



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO
CURSO DE JORNALISMO**

Bola na rede

Reportagem multimídia sobre como as plataformas digitais e serviços de streaming transformaram o cenário das transmissões esportivas no Brasil

JOÃO PEDRO DOS SANTOS FLORES

Campo Grande
NOV /2024

FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO

Cidade Universitária, s/nº - Bairro Universitário
79070-900 - Campo Grande (MS)
Fone: (0xx67) 3345-7607 <http://www.ufms.br> <http://www.jornalismo.ufms.br> / jorn.faalc@ufms.br



Bola na rede

Reportagem multimídia sobre como as plataformas digitais e serviços de streaming transformaram o cenário das transmissões esportivas no Brasil

JOÃO PEDRO DOS SANTOS FLORES

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação na Componente Curricular Não Disciplinar (CCND) Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Jornalismo da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação (FAALC) Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS).

Orientador: Prof. Dr. Marcos Paulo da Silva

FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO

Cidade Universitária, s/nº - Bairro Universitário
79070-900 - Campo Grande (MS)
Fone: (0xx67) 3345-7607 <http://www.ufms.br>
<http://www.jornalismo.ufms.br> / jorn.faalc@ufms.br



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Título do Trabalho: "Bola na rede: reportagem multimídia sobre como as plataformas digitais e os serviços de streaming transformam o cenário das transmissões esportivas no Brasil"

Acadêmico: João Pedro dos Santos Flores

Orientador: Marcos Paulo da Silva

Data: 28/11/2024

Banca examinadora:

1. Mario Luiz Fernandes
2. Isabelly Esteves Melo Silva

Avaliação: (X) Aprovado () Reprovado

Parecer: A banca ressalta a importância e o pioneirismo da temática e a qualidade da reportagem. Recomenda a indicação do trabalho para concorrer a premiações.

Campo Grande, 28 de novembro de 2024.

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Marcos Paulo da Silva, Professor do Magisterio Superior**, em 28/11/2024, às 18:13, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Laura Seligman, Coordenador(a) de Curso de Graduação**, em 29/11/2024, às 09:45, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufms.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5246313** e o código CRC **EE9BC513**.

COLEGIADO DE GRADUAÇÃO EM JORNALISMO (BACHARELADO)

Av Costa e Silva, s/nº - Cidade Universitária

Fone:

CEP 79070-900 - Campo Grande - MS

Referência: Processo nº 23104.016982/2024-74

SEI nº 5246313



AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus que me deu forças para continuar nesta trajetória e por tudo que me ofereceu ao longo de toda a vida. Agradecimento à minha mãe, Roseane dos Santos, por sempre cuidar de mim e me proporcionar as melhores coisas.

Obrigado à minha namorada, Keity de Arruda Souza, que me apoia e está comigo em momentos bons e ruins há mais de oito anos. Agradeço à minha família, minhas tias, Rosemeire e Rosaly, meu tio Gilson, minha prima e comadre Vitória Rosa.

Agradeço também a minha amiga Andrella Ayumi Okata, que me ajudou nas gravações das entrevistas presenciais. Por fim, agradeço ao meu pai, Cleto de Assunção Flores, o Teté, meu maior exemplo de homem, o melhor pai que alguém poderia ter, me ensinou todos os valores e a amar os esportes, principalmente o futebol e o Flamengo.

FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO



SUMÁRIO

Resumo	6
Introdução	7
1. Atividades desenvolvidas	10
1.1 Execução	10
1.2 Dificuldades encontradas	13
1.3 Objetivos alcançados	13
2. Suportes teóricos adotados	15
Considerações finais	22
Referências	23
Apêndice	26



RESUMO:

O presente Trabalho de Conclusão de Curso constitui uma grande reportagem multimídia que trata sobre uma das principais novidades contemporâneas entre os meios de comunicação na transmissão dos jogos de futebol: o streaming. O objetivo principal da reportagem é abordar as mudanças, os desafios e as oportunidades nas transmissões futebolísticas que surgiram através do streaming no Brasil, com foco no futebol. O sucesso no Brasil da Cazé TV, com os grandes eventos – a exemplo da Copa do Mundo de 2022, no Catar – trouxe à tona o debate sobre o crescimento e a possível substituição da televisão como principal meio de transmissão. Para tratar sobre o assunto, além de uma vasta pesquisa documental, foram entrevistados fontes especialistas, como o diretor de marketing do Canal Goat, André Stepan, para explicar sobre negociações dos direitos de transmissão, bem como pesquisadores da área da comunicação esportiva, como os docentes da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), Anderson Santos e Silvan Menezes, e Marcelo Cândia, ex-jornalista da TV Morena, afiliada do Grupo Globo, e docente aposentado da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), para trazer suas perspectivas sobre a evolução tecnológica no jornalismo esportivo. Por fim, foram ouvidas as experiências de torcedores para ilustrar os impactos que o streaming causou no dia a dia de quem acompanha os times do coração.

PALAVRAS-CHAVE:

Reportagem multimídia; streaming; transmissão esportiva; futebol.

FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO



INTRODUÇÃO

Este Projeto Experimental constitui uma grande reportagem multimídia, intitulada “Bola na rede - Plataformas digitais e serviços de streaming transformam cenário das transmissões esportivas no país do futebol”, que se debruça sobre as transformações causadas tanto nas grandes emissoras quanto para o consumidor pelos serviços de streaming e as plataformas digitais nas transmissões de futebol. Para uma melhor interpretação da temática, a reportagem foi estruturada em quatro pautas com aspectos específicos sobre o tema principal.

O primeiro enfoque volta-se à migração da televisão tradicional para o streaming e as diferenças e semelhanças entre estes meios. Em seguida, a reportagem trata dos desafios que as plataformas digitais enfrentam para se consolidar como opção na transmissão esportiva devido a questões técnicas, como a má qualidade da internet e a pirataria. Aborda-se também as oportunidades surgidas com as novas tecnologias, como a transmissão de jogos de competições menores e as vantagens de se poder acessar os conteúdos – no caso, as partidas de futebol – onde e quando quiser. Como terceira pauta, debruça-se sobre as mudanças que aconteceram ao longo desse processo de inovação tecnológica, desde a alteração na legislação sobre os direitos de transmissão até o cotidiano dos torcedores. Por fim, apresenta-se uma linha do tempo com a trajetória do streaming esportivo no Brasil.

O streaming consiste na tecnologia de transmissão de dados para distribuir conteúdo multimídia (filmes, séries, músicas, vídeos, etc) através da Internet em plataformas digitais específicas (por exemplo, Amazon, Twitch e YouTube). Essa tecnologia permite o acesso a diversos conteúdos sem precisar fazer o download prévio de arquivos. Conforme explica Braga (2023, n.p.), “o dispositivo carrega parte do arquivo e o transmite instantaneamente. Isso permite que o serviço aconteça praticamente em tempo real”.

O ano de 2022 tornou-se um ponto de inflexão nesse tipo de transmissão no Brasil. Naquele período, o empresário Casimiro Miguel passou a ser o primeiro streamer a transmitir partidas da Copa do Mundo de Futebol Masculina no Youtube. Além disso, seu



canal bateu o recorde de visualizações simultâneas em coberturas de jogos esportivos, com 6,9 milhões no jogo entre Brasil e Croácia pelas quartas de final da competição.

Nesse contexto, o objetivo geral deste trabalho é mostrar através de uma grande reportagem multimídia como as plataformas de streaming têm impactado as transmissões esportivas no Brasil, principalmente o futebol. Além disso, tem como finalidade abordar tópicos pertinentes ao tema central, como a linguagem nos canais de streaming, a comparação com o modelo de transmissão tradicional da televisão, a breve história do streaming esportivo no Brasil e os efeitos que essa tecnologia tem causado no mercado de direitos de transmissão, nas grandes emissoras e nos torcedores. A importância da abordagem deste tema localiza, entre outros aspectos, na percepção de que o uso dessas tecnologias tem ganhado cada vez mais terreno no mercado de trabalho no jornalismo. Dessa forma, mostra-se sempre necessária a atualização das demandas do mercado, com as empresas exigindo cada vez mais profissionais versáteis e multimídia, ressaltando-se a importância de entender como funciona o streaming. Adaptar-se a esse nicho, portanto, mostra-se essencial para a profissão.

Os serviços de transmissão ao vivo via streaming têm recebido aceitação entre os usuários e são considerados uma alternativa barata e divertida ao modelo tradicional de transmissão, no caso, a televisão. Além desse fator, uma fatia do mercado consumidor prefere os serviços de streaming por causa da conveniência de assistir a milhares de vídeos a qualquer hora, em qualquer lugar. No entanto, conforme chama atenção Oyedele (2018), outros podem considerar o entretenimento o atributo mais importante desses canais.

Apesar do “boom” dessa tecnologia depois da pandemia de Covid-19, entre 2020 e 2021, o streaming não é propriamente uma novidade, pois há anos os gamers têm utilizado este serviço para exibir as partidas online. Tampouco trata-se de uma novidade no ramo esportivo, visto que diversos esportes já transmitiam seus jogos através de plataformas como o Youtube, como é o caso do *surfe*, e até mesmo o futebol, porém com as categorias de base.



O formato escolhido para este Projeto Experimental foi a grande reportagem multimídia. O intuito desta escolha foi propiciar um dinamismo à produção jornalística através da apresentação de textos, fotos, vídeos e infográficos. Além disso, o gênero da reportagem permite que os leitores tenham maior aprofundamento nas histórias narradas. Afinal, como explica Medina (1998, p. 115), “a grande reportagem abre o aqui num círculo amplo, reconstitui o já antes e depois, deixa os limites do acontecer para um estar acontecendo atemporal ou menos presente”.

Por ter essa finalidade de retratar o tema com profundidade, o principal elemento da reportagem é a narrativa – ou, em outras palavras, “a reportagem é a complexidade de conteúdos somada à simplicidade da narrativa” (GONÇALVES; SANTOS; RENÓ, 2016, p. 229). As informações são apresentadas de forma mais interpretativa do que enunciativa. Os jornalistas recorrem à presença de personagens para aproximar a informação apurada das vivências cotidianas e do resgate histórico/contextual. “São formas de, ainda em conexão referencial com o mundo, amplificar a notícia e gerar (...) uma ‘narrativa noticiosa’” (LOBATO, 2016, p. 72). De acordo com Gonçalves, Santos e Renó (2016), ao mesmo tempo em que informa, a reportagem também emociona, analisa, interpreta, contextualiza, mostra personagens e lugares, divulga números e desvenda processos.

A reportagem multimídia “Bola na rede - Plataformas digitais e serviços de streaming transformam cenário das transmissões esportivas no país do futebol” está disponível em: <https://readymag.website/u1961158638/5037572/>



1- ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

1.1 Execução:

Os primeiros passos para a construção da reportagem multimídia “Bola na rede - Plataformas digitais e serviços de streaming transformam cenário das transmissões esportivas no país do futebol” partiram de uma pesquisa exploratória sobre o streaming esportivo no Brasil por meio de leituras que variaram de trabalhos acadêmicos a notícias sobre contratos de transmissão. Esta etapa do processo facilitou o desenvolvimento do trabalho e permitiu, por conseguinte, a exploração de forma coerente de tópicos fundamentais que vieram a estruturar a reportagem. Durante esta fase inicial, foram elencadas informações por ordem de relevância para utilização posterior na redação do texto.

Após a pesquisa exploratória inicial, foram elaboradas quatro pautas que seriam posteriormente desenvolvidas no projeto, a saber: 1) a migração e as diferenças entre a TV e o streaming; 2) os desafios e as oportunidades que o streaming enfrenta no Brasil; 3) as mudanças nas transmissões esportivas causadas pelo streaming; e por fim, 4) a linha do tempo do streaming no Brasil. Com base na pesquisa exploratória, foram levantados dados sobre qualidade da internet em diferentes regiões do Brasil, as faixas etárias das pessoas que mais utilizam as plataformas digitais, apreensões de aparelhos ilegais, valores dos contratos de transmissão, entre outros.

Essa etapa foi fundamental na elaboração do trabalho final, pois a reportagem demandou de dados que pudessem enriquecer seu conteúdo. Além disso, o levantamento de dados e estatísticas relevantes não ficou restrito à fase inicial do processo de apuração, sendo necessário para embasar o fio condutor narrativo ao longo de toda a produção. Algumas fontes importantes utilizadas nesta etapa foram as estatísticas da Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel) e os relatórios das consultorias XP Investimentos, Sports Track, AtlasIntel e Kantar Ibope Media, além de



informações de meios de comunicação, como Estadão, Globo Esporte e Le Monde Diplomatique Brasil.

Com os dados apurados, o próximo passo foi pesquisar o perfil das possíveis fontes e o que já haviam produzido sobre o streaming esportivo. Nesse sentido, foram desenvolvidos os roteiros de perguntas para cada entrevistado, sempre com foco nos aspectos que cada fonte poderia melhor desenvolver. Três entrevistas foram realizadas por intermédio da ferramenta online Google Meet: André Stepan, Anderson Santos e Erich Beting. As outras entrevistas com fontes secundárias – com os docentes Silvan Menezes dos Santos e Marcelo Cândia – foram gravadas presencialmente na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS).

A primeira entrevista foi gravada com o jornalista Erich Beting, profissional especializado em negócios do esporte e fundador do site Máquina do Tempo. Ele tratou especialmente sobre as mudanças que estão ocorrendo no cenário das transmissões esportivas. Na sequência, ocorreu a entrevista com o pesquisador Anderson Santos, docente da Universidade Federal de Alagoas (UFAL) e autor de livro sobre o tema, que tratou sobre diferenças e semelhanças entre o streaming e a televisão, bem como sobre a possível substituição do meio tradicional como principal forma de transmissão de jogos e a democratização do acesso que competições com equipes menores passam a ter com a chegada dessa tecnologia.

O docente Silvan Menezes dos Santos, também da Universidade Federal de Alagoas (UFAL) e diretor de Comunicação do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE), esteve em Campo Grande em abril de 2024 e a entrevista foi realizada presencialmente durante sua visita à cidade. Os tópicos abordados foram semelhantes aos tratados anteriormente por Anderson Santos. Para a realização da entrevista, contou-se com o apoio técnico na gravação da estudante de Jornalismo Andrella Okata. Em junho de 2024 foi realizada a quarta entrevista do projeto, com o André Stepan, diretor de marketing do Canal GOAT, um dos principais canais brasileiros de transmissão esportiva no Youtube ao lado da Cazé TV. A entrevista tratou do funcionamento da



negociação de direitos de transmissão, das formas de remuneração do canal GOAT e das estratégias de marketing utilizadas para atrair o público.

Durante o mês de agosto de 2024, outras duas entrevistas foram realizadas com os torcedores Lincon Jacques e Paulo Barbosa, consumidores de transmissões esportivas via streaming, buscando salientar o ponto de vista dos fãs de futebol sobre os impactos da tecnologia na vida daqueles que acompanham os times do coração. Para a realização dessas gravações, o próprio Lincon, que trabalha com filmagem, cedeu seus materiais, como tripé e a lapela para captação de áudio, para a obtenção de uma melhor qualidade na produção. A última entrevista foi realizada com o jornalista Marcelo Câncio, docente aposentado da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). O profissional contribuiu com o relato de suas experiências tanto como espectador quanto como profissional da área do telejornalismo, um observador da evolução tecnológica ao longo das últimas décadas. Para a efetivação da entrevista, mais uma vez a estudante de Jornalismo Andrella Okata com as gravações, desta vez com a utilização de duas câmeras para captação de imagens em ângulos diferentes. O estúdio de telejornalismo do Curso de Jornalismo da UFMS foi utilizado como locação.

Após a conclusão das entrevistas, a íntegra do material bruto foi assistida, permitindo a anotação dos principais tópicos abordados por cada fonte, facilitando posteriormente a decupagem e a inserção das informações na reportagem. Nesse cenário, a estruturação da reportagem foi facilitada, pois seguiu-se a ordem das pautas que foram planejadas e elaboradas no começo do projeto. Posteriormente, iniciou-se o processo de redação, utilizando-se das informações apuradas no início do projeto e dos trechos das entrevistas realizadas com as fontes primárias (personagens) e secundárias (especialistas).

Enquanto a redação era elaborada, também ocorreu a decupagem dos vídeos e a transcrição das falas dos personagens, bem como a montagem dos infográficos. Para a decupagem dos vídeos, foi utilizada a ferramenta online Climpchamp (<https://clipchamp.com>). Para tanto, ocorreu o upload dos vídeos na plataforma do Youtube, com o posterior link com a ferramenta online. Para transcrição de trechos das



entrevistas, utilizou-se o *bot* Take Blip Media, da plataforma Whatsapp. Para a montagem dos infográficos, as ferramentas usadas foram o Infogram – uma plataforma de inteligência artificial que permite adaptação dos gráficos ao gosto do usuário – e o Canva, plataforma de design gráfico na qual foi montada a arte sobre a pirataria inserida na reportagem.

A diagramação da reportagem na plataforma Readymag contou com a colaboração da estudante de Jornalismo Victoria Amorim, responsável por esta etapa da produção. Durante o processo de diagramação, uma reunião inicial definiu o primeiro esboço dos elementos gráficos da reportagem, realizado de forma simples em uma folha de papel. Posteriormente, a interlocução passou a ser constante para a análise do que poderia ser utilizado para garantir mais dinamismo à reportagem e para eventuais correções. A conclusão da diagramação ocorreu no início do mês de novembro de 2024.

Ao longo de toda a construção da reportagem “Bola na rede - Plataformas digitais e serviços de streaming transformam cenário das transmissões esportivas no país do futebol”, desde a montagem das pautas até a conclusão do produto, contou-se com as correções do orientador Marcos Paulo da Silva, o qual auxiliou de forma fundamental na entrega do trabalho da melhor forma possível.

1.2 Dificuldades Encontradas

A maior dificuldade encontrada para realização deste Trabalho de Conclusão de Curso foi a localização de fontes primárias acima de 50 anos, ou seja, torcedores nesta faixa etária que pudessem apresentar dificuldades para acessar as plataformas de streaming para assistir aos jogos dos clubes de futebol. Por falta de fontes que se encaixassem no perfil previamente planejado, foram entrevistados dois jovens torcedores, sendo que um deles relatou também os desafios que seus pais enfrentam para acessar as plataformas digitais.

Houve também o problema de acesso a algumas fontes secundárias que não responderam ao convite para entrevistas. Entre elas, um especialista em legislação sobre



direitos de transmissão e jornalistas que trabalharam em grandes veículos de comunicação, como o Grupo Globo. Nestes casos, porém, a dificuldade de obter-se respostas já era esperada. As dificuldades foram sanadas com a mobilização de outras fontes complementares.

1.3 Objetivos Alcançados

O objetivo geral previsto no anteprojeto era elucidar através de uma grande reportagem multimídia como as plataformas de streaming funcionam nas transmissões de jogos de futebol e quais transformações ocorreram neste cenário. Entende-se que o objetivo foi alcançado com sucesso.

Entre os objetivos específicos, conseguiu-se por intermédio da reportagem: 1) explicar como funciona a linguagem nos canais de streaming; 2) apresentar a linha do tempo do streaming no Brasil; e 3) mostrar os efeitos que essa tecnologia está causando no mercado de trabalho do jornalismo esportivo e nas grandes emissoras. Havia também o intuito de comparar o modelo de transmissão dos veículos tradicionais, no caso a televisão e o rádio, com os canais que atuam em plataformas de streaming. Neste caso, porém, enfatizou-se apenas a comparação com a televisão, visto que o debate sobre a substituição como principal meio de comunicação para transmissões esportivas está mais presente neste âmbito.



2 - SUPORTES TEÓRICOS ADOTADOS:

2.1 Grande reportagem multimídia

Para relatar como o streaming influencia nas transmissões esportivas, foi escolhida como formato a grande reportagem multimídia. A escolha teve o objetivo de propiciar um dinamismo à produção jornalística através da apresentação de textos, fotos, vídeos e infográficos. Além disso, o gênero permite que os leitores tenham maior aprofundamento nas histórias retratadas, pois “a grande reportagem abre o aqui num círculo amplo, reconstitui o já antes e depois, deixa os limites do acontecer para um estar acontecendo atemporal ou menos presente” (Medina, 1988, p. 115).

A reportagem constitui um gênero jornalístico que retrata com profundidade assuntos relevantes para a sociedade e tem como principal elemento a narrativa. Para Gonçalves, Santos e Renó (2016, p. 229), “a reportagem é a complexidade de conteúdos somada à simplicidade da narrativa”. De acordo com Cremilda Medina (1988, p. 62), as quatro principais características deste gênero são: “a ampliação das informações imediatas (notícia)”; a humanização, “que individualiza um fato social por meio de um perfil representativo”; a “ampliação do fato imediato no seu contexto”; e, por fim, “o rumo da reconstituição histórica do fato”.

No contexto da reportagem, as informações são apresentadas de modo mais interpretativo do que enunciativo. Os jornalistas recorrem à presença de personagens para aproximar a informação dada das vivências cotidianas e do resgate histórico/contextual. “São formas de, ainda em conexão referencial com o mundo, amplificar a notícia e gerar (...) uma ‘narrativa noticiosa’” (Lobato, 2016, p. 72). Lobato (2016) conclui que na grande reportagem é possível atribuir alguns traços ou características essenciais ao formato, convergindo aspectos testemunhais, ficcionais, referenciais, afetivos e antropológicos.

Complementarmente, de acordo com Gonçalves, Santos e Renó (2016), a reportagem, ao mesmo tempo em que informa, também emociona, analisa, interpreta, contextualiza, mostra personagens, lugares, divulga números e desvenda processos.



Além disso, “o jornalista, no sentido do produtor de reportagens, é um constante investigador de acontecimentos” (Gonçalves; Santos; Renó, 2016, p. 230).

Para Martins (2017), a compreensão da notícia potencializou-se com os cibermeios, pois esses disponibilizaram amplas possibilidades tecnológicas, além de proporcionar a leitura em qualquer ambiente, condição e situação. Longhi (2014) define a grande reportagem multimídia como um produto informativo produzido e distribuído nos meios digitais de comunicação e informação, contendo as características de multimídia, interatividade, conexão e convergência de linguagens próprias da linguagem hipermídia e do ambiente digital e online de informação.

No mais, a grande reportagem multimídia também é definida por técnicas como “parallax scrolling” (técnica de computação gráfica em que as imagens de fundo passam pela câmara mais lentamente do que as imagens de primeiro plano, criando uma ilusão de profundidade numa cena 2D de distância), narrativas imersivas, texto longform, ambientes e ferramentas como HTML5, CSS, dentre outras características inovadoras de design e navegação (Longhi, 2014). Nas últimas três décadas, os formatos da grande reportagem evoluíram, inclusive na parte narrativa, com textos long-form (aqueles com mais de 10 mil palavras) “e de configuração da linguagem convergente hipermídia, especialmente no que diz respeito à maneira como os elementos multimidiáticos convergem e se integram no todo do formato expressivo” (Longhi, 2014, p. 8). Uma das conclusões mais evidentes é que o avanço na exploração e utilização das características dos meios digitais, aliados ao desenvolvimento das ferramentas de criação e a uma preocupação formal com o texto jornalístico, resultaram em produtos de qualidade crescente, fato atestado pela ampla repercussão da grande reportagem multimidiática no jornalismo digital (Longhi, 2014, p. 914).

Assim, com o objetivo de elucidar o modo como o streaming opera nas transmissões esportivas e as transformações que ocorreram devido à popularização desta tecnologia, partiu-se do pressuposto de que o formato da reportagem multimídia é ideal para o produto, no qual a informação foi apresentada em diferentes formatos, através de textos, fotos, vídeos e infografia.



2.2. Conceito de streaming e a convergência digital

Para a compreensão do fenômeno do streaming esportivo, primeiramente faz-se necessário ter uma definição do conceito. De acordo com Ronaldo Gogoni (2019, n.p.), “o streaming é a tecnologia de transmissão de dados pela internet, principalmente áudio e vídeo, sem a necessidade de baixar o conteúdo”. Nesse cenário, mostra-se possível acessar os conteúdos de uma determinada plataforma em qualquer lugar e a qualquer hora, desde que se tenha uma internet de qualidade em um dispositivo móvel.

Os pesquisadores alemães Katrin Scheibe, Kaja J. Fietkiewicz e Wolfgang G. Stock (2016) apresentam as características dos serviços de streaming: são síncronos, ou seja, as transmissões acontecem simultaneamente à recepção, em tempo real; permitem que os usuários transmitam seu próprio conteúdo; utilizam seus próprios dispositivos móveis; possibilitam a interação do público com os profissionais da transmissão por meio de chats; e o público pode recompensar os streamers com, por exemplo, pontos, distintivo ou remuneração em dinheiro.

O streaming se consolida cada vez mais como uma das principais formas de consumo de conteúdo esportivo na era digital, impulsionado pela evolução tecnológica e, conseqüentemente, pela mudança nos hábitos de consumo dos torcedores. A Teoria da Convergência Midiática, abordada por Henry Jenkins (2006), explica esta transformação. O autor argumenta que a convergência representa o fluxo de conteúdo por diferentes canais e a interação entre consumidores e produtores de mídia, o que caracteriza o ambiente das transmissões. No contexto do streaming esportivo, a convergência permite que diversas plataformas e dispositivos coexistam, oferecendo ao espectador flexibilidade e mobilidade para assistir a jogos ao vivo, acompanhar estatísticas em tempo real e interagir com outros fãs em redes sociais ou aplicativos.

Com isso, novos atores entram no mercado das transmissões esportivas, como Amazon Prime Video e YouTube, que agora competem com as redes tradicionais de televisão. O crescimento das transmissões de jogos através do streaming tem afetado diretamente a cobertura tradicional televisiva e as negociações para vendas de direitos. Segundo o Relatório Convocados, da consultoria XP, com dados da empresa de pesquisa



e inteligência de mercado esportivo Sport Track, o consumo de streaming esportivo aumentou em 30% no Brasil durante a pandemia, entre 2020 e 2021. Além disso, a pesquisa mostra que 34% dos brasileiros assinaram serviço adicional de streaming para acompanhar esportes em 2021.

Apesar deste crescimento das novas tecnologias, a cultura de assistir à televisão segue forte entre os brasileiros. Somado ao fator cultural, os novos aparelhos, conhecidos como SmartTVs, agregam os serviços de streaming. Em 2022, a Kantar IBOPE Media divulgou sua 24ª edição do Data Stories, levantamento que apontou que 88% dos consumidores de streaming assistem a este tipo de conteúdo por meio de um aparelho de televisão.

Outro ponto a se destacar no streaming esportivo é o conceito de cultura participativa, pois reflete a mudança na dinâmica de comunicação entre consumidores e produtores. Nas novas plataformas, isso se manifesta em transmissões interativas que permitem ao usuário acessar estatísticas ao vivo e interagir em chats com outras pessoas e, até mesmo, com os profissionais da transmissão, que podem ler os comentários. De acordo com Jenkins (2009), os consumidores deixam de ser passivos e tornam-se espectadores ativos. “A participação é moldada pelos protocolos culturais e sociais. [...] A participação é mais limitada, menos controlada pelos produtores de mídia e mais controlada pelos consumidores de mídia” (JENKINS, 2009, p. 189).

2.3 Desafios para consolidação do streaming no Brasil

2.3.1 Qualidade nos serviços de internet

A velocidade da internet nas transmissões de eventos esportivos é um desafio amplamente debatido em relação à sincronização de conteúdos em streaming, pois afeta a simultaneidade do conteúdo. A latência significa que usuários em diferentes regiões ou com diferentes conexões experimentam o conteúdo em momentos ligeiramente diferentes.

Em abril de 2024, o Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br) lançou o estudo “Conectividade Significativa: propostas para medição e o retrato da



população no Brasil". Para calcular o índice de conectividade foram definidos nove indicadores: custo da conexão domiciliar, plano do celular, dispositivos per capita, computador no domicílio, uso diversificado de dispositivos, tipo de conexão domiciliar, velocidade da internet, frequência de uso e locais de uso diversificado.

O levantamento constata que apenas 22% dos brasileiros com mais de 10 anos de idade têm condições satisfatórias de conectividade, enquanto outros 33% estão no nível mais baixo do índice. A pesquisa mostra também que há desigualdade na qualidade dos serviços de internet entre as regiões, pois enquanto Sul e Sudeste possuem as melhores condições de acesso, Norte e Nordeste vivem um cenário contrário.

Na região Norte apenas 11% dos usuários estão na faixa entre 7 e 9 pontos, a mais alta no contexto das características de acesso aferidas, enquanto 44% estão na faixa de 0 a 2 pontos. No Nordeste, a situação é semelhante, com percentuais de 10% e 48%, respectivamente. Por outro lado, as regiões Sul e Sudeste possuem os melhores índices de usuários na faixa entre 7 e 9 pontos, com 27% e 31%, respectivamente.

2.3.2 Pirataria e direitos autorais

Junto com a expansão das plataformas de streaming, o setor de pirataria se reinventou e aderiu as novas tecnologias para reproduzir conteúdos audiovisuais sob demanda. Em 2023, a Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel) realizou 52 operações de bloqueios, as quais derrubaram 3,9 mil endereços de servidores clandestinos utilizados por meio de TV Box (Anatel, 2023).

O crime de pirataria se encontra no Código Penal, Art. 184, o qual trata sobre a violação dos direitos autorais e os que lhe são conexos. A lei diz que o ato se qualifica como delito:

Se a violação consistir em reprodução total ou parcial, com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente. (Brasil, 2003).



O terceiro parágrafo da lei é o que mais se relaciona com o foco deste trabalho, pois caracteriza como violação da propriedade intelectual o oferecimento público de qualquer obra sem autorização, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema, com objetivo de conseguir lucro (Brasil, 2003).

Se a violação consistir no oferecimento ao público, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para recebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, com intuito de lucro, direto ou indireto, sem autorização expressa, conforme o caso, do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor de fonograma, ou de quem os represente. (Brasil, 2003).

O principal motivo para as pessoas acessarem sites ilegais ou adquirirem aparelhos como a TV Box é o alto custo para assinar diversas plataformas e que, provavelmente, usarão com pouca frequência. Em um relatório sobre os hábitos digitais da YouGov (Chavez, 2023), grupo internacional de tecnologia de análise e dados de pesquisa online, há um tópico sobre problemas com o streaming que levariam o consumidor a cancelar a assinatura. Nele, 34% responderam que possuem assinaturas demais, enquanto 33% não usam os serviços o suficiente para justificar o custo.

Nesse contexto, o combate à pirataria persiste por mais de décadas. Não há uma data exata para determinar quando começou esta batalha, porém Carlos Gerbase (2007) argumenta que o debate jurídico começou em 1976, com a criação do VHS ("Video home system"), primeiro suporte de cópias "ilegais" de filmes em grande escala, e se transferiu para o campo teórico quando a internet ainda dava seus primeiros passos, nos anos 1990.

2.3 Mercado das transmissões esportivas no streaming

Com a chegada e crescimento do streaming esportivo na entrada do século XXI, o mercado das transmissões esportivas sofreu algumas alterações, inclusive impactando a maior emissora de televisão do Brasil, no caso, o Grupo Globo. Um levantamento feito pelo jornal Le Monde Diplomatique Brasil (Fernandes et al., 2023) apresentou, entre o



período de 2012 e 2022, a exibição dos principais torneios europeus (Champions League e Europa League), sul-americanos (Copa Libertadores da América e Copa SulAmericana), nacionais (Campeonato Brasileiro e Copa do Brasil), regionais (Copa do Nordeste e Copa Verde), estaduais e de seleções (Copa do Mundo, Copa América e Eurocopa), exibidos no Brasil, via TV aberta, fechada e streaming. O estudo mostra que entre os anos de 2016 e 2017, a Globo detinha quase 50% do controle das principais competições de futebol no Brasil. Porém, a partir de 2019, a porcentagem de direitos de transmissão da emissora começou a decrescer, causado pela presença de agentes globais que aumentaram sua atuação no mercado interno, impulsionado pelo avanço das plataformas digitais (Fernandes et al., 2023).

Em junho de 2020, foi aprovada a Medida Provisória n.984 que alterou dispositivos de duas leis: a Lei n. 9.615/1998, referente a Lei Pelé, e a Lei n.10.671/2003, que dispõe sobre o Estatuto do Torcedor. De acordo com a MP, o direito de arena, ou seja, a decisão da transmissão da partida é direito do mandante, e não mais da emissora que detivesse o contrato com ambas as equipes, como era definido no art.42 da Lei Pelé (Federighi; Souza, 2021). Nos moldes anteriores da legislação, a emissora precisava adquirir os direitos de todos os 20 clubes caso quisesse transmitir todos os jogos de seu campeonato como o Brasileirão. Com a mudança, as negociações podem ser pontuais e ficam sob responsabilidade do ‘time da casa’.

Esta Medida Provisória facilitou a entrada de investimentos e a consolidação dos serviços de *streaming* no Brasil. Além disso, os próprios clubes começaram a investir nesta tecnologia, transmitindo jogos em seus canais em redes sociais. São os casos de Flamengo (FLATV), Fluminense (FLUTV), Athletico-PR (Furacão Live) e até mesmo da Confederação Brasileira de Futebol (CBF TV). As emissoras também adotaram este método, criando aplicativos como o *Premiere Play* (Globo), *SBT Sports*, *Watch ESPN* e Estádio TNT Sports.



3 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a disciplina Pesquisa em Jornalismo, cursada no primeiro semestre de 2023, delineou-se a necessidade de escolha de um tema para realização do Trabalho de Conclusão de Curso. A única certeza que tinha era que queria abordar algo relacionado ao esporte, principalmente ao futebol, pois teria mais facilidade para desenvolver a reportagem – formato também escolhido previamente. Pesquisei então sobre assuntos relevantes daquele momento que poderiam render um produto que fosse, no mínimo, interessante.

Alguns fatores foram cruciais para que escolhesse abordar sobre o streaming esportivo. O primeiro foi o amor pelo esporte que sempre tive, herança de meu pai, que também era um amante do futebol. Além disso, como o streaming esportivo cresceu muito durante os últimos seis anos e a execução do trabalho seria durante eventos internacionais importantes, como as Olimpíadas de Paris e a Eurocopa, que foram transmitidas pelo canal do Youtube da Cazé TV, achei oportuno tratar sobre as plataformas digitais. Em terceiro lugar, não foi identificado nenhum trabalho de conclusão de curso na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul sobre o tema.

No mais, este Trabalho de Conclusão de Curso visa a necessidade de entender como está o mercado de transmissões esportivas, pois o outro mercado, o de trabalho, exige cada vez mais que o jornalista seja multifuncional, versátil. Dito isto, é de suma importância que nós, acadêmicos, saibamos o funcionamento básico das plataformas digitais.

Até mesmo para seguir nesta linha de raciocínio, para ser um produto dinâmico, escolhi o formato da grande reportagem multimídia, onde pude explorar as informações através de links, vídeos, imagens, gráficos e infográficos, além da diagramação ajudar a enriquecer esses elementos. Apesar de ter observado que faltaram tópicos a serem abordados e fontes primárias para melhor ilustrar a narrativa, acredito ter entregue um produto que possa contribuir para pesquisas posteriores sobre o assunto.



4 - REFERÊNCIAS

ANATEL. **Anatel derruba 3,9 mil servidores de TV boxes ilegais em 2023.** Agência Nacional de Telecomunicações, 14 de dezembro de 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/anatel/pt-br/assuntos/noticias/anatel-derruba-3-9-mil-servidores-detv-boxes-ilegais-em-2023>. Acesso em 05 de nov. 2024.

BRASIL. Decreto lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940. **Código Penal Brasileiro.** Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Rio de Janeiro, RJ, dez. 1940. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.695.htm#:~:text=%22Art..um\)%20ano%2C%20ou%20multa](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.695.htm#:~:text=%22Art..um)%20ano%2C%20ou%20multa). Acesso em: 05 de nov. 2024

CHAVEZ, Alejandro. Global: **Hábitos digitais transformam o consumo dos esportes.** YouGov, 2023. Disponível em: <https://business.yougov.com/pt/content/46753-globalhabitos-digitais-transformam-consumo-esportes/>. Acesso em: 06 nov. 2024.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET (CGI.BR). **Conectividade significativa:** propostas para medição e o retrato da população no Brasil. São Paulo: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2024.

CRAÍDE, Sabrina. **Apenas 22% dos brasileiros têm boas condições de conectividade.** Agência Brasil, 2024. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2024-04/apenas-22-dos-brasileirostem-boas-condicoes-de-conectividade>. Acesso em: 05. nov. 2024.

FEDERIGHI, André Catta Preta; SOUZA, Diogo Ferreira Barros Medeiros de. **O “Fla-Flu” da Tributação do Streaming do Futebol:** Impactos Jurídicos na Competitividade. Revista Direito Tributário Atual. N. 49, p. 57-80. São Paulo: IBDT, 2021.

FERNANDES, Iago Verneck. et al. **As disputas na mídia e os direitos de transmissão do futebol no Brasil.** Le Monde Diplomatique Brasil, 2023. Disponível em:



<https://diplomatique.org.br/as-disputas-na-midia-e-os-direitos-de-transmissao-dofutebol-no-brasil/>. Acesso em: 05 nov. 2024.

GERBASE, C. **Enxugando gelo: pirataria e direitos autorais de obras audiovisuais na era das redes.** E-Compós, v. 10, 2007. Disponível em: <http://www.e-compos.org.br/ecompos/article/view/193>. Acesso em: 04 nov. 2024.

GOGONI, Ronaldo. **O que é streaming?.** Tecnoblog, 2023. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-streaming/>. Acesso em: 05 nov. 2024.

GONÇALVES, Elizabeth M.; SANTOS, Marli; RENÓ, Denis P. **Reportagem: o gênero sob medida para o jornalismo contemporâneo.** Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación. n. 130, p. 223- 242, 2015.

JENKINS, H. **Cultura da convergência.** São Paulo: ALEPH, 2006

LONGHI, R.R. **Grande reportagem multimídia ontem e hoje.** In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISADORES EM JORNALISMO, 12, 2014, Santa Cruz do Sul. Anais.... Santa Cruz do Sul: UNISC, 2014. Disponível em: http://jortec.ufpr.br/portal/wpcontent/uploads/bp-attachments/520/Longhi_SBPJor_2014.pdf. Acesso em: 23 jun. 2023.

LOBATO, José Augusto Mendes. **Jornalismo e narrativa em sintonia: um percurso teórico-conceitual pelos elementos da grande reportagem.** Estudos em Jornalismo e Mídia. v.13 n.2, p. 66-75. 2016.

MARTINS, E.; LONGHI, R.R. **Transmídia, crossmídia e intermídia na grande reportagem multimídia.** Um estudo das estratégias narrativas na série Tudo Sobre, da Folha de S. Paulo. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISADORES EM JORNALISMO, Campo Grande, 2015. Disponível em: <https://conferencias.unb.br/index.php/ENPJor/XIIIENPJor/paper/viewFile/4676/1148>. Acesso em: 06 maio. 2023

MEDINA, Cremilda. **Notícia, um produto à venda: jornalismo na sociedade urbana e industrial.** São Paulo: Summus, 1988.



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



XP. **Relatório Convocados:** finanças, história e mercado do futebol brasileiro em 2021. Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <https://static.poder360.com.br/2022/06/Relatorio-Convocados-XP-2022.pdf>. Acesso em 5 de nov. 2024



5 - APÊNDICES

5.1 Roteiros de perguntas

- **Erich Beting, jornalista especializado em negócios no esporte.**

Jornalista formado pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP) e especialista em Gestão do Esporte pelo Instituto Trevisan. Começou a carreira no jornalismo esportivo na Folha de S.Paulo em 2005, idealizou e lançou a "Máquina do Esporte", veículo sobre negócios do esporte no país. Foi ainda analista de negócios do esporte no UOL e Sportv, além de ter atuado como comentarista de futebol do BandSports.

- 1) Primeiramente, gostaria de saber a opinião do senhor sobre as transmissões dos jogos de futebol nos streamings.
- 2) Como o senhor enxerga a realidade do streaming esportivo no Brasil?
- 3) Nos últimos anos, a gente acompanhou o crescimento do streaming esportivo aqui no Brasil, principalmente por causa da Cazé TV que teve seu auge transmitindo a Copa do Mundo no Catar, inclusive batendo recorde de visualizações simultâneas no Youtube, com mais de 6 milhões de acessos na partida entre Brasil e Croácia. O que mudou no mercado de transmissões futebolísticas com a chegada do streaming? Qual você julga ter sido a mudança mais impactante?
- 4) Como os grandes veículos, como a Globo principalmente, estão se movimentando no mercado atualmente diante deste cenário?
- 5) Em uma notícia publicada pelo seu site sobre os sinais que a Premier League traz ao streaming, diz que "por mais que o mundo inteiro já tenha modificado hábitos e



incorporado o streaming à rotina de consumo de mídia, o esporte ainda não deve abandonar tão cedo o hábito de ter a televisão como sua principal parceira no dia a dia”. O que falta para o streaming competir de igual para igual com a TV? O que falta para se consolidar no mercado das transmissões de futebol?

- 6) Recentemente saiu a notícia de uma união entre a ESPN, Warner e Fox para a criação de uma nova plataforma de streaming esportivo, para transmitir os grandes eventos como a Copa do Mundo de Futebol. Os assinantes ainda poderão agregar os serviços da Disney+ e HBO Max. Como o senhor avalia essa ideia? Uma solução, problema ou continuaria na mesma?

- 7) Falando em cifras agora, em 2023 um torcedor comum precisava desembolsar um valor a partir de R\$ 59,72 mensais para assistir aos jogos do seu time, caso esse estivesse nas 3 principais competições: brasileirão, copa do brasil e libertadores. Os streamings que transmitiram as partidas foram Premiere, Amazon e Paramount+. Como o senhor vê essa divisão de campeonatos em várias plataformas? E também, o senhor acredita que grande parte dos brasileiros está disposta a desembolsar valores cada vez mais altos para consumir jogos nos streamings?

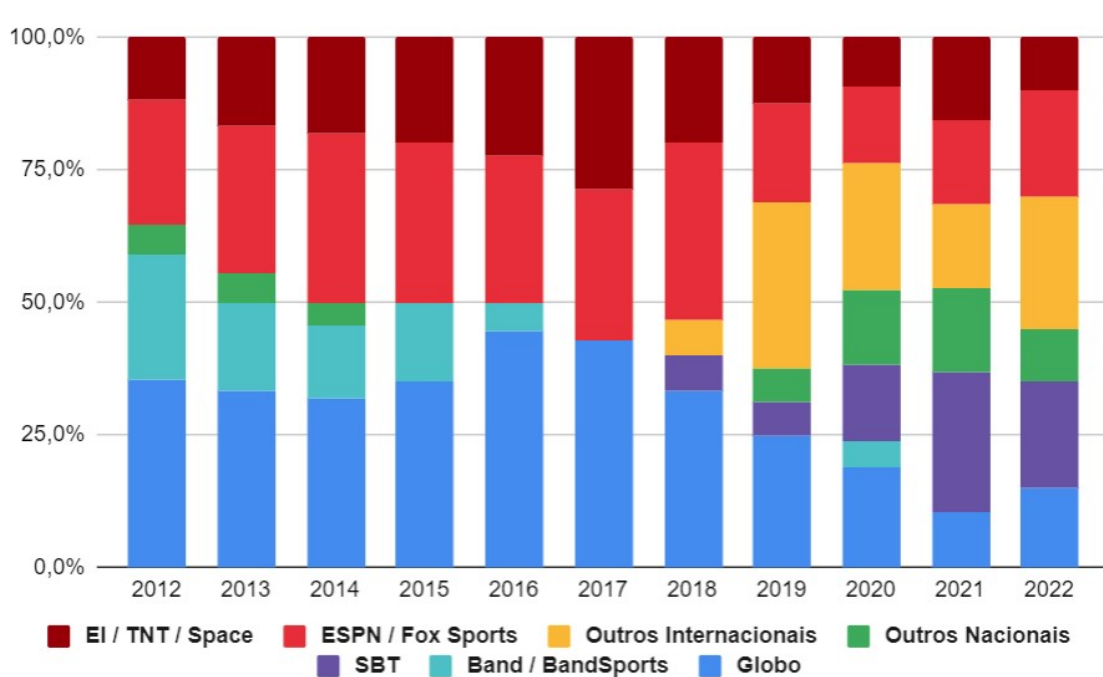
• **Silvan Menezes Dos Santos, docente da Universidade Federal de Alagoas (UFAL)**

Doutor em Educação Física pela Universidade Federal do Paraná (2018). Mestre em Educação Física pela Universidade Federal de Santa Catarina (2014). Licenciado em Educação Física pela Universidade Federal de Sergipe (2011). Coordenador do Remix - Observatório de mídias, tecnologias digitais e práticas corporais. Pesquisador do Labomídia - Laboratório e Observatório da Mídia esportiva. Atualmente ocupa o cargo de Diretor de Comunicação do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE).



1. Professor, uma parte da aula me chamou muita atenção foi quando o senhor falou que o streaming não é muito diferente da televisão. Por que isso acontece? O que tem de parecido e o que tem de diferente entre elas?
2. Na sua opinião, qual o maior desafio do streaming atualmente para se consolidar no cenário das transmissões esportivas?
3. Desde 2022, o Campeonato Paulista Masculino é transmitido pelo Youtube. Neste ano, as partidas foram transferidas do canal da entidade para a CazéTV — e curiosamente 70% da audiência veio de TVs Conectadas. Isso deixa claro a cultura enraizada da televisão no nosso País. Dessa forma, o senhor acha que podemos pensar o streaming como um complemento da televisão ou uma alternativa além dela?
4. Aquela hipótese do streaming tomar o lugar de protagonismo da TV foi descartada?
5. A relevância do grupo Globo se mantém há décadas, monopolizando a transmissão do futebol nacional. Eu trouxe um recorte aqui de 2012 a 2022 que mostra que a emissora chegou a controlar quase metade das exibições entre 2016 e 2017. A partir de 2019, essa porcentagem já começa a ficar na linha dos 25% e a cada ano diminui mais.

Um dos motivos para isso ocorrer é que alguns agentes globais vêm aumentando sua atuação no mercado interno, que parece se diversificar, impulsionado pelo avanço das plataformas digitais. Dito isso, tenho duas perguntas: há outro motivo que possa explicar essa queda de porcentagem da Globo? E qual é o futuro das transmissões esportivas no Brasil?



6. O senhor acha que o streaming é democrático? Muitas pessoas podem ter fácil acesso aos jogos ou ainda há dificuldades que impedem grande maioria de acessar essas plataformas?
7. Gostaria que o senhor apontasse pontos positivos e pontos negativos do streaming em relação às transmissões de jogos de futebol.

• **Prof. Anderson David Gomes dos Santos, docente da Universidade Federal de Alagoas (UFAL)**

Professor adjunto da unidade Santana do Ipanema/Campus Sertão da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Professor colaborador do Mestrado em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina (UEL). Diretor de Relações Internacionais da



Federação Brasileira de Associações Científicas e Acadêmicas de Comunicação (Socicom). Coordenador do Grupo Temático de Economia Política das Comunicações da Associação Latino-Americana de Investigadores em Comunicação (ALAIIC). Doutor em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB). Autor do livro "Os direitos de transmissão do Campeonato Brasileiro de Futebol" (Editora Appris, 2019). Mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Graduado em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Pesquisador do Grupo de Pesquisa Crítica da Economia Política da Comunicação (Cepcom/UFAL/CNPq) e da Rede Nordestina de Estudos em Mídia e Esporte (ReNEme). Tem experiência nas áreas de Comunicação Social e Filosofia, com ênfase na Economia Política da Informação, da Comunicação e da Cultura. Atua principalmente nos seguintes temas: economia política da comunicação, futebol, televisão, transmissões esportivas e políticas públicas de comunicação.

1. Professor, vamos começar nossa entrevista comparando o streaming com a TV. Na sua visão, o modelo de transmissão do streaming é tão diferente do modelo da TV?
2. Se mudou mesmo, por que os streamings contratam profissionais que atuavam na TV?
3. Quais as diferenças e semelhanças entre o streaming e a TV? No sentido de transmissões futebolísticas.
4. Peguei uma parte de um texto que o senhor escreveu que diz: "A "TV fechada" segue com assinaturas minguando, sendo melhor falar de "plataformas pagas de transmissão". As empresas que atuam no setor, inclusive, passaram a priorizar seus serviços de streaming". O senhor cita o Grupo Disney (canais ESPN + Fox Sports 2) que criou o Star+. O streaming, a longo prazo, pode se tornar o principal meio de transmissão dos jogos?



5. É certo dizermos que a entrada do streaming no mercado, também causou impacto no orçamento das grandes emissoras e clubes de futebol? Quais impactos?
6. O senhor escreveu para o site Ludopédio em 2022, sobre os jogos de equipes nordestinas que não foram transmitidos na Copa do Brasil. O streaming gratuito para jogos de times menores poderia ser uma opção para solucionar esse problema?
7. O senhor acha que o streaming é democrático? Muitas pessoas podem ter fácil acesso aos jogos ou ainda há dificuldades que impedem grande maioria de acessar essas plataformas?
8. Professor, pra finalizar, gostaria que o senhor apontasse pontos positivos e pontos negativos do streaming em relação às transmissões de jogos de futebol.

• **Marcelo Cândia, docente aposentado da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)**

Ex-jornalista que atuou na televisão e também foi docente da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, no curso de Jornalismo, na disciplina de Telejornalismo.

1. Conte um pouco sobre sua experiência no jornalismo esportivo na TV
2. Como a televisão na área do esporte, principalmente futebol, fazia para ter a interação com o público naquela época?
3. O que era mais importante em uma transmissão esportiva na televisão?
4. O senhor tem acompanhado os streamings esportivos? O que percebe de diferente e semelhante em relação a TV?



5. O que acha da qualidade dos streaming esportivos atualmente? O que pode melhorar?
6. A cultura de ver os jogos pela televisão ainda é muito forte no Brasil. Aliás, segundo pesquisas da Kantar Ibope Media, 99,2% dos lares brasileiros tem acesso a TV linear. Ainda é muito distante o streaming se tornar o principal meio para transmissão dos jogos? Acha que algum dia isso pode acontecer?

• **André Stepan, diretor de Marketing do Canal Goat.**

1. Fala um pouco da sua formação, da sua trajetória nos meios de Comunicação.
2. Qual é sua função no Canal Goat?
3. Eu estava pesquisando sobre o cargo de CMO, pois não sabia muito o que significava, e vi que o CMO também tem que estar por dentro das novidades do mercado. O que você percebeu de novidade no streaming esportivo nesses últimos tempos?
4. Já trabalhou em TV? Se sim, qual a diferença de trabalhar na TV e no streaming? Se não, qual a diferença de trabalhar em streaming em comparação com trabalhos anteriores?
5. Quais estratégias de marketing o Canal Goat adota para atrair o público a consumir seus conteúdos?
6. Como é o modelo de negócio do Canal Goat?
7. Nessa temporada, o Canal Goat obteve o direito de transmissão de alguns campeonatos, como o Saudita, Bundesliga (Alemão), alguns estaduais, Copa da Argentina, Brasileirão Série B e Brasileirão Feminino, e também fechou acordo com o UFC que começou a ser



transmitido a partir do UFC300. Analisando esses torneios, qual o foco principal do Canal Goat? E como funciona as negociações para obter esses direitos de transmissão?

8. Para você (André Stepan), o que será do streaming daqui alguns anos?

• **Torcedores ou espectadores**

1. Acompanha mais jogos pela TV aberta, fechada ou streamings gratuitos como Cazé TV ou pagos?
2. O que acha dos streamings gratuitos no Youtube e a qualidade de suas transmissões?
3. Você geralmente sabe onde vão passar os jogos do seu time?
4. O que tem a dizer sobre a variedade de streamings para transmitir diversas competições?
5. Como tem acompanhado os jogos da Eurocopa e Copa América? (Aproveitar a época que está tendo essas competições)
6. Caso tenha acompanhado a Eurocopa pela Cazé TV, o que tem a dizer sobre as transmissões no geral? Acha que foi uma boa levar esse grande torneio para um streaming? Por quê?



5.2. Infográficos, tabelas e mapa mental



Os preços de cada streaming e quais campeonatos transmitem. Feito no Infogram.



Neste, incluo os campeonatos internacionais e ligas de outros países. Feito no Infogram.



Uma espécie de mapa mental para abordar sobre dados relacionados à pirataria em TVs Boxex e streamings ilegais. Feito no Canvas.



	TIMES NA SÉRIE A EM 2024	TRANSMISSÃO DO BRASILEIRÃO 2025
LIBRA		
LFU		

Tabela mostra onde serão os jogos dos times dos grupos Liga Brasileira de Futebol (Libra) e Liga Forte União (LFU) em 2025.
Feito no Canvas.



5.3. Imagens da reportagem





Em 1973, no Maracanã, o "Jogo da Gratidão" colocou frente a frente a Seleção Brasileira e um combinado de atletas do exterior. Feito em homenagem ao lendário Manoel Francisco dos Santos, o Garrincha, o intuito era arrecadar dinheiro para o jogador brasileiro que estava numa situação financeira ruim. Cerca de 155 mil pessoas lotaram as arquibancadas do histórico estádio. Entre essa multidão, estava o jornalista e professor universitário Marcelo Cândia, que pôde presenciar um lindo gol de Pelé, o qual manteve em sua memória durante décadas e só recentemente conseguiu revê-lo, graças ao Youtube.

|| *Ele driblou toda a defesa do time adversário, eram cinco ou seis jogadores e fez o gol. Então, eu tinha na memória esse gol. Lembrava de ter visto no Maracanã, mas, depois disso, nunca mais tive a oportunidade de ver. E agora com a internet eu procurei para saber se existia gravação desse lance e para minha felicidade encontrei no YouTube. Mais de 50 anos depois, pude ver esse gol do Pelé no jogo da Gratidão com uma imagem muito boa".*



O gol icônico que marcou a memória de Marcelo ilustra a facilidade dos amantes atuais do futebol de rever um lance, algo que era muito difícil naquela época. Basta acessar uma plataforma de streaming com o próprio aparelho de telefonia celular e pesquisar uma cena que ficou guardada nos baús das transmissões esportivas. Momentos de superação e glória eterna passam a ficar imortalizados nas lembranças de torcedores de diferentes gerações. Marcelo, que como repórter vivenciou de perto o boom da televisão, ainda se emociona ao falar dos avanços que a tecnologia



O gol icônico que marcou a memória de Marcelo ilustra a facilidade dos amantes atuais do futebol de rever um lance, algo que era muito difícil naquela época. Basta acessar uma plataforma de streaming com o próprio aparelho de telefonia celular e pesquisar uma cena que ficou guardada nos baús das transmissões esportivas. Momentos de superação e glória eterna passam a ficar imortalizados nas lembranças de torcedores de diferentes gerações. Marcelo, que como repórter vivenciou de perto o boom da televisão, ainda se emociona ao falar dos avanços que a tecnologia proporciona e como ficou fascinado com as potencialidades trazidas ao público durante as Olimpíadas de Paris, em 2024.

|| *No salto da Rebeca Andrade, a transmissão mostrava a imagem parada, que aparece ela em vários momentos em cada movimento do salto. Eu ainda não tinha visto essa tecnologia. A gente vê o movimento em câmera lenta e giram para mostrar em outro ângulo. É fantástico. Para quem viu televisão como eu, desde a década de 60, isso dá até emoção, eu fico emocionado de ver. Não sei a que ponto a tecnologia vai chegar, mas o que apresenta hoje é muito, muito grandioso.*

De fato, os avanços contemporâneos transformam em uma incógnita o horizonte no qual a tecnologia poderá chegar nos próximos anos. Porém, as plataformas de vídeo sob demanda – os populares streamings – já representam uma realidade cada vez mais presente na transmissão de grandes eventos esportivos, como as Copas do Mundo e as Olimpíadas. Esta reportagem mostra como as estruturas da indústria da comunicação têm sido impactadas de forma direta pela nova lógica das transmissões esportivas, desde a perspectiva dos usuários até nos modelos de negócio dos grandes conglomerados.



ESCOLHA SEU DESTINO



**A MIGRAÇÃO E
AS DIFERENÇAS**



**DESAFIOS E OPORTUNIDADES
DO STREAMING ESPORTIVO**



**MUDANÇAS CAUSADAS
PELO STREAMING**



**UMA BREVE HISTÓRIA DO STREAMING
ESPORTIVO NO BRASIL**



EXPEDIENTE





No início dos anos 1950, a televisão chegou ao Brasil. Naquele momento da história da comunicação, os principais locutores de rádio – até então o meio mais influente da época – logo partiram para a TV. Ari Barroso, Raul Tabajara e Geraldo José são exemplos dessa migração.

Um movimento similar ocorreu nos últimos cinco anos. O crescimento das transmissões de jogos através do streaming tem afetado diretamente a cobertura tradicional televisiva e as negociações para vendas de direitos. Segundo o Relatório Convocados, da consultoria XP, com dados da empresa de pesquisa e inteligência de mercado esportivo Sport Track, o consumo de streaming esportivo aumentou em 30% no Brasil durante a pandemia, entre 2020 e 2021. Além disso, a pesquisa mostra que 34% dos brasileiros assinaram serviço adicional de streaming para acompanhar esportes em 2021.

" A tendência natural da grande mídia, da TV tradicional, é migrar para uma plataforma de streaming. A Globoplay já existe, a Record e a Band têm também. Enfim, os grandes veículos já possuem seu player, porém não são tão populares, pois o dinheiro deles vem da televisão", explica Erich Beting, jornalista especializado em negócios do esporte e fundador do site Máquina do Tempo.

Para atrair o público que é fiel à televisão, as plataformas de streaming passaram a contratar profissionais já consagrados na antiga mídia. Narradores, comentaristas e repórteres de renome na TV, como Nivaldo Prieto (ex-Fox Sports), contratado pela Paramount+, Rômulo Mendonça (ex-ESPN) e André Herman (ex-Globo), pela Prime Vídeo, passaram a mergulhar no universo da linguagem das redes. Outro caso importante foi o da apresentadora Fernanda Gentil, que deixou o Grupo Globo após 15 anos



Para atrair o público que é fiel à televisão, as plataformas de streaming passaram a contratar profissionais já consagrados na antiga mídia. Narradores, comentaristas e repórteres de renome na TV, como Nivaldo Prieto (ex-Fox Sports), contratado pela Paramount+, Rômulo Mendonça (ex-ESPN) e André Hernan (ex-Globo), pela Prime Vídeo, passaram a mergulhar no universo da linguagem das redes. Outro caso importante foi o da apresentadora Fernanda Gentil, que deixou o Grupo Globo após 15 anos para trabalhar na Cazé TV durante os grandes eventos, como Eurocopa e Olimpíadas, em 2024.

Um movimento inverso, porém, também demonstrou como o streaming esportivo tem ganhado força no Brasil. No final de agosto de 2024, o Grupo Globo contratou o youtuber Fred Bruno, um dos nomes mais populares nas redes sobre futebol. Antes de ingressar no quadro profissional da emissora, o jovem influenciador digital havia passado uma temporada no principal reality show televisivo do país, o Big Brother Brasil. A estratégia da Globo teve o claro intuito de atrair para as plataformas digitais do GE o público jovem cada vez mais engajado na internet.

|| *Um dos meus objetivos é trazer conteúdo para o YouTube do GE, porque acho que é importante para se consolidar e reforçar essa consolidação com o público jovem. Meu objetivo no esporte da Globo é falar com o público da TV, da internet e dos dois que acabam impactando juntos”, comentou Fred Bruno em entrevista à própria emissora após sua contratação.*



"Rozinha do Fred" é o primeiro quadro do apresentador no canal do GE. Fonte: Reprodução / Youtube GE



DO STREAMING GRATUITO À TV LINEAR

Especialistas em mídia esportiva apontam três principais diferenças nos modelos de transmissão. A primeira diferença está na própria captação dos sinais para a transmissão de uma partida. Enquanto o streaming transmite o jogo através da internet, a televisão aberta precisa de uma antena para ter sinal.

Em relação à forma de acessar o conteúdo, a TV, tanto aberta quanto fechada, oferece uma grade fixa de programação. O streaming trouxe para o consumidor uma ampla variedade de conteúdo, o qual ele pode escolher o que for da sua preferência e assistir a qualquer momento e onde quiser. É o que chamam de Video On Demand (VoD).

A terceira diferença remete aos aparelhos por onde se assiste os jogos. Enquanto a televisão tem apenas a si própria para exibir as partidas em um lugar fixo, como a sala de casa, o streaming dá a opção ao espectador de usar os aparelhos móveis de celular, tablet, computador ou as Smart TVs para ver a transmissão de qualquer lugar.

Streaming pago e TV por assinatura

Neste caso, os dois modelos são parecidos, pois pode remeter ao mesmo conteúdo, porém em plataformas diferentes, como acontece em marcas como o Premiere (Grupo Globo), Disney+ e Paramount+ (ESPN). A diferença é que a TV por assinatura tem um receptor, chamado de ponto de decodificação, para que o telespectador tenha acesso aos canais, enquanto o streaming pago demanda que o consumidor acesse seu login na plataforma, precisando apenas de conexão à internet.

Além disso, é característica das plataformas de streaming deixar as partidas disponíveis após as transmissões ao vivo, para que o consumidor tenha acesso a reprises dos jogos e possa assistir quando quiser.



Estilos de transmissões



Galvão Bueno (centro) em sua última Copa do Mundo, em 2022, com Junior e Ana Thais Matos.

Além da parte técnica, também existem diferenças em relação aos estilos das transmissões. O jornalista Marcelo Cândia, que atuou como repórter e apresentador principalmente na televisão, argumenta que o torcedor brasileiro se acostumou a ver os jogos de seu time na TV, aberta ou fechada, com comentários sobre táticas, números e uma linguagem formal. No streaming aberto isso muda.

Um levantamento da empresa de pesquisa YouGov aponta que o público com idade entre 16 e 24 anos constitui um mercado relevante na internet. Não por acaso, canais de Youtube, como a Cazé TV, são descontraídos e permitem que seus profissionais façam brincadeiras durante as transmissões das partidas. Cândia destaca a informalidade nas transmissões do streaming, o que inclui o uso mais aceitável de xingamentos e palavrões, como se fossem emoções dos próprios torcedores



Modelos de negócio

Para competir com grandes emissoras como a Rede Globo, os canais de streaming têm apostado na gratuidade de seu produto. Criado em 2019, o Canal Goat é, ao lado da Cazé TV, um dos principais responsáveis por este modelo de negócio no Brasil.

Stepan explica que a receita do Goat é gerada a partir de publicidade programática da plataforma e da venda de cotas de patrocínio. Além disso, o diretor da empresa explica que as negociações dos direitos de transmissão dos jogos seguem basicamente dois métodos: a divisão de receitas com o "proprietário" do campeonato ou através de **INÍCIO** **MIGRAÇÕES** "license fee" (taxa de licença).





Com a Cazé TV acontece algo semelhante, porém o canal possui uma parceria formal com a empresa LiveMode, responsável por conseguir direitos de transmissão, principalmente de grandes eventos, como a Copa do Mundo, as Olimpíadas e a Eurocopa. "A vocação da CazéTV e o projeto da LiveMode não contemplam entrar em disputas por direitos. Esse é um ponto importante. A gente acha que a CazéTV é uma solução de distribuição e monetização, que a gente apresenta aos clientes para que faça sentido naquele momento", explica Edgar Diniz, sócio da LiveMode, em entrevista ao jornalista Rodrigo Capelo, do site GE.

O gestor detalha como funciona seu modelo de negócio em diferentes campeonatos.



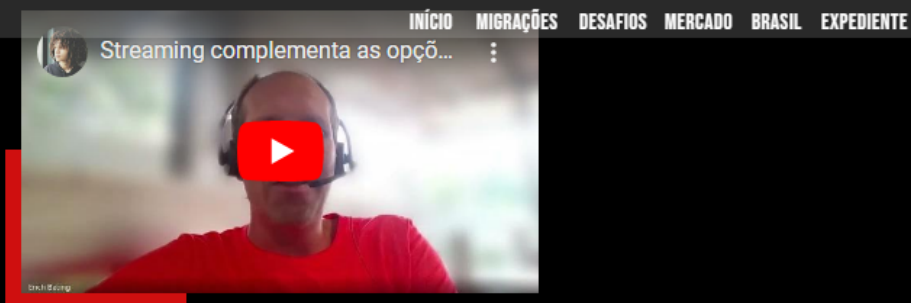
W Vou dar um exemplo. A gente acabou de fechar um acordo com o COB [Comitê Olímpico Brasileiro] para competições que não têm acesso a distribuição, e nós vamos trabalhar para trazer bom público aos esportes, que hoje têm dificuldade de conectar com jovens, e monetizar através de patrocinadores. Em alguns casos, pagamos um valor fixo pelos direitos. Em muitos casos, a gente faz um modelo de divisão de receita. Vai ao mercado, divide a receita, eventualmente com garantia mínima, porque temos confiança de que vamos monetizar"

destaca Diniz na entrevista concedida em março de 2022



E QUANDO A TV E O STREAMING TORNAM-SE UM SÓ?

Os aparelhos televisivos do tipo Smart possibilitam que o consumidor assista a partida de futebol em uma plataforma de streaming. De acordo com Erich Betting, o streaming é um complemento para que o consumidor tenha mais opções, mas isso não significa que a TV está sendo substituída.



Em 2022, a Kantar IBOPE Media divulgou sua 24ª edição do Data Stories, levantamento que apontou que 88% dos consumidores de streaming assistem este tipo de conteúdo por meio de um aparelho de TV. Um exemplo que demonstra essa integração é o Campeonato Paulista masculino de 2024, que foi transmitido pela CazêTV e teve 70% da audiência oriunda de TVs Conectadas. Ou seja, os dados demonstram como a cultura da televisão ainda é forte no Brasil.

Porém, para Silvan Menezes, docente da Universidade Federal de Alagoas e diretor de Comunicação do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE), o streaming caminha para se tornar o principal formato de transmissão futebolística.






INÍCIO MIGRAÇÕES DESAFIOS MERCADO BRASIL EXPEDIENTE

**DESAFIOS E OPORTUNIDADES
DO STREAMING ESPORTIVO**

Continue a leitura

Foto: Oportunidade / Freepress




INTERNET DE QUALIDADE

INÍCIO **MIGRAÇÕES** **DESAFIOS** **MERCADO** **BRASIL** **EXPEDIENTE**



O primeiro desafio que o streaming esportivo enfrenta para se consolidar cada vez mais nas transmissões é a qualidade da internet no Brasil. Ainda que nas capitais o setor de banda larga funcione com maior eficiência, as cidades do interior sofrem com a desigualdade e a infraestrutura precária, inclusive em regiões com entaves logísticos, como o Norte e o Nordeste.

O pesquisador Anderson Santos, especializado em estudos de mídias na internet e docente da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), enfatiza que os problemas da internet de má qualidade podem representar entaves para que as transmissões online de futebol apresentem-se como alternativas viáveis.



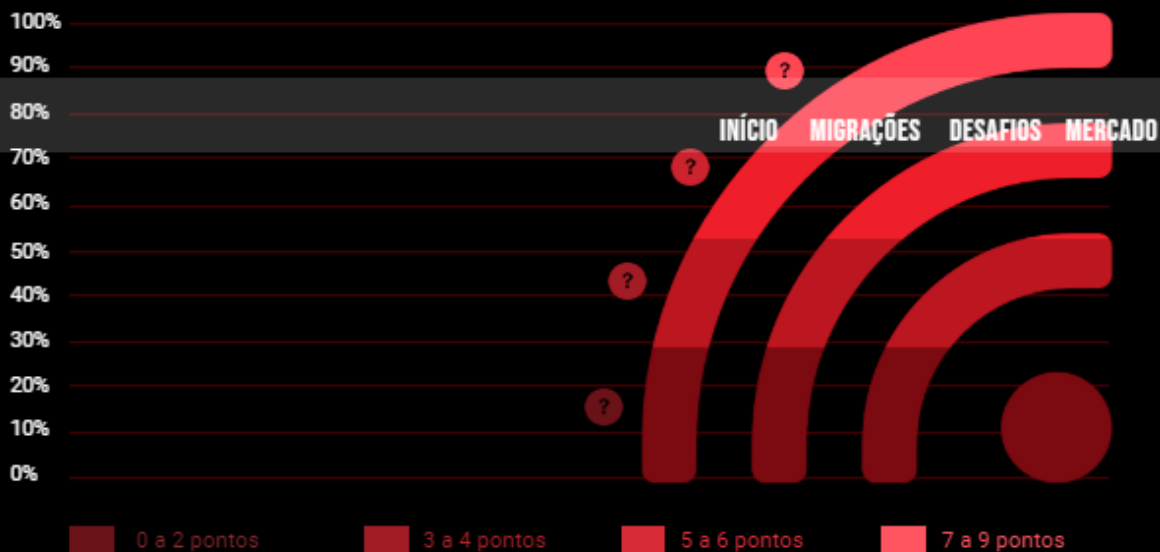
De acordo com o pesquisador Silvan Menezes, a preservação do ao vivo se torna um desafio na era do streaming, pois a qualidade da internet impacta diretamente na garantia do ineditismo dos jogos.

Em termos geográficos, as regiões Sul e Sudeste possuem as melhores condições de conectividade. Em abril de 2024, o Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br) lançou o estudo "Conectividade Significativa: propostas para medição e o retrato da população no Brasil". O levantamento constata que 22% dos brasileiros com mais de 10 anos de idade têm condições satisfatórias de conectividade, enquanto outros 33% estão no nível mais baixo do índice.





NÍVEIS DE CONECTIVIDADE SIGNIFICATIVA NA POPULAÇÃO BRASILEIRA



Escala de 0 a 9, na qual o score 0 indica ausência de todas as características aferidas, enquanto o 9 denota a presença de todas elas

Fonte: Cetic.BR

Para calcular o índice de conectividade foram definidos nove indicadores: custo da conexão domiciliar, plano do celular, dispositivos per capita, computador no domicílio, uso diversificado de dispositivos, tipo de conexão domiciliar, velocidade da internet, frequência de uso e locais de uso diversificado.

O estudo mostra que na região Norte apenas 11% dos usuários estão na faixa entre 7 e 9 pontos, a mais alta no contexto das características de acesso aferidas, enquanto 44% estão na faixa de 0 a 2 pontos. No Nordeste, a situação é semelhante, com percentuais de 10% e 48%, respectivamente. Por outro lado, as regiões Sul e Sudeste possuem os melhores índices de usuários na faixa entre 7 e 9 pontos, com 27% e 31%, respectivamente.



Custo para assinar as plataformas

Quanto um brasileiro com um salário mínimo tem que desembolsar para acompanhar seu time de futebol em três campeonatos? De acordo com a Pesquisa Nacional Por Amostra de Domicílios (Pnad), divulgada pelo IBGE a cada trimestre, no Brasil, cerca de 90% da população se encaixa na base da pirâmide social, ou seja, os rendimentos mensais são inferiores a R\$3.500. Dessa porcentagem, 70% recebe até 2 salários mínimos.

O custo mensal para um torcedor das classes populares do Brasil acompanhar seu time de futebol, que pode estar nos três principais campeonatos da temporada (Brasileirão, Copa do Brasil e Libertadores ou Sul-Americana), chega a ser de R\$131,60.

Streaming e seus preços

Quanto um torcedor paga para ver seu time nos principais campeonatos?



Streaming e seus preços

E para acompanhar os campeonatos europeus também? Quanto custa?



No Brasil, a ESPN transmite as principais ligas europeias, como a Premier League (Inglaterra), a La Liga (Espanha), a Bundesliga (Alemanha), a Serie A (Itália) e a Ligue 1 (França). Para acompanhar os jogos desses campeonatos, é preciso assinar o streaming da Disney+. Porém, para ter acesso a todas as partidas, é necessário pagar o plano Premium, no valor mensal de R\$ 62,90.

Para acompanhar a Champions League, principal torneio continental da Europa, é necessário assinar a plataforma Max, no valor mensal de R\$ 29,90. Com a inclusão destas duas assinaturas, o custo chega a ser de R\$ 180,50 por mês.



Em 2023, a AtlasIntel divulgou uma pesquisa sobre as maiores torcidas do Brasil e a faixa salarial dos torcedores de cada equipe. Cerca de 46% dos torcedores Flamengo e Corinthians recebem até R\$2 mil por mês. A questão é: como uma pessoa que recebe esse valor, ou até menos, pode arcar com o custo de assinar pelo menos três plataformas diferentes para acompanhar seu time? A solução para muitos é recorrer à pirataria.

Porcentagem por faixas de renda familiar das 15 maiores torcidas (%)

Times	R\$0 - R\$2 mil	R\$2 mil - R\$5 mil	R\$5 mil - R\$8 mil	R\$8 mil - R\$10 mil	Acima de R\$10 mil
Flamengo	26,4	20,1	22,7	18,6	14,2
Corinthians	13,6	12,7	12,1	8,4	15,6
São Paulo	10,8	8,2	9,4	12,7	7
Palmeiras	5,8	4,9	11,8	11,2	4,6
Vasco	3,2	1,1	6,1	6,7	3
Cruzeiro	4,1	6,6	7,1	5,1	11,5
Grêmio	2,3	1,6	4,3	9,6	10,1
Atlético-MG	4,1	3,2	4,9	4,1	7,2
Batata	2,5	7,1	1,7	4,2	1,1
Internacional	1,7	5,4	2,5	4,2	6
Fluminense	0,9	5,1	4,3	4	4,2
Santos	2,1	4,8	2,8	1,4	5,7
Botafogo	1,3	2,3	1,8	3,5	1,9
Sport	3,5	1,5	0,4	2,3	0,3
Atlético-PR	3,4	0,5	0,8	0,5	1,9

Fonte: Atlas



INÍCIO MIGRAÇÕES DESAFIOS MERCADO

STREAMING
DESAFIO





PIRATARIA

A pirataria é um dos problemas que o streaming e a TV por assinatura encaram há anos. O principal motivo para as pessoas acessarem sites ilegais ou adquirirem aparelhos como a TV Box, popularmente conhecido como “gatonet”, um receptor clandestino que possui sinal dos serviços pagos, é o alto custo para assinar muitas plataformas e que, provavelmente, usarão com pouca frequência.

O superintendente de fiscalização da Anatel, Marcelo Alves, em vídeo divulgado pela própria instituição para orientar as pessoas sobre ataques cibernéticos, explica mais sobre o funcionamento da TV Box. Para Alves, existem diferentes modalidades de aparelhos, “aqueles que são legais, são aparelhos certificados pela Anatel, foram submetidos a testes e foram verificados que não têm nenhuma irregularidade”. Por outro lado, segundo o superintendente, há os aparelhos ilegais. “Os ilegais não têm um responsável no Brasil, eles podem ter aplicativos que a gente não sabe. E isso pode abrir portas para ataques cibernéticos dentro da casa do usuário. Além disso,

pode estar roubando um conteúdo protegido por direitos autorais ou um conteúdo da TV por assinatura. Esse é o grande atrativo, a grande promessa da TV Box, colocar muito conteúdo por um preço muito pequeno. É claro que isso é ilegal”.

A pirataria é responsável por um prejuízo de cerca de R\$ 12 bilhões por ano no Brasil, segundo dados do Laboratório de Operações Cibernéticas (Ciberlab/MJSP) e da Associação Brasileira de Televisão por Assinatura (ABTA).

Em 2023, a Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel) realizou 52 operações de bloqueios, as quais derrubaram 3,9 mil endereços de servidores clandestinos utilizados por meio de TV Box. Entre as ações, uma operação sincronizada com as prestadoras de banda larga e o Laboratório de Operações Cibernéticas (Ciberlab), do Ministério da Justiça e Segurança Pública, durante a transmissão da última rodada do Campeonato Brasileiro (Série A), bloqueou aplicativos usados para pirataria e 1,2 mil sites de streaming ilegais.





FALTA DE CONHECIMENTO DE PESSOAS IDOSAS ▶

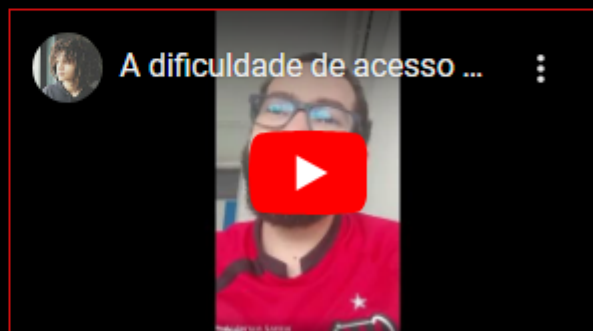


A popularização e a multiplicação dos serviços de streaming esportivos trouxeram uma nova forma de consumir jogos, acompanhado de dificuldades para pessoas idosas. O vasto número de plataformas e suas respectivas assinaturas geraram frustração e desconforto aos mais velhos.

Além disso, enquanto os jovens costumam ter facilidade em resolver problemas simples nos aparelhos e plataformas, muitos idosos não têm esse mesmo suporte técnico, seja por falta de alguém próximo que os ajude ou pela insegurança em lidar com a tecnologia. O resultado disso é a exclusão de uma parte da torcida, como ocorreu com os pais de Lincoln, por exemplo, que deixaram de acompanhar os jogos do Corinthians. Este movimento no mercado de transmissões afasta-os cada vez mais da paixão por torcer para seus times.

Para Silvan Menezes, o envelhecimento da população brasileira é um dos grandes desafios para o streaming se consolidar. "A gente tem um entrecruzamento geracional no consumo do esporte como bem cultural. Nós temos uma população que está em processo de envelhecimento e essas diferentes gerações se apropriam do futebol de diferentes maneiras, com valores culturais diferentes. Talvez para nós, mais jovens, seja muito natural pegar um celular e botar no Youtube para assistir, mas para pessoas na faixa dos 40 ou 50 anos, talvez não seja tão natural assim".

O pesquisador Anderson Santos complementa sobre a questão geracional ser um problema de acesso aos jogos no streaming.



A dificuldade de acesso ...



Anderson Santos



Assistir onde e quando quiser

Para os fãs de futebol, principalmente aqueles que têm facilidade com a tecnologia, o streaming tornou-se um meio complementar e com bastante utilidade. É possível que a pessoa assista às partidas em qualquer lugar, desde que a internet esteja adequada para a transmissão.

O são-paulino Paulo Barbosa, por exemplo, acompanhou a Eurocopa e os Jogos Olímpicos de Paris durante o trabalho, pelo seu smartphone. "Eu não tenho mais antena de TV em casa, acompanho tudo pelas plataformas de streaming. E quando estou na rua ou no serviço, vejo tudo pelo celular".

Erich Beting conta um episódio que ocorreu com ele e o fez refletir sobre as mudanças causadas pelas novas plataformas. "A transmissão no streaming

começa a dar um certo poder para o consumidor. Eu sempre uso este exemplo, porque estava uma vez assistindo a uma transmissão ao vivo no YouTube e saiu o gol e eu fiquei esperando na transmissão a repetição do gol. Meu filho chegou, olhou a tela, pegou e voltou dez segundos da transmissão no celular e na hora percebi o quanto eu estava ainda com a cabeça na televisão. Então o streaming te dá a opção de rever algum lance polêmico ou o gol. É como se eu construísse os melhores momentos em tempo real".

Há a questão também de poder assistir a qualquer momento. Mesmo que o esporte precise da emoção do imediato, há casos em que o consumidor precisa assistir aquele determinado jogo em um outro momento ou reveja algum lance da partida.



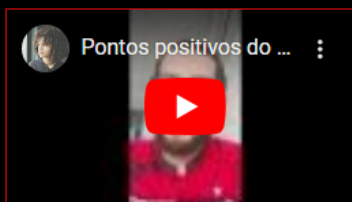


TRANSMISSÃO DE EQUIPES MENORES

As federações estaduais, com campeonatos regionais menos midiáticos, e os times de menor expressão têm tido a oportunidade de transmitir seus jogos por plataformas de streaming. O campeonato sul-mato-grossense de 2024, por exemplo, teve seus jogos com transmissão no Youtube, através de páginas como a "Lucas Nepomuceno - LVNF" ou dos próprios clubes, como a Operário TV.



Para Anderson Santos, as possibilidades de transmissão de competições com times de menor expressão representam um ponto positivo da era do streaming.

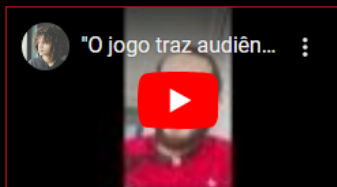


NEGOCIAÇÃO DE DIREITO DE TRANSMISSÃO

Um marco para o modelo de negócios de transmissões esportivas foi a aprovação da Lei do Mandante, também conhecida como Lei 14.205/21. Ela altera as regras de comercialização dos direitos de transmissão de jogos de futebol no Brasil e permite que os clubes mandantes negociem os direitos de transmissão de suas partidas de forma individual, sem a necessidade de concordância do clube adversário.

Além disso, a lei também permite que o próprio clube mandante transmita o jogo, o que pode ser uma nova fonte de receita. Antes, para que uma

televisão, além do Grupo Globo, possam transmitir partidas de muito interesse, como a Copa do Brasil.



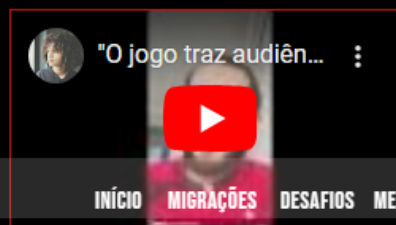


Um marco para o modelo de negócios de transmissões esportivas foi a aprovação da Lei do Mandante, também conhecida como Lei 14.205/21. Ela altera as regras de comercialização dos direitos de transmissão de jogos de futebol no Brasil e permite que os clubes mandantes negociem os direitos de transmissão de suas partidas de forma individual, sem a necessidade de concordância do clube adversário.

Além disso, a lei também permite que o próprio clube mandante transmita o jogo, o que pode ser uma nova fonte de receita. Antes, para que uma partida fosse transmitida pela emissora, era necessário que esta tivesse o direito de transmissão de ambas as equipes, como era previsto na Lei Pelé.

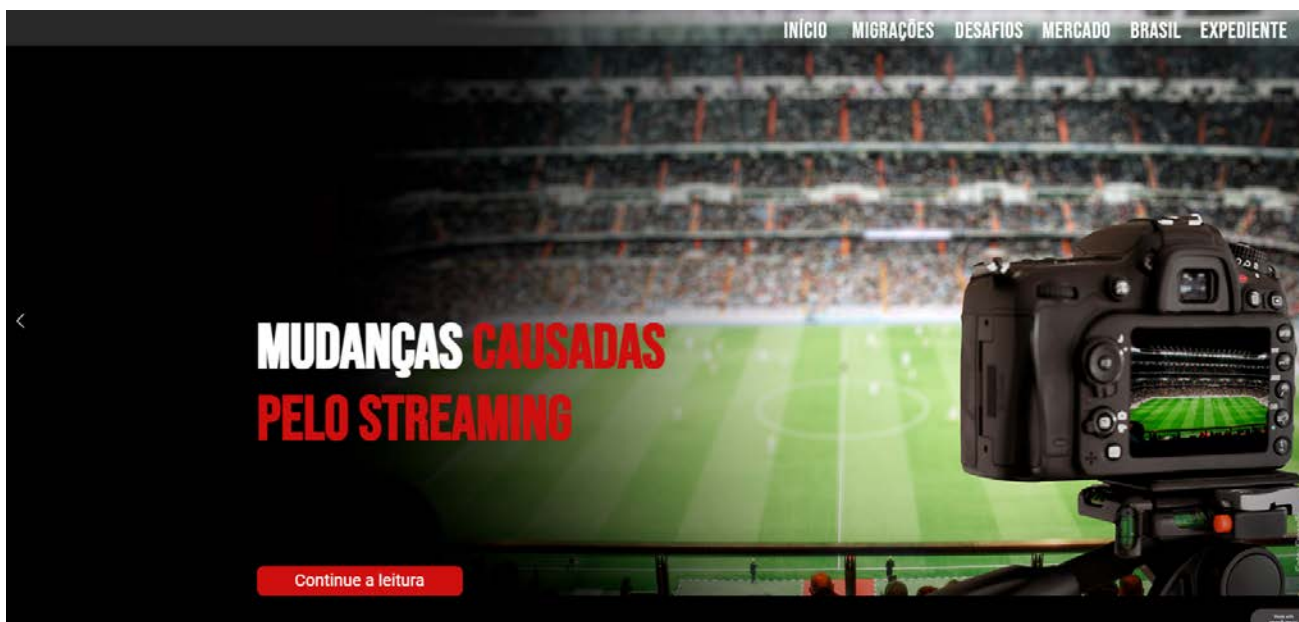
Com isso, os streamings começaram a adquirir direitos de transmissão de partidas específicas dos clubes, causando a difusão de campeonatos em diversas plataformas. Apesar de ser um desafio, Anderson Santos aponta como uma oportunidade para que as plataformas e as emissoras de

televisão, além do Grupo Globo, possam transmitir partidas de muito interesse, como a Copa do Brasil.



Apesar de os clubes terem a possibilidade de negociar individualmente com as emissoras, dois grupos diferentes foram formados por times das séries A à C para venderem seus direitos de transmissão referentes ao Campeonato Brasileiro a partir de 2025. Um dos grupos é o Liga Forte União (LFU), que fechou acordo com a Prime Vídeo, Youtube e Record TV. O segundo grupo é a Liga do Futebol Brasileiro (Libra), que mantém acordos com a Globo.

TIMES NA SÉRIE A EM 2024		TRANSMISSÃO DO BRASILEIRÃO 2025	
LIBRA			
	LFU		



MUDANÇAS CAUSADAS PELO STREAMING

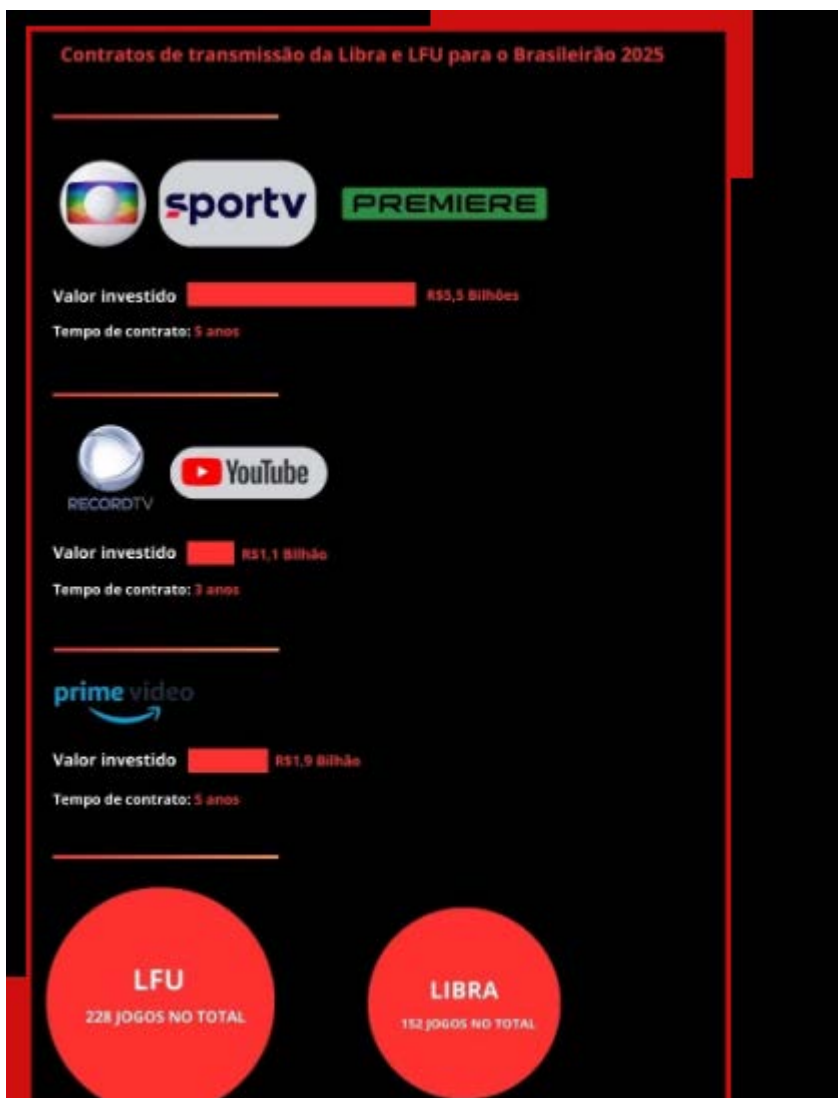
Continue a leitura

Sancionada pelo ex-presidente Jair Messias Bolsonaro, em 2021, a Lei do Mandante estabelece que basta um canal ter acordo com o time mandante para fazer a transmissão das partidas. Em 2025, o Campeonato Brasileiro de Futebol Masculino terá outras emissoras além da Globo, pois novos blocos foram formados pelos clubes para negociarem seus direitos de transmissão.

O grupo Liga do Futebol Brasileiro (Libra) fechou acordo com a Globo para transmissão dos jogos do Brasileirão 2025. Já os times da Liga Forte União (LFU) terão suas partidas na Record na TV aberta e no Youtube e Prime Vídeo, pela internet.

Anualmente, a Globo deverá desembolsar cerca de R\$ 1,1 bilhão, tanto pela exibição na TV aberta quanto na fechada, além do SporTV. Os clubes receberão um valor extra, referente ao pay-per-view dos canais Premiere.

Já os valores do grupo LFU, referentes a venda dos pacotes de TV (aberta e fechada) e streaming (gratuito e pago), representam uma receita anual na primeira divisão superior a R\$ 750 milhões.



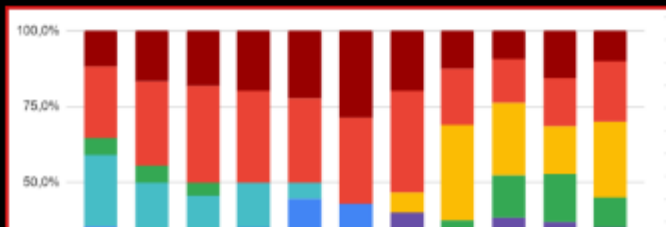


Diante das mudanças que ocorrem, Cazé TV e Canal Goat se destacam com a transmissão gratuita de eventos esportivos pelo YouTube. O modelo de negócio deles parte da premissa de que o anunciante pagará a conta para o fã ter o evento de graça. É a mesma lógica da TV aberta. O problema, segundo Erich Beting, é que a audiência desses canais nos grandes eventos é 10% daquela obtida por um canal aberto.



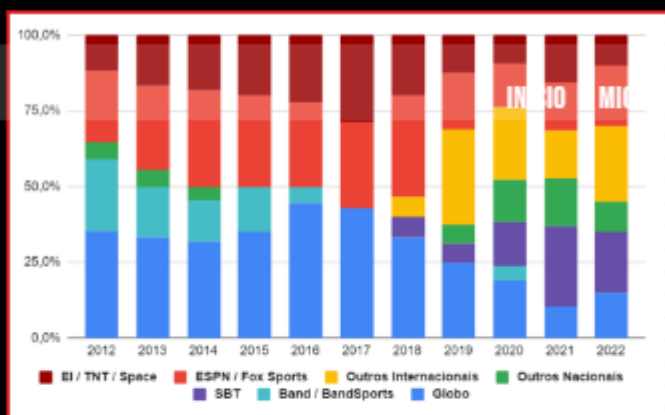
Porém, é inegável que a chegada dos agentes globais com seus streamings tenha afetado o domínio do mercado pelo Grupo Globo, maior conglomerado nacional e detentor de direitos de transmissão de campeonatos nacionais e internacionais. Em 2023, a revista Le Monde Diplomatique Brasil fez um levantamento sobre a exibição dos principais torneios de futebol que eram televisionados no Brasil. Entre os anos de 2016 e 2017, a Globo detinha cerca de 50% do controle destas competições.

A partir de 2018, esta participação decresceu devido à atuação de representantes dos conglomerados internacionais, que compraram os canais esportivos. Foi o caso da Disney, que já era detentora da ESPN e ainda adquiriu a 21st Century Fox. Além disso, houve a chegada da DAZN em 2019, a qual transmitia jogos dos campeonatos francês, italiano e a Copa Sul-Americana. A Conmebol também entrou na roda e decidiu lançar seu canal esportivo, a Conmebol TV, para transmitir suas competições, inclusive no Facebook.





A partir de 2018, esta participação decresceu devido à atuação de representantes dos conglomerados internacionais, que compraram os canais esportivos. Foi o caso da Disney, que já era detentora da ESPN e ainda adquiriu a 21st Century Fox. Além disso, houve a chegada da DAZN em 2019, a qual transmitia jogos dos campeonatos francês, italiano e a Copa Sul-Americana. A Conmebol também entrou na roda e decidiu lançar seu canal esportivo, a Conmebol TV, para transmitir suas competições, inclusive no Facebook.

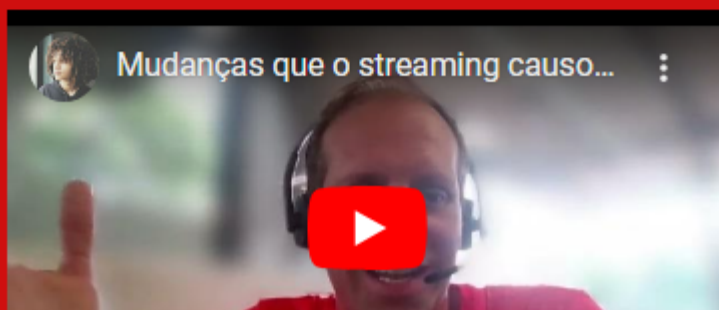


Fonte: Le Monde Diplomatique Brasil

NOVAS FORMAS DE CONSUMO

Os hábitos de consumo também mudaram com a chegada do streaming. Hoje, é comum que as pessoas assistam aos jogos pelos seus celulares enquanto estão na rua, no trabalho ou em outros pontos da casa que não seja na frente da televisão, que possui sua grade fixa de programação. Os torcedores podem acompanhar transmissões ao vivo de campeonatos europeus, por exemplo, e até assistir a jogos ou melhores momentos sob demanda.

Além disso, o consumidor pode voltar um lance que perdeu no ao vivo e reprisar, como explica Erich Beting.





Mudanças que o streaming causo...  



INÍCIO MIGRAÇÕES

Rich Arndt

No mercado brasileiro, a Cazé TV representou uma virada de chave. A gratuidade do Youtube possibilitou que mais pessoas pudessem acompanhar eventos esportivos que antes não estavam ao alcance delas, como a Eurocopa. De certa forma, o streaming gratuito democratizou o acesso a essas transmissões, como conta Lincon Jacques, torcedor do Corinthians.

Streaming gratuito democratizou ...  



Porém, a transição da televisão para o streaming pago impactou a vida de torcedores como o tricolor paulista Paulo Barbosa, que tenta assistir a todos os jogos do time do coração, porém está cada vez mais difícil de ter acesso às várias plataformas.

"Seria bem legal se tivesse tudo e...  





1987

foi fundada a entidade nomeada de Clube dos 13, composta pelo principais times da época: Flamengo, Fluminense, Botafogo, Vasco, Corinthians, São Paulo, Palmeiras, Santos, Internacional, Grêmio, Cruzeiro, Atlético-MG e Bahia. Tinha como principal função a negociação dos direitos de transmissão de campeonatos, como o Brasileiro, com as emissoras de rádio e TV. Além de também dialogar com a Confederação Brasileira de Futebol sobre o formato dessas competições nacionais. Vale ressaltar que o Clube dos 13 sempre esteve ligado com a Rede Globo, então os direitos de transmissão, geralmente, pertenciam ao grupo.





2004

Surgimento do Esporte Interativo, ainda como um programa que era exibido na TV aberta para transmissão de jogos do futebol europeu, além de outras modalidades. Surgiu sob o comando da empresa de marketing esportivo TopSports. A partir de 2007, o Esporte Interativo passou a ter seu canal, mas era apenas nas TVs que tinham antena parabólica.



14 DE FEVEREIRO DE 2005 - Criação do Youtube. A principal plataforma de vídeos no mundo mais tarde também se tornaria um meio de transmissão dos jogos de futebol e outros esportes.

14 DE FEVEREIRO DE 2005 - Criação do Youtube. A principal plataforma de vídeos no mundo mais tarde também se tornaria um meio de transmissão dos jogos de futebol e outros esportes.





2010

o Conselho Administrativo de Defesa Econômica (Cade) considerou abusivo o direito de preferência da Rede Globo na negociação dos direitos de televisão do Campeonato Brasileiro. O órgão, vinculado ao Ministério da Justiça, julgando estar diante de possível formação de cartel, o que é vetado pela legislação brasileira, cassou uma cláusula nos contratos firmados entre a Globo e o Clube dos 13, que, na prática, dava preferência automática à emissora em licitações de direitos de transmissão do Brasileiro.

Um movimento encabeçado por Flamengo e Corinthians optou por implodir o Clube dos 13 e negociar em separado com a Globo, o que depois foi aderido pelas outras agremiações. Esses clubes decidiram negociar individualmente com a TV Globo, pois consideravam que sua cota de televisão era muito baixa pela divisão feita pelo Clube dos 13. Os dois times são os de maior torcida no país, logo a audiência é alta.

Como a negociação coletiva levada adiante pelo Clube dos 13 deixou de ser reconhecida pelos clubes antes associados à entidade, o modelo de acordos individuais foi aceito pelo Cade.



2012

O Esporte Interativo lançou o EI Plus, serviço de streaming que possibilitava acompanhar a programação do canal ao vivo pela internet, além de acesso aos conteúdos já transmitidos.

2017

Durante o campeonato paranaense daquele ano, Atlético PR e Coritiba não chegaram a um acordo pelos direitos de TV com a Rede Paranaense de Comunicação (RPC), afiliada da Globo, e decidiram abrir o sinal para a internet. Porém, no dia 19/02/2017, a Federação Paranaense de Futebol (FPF) impediu que a partida começasse, alegando que profissionais da imprensa não tinham o credenciamento para cobrir o jogo.

No dia primeiro de março, as equipes se enfrentaram e a transmissão foi através dos canais de ambos os clubes no YouTube. É importante ressaltar que não foi a primeira vez que uma partida de futebol foi transmitida via YouTube, campeonatos de categorias de base já se utilizavam deste recurso.



Coritiba não chegaram a um acordo pelos direitos de TV com a Rede Paranaense de Comunicação (RPC), afiliada da Globo, e decidiram abrir o sinal para a internet. Porém, no dia 19/02/2017, a Federação Paranaense de Futebol (FPF) impediu que a partida começasse, alegando que profissionais da imprensa não tinham o credenciamento para cobrir o jogo.

No dia primeiro de março, as equipes se enfrentaram e a transmissão foi através dos canais de ambos os clubes no YouTube. É importante ressaltar que não foi a primeira vez que uma partida de futebol foi transmitida via Youtube, campeonatos de categorias de base já se utilizavam deste recurso.



Athletico-PR e Coritiba protestaram contra o valor oferecido (R\$1,5 milhão a cada um) pela RPC para transmitir as partidas dos clubes no Campeonato Paranaense. Foto: Jason Silva

2018

Depois de garantir os direitos de transmissão da Libertadores no Brasil a partir de 2019, o Facebook assegurou também a Champions League da temporada 2018/19. Os jogos da competição europeia eram transmitidos na rede social do Esporte Interativo. No mesmo período, a Amazon anunciou a exibição dos jogos da Premier League, a liga inglesa de futebol.

2018 - Premiere FC, que faz parte do Grupo Globo, lança seu serviço de streaming para o Campeonato Brasileiro e os estaduais.

A Globo já tinha transmissões do SporTV e do Premiere na internet, mas o acesso era condicionado a uma assinatura de TV paga. Só a partir de 2018 isso começou a mudar, quando a

A Globo já tinha transmissões do SporTV e do Premiere na internet, mas o acesso era condicionado a uma assinatura de TV paga. Só a partir de 2018 isso começou a mudar, quando a emissora passou a vender o seu Pay-Per-View de futebol diretamente ao consumidor na internet.

PREMIERE

2018 - DAZN, plataforma de streaming especializada em esportes, fecha com a Conmebol para transmitir jogos da Copa Sul-Americana do ano seguinte.

Fevereiro de 2019 - DAZN começa a transmitir os jogos da Sul-Americana e dos campeonatos italiano e francês.



Fevereiro de 2019 - DAZN começa a transmitir os jogos da Sul-Americana e dos campeonatos italiano e francês. Além da sua plataforma, também transmitiam alguns jogos pelo Facebook ou Youtube.



EM JUNHO DE 2020

No meio da pandemia e com o futebol ainda paralisado, o ex-presidente Jair Bolsonaro editou uma medida provisória mudando o entendimento legal sobre a quem pertencem os direitos de transmissão no Brasil. Pela Lei Pelé vigente à época, os dois clubes em campo tinham o mesmo direito, e por isso uma emissora teria que possuir contrato com ambos para transmitir a partida. Com a MP 984/2020, esse direito passou a ser exclusivamente do time mandante. Até então, se um time não tivesse vendido seus direitos de transmissão em uma competição como o Brasileiro, por exemplo, todos os seus jogos ficavam no "escuro", sem exibição alguma.



20 DE SETEMBRO DE 2021 - A MP perdeu validade e não foi votada no Congresso Nacional, mas um projeto de lei com o mesmo teor foi aprovado em 2021.

Em 2020, a Globo deixou de pagar uma das parcelas do contrato assinado ainda em 2012 com a Fifa pelos direitos das Copas de 2018 e 2022. A questão foi judicializada, mas houve um acordo entre as partes que acabou resultando no fim da exclusividade da emissora em plataformas digitais na competição. Na TV aberta e na TV paga, tudo foi mantido, mas a Fifa ficou liberada para negociar a Copa do Mundo de 2022 com outros players na internet.

Janeiro de 2022 Casimiro Miguel fechou parceria com a Live Mode, com o intuito de conseguir os direitos de transmissão para seu canal, a Cazé TV. Ao longo do ano, fecharam acordo para transmitir jogos do campeonato carioca e partida do Atlético-PR como mandante.

20 DE NOVEMBRO DE 2022

Cazé TV se torna o primeiro canal do Youtube a transmitir um jogo de Copa do Mundo de Futebol Masculino pela plataforma de streaming. O jogo em questão era o da abertura da competição, entre Catar e Equador.





9 DE DEZEMBRO DE 2022

Casimiro Miguel estabeleceu novo recorde de visualizações em uma live no YouTube Brasil, durante a Copa do Mundo no jogo entre Brasil x Croácia, ao atingir 6,2 milhões de aparelhos conectados simultaneamente.



2022



Amazon começa a exibir os jogos da Copa do Brasil.

JUNHO DE 2023



Fim do serviço de streaming estádio TNT Sports. Os jogos passam a ser transmitidos pela HBO Max, que agrega as atividades de streaming do grupo Warner.

JULHO DE 2024

Cazé TV transmite as Olimpíadas de Paris. A parceria com o Comitê Olímpico Internacional (COI) e Comitê Olímpico Brasileiro (COB) tinha como proposta atrair o público jovem da internet. Pelos números divulgados pelo próprio canal, cerca de 52% das pessoas que acompanharam o evento tinham menos de 44 anos.



JULHO DE 2024

Cazé TV transmite as Olimpíadas de Paris. A parceria com o Comitê Olímpico Internacional (COI) e Comitê Olímpico Brasileiro (COB) tinha como proposta atrair o público jovem da internet. Pelos números divulgados pelo próprio canal, cerca de 52% das pessoas que acompanharam o evento tinham menos de 44 anos.