



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO
CURSO DE JORNALISMO

POR DENTRO DO JOGO

O fenômeno CazéTV e a reconfiguração estrutural das transmissões esportivas no Brasil

LEONARDO MINÉO SILVA

MARIANA

2026

LEONARDO MINÉO SILVA

POR DENTRO DO JOGO

O fenômeno CazéTV e a reconfiguração estrutural das transmissões esportivas no Brasil

Memorial descritivo de produto jornalístico
apresentado ao curso de Jornalismo da
Universidade Federal de Ouro Preto, como
requisito parcial para obtenção do título de
Bacharel em Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Freire
Pereira de Souza.

MARIANA

2026

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

S586p Silva, Leonardo Minéo.

Por dentro do jogo [manuscrito]: o fenômeno CazéTV e a reconfiguração estrutural das transmissões esportivas no Brasil. / Leonardo Minéo Silva. - 2026.
27 f.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Freire Pereira de Souza.
Monografia (Bacharelado). Universidade Federal de Ouro Preto.
Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Graduação em Jornalismo .

1. CazéTV. 2. Jornalismo - Aspectos sociais. 3. Jornalismo esportivo. 4. Plataforma aberta da Web. 5. Youtube (Recurso eletrônico). I. Souza, Marcelo Freire Pereira de. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU 070:796

Bibliotecário(a) Responsável: Essevalter De Sousa - SIAPE: 0.980.794



FOLHA DE APROVAÇÃO

Leonardo Minéo Silva

Por Dentro do Jogo: o fenômeno CazéTV e a reconfiguração estrutural das transmissões esportivas no Brasil

Produto experimental apresentado ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Jornalismo

Aprovada em 05 de março de 2026

Membros da banca

Prof. Dr. Marcelo Freire P. de Souza - Orientador (Universidade Federal de Ouro Preto)
Profa. Dra. Debora Cristina Lopez - (Universidade Federal de Ouro Preto)
Profa. Dra. Aline Monteiro Homssi -(Universidade Federal de Minas Gerais)

Prof. Dr. Marcelo Freire Pereira de Souza, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 16/07/2026



Documento assinado eletronicamente por **Marcelo Freire Pereira de Souza, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 16/07/2026, às 17:41, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1141623** e o código CRC **961C94F4**.

RESUMO

Este memorial apresenta o processo de concepção, pesquisa e desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo, estruturado em dois produtos integrados: o portal Por Dentro do Jogo e a reportagem multimídia “O fenômeno CazéTV e a reconfiguração estrutural das transmissões esportivas no Brasil”, (disponíveis em: <https://leonardomineo2003.wixsite.com/por-dentro-do-jogo>). O documento registra os objetivos do projeto, as escolhas editoriais e metodológicas e as decisões de linguagem e formato que orientaram a produção. A fundamentação teórica sustenta a análise do fenômeno a partir de debates sobre convergência midiática, plataformização, economia da atenção, cultura participativa, recepção e construção de comunidade, além de discussões sobre performance, credibilidade e governança de espaços digitais. O memorial também contextualiza historicamente o modelo tradicional de transmissão esportiva no Brasil, marcado por concentração de direitos e centralidade da televisão, e relaciona esse cenário à migração do consumo para o streaming e para plataformas como o YouTube. No eixo do produto, o texto descreve a proposta do Por Dentro do Jogo como um portal de jornalismo esportivo analítico, sustentado por assinatura e com publicação semanal de reportagens aprofundadas e multimídia. São detalhados aspectos de arquitetura narrativa, uso de recursos multimídia como evidência e ritmo, planejamento editorial, fluxo de produção, estratégias de distribuição e critérios de qualidade, além de diretrizes de moderação e convivência para a construção de uma comunidade de leitores. Por fim, o memorial sintetiza resultados, limitações e possibilidades de continuidade do projeto, reforçando sua contribuição para compreender as transformações contemporâneas no consumo e na mediação das transmissões esportivas no Brasil.

Palavras-chave: jornalismo esportivo; reportagem multimídia; plataformas digitais; YouTube; CazéTV; modelos de assinatura.

ABSTRACT

This memorial presents the conception, research, and development process of the Journalism undergraduate capstone project, structured around two integrated outputs: the Por Dentro do Jogo portal and the multimedia feature “The CazéTV phenomenon and the structural reconfiguration of sports broadcasting in Brazil”, (available on: <https://leonardomineo2003.wixsite.com/por-dentro-do-jogo>). The document records the project’s objectives, editorial and methodological choices, and the language and format decisions that guided production. The theoretical framework supports the analysis of the phenomenon through debates on media convergence, platformization, the attention economy, participatory culture, audience reception and community-building, as well as discussions of performance, credibility, and the governance of digital spaces. The memorial also provides historical context for Brazil’s traditional sports broadcasting model marked by the concentration of rights and the centrality of television and connects this scenario to the migration of consumption toward streaming and platforms such as YouTube. On the product side, the text describes Por Dentro do Jogo as an analytical sports journalism portal, funded through subscriptions and designed to publish weekly in-depth, multimedia reports. It details narrative architecture, the use of multimedia resources as evidence and pacing devices, editorial planning, production workflow, distribution strategies and quality criteria, as well as moderation and community guidelines for building a readership community. Finally, the memorial summarizes the project’s results, limitations, and future possibilities, highlighting its contribution to understanding contemporary transformations in the consumption and mediation of sports broadcasts in Brazil.

Keywords: sports journalism; multimedia longform; digital platforms; YouTube; CazéTV; subscription-based media.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	5
1.1 Objetivos.....	6
1.2 Estrutura do produto e da reportagem.....	7
2 JUSTIFICATIVA.....	8
2.1 Reportagem, rigor e narrativa no jornalismo digital.....	8
2.2 Futebol, televisão, plataformas e economia política: porque a CazéTV é um caso relevante.....	9
2.3 Convergência, plataformização e visibilidade: por que o ao vivo migra.....	11
2.4 Atenção, dados, monetização e circulação participativa.....	12
2.5 Sociabilidade, públicos afetivos e performance: chat, segunda tela e persona.....	13
2.6 Espetáculo, governança e ética: limites do jornalismo esportivo em plataformas.....	14
3 METODOLOGIA DE PESQUISA E PRODUÇÃO.....	15
3.1 Pauta detalhada.....	18
4 O SITE COMO PRODUTO FINAL.....	19
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	21
REFERÊNCIAS.....	24

1 INTRODUÇÃO

Este memorial descreve o processo de criação, pesquisa, produção e finalização do Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo estruturado em torno de dois resultados integrados: (1) a criação do portal digital Por Dentro do Jogo e (2) a produção da reportagem multimídia “O fenômeno CazéTV e a reconfiguração estrutural das transmissões esportivas no Brasil”. O documento tem como objetivo registrar decisões editoriais e metodológicas, explicitar a fundamentação teórica que sustenta a abordagem analítica e apresentar a lógica do produto jornalístico desenvolvido.

O “Por Dentro do Jogo” foi pensado como um “site-apresentação” e, ao mesmo tempo, como uma plataforma de continuidade, onde semanalmente serão postadas grandes reportagens com temas importantes e de interesse público da atualidade. Ao abrir a página inicial, o usuário se depara com um vídeo curto composto por cortes de atletas em diferentes modalidades de esportes e, ao final, aparece a logo do site. Na sequência, logo abaixo, há um texto de apresentação que define o projeto como jornalismo esportivo analítico e multimídia, voltado a estudantes e profissionais de comunicação, jornalistas e torcedores jovens e adultos que buscam conteúdo original e independente. Ao lado deste texto, há uma imagem que de uma pessoa pisando em uma bola de futebol, símbolo do esporte mais popular e consumido no Brasil. No entanto, escrito no texto de apresentação do site, a proposta consiste em ampliar o olhar para além do placar, contemplando as dimensões econômicas, culturais e sociais que permeiam o universo esportivo. Porém, é importante ressaltar que as reportagens não se restringirão ao futebol, mas também abrangerão outras modalidades esportivas, evidenciando a complexidade e a amplitude do esporte.

A reportagem que inaugura o portal investiga um fenômeno específico e, ao mesmo tempo, revelador de uma transformação maior, a consolidação da CazéTV como referência de transmissões esportivas no YouTube e a reconfiguração do ecossistema brasileiro de mídia esportiva. O recorte foi escolhido por combinar, em um único caso, mudanças de linguagem, alterações de modelo de negócio, deslocamento de infraestrutura (da TV para plataformas) e reorganização da audiência de “público” para “comunidade”. Além disso, a escolha desse tema como reportagem inaugural, em uma perspectiva de metalinguagem, fundamenta-se também em uma motivação pessoal, marcada pelo interesse e admiração pela CazéTV, o que motiva a busca por compreender de forma mais aprofundada o fenômeno aqui analisado.

Do ponto de vista do produto, a opção por um portal com reportagens semanais que se

sustente via assinatura dos leitores parte de uma premissa: há espaço para um jornalismo esportivo que combine narrativa, dados, referências acadêmicas e recursos multimídia, tratando o esporte como campo cultural e econômico. Em vez de se organizar pela lógica do noticiário diário e da velocidade, o site aposta em reportagens aprofundadas, com periodicidade semanal, que conectam esporte a dimensões estruturais: economia, cultura digital, política, direitos de transmissão, plataformas, tecnologia e questões sociais. A proposta é como se fossemos ‘entrar nos bastidores do esporte’ e explicar transformações que o público percebe no cotidiano, mas nem sempre consegue contextualizar.

O tema central do TCC é a transformação das transmissões esportivas no Brasil em um cenário de convergência midiática e fortalecimento de plataformas digitais. Dessa forma, ela parte da percepção de que a experiência de “assistir esporte” no Brasil passa por uma reorganização acelerada. A televisão linear segue relevante, mas enfrenta a fragmentação da atenção, a queda da TV por assinatura e a expansão de plataformas digitais que disputam o esporte como conteúdo de alto valor e essa reorganização altera o acesso do torcedor (onde e em que condições assistir), reconfigura o mercado de direitos e modifica práticas de mediação e linguagem no jornalismo esportivo. Seguindo essa linha de pensamento, o problema que orienta a reportagem pode ser formulado dessa forma: quais condições culturais, econômicas e tecnológicas permitem que um projeto nativo do digital (CazéTV) alcance escala comparável à televisão e, ao fazê-lo, reconfigure padrões tradicionais de transmissão esportiva no país?

O recorte no fenômeno CazéTV não é meramente biográfico. Trata-se de observar uma reorganização estrutural com a queda do modelo de TV por assinatura como principal via de acesso ao esporte, mudança de hábitos de consumo para streaming e vídeo online, deslocamento do “ao vivo” para ecossistemas de plataforma e nova centralidade de linguagem, comunidade e dados na construção do produto esportivo audiovisual.

1.1 Objetivos

O objetivo geral deste Trabalho de Conclusão de Curso foi produzir uma reportagem multimídia capaz de explicar, com base em dados, bibliografia e análise crítica, como a CazéTV se consolida como um caso emblemático da reconfiguração das transmissões esportivas no Brasil, articulando três dimensões centrais: linguagem, plataforma e modelo de negócio. Para alcançar esse objetivo, o trabalho buscou, primeiramente, contextualizar historicamente o modelo de transmissão esportiva no país e seus principais pilares, a TV

aberta, a TV por assinatura e o mercado de direitos. Em seguida, reuniu evidências da mudança de hábito do público, marcada pelo crescimento do streaming e do vídeo online, relacionando esse processo ao consumo do esporte ao vivo. A pesquisa também se dedicou a analisar a CazéTV como um projeto nativo de plataforma, destacando mecanismos de produção de valor ligados à atenção, aos dados, ao vínculo comunitário e à publicidade. Além disso, discutiu elementos de linguagem e performance, como humor, informalidade e a centralidade da persona do apresentador, como parte constitutiva do produto editorial. Por fim, problematizou a audiência enquanto comunidade, considerando tensões ligadas à moderação, à representatividade e à governança do chat, e justificou a escolha do formato multimídia e do portal Por Dentro do Jogo como uma proposta editorial seriada e sustentável.

1.2 Estrutura do produto e da reportagem

A decisão por um produto digital, que integra o portal e a reportagem multimídia, responde à necessidade de coerência entre forma e conteúdo. Se o objeto de estudo é um fenômeno que se constrói no ecossistema das plataformas, em que a experiência envolve vídeo, chat, cortes, circulação em redes e consumo em múltiplas telas, faz sentido que a apresentação do trabalho também seja nativa do digital. Assim, a construção do site “Por Dentro do Jogo” e da reportagem buscou manter essa coerência entre o formato e o objeto analisado. Se o tema é a transmissão esportiva em plataformas digitais, como a CazéTV, o produto final também precisava operar nessa lógica, com narrativa longa, recursos multimídia e potencial de circulação. Por isso, o site funciona como “capa”, isto é, como apresentação e contêiner para a reportagem principal, além de projetar continuidade editorial: a publicação semanal de uma reportagem multimídia aprofundada, sustentada por um modelo de assinatura dos leitores.

A reportagem foi estruturada em capítulos que organizam a leitura e modulam a densidade do conteúdo. A estratégia alterna cenas e acontecimentos, que funcionam como gancho narrativo, com explicações contextualizadas e conceitos analíticos. Manter esse equilíbrio foi uma preocupação constante, pois um texto excessivamente acadêmico perderia ritmo jornalístico, enquanto um texto excessivamente leve perderia capacidade explicativa.

2 JUSTIFICATIVA

A escolha do tema se justifica por sua relevância imediata: a reorganização dos direitos de transmissão e a expansão de plataformas digitais alteram a forma de acesso ao esporte e reconfiguram o trabalho jornalístico, da apuração ao modo de narrar e distribuir conteúdos. O caso CazéTV se tornou uma referência ao combinar escala de audiência, linguagem de internet e uma operação profissionalizada. Estudar esse fenômeno permite compreender a mudança para além do “novo que viralizou”, situando-a como parte de um processo mais amplo de transformação no consumo audiovisual e na economia do esporte.

Do ponto de vista acadêmico, o trabalho dialoga com debates de comunicação e jornalismo sobre convergência, plataformas, cultura participativa e narrativas digitais. Do ponto de vista social e profissional, contribui para que torcedores e profissionais entendam que o que está em disputa não é apenas o “onde assistir”, mas com que mediação, quais valores, quais modelos de mercado e quais efeitos sobre o acesso.

Já, analisando com o ponto de vista do produto, a criação do portal “Por Dentro do Jogo” busca oferecer um formato coerente com o próprio objeto: um jornalismo que se organiza no digital, com multimídia, linguagem contemporânea e proposta de comunidade e sustentabilidade por meio de assinaturas.

2.1 Reportagem, rigor e narrativa no jornalismo digital

A opção pela reportagem como forma central se apoia na capacidade do gênero de articular fatos, contexto, personagens e dados em narrativa explicativa. Lage (2003) aponta que a reportagem se estrutura por técnicas de pesquisa e entrevista que permitem compreender o acontecimento para além do “agora”. Essa escolha se relaciona ao objetivo do portal: produzir jornalismo esportivo analítico, não apenas cobertura diária.

No digital, o formato longform reaparece como estratégia editorial de diferenciação quando combina texto e multimídia. Longhi (2014) discutem como o longform digital se consolida por dispositivos de navegação, leitura em telas e integração de recursos audiovisuais. A autora também analisa técnicas narrativas do storytelling multimídia ao observar o uso de texto, vídeo, ritmo e prova documental em formatos longos.

O rigor jornalístico é orientado por Kovach e Rosenstiel (2014) com a disciplina de verificação, independência editorial e compromisso com relevância pública. Esses princípios foram convertidos em critérios práticos de escrita e edição: explicitar fontes, contextualizar números, diferenciar descrição e análise e incluir limites e tensões junto com ganhos e

promessas.

Como bibliografia complementar sobre jornalismo e novas mídias, Canavilhas (2014) discute como tecnologias digitais reconfiguram produção, distribuição e rotinas, impactando formatos e expectativas do público. Anderson, Bell e Shirky (2012), ao discutirem “jornalismo pós-industrial”, descrevem como a transição digital altera estruturas de redação, modelos de negócio e a relação com públicos e plataformas. Essas obras ajudam a sustentar o Por Dentro do Jogo como produto orientado à transição: um portal que assume o digital sem abandonar a lógica jornalística de verificação e contextualização.

2.2 Futebol, televisão, plataformas e economia política: porque a CazéTV é um caso relevante

A transmissão esportiva no Brasil foi historicamente organizada pela escassez de meios de distribuição e pela concentração econômica. A TV aberta, por décadas, funcionou como a principal janela de acesso e organizou o tempo social dos jogos, enquanto a TV por assinatura consolidou camadas de exclusividade por meio de pacotes e do pay-per-view. Nesse modelo, os direitos de transmissão se tornam ativos estratégicos, pois controlá-los significa controlar o “produto esporte”, seus horários e parte relevante de sua narrativa. A economia política da comunicação, em leituras brasileiras, ajuda a compreender esse arranjo como resultado de um mercado marcado por disputas estruturais e concentração, no qual distribuição e visibilidade operam como dimensões centrais de poder (BOLAÑO, 2004; LIMA, 2001). A discussão sobre TV por assinatura também evidencia como a oligopolização e as barreiras de entrada moldaram o setor, reforçando a lógica de exclusividade e restringindo alternativas de acesso (BRITTOS, 1999).

Esse cenário pode ser lido, ainda, como um campo atravessado por pressões econômicas e pela competição por audiência. Bourdieu (1997) argumenta que a televisão tende a operar sob essas pressões, com efeitos sobre formatos e autonomia, o que contribui para interpretar a transmissão esportiva como um espaço de disputa em que critérios de valor e visibilidade são definidos por interesses econômicos. No plano cultural, Helal (2003) mostra como mídia e futebol constroem narrativas de idolatria e identidade, lembrando que a transmissão não é neutra, pois produz memória, heróis e sentidos coletivos. Assim, o esporte não é apenas conteúdo a ser exibido, mas um produto cultural e econômico permanentemente mediado.

É a partir desse quadro que o memorial contextualiza porque um projeto como a CazéTV consegue existir. Com o avanço de ambientes digitais e a expansão de dispositivos conectados, a distribuição do audiovisual deixa de depender apenas de canais lineares e passa a operar em ecossistemas de plataforma. Bolaño e Brittos (2007) analisam como essa transição tecnológica reabre disputas sobre mercado, esfera pública e estrutura do sistema televisivo, indicando que o digital não deve ser entendido apenas como nova técnica, mas como reorganização de relações econômicas e regulatórias. Nesse contexto, a queda de centralidade do modelo tradicional de TV paga, somada ao crescimento de alternativas online, favorece a busca do público por formas mais flexíveis de consumo e abre espaço para novos intermediários e modelos de monetização.

O YouTube pode ser compreendido como um ambiente típico da cibercultura, com circulação acelerada, recombinação de conteúdos e dinâmicas próprias de sociabilidade mediada, o que recoloca o audiovisual em lógicas de rede e participação (LE MOS, 2002). A transmissão ao vivo tem papel decisivo nesse processo, pois organiza simultaneidade e atenção coletiva, atributos historicamente associados à TV aberta. No entanto, ao incorporar o esporte ao vivo, a plataforma não apenas replica uma lógica televisiva. Ela reorganiza a experiência ao adicionar interação constante, circulação de cortes, conversação em rede e continuidade de conteúdo para além do tempo da partida. Essas camadas podem ser descritas a partir de estudos brasileiros sobre redes sociais e interação mediada, que mostram como a comunicação online se estrutura por trocas, vínculos e dinâmicas coletivas que produzem pertencimento e disputas no espaço digital (RECUERO, 2009; PRIMO, 2007). A intensificação da velocidade e do tempo real também ajuda a explicar o valor social do ao vivo na cultura midiática contemporânea, em uma lógica na qual a atenção é permanentemente disputada (TRIVINHO, 2007).

Do ponto de vista da mediação técnica, a visibilidade e a distribuição passam a depender de métricas e sistemas automatizados. Silveira (2019) discute como algoritmos modulam comportamentos, organizam a circulação e influenciam escolhas, afetando diretamente os regimes de visibilidade em ambientes digitais. O mesmo autor também problematiza a centralidade do mercado de dados e suas implicações para privacidade, apontando que, muitas vezes, o acesso “gratuito” envolve trocas baseadas em informação, rastreamento e segmentação. Para o jornalismo, isso significa atuar em um ecossistema no qual a distribuição não depende apenas de decisões editoriais, mas também de regras de plataforma, métricas e comportamentos do público.

Para aprofundar o olhar econômico sobre esse conjunto de transformações, o

memorial incorpora a economia política da comunicação. Bolaño (2000) discute como essa abordagem analisa mercantilização, espacialização e estruturação do poder no campo comunicacional. McChesney (2013) ressalta como modelos econômicos moldam o que se torna visível e sustentável, inclusive no ambiente da internet, evidenciando que a reorganização tecnológica não elimina disputas de poder, mas as configura. Hesmondhalgh (2013), ao discutir as indústrias culturais, oferece ferramentas para compreender a produção de conteúdo sob pressões de mercado, risco e concentração. Esses referenciais ajudam a sustentar que a reconfiguração das transmissões não é apenas mudança de “tela”, mas rearranjo de poder e mercantilização em torno do esporte.

Nesse contexto, a CazéTV se torna um objeto jornalístico relevante por condensar, em um caso recente e popular, mudanças em curso no audiovisual esportivo, como a migração do ao vivo para as plataformas, a reorganização dos hábitos de consumo, a disputa por direitos e a transformação da linguagem. O fenômeno não se reduz a uma figura carismática ou a um estilo de transmissão, pois envolve infraestrutura, economia e cultura. Como a transmissão esportiva é um conteúdo ao vivo e imprevisível, capaz de mobilizar tempo social e conversação coletiva, quando ela passa a operar em plataformas com chat e métricas simultâneas, o evento esportivo ganha novas camadas. Ele passa a ser medido, recomendado, recortado e comentado em tempo real, alterando sua materialidade e seus critérios de valor.

Dessa forma, o projeto do TCC se justifica como tentativa de organizar questões que atravessam jornalismo, comunicação e esporte. O que muda quando a “TV do esporte” se torna plataforma? Que tipo de credibilidade se constrói nesse ambiente? Como o valor econômico é produzido? O que se ganha em acesso e o que se perde em governança, autonomia e diversidade?

2.3 Convergência, plataformização e visibilidade: por que o ao vivo migra

O deslocamento do esporte para as plataformas ocorre junto com mudança de hábito e convergência. Jenkins (2006) descreve convergência como um processo em que velhas e novas mídias se cruzam e no qual a circulação passa a depender também das práticas do público. No esporte, isso significa que a partida não termina no apito final, porque o jogo continua em cortes, reações, comentários, memes e debates pós-jogo.

Para evitar determinismo tecnológico, o memorial mobiliza Martín-Barbero (2009) e suas mediações culturais, lembrando que consumo e sentido dependem do cotidiano, da família, da classe e do lugar social da mídia. Quando o YouTube passa a ser consumido pela

TV conectada, a plataforma ocupa a sala e reconfigura a experiência como coletiva e doméstica, aproximando-se da TV tradicional, mas com camadas adicionais de rede, como chat e circulação. A sociedade em rede de Castells (2010) ajuda a entender por que experiências audiovisuais se tornam acompanhadas por conversação em rede e por que o esporte, por ser ao vivo, funciona como âncora de atenção coletiva e como evento que legitima o ambiente digital. O caso CazéTV é analisado como evidência de que infraestrutura e hábito já permitem que o ao vivo esportivo migre para plataformas em escala.

Esse cenário dialoga com a ideia de sociedade de plataforma. Van Dijck, Poell e De Waal (2018) definem este contexto como aquele em que plataformas se tornam infraestrutura do social, reorganizando valores públicos, trabalho e mercados. Poell, Nieborg e Van Dijck (2019) definem plataformização como a penetração de infraestruturas e governanças das plataformas em setores culturais. Slee (2017) discute “capitalismo de plataforma” para mostrar como as plataformas operam modelos de negócio baseados em dados e intermediação. Por isso, uma transmissão no YouTube não equivale a “passar o jogo em outro canal”. Ela ocorre em um ambiente atravessado por algoritmos, métricas, políticas de monetização, publicidade e regras de moderação. Nesse arranjo, o canal atua ao mesmo tempo como produtor editorial e como operador de uma presença em plataforma.

Para aprofundar a dimensão algorítmica, Silveira (2019) discute poder algorítmico e política, mostrando como algoritmos organizam visibilidade e afetam experiências. Em transmissões esportivas, isso aparece no modo como o conteúdo é recomendado e no papel de títulos e miniaturas como dispositivos de atenção. O ao vivo disputa o feed com múltiplos conteúdos e, por isso, a transmissão se conecta a uma gramática de plataforma, que envolve chamada, thumbnail, horário e cortes, diferente do que ocorre na TV linear.

2.4 Atenção, dados, monetização e circulação participativa

A migração do ao vivo para plataformas não envolve apenas distribuição, mas também formas específicas de produzir valor. Goldhaber (1997) descreveu a atenção como recurso escasso e fonte de valor na internet. Citton (2018) amplia o debate com a ecologia da atenção, destacando que regimes de atenção produzem efeitos culturais e políticos.. Nesse contexto, valor não é apenas número bruto. Ele se expressa em tempo de permanência, engajamento, retorno e vínculo.

Bruno (2018) descreve o capitalismo de vigilância como forma de acumulação baseada na captura de dados comportamentais para previsão e influência. Mesmo quando o

conceito não é aplicado integralmente ao caso, ele funciona como alerta. A gratuidade não significa ausência de troca, já que parte do valor circula em dados e atenção, o que afeta decisões editoriais e comerciais.

A participação do público pode ser interpretada como trabalho cultural. Antunes (2018) propõe “free labor” para compreender como produção cultural e afetiva sustenta economias digitais sem remuneração direta. Comentários, memes e recortes circuláveis produzem valor, e esse valor é capturado por projetos e plataformas. Por isso, o memorial evita uma leitura romântica de comunidade. Ela é potência, mas também parte da engrenagem econômica.

Esses processos se conectam à circulação em rede. Jenkins (2006) descreve a cultura participativa e a centralidade das práticas do público na circulação. Jenkins, Ford e Green (2013) discutem spreadability para explicar como conteúdos circulam socialmente e como valor se constrói em redes. No esporte, isso se manifesta em momentos “clipáveis” e em bordões que viram unidades de circulação. Bruns (2005) propõe o conceito de gatewatching, no qual públicos e produtores acompanham e reorientam fluxos de informação, muitas vezes fora das portas tradicionais de gatekeeping. Isso aparece quando o público recorta, comenta e redistribui, moldando a agenda do que viraliza e do que vira destaque. Shirky (2008) contribui ao mostrar como redes digitais permitem organização sem estruturas tradicionais, com efeitos sobre colaboração e coordenação. Esse argumento ajuda a compreender mutirões de chat, brigading e mobilizações em torno de frames de torcedor, que exigem atenção editorial para governança.

2.5 Sociabilidade, públicos afetivos e performance: chat, segunda tela e persona

O chat e a conversação em torno do jogo podem ser interpretados como forma de sociabilidade e produção de afeto. Primo (2012) discute “públicos afetivos” para analisar como emoções e expressões circulam em redes e organizam coletivos. Em transmissões esportivas, esse afeto aparece como torcida, humor, indignação e celebração em tempo real. Aneleto (2018) discute como relações mediadas produzem sensação de proximidade e vínculo. Isso se conecta à persona do apresentador e ao sentimento de “estar junto” no ao vivo. Castells (2013) analisa como as redes organizam públicos e disputam visibilidade e poder. Mesmo quando o foco é política, a lente ajuda a entender que espaços de conversação em rede têm dinâmica própria e podem ser capturados por grupos organizados, exigindo governança. Nesse sentido, o chat não é só comentário. Ele é parte do produto e reorganiza a

relação com o espetáculo esportivo.

Essa experiência também exige reflexão sobre performance e autenticidade. Goffman (1959) descreve a apresentação de si como performance social, com gestão de impressão diante do público. Traquina (2002) discute identidade profissional do jornalismo e tensões impostas por formatos híbridos, o que ajuda a pensar como linguagem, improviso e informalidade podem coexistir com expectativas de credibilidade e responsabilidade.

Para complementar a dimensão de celebridade e influência, Marshall (1997) discute a celebridade como forma de poder cultural e como modo de mediação no capitalismo contemporâneo. Abidin (2018) analisa a celebridade na internet e o modo como a fama online se constrói por intimidade performada e rotinas de conteúdo. Cunningham e Craig (2019) discutem “social media entertainment” como ecossistema em que entretenimento e plataformas se interseccionam e no qual produtores se tornam marcas. Esse conjunto sustenta a leitura de que a persona não é apenas estilo, mas ativo de mediação que organiza atenção, vínculo e valor econômico. Ao mesmo tempo, a personalização cria dependências, pois o produto pode se confundir com a figura e o debate sobre credibilidade pode ser tensionado por lealdades de comunidade.

2.6 Espetáculo, governança e ética: limites do jornalismo esportivo em plataformas

O jornalismo esportivo opera sob pressões de comercialização e tecnologia. Pessutti (2025) discute esse cenário, enquanto Rowe (2003) analisa a relação indócil entre esporte, cultura e mídia. Helal (2001) discute estrelas esportivas como construções midiáticas que articulam gênero, moralidades e narrativas. Para aprofundar o esporte no digital, Hutchins e Rowe (2012) discutem como tecnologia e rede reconfiguram poder e cultura no esporte midiaticizado. Helal (2001), ao organizar MediaSport, destaca que esporte e mídia formam um campo de dependência recíproca e disputas de representação. Giulianotti (2010) oferece uma leitura sociológica do futebol como fenômeno global e cultural, útil para situar o esporte como indústria e identidade.

Nesse ambiente, a participação em tempo real exige governança. Gillespie (2018) discute como a moderação molda normas sociais e atua como decisão política sobre o espaço público digital. Roberts (2019) descreve o trabalho invisível e industrial da moderação. Para complementar, o memorial mobiliza Habermas (1989) e a ideia de esfera pública como espaço de debate, lembrando que meios e formatos moldam quem fala, quem é ouvido e quais temas circulam. O chat pode funcionar como micro esfera pública do jogo, mas também

pode se tornar espaço de agressão e silenciamento. Ao conectar Habermas (1989) à moderação, sustenta-se que liberdade total sem governança tende a favorecer os mais agressivos e organizados, produzindo exclusão. Essa discussão retorna ao projeto do portal. Se Por Dentro do Jogo pretende construir uma comunidade de leitores, precisa prever regras e moderação desde o design, como forma de responsabilidade editorial e garantia de um espaço plural.

Por fim, a reconfiguração também exige refletir sobre ética e credibilidade. O Código de Ética dos Jornalistas Brasileiros (FENAJ, 2007) afirma o direito à informação e princípios de responsabilidade profissional. Kovach e Rosenstiel (2014) reforçam a disciplina de verificação e independência editorial. Debord (1997) alerta para o risco de o espetáculo dominar o debate público e deslocar relevância em favor do entretenimento. No jornalismo esportivo, essa tensão é constante. Por isso, o memorial registra uma regra editorial adotada na escrita: todo ganho do modelo digital, como acesso, proximidade e linguagem, é acompanhado por um limite, como dependência de plataforma, governança do chat, risco de superficialização e integração de marcas. O objetivo é manter o olhar crítico sem demonização do formato.

3 METODOLOGIA DE PESQUISA E PRODUÇÃO

A produção da reportagem combinou revisão bibliográfica, levantamento de dados públicos, análise de documentos e observação sistemática de conteúdo audiovisual para elaboração de pauta detalhada que serviu como base para realização da reportagem. A revisão bibliográfica foi utilizada para construir categorias analíticas e perguntas-guia que orientaram toda a apuração e a escrita, especialmente em torno de plataforma, atenção, comunidade, performance e governança. Já o levantamento de dados teve como objetivo sustentar a hipótese de mudança de hábito, reunindo indicadores sobre consumo de vídeo online, streaming e transformações no acesso às transmissões esportivas.

Como não foi possível realizar entrevistas originais durante o processo, a produção exigiu um trabalho intenso de curadoria e checagem de materiais disponíveis publicamente. Foi necessário buscar e selecionar trechos de entrevistas já publicadas, vídeos, cortes e conteúdos institucionais, sempre com o cuidado de contextualizar as falas, identificar autoria e data, e cruzar informações para reduzir o risco de reproduzir versões isoladas ou discursos promocionais. Além disso, foi necessário encontrar cortes de vídeos, montar gráficos e uma linha do tempo que corroboram para o que estava sendo escrito. A observação de conteúdo,

por sua vez, permitiu identificar padrões de linguagem e interação, com evidências verificáveis em transmissões e recortes, como bordões, estratégias de humor, dinâmica do chat, momentos de maior engajamento e repercussões em redes. Dessa forma, a apuração foi organizada para articular dados, bibliografia e exemplos audiovisuais concretos, garantindo consistência ao argumento mesmo sem entrevistas diretas.

Para complementar o método, o memorial dialoga com Gil (2008) e o estudo de caso como estratégia para compreender fenômenos contemporâneos em contexto real, especialmente quando as fronteiras entre fenômeno e contexto não são nítidas. Embora o produto seja jornalístico, a lógica do estudo de caso ajuda a justificar o uso da CazéTV como janela para a transformação estrutural.

Além disso, a observação de ambiente digital se inspira em discussões de pesquisa na internet, como Hine (2000), que problematiza a observação de práticas online e sua relação com o cotidiano. O trabalho não realiza etnografia completa, mas utiliza princípios: observar práticas, registrar padrões e reconhecer limites de generalização.

A reportagem foi estruturada em quatro capítulos para administrar a complexidade do tema e manter a legibilidade em ambiente digital. O primeiro capítulo funciona como gancho narrativo a partir de um marco de audiência na Copa do Mundo de 2022 e transforma o recorde em problema investigativo. A partir desse acontecimento, o texto reconstrói as condições que tornaram o feito possível, detalha a negociação dos direitos digitais no Brasil e apresenta a CazéTV como um fenômeno que extrapola a Copa. Ainda nesse capítulo, a narrativa se expande para explicar o papel de Casimiro Miguel na consolidação do projeto, sua trajetória profissional, a passagem por modelos televisivos e a virada para o ecossistema de lives, além da parceria com a LiveMode e da continuidade do sucesso em eventos posteriores, como Copa do Mundo Feminina, competições de clubes e Jogos Olímpicos, evidenciando que se trata de um modelo em consolidação e não de um evento isolado.

O segundo capítulo desloca o foco do caso para o contexto. Ele descreve o ecossistema histórico das transmissões esportivas no Brasil, marcado pela centralidade da TV aberta, pela força da TV por assinatura e pela economia dos direitos. Em seguida, apresenta o desgaste progressivo desse arranjo e sustenta a hipótese de mudança de hábito com dados e exemplos, como a redução da base de assinantes, a ascensão do streaming e a ampliação do consumo de vídeo online, especialmente pela TV conectada. O capítulo também discute como o YouTube deixa de ser apenas repositório de vídeos para operar como hub de transmissões ao vivo em escala, reposicionando o esporte como conteúdo estratégico e reorganizando a experiência de consumo para além da lógica de grade e canal fixo.

O terceiro capítulo aprofunda a dimensão da linguagem e da performance, analisando a estética do improviso como elemento estruturante do produto. O texto descreve como a CazéTV se apresenta como “resenha”, com humor, bordões e interrupções atravessadas pelo chat, mas sustenta que essa espontaneidade depende de uma operação hiperproduzida, com equipe, fluxo, ritmo e rotinas. Para contextualizar essa virada, o capítulo retoma o processo de informalização do jornalismo esportivo, frequentemente associado à “leifertização”, destacando mudanças de formato, centralidade do apresentador e disputas simbólicas entre informação e entretenimento. Em seguida, mostra como a CazéTV herda e radicaliza esse caminho no ambiente de plataformas, onde a interação deixa de ser acessório e passa a integrar o mecanismo de transmissão. A discussão se fecha ao tratar conceitos como “espontaneidade programada” e “media hub”, e ao decompor elementos de linguagem que favorecem pertencimento e circulação, como bordões, humor e o chat como coautor.

O quarto capítulo desloca a análise para a audiência entendida como comunidade. A reportagem mostra como o canal transforma espectadores em participantes, organizando uma “arquibancada digital” que produz códigos internos, reforça a sensação de estar junto e, ao mesmo tempo, expõe tensões do espaço participativo. O capítulo descreve padrões recorrentes do chat em grandes jogos, como torcida em texto, explosões de mensagens e piadas internas, e discute fronteiras simbólicas do tipo “nós” e “eles”. Além disso, inclui um episódio emblemático em que a participação vira risco, quando ataques machistas e sexistas no chat durante a Copa do Mundo Feminina levaram à desativação do chat, evidenciando que comunidade exige governança. O capítulo também aborda críticas relacionadas à representatividade na equipe de cobertura, deslocando o debate do comportamento do público para a visibilidade institucional e para quem ocupa espaço de fala no projeto.

A multimídia, ao longo dos quatro capítulos, foi tratada como evidência e como ritmo. Ela funciona como evidência porque trechos de transmissões, cortes e entrevistas públicas permitem que o leitor veja, de forma observável, aquilo que o texto analisa, como picos de audiência, dinâmica do chat, marcas de linguagem, uso de bordões e a encenação do improviso. Também cumpre função argumentativa ao materializar números e comparações por meio de gráficos e tabelas, como a evolução de recordes, o recuo da TV por assinatura, a migração para streaming e a presença do YouTube em TVs conectadas. Além disso, a multimídia organiza ritmo de leitura, criando pausas entre blocos mais densos e transições entre tópicos, o que melhora a experiência em tela e ajuda o leitor a acompanhar o encadeamento do argumento sem perder o fio narrativo.

O critério de inserção foi manter a função narrativa clara para cada recurso, seja para

ilustrar um ponto, evidenciar um dado, contextualizar uma afirmação ou conduzir a próxima ideia. Assim, os materiais multimídia não entraram como decoração, mas como parte do método de demonstração da reportagem, reforçando a verificabilidade do que é dito e contribuindo para que o leitor compreenda o fenômeno tanto pelo argumento quanto pelo contato direto com suas manifestações no ambiente digital.

3.1 Pauta detalhada

De forma breve, a pauta da reportagem que inaugura o portal foi estruturada a partir da análise da CazéTV como um estudo de caso representativo das transformações contemporâneas na mídia esportiva brasileira. O tema central consiste na reconfiguração do ecossistema de transmissões esportivas no país, tomando como recorte a consolidação da CazéTV enquanto modelo nativo do ambiente digital. Nesse sentido, a problemática que orienta a apuração busca compreender de que maneira essa iniciativa exemplifica mudanças estruturais nas formas de produção, distribuição e consumo de conteúdo esportivo, bem como quais impactos esse modelo revela em termos de linguagem, mercado e relação com a audiência.

Parte-se da hipótese de que a CazéTV não constitui uma ruptura isolada, mas sim a consolidação de um novo paradigma comunicacional, ancorado na lógica das plataformas digitais, na interatividade e na formação de comunidades, em contraste com o modelo tradicional da televisão. A partir disso, o objetivo geral da reportagem é analisar esse fenômeno enquanto expressão das transformações do jornalismo esportivo contemporâneo. Como objetivos específicos, destacam-se a investigação da migração das transmissões da televisão para plataformas digitais, a análise das mudanças de linguagem, marcadas pela informalidade, pelo humor e pela proximidade com o público, a compreensão do papel da audiência como agente ativo, a avaliação do modelo de negócio adotado e a identificação de impactos culturais e comportamentais no consumo esportivo.

Diante disso, a pauta utilizada como base para a realização da reportagem foi estruturada da seguinte forma: título, CazéTV e a reconfiguração da transmissão esportiva no Brasil; tema, a transformação do ecossistema da mídia esportiva brasileira a partir da consolidação da CazéTV como modelo nativo do ambiente digital; e recorte, a análise da CazéTV como estudo de caso para compreender mudanças estruturais na transmissão esportiva, considerando a linguagem, o modelo de negócio, as plataformas e a relação com a audiência.

Durante o processo de criação da pauta, a reportagem foi organizada em capítulos que orientaram tanto a apuração quanto a construção narrativa do conteúdo final. Inicialmente, apresenta-se o contexto de surgimento da CazéTV, abordando sua origem, os agentes envolvidos e o cenário de transformação da mídia esportiva brasileira. Em seguida, o segundo capítulo discute a ruptura no modelo tradicional de transmissão esportiva, evidenciando a migração da televisão para plataformas digitais e seus impactos no acesso e no consumo do conteúdo. Na sequência, a reportagem dedica um capítulo à análise das mudanças de linguagem, destacando características como a informalidade, o uso do humor e a maior proximidade com o público, elementos que marcam a comunicação no ambiente digital. Posteriormente, aborda-se o papel da interatividade, com ênfase nas ferramentas de participação em tempo real, como o chat, que contribuem para uma experiência mais dinâmica e colaborativa.

Durante a estruturação desses capítulos, houve também um processo de curadoria de conteúdos, com o objetivo de selecionar e organizar materiais que contribuíssem para o aprofundamento da análise. Nesse sentido, foram elaborados gráficos, coletadas entrevistas já realizadas por outros veículos, uma vez que, durante o processo de produção, não foi possível realizar entrevistas próprias, além da busca por dados e vídeos que pudessem ser incorporados à reportagem como elementos de contextualização e apoio informativo.

Outro eixo estruturante consiste na análise da transformação da audiência, compreendida não apenas como público, mas como comunidade ativa, participante do processo comunicacional. Em continuidade, há um capítulo voltado ao modelo de negócio e à inserção da CazéTV no mercado publicitário, evidenciando novas estratégias de monetização e relacionamento com marcas. Por fim, a reportagem se encerra com uma reflexão sobre a reconfiguração do ecossistema esportivo, considerando as mudanças mais amplas no setor, como a fragmentação das audiências e o fortalecimento das plataformas digitais.

4 O SITE COMO PRODUTO FINAL

O produto final deste TCC não se limita à reportagem em si, mas inclui a construção de um ambiente digital próprio para abrigá-la e apresentá-la ao público. O portal Por Dentro do Jogo foi desenvolvido como “capa” e contêiner editorial da reportagem multimídia, funcionando ao mesmo tempo como porta de entrada para o conteúdo e como proposta de continuidade do projeto. A decisão por um site atende à lógica do próprio objeto analisado, já que o fenômeno estudado se consolida em ecossistemas de plataforma, com forte presença de

vídeo, circulação em rede e consumo em múltiplas telas.

Logo na entrada do portal, a experiência foi pensada para ser direta e chamativa. A primeira dobra apresenta um vídeo de abertura com cortes rápidos de atletas praticando diferentes esportes. Ao final do vídeo, surge a logo do site, reforçando identidade e memorização de marca. A função do vídeo é dupla: criar identidade (um ‘tom’ visual que associa o projeto a dinamismo e diversidade esportiva) e sintetizar a proposta em poucos segundos, favorecendo a retenção.

Abaixo do vídeo, o site apresenta um texto-manifesto que posiciona o Por Dentro do Jogo como um portal de jornalismo esportivo analítico, voltado a reportagens aprofundadas e multimídia, conectando esporte a dimensões culturais e econômicas. A linguagem do texto busca combinar clareza institucional com aproximação do público, convidando o leitor a se engajar com a proposta e, ao final, a assinar para acompanhar a continuidade do projeto. Ao lado desse texto, uma imagem de uma pessoa com o pé sobre uma bola de futebol reforça o conceito central do portal, que é olhar para o esporte “dentro e fora de campo”, ou seja, para além do placar e do acontecimento imediato. A identidade visual observável, é utilizado um fundo em degradê de azul, tipografia em branco de alto contraste e composição em duas colunas (texto à esquerda e imagem à direita). O azul foi escolhido por operar como cor associada a confiança e seriedade, ajudando a equilibrar o tom ‘esportivo’ com a proposta analítica. O título em caixa alta cria força de marca e facilita reconhecimento, enquanto a organização do texto em bloco favorece a leitura em tela.

Do ponto de vista de organização e navegação, o portal conta com um menu superior que concentra as seções principais, como Início, Sobre, Blog, Principais destaques, Planos e preços, Quem somos e Contato. Essa arquitetura da informação foi construída para separar o conteúdo editorial das informações institucionais e de serviço. A proposta é que o leitor tenha rotas claras: compreender o que é o projeto, conhecer a equipe e a proposta editorial, acessar reportagens e destaques, e entender com transparência como funciona o modelo de assinatura.

A estrutura também antecipa a dinâmica de atualização do site. Há uma seção de Últimas reportagens, organizada em formato de cards, que cumpre duas funções. A primeira é editorial, ao sinalizar periodicidade e continuidade do projeto. A segunda é de experiência do usuário, ao permitir que o leitor encontre rapidamente conteúdos recentes, sem depender apenas de uma leitura linear. Essa lógica conversa com o objetivo do portal de operar como acervo progressivo de reportagens, ampliando repertório e criando uma linha editorial consistente ao longo do tempo.

A sustentabilidade do produto é apresentada de forma objetiva na seção de Planos e

preços, onde o site explicita as opções de acesso. A proposta se apoia em um modelo de assinatura como forma de viabilizar a produção de reportagens longas e multimídia, que exigem tempo de apuração, curadoria e edição. O portal apresenta alternativas de plano, incluindo uma opção sem assinatura para acesso a highlights e para que o leitor conheça o trabalho, além de planos pagos com botões de seleção, reforçando o caráter de produto editorial contínuo e não apenas de publicação pontual.

O Por Dentro do Jogo foi concebido como parte integrante do TCC. O site é o espaço em que a reportagem se realiza plenamente como experiência multimídia e, ao mesmo tempo, é a materialização de uma proposta editorial sustentável, com identidade visual, navegação estruturada, lógica de atualização e modelo de assinatura. Dessa forma, o portal não apenas hospeda o conteúdo, mas contribui para comunicar a intenção do projeto e para organizar sua continuidade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi concebido como um projeto que articula reflexão crítica e produto jornalístico. A reportagem utiliza a CazéTV como caso-síntese para explicar uma transformação ampla e em curso no Brasil: a migração do esporte ao vivo para ecossistemas de plataforma e a consequente reorganização de formatos, hábitos de consumo e modelos de negócio. Ao tratar o fenômeno de maneira contextualizada, o trabalho buscou demonstrar que o crescimento de projetos nativos do digital não é apenas resultado de carisma ou estilo, mas expressão de mudanças estruturais na distribuição, na atenção e na relação entre audiência, mídia e tecnologia.

A fundamentação teórica permitiu nomear e organizar os principais mecanismos envolvidos nesse processo, mobilizando contribuições sobre convergência e circulação (Jenkins), sociedade de plataforma e governança (Van Dijck; Poell; De Waal), economia política e mercantilização (McChesney; Hesmondhalgh), atenção e dados (Goldhaber; Citton), participação e gatewatching (Jenkins; Bruns; Shirky), públicos afetivos (Primo), performance e celebridade (Goffman; Marshall; Abidin; Cunningham & Craig) e moderação como dimensão política do espaço público (Gillespie; Roberts; Habermas). O objetivo foi oferecer lentes capazes de explicar o fenômeno com rigor, sem reduzir a análises a impressões ou ao imediatismo do debate público.

Nesse sentido, o portal “Por Dentro do Jogo” materializa uma perspectiva positiva de continuidade. Ele representa a aposta de que há espaço para um jornalismo esportivo

analítico, multimídia e autoral, sustentado por periodicidade e por um modelo de assinatura que valorize profundidade, contexto e experiência de leitura. Mais do que hospedar a reportagem do TCC, o site foi estruturado para funcionar como base de um projeto editorial de longo prazo, com potencial de crescimento gradual e formação de acervo. A proposta é consolidar uma linha editorial que trate o esporte como fenômeno cultural e econômico, ampliando o repertório do leitor e oferecendo análises que permaneçam relevantes mesmo após o fato imediato.

As limitações enfrentadas durante o desenvolvimento do trabalho também se transformam em pontos de partida para o aprimoramento do projeto. A dependência de dados e métricas nem sempre disponíveis com transparência completa reforça a importância de manter um método de apuração cuidadoso, baseado em triangulação entre indicadores públicos, bibliografia e evidências observáveis. A volatilidade do ecossistema digital, por sua vez, evidencia a necessidade de acompanhar mudanças de plataforma com atenção, sem perder o norte analítico. Ao sustentar o projeto em um quadro conceitual consistente, o “Por Dentro do Jogo” ganha condições de atualizar exemplos e aprofundar discussões ao longo do tempo, preservando coerência e identidade editorial.

Também se reconhecem desafios editoriais próprios do ambiente participativo, especialmente quando se trata de comunidades, chats e cultura de torcida. No entanto, esse risco pode ser enfrentado como responsabilidade e como oportunidade de qualificação do espaço público, por meio de políticas claras de moderação, critérios de convivência e escolhas narrativas que não amplifiquem violência verbal, mas a tratem criticamente quando necessário. Da mesma forma, o risco de “personalização excessiva” pode ser controlado ao manter o foco nos mecanismos estruturais, reconhecendo a importância de figuras e performances sem transformar a análise em explicação puramente individual.

Como continuidade, o portal pode evoluir de maneira progressiva em três frentes complementares. No plano editorial, a produção de novas reportagens e séries temáticas tende a fortalecer a identidade do projeto e ampliar o acervo. No plano técnico, melhorias como área do assinante, biblioteca organizada e navegação mais avançada podem qualificar a experiência do leitor. No plano metodológico, análises mais sistemáticas sobre chat, circulação e engajamento podem ampliar a robustez empírica das próximas reportagens.

Em síntese, o TCC cumpre seu propósito ao oferecer uma leitura organizada e fundamentada de uma transformação contemporânea que afeta o modo como o Brasil assiste, comenta e vive o esporte. Ao mesmo tempo, deixa aberto um caminho de continuidade viável. O “Por Dentro do Jogo” nasce com uma base editorial clara, um tema com relevância

crescente e um formato compatível com o consumo digital atual. Com consistência, periodicidade e atenção à qualidade, o portal tem condições de se consolidar como um espaço próprio de jornalismo esportivo analítico no futuro.

REFERÊNCIAS

ABIDIN, Crystal. **Internet Celebrity: Understanding Fame Online**. Bingley: Emerald, 2018.

ANDERSON, C. W.; BELL, Emily; SHIRKY, Clay. **Post-Industrial Journalism: Adapting to the Present**. New York: Columbia Journalism School/Tow Center, 2012.

ANECLETO, Úrsula Cunha. **Tecnologias digitais, ação comunicativa e ética do discurso em redes sociais**. Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, Belo Horizonte-MG, v. 11, n. 2, p. 304-317, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivres/article/view/16806>. Acesso em: 24 fev. 2026.

ANTUNES, Ricardo. **O privilégio da servidão: o novo proletariado de serviços na era digital**. São Paulo: Boitempo, 2018. Disponível em: <https://www.boitempoeditorial.com.br/produto/o-privilegio-da-servidao-9788575596136>. Acesso em: 25 fev. 2026.

BOLAÑO, César. **Indústria cultural, informação e capitalismo**. São Paulo: Hucitec, 2000. Disponível em: <https://www.editorahucitec.com.br>. Acesso em: 26 fev. 2026.

BOLAÑO, César. **Mercado brasileiro de televisão**. 2. ed. São Paulo: EDUC; Aracaju: EDUFS, 2004.

BOLAÑO, César; BRITTOS, Valério. **A televisão brasileira na era digital: exclusão, esfera pública e movimentos estruturantes**. São Paulo: Paulus, 2007.

BOLAÑO, César; BRITTOS, Valério (org.). **Economia política da comunicação**. São Paulo: Paulus, 2004. Disponível em: <https://www.paulus.com.br>. Acesso em: 27 fev. 2026.

BOURDIEU, Pierre. **Sobre a televisão**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

BRITTOS, Valério Cruz. **A oligopolização do mercado brasileiro de televisão por assinatura**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO (INTERCOM), 22., 1999, Rio de Janeiro. *Anais...* São Paulo: Intercom, 1999. Disponível em: <https://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/1045bc35e1fa87cb6347b93490ab9b80.PDF>. Acesso em: 28 fev. 2026.

BRUNS, Axel. **Gatewatching: Collaborative Online News Production**. New York: Peter Lang, 2005.

CANAVILHAS, João. **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã: LabCom Books, 2014. Disponível em: <http://www.labcom-ifp.ubi.pt/publicacoes/>. Acesso em: 26 fev. 2026.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2013. Disponível em: <https://www.grupopensamento.com.br/produto/a-sociedade-em-rede-3128>. Acesso em: 28 fev. 2026.

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013. Disponível em: <https://www.zahar.com.br/livro/redes-de-indignacao-e-esperanca>. Acesso em: 26 fev. 2026.

CITTON, Yves. **Da economia à ecologia da atenção**. Ayvu: Revista de Psicologia, v. 5, n. 2, 2018.

CUNNINGHAM, Stuart; CRAIG, David. **Social Media Entertainment: The New Intersection of Hollywood and Silicon Valley**. New York: NYU Press, 2019.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. Disponível em: <https://www.editoracontraponto.com.br>. Acesso em: 28 fev. 2026.

FENAJ. **Código de Ética dos Jornalistas Brasileiros**. 2007.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em: <https://www.grupogen.com.br>. Acesso em: 27 fev. 2026.

GILLESPIE, Tarleton. **Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media**. New Haven: Yale University Press, 2018.

GIULIANOTTI, Richard. **Sociologia do futebol**. São Paulo: Nova Alexandria, 2010. Disponível em: <https://www.novaalexandria.com.br/produto/sociologia-do-futebol>. Acesso em: 28 fev. 2026.

GOFFMAN, Erving. **The Presentation of Self in Everyday Life**. New York: Anchor Books, 1959.

GOLDHABER, Michael H. **The attention economy and the Net**. First Monday, v. 2, n. 4, 1997.

HABERMAS, Jürgen. **The Structural Transformation of the Public Sphere**. Cambridge, MA: MIT Press, 1989.

HALL, Stuart. **Encoding and Decoding in the Television Discourse**. Birmingham: University of Birmingham, 1973.

HELAL, Ronaldo. **A construção de narrativas de idolatria no futebol brasileiro**. Alceu, v. 4, n. 7, p. 20-44, 2003.

HELAL, Ronaldo; SOARES, Antonio Jorge; LOVISOLO, Hugo (org.). **A invenção do país do futebol**. Rio de Janeiro: Mauad, 2001. Disponível em: <https://www.mauad.com.br>. Acesso em: 28 fev. 2026.

- HESMONDHALGH, David. **The Cultural Industries**. 3. ed. London: SAGE, 2013.
- HINE, Christine. **Virtual Ethnography**. London: SAGE, 2000.
- HUTCHINS, Brett; ROWE, David. **Digital Media Sport: Technology, Power and Culture in the Network Society**. London: Routledge, 2012.
- JENKINS, Henry. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. New York: New York University Press, 2006.
- JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture**. New York: New York University Press, 2013.
- KOVACH, Bill; ROSENSTIEL, Tom. **The Elements of Journalism: What Newspeople Should Know and the Public Should Expect**. Updated edition. New York: Three Rivers Press, 2014.
- KRUG, Steve. **Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability**. 3. ed. Berkeley: New Riders, 2014.
- LAGE, Nilson. **A reportagem: teoria e técnica de entrevista e pesquisa jornalística**. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- LEMONS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.
- LIMA, Venício A. de. **Mídia: teoria e política**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.
- LONGHI, Raquel Ritter. Narrativas longform no jornalismo digital. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 21, n. 3, 2014. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos>. Acesso em: 28 fev. 2026.
- MARSHALL, P. David. **Celebrity and Power: Fame in Contemporary Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1997.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.
- McCHESNEY, Robert W. **Digital Disconnect: How Capitalism Is Turning the Internet Against Democracy**. New York: The New Press, 2013.
- PESSUTTI, Gustavo Urbani. **Jornalismo esportivo digital: um levantamento analítico de autores, características e conceito**. Revista Alterjor, São Paulo, v. 31, n. 1, p. 79-99, 19 jan. 2025. Disponível em: <https://revistas.usp.br/alterjor/article/view/231859>. Acesso em: 24 fev. 2026.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJCK, José. **Platformisation. Internet Policy Review**, v. 8, n. 4, 2019.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

ROBERTS, Sarah T. **Behind the Screen: Content Moderation in the Shadows of Social Media**. New Haven: Yale University Press, 2019.

ROWE, David. **Sport, Culture and the Media: The Unruly Trinity**. Maidenhead: McGraw-Hill Education, 2003.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Democracia e os códigos invisíveis: como os algoritmos estão modulando comportamentos e escolhas políticas**. São Paulo: Edições Sesc, 2019. Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/livraria/democracia-e-os-codigos-invisiveis>. Acesso em: 28 fev. 2026.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Tudo sobre tod@s: redes digitais, privacidade e venda de dados pessoais**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2017. E-book. Disponível em: https://portal.sescsp.org.br/online/edicoes-sesc/541_TUDO%2BSOBRE%2BTODS. Acesso em: 27 fev. 2026

SHIRKY, Clay. **Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations**. New York: Penguin, 2008.

SLEE, Tom. **Uberização: a nova onda do trabalho precarizado**. São Paulo: Elefante, 2017. Disponível em: <https://editoraelefante.com.br/produto/uberizacao/>. Acesso em: 24 fev. 2026.

TRAQUINA, Nelson. **O que é jornalismo**. Lisboa: Quimera, 2002. Disponível em: <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/34007>. Acesso em: 28 fev. 2026.

TRIVINHO, Eugênio. **A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada**. São Paulo: Paulus, 2007

VAN DIJCK, José; POELL, Thomas; DE WAAL, Martijn. **The Platform Society: Public Values in a Connective World**. Oxford: Oxford University Press, 2018.