

CAZÉTV: ENTRETENIMENTO, JORNALISMO ESPORTIVO E CIDADANIA DIGITAL

Marcelo Bechara S. N. Frange¹

GT 4 - Cidadania Digital e Jornalismo Possíveis

RESUMO

Este estudo visa a identificar e compreender as características do entretenimento nas transmissões ao vivo da CazéTV no YouTube. Através da análise de eventos e de pesquisas teóricas sobre o entretenimento e cidadania digital, o artigo busca explorar a responsabilidade e ética das transmissões na sociedade.

Palavras-chave: entretenimento; jornalismo esportivo; cidadania digital; CazéTV; redes sociais.

INTRODUÇÃO

O consumo de conteúdos esportivos tem sofrido alterações importantes nos últimos anos. De acordo com a pesquisa Faces do Esporte, a TV Aberta ainda ocupa o primeiro lugar entre as preferências, com 65%, mas logo atrás aparecem as Redes Sociais, com 48%, seguido de TV Fechada, 38%, e Streaming, com 31%. Na última colocação, estão os Sites e Portais, com 28%.²

A pesquisa Faces do Esporte também traz outro dado relevante. Dentre os entrevistados que escolheram Rede Sociais como espaço preferido para acompanhar conteúdos esportivos, cerca de 73% afirmaram que o YouTube é a plataforma preferida. O Instagram aparece logo a seguir, com 59%, enquanto o Facebook foi a primeira opção para 39% das respostas. Essa preferência pela plataforma de vídeos do Google traz importantes reflexões sobre o momento da comunicação esportiva.

Recentemente, o ecossistema de conteúdos esportivos entrou em uma nova etapa. Vários profissionais do jornalismo esportivo deixaram seus empregos em canais de TV aberta e fechada para se aventurar no YouTube, ao constatar que o alcance, tanto em termos de comunicação quanto de retorno financeiro, compensa. Aos poucos, os eventos esportivos ao vivo também passaram da televisão para o *streaming*, em especial para o YouTube. Antes, quase todos os principais conteúdos esportivos no Brasil eram concentrados exclusivamente pelos canais Globo, mas agora a empresa ganhou um forte concorrente: a CazéTV, no YouTube.

¹ Doutorando (Bolsista CAPES) Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM).

² Disponível em < Disponível em <http://bit.ly/40DVqh5> > Acessado em 01 de novembro de 2024



Com uma proposta de mais entretenimento e diversão, a CazéTV tem arrematado boa parte de audiência nas transmissões esportivas. A prioridade não é a informação, mas garantir um bom momento aos espectadores que acompanham as transmissões. O clubismo e torcida estão liberados, em alguns casos até os xingamentos - que são tratados como espontâneos - também aparecem. Há ainda câmeras focadas nos rostos dos narradores e comentaristas, que gravam as reações e colaboram para a propagação de vídeos curtos na internet.

Para os pesquisadores Freire e Trigo, o entretenimento pode ser compreendido "como a oferta de atividades voltadas a um público consumidor para o estímulo do prazer" (2024, p.6). A CazéTV oferece transmissões mais descontraídas. Para isso reúne jornalistas, ex-jogadores e vários influenciadores do meio digital que permitem uma nova linguagem, mais espontânea e relaxada. A interação com o chat ao vivo, disponibilizado pelo YouTube, também atrai mais participantes para as transmissões. Todas essas características colaboram para a informalidade da transmissão.

A informalidade é um ponto chave da CazéTV e merece destaque. Essa particularidade é parte do entretenimento fundamental proposto pelo canal. O ar informal tem o objetivo de transmitir uma sensação de acompanhar o evento com amigos, como se estivesse em uma roda de conversa. É permitido esbravejar, gritar, torcer e celebrar. Ao entender que o público alvo é cativo por esse formato, a CazéTV não mede esforços para atingir os objetivos. A narrativa é uma das estratégias do entretenimento. Para captar e manter a audiência, a narrativa precisa ir além do fato, é preciso encontrar desdobramentos, controvérsias e dramas. (RINCÓN, 2006)

Ao adotar um estilo de transmissão que prioriza o entretenimento a qualquer custo, a CazéTV flerta com questões éticas. Pela plataforma do YouTube estar em um ambiente não totalmente regularizado e ser de propriedade privada, os jornalistas podem se sentir à vontade para extrapolar em comentários e tentativas de piadas, sem receios de serem punidos, mas com o único objetivo: audiência.

Nesse contexto, surgem reflexões sobre ética e cidadania no jornalismo digital, especialmente em relação às novas linguagens e formatos das transmissões. Assim, há uma necessidade de que a cidadania digital aponte "critérios para que o uso das novas tecnologias ocorra com consciência, responsabilidade, ética e segurança" (Cartilha Cidadania Digital, 2022, p.8).

Por isso, um dos objetivos deste trabalho é explorar e entender os limites do entretenimento em relação à cidadania digital nas transmissões ao vivo de eventos esportivos, com ênfase na CazéTV. É essencial discutir o papel desse novo formato de jornalismo e suas responsabilidades éticas no âmbito da cidadania digital. Portanto, este estudo é pertinente para a participação neste congresso no GT 4 - Cidadania Digital e Jornalismo Possíveis.

METODOLOGIA

Como forma de estruturar a metodologia de pesquisa para este artigo, recorre-se ao uso dos conceitos de José Luis Braga (2016). O autor trata a metodologia como um processo de produção de conhecimento que se divide em dois níveis, relacionando a um terceiro.

No primeiro, nível tático, a pesquisa concentra-se na coleta de dados. Para esta etapa, o olhar foca em dois momentos polêmicos da transmissão da CazéTV nos Jogos Olímpicos de Paris 2024. Durante o programa Zona Olímpica, a influenciadora Nathaly Dias, conhecida como Blogueira de Baixa Renda, trouxe à tona um boato que circulava no X (antigo Twitter)



sobre o término de um relacionamento entre atletas da seleção feminina de vôlei. A blogueira afirmou que essa era a verdadeira notícia que os espectadores queriam saber e perguntou a ex-jogadora de vôlei Adenízia da Silva, que estava no programa como comentarista, sobre o boato. A ex-profissional não gostou do questionamento e repreendeu a blogueira ao vivo. Instantes depois, Adenízia e o apresentador Guilherme Beltrão se pronunciaram dizendo que a proposta do programa não era fazer fofoca de ninguém.³

Em outro episódio do programa, o apresentador Guilherme Beltrão fez um comentário desrespeitoso sobre os atletas do nado sincronizado, uma modalidade com pouco apelo público e bastante desconhecida para os brasileiros. O comentário gerou uma onda de repercussão negativa. Os atletas do nado sincronizado se sentiram ofendidos, e a Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos emitiu uma nota de repúdio pedindo responsabilidade à CazéTV.⁴

A partir dessa coleta de dados, o estudo segue o nível teórico-metodológico, proposto por Braga (2016). Esta etapa consiste em buscar estratégias de conhecimento para a área, como a reflexão teórica e pesquisas de teoria do campo, através de pesquisas bibliográficas e também das aulas do curso de Doutorado.

Por fim, o último nível é o epistemológico. Segundo Braga, este "é o nível das visadas programáticas e dos sistemas de pensamento" (2016, p.80). É o momento de criar reflexões e desenvolver críticas sobre a pesquisa em andamento.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica é formada por autores que contribuem para a compreensão do entretenimento no jornalismo nas mídias digitais, especialmente na plataforma do YouTube, com foco em transmissões esportivas ao vivo.

Na esfera de entretenimento e mídia, a base teórica consiste em Omar Rincón, que disserta sobre a indústria do entretenimento, suas características e estratégias de narrativas. O autor (2006) aponta o light como uma característica fundamental do entretenimento. Segundo Rincón, o objetivo do entretenimento é ser leve, é fazer o público esquecer da justiça social, dos problemas da vida e do mundo.

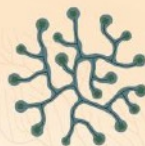
Essas características abordadas por Rincón podem ser encontradas nas transmissões da CazéTV, e isso é um dos objetivos a ser demonstrado pela pesquisa.

Ainda para reforçar a parte teórica sobre entretenimento e mídia, o artigo se apoia nos estudos de Victor Freire e Luiz Trigo. Os autores ajudam na compreensão de como elementos na transmissão como informalidade, conversas descontraídas, colaboram para a audiência. Para Freire e Trigo, a principal chave do entretenimento é "a captação de público, a mobilização pela conquista de sua atenção e interesse" (2024, P.7)

Para o contexto de cidadania digital, a pesquisa busca apoio na Cartilha Cidadania Digital (2021), organizada pela professora Ana Elizabeth Wanderley Cavalcanti. Com conceitos básicos sobre cidadania digital, a Cartilha oferece base teórica para o início da pesquisa e indica caminhos para atingir o objetivo final.

³ Disponível em < https://veja.abril.com.br/coluna/tela-plana/as-pisadas-na-bola-em-serie-da-cazetv-na-cobertura-da-olimpiada-de-paris#google_vignette > Acessado em 1 de novembro de 2024

⁴ Disponível em < <https://veja.abril.com.br/esporte/confederacao-brasileira-pede-maior-responsabilidade-e-publica-nota-de-repudio-a-caze-tv> > Acessado em 1 de novembro de 2024



Como forma de se aprofundar na relação entre cidadania digital e jornalismo nas mídias digitais, recorre-se à Cicilia Peruzzo. Para Peruzzo, a cidadania "é uma questão ética e de responsabilidade social, que por sua vez se relaciona com a própria credibilidade dos meios" (2002, p. 84).

Por fim, o pesquisador Juan Carlos Villegas questiona o modelo de produção do jornalismo das novas mídias e faz a comparação das manchetes como se fossem slogan publicitários. O autor diz que

a informação não informa, mas diverte. É um modelo usado com um objetivo lúdico e não crítico. Por isso, leva o público a se entreter-se ou ficar chocado, mas acostumado a um luxo constante de notícias que o impede de pensar em qualquer uma delas para estabelecer relações que lhe permitem compreender a realidade. (2019, p.144)

As ideias de Villegas se conectam com os limites do jornalismo de entretenimento e as reflexões sobre cidadania digital, ao destacar a necessidade de estabelecer limites éticos e responsabilidades nas mídias digitais. A pesquisa irá aprofundar esses questionamentos para atingir os objetivos propostos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho tem como objetivo compreender as dimensões e características do entretenimento nas transmissões esportivas em plataformas digitais, com ênfase no YouTube. A partir da análise da CazéTV, o artigo busca entender as relações sociais e humanas em torno do grande sucesso que a emissora online tem alcançado.

Em um primeiro momento, pretende-se resgatar os conceitos de entretenimento e relacionar suas características com as transmissões da CazéTV durante os Jogos Olímpicos de Paris 2024. A emissora tem se destacado cada vez mais no cenário da comunicação nacional, especialmente após a aquisição dos direitos de transmissão dos eventos esportivos mais relevantes do país. Sua importância e influência na sociedade crescem a cada dia.

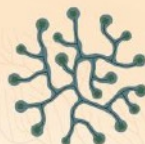
Na segunda etapa, a pesquisa traz os conceitos de cidadania digital, junto com reflexões sobre responsabilidade e ética no jornalismo produzido nas mídias digitais. A partir disso, a proposta do estudo é aprofundar-se na conexão entre cidadania digital e os limites do jornalismo de entretenimento, com um olhar atento nas transmissões ao vivo da CazéTV.

REFERÊNCIAS

BRAGA, J. L. Aprender metodologia ensinando pesquisa: incidências mútuas entre metodologia pedagógica e metodologia científica. In: MOURA, C. P.; LOPES, M. I. V. (Orgs.). **Pesquisa em comunicação: metodologias e práticas acadêmicas**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2016. p. 77-98.

CAVALCANTI, A. E. L. W. et al. **Cartilha cidadania digital**. São Paulo: Faculdades Metropolitanas Unidas, 2021. Disponível em: <https://justica.sp.gov.br/wp-content/uploads/2022/11/CartilhaCidadaniaDigital2022FMUSJC.pdf>. Acesso em: 3.nov.2024

FREIRE, Vítor Silva. **Ainda ao vivo: entretenimento, arte e a relevância da presença**. 2024. Tese (Doutorado em Desenvolvimento do Turismo) - Escola de Artes, Ciências e Humanidades, University of São Paulo, São Paulo, 2024. Acesso em: 2024-08-07. <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/>



100/100140/tde-12062024-203158/en.php

FREIRE, V.S.; TRIGO, L. G. G. **Missão entretenimento: proposta de reflexão, desenvolvimento e valorização de um conceito.** Revista de Turismo Contemporâneo, Natal, 2024. No Prelo.

PERUZZO, C. M. K. Ética, liberdade de imprensa, democracia e cidadania. **Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 25, n. 2, 2006. DOI: 10.1590/rbcc.v25i2.420. Disponível em: <https://revistas.intercom.org.br/index.php/revistaintercom/article/view/420>. Acesso em: 3 nov. 2024.

RINCÓN, Omar. **Narrativas mediáticas.** O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento, col. Estudios de televisión, núm. 23. Barcelona: Gedisa. 2006. https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9788497845335_A26039040/preview-9788497845335_A26039040.pdf

VILLEGAS, J. C. S.; Como avaliar a responsabilidade do jornalismo frente à cidadania. **Revista Acadêmica Semestral**, Universidade Federal de Santa Catarina, Fv. 16, n.2, 2019. Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/1984-6924.2019v16n2p113/41760> . Acesso em: 2 nov. 2024