UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA - UNESP
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) - Campus de Bauru

MARIANA LIENEMANN RAMIRES NISHIJIMA

A FÓRMULA DA CAZÉTV:

Humor e jornalismo nas transmissões esportivas em live streaming na Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025

Bauru
2026

MARIANA LIENEMANN RAMIRES NISHIJIMA

A FÓRMULA DA CAZÉTV:

Humor e jornalismo nas transmissões esportivas em live streaming na Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025

Dissertação apresentada à Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), Bauru, para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de Concentração: Comunicação Midiática

Orientador(a): Prof. Dr. José Carlos Marques

Bauru

2026

N724f

Nishijima, Mariana Lienemann Ramires
A FÓRMULA DA CAZÉTV: : Humor e Jornalismo nas Transmissões Esportivas em Live Streaming da Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025 / Mariana Lienemann Ramires Nishijima. -- Bauru, 2026
111 p. : il., tabs.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientador: José Carlos Marques

1. Jornalismo esportivo. 2. Jornalismo. 3. Tecnologia streaming (Telecomunicação). 4. Futebol. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos pelo autor(a).

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Bauru

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE MARIANA LIENEMANN RAMIRES NISHIJIMA, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 28 de setembro de 2026, às 14h30min, no(a) meet.google.com/xmc-uhvb-nqx, realizou-se a defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de MARIANA LIENEMANN RAMIRES NISHIJIMA, intitulada "A fórmula da CazéTV: humor e jornalismo nas transmissões esportivas em live streaming na Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025". A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Professor Associado JOSE CARLOS MARQUES (Orientador(a) - Participação Virtual) do(a) Assessoria de Comunicação e Imprensa / UNESP / Reitoria - RUNESP, Professora Associada ANA SILVIA LOPES DAVI MEDOLA (Participação Virtual) do(a) Departamento de Audiovisual e Relações Públicas / UNESP / Câmpus de Bauru - FAAC, Professor Associado LUCIANO VICTOR BARROS MALULY (Participação Virtual) do(a) Jornalismo e Editoração / Universidade de São Paulo, Após a exposição pela mestranda e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, a discente recebeu o conceito final: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ APROVADA _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ . Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.

gov.br Documento assinado digitalmente
JOSE CARLOS MARQUES
Data: 28/09/2026 16:41:55-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Professor Associado JOSE CARLOS MARQUES

MARIANA LIENEMANN RAMIRES NISHIJIMA

A FÓRMULA DA CAZÉTV:

Humor e jornalismo nas transmissões esportivas em live streaming na Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025

Dissertação apresentada à Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), Bauru, para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de Concentração:

Data da defesa: 28/09/2026

Banca Examinadora:

_____

Prof. Dr. José Carlos Marques
UNESP - Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) - Campus de Bauru

_____

Prof. Dr. Ana Silvia Lopes Davi Medola
UNESP

_____

Prof. Dr. Luciano Victor Barros Maluly
USP

Dedico este trabalho às mulheres que lutam por espaço na Academia e no Jornalismo Esportivo.

AGRADECIMENTOS

Quando decidi me aventurar no Mestrado muitas pessoas se preocuparam com como essa jornada iria se desenvolver. Mais uma titulação, mais um ciclo de estudos e principalmente de descobertas. Foram anos de dedicação, leituras, aprendizados e surtos que levaram ao desenvolvimento de um trabalho do qual me orgulho. Neste caminho de altos e baixos passei por perdas, ressignificações e mudanças que foram além do esperado, mas graças ao apoio incondicional de amigos, familiares e principalmente do meu orientador e professores, chegamos ao fim desta jornada.

O presente trabalho teve o apoio e cuidado do Prof. Dr. José Carlos Marques, que foi responsável pela minha orientação a cada etapa, sempre provendo um olhar cuidadoso e atento às propostas apresentadas e me ajudando a resolver uma situação complexa que mudou completamente o rumo da pesquisa e a fez chegar ao que é hoje. Também agradeço o cuidado dos demais professores do curso que colaboraram com múltiplas visões e conhecimentos para a construção do presente estudo de caso, em especial aos professores Ana Silvia Lopes Davi Medola e Dênis Renó, que contribuíram na etapa de qualificação da presente pesquisa. Ainda no campo acadêmico, agradeço ao professor Luciano Maluly, que contribuiu com importantes colocações durante a banca examinadora da presente dissertação.

A minha família, agradeço acima de tudo ao meu marido, Michael, meus pais e minhas avós que me apoiaram de todas as formas possíveis para que esse sonho se tornasse realidade. Agradeço também aos meus colegas de trabalho que em conversas do dia a dia me ajudaram a ter insights que se transformaram em vieses e desdobramentos que hoje são parte desta pesquisa. Por fim, agradeço às mulheres e pessoas neurodivergentes que seguem na Academia e no Jornalismo Esportivo, contribuindo com suas pesquisas e conhecimentos para que novas pesquisas sejam desenvolvidas e se estabeleçam neste campo de estudo. Obrigada.

RESUMO

Considerando que a evolução da comunicação acompanha os momentos e transformações da sociedade em seus variados aspectos, temos nos conteúdos produzidos um reflexo do momento pelo qual o mundo está passando. Se inicialmente a produção de conteúdo era determinada pelas inovações tecnológicas, agora ela se utiliza de elementos tecnológicos para expandir limites de forma que não apenas busca na tecnologia sua base, como também demanda alterações e adaptações que podem levar ao surgimento de uma nova tecnologia. No campo das transmissões esportivas, isso não é diferente. Em meio a um cenário cada vez mais envolvido com o digital e a divulgação e produção para internet, a Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025, em sua edição de estreia, entrou para a história não somente pelo ineditismo do torneio, mas também por ter no Brasil a transmissão integral da competição realizada pela CazéTV, um canal localizado em plataformas de live streaming ao invés de um canal de mídia televisiva ou streaming tradicional. Com linguagem baseada em humor sem perder o teor jornalístico, a CazéTV ganhou destaque com a transmissão de competições esportivas, se firmando entre gigantes da comunicação e apresentando diferenciais abordados em estudos prévios. Desta forma, propomos um estudo de caso específico da transmissão dos jogos da Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025 para entender como a hibridização entre esporte e humor nas transmissões da CazéTV reconfigura ou cria um padrão de transmissão esportiva para além da mídia tradicional. Após a análise de 19 jogos da competição, conseguimos identificar fatores que tornam as transmissões da CazéTV únicas e atrativas ao público nativo digital que demanda cada vez mais por interação e personalização no conteúdo consumido, se colocando como um público ativo no consumo e produção de conteúdo.

Palavras-chave: Transmissões esportivas; Jornalismo; Live streaming; CazéTV.

ABSTRACT

Given that the evolution of communication follows the moments and transformations of society in its various aspects, the content produced reflects the moment the world is currently experiencing. While content production was initially determined by technology, it now utilizes technological elements to push boundaries. Not only drawing on technology as its foundation but also driving changes and adaptations that can lead to the emergence of new technology. In the field of sports broadcasting, this is no different. Amid a landscape increasingly dominated by digital media and internet-based production and distribution, the inaugural 2025 FIFA Club World Cup made history not only for the novelty of the tournament itself but also because the entire competition was broadcast in Brazil by CazéTV - a channel available on live-streaming platforms rather than a traditional television or streaming service. With a style rooted in humor without sacrificing journalistic substance, CazéTV has gained prominence through its broadcasts of sports competitions, establishing itself among media giants and showcasing unique features highlighted in previous studies. Thus, we propose a specific case study of the broadcasts of the 2025 FIFA Club World Cup matches to understand how the blending of sports and humor in CazéTV's broadcasts reshapes or creates a new standard for sports broadcasting that goes beyond traditional media. After analyzing 19 matches from the competition, we were able to identify factors that make CazéTV's broadcasts unique and appealing to a digitally native audience that increasingly demands interaction and personalization in the content they consume, positioning themselves as active participants in both the consumption and production of content.

Keywords: Sports broadcasting; Journalism; Live streaming; CazéTV.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Captura de tela - Imagem do pré-jogo entre Palmeiras e Porto - CazéTV 74

Figura 2 – Captura de tela - Imagem do Copa Zona, programa de debate pós-jogo. CazéTV 76

Figura 3 – Captura de tela da transmissão da final da Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025 87

Figura 4 – Captura de tela da transmissão após a classificação do Fluminense para as quartas 87

Figura 5 – Captura de tela - Povo Fala exibido após a classificação do Fluminense 92

Figura 6 – Captura de tela - Apresentação dos gols da rodada nas transmissões 92

Figura 7 – Captura de tela - Interação entre repórter e torcida 93

Figura 8 – Captura de tela – imagem de transição de conteúdo 94

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Jogos selecionados como corpus de análise 20

Tabela 2 – Jogos analisados 54

Tabela 3 – Achados da primeira busca realizada, catalogados conforme a etapa da competição 56

Tabela 4 – Conteúdos identificados como Pré-jogo 60

Tabela 5 – Conteúdos referentes aos jogos completos 63

Tabela 6 – Conteúdos de Pós-jogo 66

Tabela 7 – Tempo de conteúdo na transmissão do jogo SE Palmeiras x FC Porto 77

Tabela 8 – Tipo de conteúdo na transmissão do jogo SE Palmeiras x FC Porto 77

Tabela 9 – Tempo de conteúdo na transmissão do jogo Palmeiras x Botafogo 79

Tabela 10 – Tipo de conteúdo na transmissão do jogo Palmeiras x Botafogo 79

Tabela 11 – Tempo de conteúdo na transmissão do jogo Fluminense FC x Chelsea FC 81

Tabela 12 – Tipo de conteúdo na transmissão do jogo Fluminense FC x Chelsea FC 81

Tabela 13 – Tempo dos conteúdos na transmissão de Chelsea x PSG 83

Tabela 14 – Tipo de conteúdo na transmissão de Chelsea x PSG 83

SUMÁRIO

1	**INTRODUÇÃO**	**15**
1.1	Objetivo e objetivos específicos	19
1.2	Corpus de análise	19
1.3	Justificativa	21
1.4	Metodologia	23
1.5	Hipóteses	24
2	**TRANSFORMAÇÕES NA TRANSMISSÃO ESPORTIVA**	**24**
2.1	Jornalismo esportivo na era da televisão	27
2.2	Padrões da transmissão esportiva na televisão	29
2.3	Convergência midiática e nova ecologia dos meios	31
2.4	Midiatização e esporte	35
2.5	Plataformização e gamificação	**37**
3	**CAZÉTV: O DESENVOLVIMENTO DE UM FORMATO DE SUCESSO**	**43**
3.1	Entre bordões e interações	45
3.3	A Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025	**47**
4	**A COPA DE MUNDO DE CLUBES FIFA 2025 NA CAZÉ TV**	**49**
4.1	Escolha do método e justificativa	49
4.1.1	Adoção da análise de conteúdo como metodologia complementar	51
4.2	Estudo de Caso	51
4.2.1	Corpus e conteúdo analisado	52
4.2.2	Tipo e composição: conteúdo categorizado como Pré-Jogo	60
4.2.3	Tipo e composição: conteúdo categorizado como Jogo	62
4.2.4	Tipo e composição: conteúdo categorizado como Pós-jogo	65
4.2.5	Componentes técnicos e linguagem utilizada nas transmissões	69
4.3	A anatomia da transmissão em live streaming	73
4.3.1	Análise exemplificada	76
4.4	Humor e Interatividade: Como o componente lúdico e a interação em tempo real com o espectador são incorporados ao conteúdo esportivo	85
4.5	Novo Padrão de Transmissão: estrutura inédita ou complemento?	**90**
5	**CONSIDERAÇÕES FINAIS**	**96**
	REFERÊNCIAS	**102**
	BIBLIOGRAFIA CONSULTADA	**106**
	ANEXOS A	**107**
	ANEXOS B	**119**

1 INTRODUÇÃO

A comunicação e o desenvolvimento tecnológico andam lado a lado e quando falamos sobre futebol no Brasil é possível somar um terceiro fator à esta equação. Considerando que a evolução da comunicação acompanha os momentos e transformações da sociedade em seus variados aspectos, temos nos conteúdos produzidos um reflexo do momento pelo qual o mundo está passando. Se inicialmente a produção de conteúdo era determinada pelas limitações tecnológicas, agora ela se utiliza de elementos tecnológicos para expandir limites de forma que não apenas busca na tecnologia sua base, como também demanda alterações e adaptações que podem levar ao surgimento de uma nova tecnologia. Ao adicionar o esporte nesta relação, contamos com uma demanda que sobressai os fatores anteriormente apresentados ao envolver critérios de satisfação pessoal e emocional. Tais fatores podem ser observados por meio das demandas e necessidades do ego trabalhadas por Freud na obra “Mal-estar na civilização” (1930), que por sua vez também são considerados em outro viés por José Carlos Marques ao analisar as contribuições de Huizinga e Caillois sob olhar de Roland Barthes (2011).

Conforme citado em sua análise, Marques (2011, p.160) ressalta a “função significante” do jogo sob olhar de Huizinga, no qual o jogo não se apresenta como um “fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico” visto que é composto por fatores que vão além de necessidades do ser humano e que imputam significado à ação, concedendo ao jogo uma função cultural que supera a “vida real” de forma a se transformar em um momento.

Considerando o papel da comunicação na transmissão de informações e na veiculação do espetáculo esportivo, nos vemos em um cenário no qual a comunicação, apoiada e apoiando as novas tecnologias, busca transmitir informações e emoções sobre o esporte para um público que tem a intenção de viver e revisitar momentos únicos gerados diretamente pelo ato de acompanhar o decorrer de uma partida de futebol, cada qual interiorizando o ato do jogo por meio de suas bases socioculturais e emocionais de forma a gerar múltiplas interpretações sobre um mesmo fato. Conforme Guerra (2012, p.196), a consequência das tecnologias aplicadas à comunicação, em específico à transmissão esportiva, fez com que o esporte fosse “globalizado”, permitindo a interação e percepção de pessoas de diferentes países sobre um mesmo acontecimento esportivo.

Em um momento no qual as mídias convergem para o ambiente digital e ganham cada vez mais amplitude com a disseminação e democratização do uso da internet, é possível notar mudanças significativas no fazer jornalístico, em especial no que diz respeito ao jornalismo esportivo e às transmissões esportivas. O que antes era transmitido em palavras escritas nos jornais, narrações descritivas e aceleradas nos rádios e por imagens com a intenção de promover a vivência de um estádio para o público que acompanha as partidas pela televisão, hoje desbrava um novo meio: a transmissão em tempo real no ambiente digital, que soma aos componentes citados anteriormente a capacidade de inserir o público como indivíduo atuante e opinante como parte de uma “comunidade nativo-digital” com a possibilidade de influenciar diretamente o conteúdo produzido pela mídia especializada.

Mesmo com tais mudanças tecnológicas, o campo da comunicação não foi o único que passou por alterações. De acordo com Guerra, o esporte também sofreu modificações com os impactos causados pelas novas tecnologias, no entanto sua essência permanece, assim como a do jornalismo:

> Mudou a tecnologia e também o esporte. Novos componentes entraram em circulação na rotina jornalística. Vejam que não afirmamos que mudou o jornalismo. A essência do exercício não sofre mudança, independentemente dos avanços nos aparatos tecnológicos” (Guerra, 2021, p.193)

Diante do cenário apresentado, buscamos por um dos expoentes das transmissões esportivas em live streaming como o principal sujeito de análise do presente estudo. Conquistando números astronômicos e ganhando relevância no meio social, cultural e acadêmico, visto que desponta como precursor de um meio bem-sucedido em um novo ambiente midiático, temos a presença do canal CazéTV, alocado em plataformas digitais com a funcionalidade de live streaming.

Com início pautado em conteúdos de transmissão de jogos online, comentários e reações sobre eventos esportivos, a CazéTV, projeto do criador de conteúdo Casimiro Miguel, vem conquistando relevância ao se tornar um dos principais meios de transmissão de competições esportivas nacionais e internacionais. Disputando espaço direto com mídias tradicionais do universo esportivo, a CazéTV vem se consolidando como um canal que permite o acesso sob demanda a conteúdos esportivos sem a necessidade de possuir acesso à televisão aberta ou fechada, ou a plataformas de conteúdos esportivos pagas.

Para compreender os impactos das transmissões realizadas pela CazéTV bem como o formato de sucesso utilizado pelo referido canal, propomos uma análise e discussão sobre as transmissões esportivas na atualidade, considerando o formato e os impactos da plataformização na produção e entrega do conteúdo ao público-alvo. Buscamos entender até que ponto o componente do humor influencia na credibilidade das transmissões esportivas digitais, identificando e categorizando os elementos componentes das transmissões dos jogos, para listar as particularidades do formato de transmissão em plataformas de live streaming. Com isso, consideramos a seguinte questão: a hibridização entre esporte e humor nas transmissões da CazéTV reconfigura ou cria um padrão de transmissão esportiva para além da mídia tradicional?

No entanto, o sucesso por trás do canal pode ser visto por diversas óticas e vem se tornando tema constante de pesquisas acadêmicas que buscam entender a fórmula do sucesso da CazéTV e seu impacto para a comunicação e transmissão esportiva. Com números que excedem os milhões de acessos e tendo se tornado assunto tanto no meio acadêmico como fora dele, acreditamos que a CazéTV é um objeto de estudo relevante, sendo sua escolha justificada pelo destaque obtido pelas transmissões do canal e pelo feito único de se tornar o primeiro canal de live streaming a conquistar os direitos de transmissão de uma competição internacional realizada pela FIFA. O Mundial de Clubes FIFA 2025, primeira edição do torneio com equipes de diversos continentes selecionadas conforme seu ranking na FIFA.

Na ocasião, o canal digital deixou para trás emissoras com forte tradição na transmissão esportiva, se colocando como o principal veículo de transmissão dos jogos em questão, além de oferecer uma gama de programas de debate, resenhas e horas de conteúdo complementar à transmissão. Vale lembrar que, durante a transmissão do Mundial de Clubes FIFA 2025, a equipe da CazéTV realizou o anúncio da aquisição dos direitos de transmissão da Copa do Mundo 2026, ressaltando ainda mais a relevância do canal e justificando a sua escolha como tema para o presente estudo.

Desta forma, surgem diversos questionamentos sobre os motivos que levaram a CazéTV a despontar como a referência para transmissões esportivas em live streaming. Quais são os diferenciais das transmissões realizadas em live streaming em relação às transmissões realizadas na televisão? Quais são os componentes deste formato de transmissões? Existe um novo formato para transmissão esportiva ou estamos diante de uma nova adaptação da mídia ao meio? Em um primeiro momento, é possível identificar uma maior presença de componentes humorísticos e informais nas transmissões, mas essa é uma característica fundamental desse formato?

Para compreender os impactos das transmissões realizadas pela CazéTV bem como o formato de sucesso utilizado pelo referido canal, propomos uma análise e discussão sobre as transmissões esportivas na atualidade, considerando o formato e os impactos da plataformização na produção e entrega do conteúdo ao público-alvo. Buscamos entender até que ponto o componente do humor influencia na credibilidade das transmissões esportivas digitais, identificando e categorizando os elementos componentes das transmissões dos jogos, para listar as particularidades do formato de transmissão em plataformas de live streaming. Com isso, consideramos a seguinte questão: a hibridização entre esporte e humor nas transmissões da CazéTV reconfigura ou cria um padrão de transmissão esportiva para além da mídia tradicional?

Inicialmente, acreditamos que a utilização de recursos oriundos das plataformas de live streaming e combinados com elementos de humor e gamificação podem ser elencados como características do formato de transmissão da CazéTV, abrindo portas para o desenvolvimento de um novo estilo de transmissão esportiva que atende às necessidades do público nativo do meio digital sem causar estranhamento ao público que consome ou consumia conteúdos esportivos por meio da mídia televisiva tradicional.

1.1 Objetivo e objetivos específicos

Com a intenção de responder ao questionamento, temos como principal objetivo identificar e categorizar os elementos que compõem as transmissões esportivas realizadas pela CazéTV durante os jogos da Copa de Mundo de Clubes FIFA 2025. Para isso, realizamos um estudo de caso analítico conforme o proposto por Robert Yin (2015). A metodologia em questão foi escolhida diante da ampla variedade de evidências referentes ao caso estudado, já que para além do conteúdo publicado em ambiente digital é possível considerar fatores de chat durante as transmissões e de estudos de caso e pesquisas acadêmicas conduzidas previamente ao presente estudo. Para o autor, tal variedade de evidências confirma a força do estudo de caso e justifica a escolha da presente metodologia, visto que a natureza das pesquisas de estudo de caso comporta análises múltiplas sobre um mesmo objeto de estudo. (Yin, 2015, p.27)

Para auxiliar a alcançar esse objetivo, buscamos analisar os conteúdos separando os componentes em categorias que permitam dissecar e construir uma base teórica sobre cada componente, de forma a padronizar a construção da base do formato de transmissão esportiva em streaming. Por fim, outro objetivo é identificar a presença de componentes do campo do entretenimento nestas transmissões e entender qual o seu papel neste conteúdo e se tem influência direta na constituição do formato de transmissão.

1.2 Corpus de análise

Conforme apresentado, o presente objeto de estudo desta pesquisa é composto por uma gama de vídeos e conteúdos transmitidos no formato de live streaming pela CazéTV durante o Mundial de Clubes FIFA 2025, que ocorreu entre os meses de junho e julho de 2025 nos Estados Unidos. Para obter o corpus de análise consultamos a página do canal da CazéTV no YouTube, por meio da qual localizamos uma série de vídeos e conteúdos publicados com títulos referentes à competição citada. Em um primeiro momento, filtramos os vídeos pelos que foram transmitidos no formato de live streaming, seguido por um novo filtro no qual selecionamos apenas nos vídeos referentes aos jogos realizados no torneio. Com isso, e considerando que a competição contou com 32 clubes, duas fases e 63 jogos

realizados, optamos por critérios de seleção que permitissem uma análise detalhada dos padrões por meio de fatores de generalização dos resultados conforme previsto por Yin (2015, p.27).

Desta forma, selecionamos para estudo de caso os jogos da competição que contaram com a participação de clubes de futebol brasileiro além da final, uma vez que ela foi disputada entre duas equipes europeias cujo jogadores principais são de nacionalidade brasileira. A seleção se justifica pelos critérios da nacionalidade dos clubes, nacionalidade de jogadores protagonistas na competição, alto apelo midiático e decisão da primeira competição do tipo. Com isso chegamos ao corpus final de 19 vídeos que foram consultados na própria plataforma após a transmissão ao vivo.

Tabela 1 - Jogos selecionados como corpus de análise

SE Palmeiras x FC Porto
Botafogo x Seattle Sounders FC
CR Flamengo x Espérance Sportive de Tunis
Fluminense FC x Borussia Dortmund
SE Palmeiras x Al Ahly FC
Paris Saint-Germain x Botafogo
CR Flamengo x Chelsea FC
Fluminence FC x Ulsan HD
Atlético de Madrid x Botafogo
Inter Miami CF x SE Palmeiras
Los Angeles FC x CR Flamengo
Mamelodi Sundowns FC x Fluminense FC
SE Palmeiras x Botafogo
CR Flamengo x FC Bayern de Munique
FC Internazionale de Milão x Fluminense FC
Fluminense FC x Al Hilal
SE Palmeiras x Chelsea FC
Fluminense FC x Chelsea FC
Chelsea FC x Paris Saint-Germain

Fonte: elaborado pela autora em março de 2026, conforme pesquisa realizada no YouTube.

Cabe mencionar que durante o período de desenvolvimento do presente estudo, outra competição internacional de grande impacto no universo esportivo foi transmitida pela CazéTV. Durante os meses de junho e julho de 2026, a CazéTV foi a principal detentora dos direitos de transmissão dos jogos da Copa do Mundo 2026, realizando uma operação completa que contou com a transmissão em live streaming de todos os jogos do torneio. Consideramos este caso como um exemplo de grande relevância para estudos do gênero da presente pesquisa, no entanto não foi possível acrescentar a observação de jogos transmitidos na competição de 2026 devido ao tempo hábil para desenvolvimento e finalização deste estudo. Assim sendo, indicamos a relevância e a possibilidade de estudos comparativos sobre as transmissões realizadas, formando um possível desdobramento e sequência para a pesquisa aqui desenvolvida.

1.3 Justificativa

Com a ampliação da quantidade de transmissões esportivas realizadas via streaming e dada a relevância das competições que passam a incluí-las nas transmissões autorizadas e oficiais, entendemos que o presente estudo se faz relevante, visto a necessidade de compreender as mudanças causadas pelo alcance e formato adotado pelas plataformas.

Por meio da análise destes materiais, será possível entender como o momento tecnológico e social impacta e é impactado no campo da transmissão esportiva e como a plataformização atua de forma a modificar estruturas tradicionais de produção de conteúdo.

Neste caso, o presente estudo também se apoia na relevância do objeto estudado, visto que é considerado por outros estudos como um caso de sucesso do formato transmissivo esportivo em live streaming. Em 2025 a CazéTV conquistou ainda mais destaque ao se tornar o único canal detentor dos direitos de transmissão de todas as partidas da primeira edição da Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025. Na ocasião, o canal digital deixou para trás emissoras com forte tradição na transmissão esportiva, se colocando como o principal veículo de transmissão dos jogos em questão, além de oferecer uma gama de programas de debate, resenhas e horas de conteúdo complementar à transmissão.

Considerando o fato de que o canal apresentou um crescimento exponencial durante o período de 2020 a 2022, passando de um espaço para reações à lances e jogos para um local de transmissões e debates, é possível justificar a escolha da CazéTV como objeto de estudo dada a suas transformações, que exemplificam e acompanham o desenvolvimento tecnológico das transmissões em live streaming e são reconhecidas como um dos maiores casos de sucesso por outros estudos de grande relevância. A grandeza do que foi alcançado pela CazéTV se traduz em números e ampla divulgação compartilhados de forma pública por meio da página oficial da LiveMode. Nesta consulta, foi possível identificar que o canal em questão conta com mais de 25 milhões de inscritos, 6,9 bilhões de visualizações totais e pico de 35 milhões de dispositivos conectados a seus conteúdos publicados no YouTube durante o Mundial de Clubes 2025, o que também reforça a relevância da escolha do campeonato em questão como o foco do presente estudo de caso.

Os conteúdos foram analisados conforme critérios pré-estabelecidos por meio dos quais foi possível separar os componentes da transmissão em categorias que permitam dissecar e construir uma base teórica sobre cada componente, de forma a padronizar a construção da base do formato de transmissão esportiva em streaming. Após o estabelecimento de critérios, observamos atentamente as partidas citadas, bem como algumas interações realizadas por meio do chat da transmissão. Catalogamos os achados em tabelas e fichamentos com momentos relevantes para a observação. Com a observação finalizada, partimos para a análise específica dos achados de forma a alcançar o objetivo de identificar a presença de componentes do campo do entretenimento nestas transmissões, para então entender qual o seu papel neste conteúdo e se tem influência direta na constituição do formato de transmissão. Com a observação finalizada e o conteúdo devidamente catalogado, comparamos os achados com pesquisas já realizadas.

No campo teórico, entendemos que teorias apoiadas pela Nova Ecologia dos Meios se fazem necessárias para compreender o desenvolvimento do formato utilizado pela CazéTV, sendo também necessário compreender os movimentos de convergência midiática, plataformização, midiatização e gamificação que podem ser percebidos de forma direta e indireta ao longo da análise e estudo do caso proposto. Neste ponto, nos apoiamos nos estudos de pesquisadores como Scolari, Jenkins, McLuhan e Castells.

1.4 Metodologia

Para responder ao problema de pesquisa apresentado e considerando as particularidades do objeto de estudo e do corpus analisado, adotamos como metodologia o estudo de caso, utilizando como base o proposto por Robert Yin (2015), que justifica a validade e relevância de um estudo de caso por meio das formas de observação das evidências em comparação com um estudo convencional.

O autor considera as estratégias de estudo de caso como uma forma de investigação contemporânea que considera a profundidade dos fenômenos estudados. Para o autor, mesmo que os limites entre o fenômeno e o contexto não sejam claramente evidentes, é possível se beneficiar da metodologia de estudo de caso como um meio completo para a compreensão do contexto que engloba o fenômeno abordado. (Yin, 2015, p.17)

Pelo presente estudo buscar entender se a hibridização entre o humor e a transmissão esportiva formam um padrão que caracteriza as transmissões da CazéTV, o estudo de caso se mostra adequado visto que o objetivo do pesquisador ao utilizar tal metodologia está em “expandir e generalizar teorias (generalização analítica) e não em enumerar frequências (generalização estatística)”. (Yin, 2015, pg. 29).

No entanto, também consideramos a necessidade de uma metodologia de pesquisa complementar que permita catalogar e armazenar exemplos significantes para estudos posteriores e para validação da presente pesquisa. Com isso, optamos pela Análise de Conteúdo como metodologia complementar, de forma a garantir o rigor metodológico na catalogação dos achados. Assim sendo, partimos da metodologia sistematizada por Laurence Bardin (2016), levando em conta um conjunto de técnicas propostos por Bardin (2016, p.48) que permite estabelecer procedimentos sistemáticos de forma a alcançar os objetivos específicos no que diz respeito à categorização e descrição do conteúdo analisado.

Por fim, foi possível concluir a análise do presente estudo de caso de forma a responder os questionamentos propostos e atender ao objetivo pretendido no início do trabalho, promovendo uma visualização dos fatores de sucesso envolvidos na transmissão da Copa do Mundo de Clubes 2025 de forma a validar a contribuição de tal estudo para o campo acadêmico. Com a realização do estudo, entendemos também que o tema permanece relevante, visto que a transmissão em live streaming segue ganhando cada vez mais espaço como percebido durante a Copa do Mundo de 2026, a qual também foi integralmente transmitida pela CazéTV durante os meses de junho e julho do presente ano[1].

1.5 Hipóteses

Por meio das primeiras observações e das análises prévias realizadas, trouxemos como principal hipótese a utilização do humor como uma base para a criação e estabelecimento de um novo formato para as transmissões esportivas. Desta forma, a escolha de elementos humorísticos e de gamificação seria realizada de forma consciente e intencional para compor a estrutura da transmissão.

Ao mesmo tempo, também acreditamos que o formato da CazéTV não tem a credibilidade da transmissão comprometida pela presença de elementos humorísticos, visto que ele serve como fator de identificação com o público por meio do uso de memes, expressões despojadas e postura mais relaxada durante as live streamings.

Nos próximos capítulos entraremos em detalhe a respeito das teorias de base, histórico e protocolo de estudo de caso adotados para o desenvolvimento da presente dissertação, de forma a exemplificar e demonstrar os achados da presente pesquisa bem como sua validade e possíveis desdobramentos para o futuro.

[1] Por conta do período de transmissão da competição e do prazo para conclusão do presente estudo, apenas acompanhamos as transmissões da Copa do Mundo 2026, sem realizar trabalhos de análise e catalogação visto que não existiria tempo hábil para incluir novos achados nesta pesquisa. Desta forma, deixamos como sugestão de desdobramento futuro um estudo sobre as transmissões realizadas pela CazéTV na Copa do Mundo 2026.

2 TRANSFORMAÇÕES NA TRANSMISSÃO ESPORTIVA

A evolução da comunicação pode ser observada de forma paralela ao desenvolvimento tecnológico da humanidade. O que começou por meio de pinturas rupestres foi se aprimorando conforme ferramentas possibilitaram o desenvolvimento da escrita, da prensa de Gutenberg e de tecnologias posteriores que facilitaram e possibilitaram a habilitação de novas maneiras de registrar e transmitir a informação, deixando marcas na humanidade.

Tal evolução também acompanha de perto o desenvolvimento cultural, social e tecnológico da sociedade, ajudando na promoção de alterações nos meios e formatos de produção e transmissão da informação, na delimitação de conteúdos e no desenvolvimento das demais estruturas que permeiam o processo de comunicar algo a alguém. Com o tempo, este processo também foi responsável por desenvolver a noção de emissor e receptor da comunicação, que inicialmente definiu o detentor da informação como o agente responsável pelo compartilhamento do conhecimento. Por sua vez, o receptor era visto como um indivíduo pronto para receber e absorver o conteúdo compartilhado pelo emissor, sem questionamentos.

A partir do desenvolvimento tecnológico é possível notar que os meios passam a evoluir de forma semelhante, refletindo em suas composições o momento sociocultural e tecnológico de determinada sociedade e atuando como uma extensão para o registro e perpetuação de tal momento, o que condiz com o proposto por Marshall McLuhan (2012) que entende os meios como uma extensão do homem, apesar de ainda manterem um determinado caráter de independência entre si. Desta forma, os movimentos de desenvolvimento tecnológico fazem com que o meio se torne um reflexo das mudanças de padrão e comportamento da sociedade.

Em sua fala, o teórico ressalta que o meio tem a capacidade de aproximar o homem da mensagem a partir do momento que implica em “consequências sociais e pessoais” (McLuhan, 2012), dessa forma podemos entender que que o meio, ao emitir uma mensagem, aproxima o homem de determinada ocorrência, transmitindo não apenas a mensagem bruta, mas também imagens e sentidos que compõem o corpo do fato.

O autor ainda vai além e, na obra “A Galáxia de Gutemberg" (1972) propõe um caráter anestésico das experiências de contato com os meios, sendo que

estes seriam capazes de amortecer os demais sentidos que não são estimulados no momento. Com o tempo, o homem desenvolveria a capacidade de venerar o meio ao utilizar os dispositivos como formas de amplificar as experiências, criando assim um fascínio e uma relação de admiração ao se sentir potencializado pelo dispositivo.

Partindo do proposto por McLuhan, mas sem nos restringirmos a ele, nos deparamos com a influência dos processos e da evolução tecnológica sobre a comunicação, possibilitando a convergência dos meios de comunicação para um ambiente digitalizado que também imprime suas características no ato de comunicar (Jenkins, 2008). Neste cenário de convergência midiática o receptor deixa o papel de consumidor passivo da informação e passa a interagir com o conteúdo, atuando também como produtor e criador de novos produtos e formatos de comunicação. Com isso, o receptor assume o papel de agente, produzindo conteúdos e comunicando suas opiniões sobre as informações recebidas. Tal movimento só foi possível com a evolução das formas de comunicação e difusão da informação, além da internet que foi difundida de forma global por meio de ações de promoção da conexão que desenvolveram uma sociedade em rede similar ao proposto por Castells (1996) na obra “Sociedade em Rede”.

Por meio deste movimento, a comunicação foi potencializada e processos realizados fora da internet foram absorvidos e integrados ao ecossistema midiático no ambiente digital, criando uma rede midiatizada e um ecossistema composto por “plataformas que, por sua vez, são capazes de promover novas estruturas de transmissão sem desconsiderar os processos econômicos, estruturais e interacionais” (Grohmann et al. 2020). Essa nova rede, por sua vez, abriga estruturas que incluem a atuação do receptor como promotor de conteúdo e difusor de opiniões, tornando-o um comunicador em potencial e provocando mudanças no fazer comunicação. Com isso, chegamos a uma era onde a comunicação é potencializada pelo digital, favorecendo novos formatos e novas transformações.

As mudanças, por sua vez, não são vistas apenas em uma faceta da comunicação. É possível identificar alterações ao observar os mais diversos campos da área, seja na forma da produção de conteúdo, na utilização de ferramentas de criação, divulgação e difusão, e até mesmo na constituição dos agentes comunicadores. Por tal motivo, compreendendo a dimensão das alterações e os impactos que seguem de forma evolutiva modificando as relações dentro do campo

comunicacional, faz-se necessário determinar limitações para a execução do presente estudo.

Desta forma, e por compreendermos a comunicação como um processo em constante evolução, optamos por um recorte teórico em torno do desenvolvimento do jornalismo esportivo na televisão e plataformas digitais. Reforçamos que não deixamos de considerar os demais campos da comunicação bem como suas evoluções e seus impactos para o jornalismo esportivo, mas que as limitações foram propostas para viabilizar a execução e potencializar o entendimento acerca do objeto proposto.

2.1 Jornalismo esportivo na era da televisão

Ao entrarmos no fator do jornalismo esportivo, vemos de forma clara como o impacto tecnológico e a evolução dos meios e de sua relação com emissores e receptores afeta o fazer jornalístico. A cada novo formato de relato é possível observar características próprias de desenvolvimento e transmissão da mensagem. De textos ilustrados e altamente descritivos, passando por transmissões de rádio que buscam envolver e emocionar o ouvinte por meio da entonação narrativa e da aceleração da fala, até chegar ao audiovisual com a imagem por trás da voz dos narradores e comentaristas que se transformaram na marca das transmissões esportivas criando um padrão visual e discursivo pelo qual tal estilo de transmissão é reconhecido (Sobral; Helena; Silva, 2019).

Na publicação “Da Transmissão Analógica À Transmissão Digital Televisiva De Futebol” (2013), Ushinohama e Marques demonstram alguns impactos tecnológicos identificados no desenvolvimento da transmissão esportiva, em especial das transmissões de partidas de futebol cujo início no Brasil data da década de 1950. Como citado pelos autores, a primeira transmissão de uma partida de futebol nacional foi realizada pela TV Tupi no dia 15 de outubro de 1950. Passados 8 anos depois a TV Rio realizou a primeira transmissão de um jogo da Copa do Mundo[2] para o Brasil, por conta das limitações tecnológicas a partida foi exibida após três dias de sua realização e dependendo do registro realizado por meio de

[2] Citamos o exemplo das transmissões televisivas da Copa do Mundo visto que o objeto de estudo da presente dissertação é composto pela transmissão de um campeonato de nível mundial.

uma película cinematográfica. A transmissão simultânea de jogos da Copa do Mundo foi registrada apenas 12 anos depois, durante a Copa de 1970, com o aprimoramento das tecnologias de transmissão via satélite, passando por outra mudança significativa quase 40 anos depois, com as transmissões digitais[3] na televisão.

Ainda segundo os autores, a televisão atua de forma a aumentar o alcance do esporte, levando o espetáculo para além da localidade geográfica em que é realizado. Para tal, desenvolveu-se um formato específico para as transmissões realizadas de forma que elas não perdessem a identidade e particularidades do espetáculo esportivo:

> É necessário que um formato de programa televisivo una as características de uma partida de futebol às particularidades do dispositivo, que é a televisão, para que o mesmo jogo disputado no campo seja reconhecido e assistido pelo telespectador. Esse formato surgiu justamente a partir da evolução da tecnologia de radiodifusão, a cabo e via satélite, que permitiu às emissoras de televisão transmitir direto e ao vivo um jogo de futebol de qualquer estádio do planeta. (Ushinohama e Marques, 2013, p. 4)

Ao considerar o padrão televisivo citado pelos autores, é possível compreender que a transmissão esportiva televisiva é composta por uma série de elementos que a caracterizam como tal. Entre os elementos, podemos considerar a estrutura de transmissão em diversos aspectos que vão desde a composição e decisões técnicas como a utilização de equipamentos e padrões de transmissão específicos de cada sinal, aos aspectos que fazem uma transmissão esportiva ser reconhecida como tal. Neste ponto, consideramos a ambientação, duração, escolha editorial, composição de agentes, padrões narrativos e visuais que permitem identificar e diferenciar a transmissão de um jogo dos demais programas e conteúdos jornalísticos e esportivos.

Para exemplificar melhor estes pontos bem como sua evolução, optamos por uma descrição mais aprofundada dos padrões de transmissão esportiva na televisão e sua evolução até a atualidade.

---

[3] Neste ponto, citamos a transmissão televisiva digital que difere da transmissão digital via plataformas de streaming e transmissão de vídeos uma vez que é aplicada ao mesmo meio de difusão.

2.2 Padrões da transmissão esportiva na televisão

Por considerar o início das transmissões simultâneas de jogos da Copa do Mundo na década de 1970 um dos principais momentos das transmissões esportivas na televisão, concentramos nossa pesquisa no que se sabe do desenvolvimento da transmissão esportiva a partir do marco citado. Com suas transformações diretamente ligadas às transformações tecnológicas e culturais da sociedade, é possível notar que o desenvolvimento de um padrão de transmissão também está atrelado a estes fatores.

Conforme citado por Ushinohama e Marques (2016, p.9), as primeiras transmissões foram desenvolvidas de acordo com um padrão que buscasse atender e conquistar um público que, em sua maioria, não estava familiarizado com o consumo do esporte pela televisão. De acordo com os autores, tal problemática foi sanada com a proposta de “uma transmissão que assumisse uma perspectiva do torcedor no estádio”, levando os espectadores a acompanhar o jogo com uma visão “direto da tribuna de honra” do estádio. Para alcançar o objetivo, as transmissões contavam com jogos de câmera e enquadramentos que buscavam “reproduzir um comportamento humano, seus movimentos e reações” (Ushinohama e Marques, 2016, p.11). Ainda segundo os autores, os padrões narrativos das transmissões seguiram utilizando a mesma base, mas foram ganhando melhorias e aprimoramentos conforme a tecnologia permitia e o público demandava.

No entanto, além das câmeras e padrões narrativos, outro ponto é visto como uma constante nas transmissões esportivas e considerado por Pacheco (2023) como um dos fatores fundamentais que caracterizam o espetáculo esportivo na televisão: a equipe extracampo que se torna responsável por transmitir a emoção da partida para além da imagem. A cabine de transmissão é uma das bases para o formato de transmissão esportiva que se consolidou através dos anos. Presente tanto em veículos de transmissão de áudio e depois adaptada à televisão, e mais recentemente à streaming, ela permanece como o meio pelo qual o evento esportivo é criado para o público. Desta forma a experiência do expectador vai além do visual e envolve os demais eventos e elementos que compõem a transmissão esportiva se tornando um dos principais, ficando atrás apenas do espetáculo em si.

Segundo Pilatti (2006), é possível compreender o histórico das transmissões esportivas como um “fenômeno simbólico e multifacetado”, o qual é construído para além do veículo pelo qual é transmitido, considerando a atuação de

agentes da informação que atuam na produção das transmissões e na interlocução do conteúdo e a ação de atores envolvidos na modalidade esportiva a qual é transmitida. Desta forma, o processo em questão está sujeito a interferência direta do meio e se torna altamente adaptável, sendo submetido a transformações menos convencionais e a uma reconstrução de estratégias.

Com isso, ao mesmo tempo em que a transmissão esportiva é afetada pelas mudanças sociais e tecnológicas, o cenário transmissivo como um todo também está sob efeito das transformações e evoluções registradas pela sociedade. Neste ponto, nos vemos diante de um momento no qual a proximidade entre o receptor, hoje não mais passivo, e os meios de consumo exigem uma nova mudança. Assim, nos vemos em um contexto no qual as plataformas de transmissão aparecem com alto potencial, visto que buscam uma proximidade cada vez maior com o espectador sem negar sua atuação como comunicador (Poell; Neiborg; Dijck, 2020, p.2). Um dos momentos de maior destaque é justamente a consolidação das plataformas de streaming, que seguiram se adaptando e apropriando de tecnologias recentes para convergir a um espaço de transmissão ao vivo e sob demanda que leva a experiência da televisão aos dispositivos móveis em ignorar a capacidade interativa destes.

Indo além da criação de um padrão para produção de conteúdos, é possível notar que tal estilo de conteúdo passa a ser demandado pelo público receptor, o que torna possível a validação de tal estilo como um modelo bem-sucedido de transmissão midiática. No entanto, partindo da premissa previamente apresentada da convergência midiática e da modificação do meio conforme os avanços tecnológicos acontecem, é possível notar que até mesmo o modelo consolidado de transmissões esportivas deu origem a um novo formato transmissivo que somou características de um público nativo digital ao gênero já consolidado.

Dentre as diversas plataformas que oferecem serviços de transmissão esportiva, o YouTube voltou a se destacar por meio da ascensão meteórica de canais com foco na reação de criadores de conteúdo aos conteúdos publicados por outros criadores em diversas plataformas. Um destes canais é justamente a CazéTV, que atualmente é reconhecida como uma mídia especializada na produção de conteúdos esportivos.

No ano de 2025 a CazéTV foi autorizada a realizar a transmissão de todos os jogos da Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025. Para tal, o canal contou com uma equipe especializada e direcionada para a cobertura dos jogos do campeonato e transmissão de tais conteúdos diretamente nos canais disponibilizados em plataformas com recurso de transmissões ao vivo (como é o caso do YouTube e Twitch TV). Com milhões de visualizações e interações em tempo real, as transmissões se tornaram um padrão que rapidamente passou a ser compartilhado por emissoras de televisão que buscavam por maneiras de entrar no ambiente digital sem perder as principais características da transmissão esportiva tradicional. Porém, não bastou apenas adaptar a transmissão, mas também se fez necessário buscar, entender e compreender as características que fizeram com que o novo formato fosse aceito e recebesse o destaque atual.

Desta forma, o presente trabalho busca destrinchar as características transmissivas da CazéTV durante os jogos de equipes brasileiras e da grande final do Mundial de Clubes FIFA 2025 para exemplificar como a hibridização entre esporte e humor nas transmissões realizadas atua perante o padrão da transmissão esportiva.

Para tal, faz-se necessário identificar e categorizar os elementos que compõem as transmissões esportivas realizadas pela CazéTV no formato de live no YouTube. Por meio de uma análise de conteúdo dos jogos previamente citados, separamos e categorizamos os componentes que podem ser compreendidos como uma base para padronização e construção de um novo formato transmissivo. Indo além, buscamos identificar nestes conteúdos a presença de componentes do campo do entretenimento, entendendo qual o seu papel e influência na constituição da transmissão esportiva em live streaming.

Por meio das análises e do estudo teórico realizado é possível entender como o momento tecnológico e social impacta e é impactado pela transmissão esportiva e como a plataformização atual de forma a modificar as estruturas tradicionais de produção de conteúdo.

2.3 Convergência midiática e nova ecologia dos meios

Uma vez que já observamos as conexões entre as transformações tecnológicas e a evolução dos formatos das transmissões esportivas, faz-se

necessário compreender dois pressupostos teóricos que podem ser vistos neste contexto: a convergência midiática e a nova ecologia dos meios.

Ao acompanhar a evolução da comunicação, é possível notar como ela se conecta diretamente com os momentos históricos e de desenvolvimento tecnológico pelos quais a humanidade passa. Essa evolução segue alinhada com o desenvolvimento cultural, social e tecnológico da sociedade, promovendo alterações não somente nos meios de produção e transmissão de conteúdo, mas também nas estruturas que permeiam estes meios e que estabelecem os papéis de emissor e receptor da comunicação. O que inicialmente era caracterizado por um emissor detentor da informação e responsável por compartilhar o conhecimento com um receptor visto como passivo, pronto para receber e absorver o conteúdo compartilhado pelo emissor, hoje se apresenta em um novo modelo onde a passividade do receptor deixa espaço para a inserção deste como um agente da informação.

Como apresentado por Jenkins (2008) em sua obra Cultura da Convergência, o momento tecnológico da sociedade possibilitou a transformação da comunicação, que convergiu para um meio digitalizado no qual os papéis de comunicador e receptor se confundem em alguns momentos. Neste cenário, o receptor deixa de ser passivo e passa a interagir com o conteúdo, sendo capaz de produzir novos produtos comunicacionais e passando a atuar de forma ativa como um agente de criação de conteúdos. Por sua vez, este movimento só foi possível com a evolução das tecnologias e o aprimoramento da internet, que foi difundida de forma global por meio de ações de promoção da conexão que desenvolveram uma sociedade em rede similar ao proposto por Castells (1996) na obra “ Sociedade em Rede”.

Segundo Jenkins (2008), a convergência midiática leva a uma coexistência de meios e tecnologias que interagem de tal maneira capaz de constituir um novo panorama midiático, o qual termina por criar um formato no qual as diferentes mídias se sobrepõem de maneira híbrida, ou seja: sem consumir uma a outra de maneira que formam uma nova estrutura não estática, porém durável e adaptável até que uma nova inovação seja capaz de causar uma alteração neste ecossistema.

Nessa nova estrutura, vemos um cenário composto por mudanças que permeiam diversas esferas da sociedade e que, por sua vez, exigem a necessidade

de adaptação pelos meios de transmissão de informação. Conforme apresentado por Araújo (2021, p.27), ao mesmo tempo em que a sociedade modifica a tecnologia ela também é modificada. Desta forma, a necessidade de adaptação ao “novo” é algo constante, sendo que algumas instituições são mais permissíveis e adaptáveis do que outras. A autora reforça que essa relação também se aplica ao campo da comunicação, que utiliza do surgimento de novas ferramentas e tecnologias para ocupar lugares antes ocupados por outros equipamentos.

Este movimento se relaciona diretamente com a convergência midiática que vê no aproveitamento e transformação de recursos oriundos de diversas mídias uma nova rede para a distribuição de conteúdo. No caso do ambiente digital, o espaço de compartilhamento de mídia se molda para receber dados provenientes de meios diversos uma vez que a plasticidade das redes faz com que seja possível armazenar, criar e distribuir conteúdos de estilos variados em um mesmo meio de acesso global. (Araújo, 2021, p.28)

Neste ponto, é possível retornar à base teórica de Henry Jenkins (2008) que explana sobre estas mudanças e como elas atuam de forma a possibilitar o desenvolvimento de construções transmidiáticas. As “histórias transmidiáticas”, tal como nomeadas pelo autor (Jenkins, 2008, p.142), são o produto de produções individuais em múltiplos meios que conversam entre si de forma que é possível conectar os conteúdos em um produto final que pode ser consumido conforme a demanda do público. Este produto final, por sua vez, é composto por uma unidade temática, mas disponibilizado em múltiplos meios que podem ser consumidos individualmente ou de forma complementar. Desta forma, é possível considerar a produção de conteúdo em plataformas variadas como um desdobramento da convergência midiática alinhado às possibilidades criadas pelos avanços tecnológicos.

Ainda considerando como base a convergência midiática, também podemos identificar outro fator relacionado diretamente com o avanço das transmissões esportivas em plataformas de streaming: o público participativo por meio da presença de uma comunidade de fãs. Neste ponto o fã se distingue do público geral pela necessidade de participação e pelo senso de pertencimento a uma comunidade ou a algo maior. Com a possibilidade de interação em tempo real promovida pela streaming, os fãs passam não apenas a acompanhar determinado conteúdo, mas a desenvolver uma comunidade com traços próprios nos quais os

indivíduos participantes conversam entre si e possuem formas características de interagir e impactar as produções de determinada mídia. Aqui propomos um paralelo com a teoria de Marshall McLuhan (1972). Neste cenário não apenas a tecnologia e o meio funcionariam como uma extensão do indivíduo, o conteúdo produzido pelo fã também desempenharia um papel semelhante uma vez que se torna a externalização do pensamento e de sua percepção sobre o conteúdo consumido.

Esse cenário de convergências dialoga diretamente com o proposto pela Nova Ecologia dos Meios, a qual abordamos no presente estudo por meio da ótica de Carlos Scolari. Conforme as ideias apresentadas por Scolari (2015), ao visitar as proposições dos chamados “pais fundadores da Ecologia dos Meios” é possível identificar pontos que se relacionam diretamente com as ações vistas entre meio e ambiente no modelo atual da comunicação. Em um de seus apontamentos, Scolari resgata a ideia proposta por Marshall McLuhan sobre a ação direta dos meios em relação ao ambiente, considerando que “os humanos modelam os instrumentos de comunicação, mas ao mesmo tempo são remodelados pelos meios sem que sejam conscientes disso”. (2015, p.23)

Desta forma, o autor resume a ideia básica da ecologia dos meios como sendo a forma com que as tecnologias da comunicação interferem nos ambientes e, consequentemente, nos sujeitos que as utilizam (Scolari, 2015, p.29). Afirmação esta que dialoga diretamente com o pressuposto deste estudo uma vez que consideramos o formato da transmissão esportiva na atualidade como um formato transmissivo originado por meio das influências tecnológicas na sociedade e das demandas sociais por novos formatos de transmissões que conversam diretamente com os meios e o ambiente em que o público está inserido.

A potencialização deste momento pode ser vista ainda pela consolidação da rede global de computadores, que se converge em uma “rede global de informações, favorecendo a convergência cultural e o surgimento de novos meios” (Scolari, 2015, p.31). Indo além, é possível identificar traços de narrativas transmidiáticas no campo do jornalismo esportivo desde antes da popularização da internet, de forma que é um mesmo acontecimento era tratado de forma individual e ao mesmo tempo complementar por diversos veículos de mídia, criando uma narrativa única composta por múltiplos meios e pontos de vista (Américo, 2014, p.318).

Voltando ao momento atual, vemos que o ecossistema midiático e os avanços tecnológicos da atualidade passaram por uma reconfiguração para se adequarem às necessidades de uma sociedade que vive entre inovações e possui um senso de imediatismo cada vez mais intenso. Conforme Cajazeira e Souza (2021, p.150-152), este ambiente está constantemente sujeito à mudanças uma vez que “as transformações são inevitáveis e os saldos beiram as mudanças positivas e negativas em um ciclo infinito” (p.150).

Tal movimento, por sua vez, possui impacto direto sobre as modificações que envolvem as mensagens transmitidas pelo meio e a forma como elas alterações diretas nos processos de produção e difusão de conteúdo, exigindo um olhar ainda mais aprofundado uma vez que o processo de convergência midiática passa por estruturas complexas e não estáticas. (Cajazeira e Souza, 2021). Com isso, os autores ainda reforçam que o cenário atual é de um ambiente no qual “a relação entre a televisão e a internet, no contexto da ecologia midiática, tem estabelecido novas proposições sobre as formas e formatos de TV que fogem à regra de uma grade de programação fixa” (2021, p. 153) e, como consequência, passam a desenvolver novos produtos midiáticos que diferem em tipo e estrutura dos produtos anteriormente desenvolvidos e transmitidos pelo meio televisivo.

Com isso, é possível compreender como as transmissões de live streaming cobre as necessidades do público ao condensar em um formato que pode ser consumido de forma ao vivo ou sob demanda sem perder os fatores de identificação com o público que cada vez mais presa não apenas pela qualidade, mas também pela interatividade e participação nos processos de produção e difusão de conteúdo.

2.4 Midiatização e esporte

Com base no que foi apresentado e listado até o presente momento, é possível notar como o avanço tecnológico, a convergência midiática e as mudanças nos paradigmas da comunicação estão diretamente conectadas com as alterações identificadas nas formas de produção e condução da mensagem destinada ao receptor. Sob a ótica de Sanfelice (2009), deixamos de falar sobre uma sociedade com meios de comunicação de massa para olhar para uma sociedade midiatizada onde os meios ganham ainda mais relevância para o entendimento dos fenômenos

comunicacionais. Para o autor, umas das principais características desta sociedade midiatizada é justamente a heterogeneidade.

Por sua vez, a heterogeneidade seria um resultado da capacidade de modificação dos meios midiáticos. Isso ocorre uma vez que estes meios são capazes de alterar todas as relações sociais ao mesmo tempo que não conseguem produzir uma homogeneização, ou seja, um padrão fixo e repetitivo. “As atividades sociais perduram distintas, cada uma midiatizada a seu modo, dialogando com os meios” (Sanfelice, 2009). Ao mesmo tempo, o autor reforça que nem todas as práticas comunicacionais são midiatizadas da mesma forma, o que pode ser percebido, no caso da presente pesquisa, como os diferentes tipos de transmissão e conteúdos aplicados ao jornalismo esportivo, seja na produção de uma notícia ou na transmissão de um evento. Por fim, a midiatização ainda está sujeita ao contexto social no qual ela é percebida, considerando o receptor para além de um ouvinte ou espectador.

Para considerar o espetáculo esportivo como um objeto de análise, primeiro é necessário entender este espetáculo como um conteúdo que vai além da simples prática de determinado esporte. Devemos compreender que a prática do esporte em questão, no caso o futebol, está inserida na mídia e, por tal motivo, se apresenta sujeita à construção simbólica de um espetáculo que tem componentes delimitados, destrinchados, considerados e trabalhados de forma independente (Sanfelice, 2009). Desta forma, o espetáculo esportivo pode se apresentar ao público de formas variadas, como pela ótica da partida como um todo; do jogador como um personagem que possui um histórico individual para além do coletivo ao qual se integra no momento do jogo; do técnico que por vezes construiu uma carreira anterior como jogador; do árbitro que é visto como figura de poder tanto pelos jogadores no que diz respeito à partida, quanto por torcedores no que diz respeito ao resultado das partidas; e de outros tantos personagens que de forma individual integram o coletivo do “espetáculo futebol”.

Neste local, as interações também são pautadas pelos veículos de mídia que desenvolvem narrativas que podem ir além do campo esportivo, mas que tem como objetivo envolver e atrair o público seja pelo apelo cultural ou pela identificação com fatores trabalhados nos conteúdos e veiculados de forma intencional para captar a audiência. Para isso, Sanfelice ressalta que o principal transmissor da mensagem previamente agendada é a produção de conteúdo

realizada no pré e pós jogo. Estes conteúdos teriam a função primária de envolver e provocar o sentimento de identificação no espectador, e podem variar de uma mídia para outra, conforme os estudos de preferência do público e o público-alvo de determinado veículo ou plataforma de transmissão. Quando temos a internet intermediando estas relações, o fluxo de validação dos conteúdos é cada vez mais intenso e rápido, considerando a capacidade de resposta e interação em tempo real por meio das ferramentas da plataforma e dos mecanismos de gamificação.

Com isso, podemos traçar um novo paralelo referente ao momento atual no qual o formato transmissivo via live streaming vem se destacando e conquistando cada vez mais o público. É necessário lembrar que falamos de um formato nativo do digital, mas que varia do modelo de transmissão tradicional (Televisão e Rádio), que ganhou espaço como uma forma de contraponto e protesto ao monopólio dos grandes conglomerados de mídia (Santos e Borelli, 2018). Sendo assim, no contexto atual tal prática também pode ser vista como uma forma de popularização e democratização do acesso a conteúdos antes comercializados de forma intensa e predatória pela mídia tradicional.

2.5 Plataformização e gamificação

Uma vez que consideramos as modificações pelas quais as transmissões esportivas passaram, é possível notar uma transmutação em seu formato sem ignorar os pontos de espetacularização que este tipo de conteúdo carrega. Sob o olhar de Pilatti (2006), este processo seria um reforço para o formato, representado a presença do lúdico junto à linguagem jornalística dentro das cabines de transmissão e sugerindo uma possível hibridização de formatos com a finalidade de adaptar a transmissão esportiva aos novos meios, a nova estrutura de relações entre os seres e o meio e, por fim, a nova demanda do público nativo digital.

Neste ponto é necessário considerar o impacto das plataformas de live streaming que ganharam força ao longo do período de isolamento social durante a pandemia de Covid-19 (2020 -2021). Inicialmente conectadas com o universo dos games e da tecnologia, plataformas como a Twitch TV se tornaram especializadas nas transmissões em tempo real. O desenvolvimento de tal plataforma é anterior ao período de distanciamento social e vem com a necessidade de suprir uma demanda por locais próprios para transmissão de campeonatos de games realizados

nativamente no ambiente digital. Em pouco tempo, plataformas de live streaming como a Twitch TV começaram a aceitar outros tipos de conteúdo produzido de forma independente pelos criadores, o que chamou atenção de plataformas que anteriormente não possuíam transmissões em tempo real e levou a uma primeira evolução.

Neste período foi possível acompanhar como outras plataformas, principalmente redes sociais, passaram a tentar incluir transmissões em tempo real (lives) em suas estruturas próprias. Dentre as mais bem-sucedidas, podemos listar o YouTube, que vem constantemente criando uma nova abordagem para recursos já conhecidos e validados pelos usuários de outras plataformas de redes sociais.

Com a adição do recurso de lives, o YouTube começou a alcançar um público que busca por consumir conteúdo em tempo real ao mesmo tempo em que consegue interagir com os produtores de conteúdo e com outras pessoas que estão recebendo aquela informação, sem estar inicialmente ligado à um segmento de conteúdo específico, como no caso da Twitch TV.

Pouco tempo depois, passamos a acompanhar o surgimento de canais de react, onde criadores de conteúdo reagiam ao vivo a determinado tipo de vídeo, imagem ou texto, contexto este no qual surgiu a CazéTV, que posteriormente ganhou força ao transmitir grandes competições esportivas. Com a autorização para transmitir integralmente a Copa do Mundo de Clubes da FIFA 2025, torneio realizado nos Estados Unidos da América entre os meses de junho e julho de 2025, o canal ganhou ainda mais força e reconhecimento perante o público que consome jogos de futebol em plataformas digitais. Por ser um conteúdo vinculado de forma gratuita e sob demanda, ele se difere em oferta dos conteúdos por plataformas de streaming pagas, como Disney+, DAZN e Amazon Prime Vídeo, figurando como uma opção para o público que deseja consumir um conteúdo personalizado sem ter a necessidade de pagar a mais por ele.

Para compreender a amplitude deste fenômeno é necessário entender o meio no qual ele está inserido, desta forma nos vemos em um ambiente onde as plataformas digitais se tornam um meio de acesso à diversão, informação e uma forma de expressão e reconhecimento perante o outro. Entender este novo meio de transmissão bem como seu respectivo formato como um produto da convergência e da tecnologia é necessário para compreender as dimensões diversas de sua estrutura e de seus componentes, bem como a forma como estes se adaptam e

dialogam na estrutura sociocultural e com as tecnologias disponíveis para o indivíduo que o consome.

Uma das percepções iniciais está justamente no formato adotado pelos conteúdos uma vez que a linguagem e formato adotados se apoiam nas bases do jornalismo e da comunicação, mas absorvem visualmente elementos do campo do entretenimento que por meio de facilitações promovidas pelo digital criam fatores de identificação do público. Por sua vez, o público exerce de forma ativa sua posição como espectador-emissor nas plataformas, mostrando estar apto a desenvolver conteúdos e experiências personalizadas enquanto consome as transmissões. Para tal, é suposto que as plataformas possuam ferramentas prontas e adaptadas para as necessidades do usuário e que, por sua vez, também são estudadas, aplicadas e utilizadas de forma ativa pelos produtores de conteúdo que tem interesse em fidelizar o espectador e acolher sua postura de receptor-ativo.

Considerando o contexto apresentado e o meio no qual o objeto de estudo e o corpo desta pesquisa está incluído, precisamos entender o conceito de plataformização quando aplicado ao campo da comunicação. Para quem consome este tipo de conteúdo ou está conectado com os termos popularmente adotados, os sites e aplicativos de live streaming são conhecidos como plataformas de streaming, o que pode inicialmente gerar uma confusão no entendimento do contexto de plataformização.

Em termos de nomenclatura, a palavra “plataforma”, quando designada para descrever os sites e aplicativos específicos de transmissão de conteúdo em vídeo, é referente a um ambiente no qual uma série de conteúdos de segmentos variados é disponibilizada por meio de assinaturas, gratuitas ou não. Tal assinatura permite que um perfil específico para o usuário seja criado e depende do algoritmo para oferecer conteúdos semelhantes aos inicialmente buscados por ele.

Por outro lado, ao falar da “plataformização” como conceito, a percepção sobre o termo é diferente. As plataformas são vistas como estruturas derivadas do processo de midiatização e nativas do ambiente digital. Para Mintz (2018), o processo de midiatização também é responsável pelo ato de nomear o processo de transformação social que se instaurou devido a amplitude e influência adquirida pela mídia na vida social do indivíduo. Com isso, as plataformas seriam um resultado que surge do processo de midiatização e atua como uma importante categoria analítica para os estudos e análises que envolvem a internet e seus meios derivados.

Para o autor, a plataformização atua de forma similar à midiatização, mas diferente desta é especificamente aplicado ao ambiente digital, mais especificamente à internet. “Seria por meio das plataformas que a internet teria, efetivamente, se midiatizado, isto é, se institucionalizado e, em especial, no terreno próprio às mídias” (Mintz, 2018, p.105). Assim sendo, optamos por considerar como plataformas os espaços na internet que oferecem uma gama de conteúdos que podem ou não serem próprios e que tem por finalidade alcançar e fidelizar o usuário final.

Por conta de sua natureza digital e altamente personalizável, a plataformização têm um alcance amplo e pode ser considerada, na visão de Poell et. al. (2020), como a “penetração de infraestruturas, processos econômicos e estruturas governamentais das plataformas digitais em diferentes setores econômicos e esferas da vida”. Para atuar de tal forma, a plataformização ainda atua reorganizando as práticas comunicacionais e interacionais, modificando de forma direta ou indireta os imaginários culturais. Do ponto de vista dos estudos culturais, a plataformização seria a responsável por reorganizar as práticas culturais em torno de plataformas ao mesmo tempo em que as práticas culturais alteram as dimensões institucionais desta mesma plataforma, apresentando um formato de retroalimentação e evolução que conecta o indivíduo e o meio de forma simultânea e com importância equiparada.

Apesar do potencial de modificação das plataformas, elas não teriam o mesmo impacto caso a internet não tivesse se popularizado de forma intensa nos últimos anos. O aprimoramento tecnológico dos recursos de internet e a busca pela democratização do acesso à rede internacional de computadores foram primordiais para este movimento.

Parte importante dos impactos desta realidade para o jornalismo esportivo, em especial a cobertura de eventos esportivos, é listada por Balacó e Lima (2024) no artigo “A Cobertura Esportiva em Tempos de Plataformização”, no qual os autores reforçam os impactos da plataformização e das plataformas no modo do fazer jornalismo esportivo, em especial na forma como a prática das transmissões esportivas foi absorvida pelo meio digital. Ainda conforme o apresentado pelos autores, o modelo atual de transmissão esportiva digital se vale da presença e da valorização da audiência como consumidora e produtora de conteúdo capaz de moldar as práticas adotadas. Essa mesma audiência ainda

exerce o papel de determinar se tal conteúdo, ou formato, é válido ou não, ditando os níveis de aceitação e processos de modificação pelos quais as transmissões passam.

Desta forma, podemos entender que os processos de plataformização e midiatização, no que diz respeito às transmissões esportivas, não é estático e segue em constante modificação e atualização, sendo também responsável por modificar o meio conforme identifica e expõe novas necessidades do público consumidor. Por sua vez, a live streaming aparece como um produto ofertado pelas plataformas, permitindo que os veículos de mídia e canais de transmissão organizem suas práticas para direcioná-las à criação de conteúdo ao vivo.

Para além da multiplicidade de plataformas de consumo, a utilização de recursos próprios de tais meios pode ser potencializada por fatores vindos de diversos segmentos do entretenimento e da comunicação, como a fala lúdica e a gamificação, que podem ser adaptados para atrair e fidelizar o público.

Por sua vez, o alcance das transmissões é potencializado pela datificação, que é citada por Poell et. al. (2020) como o processo de transformação dos hábitos de consumo digital em dados que, por sua vez, são utilizados de forma complementar e ativa para modificar e direcionar as tomadas de decisão estratégica, conversando diretamente com a necessidade de um usuário ou identificação para o uso de cada plataforma. Este processo ganhou um local de destaque uma vez que, por meio dos dados e algoritmos, a produção de conteúdo no meio digital é direcionada por meio de uma segmentação indireta, já que os conteúdos ofertados para o usuário utilizam dos algoritmos para fornecer conteúdos semelhantes em ao menos um aspecto.

Neste ponto chegamos a uma outra questão: como fidelizar o espectador em um ambiente onde a oferta de conteúdos similares é constante e se adapta aos hábitos de consumo apresentados por ele?

Uma das respostas possíveis para tal fato pode estar justamente na gamificação. O conceito, conforme percepção de Menezes e Bortoli (2018), pode não ser nativo do ambiente digital, mas se popularizou após a ampliação das possibilidades de acesso e interação na internet. Segundo os autores, a gamificação pode ser vista como “o uso de mecanismos de jogos orientados para o objetivo de resolver problemas práticos ou para despertar engajamento de um público

específico", podendo promover uma experiência inerente e envolvente quando bem utilizada.

Ao considerarmos a gamificação na prática, vemos que ela pode envolver desde ações promocionais a estratégias mais complexas, mas necessariamente é pensada como um ato lúdico e com elementos que compõem ou fazem alusão a um jogo e, consequentemente, a uma prática interativa com a finalidade de gerar uma resposta por parte do consumidor. Considerando o ambiente digital no qual a comunicação é potencializada e se torna parte presente do indivíduo que permanece em contato constante com dispositivos digitais, vemos práticas e interações com o foco em reforçar a sensação de pertencimento do consumidor. No caso das transmissões esportivas, mecanismos que promovem uma interação em tempo real entre emissor e receptor podem se beneficiar da gamificação como uma estratégia de reforço e fidelização para as transmissões.

Veremos adiante como essa questão se dá na prática, mas já sabemos que é possível identificar diferentes ações e níveis de gamificação nas transmissões via live streaming. A maioria delas se baseia na convocação do público para interagir de forma ativa e alcançar metas e objetivos em troca de algum "benefício" que pode ir desde um papel de destaque no chat até um reforço da sensação de pertencimento.

Especificamente no caso das transmissões da Copa do Mundo de Clubes Fifa 2025 analisadas vemos que o público é convidado a interagir para escolher os destaques da partida e alcançar metas de acessos na transmissão. Os convites sempre são realizados em tom de brincadeira e em momentos descontraídos, levando a uma série de mensagens no chat e alta movimentação para atender ao pedido do interlocutor. A conquista, portanto, pode ser desde uma mensagem de reconhecimento à revelação de um fato inédito, que além de fidelizar a audiência reforça e agradece o papel do espectador como sendo "fundamental para a conquista".

No entanto, essa não é a primeira vez que as transmissões esportivas se apropriam de conceitos e ações gamificadas para aprimorar a interação com o público. Batista (2018) cita outro exemplo de gamificação oriundo do mesmo ambiente do entretenimento e que pode ser visto por meio do "Cartola FC". O game, que faz do jogador o "manager de sua própria equipe de futebol" leva para o digital ações antes vistas em conversas e discussões, se destacando como um

desdobramento da popularização do acesso à internet e promovendo elementos de personalização, interação, reconhecimento e competição para o público que consome as transmissões de futebol.

3 CAZÉTV: O DESENVOLVIMENTO DE UM FORMATO DE SUCESSO

Para compreender o fenômeno estudado e sua amplitude, é necessário entender como a CazéTV alcançou o patamar de potência e autoridade no assunto esporte. O canal, iniciado pelo streamer Casimiro Miguel no ano de 2018 com foco em produção de conteúdos sobre futebol, ganhou força durante o período da pandemia de Covid-19. Utilizando conhecimentos básicos de jornalismo[4] e experiência prévia em canais de mídia tradicionais, como a TNT Sports e o SBT Esporte Rio, o streamer iniciou sua jornada na produção de conteúdo por meio de um canal multiplataformas hospedadas no YouTube e na Twitch TV.

Segundo informações de conhecimento público obtidas por meio da observação de vídeos e entrevistas antigas nos quais Casimiro compartilhou sua história e trajetória, ao criar o canal o principal objetivo era produzir conteúdo específicos sobre futebol, esporte pelo qual o streamer possui identificação e conexão. No entanto, foi durante o período de isolamento social que os conteúdos produzidos foram diversificados, passando a incluir reações à vídeos diversos e a produção de live streaming de games, nos quais Casimiro interagia com o público presente nas transmissões enquanto jogava títulos variados.

Com o aumento da audiência e o sucesso dos vídeos de reações, conteúdos específicos de comentários passaram a surgir no canal. Segundo Luercio (2025, p.11), um dos casos de maior destaque e que retornou maior relevância para os conteúdos produzidos por Casimiro foi uma ação realizada em parceria com plataforma de streaming Netflix, na qual o comentarista foi convidado à assistir e reagir a série “Neymar - O Caos Perfeito”. O grande destaque da ação, e que mostrou o potencial dos conteúdos de live streaming, foi a aparição do próprio jogador de futebol, que esteve presente durante a live e interagiu não somente com

[4] Casimiro Miguel chegou a iniciar os estudos em jornalismo, estagiando em dois canais esportivos, sendo eles o Esporte Interativo, atual TNT Sports, e o SBT Esportes Rio. Desta forma, consideramos que os conhecimentos de Casimiro sobre o jornalismo também são compostos por estudos formais, o que limita o fator “amadorismo” em suas produções.

o comentarista, mas também com o público. Desde então, o streamer vem conquistando um espaço cada vez maior e viu seu canal, a CazeTV, conquistar a estrutura de um veículo de mídia.

Atualmente, a CazéTV conta com mais de 25 milhões de inscritos, 6,9 bilhões de visualizações totais e pico de 35 milhões de dispositivos conectados a seus conteúdos publicados no YouTube durante o Mundial de Clubes 2025[5], e vem conquistando cada vez mais seguidores e se firmando como um canal esportivo nas plataformas de livre acesso[6]. A CazéTV como conhecemos hoje é um derivado do canal de reacts e foi desenvolvida em parceria com a LiveMode, empresa já firmada no segmento de mídia digital e parceira de entidades esportivas, o que facilitou o contato e aquisição de direitos de transmissão de competições nacionais e internacionais atualmente transmitidas pela CazéTV. Uma das entidades citadas é justamente a FIFA, que teve sua primeira parceria com o canal durante a Copa do Mundo de 2022.

Com a chegada da LiveMode foi possível notar uma mudança estrutural no modo de fazer as lives realizadas pela CazéTV, que deixou de ter um ambiente essencialmente amador para constituir uma emissora voltada para plataformas digitais, desenvolvendo uma grade de programações com identidade, periodicidade e características próprias (Teixeira, 2026, p.36). As mudanças favoreceram novas transmissões e aprimoraram a estrutura já existente do canal, profissionalizando o produto já oferecido sem perder os fatores de identificação com o público.

Após o sucesso da parceria inicial, que conquistou milhões de visualizações e reforçou a capacidade de alcance dos conteúdos esportivos em plataformas de livre acesso, o canal divulgou que novos eventos seriam transmitidos, incluindo as Olimpíadas de Paris (2024) e a transmissão integral ao vivo e com imagens da primeira edição da Copa de Mundo de Clubes FIFA 2025, objeto de análise do presente estudo.

Com isso, é possível estabelecer uma conexão e uma linha temporal entre o surgimento da CazéTV, seu crescimento e a aquisição de reputação como

---

[5] Dados acessados por meio da plataforma de divulgação da LiveMode em 10 de junho de 2026. CazéTV — Livemode

[6] Para o presente estudo consideramos como plataforma de livre acesso às plataformas de streaming que possuem acesso liberado ao usuário, não necessitando de contas pagas para consumir o conteúdo publicado por meio delas.

um canal de transmissões online com força para firmar parcerias com grandes instituições esportivas nacionais e internacionais de forma a construir um espaço de livre acesso e divulgação de competições esportivas em plataformas digitais. Para seguirmos, será necessário apresentar os elementos que tornam a CazéTV um canal de sucesso, bem como a contextualização de tais elementos no cenário midiático atual.

3.1 Entre bordões e interações

De acordo com Teixeira (2026), um dos fatores que torna a CazéTV uma estrutura única é a irreverência e a forma de fazer jornalismo com humor e informalidade sem perder o compromisso com a transmissão realizada. Com a utilização de bordões e gírias adicionados a elementos humorísticos e irreverentes, a transmissão da CazéTV foi construindo uma característica própria.

Na visão de Terra e Torres (2025, p.72) a estrutura e a linguagem utilizada por Casimiro em suas lives caracteriza um desafio ao padrão da mídia digital. Enquanto a maioria das publicações prioriza conteúdos de curta duração e “fácil consumo”, as lives da CazéTV atuam como uma adaptação dos conteúdos televisivos tradicionais para o ambiente interativo da live streaming. Além disso, o fator multiplataforma permite a utilização das transmissões como um recurso de segunda tela, atuando de forma complementar aos conteúdos tradicionais e aprimorando as dimensões da experiência do público.

Estas características, no entanto, parecem transitar junto a Casimiro em sua trajetória profissional dentro e fora das lives. Para Terra e Torres (2025), a capacidade de utilizar uma linguagem informal carregada de humor foi um dos fatores de destaque do comunicador em sua passagem como comentarista nas mídias tradicionais. Desta forma, o conhecimento prévio sobre a validade desta estratégia auxiliou a criar fatores de identificação com o público nativo digital, cuja linguagem e formas de interação buscam as mesmas características. Com isso, munido de humor, interações e bordões que o tornaram reconhecido entre o público, Casimiro desenvolveu um formato e linguagem próprios para os conteúdos produzidos. Desta forma, é possível notar que o formato CazéTV provém de uma base tradicional das transmissões esportivas, sendo composto por fatores que

deram certo na mídia tradicional e foram potencializados pelas ferramentas advindas da plataforma digital.

Aprofundando a análise sobre os fatores que tornam a CazéTV um caso de sucesso, os autores ainda propõem o conceito de “espontaneidade programada”, o qual definem como “uma forma de parecer que tudo que está acontecendo em uma transmissão está sendo improvisado ou adaptado de acordo com a fluidez da conversa dos apresentadores” (Terra e Torres, 2025, p.74). A presença deste conceito nas transmissões poderia ser vista por meio de reações previsíveis ou até mesmo na forma como a grade de conteúdo e o espelho da transmissão são construídos, priorizando determinados momentos nos quais é possível identificar brechas para inserção de humor ou interações leves que quebram o ritmo da transmissão de forma a aprimorar aquilo que está sendo oferecido ao público.

Com isso, a “espontaneidade programada” também seria capaz de reforçar o caráter interativo da transmissão enquanto funcionaria como uma conexão com o “fazer jornalístico tradicional”, uma vez que necessita de uma programação anterior à realização da transmissão, fazendo com que o improviso seja secundário ao planejamento realizado antes da execução de determinada ação por determinado agente. Nas palavras de Terra e Torres, a ação programada reforça as bases do jornalismo tradicional, incluindo questões de planejamento off câmera no desenvolvimento do conteúdo das transmissões.

> Essa programação anterior à transmissão, que provavelmente exige um roteiro, reunião de pauta, entre outras práticas comuns num ambiente de produção televisiva, se mantém nisto que chamamos de ‘espontaneidade programada’, mas fica menos aparente, e vez ou outra vem à tona indícios de tal estrutura e fluxo de trabalho comum para grandes produções, mas esses sinais são percebidos somente pelos mais atentos. (Terra e Torres, 2025, p.74)

Outro ponto de destaque citado pelos autores é a chamada “efemeridade programada”, que pode ser observado nas análises de transmissões realizadas por ambos no estudo de caso publicado em 2025 (Terra e Torres, p.77). O conceito em questão faz referência à “sensação de urgência em acompanhar algo em tempo real, similar à experiência de assistir um jogo de futebol ao vivo, pela consciência de que aquele momento não se repetirá”. Desta forma, as lives produzidas e transmitidas pela CazéTV seriam algo único cujo efeito potencializado se “perde com o tempo” fazendo com que o senso de urgência e presença em consumir determinado conteúdo no momento de sua transmissão seja aumentado. Por mais que os

conteúdos permaneçam disponíveis para consumo sob demanda, a sensação de consumir o conteúdo em tempo real se torna diferente dado as particularidades das lives e plataformas que permitem a interação com o conteúdo conforme este é transmitido.

Os próprios recursos das plataformas atuam como um fator reforçador dessa necessidade, lembrando constantemente o público de que novos eventos estão para acontecer. Com isso, o fator central continua sendo o “ao vivo”, mas desta vez espalhado por uma estrutura complexa multiplataformas e multitelas. Assim sendo, elementos que se firmaram em transmissões da mídia tradicional são apropriados e transformados em um novo formato adaptado ao meio digital, mantendo características que deram certo e aprimorando com o uso das ferramentas digitais e das plataformas os fatores necessários para gerar identificação com o público de forma a desenvolver um novo formato transmissivo bem-sucedido no meio digital e capaz de promover alterações diretas em ambos os ecossistemas de mídia.

Estes fatores estão entre os pontos que tornam o case da CazéTV um estudo de interesse para o campo da comunicação, fazendo com que seja possível localizar diversos estudos prévios sobre elementos isolados das transmissões realizadas pelo canal nas plataformas de live streaming. Desta forma, a relevância do canal para os estudos da comunicação se dá não somente pela presença de estudos prévios sobre o caso, mas também pelo impacto do canal e seu conteúdo na mídia digital atual.

3.3 A Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025

Antes de entrarmos na análise de caso propriamente dita, é necessário entender o impacto da competição estudada e sua validade diante do público. Historicamente as competições mundiais de times de futebol ocupam um espaço mediano em meio aos calendários intercontinentais de competições e a Copa do Mundo de seleções tradicionalmente realizada a cada quatro anos.

No ano de 2025 a FIFA realizou a primeira edição da Copa do Mundo de Clubes, replicando parte do formato da Copa do Mundo de seleções ao desenvolver um torneio com periodicidade contando com a participação de 32 equipes com vagas destinadas de maneira continental conforme o ranking de clubes da FIFA.

Para o ano de abertura do torneio, a sede escolhida foi os Estados Unidos da América, tendo como base estádios e cidades que futuramente foram sede para a Copa do Mundo realizada em 2026 sediada por Canadá, Estados Unidos da América e México.

Na ocasião do torneio, o Brasil contou com quatro equipes representando o futebol brasileiro, sendo elas Botafogo, Flamengo, Fluminense e Palmeiras. Os times foram divididos em grupos e enfrentaram diretamente equipes de outras regiões, como Europa, Ásia, América do Norte e África. As quatro equipes foram bem-sucedidas na fase de grupos, conquistando vaga para a próxima fase, na qual o único confronto entre brasileiros foi realizado com as equipes de Botafogo e Palmeiras se enfrentando em uma das oitavas disputadas.

A equipe brasileira mais bem colocada na competição foi o Fluminense, que alcançou a semifinal, na qual foi eliminada pelo Chelsea, que enfrentou o Paris Saint-Germain na grande decisão do título.

Além de chamar atenção por sua grandeza, a competição também se tornou um marco para a transmissão online da CazéTV, já que foi transmitida na íntegra com imagens ao vivo pelo canal no YouTube. Desta forma, após diversos eventos com detenção parcial dos direitos de transmissão, a Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025 marcou história como o primeiro evento transmitido integralmente pela CazéTV em uma plataforma de mídia digital de forma a brigar diretamente pela audiência com meios de transmissão tradicionais e já consolidados entre emissoras e espaços focados em transmissão de conteúdos esportivos.

Ao todo, foram realizadas 63 transmissões de jogos que totalizaram mais de 29,8 milhões de horas assistidas e angariaram uma média de 35 milhões de dispositivos conectados ao longo do torneio, o que segundo a LiveMode representa uma audiência 2,5x maior do que todos os assinantes de TV paga no Brasil. Dado o ineditismo do fato, a escolha da transmissão do torneio citado é justificada por sua relevância e pela possibilidade de revelar traços e padrões que poderão ser verificados futuramente em novas transmissões a serem realizadas pelo canal e por outros emissores e produtores de conteúdo de igual, ou maior, relevância.

4 A COPA DE MUNDO DE CLUBES FIFA 2025 NA CAZÉ TV

4.1 Escolha do método e justificativa

Com a intenção de atender ao problema de pesquisa apresentado e adequando-se ao objeto de estudo da presente dissertação, optamos pela realização de um estudo de caso com base na estratégia de investigação proposta por Robert Yin (2015) que justifica a força do estudo de caso por meio da capacidade de “lidar com uma ampla variedade de evidências - documentos, artefatos, entrevistas e observações - além do que pode estar disponível no estudo histórico convencional” (Yin, 2015, p.27).

Conforme o autor, o estudo de caso é visto como uma estratégia capaz de “investigar um fenômeno contemporâneo em profundidade e em seu contexto de mundo real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto podem não ser claramente evidentes” (Yin, 2015 p.17). Indo além, uma vez que o objetivo da pesquisa é entender como a hibridização entre a transmissão esportiva e o humor formam um padrão nas transmissões realizadas pela CazéTV, o estudo de caso se mostra adequado visto que o objetivo do pesquisador ao utilizar tal metodologia está em “expandir e generalizar teorias (generalização analítica) e não em enumerar frequências (generalização estatística)”. (Yin, 2015, pg. 29)

O fenômeno estudado é composto pela transmissão do Mundial de Clubes FIFA 2025 realizada pela CazéTV em seu canal no YouTube. O torneio por si só pode ser considerado como um fator único visto que é a primeira edição da competição destinada aos clubes de futebol em formato ampliado, contendo 32 clubes de todo o mundo.

No quesito transmissivo, a competição foi transmitida pela CazéTV utilizando uma plataforma nativa digital com grandes níveis de audiência e caracterizando um fenômeno contemporâneo cujo interesse para estudos do campo da comunicação e jornalismo é percebido. Além disso, condiz com a teoria de Yin (2015, p.36) que determina que o caso analisado necessariamente deve ser algum “fenômeno da vida real que tenha alguma manifestação concreta”.

Para atender às particularidades da pesquisa de estudo de caso, consideramos uma série de fatores necessários para definição das técnicas aplicadas ao desenvolvimento do estudo de caso, observando de forma atenta e

detalhada o fenômeno estudado e minimizando riscos e variáveis que podem comprometer a execução da estratégia.

Considerando o proposto por Yin (2015), que distingue quatro tipos de projetos para estudo de caso, constituímos uma pesquisa que adota o modelo de estudo de caso único incorporado visto que analisa um caso específico por meio de múltiplas unidades de análise, aqui consideradas como narração e comentários, entrevistas, produção de estúdio, interações via plataforma, material gráfico e visual das transmissões e transmissão completa de jogos.

Os fatores citados acima também dialogam com as proposições trazidas por Yin quanto aos fatores de validade de um estudo de caso (2015, p.53). Para o autor, é necessário garantir que um estudo de caso seja validado de forma interna, externa e possua caráter de confiabilidade a fim de “minimizar erros e parcialidades do estudo”. Neste ponto, o estudo proposto sustenta sua validade uma vez que possui caráter revelador e peculiar considerando um modelo de jornalismo esportivo em constante evolução, aplicado à novas tecnologias e influenciado por elas no contexto da plataformização dos conteúdos ao vivo.

A fim de assegurar o rigor metodológico do estudo, adotamos os seguintes critérios de análise. A validade do constructo será confirmada pelo uso de múltiplas fontes de evidência consideradas por meio das transmissões realizadas pela plataforma.

Nesta pesquisa, foram estudados especificamente os vídeos referentes aos jogos transmitidos, considerando as limitações do estudo, compostos por 19 partidas cujo critério de elegibilidade para o estudo é considerado por meio da presença de um clube brasileiro acrescido da disputa da final cujo jogadores protagonistas da partida são brasileiros que atuam por equipes europeias de destaque mundial. Desta forma, desenvolvemos um estudo de caso único com unidades incorporadas de análise representadas pelos jogos citados.

Por sua vez, a validade interna se dá pela identificação de padrões recorrentes nos jogos analisados e pela construção de explicações fundamentadas. A validade externa comporta o diálogo entre os achados da pesquisa com estudos anteriores sobre jornalismo esportivo e transmissões de streaming. Por fim, a confiabilidade se dá pela documentação dos procedimentos de análise e elaboração de um protocolo replicável para outros estudos que abordem o mesmo tema de

forma contemporânea ou posterior a fim de considerar os presentes achados em pesquisas complementares.

4.1.1 Adoção da análise de conteúdo como metodologia complementar

Considerando a relevância do conteúdo para elaboração, validação e construção de um estudo de caso. Optamos por adotar a Análise de Conteúdo como metodologia complementar na presente dissertação. Para tal, partimos da metodologia sistematizada por Laurence Bardin (2016), considerando um conjunto de técnicas de análise das comunicações por meio de procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo (Bardin, 2016, p.48).

A opção considera a capacidade do método de articular o rigor metodológico com a profundidade exigida pelo presente estudo, indo além de uma descrição superficial e cobrindo a complexidade narrativa do objeto de estudo.

Desta forma, consideramos o processo analítico conforme as três fases propostas por Bardin (2016): pré-análise, com a organização e sistematização do material levando à seleção definitiva do corpus conforme os critérios de representatividade, homogeneidade e pertinência; exploração do material por meio da criação de categorias de análise; e o tratamento dos resultados com a interpretação do material à luz das referências teóricas adotadas para compreensão de um padrão narrativo e do formato transmissivo adotado no ambiente digital.

4.2 Estudo de Caso

Para alinhar o presente estudo com as características de validação e confiabilidade propostas por Yin (2015) e citadas anteriormente, estabelecemos um protocolo de análise que permite a verificação de cada etapa de desenvolvimento do estudo de caso. Desta forma, descrevemos a seguir os passos de identificação, catalogação e análise das evidências captadas para o presente estudo de forma a permitir que o mesmo seja revisitado em oportunidades futuras.

Com isso, consideramos que o estudo em questão envolve a análise de um caso único com unidades de análise incorporadas. A fim de garantir a integridade da pesquisa e da evolução do estudo, iniciamos as análises a partir do caso, aqui considerado como a Transmissão do Mundial de Clubes FIFA 2025 pela CazéTV, para então adentrar a análise das unidades, consideradas como os jogos

transmitidos pelo canal localizado em uma plataforma de streaming de acesso público e gratuito.

O conteúdo analisado segue disponível para acesso conforme tabela de links obtida em maio de 2026, os quais podem ser visualizados diretamente em navegadores com acesso à internet. Para fins de segurança, evitando a perda de materiais de análise, realizamos o download do conteúdo e armazenamos os dados em nuvem para consulta posterior. As observações foram devidamente registradas com os achados sendo transcritos para o presente estudo.

Para seguir com a apresentação dos achados, faz-se necessário primeiro contextualizar a escolha de método e corpus de estudo para então seguir com a análise detalhada do conteúdo que compõe o caso.

4.2.1 Corpus e conteúdo analisado

Quando falamos sobre a hibridização entre esporte e humor nas transmissões da CazéTV, compreendemos que existe um modelo de transmissão prévio que foi baseado nas tecnologias anteriores, desta forma, primeiro é necessário compreender como eram tais formatos de transmissões esportivas e a qual momento tecnológico e social estes estavam conectados. Para tal, nos apoiamos em um estudo teórico sobre o histórico da transmissão esportiva televisiva até os dias atuais, focando no esporte como espetáculo e nos componentes vistos como uma base das transmissões esportivas.

A partir do pressuposto e da análise teórica acerca do desenvolvimento da transmissão esportiva e do futebol como espetáculo, bem como dos conceitos de plataformização, midiatização e gamificação aplicados ao conteúdo da presente pesquisa, faz-se necessário partir para a análise detalhada do conteúdo que compõe as transmissões da CazéTV. Tal processo condiz com o protocolo de estudo de caso proposto por Yin (2015), que comporta os estudos teóricos como parte relevante para a constituição de um estudo de caso com embasamento e confiabilidade.

Com as teorias de base definidas, passamos ao estudo ativo do conteúdo da competição, realizando a captação, armazenamento e catalogação dos documentos a serem analisados de forma a garantir que todos os conteúdos possam ser localizados futuramente em caso de novas análises ou estudos que utilizem o presente caso como ponto inicial de uma nova reflexão. Com isso, a primeira etapa foi identificar os conteúdos referentes à competição estudada para

seguir com a definição de critérios para seleção dos conteúdos a compor o corpus da pesquisa.

Ao todo, a competição contou com um total de 63 jogos envolvendo duas etapas distintas, sendo a primeira delas a fase de grupos, composta por 8 grupos com 4 clubes cada, totalizando 32 times participantes e 48 partidas realizadas. Na sequência, as 16 equipes que representaram o primeiro e segundo classificados de cada grupo disputaram a segunda fase da competição, caracterizada por partidas únicas e eliminatórias divididas em oitavas, quartas, semifinais e finais. Ao todo, a segunda etapa da competição contou com 15 jogos realizados. Vale lembrar que, conforme citado anteriormente, a competição foi integralmente transmitida pela CazéTV, representando a primeira vez que isso ocorreu envolvendo o canal em mídia não tradicional e uma competição de nível mundial, sendo este um fator de ineditismo que justifica parcialmente a escolha do objeto de análise do presente estudo de caso.

Diante da quantidade de jogos localizados, foi necessário buscar por critérios que possibilitem uma análise detalhada sem perder as características que possibilitam a generalização dos resultados. Para tal, estabelecemos como parâmetro de análise os jogos da Copa de Mundo de Clubes FIFA 2025 que contaram com a participação de clubes de futebol brasileiros além da final da competição dada a sua importância como conclusão do torneio. Na ocasião, o Brasil foi representado pelos times: Botafogo, Flamengo, Fluminense e Palmeiras. Por conta de critérios de relevância e impacto envolvendo a transmissão da final do torneio, optamos por também catalogar e analisar os conteúdos referentes ao jogo entre as equipes Chelsea e Paris Saint German uma vez que a disputa cumpre com os seguintes critérios que justificam sua inclusão entre os jogos analisados: alto apelo midiático; final da primeira edição da competição; brasileiros como destaques das equipes participantes da decisão.

Para favorecer a análise dos conteúdos publicados pela CazéTV durante a Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025, optamos por catalogar os vídeos encontrados correspondentes aos critérios pré-estabelecidos e citados anteriormente. As tabelas utilizadas para catalogar os conteúdos e seus respectivos links de acesso serão disponibilizadas para consulta. Compondo o corpus da pesquisa, registramos os seguintes vídeos.

Tabela 2 - Jogos analisados

Título	Disponível em
Jogo Completo: Palmeiras X Porto | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 1ª Rodada | Fase De Grupos	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Palmeiras X Al Ahly | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa — 2ª Rodada | Fase De Grupos	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Inter Miami × Palmeiras | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa 2025 – 3ª Rodada (Fase De Grupos)	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Palmeiras X Botafogo | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Oitavas De Final	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Palmeiras X Chelsea | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Quartas De Final:	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Botafogo X Seattle Sounders | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 1ª Rodada	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Psg X Botafogo | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 2ª Rodada | Fase De Grupos:	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Atlético De Madrid X Botafogo | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Fase De Grupos	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Flamengo X Espérance | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 1ª Rodada | Fase De Grupos	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Flamengo X Chelsea | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 2ª Rodada | Fase De Grupos	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Lafc X Flamengo | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 3ª Rodada | Fase De Grupos	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Flamengo X Bayern De Munique | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Oitavas De Final	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Fluminense X Borussia Dortmund | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Fase De Grupos	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Fluminense X Ulsan | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 2ª Rodada | Fase De Grupos	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Mamelodi Sundowns X Fluminense | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Fase De Grupos	https://www.youtube.com/@CazeTV

Jogo Completo: Internazionale X Fluminense | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Oitavas De Final	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Fluminense X Al Hilal | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Quartas De Final	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Fluminense X Chelsea | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Semifinal	https://www.youtube.com/@CazeTV
Jogo Completo: Chelsea X Psg | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Final	https://www.youtube.com/@CazeTV

Fonte: elaborado pela autora em março de 2026, conforme pesquisa realizada no YouTube.

A busca dos conteúdos foi realizada diretamente na plataforma YouTube, onde procuramos pelos vídeos utilizando o comando “Jogos do Mundial de Clubes FIFA 2025 na CazéTV”. Entre os resultados, selecionamos os conteúdos com as palavras-chave “Jogo Completo”, Highlights, “Pré-jogo” e “Melhores Momentos”, sendo que apenas os vídeos identificados como “Jogo Completo” foram catalogados e baixados para análise detalhada do conteúdo. Optamos também por selecionar as publicações de maior relevância, sendo estas as que aparecem em melhor posicionamento no momento da busca[7]. Desta forma, foram localizados e catalogados 56 registros contemplando os jogos com equipes brasileiras, sendo divididos entre conteúdos de Fase de Grupos, Oitavas de Final, Quartas de Final e Semifinal. Para fins de controle, também catalogamos 64[8] vídeos referentes ao termo “Jogo Completo”, sem separar os jogos analisados no presente estudo, sendo que estes são referentes às 63 partidas realizadas durante a competição.

Em um primeiro momento, os conteúdos foram separados conforme a fase da competição a qual pertencem, sendo armazenados em tabelas os links de acesso aos vídeos para consulta futura. Na sequência, os conteúdos foram separados conforme critérios pré-estabelecidos para facilitar a análise e a comparação de resultados e achados.

Inicialmente realizamos a catalogação de todos os resultados encontrados conforme a exibição em tela de busca, separando os achados mais relevantes conforme o retorno da pesquisa geral. A intenção foi verificar a relevância

[7] Busca realizada em 24 de março de 2026, por meio do YouTube

[8] Todos os jogos, à exceção do jogo entre SL Benfica x Auckland City FC possuem apenas um vídeo referente à categoria “jogo completo”. O jogo citado possui 2 vídeos separados em 1º e 2º tempo, sendo o único a possuir tal divisão.

dos conteúdos e identificar a acuidade da pesquisa em relação ao conteúdo retornado pela plataforma. É importante salientar que mesmo na primeira busca realizada já optamos por seguir a delimitação prevista no estudo, selecionando apenas conteúdos referentes aos jogos com presenças de times brasileiros, somados da final da competição. A pesquisa sem a especificação da delimitação do estudo foi realizada apenas com a finalidade de identificar os números totais da competição.

Neste passo, foram encontrados 56 vídeos que se encontram listados na Tabela 2. Para manter a possibilidade de busca pelos conteúdos, optamos por registrar o título do vídeo tal qual obtido na plataforma, a data de publicação e a etapa da competição a qual determinado vídeo corresponde. Para esta etapa inicial, estabelecemos 2 critérios de catalogação de conteúdo, sendo estes: tipo (pré-jogo, jogo, pós-jogo) e fase da competição (grupos, playoffs e final). A tabela abaixo apresenta a catalogação inicial dos conteúdos separados pelas categorias “fases da competição”, respeitando as seguintes divisões: fase de Grupos, oitavas de final, quartas de final, semifinal e final.

Tabela 3 - Achados da primeira busca realizada, catalogados conforme a etapa da competição

Título	Data	Etapa
Jogo Completo: Palmeiras X Porto | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 1ª Rodada | Fase De Grupos	15/06/25	Fase De Grupos
Highlights: Palmeiras 0 X 0 Porto | Fifa Club World Cup | Group Stage	15/06/25	Fase De Grupos
Jogo Completo: Palmeiras X Al Ahly | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa — 2ª Rodada | Fase De Grupos	19/06/25	Fase De Grupos
Jogo Completo: Inter Miami × Palmeiras | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa 2025 – 3ª Rodada (Fase De Grupos)	23/06/25	Fase De Grupos
Highlights: Inter Miami 2 × 2 Palmeiras | Fifa Club World Cup 2025 | Group Stage	23/06/25	Fase De Grupos
Highlights: Palmeiras 1 X 0 Botafogo | Fifa Club World Cup | Round Of 16	28/06/25	Oitavas De Final
Jogo Completo: Palmeiras X Botafogo | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Oitavas De Final	28/06/25	Oitavas De Final

Palmeiras X Chelsea | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Quartas De Final | Pré-Jogo	04/07/25	Quartas De Final
Estêvão Bagunçou O Porto! Todos Os Lances Do Estêvão | Palmeiras X Porto:	15/06/25	Fase De Grupos
Ele Parou O Atropelo Do Palmeiras! Todas As Defesas De Cláudio Ramos:	15/06/25	Fase De Grupos
Palmeiras X Porto: Papi Coisa Linda Invade O Vestiário Gigante Do Verdão!	15/06/25	Fase De Grupos
Marcão No Estúdio Da Cazétv Reagindo Desesperado Ao Amasso Do Palmeiras No Porto:	16/06/25	Fase De Grupos
Melhores Momentos: Palmeiras 2 X 0 Al Ahly | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa:	19/06/25	Fase De Grupos
Pré-Jogo Palmeiras X Al Ahly, E Na Sequência Tem Messi E Botafogo X Psg:	19/06/25	Fase De Grupos
Golaço!! Suárez Marca O Segundo Do Inter Miami E Palmeiras Passa Perigo!	23/06/25	Fase De Grupos
Mini Messi Criou Várias Chances! Todos Os Lances Do Estêvão:	24/06/25	Fase De Grupos
John Foi Uma Muralha! Todos Os Lances Do John | Palmeiras X Botafogo:	28/06/25	Oitavas De Final
Pré-Jogo Palmeiras X Botafogo, O Primeiro Confronto De Times Brasileiros Na Copa | Cafétv #15:	28/06/25	Oitavas De Final
Jogo Completo: Palmeiras X Chelsea | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Quartas De Final:	04/07/25	Quartas De Final
Jogo Completo: Botafogo X Seattle Sounders | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 1ª Rodada	15/06/25	Fase De Grupos
Melhores Momentos: Botafogo 2x1 Seattle Sounders | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Fase De Grupos	16/06/25	Fase De Grupos
É Bola Na Rede E Kamehameha! Todos Os Lances Do Igor Jesus | Seattle X Botafogo	16/06/25	Fase De Grupos
É O Glorioso! Botafogo Amplia O Placar Com Igor Jesus Contra Seattle Sounders	15/06/25	Fase De Grupos
Jogo Completo: Psg X Botafogo | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 2ª Rodada | Fase De Grupos:	19/06/25	Fase De Grupos
Jogo Completo: Atlético De Madrid X Botafogo | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Fase De Grupos	23/06/25	Fase De Grupos

Ih, Rapaz... Gol Do Griezmann! Atlético De Madrid Marca, Mas Botafogo Segue Classificado!	23/06/25	Fase De Grupos
Como Esse Cara Era Reserva? Todos Os Lances Do Griezmann | Atlético De Madrid X Botafogo	23/06/25	Fase De Grupos
Acorda, Botafogo! Atlético De Madrid Tem Chance Perigosa E Quase Sai Na Frente!	23/06/25	Fase De Grupos
Pré-Jogo De Atlético De Madrid X Botafogo E Logo Depois Tem Messi X Palmeiras | Cafétv #10	23/06/25	Fase De Grupos
Botafogo Tem Chance Contra O Atlético De Madrid? | Cortes Cafétv	14/06/25	Fase De Grupos
Fazendo O 11 Contra 11 De Botafogo E Atlético De Madrid | Cortes Cafétv	23/06/25	Fase De Grupos
Jogo Completo: Flamengo X Espérance | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 1ª Rodada | Fase De Grupos	16/06/25	Fase De Grupos
Abre O Olho Chelsea, Isso É Arrascaeta | Todos Os Lances Do Arrascaeta | Flamengo X Espérance	17/06/25	Fase De Grupos
Jogo Completo: Flamengo X Chelsea | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 2ª Rodada | Fase De Grupos	20/06/25	Fase De Grupos
Flamengo X Chelsea, Falta Só O Mengão Pra Fazer Frente A Um Time Europeu | Cafétv #7:	20/06/25	Fase De Grupos
Jogo Completo: Lafc X Flamengo | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 3ª Rodada | Fase De Grupos	24/06/25	Fase De Grupos
Melhores Momentos: Flamengo 2 X 4 Bayern De Munique | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Oitavas	29/06/25	Oitavas De Final
Jogo Completo: Flamengo X Bayern De Munique | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Oitavas De Final	29/06/25	Oitavas De Final
Jogo Completo: Fluminense X Borussia Dortmund | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Fase De Grupos	17/06/25	Fase De Grupos
O Arias Destruiu O Borussia Dortmund | Fluminense 0 X 0 Dortmund | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa	17/06/25	Fase De Grupos
Impossíveeeeel! Kobel Faz Uma Sequência Milagrosa Pra Salvar O Borussia Contra O Fluminense	17/06/25	Fase De Grupos
Pré-Jogo Fluminense X Borussia Dortmund! É A Estreia Do Tricolor Na Copa | Cafétv #4	17/06/25	Fase De Grupos

Jogo Completo: Fluminense X Ulsan | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 2ª Rodada | Fase De Grupos	21/06/25	Fase De Grupos
Melhores Momentos: Fluminense 4 X 2 Ulsan | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Fase De Grupos	21/06/25	Fase De Grupos
Jhon Arias Comandou A Virada! Todos Os Lances Do Ídolo Tricolor | Fluminense X Ulsan	21/06/25	Fase De Grupos
Aí Não! Fluminense Da Bobeira E Ulsan Empata O Jogo	21/06/25	Fase De Grupos
Jogo Completo: Mamelodi Sundowns X Fluminense | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Fase De Grupos	25/06/25	Fase De Grupos
Melhores Momentos: Mamelodi 0 X 0 Fluminense | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Fase De Grupos	25/06/25	Fase De Grupos
Jogo Completo: Internazionale X Fluminense | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Oitavas De Final	30 /06/25	Oitavas De Final
Melhores Momentos: Internazionale 0 X 2 Fluminense | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Oitavas	30 /06/25	Oitavas De Final
Jogo Completo: Fluminense X Al Hilal | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Quartas De Final	04/07/25	Quartas De Final
Melhores Momentos: Fluminense 2 X 1 Al Hilal | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Quartas De Final	04/07/25	Quartas De Final
Jogo Completo: Fluminense X Chelsea | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Semifinal	08/07/25	Semifinal
Melhores Momentos: Fluminense 0 X Chelsea 2 | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Semifinal	08/07/25	Semifinal
Jogo Completo: Chelsea X Psg | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Final	13/07/25	Final
Melhores Momentos: Chelsea 3 X 0 Psg | Final Da Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa	13/07/25	Final

Fonte: elaborado pela autora em março de 2026, conforme pesquisa realizada no YouTube.

Na sequência da primeira separação, os vídeos foram divididos em categorias de acordo com o tipo de conteúdo principal (pré-jogo, jogo, pós-jogo). A separação dos vídeos conforme o tipo de conteúdo tem como intenção realizar uma análise inicial das publicações, e permite identificar a presença de estilos de transmissão variados para uma plataforma digital. Neste ponto, notamos que os

conteúdos publicados vão além dos conteúdos da transmissão da partida, gerando uma gama de vídeos que possui similaridades com a grande de transmissão de emissoras tradicionais ao utilizar, mas não se restringir, a formatos reconhecidos da transmissão esportiva televisiva.

Para aprofundar a análise, seguimos com a divisão dos conteúdos conforme os componentes técnicos e as características fundamentais das transmissões. Esta etapa busca compreender o que engloba os vídeos de pré-jogo, jogo e pós jogo, por meio da análise individual de cada uma das categorias, mantendo a adesão aos critérios de delimitação do corpus da pesquisa previamente indicado no estudo. Com a intenção de facilitar a análise e o entendimento dos achados desta pesquisa, optamos por separar os registros de cada categoria em itens específicos.

4.2.2 Tipo e composição: conteúdo categorizado como Pré-Jogo

Nesta categoria alocamos os conteúdos considerados exclusivamente como pré-jogo. Desta forma, foram catalogados conteúdos que dizem respeito à programas de debate realizados antes de determinada rodada com a finalidade de discutir as expectativas para a partida; programas de “esquenta”, com expectativas para o jogo que podem, ou não, contar com quadros interativos com torcedores (convidados presentes em estúdio e entrevistas “o povo fala” no local de realização da partida ou em pontos de concentração de torcedores), análises técnicas das equipes e discussões sobre o elenco de cada clube. Ao total, foram identificados 9 vídeos com conteúdo exclusivamente relacionado aos temas apresentados acima e referentes às partidas que compõem o corpo de análise da presente pesquisa.

Os conteúdos citados como pertencentes à categoria “pré-jogo” foram listados na tabela abaixo:

Tabela 4 - Conteúdos identificados como Pré-jogo

Título do vídeo	Data	Etapa	Tipo	Visualizações
Palmeiras X Chelsea | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa |Quartas De Final | Pré-Jogo	04/07/25	Quartas de final	Pré-jogo	4.615.612

Palmeiras X Porto: Papi Coisa Linda Invade O Vestiário Gigante Do Verdão!	15/06/25	Fase de Grupos	Pré-jogo	6.835
Pré-Jogo Palmeiras X Al Ahly, E Na Sequência Tem Messi E Botafogo X Psg:	19/06/25	Fase de Grupos	Pré-jogo	591.020
Pré-Jogo Palmeiras X Botafogo, O Primeiro Confronto De Times Brasileiros Na Copa | Cafétv #15:	28/06/25	Oitavas de final	Pré-jogo	435.824
Pré-Jogo De Atlético De Madrid X Botafogo E Logo Depois Tem Messi X Palmeiras | Cafétv #10	23/06/25	Fase de grupos	Pré-jogo	1.183.409
Botafogo Tem Chance Contra O Atlético De Madrid? | Cortes Cafétv	14/06/25	Fase de grupos	Pré-jogo	3.3895
Fazendo O 11 Contra 11 De Botafogo E Atlético De Madrid | Cortes Cafétv	23/06/25	Fase de grupos	Pré-jogo	10.362
Flamengo X Chelsea, Falta Só O Mengão Pra Fazer Frente A Um Time Europeu | Cafétv #7:	20/06/25	Fase de grupos	Pré-jogo	519.084
Pré-Jogo Fluminense X Borussia Dortmund! É A Estreia Do Tricolor Na Copa | Cafétv #4	17/06/25	Fase de grupos	Pré-jogo	438.645

Fonte: elaborado pela autora em março de 2026, conforme pesquisa realizada no YouTube

Nos vídeos listados dentro da categoria pré-jogo, identificamos conteúdos que buscam fomentar os espectadores quanto às partidas que estão para acontecer. Os títulos, por sua vez, são compostos pelo nome das equipes participantes e em sua maioria incluem a palavra “pré-jogo”, no entanto é possível identificar casos nos quais o tipo de conteúdo está direcionado por meio de jargões do universo esportivo ou por questionamentos e ações que implicam uma linha temporal anterior à realização da partida em questão. Apesar de serem conteúdos frequentes, a pesquisa inicial retornou 9 resultados que se aplicam ao critério de pertencimento aos jogos selecionados como recorte para o presente estudo.

É importante ressaltar que foram localizados outros achados de pré-jogo referentes aos jogos selecionados e às demais partidas do torneio. Estes não foram

listados uma vez que aparecem no retorno de busca com baixa relevância[9] e possuem grande quantidade, inviabilizando uma análise detalhada e compatível com o rigor adotado para o estudo.

4.2.3 Tipo e composição: conteúdo categorizado como Jogo

A segunda categoria elencada foi a categoria de conteúdos referentes ao Jogo. Para tal, consideramos as transmissões que contém o termo “Jogo Completo” entre o título e a descrição do vídeo disponibilizado no YouTube. Desta forma, mesmo que um conteúdo esteja categorizado como “Jogo” ele pode, e normalmente, contém outros tipos de material inseridos no mesmo vídeo.

De acordo com os achados, por mais que um vídeo esteja na categoria de “Jogo” é possível notar que ele também possui em sua constituição conteúdos vistos como pré-jogo e pós-jogo. A grande diferença destes vídeos para os conteúdos listados em categorias separadas é que o sentido e a produção do conteúdo de pré-jogo presente no vídeo de “Jogo” possuem o intuito de manter, aquecer e fomentar a audiência para a partida a ser realizada, enquanto o conteúdo de pós-jogo chega com a intenção de informar (por meio de entrevistas ou discussões técnicas) e oferecer uma sensação de finalização para o público, mantendo a audiência informada sobre as próximas transmissões que serão realizadas pelo canal. Desta forma, nos vídeos listados é possível notar a criação de uma linha temporal que comporta os três períodos citados de forma a compor uma transmissão única e completa. Outro fator identificado nestes vídeos é que boa parte do que é incluído nas transmissões antes e depois do jogo acaba sendo reaproveitado no formato de cortes e vídeos curtos que, por sua vez, são publicados de forma independente na plataforma, utilizando ferramentas específicas da plataforma para gerar mais engajamento e fidelizar o público.

Por vezes, notamos que além dos jogos e conteúdos conectados com o esporte o espaço é utilizado pelos condutores da transmissão como um local de valorização do canal e divulgação dos próximos passos adotados pela CazéTV. Com isso, é interessante perceber que, por vezes, o narrador deixa pistas para o público

[9] Ressaltamos que o critério de relevância se dá pela localização do conteúdo na página de retorno de pesquisa, considerando a lista como sendo entregue do conteúdo mais relevante e aderente à pesquisa para o conteúdo com menor relevância e aderência ao termo buscado.

por meio de interações propositais que direcionam o espectador a permanecer até o final da transmissão para descobrir determinada informação em caráter de exclusividade. Desta forma, o senso de pertencimento e a necessidade de satisfazer a curiosidade sobre tal informação ajuda a garantir a manutenção da audiência ao passo que começa a fomentar o interesse sobre o que está por vir no futuro do canal.

Os vídeos contidos nesta categoria normalmente possuem duração maior do que os 90 minutos de partida considerando os minutos que antecedem e encerram o jogo. Por vezes a transmissão é iniciada horas antes do início da partida e encerrada pouco após o término do jogo. Em alguns casos, quando ocorre mais de uma partida no mesmo dia, é possível notar que as transmissões são interligadas e relacionadas, com a audiência sendo encaminhada diretamente para outra chave de transmissão que conta com um novo conteúdo.

Nesta categoria, foram listados 19 vídeos, sendo cada um deles referentes à uma das 19 partidas estudadas pela presente pesquisa, respeitando os critérios metodológicos previamente mencionados. Considerando o corpus de análise do presente estudo, os vídeos listados nesta tabela foram considerados para análise completa e compõem a essência do trabalho.

Tabela 5 - Conteúdos referentes aos jogos completos

Título	Data	Etapa	Tipo	Visualizações
Jogo Completo: Palmeiras X Porto | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 1ª Rodada | Fase De Grupos	15/06/25	Fase De Grupos	Jogo	12.126.738
Jogo Completo: Palmeiras X Al Ahly | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa — 2ª Rodada | Fase De Grupos	19/06/25	Fase De Grupos	Jogo	16.297.518
Jogo Completo: Inter Miami × Palmeiras | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa 2025 – 3ª Rodada (Fase De Grupos)	23/06/25	Fase De Grupos	Jogo	17.982.253
Jogo Completo: Palmeiras X Botafogo | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Oitavas De Final	28/06/25	Oitavas De Final	Jogo	22.389.886

Jogo Completo: Palmeiras X Chelsea | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Quartas De Final:	04/07/25	Quartas De Final	Jogo	20.085.679
Jogo Completo: Botafogo X Seattle Sounders | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 1ª Rodada	15/06/25	Fase De Grupos	Jogo	7.759.049
Jogo Completo: Psg X Botafogo | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 2ª Rodada | Fase De Grupos:	19/06/25	Fase De Grupos	Jogo	186.337.113
Jogo Completo: Atlético De Madrid X Botafogo | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Fase De Grupos	23/06/25	Fase De Grupos	Jogo	17.362.319
Jogo Completo: Flamengo X Espérance | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 1ª Rodada | Fase De Grupos	16/06/25	Fase De Grupos	Jogo	13.160.141
Jogo Completo: Flamengo X Chelsea | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 2ª Rodada | Fase De Grupos	20/06/25	Fase De Grupos	Jogo	23.714.993
Jogo Completo: Lafc X Flamengo | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 3ª Rodada | Fase De Grupos	24/06/25	Fase De Grupos	Jogo	14.031.024
Jogo Completo: Flamengo X Bayern De Munique | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Oitavas De Final	29/06/25	Oitavas De Final	Jogo	27.062.887
Jogo Completo: Fluminense X Borussia Dortmund | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Fase De Grupos	17/06/25	Fase De Grupos	Jogo	13.924.049
Jogo Completo: Fluminense X Ulsan | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | 2ª Rodada | Fase De Grupos	21/06/25	Fase De Grupos	Jogo	12.409.163
Jogo Completo: Mamelodi Sundowns X Fluminense | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Fase De Grupos	25/06/25	Fase De Grupos	Jogo	10.426.498

Jogo Completo: Internazionale X Fluminense | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Oitavas De Final	30 /06/25	Oitavas De Final	Jogo	20.318.359
Jogo Completo: Fluminense X Al Hilal | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Quartas De Final	04/07/25	Quartas De Final	Jogo	21.145.654
Jogo Completo: Fluminense X Chelsea | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Semifinal	08/07/25	Semifinal	Jogo	23.963.979
Jogo Completo: Chelsea X Psg | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Final	13/07/25	Final	Jogo	19.980.731

Fonte: elaborado pela autora em março de 2026, conforme pesquisa realizada no YouTube

4.2.4 Tipo e composição: conteúdo categorizado como Pós-jogo

Foram considerados como conteúdos de pós-jogo vídeos contendo lances das partidas, melhores momentos, atuação específica de algum jogador, resenhas e reacts. Neste ponto, além da busca base optamos por delimitar os vídeos pela sua relevância na plataforma, aparecendo entre os principais resultados de buscas no canal específico da CazéTV. Os conteúdos são diversos e em sua maioria se caracterizam por edições realizadas a partir de outro conteúdo prévio, como por exemplo os melhores momentos, compostos por vídeos curtos com duração média de 5 minutos cada, pelos melhores lances da partida acompanhados ou não de narração e comentários realizados no momento da transmissão do jogo.

Apenas vídeos como react, resenha e entrevistas após as partidas possuem conteúdos inéditos, sendo que o ineditismo não pode ser considerado uma característica geral da categoria pós-jogo. Uma das características principais dos achados localizados e mais bem ranqueados na busca é a presença de nomes de jogadores que se destacaram não apenas durante o torneio em questão, mas também em suas respectivas ligas regionais e intercontinentais. Neste ponto, o uso do nome dos jogadores como ponto de destaque no título do vídeo é uma forma de direcionar ainda mais o conteúdo para o público e de conseguir uma boa colocação nas buscas da plataforma. É interessante observar a quantidade de visualizações dos conteúdos listados, com destaque em especial para os conteúdos de Highlights,

ou Melhores Momentos. Em comparação com os vídeos direcionados, estes conteúdos possuem números superiores de visualização, que continuam crescendo indeterminadamente à medida que o público consegue ter acesso aos vídeos dias, semanas, meses e até mesmo anos após a publicação inicial. Para o presente estudo não foi possível obter uma curva evolutiva detalhada do desempenho dos conteúdos listados por conta de limitações temporais e burocráticas de solicitação e acesso aos dados detalhados.

Assim sendo, foram localizados 28 vídeos que se encaixam nos critérios da categoria listada acima. Os achados foram categorizados na tabela abaixo.

Tabela 6 - Conteúdos de Pós-jogo

Título	Data	Etapa	Tipo	Visualizações
Highlights: Palmeiras 0 X 0 Porto | Fifa Club World Cup | Group Stage	15/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo / Highlights	910.361
Highlights: Inter Miami 2 × 2 Palmeiras | Fifa Club World Cup 2025 | Group Stage	23/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo / Highlights	3.144.578
Highlights: Palmeiras 1 X 0 Botafogo | Fifa Club World Cup | Round Of 16	28/06/25	Oitavas De Final	Pós-Jogo / Highlights	2.433.994
Estêvão Bagunçou O Porto! Todos Os Lances Do Estêvão | Palmeiras X Porto:	15/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo /Highlights	7.979
Ele Parou O Atropelo Do Palmeiras! Todas As Defesas De Cláudio Ramos:	15/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo /Highlights	16.284
Marcão No Estúdio Da Cazétv Reagindo Desesperado Ao Amasso Do Palmeiras No Porto:	16/06/25	Fase De Grupos	React	11.489
Melhores Momentos: Palmeiras 2 X 0 Al Ahly | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa:	19/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo / Highlights	1.373.872
Golaço!! Suárez Marca O Segundo Do Inter Miami E Palmeiras Passa Perigo!	23/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo / Highlights	119.680

Mini Messi Criou Várias Chances! Todos Os Lances Do Estêvão:	24/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo /Highlights	13.201
John Foi Uma Muralha! Todos Os Lances Do John | Palmeiras X Botafogo:	28/06/25	Oitavas De Final	Pós-Jogo / Highlights	9.199
Melhores Momentos: Botafogo 2x1 Seattle Sounders | Copa Do Mmundo Declubes Da Fifa | Fase De Grupos	16/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo / Highlights	1.654.655
É Bola Na Rede E Kamehameha! Todos Os Lances Do Igor Jesus | Seattle X Botafogo	16/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo / Highlights	14.846
É O Glorioso! Botafogo Amplia O Placar Com Igor Jesus Contra Seattle Sounders	15/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo / Highlights	20.907
Ih, Rapaz... Gol Do Griezmann! Atlético De Madrid Marca, Mas Botafogo Segue Classificado!	23/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo /Highlights	60.308
Como Esse Cara Era Reserva? Todos Os Lances Do Griezmann | Atlético De Madrid X Botafogo	23/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo / Highlights	32.096
Acorda, Botafogo! Atlético De Madrid Tem Chance Perigosa E Quase Sai Na Frente!	23/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo /Highlights	84.270
Abre O Olho Chelsea, Isso É Arrascaeta | Todos Os Lances Do Arrascaeta | Flamengo X Espérance	17/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo /Highlights	10.370
Melhores Momentos: Flamengo 2 X 4 Bayern De Munique | Copa Do Mundo Declubes Da Fifa | Oitavas	29/06/25	Oitavas De Final	Pós-Jogo / Highlights	3.485.324
O Arias Destruiu O Borussia Dortmund | Fluminense 0 X 0 Dortmund | Copa Do	17/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo / Highlights	64.445

Mundo De Clubes Da Fifa				
Impossíveeeeel! Kobel Faz Uma Sequência Milagrosa Pra Salvar O Borussia Contra O Fluminense	17/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo /Highlights	98.786
Melhores Momentos: Fluminense 4 X 2 Ulsan | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Fase De Grupos	21/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo /Highlights	1.874.830
Jhon Arias Comandou A Virada! Todos Os Lances Do Ídolo Tricolor | Fluminense X Ulsan	21/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo /Highlights	43.761
Aí Não! Fluminense Da Bobeira E Ulsan Empata O Jogo	21/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo /Highlights	23.406
Melhores Momentos: Mamelodi 0 X 0 Fluminense | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Fase De Grupos	25/06/25	Fase De Grupos	Pós-Jogo /Highlights	289.979
Melhores Momentos: Internazionale 0 X 2 Fluminense | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Oitavas	30 /06/25	Oitavas De Final	Pós-Jogo /Highlights	3.562.100
Melhores Momentos: Fluminense 2 X 1 Al Hilal | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Quartas De Final	04/07/25	Quartas De Final	Pós-Jogo /Highlights	2.625.987
Melhores Momentos: Fluminense 0 X Chelsea 2 | Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa | Semifinal	08/07/25	Semifinal	Pós-Jogo /Highlights	2.609.524
Melhores Momentos: Chelsea 3 X 0 Psg | Final Da Copa Do Mundo De Clubes Da Fifa	13/07/25	Final	Pós-Jogo /Highlights	3.064.357

Fonte: elaborado pela autora em março de 2026, conforme pesquisa realizada no YouTube

4.2.5. Componentes técnicos e linguagem utilizada nas transmissões

De acordo com o proposto por Cardoso e Pinheiro (2019), o cenário das transmissões esportivas é motivado pelas demandas socioculturais, utilizando a constante evolução tecnológica a seu favor. Apesar da ascensão dos canais esportivos com foco em live streaming, o cenário em questão segue sob domínio das transmissões esportivas realizadas na televisão, seja pela mídia geral ou pela mídia segmentada. Tal produto, como um todo, reflete o que existe de mais avançado na tecnologia de cada era pela qual já passou. Começando pelo impresso, quando era necessário aguardar ao menos um dia para obter o resultado das partidas nos jornais e folhetins; passando pelo rádio, pela televisão, por canais por demanda até a era da internet (Cardoso e Pinheiro, 2019).

Ao analisar os produtos das transmissões realizadas pela CazéTV, observamos de forma atenta os ambientes nos quais foram desenvolvidos tais conteúdos, considerando não apenas sua localização, mas elementos que como um todo integram a totalidade dos conteúdos analisados. Com isso, consideramos a utilização de equipamentos profissionais, estúdios e cenários de gravação, edição de vídeo, texto e áudio, figurino e corpo de apresentação e análise.

A partir da análise base destes critérios é possível identificar que os conteúdos elencados possuem similaridades e particularidades que aparentam dialogar com a tipologia de conteúdo estabelecida anteriormente. Enquanto conteúdos produzidos próximo ao horário de jogos apresentam uma estrutura profissional, com microfonagem, iluminação e equipe presente, outros conteúdos são realizados por equipes reduzidas, que muitas vezes utilizam de equipamentos portáteis como links externos para gravação e geração de imagens, bastões de iluminação, microfones portáteis, entre outros. Apesar de estarem conectados à categoria de pré-jogo, também é possível diferenciar os tipos de conteúdo e sua aplicação.

Enquanto conteúdos que possuem a estrutura de estúdio passam por edições podendo, ou não, dar origem à recortes utilizados posteriormente, vemos que a intenção tem como foco a informação e o debate, restringindo este tipo de transmissão à conteúdos informativos que pedem por um ambiente mais formal e se assemelham com a estrutura adotada nas transmissões já conhecidas. Estes

conteúdos estão, em sua maioria, publicados em vídeos independentes e são exibidos em horário diferente do início das transmissões que serão redirecionadas ao conteúdo do jogo. Apesar dessas similaridades, é possível notar que alguns quadros fixos foram criados e utilizados ao longo do Mundial de Clubes FIFA 2025 pela CazéTV.

Um destes quadros é justamente uma repaginada dos programas de debate e mesa redonda, que foi nomeado como CaféTV. Neste quadro, o cenário foi montado em uma varanda utilizando uma mesa retangular com itens de café da manhã. Equipamentos de apoio são utilizados para captar as imagens e as interações entre os participantes em um ambiente informal onde temos a sensação de acompanhar um café da manhã entre amigos que discutem o que aconteceu na última partida de seu time do coração e os próximos desafios que serão enfrentados por ele.

Já com os conteúdos do pós-jogo que são publicados logo após a partida, como vídeos de melhores momentos ou câmeras dedicadas a acompanhar determinado personagem durante a partida, é possível notar que existe uma camada extra de edição o que, no entanto, não afeta a temporalidade do conteúdo, publicado quase que imediatamente após o final da partida.

Por outro lado, a grande maioria dos conteúdos produzidos fora do estúdio envolvem brincadeiras e quadros imersivos, que pedem a interação com o público e são utilizados como forma de manter a audiência com sutileza e interesse. Estes, por sua vez, geralmente são quadros variáveis, mas que estão presentes junto à transmissão formal das partidas. Desta forma, não possuem um vídeo único, mas são acrescentados ao mesmo vídeo que será convertido para a live streaming das imagens de jogo.

A exceção para essa colocação foi justamente a transmissão da final entre Chelsea e PSG, realizada no dia 13 de julho de 2025 no MetLife Stadium (EUA). Na data em questão, a equipe da CazéTV montou uma bancada no estádio palco da grande final, utilizando o espaço para produção de conteúdos pré e pós-jogo diretamente do gramado onde foi realizada a partida. O local recebeu uma estrutura portátil de transmissão e contou com a presença de apresentadores, convidados e personagens que interagiram em tempo real com o público. Estas transmissões foram realizadas tanto antes quanto depois do jogo.

Outro fator importante está justamente na utilização dos recursos existentes em cada plataforma e a forma com que são explorados com objetivo de aumentar o engajamento, fixar e fidelizar o público ao canal. Para isso, é necessário que o conteúdo exibido utilize elementos para reforçar a sensação de reconhecimento, pertencimento e identificação. Estes elementos podem ser vistos não somente pela composição do cenário, mas pelos convidados escolhidos e pelo tipo de interação utilizada em cada momento da transmissão.

Para isso, as ferramentas nativas da plataforma desempenham um papel fundamental. Em muitos dos conteúdos é possível notar que os recursos de votação, compartilhamento, envio e recebimento de notificações, assinatura, chat e inscrição no canal estão sempre presentes e são constantemente lembrados pelo narrador ou condutor da transmissão. Cada ferramenta é apresentada em determinado momento e oferece um benefício ou propicia um retorno específico para o público.

Dentre as diversas ferramentas, existem as que são comercializadas durante as transmissões, como recursos de “super chat” capazes de destacar a fala de uma pessoa utilizando tempo de exibição, cor e tamanho de tipografia conforme o valor pago pelo usuário. Além deste tipo de recurso, podemos citar outros que ao mesmo tempo geram a fidelidade e a receita para o canal, como a assinatura para receber conteúdos com antecedência ou exclusivos para assinantes.

Por sua vez, notamos que o chat e as ferramentas relativas a ele são as de maior destaque visto que podem não somente tornar o indivíduo conhecido pelos demais presentes na transmissão, mas também fazer com que ele seja visto e reconhecido pelos comunicadores, despertando assim a vontade de conquistar o objetivo de ser notado e citado durante a transmissão ao vivo. Vale lembrar que, em alguns casos, é possível resgatar estas interações mesmo após a exibição em tempo real da partida. Ou seja: as falas realizadas no chat em determinado momento vencem a temporalidade e permanecem registradas na internet.

Com a fala e a interação atuando como a principal base destes conteúdos, faz-se necessário partir para uma nova etapa da análise dos dados coletados, buscando entender o tipo de linguagem adotado pela transmissão e o papel do narrador em cada tipo de conteúdo listado anteriormente.

Buscando entender as adaptações da linguagem utilizadas no meio digital e nas transmissões via live streaming, analisamos o texto utilizado por apresentadores, narradores, comentaristas e repórteres que atuam na transmissão

dos conteúdos de jogo, englobando o pré e pós-jogo. Para tal, é necessário entender o fator que diferencia um texto de um discurso.

Segundo Gregolin (1995) uma estrutura narrativa se transforma em um discurso quando “é assumida pelo sujeito da enunciação”. Desta forma, o sujeito precisaria realizar uma série de escolhas para contar a história de um determinado ponto de vista. No caso das transmissões esportivas, temos múltiplos pontos de vista sendo trabalhados em uma mesma transmissão, sendo eles o do narrador, que escolhe a entonação e a forma de descrever o ato desempenhado pelos jogadores em campo e o do comentarista, que escolhe palavras e momentos adequados para interferir e elucidar determinado fato, oferecendo e significando valor a dados relevantes para o momento escolhido.

Ao pensar nas transmissões realizadas por meio de plataformas de live streaming temos ainda um terceiro ponto de vista, o do público que acompanha e interage no chat e nos comentários gerando uma nova percepção sobre o andamento das partidas e sobre a forma como os atos realizados em campo são significados pelo público torcedor ou que apenas acompanha o espetáculo esportivo.

Ao analisar estas dimensões podemos notar como a linguagem adotada nas transmissões atuais se apropriou de elementos clássicos das transmissões esportivas e acrescentou novos elementos a fim de gerar uma nova unidade. Pudemos notar que apesar de manter bordões e características das transmissões realizadas no meio televisivo, como a aparente imparcialidade que é quebrada diante da presença de equipes brasileiras, e a utilização de termos técnicos outros elementos são adicionados, gerando ainda mais sentido ao discurso.

Tais elementos possuem caráter lúdico e buscam evocar respostas emocionais do público, inflamando e prendendo a audiência seja pela identificação com a forma de falar ou pelo desejo de acompanhar o espetáculo. Estes elementos foram identificados tanto nos momentos de narração e comentários durante o jogo como também nos conteúdos pré e pós-jogo, sendo possível notar uma resposta direta à fala por meio de interações via chat e demais ferramentas da plataforma.

Os discursos realizados pelo público têm tamanha importância que em determinado momento são fatores que impulsionam o início de debates tanto entre outros espectadores quanto dentro dos atores da transmissão. Estes comentários também desempenham um papel de importância ao destacar e sinalizar quando comentaristas e narradores devem, e podem, aumentar sua interação com o público,

seja por meio da ênfase em determinado lance ou dá discussão sobre alguma questão polêmica.

Por outro lado, no momento destinado ao debate e discussão sobre os jogos a informalidade é ainda mais presente. Os participantes que discutem sobre os temas como se estivessem entre amigos, utilizando fala mais coloquial e exprimindo opiniões próprias sem um roteiro pré-definido e reforçando a todo instante as emoções e percepções que possuem sobre determinado ato.

Ao irmos além e entendermos o papel do narrador nesse contexto, vemos que a atuação da “voz do jogo” também sofreu alterações significativas. Apesar de manter a fala baseada em ritmo, cadência e entonação, tornando o discurso quase que musical, o narrador altera sua forma de interagir, também adotando falas lúdicas pontuais e instigando a produção de comentários que seguem a mesma linha ou que, por vezes, utilizam do sentido subjetivo para deixar que os espectadores interpretem determinado acontecimento com base em sua experiência de vida e percepção própria do fato.

Ainda assim, é possível notar o compromisso com a transmissão dos fatos como são percebidos pelo narrador, deixando os principais momentos de entretenimento por conta de comentaristas, repórteres e convidados que nem sempre são figuras nativas do mundo do esporte, mas que podem ser artistas e influenciadores queridos pelo público e que tem interesse pelo futebol como forma de entretenimento. Desta forma, é possível notar que a escolha de quem vai comunicar, como vai comunicar e onde vai comunicar permeia o desenvolvimento do discurso utilizado nas transmissões.

4.3 A anatomia da transmissão em live streaming

Conforme apresentado nas tabelas descritivas dos achados durante a busca e levantamento de material para o corpo da pesquisa, notamos uma gama de diferentes materiais produzidos ao longo do Mundial de Clubes FIFA 2025 pela CazéTV. Apesar de manterem a estrutura base dos materiais normalmente conectados com a transmissão esportiva televisiva, os conteúdos da CazéTV se apropriam de ferramentas e estruturas derivadas das plataformas de transmissão online que permitem uma maior aproximação com o público, reforçando assim o caráter ativo do receptor, que se vê além de um consumidor da informação. Indo

além, os conteúdos também adaptam ações do cotidiano para um formato televisivo. Tal ponto é algo recorrente nas transmissões do canal e foi observado não somente neste estudo como em estudos realizados anteriormente.



Figura 1 - Imagem do pré-jogo entre Palmeiras e Porto - Fonte: Captura de tela CazéTV

Terra e Torres (2025) observaram estruturas narrativas e construtivas que apontam o desenvolvimento de um formato de transmissões que adapta elementos da rotina cultural do público consumidor de transmissões esportivas para o ambiente digital, levando ao que os autores chamam de “resenha digital” (2025, p.81). Conforme citado pelos autores, as transmissões da CazéTV utilizam traços culturais para reforçar a interatividade e a relação social com o público.

“A ‘resenha’, um traço cultural brasileiro que significa assistir futebol coletivamente, é transformada em um espetáculo midiático que, como observa Debord (1997), não se resume apenas a um conjunto de imagens, mas representa uma relação social mediada por imagens. os comentários irreverentes, reações espontâneas e interações com o chat não apenas reproduzem, mas espetacularizam a experiência tradicional da resenha”. (Terra e Torres, 2025, p81)

Os autores ainda reforçam que a adaptação de um traço cultural para um ambiente de mídia digital representa mais do que o desenvolvimento de um formato de programa esportivo ao se tornar um exemplo da transformação de práticas culturais no ambiente digital, vista como uma das principais características propostas por Henry Jenkins (2006) como fatores derivados da cultura de convergência. Ao utilizar os recursos das plataformas, o alcance do conteúdo seria

ainda mais potencializado, já que ultrapassa os limites do “ao vivo” e reconfigura as práticas culturais em um meio multiplataformas com a possibilidade de participação ativa por parte do público (Terra e Torres, 2025, p. 82).

Tal interação com o público é vista em momentos diferentes das transmissões, mas é uma constante em todos os três tipos categorizados anteriormente. Apesar disso, a intenção com a qual tal ação é realizada possui um propósito diferente conforme o tipo de conteúdo. Em conteúdos da categoria pré-jogo é comum que a interação e a participação do público sejam acompanhadas de elementos de gamificação que, conforme percebido por Menezes e Bortoli (2018), tem como objetivo “despertar o interesse e engajamento de um público específico” por meio da utilização de mecanismos de jogo que resultam na resolução de um problema ou na entrega de determinada resposta.

É possível perceber esse ponto principalmente em vídeos nos quais o apresentador relembra constantemente sobre determinada ação que irá acontecer em breve, como por exemplo a exibição de determinado tipo de conteúdo ao alcançar um número específico de curtidas ou a divulgação de uma informação importante caso o vídeo alcance um número esperado de dispositivos conectados durante a transmissão. A ação de ofertar uma “premiação” em resposta ao ato do espectador pode ser descrita como um ato de gamificação, visto que incentiva o uso de recursos da própria plataforma para o desempenho de uma tarefa que acarretará na obtenção de uma recompensa.

Nestes momentos, outro destaque fica por conta da linguagem lúdica adotada pelos interlocutores, que fazem brincadeiras e em alguns momentos até mesmo replicam brincadeiras e comentários feitos pelos espectadores que também interagem por meio do chat. Essa linguagem lúdica, brincalhona e informal relembra a linguagem adotada por programas de entretenimento e mostram a capacidade de hibridização do formato de transmissão por live streaming, criando uma estrutura própria da categoria.



Figura 2 Imagem do Copa Zona, programa de debate pós-jogo. Fonte: Captura de tela CazéTV

Com isso vemos que o espelho de uma transmissão esportiva em live streaming, segue delimitado por conteúdos obrigatórios, mas perde a rigidez de um conteúdo fixo como o visto em um telejornal ou programa esportivo transmitido em mídia tradicional com grade de programação regrada. Ao mesmo tempo em que temas e conteúdos são pré trabalhados e definidos conforme o que irá acontecer no dia (pré-jogo), o que está acontecendo (jogo) ou o que aconteceu (pós-jogo), mas ainda assim estão sujeitos a modificações imediatas a depender da resposta do público que passa a ser em tempo real, tanto para manifestar a satisfação quanto a insatisfação.

4.3.1 Análise exemplificada

Para exemplificar os achados ao longo desta pesquisa, optamos por apresentar no corpo do estudo o detalhamento da análise de quatro, dos 19, jogos observados conforme o corpus da pesquisa. Desta forma, incluímos nesta etapa as análises detalhadas dos jogos: Palmeiras x Porto (fase de grupos), Palmeiras x Botafogo (Oitavas de final), Fluminense x Chelsea (Semifinal) e Chelsea x PSG (Final). Os critérios para seleção dos jogos apresentados foram: integrar o corpus da pesquisa; representar as etapas de grupos e mata-mata da competição; maior duração de uma live streaming e a final da competição.

Tabela 7 -

Tempo de conteúdo na transmissão do jogo SE Palmeiras x FC Porto

Duração total da transmissão	4h47min
Tempo pré-jogo	1h50min
Tempo jogo	aprox. 90 min
Tempo intervalo	15 min
Tempo pós-jogo	55 min

Fonte: elaborado pela autora em março de 2026.

Tabela 8 -

Tipo de conteúdo na transmissão do jogo SE Palmeiras x FC Porto

Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas; Entrevista Leila Pereira, presidente do Palmeiras, no gramado;
Tipo de conteúdo durante o intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo, com interações pontuais entre repórter e torcida
Utilização de ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)

Fonte: elaborado pela autora em março de 2026.

Conforme os dados elencados acima, é possível notar que a transmissão de um jogo durante a fase de grupos da competição contou com elementos pré e pós-jogo associados com o desenvolvimento da partida e conforme o andamento da competição. Assim como o jogo exemplificado acima, os vídeos desta etapa possuem duração variável, com extensões que variam de 4h37 minutos a 9h20 minutos. Neste tempo foram identificados conteúdos variados que podem, ou não, estarem restritos às partidas transmitidas.

Notamos que como conteúdo pré-jogo os tipos mais utilizados são os que promovem a interação com o público presente no estádio ou na cidade em que a equipe brasileira joga. No caso de Palmeiras x Porto, foram identificadas ações de

povo fala e entrevistas com personagens relevantes para a competição, entre eles a presidente do Palmeiras, Leila Pereira, que esteve presente ao lado da repórter de campo antes do início da partida. Neste primeiro momento, também foi possível notar alguns conteúdos humorísticos, com a presença de repórteres em situações diversas e fazendo perguntas aleatórias para torcedores. Também foram identificadas interações entre os apresentadores em estúdio com os repórteres no gramado e nos arredores do estádio.

Durante a transmissão do jogo foram realizadas interações com o público por meio do chat, com questionamentos para escolha do melhor jogador da partida, bem como questionamentos sobre lances e ações de jogadores durante o andamento do jogo. Também foram identificadas diversas ações publicitárias com a exibição de banners dos patrocinadores, bem como pequenos comerciais exibidos ao longo da partida e nos conteúdos anteriores e posteriores ao jogo. No intervalo, notamos o padrão de conteúdo similar ao exibido nas emissoras tradicionais, com highlights do primeiro tempo, algumas sonoras de campo e a discussão sobre o desempenho das equipes na primeira etapa da partida, retornando em 15 minutos após a paralização para o andamento do jogo.

Após o término da partida, foram identificadas interações similares com as realizadas nas transmissões tradicionais. Alguns personagens da partida são ouvidos diretamente nas sonoras de campo, enquanto outros são recebidos por repórteres na zona mista e entram ao vivo durante o debate pós-jogo realizado pela equipe do estúdio. Nestas interações os questionamentos são realizados tanto pela equipe in loco quanto pela equipe presente no estúdio e não se restringem às ações realizadas dentro de campo pelo jogador, podendo envolver algumas reações a memes, lances e publicações nas redes sociais.

Durante grande parte da transmissão foi possível acompanhar como as ferramentas da plataforma YouTube são utilizadas pela equipe de broadcasting. Enquetes de chat são levantadas conforme alguma ação diferente do padrão acontece no jogo, seja um lance polêmico ou a atuação destacada de algum jogador. Também notamos a chamada para o público participar de forma ativa na escolha do melhor jogador em campo, bem como a utilização de recursos de chat pagos para destacar mensagens enviadas ao longo da transmissão. Elementos de gamificação também foram identificados com uma “disputa pelos palpites” realizada entre os membros da equipe de transmissão.

Na fase de grupos, apenas uma partida dentre as 19 analisadas contou com paralização extra devido a condições climáticas que inviabilizaram a continuação do jogo. O caso em questão foi registrado no jogo SE Palmeiras x Al Ahly FC, quando o protocolo de condições climáticas extremas entrou em vigor e suspendeu o jogo durante o segundo tempo, fazendo com que as equipes fossem retiradas de campo e os torcedores deixassem as áreas descobertas da arquibancada. Neste caso, a transmissão seguiu o mesmo padrão de conteúdos utilizado durante o intervalo das partidas, contando com as informações do repórter de campo para atualizar sobre questões climáticas e o possível retorno, ou adiamento, da partida.

Outro jogo destacado dentre a amostra analisada foi justamente a única partida entre duas equipes brasileiras presentes na competição. O jogo entre Palmeiras x Botafogo foi realizado durante a fase de mata-mata, pelas oitavas de final, levando à eliminação de uma das equipes brasileiras.

Tabela 9 - Tempo de conteúdo na transmissão do jogo Palmeiras x Botafogo

Duração total da transmissão	5h 51 min
Tempo pré-jogo	2h
Tempo jogo	aprox. 90 min
Tempo intervalo	15 min
Tempo pós-jogo	1h50 min

Fonte: elaborado pela autora em março de 2026.

Tabela 10 - Tipo de conteúdo na transmissão do jogo Palmeiras x Botafogo

Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas; entrevistas prévias das duas equipes; chegada dos torcedores no estádio.
Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Interações pontuais entre repórter e torcida; dinâmicas e exibição de memes sobre acontecimentos da competição
Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)

Fonte: elaborado pela autora em março de 2026.

Considerando a mudança de fase da competição e a realização de um confronto eliminatório entre duas equipes brasileiras. Também apresentamos de forma detalhada a análise da transmissão do confronto entre Palmeiras x Botafogo. A partida, disputada pelas oitavas de final, teve um tempo total de 5h51 minutos de transmissão, considerando os conteúdos pré e pós-jogo, além do jogo propriamente dito.

Na transmissão, notamos que o tempo de conteúdo pré-jogo segue o mesmo padrão dos identificados nas partidas da fase de grupos, ficando entre 1h30 e 2 horas de duração. É possível acompanhar que o conteúdo inicial segue a mesma linha, com entrevistas ao vivo, exibição de entrevistas gravadas, interações com torcedores, apresentação de curiosidades sobre personagens da partida, entrevistas de jogadores e comissão técnica na chegada ao estádio e dados apresentados diretamente do campo pelo repórter presente no local de realização da partida. Neste caso, por se tratar de duas equipes brasileiras, foram identificados conteúdos referentes aos dois times, algo que não aparece em jogos de menor apelo diante do público brasileiro.

No intervalo, que manteve duração de 15 minutos na presente etapa, notamos uma intensificação das ações patrocinadas, algo que aparece de forma crescente no decorrer do desenvolvimento da competição.

Após a partida foram realizadas sonoras de campo e zona mista, exibição dos melhores momentos da partida e interações entre a equipe do estúdio com a equipe presente dentro de campo. Notamos novamente a utilização de ferramentas da plataforma e a exibição de um programa de debate sobre a rodada. No caso das partidas eliminatórias também notamos que, com maior frequência, algumas transmissões contam com a reapresentação do jogo recém-exibido ou de um “esquenta” para a próxima partida que será exibida em transmissão ao vivo. Em alguns casos, após a finalização do jogo e dos conteúdos de pós-jogo, é realizada uma transmissão de compactos de outros jogos da mesma fase, mantendo o público informado e consumindo conteúdo em uma mesma transmissão. Neste ponto podemos levantar como hipótese para a ação de inserir outros jogos sob o nome de um jogo principal o fator relevância de busca e público presente na transmissão. Apesar da possibilidade do fator audiência ditar a extensão de algumas transmissões, não é possível excluir fatores como limitações técnicas e de equipe.

O terceiro jogo analisado de forma aprofundada na presente etapa da pesquisa foi o confronto de semifinal entre Fluminense e Chelsea. A escolha da partida para detalhamento de análise ocorre visto que o Fluminense foi a equipe brasileira que mais avançou no torneio, ficando entre os quatro melhores clubes da edição e enfrentando aquele que viria a se tornar o campeão do campeonato.

Tabela 11 - Tempo de conteúdo na transmissão do jogo Fluminense x Chelsea

Duração total da transmissão	11h54 min
Tempo pré-jogo	2h54
Tempo jogo	aprox. 90 min
Tempo intervalo	15 min
Tempo pós-jogo	6h

Fonte: elaborado pela autora em março de 2026

Em relação ao tempo de transmissão da partida de semifinal entre Fluminense e Chelsea, notamos a live de maior extensão realizada dentre os 19 jogos analisados e catalogados no presente estudo, totalizando 11 horas e 54 minutos de transmissão contínua na plataforma. Por sua vez, o tempo de conteúdos pré-jogo também foi superior ao identificado nos demais jogos de fases anteriores, representando 2h54 minutos da duração total da transmissão, seguindo a mesma linha, os conteúdos pós-jogo receberam um total de 6 horas de duração. Não foram identificadas alterações no tempo de transmissão do intervalo, que permaneceu em 15 minutos.

Tabela 12 - Tipo de conteúdo na transmissão do jogo Fluminense x Chelsea

Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Bancada com equipe de transmissão no gramado do estádio da semifinal;
Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo; reação imediata à eliminação; apresentação de partidas do mundial de Tênis de Mesa em meio aos conteúdos do Mundial de Clubes FIFA 2025. Reapresentação do jogo do Fluminense.
Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)

Fonte: elaborado pela autora em março de 2026

Considerando os conteúdos apresentados ao longo da transmissão de Fluminense x Chelsea, pela semifinal da competição, identificamos alterações ligeiras em relação aos jogos analisados nas demais fases. Neste ponto, notamos que a abertura da transmissão conta com as já conhecidas entrevistas, apresentando também curiosidades sobre as equipes. A grande diferença fica por conta da localização da bancada de transmissão, que deixa os estúdios da CazéTV e tem sua estrutura montada diretamente no gramado do estádio em que a partida seria realizada. Foram realizadas entrevistas pontuais no local, bem como a introdução da partida e uma recapitulação do caminho das equipes até chegarem à semifinal do torneio.

Durante o jogo e no intervalo da partida, que manteve duração de 15 minutos, notamos um maior número de ações promocionais, além da manutenção dos conteúdos esperados, como análises táticas e melhores momentos.

A grande diferença fica por conta do tempo de transmissão pós-jogo, que conta com os conteúdos observados anteriormente nas demais fases da competição somada à reapresentação da partida na íntegra. Também foi identificada a transmissão de algumas partidas e sets decisivos do Mundial de Tênis de Mesa, outra modalidade cuja transmissão também seria realizada pela CazéTV na próxima edição da competição. Desta forma, notamos que apesar da retransmissão da partida o conteúdo exibido é mesclado com flashs de outras modalidades, demonstrando outras possibilidades ao público e ressaltando o desempenho de atletas brasileiros em esportes diversos.

Por fim, analisamos a transmissão da final entre Chelsea e PSG, que apesar de não contar com a presença de equipes brasileiras possui alto apelo midiático visto que os clubes europeus ganharam grande relevância internacional ao longo dos últimos anos. Além da relevância das equipes, que já abrigaram grandes nomes do futebol mundial, também é possível justificar a relevância da partida por conta da presença de jogadores brasileiros de grande destaque no esporte e que à época estavam cotados para integrar a seleção brasileira que viria a disputar a Copa do Mundo de 2026.

Tabela 13 - Tempo dos conteúdos na transmissão de Chelsea x PSG

Duração total da transmissão	8h03 min
Tempo pré-jogo	4h05 min
Tempo jogo	aprox. 90 minutos
Tempo intervalo	25 min
Tempo pós-jogo	2h

Fonte: elaborado pela autora em março de 2026

Com relação aos tempos de tela dos conteúdos apresentados durante a transmissão da final do Mundial de Clubes FIFA 2025, notamos que apesar de ser a decisão do torneio a live streaming teve duração inferior à de outras partidas analisadas[10], totalizando 8 horas e 3 minutos de conteúdo transmitido ao vivo. O tempo de conteúdo pré-jogo, no entanto, foi superior ao das demais transmissões realizadas, somando 4 horas e 5 minutos nos quais foram apresentadas entrevistas com personagens da partida, melhores momentos da trajetória das equipes até a final, história de personagens que se destacaram no torneio, homenagens e presença de figuras históricas do futebol mundial e o show de abertura da decisão. Nesta etapa, as transmissões também foram realizadas diretamente do gramado do estádio no qual a partida seria realizada. Para a transmissão, a bancada do pré-jogo foi composta por narrador, comentarista, repórter de campo e o próprio Casimiro, que estava presente na bancada.

Tabela 14 - Tipo de conteúdo na transmissão de Chelsea x PSG

Tipo de conteúdo pré-jogo	Entrevistas; acompanhamento da trajetória das equipes até a final; destaque de personagens do jogo; apresentação de figuras históricas do futebol mundial; conteúdos feitos diretamente do gramado do estádio; show de abertura
Tipo de conteúdo no intervalo	Homenagens; análises do primeiro tempo, show do intervalo e chamada para a Copa do Mundo FIFA 2026
Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Entrega da premiação; Sonoras com personagens da partida diretamente da bancada da CazéTV no gramado do estádio; sonora de jogadores brasileiros que atuaram na final do torneio; chamada para outras competições transmitidas na CazéTV e reforço sobre a transmissão da Copa do Mundo 2026 pelo canal.

[10] As tabelas contendo a análise de tempo e conteúdo dos 19 jogos analisados foram acrescentadas ao final do estudo para fins de consulta e comparação. Desta forma, tempos e particularidades de conteúdo podem ser visualizadas no referido item.

Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, links de direcionamento e enquetes)

Fonte: elaborado pela autora em março de 2026

Outro grande diferencial da transmissão da final para as demais foi a duração do intervalo, que passou de 15 para 25 minutos. Além da programação já conhecida de análises e ações patrocinadas. O intervalo da final também foi um momento de anúncio, com a confirmação da transmissão da Copa do Mundo 2026 pela CazéTV, fato que apareceu pontualmente em outros momentos sendo confirmado com anúncio patrocinado no intervalo da final. Também foram realizadas homenagens que levaram ao show do intervalo, contendo uma atração musical entre os principais tempos da disputa.

Ao final, voltamos a acompanhar conteúdos típicos do pós-jogo, como sonoras de campo e zona mista, mas somados da presença de jogadores brasileiros que se destacaram na decisão. Estas sonoras foram realizadas em sua maioria na própria bancada do canal, que voltou a ser montada no gramado do estádio enquanto a cerimônia de premiação era preparada. A cerimônia, por sua vez, também foi transmitida em formato de live streaming, contando com a entrega de medalhas, troféu e premiações individuais do torneio. Nos últimos instantes da transmissão os apresentadores relembraram momentos inusitados da cobertura ao longo do torneio, aproveitaram para chamar o público para outras competições cobertas e transmitidas pela CazéTV e reforçaram a transmissão da Copa do Mundo 2026 pelo canal, convidando o espectador a acompanhar o torneio pela plataforma e anunciando programas e quadros que integrariam a programação durante o torneio mundial de nações.

Novamente foram identificados usos de ferramentas da plataforma para destaque de lances, personagens e momentos da transmissão e da competição. O chat permaneceu ativo e com interações gratuitas e pagas (em destaque). Ações com patrocinadores e cupons de desconto também foram verificadas ao longo de toda a transmissão por meio de banners promocionais que apareceram na tela de transmissão durante as horas de conteúdo ao vivo. Para isso, a ferramenta de divisão de telas foi utilizada, permitindo que o público acompanhasse jogo e comercial em uma mesma tela.

Por fim, notamos que a grade de programação utilizada pela CazéTV segue com base na grade já conhecida de conteúdos veiculados em uma transmissão esportiva, porém ela se favorece das ferramentas e particularidades da plataforma para promover uma experiência mais integrada e imersiva para o público. Ao mesmo tempo em que conteúdos jornalísticos informativos e analíticos estão presentes nas transmissões, é possível identificar conteúdos humorísticos e uma certa informalidade na forma como as transmissões são conduzidas.

No que diz respeito ao tempo de duração e na linearidade da transmissão é possível notar que a CazéTV se utiliza da flexibilidade da grade de um canal com transmissões pontuais para entregar conteúdos mais extensos, com conteúdos pré e pós-jogo durando horas além do que normalmente observamos nas transmissões televisivas, sendo estas conectadas a uma grade fixa de programação. Desta forma, não existe um tempo padrão para a duração de uma live, já que esta pode conter apenas a transmissão direta de uma única partida e seus elementos complementares, ou pode vir acompanhada da reexibição de outros jogos e conteúdos que fizeram sucesso em transmissões anteriores sem a necessidade de interrupção da live.

Com isso, notamos que o formato observado nos jogos analisados se repete nos demais jogos integrantes do corpus, possibilitando a premissa de generalização de resultados por meio da análise de evidências conforme proposto por Yin (2015) entre os critérios de validação e confiabilidade de um estudo de caso, apresentados anteriormente no início da discussão metodológica.

4.4 Humor e Interatividade: Como o componente lúdico e a interação em tempo real com o espectador são incorporados ao conteúdo esportivo

Voltando aos estudos sobre a estrutura do jornalismo esportivo, é possível notar que essa editoria nunca esteve inteiramente separada do entretenimento, seja pela presença das transmissões esportivas ou pela própria constituição de seu conteúdo que é visto como uma “linha tênue” entre a informação e o entretenimento. Desde as primeiras coberturas realizadas nos rádios até a chegada do esporte na televisão, os relatos trazem consigo um fator que vai além do fato, envolvendo dimensões afetivas e lúdicas que se tornam um diferencial relevante diante de outras editorias (Temer, 2012; Guerra, 2012).

Este fenômeno, por sua vez, não é recente, mas sim um traço construído ao longo da história do jornalismo esportivo. Em sua publicação, Rohrer (2016), aponta que a incorporação de elementos únicos e lúdicos data das narrações realizadas por meio do rádio. Em seu estudo, Rohrer cita as expressões vindas do esporte que foram utilizadas por narradores esportivos, ressaltando sua relevância para a criação de uma identidade das transmissões esportivas desde o rádio até a televisão. Segundo o autor, apesar de se tratar de uma linguagem redundante e estereotipada, é possível notar características complexas e usos que foram adotados para além das transmissões, passando a parte do vocabulário comum do público que acompanha as transmissões. Desta forma, Rohrer considera o vocabulário como uma das demonstrações mais intensas da manifestação do futebol no cotidiano brasileiro (2016, p. 73). Para o autor, a importância deste movimento vai além das contribuições para a comunicação, envolvendo um aspecto cultura complexo uma vez que “as expressões que nasceram nos estádios foram incorporadas no linguajar comum. Do jornalismo esportivo ou da conversa de arquibancada, ganharam as ruas e os livros, em um conceito cultural muito mais abrangente” (Rohrer, 2016, p. 73)

Os componentes afetivos e culturais citados por Rohrer também encontram respaldo na valorização do futebol como patrimônio cultural e em sua constituição como “paixão nacional” (Helal, 2012, p.155). “Desde que chegou ao país, o futebol passou por um processo de incorporação cultural até se constituir no que chamamos de ‘paixão nacional’, como se afirmássemos que o nosso futebol é o melhor do mudo e o Brasil é o lugar onde mais se ama e se entende do assunto” (Helal, 2012,p.155).



Figura 3 Captura de tela da transmissão da final da Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025 / obtida em https://www.youtube.com/@CazeTV

Dialogando com o proposto por Guerra (2012), a conexão com o público seria outra parte da justificativa para o uso da linguagem informal e para elementos de humor na cobertura esportiva. Por se tratar de um público que não é neutro, mas sim carregado de parcialidades, entendedor do assunto e com voz ativa diante da notícia, o uso de elementos criativos e provenientes do ambiente esportivo, seja dos estádios ou das rodas de conversa, se faz uma ferramenta eficaz para construção de um formato transmissivo que promova a identificação com o público.

“Trata-se de acrescentar a todos os procedimentos habituais do trato com a informação a paixão. Um envolvimento inevitável do receptor, que tem suas preferências expressas sobre time, jogador, treinador, sobre tudo. Estamos, na verdade, diante de um público que se apresenta como entendedor e que dialoga com o tempo todo com a notícia”. (Guerra, 2012, p.193)

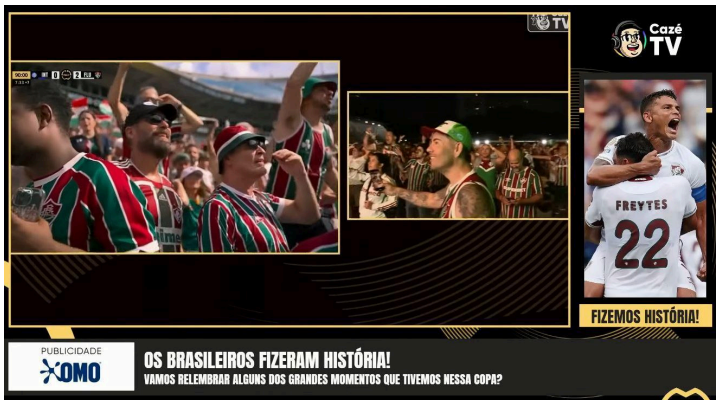


Figura 4 Captura de tela da transmissão após a classificação do Fluminense para as quartas / obtida em https://www.youtube.com/@CazeTV

Desta forma, para entender como o humor hoje é um dos elementos centrais das transmissões realizadas pela CazéTV, precisamos abordar outro conceito, o de infotenimento. De acordo com Dejavite (2003 apud Santos; Mezzaroba; Souza, 2017), a lógica do infotenimento não caracteriza um esvaziamento do conteúdo jornalístico, mas sim uma mudança no formato e na estrutura narrativa utilizada por ele. Esta estrutura passa a utilizar elementos do campo do entretenimento como uma forma de desenvolver uma experiência mais prazerosa de consumo do conteúdo, sem representar uma perda do compromisso com a informação.

Autores como Santos et al. (2015) e Froz et al. (2022) tratam este fenômeno como um desdobramento da convergência midiática segundo a ótica de Henry Jenkins. Neste cenário, a inserção do público como um potencial produtor de conteúdo faz com que mudanças narrativas sejam naturais para o desenvolvimento do jornalismo, que passaria a acompanhar a busca por diversão misturando informação e entretenimento até o limite de suas fronteiras. Como apontado por Froz et al. (2022), o infotenimento tem sua origem nas décadas de 1980 e 1990, mas passa a ser incorporado como formato narrativo nos programas esportivos no ano de 2007.

Um marco dessa mudança comum em diversas bibliografias consultadas no presente estudo é a chegada de Tiago Leifert no Globo Esporte de São Paulo. O grande destaque veio durante a cobertura da Copa do Mundo de 2010, quando o apresentador incorporou elementos lúdicos e estabelecidos no campo do entretenimento na cobertura esportiva televisiva (Froz et al., 2022). Este processo foi documentado por Coutinho (2012) e por vezes é nomeado como a “leifertização do jornalismo esportivo”. Ele pode ser entendido como o uso estratégico do humor em busca de identificação e retorno positivo da audiência, mas também pode acarretar riscos para a transmissão. Para Temer (2012, p.304), o uso desta linguagem quando marcado pelo exagero pode estabelecer "barreira sutil entre o divertido e o ridículo”, colocando em posição de questionamento a validade do conteúdo ali produzido.

Vale lembrar que estas não foram as únicas alterações identificadas nas coberturas esportivas. Em desdobramento à digitalização do jornalismo esportivo, vivemos uma mudança de paradigma no que diz respeito ao público. Santos et al. (2015), apoiados em Jenkins (2006), descrevem esse fenômeno como parte de uma "cultura participativa", na qual a convergência das mídias permite a participação do

público na construção dos conteúdos, gerando um regime de retroalimentação constante entre a produção e recepção de conteúdos e mesclando os papeis de comunicador e consumidor.

Na publicação Webjornalismo Esportivo: entre os espaços alternativos e os tradicionais, de Rocha e Maluly (2016), os autores reforçam que a popularização da internet e suas potencialidades apresentaram novas oportunidades e formatos para o jornalismo esportivo. Somado às mudanças no “fazer jornalismo” e no público, que deixa de ser passivo para interagir e participar dos conteúdos, vivemos um momento no qual é necessário produzir conteúdos que vão além do que já estamos acostumados. Segundo Rocha e Maluly (2016, p.8) “hoje o jornalismo é mais participativo, convergente e móvel. Texto e imagem já não são mais suficientes. A integração das mídias (formatos e/ou elementos) passou de diferencial a essencial”.

Conforme os achados durante o desenvolvimento da presente pesquisa, notamos que um dos principais fatores presentes nas transmissões realizadas pela CazéTV é justamente a utilização de elementos humorísticos. Seja por meio da linguagem informal, utilização de memes ou recursos jornalísticos adaptados, o humor está presente em grande parte das transmissões. A validade deste formato se daria por conta de exemplos bem-sucedidos do uso de uma linguagem mais leve e musical em programas e conteúdos esportivos produzidos por veículos consolidados e reconhecidos pelo segmento.

Para a autora, a mescla de componentes leves e lúdicos com a seriedade do jornalismo representaria uma mudança no paradigma do jornalismo esportivo, mas é justificada como um recurso adicional válido para o formato (Coutinho, 2012, p. 320). Tal colocação dialoga diretamente com o proposto por Froz et al. que reforça a relevância de uma linguagem narrativa simples para as transmissões esportivas, os autores ainda reforçam que tal uso está diretamente ligado ao conceito de infotenimento:

“A linguagem com uma narrativa simples de ser entendida estimula o espectador, que, por sua vez, tem facilidade em compreender e comentar com outras pessoas sobre uma notícia esportiva que viu na televisão. Por se tratar de uma linguagem comum, muitas vezes falada no cotidiano, como gírias e jargões do futebol, o infotenimento nos programas de esportes se utiliza, também, do humor

pelos apresentadores para dar um teor cômico nas apresentações" (Froz et al. 2022, p.51)

Assim sendo, este movimento sinalizaria uma das demonstrações e dos desdobramentos do infotenimento e seria capaz de gerar conteúdos que atendessem às expectativas do público de forma a ofertar um produto moldado por informação e diversão. Para os autores, tal movimento foi possível graças ao potencial unificador e inovador da convergência midiática impulsionada pela popularização da internet e das redes sociais.

4.5 Novo Padrão de Transmissão: estrutura inédita ou complemento?

Por meio da análise é possível notar que existem paralelos entre as etapas evolutivas do formato de transmissão esportiva adotado pela mídia tradicional e a evolução da tecnologia utilizada para transmissão e criação de conteúdo. Fica claro o impacto que o meio possui sobre tal formato bem como o impacto que ele tem em relação ao meio, gerando uma relação em constante evolução e adaptação para alcançar os objetivos de fidelização e atenção ao público.

Em um primeiro momento, percebemos como os avanços promovidos pelas tecnologias são capazes de oferecer ferramentas para desenvolver estruturas já conhecidas de forma a cobrir pontos de atenção que não eram atendidos até então. Como citamos ao longo do estudo, um dos principais fatores está presente justamente na identificação do público com o conteúdo produzido. Este fator, potencializado pela convergência midiática e pela cultura participativa, se torna essencial para que um formato transmissivo seja bem-sucedido na atualidade.

Para isso, consideramos os conceitos tecnológicos (aqui representados pela plataforma de transmissão e mecanismos de gamificação) como fatores essenciais para a estrutura atual das transmissões esportivas em live streaming. A plataformização é parte importante de tal processo e fornece mecanismos para impulsionar e promover os meios utilizados por este novo formato de transmissão, mantendo o conteúdo adaptado ao momento atual em termos de tecnologia, sociedade e cultura. Da mesma forma como os computadores e a internet revolucionaram as maneiras de se comunicar, as plataformas e a convergência das mídias para o ambiente digital evoluíram conforme a humanidade se apropriou

destes meios, mostrando a relevância do digital na criação de novas formas de comunicação e novos paradigmas comunicacionais que apontam uma nova postura do público reforçando o papel do receptor-comunicador.

Com isso, a interação público-mídia vem recebendo cada vez mais destaque e se tornando determinante para o sucesso ou fracasso de uma transmissão, exemplificando o constante processo de interação entre o meio e o ambiente. Neste momento, o papel dos profissionais da informação vai além do ato de comunicar, colocando-se como determinante para o sucesso do produto e sendo essencial para a sobrevivência de uma transmissão realizada em live streaming. O comunicador soma a seu papel de guardião da informação a função de garantir a interação e a vontade do público, passando a pesar a necessidade de alterações conforme a resposta imediata da audiência. Ele se torna o responsável por garantir a conversão em acessos e compartilhamentos do conteúdo produzido, tornando possível a obtenção das métricas que classificam determinado produto como bem-sucedido e possibilitam a avaliação do conteúdo produzido até o presente momento, fazendo com que seja analisada a possibilidade de alteração ou manutenção das estruturas de forma menos rígida do que em uma transmissão padronizada para veículos tradicionais.

Assim sendo, podemos considerar que as transmissões realizadas pela CazéTV representam o início de uma amplificação da estrutura de uma transmissão realizada em live streaming. Desta forma, ela soma os pontos de atenção já estabelecidos e padronizados pela transmissão em meios tradicionais, como a televisão, às descobertas e ações experimentais realizadas com o público a cada nova transmissão ou competição transmitida. Essa experiência com respostas em tempo real permite que a estrutura de transmissão deixe a rigidez apenas para alguns componentes específicos e necessários para sua caracterização, adaptando conteúdo, formato, linguagem e interações conforme a demanda e a necessidade do público.

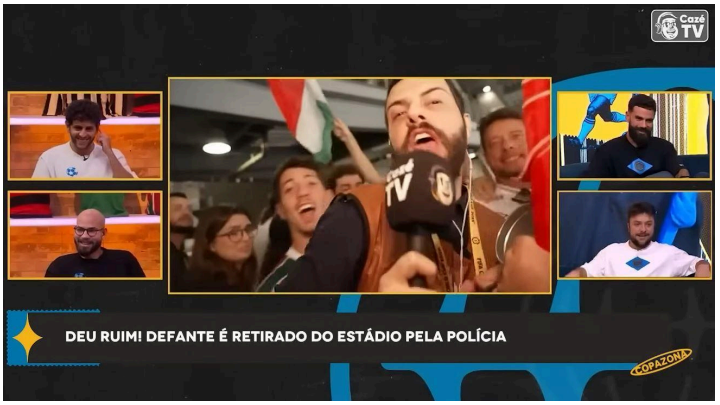


Figura 5 Captura de tela - Povo Fala exibido após a classificação do Fluminense / obtida em https://www.youtube.com/@CazeTV

Um dos principais pontos observados é justamente a utilização do infotenimento e da linguagem lúdica e menos formal no desenvolvimento dos conteúdos. Estes fatores são vistos em diversos momentos da transmissão realizada pela CazéTV e não excluem a realização de ações comuns do jornalismo, como o povo fala e a reapresentação de lances relevantes para a competição. No entanto, até mesmo estes “quadros tradicionais” sofrem adaptações, seja na linguagem utilizada, na escolha de palavras para os geradores de caracteres ou na própria postura do entrevistador diante dos entrevistados.

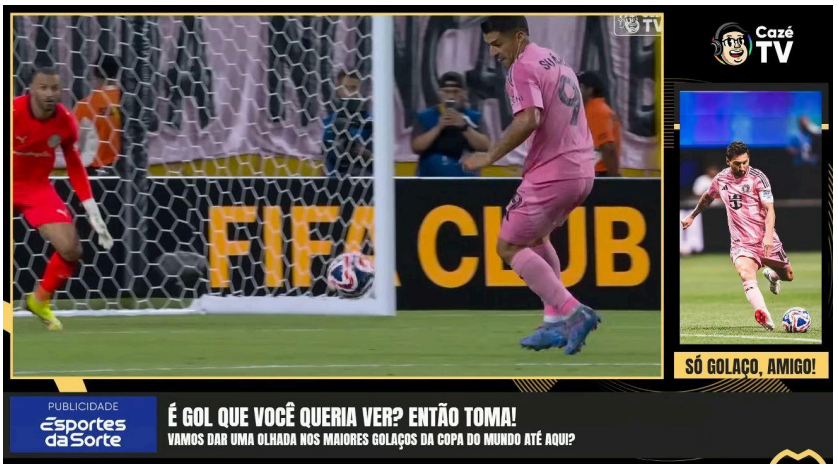


Figura 6 Captura de tela - apresentação dos gols da rodada durante as transmissões dos jogos analisados / obtida em https://www.youtube.com/@CazeTV

O fator neutralidade, o qual é considerado uma base para a maior parte das editorias do jornalismo, também cede espaço para a manifestação de repórteres e demais profissionais atuantes na transmissão. Em momentos como o exemplificado na figura 5, é possível notar não apenas a presença do repórter em meio a torcida, mas a sua declaração de torcida por um time bem como a inversão de papel com outro agente que assume a função do repórter ao interagir com a torcida presente. A partir deste movimento, vemos um momento capaz de render conteúdos que vão além do transmitido no momento em questão, perpetuando o ocorrido no ambiente digital e gerando desdobramentos futuros tanto por parte da própria equipe de transmissão quanto por parte do público que pode utilizar de tal momento para criar memes, cortes e reações ao ocorrido.



Figura 7 Captura de tela - Interação entre repórter e torcida / obtida em https://www.youtube.com/@CazeTV

Também foi possível observar e registrar exemplos do uso de memes e recursos das plataformas como ferramenta para gerar engajamento junto ao público. Tal uso, como percebemos na figura 6, representa a incorporação de elementos do cotidiano do público que está imerso no ambiente digital e de redes sociais, consumido conteúdo por múltiplas fontes e interagindo de forma a propagar sua opinião diante da mídia recebida. No caso da imagem, vemos a utilização de um plano de fundo, tipografia e texto característico da animação “Bob Esponja”, que se tornou um elemento presente em vídeos virais como forma de indicar a passagem de tempo entre o fato e sua consequência.



Figura 8 Captura de tela – imagem de transição de conteúdo / obtida em https://www.youtube.com/@CazeTV

Desta forma, as evidências obtidas durante o presente estudo indicam que a hipótese proposta no início da pesquisa está parcialmente correta. O humor presente nas transmissões da CazéTV pode ser visto como uma ferramenta que compõe a estrutura transmissiva adotada pelo canal, da mesma forma que veículos tradicionais possuem assinaturas próprias em seus conteúdos. A hibridização entre o humor e a informação, aqui vista como parte do infotenimento, atua junto aos mecanismos tecnológicos provenientes do uso de plataformas e novas mídias como uma maneira de se aproximar do público, rompendo cada vez mais as barreiras que separam o criador de conteúdo do consumidor e permitindo uma interação cada vez mais imersiva.



Figura 9 Utilização de recursos da Plataforma - Captura de tela do Canal CazéTV

No entanto, apesar de ser vista como uma característica fundamental das transmissões realizadas pela CazéTV, ela não é suficiente para afirmar a existência de um novo formato transmissivo, atuando como um diferencial somado a características de transmissão e do jornalismo esportivo já conhecidas e consolidadas no meio. Com isso, concluímos que não existe um formato inédito, mas sim a adaptação de um formato ao novo meio pelo qual ele é transmitido, incluindo componentes próprios ao tempo e espaço em que tal transmissão é realizada.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo de caso foi iniciado com a proposta de compreender como a hibridização entre o jornalismo esportivo e o humor reconfiguram ou criam um padrão para transmissões esportivas realizadas em live streaming, indo além da mídia tradicional. Para tal, optamos pela análise da transmissão da Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025 realizada pela CazéTV. O estudo foi realizado por meio do corpus composto por 19 jogos e seus conteúdos relacionados, selecionados com base em critérios pré-estabelecidos e descritos previamente. Após a análise, catalogação e estudo aprofundado dos jogos propostos, confirmamos parcialmente a nossa hipótese inicial, visto que a hibridização entre humor e jornalismo é uma caraterística fundamental das transmissões realizadas pela CazéTV, mas não caracteriza, por si só, a criação de um novo formato de transmissão esportiva visto que é um desdobramento de um formato adotado previamente em veículos tradicionais.

Conforme o andamento da pesquisa, notamos que o objeto é composto por uma série de características próprias que derivam de formatos adotados previamente para transmissões esportivas bem como do jornalismo esportivo no rádio e televisão. Desta forma, uma das características fundamentais do formato da CazéTV é justamente a flexibilidade diante da forma de propagação e produção de conteúdo. Conforme apontado por alguns autores abordados no presente estudo, é possível identificar fatores como a “espontaneidade programada” e a “leifertização do jornalismo esportivo”, unindo uma estrutura de produção tradicional com fatores de humor de forma a criar uma narrativa característica do infotenimento, em que a linguagem mais informal e brincalhona se mescla com a informação sem comprometer a credibilidade do que está sendo transmitido. No entanto, também verificamos momentos nos quais a linha tênue que separa o infotenimento e o sensacionalismo pode ser vazada, gerando casos de exageros que podem transformar a experiência de determinado público em algo desagradável.

Quanto à linguagem e ao visual adotados, também identificamos particularidades do formato, como a ausência de uniformes formais e a utilização de roupas informais, seja dentro do estúdio ou no contato direto com o público. Por vezes, a própria escolha consciente da vestimenta flerta com as noções de neutralidade do jornalismo tradicional, acrescentando o fator humano do produtor de

conteúdo ao trabalho realizado e gerando um novo ponto de identificação entre o repórter e a audiência. Também foi possível notar uma maior apropriação de falas e maneirismos conectados com o futebol, levando para a transmissão um discurso próximo ao que os torcedores estão acostumados a ouvir nos estádios e rodas de conversa sobre futebol e esporte. Tal fator reforça ainda mais a conexão entre o conteúdo e o consumidor, que passa a se ver na fala do outro, gerando uma aproximação com a equipe de transmissão, antes vista como um grupo distante e inalcançável pelo espectador.

Para favorecer uma análise completa de forma a atender os critérios de rigor científico propostos por Yin (2015) para um estudo de caso, utilizamos a categorização de diversas unidades de análise para mapear as transmissões selecionadas quanto a narração, material gráfico, interações e produção. Desta forma, notamos uma conexão suave entre os elementos que compõe a transmissão, considerando elementos de pré-jogo, jogo e pós-jogo em um mesmo vídeo que comporta uma transmissão superior ao período da partida, quebrando uma das barreiras das transmissões televisivas que permanecem conectadas e alocadas dentro de uma grade de programação pré-estabelecida.

Apesar das particularidades e adaptações destes conteúdos para o ambiente digital e para a transmissão em live streaming, notamos que muitos dos quadros utilizados contam com uma base sólida de quadros e programas já consolidados no jornalismo esportivo tradicional, como é o caso dos programas de debate e das análises de jogo com a presença de indivíduos com grande relevância para esporte. Mesmo com a estrutura de base vindo de transmissões mais tradicionais, os quadros propostos e seus desdobramentos utilizam ferramentas digitais para ampliar o alcance do conteúdo, utilizando de recursos da plataforma de transmissão para produção e divulgação de cortes que podem ser utilizados em múltiplos meios, ressaltando assim a relevância dos impactos das narrativas transmidiáticas e da convergência de mídias que possibilitam a coexistências de meios diversos, de forma colaborativa, em um mesmo ambiente.

Assim sendo, também é necessário considerar o papel do receptor diante do conteúdo estudado, visto que é possível concluir que este foi alterado. Seguindo os processos vistos ao longo dos últimos anos e de pesquisas e estudos de caso realizados anteriormente, o receptor deixa completamente o papel de consumidor passivo da informação para o de coautoria da transmissão, tendo impacto direto no

conteúdo produzido e na forma como ele é entregue. Essa relação também se utiliza de ferramentas dispostas na plataforma, como o recurso do live chat durante a streaming, que permite a interação fluida em tempo real entre apresentador e espectador. Chat, enquetes e geradores de caracteres atuam como ferramentas de engajamento com impacto técnico e social, com a audiência representando um papel ainda mais fundamental no andamento da transmissão.

Desta forma, concluímos que apesar de não se tratar de um formato inédito de transmissão, estamos diante de um padrão que utiliza as bases do jornalismo esportivo tradicional somada às possibilidades advindas do momento tecnológico atual. Com isso, estamos diante de um ecossistema no qual a transmissão esportiva em live streaming segue uma estrutura complexa, porém maleável e capaz de absorver as demandas de personalização, interatividade e seriedade exigidas pelo momento atual.

Uma vez que elaboramos os achados do presente estudo e concluímos que a CazéTV não utiliza um formato inédito, mas sim uma adaptação do formato transmissivo da televisão tradicional, é necessário considerar a validação dos achados à luz das teorias utilizadas como fundamento para o desenvolvimento desta análise.

Com isso, entendemos que os achados estão conectados com os pressupostos da Nova Ecologia dos Meios, sob perspectiva de Carlos Scolari (2015), representando a forma como o ambiente molda e remodela a linguagem do jornalismo esportivo, atuando para além de um canal de difusão e exercendo influências significativas no formato das transmissões e nos sujeitos inseridos nos processos de produção e consumo do conteúdo. Outro ponto de diálogo entre os achados do estudo e a proposta de Scolari está na retroalimentação identificada nos relacionamentos entre criadores e consumidores de conteúdo, sendo que o primeiro grupo utiliza elementos já conhecidos e consolidados no jornalismo esportivo somados a desenvolvimentos tecnológicos que possibilitam o uso de novas ferramentas para aprimorar os fatores de interação.

Outro conceito verificado ao longo do estudo foi justamente a convergência midiática e seus desdobramentos propostos por Henry Jenkins. Considerando as transmissões transmidiáticas realizadas pela CazéTV, utilizando múltiplos meios para propagação de um mesmo conteúdo, vemos que o evento

esportivo transmitido em live streaming é acrescido de um sentimento de perpetuação do acontecimento, já que o mesmo ato é revisitado por meio de diversos desdobramentos em meios variados.

Tal ação, por sua vez, é sustentada pelo comportamento do público, que constitui uma comunidade de fãs participativa com sentimento e possibilidade de coprodução dos conteúdos veiculados. Desta forma, é possível conectar este elemento com as teorias de Marshall McLuhan (1972, 2012) que projetam os meios como uma extensão do indivíduo. Para isso, consideramos especificamente a ferramenta de chat disponível na plataforma de live streaming, uma vez que a possibilidade de interação em tempo real concretiza a externalização do pensamento e da percepção do indivíduo perante o conteúdo consumido. Assim, a percepção e os comentários do público deixam de ser o plano de fundo da transmissão, se convertendo em uma extensão do meio e gerando atos capazes de influenciar direta ou indiretamente, o andamento do discurso dos narradores e comentaristas presentes na transmissão.

Por fim, é possível notar que a hibridização de formatos apresentada pela CazéTV nas transmissões da Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025 não é um formato inédito, visto que encontra bases nas raízes do jornalismo esportivo e no infotenimento ao utilizar dinâmicas já conhecidas, e consolidadas, para construir um formato interativo e lúdico. No entanto, apesar do sucesso comprovado do formato, é preciso se atentar ao alerta de Ana Carolina Temer (2012), que traça uma linha divisória entre o infotenimento e o sensacionalismo capaz de comprometer a integridade do conteúdo e a qualidade da experiência do público.

Assim sendo, notamos que a articulação dos conceitos trabalhados ao longo desta pesquisa representa o amadurecimento das tendências de plataformização, midiatização, gamificação em um cenário avançado de convergência cultural no campo da comunicação.

Os achados em questão são legitimados pelo rigor metodológico adotado no desenvolvimento da pesquisa, que utilizou como fundamento o estudo de caso conforme pressupostos de Robert Yin (2015). Tal escolha metodológica ofereceu robustez para investigar o fenômeno proposto, promovendo uma visão ampla e possível de ser generalizada entre outras transmissões do tipo.

Para garantir a validade metodológica do estudo, sustentamos o uso de múltiplas fontes de evidência, considerando a análise direta dos 19 jogos que

compõem o corpus de pesquisa, bem como as interações de chat, dados disponibilizados pela plataforma e conteúdos complementares publicados sobre o assunto, além de estudos prévios sobre temas relacionados com o presente objeto de estudo.

A confiabilidade, por sua vez, foi garantida pelo desenvolvimento de um protocolo de estudo de caso e pela organização e armazenamento dos dados obtidos. Desta forma, foi possível replicar as análises de um jogo nos demais analisados, de maneira a utilizar um padrão que pode ser replicado e aplicado em estudos posteriores.

Indo além, a abordagem proposta permitiu observar um mesmo fenômeno por ângulos diversos, ao manter a atenção global sobre o formato de transmissão da CazéTV e as subunidades técnicas e narrativas do objeto estudado. Assim sendo, a metodologia adotada permitiu compreender o corpus de pesquisa de forma diversa e alinhada com a fundamentação teórica adotada, considerando hipóteses e permitindo a conclusão dos objetivos propostos no início da pesquisa.

Para concluir o presente estudo, faz-se necessário considerar as limitações e os desdobramentos para pesquisas futuras. Assim sendo, elencamos como a principal limitação o recorte temporal do objeto, uma vez que engloba um marco atípico no esporte global por se tratar da primeira edição de uma nova competição a nível internacional. Por tal motivo, não existiam precedentes de análise de outra edição de uma mesma competição para fins comparativos. Além disso, por se tratar de um evento de grande apelo midiático ao envolver a paixão pelo esporte e o clubismo do torcedor, os volumes de interação registrados podem apresentar variações significativas quando comparados a outras transmissões realizadas. Por outro lado, a temporalidade e os avanços das tecnologias de plataforma e live streaming também representam uma limitação, já que possuem uma validade condicionada aos achados tecnológicos e a utilização de algoritmos e ferramentas que podem variar de forma acelerada, adaptando-se conforme a demanda e exigindo uma maior cautela em análises posteriores que busquem replicar tais fatores.

Apesar disso, também vemos as limitações como possíveis condutores para o estudo e desenvolvimento de investigações futuras, sugerindo abordagens que busquem a realização de estudos comparativos baseados no mesmo protocolo metodológico. Com isso, seria possível traçar padrões entre os componentes e

categorias utilizadas por diferentes transmissões em competições e esportes variados.

Cabe salientar que durante o período de desenvolvimento do presente estudo outra competição de impacto global foi realizada e transmitida pela CazéTV em formato similar ao apresentado na Copa do Mundo de Clubes FIFA 2025. A Copa do Mundo 2026, que ocorreu entre os meses de junho e julho, também teve seus jogos transmitidos integralmente pelo canal da CazéTV no YouTube. A título de observação, acompanhamos as transmissões e verificamos similaridades entre os formatos adotados. No entanto, devido a limitação temporal do presente estudo de caso, não foi possível realizar uma observação com rigor metodológico do torneio em questão. Aqui ressaltamos que a transmissão dos jogos da Copa do Mundo 2026 podem compor um objeto de estudo e pesquisa complementar, que considere não apenas o formato anterior adotado pela CazéTV, mas também que possua um potencial comparativo entre as transmissões de um mesmo jogo por mídias diversas.

REFERÊNCIAS

AMÉRICO, Marcos. O jornalismo esportivo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos (E-Sports). Estudos em Jornalismo e Mídia, v. vol. 11, n. no. 2, p. p.p. 316, 24 out. 2014.

ARAÚJO, Maria Lua Ribeiro. STREAMING AUDIOVISUAL E FUTEBOL: caminhos e perspectivas no brasil. 2021. 251 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Em Indústrias Criativas Mestrado Profissional, Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Católica de Pernambuco, Recife, 2021. Disponível em: https://repositorio.ausjal.org/handle/20.500.12032/126087. Acesso em: 25 jun. 2026.

BALACÓ, Bruno; ÉRICA, Maria. Cobertura esportiva em tempos de plataformização. Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación, v. 22, n. 44, 25 jan. 2024.

BARCELLOS, Marilena de Moraes; MICHELI, Francine; VISSOTO, Alex; RENÓ, Denis. Dissertações sobre a nova ecologia dos meios. In: RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente; RENÓ, Luciana (org.). Nova ecologia dos meios e tecnologia. [S.l.]: Ria Editorial, 2018. p. 9–17.

BATISTA, Aron Rodrigo de Carvalho. A gamificação como recurso estratégico de marketing de conteúdo: estudo de caso do fantasy game Cartola FC. 2018. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Sociedade) – Universidade Federal do Tocantins, Tocantins, 2018.

CAJAZEIRA, Paulo Eduardo Silva Lins; SOUZA, José Jullian Gomes. A ecologia midiática do audiovisual em ambientes multiplataforma. Estudos de Jornalismo e Mídia, v. 18, p. 149-159, 2021. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/76717. Acesso em: 9 fev. 2026.

CARDOSO, Marcelo; PINHEIRO, B. Elton. Possibilidades e limites do uso do streaming em transmissões esportivas: uma reflexão à luz do conceito de atualidade mediática. 2019. Disponível em: https://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-1765-1.pdf

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. 11. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

COUTINHO, Iluska. Em Busca da Redução das Rivalidades na Tela: sobre a utilização da música e do humor como elemento estratégico no telejornalismo esportivo. In: MORAIS, Osvando J.; MARQUES, José Carlos. **Esporte na Idade Mídia:** diversão, informação e educação. São Paulo: Intercom, 2012. p. 313-327.

DEFLEUR, Melvin; BALL-ROKEACH, Sandra. Teorias da comunicação de massa. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

DIJCK, José Van; POELL, Thomas; WAAL Martjin The Platform Society: Public values in a connective world - Publicado nos Estados Unidos da América pela Oxford University Press – Acessado pelo Google Livros em 15 de março de 2026.

FROZ, Rondeny Campos *et al*. As mudanças no jornalismo esportivo televisivo no Brasil: o infotenimento e os ⁖cavalinhos do fantástico⁖. **Revista Iniciacom**, [*s. l*], v.

11, n. 1, p. 49-62, jul. 2022. Disponível em: https://revistas.intercom.org.br/index.php/iniciacom/issue/view/175/14. Acesso em: 03 ago. 2026.

GILLMOR, Dan Nós, os media. Lisboa: Editorial Presença, 2005.

GREGOLIN, Maria do Rosario Valencise. A análise do discurso: conceitos e aplicações. Alfa: Revista de Linguística, v. vol. 39, 1995.

GUERRA, Márcio. O Legado do Jornalismo Esportivo Após os Megaeventos. In: MORAIS, Osvando J.; MARQUES, José Carlos. **Esporte na Idade Mídia:**: diversão, informação e educação.. São Paulo: Intercom, 2012. p. 191-206.

HELAL, Ronaldo. Futebol, Comunicação e Nação:: a trajetória do campo acadêmico. In: MORAIS, Osvando J.; MARQUES, José Carlos (org.). **Esporte na Idade Mídia:**: diversão, informação e educação.. São Paulo: Intercom, 2012. p. 139-168.

ITO, Liliane de Lucena Do clique ao toque: a relação entre o consumo mobile e a ascensão do audiovisual em reportagens hipermídia brasileiras. In: RENÓ, Denis.; GOSCIOLA, Vicente.; RENÓ, Luciana (org.). Nova ecologia dos meios e tecnologia. [S.l.]: Ria Editorial, 2018. p. 67–78.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. [s.l.] Aleph, 2015.

JENKINS, H.; GREEN, Joshua; FORD, Sam Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

MANOVICH, Lev El software toma el mando. Tradução de E. Reyes-García. Barcelona: UOC, 2013.

MARQUES, José Carlos. A “criança difícil do século” – algumas configurações do esporte no velho e no novo milênio. **Comunicação Mídia e Consumo**, *[S. l.]*, v. 8, n. 21, p. 93–112, 2011. DOI: 10.18568/cmc.v8i21.212. Disponível em: https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/212. Acesso em: 20 jul. 2026.

MARQUES, José Carlos. Entre os fast-thinkers e os low-thinkers: O primado da opinião na cobertura da TV brasileira sobre o mundial de futebol de 2022 no Catar. **ALCEU**, *[S. l.]*, v. 24, n. 52, p. 218–237, 2024. DOI: 10.46391/ALCEU.v24.ed52.2024.387. Disponível em: https://alceu.emnuvens.com.br/alceu/article/view/387. Acesso em: 20 jul. 2026.

MARQUES, José Carlos. O que é o esporte? As contribuições seminais de Johan Huizinga e Roger Caillois ressignificadas por Roland Barthes. *In*: **Processos Midiáticos E Produção De Sentido**. São Paulo : Cultura Acadêmica, 2011, p. 157–172.

MATEUS, Felipe de Oliveira. O meio é a cultura: diálogos possíveis entre a nova ecologia dos meios e os estudos culturais latino-americanos. In: RENÓ, D.; GOSCIOLA, V.; RENÓ, L. (org.). Nova ecologia dos meios e tecnologia. [S.l.]: Ria Editorial, 2018. p. 18–28.

MCLUHAN, Marshall. A Galáxia de Gutemberg - a formação do homem tipográfico. volume 19 ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional Editora da Universidade, 1972.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 2012.

MINTZ, André Goes Midiatização e plataformização. Novos Olhares, v. 8, n. 2, p. 98–109, 6 dez. 2019.

MONTEIRO, Paulo Vitor Candido; BÚRIGO, Lize. A TWITCH COMO FERRAMENTA DE PRODUÇÃO PARA O JORNALISMO ESPORTIVO E AUDIOVISUAL. Revista Vincci, [S.L.], v. 8, n. 1, p. 83-116, 0 jun. 2023. Disponível em: https://revistavincci.satc.edu.br/index.php/Revista-Vincci/article/view/302/269. Acesso em: 12 ago. 2025.

Nova Ecologia dos Meios e Tecnologia. [s.l.] Ria Editorial, 2018.

PACHECO, LEONARDO T.Mulheres e narração de futebol. FuLiA / UFMG, v. 8, n. 2, p. 61–81, 6 ago. 2023.

PEDROSA, Leyberson. Como parâmetros algorítmicos podem transformar as mídias digitais e por que estudá-los. In: RENÓ, D.; GOSCIOLA, V.; RENÓ, L. (org.). Nova ecologia dos meios e tecnologia. [S.l.]: Ria Editorial, 2018. p. 79–86.

PILATTI, Luiz Alberto. A LÓGICA DA PRODUÇÃO DO ESPETÁCULO: o esporte inserido na indústria do entretenimento. Revista de Economía Política de Las Tecnologías de La Información y Comunicación, Sergipe, v. , n. 2, p. 1-18, maio 2006. Disponível em: https://periodicos.ufs.br/eptic/article/view/278/268. Acesso em: 12 ago. 2025.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; DIJCK, José Van. Plataformização. Fronteiras - estudos midiáticos, v. 22, n. 1, 4 abr. 2020.

POSTMAN, Neil. El humanismo de la ecología de los medios. In: SCOLARI, C. (ed.). Ecología de los medios. Barcelona: Gedisa, 2015. p. 97–108.

RENÓ, Denis.; RENÓ, Luciana. Conceitos e discussões sobre interfaces interativas contemporâneas. In: RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente; RENÓ, Luciana (org.). Nova ecologia dos meios e tecnologia. [S.l.]: Ria Editorial, 2018. p. 45–66.

RENÓ, Denis. Periodismo transmedia y movilidad. In: IRIGARAY, Fernando; RENÓ, Denis (org.). Transmediaciones. Buenos Aires: Crujía, 2017. p. 153–166.

ROCHA, Liana Vidigal; MALULY, Luciano Victor Barros. Webjornalismo Esportivo: entre os espaços alternativos e os tradicionais. In: XXXIX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIêNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Não use números Romanos ou letras, use somente números Arábicos., 2016, São Paulo. Resumos. São Paulo: Intercom, 2016. p. 1-15. Disponível em: https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0768-1.pdf. Acesso em: 29 jul. 2026.

ROHRER, Cleber Vanderlei. **O Futebol**: cultura e convergência das mídias. 2016. 172 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.

SANFELICE, Gustavo Roese. A midiatização do esporte. In: CONGRESO DE LA ASOCIACIÓN LATINOAMERICANA DE SOCIOLOGÍA, 27.; JORNADAS DE

SOCIOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES, 8., 2009, Buenos Aires. Anais [...]. Buenos Aires: Asociación Latinoamericana de Sociología, 2009.

SANTOS, Heloísa Souza dos *et al*. Infotenimento:: os novos rumos do jornalismo na cultura da convergência. In: INTERCOM SUDESTE, Não use números Romanos ou letras, use somente números Arábicos., 2015, Uberlândia. **Anais [...] .** Uberlândia: Intercom, 2015. p. 1-13. Disponível em: https://portalintercom.org.br/anais/sudeste2015/resumos/R48-0223-1.pdf. Acesso em: 29 jul. 2026.

SANTOS, Silvan Menezes dos; MEZZAROBA, Cristiano; SOUZA, Doralice Lange de. Jornalismo esportivo e infotenimento: a (possível) sobreposição do entretenimento à informação no conteúdo jornalístico do esporte. Corpoconsciência, Cuiabá, v. 21, n. 2, p. 93-106, mai./ago. 2017. Disponível em: http://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/5034. Acesso em: 22 jul. 2019.

SCOLARI, Carlos. Hacer clic. Barcelona: Gedisa, 2004.

SCOLARI, Carlos. Ecología de los medios: de la metáfora a la teoría (y más allá). In: SCOLARI, C. (ed.). Ecología de los medios. Barcelona: Gedisa, 2015. p. 15–44.

TEMER, Ana Carolina Rocha Pessôa. “O time Está Dando o Melhor de Si”: aspectos do esporte na programação da televisão brasileira. In: MORAIS, Osvando J.; MARQUES, José Carlos. **Esporte na Idade Mídia:** diversão, informação e educação. São Paulo: Intercom, 2012. p. 285-312.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

BURGESS, Jean. YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura
participativa transformou a mídia e a sociedade, São Paulo: Aleph, 2009.

DEJAVITE, Fabia Angélica. Mais do que economia e negócios: o jornalismo de infotenimento no jornal Gazeta Mercantil. Revista Imes, p. 64–72, 2003.

MARQUES, José Carlos. O futebol em Nelson Rodrigues. São Paulo: Educ, 2012.

MORAIS, Osvando J. de; MARQUES, José Carlos (org.). **Esporte na idade Mídia**: diversão, informação e educação. São Paulo: Intercom, 2012. 356 p.

PESSUTTI, Gustavo Urbani. Jornalismo esportivo digital: um levantamento analítico de autores, características e conceito. Revista Alterjor, São Paulo, Brasil, v. 31, n. 1, p. 79–99, 2025. DOI: 10.11606/issn.2176-1507.v31i1p79-99. Disponível em: https://revistas.usp.br/alterjor/article/view/231859. Acesso em: 27 jul. 2026.

ANEXOS A

As tabelas anexadas no presente estudo foram realizadas pela pesquisadora com base nos dados obtidos por meio da análise dos vídeos disponibilizados diretamente pelo YouTube da CazéTV, entre os meses de março e julho de 2026.

Dados da transmissão do jogo SE Palmeiras x FC Porto

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	4h47min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas; Entrevista Leila Pereira, presidente do Palmeiras, no gramado;
Tempo pré-jogo	1h50min	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo, com interações pontuais entre repórter e torcida
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	55 min		

Dados da transmissão do jogo Botafogo x Seattle Sounders FC

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	6h18min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas;
Tempo pré-jogo	1h24 min	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo

Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo, com interações pontuais entre repórter e torcida, chamadas para as próximas participações de brasileiros na competição; interação gamificada com "bolão"; review dos demais jogos com brasileiros na rodada; reapresentação do jogo entre Palmeiras x Porto
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	3h05 min		

Dados da transmissão do jogo Flamengo x Espérance Sportive de Tunis

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	7h43 min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas;
Tempo pré-jogo	2h	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Programa de debate sobre o jogo; Reapresentação da partida pelo mesmo link
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	1h36		

Dados da transmissão do jogo Fluminense FC x Borussia Dortmund

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	4h37 min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas;

Tempo pré-jogo	1h55 min	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo, com interações pontuais entre repórter e torcida
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	44 min		

Dados da transmissão do jogo SE Palmeiras x Al Ahly FC

Tempo de conteúdo		**Tipo de conteúdo**	
Duração total da transmissão	4h57 min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas; exibições de VT sobre personagens do jogo e/ou da torcida
Tempo pré-jogo	1h54 min	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo.
Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo, com interações pontuais entre repórter e torcida
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	20 min	* partida com período de suspensão por condições climáticas	

Dados da transmissão do jogo Paris Saint-Germain x Botafogo

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	9h32 min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas; Recapituação da rodada anterior; entrevista com Jhon Textor (SAF do Botafogo); Momentos históricos das duas equipes; Coletivas da prévia do jogo; Quadros patrocinados;
Tempo pré-jogo	2h	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo, com interações pontuais entre repórter e torcida; Representação do jogo PSG x Botafogo, seguida por análise e reapresentação de Palmeiras x Al Ahly.
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	5h		

Dados da transmissão do jogo Flamengo x Chelsea FC

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	5h34 min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas; entrevistas com personagens da partida
Tempo pré-jogo	2h	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo

Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo, com interações pontuais entre repórter e torcida; programa de debate; flash de outras competições esportivas;
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	1h34 min		

Dados da transmissão do jogo Fluminense FC x Ulsan HD

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	4h58 min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas; entrevistas com personagens da partida
Tempo pré-jogo	1h58min	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo, com interações pontuais entre repórter e torcida; programa de debate; flash de outras competições esportivas;
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	1h03		

Dados da transmissão do jogo Atlético de Madrid x Botafogo

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	6h	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas; entrevistas com personagens da partida

Tempo pré-jogo	2h	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo; ação patrocinada com presença de outros esportes
Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo, com interações pontuais entre repórter e torcida; transmissão dos melhores momentos de outros jogos da rodada
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	2h		

Dados da transmissão do jogo Inter Miami CF x SE Palmeiras

Tempo de conteúdo		**Tipo de conteúdo**	
Duração total da transmissão	7h33 min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas; entrevistas com personagens da partida
Tempo pré-jogo	2h	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo, com interações pontuais entre repórter e torcida; reapresentação de jogos da rodada
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	3h45		

Dados da transmissão do jogo Los Angeles FC x CR Flamengo

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	7h27 min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas;
Tempo pré-jogo	2h	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo, com interações pontuais entre repórter e torcida; reapresentação do jogo
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	3h27 min		

Dados da transmissão do jogo Mamelodi Sundowns FC x Fluminense FC

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	5h45 min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas;
Tempo pré-jogo	1h30 min	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo, com interações pontuais entre repórter e torcida
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	2h		

Dados da transmissão do jogo SE Palmeiras x Botafogo

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	5h 51 min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas; entrevistas prévias das duas equipes; chegada dos torcedores no estádio.
Tempo pré-jogo	2h	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Interações pontuais entre repórter e torcida; dinâmicas e exibição de memes sobre acontecimentos da competição
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	1h50 min		

Dados da transmissão do jogo Flamengo x FC Bayern de Munique

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	10h29 min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas;
Tempo pré-jogo	1h	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo, com interações pontuais entre repórter e torcida; discussão sobre a eliminação; reapresentação da partida e reapresentação do jogo deo Palmeiras.

Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	7h10		

Dados da transmissão do jogo FC Internazionale de Milão x Fluminense FC

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	6h02 min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas; flashs de competições internacionais de outras modalidades (tênis de mesa)
Tempo pré-jogo	2h	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo, com interações pontuais entre repórter e torcida; esquenta para o jogo do Palmeiras
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	2h		

Dados da transmissão do jogo Fluminense FC x Al Hilal

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	5h	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Interações entre estúdio, repórter no gramado e externas;
Tempo pré-jogo	1 h	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo

Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo, com interações pontuais entre repórter e torcida; preparação para o próximo jogo das quartas de final (Palmeiras x Chelsea); imagens da torcida comemorando a classificação
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	1h50		

Dados da transmissão do jogo SE Palmeiras x Chelsea FC

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	6h 21min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Conteúdos pré-jogo especificos desta partida foram realizados no link de transmissão do jogo entre Fluminense e Al-Hilal. Neste caso, a transmissão começou direto com conteúdos de aquecimento dos times no gramado seguido pela entrada dos jogadores.
Tempo pré-jogo	38 min	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Imagens da transmissão de partidas do mundial de Tênis de Mesa com participação de brasileiros; Reapresentação do jogo de classificação do Fluminense para a semifinal do torneio.
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	3h50 min		

Dados da transmissão do jogo Fluminense FC x Chelsea FC

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	11h54 min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Povo fala com a torcida; Análise das escalações; Curiosidades; Bancada com equipe de transmissão no gramado do estádio da semifinal;
Tempo pré-jogo	2h54	Tipo de conteúdo no intervalo	Comerciais; ações patrocinadas; análise tática e highlights do primeiro tempo
Tempo jogo	aprox. 90 min	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Chamadas para o próximo jogo; reação imediata à eliminação; apresentação de partidas do mundial de Tênis de Mesa em meio aos conteúdos do Mundial de Clubes FIFA 2025. Reapresentação do jogo do Fluminense.
Tempo intervalo	15 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, votação, contagem regressiva)
Tempo pós-jogo	6h		

Dados da transmissão do jogo Chelsea FC x Paris Saint-Germain

Tempo de conteúdo		Tipo de conteúdo	
Duração total da transmissão	8h03 min	Tipo de conteúdo pré-jogo	Entrevistas; acompanhamento da trajetória das equipes até a final; destaque de personagens do jogo; apresentação de figuras históricas do futebol mundial; conteúdos feitos diretamente do gramado do estádio; show de abertura
Tempo pré-jogo	4h5 min	Tipo de conteúdo no intervalo	Homenagens; análises do primeiro tempo, show do intervalo e chamada para a Copa do Mundo FIFA 2026

Tempo jogo	aprox. 90 minutos	Tipo de conteúdo pós-jogo	Sonoras de Campo; Sonoras de Zona Mista; Entrega da premiação; Sonoras com personagens da partida diretamente da bancada da CazéTV no gramado do estádio; sonora de jogadores brasileiros que atuaram na final do torneio; chamada para outras competições transmitidas na CazéTV e reforço sobre a transmissão da Copa do Mundo 2026 pelo canal.
Tempo intervalo	25 min	Utiliza ferramentas da plataforma	Sim (Chat, links de direcionamento e enquetes)
Tempo pós-jogo	2h		