



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO**

**ALISON FELIX DA SILVA**

**Interatividade no Streaming: Análise das Transmissões Esportivas da CazéTV  
na Copa do Mundo Feminina de 2023**

**Caruaru  
2025**

**ALISON FELIX DA SILVA**

**Interatividade no Streaming: Análise das Transmissões Esportivas da CazéTV  
na Copa do Mundo Feminina de 2023**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, na modalidade de monografia, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em Comunicação Social.

**Área de concentração:** Comunicação e Mídia Digital

**Orientador:** Rodrigo Miranda Barbosa

**Caruaru  
2025**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Alison Felix da.

Interatividade no streaming: Análise das transmissões esportivas da cazétv na copa do mundo feminina de 2023 / Alison Felix da Silva. - Caruaru, 2025.  
102 p. : il., tab.

Orientador(a): Rodrigo Miranda Barbosa  
(Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, , 2025.

Inclui referências.

1. Twitch . 2. Interatividade. 3. Live Streaming. 4. Futebol Feminino. 5. Comunicação Digital. 6. CazéTV. I. Barbosa, Rodrigo Miranda. (Orientação). II. Título.

380 CDD (22.ed.)

ALISON FELIX DA SILVA

**INTERATIVIDADE NO STREAMING: Análise das Transmissões Esportivas da  
CazéTV na Copa do Mundo Feminina de 2023**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Comunicação  
Social da Universidade Federal de  
Pernambuco, Centro Acadêmico do  
Agreste, na modalidade de monografia,  
como requisito parcial para obtenção do  
Título de Bacharel em Comunicação  
Social.

Aprovada em: 12/08/2025

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Rodrigo Miranda Barbosa (Orientadora)  
Núcleo de Design e Comunicação/CAA - UFPE

---

Prof. Dr. Diego Gouveia Moreira (Examinador Interno)  
Núcleo de Design e Comunicação/CAA - UFPE

---

Prof. Dr. Ricardo Augusto de Saboia Feitosa (Examinador Externo)  
Núcleo de Design e Comunicação/CAA - UFPE

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, que me sustentou nos momentos de cansaço e incerteza. Sua presença me deu forças nas diversas vezes em que pensei em desistir, e Sua graça me guiou até aqui.

Agradeço à minha família, base da minha vida. Cada palavra de apoio, cada gesto de carinho e compreensão foi essencial para que eu chegasse até este momento. Às minhas irmãs, Lais Felix e Laianny Felix, que sempre estiveram ao meu lado com amor, incentivo e companheirismo, meu sincero agradecimento. Aos meus amigos e colegas, que compartilharam dessa caminhada, seja com conselhos, incentivo ou até mesmo com um simples “vai dar certo”, o meu muito obrigado. Ao professor Rodrigo Miranda, meu orientador, agradeço pela orientação atenciosa e pelo apoio ao longo da realização deste trabalho, sua contribuição foi fundamental para que este projeto ganhasse forma.

Para finalizar, o meu agradecimento mais especial vai para a minha mãe, Sônia Maria. Essa etapa da minha vida carrega muito do que sou, e tudo o que sou carrega muito de ti. Obrigado por estar comigo em todos os momentos, pelos sacrifícios silenciosos, pelo amor incansável, por me ensinar a ter coragem e nunca deixar de acreditar em mim. Nenhuma palavra será suficiente para expressar o quanto sua presença foi fundamental nesta conquista.

## RESUMO

Este trabalho investiga a interatividade nas transmissões esportivas da Copa do Mundo Feminina de 2023, veiculadas na plataforma Twitch pelo canal CazéTV. Com base em uma análise qualitativa, foram coletados e examinados dados do chat ao vivo durante três jogos — dois da Seleção Brasileira (contra França e Jamaica) e a final entre Espanha e Inglaterra. A pesquisa tem como objetivo compreender como o público se engaja e expressa percepções em tempo real diante dos acontecimentos esportivos, a partir das ferramentas interativas oferecidas pelo streaming. A metodologia aplicada foi a análise de conteúdo, conforme proposta por Laurence Bardin (2010), permitindo categorizar as mensagens em diferentes eixos, como interações entre usuários, interações com a transmissão e manifestações críticas ou preconceituosas. Os resultados demonstram que, apesar do ambiente propício à comunicação coletiva, as interações ocorreram de forma majoritariamente unidirecional, sem retorno direto da equipe de transmissão. Além disso, a pesquisa identificou padrões significativos de comportamento digital que refletem tanto o envolvimento emocional dos espectadores quanto os limites e desafios da moderação em espaços digitais. O estudo contribui para a compreensão das novas formas de sociabilidade digital mediadas por plataformas de live streaming e aponta caminhos para aprimorar a experiência interativa nas transmissões esportivas contemporâneas.

**Palavras-chave:** Twitch; Interatividade; Live streaming; Futebol feminino; Comunicação Digital; CazéTV.

## **ABSTRACT**

This study investigates the interactivity of sports broadcasts during the 2023 FIFA Women's World Cup, streamed on the Twitch platform by the CazéTV channel. Based on a qualitative approach, data were collected and examined from live chat messages during three matches — two involving the Brazilian National Team (against France and Jamaica) and the final between Spain and England. The research aims to understand how the audience engages and expresses perceptions in real time in response to sporting events, using the interactive tools provided by streaming platforms. The methodology applied was content analysis, following the framework proposed by Laurence Bardin (2010), allowing the classification of messages into categories such as user-to-user interactions, interactions with the stream, and critical or discriminatory comments. The results show that, although the platform enables collective communication, interactions occurred predominantly in a one-way manner, without direct responses from the broadcast team. Additionally, the study identified significant patterns of digital behavior that reflect both the emotional engagement of viewers and the challenges of moderation in online spaces. This work contributes to the understanding of new forms of digital sociability enabled by live streaming and suggests ways to enhance interactivity in contemporary sports broadcasts.

**Keywords:** Twitch; Interactivity; Live streaming; Women's Football; Digital Communication; CazéTV.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1-	Quadro Tele Resposta em 1986, Globo Esporte.....	23
Figura 2-	Enquete Tele Resposta, em 1986.....	23
Figura 3-	Pergunta do internauta.....	24
Figura 4-	Aplicativo Interativo na Copa do Mundo de 2010 na Globo...	25
Figura 5-	Aplicativo Interativo na Copa do Mundo de 2010 na Bandeirantes.....	25
Figura 6-	Tv Interativa, Globo.....	29
Figura 7-	Exemplo de chat na Twitch.....	44
Figura 8-	Chat no modo “apenas emotes”.....	58
Figura 9-	Interações iniciais (Bra x Fra).....	63
Figura 10-	Interações (Bra x Fra).....	63
Figura 11-	Apostas (Bra x Fra).....	64
Figura 12-	Risadas (Bra x Fra).....	65
Figura 13	Apoio brasileiro (Bra x Fra).....	65
Figura 14-	Vaias à seleção francesa (Bra x Fra).....	65
Figura 15-	Atos de preconceito (Bra x Fra).....	67
Figura 16-	Reclamações com a arbitragem (Bra x Fra).....	68
Figura 17-	Reclamações com a arbitragem 2 (Bra x Fra).....	68
Figura 18-	Gol da França (Bra x Fra).....	69
Figura 19-	Gol do Brasil (Bra x Fra).....	70

Figura 20-	Críticas às jogadoras (Bra x Fra).....	70
Figura 21-	Críticas ao último jogo (Bra x Jam).....	74
Figura 22-	Preconceito (Bra x Jam).....	74
Figura 23-	Cálculos para classificação (Bra x Jam).....	75
Figura 24-	Apoio à Marta (Bra x Jam).....	75
Figura 25-	Comemoração do gol do Panamá (Bra x Jam).....	76
Figura 26-	Fake Gol (Bra x Jam).....	76
Figura 27-	Comentário preconceituoso (Bra x Jam).....	77
Figura 28-	Críticas ao chat (Bra x Jam).....	77
Figura 29-	Chat no modo emotes.....	78
Figura 30-	Comentários pré-jogo (Esp x Ing).....	80
Figura 31-	Palpites (Esp x Ing).....	80
Figura 32-	Críticas ao jogo (Esp x Ing).....	81
Figura 33-	Enquete (Esp x Ing).....	82
Figura 34-	Resultado da enquete (Esp x Ing).....	82
Figura 35-	Críticas ao jogo no final (Esp x Ing).....	83
Figura 36-	Repreensão do chat (Esp x Ing).....	84
Figura 37-	Críticas no final do jogo (Esp x Ing).....	84
Figura 38-	Comentário censurado (Esp x Ing).....	85

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Número total de comentários coletados durante as transmissões.....	56
Gráfico 2 - Comentários coletados (Bra x Fra).....	61
Gráfico 3 - Interações (Bra x Fra).....	62
Gráfico 4 - Comentários analisados (Bra x Jam).....	72
Gráfico 5 - Interações (Bra x Jam).....	73
Gráfico 6 - Comentários analisados (Esp x Ing).....	79

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>OBJETIVO GERAL.....</b>	<b>13</b>
2.1	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
<b>3</b>	<b>JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>14</b>
<b>4</b>	<b>TRANSMISSÕES ESPORTIVAS NOS MEIOS TRADICIONAIS E NO STREAMING.....</b>	<b>16</b>
4.1	TRANSMISSÕES ESPORTIVAS NO RÁDIO.....	17
4.2	TRANSMISSÕES ESPORTIVAS NA TELEVISÃO.....	21
<b>5</b>	<b>INTERATIVIDADE NA ERA DIGITAL.....</b>	<b>28</b>
5.1	DOS MEIOS TRADICIONAIS AO ATUAL.....	28
5.2	WEB 2.0 E CULTURA PARTICIPATIVA.....	31
5.3	CONEXÕES VIRTUAIS E COMUNIDADES.....	32
5.4	TRANSMISSÕES ESPORTIVAS NO LIVE STREAMING.....	37
<b>5.4.1</b>	<b>Ascensão da Twitch nas transmissões esportivas.....</b>	<b>41</b>
<b>5.4.2</b>	<b>Formas de Interação na Twitch.....</b>	<b>44</b>
<b>6</b>	<b>COPA DO MUNDO FEMININA NA CAZÉ TV.....</b>	<b>49</b>
<b>7</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>53</b>
7.1	PESQUISA BIBLIOGRÁFICA.....	53
7.2	ANÁLISE DE CONTEÚDO.....	54
7.3	COLETA DE DADOS.....	55

7.4	ANÁLISE DOS DADOS.....	57
7.5	LIMITAÇÕES DA PESQUISA.....	58
<b>8</b>	<b>FORMAÇÃO DE PERCEPÇÕES COLETIVAS: UMA ANÁLISE DA INTERAÇÃO.....</b>	<b>61</b>
8.2	JOGO 1 - BRASIL X FRANÇA.....	61
8.3	JOGO 2 - BRASIL X JAMAICA.....	72
8.4	JOGO 3 - ESPANHA X INGLATERRA.....	80
8.5	A ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	86
<b>9</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>91</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>95</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A pesquisa sobre a interação na plataforma Twitch durante as transmissões da Copa do Mundo Feminina de 2023, veiculadas pela CazéTV, está situada em um contexto de mudanças profundas no consumo de mídia e no papel das redes digitais como espaços de sociabilidade e engajamento. Manuel Castells, em *A Galáxia Internet* (2003), destaca que a internet revolucionou as formas de comunicação, promovendo novas dinâmicas de participação social e cultural. Esse cenário é particularmente relevante para compreender como plataformas como a Twitch se consolidam como espaços para a convergência entre mídia tradicional e novas práticas interativas, especialmente em eventos esportivos de grande porte.

Castells também aborda, em *Redes de Indignação e Esperança* (2017), o papel das redes digitais na construção de comunidades ativas e engajadas. Esse conceito nos ajuda a compreender o fenômeno da CazéTV, canal de esportes que transformou as transmissões esportivas em experiências colaborativas e dinâmicas, aproveitando as ferramentas interativas da Twitch para conectar usuários e criar um ambiente de participação em tempo real.

Estudos como o de Andrade e Silva (2024) sobre a ascensão de Casimiro Miguel destacam como ele reinventou o formato de transmissão esportiva ao incorporar entretenimento, humor e interação direta com a audiência. Essa abordagem não apenas aumentou a acessibilidade ao futebol, mas também redefiniu as expectativas de engajamento em eventos esportivos. A análise de Barreto Januário e Leal (2024) complementa essa perspectiva ao evidenciar o impacto recorde de audiência em eventos de futebol feminino, reforçando a importância de estratégias inovadoras para ampliar a visibilidade e o apelo dessas competições.

Historicamente, as transmissões esportivas nos meios tradicionais, como o rádio e a televisão, foram marcadas por uma lógica comunicacional unidirecional, em que o público exercia um papel essencialmente passivo. O narrador e os comentaristas conduziam a experiência, sem abertura para respostas imediatas dos espectadores. Mesmo com o surgimento de alguns canais de interação indireta, como cartas, telefonemas ou, posteriormente, e-mails e mensagens enviadas por torcedores, a mediação seguia centralizada nas figuras da emissora e dos comunicadores. Assim, o vínculo entre o público e a transmissão se dava de forma

mais distante, com pouca margem para participação ativa ou construção coletiva da narrativa esportiva.

A evolução das transmissões esportivas, desde os dias iniciais da comunicação por rádio e televisão até a revolução digital do *live streaming*, fornece um contexto essencial para compreender como o consumo de serviços de *streaming* ao vivo se tornou parte inseparável da experiência dos espectadores. A ascensão da CazéTV nas Copas do Mundo de 2022 e 2023 mostrou como o streaming diversificou o acesso ao esporte e consolidou um espaço colaborativo que molda percepções coletivas. Esse fenômeno pode ser dimensionado pelos números expressivos alcançados pela plataforma, que registrou mais de 69 milhões de visualizações com jogos da Copa do Mundo Feminina 2023 (Exame, 2023), evidenciando a crescente adesão do público a esse novo formato de transmissão.

Diante desse cenário, a pesquisa busca responder à seguinte questão: como a interação no chat da Twitch durante as transmissões da Copa do Mundo Feminina de 2023 na Cazé TV reflete o engajamento e as percepções do público em relação ao evento esportivo?

Para responder a essa questão, foi adotada uma abordagem qualitativa com base na metodologia de análise de conteúdo proposta por Laurence Bardin (2010). A pesquisa envolveu a coleta, categorização e interpretação de comentários do chat da Twitch durante três jogos da Copa do Mundo Feminina de 2023 transmitidos pela CazéTV, buscando identificar padrões de interação, engajamento do público e manifestações socioculturais emergentes no ambiente digital.

A fim de dar suporte à análise, o trabalho foi estruturado em capítulos que contextualizam a evolução das transmissões esportivas, desde os meios tradicionais até o streaming digital. A seguir, discute-se o papel da Twitch como plataforma interativa e seu potencial de transformar espectadores em participantes ativos. Por fim, a pesquisa se debruça sobre os dados coletados nas transmissões da Copa do Mundo Feminina de 2023, com foco na dinâmica dos chats da CazéTV, permitindo uma leitura crítica das formas de engajamento, das manifestações coletivas e dos discursos que emergem nesse ambiente digital.

## 2 OBJETIVO GERAL

Analisar a interação ocorrida no chat durante os jogos da Copa do Mundo Feminina de 2023 transmitida na CazéTV, na Twitch. Além disso, compreender como essa interação reflete o engajamento e as percepções do público em relação ao evento esportivo.

### 2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- A. Discutir a formação histórica da transmissão de esportes a partir dos meios de comunicação;
- B. Entender as formas em que se dá a cultura participativa na internet;
- C. Compreender como os streamings realizam alterações nas formas de transmissão dos esportes na era digital;
- D. Investigar as características das transmissões esportivas via streaming, identificando os elementos que contribuem para a experiência do espectador;
- E. Avaliar a interação digital durante as transmissões esportivas ao vivo, examinando como o público se engaja, comunica e compartilha conteúdo relacionado aos eventos esportivos em mídias sociais e chats de streaming.
- F. Registrar e coletar os dados dos chats durante a transmissão ao vivo de todos os jogos da seleção brasileira na Copa do Mundo Feminina de 2023 na CazéTV, transmitida na Twitch;
- G. Aplicar a metodologia de análise de conteúdo para examinar as interações do público durante as transmissões esportivas e identificar os principais temas, padrões e tendências emergentes nas conversas.
- H. Interpretar os resultados da análise de conteúdo e discutir o entendimento da relação entre o público, o evento esportivo e as interações no ambiente digital.

### 3 JUSTIFICATIVA

O avanço da tecnologia e o crescimento das redes sociais acrescentou novas formas como as pessoas consomem e interagem com o conteúdo. Flores (2024) contribui ao examinar como as plataformas digitais e os serviços de streaming revolucionaram as transmissões esportivas no Brasil, criando novos espaços de visibilidade para o futebol. Essa análise demonstra como as ferramentas tecnológicas não apenas democratizam o acesso às competições, mas também possibilitam uma interação mais próxima entre atletas e espectadores, reconfigurando as dinâmicas de engajamento no esporte.

A realização deste estudo é motivada pela presença cada vez maior de interações digitais, como os chats durante a transmissão ao vivo dos jogos, que tomam espaço nas plataformas de live streaming e possuem grande relevância na experiência dos espectadores, influenciando diretamente a forma como os torcedores se envolvem com o evento.

Além disso, esta monografia surge da vontade de compreender melhor como as interações digitais nos chats ao vivo, durante transmissões esportivas, funcionam como uma espécie de “arquibancada virtual”. Assim como uma arquibancada física reúne torcedores que expressam suas emoções e influenciam a atmosfera do jogo, esses espaços digitais parecem desempenhar um papel importante na experiência coletiva dos espectadores, mas ainda pouco compreendidos.

A pesquisa se propõe a refletir de que maneira a transmissão da Copa do Mundo Feminina 2023, mediada e transmitida ao vivo pela Cazé TV na Twitch, reflete na experiência do público, comparando-o à mídia tradicional e considerando a plataforma em que ela ocorre. Nesse contexto, compreender a interação que ocorre no chat durante os jogos da seleção brasileira é de extrema relevância para diversos profissionais envolvidos no cenário esportivo.

A investigação desse fenômeno representa uma valiosa contribuição para a compreensão das complexas dinâmicas entre tecnologia, mídia, esportes e interatividade em um mundo cada vez mais digital. Por meio de uma revisão bibliográfica e análise dos padrões de interação durante as transmissões, este estudo irá oferecer *insights* valiosos para profissionais do jornalismo esportivo, influenciadores digitais e entusiastas do esporte interessados no universo da comunicação esportiva. Acredita-se que os resultados obtidos contribuirão para a

compreensão dos mecanismos de engajamento do público com eventos esportivos de grande escala e de estratégias eficazes para promover essas interações.

## 4 TRANSMISSÕES ESPORTIVAS NOS MEIOS TRADICIONAIS E NO STREAMING

Neste capítulo, será apresentado com um breve contexto histórico, a evolução da transmissão esportiva e sua passagem dos meios tradicionais de comunicação aos meios digitais. As transmissões esportivas têm passado por profundas transformações, especialmente com a migração de uma audiência antes dependente dos meios tradicionais para plataformas de *live streaming*.

Estudos recentes ajudam a ilustrar o impacto dessa transição no alcance global e na presença digital do esporte. De acordo com um estudo conduzido em 2021 pela plataforma Horizm<sup>1</sup>, intitulado "The 110m Club" (O Clube dos 100 Milhões), foi avaliado a presença das marcas nas principais redes sociais do mundo (Facebook, Instagram, Twitter e Youtube), utilizando o conceito de "audiência combinada". A pesquisa realizada demonstrou um panorama global da audiência digital no mundo esportivo e revelou, em primeiro lugar, a dominância do futebol, seja ele praticado com uma bola redonda ou oval. Além disso, destaca que 11 ligas (ou federações) conseguem alcançar juntas uma audiência global superior a 100 milhões de espectadores.

A Premier League, com uma audiência combinada de 683 milhões, e a LaLiga, com 653 milhões, ocupam o 1º e o 2º lugar no The 100m Club e estão bem na frente em comparação com o resto do esporte – ambas as ligas têm mais que o dobro da audiência social da NFL, a 3ª liga classificada (268m). (Horizm, 2021)

O poderio das transmissões esportivas é indiscutível na Era Digital, mas vale ressaltar que tradicionalmente essas transmissões eram realizadas por meio de canais convencionais, limitando o acesso a uma audiência geograficamente restrita. Do ponto de vista técnico e de linguagem, Jacob (2024) analisa como a televisão tradicional influenciou as plataformas on-line e como essas, por sua vez, adaptaram a linguagem televisiva para atender às novas demandas do público digital. Esse intercâmbio entre os meios tradicionais e as novas plataformas evidencia que o streaming não apenas substituiu, mas reconfigura as práticas mediáticas preexistentes.

---

<sup>1</sup> Empresa que oferece serviços de valoração de asset digital, comercialização de espaços nas principais plataformas digitais e automatização no mundo esportivo.

O mercado de transmissão de esportes via streaming apresenta um crescimento acelerado, impulsionado pela digitalização e pela mudança nos hábitos de consumo do público. Em 2024, esse setor foi avaliado em aproximadamente 27,93 bilhões de dólares, com projeções indicando que poderá alcançar 133,98 bilhões de dólares até 2031, registrando uma taxa de crescimento anual composta (CAGR) de 24,64% nesse período (Verified Market Research, 2024). Esses números refletem não apenas o aumento da demanda por transmissões esportivas online, mas também o potencial econômico desse segmento, que se consolida como uma das principais tendências da indústria do entretenimento digital.

Ao considerar tais avanços tecnológicos, juntamente com o surgimento do rádio, da televisão e de plataformas de live streaming, este capítulo pretende analisar a transformação na forma como os eventos esportivos são distribuídos e consumidos. Para iniciar o nosso entendimento sobre o processo de expansão e evolução das transmissões esportivas, começaremos por meios de comunicação tradicionais, como o rádio e a televisão, que foram pioneiros em transmitir os eventos ao vivo.

#### 4.1 TRANSMISSÕES ESPORTIVAS NO RÁDIO

As transmissões esportivas no rádio representam um marco histórico no desenvolvimento dos meios de comunicação de massa e no engajamento das comunidades em torno do esporte. Desde suas origens no Brasil, em 1923, o rádio desempenhou um papel fundamental na criação de uma narrativa acessível a públicos amplos, conectando diferentes camadas da sociedade em torno de diversos eventos. Esse período insere-se em um contexto de transformação da sociedade brasileira, que passava de uma estrutura agrária para uma sociedade urbano-industrial, processo que ampliou o alcance e a relevância dos meios de comunicação na vida cotidiana (Calabre, 2002).

Uma das formas mais antigas e influentes de comunicação de massa, o rádio desempenha um papel fundamental na disseminação de informações (Lara; Conti, 2003), entretenimento e, claro, transmissões esportivas ao longo do século XX. Castells (2003) destaca que a comunicação mediada por tecnologia, como o rádio, possibilitou a formação de uma rede de compartilhamento de informações, mesmo

antes da era digital, desempenhando um papel fundamental na história da comunicação. Para Barbosa (2003),

O rádio nos oferece serviços variados no campo da informação e do conhecimento: entretenimento, notícias etc. Há mais de um século faz história e estabelece vínculos mediadores com as pessoas em diferentes localidades, com suas diferentes culturas e práticas (Barbosa, 2003, p.37)

Com o poder de alcançar a população não alfabetizada ou com baixo nível de escolaridade, os programas radiofônicos ganharam rapidamente espaço nos países subdesenvolvidos, como o Brasil (Barbosa, 2003). Para Calabre (2002), o rádio foi introduzido à sociedade brasileira durante um período em que o país estava buscando modernização e uma ruptura definitiva com o passado. Durante a década de 1940, o rádio tornou-se uma forte ferramenta utilizada pelo poder público e o futebol foi um dos vetores para essa propagação. O crescimento das emissoras no período entre a década de 30 e 40 é perceptível, como menciona Jambeiro (2004)

Entre 1937 e 1945, o número de emissoras de rádio no país havia tido um crescimento razoável. Das 63 estações registradas em 1937, segundo o Anuário Estatístico do Brasil daquele ano, o Brasil chega em meados da década de 40 com 111 emissoras. (Jambeiro et al, 2004, p.124)

Ao iniciarmos a trajetória das transmissões esportivas nos meios de comunicação tradicionais, é necessário o entendimento da importância da cobertura esportiva, como cita Borelli (2001),

A mídia, quando se reporta a um acontecimento, não é somente uma reprodutora de informações, mas, sobretudo, uma produtora de sentidos, já que a mídia não se caracteriza como lugar de passagem, mas de construção simbólica dos acontecimentos. (Borelli, p.4)

O rádio tornou-se cada vez mais presente no cotidiano dos espectadores e a cultura de consumo das transmissões esportivas consolidou-se exponencialmente. Foi a partir dessas transmissões, que surgiu a narração esportiva. Os locutores adquiriram o poder de transformar palavras em imagens vivas na mente dos ouvintes, criando uma experiência imersiva. Tais características foram encontradas na primeira transmissão esportiva de rádio no Brasil, que retratou o jogo entre as seleções de São Paulo e Paraná, no ano de 1931. O locutor pioneiro foi Nicolau Tuma, que de acordo com Soares (1994), foi o primeiro a introduzir uma narração direta e contínua lance-a-lance.

De acordo com Gasparino (2013), a narração lance-a-lance realizada por Nicolau Tuma revolucionou as transmissões seguintes, pois inicialmente o esporte era veiculado na rádio como boletins informativos.

Quando a transmissão de uma partida de futebol foi realizada pela primeira vez, ainda no rádio, com Nicolau Tuma, o “speaker” deixava claro suas intenções. Ele queria situar seu ouvinte para que este pudesse, figurativamente, ver o jogo. Os jogadores ainda não tinham numeração na camisa, então cabia ao locutor decorar suas características para saber quem fazia o que em campo. (Gasparino, 2013. p.23)

A narração durante os 90 minutos de jogo foi retratada de uma maneira que o interlocutor soubesse o que estava acontecendo no jogo, quem atacava e quem defendia de maneira dinâmica e rápida para não perder os detalhes (Gasparino, 2013). O método oferecido por Tuma modificou o entendimento de como o esporte poderia ser apresentado aos consumidores na época, ocasionando melhorias e novas características durante o passar do tempo.

A Copa do Mundo de futebol sempre ocupou um papel central na cultura brasileira, sendo um evento de grande relevância social e midiática. Seu impacto está diretamente ligado ao modo como os meios de comunicação possibilitaram o acesso e a popularização do torneio. Desde as primeiras transmissões internacionais por rádio, na década de 1950, a cobertura dos jogos da seleção brasileira tem sido um fenômeno de audiência, como exemplifica Gastaldo (2009),

Durante a Copa de 1962, no Chile, os videotapes dos jogos do Brasil só conseguiam ser transmitidos no país dois dias depois dos jogos. Uma emissora de rádio de São Paulo, então, instalou na Praça da Sé, no centro da cidade, um enorme painel em formato de campo de futebol coberto de lâmpadas, com alto-falantes transmitindo os jogos do Brasil. Os locutores da emissora eram instruídos a deixar sempre claro em suas narrações a posição da bola no campo, de modo que, em São Paulo, um operador acendia a lâmpada correspondente ao deslocamento da bola no gramado do Chile. Segundo Edileusa Soares, o engenhoso mecanismo atraiu multidões para acompanhar os jogos “ao vivo”, e garantiu a conquista da audiência para a emissora naquela Copa. (Gastaldo, 2009, p.363)

As transmissões, ao longo dos anos, seguiram consolidando o futebol como parte da identidade nacional e fortalecendo o vínculo emocional dos torcedores com a competição e o esporte (Gastaldo, 2009).

Ao entrarmos no âmbito potencial interativo do rádio, percebe-se que o modelo adotado de emissor-meio-receptor, ocasiona uma comunicação unidirecional (Prado, 1989) e traz à tona uma necessidade retratada em 1930 pelo ensaísta alemão Bertolt Brecht e que se dedicava a enxergar as possibilidades de uma comunicação de duas vias, entre o ouvinte e o emissor (Ortrivano, 2011). Essa possibilidade de comunicação bidirecional no rádio está atrelada à ideia de

interatividade ou participação. Herrera Damas (2005, p. 294) traduz o segundo termo, definindo-o como,

[...] a fórmula participativa possibilitada pelos profissionais da rádio que, mediante a disposição de canais convencionais e através de um exercício de mediação profissional na última etapa do processo comunicativo, facilita um contato e intercâmbio provisório entre os papéis de emissor e receptor e torna possível que os ouvintes intervenham no conteúdo das emissões. (Herrerias Damas, 2005, p.294)

Segundo Klöckner (2011), mencionado por Ferraretto (2014), a interação na transmissão radiofônica está relacionada à sua capacidade de permitir a intervenção total ou parcial do ouvinte, a partir das interações síncronas.

Três possibilidades aplicam-se à interação, levando em conta o ouvinte: a) completa: é a que oportuniza o diálogo direto e ao vivo, em circunstância equivalente de espaço e de tempo, com réplicas e tréplicas; b) parcial: estabelecida quando, igualmente no mesmo tempo e espaço, o ouvinte opina, pergunta, mas não se conquista um lugar ou não se interessa pela réplica ou tréplica; c) reacional: ocorreria quando o ouvinte apenas reage a uma situação proposta no programa, sem que ele próprio exija ou obtenha uma resposta, como no caso do envio de e-mails e de torpedos à rádio que são apenas lidos no ar. Facilmente este nível se confunde com participação. (Klöckner, 2011, p. 126-127 *apud* Ferraretto, 2014, p. 28)

Ao analisar o ponto de vista do ouvinte, Klöckner (2011) menciona que a interação é limitada. Para ele, o envio de mensagens, cartas e emails, não devem ser considerados participações interativas da audiência, pois não acontecem no mesmo momento da emissão. Entretanto, independentemente da comunicação assíncrona ou síncrona da audiência, grande parte dos estudos que buscam a comunicação bidirecional citada por Brecht no rádio, associam à necessidade do incremento de outras tecnologias. Como cita Ortriwano (2011),

Quando se fala de interatividade permitida pelos novos meios, ou de modo mais geral, pelos dispositivos informáticos, está se falando de um tipo de comunicação possível graças às potencialidades específicas de determinadas configurações tecnológicas (ORTRIWANO, 2011, p.20)

Contudo, é evidente que a participação dos torcedores por meio de mensagens, emails e ligações agregou às transmissões esportivas uma relação entre o comunicador e o ouvinte. No entanto, à medida que os avanços tecnológicos progrediram, um novo meio de comunicação surgiu com potencial para transformar ainda mais essa relação: a televisão. Segundo as análises de Monteiro (2007), no Brasil, o rádio exerceu domínio até 1950, quando a televisão surgiu. Inicialmente, os principais profissionais do rádio migraram para esse novo meio de comunicação, o que incluiu alguns locutores esportivos.

Alguns locutores de rádio costumavam supervalorizar ou inventar determinados lances a fim de manter o ouvinte sintonizado na emissora na qual eles trabalhavam. Entretanto, o início das transmissões de futebol pela televisão fez com que os locutores de rádio fossem mais fiéis na descrição das jogadas, porque, já naquele momento, algumas pessoas assistiam à partida com o volume do televisor baixo e ouviam pelo rádio. (Monteiro, 2007, p.5)

Com sua capacidade de transmitir imagens em tempo real, a TV potencializou o índice de audiência e expandiu o mercado para anúncios publicitários. Além disso, veremos no próximo capítulo como a televisão aprimorou a forma como os espectadores vivenciam o esporte, consolidando um novo paradigma para a cobertura esportiva.

#### 4.2 TRANSMISSÕES ESPORTIVAS NA TELEVISÃO

O surgimento da televisão foi resultado de uma série de experimentos e descobertas importantes. Como relata Abreu e Silva (2012), Jakob Berzelius, em 1817, observou a fotossensibilidade do selênio, mas foi apenas em 1873 que Willougeby Smith May confirmou essa propriedade, transformando energia luminosa em elétrica. Em 1884, o alemão Paul Nipkow patenteou um sistema de transmissão de imagens à distância. Ambos marcam momentos cruciais no desenvolvimento desse meio de comunicação em massa.

Produzida em larga escala após a Segunda Guerra Mundial, a Televisão chegou ao Brasil na década de 40,

O primeiro equipamento de TV a ser instalado no país foi comprado à RCA, em Nova Iorque, em 1948, por Assis Chateaubriand. Dois anos depois, no dia 18 de setembro de 1950, ele inaugurou o que foi então a primeira emissora da América Latina. (Jambeiro, 2002, p.49)

O aumento gradativo dos aparelhos no cotidiano dos brasileiros foi evidente ao longo da sua história. Numa pesquisa realizada em 2023, dos 78,3 milhões de domicílios particulares permanentes do País, em 94,3% havia televisão, alcançando um marco de 71,5 milhões (IBGE, 2023). Assim como as telenovelas, os noticiários e os programas de auditório, as transmissões esportivas ganharam espaço nesse novo meio de comunicação, embora, no início, não fossem realizadas ao vivo. Com essa popularização da televisão e o aumento do número de aparelhos nos lares, as transmissões passaram a ocupar um papel ainda mais central no cotidiano dos espectadores. As transformações na forma como o público consome o futebol estão

diretamente ligadas à evolução dos meios de comunicação. De acordo com Toledo (2002), deve-se considerar que não apenas ampliaram o alcance dos eventos, mas também influenciaram a dinâmica das modalidades esportivas, que, ao longo do tempo, passaram por adaptações para se adequarem às exigências midiáticas. Para Betti (1998), a televisão transformou o público dos eventos esportivos em escala global, levando o esporte a uma posição de dependência, pois reduziu sua capacidade de se manter apenas com a presença de espectadores ao vivo, passando a depender do financiamento proveniente das transmissões televisivas.

No processo de evolução das transmissões televisivas, Betti (1998) grifa os seguintes acontecimentos,

Os Jogos Olímpicos de Berlim, em 1936, foram televisionados, embora apenas para os presentes no próprio local. Em 1937 a BBC inglesa televisionou o torneio de tênis de Wimbledon, e em 1940 uma partida de beisebol foi transmitida nos EUA\* . A partir daí, uma série de (\*) Série "Mais que um jogo", produzida pela BBC de Londres, e exibida pela TV Cultura 35 transmissões esportivas isoladas e dirigidas a um público restrito foram realizadas na Europa e EUA. Os Jogos Olímpicos de Londres, em 1948, foram os primeiros a serem transmitidos ao vivo, pela BBC, para alguns poucos e privilegiados ingleses\*. Na década de 50, os eventos esportivos tornaram-se parte da programação regular das redes de TV. Em julho de 1962, na inauguração do sistema de satélites norte-americano foram transmitidos ao vivo, para a Europa, trechos de uma partida de beisebol em Chicago. (Betti, 1998, p.34)

Se no formato radiofônico os ouvintes estavam à mercê das palavras e posicionamento do narrador, no formato televisivo a narrativa transformou-se em algo complementar às imagens apresentadas aos telespectadores. A ampla cobertura televisiva permitiu que o público desenvolvesse uma relação mais próxima com as competições, promovendo a identificação com equipes e atletas. Esse fenômeno, associado às estratégias de marketing e à produção audiovisual, reforçou a televisão como um vetor de popularização do esporte, inclusive em modalidades antes marginalizadas, como o futebol feminino.

A exposição midiática está diretamente relacionada à popularidade de um esporte, e o futebol, sem surpresa, domina a atenção do público brasileiro. Em 2025, os clubes que compõem a Liga Forte União (LFU)<sup>2</sup> aprovaram a venda dos direitos de transmissão do Campeonato Brasileiro para a Globo, em um contrato válido de 2025 a 2029. Com esse acordo, somado a outros já firmados, a receita anual do grupo com direitos midiáticos atinge R\$ 1,5 bilhão (Globo Esporte, 2025).

---

<sup>2</sup> A Liga Forte União do Futebol Brasileiro ou Liga Forte União (sigla: LFU) é uma associação futebolística brasileira formalizada em 28 de junho de 2022, por clubes que se opuseram à proposta da Libra.

Referente ao modelo de transmissão, Gasparino (2013) cita a semelhança herdada do formato radiofônico, contendo um narrador, comentaristas e repórteres. A primeira transmissão externa de uma partida de futebol no Brasil aconteceu em 1955, quando a TV Record transmitiu o jogo entre Santos e Palmeiras, na Vila Belmiro.

Da mesma forma que no rádio, Paulo Machado de Carvalho apostou no esporte, especialmente no futebol, para desenvolver a televisão. Ele cobrava muito de todos que trabalhavam na sua equipe. E foi assim que não só a TV Record cresceu, mas também trouxe um grande desenvolvimento técnico. (Guerra, 2006, p. 106).

Ainda na mesma década, em 1958, o Brasil transmitiu a primeira Copa do Mundo. A partida foi entre a Seleção Brasileira e a Seleção Austríaca, e os brasileiros se tornaram campeões mundiais pela primeira vez na história. A partir desse momento, o esporte começou a ganhar cada vez mais espaço nas televisões brasileiras, conquistando mais horas na programação e tornando-se uma parte fundamental da grade de programação. Nas décadas seguintes, a importância das transmissões esportivas só cresceu, consolidando o esporte não apenas como entretenimento, mas como um elemento cultural capaz de mobilizar grandes audiências e influenciar hábitos sociais.

Assim como mencionado por Monteiro (2007), Gasparino (2013) cita que há uma conexão intrínseca entre o rádio e a televisão, especialmente quando se trata de transmissões esportivas. Mesmo quando os locutores migraram da rádio para a TV, elementos fundamentais da linguagem radiofônica foram mantidos, embora tenham ocorrido adaptações para se adequar ao novo meio de comunicação.

O processo de transformação dos ouvintes em telespectadores não ocorreu de maneira simples. Segundo Guerra (2006), as primeiras transmissões televisivas de eventos esportivos no país eram percebidas como monótonas e carentes de emoção. Isso se devia ao esforço dos locutores em tentar aplicar uma forma de narração que se diferenciava das transmissões de rádio. Tais características mencionadas são relatadas numa observação feita por Gasparino (2013, p.24-25), na qual o autor questiona a importância e necessidade do narrador nas transmissões de TV, devido à redundância do que é falado por ele e o que é visto pelo telespectador.

Ao envolver cada vez mais câmeras, ângulos e abordagens, a televisão se aproximou cada vez mais do espectador. O aparelho aos poucos se tornou os olhos

virtuais dos torcedores (Guerra, 2006), pois apresentava as reações dos jogadores, dos técnicos e ângulos que não são possíveis ver e rever presencialmente.

Sem o recurso da fantasia, do “direito de mexer com o imaginário” do telespectador apenas com as palavras, como o rádio sempre fez com sucesso, a televisão adotou como recurso a disponibilização para seus narradores e repórteres de um banco de dados muito grande, tornando a transmissão cheia de números (quantas faltas, tempo de bola rolando, quem tem mais domínio de bola, total de finalizações e etc). (Guerra, 2006, p.13)

Como citam Helal e Amaro (2012), as transmissões passaram a fazer parte do entendimento do público em relação ao espetáculo, suas percepções sensoriais vão de acordo com os adventos tecnológicos e sem eles, o evento não é tão atrativo, complementam “Além disso, a tecnologia é um fator a mais a gerar emoção. Foi pênalti, foi falta, o jogador estava impedido? A tecnologia fomenta estas discussões, não dando um veredito definitivo na maioria das vezes.” (Helal; Amaro, 2012, p.13)

Sem dúvidas a imersão dos espectadores no evento esportivo foi moldada frente aos diversos avanços tecnológicos, a interatividade do interlocutor e do emissor nas transmissões adquiriu novos níveis com a inserção da imagem e a integralização de novos canais mediadores. Durante os anos de evolução da transmissão futebolística no Brasil, as emissoras utilizaram diversos adventos tecnológicos para promover a interação entre emissor e receptor.

O processo de interação com os espectadores não acontecia durante as especulações ao vivo, mas foi explorado em outras formas, como no programa 'Globo Esporte', que em 1986 dinâmico o quadro Tele-Resposta para permitir a participação do público de maneira indireta (Memória Globo, 2021).

Figura 1: Quadro Tele Resposta em 1986, Globo Esporte



Fonte: Memória Globo, 2021

Figura 2: Enquete Tele Resposta, em 1986



Fonte: Memória Globo, 2021

A partir dos anos 2000, a emissora Globo seguiu em busca da participação dos torcedores, com o quadro “Gol do Internauta”, também veiculado pelo programa Globo Esporte. Entretanto, dessa vez utilizando a internet, os torcedores escolhiam o gol mais bonito da rodada, a partir de uma lista pré-selecionada pela equipe do programa. Além disso, durante as transmissões do Brasileirão e também nos jogos da Seleção Brasileira, passou a exibir os comentários dos internautas no quadro “Pergunta Internauta”.

Figura 3: Pergunta do internauta



Fonte: Canal no youtube<sup>3</sup>

Com o advento da era digital, as transmissões televisivas começaram a se integrar a novas plataformas, ampliando o alcance e a interatividade do público. Recuero (2005) analisa como as comunidades virtuais emergem dessas interações mediadas por tecnologia, e essa perspectiva pode ser aplicada às transmissões esportivas, que passaram a combinar a experiência imersiva da televisão com a interatividade proporcionada pelas redes sociais e plataformas digitais. Isso demonstra como a televisão continua relevante, mas adaptada a um ambiente

<sup>3</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=DEsX3\\_Yrozw](https://www.youtube.com/watch?v=DEsX3_Yrozw)> Acesso em: 20 out. 2024.

mediático que exige maior participação do público.

Apesar da presença do espectador na transmissão, a interação é majoritariamente controlada e limitada pelos emissores. Entretanto, em 2006 o Brasil adotou um sistema padrão de televisão digital híbrido, que funcionou durante a Copa do Mundo de 2010. Como evidenciado na pesquisa de (Ushinohama, 2013), a união dos recursos do sistema japonês (ISDB) e a interatividade do sistema europeu (DVB) promoveu aos espectadores a oportunidade de assistir as transmissões em dispositivos móveis e também interagir com a transmissão, por meio de enquetes e acessar informações a respeito da seleção, campeonato ou jogo a partir do próprio aparelho.

Figura 4: Aplicativo Interativo na Copa do Mundo de 2010 na Globo



Fonte: (USHINOHAMA, 2013)<sup>4</sup>

Figura 5: Aplicativo Interativo na Copa do Mundo de 2010 na Bandeirantes



Fonte: (USHINOHAMA, 2013)

Como cita Ushinohama (2013), autora da pesquisa que evidenciou a primeira experiência interativa no esporte das emissoras brasileiras no SBTVD-T,

As informações disponibilizadas continham três tipos de dados: os dados definidos antecipadamente ao jogo, como: escalação das equipes e arbitragem, classificação dos grupos, tabela de jogos e artilharia; dados que seria atualizados durante a partida, as estatísticas do jogo; e dados que

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/103>> Acesso em: 15 out. 2024.

requeriam a participação do telespectador: enquetes, pesquisas e bolão. (Ushinohama, 2013, p.147)

O caso mencionado por Ushinohama segue um caminho diferente dos outros casos que apresentamos anteriormente, pois como a própria autora menciona, “a TV Globo testou a interatividade local, em que há o envio da informação do emissor para o receptor; e a bidirecional, em que o receptor envia e recebe informações do emissor” (Ushinohama, 2013, p.149). Esse método de interação adotado pela emissora não surtiu efeito, visto que alcançava um público seletivo de pessoas que possuíam a televisão com esse recurso. Além disso, a emissora reconheceu que manter essas informações atualizadas exigiria um grande número de profissionais especializados e altamente qualificados para atualizar o aplicativo durante a transmissão do jogo (Ushinohama, 2013) e a implantação tornou-se de alto custo.

Todavia, as transmissões seguiram utilizando a internet como suporte para a interação com os torcedores que optam por consumir o evento esportivo pela televisão. Apesar da interatividade proporcionada pela internet trazer consigo uma nova dinâmica, onde as opiniões e reações instantâneas dos internautas podem moldar a narrativa e influenciar diretamente o conteúdo transmitido, essa liberdade também abre espaço para ataques radicais e comportamentos extremos, demonstrando a complexidade e a responsabilidade que acompanham a evolução das transmissões. A próxima etapa do trabalho abordará as transmissões via *streaming* e aprofundará ainda mais essa análise, destacando os impactos das plataformas online na forma como consumimos e interagimos com o esporte em tempo real.

Com o surgimento das redes sociais, a transmissão esportiva passou a incorporar uma nova dimensão pautada na interatividade. Essas redes criaram espaços onde os torcedores podem expressar suas opiniões, compartilhar emoções e se conectar em tempo real, promovendo uma participação ativa que vai além do consumo passivo. Essa transformação abriu caminho para novas formas de engajamento e alterou significativamente a experiência dos espectadores. No próximo capítulo, será aprofundada a análise dessa interatividade e seu impacto nas transmissões esportivas contemporâneas.

## 5 INTERATIVIDADE NA ERA DIGITAL

Na era moderna as interações humanas passaram por uma profunda reconfiguração devido aos avanços tecnológicos, especialmente com a expansão dos meios digitais. A conectividade global, proporcionada pela internet, redes sociais e plataformas de comunicação, transformou não apenas a forma como nos comunicamos, mas também as estruturas sociais e culturais (Castells, 2002). Esse processo criou o que Manuel Castells chama de "sociedade em rede", onde as fronteiras físicas são substituídas por redes digitais que possibilitam a comunicação em tempo real entre indivíduos de diferentes locais.

Esse contexto se intensifica com o advento da Web 2.0, que Alex Primo (Alê Primo) identifica como um marco na transformação das interações mediadas por computador, permitindo uma maior horizontalidade na produção de conteúdo e na participação dos usuários. Raquel Recuero, em *Redes Sociais na Internet* (2009), complementa essa visão, mostrando como a Web 2.0 facilitou a criação de redes sociais mais colaborativas e interativas. Entretanto, apesar do potencial inclusivo dessas plataformas, elas também se tornam espaços de disputa e amplificação de conflitos, evidenciando a complexidade das interações digitais no cenário contemporâneo.

Este capítulo tem como objetivo desenvolver uma discussão sobre a interatividade nos meios de comunicação, buscando, assim como no capítulo anterior, utilizar uma abordagem comparativa entre os meios tradicionais e modernos. A partir dessa discussão, busca-se compreender as dinâmicas interativas contemporâneas.

### 5.1 DOS MEIOS TRADICIONAIS AO ATUAL

No cenário moderno da interatividade digital, a audiência não apenas recebe conteúdos, mas também age ativamente, moldando o fluxo de comunicação e estabelecendo relações. Essa perspectiva já era antecipada por diversos autores da comunicação, como Brecht (1932, *apud* Enzensberger, 1978, p. 50), que defendia o papel ativo do público na comunicação. O autor vislumbrava um mundo onde “o ouvinte não se limitasse a escutar, mas também falasse, não ficasse isolado, mas relacionado” (1932, *apud* Enzensberger, 1978, p. 50). Sua visão antecipa, de forma

quase profética, o potencial transformador da interatividade digital atual.

Thompson (2018) expande essa análise ao propor uma tipologia das interações mediadas, considerando os meios de comunicação. Ele apresenta quatro formas distintas de interação — face a face, mediada, quase-interação e interação mediada online — que permitem uma compreensão aprofundada das dinâmicas da comunicação, especialmente nas plataformas de streaming como a Twitch, onde a interação mediada online se torna central.

Em “A interação mediada na era digital”, Thompson (2018) nos oferece uma estrutura útil para entender essa nova realidade de interatividade. Ao propor uma teoria interacional dos meios de comunicação, ele distingue diferentes formas de interação que vão além das análises focadas exclusivamente nos aspectos técnicos dos meios. A partir do contraste da interação face a face e a interação mediada iremos operar esta pesquisa.

A interação face a face ocorre na co-presença física, onde os participantes se comunicam diretamente, utilizando não só palavras, mas também gestos, expressões e outros sinais não verbais. Já a interação mediada envolve o uso de meios técnicos, como o telefone, permitindo a comunicação entre indivíduos separados fisicamente, mas com sinais dialógicos em tempo real, como o uso de “hm” ou “uhum” para indicar que ambos estão presentes na conversa. A quase-interação mediada, por sua vez, se refere a um fluxo unidirecional de informação, como na televisão ou no rádio, onde o público consome o conteúdo sem interagir diretamente com quem o produz.

Finalmente, a interação mediada online surge com as tecnologias digitais, possibilitando tanto interações em tempo real quanto assíncronas, como ocorre em plataformas de streaming ou redes sociais, onde os participantes podem escolher entre uma participação ativa ou passiva. Essas categorias de interação são fundamentais para compreender as diversas formas de comunicação no ambiente digital atual.

Essa forma de interação, caracterizada pelo uso de tecnologias que permitem a transmissão de informações, não precisam necessariamente de uma resposta imediata dos participantes. Embora existam outras formas de interação possíveis na plataforma, como chats ao vivo ou comentários, é possível que a audiência apenas assista passivamente, sem participar diretamente. Isso reforça que, mesmo sem a troca bidirecional constante, a interatividade na era digital ganha novas nuances,

onde a presença virtual e o consumo de conteúdo continuam a ser centrais.

No âmbito de desenvolvimento da interatividade nos meios comunicacionais, se faz necessário a menção aos estudos e realizações da televisão interativa. Conforme apresentado no último capítulo desta obra, vale ressaltar que os estudos e tentativas de ampliar o poder de participação dos telespectadores, com o advento de outras tecnologias, não partem necessariamente do uso de internet, pois deve-se considerar os estudos que traçam a inserção do controle remoto, videocassete, sistemas de video-on-demand e canais de assinatura, como fora realizado por Matuck (1995) e Lemos (1997). Esses modelos de interação mediada, buscam mudar a perspectiva do telespectador, porém tem de se considerar as limitações impostas nesse formato, considerando que mesmo

A oferta de cerca de 40 canais na tevê a cabo garante ao telespectador mais opções de entretenimento e informação. No entanto, os canais disponíveis oferecem tão somente um fluxo seqüencial e unilateral. (Primo, 2003, p.25)

Não distante dessa limitação, vale recordar, como mencionado anteriormente neste trabalho, o momento em que o Brasil iniciou a implementação de um novo sistema de interação na televisão nacional. Utilizado no período da Copa do Mundo de 2010, a Tv Globo e a Band utilizaram o evento esportivo como tema, adicionando enquetes e novas informações.

Figura 6: Tv Interativa, Globo.



Fonte: MeioBit (2015)<sup>5</sup>

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://meiobit.com/69097/a-tv-interativa-chegou-mas-para-que-ela-serve-mesmo/>> Acesso em: 17 out. 2024.

Além disso, considerando formas de interações nas quais os usuários participam ativamente, devemos entender que a atuação não ocorre de forma neutra. Como aponta Jenkins (2016), as plataformas de comunicação digital oferecem tanto oportunidades para o engajamento coletivo quanto desafios significativos, incluindo o controle da narrativa e o surgimento de conflitos sociais. Jenkins argumenta que, embora os meios digitais tenham democratizado o acesso à comunicação, eles também amplificam tensões preexistentes, como preconceitos e a polarização de discursos. Ao longo deste capítulo, discutiremos como a Web 2.0 e a cultura participativa moldam e constroem essas interações, tal como a criação de comunidades e a formação de novas redes no ambiente online.

## 5.2 WEB 2.0 E CULTURA PARTICIPATIVA

A Web 2.0 marca uma nova era nas relações digitais, onde a interação e a troca de informações ganham novos contornos. Nesse ambiente, o usuário deixa de ser um simples receptor para se tornar um participante ativo no processo de criação e compartilhamento de conteúdo.

A Web 2.0 é a segunda geração de serviços online e caracteriza-se por potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo. (Primo,2007, p.2)

Em vez de espaços estáticos e unidimensionais, o modelo inaugura uma estrutura que valoriza a contribuição do coletivo, transformando a dinâmica de participação e abrindo portas para a chamada cultura participativa. Essa cultura, por sua vez, incentiva uma aproximação mais direta entre os usuários, que agora têm meios para contribuir ativamente em projetos colaborativos, discutir ideias e expressar suas próprias perspectivas. O potencial de interatividade, discutido anteriormente, se expande aqui com novas ferramentas que facilitam essa construção coletiva de sentido. Para Jenkins (2009), os consumidores estão cada vez mais dispostos a engajar, interagir, compartilhar vivências e criar novos conteúdos, com o objetivo de se sentirem parte de uma marca ou organização específica. Nesse novo ecossistema, os espectadores não se limitam a ser consumidores, mas se tornam participantes ativos, contribuindo com suas próprias experiências.

Do ponto de vista dos influenciadores digitais que produzem conteúdo, a democratização das plataformas digitais, como a Twitch, torna possível que qualquer

pessoa produza conteúdo. Isso oferece uma liberdade criativa, permitindo que os influenciadores compartilhem suas habilidades ou opiniões com um público global. Com a marca de 6.752.996 espectadores simultâneos em julho de 2024 (TwitchTracker, 2024), a Twitch exemplifica como a Web 2.0 permite que grandes audiências se envolvam ativamente na criação de conteúdo ao vivo. Esse ambiente potencializa o conceito de cultura participativa ao tornar o público um elemento influente e essencial na experiência, além de evidenciar como plataformas contemporâneas incentivam uma participação que vai além da interatividade básica, incorporando ferramentas como os chats em tempo real.

Não é mais necessário ser parte de uma grande empresa ou ter acesso a recursos caros para se tornar um criador de conteúdo relevante. As plataformas oferecem ferramentas para interagir ao vivo com a audiência. Ao interagir nos chats, comentar em tempo real ou até mesmo criar memes, os espectadores contribuem para a narrativa e a dinâmica do canal, tornando-se co-criadores da experiência. Esse envolvimento pode gerar um senso de pertencimento, já que eles não apenas assistem, mas também moldam o conteúdo e a interação entre o influenciador e a comunidade. Além disso, nos chats, a comunicação assume características próprias do meio digital, fazendo com que os participantes se sintam como se estivessem conversando face a face. "Nele, os participantes sentem-se como se estivessem conversando face a face" (Silva; Pedro; Cogo, 2011, p.1214), criando uma dinâmica interativa e fluida.

A escrita gerada pelas conversas online possui características únicas que a distinguem da escrita formal. Assim, a Web 2.0 não apenas amplia as possibilidades de interação, mas também redefine o papel do público nas produções digitais, dando forma a um ecossistema onde cada voz pode ressoar e influenciar.

### 5.3 CONEXÕES VIRTUAIS E COMUNIDADES

Recuero (2005; 2017) argumenta que as redes sociais e plataformas digitais fomentam a criação de comunidades virtuais baseadas em interesses compartilhados, como o esporte. A Twitch e outras plataformas de streaming transformam eventos esportivos em experiências comunitárias, onde espectadores interagem não apenas com o streamer, mas também entre si. Castells (2017) complementa ao afirmar que essas redes digitais têm o potencial de criar laços sociais e fomentar movimentos culturais e sociais. Isso é evidente nas transmissões

de esportes femininos, como destacado por Santana (2023), em que o público engajado contribui para a valorização e maior visibilidade da modalidade.

Nesse sentido, a presente pesquisa analisou como a introdução do esporte feminino em uma comunidade predominantemente masculina na Twitch gerou diferentes dinâmicas interativas. Durante as transmissões da Copa do Mundo Feminina de 2023, observou-se tanto a participação ativa de espectadores engajados na valorização da modalidade quanto episódios de preconceito no chat, que chegaram a interromper uma das lives.

A interatividade proporcionada pelas plataformas digitais desempenha um papel inclusivo, especialmente em eventos esportivos historicamente marginalizados, como o futebol feminino. Barreto Januário e Leal (2024) mostram como o streaming ampliou a audiência do futebol feminino ao permitir que novos públicos acessassem e interagissem com as transmissões. Essa inclusão também é reforçada pelo espaço dado às mulheres na produção e cobertura de eventos esportivos, como analisa Gomes (2023), que destaca a representatividade feminina nas transmissões da Copa do Mundo de 2022.

Rego (2009) ressalta que a Web 2.0 promove uma cultura colaborativa, onde os espectadores desempenham um papel ativo na construção de narrativas. Isso é particularmente evidente em transmissões esportivas realizadas na Twitch, onde os espectadores influenciam a condução dos eventos, criam memes e participam de forma criativa. Andrade e Silva (2024) mostram que figuras como Casimiro Miguel utilizaram essas ferramentas para transformar o futebol em entretenimento on-line, promovendo um modelo de consumo colaborativo que redefine o papel do espectador.

Castells (2017) explora como as redes digitais podem mobilizar comunidades para além do entretenimento, criando espaços para debates e movimentos sociais. Isso é refletido nas transmissões de esportes femininos, como apontado por Mendes (2023) e Soares (2023), que analisam como a visibilidade promovida pelas plataformas digitais amplia a discussão sobre desigualdade de gênero no esporte. Assim, as comunidades formadas em torno dessas transmissões tornam-se agentes de transformação cultural e social.

Ramos (2022) destaca que a migração do público para plataformas de streaming não é apenas uma questão de tecnologia, mas também de preferências culturais. A audiência busca interatividade, personalização e autenticidade,

características centrais das plataformas digitais. Flores (2024) reforça que essa mudança é especialmente relevante no Brasil, onde o acesso ao streaming democratiza o consumo esportivo, permitindo que eventos de menor visibilidade, como o futebol feminino, conquiste um público maior. Antes, esse consumo ficava limitado aos horários rígidos dos canais de televisão aberta, restringindo o acesso e a participação do público em eventos que não tinham espaço prioritário na programação tradicional.

As conexões virtuais e comunidades digitais se tornaram elementos centrais na estrutura da comunicação contemporânea, redefinindo como as pessoas interagem e compartilham interesses. Castells (2003) argumenta que a internet transformou as redes sociais em sistemas descentralizados, onde indivíduos podem se conectar globalmente e criar comunidades em torno de interesses comuns. Essa capacidade de conexão impulsionou a formação de grupos que compartilham valores, narrativas e experiências, reforçando a ideia de pertencimento e colaboração.

Recuero (2005; 2017) complementa essa visão ao destacar que as comunidades virtuais não são apenas espaços de interação, mas também de construção de identidade coletiva. A interação em plataformas como Twitch ou redes sociais permite que os usuários troquem informações, cocriem narrativas e fortaleçam laços sociais. Essas dinâmicas podem ser observadas em eventos como as transmissões da Copa do Mundo Feminina na CazéTV, onde há potencial para que os espectadores formem comunidades ativas para discutir e celebrar o futebol feminino (Santana, 2023). No entanto, essa hipótese será aprofundada e analisada especificamente ao longo deste trabalho, a fim de compreender de que forma essas interações se configuram e impactam a experiência dos participantes.

Antoun (2014) analisa como a Web 2.0 ampliou as possibilidades de participação colaborativa, permitindo que as comunidades digitais assumam um papel ativo na criação de conteúdo. Essa dinâmica está presente no crescimento de streamers como Casimiro Miguel, que utilizam plataformas como Twitch para engajar seus espectadores de maneira interativa e participativa (Andrade; Silva, 2024). Nesse contexto, os usuários deixam de ser apenas consumidores e passam a desempenhar um papel central na construção do conteúdo.

Gabriel (2010) aponta que a personalização e a interatividade são fatores-chave para o sucesso de comunidades digitais. Ferramentas que permitem

aos usuários influenciar o conteúdo reforçam o senso de pertencimento, criando experiências significativas e personalizadas. Isso é evidente em plataformas como Twitch, onde a interação em tempo real e a personalização das transmissões fortalecem a conexão entre criadores de conteúdo e audiência (Matsumoto, 2019).

Monteiro e Burigo (2023) destacam que plataformas digitais também desempenham um papel essencial na criação de comunidades em torno de transmissões esportivas. A Twitch, por exemplo, é um espaço onde espectadores não apenas assistem a eventos esportivos, mas também participam ativamente das discussões e da construção de narrativas. Essas comunidades digitais transcendem as barreiras geográficas, reunindo pessoas com interesses compartilhados.

Castells (2017) reforça que as redes digitais são um terreno fértil para a mobilização de movimentos culturais e sociais. As comunidades formadas em torno de eventos esportivos, como as transmissões do futebol feminino, não apenas fortalecem a modalidade, mas também promovem discussões sobre igualdade de gênero e inclusão no esporte (Barreto Januário; Leal, 2024). Esse poder transformador das conexões virtuais reflete o papel das redes na amplificação de causas sociais.

Paz e Montardo (2018) exploram como o consumo digital é uma forma de performance colaborativa, onde comunidades e streamers cocriam momentos significativos. Essa colaboração é particularmente evidente em transmissões ao vivo, onde o público interage diretamente com o conteúdo e molda sua narrativa. Essas dinâmicas reforçam o papel das comunidades digitais como espaços de criação e engajamento.

Mendes (2023) e Gomes (2023) destacam que a participação de mulheres na produção e cobertura de eventos esportivos é fundamental para a construção de comunidades mais diversas e representativas. Essas vozes contribuem para a ampliação das narrativas e fortalecem a inclusão em comunidades digitais que promovem o futebol feminino. Assim, a diversidade nas conexões virtuais é essencial para criar um ambiente inclusivo e colaborativo.

Piñeiro-Otero e Ribeiro (2015) analisam como a mobilidade digital fortalece as comunidades ao facilitar o acesso a conteúdos em tempo real, independentemente da localização. Essa mobilidade é um diferencial em plataformas como Twitch, que permite que eventos ao vivo conectem públicos diversos em torno de interesses

comuns. A acessibilidade proporcionada por essas plataformas é um fator crucial para o crescimento das comunidades digitais.

Por fim, as conexões virtuais e comunidades digitais representam mais do que uma transformação tecnológica; elas reconfiguram as relações sociais e culturais. Martins (2007) conclui que o ciberespaço possibilita novas subjetividades, onde os indivíduos se conectam, colaboram e constroem narrativas coletivas. No cenário atual, essas comunidades são protagonistas na criação de um ambiente digital inclusivo e participativo, moldando práticas culturais e sociais de maneira significativa.

As comunidades virtuais, como descrito por Recuero (2005; 2017), são formadas a partir de interesses compartilhados e interações mediadas pelas tecnologias digitais. No contexto das transmissões esportivas e plataformas de streaming, essas comunidades desempenham um papel essencial ao criar laços sociais que transcendem barreiras geográficas e culturais. Durante as transmissões da Copa do Mundo Feminina na CazéTV, por exemplo, supõe-se que o público que acessa o canal compartilha, em sua maioria, o interesse pelo futebol, seja ele masculino ou feminino. Essa afinidade comum possui potencial de criar um espaço onde os espectadores interagem de maneira intensa, contribuindo para a visibilidade do futebol feminino e fomentando discussões sobre representatividade no esporte.

Castells (2017) argumenta que as redes digitais, como as formadas nas comunidades da Twitch, são estruturadas em torno de dois princípios fundamentais: inclusão e mobilização. Essas comunidades não apenas conectam indivíduos, mas também criam espaço para ações coletivas e discussões significativas. O engajamento gerado por essas interações reflete o poder transformador das redes digitais em moldar percepções e impulsionar mudanças culturais. Em transmissões esportivas, a mobilização digital pode gerar impactos que vão além do evento, influenciando políticas e atitudes sociais.

A mobilização e a colaboração observadas nas comunidades virtuais da Twitch e em eventos como as transmissões esportivas reforçam o modelo de comunidades proposto por Castells, onde a interatividade e o compartilhamento são centrais. Para dar sequência à pesquisa, sugere-se a exploração dos modelos de comunidades de Castells (2003), que oferecem uma estrutura robusta para analisar as dinâmicas sociais e culturais no ambiente digital.

Com base na análise das conexões virtuais e das comunidades digitais, ficou evidente que as plataformas interativas, como a Twitch, não apenas ampliam o alcance de eventos esportivos, mas também transformam o modo como os indivíduos se relacionam entre si e com o conteúdo transmitido. Essas comunidades, estruturadas em torno de interesses compartilhados e mobilizadas pela interatividade, refletem os modelos de rede propostos por Castells, onde inclusão, colaboração e compartilhamento são centrais. No próximo capítulo, exploraremos de maneira aprofundada os modelos de comunidades digitais, conforme proposto por Castells, analisando como essas estruturas se aplicam ao contexto da era digital e contribuem para a construção de novas formas de engajamento cultural e social.

#### 5.4 TRANSMISSÕES ESPORTIVAS NO LIVE STREAMING

Os serviços de *live streaming* têm revolucionado a maneira como consumimos conteúdo, especialmente no campo esportivo. Castells (2003) argumenta que a internet criou uma nova galáxia de comunicação, onde a informação é descentralizada e acessível em tempo real. Essa característica é crucial para esses serviços, que oferecem transmissões ao vivo e interativas, transformando o espectador em participante ativo. Diferentemente dos meios tradicionais, o *live streaming* possibilita personalização e engajamento imediato, estabelecendo uma nova relação entre o público e o conteúdo transmitido.

Para entendermos o que é *live streaming*, vamos partir para sua tradução literal e sua aplicação no meio midiático. De acordo com Ormundo et al. (2020), o termo "livestream" é composto por duas palavras em inglês: "live" e "stream". A palavra "live" significa "ao vivo", semelhante ao seu uso em português, indicando algo que está acontecendo em tempo real. Já "stream" pode ser traduzida como "corrente" ou "riacho". Na área de tecnologia, "stream" é usada de maneira figurada para descrever a forma como os dados são transmitidos pela internet, saindo de um servidor e passando por outros intermediários até chegar ao dispositivo do usuário final. De uma maneira direta, "livestream" pode ser entendido como uma transmissão contínua e ao vivo de dados, onde o conteúdo é enviado pelo transmissor (o *streamer*) e recebido em tempo real pelos espectadores.

A transmissão é mediada por plataformas digitais e variam de acordo com o público-alvo, podendo ser utilizada para o meio educativo, jogos eletrônicos, esportes e diversos outros tipos de nichos. Entretanto, podemos nos referir a esses

ambientes de diferentes maneiras. Para Rodrigues (2017), entende-se as plataformas digitais como artefatos tecnológicos que propõem a comunicação integrada nas relações homem-máquina por meio da internet. Em outras situações, o termo se refere a grupos como usuários, anunciantes e clientes.

As plataformas digitais se tornaram propícias a partir dos anos 2000, por meio da Web 2.0, a segunda geração de serviços online caracterizada por melhorias nos serviços, como maior capacidade de compartilhamento e informações, além de promover interações mais amplas entre os usuários (Primo, 2007). A inserção dessas plataformas ocasionou uma nova etapa de conexão e interação a partir de uma rede digital online a fim de estabelecer novos laços sociais (Recuero, 2009). Tal interatividade também, discutida por Jenkins (2016),

A indústria da mídia de massa está aprendendo a incorporar aspectos de um público mais participativo em suas práticas fundamentais – o engajamento tornou-se um valor monetário essencial, que a indústria utiliza para medir o sucesso (já que o público está cada vez mais fragmentado em várias plataformas de mídia e os mecanismos de mídia social estão incorporados ao projeto da maioria das estratégias de programação). Alguns dos impulsos para uma cultura mais participativa foram operados em conjunto com as estratégias da Web 2.0, que visam conter e mercantilizar o desejo do público de ter mais voz nas decisões que impactam a produção de mídia e circulação. (Jenkins et al, 2016, p.176)

A convergência midiática alterou significativamente a forma como consumimos e produzimos conteúdo. Esse conceito sugere que as fronteiras entre diferentes mídias como rádio, televisão e internet, estão se tornando cada vez mais fluidas, resultando em novas formas de interação e participação do público (Jenkins, 2013).

Rego (2009) destaca que a participação em plataformas de live streaming é um reflexo das características colaborativas da Web 2.0, onde a comunicação é distribuída e o público desempenha um papel central na criação de conteúdo. Essa dinâmica se alinha às reflexões de Recuero (2017) sobre redes sociais, em que os laços criados nesses ambientes digitais são fortalecidos pela interação contínua e pela formação de identidades coletivas. Nos serviços de live streaming, isso é evidente na maneira como as comunidades se organizam em torno de streamers ou eventos específicos, reforçando o impacto social dessas plataformas. A convergência abrange transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, logo, o surgimento das plataformas de live streaming é um exemplo claro dessa cultura. As plataformas permitem que indivíduos e empresas transmitam conteúdo ao vivo para uma audiência global, combinando elementos de vídeo,

interação em tempo real e redes sociais, desencadeando a circulação de conteúdos e tornando-se fortemente dependente da participação dos consumidores.

Para o entendimento do crescimento exponencial dessas plataformas no cotidiano dos usuários, devemos considerar como fator primordial a pandemia de COVID-19, que iniciou em 2020, e que exemplifica a transformação radical na forma como nos relacionamos com os meios digitais, especialmente com o live streaming. Para recapitular, a pandemia de COVID-19, causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, resultou em milhões de mortes e transformou a vida cotidiana (OPAS, 2022). A Organização Mundial da Saúde (OMS) recomendou medidas como distanciamento social, uso de máscaras, higienização das mãos e evitar aglomerações para controlar a disseminação do vírus. Em alguns países, as restrições levaram ao fechamento de escolas, empresas e eventos, impulsionando a busca por alternativas digitais. Logo, o live streaming, que já estava em crescimento antes da pandemia, viu seu uso aumentar exponencialmente devido à necessidade de distanciamento social. As grandes mídias alardeiam que as plataformas online serviram como principal suporte na tentativa de permanência de determinadas práticas sociais e cotidianas em meio a este momento singular (de Araujo, 2020, p.195). Para atender à crescente demanda por entretenimento, o consumo de conteúdo ao vivo se expandiu rapidamente, abrangendo uma ampla gama de interesses, desde transmissões de videogames e shows musicais até aulas de fitness, palestras educacionais e eventos esportivos.

Uma pesquisa realizada em 2020 pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic) revelou que 86% dos brasileiros assistiram a vídeos, filmes ou séries online, 64% acompanharam transmissões ao vivo e 85% usaram plataformas para ouvir música durante o isolamento social (Trevizani, 2020). Todos os quesitos ressaltados anteriormente, promoveram a aceleração do uso de plataformas de live streaming durante a pandemia e destacou a importância dessas tecnologias na era digital. Pode-se encontrar como exemplo, no período pandêmico, o crescimento das lives no Youtube. As visualizações alcançaram números gigantescos, como a transmissão de Marília Mendonça em 2020, que alcançou cerca de 3,3 milhões de espectadores (G1, 2020).

Como discutido por (Castells, 2013), a internet é uma plataforma ideal para a construção social, pois possibilita a formação de grupos sociais e identidades. Ao

analisarmos no próximo capítulo, será possível observar as características específicas criadas por comunidades virtuais em plataformas de live streaming, como a Twitch.

Grande parte dessas transmissões esportivas realizadas nesse modelo fogem do padrão que foi apresentado nos subtópicos anteriores, visto que, não em todos os casos, os mediadores não possuem nenhuma especialização no assunto e se posicionam também como torcedores durante o evento. Por outro lado, contextualizando convergência midiática, citada anteriormente, as transmissões esportivas via live streaming frequentemente combinam elementos do rádio e da televisão. Por exemplo, enquanto a televisão oferece uma experiência visual rica com imagens ao vivo e replays, os elementos de narração e comentários, típicos do rádio, são integrados para proporcionar uma experiência completa ao espectador. Além disso, permitem que os espectadores interajam em tempo real, comentando e compartilhando suas opiniões, algo que não é possível nas transmissões tradicionais.

No Brasil, um marco importante para as transmissões esportivas nesse modelo foram as iniciativas da Twitch (Exame, 2020), plataforma da Amazon, que passou a transmitir partidas de basquete da NBA e NBB. Uma das grandes transmissões aconteceu em 2021, mediada por Alexandre “Gaulês” Borba e alcançou um público de cerca de 150 mil pessoas (CNN Brasil, 2021), com transmissões das partidas New York Knicks vs Atlanta Hawks e Los Angeles Clippers contra Dallas Mavericks.

Outro ponto a ser destacado nesse modelo são as experiências que os influenciadores têm ao longo do evento, que podem gerar uma ampla gama de reações no público, dependendo de como elas são combinadas e aplicadas. Apesar do conteúdo ser o mesmo apresentado nos meios convencionais, no caso dos esportes, os usuários podem optar por consumir a transmissão na plataforma de *live streaming* por duas razões principais: elas são atraídas pelo conteúdo exclusivo de uma transmissão específica e também gostam de interagir e se envolver na comunidade que acompanha essa transmissão (Hamilton, 2014). No caso da pesquisa em questão, o conteúdo esportivo foi transmitido também por outros meios convencionais. Entretanto, a interação de maneira digital, junto à transmissão, acontecia apenas na plataforma de *live streaming*.

Através dessas plataformas citadas anteriormente, os usuários podem não apenas assistir aos eventos, mas também interagir, comentar, compartilhar opiniões e experiências em tempo real, criando assim uma verdadeira arquibancada digital, envolvente e dinâmica. Essa interação contínua não só aumenta o engajamento dos espectadores, mas também pode enriquecer a experiência global do evento, destacando a importância de explorar mais profundamente as dinâmicas da Twitch e outras plataformas similares. Nesse contexto, a Twitch se consolidou como um dos principais espaços para transmissões esportivas, redefinindo a forma como o público consome e participa desses eventos, o que será abordado no próximo tópico sobre sua ascensão nesse cenário.

#### 5.4.1 Ascensão da Twitch nas transmissões esportivas

A origem da Twitch como uma plataforma de streaming de videogames teve um impacto significativo no cenário das transmissões ao vivo. Inicialmente lançada em 2011 como um *spin-off*<sup>6</sup> da plataforma de streaming geral, Justin.tv, a Twitch surgiu em um momento em que o streaming de jogos estava começando a ganhar popularidade. Nessa época, os jogadores estavam cada vez mais interessados em compartilhar suas partidas e interagir com outros jogadores e espectadores em tempo real.

O site consiste na exibição de um conteúdo ao vivo e na forte interação entre os *streamers*, que compartilham suas habilidades em determinados jogos, e o público, que assiste e também troca informações com os demais usuários. Embora a plataforma dê liberdade aos usuários, o *chat* é comumente moderado, assim como o trabalho proposto pelos streamers, que devem seguir regras impostas pela própria plataforma de transmissão. De acordo com uma pesquisa feita em 2019 pela empresa alemã Statista, especializada em dados do mercado e consumidores, a faixa etária majoritária dos usuários é entre 16 e 34 anos, jovens que possuem em comum o interesse por jogos digitais.

A Twitch.Tv, ou simplesmente Twitch, é um site de streaming que veio ao ar em 5 junho de 2011 funcionando como um spin-off da plataforma Justin.tv - um website direcionado à pessoas que quisessem transmitir seu dia a dia ao vivo e consequentemente produzir conteúdos de entretenimento. O

---

<sup>6</sup> **Spin-off**, também chamado de derivagem, é um termo utilizado para designar aquilo que foi derivado de algo já desenvolvido ou pesquisado anteriormente.

principal foco da Twitch é a transmissão de vídeo games (Nascimento, Satler, 2018, p .2).

Com o passar dos anos, a plataforma ampliou seu escopo, passando a abrigar não apenas conteúdos de jogos, mas também transmissões de eventos esportivos, programas de entretenimento e debates ao vivo, o que a tornou um dos principais espaços para o consumo de mídia digital na atualidade.

A popularidade inicial da Twitch entre os jogadores de videogame foi fundamental para estabelecer sua identidade e comunidade. A plataforma ofereceu uma maneira fácil e acessível para os jogadores transmitirem suas partidas e para os fãs acompanharem seus jogos favoritos ao vivo. Essa dinâmica é um pilar do livestreaming, que se diferencia de mídias tradicionais justamente por oferecer interação humana em tempo real entre o streamer e os espectadores (Hilvert-Bruce et al., 2018). Isso ocasionou a possibilidade da criação de uma conexão única entre os criadores de conteúdo e sua audiência, permitindo interações diretas por meio do bate-papo ao vivo e outras ferramentas de engajamento.

De acordo com uma pesquisa realizada pela NewZoo em 2021, a indústria global de games movimentou US\$175,8 bilhões e no meio de todo esse mercado, está a presença da *Twitch* que possui como função fornecer o espaço para esse público, que ultrapassa as barreiras digitais e se solidificam nos eventos presenciais realizados por grandes empresas do ramo. Em 2024, a Twitch teve uma média de 2,37 milhões de espectadores simultâneos e cerca de 20,8 bilhões de horas de conteúdo consumidos (Business of App, 2025). A presença de mediadores como notáveis influenciadores e formadores de opinião, é sem dúvida um marco importantíssimo para o desenvolvimento e deferência da plataforma.

As transmissões de jogos eletrônicos na Twitch se tornaram cada vez mais populares, atraindo milhões de espectadores que acompanham os *gamers* em tempo real. De acordo com a pesquisa realizada pelo Business of App (2025), a plataforma foi o principal veículo de videogames, com mais do dobro das horas assistidas do YouTube Gaming. A plataforma não só permitiu o crescimento de uma comunidade ao redor dos jogos, mas também abriu espaço para o desenvolvimento dos e-sports, competições profissionais de videogames que têm encontrado na Twitch uma vitrine global.

É entre este grupo de espectadores mais experientes, formado por jogadores casuais, amadores e profissionais que surge um outro fenômeno nos e-sports, o fandom. O ato de assistir a um confronto pode significar mais do que mera curiosidade, representando uma forma de demonstrar

apoio para com determinado jogador, equipa ou até mesmo videojogo. (Saraiva, 2013,p.18)

A transição natural do entretenimento digital para os e-sports na Twitch reflete o aumento da legitimidade e profissionalização desses torneios, que hoje em dia rivalizam em popularidade com transmissões de esportes convencionais. Entre 2004 e 2008, os e-sports<sup>7</sup> vivenciaram um crescimento expressivo, tanto em popularidade quanto em estruturação como modalidade competitiva. A expansão para a Europa impulsionou a criação de ligas nacionais, como as organizadas pela ESL<sup>8</sup> em 2005, fortalecendo o cenário profissional (Saraiva, 2013).

A criação de comunidades virtuais na plataforma, facilita as grandes marcas a alcançarem públicos segmentados e utilizam como principal ferramenta o poder de persuasão do streamer. Segundo QIAN (2022), a percepção de experiência pode ser ainda mais forte entre os espectadores que se identificam muito com seus *streamers* favoritos. Por isso, as plataformas de transmissão ao vivo e os streamers criam oportunidades para os espectadores desenvolverem e fortalecerem essa conexão. Por meio de *chat* ao vivo, doações, compartilhamento nas redes sociais e outras formas de interação, os espectadores contribuem para o engajamento e a construção de comunidades em torno dos streamers e dos temas abordados nas transmissões.

Monteiro e Burigo (2023) destacam que a Twitch se consolidou como uma ferramenta importante para o jornalismo esportivo e audiovisual, permitindo que eventos sejam transmitidos em tempo real, com alta interatividade e dinamismo. Diferentemente das mídias tradicionais, a plataforma oferece a possibilidade de integração entre o produtor de conteúdo e a audiência, criando um ambiente participativo em que o espectador deixa de ser um receptor passivo e assume um papel ativo.

No contexto esportivo, Andrade e Silva (2024) destacam a ascensão de streamers como Casimiro Miguel, criador de um dos principais canais da Twitch no Brasil, que redefiniram a transmissão de futebol ao combinar entretenimento e interatividade. A utilização de plataformas como Twitch e YouTube permite que os espectadores interajam diretamente com os streamers e entre si, formando

---

<sup>7</sup> Abreviação de "esportes eletrônicos", e refere-se a competições de jogos digitais, onde os jogadores são tratados como atletas profissionais.

<sup>8</sup> A ESL é uma das principais organizações no mundo dos eSports, reconhecida por sua experiência em organizar eventos competitivos de jogos eletrônicos.

comunidades virtuais que se desenvolvem em torno desses eventos.

As iniciativas de transmissões esportivas tradicionais, como futebol, basquete e beisebol, alcançaram um público e a Twitch consolidou-se como uma plataforma relevante para a exibição de conteúdos relacionados a esportes convencionais. A plataforma já contava com páginas oficiais de diversas equipes e ligas esportivas, incluindo NBA (basquete), NFL (futebol americano), MLB (beisebol), NHL (hóquei no gelo), NWSL (liga feminina de futebol dos EUA), RFL (rúgbi) e artes marciais mistas (ESPN, 2020). Além disso, embora essas equipes e ligas utilizassem a Twitch principalmente para criar conteúdo sobre as versões de videogame de seus respectivos esportes, houve também iniciativas de transmissão de jogos reprisados, como a série "Top Ten Games of the Season" da NBA. (ESPN, 2020)

A transmissão dos jogos da Copa do Mundo Feminina na CazéTV, analisada por Santana (2023), exemplifica como a Twitch se tornou uma alternativa inclusiva, ao oferecer uma abordagem mais acessível e engajante, especialmente em relação a públicos que não eram priorizados pelas grandes emissoras. Essa dinâmica favorece a democratização do consumo esportivo, permitindo que eventos de diversas naturezas sejam acessíveis a uma audiência global.

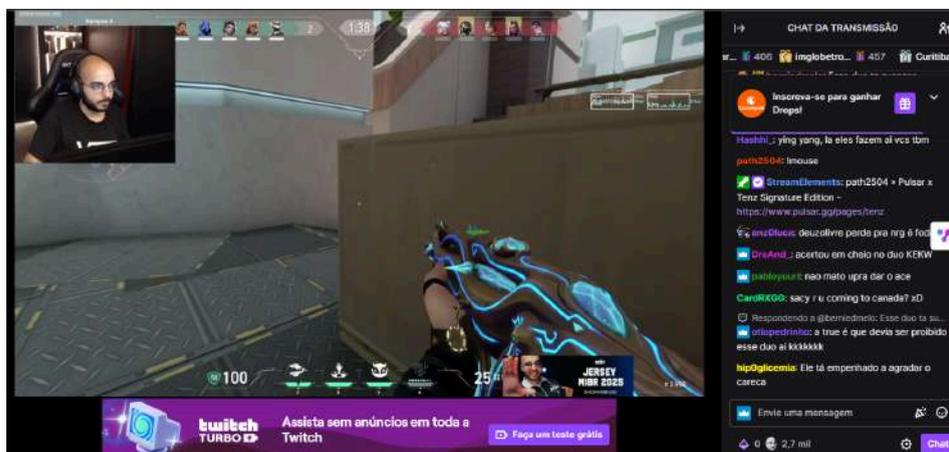
A evolução das transmissões, englobando tanto e-sports quanto esportes convencionais, demonstrou o poder da plataforma em conectar comunidades diversas e ampliar o alcance de eventos esportivos para um público global. No entanto, essa convergência de mídias digitais e esportes tradicionais também se refletiu em outras iniciativas fora da Twitch, como o surgimento de canais que exploram formatos inovadores de transmissão e em diferentes plataformas simultaneamente. Um exemplo notável é a Copa do Mundo Feminina na Cazé TV em 2023, que se destacou como um marco na cobertura de eventos esportivos, utilizando uma abordagem que mescla entretenimento, informação e interatividade, redefinindo a experiência dos espectadores e que é objeto de nossa pesquisa, na qual buscamos compreender como se deu a interação durante os jogos..

#### 5.4.2 Formas de Interação na Twitch

A Twitch, como plataforma de streaming, destaca-se como um modelo avançado de interatividade na era digital, proporcionando aos usuários múltiplas formas de engajamento dinâmico. Monteiro e Burigo (2023) enfatizam que o chat ao

vivo é uma das funcionalidades centrais que possibilitam a participação ativa do público durante as transmissões.

Figura 7: Exemplo de chat na Twitch



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/Sacy<sup>9</sup>(2025).

Esse recurso permite comentários em tempo real, votação em enquetes e interações diretas com os streamers, criando uma experiência imersiva e participativa. Além disso, essas interações fortalecem o senso de pertencimento dos espectadores, contribuindo para a formação de comunidades digitais engajadas. As Twitch também oferece recursos como notificações ao vivo para membros, destaque de comentários no próprio vídeo e gráficos visuais que evidenciam a participação do público, reforçando a presença ativa da audiência durante as transmissões.

Marinho e Caleffi (2023) complementam essa análise ao examinar como streamers, como Casimiro Miguel, utilizam a Twitch para estabelecer conexões genuínas com seu público. Eles transformam transmissões esportivas em experiências únicas, ao integrar humor, informalidade e interação direta, ressignificando a forma como o conteúdo esportivo é produzido e consumido. Essas práticas não apenas promovem uma proximidade maior entre criador e audiência, mas também ajudam a fidelizar o público, gerando comunidades digitais que se reúnem em torno de interesses compartilhados.

Além das interações básicas, a Twitch também promove um ambiente onde a audiência influencia o rumo das transmissões. Essa característica colaborativa eleva o nível de engajamento, criando uma sensação de coautoria que não é encontrada

<sup>9</sup> Disponível em: < <https://www.twitch.tv/sacy> >. Acesso em 23 de maio de 2025.

nos meios tradicionais. A abordagem descontraída de streamers populares exemplifica como a plataforma transcende a simples transmissão de eventos, transformando-os em momentos culturais que refletem a identidade e o humor coletivo de seus espectadores.

Portanto, a Twitch não apenas exemplifica o potencial da interatividade digital, mas também redefine os paradigmas de engajamento no ambiente midiático. Ao combinar tecnologia avançada com práticas de comunicação autênticas e personalizadas, a plataforma consolida-se como um espaço de inovação cultural, onde o conteúdo é co-construído por criadores e audiências de maneira dinâmica e colaborativa.

A Twitch se consolidou como uma das principais plataformas de live streaming, oferecendo diversas formas de interação que redefinem as relações entre criadores e audiência. Segundo Santos et al. (2024), a personalização e a proximidade proporcionadas pela Twitch tornam a plataforma especialmente atrativa para públicos que buscam uma experiência interativa e participativa.

Monteiro e Burigo (2023) destacam que a Twitch não é apenas uma plataforma de transmissão, mas também um espaço de produção e inovação audiovisual. As formas de interação oferecidas incluem comentários em tempo real, subscrições pagas, doações e a possibilidade de influenciar o conteúdo transmitido. Esses elementos transformam a relação entre streamer e público, permitindo que o espectador seja ativo no processo, o que é essencial para o sucesso das transmissões esportivas e de entretenimento. Vale ressaltar que essas transmissões podem ocorrer de forma gratuita, acessível a qualquer usuário da plataforma, ou ser restritas apenas a membros do canal que pagam uma inscrição, criando diferentes níveis de acesso e engajamento com o conteúdo.

Matsumoto (2019) aponta que o engajamento na Twitch é impulsionado por três fatores principais: interatividade, personalização e senso de comunidade. Os espectadores sentem-se motivados a participar ativamente por meio de ferramentas como emotes<sup>10</sup> exclusivos, recompensas de canal e interação direta com o streamer. Esses mecanismos não apenas ampliam a fidelização do público, mas também fortalecem a relação entre os participantes, gerando uma atmosfera comunitária que vai além do conteúdo transmitido.

---

<sup>10</sup> Resultado da junção das palavras de origem inglesa emotion (emoção) e icon (ícone). Ao contrário dos emoticons, eles não são arte de texto e, em vez disso, descrevem a ação usando palavras ou imagens.

Reis (2018) analisa os fatores que influenciam o consumo na Twitch, destacando que a interação em tempo real é um dos principais diferenciais da plataforma. As transmissões ao vivo permitem que o público tenha um papel ativo, seja participando de conversas no chat, seja interagindo com o conteúdo por meio de comandos específicos. Esse nível de envolvimento cria um senso de pertencimento único, que é difícil de replicar em plataformas tradicionais de mídia.

Paz e Montardo (2018) exploram a ideia de "performance play" na Twitch, onde o consumo de conteúdo digital é visto como uma performance colaborativa entre streamer e espectadores. Ao olharmos além do streaming de jogos virtuais, entende-se que a interação se dá não apenas por meio de comentários e respostas, mas também pela criação conjunta de momentos significativos, doações com mensagens personalizadas e enquetes sobre o conteúdo das transmissões. Essa interação contínua transforma o ato de assistir em uma experiência ativa e social.

Santos et al. (2024) destacam ainda que streamers de sucesso utilizam as ferramentas interativas da Twitch para criar um vínculo emocional com seus espectadores. Casimiro Miguel, por exemplo, combina humor, autenticidade e interação em tempo real para engajar sua audiência, tornando-se um exemplo de como a plataforma pode ser usada para construir comunidades engajadas. Essa prática não apenas amplia o alcance do conteúdo, mas também reforça a lealdade do público.

Monteiro e Burigo (2023) enfatizam que a interatividade na Twitch vai além da comunicação simples, criando um espaço onde o público se sente parte integral do conteúdo. A participação ativa no chat, a possibilidade de escolher conteúdos futuros e até mesmo a inclusão em "insights" sobre o funcionamento do canal geram uma relação de proximidade que transforma a audiência em coautora do conteúdo.

Reis (2018) e Paz e Montardo (2018) complementam ao afirmar que a Twitch cria uma experiência imersiva onde o espectador sente que sua presença e participação são valorizadas. Essa dinâmica transforma a relação tradicional de consumo de mídia, pois o público passa a influenciar diretamente o conteúdo. Isso reforça o senso de pertencimento e a lealdade à plataforma e ao streamer.

Por fim, as formas de interação na Twitch representam um avanço significativo na era digital, redefinindo o consumo e a produção de conteúdo. Santos et al. (2024) e Monteiro e Burigo (2023) concluem que a Twitch é um espaço único para a criação de comunidades engajadas, onde a interatividade é central para o

sucesso. Essas práticas não apenas transformam a experiência do espectador, mas também representam o futuro das mídias digitais, onde a participação ativa se torna a norma.

## 6 COPA DO MUNDO FEMININA NA CAZÉTV

Antes de se tornar um fenômeno das lives e conquistar uma legião de fãs na internet, Casimiro Miguel, conhecido como Cazé, construiu uma trajetória sólida no jornalismo esportivo. Ele iniciou sua carreira como comentarista na ESPN Brasil, onde se destacou por suas análises descontraídas e seu jeito irreverente. Paralelamente, Casimiro participou do canal "De Sola", um projeto no YouTube voltado para o humor e a cultura do futebol, onde colaborava com outros criadores de conteúdo em vídeos que misturavam análises esportivas e entretenimento. Em 2021, ele também teve uma breve passagem pelo SBT, participando da cobertura esportiva da emissora (Goal, 2024). Sua trajetória nesses meios de comunicação foi fundamental para consolidar sua popularidade, que mais tarde se expandiu de forma significativa com suas transmissões ao vivo na internet.

A CazéTV, canal de Casimiro na Twitch, tornou-se um marco na criação de conteúdo esportivo digital. Porém, antes disso, de acordo com a Goal (2024) o streamer ganhou grande notoriedade com os vídeos da série "Casimiro Reage", nos quais ele comenta e reage a diferentes programas, com destaque para o quadro "Vai Dar Namoro". Apesar de não seguir uma programação fixa em seus detalhes, ele se tornou conhecido por suas lives noturnas, que frequentemente se estendem pela madrugada.

Posteriormente, com transmissões ao vivo de partidas, reações a vídeos e interação constante com os espectadores, o Campeonato Carioca de Futebol teve um crescimento exponencial de audiência durante a pandemia. Suas transmissões permaneceram sendo uma extensão de sua presença nas redes sociais e seu canal ultrapassou a marca de 3,8 milhões de seguidores na plataforma Twitch. Em 2022 conseguiu bater o recorde de espectadores simultâneos em live, durante sua transmissão da série "Neymar - O Caos Perfeito", da Netflix. (GE, 2022)

Em parceria com a LiveMode, empresa de mídia e marketing esportivo brasileira e responsável por gerir campeonatos como Copa do Nordeste, Paulistão e pela transmissão dos jogos na internet, tornou propício ao influenciador a transmissão de 16 partidas do campeonato carioca em 2022. Após o sucesso dos conteúdos, Casimiro rejeitou a proposta da Globo, por entender que na internet possuía mais liberdade.

Em 2022, a CazéTV transmitiu o maior evento do calendário futebolístico, a Copa do Mundo masculina. Na primeira partida, entre Brasil e Suíça, o brasileiro chegou a acumular mais de 4,8 milhões de pessoas na transmissão ao vivo que fez do jogo em seu canal do Youtube e na Twitch (UOL, 2022). Além das transmissões das partidas com a presença de nomes de destaque do futebol, como os ex-jogadores da seleção brasileira: Antônio Augusto Ribeiro Reis Júnior (Juninho Pernambucano), Denílson de Oliveira Araújo (Denilson) e Gilberto da Silva Melo (Gilberto Silva). A programação também inclui seus populares "reacts" aos conteúdos gerados durante a Copa, destacando os melhores momentos dos jogos. Além disso, quadros humorísticos, como o "Repórter Doidão", protagonizado pelo youtuber Diogo Defante que repercutiu além do ao vivo, mas nas principais redes sociais no pós-evento.

Um ano após o feito, o canal transmitiu a Copa do Mundo novamente, dessa vez a feminina. De acordo com a LiveMode, a Cazé TV alcançou 24 milhões de dispositivos únicos. Mais da metade dessa audiência foi composta por jovens e adultos de 13 a 34 anos. (Meio & Mensagem, 2023). Apesar da eliminação da Seleção brasileira, foram exibidos todos os jogos da competição, totalizando 800 horas de conteúdo ao vivo. De acordo com o depoimento do head de conteúdo da Cazé TV, essa Copa está na história do canal e representa um marco no esporte no Brasil e no mundo (Meio & Mensagem. 2023).

A transmissão da Copa do Mundo Feminina pela Cazé TV representa um marco significativo na convergência entre esporte, tecnologia e inclusão. A utilização de plataformas de streaming como a Twitch para exibir os jogos trouxe novas possibilidades de engajamento, ampliando o alcance do evento e promovendo maior visibilidade para o futebol feminino. Castells (2003) explora como a internet possibilitou a descentralização da informação e a democratização do acesso, características centrais para entender o impacto de iniciativas como a da Cazé TV na popularização da modalidade.

Sob a perspectiva da Web 2.0, Antoun (2014) destaca que as plataformas digitais possibilitam não apenas o consumo, mas também a participação ativa dos usuários. Esse aspecto foi essencial para a Cazé TV, que transformou as transmissões da Copa do Mundo Feminina em uma experiência interativa. Através de chats ao vivo e interações em redes sociais, os espectadores puderam participar

diretamente das discussões e construir narrativas coletivas em torno dos jogos, ampliando a relevância cultural do evento.

A competição foi transmitida na Twitch e no Youtube. Entretanto, no início dos jogos, ocorreram problemas com comentários preconceituosos durante as transmissões. Esses comentários surgiram principalmente no chat ao vivo da Twitch, onde alguns usuários fizeram observações machistas, misóginas e desrespeitosas em relação às jogadoras e ao futebol feminino em geral. Esses episódios geraram uma resposta imediata tanto da equipe da CazéTV quanto da comunidade que acompanhava as transmissões. O chat foi desativado na abertura da competição, na partida entre Nova Zelândia e Noruega após uma chuva de falas machistas tomarem conta dos comentários ao vivo.

Casimiro Miguel, conhecido por sua postura inclusiva e respeitosa, não hesitou em condenar tais comportamentos, reafirmando o compromisso da CazéTV com o respeito e a valorização do futebol feminino. A moderação do chat foi reforçada para coibir esses comentários ao longo da competição, e a equipe adotou uma postura firme contra qualquer tipo de preconceito.

“A gente fez uma movimentação de moderação para atuar ali, com mais pessoas de olho, só que fugiu do controle de uma forma bizarra. As pessoas estavam doando dinheiro no superchat para xingar. E aí a gente decidiu fechar o chat. Achemos melhor fechar para buscar uma solução melhor”  
(Lance!, 2023)

No campo das narrativas de gênero, Soares (2023) e Mendes (2023) destacam que o futebol feminino enfrenta desafios históricos relacionados à cobertura midiática. A transmissão da Copa do Mundo Feminina pela Cazé TV, no entanto, contribuiu para romper essas barreiras, ao oferecer uma cobertura mais ampla e inclusiva. Gomes (2023) complementa essa análise, apontando que a participação de mulheres na produção e cobertura do evento reforçou a representatividade e trouxe novas perspectivas à narrativa esportiva.

Esses incidentes destacaram a importância de discussões sobre o respeito no ambiente online, especialmente em plataformas de *live streaming*, onde a interação em tempo real pode amplificar tanto aspectos positivos quanto negativos da comunidade, podem ser tanto um espaço de inclusão e engajamento quanto um palco para comportamentos preconceituosos. No próximo capítulo, exploraremos como as interações em plataformas de streaming como a Twitch moldam o ambiente

digital, analisando tanto os aspectos positivos de comunidade e participação ativa quanto as questões problemáticas de comportamento, como preconceito e toxicidade. Veremos como esses fatores influenciam a experiência do usuário e o papel dos criadores de conteúdo na mediação dessas interações.

## 7 METODOLOGIA

Na condução dessa pesquisa, será adotada uma abordagem metodológica que combina a pesquisa bibliográfica e a análise de conteúdo. Através da revisão da literatura, será possível contextualizar a pesquisa e fundamentar as escolhas metodológicas. Neste capítulo, detalharemos cada um desses métodos e sua relação com o objetivo do estudo. Em seguida, descreveremos o processo de obtenção dos materiais e os procedimentos adotados para a limpeza dos dados, garantindo que a análise pudesse ser conduzida de maneira eficaz.

### 7.1 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

O levantamento bibliográfico foi realizado em bases de dados acadêmicos, como Scielo, Google Scholar, e repositórios institucionais, abrangendo literatura científica. Os critérios de seleção incluíram artigos, livros e trabalhos acadêmicos que abordassem temas relacionados à interatividade digital, plataformas de streaming, comunidades virtuais e práticas de engajamento esportivo. Para Andrade (2010),

A pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as atividades acadêmicas. Uma pesquisa de laboratório ou de campo implica, necessariamente, a pesquisa bibliográfica preliminar. Seminários, painéis, debates, resumos críticos, monográficas não dispensam a pesquisa bibliográfica. (Andrade, 2010, p.25)

A fundamentação teórica deste estudo foi estruturada por meio de uma pesquisa bibliográfica, utilizando estratégias de levantamento de dados acadêmicos. Segundo Macedo (1994), a definição prévia de termos essenciais auxilia na identificação de referências pertinentes ao tema investigado. Dessa forma, foram selecionadas expressões como “engajamento digital”, “Twitch e esportes”, “Copa do Mundo Feminina 2023” e “interação em transmissões esportivas ao vivo” para nortear a busca por materiais que oferecessem suporte conceitual e analítico à pesquisa.

Essa pesquisa bibliográfica foi realizada no início do ano de 2024, em seguida foi realizada uma seleção criteriosa dos materiais coletados. Apenas os textos que apresentavam relação direta com a temática ou que continham informações relevantes para a análise foram considerados na construção da monografia. Os materiais selecionados ofereceram embasamento teórico e contribuíram para a análise desenvolvida ao longo do estudo, sendo eles: Antoun (2014); Thompson

(2018); Alê Primo (2007); Brecht (1932); Jenkins (2016); Abreu e Silva (2012); Klöckner (2011); Ferraretto (2014); Castells (2003); Calabre (2002); Barbosa (2003); Jambreiro (2004); Soares (1994); Gasparino (2013); Recuero (2017); Ortriwano (2011); Betti (1998); Guerra (2006); Helal e Amaro (2012); Ushinohama (2013); Borelli (2024); Monteiro (2007); Rego (2009); Andrade e Silva (2024); Soares (2023); Monteiro e Burigo (2023); Barreiro Januário e Leal (2024); Hamilton (2024); Hilvert-Bruce et al. (2018). Além de outras obras que serviram como materiais complementares.

Com o embasamento teórico consolidado, parte-se agora para a análise do conteúdo coletado, buscando compreender de que maneira os conceitos discutidos se materializam nas interações observadas durante as transmissões.

## 7.2 ANÁLISE DE CONTEÚDO

O outro método utilizado para estruturação da pesquisa se baseia na análise de conteúdo, uma metodologia que permite identificar padrões e significados nas interações observadas. Bardin (2010) define como:

Conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição de conteúdo das mensagens, indicadores que permitem a interferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens. (Bardin, 2010, p.42).

O método proposto por Bardin organiza-se em três etapas: pré-análise, exploração do material, tratamento dos resultados e a interpretação do conteúdo coletado. A partir dessas etapas, o material coletado foi interpretado.

Na fase de pré-análise, realizada após a coleta de dados, o material foi revisado integralmente para garantir sua adequação aos objetivos da pesquisa. Essa etapa inicial envolveu uma leitura flutuante (Bardin, 2010) dos comentários coletados, permitindo uma compreensão geral do conteúdo e a identificação de padrões preliminares, como a predominância de reações durante momentos decisivos das partidas, a frequência de interações sociais entre os espectadores e a presença de comentários de cunho tóxico ou preconceituoso.

Além disso, foi feita a organização do *corpus* (Bardin, 2010) em categorias iniciais, considerando critérios de relevância e representatividade dos dados. Comentários irrelevantes, como mensagens automáticas ou repetitivas, foram excluídos para assegurar a qualidade da análise. O material selecionado foi

organizado em planilhas e categorizado com as seguintes informações contextuais: Comentários/opiniões, Interações, Reações Coletivas e Moderação e Censura. Cada uma dessas categorias foi subdividida em tópicos específicos, permitindo uma análise detalhada das dinâmicas de engajamento no chat.

Com os dados organizados, foram formulados os objetivos específicos da análise, alinhados às hipóteses centrais da pesquisa. Um dos focos foi explorar como os comentários refletem as dinâmicas sociais e culturais dentro do chat, investigando a interação entre os espectadores e a maneira como eles se apropriam do espaço para expressar emoções e opiniões.

Agora que discutimos como foi realizada a pré-análise e o tratamento do material, vamos detalhar a etapa de coleta dos dados e a interpretação dos dados, que envolveu a seleção e organização das interações no chat das transmissões para análise subsequente.

### 7.3 COLETA DE DADOS

Após apresentarmos os métodos de análise de conteúdo que embasam esta pesquisa, passamos agora a detalhar os processos adotados para a realização da coleta de dados. Para a execução, foi necessário um processo que garantisse a captura simultânea do chat e da transmissão dos jogos da CazeTV. Para isso, utilizamos um software de gravação padrão do sistema Windows instalado no computador, que permitiu registrar em vídeo tanto o conteúdo da transmissão quanto as interações no chat em tempo real. Essa abordagem assegurou que nenhum dado relevante fosse perdido e que houvesse material para análise posterior.

Durante o processo de coleta, houve o desafio de registrar a dinâmica intensa do chat, caracterizada por mensagens frequentes e em grande volume. Além disso, após o início do torneio, em 20 de julho de 2023, na partida de abertura (Nova Zelândia x Noruega), um evento marcante ocorreu: o chat foi desativado, devido a comentários preconceituosos feitos pelo público. Na ocasião, comentários como “vai lavar a louça” e notas sobre a aparência das atletas com conotações preconceituosas foram presenciadas (Uol, 2023). Frente ao acontecimento, a equipe resolveu suspender o chat na segunda etapa da partida e fortalecer a moderação nos jogos que iriam acontecer em seguida.

Inicialmente, a coleta seria focada exclusivamente nos jogos da seleção brasileira, com exceção do primeiro jogo, contra a Seleção do Panamá. No entanto, devido à eliminação precoce do time na fase de grupos, foi necessário ampliar o acervo da pesquisa, incluindo a transmissão final da competição, para garantir uma quantidade adequada de dados para análise. Para ilustrar esse processo, segue a tabela abaixo:

Tabela 1: Jogos Coletados

<b>Jogos</b>	<b>Data e horário</b>
Brasil x França (Fase de grupos)	29/07 às 07h
Brasil x Jamaica (Fase de grupos)	02/08 às 07h
Espanha x Inglaterra (Final)	20/08 às 07h

Fonte: Elaborada pelo autor com base nos dados da FIFA<sup>11</sup>

Todos os jogos listados na tabela foram gravados integralmente, desde o início até o fim das transmissões. Esse procedimento foi adotado para garantir que tanto o conteúdo visual da transmissão quanto os comentários no chat fossem preservados na íntegra, permitindo uma análise detalhada e posterior dos dados. Os arquivos gravados foram devidamente armazenados em um ambiente seguro, assegurando sua integridade e acessibilidade ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

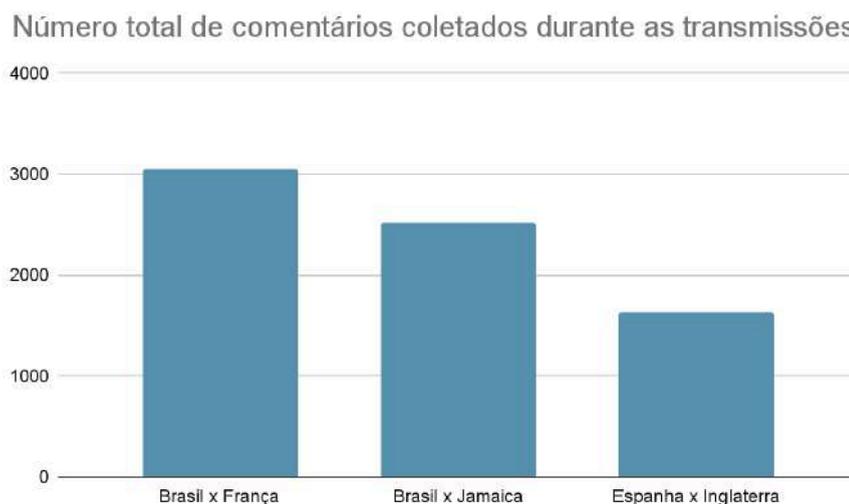
Ao todo, foram contabilizados 7.209 comentários durante os três jogos. A coleta ocorreu em períodos específicos da transmissão, de acordo com os momentos: pré-jogo (5 minutos antes do apito inicial), jogo (abrangendo o primeiro e segundo tempo) e pós-jogo (5 minutos após o término da partida, incluindo entrevistas)

---

<sup>11</sup> Disponível em:

<<https://www.fifa.com/pt/tournaments/womens/womensworldcup/australia-new-zealand2023/groups-and-knock-out>> Acesso em 10 nov de 2024.

Gráfico 1: Número total de comentários coletados durante as transmissões



Fonte: Elaborado pelo autor

Os dados apresentados no gráfico oferecem uma visão quantitativa do volume de interações analisadas, evidenciando a participação ativa do público durante cada partida. No total, foram analisados 3.056 comentários na partida entre Brasil e França, 2.514 na partida entre Brasil e Jamaica e 1.639 na final entre Espanha e Inglaterra. A partir desses números, foi possível aprofundar a compreensão sobre os padrões de engajamento e as principais dinâmicas observadas no chat, aspectos que serão explorados na próxima etapa da análise.

#### 7.4 ANÁLISE DOS DADOS

Como discutido anteriormente, esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa para a análise dos dados coletados. No entanto, utilizamos também representações gráficas para facilitar a visualização dos padrões identificados, oferecendo um suporte adicional à interpretação dos dados. Para a organização e sistematização das interações, foi desenvolvido categorias próprias de codificação,

permitindo um agrupamento mais preciso dos diferentes tipos de mensagens analisadas.

Embora essas categorias tenham sido estruturadas especificamente para este estudo, elas foram fundamentadas em referenciais teóricos da análise de conteúdo, especialmente nas diretrizes propostas por Bardin (2010), garantindo que a classificação das interações estivesse alinhada com conceitos metodológicos relevantes para a pesquisa. As categorias adotadas foram as seguintes:

As mensagens analisadas foram classificadas em quatro categorias principais. A primeira delas, *Comentários/opiniões*, compreende as manifestações diretas dos espectadores sobre o jogo, como palpites sobre o placar e avaliações gerais da partida. A segunda, *Interações*, diz respeito ao engajamento entre os usuários no chat e à comunicação com os narradores e comentaristas da transmissão. Já a terceira categoria, *Reações coletivas*, refere-se a momentos de grande repercussão entre os espectadores, como lances polêmicos ou defesas decisivas. Por fim, a categoria *Moderação e censura* abrange as mensagens que foram removidas ou punidas pelos moderadores da transmissão, incluindo comentários preconceituosos, reclamações sobre a live e exclusões automáticas devido ao uso de termos proibidos na plataforma.

O esperado com essa divisão era compreender como os espectadores interagiram durante as transmissões na CazéTV, analisando se o ambiente digital favoreceu uma comunicação mais dinâmica entre emissor e receptor. Cada jogo foi analisado separadamente, considerando suas particularidades, mas utilizando um mesmo conjunto de categorias de codificação para garantir a uniformidade da análise. Com isso, foi possível obter uma visão tanto do comportamento dos espectadores em cada jogo individualmente quanto das tendências gerais de interação ao longo da competição.

## 7.5 LIMITAÇÕES DA PESQUISA

A pesquisa possui limitações que precisam ser consideradas para uma melhor compreensão dos seus resultados e de sua abrangência. Uma das principais limitações encontradas foi o grande volume de mensagens enviadas simultaneamente no chat durante as transmissões. O chat da Twitch, especialmente em eventos de grande audiência como os jogos da seleção brasileira, apresenta um fluxo contínuo e acelerado de comentários, o que dificulta a captura completa e

precisa de todas as mensagens publicadas. Essa característica impõe um desafio metodológico significativo, pois torna inviável a coleta integral dos dados em tempo real, o que pode resultar na perda de interações relevantes, especialmente aquelas que ocorrem de forma muito rápida ou em grande quantidade durante momentos cruciais do jogo, como gols, lances polêmicos ou decisões de arbitragem.

Além disso, conforme já mencionado anteriormente, não foi possível realizar a coleta de dados referentes ao primeiro jogo da seleção brasileira, contra o Panamá. A ausência desse material compromete, ainda que parcialmente, a análise longitudinal da participação do público ao longo de todos os jogos do Brasil na competição. A ausência de dados desse momento inicial impede comparações completas entre a expectativa do público no início da Copa e as interações nos jogos seguintes, especialmente considerando que o primeiro jogo costuma ser marcado por um pico de interesse e engajamento.

Outro ponto de limitação ocorreu na partida entre Brasil e Jamaica. Nessa ocasião, o chat da transmissão esteve configurado no modo “emotes”, ou seja, os espectadores não puderam utilizar palavras ou frases, apenas *emojis*. Essa configuração impediu a captação textual das reações do público, inviabilizando a análise qualitativa das mensagens.

Figura 8: Chat no modo “apenas emotes”



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023).

Apesar de os emoticons também representarem formas de expressão e engajamento, o formato impede uma interpretação mais detalhada das opiniões, sentimentos e interações, que são fundamentais para os objetivos da presente pesquisa.

Portanto, é importante considerar essas limitações ao interpretar os resultados aqui apresentados. Ainda assim, a amostra coletada e analisada permitiu

traçar um panorama consistente sobre a participação do público nas transmissões, contribuindo para a compreensão das dinâmicas de interação em plataformas digitais durante eventos esportivos de grande porte.

## 8 FORMAÇÃO DE PERCEPÇÕES COLETIVAS: UMA ANÁLISE DA INTERAÇÃO

Como já abordado anteriormente, esta etapa da pesquisa se dedica à análise das interações registradas nos chats durante as transmissões dos jogos da Seleção Brasileira na Copa do Mundo Feminina de 2023, na CazéTV. A proposta aqui é observar, a partir de cada partida, como os espectadores se engajaram coletivamente no espaço do chat, contribuindo para a construção de sentidos compartilhados em torno dos jogos, das jogadoras e da própria experiência de assistir futebol ao vivo em plataformas de streaming.

A análise será apresentada de forma segmentada, abordando separadamente cada um dos jogos acompanhados, de modo a valorizar as dinâmicas específicas que emergiram em cada transmissão. Ainda assim, buscaremos identificar certos padrões recorrentes, capazes de revelar traços comuns da cultura participativa observada.

Serão considerados aspectos como o vocabulário predominante, o uso de humor e memes, a manifestação de sentimentos coletivos, as reações às jogadoras e à arbitragem, entre outros elementos que compõem a performance comunicativa do público nesses espaços. Sempre que pertinente, registros visuais dos chats serão utilizados para ilustrar de forma mais concreta os fenômenos observados.

Nos tópicos seguintes, passaremos à análise individual de cada jogo, partindo do primeiro confronto analisado nesta pesquisa.

### 8.2 JOGO 1 - BRASIL X FRANÇA

O primeiro jogo a ser coletado e analisado foi o confronto entre Brasil e França, válido pela segunda rodada da fase de grupos. A partida aconteceu em um momento crucial para a seleção brasileira, que vinha embalada após a goleada sobre o Panamá na estreia e encarava sua adversária mais desafiadora no grupo.

A seleção francesa, por sua vez, já consolidada como uma das potências do futebol feminino, apresentava um histórico amplamente favorável diante do Brasil. Em 12 confrontos anteriores entre as equipes, a França havia vencido 7 vezes e empatado outras 5, nunca tendo sido derrotada pela seleção brasileira até então. Esse retrospecto gerou um clima de apreensão e expectativa, refletido não apenas nas análises da mídia esportiva, mas também na movimentação dos torcedores

durante a transmissão ao vivo na CazéTV. A seguir, apresentamos um panorama quantitativo das interações registradas no chat durante toda a partida.

Gráfico 2: Comentários coletados (Bra x Fra)

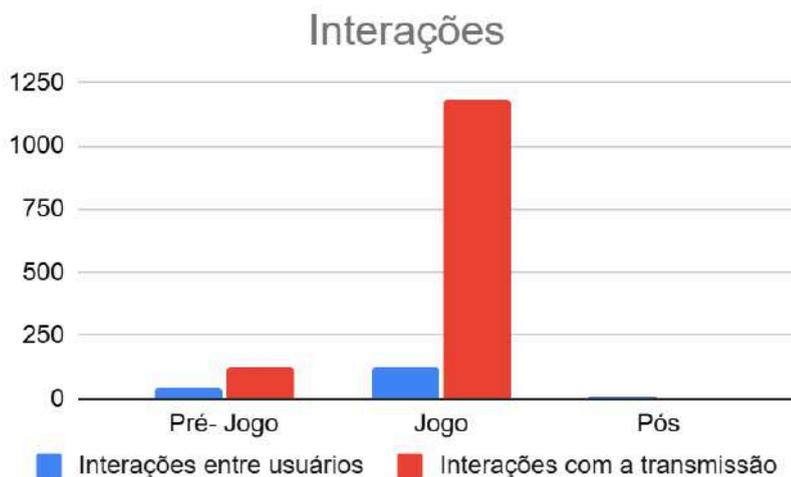


Fonte: Elaborado pelo autor

O gráfico apresentado evidencia a distribuição das mensagens coletadas no chat, totalizando 3.056 comentários. A categoria “Interações” aparece como a mais recorrente, com 1.490 ocorrências, seguida por “Comentários/opiniões”, com 762 registros, “Reações coletivas”, com 724, e, por fim, “Moderação e censura”, com 80 mensagens. O nível de interações no chat da transmissão foi dividido em dois eixos: as interações entre os próprios usuários e as interações dos usuários com a transmissão em si. Essa divisão permitiu observar com mais clareza os diferentes modos de participação do público, desde a troca de mensagens que não foram necessariamente sobre o jogo até às reações imediatas aos acontecimentos da transmissão, como risadas e comentários espontâneos gerados por momentos inusitados da live.

O gráfico a seguir apresenta a distribuição geral dessas interações ao longo da transmissão, fornecendo uma visão panorâmica da forma como os espectadores se engajaram com o conteúdo e entre si durante o jogo.

Gráfico 3: Interações (Bra x Fra)



Fonte: Elaborado pelo autor

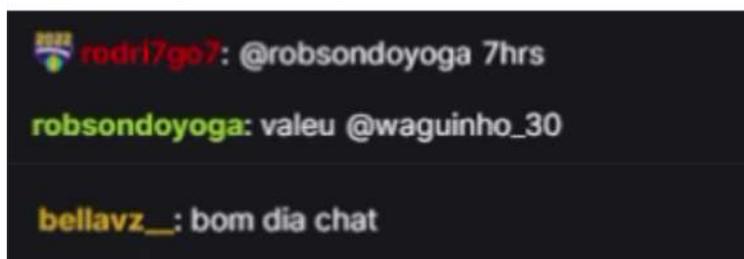
Após a apresentação do gráfico geral com o volume total de comentários por jogo, optou-se por um recorte específico voltado apenas para os comentários classificados como interações. No total, foram registradas 47 interações entre usuários no pré-jogo, 127 durante a partida e 9 no pós-jogo. Já as interações com a transmissão apresentaram números significativamente maiores: 122 no pré-jogo, 1.185 durante o jogo e nenhuma no pós-jogo.

No pré-jogo, o chat funcionou como um espaço de socialização digital, onde os espectadores pareciam se reconhecer de outras transmissões, ou ao menos compartilhar uma familiaridade típica com o ambiente. Essa dinâmica se alinha à compreensão da Twitch como uma plataforma onde motivações sociais, como conhecer novas pessoas, interações sociais e senso de comunidade são importantes para os espectadores de *livestreaming*, atuando como um "terceiro lugar" virtual onde as comunidades se formam e crescem (Hilvert-Bruce et al., 2018).

Essas características foram perceptíveis quando alguns comentários se concentraram em cumprimentos como "bom dia", trocas de mensagens amigáveis e perguntas respondidas por outros usuários, demonstrando uma rede de apoio

espontânea entre os participantes. Conforme evidenciados nas Figuras 9 e 10,, muitas dessas interações entre os usuários envolviam dúvidas sobre escalação, horário do jogo e informações sobre detalhes técnicos da partida, o que evidencia o papel do chat como canal complementar de informação, onde a própria audiência contribui com a construção coletiva da cobertura esportiva.

Figura 9: Interações iniciais (Bra x Fra)



Fonte: compilação do autor, Twitch/CazéTV (2023)<sup>12</sup>

Figura 10: Interações (Bra x Fra)



Fonte: compilação do autor, Twitch/CazéTV (2023).

As imagens acima servem para ilustrar alguns momentos do pré-jogo que reforçam a diversidade das interações entre os usuários presentes no chat. Na figura 9, é possível observar os espectadores trocando cumprimentos e mensagens de “bom dia”, evidenciando uma relação de familiaridade e continuidade entre usuários que provavelmente acompanham as transmissões com frequência. Além disso, na mesma figura, destacam-se comentários com dúvida e resposta sobre o horário

<sup>12</sup> Compilação a partir de capturas de telas realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023)

exato do início da partida, o que demonstra como o chat também funciona como um espaço colaborativo de troca de informações em tempo real. Já na figura 10, os comentários abordam de uma forma mais crítica a postura da torcida brasileira em relação ao favoritismo da seleção, mencionando a “festa do já ganhou” antes mesmo do jogo começar. Vale ressaltar que as imagens são apenas recortes representativos e que todas essas ações — cumprimentos, dúvidas e debates — ocorreram de forma recorrente ao longo do pré-jogo.

Além das interações entre os usuários e com a transmissão, o pré-jogo também foi marcado por um número expressivo de comentários com palpites sobre o placar da partida e menções a apostas esportivas. Também foram recorrentes as referências a casas de apostas, com usuários compartilhando seus palpites, cotações e até mesmo brincadeiras sobre possíveis perdas ou ganhos, como nas imagens abaixo

Figura 11: Apostas (Bra x Fra)



Fonte: compilação do autor, Twitch/CazéTV (2023).

Já nas interações voltadas para a transmissão em si, destaca-se a maneira como os espectadores reagem, em tempo real, aos acontecimentos da live. Na figura 12, pode-se encontrar comentários como “KKKKK”, que surgiam constantemente em resposta a piadas ou situações engraçadas geradas pelos apresentadores, pelos participantes da bancada e até por eventos inesperados, como a queda de uma jogadora francesa durante o aquecimento — um episódio que gerou uma sequência de reações espontâneas no chat.



O chat se mostrou bastante ativo, com diversas manifestações de apoio à Seleção Brasileira enquanto o Hino Nacional era tocado (Figura 13). Emojis de bandeiras do Brasil, corações verdes e amarelos, e expressões de incentivo como “Boraa”, “Vamoo!” e “Brasil” se multiplicaram rapidamente na tela, reforçando o tom de união e torcida coletiva. Em contraste, na figura 14, quando chegou o momento do hino francês, muitos usuários responderam com “uuu”, como uma tentativa de simular vaias — o que também evidencia como o chat se torna um espaço de reprodução de comportamentos típicos dos estádios, adaptados à linguagem digital.

Outro marco relevante da transmissão entre Brasil e França ocorreu ainda na abertura da partida, durante a apresentação cultural dos povos originários da Austrália. Enquanto a cerimônia buscava valorizar aspectos tradicionais e históricos da cultura local, o chat registrou uma série de comentários preconceituosos e pejorativos, muitos dos quais foram censurados pela moderação, porém devido ao grande volume de mensagens, nem todas foram censuradas.

Figura 15: Atos de preconceito (Bra x Fra)



Fonte: compilação do autor, Twitch/CazéTV (2023).

No entanto, é importante destacar que parte do próprio público atuou como agente moderador informal, repreendendo os autores das mensagens ofensivas e chamando a atenção para a inadequação do conteúdo. Como já citado no referencial teórico, a atuação do público como "agente moderador informal" pode ser compreendida pela perspectiva dos *gatekeepers* (Shoemaker e Vos, 2009). Nesse contexto, a comunidade se manifesta no controle do fluxo de informações, repreendendo comentários ofensivos em um processo de autorregulação que busca manter a "ordem" nas comunidades de *livestreaming* (Cai e Wohn, 2023), complementando a moderação oficial e impondo normas sociais.

Esse episódio revela não apenas as limitações do sistema de moderação automática em transmissões com grande volume de mensagens, mas também o papel que a comunidade pode exercer na defesa de valores como respeito e

inclusão dentro dos espaços interativos.

Além disso, durante a partida o chat se mostrou bastante movimentado, especialmente por conta do grande número de faltas cometidas pela seleção francesa. A cada interrupção do jogo, aumentava também o volume de mensagens criticando a arbitragem. Muitos usuários reagiram com bom humor e certa ironia, enquanto outros expressaram frustração de forma mais direta, questionando as decisões da juíza.

Figura 16: Reclamações com a arbitragem (Bra x Fra)



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023).

Figura 17: Reclamações com a arbitragem 2 (Bra x Fra)



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023).

A primeira situação registrada (figura 16) ocorreu poucos minutos após o apito inicial, quando a auxiliar de arbitragem demorou a sinalizar um impedimento em um lance de ataque da seleção francesa. Esse pequeno atraso foi o suficiente

para gerar uma enxurrada de reações no chat. Muitos usuários expressaram sua frustração com a arbitragem, enquanto outros apelavam para o bom humor, digitando mensagens como “RED” e “190” — em alusão ao número da polícia — como se cada entrada mais dura fosse um crime digno de denúncia.

A partida terminou com o placar de 2 a 1 para a equipe francesa, resultado que manteve o histórico de invencibilidade das francesas diante da seleção brasileira. O momento do gol francês foi um dos pontos de maior movimentação no chat da transmissão. Assim que a bola balançou as redes brasileiras, uma onda de mensagens tomou conta da tela, com destaque para a repetição massiva da letra “F”, um código popular da internet usado para expressar respeito, frustração ou pesar — neste caso, claramente representando o abatimento da torcida diante do gol sofrido. A origem da expressão “Press F to pay respects” (pressione F para prestar homenagens) surgiu no jogo Call of Duty: Advanced Warfare. No jogo, o jogador é solicitado a pressionar a tecla “F” para prestar respeito a um personagem falecido, durante um evento de tempo rápido em um funeral. (CanalTech, 2022)

Figura 18: Gol da França (Bra x Fra)



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023).

Por outro lado, quando o Brasil marcou seu gol, o clima no chat mudou completamente. A reação dos torcedores foi efusiva, com uma enxurrada de mensagens comemorativas surgindo instantaneamente. A palavra “GOL” foi repetida inúmeras vezes, muitas vezes acompanhada de letras prolongadas, emojis de bandeiras e corações verdes e amarelos, expressando o alívio e a euforia do público.

Figura 19: Gol do Brasil (Bra x Fra)



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023).

Na etapa final da partida, com o placar desfavorável, a impaciência de parte da torcida começou a se manifestar de forma mais intensa no chat. Comentários críticos relacionados ao desempenho da equipe, decisões tomadas em campo e especialmente à treinadora Pia Sundhage tornaram-se mais frequentes. Jogadoras específicas também foram alvo de insatisfação pontual por parte dos espectadores. Esse movimento de críticas, que se intensificou no fim do jogo, acabou se estendendo para as partidas seguintes, como será analisado nos próximos tópicos.

Figura 20: Críticas às jogadoras (Bra x Fra)



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023).

Encerrada a análise da partida entre Brasil e França, observa-se que o comportamento do público no chat refletiu não apenas o desenrolar do jogo, mas também as emoções e expectativas em torno da seleção. Durante essa transmissão, no entanto, não foi perceptível uma comunicação direta entre os apresentadores, em especial Casimiro, e os telespectadores, algo que costuma ser uma das marcas da Twitch. A interação, nesse caso, foi majoritariamente unilateral, com os usuários reagindo em massa aos acontecimentos, mas sem respostas ou menções diretas por parte da equipe da transmissão, como geralmente ocorre em outros contextos da plataforma.

Tais fatores se alinham à "quase-interação mediada" de Thompson (2018), que descreve um fluxo de comunicação unidirecional, onde o público consome o conteúdo sem interagir diretamente com o produtor. Essa dinâmica diverge das expectativas de Jenkins (2016), que aponta a cultura participativa como um valor essencial na era digital, onde os consumidores engajam, interagem e cocriam, esperando que suas vozes ressoem e influenciem a mídia. Embora a Web 2.0 (Primo, 2007) promova a capacidade do usuário de ser um participante ativo na criação e compartilhamento de conteúdo, a ausência de um diálogo direto por parte da CazéTV com o chat limita o potencial de colaboração.

A partir desse ponto, o tom das interações começa a se transformar, influenciado pelos resultados e pela pressão crescente sobre a equipe. Na próxima partida analisada, esses sentimentos ganham novos contornos, oferecendo um contraste interessante com o que foi visto até aqui. A seguir, exploramos como se deu a participação dos espectadores durante o terceiro jogo da fase de grupos, entre Brasil e Jamaica.

### 8.3 JOGO 2 - BRASIL X JAMAICA

O segundo jogo analisado nesta pesquisa foi o confronto entre Brasil e Jamaica, válido pela última rodada da fase de grupos da Copa do Mundo Feminina de 2023. A partida era decisiva para as duas seleções: o Brasil precisava da vitória para avançar às oitavas de final, enquanto a Jamaica jogava por um empate, dependendo de combinações. Com esse cenário de tensão, a expectativa em torno da partida era alta — tanto para os torcedores quanto para a equipe de transmissão.

Dando continuidade à análise, apresentamos a seguir os dados quantitativos referentes à participação do público durante a transmissão da partida. O gráfico

abaixo sintetiza o volume de interações observadas no chat, permitindo uma visão geral do engajamento da audiência ao longo da transmissão, mesmo com as restrições impostas ao formato textual.

Gráfico 4: Comentários analisados (Bra x Jam)

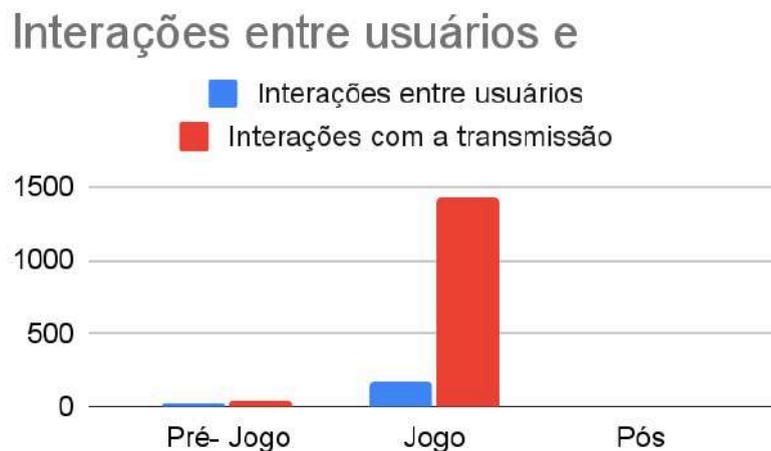


Fonte: Elaborado pelo autor

De modo geral, o gráfico apresenta um volume de comentários inferior ao observado em outras transmissões. Isso se deve, em parte, à configuração do chat, que permaneceu restrito ao uso de emoticons após o final do jogo. Essa limitação reduziu consideravelmente o número de mensagens textuais, especialmente nas reações finais, quando o público costuma expressar opiniões mais detalhadas sobre o resultado e o desempenho da equipe. Ainda assim, a classificação das mensagens revela um total de 1.660 interações, 700 comentários ou opiniões, 114 reações coletivas e 40 ocorrências relacionadas à moderação ou censura, o que demonstra que, mesmo diante de restrições técnicas, o público se manteve participativo ao longo da transmissão.

Para complementar essa observação, o gráfico a seguir compara o volume de interações nos três momentos da transmissão — pré-jogo, durante o jogo e pós-jogo — evidenciando como a dinâmica de participação foi impactada pelas restrições da plataforma nesse dia.

Gráfico 5: Interações (Bra x Jam)



Fonte: Elaborado pelo autor

O gráfico comparativo entre os diferentes momentos da transmissão evidencia uma elevação expressiva no número de interações durante o tempo regulamentar da partida. Essa intensificação do engajamento pode ser atribuída a diversos fatores, como a natureza dinâmica do jogo em si, que naturalmente estimula reações imediatas do público, seja em momentos de tensão, oportunidades de gol, decisões da arbitragem ou substituições de jogadoras. Os dados reforçam esse comportamento: enquanto no pré-jogo foram registradas 29 interações entre usuários e 40 interações com a transmissão, durante o jogo esses números saltaram para 164 e 1.427, respectivamente, enquanto no pós-jogo não houve interações. Além disso, o contexto emocional que envolve a torcida, especialmente em partidas decisivas como essa, tende a fomentar uma participação mais ativa no chat, com manifestações de apoio, críticas e comentários em tempo real que refletem a experiência coletiva proporcionada pela transmissão ao vivo.

O pré-jogo foi marcado por um clima de grande expectativa, mas também de tensão e impaciência por parte da torcida. A derrota anterior para a França ainda reverberava no ambiente da transmissão, e isso pôde ser percebido nos comentários iniciais no chat da Twitch. Muitos espectadores demonstraram frustração com o desempenho da equipe e passaram a criticar, de forma recorrente, decisões táticas e a postura de algumas jogadoras.

Figura 21: Críticas ao último jogo (Bra x Jam)



Fonte: compilação do autor, Twitch/CazéTV (2023).

Em meio a esse contexto de cobrança, também surgiram manifestações preconceituosas, que, embora tenham aparecido pontualmente, chamaram atenção pela reação imediata dos próprios usuários. Parte da comunidade virtual interveio diretamente, repreendendo os comentários ofensivos e contribuindo para manter um espaço mais respeitoso.

Essas dinâmicas de autorregulação são cruciais em ambientes de *livestreaming*, onde a ausência de regras claras por parte dos streamers, ou mesmo a discordância sobre o que é aceitável, pode levar a conflitos. Em tais cenários, a ação da comunidade em repreender os comentários ofensivos reflete um tipo de conflito normativo, no qual há uma percepção de discrepância entre as normas do grupo e um comportamento alternativo indesejável (Cai; Wohn, 2023, p. 2, 4). Esse engajamento ativo contribui para a manutenção de um espaço mais respeitoso, evidenciando que a comunidade atua como guardiã de suas próprias normas sociais e na gestão de conflitos, conforme descrito por Cai e Wohn (2023, p.1, 6) e explicado em nosso referencial teórico.

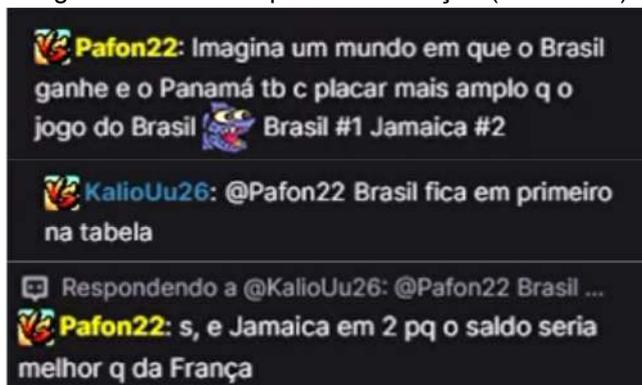
Figura 22: Preconceito (Bra x Jam)



Fonte: compilação do autor, Twitch/CazéTV (2023)

Apesar dessas tensões, o *chat* também foi palco de interações construtivas e manifestações de apoio. Uma das conversas que mais se destacaram no pré-jogo envolveu cálculos e cenários de classificação. Muitos usuários discutiam, em tom colaborativo, o que seria necessário para o Brasil avançar às oitavas de final.

Figura 23: Cálculos para classificação (Bra x Jam)

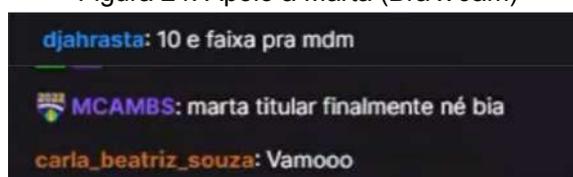


Fonte: compilação do autor, Twitch/CazéTV (2023)

As mensagens revelavam torcedores tentando entender combinações de resultados, compartilhando informações e até corrigindo uns aos outros, numa tentativa coletiva de projetar o que estava por vir. Essa mobilização revelou um engajamento que ia além da simples torcida: havia envolvimento estratégico e emocional com o destino da equipe.

Outro ponto alto da participação do público no pré-jogo foi a titularidade de Marta, anunciada pouco antes do início da partida. A presença da maior jogadora da história da seleção gerou uma onda de entusiasmo no chat. Comentários de apoio, palavras de carinho e emojis celebrativos dominaram a tela por alguns minutos.

Figura 24: Apoio à Marta (Bra x Jam)



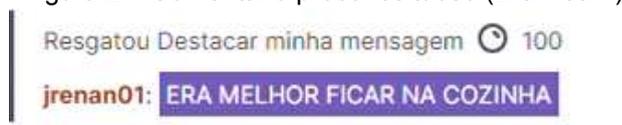
Fonte: compilação do autor, Twitch/CazéTV (2023)

Tais características demonstram que mesmo diante das críticas e da tensão do momento, o sentimento de admiração e respeito por Marta permanece como um elo forte entre a torcida e a história da seleção feminina. Além disso, demonstram também como o chat pode refletir múltiplos estados de espírito de uma torcida, da



Pouco tempo depois, quando a França empatou o jogo contra o Panamá, os usuários passaram a digitar “F” no chat, em alusão ao sentimento coletivo de frustração e lamento. Esse tipo de manifestação já havia sido observado em jogos anteriores e reaparece aqui como uma forma simbólica de expressar desapontamento. Com o passar do tempo e o placar permanecendo desfavorável para o Brasil, o clima no chat foi se tornando mais tenso. Comentários impacientes passaram a se intensificar, muitos deles direcionados à equipe e à treinadora Pia Sundhage. No entanto, o que mais chamou atenção foi o surgimento de mensagens com teor preconceituoso, principalmente de cunho machista, dirigidas tanto às jogadoras quanto à cobertura do jogo. Esse breve descontrole gerou uma reação de parte do público, que passou a criticar a própria comunidade do chat, classificando-a como “misógina” e cobrando mais respeito com as atletas.

Figura 27: Comentário preconceituoso (Bra x Jam)



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023).

Figura 28: Críticas ao chat (Bra x Jam)



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023).

A partida terminou em um empate sem gols, resultado que, combinado com a vitória da França sobre o Panamá, decretou a eliminação da Seleção Brasileira da Copa do Mundo Feminina de 2023 ainda na fase de grupos. O 0x0 foi marcado por poucas chances reais de gol e por um crescente clima de frustração entre os torcedores, que se refletiu na movimentação do chat ao longo do segundo tempo. Diante da confirmação da desclassificação, a equipe de moderação da transmissão

optou por colocar o chat em modo restrito, permitindo apenas o uso de emojis. A medida visava conter a escalada de mensagens negativas, ofensivas ou de cunho preconceituoso, que já haviam surgido em momentos anteriores e poderiam se intensificar com o fim da participação do Brasil no torneio.



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023).

Para Cai e Wohn (2023), a intervenção de moderadores para gerenciar essas situações, inclusive através de ações mais drásticas, reflete a busca por manter a "ordem" no ambiente, que é uma preocupação central da moderação em comunidades de livestreaming. Em cenários assim, como ao ativar o "modo de emotes" em um chat de livestream, a ação dos *gatekeepers* se manifesta de forma explícita. *Gatekeepers*, nesse contexto, são os indivíduos ou entidades que controlam o fluxo de informações, decidindo o que é permitido e o que não é em um determinado espaço de comunicação (Shoemaker e Vos, 2009).

O bloqueio de mensagens escritas funcionou como uma forma de controle emocional da comunidade, mas também como um recurso técnico para preservar o ambiente virtual diante da decepção coletiva. Mesmo com a limitação, os emojis continuaram sendo utilizados como forma simbólica de expressão, com bandeiras do Brasil, corações partidos, rostos tristes. A reação silenciosa e visual do chat encerrou a transmissão com um misto de frustração.

#### 8.4 JOGO 3 - ESPANHA X INGLATERRA

O terceiro e último jogo analisado nesta pesquisa foi a final da Copa do Mundo Feminina de 2023, disputada entre as seleções da Espanha e da Inglaterra. A movimentação no chat durante a transmissão não foi tão intensa quanto nos jogos anteriores, e alguns fatores podem ter contribuído para isso, como o horário da partida, realizada em um domingo às 7h da manhã (horário de Brasília), e a ausência da Seleção Brasileira, que já havia sido eliminada na fase de grupos.

Mesmo com um ritmo mais comedido, a partida despertou o interesse de parte da comunidade, especialmente entre os espectadores mais assíduos da plataforma. O chat apresentou menor volume de mensagens em comparação aos jogos anteriores, mas manteve participações em momentos-chave da transmissão, como o pré-jogo, o gol espanhol e a celebração final. O gráfico a seguir apresenta a distribuição das mensagens classificadas durante o pré-jogo, o tempo regulamentar da partida e o pós-jogo.

Gráfico 6: Comentários analisados (Esp x Ing)



Fonte: Elaborado pelo autor

Mesmo com uma movimentação mais tímida em comparação aos jogos anteriores, o gráfico evidencia uma maior concentração nas interações. Foram registradas 1.258 mensagens classificadas como interações, além de 189 comentários/opiniões, 139 reações coletivas e 53 mensagens relacionadas à moderação e censura. A participação dos espectadores foi marcada, majoritariamente, por uma comunicação de via única, voltada diretamente à

transmissão, sem que houvesse retorno ou resposta por parte dos apresentadores. Ainda assim, foi possível observar trocas pontuais entre os usuários no chat, geralmente relacionadas a comentários sobre o desempenho das equipes ou preferências por uma das seleções.

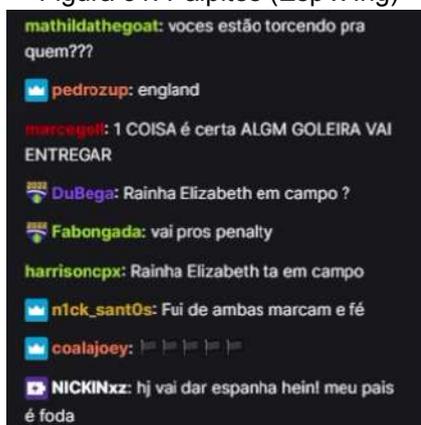
Durante o pré-jogo, o clima no chat foi relativamente tranquilo, com mensagens que refletiam o início da manhã de um domingo e a expectativa pela decisão do torneio. Muitos usuários iniciaram suas participações com saudações como “bom dia” e interações leves. Também foram frequentes palpites a respeito do vencedor da partida. Torcedores expressaram suas preferências por Espanha ou Inglaterra e arriscaram placares com base no desempenho das equipes ao longo da competição. O chat funcionou como um espaço de troca de expectativas e projeções antes do início da partida.

Figura 30: Comentários pré-jogo (Esp x Ing)



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023)

Figura 31: Palpites (Esp x Ing)

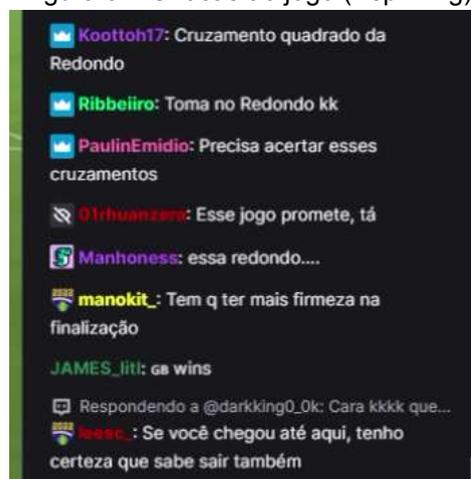


Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023).

A ausência do Brasil como protagonista na disputa resultou em uma participação mais distante emocionalmente por parte dos espectadores. As reações a lances importantes, como faltas ou erros individuais, foram em sua maioria mais contidas, demonstrando um envolvimento mais esportivo do que torcedor, ou seja, uma postura mais próxima de um público observador do que de uma torcida diretamente envolvida com o desfecho do jogo. Ainda assim, mesmo com um envolvimento mais contido em relação aos lances da partida, o chat manteve traços de comunidade já observados nos jogos anteriores. Alguns usuários interagiram entre si com saudações com saudações ou questionando para quem iria a torcida brasileira.

Ainda assim, o público permaneceu interagindo, acompanhando os principais lances e expressando suas opiniões sobre o desempenho das atletas. Em situações como um cruzamento mal executado por uma jogadora espanhola, por exemplo, surgiram comentários técnicos, muitos deles formulados com tom irônico ou crítico.

Figura 32: Críticas ao jogo (Esp x Ing)



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023).

É importante ressaltar que, ocasionalmente, essas observações ultrapassaram a crítica esportiva e adentraram o campo do preconceito, com mensagens que reforçavam estereótipos sobre o futebol feminino. Essas manifestações, embora não tenham dominado a transmissão, apareceram pontualmente e evidenciam como o chat ainda reproduz, em certos momentos, discursos discriminatórios disfarçados de opinião esportiva.

O início do jogo foi bastante movimentado em campo, com as duas seleções adotando posturas ofensivas e criando oportunidades de ataque desde os primeiros minutos. Essa intensidade dentro das quatro linhas se refletiu, ainda que de forma mais gradual, no chat da transmissão. À medida que a partida se desenvolvia, o número de mensagens aumentava, acompanhando o ritmo acelerado do jogo.

Figura 33: Enquete (Esp x Ing)



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023).

Além disso, como é possível ver na Figura 34, um aspecto diferencial dessa transmissão, em comparação com os jogos anteriores, foi a utilização de recursos interativos adicionais por parte da CazéTV. Ainda nos primeiros 15 minutos da partida, uma enquete foi lançada no chat com a pergunta “Quem será a campeã do torneio?”. Os usuários puderam votar em tempo real entre as duas seleções finalistas, Espanha e Inglaterra, contribuindo com uma espécie de termômetro coletivo das preferências do público naquele momento.

Figura 34: Resultado da enquete (Esp x Ing)



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023).

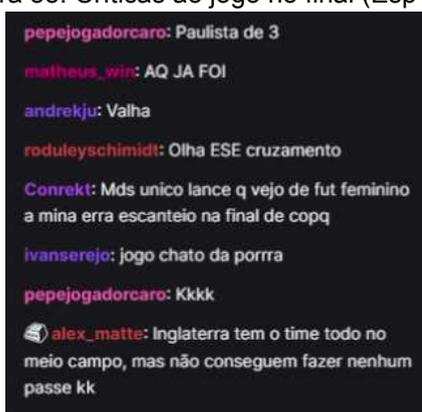
Além disso, é importante ressaltar que a ausência da Seleção Brasileira na final também provocou um comportamento curioso entre alguns espectadores, que estavam na busca por qual seleção torcer. Pode-se entender esse movimento como

uma busca coletiva por um novo time de referência durante a transmissão. Diante da neutralidade inicial, muitos usuários passaram a declarar apoio à Inglaterra, criando um ambiente virtual de torcida que se consolidou ao longo do jogo.

Esse apoio pode ser interpretado, em parte, pelo fato da Inglaterra não ser apontada como a principal favorita ao título, o que despertou certa simpatia entre os espectadores, uma tendência comum em eventos esportivos, onde o "azarão" tende a atrair a empatia do público.

Após o primeiro e único gol da partida, marcado pela Espanha ainda no primeiro tempo, o ritmo do jogo caiu consideravelmente, o que se refletiu diretamente na movimentação do chat. Com o domínio espanhol consolidado e a Inglaterra tendo dificuldades para reagir de forma efetiva, o jogo passou a apresentar menos momentos de tensão ou lances empolgantes, e o envolvimento do público, por consequência, também reduziu. Com a diminuição da intensidade em campo, os comentários passaram a se concentrar menos em reações emocionais e mais em avaliações críticas sobre o desempenho das equipes e sobre o nível técnico da final. Foi nesse contexto que muitas das críticas começaram a assumir um tom mais hostil e, como mencionado anteriormente, por vezes reproduziram estereótipos e discursos preconceituosos sobre o futebol feminino.

Figura 35: Críticas ao jogo no final (Esp x Ing)



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023).

A presença desse tipo de discurso no chat gerou reações por parte de outros usuários, que passaram a criticar o comportamento da comunidade, questionando a negatividade e os comentários ofensivos. Esse movimento de “auto moderação” espontânea, já observado nos últimos jogos analisados, reapareceu com força nesse momento, evidenciando como a audiência também exerce, em alguns casos,

um papel ativo na tentativa de conter excessos e preservar um ambiente minimamente respeitoso.

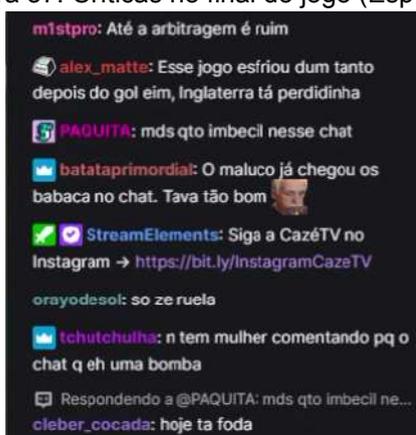
Figura 36: Repreensão do chat (Esp x Ing)



Fonte: compilação do autor, Twitch/CazéTV (2023)

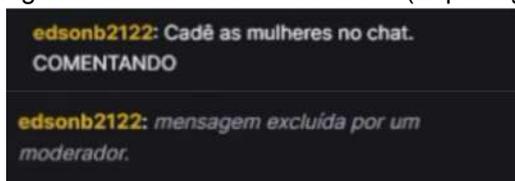
Um comentário que chamou atenção nesse contexto foi a pergunta “cadê as mulheres no chat, comentando?”, lançada por um usuário em tom de provocação ou questionamento. A frase gerou certo debate pontual no chat, levantando uma reflexão importante sobre a participação feminina nas transmissões e nos espaços de fala sobre o futebol feminino.

Figura 37: Críticas no final do jogo (Esp x Ing)



Fonte: captura de tela realizada pelo autor, Twitch/CazéTV (2023).

Figura 38: Comentário censurado (Esp x Ing)



Fonte: compilação do autor, Twitch/CazéTV (2023)

Em uma transmissão que celebrava a final de uma Copa do Mundo protagonizada por mulheres, a escassa presença de comentários visivelmente identificados como femininos chamou a atenção de alguns espectadores e expôs, ainda que brevemente, um incômodo com a predominância de vozes masculinas reproduzindo discursos estigmatizantes. Com o intuito de controlar e cessar novos comentários nessa temática, a moderação buscou censurar os comentários, porém com a velocidade das mensagens, alguns comentários passavam despercebidos, apontando a dificuldade do processo de moderação e das tecnologias disponíveis para isso .

## 8.5 A ANÁLISE DOS RESULTADOS

Um aspecto relevante a ser destacado nesta análise diz respeito à natureza da interação estabelecida entre os espectadores e a transmissão ao longo dos jogos acompanhados. Embora a Twitch seja conhecida justamente por permitir uma comunicação bidirecional entre streamer e audiência, característica que a diferencia de meios tradicionais como a televisão (Hilvert-Bruce et al., 2018, p. 1), nas transmissões da CazéTV analisadas nesta pesquisa, essa via de mão dupla praticamente não se concretizou.

Apesar de ir ao encontro dos adventos da Web 2.0, citados por Primo (2007), em nenhum dos três jogos observados foi possível identificar momentos em que o narrador ou os integrantes da bancada interagiram de forma direta com os comentários do chat. Essa observação contrasta com a visão de Jenkins (2016), para quem a cultura participativa na era digital capacita os consumidores a engajar, interagir e cocriar, esperando que suas vozes ressoem e influenciem a mídia.

A ausência de menções aos espectadores ou de reações a mensagens enviadas em tempo real configurou uma experiência de interação predominantemente unilateral, em que os usuários interagiam entre si e em relação aos acontecimentos da partida, mas sem retorno ou reconhecimento direto por parte

da equipe de transmissão. Esta observação diverge da premissa fundamental da Twitch como uma plataforma que facilita uma conexão bidirecional.

Enquanto a literatura destaca que as interações sociais e o senso de comunidade são motivadores chave para o engajamento do espectador (Recuero, 2009), e que streamers podem "reconhecer e responder" aos espectadores, a prática da CazéTV subverteu essa expectativa. Tal dinâmica pode levar a uma forma de engajamento focada mais na experiência compartilhada entre os próprios usuários e o conteúdo transmitido, do que na interação direta com os emissores.

Essa configuração, embora não invalide o caráter coletivo da experiência, limita uma das potencialidades mais marcantes da plataforma de *livestreaming*: a construção de uma comunidade participativa, onde o público atua como parte ativa da transmissão. A ausência de um vínculo comunicativo mais estreito entre apresentadores e audiência sugere uma escolha editorial próxima ao modelo televisivo, no qual o espectador assume uma postura passiva em relação ao conteúdo exibido.

A única exceção observada ao longo das três partidas foi a realização de uma enquete interativa durante os primeiros minutos da final entre Espanha e Inglaterra. Essa breve iniciativa, que permitia aos espectadores votarem em qual seleção acreditavam que seria campeã, foi um dos poucos momentos em que a transmissão reconheceu ativamente a audiência. Ainda assim, tratou-se de uma interação automatizada, sem desdobramentos narrativos ou retomadas por parte dos comentaristas e apresentadores.

Esse padrão de comunicação predominantemente unidirecional levanta uma questão importante sobre o uso das plataformas digitais para transmissões esportivas: até que ponto as ferramentas disponíveis estão sendo de fato utilizadas para potencializar a participação do público? Embora o chat funcione como espaço de sociabilidade e reações coletivas, a ausência de resposta por parte da transmissão enfraquece o potencial colaborativo da experiência e aproxima o conteúdo de um modelo tradicional de broadcasting. A expectativa criada pelo ambiente da Twitch, um espaço originalmente marcado por interação constante, acaba, assim, sendo parcialmente frustrada quando o fluxo comunicacional é limitado à fala dos apresentadores e à escuta silenciosa dos espectadores.

Acerca das interações analisadas durante os jogos, evidenciou-se não apenas o comportamento dos espectadores diante dos acontecimentos esportivos,

mas também um recorte das práticas culturais e sociais que permeiam o consumo de mídia ao vivo. A dinâmica observada reforça o que Primo (2007) descreve sobre a Web 2.0, em que o usuário deixa de ser apenas receptor para se tornar participante ativo na criação e circulação de conteúdo.

No entanto, é importante ressaltar que essa lógica participativa não se deu de forma homogênea: percebe-se a coexistência de manifestações positivas, colaborativas e afetivas, mas também episódios de preconceito, intolerância e disputas simbólicas, muitas vezes atravessadas por marcadores sociais como gênero. Como argumenta Jenkins (2016), embora os meios digitais tenham democratizado o acesso à comunicação, eles também amplificam tensões preexistentes, como preconceitos e a polarização de discursos.

É importante citar que o chat se comportou como uma espécie de arquibancada digital, um espaço de sociabilidade onde a emoção, o humor e a crítica circulam livremente. Essa dinâmica é um reflexo do que Recuero (2005; 2017) descreve como a capacidade das redes sociais de fomentar comunidades virtuais baseadas em interesses compartilhados, construindo laços sociais e identidades coletivas.

Nos momentos de maior envolvimento emocional, como durante o hino nacional, os gols ou lances polêmicos, as reações dos usuários tendem à espontaneidade coletiva, o que cria uma sensação de pertencimento e sincronia. Porém, diferentemente da arquibancada tradicional, o chat carrega consigo as dinâmicas da internet: anonimato, velocidade, impessoalidade e ausência de filtros. Esses elementos contribuem para a presença recorrente de discursos ofensivos, muitas vezes mascarados de “opiniões” ou de “brincadeiras”, que reforçam estereótipos, especialmente em contextos de maior tensão ou frustração. Como cita Kiesler (1986),

Quando as definições sociais são fracas ou inexistentes, a comunicação se torna desregulada. As pessoas ficam menos presas às convenções, menos influenciadas pelo status e despreocupadas em manter uma boa imagem. Seu comportamento se torna mais extremo, impulsivo e egocêntrico. (Kiesler, 1986, p. 48, tradução nossa)<sup>13</sup>

Em alguns momentos, como foi observado especialmente na final entre Espanha e Inglaterra, as críticas ultrapassaram o campo técnico e passaram a

---

<sup>13</sup> When social definitions are weak or nonexistent, communication becomes unregulated. People are less bound by convention, less influenced by status, and unconcerned with making a good appearance. Their behavior becomes more extreme, impulsive, and self-centered. (Kiesler, 1986, p. 48)

assumir um tom abertamente misógino. A pergunta “cadê as mulheres comentando?”, feita por um usuário durante a transmissão, gerou um pequeno debate no chat que expôs uma inquietação válida: por que, em um espaço que transmite e celebra um torneio protagonizado por mulheres, há tão pouca participação feminina visível nos comentários? A resposta a essa pergunta é complexa, mas pode estar relacionada tanto ao ambiente predominantemente masculino, historicamente voltada a públicos gamer e esportivo, quanto ao comportamento hostil de parte dos usuários, que tornam o espaço menos acolhedor para vozes femininas.

A atuação da moderação e da própria comunidade de espectadores surge, então, como elemento central dessa observação. A decisão de limitar o chat a emotes é um exemplo direto desse poder de *gatekeeping*, funcionando como uma estratégia de moderação para filtrar e controlar o tipo de comunicação permitida (Shoemaker e Vos, 2009). Em diversas ocasiões, a equipe de moderação da CazéTV interveio para censurar comentários preconceituosos ou ofensivos, principalmente nos momentos de maior tensão — como a eliminação do Brasil, no empate frustrante contra a Jamaica. No entanto, o grande volume de mensagens torna o controle total inviável, e é nesse ponto que a auto moderação espontânea dos próprios espectadores se torna relevante. Além disso, em outros momentos, usuários repreenderam falas inadequadas, pediram respeito e tentaram reorientar o debate. Essa prática indica que há, sim, uma disputa simbólica em curso dentro do chat: entre o uso livre da palavra e a responsabilização pelo conteúdo publicado, entre o direito de opinar e o dever de respeitar.

É possível observar que o chat funciona, ao mesmo tempo, como ferramenta de engajamento coletivo e campo de tensões sociais. Se por um lado ele permite a construção de uma comunidade, o fortalecimento de vínculos e a vivência emocional coletiva dos eventos esportivos, por outro, ele também reproduz — e em alguns casos intensifica — os conflitos e desigualdades presentes na sociedade.

Outro ponto relevante diz respeito à forma como as emoções são expressas coletivamente nas plataformas digitais. O uso de códigos como o “F” para simbolizar frustração, ou o envio massivo da palavra “GOL” para celebrar um momento de êxtase, evidencia a existência de um vocabulário próprio da cultura digital que ultrapassa o sentido literal das palavras. Esse repertório simbólico, que inclui emojis, gírias e formatos de escrita, reforça o caráter ritualístico das transmissões,

aproximando os usuários e criando uma sensação de coletividade. Mesmo quando o conteúdo das mensagens é restrito a emoticons, como ocorreu após a eliminação do Brasil, é possível identificar padrões de expressão coletiva que refletem luto, frustração, alívio ou apoio.

Por fim, é importante destacar que o comportamento do público nas transmissões da CazéTV também revela um novo modelo de consumo esportivo, baseado na interatividade, na instantaneidade e na experiência comunitária, ainda que essa potencialidade, oferecida pelas ferramentas tecnológicas, nem sempre seja plenamente aproveitada. Diferentemente da televisão tradicional, onde o espectador é passivo, a transmissão via Twitch permite que o público atue como coautor da experiência. Ainda que, em muitos momentos, a interação tenha sido unilateral e sem respostas diretas dos apresentadores ou da produção, o simples ato de participar, comentar e reagir já é parte da construção simbólica do evento. A “arquibancada virtual” da Twitch, portanto, não substitui a presença física nos estádios, mas cria um novo espaço de pertencimento, onde os limites entre torcedor, espectador e comentarista se tornam cada vez mais fluidos.

## 9 CONCLUSÃO

A presente pesquisa teve como objetivo geral analisar a interação ocorrida no chat durante os jogos da Copa do Mundo Feminina de 2023 transmitida na CazéTV, na Twitch, e compreender como essa interação reflete o engajamento e as percepções do público em relação ao evento esportivo. Para alcançar tal objetivo, o estudo foi estruturado em capítulos que contextualizaram a evolução das transmissões esportivas, desde os meios tradicionais até o streaming digital, discutiram o papel da Twitch como plataforma interativa, e analisaram os dados coletados durante as transmissões de três jogos.

A proposta metodológica adotada combinou a pesquisa bibliográfica para fundamentação teórica e a análise de conteúdo, conforme proposta por Bardin (2010), para identificar padrões e significados nas interações observadas. Foram coletados e examinados dados do chat ao vivo durante três jogos: dois da Seleção Brasileira (contra França e Jamaica) e a final entre Espanha e Inglaterra. As mensagens foram categorizadas em "Comentários/Opiniões", "Interações", "Reações Coletivas" e "Moderação e Censura", permitindo uma análise detalhada das dinâmicas de engajamento no chat.

As mensagens registradas ao longo dos três jogos, evidenciam como o chat atua como uma verdadeira arquibancada virtual. A plataforma, nesse sentido, reforça o que Primo (2007) descreve sobre a Web 2.0, em que o usuário transcende o papel de mero receptor para se tornar um participante ativo na criação e compartilhamento de conteúdo, promovendo uma estrutura que valoriza a contribuição do coletivo. Ali, os espectadores não apenas reagem aos lances em tempo real, mas também possuem a chance de construir narrativas paralelas, expressar emoções coletivas, compartilhar frustrações, comemorar e, em muitos casos, reproduzir discursos que ultrapassam o campo esportivo. O caráter multifacetado dessa participação aponta para um ambiente híbrido, onde convivem o entretenimento, o debate, o humor e, infelizmente, também a intolerância (Hilvert-Bruce et al., 2018; Kiesler, 1986).

Um dos pontos mais relevantes observados foi a predominância de interações de via única entre o telespectador e a transmissão. Embora a Twitch se caracterize por permitir a comunicação direta entre o transmissor e o público (Hilvert-Bruce et al., 2018), essa potencialidade não foi plenamente aproveitada durante as

transmissões analisadas. A ausência de retorno dos apresentadores às mensagens do chat limitou o potencial interativo da plataforma, aproximando a experiência de um modelo de transmissão mais tradicional, como o televisivo. A exceção pontual da enquete realizada durante a final entre Espanha e Inglaterra serviu mais como recurso estético do que como mecanismo real de diálogo, o que reforça a necessidade de repensar o uso das ferramentas disponíveis para estimular uma participação mais ativa e responsiva.

Apesar dessa limitação, o público se manteve engajado, principalmente em momentos decisivos como gols, lances polêmicos ou quando o Brasil estava em campo. As interações entre os usuários assumiram caráter comunitário em muitos momentos, com saudações, brincadeiras, esclarecimentos de dúvidas e até debates sobre regras e estratégias de jogo. Por outro lado, o mesmo espaço também foi palco de manifestações preconceituosas, especialmente quando o desempenho da equipe brasileira era frustrante ou em episódios específicos, como a apresentação dos povos originários da Austrália e falhas técnicas em campo. O machismo, em especial, apareceu de forma recorrente, seja em críticas disfarçadas de opinião esportiva, seja em comentários abertamente ofensivos, refletindo um comportamento mais extremo e impulsivo quando as normas sociais se mostram menos claras no ambiente digital (Kiesler, 1986; Shoemaker e Vos, 2009).

A resposta a esses episódios de manifestações ofensivas na CazéTV foi dupla: por um lado, a equipe de moderação buscou ativamente conter e censurar tais mensagens; por outro, parte dos espectadores passou a adotar uma postura de policiamento interno, repreendendo atitudes preconceituosas e tentando preservar um ambiente minimamente respeitoso. Esse fenômeno aponta para uma forma emergente de "moderação comunitária" que, ao controlar o que é visível e aceitável no espaço do chat, atua como uma espécie de *gatekeeper* do fluxo de informações (Shoemaker e Vos, 2009). Tal comportamento, embora não substitua os mecanismos formais de controle, mostra-se eficaz em alguns contextos e pode ser explorado como parte da construção de ambientes digitais mais saudáveis, uma vez que a própria comunidade se engaja em decidir e aplicar as normas de interação.

Outro ponto que merece destaque é a oscilação emocional da torcida ao longo dos jogos. Durante a vitória, as manifestações eram eufóricas, com uso massivo de *emojis*, repetições de "GOL" e expressões de alegria. Já diante da eliminação do Brasil, o chat tornou-se mais tenso, repleto de críticas à técnica Pia

Sundhage, à atuação das jogadoras e, em alguns casos, de frustrações que beiravam o desrespeito. Como estratégia de contenção, a moderação optou por restringir o chat ao uso de emojis, o que teve o efeito simbólico de reduzir a violência verbal e ao mesmo tempo manter alguma forma de expressão coletiva.

Por fim, é possível afirmar que a Twitch, como plataforma de transmissão esportiva, oferece novas possibilidades para compreender o comportamento de torcedores e os fluxos comunicacionais durante eventos ao vivo. Mais do que um simples espaço de comentários paralelos, o chat funciona como termômetro emocional, arena de disputas discursivas e espaço de construção de sentidos coletivos. A análise aqui desenvolvida contribui para o entendimento dessas dinâmicas, mas também levanta questões importantes sobre os desafios da moderação, o papel das plataformas na contenção de discursos nocivos e a urgência de ampliar a representatividade de vozes, especialmente femininas, em espaços dedicados ao futebol feminino.

Os resultados desta pesquisa abrem espaço para novas investigações sobre interações em plataformas digitais durante as transmissões esportivas. Embora o estudo tenha se concentrado no chat da Twitch em três jogos da Copa do Mundo Feminina de 2023, futuras pesquisas podem ampliar o número de partidas analisadas, comparar outras plataformas como YouTube ou TikTok, ou ainda explorar o papel da moderação e dos algoritmos no controle do discurso. Além disso, investigar a participação feminina nesses espaços pode revelar importantes dinâmicas de inclusão e silenciamento no ambiente esportivo digital. Nesse sentido, um questionamento que emerge é se a CazéTV e outras formas de streaming, durante transmissões de partidas de futebol, irão replicar o modelo de interação da TV tradicional ou seguir plenamente o potencial interativo que as plataformas digitais oferecem. Essa reflexão também é crucial para a construção da ideia de comunidade durante esses eventos, que, conforme observado, não foi totalmente estabelecida na análise desta pesquisa.

Contudo, a Copa do Mundo Feminina de 2023 transmitida pela CazéTV foi, sem dúvida, um marco na difusão do futebol feminino no Brasil e na América Latina. Os resultados desta pesquisa demonstram que o avanço na visibilidade ainda precisa ser acompanhado de mudanças culturais mais profundas, capazes de transformar não apenas o modo como assistimos ao esporte, mas também como falamos sobre ele, e com quem falamos. Se a cultura digital nos convida a participar,

cabe a todos os produtores, plataformas e público garantir que essa participação seja cada vez mais plural, respeitosa e inclusiva.

## REFERÊNCIAS

ABREU, Karen Cristina Kraemer; SILVA, Rodolfo Sgorla da. **História e tecnologias da televisão**. Investigação bibliográfica desenvolvida na Universidade Federal de Santa Maria–UFSM, 2012.

ALEXANDRINO, Jéssica. Com Brasil na Copa, Casimiro bate recorde de live mais assistida do YouTube. **NaTelinha**, 2022. Disponível em: <https://natelinha.uol.com.br/copa-2022/2022/11/28/com-brasil-na-copa-casimiro-bate-recorde-de-live-mais-assistida-do-youtube-190594.php#:~:text=Na%20ocasi%C3%A3o%2C%20durante%20o%20primeiro,a%20pandemia%20da%20Covid%2D19> > Acesso em 22 de maio de 2025

ANDRADE, Bárbara Evely Meneses de; SILVA, Valquíria Guimarães da. **A Ascensão De Casimiro Miguel: A jornada do streamer que transformou o futebol em entretenimento on-line**. 2024.

ANDRADE, M. M. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. São Paulo, SP: Atlas, 2010.

BARBOSA FILHO, A. **Gêneros radiofônicos: os formatos e os programas em áudio**. São Paulo. Paulinas, 2003.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 4. ed. Lisboa, 2010.

BARRETO JANUÁRIO, Soraya; LEAL, Daniel. **O sucesso por trás dos números: uma análise sobre os recordes de audiência no futebol de mulheres**. Alceu: Revista de Comunicação, Cultura e Política, v. 24, n. 52, 2024.

BENEVENUTO JR, Alvaro Fraga Moreira. **De Canal Comunitário a POA TV: estratégias e políticas da comunidade na TV a cabo em Porto Alegre**. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo, p. 14. 2005.

BETTI, M. **A janela de vidro: esporte, televisão e educação física**. Campinas: Papyrus, 1998.

BORELLI, Viviane. **Cobertura midiática de acontecimentos esportivos: uma breve revisão de estudos**. Intercom, p. 1-15, 2001.

CALABRE, Lia et al. **No tempo do rádio: radiodifusão e cotidiano no Brasil. 1923-1960**. 2002.

CAI, Jie; WOHN, Donghee Yvette. **Understanding Moderators' Conflict and Conflict Management Strategies with Streamers in Live Streaming Communities**. In: CHI CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 2023, Hamburg. Proceedings... Hamburg, Germany: ACM, 2023. p. 1-12. Disponível em: <<https://doi.org/10.1145/3544548.3580982>>. Acesso em: 25 jun. 2025.

CALABRE, Lia. **O rádio na sintonia do tempo: radionovelas e cotidiano (1940-1946)**. Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa, 2006.

CALABRE, Lia. **A era do rádio**. Rio de Janeiro: Jorge Zaar Ed., 2002

CASIMIRO explica medida adotada pela CazéTV na Copa do Mundo Feminina e dispara: 'Babacas'. **Lance!**, 2023. Disponível em: < <https://www.lance.com.br/fora-de-campo/casimiro-explica-medida-adotada-pela-caze-tv-na-copa-do-mundo-feminina-e-dispara-babacas.html>> Acesso em 23 de maio de 2025

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade**. Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet**. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2017.

CREPALDI, Daniel Damasceno. **A participação da Rádio Nacional na difusão do futebol no Brasil nas décadas de 1930 e 40**. 2009. 100 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia)-Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

DE ARAUJO, Mayra Terra Maluf; CIPINIUK, Alberto. **O entretenimento online-A sociedade espetacular das lives nos tempos de pandemia**. Revista interdisciplinar internacional de artes visuais-art&sensorium, v. 7, n. 2, p. 193-206, 2020.

EXCESSO de mortalidade associado à pandemia de COVID-19 foi de 14,9 milhões em 2020 e 2021. OPAS, 2022. Disponível em: < <https://www.paho.org/pt/noticias/5-5-2022-excesso-mortalidade-associado-pandemia-covid-19-foi-149-milhoes-em-2020-e-2021> > Acesso em 22 de maio de 2025.

FAZZI, Lucca. Quem é Casimiro Miguel, o streamer fundador da CazéTV que transmite jogos e eventos esportivos online. **Goal**, 2025. Disponível em: < <https://www.goal.com/br/listas/quem-e-casimiro-o-streamer-cazetv-transmite-jogos-e-ventos-esportivos/bltafe8f723ded5f177> >. Acesso em 22 de maio de 2025.

FERRARETTO, Luiz Artur. **Rádio: o veículo, a história e a técnica**. 3ª Edição. Porto Alegre: Editora Dora Luzzatto, 2007.

FERRARETTO, Luiz Artur. **Rádio: o veículo, a história e a técnica**. 2.ed. Porto Alegre: Sagra-Luzzatto, 2001. p. 23

FERRARETTO, Luiz Artur. **Rádio: teoria e prática**. 1ª Edição. São Paulo: Summus, 2014.

FLORES, João Pedro dos Santos. **Bola na rede-Reportagem multimídia sobre como as plataformas digitais e serviços de streaming transformaram o cenário das transmissões esportivas no Brasil**. UFMS, 2024.

GASPARINO, Henrique. **Estudo da transmissão esportiva na televisão brasileira**. 2013.

GASTALDO, Édison. **"O país do futebol" mediatizado: mídia e Copa do Mundo no Brasil**. Sociologias, p. 353-369, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008

GILLESPIE, Tarleton. **The politics of "platforms"**. *New Media & Society*, 12, 347-364, 2010. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444809342738> Acesso em: 22 jan. 2022.

GLOBO ESPORTE. Quadros e colunas, 2021. Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/esporte/telejornais-e-programas/globo-esporte/noticia/colunas-e-quadros.ghtml>>. Acesso em: 06 de jul. de 2024

GUERRA, Marcio de Oliveira. **Rádio x TV: O JOGO DA NARRAÇÃO**. A imaginação entra em campo e seduz o torcedor. Rio de Janeiro, 2006.

HAMILTON, William A.; GARRETSON, Oliver; KERNE, Andruid. **Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media**. In: Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems. 2014. p. 1315-1324.

HELAL, Ronaldo; AMARO, Fausto. **Das ondas do rádio à tela da TV: notas sobre a evolução da narração esportiva**. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: <[https://www.academia.edu/4879065/Das\\_ondas\\_do\\_r%C3%A1dio\\_%C3%A0\\_tela\\_da\\_TV\\_notas\\_sobre\\_a\\_evolu%C3%A7%C3%A3o\\_da\\_narra%C3%A7%C3%A3o\\_esp](https://www.academia.edu/4879065/Das_ondas_do_r%C3%A1dio_%C3%A0_tela_da_TV_notas_sobre_a_evolu%C3%A7%C3%A3o_da_narra%C3%A7%C3%A3o_esp)ortiva.> Acesso em 10 de novembro de 2024.

HERRERA DAMAS, Suzana. **El antes y el ahora de la participación de los oyentes en los programas de radio**. Sphera Publica – Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación. n.5, 2005. p. 293-307.

HILVERT-BRUCE, Zorah et al. **Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch**. *Computers in human behavior*, v. 84, p. 58-67, 2018.

IQBAL, Mansoor. Twitch Revenue and Usage Statistics. **Business of Apps**, 2025. Disponível em: < <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/> >. Acesso em 22 de maio de 2025.

JACOB, Kassielle Haical. **A TV na internet: apropriação da linguagem televisiva pela TV on-line**. Trabalho de Conclusão do Curso (Bacharelado em Comunicação Social)-Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

JAMBEIRO, Othon, et al. **Tempos de Vargas: o rádio e o controle da informação [online]**. Salvador: EDUFBA, 2004.

JAMBEIRO, Othon. **A TV no Brasil do século XX**. Salvador: 2002, EDUFBA.

JANKAVSKI, André. Twitch fecha parceria com NBB e estreia no streaming esportivo no Brasil. **Exame**, 2020. Disponível em: <<https://exame.com/tecnologia/twitch-fecha-parceria-com-nbb-e-estreia-no-streaming-esportivo-no-brasil/>> Acesso em 22 de maio de 2025.

Jenkins, H., ., Kalinke, P., & Rocha, A.. (2016). '**Convergência e conexão são o que impulsiona a mídia agora**'. Intercom: Revista Brasileira De Ciências Da Comunicação, 39(1), 213–219. <https://doi.org/10.1590/1809-58442016112>.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da. Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KIESLER, S. (1986). **The hidden messages of computer networks**. Harvard Business Review, 64(1), 46-60.

KLÖCKNER, Luciano. **Nova retórica e rádio informativo: estudo das programações das emissoras TSF-Portugal e CBN-Brasil**. Porto Alegre: Evangraf, 2011.

LARA, Marilda Lopes de; CONTI, Vivaldo Luiz. **Disseminação da informação e usuários**. São Paulo em Perspectiva, São Paulo, v. 17, n. 3-4, 2003. Disponível em: MACEDO, Neusa Dias. **Iniciação a pesquisa biográfica: guia do estudante para a fundamentação do trabalho de pesquisa**. São Paulo. Loyola, 1994.

MARTINS, Vanessa. Live de Marília Mendonça atinge 3,3 milhões de acessos simultâneos e arrecada mais de 200 toneladas de alimentos. **G1**, Goiás, 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/go/goias/noticia/2020/04/09/live-de-marilia-mendonca-atinge-3-2-milhoes-em-pico-de-acessos-simultaneos.ghtml>> Acesso em 22 de maio de 2025.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como extensões do homem**. 1. ed. São Paulo: Cultrix, 1969. Tradução de Décio Pignatari.

MONTEIRO, Emmanuel. **A Experiência do Rádio na Formação do Narrador de Futebol**. Universidade Norte do Paraná, 2007.

NASCIMENTO, João Pedro Barbosa; SATLER, Lara Lima. **Como a tecnicidade e a socialidade medeiam as narrativas na Twitch.Tv?**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, UFG: out./2018. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/centrooeste2019/resumos/R66-0444-1.pdf>. Acesso em: 24 out. 2021.

ORNELAS, Nicholas. Copa 2023: CazéTV desativa chat após show de preconceito em comentários. **UOL**, São Paulo, 2023. Disponível em: <

<https://www.uol.com.br/esporte/futebol/ultimas-noticias/2023/07/20/copa-2023-cazetv-chat.htm> >. Acesso em 10 novembro de 2024.

ORTRIWANO, Gisela Swetlana. **Rádio: interatividade entre rosas e espinhos**. In: Biblioteca On-Line de Ciências da Comunicação 2011. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/ortriwano-gisela-radio>

PELLANDA, Eduardo Campos; STRECK, Melissa. Do botão ao touchscreen – a evolução das narrativas audiovisuais e a experiência do espectador. Revista GEMInIS, São Carlos, UFSCar, v. 8, n. 1, pp.169-181, jan./abr. 2017.

PEREIRA, Bruna Opieco et al. **O Esporte e a Indústria Cultural: A espetacularização e mercantilização do esporte na sociedade líquida-moderna**. Revista da ALESDE: 2017.

PILAR, Ana Flávia. Streaming pago já chega a 43,4% dos domicílios com TV; televisão a cabo perde espaço. **O Globo**, Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/noticia/2023/11/09/streaming-pago-ja-chega-a-434percent-dos-domicilios-com-tv-televisao-a-cabo-perde-espaco.ghtml>>. Acesso em 22 de maio de 2025.

PONTES, Igor. Por que as pessoas mandam "F"? Entenda origem da expressão. **Canal Tech**, 2022. Disponível em: <[https://canaltech.com.br/games/por-que-as-pessoas-mandam-f-entenda-origem-da-expressao/#google\\_vignette](https://canaltech.com.br/games/por-que-as-pessoas-mandam-f-entenda-origem-da-expressao/#google_vignette)> Acesso em 23 de maio de 2025.

PRADO, Emilio. **Estrutura da informação radiofônica**. São Paulo: Summus, 1989. <<http://www.scielo.br/pdf/spp/v17n3-4/a04v1734.pdf>>.

PRIMO, Alessandra Teixeira. **Interação Mediada por Computador: A comunicação e a educação a distância segundo uma perspectiva sistêmico-relacional**. 2003.

PRIMO, Alex. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0**. In: E-Compós. 2007.

QIAN, Tyreal Yizhou. **Watching sports on Twitch? A study of factors influencing continuance intentions to watch Thursday Night Football co-streaming**. Sport Management Review, v. 25, n. 1, p. 59-80, 2022.

REBELLO, Clara B. et al. **Self-Regulation of Internet Behaviors on Social Media Platforms**. Societies, v. 14, n. 11, p. 220, 2024.

RECUERO, Raquel. **Comunidades virtuais em redes sociais: uma proposta de estudo**. E-Compós, Brasília, Compós, v. 4, Dez 2005.(2005).

RECUERO, Raquel. **Introdução à análise de redes sociais**. Salvador: EDUFBA, 2017. 80p.: (Coleção Cibercultura)

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Ciberultura).

REGO, Alita Sa. **Visões do Ciberespaço Colaborativo**. Henrique Antoun (Org.), **Web 2.0: Participação e vigilância na era da comunicação distribuída**. Ed. Mauad X, Rio de Janeiro, 2008 [286 p.]. Periferia, v. 1, n. 1, p. 134-138, 2009.

REIS, Julio CS et al. **Desinformação em plataformas digitais: Conceitos, abordagens tecnológicas e desafios**. Sociedade Brasileira de Computação, 2023.

RODRIGUES, J.C. **Plataformas Digitais para profissionais de marketing e comunicação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Ebook Kindle, 2017.

SACCHITIELLO, Bárbara. Copa do Mundo: recordes e novo patamar ao futebol feminino. **Meio e Mensagem**, 2023. Disponível em : <<https://www.meioemensagem.com.br/midia/copa-do-mundo-feminina-recordes#:~:text=Os%20resultados%20da%20Copa%20do,24%20milh%C3%B5es%20de%20dispositivos%20%C3%BAnicos.>> Acesso em 22 de maio de 2025.

SAMPAIO, Mario F. **História do rádio e da televisão no Brasil e no mundo**. EDIÇÃO. Rio de Janeiro: Ed. Achiamé, 1984.

SANTAELLA, Lúcia; LEMOS, Renata. **Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter**. São Paulo: Paulus, v. 137, 2010.

SARAIVA, Pedro André Cardoso. **E-sports: um fenômeno da cultura digital contemporânea**. Lisboa, 2013. Dissertação de Mestrado. ISCTE-Instituto Universitario de Lisboa (Portugal).

SEERING, Joseph et al. **Moderator engagement and community development in the age of algorithms**. *New Media & Society*, London, p. 1-28, 2019. Disponível em: <[https://joseph.seering.org/papers/Seering\\_etal\\_2019\\_Moderators.pdf](https://joseph.seering.org/papers/Seering_etal_2019_Moderators.pdf)>. Acesso em: 26 jun. 2025.

SHOEMAKER, Pamela J.; VOS, Timothy. **Gatekeeping theory**. Routledge, 2009.

SILVA, Ana Paula Scheffer Schell da; PEDRO, Eva Néri Rubim; COGO, Ana Luísa Petersen. **Chat educacional em enfermagem: possibilidades de interação no meio virtual**. *Revista da Escola de Enfermagem da USP*, v. 45, p. 1213-1220, 2011.

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

STATISTA. Distribution of Twitch users worldwide as of 2nd quarter 2019, by age group. Página inicial. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/634057/twitch-user-age-worldwide/>>. Acesso em: 25 de nov. de 2021.

THE 100M CLUB – THE GLOBAL REACH OF SPORT LEAGUES ON SOCIAL'S BIG 4. **Horizon**, 2021. Disponível em <<https://horizm.com/the-100m-club/>>. Acesso em 23 de Outubro de 2024.

Thompson, J. B. (2018). **A interação mediada na era digital**. MATRIZES, 12(3), 17-44.

DA SILVA ORMUNDO, J.; SARAVALLI JODAS GRANZOTTO, G. .; WETTER, W.; GOMES DE PAULA, D. **A configuração das livestreams no contexto da pandemia e as vozes da globalização**. Brazilian Journal of Policy and Development, [S. l.], v. 2, n. 4, p. 24–46, 2020. Disponível em: <https://bio10publicacao.com.br/brjpd/article/view/330>. Acesso em: 3 ago. 2024.

TOLEDO, Luiz Henrique de. **Lógicas no futebol**. São Paulo: Hucitec/Fapesp, Col. Paidéia, 2002.

VILHENA, Andreia Neves. **A Convergência dos Meios de Comunicação Social na Internet e o tratamento dado à informação política**. Prisma. com, n. 22, p. 3-20, 2014.

WISE, J. **Twitch statistics 2022: how many people use twitch?** Earthweb, 2022. Disponível em: <https://earthweb.com/twitch-statistics/#:~:text=Twit%20has%2030%20million%20daily,had%2055%20million%20active%20users>. Acesso em: 5 jan. 2022

ZUARDI USHINOHAMA, T. **Primeira experiência interativa no esporte das emissoras brasileiras no SBTVD-T**. Revista GEMINIS, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 134–150, 2012. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/103>.

ZUARDI USHINOHAMA, T. **Primeira experiência interativa no esporte das emissoras brasileiras no SBTVD-T**. Revista GEMINIS, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 134–150, 2012. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/103>.