conseguir assistir o jogo em outros aparelhos.
Entrevistado 2	Opções dos jogos e poder assistir em qualquer lugar
Entrevistado 3	Primeiro são as facilidades, e as possibilidades de poder fazer isso e outras coisas juntos
Entrevistado 4	As transmissões serem mais interativas.
Entrevistado 5	A melhor qualidade de narração/reportagens
Entrevistado 6	Praticidade de assistir pelo celular
Entrevistado 7	Linguagem diferenciada e porque alguns jogos são exclusivos
Entrevistado 8	Alguns streamings são gratuitos ou já tenho a assinatura, fazendo com que fique mais fácil de assistir.
Entrevistado 9	Porque quero ver os jogos

Entrevistado 10	Jogos bons e pelos jogos Corinthians
Entrevistado 11	A facilidade, posso assistir do PC, celular, na televisão e de qualquer lugar com acesso a internet
Entrevistado 12	Facilidade de acesso.
Entrevistado 13	A resenha e a transmissão em canais abertos
Entrevistado 14	Se for um jogo importante ou do meu time.
Entrevistado 15	Gosto de ver os jogos pelo computador, traz uma proximidade com os estádios para mim.
Entrevistado 16	As vezes por não estar em casa e você querer ver aquela partida, é só ligar no celular, abrir e assistir a partida.
Entrevistado 17	---
Entrevistado 18	Somente porque tem jogos que só passam no streaming
Entrevistado 19	Facilidade de obter qualquer transmissão de futebol em determinadas plataformas esportivas com alta qualidade.
Entrevistado 20	Controlar o tempo que vejo
Entrevistado 21	Poder fazer várias coisas ao mesmo tempo
Entrevistado 22	Qualidade
Entrevistado 23	É mais barato e possui outros conteúdos, além de ser possível assistir a muitos jogos da competição que estão nas plataformas
Entrevistado 24	Achei sites muito bons para assistir
Entrevistado 25	Exclusividade
Entrevistado 26	Existências de partidas importantes nesses veículos
Entrevistado 27	Assistir aos jogos do meu time.
Entrevistado 28	Praticidade

Fonte: elaborado pelo autor, 2023.

No Quadro 2, é notável que a principal motivação para nove usuários assistirem a partidas de futebol em streamings é a praticidade no acesso ofertada pelas plataformas. Isso porque é possível assistir aos jogos de qualquer lugar, via TV, smartphones ou computador.

Para cinco dos entrevistados, outro fator motivacional é simplesmente porque as partidas de seus respectivos times do coração estão sendo transmitidas em plataformas de streamings. Ou seja, o desejo de acompanhar todas as partidas do clube, independentemente de onde estejam sendo disponibilizadas, motiva o torcedor a assistir por essas plataformas.

Já no Quadro 3, a seguir, um ponto interessante é que 14 entrevistados afirmaram acessar essas plataformas toda semana, indicando uma regularidade no consumo das transmissões em streaming.

Quadro 3 - Frequência de consumo

Participante	Com qual frequência você assiste jogos de futebol em streamings?
Entrevistado 1	Toda semana
Entrevistado 2	Pelo menos 1 vez por semana.
Entrevistado 3	Casualmente.
Entrevistado 4	Uma vez por semana.
Entrevistado 5	Semanalmente.
Entrevistado 6	Quando estou sem acesso a TV ou quando algum jogo passa exclusivamente na plataforma de streaming.
Entrevistado 7	Toda semana.
Entrevistado 8	Com muita frequência, praticamente toda semana.
Entrevistado 9	3 vezes na semana.
Entrevistado 10	Toda semana e todos jogo do timão.
Entrevistado 11	Assisto todas as partidas em streaming, toda semana.
Entrevistado 12	Diariamente.
Entrevistado 13	2 vezes por semana.
Entrevistado 14	É muito frequente, eu diria que diariamente.
Entrevistado 15	70% dos jogos assisto em streaming.
Entrevistado 16	Direto estou assistindo aos jogos nas plataformas de streaming, seja jogo de Champions League, Libertadores da América ou jogos dos campeonatos da Europa nos finais de semana.
Entrevistado 17	Toda quarta-feira e domingo.
Entrevistado 18	Quase sempre.
Entrevistado 19	Muito frequentemente.
Entrevistado 20	Pouca.
Entrevistado 21	1 vez por mês.
Entrevistado 22	Semanalmente.
Entrevistado 23	Pelo menos uma vez no mês.
Entrevistado 24	Na média 2 vezes por semana.
Entrevistado 25	Raramente.
Entrevistado 26	Algumas vezes na semana.
Entrevistado 27	Normalmente só assisto aos jogos do meu time, então sempre que ele joga eu assisto.
Entrevistado 28	Semanalmente.

Fonte: elaborado pelo autor, 2023.

Quando o assunto são as plataformas de streamings mais conhecidas entre o público consumidor, pode-se observar a partir das respostas do Quadro 4 que as mais plataformas que apareceram mais vezes são Star + (18), HBO MAX e Premiere (14), Amazon Prime Video (12), Youtube (7), Twitch (5), Paramount + (4), DAZN e GOAT BR (2) e Eleven, One Football, Fanatiz, Win Sports Online, 7 Plus e Live TV (1).

Quadro 4 - Plataformas mais conhecidas

Participante	Quais plataformas de streamings que transmitem jogos de futebol você conhece?
Entrevistado 1	HBO, Star+ e Prime Vídeo
Entrevistado 2	Star+, HBO max, CazeTV, Prime Video.
Entrevistado 3	ESPN e Twitch (Caze TV)
Entrevistado 4	Twitch, Youtube, One Football.
Entrevistado 5	YouTube (Casemiro) Amazon prime
Entrevistado 6	GloboPlay, Premiere Play, Eleven Sports
Entrevistado 7	Star+, Prime Video, Premiere e etc
Entrevistado 8	Amazon Prime Video, Star+, Premiere, Twitch (com a Cazé TV e Gaules) e HBO Max.
Entrevistado 9	Premiere, HBO Max
Entrevistado 10	Premiere, HBO Max, Star+, Twitch
Entrevistado 11	Star Plus, HBO Max, Prime Vídeo, Cazé TV, Premier e Goat BR
Entrevistado 12	Star+, Globoplay, HBO Max e Prime Video.
Entrevistado 13	Twitch
Entrevistado 14	HBO Max, Paramount +, Star+, Globoplay.
Entrevistado 15	Star Plus, HBO Max, premiere, Prime Video.
Entrevistado 16	Star+, HBO Max, Prime Vídeo, Cazé TV, Canal GOAT e Paramount+.
Entrevistado 17	Globo play e Star+
Entrevistado 18	Star + e Premiere
Entrevistado 19	STAR+, Fanatiz, DAZN, Win Sports Online, Globoplay
Entrevistado 20	HBO Max, YouTube
Entrevistado 21	HBO Max, Paramount
Entrevistado 22	Star + e Premiere
Entrevistado 23	Globo Play, Star +, HBO Max, Dazn
Entrevistado 24	Youtube, Futemax, Multicanais e Premiere
Entrevistado 25	Prime video, Star +, Paramont
Entrevistado 26	Amazon Prime Video
Entrevistado 27	Prime Video, Star+ e HBO Max.
Entrevistado 28	7plus, Live TV

Fonte: elaborado pelo autor, 2023.

Já no que diz respeito às plataformas mais acessada pelos respondentes, o Quadro 5 evidencia que a campeã é o Star+, com 12 aparições dentre as repostas. Ela é seguida pelo Premiere e HBO MAX (7), Youtube (Cazé TV) e Amazon Prime Video (6), Twitch (2), GOAT BR, Eleven e 7 Plus (1).

Entre os motivos para a escolha da Star+ como a principal plataforma, segundo os entrevistados, é que ela oferece jogos dos principais campeonatos do mundo como a Libertadores da América e o Campeonato Inglês, um dos mais disputados de toda a Europa.

Quadro 5 - Principais plataformas e motivos de acesso

Participante	Por meio de quais plataformas de streamings você costuma assistir às partidas de futebol?	Qual o motivo da sua escolha?
Entrevistado 1	HBO Max, Star+ e Amazon Prime Video	Depende da exclusividade do campeonato
Entrevistado 2	HBO Max e Star+	Pelas transmissões exclusivas
Entrevistado 3	Twitch	Pela facilidade e costume com a plataforma
Entrevistado 4	Youtube	Fácil acessibilidade
Entrevistado 5	Youtube, Amazon Prime Video	Facilidade de acesso
Entrevistado 6	GloboPlay e Eleven	Pela praticidade quando não estou em casa com acesso a TV
Entrevistado 7	Star+, Amazon Prime Video e Premiere	Narrador preferido e quando o jogo não é exclusivo
Entrevistado 8	Twitch, Star +, Premiere e Cazé TV	Campeonatos que meu time está participando
Entrevistado 9	Premiere	Porque só passa jogo do Corinthians lá
Entrevistado 10	Premiere e Star +	---
Entrevistado 11	Star +, HBO Max e Goat BR	Por serem os melhores serviços de transmissão de jogos que temos hoje em dia
Entrevistado 12	Star +	Pela quantidade de jogos que são transmitidos
Entrevistado 13	Youtube	---
Entrevistado 14	---	---
Entrevistado 15	Star + e HBO Max	Por mais jogos do Campeonato Inglês e Liga dos Campeões, respectivamente
Entrevistado	Star + e HBO Max	Pois transmite jogos da

16		Libertadores da América e do Campeonato Inglês e outros campeonatos europeus, como a Liga dos Campeões
Entrevistado 17	Star+	Por ter partidas de futebol não só do Brasil, mas de outros países
Entrevistado 18	Star+	Porque moro no exterior e é onde transmite
Entrevistado 19	Star+	Porque me parece a plataforma mais completa em jogos de futebol. Tanto Sul-Americano quanto europeu encontro lá
Entrevistado 20	Youtube	---
Entrevistado 21	HBO Max	Uso para ver filmes
Entrevistado 22	Premiere	Porque transmite todos os jogos do Campeonato Brasileiro
Entrevistado 23	GloboPlay e HBO Max	Por transmitirem o Campeonato Brasileiro e Liga dos Campeões
Entrevistado 24	Youtube	---
Entrevistado 25	Amazon Prime Video	Devido a exclusividade
Entrevistado 26	---	---
Entrevistado 27	Amazon Prime Video	Porque uso frequentemente e acostumei
Entrevistado 28	7 Plus	---

Fonte: elaborado pelo autor, 2023.

No Quadro 6, é importante observar que, dos 28 entrevistados que responderam ao questionário, 22 assinam um serviço de streaming e apenas 6 não assinam. Dentre esses entrevistados, alguns responderam os motivos para assinarem plataformas de streamings para assistir a partidas de futebol: 11 pessoas disseram que a exclusividade de partidas e principalmente de campeonatos que essas plataformas oferecem é fator determinante para escolheram esses serviços.

Quadro 6 - Pagamento pelos serviços de streaming

Participante	Você paga por algum serviço de streamings? Se sim, qual?
Entrevistado 1	Sim, HBO Max, Star + e Amazon Prime Video
Entrevistado 2	Sim, Star + e HBO Max
Entrevistado 3	Sim, Amazon Prime Video
Entrevistado 4	Não
Entrevistado 5	Sim, Amazon Prime Video
Entrevistado 6	Sim, GloboPlay
Entrevistado 7	Não
Entrevistado 8	Sim, Premiere e Star +
Entrevistado 9	Sim, Premiere
Entrevistado 10	Sim, Premiere
Entrevistado 11	Sim, Star + e HBO Max
Entrevistado 12	Sim, Star + e Amazon Prime Video
Entrevistado 13	Não
Entrevistado 14	Sim, HBO Max, Paramount, Star + e Globoplay
Entrevistado 15	Sim, Star +, HBO Max e Premiere
Entrevistado 16	Sim, Star +, HBO Max e Amazon Prime Video
Entrevistado 17	Sim, GloboPlay e Star +
Entrevistado 18	Sim, Star +
Entrevistado 19	Sim, Star +
Entrevistado 20	Sim, HBO Max
Entrevistado 21	Sim, HBO Max
Entrevistado 22	Sim, Star + e Premiere
Entrevistado 23	Sim, GloboPlay
Entrevistado 24	Não
Entrevistado 25	Sim, Prime Video
Entrevistado 26	Não
Entrevistado 27	Sim, Amazon Prime Video , Star + e HBO Max
Entrevistado 28	Não

Fonte: elaborado pelo autor, 2023.

Essas informações são complementadas pelo Quadro 7, a seguir, que indica a preferência dos entrevistados no que diz respeito à possibilidade de escolha do veículo ou plataforma de transmissão.

A TV aberta foi a mais escolhida com 12 aparições dentre as respostas. Logo depois dela vêm as plataformas de streaming, com 9 indicações. Isso demonstra que, mesmo com o crescimento recente dos streamings no mundo esportivo, o público ainda gosta de assistir aos jogos pela TV aberta.

O principal motivo desses entrevistados ainda escolherem a TV aberta para assistir às partidas de futebol é a tecnologia de transmissão. Nas transmissões das emissoras de TV aberta não há *delay*¹² e são identificados menos problemas técnicos. O saudosismo e a tradição e história da TV aberta nas transmissões esportivas também são fatores predominantes que influenciam na preferência do espectador.

Quadro 7 - Preferência ao assistir partidas de futebol

Participante	Se tiver a oportunidade de acompanhar o mesmo jogo de futebol ao vivo pela rádio, TV aberta, TV fechada ou canal de streamings, qual é a sua primeira opção?	Por quê?
Entrevistado 1	Streamings	Por conta do pré e pós-jogo
Entrevistado 2	Streamings	Pela praticidade
Entrevistado 3	Streamings	Pela facilidade que traz e eu trabalho perto dos aparelhos que rodam streaming
Entrevistado 4	TV Aberta	Por conta de possuir menos problemas técnicos
Entrevistado 5	Streamings	Facilidade
Entrevistado 6	TV aberta	---
Entrevistado 7	TV aberta	Por não ter delay
Entrevistado 8	TV fechada	Pois algumas imagens e reprises de lances são mais precisos
Entrevistado 9	TV aberta	Pois a transmissão é sem delay

¹² Delay é o atraso que acontece entre as informações enviadas pelo servidor e as recebidas pelo seu dispositivo – smartphones, televisores, tablets, computadores e etc – Disponível em: <https://www.vivo.com.br/para-voce/por-que-vivo/vivo-explica/para-descomplicar/entenda-o-que-e-delay-no-streaming-de-futebol>. Acesso em: 27 de out. de 2023.

Entrevistado 10	TV aberta	---
Entrevistado 11	Streaming	Por ser mais rápido e fácil, tendo internet, eu vejo o jogo de onde eu quiser
Entrevistado 12	TV aberta	Pois o tratamento dos jornalistas que cobrem o jogo é diferente. Neste tipo de plataforma, a partida é exibida para o "povão", grupo que me identifico
Entrevistado 13	Rádio	Pela emoção
Entrevistado 14	Streaming ou TV fechada	Porque são os que eu mais utilizo
Entrevistado 15	TV aberta	Porque não tem delay e é a minha forma preferida de ver jogos, desde que eu sou criança.
Entrevistado 16	Streaming	Pois é mais prático e estou bem acostumado com as transmissões.
Entrevistado 17	TV fechada	---
Entrevistado 18	TV aberta ou TV fechada	---
Entrevistado 19	TV Aberta	Caso você tenha a oportunidade de ver. Isso porque o atraso é zero e pode atingir muitas pessoas que não têm oportunidade de acessar uma plataforma de streaming
Entrevistado 20	TV aberta	Mais viável
Entrevistado 21	Tv aberta	Por todo o saudoso sentimento que ela trás
Entrevistado 22	Streamings	Praticidade
Entrevistado 23	Tv aberta	Pois é mais "tradicional" e é mais fácil de localizar
Entrevistado 24	Streamings	Mais rápido e fácil
Entrevistado 25	TV fechada	Pois tem menos delay
Entrevistado 26	TV aberta	Facilidade
Entrevistado 27	TV aberta ou streaming	Depende do momento e da facilidade
Entrevistado 28	Streamings	Pela rápida interação com esse meio.

Fonte: elaborado pelo autor, 2023.

Partindo para uma análise do comportamento e preferências dos usuários durante as partidas, um ponto que chama a atenção é que 12 dos entrevistados relataram que as narrações das transmissões de partidas de futebol em streaming

são um ponto positivo no formato. Narrações mais descontraídas e menos engessadas atraem o público para essas transmissões. A possibilidade de interação com os narradores e os comentários também são apontados como fatores positivos para manter essa proximidade, como pode ser observado no Quadro 8 a seguir.

Quadro 8 - Pontos favoráveis e desfavoráveis das transmissões em streaming

Participante	Aponte os elementos dessas transmissões que você considera interessantes.	E quais você não gosta?
Entrevistado 1	Pré-jogo	Delay
Entrevistado 2	Transmissões mais descontraídas e menos propagandas	Ser paga
Entrevistado 3	Narração, som e vídeo	---
Entrevistado 4	Interatividade e dinâmica dos narradores	Problemas de transmissão e delay
Entrevistado 5	Narração descontraída	Clubismo
Entrevistado 6	Praticidade e conectividade	---
Entrevistado 7	Comunicação informal	Delay
Entrevistado 8	Narração	Clubismo
Entrevistado 9	Praticidade	---
Entrevistado 10	Pré-jogo	Ser pago
Entrevistado 11	Comentários interativos, narração dinâmica	---
Entrevistado 12	Interatividade	Delay
Entrevistado 13	Comunicação informal	---
Entrevistado 14	Facilidade de acesso	Narração
Entrevistado 15	Proximidade, narração descontraída e facilidade	Delay e problemas de conexão
Entrevistado 16	Narração, qualidade de imagem e áudio	Comentaristas da transmissão
Entrevistado 17	---	---
Entrevistado 18	---	---
Entrevistado 19	Conectividade	Delay
Entrevistado 20	Comentários	---
Entrevistado 21	Qualidade de imagem e narração	---
Entrevistado 22	Interação	---
Entrevistado 23	Conexão entre narrador e telespectador	Narradores não tão bons

Entrevistado 24	---	Delay
Entrevistado 25	Seletividade de partidas	Delay
Entrevistado 26	Proximidade	---
Entrevistado 27	Praticidade	Delay e qualidade de imagem
Entrevistado 28	Praticidade, qualidade da imagem e eficiência	---

Fonte: elaborado pelo autor, 2023.

Ainda sobre o Quadro 8, nove dos 28 entrevistados (alguns não responderam a segunda parte da questão) acham o *delay* das transmissões o principal problema das plataformas de streaming, fator que prejudica a experiência. Além do *delay*, a estabilidade do sinal, a velocidade da banda larga e as configurações do aparelho que exibe a imagem de um determinado jogo também geram interferência e atraso na transmissão da imagem que, muitas vezes, pode chegar a até um minuto.

Já no quesito interação, fazendo uma análise dos dados do Quadro 9, percebe-se que 24 entrevistados não utilizam recursos interativos enquanto estão assistindo a transmissões em streamings. Apenas quatro participantes confirmaram utilizar os comentários como forma de interação nas transmissões.

Quadro 9 - Recursos interativos

Participante	Você utiliza alguns recursos interativos em plataformas de streamings?
Entrevistado 1	Não
Entrevistado 2	Não
Entrevistado 3	Não
Entrevistado 4	Não
Entrevistado 5	Não
Entrevistado 6	Comentários
Entrevistado 7	Não
Entrevistado 8	Não
Entrevistado 9	Não

Entrevistado 10	Não
Entrevistado 11	Não
Entrevistado 12	Não
Entrevistado 13	Comentários
Entrevistado 14	Não.
Entrevistado 15	Não
Entrevistado 16	Não
Entrevistado 17	Não
Entrevistado 18	Não
Entrevistado 19	Não
Entrevistado 20	Comentários
Entrevistado 21	Não
Entrevistado 22	Comentários
Entrevistado 23	Não
Entrevistado 24	Não
Entrevistado 25	Não
Entrevistado 26	Não
Entrevistado 27	Não
Entrevistado 28	Não

Fonte: elaborado pelo autor, 2023.

Os usuários acessam as plataformas de streamings mais pelo conteúdo oferecido, ou seja, a partida de futebol em si. E menos pelos recursos oferecidos, tais como comentários, doações a partir de mensagens, etc. Esse foi um ponto de surpresa na pesquisa, pois uma das hipóteses apontadas era de que as ações interativas representavam um fator para o crescimento dos streamings.

Quadro 10 - Influência na forma de assistir a partidas de futebol

Participante	Na sua opinião, como as plataformas de streamings influenciam na forma de assistir às partidas de futebol?
Entrevistado 1	Mais facilidade para assistir, pois você não precisa estar necessariamente na frente de uma TV para assistir uma partida de futebol.
Entrevistado 2	Facilidade, possibilitam que o espectador assista aos jogos de qualquer lugar em qualquer momento. Não fica dependente de uma televisão.
Entrevistado 3	Facilidade, o acesso remoto em qualquer lugar, digamos que esse é o futuro, poder assistir um jogo em qualquer lugar e acompanhar seu time amado
Entrevistado 4	Por conta de possuírem uma maior proximidade com o público.
Entrevistado 5	Influenciam e ajudam em levar o futebol de uma maneira mais leve.
Entrevistado 6	Acredito que influenciam mais pela interatividade, o que faz o público se sentir mais envolvido com as partidas.
Entrevistado 7	Abordam uma linguagem mais casual que cativa mais o torcedor.
Entrevistado 8	É uma maneira mais atual, onde os jovens se interessam mais e há uma maior facilidade também.
Entrevistado 9	Influência na parte que só passa tal jogo nesses streamings.
Entrevistado 10	Diferente tipo de transmissão mais na resenha.
Entrevistado 11	Acho que a ideia de ser algo mais dinâmico e com a facilidade de acesso, por si só já vendem bem os streamings.
Entrevistado 12	Facilidade de assistir aos jogos, pois agora só é necessário um celular e um plano de internet, diferentemente da década passada, onde na maioria das vezes era necessário ter uma televisão e, provavelmente, uma TV por assinatura.
Entrevistado 13	-----
Entrevistado 14	Ajudam na facilidade de acesso, múltiplas plataformas que não limitam a praticidade em assistir.
Entrevistado 15	Ajudam as pessoas a assistirem de formas mais descontraídas, e interação maior com o público.
Entrevistado 16	Como é uma opção muito moderna de se assistir aos jogos, logo temos muitos recursos que auxiliam na experiência do torcedor para assistir a esses jogos, tornando a proximidade maior, se a pessoa quiser ver novamente, ela pode ver o VT do jogo depois, e assim vai com as várias mudanças que isso nos trouxe.
Entrevistado 17	Influência de forma positiva
Entrevistado 18	Hoje em dia cada partida passa em um streaming diferente, com exclusividade e isso faz com que as pessoas assinem.
Entrevistado 19	Gosto dessa opção pela facilidade
Entrevistado 20	O contato com outras pessoas de diferentes lugares
Entrevistado 21	Deixam tudo de forma mais individualista, colaborando para que a

	pessoa fique centrada na própria tela.
Entrevistado 22	Acompanhar toda temporada do meu time
Entrevistado 23	Acho que fica mais nichado para o público alvo, de uma forma mais exclusiva
Entrevistado 24	Quando de graça, democratiza o conteúdo para a população
Entrevistado 25	Dificultam o acesso
Entrevistado 26	É algo mais próximo do torcedor
Entrevistado 27	Na forma de ter mais acesso e liberdade para assistir e claro, na divulgação.
Entrevistado 28	Influenciam a outros públicos da Internet assistirem cada vez mais as partidas.

Fonte: elaborado pelo autor, 2023.

Em relação ao Quadro 10, apresentado, pode-se perceber que nove dos 28 entrevistados acreditam que a facilidade de acesso que as plataformas de streaming oferecem para o público assistir aos jogos influencia diretamente na escolha dessas plataformas ou não. Além disso, para sete entrevistados, a proximidade dos narradores e dos comentaristas que estão conduzindo as transmissões é algo que revolucionou e está revolucionando a maneira de assistir às partidas de futebol.

A exclusividade das plataformas de streaming é um dado obtido que chama a atenção em 4 respostas. Cada vez mais essas plataformas vão ganhando mais espaço para transmitir as partidas de futebol dos principais campeonatos do mundo. A Copa do Mundo, os Jogos Olímpicos e o Campeonato Brasileiro, na Cazé TV; a Copa do Brasil, no Amazon Prime Video; Premier League e Copa Libertadores da América, no Star +; e Liga dos Campeões da Europa, no HBO Max são exemplos dos principais campeonatos do mundo que já eram consolidados e migraram para o mundo dos streamings. Tê-los de forma exclusiva é tão importante para as empresas dessas plataformas que a busca pela exclusividade dos conteúdos acaba sendo grande, aumentando assim os valores de transmissão oferecidos.

Apenas para o Entrevistado 25 as plataformas de streamings têm uma influência negativa, ao dificultar o acesso às partidas. Esse ponto merece atenção e deve ser investigado de forma mais ampla para identificar se a dificuldade se dá em relação à tecnologia, a um determinado perfil de público, ou a outra condição que não ficou explícita na resposta.

O Quadro 11, a seguir, reúne as perspectivas dos entrevistados para o futuro das transmissões em streaming.

Quadro 11 - Futuro do streaming

Participante	Você acredita que o consumo de plataformas de streamings para assistir a jogos de futebol pode aumentar no Brasil? Por quê?
Entrevistado 1	Sim, pois a forma de transmitir jogos mudou e as plataformas de streamings trazem um repertório moderno para suas transmissões.
Entrevistado 2	Sim, pois o acesso à internet tem crescido cada vez mais e os jogos também tem sido cada vez mais divididos entre emissoras.
Entrevistado 3	Sim, por que é o futuro do desenvolvimento televisionado do mundo, ele trouxe praticidade, velocidade, sem anúncios, tudo objetivo e claro, com opções de corte e voltar lances com facilidades
Entrevistado 4	Sim. Por conta da acessibilidade a esses meios por parte do público.
Entrevistado 5	Sim, por conta da evolução da tecnologia e dos direitos de transmissões estarem mais divididos
Entrevistado 6	Acredito que pode aumentar, pois é um formato com muito potencial e já tem se popularizado por seus benefícios.
Entrevistado 7	Sim, pois cada vez mais os direitos de transmissão de diversos campeonatos são vendidos para diferentes plataformas de streaming
Entrevistado 8	Acredito, pois os influenciadores estão se rendendo a fazerem lives transmitindo jogos e com isso, junta-se a "paixão" pelo influenciador com a paixão pelo futebol.
Entrevistado 9	sim, pois o mercado tá evoluindo para isso
Entrevistado 10	sim, pois o lucro maior
Entrevistado 11	Sim, conforme as pessoas vão sendo afetadas pela tecnologia com a internet cada vez mais veloz, smartphones e computadores. A ideia é que a internet cada vez mais tome o lugar das mídias que já conhecemos, o streaming hoje é algo embrionário no Brasil, mas ainda sim, já tem um público muito fiel.
Entrevistado 12	Com certeza, pois cada vez mais jogos de outras ligas e países estão sendo levadas para o streaming, gerando curiosidade. Além dos campeonatos tradicionais, também.
Entrevistado 13	Sim, pois é algo que aproxima o telespectador de maneira informal
Entrevistado 14	Sim, porque é algo que vem crescendo por causa da internet.
Entrevistado 15	Pode, porque vem se tornando frequente aqui no país. Plataformas nacionais vêm surgindo, como a CazeTV, e Goat, com este intuito de fazer com que as pessoas assistam a mais

	e mais campeonatos.
Entrevistado 16	Com certeza, pois na minha opinião eu acho mais prático do que os canais pagos, é mais barato, o que já facilita pra muitas pessoas, e eles na maioria das vezes passam o pré-jogo das partidas, o que traz uma ansiedade e um clima a mais para o jogo que logo irá acontecer.
Entrevistado 17	Com certeza, por causa da sua facilidade de poder assistir onde e quando quiser
Entrevistado 18	sim, porque todos os jogos estão sendo transmitidos por streaming
Entrevistado 19	Não. Devido aos altos custos de cada plataforma. Se reconsiderassem essa opção e criassem uma plataforma que integrasse a maioria das ligas, isso poderia levar ao seu aumento.
Entrevistado 20	Sim, pois somos o país do futebol
Entrevistado 21	Acredito que sim, os streamings estão crescendo cada vez mais e caindo no costume principalmente de quem quer ganhar tempo.
Entrevistado 22	Sim, por que é futuro
Entrevistado 23	Sim, pois acaba sendo bem mais barato do que a tv a cabo que possui muitos direitos dos campeonatos
Entrevistado 24	A Internet está se tornando o mainstream, no futuro acredito que televisão irá "acabar"
Entrevistado 25	Sim, pois deverá ser a única forma de assistir
Entrevistado 26	Sim, por causa dessa divisão na transmissão
Entrevistado 27	Pode sim, por ser portátil. Hoje em dia é muito raro alguém não ter nenhum serviço de streaming por assinatura, então como disse antes, é portátil e fácil, você tem o aplicativo no celular então simplesmente abre e assiste ao jogo.
Entrevistado 28	Sim, pela facilidade e qualidade entregue pelos serviços

Fonte: elaborado pelo autor, 2023.

Na última questão feita aos participantes, 27 deles apontaram que acreditam que o consumo de plataformas de streaming para assistir a partidas de futebol irá aumentar no Brasil. Entre os fatores estão a praticidade no acesso aos streamings (graças ao crescimento da internet) e a facilidade para a compra dos direitos de transmissões, fato fundamental para as transmissões de futebol migrarem para essas plataformas.

Em apenas 1 resposta é apontado que o crescimento não deve ocorrer em razão dos altos custos de manutenção das plataformas. Para esse entrevistado, a criação de uma plataforma que una todos os principais campeonatos de futebol do

mundo por um preço só seria o ideal. Até o momento, não existe uma única plataforma que faça isso, apenas vários streamings com os campeonatos segmentados entre eles.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este último capítulo retoma as hipóteses e os objetivos traçados inicialmente à luz dos resultados obtidos na aplicação do questionário para responder à questão inicial de pesquisa sobre quais são os elementos presentes nas transmissões de futebol em plataformas de streamings que as tornam atrativas ao público.

Partiu-se da pesquisa bibliográfica para entender o surgimento do streaming no cenário esportivo e a estrutura das transmissões das partidas de futebol em plataformas de streaming. A análise descritiva da partida entre Vasco e Flamengo pelo Campeonato Carioca de 2023 também foi fundamental para o entendimento do formato das transmissões na Cazé TV. E, por fim, o último objetivo específico estabelecido para a pesquisa, a aplicação do questionário junto ao público, foi concluído, apesar de apresentar um número inferior ao pretendido: a meta eram 40 respondentes e foram atingidos 28.

Com todos os objetivos cumpridos, foi possível avaliar as duas hipóteses estabelecidas: 1) as transmissões em streamings são feitas de forma mais coloquial e despojada, fator determinante para a aproximação com o público; e 2) as plataformas de streamings são acessadas porque oferecem maior interação ao espectador por meio de comentários, curtidas e compartilhamentos se comparadas às transmissões televisivas.

Comprovou-se, portanto, que de fato as transmissões de partidas de futebol em streamings têm um formato diferenciado, mais descontraído e menos engessado. E que esse é um elemento interessante dessas transmissões que aproxima o público-alvo do conteúdo. Já a segunda hipótese foi refutada por meio do questionário. A maior parte dos entrevistados da pesquisa, 24 respondentes, só acessa as plataformas de streaming para assistir aos jogos de futebol, sem dar importância aos elementos de interação. E essa escolha se dá muito por conta de os principais campeonatos do mundo serem transmitidos nessas plataformas. Assim, recursos interativos, como comentários pagos ou não, curtidas e compartilhamentos não se mostram atrativos a esse público. Foram apontados como interessantes apenas por 4 respondentes, que utilizam os comentários como forma de interação nas transmissões.

Assim, é possível concluir que os elementos que atraem o público para as transmissões de futebol em plataformas de streamings são as narrações mais

descontraídas e a exclusividade do conteúdo ofertado, ou seja, transmissões que são acessadas apenas por meio dessa plataforma.

Por meio deste trabalho, foi possível evidenciar que as plataformas de streaming ainda merecem atenção pelo potencial que representam para as transmissões esportivas. Da mesma forma, uma análise ampliada, com um número maior de respondentes, também pode trazer novas informações sobre o consumo dessas plataformas.

Para este pesquisador, apaixonado por esportes, conhecer mais sobre a história das transmissões esportivas e sua evolução foi significativo para ampliar o olhar sobre as diferentes possibilidades de atuação na área, que se reconfigura ano a ano. O desejo é que esta pesquisa também seja aproveitada por outros estudantes e profissionais que se interessam pela área.

REFERÊNCIAS

CAPOANO, RODRIGUES. Prosumidores dentro dos meios de comunicação: percepções sobre o presente e o futuro do jornalismo. 2018.

CARDOSO, Régis. **No princípio era o som – a minha grande novela**. São Paulo: Madras, 1999.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a Internet, os negócios da sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar. 2003.

COELHO, Paulo Vinícius. **Jornalismo esportivo**. São Paulo: Contexto, 2003.

GASPARINO, Henrique. Estudo da Transmissão esportiva na televisão brasileira. Trabalho de conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social- Habilitação em Jornalismo) - Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2013. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/119227>. Acesso em: 22 de ago. de 2023.

GOMES, Ana; LOURENÇO, Rodrigo. **INTERNET LIVE STREAMING**. Instituto Superior Técnico, Portugal, 2014. Disponível em: http://www.img.lx.it.pt/~fp/cav/ano2014_2015/Trabalhos_MEEC_2014_2015/Artigo11/SiteCAVFinal_68370_69924/SiteCAVFinal/artigo.pdf. Acesso em: 25 de set. de 2023.

GUERRA, Márcio de Oliveira. **Rádio X TV: o jogo da narração. A imaginação entra em campo e seduz o torcedor**. Juiz de Fora: Juizforana Gráfica e Editora, 2012.

KOTLER, Philip. **Marketing 3.0: as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano**. Amsterdã: Elsevier 2010.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos metodologia científica**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2001.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

PATRICIO, Elisa Ferreira de Carvalho. **Na emoção do futebol: uma análise das transmissões no rádio e na TV**. 2014. Trabalho de conclusão de curso – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação – ECO. Rio de Janeiro, 2014.

PINHEIRO, Guilherme. Casimiro Miguel: vaza faturamento do influenciador durante Copa do Mundo 2022; confira. *Andrenaline*, 2022. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/internet/casimiro-miguel-vaza-faturamento-do-influenciador-durante-copa-do-mundo-2022-confira/>

PRONI, Marcelo Weishaupt. **A metamorfose do futebol**. São Paulo: UNICAMP, 2000.

PRONI, Marcelo W. **Esporte-espetáculo e futebol-empresa**. Tese (Doutorado em – Educação física). Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, 1998.

RAMOS, Murilo César e MARTINS, Marcus. **A TV por Assinatura no Brasil: conceito, origens, análise e perspectivas**. Texto apresentado no INTERCOM. Brasília: UnB, 1995.

SAAR, Jefferson Ferreira. **As Estratégias de Comunicação da Liga Futsal 2008: Comunicação e Negócios versus Futebol Arte**. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Universidade Metodista de São Paulo, São Paulo, 2009.

SANTOS, Anderson David Gomes dos. **Os direitos de transmissão do Campeonato Brasileiro de Futebol**. Curitiba: Appris, 2019.

SCHINNER, Carlos Fernando. **Manual do locutor esportivo**. 1. ed. São Paulo: Editora Panda, 2004.

SOARES, Edileuza. **A bola no ar: o rádio esportivo em São Paulo**. São Paulo: Summus, 1994.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

ZEFERINO, Higor Stork. **Uma análise do streaming esportivo: com foco na transmissão do confronto entre Grêmio e Internacional pela Libertadores no Facebook. 2020**. Trabalho de conclusão de curso – Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL. Santa Catarina, 2020.

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO

INSTRUMENTO DE PESQUISA DE CAMPO – QUESTIONÁRIO

Projeto: “Análise da forma de fazer jornalismo esportivo em plataformas de streamings”

Pesquisador de campo: Henrique Almeida Moreira de Souza

Pesquisadora responsável e orientadora: Dra. Leire Mara Bevilaqua

Título do trabalho:

Participantes: pessoas com mais de 18 anos que assistem partidas de futebol em plataformas de streaming

Amostra: 40 entrevistados

As perguntas serão inseridas no Google Forms

- 1 – Quando você começou a assistir partidas de futebol em streaming?
- 2 – Por que você começou a assistir partidas de futebol em streaming?
- 3 – Quais são as suas motivações para assistir a uma transmissão de futebol em streaming atualmente?
- 4- Com qual frequência você assiste jogos de futebol em streaming?
- 5 – Aponte os elementos dessas transmissões que você considera interessantes. E quais você não gosta?
- 6 – Quais plataformas de streaming que transmitem jogos de futebol você conhece?
- 7 – Por meio de quais plataformas de streaming você costuma assistir às partidas de futebol? Qual o motivo da sua escolha?
- 8 – Você paga por algum serviço de streaming? Se sim, qual?
- 9 - Você utiliza algum recurso de interação nas plataformas de streaming, como comentários, doações, etc.? Se sim, qual?
- 10 – Na sua opinião, como as plataformas de streaming influenciam na forma de assistir às partidas de futebol?
- 11 – Se você tiver a oportunidade de acompanhar o mesmo jogo de futebol ao vivo pelo rádio, TV aberta, TV fechada ou canal de streaming, qual é a sua primeira opção? Por quê?
- 12 – Você acredita que o consumo de plataformas de streaming para assistir a jogos de futebol pode aumentar no Brasil? Por quê?

APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

O Sr. (a) está sendo convidado (a) como voluntário (a) a participar da pesquisa “**ANÁLISE DA FORMA DE FAZER JORNALISMO ESPORTIVO EM PLATAFORMAS DE STREAMINGS**”. Nesta pesquisa pretendemos identificar quais são os elementos utilizados em transmissões de futebol em plataformas de streamings que tornam o conteúdo atrativo ao público. O motivo que nos leva a esta investigação é o fato de estarem aumentando as transmissões de partidas de futebol por meio das plataformas de streaming em todo o mundo e, em consequência, abrem-se possibilidades de atuação e de mudança de formatos para o jornalismo esportivo.

Para esta pesquisa serão adotadas duas etapas metodológicas: a primeira, uma pesquisa bibliográfica para a contextualização do cenário do jornalismo esportivo e as mudanças de formato e linguagem da cobertura jornalística durante as transmissões das partidas de futebol nas plataformas de streaming. A segunda, uma pesquisa de campo com torcedores que fazem uso das plataformas de streaming para assistir aos jogos de futebol para entender o motivo dessa escolha, por meio de questionário com 12 questões dissertativas e tempo médio estimado de resposta de 30 minutos de duração.

Os riscos envolvidos na pesquisa consistem em desconforto ou constrangimento ao responder a uma ou mais questões, razão pelo que o(a) senhor(a) poderá desistir a qualquer momento de participar.

Para participar deste estudo o Sr.(a) não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Apesar disso, caso sejam identificados e comprovados danos provenientes desta pesquisa, o Sr.(a) tem assegurado o direito a indenização. O Sr.(a) terá o esclarecimento sobre o estudo em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se a participar. Poderá retirar seu consentimento ou interromper a participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que o Sr.(a) é atendido(a) pelo pesquisador, que tratará a sua identidade com padrões profissionais de sigilo. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada. Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a sua permissão. O(A) Sr.(a) também não será identificado(a) de forma particular e individual em nenhuma publicação dos resultados da pesquisa.

Este termo de consentimento estará disponível na página inicial do questionário online e a participação na pesquisa estará condicionada à sua aceitação. O(A) Sr.(a) também receberá uma cópia deste termo.

Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos, e após esse tempo serão destruídos. Os pesquisadores tratarão a sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo a Legislação Brasileira (Resolução nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde) e a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018), utilizando as informações somente para os fins acadêmicos e científicos.

Eu, _____, portador do documento de Identidade _____ fui informado (a) dos objetivos da pesquisa “**ANÁLISE DA FORMA DE FAZER JORNALISMO ESPORTIVO EM PLATAFORMAS DE STREAMINGS**”, de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações e modificar minha decisão de participar se assim o desejar.

Declaro que concordo em participar. Recebi uma via original deste termo de consentimento livre e esclarecido e me foi dada à oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Caso seja necessário o contato imediato com o(a) pesquisador(a) da pesquisa para esclarecer dúvidas ou relatar algo sobre os procedimentos recebidos durante ou após a pesquisa, entrar em contato com **Prof.^a Dra.^a Leire Mara Bevilaqua** pelos meios:

Contato eletrônico: leire.bevilaqua@unisagrado.edu.br

Contato telefônico: (14) 99637-0883

Em caso de dúvidas, com respeito aos aspectos éticos desta pesquisa, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa do UNISAGRADO, o qual te ajudará, orientará e explicará sobre a pesquisa:

CEP - Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humano do UNISAGRADO

Endereço: Rua Irmã Armanda 10-50, Jardim Brasil, CEP: 17011-160, Andar térreo do Bloco “G”, setor de Pós-Graduação.

Fone: (14) 2107-7340

E-mail: cep@unisagrado.edu.br

Horário de funcionamento: De segunda a sexta-feira das 8h:00min às 17h:00min.

Local, _____ de _____ de 20__.

Nome do(a) participante da pesquisa:

Assinatura do(a) participante:

Data:

Nome do(a) pesquisador(a) responsável:

Assinatura do(a) pesquisador(a):

Data:

ANEXO A – PARECER DO COMITÊ DE ÉTICA E PESQUISA



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: ANÁLISE DA FORMA DE FAZER JORNALISMO ESPORTIVO EM PLATAFORMAS DE STREAMINGS

Pesquisador: LEIRE MARA BEVILAQUA

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 73321923.6.0000.5502

Instituição Proponente: Universidade do Sagrado Coração - Bauru - SP

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 6.297.265

Apresentação do Projeto:

O projeto de pesquisa intitulado "ANÁLISE DA FORMA DE FAZER JORNALISMO ESPORTIVO EM PLATAFORMAS DE STREAMINGS", tem como pesquisadora responsável - LEIRE MARA BEVILAQUA, e faz parte da disciplina de Projeto de Pesquisa em Jornalismo, do curso de Jornalismo está muito bem apresentado e consiste em estudo que visa investigar quais são os elementos utilizados em transmissões de futebol em plataformas de streamings que tornam o conteúdo atrativo. O projeto consiste em um estudo exploratório e será desenvolvido em três etapas: pesquisa bibliográfica, análise descritiva de transmissões de futebol da plataforma de streaming Cazé TV e pesquisa de campo com aplicação de questionário online no Google Forms a uma amostra prevista de 40 participantes maiores de 18 anos.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

"Identificar quais elementos fazem com que as transmissões de partidas de futebol em plataformas de streamings sejam atrativas para o público e por quê."

Objetivo Secundário:

"a)Aplicar questionário para identificar junto ao público quais são os elementos que tornam as transmissões em streamings atrativas;

b)Entender o surgimento do streaming no mundo do futebol;

Endereço: Rua Irmã Arminda, nº 10-50. Setor: Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação - Bloco G piso térreo.
Bairro: Jd Brasil **CEP:** 17.011-160
UF: SP **Município:** BAURU
Telefone: (14)2107-7350 **E-mail:** cep@unisagrado.edu.br



Continuação do Parecer: 6.297.265

c) Discutir a estrutura de programas de streamings sobre jornalismo esportivo, em específico o futebol;".

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Os autores descrevem que os riscos envolvidos nesta pesquisa consistem em desconforto ou constrangimento ao responder a uma ou mais questões do questionário.

Benefícios:

"Esse trabalho teve como motivação a crescente de transmissões de partidas de futebol das principais competições do mundo. O jornalismo está em constante evolução em todos os sentidos, desde a linguagem até na maneira de transmitir a mensagem. Principalmente depois da pandemia da Covid-19 os jornalistas e comunicadores precisaram rapidamente se adaptar as novas tecnologias para que os mantivessem relevantes e conectados com o público.

Em 2022, as plataformas de streamings foram ganhando cada vez mais força na mídia. No jornalismo esportivo esse formato chegou realmente para mudar a maneira de transmitir partidas de futebol. Com a ida para internet as transmissões passam a ser mais descontraídas, fugindo de um formato "quadrado" e que, para nova geração de fãs de futebol, já não é tão atraente. A linguagem no streaming é mais leve, o pré-jogo pode começar com horas de antecedência da partida e o pós-jogo pode durar horas após o apito final".

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Os termos estão adequadamente apresentados.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Não há

Recomendações:

Não há

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Não há

Considerações Finais a critério do CEP:

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_P	06/09/2023		Aceito

Endereço: Rua Irmã Armanda, nº 10-50. Setor: Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação - Bloco G piso térreo.
Bairro: Jd Brasil **CEP:** 17.011-160
UF: SP **Município:** BAURU
Telefone: (14)2107-7350 **E-mail:** cep@unisagrado.edu.br



Continuação do Parecer: 6.297.265

Básicas do Projeto	ETO_2199307.pdf	20:53:13		Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_Henrique_Souza_revisado.doc	06/09/2023 20:53:00	LEIRE MARA BEVILAQUA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_Pesquisa_Henrique_Souza_revisado.docx	06/09/2023 20:52:42	LEIRE MARA BEVILAQUA	Aceito
Outros	Questionario_Henrique_Souza.docx	21/08/2023 15:43:20	LEIRE MARA BEVILAQUA	Aceito
Folha de Rosto	folhaDeRosto_Henrique_Souza_ok.pdf	21/08/2023 15:42:08	LEIRE MARA BEVILAQUA	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

BAURU, 13 de Setembro de 2023

Assinado por:
Bruno Martinelli
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Irmã Armanda, nº 10-50. Setor: Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação - Bloco G piso térreo.
Bairro: Jd Brasil **CEP:** 17.011-160
UF: SP **Município:** BAURU
Telefone: (14)2107-7350 **E-mail:** cep@unisagrado.edu.br