

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ANDRÉ RICARDO DO ROSÁRIO CONTANI

"QUE BONITO É": A EXPERIÊNCIA ESPAÇO-TEMPORAL MIDIATIZADA NO
FUTEBOL A PARTIR DE UMA ONTOLOGIA PROCESSUAL

CURITIBA

2024

ANDRÉ RICARDO DO ROSÁRIO CONTANI

“QUE BONITO É”: A EXPERIÊNCIA ESPAÇO-TEMPORAL MEDIATEZADA NO
FUTEBOL A PARTIR DE UMA ONTOLOGIA PROCESSUAL

Tese apresentada ao curso de Pós-Graduação em Administração, Setor de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Administração.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Queila Regina Souza Matitz

CURITIBA

2024

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SISTEMA DE BIBLIOTECAS – BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS X

Contani, André Ricardo do Rosário

"Que bonito é" : a experiência espaço-temporal midiaticada no futebol a partir de uma ontologia processual / André Ricardo do Rosário Contani. – Curitiba, 2024.

1 recurso on-line : PDF.

Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Sociais Aplicadas, Programa de Pós-Graduação em Administração.

Orientadora: Profa. Dra. Queila Regina Souza Matitz.

1. Midiaticação. 2. Futebol. 3. Ontologia. 4. Estudo organizacional. I. Matitz, Queila Regina Souza. II. Universidade Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação em Administração. III. Título.

Bibliotecária: Maria Lidiane Herculano Graciosa CRB-9/2008



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SETOR DE CIÊNCIAS SOCIAIS E APLICADAS
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO ADMINISTRAÇÃO -
40001016025P6

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação ADMINISTRAÇÃO da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da tese de Doutorado de **ANDRÉ RICARDO DO ROSÁRIO CONTANI** intitulada: "**QUE BONITO É": A EXPERIÊNCIA ESPAÇO-TEMPORAL MUDIATIZADA NO FUTEBOL A PARTIR DE UMA ONTOLOGIA PROCESSUAL**", sob orientação da Profa. Dra. QUEILA REGINA SOUZA MATITZ, que após terem inquirido o aluno e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de doutor está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

Curitiba, 27 de Março de 2024.

Assinatura Eletrônica

07/08/2024 08:13:32.0

QUEILA REGINA SOUZA MATITZ
Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica

24/07/2024 23:26:04.0

SAMIR ADAMOGLU DE OLIVEIRA
Avaliador Externo (UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA/UFPB)

Assinatura Eletrônica

29/07/2024 14:59:07.0

NATÁLIA RESE
Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Assinatura Eletrônica

09/08/2024 16:50:40.0

JOSÉ CARLOS FERNANDES
Avaliador Externo (PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
COMUNICAÇÃO/UFPR)

À espirituosa Maria Luiza e à doce Fernanda.

*Sempre foram, são e serão
motivos da maior alegria!*

À Mary Ferreira.

*Minha existência passa pela gratidão
da sua convivência e dos seus ensinamentos.*

AGRADECIMENTOS

Tomo a liberdade de alertar o leitor, desde já, para a ontologia de processo. Não se pretende oferecer aqui um guia de leitura, mas ir um pouco mais além: apresentar um modo de ver e compreender a realidade. Para estar alinhado com a proposta de avançar em alguns dos limites dos paradigmas impostos, tomo a liberdade de fazer estes agradecimentos em uma espécie de prólogo rudimentar do vir a ser deste trabalho. Um aquecimento para o que – processualmente – este trabalho se constituirá.

A versão final desta tese começou a ser escrita muito antes de que qualquer palavra estivesse no papel. Ao me filiar à ontologia processual, aconteceu um encontro – um verdadeiro match – entre minha visão pessoal e a perspectiva filosófica e acadêmica. Portanto, entendo que esta tese já existia antes mesmo de qualquer matrícula na pós-graduação, na medida em que o André autor destas palavras é o conjunto de todas as experiências anteriores. O recorte de algumas delas é apresentado aqui, concebido em forma de agradecimento.

A alguns dedico mais de uma vez as palavras de agradecimento. Como a vida é um emaranho carregado de múltiplos encadeamentos, muitos são os que assumem papéis e posições distintas nessas relações. Os nomes que se repetem dão apenas uma dimensão quantitativa, mas que posso seguramente certificar que qualitativamente têm sua importância na mesma medida – sem esquecer ainda que, aqueles citados uma única vez, podem ter importância tanto quanto ou mais.

Acima de tudo, agradeço a Deus. A Ele atribuo toda e qualquer qualidade que este trabalho tenha, restando à minha condição humana a responsabilidade por eventuais deficiências e imprecisões. Agradeço a graça da vida e toda a compreensão de existência que dela decorre. Reconhecimento e gratidão a todos os seres de luz que me acompanham, neste e em outros planos.

O André pesquisador não é apenas fruto dos anos de doutoramento. Sou grato pelo núcleo familiar em que cresci, pai, mãe e irmão, e igualmente pela grande família – inclusos sobrinhos, tios, primos, avós e agregados. Minhas filhas são o ponto de equilíbrio no movimento entre sair para trabalhar e retornar para o porto seguro do lar, na intimidade e confiança – e diversão, pois são alegria de viver apresentada sob a forma de meninas.

Se existe a família herdada de sangue, também há a família escolhida e vinculada por profundo amor e afeto. Gratidão infinita e eterna a Mary, Priscila e Vitor. “Moram no meu coração e não pagam aluguel”. Compartilho o sabor desta conquista, pois nesta jornada terrena nunca estamos só.

A constituição do André pesquisador não se deu apenas pelos quatro anos decorridos no doutoramento, mas sobretudo pelas relações desenvolvidas ao longo desse processo. Sou grato pelos amigos que me acompanharam durante toda essa trajetória acadêmica – incluído mestrado, o que vejo na relação com o doutorado como uma coisa só, um contínuo de experiências vividas. Agradecimento particular e conceitual aos amigos e companheiros de turma Rafael Budach, Camilla Fernandes, Samantha Fröhlich, Beatriz Zanon, Weber Radael. Gostaria de poder escrever o quanto foram importantes e o quanto sou feliz por tê-los encontrado, mas tomaria todo o espaço das páginas desta tese. Estendo meus agradecimentos à Ana Carolina Vilela, fundamental para o acesso a alguns dos entrevistados, Marquinhos, Simão, Itamir, Fabíola, Emanuel, Pablo, Eziel, Rodrigo e o querido e saudoso William dos Santos Reis (*in memoriam*), que contribuíram para tornar esta jornada mais leve, acompanhada de muitas doses de cafés.

Além dos caros companheiros na comunidade acadêmica, gostaria de agradecer a tantos outros amigos. Nomeio aqui especialmente Eduardo Tobias e Jorlene Kultchek pelas vivências, no qual faço como representantes de todos aqueles que cruzaram suas trajetórias comigo em algum momento. Que todos os nobres amigos se sintam abraçados.

No plano da relações humanas, existem também aqueles que apresentam um mundo de conceitos e teorias, ponto do qual o pesquisador parte para o desenvolvimento da tese. Gostaria de agradecer à querida e dedicada orientadora Queila Regina de Souza Matitz. Esta pesquisa é fruto de muitas articulações com tantas outras pessoas e ideias, mas atribuo principalmente à colaboração (co-elaboração) construída a partir de enriquecedor diálogo no processo de orientação.

Nesta trajetória de formação acadêmica, tive o privilégio de ter encontrado também outras duas orientadoras. À sempre doce Natália Rese, dedico continuamente meu afeto e alegria de tê-la como interlocutora de interessantes ideias e ideais, sempre encadeadas por tantas gentis palavras. A narrativa – elemento constitutivamente presente nesta tese – faz parte dessa trajetória de influências e compartilho desse gosto. À Karina De Déa Roglio, minha admiração e satisfação dos saberes e da convivência compartilhada.

Este trabalho não foi elaborado de uma única vez e nem apenas pela interlocução entre orientador e orientando. Meus agradecimentos aos avaliadores que se fizeram presentes e dedicados desde o ensaio teórico até a banca de defesa final: Natália Rese, Samir Adamoglu de Oliveira (UFPB) e José Carlos (Zeca) Fernandes (PPGCOM-UFPR). Com eles compartilho o sabor desta realização e a quem dedico os louros e os méritos de qualquer sucesso que este trabalho eventualmente venha a ter.

Como disse, o acúmulo de experiências é o que tornou possível chegar ao resultado deste trabalho. Agradeço profundamente aos professores que, por amor à nobre atividade docente e que se espalha sobre todas as suas práticas, José Henrique de Faria, Adriana Roseli Wunsch Takahashi, Queila, Natália, Zeca, Bárbara Galleli Dias, Samir, Valquíria Michela John (PPGCOM-UFPR), Lourdes Ana Pereira Silva (Unisa), Anderson Lopes da Silva (NEFICS UFPR/CNPq).

Obrigado a professoras e funcionários que estiveram na coordenação, vice coordenação e secretaria do PPGADM nesse período: Ana Maria Machado Toaldo, Andréa Paula Segatto, Bárbara, Simone Regina Didonet, Fernanda Salvador Alves, Gustavo Resende da Costa, Cristiane Furman Campos, Fernanda Meira Santos Chauchuti. Satisfação em ter feito parte do colegiado do curso. O sucesso da pesquisa passa pela excelência do Programa.

Aproveito para agradecer o apoio, interlocução e boa convivência dos membros do Grupo de Pesquisa Estratégia: processos, práticas e decisão. São muitos integrantes e, ao citá-los, correria o risco de esquecer de mencionar alguém. Assim, não o faço, mas friso que a todos sou grato em alguma medida. Igualmente faço deferência aos colegas do Grupo de Perspectivas Processuais, Queila, Rafael, Patrick, Marta, Filipe, Karina, Aloir, Everton, Miguel, Eloi.

Agradeço a todos os sujeitos desta pesquisa e expresso minha profunda gratidão por terem generosamente compartilhado suas experiências, percepções e informações durante o processo de pesquisa. Meu reconhecimento e consideração são traduzidos em forma de protagonismo dos personagens desta tese.

Gostaria de prestar tributo e agradecimento à sociedade brasileira, que, por meio da Capes, investiu no meu processo de doutoramento. Reitero meu compromisso em retribuir em prol de uma sociedade mais justa e sensível ao desenvolvimento humano. Adiro ao desafio e ao esforço conjunto de promover a educação e multiplicar o conhecimento.

Enfim, são tantos motivos para agradecer – e sou grato!

**Que bonito é
As bandeiras tremulando
A torcida delirando
Vendo a rede balançar**

*Vinheta do Canal 100,
memorável cinejornal brasileiro
idealizado por Carlos Niemeyer*

RESUMO

Em anos recentes, acelerou-se a transição para interações humanas sem a necessidade de presença física, impulsionada pelo aparato tecnológico que tornou a midiatização, doravante chamada de midiatização profunda, uma condição dinâmica associada à digitalização, na relação emissor-receptor. Nas organizações, a midiatização profunda redefine processos de trabalho e estratégias, com a exigência de adaptação e (re)alfabetização tecnológica. O futebol, para além de uma prática esportiva, é um universo sustentado por uma complexidade de interações sociais e materiais que explicam a relação entre *organizing*, mídia e sociedade, em diferentes contextos. Como fenômeno de midiatização profunda, enseja investigação sobre implicações teóricas e práticas da experiência temporal e espacial, dos eventos em ambientes organizacionais, especialmente sob o ponto de vista forte de processo. Partindo da base filosófica da ontologia processual, a midiatização pode ser compreendida como processo realizado por meio da articulação entre a mídia e os eventos sociais, visão potencializada quando se discutem as implicações da midiatização para o tempo e o espaço experimentado no futebol. A investigação, desta tese, envolveu entrevistas com profissionais de mídia e torcedores, na condição de protagonistas desse ambiente, assim como a consulta a documentos textuais e audiovisuais. Os dados foram analisados a partir de um raciocínio abduutivo que buscava a melhor explicação plausível para as relações estabelecidas, tendo-se a narrativa como recurso de acesso e de apresentação dos dados empíricos. A análise resultou em sete proposições, enunciadas a partir das respostas encontradas como implicações da midiatização profunda em um ambiente organizacional. Entre essas proposições, destacam-se a percepção de que quanto mais pervasivo o uso da tecnologia, menos sua presença é percebida, e a evidência de que o espaço experienciado, digitalmente, contém a mesma natureza do presencial. Observou-se que a midiatização profunda limita certos atributos de espaço, ao mesmo tempo em que amplifica os dados gerados sobre ele; esse fato sugere que a midiatização profunda não apenas reflete a realidade, mas também a redefine e a reconstrói. Outra evidência encontrada é de que a midiatização profunda não só auxilia a trazer a memória, no presente, de maneira preservada, mas também pode construir e atualizar memórias, modificando a recordação original. O que se argumenta, a partir dessas proposições, é que a midiatização profunda não é apenas um meio de ligação entre emissor e receptor de uma mensagem, mas ela própria acaba assumindo o papel de definir uma realidade. Considerando que, na construção da experiência do futebol, ao perder-se a referência do emissor, a midiatização torna-se um processo autônomo e influente, e o campo dos estudos organizacionais visto pelo mesmo prisma, obtém significativas percepções, ao admitir a midiatização profunda como um elemento central na análise e na gestão das organizações. A área de Comunicação também se beneficia do exame da midiatização profunda como fator que redefine a relação entre mídia, audiência e realidade, nas teorias e práticas. A contribuição pretendida, neste trabalho, é focalizar as possibilidades da ontologia processual, para lidar com a dinâmica e movimentos próprios do vir a ser do fenômeno organizativo diante do uso de tecnologias.

Palavras-chave: midiatização profunda; futebol; experiência temporal e espacial; ontologia processual; estudos organizacionais.

ABSTRACT

In recent years, the transition to human interactions without the need for physical presence has accelerated, driven by the technological apparatus that has made mediatization, henceforth called deep mediatization, a dynamic condition associated with digitalization in the sender-receiver relationship. In organizations, deep mediatization redefines work processes and strategies, with the requirement of adaptation and technological (re)literacy. Soccer, in addition to being a sport, is a universe sustained by a complexity of social and material interactions that explain the relationship between organizing, media and society, in different contexts. As a phenomenon of deep mediatization, it gives rise to research on theoretical and practical implications of the time-space experience of events in organizational environments, especially from the strong process approach. Starting from the philosophical basis of process ontology, mediatization can be understood as a process carried out through the articulation between the media and social events, a view that is enhanced when discussing the implications of mediatization for the time and space experienced in soccer. The investigation of this thesis involved interviews with media professionals and fans, as protagonists of this environment, as well as the consultation of textual and audiovisual documents. The data were analyzed based on an abductive reasoning that sought the best plausible explanation for the relationships established, with the narrative as a resource for accessing and presenting the empirical data. The analysis resulted in seven propositions out of the answers found as implications of deep mediatization in an organizational environment. Among these propositions, we highlight the perception that the more pervasive the use of technology, the less its presence is perceived, and the evidence that the space experienced, digitally, contains the same nature as the face-to-face. It has been observed that deep mediatization limits certain attributes of space while amplifying the data generated about it; This fact suggests that deep mediatization not only reflects reality, but also redefines and reconstructs it. Another evidence found is that deep mediatization not only helps to bring memory, in the present, in a preserved way but can also build and update memories, modifying the original recollection. What is argued, based on these propositions, is that deep mediatization is not only a means of connection between sender and receiver of a message, but itself ends up assuming the role of defining a reality. Considering that, in the construction of the football experience, when the reference of the broadcaster is lost, mediatization becomes an autonomous and influential process, and the field of organization studies seen through the same prism, obtains significant perceptions, by admitting deep mediatization as a central element in the analysis and management of organizations. The area of Communication also benefits from the examination of deep mediatization as a factor that redefines the relationship between media, audience, and reality, in theories and practices. The intended contribution of this work is to focus on the possibilities of process ontology, to deal with the dynamics and movements of the becoming of the organizational phenomenon in the face of the use of technologies.

Keywords: deep mediatization; soccer; time-space experience; process ontology; organization studies.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1. PRINCIPAIS CAMPOS DE ESTUDOS DE MEDIATIZAÇÃO (MEDIATIZATION)	26
FIGURA 2. PINTURA LA MONTAGNE SAINTE-VICTOIRE AU GRAND PIN DE PAUL CÉZANNE	32
FIGURA 3. TRANSMISSÃO DA COPA DO MUNDO DE 1970 EM PRETO E BRANCO	68
FIGURA 4. INTERAÇÃO MEDIADA POR TELA DURANTE A COPA DO MUNDO DE 2022	69
FIGURA 5. ABRANGÊNCIA ESPAÇO-TEMPORAL DA PESQUISA	73
FIGURA 6. LEGENDA PARA LEITURA DO TEXTO NARRATIVO.	89
FIGURA 7. PREFERÊNCIA ENTRE IR AO ESTÁDIO OU ASSISTIR AOS JOGOS PELA TELEVISÃO	115
FIGURA 8. INFOGRÁFICO ILUSTRATIVO DAS COPAS MENCIONADAS PELOS ENTREVISTADOS	124

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1. PLANO DA PESQUISA	29
QUADRO 2. SÍNTESE DAS CATEGORIAS ANALÍTICAS	78
QUADRO 3. CRITÉRIOS PARA INCLUSÃO E EXCLUSÃO DE PARTICIPANTES DA PESQUISA	82
QUADRO 5. LEVANTAMENTO DOS DADOS SECUNDÁRIOS A ANALISADOS	84
QUADRO 6. ELEMENTOS DA ESTRUTURA NARRATIVA	86
QUADRO 4. PERFIL DOS RESPONDENTES DA PESQUISA	90
QUADRO 7. SÚMULA DOS ARGUMENTOS ELABORADOS NA TESE	150
QUADRO 8. PONTOS DE CONVERSA PROPOSTOS PARA A ENTREVISTA	175
QUADRO 9. LISTA DOS DADOS SECUNDÁRIOS LEVANTADOS E ANALISADOS	177

LISTA DE ABREVIATURAS OU SIGLAS

CBF	Confederação Brasileira de Futebol
CONMEBOL	Confederação Sul-Americana de Futebol
FIFA	<i>Fédération Internationale de Football Association</i> (Federação Internacional de Futebol)
FPF	Federação Paranaense de Futebol
IA	Inteligência Artificial
IM	<i>Instant Messaging</i> (mensageiro instantâneo)
ONG	Organização Não Governamental
ONU	Organização das Nações Unidas
SAF	Sociedade Anônima do Futebol
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
TV	Televisão
VAR	<i>Video Assistant Referee</i> (árbitro assistente de vídeo)
WoS	Web of Science

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	17
1.1 OBJETIVOS	24
1.2 JUSTIFICATIVA	25
2 CONSTRUINDO UMA FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	31
2.1 BASE FILOSÓFICA DE PROCESSO, EXPERIÊNCIA E EVENTOS.....	31
2.1.1 EVENTOS	35
2.1.2 EXPERIÊNCIA TEMPORAL SOB UMA VISÃO FORTE DE PROCESSOS.....	37
2.1.3 EXPERIÊNCIA ESPACIAL SOB UMA VISÃO FORTE DE PROCESSOS	41
2.2 MEDIATEZAÇÃO PROFUNDA COMO PROCESSO RELACIONAL.....	44
2.2.1 MEDIATEZAÇÃO PROFUNDA PELA VISÃO FORTE DE PROCESSOS.....	50
2.3 EXPERIÊNCIA ESPAÇO-TEMPORAL EM UM AMBIENTE DE MEDIATEZAÇÃO PROFUNDA	54
2.3.1 ONDE ESTOU? A MEDIATEZAÇÃO PROFUNDA COMO LÓCUS DE AÇÃO.....	57
2.3.2 O QUE EU POSSO LEMBRAR? A RELAÇÃO ENTRE MEMÓRIA E MEDIATEZAÇÃO PROFUNDA	60
2.3.3 O TEMPO NÃO PARA.....	64
3 PROCESSO DE PESQUISA: CARACTERÍSTICAS DO FENÔMENO EMPÍRICO E CATEGORIAS INICIAIS DE ANÁLISE.....	66
3.1 FUTEBOL COMO FENÔMENO ORGANIZATIVO.....	66
3.1.1 FUTEBOL, EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA E MEDIATEZAÇÃO PROFUNDA	67
3.1.2 RECORTE EMPÍRICO: A COPA DO MUNDO.....	70
3.2 DELINEAMENTO DA PESQUISA	72
3.2.1 CATEGORIAS ANALÍTICAS	73
3.3 PROCESSOS DE COLETA E DE ANÁLISE DE DADOS	80
4 A BOLA ROLA.....	89
4.1 PRÉ-JOGO: OS PRIMEIROS CONTATOS COM O FUTEBOL.....	92
4.2 PRIMEIRO TEMPO: VIVENDO A EXPERIÊNCIA ESPACIAL	104
4.3 INTERVALO DE JOGO: RELEMBRANDO COPAS PASSADAS	116
4.4 SEGUNDO TEMPO: A EXPERIÊNCIA TEMPORAL	125
4.5 PRORROGAÇÃO: A MEDIATEZAÇÃO	132
5 A COISA MAIS IMPORTANTE DENTRE AS MENOS IMPORTANTES.....	141
5.1 IMPLICAÇÕES DA EXPERIÊNCIA ESPAÇO-TEMPORAL NO FUTEBOL.....	144
5.2 CRÔNICA DE UM TEMPO ANUNCIADO.....	152
6 APITO FINAL.....	161

REFERÊNCIAS.....	169
GLOSSÁRIO DE TERMOS RECORRENTES EM PESQUISAS PROCESSUAIS.....	174
APÊNDICE 1 – ROTEIRO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA.....	175
APÊNDICE 2 – DADOS SECUNDÁRIOS DA PESQUISA.....	177

1 INTRODUÇÃO

A pandemia provocada pela Covid-19 trouxe à tona a obrigatoriedade de afastamento social. O espaço de interação social se deslocou, de modo mais acelerado, para o ambiente digital e, em especial, para a internet, em que muitos dos aspectos da comunicação adquirem nova configuração, e novos sentidos são construídos. Na lógica da grande rede, emergem indicadores específicos e frequentemente efêmeros para a vida cotidiana digital, tais como, por exemplo, o número de amizades virtuais, a quantidade de curtidas e as *hashtags* de sucesso. Nesses espaços, a forma de interagir assume novos contornos a partir da mediação de telas.

Trata-se de um contexto que apenas se tornou possível a partir do desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) principalmente a partir da virada do século XXI, as quais, pela sua natureza midiática, carregam novas possibilidades de interação entre usuários. O celular, acessível a uma quantidade cada vez maior de pessoas, também permite acesso ampliado a diferentes modos de ação e de interação. Ao analisar essas práticas sociais atuais e o conhecimento gerado até o momento sobre novas formas de mediação tecnológica, é possível verificar como diferentes aparatos tecnológicos, com distintos graus de permanência e durabilidade, influenciam e potencialmente influenciarão diferentes tipos de ambientes organizacionais. Neste caso, a percepção completa desse impacto somente será possível, quando esses e outros elementos tecnológicos estiverem configurados e integrados às práticas organizacionais, em momentos futuros.

Sob o ponto de vista teórico, a utilização intensiva dos meios de comunicação, para estabelecer e manter interações sociais, caracteriza o fenômeno denominado *mediatização*. E, mais que simples mediação, *mediatização* implica em coordenar os recursos tecnológicos e organizacionais que viabilizam a interação entre os indivíduos (Hjarvard, 2013). Como conceito, a mediação está fortemente ligada a estudos na área de comunicação e representa um dos elementos que integra o processo de comunicação, ou seja, os meios que ligam um emissor ao receptor por meio de uma mensagem. A *mediatização*, em contrapartida, além do caráter mediador, inclui um aspecto de transformação estrutural e de longo prazo das articulações entre mídia e práticas sociais (Hjarvard, 2013; Martino, 2019). Quando se acrescenta o fenômeno da digitalização, cada vez mais intensa nas sociedades desenvolvidas

e em desenvolvimento, tem-se caracterizada a condição de midiatização profunda (Couldry; Hepp, 2017; Hepp, 2020). Significa dizer que os meios de comunicação atuais, crescentemente baseados em *softwares* e algoritmos, são mais que simples dispositivos para comunicação e agregam também uma grande capacidade de geração de dados – conforme podemos observar, por exemplo, em *smartwatches* que monitoram a pressão sanguínea e alertam os serviços de emergência em caso de queda ou em veículos capazes de se locomover e transportar pessoas de forma autônoma.

A midiatização profunda (cf. Couldry; Hepp, 2017; Hepp, 2020) enseja, ainda, a digitalização: não é possível enviar um documento impresso tampouco cédulas de dinheiro pelo computador; por outro lado, um documento eletrônico ou os recursos financeiros acumulados na instituição bancária podem ser facilmente manipulados e direcionados quando em uma dimensão de espaço digital. A digitalização impulsiona, também, a transição de processos e práticas tradicionais para o ambiente digital, permitindo a manipulação, o armazenamento e a transferência de informações de forma dinâmica, ao mesmo tempo em que permite preservar – até certo grau – a integridade dos dados. Portanto, digitalização e midiatização são processos que caminham juntos na medida em que a transição para o ambiente digital redefine a forma como se consomem e se compartilham informações.

Mediatização profunda nas organizações

No contexto organizacional, a evolução tecnológica configura um contexto em que o contato intensivo com equipamentos como computadores, *tablets*, celulares e seus respectivos aplicativos, requer um processo de (re)alfabetização de natureza funcional. Essa reconfiguração enseja, por exemplo, a necessidade de aprendizagem sobre condutas estratégicas a serem adotadas nas organizações, como verificado, por exemplo, no universo do empreendedorismo e do estabelecimento de modelos de negócio. A configuração de novos negócios decorrente da (trans)formação de práticas sociais é um fenômeno que se manifesta na emergência de diversas empresas *startups* em ecossistemas de inovação. A partir de uma lógica própria, busca-se ter e ser a novidade a partir de interações em rede, resultando frequentemente em aglomerações surgidas de forma espontânea. O processo de midiatização profunda se revela nesse contexto na medida em que essas novas possibilidades de conduzir os negócios são impulsionadas pela penetração e influência

crescentes da mídia e da tecnologia na sociedade. Não por acaso, os ecossistemas de inovação são permeados por uma extensa gama de empresas que associam a tecnologia a diversos setores tradicionais, gerando *fintechs*, *insurtechs*, *healthtechs*, *edutechs*, dentre outras.

Considerada a partir de uma perspectiva relacional, a realidade social e a realidade organizacional profundamente midiaticizadas ao mesmo tempo constituem e são constituídas pelas interações, discursos e contextos no âmbito social (Martino, 2019). Assim, as empresas podem constituir novos arranjos organizacionais ou adaptar estruturas tradicionais, considerando as possibilidades de interação apresentadas pelo contexto de desenvolvimento tecnológico. Por exemplo, motivada sobretudo pela recente pandemia declarada em 2020, a adoção do regime de teletrabalho se intensificou como forma de garantir a continuidade da rotina laboral. Sua incorporação nas organizações foi acompanhada de novas articulações, como a mudança para escritórios menores, a disponibilização de pacotes de internet para os colaboradores e uma nova dinâmica de reuniões e interações na rotina organizacional. Assim, algumas empresas trocaram o regime de trabalho clássico em um ambiente físico de um escritório para se organizarem em espaços de interação digital – podendo o colaborador residir em outra cidade ou, inclusive, em outro país.

Portanto, na medida em que há possibilidade de um indivíduo sequer adentrar o ambiente físico de uma organização, uma única vez, as práticas nas organizações são transformadas para atender às demandas dessa mediação crescente. Tal transformação exige que as organizações repensem suas práticas e estratégias, a fim de atender às necessidades do ambiente digital. A comunicação, por exemplo, passa a ser realizada de forma crescentemente digital, por meio de e-mails, videoconferências e aplicativos de mensagens, em lugar de encontros presenciais. Isso implica em adaptações nas habilidades de comunicação dos profissionais e na efetivação de novos processos de trabalho.

Adicionalmente, a mediação profunda afeta a forma como as organizações se apresentam e constroem uma imagem junto aos seus públicos. A presença *online* cresce em importância, enquanto diversas organizações investem em estratégias de marketing digital, presença em redes sociais e produção de conteúdo *online*. A construção da identidade organizacional passa a envolver intensamente a dimensão digital, considerando a forma como a organização é percebida e representada nas plataformas digitais. Ao mesmo tempo, surgem desafios como a dificuldade de reconhecer os limites organizacionais. Afinal, se o

profissional atua, remotamente, a partir de sua própria casa, perde-se uma distinção clara entre que ponto encerra o espaço do trabalho e inicia o espaço íntimo do lar, e vice-versa, estando os profissionais e as empresas desafiados a estabelecerem esses limites (De Alwis; Hernwall; Adikaram, 2022).

Experiência espaço-temporal em ambientes de midiatização profunda sob uma perspectiva forte de processo

A perspectiva forte de processo¹ é resultado de um conjunto de pensamentos e obras de natureza filosófica que convergiram, a partir do início do século XX, para se opor a uma visão estática de realidade e para enfatizar a dinamicidade e a não linearidade dos processos. No campo das ciências sociais, uma das utilizações dessa perspectiva ontoepistemológica consiste em compreender como os eventos¹ se articulam ao longo do tempo nas interações sociais. Eventos, sob essa perspectiva forte de processos, são unidades de constituição da realidade processual e são definidos como elementos com determinada duração temporal, e que se traduzem como experiências humanas. Eventos têm natureza dinâmica, relacionando-se, a todo momento, com outros eventos. Por exemplo, um planejamento estratégico – ao ser entendido como um evento – pode ter uma duração determinada de duas semanas e incluir atividades como *brainstorming*, análise de cenários, definição de indicadores e desenvolvimento de plano de implantação. Também pode se relacionar a outros eventos como o surgimento de um novo concorrente, uma mudança nos incentivos fiscais, o aparecimento de uma greve trabalhista etc. O processo é dinâmico, e esse mesmo planejamento estratégico pode ser novamente articulado a partir de outro evento, como, por exemplo, uma alteração climática que afete a provisão de insumos produtivos.

Sob esse olhar, o contexto que trata do fenômeno da interação midiatizada pode ser analisado por meio de uma perspectiva processual forte, em que se caracteriza a realidade em estado de contínua mudança e em condição dinâmica; isto é, tudo está sempre em movimento o tempo todo, mesmo quando aparentemente em uma cadência lenta. É um contraponto à *weak view* (visão fraca), a qual compreende processo como mudança discreta de estados estáveis. Ao contrário, portanto, considera-se a constante transformação das relações sociais e do ambiente organizacional como natureza da realidade. E, assim,

¹ Vide Glossário de termos recorrentes em pesquisas processuais.

compreendem-se as organizações a partir de uma nova posição ontológica, em que se abandona a visão clássica de organização como substância, para considerá-la como realidade em permanente mudança, ou em um contínuo estado de devir (*becoming*). Desse modo, em lugar de interpretar uma organização no sentido atribuído pelos primeiros sociólogos organizacionais, fala-se em *organizing*^{2,3} para denotar o processo contínuo – conquanto não linear e não evolutivo – de articulação de elementos conceituais, materiais e humanos no presente vivido^{2,3} (Hernes, 2014).

Ao se assumir esse ponto de vista, as dimensões espaço-temporais se tornam complexas, no sentido de que estão em fluxo, tornando maior a dificuldade de percepção imediata das características de um fenômeno – tal qual a diferença entre apreender os detalhes do cenário em um filme em movimento, ou em uma fotografia estática. Noções espaciais como os limites organizacionais, por exemplo, não podem ser determinados exclusivamente pela sua distribuição geográfica, sendo constituídos pelas relações que se estabelecem na organização. Por exemplo, no espaço digital das redes sociais, uma publicação realizada por um jornalista vinculado a um veículo de comunicação pode ser vista como uma posição pessoal, ao mesmo tempo em que pode ser confundida como uma expressão da organização jornalística. Neste caso, ainda, o espaço da interação continua sob o domínio organizacional, ainda que fisicamente o profissional esteja fora das suas dependências. O emprego de novas tecnologias, por sua vez, permite transcender as barreiras de tempo e de espaço próprias das interações face a face, possibilitando o encontro assíncrono e remoto entre os sujeitos.

Além da mudança de noção de espaço como consequência da midiatização profunda nas organizações, haverá, também, mudança na estrutura temporal dos agentes, ou seja, no modo como projetam suas ações no tempo (Hernes, 2014). Se, na década de 1990, era usual uma carta levar dias para ser entregue ao destinatário, hoje um e-mail é remetido imediatamente – e isso se reflete no tempo esperado de resposta. Além disso, os atores experienciam o tempo de forma distinta, a partir das estruturas temporais

² Vide Glossário de termos recorrentes em pesquisas processuais.

³ Em que pese a existência de tradução deste termo para o português (“organizando”), opta-se pelo uso do original em inglês, por corresponder a um conceito específico proposto para denotar a continuidade e o constante estado de vir a ser. Parte significativa da literatura em português também segue este entendimento.

compartilhadas, ao passo que a mediação tecnológica permite, aos agentes, via ato de reflexão, transcender a estrutura temporal.

Em síntese, sob uma perspectiva forte de processo, tempo e espaço passam a ser experimentados de forma qualitativa. Os atributos quantitativos fazem sentido apenas se considerados via sensações que envolvem a experiência. Por exemplo, um dia pode ser considerado um tempo excessivamente longo para alguém que está à espera de uma resposta para um orçamento de compra, mas também pode ser percebido como muito curto quando se está próximo do prazo de entrega de um relatório. De igual modo, vários fatores podem influenciar a experiência vivida em um espaço organizacional. Por exemplo, a adequação do tamanho das estações de trabalho poderá ser avaliada, não apenas em termos de dimensões físicas, mas também pelo grau de ocupação, cores, e mesmo a personalidade e o humor dos colegas no recinto.

O que se observa, portanto, é que, a partir de uma realidade organizacional crescentemente midiaticizada, as relações entre eventos se transformam (p. ex. quando se introduz o VAR para analisar, no esporte, jogadas passadas e seus desdobramentos para a dinâmica da partida, discussão entre árbitros e jogadores, análise de comentaristas, reações de torcedores, entre outras relações) e estimulam a busca pela compreensão sobre como os atores, por meio do uso das TICs, experimentam o espaço e o tempo. Assim, busca-se *investigar, sob o ponto de vista forte de processo, implicações teóricas e práticas da experiência temporal e espacial dos eventos em ambientes organizacionais de midiaticização profunda*. Adota-se o pressuposto de que a realidade social, tal como se apresenta, ao indivíduo, é constituída por meio de processos comunicativos em que a interação face a face da comunicação está cada vez mais permeada – quando não integralmente substituída – por interações midiaticizadas (Couldry; Hepp, 2017).

Campo empírico

O ambiente de trabalho de midiaticização profunda, cada vez mais prevalente nas organizações, permite a exploração empírica deste fenômeno sob diversos pontos de vista e em diferentes campos de conhecimento. Sem intencionar exaurir as possibilidades, podem-se listar: organizações que se constituem por colaboradores trabalhando em locais distantes de um escritório central, ou seja, em *home office* ou teletrabalho; organizações com presença robusta nos meios digitais e utilização intensa das mídias sociais na interação com

o público externo; produtos e serviços ofertados exclusivamente em ambiente digital; universidades e estabelecimentos de ensino que oferecem ensino remoto ou à distância; ambientes desportivos que usam a tecnologia para determinar ou apoiar a tomada de decisões na dinâmica das partidas; telemedicina e práticas de diagnóstico e tratamento de saúde à distância. Ainda, quando se trata de *organizing*, qualquer modo de articulação intencional entre eventos pode ser objeto de exame sob o ponto de vista processual, seja em organizações empresariais tradicionais, burocracias, cooperativas, polícias, forças armadas, partidos políticos, ONGs, redes interorganizacionais, dentre outros formatos.

Dentre as diversas possibilidades para observação empírica do fenômeno sob estudo, identificou-se o futebol enquanto fenômeno organizativo de intensa midiaticização, e que se distancia da lógica de outros modelos organizacionais mais tradicionais, em termos de quantidade e variedade de atores envolvidos, de nível de interação com a cultura e com a sociedade, e de possibilidade de observação, diferentes experiências de tempo e espaço sob o ponto de vista forte de processo.

O futebol se estrutura a partir de uma governança compartilhada de poder e de autoridade, distribuída entre diferentes entidades como federações, associações, ligas, comitês e órgãos de justiça desportiva. Esses agentes incluem entes privados e públicos e geram impacto significativo em dimensões simbólicas e culturais, rituais, tradições e narrativas que permeiam a experiência do futebol, transcendendo a mera disputa esportiva, ao impactar a maneira como são percebidas e vivenciadas pela sociedade (Scott, 2014). Consideramos, ainda, que o modo de organização do futebol é potencialmente revelador das características de um ambiente organizacional de midiaticização profunda por permitir, por exemplo, observação direta e recorrente de interações entre eventos simples e complexos. Dessa forma, é possível estudar a maneira como diferentes atores, envolvidos com o esporte, experimentam o espaço e tempo em um ambiente organizacional de midiaticização profunda, permitindo compreender o potencial explicativo da ontologia forte de processo a respeito do fenômeno.

A midiaticização está presente massivamente neste contexto, uma vez que a mídia desempenha um papel fundamental no futebol – desde as primeiras transmissões radiofônicas até a midiaticização profunda que ocorre atualmente, como se observa na profusão de plataformas de *streaming* e na interação com narradores esportivos, enviando mensagens com comentários sobre a partida via redes sociais. Mesmo quem nunca tenha

frequentado, presencialmente, um campo de futebol, é capaz de experienciar e vibrar com os lances de uma partida e comemorar a vitória de sua equipe em uma competição. Portanto, o futebol representa um cenário adequado para o estudo da midiatização profunda, pois permite, a um só tempo, analisar como as práticas organizativas representadas pelas ações e normas sustentadoras da organização, as narrativas midiáticas utilizadas para a construção de sentido e percepção do público, e a participação dos torcedores como agentes que percebem e atuam na construção do futebol se entrelaçam e influenciam o esporte – e a sociedade – como um todo.

O futebol também desperta interesse como campo de pesquisa por permitir a análise de relações sociais e materiais que sustentam o esporte e o tornam relevante no contexto social (Marques, 2005). Por exemplo, considere-se como o futebol é caracterizado pelo *organizing* de atores estabelecidos em vários países. Essa dimensão global, sustentada por 211 entidades organizadas em torno de associações regionais e clubes – portanto, há mais federações ligadas à FIFA que países na ONU – gera não apenas complexidade a esse fenômeno, mas também a possibilidade de observar as interações midiatizadas que o sustentam. Desde as rivalidades clubísticas locais até as dinâmicas geopolíticas em competições internacionais, o futebol oferece uma oportunidade para explorar as relações entre o *organizing* do esporte e a sociedade em diferentes dimensões.

1.1 OBJETIVOS

O objetivo geral deste trabalho é investigar, sob o ponto de vista forte de processo, implicações teóricas e práticas da experiência temporal e espacial dos eventos em ambientes organizacionais de midiatização profunda.

Como objetivos específicos, busca-se:

- Caracterizar um ambiente organizacional de midiatização profunda como fenômeno empírico a partir da perspectiva forte da ontologia processual;
- Descrever as experiências espaço-temporais de diferentes atores, resultantes da mediação realizada nos processos de interação em um ambiente organizacional de midiatização profunda;
- Analisar as percepções dos atores sobre os eventos e sua relação com os processos organizativos de midiatização profunda;

- Teorizar sobre como o tempo e o espaço são experimentados por diferentes atores em um ambiente organizacional de midiatização profunda.

1.2 JUSTIFICATIVA

Esta tese, ao se posicionar a partir de uma ontologia processual, busca superar a barreira da hegemonia paradigmática no campo dos estudos organizacionais (Matitz; Chaerki; Chaerki, 2020). Associada a essa demanda, busca-se contribuir para o desenvolvimento de uma perspectiva processual capaz de esclarecer o fenômeno de midiatização profunda em ambientes organizacionais, em que a própria noção de tempo, tão cara aos estudos de processo, se amplia para considerar o próprio passado passível de interação no tempo imediato. É o caso, por exemplo, de quando se assiste a um vídeo de uma partida ocorrida anos atrás em uma plataforma de *streaming*.

Como campo de pesquisa próprio, a midiatização tem bases em pesquisas na área de Comunicação, sendo abordada a partir de três vertentes principais: (i) estudos de tradição latino-americana baseados sobretudo nos trabalhos de Martín-Barbero (cf. Silva; Baseio, 2019), com ênfase no aspecto de mediação social; (ii) estudos de origem anglo-saxã, cuja ênfase está no aparato tecnológico e institucional da mídia; (iii) estudos diversos que tratam de elementos midiáticos, sem o rigor conceitual no uso do termo midiatização – quase um uso vulgar (Martino, 2019).

Quando se examina especificamente o campo de estudos organizacionais, o que se verifica, no entanto, é que há estudos que dão ênfase ao papel da mídia enquanto instituição social e desconsideram o processo de midiatização. Uma busca inicial feita em 10/07/2023 na base Web of Science (WoS) e utilizando os termos *organizat** AND *mediatiz** e filtro para a área de gestão (*Business* ou *Management*⁴) apontava para apenas 14 resultados (Web of Science, 2023e). Quando se ampliou a busca para *organizat** AND *media**, retornaram 18.953 resultados (Web of Science, 2023d). Trata-se de um evidente indicativo de que são campos de estudos pouco explorados em suas relações.

⁴ Na base WoS não existe uma categoria própria e exclusiva para estudos organizacionais. Pela proximidade temática, fez-se o filtro para as áreas ligadas ao campo da Administração como gestão e negócios.

Na mesma base de dados e na mesma data, uma pesquisa a partir do termo *mediatization* encontrou um total de 1.423 resultados, dos quais 692 são estudos em Comunicação (Web of Science, 2023b), conforme mostrado na **Figura 1**. Filtrados os resultados para a área de negócios e administração, foram encontrados 25 artigos únicos (Web of Science, 2023c). Destes, sete eram trabalhos publicados na área de Relações Públicas, o que, naturalmente, faz sentido, considerando que essa área é uma composição entre teorias da comunicação aplicadas aos ambientes organizacionais. Faz-se a ressalva de que, conforme aponta Martino (2019), na tradição anglo-saxã, há prevalência por estudar elementos de midiatização a partir do termo mediação (*mediation*)⁵, o que também estaria contemplado pelos termos de busca mencionados.

FIGURA 1. PRINCIPAIS CAMPOS DE ESTUDOS DE MIDIATIZAÇÃO (*MEDIATIZATION*)⁶



Fonte: Web of Science (2023b).

Nos estudos encontrados, excluindo-se aqueles que tratam da midiatização exclusivamente pelos seus efeitos e não como processo (p. ex. estudos de telemedicina),

⁵ Do total de 1.423 artigos que utilizam o termo *mediatization* (Web of Science, 2023c), obteve-se 106 entradas únicas como resultado da busca por artigos que abordaram tanto *mediatization* quanto *mediation* na mesma pesquisa (Web of Science, 2023a).

⁶ A imagem foi extraída diretamente da plataforma Web of Science, reproduzindo-se sem alterações, tal qual apresentada. Devido à formatação, os textos mais longos foram cortados – apresenta-se eles adiante seguindo a sequência de cima para baixo, da esquerda para direita: 43 *Humanities Multidisciplinary* (rosa); 28 *Public Administration* (verde claro); 25 *Information Science Library Science* (verde); 14 *Film Radio Television* (marrom); 13 *Environmental Sciences* (cinza); 12 *Area Studies* (azul); 12 *Geography* (laranja); 11 *Literature* (verde claro); 11 *Theater* (verde); 16 *Psychology Multidisciplinary* (rosa); 11 *Environmental Studies* (vermelho).

não foi possível estabelecer categorias homogêneas de abordagens e temáticas. Contudo, verifica-se a crescente inserção desses estudos nas áreas de negócios, visto que, dos 25 resultados, 17 foram publicados a partir de 2016.

A falta de articulação entre as teorias organizacionais e a concepção de mediação é reveladora do potencial de contribuição que se pode alcançar ao se associar os dois campos de estudos. Na medida em que significativa parte dos estudos organizacionais segue concepções epistemológicas ligadas aos aspectos comunicativos sob a perspectiva de abordagens narrativas e discursivas – tais como o construtivismo social e o interpretativismo –, estudos de mediação sob uma lente forte de processo, e aplicados a estudos organizacionais, podem contribuir para se compreender, de forma inovadora e ampliada, a realidade organizacional.

Considerando-se que estudos de mediação e de mediação profunda em estudos organizacionais ainda são incipientes, pode-se, ainda, explorar a forma como uma perspectiva forte de processo agrega originalidade a essas pesquisas, considerando o fenômeno de mediação em um contexto mais amplo. Por um lado, estudos de mediação se pautam na área de Comunicação, com ênfase nos polos emissor-receptor e na intermediação da mídia sobre essa relação (Martino, 2019). Por outro lado, estudos organizacionais não tratam do processo de mediação *per se*, limitando-se a abordar, por uma vertente construtivista, aspectos (inter)subjetivos da construção de sentidos em um ou mais temas como neoinstitucionalismo, aprendizagem organizacional e cultura, entre outros (González-Miranda; Ocampo-Salazar; Gentilin, 2018).

Defendemos, portanto, que pesquisas sobre mediação, ainda escassas no campo de estudos organizacionais, podem ser beneficiadas pelo uso da abordagem processual na medida em que essa perspectiva permite, pela sua natureza relacional, identificar e analisar as articulações entre processos sociais – como interações, discursos e contextos –, e elementos constituintes midiáticos, ou seja, tecnologias, instituições sociais e linguagens.

Ao se considerar especificamente a situação de mediação profunda, esses elementos recebem ainda mais evidência. Por exemplo, o dinamismo próprio do avanço tecnológico e das redes sociais pode ser examinado a partir da ontologia processual que considera conexões e desconexões realizadas dinamicamente e continuamente. Questões como estabilidade e mudança em contextos midiáticos – como redes sociais, teletrabalho, aplicativos etc. – também podem ser examinadas, dinamicamente e performaticamente, por meio

da filosofia do processo, subvertendo uma ontologia substancialista, que pressupõe mudança como exceção ao estado natural e, frequentemente, como algo indesejado.

Além dos aspectos teóricos, a presente pesquisa encontra justificativa em uma dimensão social de análise. A pesquisa sobre a experiência espaço-temporal no futebol – sobretudo aquela do torcedor e dos jornalistas – pode resultar em uma contribuição prática significativa para diversos agentes envolvidos no esporte. Os profissionais do futebol, especialmente os gestores e aqueles com capacidade de tomar decisões sobre os rumos do esporte, podem se beneficiar do conhecimento sobre os eventos esportivos sob a ótica da experiência do torcedor. Sendo este o público consumidor do futebol como espetáculo, atraindo anunciantes e verbas publicitárias, os clubes podem dirigir seus esforços para proporcionar uma experiência melhor para os torcedores. Para os torcedores, a pesquisa pode fornecer uma melhor compreensão do processo que envolve a organização do futebol e a experiência do espetáculo em si. Isso pode ajudá-los a compreender melhor as decisões tomadas pelos clubes e pela organização do futebol em geral, além de proporcionar uma experiência espaço-temporal no futebol mais satisfatória.

Para os clubes e entidades esportivas, a pesquisa pode ajudar a identificar aspectos relevantes para a experiência do público do futebol, contribuindo para definir o conteúdo a ser transmitido pelas mídias. Isso pode ajudar os clubes a desenvolverem novos modelos de negócios considerando a midiaticização, como, por exemplo, a venda de suas próprias transmissões. Além disso, os clubes podem identificar aspectos relevantes para a experiência presencial do torcedor, o que pode contribuir para atrair mais público para os estádios e melhorar a experiência geral do torcedor. Para as entidades formalmente responsáveis pela organização do futebol, a pesquisa pode amparar a compreensão sobre os caminhos para onde o desporto está se direcionando – ou pode se direcionar. Entender a experiência do torcedor auxilia na identificação de tendências e necessidades emergentes, bem como direciona os esforços de desenvolvimento do esporte em geral. Assim, a pesquisa sobre a experiência espaço-temporal no futebol pode ter uma contribuição prática significativa para diversos agentes envolvidos no esporte, ajudando a melhorar a experiência do torcedor, a identificar novas oportunidades de negócios e a direcionar o desenvolvimento do esporte em geral.

QUADRO 1. PLANO DA PESQUISA

Pergunta-problema	Objetivos específicos	Processo metodológico	Capítulo
<i>Sob o ponto de vista forte de processo, como acontece e quais são as implicações teóricas e práticas da experiência temporal e espacial dos eventos em ambientes organizacionais de mediação profunda?</i>	Caracterizar um ambiente organizacional de mediação profunda como fenômeno empírico a partir da perspectiva forte da ontologia processual [parcialmente]. Teorizar sobre como o tempo e o espaço são experimentados por diferentes atores em um ambiente organizacional de mediação profunda [parcialmente].	Revisão da literatura sobre ontologia processual, temporalidade, mediação. Considerações teóricas a partir da perspectiva forte de processo.	2
	Caracterizar um ambiente organizacional de mediação profunda como fenômeno empírico a partir da perspectiva forte da ontologia processual.	Caracterização do futebol como fenômeno organizativo. Definição de categorias analíticas. Desenvolvimento de procedimentos de coleta e análise de dados.	3
	Descrever as experiências espaço-temporais de diferentes atores, resultantes da mediação realizada nos processos de interação em um ambiente organizacional de mediação profunda. Analisar as percepções dos atores sobre os eventos e sua relação com os processos organizativos de mediação profunda [parcialmente].	Apresentação narrativa dos dados e resultados. Comentários analíticos dos pontos narrados mais destacados.	4
	Analisar as percepções dos atores sobre os eventos e sua relação com os processos organizativos de mediação profunda. Teorizar sobre como o tempo e o espaço são experimentados por diferentes atores em um ambiente organizacional de mediação profunda.	Discussão dos resultados em face aos aspectos teóricos. Construção teórica a partir dos achados empíricos.	5
	[Considerações finais]	Sumário dos achados e conclusões. Implicações para o campo de estudo. Perspectivas para trabalhos futuros.	6

Fonte: o autor (2024).

O presente trabalho está estruturado em outros cinco capítulos, além desta introdução, conforme se apresenta no **Quadro 1**. No capítulo seguinte, apresentam-se os fundamentos

e pressupostos teóricos, partindo-se da base filosófica da ontologia processual para, na sequência, apresentar a mediação como um processo realizado por meio do seu atributo de articulação entre a mídia e os processos sociais. A partir da visão relacional de processos, discutem-se as implicações da mediação para o tempo e o espaço experimentado. O capítulo três revela o detalhamento do processo desta pesquisa, com ênfase para o alinhamento entre a ontologia, epistemologia e o percurso metodológico a serem adotados. Na sequência, o capítulo quatro é reservado para a descrição narrativa dos dados obtidos nesta pesquisa a partir de fontes primárias e secundárias. No capítulo seis é desenvolvido o argumento de tese, elaborado a partir de uma teorização sobre as relações do espaço e do tempo em um ambiente de mediação profunda. Por fim, apresenta-se, no capítulo seis, o fechamento deste documento com a lista dos objetivos alcançados e implicações para trabalhos futuros.

2 CONSTRUINDO UMA FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O entendimento da visão processual é a base para a compreensão da abordagem relacional desta tese. Portanto, faz-se, neste capítulo, uma apresentação da base filosófica de processo com ênfase à temporalidade bergsoniana. Em seguida, discute-se a mediação, em particular a profunda e, adiante, problematiza-se a mediação a partir da ontologia processual, argumentando-se pelas experiências espaço-temporais que se alteram – ou não – ao se interagir de forma que não face a face. Por fim, faz-se uma síntese da proposta teórica desta tese.

2.1 BASE FILOSÓFICA DE PROCESSO, EXPERIÊNCIA E EVENTOS

Tudo que se vê não é
Igual ao que a gente viu há um segundo
Tudo muda o tempo todo no mundo

| “Como uma Onda” | Lulu Santos |

Whitehead (1978 [1929]) apresenta uma forma de observar a realidade a partir de uma ontologia estritamente processual. Desse modo, diferentemente da concepção substancialista que trata de processo como uma mudança de estados aparentemente estáveis, adota-se, aqui, o pressuposto de que a realidade não *está* em movimento, ela *é* a própria mudança. Trata-se de um pensamento filosófico processual chamado de *forte*, em que se afasta qualquer noção de conservação de entidades estáveis para se considerar o permanente estado de devir. Isso significa que tudo está em contínua mudança, mesmo quando não imediatamente perceptível aos sujeitos.

Tudo na realidade é fundamentalmente constituído por processos, como meio realização da existência. De acordo com a visão forte do processo, não há entidades ou substâncias duradouras (aparentemente fixas) que existam independentemente de seus processos. Ao se observar a pintura *La Montagne Sainte-Victoire au grand pin* de Paul Cézanne (**Figura 2**), pode-se examiná-la como uma expressão do pensamento processual forte. Cézanne (1887) não está reproduzindo simplesmente a montanha, mas está buscando revelar sua essência e explorar o processo de apreensão e compreensão do mundo (Helin *et al.*, 2014). Na medida em que múltiplos observadores chegam a diferentes percepções, a pintura apresenta a fluidez, a multiplicidade e a incompletude da realidade.

FIGURA 2. PINTURA LA MONTAGNE SAINTE-VICTOIRE AU GRAND PIN DE PAUL CÉZANNE



Fonte: Cézanne (1887).

A análise da pintura de Cézanne sob a perspectiva processual desafia o postulado de entidades ou substâncias substanciais como constituintes fundamentais da realidade. Em contraste, a visão forte do processo sugere que entidades ou objetos são mais bem compreendidos como padrões ou configurações de processos. Esses processos são dinâmicos, interligados e em constante vir a ser, sendo constituintes das entidades. Helin et al. (2014) explicam essa noção na pintura de Cézanne:

A perspectiva vacilante da imagem opera de modo contrário ao normal, estende-se ao invés de fechar, usando uma espécie de ponto de fuga invertido cujo impulso para fora implica tudo o que toca. A imagem orchestra o tom, a vibração e a substância em um todo coerente e surpreendente, mas também perturba completamente as ideias de qualquer organização ordenada do mundo, permitindo que o movimento e a insubstancialidade tenham igual voz em meio a uma democracia de presença. As coisas ficam aparentes, e depois se soltam. A montanha de Cézanne não é “uma” montanha, mas a geologia em andamento; está ao mesmo tempo longe e diante de nós, a cor da terra encontrada nas cores do pôr do sol; sua edificação não é “uma” edificação, mas um resíduo geracional de lida e posse humana, com forma arquitetônica e animado por sentimentos – talvez inveja, talvez contentamento; sua folha não é “uma” folha, mas uma

colocação sazonal de vida muda e soprada pela brisa, indiferente às outras vidas que ela pode sombrear e tocar. Há fragmentos por toda parte, cada um ganhando ou perdendo forma por estar em comunhão com outros fragmentos, o todo uma representação irreduzível e irreconciliável de persistente ocultação e revelação, mostrando a nós, espectadores, tão diretamente quanto possível, o que significa para qualquer coisa ser: uma inesgotável vinda à presença do mundo (Helin et al., 2014, p. 2, tradução nossa)⁷.

A linguagem um tanto poética não é despretensiosa e representa um modo coerente de expressar a complexidade da obra e – principalmente – da realidade observada sob um ponto de vista forte de processo. A pintura estimula o olhar sobre a não separabilidade das coisas estáveis, pois há uma pluralidade de nuances que não podem ser destrinchadas em detalhes. Ainda assim, as minúcias existem, e é possível analisá-las como parte de um todo em movimento.

Assumir uma ontologia processual significa adotar uma perspectiva filosófica, que vê a realidade como fundamentalmente caracterizada por processos, em vez de entidades, ou substâncias fixas, e que, portanto, permite superar algumas das limitações da perspectiva cartesiana da realidade. Ao se enxergar a realidade como substância, o espaço assume um predomínio sobre o tempo (Nayak; Chia, 2011). O próprio tempo é espacializado, sendo discreto e organizado segundo uma linha cronológica. Sob essa lógica de análise, entende-se a mudança como um processo de deslocamento entre estados estáveis, sólidos e separáveis, a partir da tríade de descongelamento, mudança e recongelamento. Assim, a transformação se dá por algum tipo de intervenção, sendo o estado natural das coisas espontaneamente estável e duradouro. Por exemplo, no contexto pandêmico que exigiu uma transição para o trabalho remoto, a fase de descongelamento envolve o reconhecimento da necessidade e mobilização de recursos para viabilizar o novo modo de

⁷ “The haltering perspective of the image works in reverse to normal, it reaches out rather than closes off using a kind of reverse vanishing point whose pushing outwards implicates everything it touches. The image orchestrates tone, vibrancy, and substance into a coherent, arresting whole, and yet also upsets entirely the conceits of any neat organization of the world by allowing movement and insubstantiality equal voice amid a democracy of presence. Things are apparent, and then loosen. Cézanne’s mountain is not ‘a’ mountain, but geology underway; it is both in the distance and before us, the colour of earth found in the colours of sunset; his building is not ‘a’ building but a generational residue of human toil and possession given architectural form and animated by feelings—perhaps envy, perhaps contentment; his leaf is not ‘a’ leaf but a seasonal placement of mute, breeze-blown life indifferent to the other lives it might shade and touch. There are patches everywhere, each gaining or losing form because of their being placed in communion with other patches, the whole an irreducible and irreconcilable rendition of a persistent concealing and revealing, showing us viewers as directly as is possible what it means for anything to be: an inexhaustible coming to presence of the world”. (Helin et al., 2014, p. 2)

trabalho, a mudança abrange a implementação das tecnologias de comunicação, elaboração de políticas e procedimentos e treinamento nas ferramentas de gestão, enquanto a etapa de recongelamento representa a normalização e a incorporação desse modo de trabalho à rotina organizacional. Logo, a organização oscilou entre dois estados estáveis: saiu do ponto A (trabalho presencial) ao ponto B (trabalho remoto).

Um dos problemas dessa abordagem substancialista reside no fato de que, embora exista uma dimensão objetiva de análise do tempo espacial, perde-se o caráter particular das experiências vividas. Uma mesma quantidade objetiva de tempo, como por exemplo dez minutos, assume conotações diferentes segundo o contexto e a vivência do indivíduo, sendo experienciada de forma diversa: pode ser um tempo longo para uma resposta em um aplicativo de mensagens instantâneas, ou um tempo curto para o retorno de um e-mail. Esse mesmo tempo, sendo espacializado, pode ser organizado segundo uma cronologia de ordenamento dos fatos. Ocorre que a experiência subjetiva e intersubjetiva se dá por meio de relações entre eventos não necessariamente cronológicos. Ao se contar uma história, pode-se, sem dúvida, organizar os fatos segundo uma ordem sequencial de eventos que respeita o encadeamento temporal cronológico em que aconteceram; entretanto, a proximidade subjetiva entre eventos acontece pela forma como foram experienciados, e não é incomum uma história ser contada a partir da proximidade qualitativa dessas experiências, ao invés da cronologia. Ou seja, o indivíduo pode estabelecer, subjetivamente, a proximidade ou a distância temporal entre eventos, ainda que a mensuração cronológica de distância temporal seja distinta de sua percepção. Portanto, sob o ponto de vista da ontologia de substância, o espaço assume prevalência, uma vez que a ênfase se dá em *coisas*, suas propriedades e posições (Nayak; Chia, 2011). E a prevalência do espaço sobre o tempo, própria da concepção cartesiana, impede de se observar a realidade nas dimensões mais subjetivas da experiência.

Em oposição, considera-se, pela perspectiva processual forte, que há sempre um fluxo ininterrupto nos domínios inter-relacionados de experiência, heterogeneidade e temporalidade (Langley; Tsoukas, 2017). Por experiência, entende-se a vivência sensível permeada de relações com o mundo. As *experiências vividas* se caracterizam, portanto, pelas ações e consequências experimentadas pelos indivíduos, sendo a todo momento singulares. Não se pode experimentar duas vezes a mesma sensação, com os mesmos atributos; ainda que se repita uma ação, como ir a um brinquedo em um parque de diversões, os efeitos

percebidos serão únicos a cada experimentação. Essa singularidade de sensações leva à noção de *heterogeneidade*, a qual está baseada justamente na imperativa multiplicidade das experiências vividas. Na medida em que não se observa duas vezes o mesmo rio, conforme Heráclito já apontava, cada experiência está inserida em um fluxo temporal e pode ser organizada em forma de eventos. Os eventos representam momentos que possuem uma duração e importância, sendo articulados por uma série de vivências e contextos realizados ao longo do tempo. Assim, a *temporalidade* se estrutura pelo constante acúmulo de experiências vividas.

Embora, sob um ponto de vista do senso comum, a experiência possa ser considerada como conjunto de eventos discretos arranjados ao longo de um tempo cronológico, a ontologia processual permite transcender esses condicionamentos. Para Whitehead (1978 [1929]), a distinção entre eventos é apenas aparente, pois, em essência, o processo não tem divisão: é sempre um fluxo contínuo. Não se trata de negar que há uma necessidade, inclusive de ordem prática, de se separar, no dia a dia, os eventos e experiências vividas. O que se argumenta é que, embora haja uma distinção prática e analítica, existe um *continuum* de experiências que não deve ser desprezado, pois é este acúmulo de experiências o que relaciona um evento a outro, continuamente.

2.1.1 Eventos

Se eventos são a base fundamental da experiência vivida segundo Whitehead (1978 [1929]), deve-se caracterizá-los conceitualmente como a unidade de análise possível de observação da realidade. Evento é uma ocorrência concreta e singular que possui uma duração temporal e que contribui para a construção da experiência humana. Trata-se, portanto, de uma unidade básica da realidade que ocorre em um ponto específico do espaço-tempo. Whitehead (1978 [1929]) argumenta que os eventos estão interconectados e formam uma teia complexa de relações. Eventos não existem isoladamente, mas estão em constante interação uns com os outros. Cada evento é influenciado pelos eventos anteriores e, por sua vez, exerce influência nos eventos subsequentes. Cabe destacar que, embora possa haver uma organização cronológica dos eventos, existe uma não-linearidade na formação relacional dos eventos. Por exemplo, é possível que um evento histórico, como

a escravidão, seja trazido ao presente e ressignificado como algo repudiável, a partir das novas relações que se estabelecem com a sociedade e de eventos que se sucederam.

Os eventos, portanto, não são estáticos, mas estão em constante processo de transformação. Na medida em que os eventos se relacionam a outros eventos a todo momento, tratam-se os eventos a partir de um fechamento temporário. A duração temporal de um evento deve ser caracterizada por esse fechamento, como um recorte analítico possível diante da permanente dinamicidade e vir a ser da realidade. Sendo momentos de experiência em constante articulação e movimento, os eventos se conectam em uma teia complexa de relações. É essa abordagem que permite compreender a complexidade da realidade em processo.

No contexto organizacional, pode-se pensar, sem a pretensão de exaurir as possibilidades, em diferentes exemplos de eventos como o lançamento de um novo produto, que envolve a articulação de diferentes áreas, como pesquisa e desenvolvimento, marketing, produção e logística, em torno de um cronograma e de estratégias de lançamento e comunicação; processos de fusões e aquisições, que convergem o interesse de duas ou mais organizações para integração de suas culturas, processos e recursos; abertura de novos mercados, cuja realização passa pela articulação de estratégias de entrada em novas geografias, pesquisa de mercado, adaptação de produtos ou serviços, estabelecimento de parcerias locais e desenvolvimento de canais de distribuição; mudança na liderança, que requer uma transição suave, incluindo processos de seleção e avaliação e cuidado com a comunicação interna e externa sobre o evento; reestruturação organizacional, em que se busca novos modos de fazer e arranjos de equipes, muitas vezes envolvendo a articulação com a implementação de novas tecnologias.

O conceito de evento, entretanto, é mais amplo e não se limita apenas a organizações empresariais. A rodagem de um filme, por exemplo, pode ser compreendida como um evento dentro do conceito proposto por Whitehead. Nesse contexto, o evento, composto e articulado com vários outros eventos, seria a própria produção do filme, desde a ideia original, passando pelo início das filmagens até a conclusão do processo de edição e distribuição. Durante o processo de concepção de um filme, diversos outros eventos singulares acontecem, como a seleção do elenco, a definição dos locais de gravação, as tomadas de cena, a interação entre os membros da equipe, entre outros. Cada uma dessas

articulações constitui um evento dentro do processo mais amplo da produção cinematográfica.

Esses eventos estão interconectados e influenciam uns aos outros. Por exemplo, a escolha de um determinado local de filmagem pode afetar a maneira como as cenas são capturadas e, por sua vez, influenciar as interações entre os atores. Da mesma forma, a interação entre os membros da equipe durante as filmagens pode ter um impacto na atmosfera do *set* e na qualidade do trabalho realizado. Além disso, a duração temporal do evento da rodagem de um filme é delimitada pelas datas previstas para ocorrer as filmagens. É um recorte analítico que permite compreender as dinâmicas específicas desse processo, as relações entre os diferentes eventos que o compõem e as transformações que ocorrem ao longo do tempo.

O filme acabado, enquanto evento em si, passa a ser interconectado e relacionado a outros eventos, como mostras de cinema e ressignificações do público e da mídia especializada. Por exemplo, a reação do público durante o lançamento do filme pode influenciar a interpretação do trabalho realizado e afetar decisões futuras relacionadas à edição ou distribuição do filme. É possível, contudo, que o mesmo filme adquira o status de clássico e passe a significar um produto de qualidade após algum tempo – e após novas articulações. Sendo expressão da época em que foi rodado, o filme pode cair no esquecimento ou ser resgatado como um registro histórico de um tempo inacessível de outra maneira.

2.1.2 Experiência temporal sob uma visão forte de processos

Na medida em que as coisas *são* mudanças, o que interessa neste estudo é a experiência, em especial, o tempo e o espaço subjetivamente experimentados. Considerando o problema do tempo como uma vivência subjetiva, Bergson (1988 [1889], 1999 [1896], 2005 [1907]) oferece uma reflexão mais apurada e atenta sobre a temporalidade⁸ processual do que outros estudiosos de processo. Para ele, o problema da espacialização do tempo acontece especialmente por causa da linguagem, que, ao utilizar de substantivos, oferece um caráter estático às coisas – que na realidade elas não têm. Um lápis

⁸ Vide Glossário de termos recorrentes em pesquisas processuais.

é sempre chamado de lápis, embora, após intensamente utilizado e repetidamente apontado, nunca mais tenha o mesmo tamanho de quando fora adquirido. Podem-se incluir novos adjetivos para designá-lo, como lápis novo e lápis velho, os quais diferenciam momentos do mesmo objeto, mas, ainda assim, referem-se a um lápis. Há, portanto, uma espécie de desacoplamento entre o movimento da existência do lápis, processual, e o termo para se referir a ele, estático.

A natureza das dimensões de tempo e espaço, para Bergson (1988 [1889]), pode ser compreendida a partir da relação entre matéria e mente. O espaço pressupõe uma fisicalidade intrínseca à matéria. Significa dizer que a materialidade pode ser imediatamente percebida pelos sentidos – seja visão, audição, tato, olfato ou paladar – e dispensa qualquer simbolismo nessa identificação. A mente, por sua vez, implica em estados de consciência nos quais os objetos mentais não são localizados no espaço e necessitam de representação simbólica. É nesta última dimensão que o tempo experiencial, não espacializado, opera.

Assim, a estabilidade é apenas relativa – e não absoluta – no fluxo de experiências. Dito de outra forma, um determinado objeto aparenta ser o mesmo ao longo do tempo, quando comparado a outros elementos – mas não por uma dimensão objetiva, pois não é mais o mesmo objeto. Um exercício simples, como tentar contar os 60 segundos que compõem um minuto sem o auxílio de um relógio, torna-se difícil de ser alcançado objetivamente. É nessa seara que se argumenta pela heterogeneidade constitutiva do tempo:

Finalmente, pense no fluxo de sua própria experiência. Considere todas as suas lembranças, suas percepções sensoriais, seus outros sentimentos de consciência corporal de fome, sede ou nervosismo de cafeína, suas emoções, as palavras que você está lendo e pensando. É preciso apenas um pouco de atenção para perceber a rapidez com que essas coisas mudam. Algumas duram apenas um momento e se vão para sempre. Algumas são recorrentes; você pensa nelas muitas vezes ao longo dos anos. Você está ciente, entretanto, que mesmo essas memórias antigas mudam com o tempo, assim como a maneira como você as conta e a maneira como você se sente a respeito delas. E, é claro, a maioria das lembranças desaparece rapidamente e se perde (Mesle, 2008, pp. 46-47, tradução nossa)⁹.

⁹ “Finally, think of the flow of your own experience. Consider all of your memories, your sensory perceptions, your other feelings of bodily awareness of hunger, thirst, or caffeine jitters, your emotions, the words you are reading and thinking. It takes only a little attention to realize how rapidly these change. Some last only a moment and are gone forever. Some are recurring; you think of them many times over the years. You are aware, however, that even those long-standing memories change with time, as does the way you tell them and the way you feel about them. And, of course, most memories fade rapidly and are lost”. (MESLE, 2008, pp. 46-47)

Para Bergson, o tempo possui duas naturezas distintas: uma é o passado, que incorpora a permanência, anterioridade e simultaneidade, e a outra é o presente, que acumula a transitoriedade, posterioridade e simultaneidade (Modenesi, 2011). Trata-se de uma temporalidade qualitativa, em que se consideram “os altos e baixos ([como] movimento e sensação), mais do que para cima e para baixo, ([como] posição)” (Nayak; Chia, 2011, p. 304, tradução nossa)¹⁰.

O passado é constituído de memórias, como um plano metafísico *permanente* que se conserva e opera no presente (Bergson, 1999 [1896]). Ao atuar, traz consigo a memória-hábito, incorporada na prática cotidiana, e a imagem-lembrança, indefinida. São duas expressões do passado no presente, sendo a primeira uma resposta irrefletida e imediata, e a segunda uma lembrança sempre atualizada no presente. As memórias têm uma função prática de reduzir a indeterminação para que o sujeito seja capaz de reproduzir aquilo que *anteriormente* deu certo (Bosi, 1994). Nesse sentido, não seria possível compreender a realidade se todas as coisas fossem instantâneas – ponto a partir do qual se explica a importância da memória. Ademais, para Bergson, a memória tem um aspecto virtual¹¹, carregando o passado adiante e sendo *simultâneo* no presente, ou seja, imanente a cada momento experienciado.

Por outro lado, no presente vivido, existe a *transitoriedade*, caracterizada pela sucessão de experiências únicas a todo momento (BERGSON, 1999 [1896]). Nessa temporalidade presente, entra em cena a percepção, que se caracteriza pela sua natureza real, em oposição à virtualidade da memória. É sempre no tempo presente que se evoca parte do passado recuperado a partir da memória. Assim, não há a percepção pura, mas uma percepção impregnada de memórias, que preenchem parte dela. Nesse sentido, a memória também carrega as representações, sem as quais a percepção pura não seria capaz de interpretar a realidade. Como outras características, quando se diz que o presente se manifesta pela *posterioridade*, significa que é necessariamente depois do passado, ao passo que a *simultaneidade* indica a coexistência com o passado – noção já apresentada.

¹⁰ “It follows the ups and downs (movement and sensation) rather than up and down (positional).” (Nayak; Chia, 2011, p. 304)

¹¹ Reserva-se o termo *virtual* como representação de um conceito particular para Bergson, significando, em poucas palavras, a contraposição ao real. De modo a evitar confusões de sentido, para denotar a virtualidade própria da mediação tecnológica, utiliza-se, neste trabalho, o termo *digital*.

No entanto, não se trata de descrever a formação da memória como um apanhado de percepções enfraquecidas de um presente que já passou e que agora foram acumuladas no passado (Khandker, 2017). Para Bergson, dado que nosso lócus de vivência e ação sempre está no presente, cria-se uma ilusão de que a memória vem após a percepção presente. Na verdade, memória e percepção são sempre coisas diferentes, mas que acontecem ao mesmo tempo: enquanto a memória se direciona ao passado, a percepção se abre sempre ao novo.

Assim, chega-se ao tempo experimentado como duração (*la durée*, no original em francês). O conceito de *duração* se caracteriza pela atualização das qualidades virtuais do passado em mudanças atuais, de natureza qualitativa (Modenesi, 2011). Dito em outras palavras, toda a virtualidade do passado, ou seja, potencialidade e possibilidades de existência guardadas no passado, é trazida ao presente, sendo, então, atualizada. Desse modo, as memórias, sejam recentes ou antigas, são experienciadas no presente em conjunto com as percepções. Nesse sentido, não há interrupção no fluxo das experiências; em suma, o fluxo temporal – uno, contínuo – representa o próprio fluxo da consciência que a experiencia.

O futuro, embora frequentemente mencionado, não é considerado como uma temporalidade autônoma no arcabouço teórico de Bergson (1999 [1896]). Entende-se que a articulação entre o passado das memórias-hábito e imagens-lembranças e o presente das percepções também abrange o futuro virtualmente projetado no presente. Mesmo quando orientado para o futuro, como, por exemplo, um planejamento estratégico para os próximos cinco anos, o fluxo de experiências (p. ex., as reuniões, pensamentos, expectativas) leva à formação de memórias armazenadas no passado.

O ponto que, talvez, melhor ilustra o argumento da temporalidade bergsoniana pode ser representado por meio da sua crítica acerca do paradoxo da flecha de Zenão de Eleia: a flecha que está a um só tempo em movimento e parada.

Considera-se a flecha que voa? Em todo instante, diz Zenão, ela está imóvel, pois só teria o tempo de se mover, isto é, de ocupar pelo menos duas posições sucessivas, se lhe fossem concedidos pelo menos dois instantes. Em um dado momento está, portanto, em repouso em um ponto dado. Imóvel em cada ponto de seu trajeto, está, durante todo o tempo em que se move, imóvel. Sim, se supusermos que a flecha possa alguma vez *estar* em um ponto de seu trajeto. Sim, se a flecha, que é algo movente, coincidissem alguma vez com uma posição, que é algo imóvel. Mas a flecha *não está* nunca em ponto algum de seu trajeto. Deve-se

no máximo dizer que poderia estar num dado ponto, no sentido de que passa por ele e que lhe seria facultado deter-se ali (Bergson, 2005, pp. 333-334).

O problema está em confundir a distância percorrida pela flecha, que pode ser mensurada e dividida indefinidamente, com a sua trajetória, que é indivisível. O movimento da flecha é um todo, ou seja, não se pode quebrá-lo em partes, sob o risco de se submergir nesse paradoxo. Esse é justamente o ponto que a filosofia de processo evoca para compreender a realidade: quando, por exemplo, uma criança se tornou adulta? Não há divisibilidade, pois o movimento do tornar-se adulto é um todo – a marcação dos 18 anos para maioridade é apenas uma dimensão objetiva e arbitrária, mas que deixa de lado quaisquer aspectos cognitivos, psicológicos e/ou sociais que se refletem na maturidade e em estar preparado para a vida adulta. Portanto, para se afastar desse paradoxo, a temporalidade deve ser pensada como um movimento, tal qual a trajetória da flecha, que se caracteriza pelas ações em um tempo indivisível (Khandker, 2017).

O que se verifica, portanto, pela visão forte de processos, em linha com a proposição temporal de Bergson, é que passado e presente interagem (Nayak; Chia, 2011). Por exemplo, estas exatas palavras que estão sendo lidas neste momento – em um determinado presente para o leitor – foram escritas em algum momento anterior. Logo, o passado não se caracteriza apenas por algum momento que já foi presente, mas sim algo que é imanente no presente vivido. Nesse sentido, o que diferencia o passado do presente é a possibilidade de ação e movimento, que ocorre apenas no presente vivido. Neste caso, não é possível alterar estas palavras escritas, que estão no domínio do passado, mas é possível neste exato momento refletir sobre elas – pois o campo da ação é o presente vivido imbuído de passado.

2.1.3 Experiência espacial sob uma visão forte de processos

Se o tempo é uma dimensão da vida social que assume um papel central nos estudos de processo na visão forte, não se pode desprezar a questão espacial, relacionada ao lócus das ações no tempo. Para se compreender essa relação entre tempo e espaço, vale-se também do aporte teórico de Bergson (1988 [1889], 1999 [1896], 2005 [1907]) para se argumentar por um status processual ao espaço, assim como é feito para o tempo. Acontece que, ao se assumir a perspectiva da temporalidade bergsoniana, trazida à lume pelo conceito

de *duração*, o tempo se impõe como a categoria experiencial e qualitativa que carrega consigo o espaço no presente, palco de todas as interações e articulações vividas.

Antes, contudo, de se desenvolver o argumento a respeito de como a relação entre tempo e espaço é tratada aqui, cabe contextualizar como a espacialidade tem sido considerada no contexto do debate ontológico entre substância e processo. No campo de estudos organizacionais, o tema do espaço tem recebido certa atenção, sobretudo a partir dos conceitos de Henri Lefebvre sobre espaço. A partir do início dos anos 2000, houve a chamada ‘virada espacial’, com o advento de pesquisas com enfoque espacial diverso, desde edifícios e construções físicas de organizações até a comunicação e construção de sentidos organizacionais (Marrewijk; Yanow, 2010). Estes estudos, quando se relacionam a discussões sobre mudança, o fazem a partir de uma visão de espaço discricionário própria da ontologia substancialista. Nos estudos processuais, em contrapartida, as possibilidades levantadas a partir de uma concepção de espaço como processo consideram as transformações produzidas ao longo do tempo. Entretanto, estudos no contexto da virada espacial carecem de considerar a concepção de processo ontologicamente (cf. Hernes, 2004a; Hernes; Bakken; Olsen, 2006). Significa dizer que os espaços são tratados a partir de suas mudanças, mas não são enxergados como mudanças (ontologicamente), enfocando questões como a noção de espaço a partir da (in)determinação de fronteiras organizacionais (Hernes, 2004a) e a consideração topológica das organizações (Ratner, 2020).

Nos trabalhos processuais que se vinculam a uma visão dita forte, ou seja, que considera a realidade a partir de uma ontologia estritamente processual de constante mudança, o tema do espaço parece ser esquecido – ou relegado a segundo plano, na melhor das hipóteses (cf. Hernes; Feddersen; Schultz, 2020; Hernes; Schultz, 2020; Langley; Tsoukas, 2017; Schultz; Hernes, 2020; Vaagaasar; Hernes; Dille, 2020). De fato, na ontologia processual, falta explorar a dimensão espacial como um elemento em constante vir a ser. A crítica a respeito da ênfase na temporalidade, em Bergson, deve ser levada em conta, sobretudo pela possibilidade de total esquecimento da espacialidade (Massey, 2005). Afinal, o que é então este espaço, processualmente falando?

Primeiramente, portanto, importa conceituar o que se entende por espaço. Segundo Lefebvre (1991 [1974]), o espaço pode ser compreendido por três modos distintos: como um espaço físico percebido, como uma representação mental concebida, ou como uma experiência vivida. É nesta última dimensão que se argumenta pela

compreensão espacial vinculada à temporalidade bergsoniana. Não se trata de negar a existência de um espaço físico ou de uma esfera cognitiva da construção do espaço, mas de compreender que mesmo uma dimensão objetiva do espaço é experienciada de maneira qualitativa.

Para considerar o espaço como processual, deve-se compreendê-lo a partir do pressuposto de uma mudança temporal que confere dinâmica ao espaço (Hernes, 2004b). Deve-se considerar que, ao se tratar da temporalidade como dimensão motriz de processos, a espacialidade a acompanha, na medida em que são interconectados.

Um grupo de amigos que decide lançar um negócio em conjunto é obrigado a estabelecer espaços sociais de confiança, espaços mentais para o que é importante priorizar e espaços físicos de produção; espaços que não podem deixar de evoluir e interagir com o passar do tempo. Consequentemente, uma organização não é uma entidade fixa, mas está constantemente em fluxo *através do espaço e do tempo*, contribuindo e ampliando a teoria organizacional existente em uma teoria espacial de organização (Tissen; Lekanne Deprez, 2008, p. 30, grifo original, tradução nossa)¹².

Existe uma performatividade do espaço que carrega a dinâmica das relações que o produzem e sustentam. A concepção de um espaço, no campo das ideias, e sua existência posterior, como coisa física, são a todo momento ressignificados no presente vivido. (Ratner, 2020), por exemplo, oferece uma interessante noção de topologia para tratar do dinamismo das mudanças espaciais, mas falha em considerar a relação com o tempo, que assume a primazia em uma visão processual forte.

Bergson entrega uma resposta para a questão da espacialidade na medida em que, para ele, o espaço não existe como categoria autônoma, mas relacionada com o tempo – este sim, o carregador do fluxo de experiências. Ainda que não se possa conceber uma temporalidade discreta no espaço, não se nega a existência objetiva de um tempo espacializado medido cronologicamente. No campo das experiências, por vezes não importa se um determinado fato aconteceu antes ou depois de outro, mas sim seu significado e as relações construídas a partir dele. Bergson introduz sua concepção filosófica

¹² A group of friends that decide to launch a business together are obliged to establish social spaces for trust, mental spaces for what is important to prioritize and physical spaces for production; spaces that cannot but evolve and interact as time goes by. Consequently, an organization is not a fixed entity, but is constantly in flux *across space and time* contributing to and extend the existing organizational theory into a spatial theory of organization. (Tissen, Lekanne Deprez, 2008, p. 30, grifo original)

a partir da experiência – e assim chega à conclusão pela indivisibilidade da experiência vivida. O tempo discreto e espacializado, portanto, não condiz com o modo que se experiencia a vida.

2.2 MUDIATIZAÇÃO PROFUNDA COMO PROCESSO RELACIONAL

Com quantos gigabytes
 Se faz uma jangada
 Um barco que veleje
 Que veleje nesse info-mar
 Que aproveite a vazante da info-maré
 Que leve meu e-mail até Calcutá
 Depois de um hot-link
 Num site de Helsinque
 Para abastecer

| "Pela Internet" | Gilberto Gil |

A expressão *midiatização* – ou, ainda, seus termos assemelhados, como o adjetivo *midiatizado(a)* – tem sido utilizada para encerrar diferentes abordagens epistêmicas, em especial em estudos de tradição anglo-saxã (Hjarvard, 2013; Martino, 2019). Além da falta de consenso acerca de uma definição precisa para o termo, há, ainda, o agravante de se utilizar diferentes vocábulos para expressar uma mesma noção, como, por exemplo, *mediatization*, *midialization*, *mediation*, *midiality* e suas formas adjetivadas. Tal fato, além de anunciar o crescente interesse no tema e a heterogeneidade própria de um campo em formação e em disputa, aponta para a necessidade de se compreender o que a midiatização expressa como um fenômeno contemporâneo.

Entretanto, antes de se falar em midiatização, deve-se recuar um passo para considerar a noção de mídia que dá origem e sustenta esse processo. Embora, no campo acadêmico, também não haja um consenso acerca do conceito, neste trabalho, a partir de três noções inter-relacionadas, mídia pode ser compreendida como: (i) o uso da tecnologia, que faz a conexão entre os indivíduos (p. ex., um computador); (ii) as organizações, encarregadas da produção e circulação de informações (p. ex., imprensa); e (iii) as formas de interação, como expressão simbólica e de construção de significados (p. ex., um *story* em uma rede social, com suas limitações de formato provenientes da TIC e da instituição social que o distribui) (Hepp, 2020).

A primeira noção de mídia pode ser compreendida pelas possibilidades materiais que a *tecnologia* proporciona (Hepp, 2020). Pelas TICs, por exemplo, pode-se estabelecer a conexão entre pessoas distantes, ou, ainda, circular informações nas redes sociais. Além dos aspectos mais evidentes da transposição espaço-temporal revelados na possibilidade de se acessar conteúdos e pessoas em diferentes locais e épocas, a tecnologia permite que a experiência do usuário seja também fruto da própria relação do usuário com ela. É o caso, por exemplo, dos algoritmos das plataformas de redes sociais, que assimilam certos hábitos e interesses para oferecer um conteúdo potencialmente mais atraente, que, por sua vez, enseja a manutenção da rotina de uso. A recursividade, contudo, não é livre, mas limitada pelas ações dos usuários no dia a dia e pelas decisões dos programadores.

Essa lógica de uso da tecnologia, que subjaz todo um sistema econômico e comercial, leva ao segundo domínio da noção de mídia aqui tratada: a *organização* (Hepp, 2020) ou *instituição social* (Martino, 2019). Trata-se do arranjo organizacional e/ou institucional que forma o aparato de produção e circulação de informações (Hepp, 2020). Nesse sentido, além da imprensa como instituição, ou mesmo das empresas de comunicação tradicionais, como jornais, rádios e TVs, esta definição é abrangente o suficiente para se considerar, em última análise, que qualquer tipo de organização pode atuar como mídia (p. ex., na comunicação voltada ao público interno).

A terceira noção de mídia é caracterizada pela *interação* de natureza intersubjetiva, abarcando tanto o modo de interação quanto o conteúdo simbólico da comunicação (Hepp, 2020). A *linguagem*, como forma de expressão semiótica, articula a construção de significados compartilhados e intersubjetivamente negociados (Martino, 2019). Por exemplo, o limite de 280 caracteres no *Twitter*¹³ representa o condicionamento da forma, enquanto o condicionamento do conteúdo é visível quando se observam as diferenças entre as mensagens no *LinkedIn*, usualmente positivas e motivacionais, e do *Twitter*, cujo teor, muitas vezes, é qualificado como discurso de ódio, e caracterizam o conteúdo carregado de significados.

Assim, a partir da inter-relação entre os três domínios da mídia, constitui-se o chamado ambiente midiático que caracteriza sua presença – muitas vezes não notada – no

¹³ Em 2023, a rede social Twitter teve seu nome mudado para X. Além disso, para assinantes, não há mais a limitação de número de caracteres.

cotidiano (Martino, 2019). Tal condição de crescente invisibilidade é decorrência da mudança nas práticas sociais: se outrora a mídia era localizável a partir de um espaço e tempo (Martino, 2019), como, por exemplo, no horário do jornal televisivo local e do programa de rádio de determinada estação, agora assume contornos mais sutis, como o acesso irrestrito e corriqueiro às plataformas de *streaming* de vídeo, ou a leitura de jornais digitais a qualquer hora e em qualquer lugar. Nesse sentido, não se pode tratar a mídia como uma categoria separada da sociedade, pois a tecnologia trouxe a mídia para a experiência vivida.

É diante desse contexto que se estabelece a midiatização: não se trata mais de *mídia e sociedade* como entidades separáveis, mas sim de uma *sociedade midiatizada* (Martino, 2019). Na medida em que a midiatização também envolve a mediação, estabelece-se uma relação não subordinada de *articulação* entre a mídia e as práticas sociais. Significa dizer que elementos das práticas, como contextos, discursos e modos de fazer, reconfiguram-se para atender a demandas de elementos do ambiente midiático e vice-versa, abrindo campo para novas possibilidades de articulação. Cabe ressaltar que a mera transmissão de uma palestra corporativa, por exemplo, está no campo das mediações, ao passo que, quando esta mesma palestra é elaborada para a circulação midiática, tem-se em curso o processo de midiatização. Nesse caso, os organizadores da palestra vão considerar o público, quantas câmeras, os intervalos etc., pensando na experiência midiática, não havendo uma hierarquia entre as ações no âmbito social e mídia.

Enxergar a midiatização como um processo significa reconhecer que não há como tratar de noções substancialistas como reflexo, influência ou efeitos, mas sim da articulação como elemento relacional entre práticas sociais e mídia (Martino, 2019). Portanto, o processo de midiatização pode ser conceituado como a articulação entre o contexto social e a mídia, seja pela dimensão tecnológica, organizacional, interacional ou, ainda, uma combinação das três.

A articulação na midiatização pressupõe significados negociados e compartilhados intersubjetivamente, passando pelo âmbito da materialidade tecnológica presente nos mais diversos tipos de mídia. “A interação mediada não é nem mais nem menos real do que a não mediada, mas a circunstância em que a interação mediada ocorre entre indivíduos que não compartilham o mesmo espaço físico e tempo muda as relações entre os participantes”

(Hjarvard, 2013, p. 30, tradução nossa)¹⁴. Trata-se de um domínio de experiências compartilhadas, de modo que a mediação alcança diferentes contextos sociais, reunindo pessoas em torno de um senso de comunidade (Hjarvard, 2013). Nesse sentido, não há a necessidade de se interagir no mesmo espaço material e mesmo tempo para se inscrever no mesmo tipo de experiência espaço-temporal.

Para Hepp (2020), a mediação representa o entrelaçamento dos processos de materialização, representado pela construção de infraestrutura e desenvolvimento tecnológico, e de institucionalização, pela construção de instituições e práticas organizativas, resultando em uma estabilidade temporária. Trata-se de um processo recursivo de materialização e conceitualização, próximo à ideia de estruturação de Giddens (1984). Entretanto, pela perspectiva processual, a estrutura não tem um status hierárquico, permanecendo continuamente em relação ou “ativada”; ou seja, aqui, abre-se caminho para se considerar a mediação como um processo contínuo de vir a ser, sendo permanentemente articulado. Nessa relação entre elementos materiais e institucionais, a mediação vai constituindo as ações do dia a dia do presente vivido, resultando na situação que Couldry e Hepp (2017) chamam de mediação profunda – a cada vez mais intensa digitalização nas relações mediadas na vida cotidiana.

Neste ponto, chega-se a um paradoxo: ao mesmo tempo em que é pervasiva e ubíqua nas relações sociais atuais, a mídia nem sempre é percebida em suas funções sociais (Hepp, 2020). É preciso que aconteça, por exemplo, uma única falha em algum dos servidores ou sistemas das *Big Techs* – como são conhecidas as grandes empresas de tecnologia –, capaz de interromper a comunicação e desestabilizar negócios ao redor do mundo, para que se perceba o quanto da vida cotidiana é constituída pelas mídias digitais. Portanto, chega-se ao pressuposto de que, atualmente, a realidade social se constitui por meio de processos comunicativos em que a interação face a face da comunicação está cada vez mais permeada – às vezes integralmente substituída – por interações mediadas (Couldry; Hepp, 2017).

¹⁴ “Mediated interaction is neither more nor less real than non-mediated interaction, but the circumstance that mediated interaction takes place between individuals who do not share the same physical space and time changes the relations between the participants.” (Hjarvard, 2013, p. 30)

No contexto de midiaticização profunda, o espaço físico deixa de ser o centro da interação para dar lugar para os espaços digitais (Couldry; Hepp, 2017). Se a vida gravita em torno dos espaços de convivência, no ambiente digital esse espaço está disponível a todo momento, como, por exemplo, com um celular com acesso à internet. A onnipresença faz com que, a todo momento, se tenha uma relação com as telas dos dispositivos. Nesse sentido, é possível estar em um restaurante, em um show ou em casa, mas com o lócus de interação e experiência nos espaços digitais. Ao mesmo tempo, os espaços não são apenas midiaticizados, são também encadeados segundo redes de relacionamento. Assim, há inúmeras possibilidades de uso e acesso, como, por exemplo, os diversos links nas páginas da *web*, que tornam a relação com o espaço digital mais complexa e heterogênea.

A dimensão temporal da midiaticização se caracteriza como uma condição que prevalece sobre a dimensão espacial (Couldry; Hepp, 2017). Diferentemente do espaço, cujas restrições são apenas sentidas quando se está impossibilitado de acessá-lo (e podem, muitas vezes, serem contornadas), o tempo exerce uma pressão, na medida em que não tem como retrocedê-lo. Nesse aspecto, a midiaticização fornece meios mais eficazes para subvertê-lo, promovendo os encontros assíncronos. Além disso, um outro aspecto pode ser apontado para como as plataformas digitais constroem uma temporalidade própria, não natural, projetada para estimular as interações. É o caso, por exemplo, das redes sociais, em que os algoritmos ditam uma certa cadência no fluxo das interações estabelecidas nas linhas do tempo das plataformas. Nessa situação, cada plataforma terá uma dinâmica temporal própria, buscando que o usuário esteja sempre no fluxo das interações.

Além das relações espaço-temporais, a midiaticização, quando profunda, desenvolve o que Couldry e Hepp (2017) chamam de uma terceira dimensão social: os dados. Trata-se de um aspecto de natureza informacional que se baseia na produção, cada vez maior, de dados que permeiam as práticas. Não se refere apenas a *big data*, uma de suas manifestações que representa a manipulação de grande quantidade de dados gerados; esta dimensão está relacionada desde ao simples registro de entradas e saídas dos colaboradores que passam por uma catraca quanto ao complexo conjunto de dados que formam um relatório automático de produtividade.

Nesse sentido, Couldry e Hepp (2017, pp. 141–142, grifo original, tradução nossa) levantam uma questão interessante: “E se ‘dados’, em todas as suas formas diretas e

indiretas, estiverem sendo instalados como uma infraestrutura cognitiva alternativa *e exterior*, por meio da qual não só *nós* nos tornamos *atentos*, mas o mundo se torna *atento a nós*, e a tudo o que fazemos?”¹⁵. A intensa geração e extração de dados, cuja existência muitas vezes é ignorada pelos usuários, pode ser considerada problemática e eticamente sensível, próxima até mesmo da invasão de privacidade, mas também pode proporcionar uma experiência positiva. Por exemplo, torna-se satisfatório quando, a partir de uma reunião marcada na agenda eletrônica com os dados dos participantes inseridos, um aplicativo de alguma plataforma de rede social oferece espontaneamente a oportunidade de conexão entre eles – promovendo novos negócios e outras interações. O emprego da tecnologia permite que a sugestão de conexão entre os sujeitos possa acontecer até mesmo sem o acesso aos dados da agenda eletrônica, bastando, por exemplo, a proximidade física captada pelos aparelhos celulares de ambos. Tais situações denotam o potencial de articulação que o processo de mediação profunda é capaz de realizar. Talvez esta seja a questão mais sensível de se tratar a mediação como temática. É exatamente neste ponto que a contribuição de Couldry e Hepp (2017) – de abrir o binômio espaço-tempo para uma tríade de espaço-tempo-dados – revela um lado prático e potencialmente sombrio da sociedade que com ela se relaciona e se constitui.

Os dados, cada vez mais intensamente gerados, inserem-se na vida cotidiana sob o verniz da praticidade e comodidade. Evidências da ocorrência desse processo via mediação não faltam: cada nova geração de computadores sai da fábrica com capacidade de processamento multiplicada; celulares realizam a contagem de passos para avaliar a condição de saúde do seu portador; computadores monitoram o funcionamento de veículos e freiam sozinhos; algoritmos oferecem propagandas assertivas conforme hábitos e necessidades de usuários. Em contrapartida, a facilidade pode vir acompanhada de uma exposição que atinge diretamente a privacidade de cada um: todos estão, em alguma medida, sendo monitorados (ou seriam vigiados?) e, o que potencialmente pode ser mais nocivo, sendo destituídos da capacidade de agir. Um exemplo simples, mas esclarecedor, é a constatação de que os algoritmos de redes sociais são manipulados para gerar experiências

¹⁵ “What if ‘data’, in all their direct and indirect forms, are being installed as an alternative *and exterior* cognitive infrastructure through which not only do *we* become minded, but the world becomes *mindful of us*, and everything we do?” (COULDRY; HEPP, 2017, pp. 141–142, grifo original)

distintas a cada indivíduo. Um chiste é comum de se ouvir: *‘o Google sabe mais dos meus gostos do que eu mesmo’*. Se levada esta ideia ao limite, deve-se perguntar à assistente digital (p. ex., Alexa) *‘em qual restaurante estou com vontade de comer hoje?’*

A pervasividade invisível da mediação profunda pode tornar ainda mais sensível este processo, na medida em que se esvazia a reflexividade dos atores sem que se conscientizem disso. Como Bergson (1999 [1896]) traz, corroborado por Bosi (1994), a memória carrega vivências que são atualizadas no tempo presente. Considerando a condição de mediação profunda, deixa-se de utilizar a própria memória para se assumir uma memória mediada. Em poucos cliques, ou toques, quando pelo aparelho celular, é possível lembrar quando foi que aconteceu determinado evento, ou, ainda, consultar o mapa em tempo real para se percorrer o caminho a um determinado destino.

2.2.1 Mediação profunda pela visão forte de processos

A mediação profunda, como fenômeno contemporâneo, estimula a compreensão sobre o seu papel no contexto social. Na medida em que a tecnologia mediática permite a conexão entre pessoas de locais diferentes e mesmo acessar conteúdos de épocas distintas, a relação entre o espaço e o tempo se modifica. Pela perspectiva processual, essa mudança não é apenas esperada, ela faz parte da constituição do mundo – tudo está em constante estado de devir. Assim, esse olhar permite acessar esse fenômeno por um ângulo que considera o movimento próprio das transformações, sobretudo as tecnológicas.

A ontologia processual, ao romper com o paradigma substancialista cuja tradição científica remonta a concepções cartesianas da realidade, abre espaço para se considerar a fluidez de todas as experiências – um permanente vir a ser. A questão da estabilidade e mudança investe sobre um bom ponto a ser considerado: em que pese o argumento da impossibilidade de as coisas permanecerem estáticas, pode-se considerar, processualmente, uma condição de algum grau de estabilização. De fato, se levado ao limite, o argumento processual de que o autor destas singelas palavras já não é mais o mesmo daquele que iniciou a escrita deste parágrafo pode resultar no (falso) entendimento de que há uma fluidez excessiva. Contudo, aqui se pode recorrer até mesmo às concepções herdadas da Física, para justificar esse posicionamento: existem graus ou intensidades diferentes. Assim, dizer

que alguém mudou e se tornou outra pessoa, após poucos segundos, enfatiza essa transitoriedade, mas a experiência vivida sugere não ser um processo tão veloz, ou tão intenso.

O que acontece é que a ontologia processual subverte uma lógica de pensamento: se tudo está em constante movimento, o que interessa é justamente examinar as condições que fazem determinadas práticas permanecerem. A solução está em dosar e compreender até que ponto houve uma mudança significativa – ou não – na constituição da realidade. A ideia, portanto, não deve ser advogar por uma fluidez permanente e incontida; pelo contrário, busca-se observar características e relações que colaboram para uma maior fluidez ou para uma estabilização – e a própria associação entre as teorias da mediação e do processo possibilita que essas relações sejam examinadas com maior clareza. A perspectiva relacional da visão processual se alinha com a articulação própria da mediação e possibilita compreender a estabilidade em um mundo em movimento.

Tomando como exemplo a prática de ensino no contexto da pandemia da Covid-19, verifica-se que houve uma série de ajustes para que continuasse a acontecer como processo, por meio de sua reprodução. A limitação do encontro face a face foi contornada pela adoção de elementos tecnológicos que possibilitaram a conexão entre os participantes desse processo. Pela visão processual forte, considera-se natural a mudança para plataformas digitais, esperada para acontecer em algum momento. No entanto, não se nega que há um elemento também de estabilidade que participa do processo: ainda que se tenham alterações na dinâmica de espaço e tempo, a lógica subjacente às aulas continuou a mesma, em essência. Desse modo, a figura do professor ainda existe como um facilitador do aprendizado; as avaliações continuam a acontecer para conceituar o estudante; os horários de aula permanecem os mesmos; a expectativa sobre a importância do ensino não se modificou.

O problema da relação recursiva, quando tratado de forma estritamente processual, está em abstrair-lo do contexto em que se articula, caindo no que Bergson (2005 [1907]) critica como uma espacialização do tempo. Remetendo-se ao paradoxo de Zenão, não se pode considerar que o tempo possa ser divisível – a não ser por um ponto de vista utilitário da vida cotidiana. A espacialização do tempo acontece quando se considera o tempo cronológico nas atividades organizacionais. De certa forma, a espacialização pode ser

considerada como um aparato que leva à permanência, em contraponto à temporalidade fluída e em estado de devir.

Contudo, o que acontece não é propriamente uma *estabilidade*, mas uma *continuidade* (Hernes, 2014). Mais do que um simples jogo de palavras, o segundo termo considera mais precisamente a realidade organizacional dinâmica, na medida em que o primeiro remete a um estado estático da realidade que Bergson nega existir enquanto experiência.

Voltando ao exemplo da sala de aula (aqui como metáfora para o espaço de ensino), torna-se difícil compreender, enquanto se realiza determinada atividade, até que ponto ela representa estabilidade ou mudança. Neste caso, até que ponto conduzir uma aula online é diferente ou uma mera reprodução das aulas presenciais? Enquanto a atividade ainda está em execução e não se fechou em um evento que pode ser analisado, a experiência revela que existe elementos que não mudaram, bem como coisas que são feitas de modo diferente – sendo indeterminado até qual ponto houve mais ou menos mudança. A saída que a ontologia processual oferece passa por considerar o fenômeno a partir da continuidade: a aula online não surgiu de um vazio, mas de todo um aparato de práticas, instituições e memórias de aulas presenciais que continuam existindo e que só podem ser compreendidas se observadas em conjunto.

Nesse sentido, alguém pode questionar até que ponto a midiatização profunda estabiliza ou altera as práticas, ou mesmo os espaços (Hernes; Bakken; Olsen, 2006). Se assumirmos o pressuposto de que tudo está em mudança, pode-se ir um pouco mais além e questionar sobre a intensidade dessa transformação. O casamento, por exemplo, no contexto ocidental, existe, nos dias atuais, pela longa tradição, reprodutiva, em que se fundamenta a vida em sociedade. A possibilidade de, legalmente, ter-se casamento entre pessoas de mesmo sexo ou gênero representa uma mudança ou é apenas a mesma expressão do casamento em sua essência, enquanto união entre indivíduos para constituir uma família? A visão processual permite acompanhar o fenômeno, tal qual as ondas do mar que estão a todo momento a balançar nas areias da praia, avançando e recuando continuamente, para compreender o que de fato constitui a realidade ao longo do tempo. Assumir uma visão espacializada, criticada pela temporalidade bergsoniana, significa colocar-se na praia e observar as distinções dos momentos estáveis entre as marés: seis horas antes o mar estava dois metros mais elevado, agora ele está na sua posição mais baixa. Sendo um interminável processo de vir a ser, esta realidade já não existe mais no presente. Portanto, urge considerar

um aparato conceitual e teórico que permita acompanhar a dinâmica da realidade em contínuo movimento. espacializada, criticada pela temporalidade bergsoniana, significa colocar-se na praia e observar as distinções dos momentos estáveis entre as marés: seis horas antes o mar estava dois metros mais elevado, agora ele está na sua posição mais baixa. Sendo um interminável processo de vir a ser, esta realidade já não existe mais no presente. Portanto, urge considerar um aparato conceitual e teórico que permita acompanhar a dinâmica da realidade em contínuo movimento.

Sendo a experiência indivisível, a ordem e estabilidade existem no campo da *duração*, que considera as experiências anteriores no momento atual. Mesmo no âmbito social, a memória se apresenta nas possibilidades de ação do indivíduo.

Em suma, a fluidez própria da visão processual forte não nega a existência da possibilidade de reprodução. Na medida em que a memória é atualizada no presente vivido, a ação – que só existe no presente – pode ser desempenhada de forma diferente. Nenhum dia é igual ao outro, concluiria Heráclito ao sair da observação do rio que passa à sua frente: rotinas organizacionais, o trânsito no deslocamento para o trabalho, as pessoas com que se cruza na rua etc. são singulares, embora reproduzidos diariamente. A dúvida a que a visão processual pretende responder é: *se tudo está em mudança, por que as coisas permanecem?*

Portanto, não se trata de privilegiar a fluidez *per se*, mas de considerá-la como condição constitutiva da realidade e ponto de partida para a compreensão sobre ela. Não se nega algum grau de estabilização, melhor dizendo, de continuidade. É justamente a continuidade que pressupõe a existência anterior de práticas e memórias, justificando a existência temporal que fundamenta a visão processual.

2.3 EXPERIÊNCIA ESPAÇO-TEMPORAL EM UM AMBIENTE DE MIDIATIZAÇÃO PROFUNDA

Com quantos gigabytes
 Se faz uma jangada
 Um barco que veleje
 Que veleje nesse info-mar
 Que aproveite a vazante da info-maré
 Que leve meu e-mail até Calcutá
 Depois de um hot-link
 Num site de Helsinque
 Para abastecer

| "Pela Internet" | Gilberto Gil |

Estudos que tematizam a midiatização, em geral, não assumem explicitamente uma ontologia processual, embora considerem em alguma medida o devir e a natureza de contínua transformação da realidade (cf. Fredriksson; Pallas, 2017). A partir de agora, propõem-se implicações da midiatização na experiência de espaço e tempo, utilizando o aparato ontológico da filosofia de processo. Ao se tratar, processualmente, a realidade midiatizada, verifica-se que a *temporalidade* – conforme conceito que Bergson (1988 [1889], 1999 [1896]) desenvolve – assume uma condição central, em detrimento de uma concepção espacializada. A realidade fluída e em movimento das interações mediadas por tecnologia se revela de modo cada vez mais contundente com o afastamento dos indivíduos no tempo e no espaço. Nesse sentido, o presente vivido, palco de todas as ações, torna-se mais complexo, pois o fluxo de experiências acontece continuamente no tempo não espacializado, atualizando as memórias. Trata-se de agir no presente com base no passado e diante das possibilidades futuras. Assim, compreende-se que a pesquisa acadêmica acontece ao se observarem esses elementos na relação: por exemplo, uma determinada entrega futura de um projeto é entendida de uma maneira em uma certa reunião (como estando atrasada e que acarretará em multas contratuais) e pode ser atualizada para uma compreensão totalmente diferente em um outro momento, diante da percepção e memória de vários eventos ocorridos ‘dentro’ e ‘fora’¹⁶ da organização (como estando novamente dentro do prazo a partir da prorrogação sancionada por uma nova lei).

¹⁶ Coloca-se entre aspas pois, na realidade, as fronteiras organizacionais não são demarcadas pela existência física ou formal da organização (visão substancialista); são as relações entre os diversos agentes que estabelecem essa delimitação. Em última instância, examinam-se os limites do processo.

Estudos recentes pela perspectiva processual tendem a investigar essa natureza temporal (p. ex. Hernes; Feddersen; Schultz, 2020; Schultz; Hernes, 2020; Vaagaasar; Hernes; Dille, 2020). No entanto, não é possível dissociar o tempo vivido da dimensão espacial (Couldry; Hepp, 2017). Se, na concepção substancialista, a matéria e o espaço têm prevalência, sendo o tempo espacializado, do ponto de vista processual é o tempo que adquire o status de predominante, sendo o espaço experienciado de forma qualitativa.

No contexto de mediação nas organizações, a discussão sobre a relação entre tempo e espaço recebe novas nuances. Especialmente na condição de mediação profunda, a articulação entre (novas) práticas e a mídia enseja continuamente a negociação de significados intersubjetivos (Couldry; Hepp, 2017). Como o ambiente mediado rompe com as barreiras espaço-temporais, a ontologia processual permite se aproximar desse fenômeno alinhando à questão temporal inerente dos estudos processuais. Segundo Hernes e Schultz (2020), estudos da prática normalmente assumem a relação entre atores e a temporalidade como sendo de reflexo. Nesse sentido, importa primeiro apresentar a distinção entre as noções de *reflexo* e *reflexão*¹⁷ nas relações entre os atores e a temporalidade. O primeiro representa o ato inconsciente, enquanto o último significa a ação deliberada de raciocinar sobre determinada relação ou evento. Assim, é necessário examinar e dar o enfoque também ao caráter deliberado das atividades. Isto não implica necessariamente em um processo individual de reflexão, mas intersubjetivo. Nos termos de Hernes e Schultz (2020), o processo de como os atores articulam as diferentes temporalidades – de reflexo e reflexão – no ambiente organizacional se refere a uma conversão temporal.

Para Bergson (1999 [1896]), a noção de reflexo e reflexão é compreendida a partir do conceito de memória-hábito e imagem-lembrança. Mais importante do que compreender a intencionalidade do ato reflexo ou de reflexão, Bergson propõe que há uma razão de ordem prática para a existência da memória. Mesmo na condição que Hernes e Schultz (2020) chamam de reflexo, que corresponde à noção de memória-hábito, o passado é a todo momento atualizado. No ambiente mediado, esses elementos temporais

¹⁷ Os conceitos de reflexo e reflexão são discutidos originalmente pelos termos em inglês *reflexive* e *reflective*, respectivamente. Na falta de uma correspondência mais precisa de sentido, opta-se por não os traduzir literalmente como reflexivo e refletivo. Embora as palavras constem no vernáculo português, possuem acepções muito próximas que podem causar confusão. A escolha pelos termos reflexo (como ato involuntário, irrefletido) e reflexão (como ação intencional de pensamento e ponderação) servem para expressar um sentido mais próximo do conceito originalmente proposto por Hernes e Schultz (2020).

caracterizam, por exemplo, o tempo esperado de uma resposta em um mensageiro instantâneo¹⁸. Na medida em que é um processo de atualização constante, perde-se a referência de um passado, embora ainda presente na memória, mas que ficou distante na experiência temporal. Por exemplo, se antigamente as pessoas se submetiam à espera de longos minutos, por vezes horas, na fila de um orelhão para completar uma ligação, hoje não se espera mais do que segundos ou poucos minutos para uma interação no mensageiro instantâneo. Em suma, acostuma-se com a realidade que é, a todo momento, atualizada, sendo o contexto de midiatização uma condição que imprime uma dinâmica de intensa mudança.

As organizações estão diante, portanto, de um fenômeno em que as atividades contínuas (cotidianas e rotineiras) assumem cada vez mais uma característica de um *organizing* temporário (cf. Vaagaasar; Hernes; Dille, 2020). As relações de produção e recepção das mensagens, próprias da comunicação, dinamizam-se e não são mais direcionados por um único caminho, sendo multidirecionais. É possível, por exemplo, por meio de um celular, fazer contato com o apresentador de televisão e compartilhar suas impressões sobre o programa em tempo real. O mesmo ocorre em outras situações nas organizações: as barreiras hierárquicas entre funções operacionais e as dos altos executivos podem ser superadas pelo uso das TICs. Uma vez que os espaços se modificaram e as relações migraram para um ambiente digital, a presença se torna distribuída e ubíqua (Hepp, 2020).

Nesse sentido, o ambiente midiatizado amplia a condição de virtualidade bergsoniana da experiência vivida. Abre-se mais e mais possibilidades de ação, uma vez que se estabelecem conexões que rompem com limitações do espaço e do tempo. Contudo, o passado da memória-hábito, ligada às percepções do presente, é a todo momento atualizado com as novas formas de interação midiatizada. Uma vez aprendido, por exemplo, a se cadastrar e utilizar uma plataforma de *streaming*, logo o hábito torna a ação de acessar o programa uma ação de reflexo. Assim, alguém apenas se dará conta de que há uma mídia

¹⁸ O termo mensageiro instantâneo, derivado do inglês *Instant Messaging* (IM), refere-se às aplicações – sobretudo instaladas no aparelho celular – que permitem a troca de mensagens instantaneamente, estabelecendo relações de diálogo como em uma conversa face a face. Exemplos mais comuns atualmente são WhatsApp, Messenger e Telegram, entre outros.

em uso quando houver algum tipo de falha que exija uma ação ou decisão – esta sim, pensada, ensejando a reflexão. A partir disso, propõe-se que:

Proposição I.

*Quanto mais pervasivo o uso da tecnologia,
menos sua presença é percebida*

Entende-se que a questão da conexão entre processos sociais e organizacionais não se dá em uma dimensão utilitária, ou seja, a simetria entre o processo de midiatização da sociedade e o processo no contexto das organizações reside no âmbito relacional. Assim, de fato, considera-se a existência de uma relação entre esses processos e que deve ser o ponto de partida para analisar a situação da midiatização profunda.

A midiatização na sociedade não é um fenômeno recente e remonta ao advento da imprensa como uma primeira onda de midiatização (Couldry; Hepp, 2017). Contudo, como processo contemporâneo de digitalização que caracteriza a terceira onda ocorrida a partir dos anos 1950 – i.e., a substituição de elementos e relações reais por análogos digitais –, a midiatização profunda enseja transformação nas práticas atuais (Hepp, 2020).

A partir de uma visão processual forte, as mudanças são mais do que esperadas: são constitutivas do objeto e suas relações. Significa dizer que as transformações nas práticas são inerentes à própria realidade, ontologicamente falando. Contudo, a midiatização, como fenômeno, direciona essas mudanças a partir de algumas de suas características, que se apresentam de modo diverso em diferentes contextos do mundo social.

2.3.1 Onde estou? A midiatização profunda como lócus de ação

A midiatização profunda possibilita uma relação diferente com o espaço. Quando se faz uma reunião em uma plataforma de teleconferência, há uma junção dos espaços físicos de cada participante em torno de um único espaço, agora digital. É nesse contexto que se inscreve a midiatização do espaço, passando todos a compartilhar o mesmo ambiente digital. Há uma fusão de espaços, físico e digital, trazendo uma vivência particular a cada arranjo físico e digital estabelecido. Assim, à experiência qualitativa do espaço incide não

apenas a interação entre os participantes, mas também características próprias do espaço digital, como a qualidade do sinal da internet, qualidade do aparelho em que é feita a conexão, *software* etc.

Se para Couldry e Hepp (2017) as relações espaciais não podem ser dissociadas das relações temporais, Bergson (1999 [1896]) apresenta uma perspectiva de temporalidade experiencial que rompe com a espacialização temporal de Couldry e Hepp (2017), trazendo a prevalência temporal sobre o espaço. Nesse sentido, o espaço é, ele próprio, experienciado. Pela característica da mídiatização, de reunir elementos distantes fisicamente, não se verifica uma mudança ontológica do espaço. Significa dizer que, embora separados geograficamente, indivíduos em interação mídiatizada experimentam o espaço de maneira análoga ao presencial. O que muda, portanto, não é o seu status, mas o seu conteúdo: outras percepções, como odores, amplitude do ambiente, cores, têm sua intensidade diminuída ou, até mesmo, eliminada.

Vários fatores podem influenciar a experiência vivida de um espaço, como, por exemplo, as estações de trabalho, cuja adequação do tamanho será avaliada tanto em termos de dimensões físicas quanto subjetivamente a partir da percepção sobre as cores do ambiente e da personalidade dos colegas de trabalho. A máxima popular de que *só é lembrado quem é visto* continua valendo em um ambiente digital. O que muda é que a mídiatização permite inúmeras formas de ser visto, mesmo que seja apenas como um nome que aparece como remetente de uma mensagem em um grupo no mensageiro instantâneo. Assim, chega-se à proposição de que:

Proposição II.

O espaço experienciado digitalmente guarda similaridades de natureza sensorial com o presencial, mas apresenta atributos limitados

Busca-se nesta pesquisa um caminho que considera o espaço teoricamente construído a partir da mídiatização, ao se articular a dinâmica das relações espaciais subordinadas a uma visão processual baseada na temporalidade. Neste sentido, a mídiatização pode trazer uma compreensão maior sobre a natureza do espaço processual, visto que ela é capaz de ligar espaços diferentes em momentos diversos. Assim,

considerando a articulação teórica da midiatização profunda, verifica-se que o espaço pode ser subvertido, ou seja, as experiências acontecem em um espaço que pode ser contornado (i.e., ligados dois ou mais espaços afastados fisicamente) e estar em qualquer lugar, inclusive como processo mental.

Importa destacar que a chamada ‘realidade virtual’ – nos termos empregados no contexto da tecnologia – não é senão uma realidade. Considerando a midiatização profunda, nem sempre há como distinguir aquilo que é real daquilo que é digital; a experiência acaba guardando similaridades. Não obstante, mais do que uma mera experiência vicária, o sucesso de jogos eletrônicos e simuladores é evidência da sua experimentação como realidade vivida. Por exemplo, por meio de ferramentas como o *Google Street View*, é possível cruzar o espaço físico que separa o indivíduo e visitar um país remotamente, conhecendo suas ruas, arquiteturas, comércios, veículos, pessoas etc. O mesmo vale para vídeos em plataformas como *Youtube*, que permitem ao usuário desfrutar dessas experiências em movimento, aproximando a experiência do indivíduo geograficamente distante da vida cotidiana nesses locais.

A midiatização profunda, nesse contexto, provoca uma espécie de “esvaziamento” da experiência espacial direta. Não é mais necessário ir à França para conhecer Paris em detalhes; não é preciso ser um piloto de corrida para ter a experiência de guiar um carro de Fórmula 1; não é preciso conviver na mesma casa com alguém para conhecê-lo na intimidade, vide os *realities shows* e *stories* em redes sociais. Em termos epistemológicos, a filosofia de processo, ao trazer a primazia do tempo, permite compreender as nuances envolvidas. Não se trata de negar a existência e a importância das questões espaciais para compreender a realidade processual. A questão reside, sobretudo, em considerar uma ontologia e uma epistemologia capaz de acompanhar as implicações cada vez mais acentuadas das transformações tecnológicas contemporâneas.

Logo, a ideia central é de que um acontecimento não reside mais em um espaço e tempo localizado, mas justamente o oposto: o espaço e o tempo co-existem no evento (Hernes, 2014). O espaço, portanto, é relacional e não absoluto (no sentido de existência isolada e autônoma) e deve ser considerado a partir da temporalidade que constitui o fluxo das experiências. Se o espaço pode ser contornado pela midiatização, o tempo, em contrapartida, segue um fluxo contínuo. Dito de outro modo, não é possível voltar no tempo – no máximo, pode-se acessar um tempo remoto no presente, e a midiatização

profunda auxilia, neste sentido. Os conteúdos produzidos em outras épocas são acessados, mas não são a mesma coisa que estar em outra época, ou seja, são espaços e experiências distintos.

2.3.2 O que eu posso lembrar? A relação entre memória e mediação profunda

No contexto fenomênico atual, há uma intensa geração de dados que, quando manipulados e interpretados, transformam-se em informação. Para Couldry e Hepp (2017), nenhum dado é essencialmente apenas seu conteúdo: representa elementos que carregam em si também informações sobre práticas e estruturas de coleta. Trata-se de uma nova dimensão da realidade social, associada à clássica relação tempo-espaço. Como ilustração deste argumento, pode-se questionar: como viver atualmente, por exemplo, sem realizar uma única pesquisa no *Google*, mesmo que para uma consulta simples? Em um mundo cada vez mais conectado em que as experiências e o conhecimento são continuamente compartilhados, a informação se torna distribuída e acessível.

Hernes, Feddersen e Schultz (2020) apresentam o conceito de temporalidade material, definida a partir de duas dimensões: processual e epocal. A temporalidade processual se refere à descrição dos fluxos materiais interconectados e continuamente arranjados. A temporalidade epocal expressa uma qualidade do tempo mais distante, associando-se aos fechamentos provisórios ao longo do passado e do futuro. Em termos bergsonianos, a temporalidade processual encontra correspondência no conceito de duração, que representa a própria temporalidade experienciada de forma contínua e indivisível, inserindo o passado no presente, a todo momento atualizado.

Essa noção de temporalidade pode ser questionada segundo os pressupostos da mediação de Couldry e Hepp (2017): a materialidade e a temporalidade mediadas por tecnologias se associam também a uma dimensão informacional do conteúdo das comunicações. Entretanto, a emergência e a utilização cada vez mais intensas de comunicações mediadas e de infraestruturas de TIC tendem a posicionar a informação na centralidade das interações e da mudança nos hábitos sociais (Couldry; Hepp, 2017).

Pensando no cone de Bergson, a mediação, ao concentrar o foco da interação em um espaço digital, provoca também atenção aumentada ao momento vivido. Nesse aspecto, evitam-se distrações; mais do que isso, a mediação profunda pressupõe maior

atenção à interação e à experiência vivida. Por exemplo, em uma reunião presencial, o silêncio é facilmente compreendido como uma pausa natural na fala para beber água ou que o apresentador está arrumando um objeto a ser distribuído. No ambiente midiaticado, mesmo que não se tenha total atenção ao que se passa na reunião, o primeiro sinal de silêncio acende o alerta para que algo não está no fluxo natural das coisas. Ainda nesse âmbito da atenção dirigida, por vários momentos todos são bombardeados por vários estímulos no ambiente digital, o que pode dificultar a lembrança de algum detalhe que ocorreu.

Se a memória se apresenta, aos sujeitos, como uma percepção enfraquecida de um momento outrora presente (Bergson, 1999), a midiaticação traz força para essa memória por meio da interação com os dados registrados. Nesse sentido, não se constituem, no tempo presente, apenas as percepções imbuídas de memórias do passado atualizadas, mas também memórias preservadas do passado (não atualizadas). Uma vez que os registros eletrônicos são, grosso modo, confiáveis quanto à permanência, pode-se interagir com memórias do passado que não passaram pelo processo de atualização presente. Assim, distorções como confundir o que se passou em uma determinada sessão de treinamento de equipe pode ser facilmente corrigido atualizando a memória “corrompida” pelo presente vivido em interação com a “memória eletrônica”. Portanto,

Proposição III.

A midiaticação profunda auxilia a trazer a memória ao presente de maneira preservada conforme os registros disponíveis

Essa proposição traz uma discussão subjacente que não pode ser desconsiderada: ao se confiar na midiaticação profunda como um processo que pode ser acessado para recuperar os dados preservados da memória, elimina-se ou minimiza-se esta função no ser humano. Quem ainda se lembra dos números de telefones de conhecidos? Neste caso, trata-se de uma condição trivial que parece não ter maiores implicações; pelo contrário, a agenda eletrônica presente nos aparelhos celulares parece ser um facilitador da vida cotidiana. Contudo, neste mesmo bojo, o sujeito contemporâneo confere aos dados midiaticados o status de memória.

Esse processo, no entanto, não é imune a perigos da dependência da mediação profunda, sobretudo pela dimensão de dados: embora possa se confiar no registro e preservação de seu conteúdo, eles podem ser também manipulados indiscriminadamente, de acordo com o interesse dos agentes envolvidos. Evidências não faltam: há uma série de denúncias acerca do papel das redes sociais em processos democráticos da sociedade (Roose, 2018), influenciando e direcionando o consumo de conteúdos e, possivelmente, a produção de sentidos que dele deriva. Portanto, a manipulação – aqui se referindo de forma neutra, sem juízo de valência positiva ou negativa – não é apenas um risco, mas um fato.

Nesse sentido, há, certamente, a possibilidade de subversão da ação humana, relegada a uma condição subsidiária das relações midiáticas. Se a memória individual está sendo substituída por mídias eletrônicas, a memória no âmbito coletivo, representado pela história, pode ser tecnologicamente manipulada. Um acontecimento ocorrido em um momento e reportado na mídia, por exemplo, pode ser posteriormente editado para sugerir que não aconteceu ou que aconteceu de forma diferente, com outros personagens etc.

Contudo, essa subversão da ação é apenas parcial, ao menos em tese, pois, ao mesmo tempo em que limita a ação humana pela ausência de reflexividade, a mediação profunda possibilita novos fazeres. Atualmente, é possível midiaticamente dialogar com sujeitos de toda a parte do globo, engajar em movimentos sociais em prol de uma causa, assumir uma conduta mais sustentável com o futuro do planeta, para ficar com alguns exemplos.

No contexto organizacional, a mediação profunda sedimentada no aspecto informacional, pode ser igualmente restritora ou possibilitadora. Do mesmo modo que um colaborador pode, por meio do regime de teletrabalho, desempenhar suas atividades no conforto do lar, o aconchego de casa pode ser invadido pelo ambiente de trabalho. O espaço midiático se torna uno e fica cada vez mais difícil de distinguir: trabalha-se de pantufas porque a comodidade de estar na própria residência possibilita ficar à vontade, ou é justamente o oposto, o trabalho avança para os momentos de descanso em casa? A mediação elimina algumas referências, como espaços¹⁹ de interação cada vez mais fluídos

¹⁹ Consideram-se espaços não apenas como fisicalidade, mas também como representações mentais e, sobretudo, como experiência (HERNES, 2004; LEFEBVRE, 1991 [1974]), foco do aporte teórico desenvolvido na tese.

e inter-relacionados. Com a tecnologia, qualquer local e qualquer hora se constituem em ocasião para trabalhar.

Para além das condições de identificação alienantes nas relações de trabalho, a dimensão de dados, associada às (novas) relações constituídas de tempo e espaço, pode se converter em mecanismos de controle das atividades laborais. No campo das possibilidades, a articulação entre práticas, discursos e tecnologia permite constituir inúmeras condições de verificação da conduta do colaborador. Por exemplo, o controle de horários em catracas eletrônicas ou de *login* em sistemas computacionais, conteúdo de e-mails etc.

Chega-se, portanto, à conclusão de que não está na mediação profunda *per se* a condição de subverter a possibilidade de ação, mas o uso que se faz dela. Por exemplo, o grande avanço nas publicações científicas é resultado da intensa mediação. Se outrora era necessário adentrar o espaço físico de uma biblioteca para acessar uma grande, porém limitada, gama de saberes, muitas vezes aguardando dias ou semanas para a chegada de determinado material de consulta, atualmente um acesso rápido de poucos minutos à internet provê um volume muito superior de referências. É possível dialogar com pesquisadores de contextos muito diferentes e acessar o estado da arte sem muita dificuldade.

Por um lado, o processo de mediação impulsiona o avanço social e o trabalho contemporâneo. Por outro, pode representar o próprio veneno que se encarrega de destituir a humanidade dos processos laborais e esvaziar o sentido nas relações sociais. Neste sentido, questiona-se: a história pode ser apagada? Enquanto existir pela memória dos sujeitos e pelas práticas sociais, haverá continuidade. Caso liderada pela mediação profunda, a história pode ser continuamente reescrita, conforme o interesse de quem a conduz. Portanto, faz-se a ressalva de que, extrapolando a Proposição III acima de se trazer a memória no presente de maneira preservada, alternativamente,

Proposição IV.

A mediação profunda pode reconstruir e atualizar memórias, modificando a recordação original

2.3.3 O tempo não para

A mediação profunda não muda a duração bergsoniana, no sentido que as experiências são vividas como um todo. Não é possível acelerar um sentimento, sofrer mais rápido ou se alegrar mais devagar – passa-se por todas as fases, qualitativamente falando, sem uma dimensão objetiva de tempo. Entretanto, o tempo cronológico é, muitas das vezes, acelerado pela mediação profunda, pois os recursos tecnológicos permitem cumprir com tarefas em bem menos tempo. Tome-se, como exemplo, uma jornada de trabalho típica em um escritório dos anos 1970, com as mesas abarrotadas por volumosas pastas, relatórios, atas, telefone, máquina de escrever etc. Leva-se uma semana inteira de trabalho para a confecção de um relatório, elaborado a partir de informações que devem chegar da matriz em outro país, dados de produção da fábrica e índices econômicos divulgados em jornais, para ser entregue à direção para a tomada de decisão. Agora considerando os dias atuais, essa mesma atividade pode ser cumprida – eventualmente com qualidade superior – em apenas uma manhã de trabalho: escreve-se, no computador, o relatório a partir de um modelo pré-formatado, extraem-se da internet os índices de mercado, acessa-se o sistema interno para apurar o resultado da fábrica, e o mensageiro instantâneo traz a resposta da matriz – com o tempo ainda de se decidir qual será o almoço que o aplicativo de entregas trará à porta.

Em suma, quanto mais atividades se realizam em um tempo, mais rápida é a experimentação desse tempo no presente. É nesse âmbito que o mesmo tempo objetivo pode ser experimentado como longo ou curto, a depender do contexto. No processo de mediação profunda, permite-se empreender mais atividades, e a percepção sobre o tempo “acelera”, como experiência dessa temporalidade. Cabe ressaltar que a sociedade está estruturada segundo uma visão de mundo discricionária, que enseja parâmetros como horas, dias e meses para a execução do cronograma das atividades organizacionais. Entretanto, como a ontologia processual e o aporte teórico de Bergson tornam mais evidentes, o fluxo de experiências é, na verdade, contínuo. O tempo e o espaço mediados são parte de um todo de experiências que são a todo momento atualizadas. Logo, propõe-se que:

Proposição V. *A midiatisação profunda não altera a condição da duração bergsoniana do tempo*

Neste capítulo, desenvolveu-se o repertório teórico que deu suporte ao processo analítico e que embasa o argumento desenvolvido nesta tese. Na sequência, apresenta-se o percurso metodológico de apreensão do fenômeno empiricamente. Para tanto, o futebol é tratado a partir das relações midiáticas para caracterizá-lo como fenômeno organizativo. No processo de pesquisa, o raciocínio abduutivo de análise se faz presente, apresentando-se a lógica de interação entre categorias analíticas determinadas *a priori* e as emergentes durante a investigação, em um movimento contínuo de idas e vindas entre teoria e realidade para entendimento do fenômeno. Apresentam-se, também, os critérios de inclusão e exclusão das fontes de dados para a pesquisa, bem como a exposição das justificativas metodológicas.

3 PROCESSO DE PESQUISA: CARACTERÍSTICAS DO FENÔMENO EMPÍRICO E CATEGORIAS INICIAIS DE ANÁLISE

Sob uma perspectiva processual forte, qualquer objeto de estudo é transitoriamente estável e em condições de contínuo devir ou *becoming*. Igualmente, deve-se considerar que a pesquisa realizada sob uma ontologia processual forte tem essa mesma natureza. Portanto, de modo a provocar o alinhamento onto-epistemológico-metodológico da investigação, ao invés de meramente relatar os procedimentos metodológicos cronologicamente organizados, apresenta-se o processo de pesquisa considerando também potenciais articulações realizadas durante o estudo.

3.1 FUTEBOL COMO FENÔMENO ORGANIZATIVO

Bola na trave não altera o placar
Bola na área sem ninguém pra cabecear
Bola na rede pra fazer o gol
Quem não sonhou em ser um jogador de futebol?

| “É uma Partida de Futebol” | Skank |

Dado o interesse em examinar o fenômeno da midiatização profunda em ambientes organizacionais, diversas alternativas metodológicas podem emergir a partir do estudo de variados campos empíricos. Organizações e grupos sociais associados ao esporte, e mais especificamente ao futebol – esporte preferido no Brasil e no mundo –, apresentam-se como objeto possível de análise do processo de midiatização profunda. Esse esporte é um alvo de paixão de massas de torcedores e desperta grande interesse midiático: as Olimpíadas de 2020, por exemplo, foram acompanhadas por 3,05 bilhões de espectadores em tempos de afastamento social provocado pela pandemia de Covid-19 (International Olympic Committee, 2021). A Copa do Mundo de 2022, por sua vez, foi assistida por aproximadamente cinco bilhões de espectadores e 3,4 milhões de pessoas nos estádios (Fédération Internationale de Football Association, 2023). E o futebol mobiliza, além das transmissões midiáticas, como rádio, TV e *streaming*²⁰, a movimentação de pessoas

²⁰ *Streaming*, literalmente corrente (como o fluxo de um rio), é um termo que representa a tecnologia de transmissão contínua de dados pela internet, mais especificamente áudio e vídeo. Desse modo, os usuários podem acessar o conteúdo em tempo real, sem a necessidade de uma configuração especial ou fazer o *download* prévio para o aparelho (p. ex., celular, computador ou *smart TV*).

desejosas de uma experiência presencial. Apenas no Brasil, a estimativa da Fifa, entidade organizadora do evento, é de que a última edição da competição tenha alcançado 173 milhões de pessoas (Fédération Internationale de Football Association, 2023), representando 81% da população nacional.

Nesse contexto, algumas questões emergem: qual a diferença entre assistir a uma transmissão de jogo ao vivo ou à sua gravação dias, meses ou anos depois? Qual a diferença entre estar no estádio ou acompanhar o jogo ao vivo por uma transmissão? Em que medida a mediação das telas modifica a experiência e a percepção de tempo e espaço dos participantes e torcedores? Como dirigentes podem engajar o público em torno da experiência no estádio ou no meio digital? Quais os elementos são importantes na transmissão midiática do futebol? Portanto, trata-se de um campo que carrega os atributos necessários para se examinar a experiência espaço-temporal caracterizada pela midiatização profunda.

Quando observado sob uma perspectiva organizacional, o futebol igualmente pode se apresentar como foco de interesse de pesquisa. Pensar o futebol como fenômeno organizativo processual (*organizing*) permite transcender o estudo sobre empresas com estruturas mais tradicionais, principal objeto de pesquisa em Administração. O *organizing* do futebol desperta o interesse de pesquisa, ainda, por possibilitar o exame das relações sociais e materiais que o sustentam e que o tornam relevante em diversos contextos sociais. De modo mais amplo, o futebol se caracteriza pelo *organizing* de atores estabelecidos em diversos países. Por exemplo, o esporte no Brasil é desempenhado por clubes profissionais registrados em federações estaduais, mas também estão sob a tutela de entidades dirigentes como CBF (nacional), Conmebol (continental) e Fifa (internacional). Esta pesquisa também busca compreender como a experiência midiatizada do tempo e do espaço é articulada e significada em um contexto interorganizacional e global, em contínuo vir a ser (*becoming*).

3.1.1 Futebol, evolução tecnológica e midiatização profunda

A midiatização profunda está presente no futebol antes mesmo da existência da televisão, acontecendo desde o desenvolvimento das primeiras transmissões radiofônicas. Há registros de transmissões esportivas ao vivo no Brasil em 1927 no rádio e em 1950 na

TV (Bonin *et al.*, 2016). No período entre 1959 e 1986, o Canal 100²¹ transmitia as reprises de jogos nos cinemas do país (Maia, 2009). O sucesso era tanto que a música instrumental tema dessas transmissões se tornou um símbolo sonoro representativo do futebol no país (Maia, 2020). Na esteira desse sucesso, a música recebeu posteriormente uma letra que resultou na famosa canção iniciada com “*Que bonito é...*” a qual, se cantada diante de um brasileiro, automaticamente o remete à seleção brasileira – e ao futebol, em última instância – mesmo que a rigor sua letra não faça nenhuma referência ao esporte. A partir da introdução e massificação da televisão no país nos anos 1970, as transmissões midiáticas tornaram-se amplamente difundidas nos lares brasileiros. A **Figura 3** apresenta uma imagem da Copa do Mundo de 1970 indicando a transmissão do jogo feita ainda em preto e branco.

FIGURA 3. TRANSMISSÃO DA COPA DO MUNDO DE 1970 EM PRETO E BRANCO



Fonte: Acervo Estadão (2018).

²¹ Canal 100 foi um canal jornalístico brasileiro transmitido em salas de cinema, em uma configuração também conhecida como cinejornal (Maia, 2009). Na sua programação, o futebol ganhou destaque por ser um tema recorrente e ilustrado com imagens inéditas em relação ao conteúdo dos programas televisivos diários.

A evolução tecnológica nas transmissões dos jogos permitiu a introdução de inovações como o *replay* para mostrar uma jogada novamente, ou o autoexplicativo *tira-teima* para reprisar um lance que envolve uma linha de impedimento²², além das imagens do VAR²³ – as mesmas utilizadas para o juiz tomar sua decisão em campo. Além das novidades na televisão, os jogos, a partir de meados da década 2000, começaram a ser transmitidos também pela internet, acessível por outros dispositivos. Assim, as transmissões se tornaram cada vez mais dinâmicas, sendo permeadas de informações visuais na tela sobre desempenho dos jogadores e times, e com ampla interação nas redes sociais. Tal aspecto torna as transmissões de jogos de futebol cada vez mais interativas, de modo que os torcedores se sintam mais atraídos e adotem uma postura mais ativa de participação e co-construção da experiência. A **Figura 4** mostra a imagem de um vídeo com a interação por celular dentro do próprio estádio, sendo possível checar estatísticas em tempo real na tela.

FIGURA 4. INTERAÇÃO MEDIADA POR TELA DURANTE A COPA DO MUNDO DE 2022



Fonte: adaptado de Souza (2022).

²² A linha de impedimento no futebol é uma linha imaginária traçada no campo para determinar se um jogador está em posição regular no momento em que a bola é lançada a ele. Simplificadamente, pelas regras do desporto, um jogador é considerado impedido quando, no momento do lançamento, houver apenas um ou nenhum adversário entre ele e a linha do gol (The International Football Association Board, 2023).

²³ O VAR (árbitro de vídeo, em português) é um sistema tecnológico utilizado no futebol para auxiliar os árbitros de campo na tomada de decisões. Consiste em um grupo de árbitros reunidos em uma cabine que assistem às jogadas por meio de câmeras de vídeo e podem revisar lances importantes, como gols, pênaltis e impedimentos, fornecendo informações adicionais e interagindo com os árbitros em campo (The International Football Association Board, 2023).

3.1.2 Recorte empírico: a Copa do Mundo

Como recorte fenomênico, dada a complexidade e a dificuldade em examinar a mediação profunda de modo igualmente amplo e aprofundado, optou-se por acompanhar a Copa do Mundo como competição específica de grande alcance mundial. Dessa forma, foi possível traçar a historicidade dos eventos midiáticos, bem como equalizar um contexto esportivo complexo e de difícil apreensão empírica para um único evento em comum.

Foram considerados os dados referentes à Copa do Mundo desde sua criação, em 1930, concentrando-se em eventos principais. Ressalta-se que não há interesse em descrever exclusivamente os aspectos históricos; ao mesmo tempo, admite-se a importância da história ao se assumir ontologicamente a posição bergsoniana de que eventos anteriores são trazidos ao presente por meio da memória. Significa dizer que os eventos no presente são produto de articulações e relacionamentos realizados ao longo do tempo. É neste ponto que reside a importância do conhecimento longitudinal do fenômeno: compreender a realidade atual exige saber os elementos principais e a articulação de eventos que resultaram na condição presente. O futuro, tal qual Bergson propõe, é considerado como uma expectativa de realização que acontece no presente vivido, ou mesmo resgatado com uma memória de um futuro esperado. Além dessas questões, a mediação profunda entra como elemento de complexificação, por proporcionar acesso direto – ainda que mediado pela interpretação – à “memória” (quando se refere aos jogos gravados, por exemplo).

Outro recorte necessário, dada a abrangência da organização histórica e contemporânea do futebol, é a delimitação geográfica: optou-se por compreender o fenômeno a partir das relações estabelecidas entre sujeitos envolvidos com o fenômeno (torcedores e jornalistas) e o futebol no Brasil. Considerando o objetivo desta pesquisa, o contexto brasileiro é capaz de oferecer um recorte empírico sobre a experiência mediada, feitas as ressalvas e as considerações das questões particulares brasileiras. Ademais, a relação do pesquisador com o fenômeno também deve ser considerada. Neste contexto, o sujeito que conduz esta pesquisa é brasileiro e tem proximidade com o fenômeno, assistindo a jogos presencialmente e remotamente desde a infância. Importa destacar que não se tratou de estabelecer o impacto ou a prevalência cultural no fenômeno, mas sim de situar o conhecimento sobre o esporte – enquanto uma expressão social – realizado no país. Em

outras palavras, não se desejou impor uma visão brasileira sobre o objeto; pelo contrário, buscou-se posicionar como o objeto que se expressa no Brasil.

No âmbito do futebol, o nível de análise organizacional desempenha um papel fundamental para compreender as dinâmicas e estruturas que permeiam esse contexto esportivo. Ao estudar o *organizing* do futebol, é possível investigar como os clubes, federações e outras entidades estão estruturados e como interagem entre si. Os clubes são os elementos responsáveis por contratar jogadores, montar equipes técnicas, gerenciar finanças, administrar instalações e competir em diferentes campeonatos. Cada clube possui sua própria cultura, valores e identidade, que são refletidos nas suas práticas e no relacionamento com seus torcedores. Além dos clubes, as federações estaduais, nacionais e internacionais também desempenham um papel relevante na estrutura de produção do futebol. A Fifa – e hierarquicamente abaixo, a CBF e federações locais – são responsáveis por regular o esporte em seus respectivos domínios, estabelecendo regras, organizando competições e a representação dos países em nível internacional. Outras entidades, como ligas, associações de jogadores, empresas de mídia e patrocinadores, também tem lugar na estrutura de produção do futebol. Essas organizações têm influência nas negociações de contratos, nos direitos de transmissão, na comercialização de produtos relacionados ao futebol e no desenvolvimento de políticas e regulamentações.

Neste trabalho, buscou-se compreender a relação entre torcedores e a realidade midiática. Nesse sentido, o nível de análise organizacional no futebol é considerado pela forma como os torcedores observam e experienciam o fenômeno. Além disso, a visão de jornalistas, como agentes de mídia capazes de direcionar a experiência, foram fontes importantes sobre as práticas organizativas que sustentam todo o campo do futebol. Ainda que não sejam aspectos centrais na pesquisa, outras relações emergiram, como organização de campeonatos, os modelos de gestão, os jogos eletrônicos e álbum de figurinhas, as questões financeiras e econômicas, entre outros aspectos.

3.2 DELINEAMENTO DA PESQUISA

Eu já estou com o pé nessa estrada
Qualquer dia a gente se vê
Sei que nada será como antes, amanhã

| "Nada Será como Antes" | Milton Nascimento |

Dentre as possibilidades metodológicas, buscou-se a compreensão aprofundada do fenômeno organizacional de modo coerente com a perspectiva processual. Para tanto, e considerando a tipologia proposta por Langley e Tsoukas (2017), esta pesquisa tem um caráter híbrido reconstrutivo e preensivo²⁴. Significa dizer que é reconstrutivo ao implicar imersão do pesquisador no fenômeno e uma análise *após* os fatos terem acontecido, de modo que se buscou um olhar retrospectivo até o ponto em que explica o presente. Ao mesmo tempo, é uma pesquisa preensiva, pois implica estar *dentro* do fenômeno e *no fluxo* dos acontecimentos. Nesta perspectiva,

Os pesquisadores tendem a se alojar no fluxo de eventos, em tempo real, buscando oferecer relatos do processo evolutivo a partir de dentro, destacando como os eventos presentes, a qualquer momento, valem-se (preendem) dos anteriores, como os significados e as experiências evoluem ao longo do tempo e no contexto, e como as contingências moldam os caminhos percorridos ou não (Langley; Tsoukas, 2017, p. 9, tradução nossa).

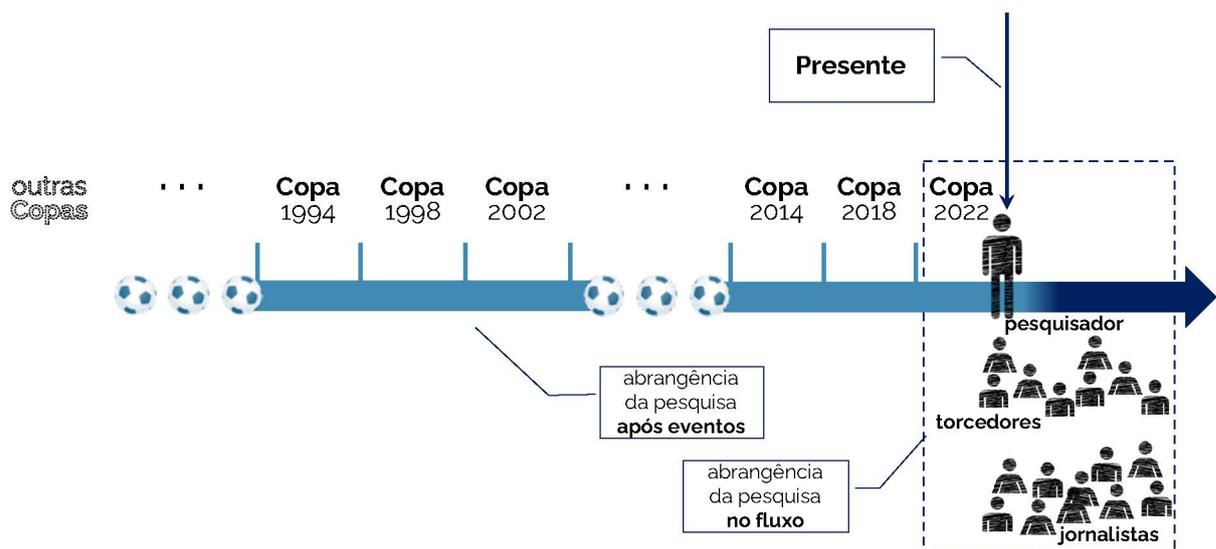
Em que pese a restrição que esta tipologia impõe, pois os limites não se apresentam claramente definidos no empírico, tal concepção se alinha a uma visão forte de processos, a qual considera o mundo em constante estado de atualização. E, mais importante do que demarcar uma clara distinção do tipo de pesquisa adotado, é a coerência e adequação com a ontologia processual do *vir a ser*.

Nesta pesquisa, há uma ampla abrangência espaço-temporal sobre a Copa do Mundo mais recente e suas conexões com as copas anteriores (**Figura 5**). Ao realizar a pesquisa no presente, buscou-se compreender as dinâmicas e os desdobramentos da Copa de 2022, analisando os eventos ocorridos, as percepções da torcida e de jornalistas e as

²⁴ O termo preensivo, ou preensão, vem da tradução direta do termo em inglês *prehensive*. Tal denominação encerra o conceito utilizado pelos autores para caracterizar os estudos que buscam ‘capturar’ o fenômeno em estudo. Dada a semelhança de significado com apreender e compreender, optou-se por utilizar a tradução literal para se aproximar da acepção do original em inglês, cujo idioma igualmente possui os termos *apprehension* e *comprehension*.

narrativas que se extraem desse fenômeno. No entanto, essa abordagem não se restringiu ao presente imediato. Ao considerar todas as copas anteriores, buscou-se conferir o contexto das experiências acumuladas dos sujeitos, tanto torcedores quanto jornalistas, além de compreender como a realidade atual é expressão de práticas de outros tempos. Não se tratou de realizar uma linha histórica de todos os eventos ocorridos desde a sua criação, mas de compreender os eventos relevantes, segundo a percepção dos informantes.

FIGURA 5. ABRANGÊNCIA ESPAÇO-TEMPORAL DA PESQUISA



Fonte: o autor (2024).

3.2.1 Categorias analíticas

A operacionalização da pesquisa se deu a partir de categorias teoricamente articuladas, com a descrição do percurso empírico adotado para sua compreensão sendo apresentada a seguir. Não significa que o fenômeno foi examinado estritamente por meio dessas categorias. Ao contrário, abriu-se espaço para a emergência de novas concepções analíticas durante o processo de pesquisa. Importa frisar que não se faz aqui uma distinção clara, como na concepção funcionalista, de definição constitutiva e definição operacional. A ontologia relacional pressupõe que o próprio conceito está articulado no modo como o fenômeno é apreendido no campo empírico. Dito de outra maneira, não faz sentido demarcar uma fronteira nítida entre o conceito e o ponto em que se inicia a empiria, uma vez que estão relacionados e se apresentam imbricados no objeto de estudo.

Categoria 1: Ambiente organizacional de mediação profunda

A mediação carrega a noção de mediação entre emissor e receptor de uma mensagem, ao mesmo tempo em que inclui a articulação entre sujeitos, mídia e práticas. A caracterização como profunda acontece quando se insere o fenômeno da digitalização no processo de mediação. Portanto, a mediação profunda tem como pressuposto o uso de TICs na articulação da realidade observada (Couldry; Hepp, 2017).

O ambiente organizacional mediado refere-se a um contexto em que as práticas dentro de uma organização são predominantemente conduzidas por meio de TICs na interação entre os agentes. A tecnologia permite aproximar pessoas afastadas fisicamente para um mesmo ambiente digital de ação. Do mesmo modo, possibilita que o registro e a interação ocorram em momentos diferentes. Trata-se, portanto, de posicionamentos diferentes do tempo e espaço: as ações ocorrem em uma relação entre o contexto atual (“*aqui e agora*”), em que as ações são realizadas no presente vivido, e o contexto passado (“*lá e antes*”), acessado por meio do ambiente mediado.

No campo empírico, o ambiente de mediação profunda pode ser examinado a partir do uso de tecnologias e meios de comunicação que estabelecem uma relação mediada entre a realidade presencial (aqui e agora) e aquela observada pelos sujeitos. Nesse sentido, para caracterizar a mediação profunda, é necessário que o evento esteja sendo experienciado – por relatos ou observações – de forma mediada por tecnologia.

Um exemplo evidente é a transmissão de jogos de futebol, que proporciona ao sujeito conhecer e se relacionar com o evento mesmo sem estar fisicamente presente no espaço e tempo dos acontecimentos. Cabe ressaltar que a mediação pode se dar mesmo quando o sujeito está presente *in situ*, quando, por exemplo, faz uso de celulares ou televisores para acompanhar a transmissão ou o replay das jogadas, mesmo estando no estádio.

Categoria 2: Experiência temporal sob o ponto de vista forte de processo

Mais do que uma mera subjetividade, uma experiência representa a vivência de eventos e a sensibilidade do sujeito perante suas características (Langley; Tsoukas, 2017). Frisa-se que, embora envolva um caráter subjetivo e tenha uma natureza individual, a análise da experiência se dá em um plano de relacionamento com o social. Isso significa que o foco não está nos casos individuais específicos, mas sim no estudo de fenômenos gerais. Busca-

se compreender como os indivíduos são influenciados pelo contexto social e, ao mesmo tempo, como eles também exercem influência nesse contexto. Considera-se, portanto, uma relação de recursividade, em que o sujeito é tanto influenciado quanto influencia o ambiente social em que está inserido.

A temporalidade bergsoniana é a base para compreensão do tempo e diz respeito à experiência acumulada de eventos. Ontologicamente, não há, no limite, distinção entre eventos por se tratar de uma experiência una e contínua (Bergson, 1988 [1889]). Contudo, em termos analíticos, o tempo pode ser manipulado e ordenado segundo um arranjo cronológico ou experiencial. Ao contrário do espaço, o tempo possui a particularidade de ser unidirecional, i. e., caminha sempre para o acúmulo de experiências vividas, não sendo possível seguir na direção contrária.

Considerando, por exemplo, a narrativa de uma experiência vivida no passado, a forma de organização mais comum é ordená-la segundo uma cronologia dos eventos. Assim, contam-se os fatos sucessivamente à medida que ocorreram na passagem do tempo. Entretanto, como se verifica na literatura e no cinema, o leitor²⁵ pode experienciar os fatos em uma ordem diferente do acontecido. No livro *Cem Anos de Solidão*, de Gabriel Garcia Marquez, o autor estabelece uma narrativa que foge da linearidade e do arranjo cronológico, tecendo um emaranhado de relações entre nomes e lugares com saltos temporais, eventos cíclicos e inclusão de elementos mágicos.

Na escondida encosta vivia há muito tempo um nativo plantador de tabaco, o Sr. José Arcadio Buendía, com quem o bisavô de Úrsula fez uma sociedade tão produtiva que em poucos anos os dois juntaram fortuna. Vários séculos depois, o tataraneto do nativo se casou com a tataraneta do aragonês. Por isso, cada vez que Úrsula subia pelas paredes com as loucuras do marido, pulava por cima de trezentos anos de coincidências e maldizia a hora em que Francis Drake assaltou Riohacha (Márquez, 2003 [1967], p.25).

Portanto, para a apreensão empírica do tempo, pode-se determinar a partir do ordenamento dos eventos e dos relatos da experiência temporal. Quando obtido o

²⁵ Leitor, neste caso, pode ser entendido, de uma maneira mais ampla, como aquele que faz a interpretação da realidade. Estudos que tratam, por exemplo, de multimodalidade, consideram diferentes contextos e modos de comunicação que transmitam significado, como imagens, sons, gestos, etc. Nesse sentido, é possível fazer a leitura não apenas de textos escritos, mas também de objetos como a arquitetura de uma cidade, a exposição em um museu, o posicionamento tático em uma partida de futebol, entre outros (Höllerer; Daudigeos; Jancsary, 2017).

conteúdo por meio de narrativa, é possível traçar relações entre os eventos ocorridos. Para ilustrar, o emprego de advérbios de tempo pode ser um ponto de partida para a compreensão da temporalidade envolvida no relato.

Categoria 3: Experiência espacial sob o ponto de vista forte de processo

Neste trabalho, seguindo um dos modos espaciais possíveis apresentados por Lefebvre (1991 [1974]), considera-se o espaço como uma experiência vivida, vinculando-o à temporalidade bergsoniana. Esta concepção não nega a existência de um espaço físico ou de uma esfera cognitiva da construção do espaço, mas permite a perspectiva de que mesmo uma dimensão objetiva do espaço é experienciada de maneira qualitativa. O espaço é uma das dimensões sociais e, no contexto de mediação profunda, o espaço físico deixa de ser o centro da interação para dar lugar para os espaços digitais (Couldry; Hepp, 2017).

Considerando que a ontologia processual qualifica o aqui e o agora como palco de todos os acontecimentos possíveis, o espaço pode ser empiricamente apreendido como *locus* dos eventos subjetivamente experimentados, sejam mediados ou não. Por exemplo, quando se envia recados por um mensageiro instantâneo, o celular se apresenta como o espaço de interação em que são articuladas as experiências.

Categoria 4: Eventos sob o ponto de vista forte de processo

Como base da compreensão do fenômeno a partir da filosofia do processo, evento pode ser entendido como uma experiência que se estende sobre o espaço e o tempo (Whitehead, 2015 [1920]). Um evento constitui, portanto, a representação da realidade processual, sendo decorrência de todas as ações continuamente performadas (Hernes, 2014). Seu fechamento é sempre temporário e arbitrado analiticamente pois, em tese, o devir implica em permanente continuidade. Assim, a determinação de um evento, como por exemplo a Copa do Mundo de 1970, é resultado de relações com outros eventos igualmente arbitrados: outras Copas, sorteios, eliminatórias. Um evento nunca termina de se constituir e de vir a ser (*became*), na medida em que continua a ser referenciado e lembrado ao longo dos anos, estabelecendo novas relações com outros eventos (*became*), na medida em que continua a ser referenciado e lembrado ao longo dos anos, estabelecendo novas relações com outros eventos.

Pode-se falar em eventos simples ou complexos, a depender da amplitude com que as articulações são desenvolvidas. Os eventos simples são pouco relacionados, e sua

determinação é relativamente mais precisa, ou seja, é possível estabelecer, com determinado grau de certeza, suas relações e alcances. Por exemplo, um gol de pênalti não abre margem para dúvidas, sendo os fatos plenamente determinados pelo conhecimento sobre o jogador que o marcou, o tempo decorrido da partida, o lado do campo utilizado etc. Os eventos complexos, em contrapartida, se relacionam a diversos outros eventos, envolvendo múltiplas dimensões. Expandindo o exemplo do gol de pênalti, podem-se fazer outras associações como posição do time no campeonato, arbitragem, participação de torcedores, condições climáticas, até mesmo questões geopolíticas envolvidas na disputa entre duas seleções rivais. Como resultado, tem-se que o evento campeonato é mais complexo do que o evento gol analisado. Portanto, eventos são caracterizados por uma ampla rede de interações e relações entre diversos atores e elementos. Essa complexidade pode tornar difícil estabelecer relações precisas e determinar claramente as causas e efeitos envolvidos. No contexto do futebol, os eventos complexos podem incluir, por exemplo, uma partida de futebol, que envolve não apenas os jogadores, mas também o público, os técnicos, os árbitros, as condições climáticas e do campo, as estratégias de marketing, as transmissões televisivas, entre outros fatores.

Portanto, a análise de um evento deve ser feita considerando o emaranhado de relações que forma sua complexidade. No processo de análise realizado, os eventos – ainda que temporariamente arranjados – foram a unidade de análise.

Categoria 5: Percepção

Bergson (1988 [1889], 1999 [1896], 2005 [1907]) considera a percepção como uma forma de conhecimento direto e imediato, que difere da análise intelectual e do pensamento conceitual. A percepção envolve uma participação ativa do sujeito, uma imersão na realidade vivida e uma apreensão intuitiva dos objetos e eventos. Entretanto, a percepção não se limita à mera captura de estímulos sensoriais, mas envolve uma experiência subjetiva e uma conexão íntima entre o sujeito e o mundo (Bergson, 1988 [1889]). Na dimensão subjetiva da experiência, existe um atributo qualitativo da intuição e do conhecimento sensorial direto na compreensão da realidade.

Enquanto acompanha uma partida, seja presencialmente ou de forma midiaticizada, o torcedor percebe subjetivamente não apenas os aspectos técnicos e táticos do jogo, mas também a atmosfera do estádio, por exemplo. Por meio da midiaticização profunda, pode-se

captar os gestos e expressões faciais dos atletas, formando uma compreensão subjetiva do que está acontecendo em campo. O próprio narrador pode influenciar a percepção, ao direcionar a atenção e apresentar opiniões sobre determinados lances do jogo. Portanto, não se trata de uma simples experiência sensorial, mas sim um ato que envolve a atividade da consciência e a formação de imagens mentais. Além disso, a percepção, ao acessar a realidade imediata, também transcende os limites do pensamento conceitual e da análise intelectual pura. Nessa perspectiva, a compreensão sobre a percepção produz uma forma de conhecimento sobre a experiência humana que associa os sentidos e as interpretações.

O **Quadro 2** mostra um breve sumário das categorias analíticas deste estudo.

QUADRO 2. SÍNTESE DAS CATEGORIAS ANALÍTICAS

Categoria	Breve descrição	Exemplos ilustrativos
<i>Ambiente organizacional de mediatização profunda</i>	Interação com a realidade mediada pelo uso intensivo de TICs.	/ transmissão de jogos ao vivo / reprises de jogos via meios de comunicação / <i>replays</i> de jogadas no telão / VAR (árbitro de vídeo)
<i>Experiência temporal sob o ponto de vista forte de processo</i>	Dimensão unidirecional de experimentação do acúmulo de eventos.	/ espera pelos horários de partidas / duração percebida da transmissão / espera pelo grito de gol
<i>Experiência espacial sob o ponto de vista forte de processo</i>	Dimensão experiencial que qualifica o lócus de interação, seja ele físico (face a face) ou digital (mediatizado).	/ presença física ou online, síncrona ou assíncrona no estádio de futebol / ambiente em torno da TV / ambiente em torno do celular
<i>Eventos sob o ponto de vista forte de processo</i>	Processo constitutivo da realidade, sendo decorrência de todas as ações continuamente performadas. Seu fechamento é arbitrário e provisório.	/ lances importantes / jogos / empates, vitórias e derrotas
<i>Percepção</i>	Experiência subjetiva de conexão entre o sujeito e o mundo para além dos estímulos sensoriais.	/ interpretação sobre os lances importantes

Fonte: o autor (2024).

Além das categorias apresentadas, que representaram o foco inicial do processo analítico, outras noções conceituais são importantes para a compreensão do fenômeno e são brevemente apresentadas a seguir, organizadas em ordem alfabética.

Dados

Como uma dimensão social da realidade, os dados estão intrinsecamente ligados à mediação profunda. Trata-se de um aspecto de natureza informacional que se baseia na produção, cada vez maior, de dados que permeiam as práticas. Não se refere apenas a *big data*, uma de suas manifestações e que representa a manipulação de grande quantidade de dados gerados; esta dimensão está relacionada desde ao simples registro de entradas e saídas dos colaboradores que passam por uma catraca quanto ao complexo conjunto de dados que formam um relatório automático de produtividade.

A caracterização desta categoria acontece por meio do levantamento sobre seu uso e sobre como está articulada no decorrer dos eventos. O levantamento de informações durante os jogos, com a apresentação de gráficos sobre o desempenho de cada equipe, são uma ilustração dessa dimensão.

Estabilidade e mudança

Diretamente relacionado com a noção do vir a ser, o binômio estabilidade e mudança descreve duas ideias vinculadas a um processo. A estabilidade diz respeito ao caráter permanente e a mudança se refere à transitoriedade. Segundo Hernes (2014), mais preciso seria entender a noção de estabilidade como continuidade. Pela ontologia processual, ainda que possa parecer contraditória à primeira vista, entende-se que a mudança é permanente. Dito de outro modo, a questão se dá apenas na intensidade da mudança que ocorre a todo momento. Assim, o que se chama de estável na verdade não é imutável, apenas está em mudança, pouco perceptível, ao longo de um grande período relativo de tempo.

Organizing

Considerando uma visão processual, a organização deixa de ser vista como uma entidade estática para ser considerada de modo dinâmico em contínuo vir a ser. Em inglês, propõe-se o gerúndio para indicar o movimento, resultando no termo *organizing*. Essa ideia oferece a noção de dinamicidade ao processo de coordenação e sustentação das práticas organizativas. Ao invés de uma entidade estática, o *organizing* enfatiza as relações sociais e a interação contínua entre os atores envolvidos, em constante *becoming*.

Essa concepção de *organizing* deriva de implicações ontológicas da visão processual sobre a realidade, em que a organização é vista como um contínuo estado de mudança, em

constante processo de vir a ser. A ênfase recai na continuidade e na reprodução contínua dos elementos conceituais, materiais e humanos envolvidos no presente vivido (Hernes, 2014), considerando que não há necessariamente uma linha de desenvolvimento evolutiva ou linear. Em vez de algo estático, pelo *organizing* se reconhece que mesmo as atividades organizacionais de rotina nunca são desempenhadas da mesma maneira, pois haverá variação nos eventos e circunstâncias que compõem o processo.

Estrutura temporal

Vincula-se estrutura temporal ao modo de *organizing* ao longo do tempo, considerando-se a realidade em constante mudança. A estrutura temporal se refere ao uso de marcos temporais para o desenvolvimento das atividades, como, por exemplo, o uso de cronogramas para determinar a projeção esperada de entrada de um produto no mercado. Os atores, ao compartilharem uma estrutura temporal, direcionam seus esforços a partir de uma base comum, alinhando expectativas e implicações futuras. A análise da estrutura temporal envolve a compreensão de como eventos, processos e relações sociais se interconectam e se influenciam ao longo do tempo.

Vir a ser

O devir representa a natureza processual da realidade, em que se compreende que tudo e todos estão em estado de permanente mudança. O vir a ser, também reconhecido a partir de sua denominação em inglês, *becoming*, indica que as coisas, quando se apresentam estáveis, o fazem a partir da sua aparência. Portanto, entende-se que as coisas não *estão* em transformação, elas fundamentalmente *são* mudança.

3.3 PROCESSOS DE COLETA E DE ANÁLISE DE DADOS

É o algoritmo mandando brasa
Algo ritmado através do seu dedão
Colhendo seus dados a nível atmosférico
São os eletro-cérebros com olhos espíões

| "Algo Ritmado" | Calote |

O fenômeno da midiaticização profunda envolve, naturalmente, a investigação das transmissões esportivas. Entretanto, para se compreender a experiência espaço-temporal

neste contexto, foi necessário expandir a amplitude das evidências empíricas, associando fontes de dados primários e de outros dados secundários.

Com o objetivo de produzir evidências sobre as percepções e as experiências e o modo como são mediados para o processo organizativo do futebol, os dados primários foram frutos de observação direta do pesquisador e da condução de entrevistas semiestruturadas. As observações foram feitas a partir das transmissões de jogos. Neste sentido, envolveram tanto as realizadas ao vivo, i.e. simultaneamente à ocorrência dos eventos, como aquelas registradas em vídeo e disponibilizadas publicamente, com acesso posterior aos eventos. Para garantir a geração de evidências e a possibilidade de manipulá-las, as observações de jogos foram registradas em um caderno de campo, com espaço para descrições, anotações e comentários. As entrevistas foram conduzidas com roteiro semiestruturado, privilegiando a apreensão de narrativas acerca da experiência espacial e temporal dos jogos de futebol. Esse instrumento de coleta está apresentado no Apêndice 1 – Roteiro da entrevista semiestruturada.

Uma vez que, nesta pesquisa, se está tratando de experiências, próprias do plano pessoal, e que o interesse está em se estabelecer as relações e implicações organizacionais, a lógica norteadora da coleta de dados foi pela busca da máxima heterogeneidade. Assim, dentre os perfis desejados para a pesquisa, pode-se separá-los em dois grupos principais: torcedores e profissionais – mais especificamente jornalistas esportivos.

Escolher os torcedores como fonte primária da pesquisa se justifica na medida em que suas experiências são diretamente influenciadas pela presença da mediação profunda – no limite, são os receptores naturais da comunicação. Neste grupo, buscou-se elencar torcedores de variadas faixas etárias e gêneros, amantes do futebol ou não, e que tiveram experiência nos estádios ou a partir de diferentes mídias, como rádio, televisão e celular. Como critérios para inclusão, foram acessados torcedores que tiveram experiência de assistir a jogos dentro do estádio e aqueles que nunca foram presencialmente a um jogo de futebol; pessoas adultas de qualquer gênero sem limite máximo de idade, mas respeitando os quinquênios da classificação etária do IBGE (reduzindo-os a cinco grupos: adultos de 18 a 29 anos, de 30 a 44 anos, de 45 a 59 anos, de 60 a 79 anos e acima de 80 anos). Não fizeram parte da pesquisa aqueles que não tiveram envolvimento com o futebol durante uma Copa do Mundo.

Os jornalistas esportivos também foram fontes importantes de compreensão do fenômeno da midiática, uma vez que participam constitutivamente do processo e são responsáveis por viabilizar as transmissões esportivas. Para esta pesquisa, profissionais como narradores, comentaristas, apresentadores, repórteres de campo, cinegrafistas, criadores de conteúdo, entre outros, seriam potenciais informantes. A sua inclusão proposital na amostra se deu por meio do preenchimento de requisitos como tempo de experiência, tipo de mídia a que está vinculado e participação presencialmente ou não nos estádios. Como critério de exclusão, não foram entrevistados jornalistas não ligados ao futebol. O **Quadro 3** apresenta de forma organizada todos os critérios considerados nesta pesquisa.

QUADRO 3. CRITÉRIOS PARA INCLUSÃO E EXCLUSÃO DE PARTICIPANTES DA PESQUISA

Perfil	Composição	Propósito	Crítérios de inclusão	Crítérios de exclusão
<i>Torcedor</i>	<ul style="list-style-type: none"> –Diferentes gêneros –Diferentes faixas etárias –Torcedores organizados ou não 	<ul style="list-style-type: none"> –Obter dados da experiência espacial e temporal no ambiente midiático e fora dele 	<ul style="list-style-type: none"> –Tenha assistido jogo no estádio –Tenha assistido jogo por alguma mídia 	<ul style="list-style-type: none"> –Não tenha acompanhado a Copa do Mundo –Idade inferior a 18 anos
<i>Profissional</i>	<ul style="list-style-type: none"> –Diferentes mídias –Diferentes tempos de experiência profissional 	<ul style="list-style-type: none"> –Obter dados da experiência espacial e temporal no ambiente midiático e fora dele –Obter dados sobre aspectos considerados nas transmissões midiáticas 	<ul style="list-style-type: none"> –Tenha trabalhado em jogo no estádio –Tenha trabalhado em jogo por alguma mídia –Tenha trabalhado em uma Copa do Mundo 	<ul style="list-style-type: none"> –Não tenha acompanhado a Copa do Mundo –Profissionais não ligados ao futebol

Fonte: o autor (2024).

A partir dessas definições acerca do perfil dos potenciais informantes para a pesquisa, foram feitas entrevistas com 12 respondentes, sendo nove torcedores e três jornalistas. No total, acumularam-se 739 minutos de entrevistas, gravadas e transcritas para a análise. No capítulo 4, antes de se mostrar o conteúdo dos relatos obtidos pelas entrevistas, apresenta-se com mais detalhes o perfil dos respondentes.

Além das fontes primárias, esta pesquisa também foi conduzida a partir do levantamento de dados secundários. O propósito deste tipo de coleta foi reunir evidências sobre a midiática realizada nos processos de interação no futebol, tendo a Copa do

Mundo como recorte. Nesse grupo estão transmissões televisivas (históricas e contemporâneas), documentos (como relatórios da Fifa) e reportagens. A lógica na determinação dos critérios de inclusão e exclusão dos dados segue dois propósitos distintos: (i) como fonte de registro da realidade acessível na atualidade e meio de triangulação com outros dados; e (ii) como forma de acesso à trajetória histórica das relações presentes.

Parte dos dados secundários, portanto, compuseram o levantamento das relações historicamente estabelecidas, de modo que se tivesse um panorama mais abrangente de como a midiaticização foi se inserindo no contexto do futebol. Dito de outra maneira, para se compreender a realidade atual, foi necessário também determinar a origem e desenvolvimento de determinados elementos. Neste sentido, justifica-se a utilização de transmissões de jogos históricos da Copa do Mundo como meio de resgatar a trajetória de desenvolvimento das transmissões.

O **Quadro 4** descreve os dados secundários reunidos, as respectivas fontes e o quantitativo. Ainda, mostra-se a relação entre cada tipo de dado com a finalidade de seu emprego nesta pesquisa.

QUADRO 4. LEVANTAMENTO DOS DADOS SECUNDÁRIOS A ANALISADOS

Tipo	Descrição	Propósito	Fonte	Quantidade
<i>Transmissões</i>	Finais da Copa do Mundo – jogos na íntegra	Compreender como se desenvolveram e evoluíram tecnologicamente as transmissões da Copa do Mundo	FIFA	9 vídeos
	Finais da Copa do Mundo – melhores momentos	Compreender como se desenvolveram e evoluíram tecnologicamente transmissões da Copa do Mundo	FIFA	10 vídeos
	Jogos da seleção brasileira na Copa do Mundo 2022 – jogos na íntegra	Observar características das transmissões televisivas atuais no contexto brasileiro	Globoplay	5 vídeos
	Jogos citados pelos entrevistados	Observar eventos nas transmissões citadas, especialmente os aspectos midiáticos envolvidos		3 vídeos
	Bastidores	Observar características das transmissões atuais no contexto brasileiro	Youtube	9 vídeos
<i>Documentos</i>	Relatório Anual (2023)	Acessar dados sobre as transmissões na Copa do Mundo de 2022	FIFA	1 (362 págs.)
	Guia de estádios de futebol (Cap. 6 mídia e transmissões)	Acessar a regulamentação e pontos midiáticos importantes que formam as atuais diretrizes para construção de estádios	FIFA	1 (online)

Fonte: o autor (2024).

A análise dos dados teve o apoio de planilha eletrônica, que permitiu, entre outras funcionalidades, tabular categorias e *insights* levantados ao longo do processo de pesquisa, organizando os dados para se chegar a um entendimento do fenômeno. Foi realizada a codificação a partir das categorias já mencionadas, abrindo-se espaço, igualmente, para a emergência de novas categorias a partir da análise dos dados.

Nesse sentido, esta pesquisa se propôs a ser abduativa na relação com os dados. Dito de outra forma, buscou-se, por um lado, categorizá-los por uma lógica dedutiva a partir dos conceitos já desenvolvidos. Por outro, em um percurso indutivo, buscou-se a reflexão e compreensão daquilo que não se obteve dedutivamente, em uma relação recursiva. Uma vez que se parte do entendimento de que o próprio objeto não é capaz de oferecer diretamente as respostas (à exceção de fatos objetivamente determinados, como por exemplo número de gols de uma partida, data de realização, entre outros), a investigação foi conduzida explorando-se evidências que gerassem suposições e conjecturas. Assim, fez-

se o exercício analítico de compreender as relações dentre eventos e indivíduos e de buscar uma explicação mais plausível para o fenômeno.

Para os dados primários e parte dos dados secundários, a análise narrativa foi empregada. A narrativa enquanto técnica de coleta e análise permite compreender aspectos fundamentais do que é expresso pelos textos. Entende-se como texto tudo aquilo que pode ser interpretado, seja ele escrito ou não. Assim, um passeio pela cidade e a observação da arquitetura urbana pode oferecer uma leitura da realidade – ou seja, um texto.

Os atos de *organizing* puderam ser analisados pelo aspecto comunicativo das interações entre os atores, utilizando as narrativas como método. Seguindo a concepção de que a linguagem é o meio de negociação social de sentido, adotaram-se as narrativas organizacionais como modo de acesso à compreensão do fenômeno. A partir da perspectiva polifônica da comunicação (Bakhtin, 1984; Boje, 2001), entende-se que os textos escritos e orais produzidos carregam não apenas o conteúdo em si, mas também as condições contextuais.

Bruner (1986) afirma que a característica mais marcante das narrativas é a verossimilhança. Portanto, mais do que apenas argumentos, a narrativa deve ser plausível e apresentar condições contextuais e relacionais da sua formação. Czarniawska (2004) destaca que mesmo um texto científico faz uso de uma narrativa para contar a sua história. Assim, pode-se entender ontologicamente que as narrativas fazem parte da realidade, ao mesmo tempo em que são recursos metodológicos de apreensão da realidade e compreensão do objeto de estudo.

Metodologicamente, o processo narrativo de pesquisa é capaz de fornecer meios para teorização. Aqui se compreende que a própria realidade é processual, ou seja, processo está em todo lugar, lançando um desafio maior ao pesquisador para estar atento às relações que se estabelecem de modo a desenvolver a teorização em função dos eventos que se conectam. Para instrumentalizar processo de análise, Pentland (1999) oferece um guia para identificação de algumas propriedades das narrativas, de modo a orientar o entendimento sobre os dados (**Quadro 5**).

QUADRO 5. ELEMENTOS DA ESTRUTURA NARRATIVA

Nível	Definição	Elementos empíricos
<i>Texto</i>	Contaçãõ particular de uma história por um narrador específico.	Cada fala dos entrevistados. Textos dos documentos acessados. Imagens e locuçãõ das partidas.
<i>História</i>	Versãõ de uma fábula sob um ponto de vista específico.	Falas dos entrevistados sobre um mesmo assunto. Transmissões das partidas relatadas pelos entrevistados.
<i>Fábula</i>	Descriçãõ genérica de um conjunto específico de eventos e seus relacionamentos.	Variações nos relatos e na maneira de contar sobre os mesmos fatos de um jogo ou de uma Copa (<i>por exemplo, os pênaltis da final da Copa de 1994</i>).
<i>Mecanismos geradores</i>	Estruturas subjacentes que permitem ou restringem a fábula.	Processo geral de transmissãõ midiática. Experiência comum de assistir a um jogo no estádio; idem para TV e celular.

Fonte: o autor (2024) com base em Pentland (1999).

O que Pentland (1999) propõe é analisar as narrativas para se chegar aos mecanismos geradores. Para isso, o acesso se dá pelos textos, que representam a superfície dos dados. Entende-se, como textos, tudo o que é possível de ser acessado, lido e interpretado, seja uma leitura de um artigo ou da leitura de um jogo, por exemplo. A partir dos textos, o esforço de pesquisa está em reconstituir ou traçar um caminho ligando a história, a fábula até se chegar aos mecanismos geradores da narrativa. Nesse nível é possível compreender, de modo mais amplo e genérico, os mecanismo que operam não apenas na narrativa, mas no próprio fenômeno. O pesquisador possui, portanto, um papel ativo em estabelecer as relações entre texto, história, fábula e mecanismos geradores a partir dos fragmentos polifônicos das múltiplas vozes organizacionais (Bakhtin, 1984; Belova; King; Sliwa, 2008; Boje, 2001).

O caráter abrangente dos mecanismos geradores torna possível buscar uma generalização de uma história. A partir dela, qualquer outra história pode ser derivada, mantendo-se a mesma lógica. É o elemento que une, por exemplo, os filmes que narram a jornada do herói, em que o enredo parte de um mundo comum, o personagem recebe um chamado para a aventura, passa por diversas atribulações até obter a redenção e percorrer o caminho de volta para o mundo comum. Filmes consagrados como Matrix, Harry Potter e Homem-Aranha utilizam essa estrutura para narrar a história de seus protagonistas.

A operacionalização da análise foi possível a partir da proposta de Rese et al. (2017) sobre a estrutura narrativa de Pentland (1999) apresentada no **Quadro 5**. Além dos níveis da narrativa, deve-se considerar o encadeamento com outros fatores como (i) a sequência

no tempo; (ii) os atores focais (torcedores e profissionais de mídia); (iii) a voz narrativa identificável (narrador, comentarista e entrevistados); (iv) quadro de referência avaliativa ou canônica (senso moral de certo e errado, contexto cultural implícito ou explícito). Além disso, deve-se considerar outros indicadores de conteúdo e de contexto, como, por exemplo, lugares, atributos, etc. Nesse sentido, o contexto, embora não seja o elemento central, pode alterar de maneira drástica a compreensão. Por exemplo, estar ao lado de uma pessoa que fala ao telefone “pode executar!” pode indicar a vida de alguém estar em perigo, ou apenas que o orçamento de uma obra está aprovado para ser aplicado.

No capítulo 4, apresentam-se os dados como uma narrativa composta a partir das diferentes vozes dos entrevistados. Para o comentarista são reservadas algumas fábulas, com apontamentos particulares da observação da história contada. Os mecanismos geradores, subjacentes ao texto apresentado, são desenvolvidos no capítulo seguinte, reservado para análise e desdobramentos teóricos dos dados.

De modo mais amplo, a compreensão do fenômeno se deu na relação dos dados e análise narrativa com a própria experiência do pesquisador. Este, enquanto sujeito que conduz a produção de evidências e interpreta os dados, constitui-se como parte do próprio objeto em seu estado de *becoming*. Trata-se de uma perspectiva reflexiva e subjetiva da pesquisa, partindo-se da relação interativa e recorrente entre o pesquisador e o fenômeno para levar adiante a dinamicidade e o movimento que caracterizam a própria realidade processual.

Neste sentido, este trabalho foi desenvolvido primeiramente a partir de um ensaio teórico, em uma primeira aproximação com o objeto que resultou em cinco proposições a respeito da experiência espaço temporal em um ambiente de midiatização profunda derivados da articulação teórica entre os conceitos. A partir do diálogo com a banca de avaliadores, elaborou-se de uma sexta proposição, considerando a relação entre midiatização e memória. Neste momento, iniciou-se a definição e a relação mais intensa com o campo de pesquisa – sem ignorar que esse contato se iniciou muito cedo a partir de todo o acúmulo de vivências do pesquisador com a experiência do futebol. No processo abdução de desenvolvimento da pesquisa e construção do relatório, as proposições foram revisitadas, algumas foram ajustadas e houve a elaboração de uma sétima proposição, que relaciona os desdobramentos da intensa geração de informações própria da midiatização profunda. A tese foi elaborada nesse processo de *becoming* na relação do sujeito pesquisador

com o objeto, entre idas e vindas com os elementos teóricos e empíricos. Portanto, não se tratou de meramente testar as proposições, mas sim de elaborá-las a partir do contínuo ato de reflexão e interação com o campo. Uma vez que as proposições, em conjunto e articuladas, sustentam o argumento de tese, são apresentadas e discutidas no capítulo 5, de modo que o leitor tenha ciência não apenas do aparato teórico até aqui apresentado, mas também o contato com elementos empíricos que ilustram e amparam as assertivas.

Até aqui, fez-se uma espécie de aquecimento, elaborando-se os elementos conceituais e metodológicos que embasam a pesquisa. Antes, o capítulo anterior apresentou a fundamentação teórica que embasou o desenvolvimento da pesquisa. É chegado o momento de, no próximo capítulo, entrar em campo – empírico – e apresentar a narrativa dos dados obtidos. Para tanto, nada mais adequado que trazer, à cena, a figura do narrador e do comentarista, personagens próprios das transmissões midiáticas. Na sequência, como que em uma repercussão pós-jogo, no capítulo cinco se apresentam as implicações teóricas, seguidas de uma breve síntese em forma de crônica esportiva – como uma tentativa de tributo a este formato consagrado na mídia esportiva brasileira.

4 A BOLA ROLA

Este capítulo tem uma estrutura particular, que foge do estilo comumente utilizado em textos acadêmicos. Como forma de aproximar a experiência de leitura daquela de assistir a uma partida por uma tela – portanto, pela midiatização profunda –, apresenta-se a figura do pesquisador-narrador descrevendo as “jogadas” (fatos e dados da pesquisa) e do analista-comentarista explicando o que aconteceu (elementos teóricos e empíricos para discussão). Um terceiro tipo de personagem são os entrevistados da pesquisa, que assumem a mesma função de entrevistados nesta dinâmica com o narrador da partida e que são a todo momento chamados para relatar sua experiência particular. Em analogia direta ao papel desses personagens em uma transmissão esportiva, esse recurso permite lançar mão da narrativa como apresentação dos dados primários e secundários. Para deixar claro quem está falando, o ícone ao lado do texto indica quando há troca de personagens, conforme esquema da **Figura 6**.

FIGURA 6. LEGENDA PARA LEITURA DO TEXTO NARRATIVO.



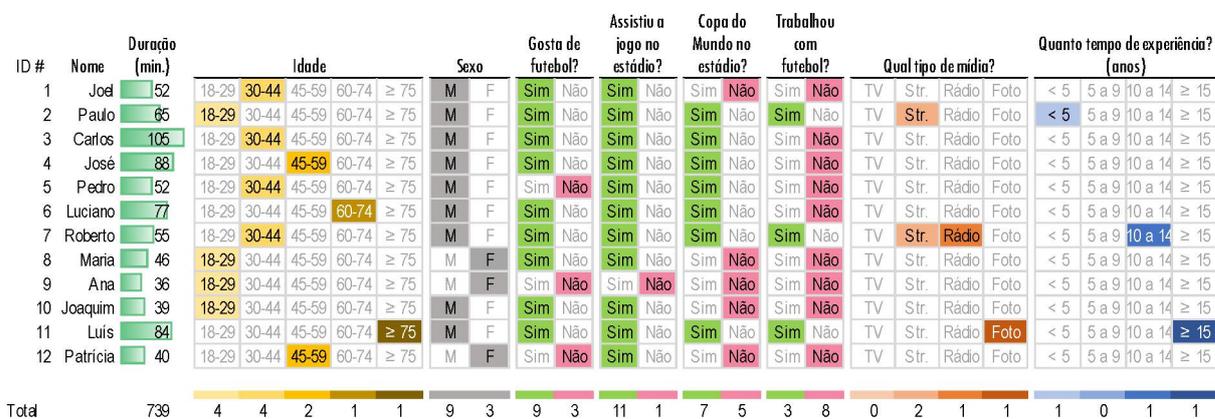
Fonte: o autor (2024).

Sujeitos da pesquisa

Buscou-se um perfil heterogêneo de informantes para a pesquisa, de modo a promover maior riqueza de experiências possível. Nesse sentido, mesmo quem não gosta de acompanhar o futebol teve voz neste trabalho, para se compreenderem as razões e motivações, bem como as experiências envolvidas com o esporte. Dada a prevalência do futebol como “paixão nacional”, mesmo quem não tem interesse no esporte acaba envolvido indiretamente, principalmente no contexto de Copa do Mundo.

No **Quadro 6**, apresenta-se, de forma visual, a diversidade do perfil dos entrevistados.

QUADRO 6. PERFIL DOS RESPONDENTES DA PESQUISA



Fonte: o autor (2024).

Neste capítulo, o protagonismo será dos entrevistados, os quais são brevemente apresentados²⁶:

1. Joel: torcedor, tem entre 30 e 44 anos, gosta de futebol, já assistiu jogo no estádio, não assistiu jogo de Copa do Mundo no estádio.
2. Paulo: profissional, trabalha com *streaming* há menos de cinco anos, cobriu uma Copa do Mundo, tem entre 18 e 29 anos, gosta de futebol, já assistiu jogo no estádio, já assistiu jogo de Copa do Mundo no estádio.
3. Carlos: torcedor, tem entre 30 e 44 anos, gosta de futebol, já assistiu jogo no estádio, já assistiu jogo de Copa do Mundo no estádio.
4. José: torcedor, tem entre 45 e 59 anos, gosta de futebol, já assistiu jogo no estádio, já assistiu jogo de Copa do Mundo no estádio.
5. Pedro: torcedor, tem entre 30 e 44 anos, não gosta de futebol, já assistiu jogo no estádio, já assistiu jogo de Copa do Mundo no estádio.
6. Luciano: torcedor, tem entre 60 e 74 anos, gosta de futebol, já assistiu jogo no estádio, já assistiu jogo de Copa do Mundo no estádio.

²⁶ Para preservar a identidade dos respondentes, os nomes utilizados são fictícios.

7. Roberto: profissional, trabalha com *streaming* e rádio entre 10 e 14 anos, não cobriu Copa do Mundo, tem entre 30 e 44 anos, gosta de futebol, já assistiu jogo no estádio, já assistiu jogo de Copa do Mundo no estádio.
8. Maria: torcedora, tem entre 18 e 29 anos, gosta de futebol, já assistiu jogo no estádio, não assistiu jogo de Copa do Mundo no estádio.
9. Ana: torcedora, tem entre 18 e 29 anos, não gosta de futebol, não assistiu jogo no estádio, não assistiu jogo de Copa do Mundo no estádio.
10. Joaquim: torcedor, tem entre 18 e 29 anos, gosta de futebol, já assistiu jogo no estádio, não assistiu jogo de Copa do Mundo no estádio.
11. Luís: profissional, trabalhou com fotojornalismo por mais de quinze anos, cobriu três Copas do Mundo, tem mais de 75 anos, gosta de futebol, já assistiu jogo no estádio, já assistiu jogo de Copa do Mundo no estádio.
12. Patrícia: torcedora, tem entre 45 e 59 anos, não gosta de futebol, já assistiu jogo no estádio, não assistiu jogo de Copa do Mundo no estádio.

O conjunto de respondentes abrange tanto homens e mulheres, com idades que variaram de 18 até mais de 75 anos. Os torcedores têm em comum o interesse pelo futebol, exceção feita para Pedro, Ana e Patrícia. No caso da Ana, ela mesma nunca foi ao estádio presencialmente. Eles compartilham o entusiasmo pelo jogo, torcendo por seus times favoritos e acompanhando as competições. Além disso, todos eles já assistiram a jogos no estádio e alguns também tiveram a experiência de assistir a jogos de Copa do Mundo no estádio, demonstrando um envolvimento direto com o esporte. No entanto, existem diferenças significativas entre os torcedores listados. Por exemplo, enquanto alguns têm entre 18 e 29 anos, outros estão nas faixas etárias de 30 a 44 anos, 45 a 59 anos e até mesmo dois entrevistados com idade acima de 60 anos. Essa diferença de idade pode influenciar a intensidade do engajamento com o esporte, as preferências por times e até mesmo a forma como consomem conteúdo relacionado ao futebol.

Já no caso dos jornalistas, eles compartilham o envolvimento profissional com a mídia esportiva, seja cobrindo eventos esportivos pelo rádio, trabalhando com *streaming* ou com fotojornalismo. Todos eles têm interesse pelo futebol e já assistiram a jogos no estádio e tiveram a experiência de cobrir a Copa do Mundo – exceto Roberto, que assistiu à Copa no estádio como torcedor, apenas.

No entanto, assim como no caso dos torcedores, existem diferenças importantes entre os jornalistas listados. Por exemplo, enquanto Paulo tem menos de cinco anos de experiência com *streaming*, Luís trabalhou com fotojornalismo por mais de 15 anos. Essa diferença de experiência pode influenciar a forma como os jornalistas abordam e cobrem os eventos esportivos, bem como suas perspectivas sobre o mundo do futebol e da mídia esportiva.

4.1 PRÉ-JOGO: OS PRIMEIROS CONTATOS COM O FUTEBOL



Amigos do futebol, estamos adentrando no estádio palco da partida finalíssima da Copa do Mundo de 2022. Neste lugar, é possível observar os jogadores no túnel dos vestiários, prontos para entrar campo. Testemunhamos a imagem da grande massa de torcida – não se vê lugares vazios. Trata-se do ápice de um evento de alcance mundial e que representa processos organizativos e midiáticos. Para vocês que não estão no estádio, é possível afirmar que o ambiente é de pura empolgação e envolvimento. Todos estão ansiosos por um grande evento, em todas as suas emoções.

O futebol, em sua essência, transcende as meras linhas do campo e se revela como uma paixão enraizada nas profundezas da infância. Joel lembra os dias de rádio, quando o acesso visual ao jogo era limitado e a torcida nascia das ondas sonoras que ecoavam pelo ar. O seu interesse foi semeado pela mãe e pelo padrasto, que o introduziram nesse universo fascinante, aos seis ou sete anos de idade. Carlos destaca a influência exclusivamente paterna como ponto de partida de sua relação com o futebol, uma memória viva desde um Atletiba em 1990, quando contava com meros sete anos. Já para José, a chama da paixão foi acesa durante a Copa de 1982, na faixa dos seis anos, sublinhando a diferença geracional que, em sua opinião, confere às crianças atuais o interesse pelo futebol europeu, algo que não o cativa da mesma forma.

Dentro desse mosaico de experiências, há também aqueles que, mesmo não nutrindo uma paixão efervescente, encontram no futebol um elemento social. Pedro comunica que, para ele, é algo mais ocasional, geralmente associado a momentos compartilhados com amigos e familiares. Contudo, a Copa do Mundo, como um oásis temporal que só acontece a cada quatro anos, reserva um lugar cativo em seu coração. Não é isso, Pedro?

Futebol não é algo que eu acompanho, não é algo que eu tenho muito interesse, desde criança, né? Nunca foi algo que chamou minha atenção. Às vezes eu acabo acompanhando é mais pra sentar com os amigos ou até muito com meu pai. Meu pai gosta muito de assistir futebol. Mais pra fazer um social mesmo, assisto e até curto os momentos que aparecem, mas quando estou sozinho em casa eu nunca vou pensar em futebol como forma de entretenimento. Quando está acontecendo uma Copa do Mundo, é impressionante. Eu acho que é uma coisa que mobiliza mais ainda o país, e eu, que tenho um histórico familiar de sempre acompanhar junto com o pessoal da minha família, então é claro que eu acabo participando, assistindo. Acho até interessante no momento que eu estou assistindo.

voz de Pedro



No entrelaçar dessas histórias, alguns veem o futebol como mero entretenimento, enquanto outros o encaram com a seriedade da jornada profissional. Para o jornalista Roberto, essa relação é desenhada por uma perspectiva de carreira, enraizada desde a infância. Há também aqueles cuja ligação com o esporte se intensificou com o tempo, impulsionada pelas redes sociais que transformaram o simples ato de torcer em uma experiência participativa e envolvente.

A aproximação com o futebol, com suas nuances diversas e formas de influência, encontra um terreno fértil na infância, moldando vínculos que resistem ao teste do tempo. Seja por meio de experiências familiares e influências sociais, resultando ou não

em uma trajetória profissional, o futebol transcende as linhas do campo, tornando-se uma parte intrínseca da história de cada torcedor. Este é um testemunho vívido de como o esporte mais popular do mundo vai além das quatro linhas, permeando as vidas de seus aficionados de maneiras tão diversas quanto as cores de seus uniformes. Qual é a sua visão sobre este assunto, caro comentarista?

É isso mesmo, nesta descrição, o papel da família e da sociedade na formação do gosto das crianças pelo futebol merece aqui alguns comentários. Uma seara em que as influências e paixões se entrelaçam de maneira singular.

No desenrolar da infância, a família emerge como elemento central. Pais e responsáveis atuam como agentes que definem o gosto pelo futebol, transmitindo tradições e valores. Este processo não se restringe à simples assimilação de hinos e rituais da torcida; trata-se da transferência de uma herança afetiva, uma tradição familiar.

A sociedade, por sua vez, se faz presente por meio de amigos, colegas e vizinhos próximos que participam desse campo de influências. A escola, como uma das primeiras oportunidades de socialização, molda os primeiros laços e rivalidades futebolísticas, enquanto a mídia projeta façanhas, momentos históricos e rivalidades entre times, influenciando as preferências e construindo paixões.

Este processo revela a formação do gosto pelo futebol nas crianças como um espetáculo de influências e de paixões. É a descoberta do amor pelo esporte, o entendimento das rivalidades e, ao mesmo tempo, a construção de identidade. O relevante não é tanto o time escolhido pela criança, que eventualmente até difere das influências familiares, mas a semente que germina em torno da prática do esporte e do seu consumo midiático.

Ainda que no campo das possibilidades a paixão pelo futebol possa emergir a qualquer fase da vida, o que se verifica é que é na tenra infância que, cada um a seu modo, os futuros torcedores são introduzidos e estimulados a tomar gosto pelo esporte.





No domínio profissional, a entrada no universo do jornalismo esportivo, para Paulo, foi precedida por um período de intercâmbio, momento em que se deu conta dessa possibilidade. A semente da ideia de criar um canal no YouTube foi plantada, e enquanto estava em Portugal, ele começou a registrar conteúdo, construindo uma reserva de vídeos que viriam a compor seu canal. Essa abordagem, baseada na criação de um estoque de material, revela uma estratégia premeditada para consolidar sua presença no cenário do jornalismo esportivo *online*.

Roberto traz uma trajetória que se estende desde 2008 no campo do jornalismo esportivo. Seu início se deu em um sítio na internet dedicado a torcedores, e ao longo do tempo, sua presença se diversificou, transitando para o rádio. Atualmente, ele expandiu seus horizontes para o *streaming*, utilizando também o YouTube como plataforma para transmitir conteúdos ao vivo. Essa jornada multifacetada reflete a adaptação às mudanças tecnológicas e a busca por diferentes formas de engajamento com o público.

No caso do Luís, a incursão no mundo do futebol e do jornalismo esportivo teve origens na fotografia, em uma época que nem mesmo a presença da televisão era disseminada para todas as residências. Por ocasião da Copa de 1974 na Alemanha, uma oportunidade única surgiu enquanto trabalhava para uma revista encarregada de cobrir os jogos e bastidores do torneio. A experiência marcante de cobrir a partida da seleção que viria a se tornar famosa como “Laranja Mecânica” contra a Argentina, que resultou em uma vitória expressiva, foi documentada em seis páginas na revista Veja. Curiosamente, a revista esportiva Placar, focada na seleção brasileira, não deu destaque ao feito. Essa narrativa ilustra como oportunidades inesperadas podem lançar as bases de uma carreira no jornalismo esportivo.

A temporalidade se faz presente em todos os processos. No caso da abertura para o fotojornalismo, fica evidente o quanto.

Neste sentido, a estrutura temporal, como categoria que explica o que se espera do tempo, tem sido modificada ao longo dos anos. Para a organização da Copa nos anos 1970, exigia-se que, com um ano de antecedência, fosse indicado qual profissional seria habilitado a trabalhar – providenciando vistos e autorizações –, em uma época em que o ambiente de trabalho era dominado por máquinas de escrever e aparelhos de telefone (fixo, cuja denominação particular sequer ainda havia sido necessária criar).



Nos dias atuais, não se concebe demorar mais que poucos meses para a definição do profissional que receberá o credenciamento para adentrar ao estádio em competições oficiais. Segundo informa o site da FIFA, para a Copa de 2022 no Catar, o prazo final para credenciamento se encerrou apenas três meses antes do início da competição.

Trata-se de uma redução significativa quando se considera que o torneio tem o quádruplo de seleções participantes e muito mais apelo midiático.



O futebol, para Joel, o jornalista Paulo, e muitos outros torcedores, é “a coisa mais importante dentre as menos importantes”, uma espécie de entretenimento central nas vidas das pessoas. A máxima, declarada pela primeira vez pelo treinador italiano Arrigo Sacchi²⁷, exprime a essência de que, dentre as futilidades distantes dos principais problemas da vida a serem resolvidos, resta ao futebol o patamar de prioridade, equilibrando distração e paixão. Diga lá, Paulo!

²⁷ Conferir Sacchi (2017)

No Brasil, pelo que eu sinto viajando pelas cidades, pelos estádios, para muitas pessoas, é a vida dela, sabe? Você criticar o time dela é como você estar criticando um familiar próximo ou até a própria pessoa em si. Então é uma coisa muito importante para as pessoas. É o alicerce da vida dela. Se o time dela ganha, ela fica feliz. Mas se perde, vai estragar a segunda-feira delas.

Eu acho que acontece muito também disso, de ser um lado positivo e um lado negativo, né? Eu sempre levo uma coisa: que o futebol tem que ser a coisa mais importante das coisas menos importantes, né? Tem muitas coisas que estão acima de futebol, então não dá pra levar o amor pelo time ser maior, por exemplo, que o problema da tua família. Claro, pode ser uma coisa muito bacana. Eu acho que é uma coisa que muda vidas, é muito importante. Costumo ouvir “nunca é só o futebol”, tem uma questão social, questão de psicológico da pessoa.

voz de Paulo

Tem uma frase de um treinador que é que “o futebol é a coisa mais importante das menos importantes”. E eu concordo plenamente com isso, porque o futebol, querendo ou não, para a sociedade é entretenimento, puro entretenimento. Existem aquelas pessoas mais fervorosas que vivem em função do time, mas eu acho que, de maneira geral, isso é pouco exceção. A maior parte das pessoas enxerga o futebol como entretenimento.

Eu particularmente gosto muito do esporte e, sei lá, ontem à noite me peguei assistindo a Chapecoense e sabe lá Deus com outro time da série B. E está tudo certo, porque pra mim é entretenimento. Se o jogo é jogo ruim, série B, e eu me pego assistindo esse tipo de coisa, é porque eu gosto do esporte, gosto de me ver entretido por esse tipo de conteúdo, né?

voz de Joel



Em uma perspectiva mais ampla, o futebol é encarado por todos como algo fundamental na sociedade, capaz de proporcionar um espaço para extravasar emoções e exprimir identidades. Observa-se uma mudança na percepção ao longo do tempo,

especialmente após a Copa do Mundo de 2014, que representou um divisor de águas no Brasil. E aqui não se está a falar – ainda – da famigerada tragédia revista e ampliada do *Maracanaço*²⁸, que agora pode ser referida como “Mineiraço”, ou quem sabe como “Maracanaço 2.0”, em um arremedo do jargão tecnológico dos dias hodiernos. O fato é que, antes considerado como algo ultrapassado e fora de moda, o futebol voltou a ocupar um lugar de destaque, mesmo em contextos mais elitizados do novo padrão construtivo dos estádios-arena.

Há quem enxergue o futebol como o Pedro: como um circo para distração da sociedade, uma válvula de escape manipulada por dirigentes e jogadores, incluindo as casas de apostas. Essa visão crítica ressalta a complexidade por trás dos resultados e a influência de diferentes atores no cenário esportivo. Nesse sentido, os jogadores de futebol nada diferem dos gladiadores em Roma, confrontando-se para vencer uma batalha para puro divertimento e prazer do público – com a inovação atual de poder usufruir do espetáculo desde casa.

A democratização do futebol é destacada como um fator central para sua popularidade. Ao contrário de esportes mais elitizados, o futebol é acessível a qualquer um, uma característica que contribui para sua posição como o esporte mais popular do mundo. Essa acessibilidade é vista como um elemento agregador na sociedade.

Além disso, o jornalista Roberto reconhece o futebol como um moldador de caráter, exercendo influência significativa sobre crianças e jovens. Na sua visão, o futebol é um bom recorte social, capaz de revelar dinâmicas de poder, relações raciais e outros

²⁸ *Maracanaço* se refere ao jogo da final da Copa de 1950 ocorrida no Brasil, em que a seleção brasileira perdeu a partida para o Uruguai por 2x1 de virada. O termo em espanhol faz alusão ao nome do estádio do Maracanã.

aspectos da sociedade. Para comunidades e pessoas em situação de vulnerabilidade, por exemplo, o futebol pode desempenhar um papel importante como oportunidade de carreira e de fonte de renda para aqueles familiares em condições mais carentes.

No entanto, à medida que se ganha maturidade, há uma percepção crítica em relação ao mundo do futebol, especialmente em suas esferas administrativas. A exposição a bastidores, envolvimento com cartolas e a compreensão da influência da mídia e das casas de apostas destacam aspectos menos glamourosos do esporte.

Precisamos falar sobre a Copa do Mundo de 2014. Sim, aquele torneio realmente marcou uma mudança de paradigma, não é mesmo? E o uso do termo “Mineirão” certamente nos faz lembrar das emoções intensas de um dia que, em poucos minutos, passou-se da expectativa – quase uma certeza – de um novo título para o terror de uma eliminação humilhante.

O que se destaca é a capacidade dos eventos se relacionarem a outros eventos e continuamente serem articulados e ressignificados. Se em alguma medida o que aconteceu no Maracanã em 1950 foi uma tragédia para o brasileiro, o jogo dos 7x1, também em território nacional, foi capaz de redimir de culpa os jogadores do século passado. Observado em perspectiva, o acontecido de 1950 não poderia levada à mesma dimensão de uma derrota por goleada diante dos próprios torcedores brasileiros no estádio.

No futuro, outros eventos podem se associar a esses dois, como uma vitória na mesma intensidade ou até outra derrota ainda mais acachapante. O fato é que existe um contínuo vir a ser desses eventos, que não se encerram quando da sua finalização temporal. Dito de outra forma, o fechamento do evento é sempre temporário.



A avaliação da estrutura do futebol, em termos de campeonatos e instituições, revela uma variedade de perspectivas e críticas por parte dos entrevistados. Alguns reconhecem melhorias na organização, citando a CBF como uma entidade que passou por

transformações positivas nos últimos 25 anos, destacando, por exemplo, a ausência de polêmicas como o “tapetão” tão comum outrora. No entanto, apontam para um excesso de competições, especialmente os campeonatos estaduais, que poderiam ser dispensáveis. O calendário exaustivo, com 80 partidas por ano, é visto como um problema, sendo que treinadores estrangeiros estranham essa carga de jogos. A desigualdade na estrutura do futebol é enfatizada, com a coexistência de clubes amadores e profissionais. Percebe-se uma má distribuição de recursos entre clubes como uma falha significativa, sugerindo-se, contraditoriamente, a necessidade de uma liga própria para corrigir essas disparidades.

A questão da administração é criticada como arcaica, especialmente em relação à CBF e federações, vistas como permeadas por politicagem. A necessidade de maior inclusividade é um tema recorrente, com a sugestão de que a estrutura do futebol poderia ser mais acolhedora para equipes menores, aproximando os torcedores do interior do esporte. Há uma preferência pelo formato de ‘mata-mata’²⁹ nas competições, entendido como mais emocionante, apesar de ser considerado menos justo do que o formato de pontos corridos³⁰. A introdução da tecnologia nas partidas é vista com ambiguidade. Enquanto alguns acreditam que pode resolver injustiças desportivas, outros temem que possa criar mais problemas.

A comparação internacional revela um panorama diversificado. A organização crescente em alguns lugares como Arábia Saudita contrasta com outros casos, como a China e a Índia, que ainda não conseguiram manter um campeonato sustentável. O

²⁹ Refere-se ao formato de disputa eliminatória, em que apenas a equipe vencedora segue na competição.

³⁰ Em contraposição, indica que o campeão é definido pela equipe que acumular mais pontos ao final de todos os jogos da competição.

investimento no futebol europeu é destacado, mas também se aponta que apenas uma boa estrutura não garante sucesso esportivo, como evidenciado pelos Estados Unidos, onde a pelota acaba atraindo muito mais os imigrantes – já apaixonados pelo futebol.

A dicotomia entre o futebol como esporte e entretenimento é ressaltada. Enquanto alguns veem o foco excessivo no lucro em detrimento da competição esportiva, outros reconhecem a natureza de entretenimento do futebol, destacando investidores, festas e o papel das instituições. O que se percebe é a crescente prioridade dada ao ganho financeiro, com o aumento cada vez mais intenso dos orçamentos dos clubes e competições. Ou seja, subverte-se a lógica: o sucesso desportivo é apenas um meio de se alcançar premiações pecuniárias maiores. Talvez esse movimento faça parte do *continuum* da Copa do Mundo de 2014 no país, que ensejou a construção de diversas arenas modernas, criticadas por prejudicar a essência do cunho social do esporte, retirando espaços mais acessíveis e baratos em prol de ambientes cobertos, com cadeiras e visão privilegiada do jogo.

De fato, a estrutura do futebol é percebida de maneira complexa, com desafios a serem superados e uma nostalgia por um futebol mais autêntico, como representado pelo futebol de várzea. Este sim é entendido como o verdadeiro espírito do esporte, que não passa pela mediação de instituições coordenando – até mesmo sem sequer a presença de um árbitro.

Neste movimento que sai do amadorismo para a profissionalização – e aqui se incluem todos os envolvidos, existindo até mesmo uma torcida “profissional” – o futebol recebe também maiores investimentos. Obviamente, quando se trata de recursos financeiros, o que se espera também é um retorno adequado do dinheiro aplicado. Não surpreendente, portanto, que os clubes, um dos elos desse processo, estejam se transformando de associações sem fins lucrativos para organizações empresariais.





A Copa do Mundo se destaca de outras competições devido à sua sazonalidade, ocorrendo a cada quatro anos, o que gera euforia e mobilização. Essa periodicidade única contribui para a magia do evento, diferenciando-o de campeonatos mais frequentes, cujos campeões muitas vezes são rapidamente esquecidos. A escassez também eterniza jogadores e cria mitos e lendas em torno de craques, tornando a Copa do Mundo um palco especial para a imortalização dos atores envolvidos no cenário esportivo. Jogadores como Pelé e Maradona tiveram seus grandes momentos testemunhados por torcedores admirados durante a Copa do Mundo.

A grande competição do futebol, apesar de ter se elitizado por conta do valor dos ingressos atualmente, continua sendo um evento que proporciona encontros entre povos diversos. A competição tem uma natureza única, envolvendo questões de nacionalismo em meio ao capitalismo globalizado. Confrontando a globalização e a dissolução de fronteiras, a Copa do Mundo representa uma oportunidade para a expressão de identidade nacional, como exemplificado pela vitória argentina contra a Inglaterra em 1986, no contexto de uma revanche geopolítica pela derrota na Guerra das Malvinas.

Desse modo, a Copa do Mundo transcende a esfera esportiva, sendo mais do que simplesmente futebol. A competição mantém vivo o amor à camisa, em contraste com as questões comerciais que frequentemente permeiam o futebol de clubes ou de seleções. A experiência da Copa do Mundo é descrita como única, proporcionando organização, confraternização e um ambiente envolvente em escala global, com detalhes de conforto como acesso à comida quente nos estádios contribuindo para a experiência positiva.

Apesar da importância da Copa, alguns entrevistados expressam relutância em fazer esforços significativos para assistir

aos jogos *in loco* novamente. A experiência já vivenciada é valorizada, mas, a menos que haja condições especiais, como por exemplo acesso a camarotes e espaços diferenciados em conforto, a preferência é por assistir no conforto do lar. Não obstante, o torneio é reconhecido como um evento que reúne famílias e transcende as rivalidades de clubes, proporcionando um momento especial de união dos conterrâneos a cada quatro anos.

Enquanto no Brasil a Copa do Mundo é de grande importância como grande acontecimento do futebol a ponto de paralisar o país em dias de jogos da seleção, alguns brasileiros percebem que, na Europa, há uma valorização mais acentuada para competições exclusivas do Velho Continente como a Eurocopa e Champions League, com até mais ênfase em clubes do que em seleções nacionais. Cada jogo em que a camisa canarinho está em campo sempre é motivo para mobilização nacional – praticamente um feriado para que todos possam acompanhar –, envolvendo indiretamente até mesmo aqueles que não gostam do futebol. Dito de outro modo, ninguém consegue ficar alheio ao evento que é uma partida da seleção brasileira na Copa do Mundo. É isso mesmo, Maria?

Eu gosto de uma frase do Darcy Ribeiro: “o futebol é o único reino em que o povo sente a sua pátria”. Eu acho que a Copa do Mundo é a expressão do puro nacionalismo e do puro amor pelo seu país, por mais que você o odeie nos outros quatro anos.

Eu acho que a Copa do Mundo tem muito essa competição saudável para mostrar que o seu país é melhor do que o outro, para mostrar que as suas cores são melhores que as outras.

Então eu só acompanho a seleção na Copa do Mundo e eu acho que essa questão do sentimento é mais sentimento do que esporte, não é? O sentimento nacional, o sentimento de você se unir, união dos diferentes.

Voz de Maria





A torcida que vai ao estádio nas partidas da seleção brasileira é percebida de forma diferente em relação às de clubes, com nuances de entusiasmo distintas. Se no dia a dia das competições entre clubes nacionais é comum ouvir cânticos ensaiados acompanhados de batiques ritmados, nos jogos do Brasil o que se ouve mais são gritos histéricos quando há uma possibilidade de gol. O surgimento de uma torcida organizada para a seleção brasileira é indicativo do movimento de organização do modo como os torcedores brasileiros mais apaixonados se envolvem com o evento.

‘Eu sou brasileiro, com muito orgulho, com muito amor’. Será que este canto tanto consagrado quanto batido foi o fator motivador para que um grupo de torcedores se mobilizasse para se relacionar de forma diferente com os jogos da seleção? O fato é que se observa nos estádios uma diferença entre o perfil e a maneira com que os torcedores vibram com os clubes e com a seleção.

Trata-se de um movimento organizativo que acompanha o próprio processo de profissionalização de tudo o que envolve o futebol. Nesse sentido, há cada vez menos espaço para o amadorismo, até mesmo na constituição das torcidas. Se antes havia uma motivação política do regime militar para estimular o nacionalismo integrador no país, hoje são as grandes cifras que mobilizam a participação dos clubes e seleções em determinados campeonatos.

Nessa questão, fica evidente o quanto do esporte necessita da interação direta e imediata com o público, sendo a festa das arquibancadas uma parte – talvez das mais importantes – para a experiência do espetáculo do futebol.



Tudo pronto, equipes em campo, a bola vai rolar.

4.2 PRIMEIRO TEMPO: VIVENDO A EXPERIÊNCIA ESPACIAL



Apita o árbitro. Agora que a partida começou, convém contar como é uma primeira experiência espacial de se estar presente no recinto dos estádios. Claro que a vivência varia de

sujeito para sujeito, e o próprio universo do futebol é uma tapeçaria rica e multifacetada, tecida por experiências múltiplas que transcendem as quatro linhas do campo. Os relatos sobre o primeiro encontro com o estádio evocam uma mistura de nostalgia e vitalidade, destacando momentos que ecoam no coração do torcedor ao longo do tempo.

A atmosfera fervorosa de um Athletico no Estádio do Pinheirão, em 1996, é descrita pelo Joel com riqueza de detalhes. Os cavalos da polícia, o papel higiênico voando e os sinalizadores acesos retratam um quadro caótico e vibrante. Essa estória ressalta a natureza intensa e, por vezes, tumultuada dos estádios, onde a paixão dos torcedores se manifesta de maneiras tão diversas quanto inesquecíveis. Pode-se destacar também a trajetória de se acompanhar o futebol ao longo das décadas, desde o Primavera x Atlético-PR em 1963 ou 1964 até o retorno aos estádios após a pandemia em 2023, revelando a mudança do futebol como parte indelével da vida de muitos. A lembrança de eventos específicos, como a estreia do Sicupira em 1992 na Vila Capanema, destaca a importância dos ídolos na construção da narrativa futebolística. Além disso, a primeiríssima experiência às vezes pode ter sido apagada da memória, mas sempre existe uma vivência significativa a ser lembrada, como uma vitória do Coritiba presenciada ao lado dos primos que, dada a efusividade e vibração da festa, foi suficiente como fator motivador a seguir, repetindo as idas ao estádio.

No entanto, é na Copa do Mundo que a narrativa do futebol atinge um clímax especial. A magia de um evento de quatro em quatro anos, a escassez que gera euforia e mobilização, são elementos que elevam o evento a um patamar único. As lembranças de um Brasil x Croácia em 2014 são marcadas por um ambiente teatral, onde até mesmo questões políticas do contexto conturbado da época se entrelaçam com os dribles e gols rememorados e

detalhados no relato. É nesse palco global que mitos e lendas de craques são forjados, eternizando jogadores em um panteão reservado apenas aos grandes eventos.

A experiência única de um Irã x Nigéria revela nuances ainda mais profundas do futebol. A conexão afetiva de José com o Irã, por exemplo, é capaz de transformar um zero a zero pavoroso em uma experiência significativa. Além disso, a dinâmica complexa entre torcedores, permeada por questões políticas – a disputa de poder no país do Oriente Médio –, destaca a capacidade do esporte de transcender as fronteiras do jogo em si, refletindo e, por vezes, confrontando questões sociais e geopolíticas. Vamos ouvir Carlos e José que estiveram presentes nesse jogo.

O ambiente de Copa foi bem legal. A organização foi muito bacana, tinha bastante gente. Mas não tinha tanta gente dos países envolvidos, porque são torcidas menores, né? Mas foi legal, atmosfera de Copa do Mundo. Mas o jogo foi horróroso! Acho que foi Nigéria e Irã, alguma coisa assim. Depois eu posso confirmar, mas foi zero a zero, foi horrível. Mas, assim, toda atmosfera, por ser de Copa do Mundo, foi legal, torcida animada.

voz de Carlos



Fui assistir Irã e Nigéria na Arena da Baixada. É muito interessante, porque eu estudo Irã faz 23 anos (...) então eu tenho uma relação afetiva com e com o país. E eu lembro que sempre quando eu falo que eu estive naquele jogo, muita gente fala: “ai foi o pior jogo da copa”. Pra mim não importa, entendem? Porque eu queria estar lá. Eu queria, sim, ver a torcida iraniana, já havia muitos anos. Eu sentia que os jogadores estavam muito nervosos. Realmente, como a gente fala, parecia que a ‘bola estava queimando’, né? A bola vinha, não conseguiam dominar a bola e acertar um passe. A bola batia na canela, especialmente do lado do Irã. O campeonato iraniano, eu não vou chegar ao ponto de dizer que o campeonato amador, mas, assim, é um campeonato bem



fraquinho. Eles usam jogadores que jogam no Irã mesmo, tem a questão do embargo dos Estados Unidos e tal.

Então, foi um jogo ruim, mas é o jogo que eu tenho muitas lembranças, porque eu percebia coisas que as pessoas não percebiam. Vi que tinha uma torcida iraniana a favor do atual governo e outra que era contra, eles ficavam se xingando. E a torcida brasileira achou que eles estavam... ‘Olha essa torcida do Irã, animada, né?’ E eu morrendo de rir, porque eles estavam na verdade xingando uns aos outros, né? É como se fossem petistas e bolsonaristas ali no estádio se enfrentando. E o jogo era o que menos importava para eles, era a política ali.

voz de José



A tecnologia em uso nos estádios, representada sobretudo por *smartphones* e *smartwatches*, por sua vez, emerge como um elemento de mudança e, por vezes, controvérsia. Se, por um lado, proporciona uma experiência mais imersiva e conectada, por outro, pode desviar a atenção do espetáculo em campo. A dualidade entre o impacto positivo e negativo da tecnologia espelha os dilemas contemporâneos, em que a inovação coexiste com desafios e questionamentos sobre a autenticidade do esporte.

A perspectiva sobre a Copa do Mundo como um evento único, que transcende o simples jogo, é uma constante ao longo das narrativas. A escassez de sua realização, a euforia gerada a cada quatro anos, cria uma teia de significados que vai além do esporte. A Copa não é apenas um torneio, mas uma celebração global que une nações e tece uma narrativa única que se estende por gerações.

Ao olharmos para todas essas experiências entrelaçadas, fica evidente que o futebol não é apenas um jogo. Ele é um fenômeno cultural, um espelho social e uma plataforma para a expressão de paixões individuais e coletivas. É no estádio, nas cores vibrantes de uma Copa do Mundo, nas narrativas pessoais e nos desafios estruturais que o futebol se revela como uma tapeçaria complexa, onde o emaranhamento de cada fio contribui para a riqueza do todo.



Interessante notar que, conforme relato do José, a torcida iraniana, aparentemente animada, na realidade estava em acalorada discussão entre seus membros. Carlos, inconsciente das particularidades vividas no país, teve justamente essa percepção de efusividade e alegria por parte da torcida do Irã.

Nem tudo é o que parece. Segue o jogo.



Quando a paixão pelo futebol se traduz em presença nos estádios, uma gama de sensações e percepções molda a experiência do torcedor. Entre os elementos que mais encantam, destaca-se o conforto, especialmente quando as condições climáticas são favoráveis e a segurança está garantida, além da possibilidade de ver os artistas da bola de perto e a empolgação irradiante dos companheiros de torcida.

A visão privilegiada do jogo, com a capacidade de observar a movimentação dos jogadores, é um aspecto destacado como positivo. Além disso, a proximidade com ídolos do esporte é, sem dúvida, uma fonte de encanto, mesmo sendo de equipes adversárias. A oportunidade de ver de perto jogadores admirados acentua a conexão emocional entre torcedor e time. Trata-se de uma atmosfera única que proporciona visão ampla do espaço, abarcando todo o cenário do jogo, sendo de valência positiva, embora a experiência possa variar conforme o estádio em questão.

A vivência do futebol como um evento coletivo, em que todos estão unidos na torcida, é apreciada pela energia contagiante que proporciona. A comunhão com a torcida é um ponto alto para muitos. A energia contagiante, o fervor das arquibancadas e a oportunidade de compartilhar a paixão com outros torcedores são elementos que enriquecem a experiência. Estar imerso no meio da torcida, sentir a intensidade do momento, é, portanto, uma preferência para muitos.

A presença no estádio, embora proporcione momentos emocionantes, não está imune a possíveis confusões. A rivalidade

exacerbada e as potenciais brigas dentro e fora do estádio são eventos que, embora não tenham ocorrido, pairam como uma sombra sobre a experiência de todo torcedor. O conforto muitas vezes é ameaçado pela sombra da violência, sendo a possibilidade de brigas o aspecto mais desagradável para a grande maioria dos entrevistados. Essa comunidade também carrega consigo a insegurança, especialmente em meio a eventos turbulentos, levando alguns a adotar precauções como o uso de camisas neutras para se protegerem de possíveis conflitos. Estamos agora com Joel, o jornalista Luís e Ana. Como vocês se sentem com relação à segurança?

O problema maior é segurança, eu tenho que me sentir seguro no lugar. E tenho filha pequena, em absoluto levaria ela no lugar em que eu não sinta segurança. É o que me afasta de determinados jogos, é a possibilidade de briga, tanto na rua quanto dentro do estádio. Na rua a gente não controla, então a gente meio que não tem o que fazer, mas dentro do estádio é uma coisa que me afasta.

Se eu não me sentir seguro para estar no evento, eu não vou no evento, simplesmente, né? Porque acho que é o ponto que mais pega, porque a gente sabe que com muita frequência tem briga dentro do estádio entre os próprios torcedores [do mesmo time] ou entre o torcedor visitante com o torcedor local.

Então, se eu não me sentir seguro, não vou. Vejo em casa, não tem problema nenhum com isso.

voz de Joel



Eu quase não vejo nenhum ponto negativo hoje porque o estádio antigamente era um desconforto, né? Hoje tem conforto total, é tudo muito fácil. O que eu acho triste no estádio são as brigas fora do estádio, aquela rivalidade exacerbada que tem entre torcedores dos dois times e até mesmo do próprio time, né? As torcidas rivais brigando, é muito triste ver aquilo. Isso não existia, né?



Aqui em Curitiba, eu cansei de ir a jogo no estádio do Coritiba e no estádio do Atlético, sentados lado a lado as duas pessoas [de torcidas diferentes]. No máximo o que se fazia era gozar da cara dela quando levavam gols. Mas sem briga, sem nada. Se bem que também, naquela época, não se usava as camisas dos clubes na arquibancada, era todo mundo de roupa civil, roupa normal. Então, eu acho essas brigas exageradas uma desvantagem do estádio em relação a assistir em casa.

voz de Luís

Para mim, a pior parte do estádio são as brigas. Isso é de uma futilidade, de uma ignorância sem tamanho. E essas situações, né, que foram acontecendo e que a gente acompanha vendo a televisão, “ai, time brigou, né?”, “pessoa tomou uma garrafada na cabeça”. Eu fico possessa com isso aí, pra mim não dá. Então, eu acho que isso também criou uma certa barreira. Antes, quando era criança, até adolescente, eu gostava de assistir [na TV]. Hoje, adulta, acabo por acompanhar só de vez em quando.

voz de Ana



O caminho até o estádio, sobretudo quando este está lotado, pode representar um desafio logístico, com dificuldades para estacionamento e as intempéries climáticas agravando o desencadear de desconfortos. O tempo e o gasto envolvidos no deslocamento até o estádio são vistos como aspectos desfavoráveis, principalmente para aqueles que buscam uma experiência mais concentrada na partida. Ainda, a modernização dos estádios, como no novo Maracanã, pode, em alguns casos, comprometer essa experiência, com questões de visibilidade do jogo, organização e incômodos com vizinhos de arquibancada vindo à tona. Essa escolha de se estar no meio da torcida pode implicar em desafios sobre como gerenciar situações de crise junto a outros torcedores.

A dualidade entre o que mais se gosta e o que menos se gosta durante uma ida ao estádio reflete a complexidade dessa vivência, onde a paixão pelo futebol se entrelaça com desafios e precauções, mas onde a emoção do jogo prevalece como o elemento que, invariavelmente, une todos os torcedores.



Quando se trata de assistir jogos pela TV ou pelo *streaming*, a preferência dos torcedores revela uma busca por comodidade e, ao mesmo tempo, um desejo por elementos que enriqueçam a sua experiência como espectador. A presença de alguma companhia durante as transmissões é uma constante entre as preferências citadas, pois permite a interação e o compartilhamento de emoções, discussões sobre o jogo e a criação de uma atmosfera mais envolvente.

O conforto e a acessibilidade são aspectos altamente valorizados, especialmente quando comparados às limitações das transmissões radiofônicas do passado. A possibilidade de acompanhar uma variedade maior de jogos é um atrativo para muitos, proporcionando uma visão abrangente e por vezes simultânea da rodada esportiva. Ao mesmo tempo, no entanto, há sempre o incômodo de se procurar qual é o canal que está a transmitir, especialmente em meio à pulverização de opções.

A facilidade de acesso a *replays* é uma característica elogiada, pois permite uma revisão dos lances e uma compreensão mais profunda do jogo. A qualidade da narração é um fator determinante para a apreciação das transmissões. Uma narração envolvente, que destaque os detalhes das jogadas, é apreciada como um diferencial presente nas transmissões.

Entretanto, a experiência pela TV pode ser impactada negativamente por narradores ruins e um excesso de interrupções por comentários ou patrocinadores, sendo motivo de descontentamento. Os narradores tendenciosos, que favorecem a

ênfase e o entusiasmo para um time em detrimento do outro, são criticados por interferir na imparcialidade da transmissão – sobretudo se a equipe desvalorizada é a sua.

A rigidez nas transmissões, com ângulos de câmera fixos e a ausência de diferenciais, é apontada como um ponto fraco, evidenciando a falta de inovação nas transmissões convencionais. Nesse sentido, a restrição imposta pelo direcionamento e enfoque dado pela TV a determinada jogada ou situação se torna um ponto negativo, uma vez que alguns torcedores sentem falta da visão geral do campo de jogo. Confirmando essa visão, há uma crítica quanto à qualidade dos ângulos de câmera, pois, mesmo com a evolução dos *streamings*, ainda há uma tentativa nesses canais de mimetizar o formato televisivo consagrado. O espectador que se envereda por canais de *streaming* já é naturalmente afeito a inovações e assim espera das transmissões.

Por fim, mas não menos importante, a ausência da energia vibrante do estádio e a impossibilidade de expressar emoções de forma audível aos atletas em campo são apontadas como desvantagens de assistir pela TV. A interação possível é sempre com os agentes midiáticos e não com os outros torcedores, jogadores e árbitros presentes no estádio – que são, em última instância, os atores do espetáculo esportivo.

Em um cenário em que os estádios modernos incorporam elementos como telões para oferecer benefícios semelhantes aos das transmissões televisivas, a escolha entre a experiência no estádio e a comodidade de casa torna-se uma ponderação pessoal, cada uma com suas vantagens e desvantagens. Hoje os estádios com telão acabam trazendo alguns benefícios da TV, como replay, cronômetro, etc. O celular também tende a cumprir com este papel.



A decisão entre ir ao estádio ou assistir a jogos em outros lugares revela nuances importantes na experiência do torcedor

contemporâneo. Alguns, como o Joel, destacam a imersão única proporcionada pelo estádio, enfatizando o envolvimento emocional com o clube. O contato direto com o ambiente, a atmosfera e os detalhes do jogo, muitas vezes perdidos nas transmissões televisivas, são elementos que contribuem para uma vivência mais autêntica. O estádio, para eles, representa um espaço onde as emoções são vivenciadas de forma pura e não filtrada pela mídia.

No entanto, a preferência pelo estádio, embora majoritária, nem sempre é absoluta. Há aqueles que, como pensa o jornalista Paulo, ponderam a sua escolha a depender de condições específicas, como o clima. A disposição para enfrentar perrengues, como chuva ou condições desfavoráveis do time no campeonato, torna-se um fator determinante na decisão de ir ou não ao estádio. A relação entre a magnitude de importância do jogo e o incômodo gerado pela multidão também é considerada, sugerindo que, contraditoriamente, eventos de grande porte para determinados públicos possuem menor apelo, por representar experiências menos agradáveis em questões logísticas e de superlotação do espaço. A experiência do estádio também pode ser prejudicada por fatores como a lotação, a irritação com outros torcedores e as condições climáticas.

Carlos destaca o estádio como uma espécie de Coliseu moderno, onde a presença física é fundamental para a apreciação do espetáculo esportivo. A companhia e o aspecto social também são mencionados como elementos que enriquecem essa experiência no estádio. No entanto, observa-se uma distinção entre jogos grandes e pequenos, indicando que a preferência pelo estádio pode variar de acordo com o contexto da partida.

O gosto por ir ao estádio não é uma condição perene, mas em constante devir. Nota-se uma mudança na preferência com o avançar da idade. Se outrora o convívio social no estádio e a

proximidade do campo tinham um peso grande na motivação, agora o conforto e a praticidade de assistir a jogos em casa tornam-se fatores determinantes, especialmente em jogos menos calmos. A idade, a facilidade de acesso à tecnologia e o cansaço físico influenciam a escolha de optar por assistir pela TV nessas circunstâncias. Não se deixa de gostar de ir ao estádio, mas a vivência da experiência espacial *in loco* já não tem mais o mesmo apelo de antes.

A preferência entre estádio e outros lugares para assistir a jogos emerge, assim, como uma escolha pessoal moldada por uma interação de muitos fatores, desde a busca por autenticidade e imersão até considerações práticas e de conforto. A mudança de perspectiva ao longo do tempo e a variedade de opiniões refletem a diversidade de experiências e expectativas entre os torcedores de hoje.

Veja o infográfico (**Figura 7**) na tela para acompanhar a preferência de cada um dos respondentes.

FIGURA 7. PREFERÊNCIA ENTRE IR AO ESTÁDIO OU ASSISTIR AOS JOGOS PELA TELEVISÃO

ID #								Prefere assistir jogos no Estádio ou TV?	
Idade	Sexo	Gosta de futebol?	Jogo no estádio?	Copa no estádio?	Profissional?	Tipo de mídia?	Tempo de exp.?		
ID #1								Estádio	
30-44	M	Sim	Sim	Não	Não	Nenhum	Nenhum		
ID #2								Estádio	
18-29	M	Sim	Sim	Sim	Sim	Str.	< 5		
ID #3								Estádio	
30-44	M	Sim	Sim	Sim	Não	Nenhum	Nenhum		
ID #4								Estádio	
45-59	M	Sim	Sim	Sim	Não	Nenhum	Nenhum		
ID #5								Estádio	
30-44	M	Não	Sim	Sim	Não	Nenhum	Nenhum		
ID #6								TV (antigamente no estádio)	
60-74	M	Sim	Sim	Sim	Não	Nenhum	Nenhum		
ID #7								Estádio	
30-44	M	Sim	Sim	Sim	Sim	Str. Rádio	10 a 14		
ID #8								Estádio	
18-29	F	Sim	Sim	Não	Não	Nenhum	Nenhum		
ID #9								Estádio	
18-29	F	Não	Não	Não	Não	Nenhum	Nenhum		
ID #10								Estádio	
18-29	M	Sim	Sim	Não	Não	Nenhum	Nenhum		
ID #11								TV (antigamente no estádio)	
≥ 75	M	Sim	Sim	Sim	Sim	Foto	≥ 15		
ID #12									
45-59	F	Não	Sim	Não	Não	Nenhum	Nenhum		

Fonte: o autor (2024).

Interessante que, embora os jogos grandes tenham mais apelo e atratividade de público, acaba sendo este o fator que afasta algumas pessoas, pois é mais perrengue enfrentar um estádio lotado, fila para tudo, pessoas incomodando.

Outro ponto observado é que, com o passar dos anos e das experiências, o ímpeto e disposição para ir ao estádio vai diminuindo. Além disso, as pessoas estão sem paciência – pior ainda se for com relação a um idoso. Pode acabar gerando confusão. Futebol deve ser um momento de lazer e não de incômodo.



O juiz apita, fim de primeiro tempo.

4.3 INTERVALO DE JOGO: RELEMBRANDO COPAS PASSADAS



Chegou o momento consagrado nas transmissões para o nosso show do intervalo. Embora tenha dito “nosso”, o protagonismo continua sendo dos entrevistados. É nesta hora, meus amigos, que os dados entram em cena, ou, mais apropriadamente, os dados entram em campo para recheiar a transmissão de informações. Para tanto invocamos, para satisfação de Charles Dickens, caso tivesse a oportunidade de nos acompanhar, o ‘espírito de Copas passadas’. Cada um dos entrevistados teve a oportunidade de anunciar qual foi, ou quais foram, na sua percepção, a Copa do Mundo mais marcante, seus jogos, seus lances – e fomos atrás dos registros desses eventos que pudessem corroborar ou não os seus relatos.

As memórias mais marcantes relacionadas ao futebol e às Copas do Mundo oferecem uma visão rica e diversificada das experiências pessoais ligadas a esse esporte tão apaixonante. Cada relato traz consigo não apenas eventos específicos, mas também as emoções, conexões sociais e até mesmo as mudanças na percepção ao longo do tempo.

A Copa de 2002, por exemplo, ambientada nas longínquas terras de Coréia do Sul e Japão, é lembrada por Joel e Carlos não apenas pelos gols e jogos, mas pela experiência compartilhada com amigos, marcada pelo buzinaço e pela celebração pós-jogo. Na considerável diferença de fuso horário, as reuniões e festas das madrugadas eram como um segredo compartilhado entre o povo que, ao amanhecer, comentava sobre esse sonho experienciado coletivamente. As memórias de eventos esportivos muitas vezes estão entrelaçadas com as interações sociais e a construção de laços com outras pessoas – a Copa do Penta foi a mais citada dentre as memórias significativas da história das copas.

Outros destacam como memorável a Copa de 1994, ressaltando não apenas o jogo em si, mas a experiência de assistir à final com familiares e amigos. A lembrança do pênalti perdido pelo italiano Baggio é tão vívida quanto a atmosfera que envolvia o quintal do tio, repleto de pessoas ansiosas pela vitória do Brasil. A Copa de 1994 é lembrada com um toque de nostalgia, com a memória entrelaçada pela narração emocionante e épica da cobrança de pênaltis, representando uma memória ligada à fase única que é a infância. Essa história foi com você, Pedro?

Foi a Copa de 94, Brasil contra a Itália na final. Estava assistindo, acho que através de uma TV de 20 polegadas, de tubo, né, no quintal do meu tio. Ele puxou uma extensão para todo mundo conseguir assistir lá no quintal, então você imagina aí, 20, 30 pessoas tentando assistir um micro jogador, era uma televisão de tubo, né? Porque 20 polegadas hoje é um monitor de computador, né? Naquela época era uma televisão muito grande.

E daí, no último chute do pênalti, lá, o italiano me erra aquele pênalti e o Brasil leva a copa. Eu acho que esse pra mim é o mais marcante de tudo. Você vê, né, eu tinha nove anos de idade. Não lembro de quase nada do jogo, só lembro desse finalzinho dos pênaltis e de todo mundo tenso. Estava a família inteira, estavam meus pais, estava minha irmã, estavam os meus tios com meus primos – que eu fui criado muito próximo dos meus primos.

Então estava a família inteira lá e eu só lembro de todo mundo tenso. Aí lembro do cara chutar e todo mundo feliz, porque daí o Brasil tinha ganhado a copa!

voz de Pedro



Outro elemento de interesse emerge nos relatos que abordam a mudança de perspectiva com o tempo. Luciano menciona que, ao envelhecer, tornou-se menos emocionado com as vitórias, indicando uma transição de um envolvimento mais emocional para uma abordagem mais analítica e fria ao assistir aos jogos. Tendo já experimentado o doce sabor de múltiplas

conquistas da seleção nacional, a própria relação do sujeito com o esporte é dinâmica e está em constante devir.

Além disso, a diversidade nas lembranças das Copas do Mundo, desde as vitórias marcantes até as derrotas dolorosas, destaca como esses eventos esportivos não são apenas momentos isolados, mas parte integrante da jornada de vida das pessoas. As emoções associadas a eventos específicos, como o insólito 7x1 sofrido contra a Alemanha, são evidentes nas recordações de frustração coletiva que marcou toda uma nação.

Cada entrevistado, de sua própria perspectiva única, adiciona camadas à rica tapeçaria das experiências futebolísticas e das Copas do Mundo. Os eventos esportivos não são apenas jogos; são memórias vivas que ecoam através do tempo, moldando laços sociais, emoções e até mesmo influenciando a forma como percebemos o esporte em diferentes fases de nossas vidas.



As primeiras memórias da Copa do Mundo se revelam como janelas para o passado, pintadas com as cores vivas de eventos que marcaram a história do futebol e que o associam à infância. Cada lembrança é uma peça única de um quebra-cabeça que contribui para a composição multifacetada da experiência esportiva, sendo um elemento a compor o acúmulo de experiências vividas.

O Tetra da Copa de 1994, com a final tão vívida na mente do Pedro, destaca como eventos específicos podem se tornar âncoras poderosas em nossas lembranças. O drama da disputa de pênaltis, os gritos de Taffarel ao longo da transmissão, e a narração que vem fácil à memória na forma de ‘é tetra! É tetra!’ sugerem como o espetáculo do futebol se estende além do campo, integrando-se ao imaginário coletivo e à narrativa cultural popular.

O ano de 1990, com o Brasil enfrentando e fracassando diante da antagonista Argentina, é evocado não apenas pelo jogo,

mas pelas circunstâncias ao seu redor. A lenda da água “batizada” dada aos jogadores canarinhos e o churrasco compartilhado com familiares e amigos acrescentam camadas de ritual e socialização à experiência da Copa. A competição não é apenas sobre o que acontece durante os 90 minutos de jogo, mas também sobre os todo o contexto que o cerca e que repercute ao longo dos tempos.

Ao retroceder um pouco mais até chegar em 1982, a lembrança de jogos específicos, como Brasil x Argentina e Brasil x URSS, ressalta como alguns momentos adquirem uma característica particular que se destaca mesmo em meio a uma série de partidas. Além disso, houve menção à vitória impressionante da Hungria sobre El Salvador pelo placar de 10 x 1, ilustrando como eventos extraordinários podem se destacar na memória.

No entanto, é nas recordações das Copas mais antigas, como a de 1962, que se percebe um panorama mais amplo das transformações ao longo do tempo. Em uma época em que não se tinha acesso à televisão, as imagens chegavam pelas representações do imaginário que viajavam pelas ondas do rádio. Não que isso arrefecesse a emoção – pelo contrário, a emoção transmitida pelas ondas sonoras dava um contorno ainda mais interessante para as partidas. Em última instância, dependia de o narrador imprimir em seu tom de voz a intensidade de uma jogada de perigo ou não de gol. Luciano, você que acompanhou tantas e tantas copas, o que você pode dizer das primeiras disputas que acompanhou?

Eu vou ter que voltar para o passado, porque a primeira Copa do Mundo que eu lembro de ter acompanhado, foi a de 62, que o Brasil foi bicampeão. Mas ‘acompanhado’, quero dizer, eu lembro vagamente da comemoração e das músicas, né? Escutava no rádio tudo.

Depois teve a de 66, que foi uma tragédia. Aí a de 70 eu acompanhei já pela televisão, com transmissão direta. A Copa do Mundo naquela época era uma coisa excepcional. Era um torneio que você tinha de quatro em quatro



anos, era umas 16 seleções. Se eu não me engano, eram 16 seleções. É. E você tinha as eliminatórias, né? Nas eliminatórias, quando você ia assistir a um jogo, eram só jogadores que jogavam no Brasil, não tinha jogador que estava na Europa, em outro lugar. E o jogo da seleção brasileira era uma coisa assim, era uma festa!

voz de Luciano

A jornada até a atualidade, marcada pela perda do vínculo com a seleção nacional e a mudança na natureza da torcida, isto é, um público que se caracteriza cada vez mais como plateia e menos participativa, sugere uma revolução complexa na relação entre os torcedores e o esporte ao longo das décadas. Cada lembrança, mesmo as mais antigas, serve como um reflexo das transformações não apenas no futebol, mas na sociedade em geral.

A ligação intensa com os jogadores, a festividade em torno dos jogos e a vibração única nos estádios revelam uma experiência mais esporádica e, talvez, mais autêntica em comparação à dinâmica contemporânea, dominada pelas imagens disponíveis a partir de múltiplas câmeras.

Cabe ressaltar que a primeira experiência, embora muitas vezes significativa e guardada com afeto, nem sempre é a mais marcante. Acontecimentos incomuns ou permeados de emoção são também eventos significativos para o sujeito que os vivencia.



No domínio das transmissões midiáticas marcantes de Copas do Mundo, surge um mosaico de momentos que transcendem o campo de jogo e incorporam elementos inesquecíveis da história do futebol. A lembrança de Argentina 2 x 0 Inglaterra em 1986, com o célebre gol de mão de Maradona, ressalta não apenas a magia de um momento icônico reservado aos grandes nomes do esporte, mas também à tolerância da época, em que a irregularidade cometida pelo jogador não atraiu a mesma condenação moral que poderia ser esperada nos dias de hoje. A interação entre o árbitro e Maradona, e a repercussão focada mais na arbitragem do que no jogador, adiciona camadas de

complexidade a esse momento histórico. Ademais, eram tempos pré-históricos no emprego da tecnologia digital no esporte, sendo o *replay* uma característica ainda reservada às transmissões dirigidas ao público acompanhando à distância. Para aqueles dentro do campo, restava apenas ter a sorte de estar atento e ter uma boa visibilidade da jogada, ou esperar para acompanhar as jogadas nas reportagens na TV após os jogos.

Estamos aqui com o Luís, que esteve presente no estádio em 1986 palco dessa grande história. O que você viu?

Eu só fiquei sabendo depois! Não dá pra ver mão, né? É só em câmera lenta ou em uma fotografia. O Maradona foi muito esperto, né? Só depois você descobre que está visível, mas é como os lances que vão pro VAR. “Poxa, é mesmo, o cara quase quebrou o tornozelo.” Ninguém vê, é muito rápido, é muito rápido. Eu tenho pra mim que é, inclusive, injusto para os juízes, né, isso aí para os árbitros.

Não, não deu pra ver nada lá do estádio Azteca. É altíssimo, então não. Eu não fiz quase nenhuma fotografia lá de cima, então só assisti o jogo.

No estádio, talvez um ou outro tenha visto sim, mas ninguém reclamou de nada. E até porque também a torcida da mexicana lá, né? Lá tinha alguns argentinos, alguns ingleses, mas a maioria era mexicana, né?

voz de Luís



A dimensão do tempo e a estrutura temporal da experiência do futebol fica evidente na observação de como o jogo se modificou ao longo das décadas. Comparando jogos mais antigos, como Brasil x Itália em 1982, com partidas mais recentes, a percepção da velocidade e da dinâmica do jogo muda. O futebol antigo parece mais lento, sem a marcação intensa de hoje, e destaca a transformação tática e física do esporte ao longo do tempo. A impressão é de que hoje não há tempo a perder, a bola tem que estar desfilando por todos os lados do campo sem parar.

A inesquecível goleada da Alemanha sobre o Brasil por 7x1, durante a Copa de 2014, é apontada, sem surpresas, como uma transmissão marcante. No imaginário popular, faz parte dos eventos trágicos em que todos são capazes de se lembrar onde estavam e o que estavam fazendo quando ocorreu. Esse jogo não apenas ficou na história pelo placar elástico, mas também por marcar um ponto de virada política e social que repercutiu também na organização do futebol brasileiro. A ferida na alma dos brasileiros tem gerado uma série de questionamentos e reflexões sobre táticas, estratégias e desenvolvimento esportivo nacional, visando a retomar o caminho das vitórias nas copas.

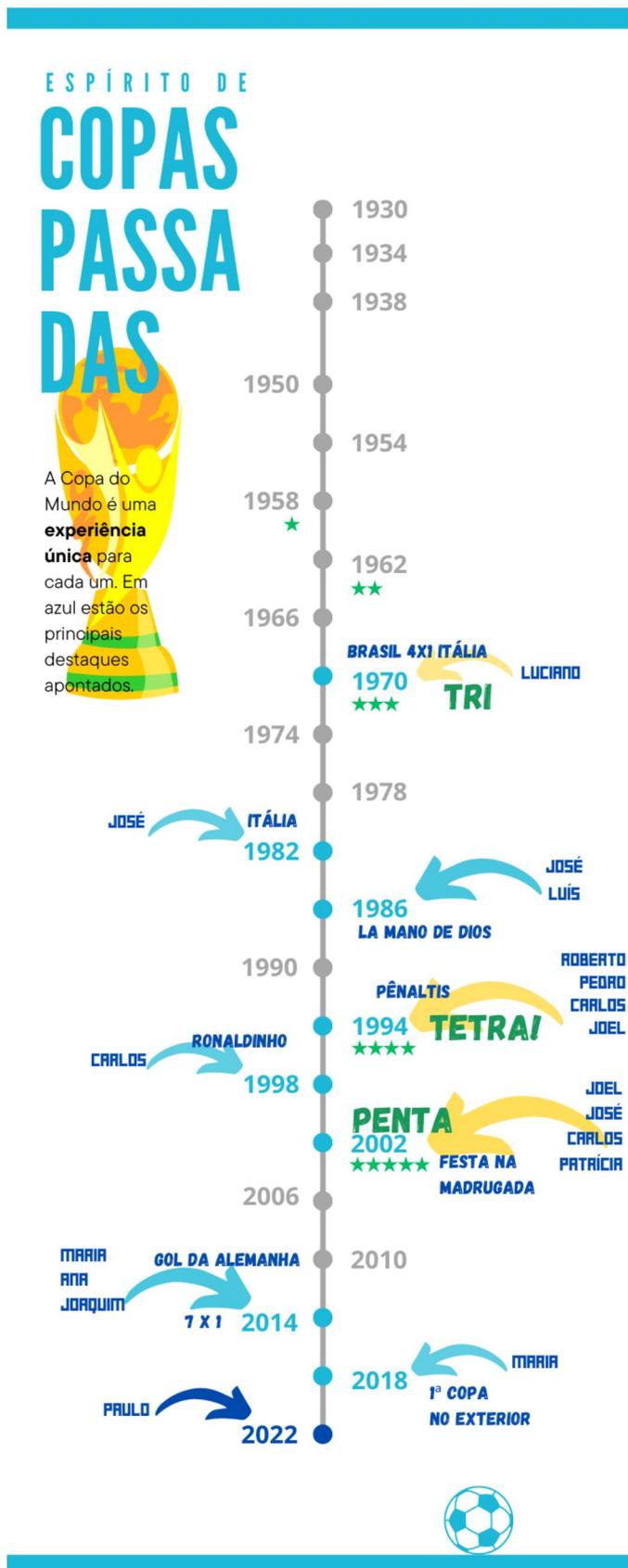
Por fim, a menção do goleiro da Alemanha em 2002, referindo-se ao desempenho de Oliver Kahn, destaca como as atuações individuais também se tornam momentos inesquecíveis nas transmissões de Copas do Mundo, contribuindo para a rica narrativa do torneio. Nesse sentido, evoca-se também a memória da cabeçada de Zidane em 2006, em um desfecho melancólico para o bambambã de 1998, e o gol de Neymar na prorrogação contra a Croácia na Copa de 2022, quando surgiu um breve lampejo de confiança e certeza de classificação que não se concretizou. Essas lembranças destacam não apenas os eventos em si, mas como estão entrelaçados com as experiências pessoais e a evolução do esporte ao longo do tempo.

O jogo Argentina x Inglaterra na Copa de 1986 foi, sem dúvidas, o mais emblemático da competição e um dos mais lembrado da história das copas. Tanto é que, para aqueles mais distraídos, é confundida como a final do campeonato. Na realidade, a final foi jogada entre Argentina x Alemanha, mas a memória icônica foi do gol de mão de Maradona, seguido por outro gol antológico em que o craque saiu driblando os adversários desde o campo de defesa. O evento foi tão significativo que recebeu até um nome próprio, 'La Mano de Dios' (a mão de Deus, em português).



Vale mencionar, sobre a Copa de 2014 – mais especificamente a goleada de 7x1 –, que ela foi citada como marcante por todos aqueles que não tiveram a oportunidade de vivenciar a última conquista brasileira em 2002 – porque não eram nascidos ou ainda pequenos. Ainda que se possa ter acesso aos jogos, reportagens e relatos de outras copas, a vivência se sobrepõe a qualquer orgulho de um tempo não vivido. Significa dizer que a experiência se torna mais significativa quando experimentada contemporaneamente aos fatos.

FIGURA 8. INFOGRÁFICO ILUSTRATIVO DAS COPAS MENCIONADAS PELOS ENTREVISTADOS



Fonte: o autor (2024).



Times estão em campo, o juiz vai reiniciar a partida.

4.4 SEGUNDO TEMPO: A EXPERIÊNCIA TEMPORAL



A percepção do tempo durante os jogos de futebol, seja no estádio ou pela TV ou celular, é subjetiva e fortemente influenciada pela qualidade e interesse no próprio jogo. Quando a partida é emocionante e envolvente, independentemente do local de visualização, muitas pessoas reportam uma sensação de que o tempo passa mais rápido. A qualidade técnica do jogo, as jogadas empolgantes e a competitividade são fatores-chave que afetam essa percepção.

No estádio, a imersão no ambiente, a atmosfera da torcida e a falta de distrações externas podem contribuir para a sensação de que o tempo está passando mais rápido. O fato de não haver um cronômetro visível em muitos estádios pode adicionar uma camada de suspense, já que os torcedores não têm uma contagem objetiva e clara.

Por outro lado, ao assistir remotamente pela TV ou celular, a presença do cronômetro e outros elementos visuais pode tornar a contagem do tempo mais evidente. Além disso, a possibilidade de distrações em casa, como verificar o celular e fazer outras coisas em paralelo, pode influenciar a percepção do tempo de maneira diferenciada.

É interessante notar que a relação entre o resultado do jogo e a percepção do tempo também é variável. Algumas pessoas sentem que, se o time está ganhando ou perdendo, o tempo pode passar mais rápido ou mais devagar, dependendo do envolvimento emocional com o desempenho da equipe. A situação de se estar atrás no placar e ter apenas cinco minutos restantes de partida faz acelerar a percepção de tempo e provocar no sujeito a percepção de que o jogo se encerrou depois de apenas alguns poucos

segundos. De outro modo, o torcedor do time que está ganhando, desejoso de que a partida se encerre, percebe os mesmo cinco minutos se transformarem em longos minutos.

A experiência temporal durante os jogos de futebol é multifacetada, dependendo de uma combinação de fatores, incluindo o nível de interesse no jogo, a competitividade, a atmosfera ao redor e a presença de distrações.

Neste ponto, fica bem clara a noção de tempo experiencial, cuja percepção é influenciada também pelo anseio que acelere ou não, normalmente atuando em direção oposta à desejada.



A jornada de assistir a um jogo de futebol é uma experiência única, em que o torcedor se encontra imerso em um turbilhão de emoções, interações sociais e, cada vez mais, nesta era digital, em uma teia de conectividade. A relação entre o espectador e o seu meio ambiente varia, e o modo como as pessoas interagem com diferentes plataformas durante um jogo revela facetas interessantes desse fenômeno cultural.

A presença ubíqua dos dispositivos móveis introduziu uma dinâmica peculiar na forma como os torcedores consomem futebol. No ambiente doméstico, a tentação de mexer no aparelho celular é uma constante, proporcionando uma janela instantânea para os resultados de outros jogos, atualizações em redes sociais e, muitas vezes, os *stories* compartilhados pelos amigos. Esse comportamento multitarefa é uma expressão da sociedade conectada em que vivemos, em que a experiência do jogo é enriquecida por camadas adicionais de informação e interação digital.

No entanto, quando o cenário muda para o estádio, esta dinâmica se transforma. A conexão com a internet muitas vezes se torna um desafio hercúleo diante das massas que fazem a mesma tentativa, relegando as atividades *online* a segundo plano. O

torcedor, então, é compelido a se concentrar no jogo em si, sem as distrações digitais que permeiam o cotidiano. A necessidade de capturar o momento em uma foto ou enviar uma mensagem é atenuada pela imersão no calor da torcida, na ação ininterrupta do jogo e na paixão que emana das arquibancadas. Ainda assim, mesmo que não haja conectividade no momento do jogo, há sempre uma tentação para se registrar todos os momentos para postar depois e, quem sabe, engajar nas redes sociais.

O contraste entre o comportamento no estádio e diante de outras mídias é evidente na resposta de Joel e Carlos, que optam por manter a “concentração total durante o jogo”. No ambiente físico do estádio, a experiência é vivida de forma mais visceral, pois a presença física, as emoções compartilhadas com a torcida e a conexão direta com o campo de jogo eclipsam as distrações tecnológicas. A experiência no estádio se torna um ritual, em que a atenção é dedicada exclusivamente ao espetáculo diante dos olhos.

No entanto, o hábito de registrar o momento, por meio de fotos ou compartilhar a experiência *online*, é uma tendência que persiste, principalmente quando se está diante de um lance importante do jogo, como um pênalti. Em casa, a possibilidade de verificar outros jogos ou interagir digitalmente durante momentos menos intensos da partida é mais acessível, proporcionando uma experiência mais fragmentada, mas também mais personalizada.

A relação entre o torcedor e as diversas mídias durante um jogo de futebol não é estática, mas sim uma dança entre a imersão física no estádio e a conectividade digital. A dualidade entre a experiência coletiva e o espaço pessoal se manifesta, proporcionando um mosaico complexo que reflete as dinâmicas sociais contemporâneas. O futebol, em sua essência, continua a ser o elo que entrelaça essas diferentes formas de vivenciar o espetáculo esportivo.





A preparação para um jogo de futebol, seja vivenciado no estádio ou por meio das telas da TV ou do celular, é uma etapa que reflete a intensidade e a paixão que envolvem esse esporte global. Cada indivíduo, seja torcedor ou mesmo profissional da mídia, tem suas próprias rotinas e rituais que antecedem e sucedem o momento da partida.

Para muitos, o encanto começa antes mesmo de chegar ao estádio. A atmosfera das torcidas convergindo para o local do jogo é parte integrante dessa experiência. Chegar cedo, absorver o clima, sentir a crescente expectativa e o frisson, que aumenta à medida que mais pessoas se juntam ao redor, é uma espécie de ritual. É o alvorecer de uma celebração coletiva, uma imersão nas emoções que antecedem o apito inicial.

Já na esfera doméstica, a preparação muitas vezes envolve ligar o aparelho de TV ou celular pontualmente, ajustando-se ao cronograma do jogo. O torcedor, no conforto do lar, pode escolher sua posição preferida, selecionar a melhor tela e mergulhar na atmosfera digital do espetáculo esportivo. A ansiedade provocada pela discussão dos comentaristas na TV pode ser um incômodo para alguns, destacando a preferência de se ligar o aparelho ou acessar o canal apenas próximo do horário de início da partida.

Para os profissionais da mídia, a preparação é uma tarefa mais metódica e estruturada. Antes do jogo, há um trabalho substancial, desde a elaboração da ficha técnica até a pesquisa aprofundada sobre as equipes. O entendimento completo do contexto é essencial, e isso muitas vezes envolve assistir previamente a outros jogos dos times em questão. A tecnologia desempenha um papel decisivo nesse processo, com plataformas especializadas fornecendo registros de vídeos e análises que contribuem para a construção do panorama do confronto iminente.

Após o jogo, a experiência do evento esportivo se estende às vezes muito além do apito final. Alguns torcedores têm o hábito de acompanhar entrevistas pós-jogo, comparando suas opiniões e impressões com as dos jornalistas. No âmbito desses profissionais, esse período pós-jogo é, por vezes, considerado mais envolvente e analítico do que o pré-jogo. É o momento em que as emoções ainda estão à flor da pele, e as análises têm um sabor mais próximo da ação recentemente concluída.

A preparação e o desdobramento de um jogo de futebol, independentemente do meio de acesso, são processos carregados de rituais pessoais, marcando a jornada do torcedor e dos profissionais – desde a expectativa até a reflexão pós-jogo – revelando a complexidade dessa relação única que as pessoas têm com o esporte mais popular do mundo. A dimensão social se faz presente na medida em que não basta viver o jogo como um acontecimento, é necessário dialogar e interagir com o outro em busca de um entendimento e construção de sentido da experiência que se viveu.



A discussão sobre a percepção da qualidade do futebol, seja no passado ou no presente, é um debate intrincado e subjetivo que reflete as complexidades e mudanças do esporte ao longo do tempo. Diferentes perspectivas emergem, cada uma destacando aspectos distintos que moldam a experiência do torcedor e a essência do jogo.

Alguns argumentam que o futebol contemporâneo é superior em muitos aspectos. Tecnicamente mais refinado, dinâmico e atlético, o jogo de hoje é frequentemente elogiado pela evolução dos equipamentos, preparo físico e infraestrutura dos estádios. A experiência do espetáculo é enriquecida por gramados bem cuidados, tecnologia de transmissão e uma atmosfera mais segura e confortável para os torcedores. O futebol se tornou um

esporte globalizado, acessível em tempo real a um público diversificado.

No entanto, há quem veja essas mudanças com um olhar crítico. O pragmatismo tático, em que muitas equipes adotam estratégias semelhantes, pode tirar um pouco da singularidade de cada partida, pasteurizando o sabor da disputa – tanto faz as equipes, a impressão é de que todos os jogos são essencialmente iguais. O impacto das modernas arenas, embora ofereça conforto, também pode ter afetado a autenticidade da experiência do estádio, segmentando os torcedores e diluindo a vibração coletiva. Se antes havia papel picado e rolo de papel higiênico pelos ares, agora há uma plateia nada efusiva, que assiste ao teatro não ensaiado dos jogadores em campo.

Não tinha torcida organizada, por exemplo, no caso do Atlético-PR, a gente levava reco-reco. A gente levava talco antes, se chovesse, ficava duas horas pra tirar aquele talco do corpo. Tem a torcida do Atlético-PR que levava talco, a torcida do Coxa levava o papel picado. E tinha muita bandeira, levavam muita bandeira.

voz de Luciano



Assim, da torcida, lembro coisas do tipo, da galera ficar de pé, da galera jogar papel higiênico para dentro do estádio... Na época, era permitido sinalizador também, então era um pouco mais festivo, né? Porque hoje não é.

Então passava o tio do picolé também meio da galera, tinha o pão com bife também era legal. Eu lembro que quando eu queria comer, comia um pão com bife e tinha sempre sorvetinho passando, um cara com isopor assim no meio da galera, que atrapalhava o jogo, era engraçado.

Era um ambiente completamente diferente do que a gente tem hoje, né?

voz de Joel



Mas a atmosfera no estádio, eu acho que hoje ficou mais artificial, sabe? Acho que, principalmente por causa dos preços, não tem mais a mesma atmosfera que tinha antigamente. E com relação ao estádio, ficou todo setorizado. Então, antigamente, você podia ter ingresso num setor que tinha controle de entrada, de acesso nesse setor. Mas você conseguia dar a volta no estádio inteiro. Por exemplo, assim, falo por mim, sempre foi um evento de família e dos amigos. Quando eu ia em outras épocas no estádio, eu assistia com meu pai, com a minha família e alguns amigos, mas normalmente no intervalo eu sempre ia encontrar os amigos que estavam em outros setores do estádio para conversar com eles, né? E beber uma cerveja, comer alguma coisa e falar do jogo, então isso meio que se perdeu, porque “ah, não, ele está lá no outro lado do estádio”. Não dá para ir, sabe? Então isso foi uma atmosfera do estádio que mudou, não sei se exatamente por causa dessa elitização, mas em parte pela setorização, meio que perdeu.

voz de Carlos



A visão saudosista lembra com carinho o futebol de outrora. Algumas críticas recaem sobre a elitização dos estádios modernos, destacando a perda da atmosfera vibrante das arquibancadas de cimento. Uma visão nostálgica mostra reverência o amadorismo do futebol presente até os anos 1990, com vestiários simples e uma conexão mais íntima entre jogadores e torcedores. Neste caso, enxerga-se o amadorismo como um arremedo da pureza perdida com a profissionalização cada vez maior do esporte nacional.

A transformação do futebol em um negócio global é um ponto de discordância entre as visões dos envolvidos com o esporte. Enquanto alguns veem a profissionalização como um avanço positivo, outros lamentam a perda da essência mais pura do esporte, quando os jogadores jogavam pelo amor à camisa e não apenas pelos salários e premiações exorbitantes.

O dilema entre o futebol de ontem e o de hoje é, sem dúvida, multifacetado. Cada período tem suas virtudes e desafios, e a apreciação do futebol muitas vezes depende da perspectiva pessoal e da importância atribuída a diferentes elementos da experiência esportiva. A verdade é que não há uma resposta única para a questão de qual é o melhor futebol: o de ontem ou o de hoje. O que permanece é a riqueza e a diversidade das histórias, emoções e opiniões que o esporte continua a gerar em seus admiradores ao redor do mundo.

O que chama a atenção é que os mais jovens apontaram para o futebol de antigamente como melhor. Tendo ainda acumulado poucas experiências para perceber uma diferença no futebol em poucos anos, há uma projeção de que antes as coisas eram melhores. O acesso a essa informação pode ser pela própria midiaticização, que traz o passado para o presente, mas também pelas relações familiares e amicais que proporcionam relatos de feitos épicos de um tempo que já não existe mais. Os mais experientes tendem a valorizar mais o status de desenvolvimento atual, deixando outras épocas em um lugar afetivo na memória, mas cujo sofrimento não se tem saudades.



Não há tempo para mais nada, fim de partida.

4.5 PRORROGAÇÃO: A MUDIATIZAÇÃO



A relação com a tecnologia é percebida como predominantemente positiva, mas essa visão é matizada por diferentes nuances. Para alguns, a tecnologia tem um impacto extremamente positivo, melhorando a qualidade de vários aspectos da vida. No entanto, há uma crítica específica em relação ao uso de tecnologia dentro dos estádios de futebol, onde os dispositivos eletrônicos podem distrair os espectadores do espetáculo, prejudicando a experiência ao vivo, na opinião de Carlos.

A utilização de dispositivos como rádio no campo é vista por Joel como uma maneira eficaz de aproveitar o futebol, permitindo um engajamento mais longo e aprofundado, especialmente em comparação com programas de televisão que

têm limitações de tempo. Carlos destaca a leitura de colunistas na internet como uma prática que enriquece o pensamento e os argumentos dentro do esporte.

Carlos busca ter uma postura equilibrada em relação às redes sociais, reconhecendo a superficialidade, especialmente em plataformas como TikTok e Instagram, mas aprecia o potencial das tecnologias, como câmeras de alta qualidade e avanços sonoros. Ele, com tantos outros, não é resistente à tecnologia, adaptando-se bem, embora não seja ávido por novos lançamentos. A visão crítica recai sobre o imediatismo que a tecnologia pode trazer, especialmente nas redes sociais, em que há uma percepção sobre a falta de respeito e a deterioração da qualidade da escrita nas interações digitais.

Apesar de todos entenderem a tecnologia como mais benéfica do que prejudicial, há uma percepção generalizada de que a velocidade do avanço tecnológico pode ser desafiadora, especialmente para pessoas mais idosas. A crítica se estende até ao campo dos profissionais de TICs, em que se percebe falta de teste e de cuidado com usuários de mais idade.

A tecnologia é vista como uma ferramenta que, quando usada de maneira equilibrada, traz benefícios significativos. De todo modo, é necessário cautela em relação a seu uso excessivo e às consequências sociais, como a falta de respeito nas redes sociais.



Quando se trata de uma experiência midiaticizada do futebol, a preferência geral é por assistir aos jogos em casa, utilizando a televisão como meio principal. Esta escolha é motivada pela busca de um ambiente mais concentrado, onde é possível captar detalhes do jogo e se envolver totalmente na partida. A preferência pela TV em detrimento do celular destaca a

importância de uma tela maior e de maior qualidade para uma experiência mais imersiva.

O ato de assistir ao jogo em casa também é visto como uma oportunidade para interagir com a família. Ter a companhia de outros durante a transmissão é um aspecto valorizado, mesmo que não haja uma interação constante durante o jogo. Esta preferência por assistir acompanhado sugere que o futebol é percebido não apenas como um evento esportivo, mas também como uma experiência social.

Além disso, a transição para serviços de *streaming* em detrimento da TV a cabo é mencionada por José, indicando uma adaptação às mudanças tecnológicas e a busca por maior flexibilidade na escolha de conteúdos. Em uma visão mais ampla do fenômeno, é também um movimento mercadológico relacionado com a tecnologia que proporciona novos modos de interagir com o jogo. O uso ocasional do celular para acompanhar lances, especialmente em situações fora de casa, destaca a conveniência dos dispositivos móveis como uma alternativa prática. No entanto, essa atitude não é preferencial em relação à experiência de assistir em casa.

Fica evidente como o conforto do lar, associado à possibilidade de se reunir na intimidade de amigos e familiares, acaba por ter uma prevalência sobre a experiência de assistir jogos em um bar ou qualquer outro ambiente não privativo. À exceção da Copa do Mundo, que mobiliza grande parte dos brasileiros a se reunir em grandes grupos de familiares ou de desconhecidos, nos jogos existe uma valorização de se estar com pessoas próximas.

Verifica-se que o espaço em que se assiste a um jogo pela TV acaba sendo experienciado a partir da companhia no recinto. Alguém percebe esse espaço como agradável quando acompanhado dos seus.





Na esfera profissional, o jornalista Paulo mencionou que já enfrentou situações problemáticas durante os jogos, especialmente em clássicos, quando não era reconhecido e o pessoal na torcida se mostrava agressivo com quem não estava acompanhando os cânticos e coreografias. Isso destaca um desafio comum para aqueles que trabalham em transmissões esportivas, especialmente quando estão fisicamente presentes nos estádios. A relação entre os profissionais de transmissão e a torcida pode ser complexa, especialmente em jogos acalorados e com maior envolvimento emocional. Em alguns casos, a torcida pode reagir de maneira negativa à presença da equipe de transmissão, seja por rivalidade clubística, insatisfação com o trabalho anterior ou outros fatores. Isso pode criar situações desconfortáveis, e em alguns casos, até mesmo perigosas.

Profissionais da mídia muitas vezes precisam equilibrar a necessidade de realizar seu trabalho com a sensibilidade em relação à paixão e emoção dos torcedores. Medidas de segurança e comunicação eficaz são essenciais nessas situações para garantir a integridade física da equipe de transmissão e manter um ambiente seguro para todos.

Esses desafios são uma parte intrínseca da natureza dinâmica das transmissões esportivas, sejam essas ao vivo ou não, e destacam a importância de planejamento cuidadoso e preparação para lidar com uma variedade de cenários em um ambiente muitas vezes imprevisível como um estádio durante uma partida de futebol.

O jornalista Roberto mencionou uma situação problemática durante a transmissão do jogo entre Iguazu e Paraná Clube em União da Vitória. Neste caso, a transmissão era realizada exclusivamente pela internet via FPF *online*, estando ele e os colegas a participar desde o estúdio. No entanto, enfrentaram dificuldades relacionadas à conexão de internet. Esses problemas levaram a uma

interrupção na transmissão, deixando a equipe de transmissão ‘cega’, ou seja, incapaz de continuar transmitindo devido à falta de conectividade estável.

Esse tipo de contratempo é comum em transmissões *online*, especialmente em locais onde a infraestrutura de internet pode não ser tão robusta. Interrupções de sinal podem ocorrer por uma variedade de razões, incluindo instabilidade na conexão, falhas técnicas ou problemas com a largura de banda. Essas situações podem representar um desafio significativo para as equipes de transmissão ao vivo, pois afetam diretamente a qualidade e continuidade da experiência do espectador.

A tecnologia facilita o trabalho e o próprio produto para os espectadores. Entretanto, quando falha, “deixa na mão”. Quando “cai” a internet, por exemplo, não há alternativa para remediar. Mas é justamente nesses momentos que as coisas falham que nos damos conta da importância e o quanto somos dependentes da tecnologia. Sem esses gatilhos, seguiríamos o curso normal da vida sem maiores ressaltos.



A paixão pelo futebol transcende a mera apreciação dos jogos, permeando diversas facetas da vida cotidiana. A relação com o esporte vai além do momento da partida, abrangendo diferentes meios de vivenciar e compartilhar essa paixão.

A lembrança da emoção nas transmissões de rádio revela um apego nostálgico ao passado, em que a voz do locutor era a ponte entre o jogo e a imaginação do ouvinte. Ainda que não se escute mais jogos pelo rádio, a saudade da intensidade emocional desse meio persiste. Não é isso, Joel?

Na infância, acompanhava muito mais pelo rádio do que pela TV, porque não aparecia todos os jogos e também não tinha tanta oportunidade de ir ao



estádio. Antes eu fazia isso, de ouvir o narrador do rádio por conta da emoção ali da narração, que é maior, né?

voz de Joel



Na dinâmica profissional em plataformas de *streaming*, o dinamismo do conteúdo põe à prova a capacidade de gerar engajamento a partir do momento adequado de colocação dos vídeos no ar. De nada adianta o apelo de um jogo final de Copa do Mundo, se este conteúdo estiver disponível apenas meses depois de acontecido. É preciso alinhar o tempo de produção de conteúdos com a demanda de consumo desse material.

Para quem trabalha revelando a emoção do aficionado, o estudo das torcidas é uma prática que enriquece a experiência dos espectadores que acessam as plataformas de vídeos digitais. Ao proporcionar uma compreensão mais profunda da cultura e da dinâmica que envolvem o universo futebolístico, a presença próxima das torcidas organizadas para capturar os vídeos destaca a busca por uma conexão autêntica com a essência dessas torcidas e, em última instância, com aqueles que buscam instigar a festa nas arquibancadas.

O álbum de figurinhas, muitas vezes considerado um *souvenir* para os pequenos, transcende o mero colecionismo. Ele se torna uma forma tangível de transmitir não apenas a história do futebol, mas também o amor pelo esporte para as gerações futuras, independentemente do interesse específico pelo futebol.

Outro dispositivo inusitado para engajamento e interação com o futebol é o *videogame*, pois o ambiente lúdico abre espaço para o conhecimento sobre atletas, clubes e seleções de diversas localidades. A simpatia pelo Real Madrid foi gerada por meio desses *videogames* e isso destaca como o futebol permeia diversos aspectos da cultura contemporânea ao redor do mundo. O esporte não se

limita ao campo, mas se estende aos meios e produtos digitais, influenciando preferências e conexões entre torcedores e equipes.

A observação de que as transmissões necessitam da presença do público no estádio enfatiza a interdependência entre a atmosfera do estádio e a qualidade da experiência de assistir a um jogo. Essa conexão simbiótica contribui para a riqueza e diversidade do fenômeno futebolístico.

Em última análise, a paixão pelo futebol é tecida em uma tapeçaria de experiências, desde as transmissões emocionantes até os rituais pós-jogo, o colecionismo e as influências culturais. Cada elemento contribui para uma vivência única e multifacetada desse esporte global.



O universo do futebol transcende a simples competição esportiva; é uma teia complexa onde as emoções se entrelaçam com a tecnologia, a experiência pessoal e a história coletiva. No coração desse fenômeno, a dualidade entre a vivência nos estádios e a contemplação em outras mídias revela nuances significativas no modo como os indivíduos percebem e interagem com o esporte mais popular do planeta.

Quando se adentra o estádio, o espectador é imerso em uma atmosfera única, onde a paixão pela equipe e o calor da torcida transcendem as fronteiras do racional. No entanto, essa imersão muitas vezes é limitada por fatores externos, como condições climáticas adversas, aglomerações ou mesmo a qualidade da infraestrutura. O dilema do conforto versus a experiência genuína se insinua nesses momentos, onde a segurança e o bem-estar competem com a autenticidade do sentimento futebolístico.

A relação com a tecnologia é um fator preponderante nesse cenário. Enquanto a transmissão televisiva oferece uma visão mais ampla, possibilitando replays detalhados e uma cobertura mais abrangente, no estádio, a conexão direta com o jogo, muitas vezes

prejudicada pela limitação de internet e a busca por conforto, se estabelece como o componente essencial. É uma dança delicada entre a modernidade tecnológica e a nostalgia da experiência pura.

Variações no comportamento do espectador também é evidente quando analisamos o envolvimento paralelo com outras mídias. No ambiente doméstico, o espectador se torna multitarefa, consultando dispositivos móveis para verificar outros resultados, interagindo em redes sociais e até mesmo trabalhando durante os momentos menos intensos da partida. A tecnologia, nesse contexto, não apenas amplia a experiência, mas também fragmenta a atenção, criando um ambiente de consumo mais disperso.

As memórias associadas ao futebol, especialmente em Copas do Mundo, adicionam uma camada emocional complexa. Desde a euforia da vitória até a tristeza da derrota, eventos marcantes tornam-se pontos de referência na narrativa pessoal de cada torcedor. A transmissão televisiva desses momentos históricos, seja o controverso gol de mão de Maradona em 1986 ou o impactante 7x1 entre Brasil e Alemanha em 2014, cria laços duradouros entre os eventos esportivos e a memória coletiva.

No caso de copas anteriores, não há o apelo, nem entre os mais jovens e nem entre os mais idosos, para assistir à íntegra dos jogos já sabendo do resultado. Entretanto, há a motivação para assistir a lances pontuais, principalmente aqueles mais icônicos.



No entanto, a temporalidade dessas memórias também é um fator importante. O tempo parece passar de maneira diferente conforme a intensidade do jogo e a perspectiva do espectador. O estádio, com sua atmosfera eletrizante, muitas vezes faz com que o tempo “voe”, enquanto a televisão, com seu cronômetro constante e a possibilidade de multitarefa, pode criar uma sensação de passagem mais lenta.

Assim, a dicotomia entre estádio e outras mídias no contexto do futebol reflete transformações sociais, tecnológicas e individuais ao longo do tempo. A intensidade emocional do estádio, a praticidade da tecnologia, as memórias indeléveis e a percepção do tempo formam um mosaico complexo que delineia a relação singular do ser humano com esse esporte apaixonante. Enquanto a tecnologia continua a evoluir, e as experiências nos estádios e nas telas se entrelaçam, o futebol permanece no centro desse campo de jogo, como uma expressão vibrante da cultura global.



O jogo acabou. Agradecemos a todos que acompanharam até aqui o espetáculo da bola que rola pela relva verde. A cobertura completa desta e de outras partidas fica disponível nas plataformas de *streaming*.

Neste capítulo, foram relatados os dados obtidos na pesquisa e apresentados os comentários iniciais para municiar a discussão. Nos capítulos precedentes, fez-se, respectivamente, a apresentação do aporte teórico e do processo metodológico da pesquisa. No capítulo a seguir, inicia-se o debate teórico sobre os lances dessa partida e as implicações para compreensão da experiência do espaço e do tempo em um ambiente organizativo de midiatização profunda. Na sequência, são efetuadas as considerações finais.

5 A COISA MAIS IMPORTANTE DENTRE AS MENOS IMPORTANTES

Após a apresentação dos dados empíricos, abre-se a possibilidade para, neste capítulo, iniciar o debate teórico pós-jogo, tecendo comentários sobre os lances da partida e, principalmente, articulando as implicações para compreensão da experiência do espaço e do tempo em um ambiente organizativo de midiatização profunda. As proposições apresentadas a partir da articulação teórica na seção 2.3 são retomadas e rediscutidas analiticamente à luz dos dados obtidos. Na sequência, em um segundo momento dentro deste capítulo, empreende-se o esforço explicativo que relaciona as proposições ao argumento de tese.

A inserção do futebol na sociedade brasileira se revela como uma dinâmica cultural complexa, transcendendo os limites de mera manifestação esportiva para se estabelecer como fenômeno de profunda relevância identitária. A expressão *‘a coisa mais importante dentre as menos importantes’* ecoa como uma máxima, sintetizando a essência desse relacionamento singular que os brasileiros mantêm com o esporte bretão. Este fenômeno, longe de se restringir a uma competição esportiva, configura-se como um elemento intrínseco à trama social e cultural do Brasil.

A história desse envolvimento peculiar remonta aos primórdios do século XX, quando o rádio desempenhava o papel central na transmissão das partidas, construindo uma narrativa rica em emoções para uma audiência cativa. Desde então, esse laço emocional foi se solidificando, encontrando raízes muitas vezes na infância, e a magia do rádio se projeta na mente do ouvinte como um espetáculo tão vívido quanto as cores do gramado.

Essa condição não apenas reflete o entusiasmo dos brasileiros pelo futebol, mas também denota a resiliência do esporte diante das mudanças de percepção ao longo do tempo. Marcado por fases de elitização e descrédito, o futebol se sustenta como um fenômeno institucional, cultural e organizacional resiliente, ocupando espaços de destaque mesmo em contextos sociais mais seletivos.

A democratização do futebol figura como um aspecto central nessa narrativa. Ao contrário de outros esportes que podem adquirir tonalidades elitistas pelos elevados custos dos materiais para a sua prática ou espaços limitados a locais de acessos restritos, o futebol permanece acessível a todas as camadas da sociedade, constituindo-se como elemento

aglutinador que transcende barreiras de classe social. Seu apelo não está apenas no assistir, passa também pela possibilidade de praticá-lo. Basta uma pequena pedra solta na rua para que crianças comecem a correr em busca de um gol imaginário. Essa acessibilidade, longe de ser uma trivialidade, emerge como um componente coesivo, uma força social que amalgama brasileiros de diferentes extratos em torno de uma paixão compartilhada.

Contudo, esse sentimento não se resume a uma forma de entretenimento efêmera. O futebol revela uma dimensão organizativa desempenhada por vários agentes, exercendo um papel formativo nos caracteres individuais e coletivos, além de servir como uma voz expressiva em comunidades socioeconomicamente vulneráveis. É no campo, entendido tanto literal quanto metaforicamente, que se desenrola uma narrativa intrincada sobre identidade, pertencimento e resistência.

À medida que um certo grau de maturidade se constrói na relação entre os brasileiros e o futebol, abre-se espaço para a emergência de uma percepção crítica. Os bastidores do esporte, as ações dos dirigentes, a influência da mídia e das atividades de apostas são desvendados, revelando aspectos menos gloriosos do fenômeno esportivo. A criticidade se manifesta como força mobilizadora que também recebe influência dos contextos sociais mais amplos, estando o futebol sempre em uma relação recursiva com a sociedade.

O futebol no contexto brasileiro, ao ser caracterizado por dois entrevistados, em referência à célebre frase de Sacchi, como “a coisa mais importante dentre as menos importantes”, apresenta-se como um fenômeno de natureza multifacetada que transcende as delimitações do âmbito esportivo. Constitui-se como um produto cultural que entrelaça narrativas, uma força social e relacional que molda identidades e um espetáculo que vai além da natureza lúdica do jogo. Nesse cenário complexo de emoções e narrativas, o futebol persiste como uma constante, uma fonte de paixão que pulsa no cerne da identidade nacional brasileira.

Identidade essa que foi ferida na alma por uma seleção alemã implacável com a festa brasileira. O que se verifica é que existe uma geração marcada pelo 7x1 e que não assistiu contemporaneamente a vitórias do Brasil em copas. Até hoje, falar “*gol da Alemanha*” é capaz de provocar gatilhos naqueles mais sensíveis. Talvez este seja o ponto que explica o fato de que, para os mais novos, o futebol era melhor antigamente. Os mais velhos passam longe de um sentimento saudosista e enxergam o futebol atual como melhor, mais atlético,

mais dinâmico, mais competitivo – sem negar os méritos dos atletas de outrora e sem apagar o contentamento de os ter assistido, especialmente *in loco*.

Sobre a festa e a comemoração de ser campeão da Copa, quem não as vivenciou também não assistiu a reportagens da época, mesmo que facilmente acessíveis hoje em dia. Ou seja, a informação vem por meio das mídias atuais, quando fazem referência e contam uma história do passado, e de relatos de familiares, que contam sobre a emoção, a algazarra das pessoas na rua, o buzinaço e os confetes, etc. A mídia serve como um registro histórico para aqueles interessados em se aprofundar no assunto, mas, no dia a dia, as relações sociais imediatas seguem sendo as propulsoras da percepção de mundo para as novas gerações.

O futebol é um fenômeno cada vez mais midiático, mas que necessita ter torcida dentro do estádio. Tal como nos *sitcoms* americanos, que tem as risadas de fundo inseridas para emular o momento da graça para o telespectador, o futebol necessita desse apoio dos torcedores em interagir com o jogo, seja por um grito de ‘olé’ em uma jogada bonita, ou com um apupo contra a marcação do juiz. A graça do espetáculo passa por compartilhar momentos e vibrações, e mesmo para quem assiste ao jogo por meio de telas, a presença de torcida no estádio pode modificar a experiência. Recentemente, em função da pandemia da Covid-19, os jogos tiveram que ser realizados com portões fechados, sem acesso físico pelo público. Invariavelmente, a despeito da garra e disposição dos jogadores, o fato de se ouvir seus gritos e o barulho das chuteiras tocando a bola passavam a sensação de ser apenas um treino e não um jogo decisivo de campeonato. A conclusão a que se chega, portanto, é que a experiência midiaticizada acontece também pela existência e articulação de elementos presenciais.

5.1 IMPLICAÇÕES DA EXPERIÊNCIA ESPAÇO-TEMPORAL NO FUTEBOL

Domingo, eu vou ao Maracanã
 Vou torcer pro time que sou fã
 Vou levar foguetes e bandeira
 Não vai ser de brincadeira
 Ele vai ser campeão
 Não quero cadeira numerada
 Vou ficar na arquibancada
 Pra sentir mais emoção
 Porque meu time bota pra ferver
 E o nome dele são vocês que vão dizer

| "O campeão" | Nequinho da Beija-Flor |

Nesta pesquisa, sob o ponto de vista teórico e ontológico, investigar a realidade midiaticizada de maneira processual significa considerar a temporalidade, conforme descrita por Bergson (1988 [1889], 1999 [1896], 2005 [1907]), como elemento central, em detrimento da concepção espacializada. A fluidez e o movimento das interações mediadas por tecnologia revelam-se com o afastamento temporal e espacial dos indivíduos, tornando o presente vivido mais complexo devido ao fluxo contínuo de experiências e atualizações de memórias.

Cabe retomar a noção de reflexo e reflexão de Hernes e Schultz (2020) para compreender a relação entre tempo e espaço em um ambiente de midiatização profunda. No futebol, a midiatização profunda intensifica a negociação de significados intersubjetivos, já que rompe com barreiras espaço-temporais. A perspectiva processual destaca a importância de considerar tanto o reflexo inconsciente quanto a reflexão deliberada nas relações temporais. Para Bergson, a memória desempenha um papel crucial na atualização constante do passado, especialmente em ambientes midiatizados, em que a realidade é continuamente atualizada. As organizações enfrentam um fenômeno no qual as atividades cotidianas se tornam cada vez mais temporárias, dinamizadas pela comunicação multidirecional e pela presença distribuída e ubíqua em ambientes digitais. O ambiente midiatizado amplia a virtualidade da experiência vivida, criando mais possibilidades de ação ao romper as limitações de espaço e tempo. No entanto, contraditoriamente, a presença da tecnologia pode se tornar menos perceptível à medida que seu uso se torna mais pervasivo.

Conforme apresentado no **Quadro 7** a seguir, a relação entre a ubiquidade do uso da tecnologia e sua percepção menos evidente está intrinsecamente ligada à midiatização profunda, que exerce influência significativa na experiência de tempo e espaço na sociedade

e nas organizações. Tal influência promove mudanças nas práticas, nas relações sociais e nos comportamentos coletivos. A compreensão desse fenômeno implica reconhecer a importância do tempo na interação social, diferenciando os conceitos de reflexo e reflexão nas relações temporais, e considerando a interconexão entre processos sociais e organizacionais nesse contexto. Elementos empíricos, como a forma como os torcedores interagem durante os jogos por meio das redes sociais, compartilhando opiniões e construindo narrativas, ilustram essa influência. Portanto,

Proposição I.

*Quanto mais pervasivo o uso da tecnologia,
menos sua presença é percebida*

Em termos do espaço experienciado, a mediação profunda possibilita uma relação diferente, pois existe um espaço digital que é permeado ou atravessado pelo espaço físico. Quando se assiste a um jogo por uma plataforma de *streaming*, esse espaço digital em que se navega pelos menus e pelos dados, como descrição do vídeo e comentários, está em um contexto mais amplo, cercado por um espaço físico que pode ser a sala de casa ou um bar. A experiência espacial deriva, então, tanto da plataforma e da transmissão, como do ambiente no entorno da experiência mediada.

Existe uma diferença na experiência vivida presencialmente e a acessada digitalmente. Tome-se, como exemplo, a diferença entre a experiência de se adentrar um campo de futebol e aquela vivida no ambiente mediado. A produção de uma transmissão de TV, entre outras coisas, prepara cenários, faz enquadramentos aproximando o lance, traz informações jornalísticas e dados estatísticos que municiam a análise dos especialistas, tudo isso permeado pela narração lance a lance. O telespectador é guiado nessa experiência. Presencialmente, perde-se a referência da informação, não se sabe qual jogador substituiu o outro, nem mesmo o porquê da confusão dentro da área. Por outro lado, ouve-se o canto das torcidas que seriam abafadas pela voz do narrador, sente-se a vibração de um gol, enxerga-se toda a amplitude do campo de uma só vez. São experiências qualitativamente diferentes, subordinadas a um tempo experiencial. O tempo é sentido de forma diferente nas duas situações, mas se trata do mesmo tipo de experiência sensorial. Poder-se-ia dizer

que, enquanto uma proporciona uma experiência direta do jogo, a outra proporciona uma experiência vicária – mas ela própria uma experiência direta de interação midiaticizada.

Além disso, a midiaticização profunda possibilita uma reconfiguração do espaço percebido, integrando experiências presenciais e digitais e influenciando a percepção e a interação dos indivíduos. Isso demanda uma reflexão sobre a ontologia e epistemologia capazes de acompanhar as transformações tecnológicas contemporâneas, reconhecendo a primazia do tempo na experiência vivida e a reconfiguração do espaço pela midiaticização profunda. Na prática, a capacidade de vibrar, torcer e se emocionar tanto no estádio como pela TV demonstra essa integração entre espaços físicos e digitais.

Entende-se que a proposição original deve ser modificada para articular melhor a questão dos atributos que acompanham a experiência espacial. A parte da similaridade pode ser mantida, de modo que se propõe que:

Proposição II. *O espaço experienciado digitalmente guarda similaridades de natureza sensorial com o presencial*

A segunda parte da proposição original, que diz respeito a atributos limitados, entretanto, não é capaz de explicar adequadamente como os elementos associados ao espaço experienciado se apresentam. A partir de uma câmera instalada no corpo de um jogador de futebol, é possível ter a experiência dos lances da partida e de se fazer um gol, colocando o torcedor-observador no lugar de um participante das ações dentro de campo.

A experiência espacial direta, ou seja, fisicamente presente, é esvaziada no contexto de midiaticização profunda. No futebol, a Copa do Mundo pode ser assistida de dentro de casa como se estivesse dentro do estádio. Se, por um lado, pode haver a percepção diferente do espaço quando em um ambiente de midiaticização profunda, há, por outro lado, uma profusão de dados que são adicionados à experiência espacial.

A midiaticização profunda também amplia a quantidade de dados associados à experiência. Isso implica em uma análise da percepção do espaço restrita a um enquadramento, mas amplificada pela maior quantidade de dados associados à experiência espacial, como, por exemplo, as estatísticas apresentadas durante a partida e a informação

sobre o que aconteceu em determinado lance, observado pelas múltiplas câmeras. Assim, o que se propõe é que:

Proposição III. *A midiatização profunda limita certos atributos de espaço tais como a noção de profundidade, mas amplifica a possibilidade de geração de dados*

No que tange às recordações, a midiatização profunda auxilia a trazer a memória no presente de maneira preservada, por meio da interação com dados midiatizados. No entanto, também apresenta riscos de manipulação do conteúdo e destituição da ação humana nesse contexto. A transmissão de jogos pela televisão, os debates e compartilhamentos de conteúdo em redes sociais exemplificam essa relação entre memória, midiatização e interação social.

Nesse contexto, mergulha-se pela midiatização profunda em uma realidade focada que afasta outras distrações, sendo que a midiatização profunda demanda uma atenção ainda maior à interação e à experiência vivida. Por não apresentar outros sinais contextuais de maneira mais evidente, quem não está prestando atenção a um jogo na tela pode, ao olhar repentinamente para a TV, não entender se o plano fechado da imagem mostrada se trata de uma jogada de escanteio no campo de ataque ou de defesa.

Bergson (1999) defende que a memória se manifesta no presente para os sujeitos como uma percepção enfraquecida de um momento que já ocorreu. A midiatização profunda revigora essa memória por meio da interação com os dados registrados. Determinados lances das partidas causam uma sensação no torcedor, que fica com isso registrado. Entretanto, por alguma razão, a memória pode ser corrompida por outros eventos vividos ou mesmo pelo tempo decorrido entre o acontecimento e a lembrança. Ao acessar os lances registrados midiaticamente, é possível reavivar a memória e verificar o que aconteceu como um observador externo e neutro. Portanto,

Proposição IV. *A midiatização profunda auxilia a trazer a memória no presente de maneira preservada conforme os registros disponíveis*

Por outro lado, a midiatização profunda pode construir e atualizar memórias, modificando a recordação original da memória. No contexto organizacional, isso pode invadir o espaço pessoal e servir como mecanismo de controle ou ferramenta de avanço social, dependendo do uso que dela é feito. As discussões e distribuições de conteúdos em redes sociais, bem como as opiniões e reações em tempo real durante os eventos esportivos, destacam essa influência da midiatização na construção e modificação das memórias individuais e coletivas.

No domínio do futebol, a edição de conteúdos também pode direcionar o entendimento que se faz das situações. Por exemplo, momentos antes da final Copa do Mundo de 1998, chegou ao Brasil a notícia pela TV de que a maior estrela da seleção passou mal – e disso derivou a percepção de que houve um impacto negativo sobre o time, que perdeu aquele jogo. Entretanto, para um torcedor brasileiro que esteve no estádio, sem acesso a essa informação, o entendimento foi diferente quanto às causas, podendo-se, por exemplo, atribuir ao técnico o mau desempenho coletivo. Assim sendo, entendendo este contexto de forma neutra livre de qualquer juízo de valor positivo ou negativo, a manipulação não é apenas um potencial risco, mas uma realidade estabelecida.

Portanto, além da Proposição IV mencionada, que diz respeito à trazer a memória preservada para o presente, há também outra abordagem:

Proposição V. *A midiatização profunda pode reconstruir e atualizar memórias, modificando a recordação original*

A midiatização profunda não altera a natureza qualitativa do tempo, validando a noção ontológica de duração bergsoniana das experiências como um todo uno. No campo das experiências, tanto faz se, por exemplo, a Copa do Mundo de 1998 aconteceu antes ou depois da Copa do Mundo de 1982, pois a frustração que ambas as competições

provocaram no torcedor brasileiro são semelhantes e se aproximam como experiência vivida. A ordem cronológica dos fatos, neste caso, pouco importa para a dimensão qualitativa do sentimento envolvido com o evento.

A despeito da duração, que permanece sendo continuamente experienciada pelo indivíduo, a percepção sobre o tempo pode ser modificada em um ambiente de midiatização profunda. A aceleração da produção de conteúdo e a temporalidade diferenciada entre o estádio e a TV exemplificam essa mudança na percepção temporal causada pela midiatização profunda. No estádio, os relatos mais comuns são de que o tempo passa mais depressa, dada a intensidade e imersão na vivência dentro do campo. O que se percebe é que essa aceleração qualitativa da experiência temporal está vinculada ao grande conjunto de vivências ocorridas em determinado período reduzido que se relacionam com uma estrutura temporal. É o caso, por exemplo, da expectativa do jogo acabar quando se está ganhando a partida: parece que o tempo não passa. Em contrapartida, quando se está perdendo e se quer que o jogo acabe logo, cada segundo vira minuto na percepção do torcedor. Ainda que se esteja falando dos mesmos 90 minutos de jogo, a vivência acumulada nesse período associada à expectativa de tempo modifica a percepção sobre quanto tempo efetivamente se passou.

Assim, chega-se a dois entendimentos sobre a relação entre midiatização profunda e o tempo:

- | | |
|------------------------|--|
| Proposição VI. | <i>A midiatização profunda não altera a condição da duração bergsoniana do tempo</i> |
| Proposição VII. | <i>A midiatização profunda muda a percepção sobre o tempo</i> |

O **Quadro 7** apresenta uma súmula das proposições, relacionando-as com as implicações teóricas e os elementos empíricos no contexto do futebol.

QUADRO 7. SÚMULA DOS ARGUMENTOS ELABORADOS NA TESE

#	Relação	Implicações teóricas	Elementos empíricos
I	<i>Quanto mais pervasivo o uso da tecnologia, menos sua presença é percebida.</i>		
	A midiática profunda influencia a experiência de tempo e espaço na sociedade e nas organizações, promovendo mudanças nas práticas, nas relações sociais e nos comportamentos coletivos.	Compreensão da influência da midiática profunda na experiência temporal e espacial. Reconhecimento da importância do tempo na interação social. Distinção entre os conceitos de reflexo e reflexão nas relações temporais. Consideração da interconexão entre processos sociais e organizacionais em ambiente de midiática profunda.	Forma como os torcedores interagem durante os jogos por meio das redes sociais, compartilhando opiniões, comentários e reações em tempo real. Percepções e emoções moldadas pela dinâmica das interações online. Construção de narrativas e significados associados aos eventos esportivos.
II	<i>O espaço experienciado digitalmente guarda similaridades de natureza sensorial com o presencial.</i>		
	A midiática profunda possibilita uma reconfiguração do espaço percebido, integrando experiências presenciais e digitais, influenciando a percepção e a interação dos indivíduos.	Necessidade de considerar a ontologia e epistemologia capazes de acompanhar as transformações tecnológicas contemporâneas, reconhecendo a primazia do tempo na experiência vivida e a reconfiguração do espaço pela midiática profunda.	Capacidade de vibrar, torcer e se emocionar tanto no estádio como pela TV. Enquadramento visual dos lances e imaginário construído a partir da descrição de narradores e comentaristas. Disponibilidade de vídeos sob demanda e conteúdos interativos que permitem reviver momentos específicos do jogo e explorar diferentes perspectivas.
III	<i>A midiática profunda limita certos atributos de espaço tais como a noção de profundidade, mas amplifica a possibilidade de geração de dados.</i>		
	A midiática profunda amplia a quantidade de dados associados a experiência, limitando certos atributos espaciais.	Análise da percepção do espaço restrita a um enquadramento, mas amplificada pela maior quantidade de dados associados à experiência espacial – como dimensão da realidade social em que a informação se torna distribuída e acessível.	Ausência da vibração e atmosfera da torcida. Dados gerados sobre o jogo, como estatísticas, análises táticas e <i>replays</i> .

#	Relação	Implicações teóricas	Elementos empíricos
IV	<i>A midiatisação profunda auxilia a trazer a memória no presente de maneira preservada conforme os registros disponíveis.</i>		
	A midiatisação profunda, ao concentrar a interação em um espaço digital, promove maior atenção ao momento vivido e auxilia na preservação e recuperação da memória presente, embora também apresente riscos de manipulação e subversão da ação humana.	Reflexão sobre a relação entre a midiatisação profunda e a atenção direcionada ao momento presente, bem como a preservação e recuperação da memória por meio da interação com dados midiatisados, destacando também os riscos de manipulação do conteúdo e destituição da ação humana nesse contexto.	Detalhes de lances icônicos como o gol ‘ <i>La Mano de Dios</i> ’ de Maradona e jogadas de Pelé em 1970. Apresentação de estatísticas em tempo real durante as transmissões dos jogos, <i>replays</i> de lances, VAR, trazendo a realidade dos acontecimentos. Edição seletiva de imagens e informações segundo certos enquadramentos.
V	<i>A midiatisação profunda pode reconstruir e atualizar memórias, modificando a recordação original.</i>		
	A midiatisação profunda no contexto organizacional pode invadir o espaço pessoal, enquanto a dimensão informacional associada às novas relações de tempo e espaço, e servir como mecanismo de controle ou ferramenta de avanço social, dependendo do uso que dela é feito.	Análise da influência da midiatisação profunda no ambiente organizacional, destacando sua capacidade tanto de facilitar o trabalho remoto quanto de gerar formas de controle mais intrusivas sobre as atividades laborais, além de levantar-se questões, sobretudo éticas, a respeito do papel da midiatisação na construção e na modificação das memórias individuais e coletivas, com potenciais impactos na narrativa histórica e na continuidade social.	Transmissão de jogos pela televisão com (ou sem) diferentes ângulos de câmera, <i>replays</i> e comentários dos profissionais de mídia. Discussão e distribuição de conteúdos em redes sociais. Opiniões e reações em tempo real que podem ser distorcidas por outros elementos de narrativa elaborados <i>a posteriori</i> .
VI	<i>A midiatisação profunda não altera a condição da duração bergsoniana do tempo.</i>		
	A midiatisação profunda mantém a noção de duração bergsoniana das experiências como um todo uno. O tempo assume uma condição central na experiência vivida, refletindo a dinâmica das interações mediadas pela tecnologia.	Compreensão de que a midiatisação profunda não altera a natureza qualitativa do tempo, conforme proposto por Bergson. Compreensão da temporalidade processual em constante atualização pela materialidade e temporalidade mediadas pela tecnologia.	Rituais pré e pós jogo continuam a existir, ainda que vividos de maneira diferente. A midiatisação profunda acelera significativamente a produção de conteúdo, com atualizações em tempo real nas redes sociais, transmissões ao vivo pela internet e aplicativos móveis que fornecem estatísticas e análises instantâneas durante o jogo.
VII	<i>A midiatisação profunda muda a percepção sobre o tempo.</i>		
	A percepção subjetiva sobre o tempo e o respectivo tempo cronológico dispendido são dissonantes.	Atividades mediadas pela tecnologia estabelecem uma outra relação entre tempo subjetivo e tempo objetivo nas análises sobre midiatisação e experiência temporal.	Tempo experienciado no estádio é diferente daquele vivido na diante da TV.

Fonte: o autor (2024).

A partir das considerações sobre o tempo, categoria que enseja a ontologia processual, a consideração de que a midiatização profunda estabelece novas relações de percepção e experiência do tempo abre oportunidade para desenvolver, em particular, a teorização sobre o tempo em uma realidade experienciada a partir da midiatização profunda. A opção pela crônica como estilo serve a duas finalidades: (i) abrir espaço para uma teorização mais livre ao passo que profunda e rica em detalhes e (ii) um tributo a este gênero prolífico no Brasil e que cedeu até mesmo um técnico para a seleção.

5.2 CRÔNICA DE UM TEMPO ANUNCIADO

Todos os dias quando acordo
 Não tenho mais o tempo que passou
 Mas tenho muito tempo
 Temos todo tempo do mundo
 (...) Temos nosso próprio tempo

| "Tempo Perdido" | Renato Russo |

Longe de qualquer pretensão de se aproximar do realismo mágico de Gabriel Garcia Márquez – muito embora o futebol, como esporte mobilizador das massas, tenha a capacidade de trazer histórias fantásticas –, muito menos de alcançar o nível da sua qualidade literária, busca-se agora aprofundar analiticamente o que os dados narrativos mostram. Tal qual o famoso escritor colombiano faz em uma de suas mais famosas obras, ao indicar desde o princípio o resultado a que se chegará ao final do enredo, anuncia-se desde já o desfecho: o tempo qualitativo como o carregador de todas as experiências, vivido de modo diferente quando em intensa relação com o processo de midiatização profunda.

A pressa e a superficialidade são características cada vez mais presentes nos contextos de midiatização profunda, em que a velocidade da informação muitas vezes eclipsa a possibilidade de reflexão. O tempo experiencial, rico em suas nuances e potencialidades, é vivido “sem vê-lo passar”. Seria o mesmo que ingerir uma refeição apressadamente, sem apreciar os sabores presentes, os aromas associados, as texturas dos alimentos que nutrem o corpo. O processo analítico de “digestão” de ideias e ponderação de fatos necessita de um tempo para seu desenvolvimento, dadas as limitações cognitivas e físicas humanas.

A midiatização profunda, embora traga consigo inúmeras facilidades e potencialidades para a vida cotidiana, também apresenta seu lado obscuro. Ao inundar

nossas vidas com uma quantidade incessante de estímulos midiáticos, acaba por “atropelar” o tempo necessário para a reflexão serena e aprofundada. Ao seguir esse ritmo, não há espaço para contemplação, para interiorização dos acontecimentos, para o desenvolvimento de uma compreensão aprofundada e reflexiva do mundo ao nosso redor. Assim como um bom vinho precisa de tempo para maturar e desenvolver suas características mais sutis – e não é possível abreviá-lo –, nossos pensamentos e convicções também necessitam desse período de gestação e amadurecimento.

A cultura de imediatismo e de consumo rápido de informações, muitas vezes, priva-nos desse tempo valioso. Somos constantemente bombardeados por notícias, opiniões e estímulos visuais que nos distraem e nos impedem de nos aprofundarmos significativamente em qualquer assunto. Nesse sentido, busca-se primeiro reconhecer viver esse tempo experiencial a partir da pausa, do silêncio e da contemplação em um mundo cada vez mais barulhento e acelerado. O tempo necessário ao tempo é o ponto de chegada desta reflexão. Vamos observar como a midiatização profunda constitui uma estrutura temporal diferente que se desdobra em atividades.

No emaranhado de palavras e teorias, há uma dança sutil que se desenrola nas relações humanas e na evolução do nosso mundo midiatizado. Como um cronista atento, tenta-se decifrar esse intrincado espetáculo da comunicação contemporânea, em que o tempo e o espaço se entrelaçam de modo singular. Nessa era da tecnologia e da midiatização profunda, as fronteiras tradicionais de tempo e espaço desvanecem. O que era outrora uma espera angustiante em uma fila de orelhão é agora uma conversa instantânea em um aplicativo de mensagens. As relações, dentro e fora das organizações, adquirem uma fluidez inédita.

Nesse cenário, surge inicialmente a distinção entre *reflexo* e *reflexão*. O primeiro é o ato inconsciente, o hábito que adquirimos na interação constante com a tecnologia. O segundo, a reflexão deliberada sobre nossas ações. É um diálogo entre o passado presente em nossa memória e a atualização contínua que a tecnologia nos impõe. A presença ubíqua da tecnologia força uma virtualidade na experiência vivida, abrindo um leque de possibilidades e ações. No entanto, essa dança é tão sutil que muitas vezes passa despercebida, ao ser assimilada ao nosso cotidiano sem questionamentos. Portanto, um comentarista de futebolalaria “a proposição é clara”: **quanto mais presente a tecnologia, mais invisível ela se torna**, fundindo-se harmoniosamente em nossa

existência. Como cronista, sigo observando as mudanças sutis e profundas que a tecnologia traz para o nosso mundo.

No vasto e dinâmico universo do futebol, onde os campos se transformam em palcos de paixão e rivalidade, a presença da mídia tem sido tão onipresente quanto a própria bola que rola pelo gramado. E a midiaticização profunda, intrínseca às interações sociais atuais, emerge como força vital que não só permeia, mas também define o mundo do futebol como fenômeno social e organizativo de interesse.

Desde os tempos pioneiros em que o futebol era uma simples diversão de rua até os megaeventos transmitidos para bilhões ao redor do globo, a ubiquidade do processo midiático tem sido uma força impulsionadora por trás do desenvolvimento do esporte mais popular do mundo. O *organizing* do futebol, tanto em níveis profissionais quanto amadores, é intrinsecamente moldado e impulsionado pela presença e influência crescentes da mídia.

A midiaticização não apenas amplifica a visibilidade e a atratividade do futebol como espetáculo esportivo, mas também o transforma em fenômeno de estudo para os acadêmicos dos estudos organizacionais. Contemporaneamente, o processo de midiaticização profunda é definidor do futebol como um fenômeno organizativo, destacando sua importância como objeto de análise e pesquisa neste campo multidisciplinar.

Através da lente da midiaticização somos capazes de compreender o futebol como fenômeno processual em constante movimento. Cada lance, cada partida, cada evento é amplificado e disseminado por meio dos canais midiáticos, criando uma rede complexa de interações e significados que permeiam todas as esferas da sociedade. Assim, a midiaticização emerge como elemento central que não só posiciona o futebol como fenômeno organizativo, mas também o eleva a um patamar em que sua influência transcende as fronteiras do campo e se torna um espelho vívido e dinâmico da sociedade em que vivemos. Neste contexto, o futebol não é apenas um jogo, mas uma narrativa em constante desenvolvimento, moldada e redefinida pelas forças da midiaticização e da interação social.

No epicentro do mundo futebolístico, em que sonhos e expectativas se entrelaçam com a história, a Copa do Mundo emerge como evento inigualável, alimentando paixões e narrativas que transcendem fronteiras e gerações. Neste contexto, a midiaticização assume um papel central, posicionando a Copa do Mundo não apenas como evento esportivo, mas como fenômeno de interesse global.

Remontando aos relatos da Copa de 1974, somos lembrados de como a influência da mídia transformou radicalmente a natureza do torneio. Antes da onipresença da televisão, a Copa do Mundo era um evento de caráter mais amador, permeado por uma aura de intimismo e simplicidade. A edição de 1950, realizada no Brasil, é um testemunho vivo desse período, marcada pela essência despreziosa e pelo encanto ingênuo que envolvia os estádios. Apesar da imponência do Maracanã, sobrevivente remodelado deste tempo, os estádios da década de ouro que ainda existem são pequenos e acanhados.

No entanto, à medida que o tempo avança e a tecnologia se desenvolve, testemunhamos a profissionalização de todo o negócio do futebol, desde a preparação dos jogadores, da profissionalização dos clubes até a própria mídia esportiva. O advento da internet e das redes sociais trouxe consigo, ainda, uma nova geração de influenciadores, incluindo os *youtubers*, que desempenham um papel cada vez mais relevante na disseminação e no consumo da informação do futebol.

É aqui que a midiatização profunda revela sua verdadeira natureza, deixando de ser meramente mediação entre evento e espectador para se tornar um processo de definição da própria realidade. Cada lance, cada gol, é imortalizado não apenas na memória dos torcedores, mas também nos arquivos digitais que permeiam a esfera virtual. O que se defende, portanto, com a disposição típica de um arqueiro bem treinado, é a posição de que **a midiatização profunda é capaz de substituir uma realidade por outra.**

Ao usarmos as telas para acessar determinado conteúdo, vemos o mundo pelos olhos da mídia. Em primeiro lugar, a mídia seleciona e destaca determinados eventos, temas e narrativas, frequentemente moldando nossa compreensão do que é importante ou relevante. Por exemplo, a escolha de legendas, imagens e ângulos de transmissão pode influenciar o modo como percebemos um determinado evento, enfatizando certos aspectos e minimizando outros. Isso inevitavelmente leva a uma visão distorcida ou parcial da realidade, já que nem sempre temos acesso a todos os lados de um evento. Considerando a midiatização profunda, ela própria se apresenta como uma realidade.

A propriedade da midiatização profunda em registrar e transmitir um determinado evento acaba por romper, ou ao menos distanciar, o receptor de uma mensagem do emissor que a produziu. No caso do ao vivo, ou seja, quando emissão e recepção ocorrem simultaneamente, é possível perceber o emissor e o contexto de sua produção. Em contrapartida, o acesso a determinado evento pelo registro midiático não apenas solapa o

conhecimento sobre o contexto, como estabelece uma relação autônoma de contato não mais entre emissor e receptor, mas entre mídia e receptor. As famigeradas *fake news*, por exemplo, surgiram como produto de recortes de uma realidade registrada e extraída de contexto.

É, portanto, inegável a importância da mídia na formação de nossa percepção da realidade. Ao reconhecermos essa influência, podemos adotar uma postura crítica em relação às informações que consumimos, buscando fontes diversas, questionando narrativas dominantes e desenvolvendo uma compreensão mais ampla e contextualizada do mundo ao nosso redor. Entretanto, a própria ubiquidade da tecnologia – presente também na mídia – acaba por esvanecer a presença desses elementos nas mensagens que recebemos. No dia a dia, ao assistir a um vídeo podemos estar tão desatentos quanto quando fazemos uma tarefa impelida pelos hábitos cotidianos.

No contexto do futebol, a Copa do Mundo emerge como fenômeno visível de *organizing*, em que a interação entre o jogo em si e a narrativa midiática cria uma teia complexa de significados e emoções. É um espetáculo que transcende as fronteiras do campo e se torna parte integrante da cultura global, moldando e sendo moldado pelas forças da midiatização e da interação social. Portanto, enquanto aguardamos ansiosamente pela próxima edição do maior evento esportivo do mundo, devemos lembrar que a Copa do Mundo não é apenas um torneio de futebol, mas um símbolo poderoso da influência transformadora da midiatização e da paixão humana pelo esporte.

Em meio à vida cotidiana, surge um murmúrio de expectativa com a possibilidade de concretização de um futuro apresentado como ficção científica, em particular com a chegada da internet, impulsionada pelos ventos da inovação tecnológica. O assunto em questão passa pela intensa geração de dados a partir da midiatização profunda, uma força quase invisível que possibilita transcender os limites do tempo e do espaço, transformando radicalmente nossa maneira de vivenciar o mundo. Assim, começamos a vislumbrar um futuro em que será possível testemunhar eventos distantes com uma imersão sem precedentes, tudo graças às maravilhas da realidade aumentada e virtual. Não é preciso estar limitado pela necessidade de estar fisicamente presente, mas pode-se vivenciar experiências como se estivessem acontecendo diante de nossos próprios olhos.

A promessa é tentadora: imaginar-se não apenas como mero espectador, mas como participante ativo, capaz de sentir as emoções e sensações dos protagonistas, seja dentro de

um estádio de futebol ou em qualquer outro cenário. Até mesmo em uma reunião será possível estar presente, compartilhando o mesmo espaço digital e experiência sensorial. Os avanços tecnológicos nos aproximam de uma era em que a fronteira entre o real e o digital se desvanece, abrindo as portas para uma experiência sensorial sem precedentes. Seria um sonho ou uma realidade?

Entretanto, junto com todas as promessas de uma nova era de imersão digital, surgem também desafios e questões éticas a serem consideradas. O uso responsável e ético dessas tecnologias deve ser prioridade, garantindo que não apenas nos aproximemos do futuro, mas que o façamos de forma consciente e equitativa para todos.

À medida que nos aventuramos por esse território desconhecido, é essencial manter um olhar crítico sobre os desenvolvimentos tecnológicos, lembrando-nos sempre do valor intrínseco da experiência humana e da importância de preservar nossa conexão com o mundo ao nosso redor. A midiatização profunda pode representar um divisor de águas em nossa jornada rumo ao desconhecido. Aqui podemos fazer um exercício de especulação futura sobre um passado que estamos vivendo atualmente. Cabe-nos garantir que essa jornada seja guiada pelos princípios da ética, da responsabilidade e do respeito pela diversidade humana. Somente assim poderemos verdadeiramente abraçar o futuro com confiança e otimismo.

Mas voltemos nossa atenção novamente ao tumultuado estádio, onde a paixão fervilha e o ar vibra com a energia contagiante da torcida, em companhia do fenômeno da midiatização profunda que torna tangível uma realidade que acontece em outro espaço e tempo. No campo, os jogadores se preparam para o embate, seus corações pulsando em sintonia com os gritos ensurdecedores das arquibancadas. Mas algo parece diferente, algo está mudando. À medida que a tecnologia avança, as fronteiras entre o mundo físico e o digital se dissolvem, e o estádio se transforma em um palco híbrido em que a realidade e a digitalização se entrelaçam de maneira indistinguível.

É como se a própria energia da torcida ganhasse vida dentro das telas, cada grito e cada cântico entoado por meio dos dispositivos, ecoassem nos corações dos espectadores. A midiatização profunda, com sua capacidade de criar uma experiência imersiva, transporta os telespectadores para o epicentro da emoção, em que se encontram envoltos pelo frenesi da multidão, mesmo estando a quilômetros de distância do estádio.

E assim, mesmo sem pisar no gramado sagrado, os torcedores se encontram diante de um oceano de emoções, em que cada gol marcado é celebrado como se fosse uma conquista pessoal, e cada derrota é sentida como uma ferida no coração. A midiatização profunda não apenas emula a experiência real, mas cria um ambiente digital vibrante, em que a magia do esporte ganha vida de uma forma nunca antes imaginada.

Enquanto as luzes do estádio se apagam e o silêncio toma conta das arquibancadas, uma certeza permanece: a midiatização profunda não é apenas uma ferramenta tecnológica, mas uma alquimia que transforma *bits* e *bytes* em emoções palpáveis, conectando corações e mentes em uma jornada emocionante ao mundo do esporte. No fim das contas, a conclusão a que se chega é que, mais do que a simples midiatização, que representa a própria intermediação entre sujeitos emissor e receptor de uma mensagem, a midiatização profunda se eleva a um novo status ontológico da realidade: além da intermediação, **a midiatização profunda é ela própria definidora da realidade vivenciada.**

Nesse sentido, o emissor perde relevância como agente central de produção da mensagem, sendo a mídia protagonista na interação. Para o sujeito receptor, pouco importa quem produziu o conteúdo, tampouco se é legitimamente fidedigno – no sentido de não ter sido manipulado, intencionalmente ou não. A experiência daquele que recebe ou consome a mensagem (para utilizar o jargão próprio dos chamados *influencers* da internet), silencia a sua origem. Significa dizer que o consumo e compartilhamento de conteúdos não passa pela necessariamente reflexão, i.e., é reflexo. Muitas vezes, o grau de realismo é tão acurado que mesmo aqueles mais atentos não conseguem perceber uma manipulação.

Podemos observar essa dinâmica, por exemplo, nos debates e nas opiniões dos torcedores nas redes sociais e nos programas esportivos. Imaginando uma situação em que um jogador de futebol se envolve em um possível pênalti decisivo na final da Copa do Mundo, os programas esportivos, os jornais e as redes sociais começam, naturalmente, a discutir o lance, analisando se o VAR interveio de forma justa ou não. A imagem se mostra conclusiva durante a partida, a partir da lateral do campo é possível ver o jogador tocando com o braço na bola: penalidade máxima. Acontece que, em outro ângulo de câmera obtido pelo celular de um torcedor atrás do gol e divulgado momentos depois, surge a dúvida de que o VAR não utilizou a imagem mais correta. Como mágica, a imagem do outro lado do campo mostra que a bola faz um rodopio e atinge o peito do jogador. Portanto, a depender do que se vê, é possível chegar rapidamente a conclusões distintas.

No aspecto assíncrono, a midiatização está constantemente e cada vez mais gerando informação. Antigamente, essa informação era repassada entre sujeitos ou a partir de mídia ao vivo, como rádio, e impressa, como livro e jornal. Agora há uma enorme quantidade de informação sendo registrada e guardada em servidores na internet, acessível em qualquer época. Não é mais necessário organizar a agenda do dia para acomodar sequencialmente as mais diversas tarefas: é possível fazer atividades em paralelo, bem como acessar posteriormente os registros de um evento quando houver um conflito de agenda.

Cada vez mais será possível viver uma experiência sem estar fisicamente no lócus do evento, prescindindo até mesmo de se estar vivenciando um evento contemporaneamente aos fatos. No futuro, poderemos não apenas acompanhar os jogos como um ávido torcedor, mas também ver com os olhos dos jogadores dentro de campo, viver a experiência que o atleta vive. O desenvolvimento de óculos de realidade aumentada e de realidade virtual são sementes para essa experiência imersiva.

Vamos fazer um exercício imaginativo. Eis que nos encontramos no ano de 2058, um marco histórico para o futebol brasileiro, pois celebramos o centenário da primeira conquista da seleção canarinho na Copa do Mundo. Num mundo em que a tecnologia e a imaginação se entrelaçam de maneira indissociável, somos convidados a vislumbrar um cenário futurista, no qual o encanto do futebol ganha novas dimensões.

Assim como caminhar pelas ruas de Nova Iorque nos transporta para o universo cinematográfico dos *blockbusters* de Hollywood, como se estivéssemos a participar da rodagem de um filme no cenário da Big Apple, adentrar um estádio de futebol no futuro será uma experiência mágica e cinematográfica por si só. Os torcedores serão recebidos em verdadeiros estúdios de espetáculos, em que cada jogo se desdobrará como uma produção épica.

Imagine-se entrando no estádio, rodeado pela imensidão de telas de alta definição que revestem as arquibancadas, transportado para o coração da ação. Cada lance, cada gol, será capturado de ângulos inimagináveis e projetado em proporções monumentais diante dos '*olhos de plástico*', como assim serão chamados os óculos de realidade aumentada, mergulhando os torcedores em uma experiência sensorial sem precedentes.

A tecnologia holográfica trará os jogadores para o campo de maneira quase tangível, permitindo que os espectadores se sintam parte integrante do jogo, como se estivessem pisando no gramado ao lado de seus ídolos. A imersão será tão profunda que

será difícil distinguir entre a realidade e a fantasia, à medida que os limites entre o mundo físico e o digital se desvanecem. Claro que o desenvolvimento da tecnologia permitiu grandes avanços, mas o básico ainda persiste: os jogadores ainda precisam estar dentro de campo para interagir com a bola.

Mas não é apenas a tecnologia que transformará o futebol do futuro. A paixão dos torcedores continuará a ser o combustível que alimenta a chama do esporte mais popular do mundo. A energia pulsante das arquibancadas, os cânticos apaixonados e as bandeiras ondulantes criarão um ambiente eletrizante, no qual cada jogo se tornará uma celebração da habilidade humana de interagir.

Assim, enquanto celebramos o centenário da primeira conquista do Brasil na Copa do Mundo, olhamos para o futuro com otimismo e fascínio. O futebol do amanhã promete nos surpreender, emocionar e inspirar de maneiras que nem podemos imaginar. E que honremos o legado dos grandes ícones do passado, enquanto nos lançamos em direção a um futuro repleto de possibilidades e emoções inesquecíveis. Que venham os próximos cem anos de glória e paixão pelo esporte mais amado do planeta!

Não se pode determinar com exatidão como se vivencia(rá) essa experiência qualitativa, mas uma coisa é fato: o tempo para encerrar este empreendimento teórico acabou. Fica, então, uma dúvida filosófica: o que é real? Gostaria de continuar essa reflexão, mas vou abrir a oportunidade para os pesquisadores de 2058 elaborarem a resposta.

6 APITO FINAL

Esta tese está concebida no princípio de que a produção de conhecimento não pode dispensar a caracterização da linguagem dentro da qual os fenômenos investigados mostram sua natureza, expressam a dinâmica que lhes é própria, e definem o grau e a extensão com que se instalam e transitam ao longo do tempo. Desdobrado desse princípio encontra-se o cotidiano da interação humana, hoje passando por uma transformação estrutural, não somente irreversível, como também veloz, e tendendo, cada vez mais, a deixar escapar ou diluir-se a habilidade de preservar o discernimento indispensável para com ela conseguir lidar.

A noção do ponto de vista forte de processo foi um elemento central no enfoque adotado; significava uma posição ontológica em profundidade no fenômeno, em contraste com uma perspectiva tão somente limitando-se a uma realidade discreta e de estados separáveis – perspectiva que seria designada como perspectiva fraca de processo. A atitude decorrente dessa escolha era então a de cercar-se de fundamentação proveniente de fontes com considerável aptidão explicativa, sobretudo para os objetivos avaliativos e analíticos adotados, para não abrir mão de tratar, com a devida abrangência, a caracterização de ambiente organizacional de mediação profunda; os antônimos forte e fraco, neste caso, ressaltam uma possibilidade de mergulho profundo e que acompanha o movimento de vir a ser do objeto.

A dimensão espaço-temporal foi outro fator central no estudo; essa expressão variava também na designação experiência temporal e espacial. A questão que deu recorte ao tema central da pesquisa integrava esses aspectos e indagava sobre as implicações teóricas e práticas a serem identificadas e explicadas, sob o ponto de vista forte de processo, as práticas da experiência temporal e espacial dos ambientes organizacionais de mediação profunda. A linha de pesquisa à qual esse estudo tem aderência define-se como voltada a investigar, no ambiente das organizações, as estratégias, os tipos de gestão encontrados nos diferentes processos e estruturas organizacionais, incluindo o que se passa nas relações de poder e de trabalho; destaque é dado para as técnicas qualitativas de pesquisa que guardam profunda relação com a dinâmica própria do fenômeno em estudo, em perspectiva multi e interdisciplinar.

À medida que vão sendo obtidos e registrados, os dados ganham forma e se apresentam ao olhar de quem os investiga, como ocorreu com o tema aqui presente, com a mediação profunda nos moldes em que se encontra hoje em dia na sociedade; há, porém, um conjunto de decisões a respeito de que facetas serão observáveis, e em que grau se projetam na Administração. Uma decorrência importante é a oportunidade de inserir um modo de pensar quando se trata de avaliar os caminhos nessa área de conhecimento. As expressões a serem utilizadas, as referências das quais serão extraídas, a subordinação dos temas e os vários outros recortes a serem demandados, requerem um permanente reexame. Assim surgiu a proposta de definir esta pesquisa como uma análise da experiência espaço-temporal mediada no futebol a partir de uma ontologia processual.

Para o primeiro objetivo específico, de *caracterizar um ambiente organizacional de mediação profunda como fenômeno empírico a partir da perspectiva forte da ontologia processual*, fez-se primeiramente uma revisão abrangente da literatura sobre ontologia processual, em que se explorou conceitos basilares como a natureza dinâmica da realidade e a não-linearidade dos processos. Ao se filiar a uma visão forte de processos, elaborou-se a noção processual a partir do conceito sobre temporalidade, examinando como a ontologia processual aborda a experiência do tempo frente à noção substancialista de um tempo cronológico. Explorou-se o conceito de mediação e mediação profunda e seu impacto na sociedade contemporânea, considerando como os meios de comunicação influenciam e são influenciados pela dinâmica dos processos sociais.

Em conjunto, parte desse objetivo específico foi atingido por meio do esforço metodológico empenhado. Reconheceu-se o futebol como fenômeno organizativo complexo e de relevância social, especialmente no Brasil. A definição de categorias analíticas centrais, em particular o *ambiente organizacional de mediação profunda*, e de outras categorias relevantes, como *organizing*, serviu para caracterizar o futebol como um campo empírico, não apenas possível, mas desejável para se desenvolver o conhecimento sobre a mediação profunda. Os procedimentos de coleta e análise de dados envolveu o contato com dados produzidos pela pesquisa e outros obtidos por diversas fontes midiáticas. A elaboração de narrativas como recurso metodológico permitiu a caracterização como um fenômeno organizativo e possibilitou uma compreensão abrangente das dinâmicas organizativas do futebol e sua relação com a mediação profunda.

Para *descrever as experiências espaço-temporais de diferentes atores, resultantes da mediação realizada nos processos de interação em um ambiente organizacional de mediação profunda*, arranjou-se dois momentos intercalados de exposição. O primeiro consistiu na apresentação narrativa dos dados coletados durante o estudo. Nessa fase, foram descritas, a partir de um narrador de futebol, as experiências relatadas pelos participantes da pesquisa, destacando-se os aspectos relacionados ao tempo e ao espaço percebidos e vivenciados por eles dentro do contexto organizacional mediado. Tal como no contexto de uma transmissão midiática, abriu-se a palavra para o relato dos próprios entrevistados, chamado a dialogar com o narrador.

Em um segundo momento, intercalado com o narrador, surgiram as falas do comentarista, figura própria também das transmissões esportivas. Nelas, o comentarista direcionava o olhar do espectador para aspectos importantes e tecia interpretações analíticas sobre as experiências espaço-temporais descritas pelos participantes. Buscou-se identificar elementos que pudessem ser postos em diálogo com as categorias e proposições deste trabalho, de modo a promover a relação entre as concepções teóricas e a realidade do campo.

As intervenções do comentarista também serviram para cumprir parcialmente com o objetivo de *analisar as percepções dos atores sobre os eventos e sua relação com os processos organizativos de mediação profunda*. Adicionalmente, fez-se uma elaboração das percepções dos entrevistados à luz das proposições desenvolvidas no ensaio teórico. Tal procedimento resultou em sete proposições, que foram também articuladas com as implicações teóricas e ilustradas pelos elementos empíricos do campo.

O esforço de *teorizar sobre como o tempo e o espaço são experimentados por diferentes atores em um ambiente organizacional de mediação profunda*, pela própria ontologia processual, foi desempenhado desde o início do trabalho, quando ainda se examinava a aproximação processual possível para o objeto e as possibilidades empíricas de estudo. Neste relatório de pesquisa, tal empreendimento teórico pode ser constatado, em partes, pelo desenvolvimento do arcabouço teórico que embasou as análises. Em um segundo momento, de retomada do referencial teórico à luz dos dados obtidos, fez-se o desenvolvimento do argumento de tese, centrado nas sete proposições mencionadas. A mediação profunda, mais do que apenas ligar emissor a receptor, pode direcionar a uma

outra realidade, em que se perde a referência contextual e, às vezes, a própria indicação clara de quem é o emissor.

Esta tese, fundamentada em uma abordagem de ontologia processual para transcender os limites paradigmáticos dominantes nos estudos organizacionais, contribui para o desenvolvimento de uma perspectiva processual que esclareça o fenômeno da mediação profunda em ambientes organizacionais. Uma característica distintiva dessa abordagem é a ampliação da noção de tempo, usualmente explorada nos estudos de processo, para incluir até mesmo o passado como um elemento passível de interação no presente, como evidenciado, por exemplo, ao revisitar vídeos de eventos ocorridos anos atrás em plataformas de *streaming*.

A pesquisa sobre mediação é intrinsecamente associada aos estudos de Comunicação, com uma variedade de vertentes teóricas que incluem uma perspectiva de mediação social, o enfoque no aparato tecnológico e institucional da mídia, e uma abordagem mais ampla que trata dos elementos midiáticos sem um rigor conceitual específico. No entanto, ao efetuar o cruzamento com o campo dos estudos organizacionais, preenche-se uma lacuna na articulação entre as teorias organizacionais e a concepção de mediação. Isso revela o potencial de contribuição ao associar os dois campos de estudos, especialmente considerando a uma concepção epistemológica relacional ligada à dinâmica própria do objeto de estudo em contínuo devir.

Portanto, esta pesquisa mostrou ser capaz de enriquecer o conhecimento sobre ambiente organizacional de mediação profunda a partir da adoção de uma abordagem processual. Essa perspectiva permitiu uma análise mais dinâmica e relacional das interações entre processos sociais e elementos midiáticos, como tecnologias, instituições sociais e linguagens. No contexto da mediação profunda, essa abordagem ganha ainda mais relevância, pois permitiu examinar dinamicamente questões como o avanço tecnológico e as mudanças nos contextos midiáticos, subvertendo uma visão substancialista que tende a considerar a mudança como algo excepcional e indesejado.

Além dos aspectos teóricos, existe uma inerente dimensão metodológica na contribuição envolvida. Estudos sob a perspectiva forte de processos são difíceis de serem realizados, dada a dinâmica inerente do objeto e da própria ontologia processual. Como quando se observa as ondas na praia que continuamente vêm e vão, o objeto de estudo na visão processual torna-se escorregadio e necessita de recursos metodológicos cada vez mais

robustos e desenvolvidos para se compreender o movimento do objeto sem cair na simplificação ao mesmo passo que sem perder a visão do todo. É nesse movimento de aproximação e afastamento que reside a possibilidade de compreensão sobre o fenômeno dinâmico. O desafio não é pequeno, e este trabalho, ao se utilizar de narrativas, oferece uma contribuição para descoberta de caminhos metodológicos possíveis e plenamente alinhados à epistemologia e ontologia adotada (cf. Takahashi; Araujo, 2019).

Em uma dimensão social e prática de análise da contribuição, a presente pesquisa encontra justificção pelo conhecimento sobre a experiência espaço-temporal no contexto do futebol, especialmente a perspectiva dos torcedores e dos jornalistas. Tal empreendimento teórico e empírico pode resultar em uma contribuição prática significativa para diversos atores envolvidos no universo esportivo. Os profissionais ligados ao futebol, particularmente os gestores e aqueles responsáveis por tomar decisões estratégicas, podem se beneficiar do conhecimento a respeito dos eventos esportivos sob a ótica da vivência do torcedor. As ideias aqui apresentadas, embora não conclusivas, indicam caminhos para a experiência do torcedor como consumidor de eventos esportivos. Uma vez que os torcedores representam o público consumidor do futebol como espetáculo, exercendo influência direta na atração de anunciantes e verbas publicitárias, os clubes têm a oportunidade de direcionar seus esforços para proporcionar uma experiência mais gratificante aos seus adeptos. Por sua vez, para os torcedores, a pesquisa pode oferecer uma compreensão mais aprofundada do processo que sustenta a organização do futebol e da própria experiência do espetáculo esportivo. Esse conhecimento pode auxiliá-los a compreender as decisões tomadas pelos clubes e pelas instâncias organizativas do futebol em geral, contribuindo para uma vivência mais proveitosa e satisfatória da dimensão espaço-temporal no contexto do futebol.

Para os clubes esportivos e as entidades ligadas ao futebol, tal pesquisa representa um instrumento para a identificação de aspectos relevantes da experiência do torcedor, influenciando diretamente na definição do conteúdo a ser veiculado pelas mídias. A compreensão mais profunda das preferências e demandas do público possibilita aos clubes desenvolverem novos modelos de negócios, considerando a crescente influência da midiaticização profunda, como é o caso da comercialização direta de suas próprias transmissões, constituindo assim novas fontes de receita e estreitando os laços com sua base de fãs. Adicionalmente, os resultados desta investigação possibilitam aos clubes

identificar elementos cruciais para a experiência física do torcedor nos estádios, o que pode incrementar a atratividade desses eventos e contribuir para uma vivência mais gratificante aos espectadores – que pode significar fidelização e consumo de materiais do clube. A compreensão dos fatores que tornam a ida ao estádio uma experiência singular e memorável capacita os clubes a investirem em melhorias de infraestrutura e de serviços, promovendo a satisfação e o engajamento dos torcedores.

Do ponto de vista das entidades responsáveis pelo gerenciamento e direcionamento do futebol, a pesquisa se mostra como um elemento necessário para compreender as tendências e demandas emergentes do esporte. Ao captar a experiência do torcedor e as nuances do *organizing* sustentado a partir de dispositivos tecnológicos, tais entidades podem alinhar de forma mais eficaz suas estratégias de desenvolvimento, fomentando o crescimento sustentável do futebol em escala global como evento e como negócio.

Diante do caráter exploratório desta pesquisa, além da evidente decorrência deste trabalho para estudos com a ontologia de processo, muitos outros podem ser os caminhos futuros que se desdobram como repercussão deste trabalho, considerando também as diferentes concepções onto-epistemológicas e metodológicas. Por exemplo, pode-se seguir com uma análise comparativa entre diferentes modalidades esportivas e em outros contextos organizacionais; estudo longitudinal sobre o desenvolvimento da midiática profunda no esporte; investigação sobre a influência das redes sociais na experiência do público; exame sobre a influência das experiências presenciais e virtuais na fidelização do torcedor; análise da relação entre experiência do público e aspectos socioeconômicos e demográficos, como classe social, gênero, idade e localização, considerando aspectos como acesso aos estádios, participação em eventos esportivos e consumo de conteúdo midiático.

Outro possível direcionamento pode ser seguir a discussão por uma perspectiva de estudos críticos e de teoria social. O tecido social não é composto por meio de um grupo coeso de indivíduos. Pelo contrário, na esfera social há espaço para o individualismo, considerando as necessidades particulares de expressão e interesses privados. A sociedade, entretanto, exclui a possibilidade de ação singular, pois os comportamentos são normatizados (Arendt, 2007 [1958]). Em outras palavras, os indivíduos em sociedade devem ser comportados, sem ação ou reação espontânea, conforme se espera pela norma

de conduta social. O aspecto normativo assume um papel importante, pois as relações sociais se estabelecem nas bases da adequação dos comportamentos dos indivíduos.

Considerando que, contraditoriamente, *Quanto mais pervasivo o uso da tecnologia, menos sua presença é percebida*, o individualismo acentuado pela mediação profunda mistura o ambiente digital com o real. O espaço digital e o real se fundem, e a miscelânea é capaz de transferir condutas de intolerância, comuns ao ambiente digital, para a existência face a face. No contexto organizacional, além do aspecto normativo, existem dispositivos coercitivos mais eficientes e capazes de conformar a conduta e estimular comportamentos. Se na esfera social os interesses são difusos, pois destituídos de sentido do bem comum, há um propósito compartilhado, ainda que parcialmente, entre os membros organizacionais. Neste âmbito, o individualismo também está presente, mas cede espaço para o compartilhamento e sinergia de esforços em prol de um resultado conjunto. Assim, existe um propósito comum, ainda que artificialmente criado. Ao mesmo tempo em que a mediação profunda promove a conexão entre indivíduos, enfraquece os seus vínculos. Dito de outro modo, pela mediação é possível se relacionar com um grande número de pessoas nos mais variados contextos, mas cujas relações, contudo, pela própria facilidade que se estabelecem, são fracas e transitórias.

Convém destacar que o futebol, como esporte que mobiliza as massas e se profissionaliza cada vez mais, atrai volume maior de investimentos. Portanto, possível de ser problematizado enquanto um negócio que passa a se estruturar como entidade empresarial SAF que visa ao lucro, em detrimento dos clubes associações sem fins lucrativos. A mediação profunda entra nesse contexto para caracterizar o futebol como fenômeno organizativo de interesse do capital. Sem qualquer pretensão de esgotar as possibilidades, essas são apenas algumas sugestões de possíveis direções para estudos futuros, que podem contribuir para uma compreensão mais abrangente e aprofundada sobre a experiência do público em um fenômeno organizativo – como o esporte – e sua relação com a mediação profunda.

Em suma, a pesquisa acerca da experiência espaço-temporal no contexto midiático do futebol apresenta um potencial significativo para diversos agentes envolvidos no cenário esportivo e organizacional. Ao aprimorar a experiência do torcedor, identificar oportunidades de negócio e direcionar o desenvolvimento do esporte, tal pesquisa pode contribuir substancialmente para a consolidação do futebol como um fenômeno de

relevância cultural e econômica em âmbito internacional. De modo mais abrangente, pode-se observar, a partir desta pesquisa, possíveis trajetórias organizativas para os mais variados contextos organizacionais, como o teletrabalho, a simulação e treinamento de atividades em condições de risco controlado, a vinculação a processos de ensino-aprendizado, a integração com outros recursos tecnológicos como a inteligência artificial (IA), etc.

Neste trabalho, fez-se um exercício analítico a partir da reflexão sobre os dados existentes. Mesmo quando se fez uso de estilo narrativo e da imaginação, buscou-se aqui inserir o leitor como se imerso naquela realidade estivesse. A experiência de leitura, embora igualmente imersiva, não é capaz de representar a realidade digital em todas as suas nuances, pois existe um aparato e repertório sensorial necessários para emular esta experiência. Entretanto, pretendeu-se que esse arremedo de experiência pudesse ser o ponto de apoio para a reflexão sobre a condição atual e os desdobramentos que o desenvolvimento da midiatização profunda implica.

Portanto, o que se verifica é que a tecnologia permite a concentração do horizonte temporal para o presente – que é justamente o único momento possível de interação. Como desdobramentos, pode-se questionar: se o local de interação está sendo migrado para um ambiente digital, os espaços físicos de encontros presenciais vão desaparecer? Se este será o ‘novo normal’, qual é o lugar desses espaços na experiência cotidiana? Este documento não é capaz de oferecer direta e definitivamente as respostas, mas indica possíveis caminhos. Pelo seu caráter digital, constitutivamente ligado à natureza da midiatização profunda, este trabalho fica registrado e acessível para todos aqueles que vierem no futuro a se interessar em conhecer o panorama deste objeto retratado em 2024.

REFERÊNCIAS

- ACERVO ESTADÃO. Brasil X Checoslováquia. **O Estado de São Paulo**, São Paulo, 13 jun. 2018. Disponível em: <https://fotos.estadao.com.br/fotos/acervo,brasil-x-chechoslovaquia,888748>. Acesso em: 9 jul. 2023.
- BAKHTIN, M. M. **Problems of Dostoevsky's Poetics**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984.
- BELOVA, O.; KING, I.; SLIWA, M. Introduction: Polyphony and Organization Studies: Mikhail Bakhtin and Beyond. **Organization Studies**, [s. l.], v. 29, n. 4, p. 493–500, 2008. Disponível em: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0170840608088696>.
- BERGSON, H. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BERGSON, H. **Ensaio sobre os dados imediatos da consciência**. Lisboa: Edições 70, 1988.
- BERGSON, H. **Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BOJE, D. M. **Narrative Methods for Organizational and Communication Research**. London: Sage Publications, 2001-. ISSN 13505076.
- BONIN, A. P. C. *et al.* A transmissão radiofônica de jogos de futebol: a incoerente gratuidade de um espetáculo esportivo?. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, [s. l.], v. 38, n. 2, p. 186–193, 2016.
- BOSI, E. **Memória e sociedade: lembranças de velhos**. 3. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- BRUNER, J. **Actual Minds, Possible Worlds**. Cambridge: Harvard University Press, 1986.
- CÉZANNE, P. **La Montagne Sainte-Victoire au grand pin**. Óleo sobre tela, 67 x 92 cm.: The Courtauld Institute of Art, 1887.
- COULDRY, N.; HEPP, A. **The Mediated Construction of Reality**. Cambridge: Polity Press, 2017.
- CZARNIAWSKA, B. **Narratives in Social Science Research**. London: Sage Publications, 2004-. ISSN 20495471.
- DE ALWIS, S.; HERNWALL, P.; ADIKARAM, A. S. “It is ok to be interrupted; it is my job” – perceptions on technology-mediated work-life boundary experiences; a sociomaterial analysis. **Qualitative Research in Organizations and Management: An International Journal**, [s. l.], v. 17, n. 5, p. 108–134, 2022.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION. **Football Unites the World: Annual Report 2022**. Zurique: [s. n.], 2023.

FREDRIKSSON, M.; PALLAS, J. The Localities of Mediatization: How Organizations Translate Mediatization into Everyday Practices. *In: DRIESENS, O. et al. (org.). Dynamics Of Mediatization*. Cham: Springer International Publishing, 2017. p. 119–136. Disponível em: http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-62983-4_6.

GIDDENS, A. **The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration**. Cambridge: Polity Press, 1984.

GONZÁLEZ-MIRANDA, D. R.; OCAMPO-SALAZAR, C. A.; GENTILIN, M. Organizational Studies in Latin America. A Literature Review (2000-2014). **Innovar**, [s. l.], v. 28, n. 67, p. 89–109, 2018. Disponível em: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/innovar/article/view/68615>.

HELIN, J. *et al.* Process is How Process Does. *In: HELIN, J. et al. (org.). The Oxford Handbook of Process Philosophy and Organization Studies*. [s. l.]: Oxford University Press, 2014. v. 1, p. 1–16. Disponível em: <https://academic.oup.com/edited-volume/28359/chapter/215202492>.

HEPP, A. **Deep Mediatization**. New York: Routledge, 2020.

HERNES, T. **A Process Theory of Organization**. Oxford: Oxford University Press, 2014. Disponível em: <https://oxford.universitypressscholarship.com/view/10.1093/acprof:oso/9780199695072.001.0001/acprof-9780199695072>.

HERNES, T. Studying Composite Boundaries: A Framework of Analysis. **Human Relations**, [s. l.], v. 57, n. 1, p. 9–29, 2004a. Disponível em: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0018726704042712>.

HERNES, T. **The spatial construction of organization**. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2004b.

HERNES, T.; BAKKEN, T.; OLSEN, P. I. Spaces as Process: Developing a Recursive Perspective on Organisational Space. *In: CLEGG, S. R.; KORNBERGER, M. (org.). Space, Organizations and Management Theory*. Frederiksberg: Liber & Copenhagen Business School Press, 2006.

HERNES, T.; FEDDERSEN, J.; SCHULTZ, M. Material Temporality: How materiality ‘does’ time in food organizing. **Organization Studies**, [s. l.], 2020.

HERNES, T.; SCHULTZ, M. Translating the Distant into the Present: How actors address distant past and future events through situated activity. **Organization Theory**, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 263178771990099, 2020.

HJARVARD, S. **The Mediatization of Culture and Society**. New York: Routledge, 2013.

HÖLLERER, M. A.; DAUDIGEOS, T.; JANCSARY, D. Multimodality, Meaning, and Institutions: Editorial. *In*: MULTIMODALITY, MEANING, AND INSTITUTIONS. [S. l.: s. n.], 2017. p. 1–24. Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/S0733-558X2017000054A016/full/html>.

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE. **IOC Marketing Report Tokyo 2020**. Lausanne: [s. n.], 2021.

KHANDKER, W. Henri Bergson: Toward a Philosophy of Becoming. *In*: LANGLEY, A.; TSOUKAS, H. (org.). **The SAGE Handbook of Process Organization Studies**. London: Sage Publications, 2017. p. 43–55. Disponível em: <http://sk.sagepub.com/Reference/the-sage-handbook-of-process-organization-studies/i505.xml>.

LANGLEY, A.; TSOUKAS, H. Introduction: Process Thinking, Process Theorizing and Process Researching. *In*: LANGLEY, A.; TSOUKAS, H. (org.). **The SAGE Handbook of Process Organization Studies**. London: Sage Publications, 2017. p. 1–25.

LEFEBVRE, H. **The production of Space**. Oxford: Basil Blackwell, 1991.

MAIA, P. R. de A. Política e futebol no cinema através das lentes do cinejornal Canal 100. **discursos fotográficos**, Londrina, v. 5, n. 7, p. 41–55, 2009.

MAIA, P. R. de A. **Que bonito é...: a trajetória do cinejornal canal 100**. João Pessoa: Editora UFPB, 2020.

MARQUES, J. C. A literatura invade a grande área (A crônica durante as copas do mundo de futebol). **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, [s. l.], v. 26, n. 2, p. 55–71, 2005.

MÁRQUEZ, G. G. **Cem Anos de Solidão**. 53. ed. Rio de Janeiro: Record, 2003.

MARREWIJK, A. van; YANOW, D. Introduction: The Spatial Turn in Organizational Studies. *In*: MARREWIJK, A. van; YANOW, D. (org.). **Organizational Spaces: Rematerializing the workday world**. Cheltenham: Edward Elgar Publishing, 2010. Disponível em: <http://www.elgaronline.com/view/9781848446502.00005.xml>.

MARTINO, L. M. S. Rumo a uma teoria da midiatização: exercício conceitual e metodológico de sistematização. **Intexto**, [s. l.], n. 45, p. 16–34, 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/77889>.

MASSEY, D. **For space**. London: Sage Publications, 2005.

MATITZ, Q. R. S.; CHAERKI, K. F.; CHAERKI, S. F. Theorizing Relations between Past, Present and Future: Interactions between Process and Historical Organizational Studies through Whitehead's Process Philosophy. **Philosophy of Management**, [s. l.], 2020. Disponível em: <http://link.springer.com/10.1007/s40926-020-00151-z>.

MESLE, C. R. **Process-Relational Philosophy: An Introduction to Alfred North Whitehead**. West Conshohocken: Templeton Foundation Press, 2008.

MODENESI, J. C. Tempo e espaço, mudança e movimento, percepção-sensação e lembrança em Henri Bergson. **Geografares**, [s. l.], n. 9, p. 1–28, 2011. Disponível em: <http://www.periodicos.ufes.br/geografares/article/view/1393/1251>.

NAYAK, A.; CHIA, R. Thinking becoming and emergence: Process philosophy and organization studies. *In*: TSOUKAS, H.; CHIA, R. (org.). **Philosophy and Organization Theory**. London: Emerald, 2011. p. 281–309. Disponível em: [http://dx.doi.org/10.1108/S0733-558X\(2011\)0000032012](http://dx.doi.org/10.1108/S0733-558X(2011)0000032012).

PENTLAND, B. T. Building process theory with narrative: from description to explanation. **Academy of Management Review**, [s. l.], v. 24, n. 4, p. 711–724, 1999.

RATNER, H. Topologies of Organization: Space in Continuous Deformation. **Organization Studies**, [s. l.], v. 41, n. 11, p. 1513–1530, 2020. Disponível em: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0170840619874464>.

RESE, N. *et al.* O Vir a Ser da Estratégia como uma Prática Social. **Revista de Administração Contemporânea**, [s. l.], v. 21, n. 2, p. 227–248, 2017.

ROOSE, K. Social Media's Forever War. **The New York Times**, New York, 17 dez. 2018. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/12/17/technology/social-media-russia-interference.html>.

SACCHI, A. **Calcio totale. La mia vita raccontata a Guido Conti**. [S. l.]: Mondadori, 2017.

SCHULTZ, M.; HERNES, T. Temporal interplay between strategy and identity: Punctuated, subsumed, and sustained modes. **Strategic Organization**, [s. l.], v. 18, n. 1, p. 106–135, 2020.

SCOTT, W. R. **Institutions and organizations: ideas, interests, and identities**. 4. ed. London: Sage Publications, 2014.

SILVA, L. A. P.; BASEIO, M. A. F. Narrativa(s) como estratégia(s) de comunicabilidad. *In*: RINCÓN, O. *et al.* (org.). **Un nuevo mapa para investigar la mutación cultural: diálogo con la propuesta de Jesús Martín-Barbero**. Quito: Ediciones Ciespal, 2019. p. 286.

SOUZA, R. Torcedor viraliza com realidade aumentada em jogo da Copa; conheça o app. **UOL**, [s. l.], 2 dez. 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/12/02/torcedor-viraliza-com-realidade-aumentada-em-jogo-da-copa-conheca-o-app.htm>. Acesso em: 9 jul. 2023.

TAKAHASHI, A. R. W.; ARAUJO, L. Case study research: opening up research opportunities. **RAUSP Management Journal**, [s. l.], v. 55, n. 1, p. 100–111, 2019. Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/RAUSP-05-2019-0109/full/html>.

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD. **Regras do Jogo 23/24**. Zurique: [s. n.], 2023.

TISSEN, R.; LEKANNE DEPREZ, F. Towards a Spatial Theory of Organizations: Creating New Organizational Forms to Improve Business Performance. **SSRN Electronic Journal**, [s. l.], 2008. Disponível em: <http://www.ssrn.com/abstract=1105664>.

VAAGAASAR, A. L.; HERNES, T.; DILLE, T. The Challenges of Implementing Temporal Shifts in Temporary Organizations: Implications of a Situated Temporal View. **Project Management Journal**, [s. l.], v. 51, n. 4, p. 420–428, 2020.

WEB OF SCIENCE. **Resultados para mediatization AND mediation (Tópico)**. [S. l.], 2023a. Disponível em: <https://www.webofscience.com/wos/woscc/summary/3dd4a57a-dab0-4056-930c-85ab87da5a14-97525977/relevance/1>. Acesso em: 10 jul. 2023.

WEB OF SCIENCE. **Resultados para mediatization (Tópico)**. [S. l.], 2023b. Disponível em: <https://www.webofscience.com/wos/woscc/summary/cbd5b73f-7e19-4994-be41-4bdada684d50-974dd46c/relevance/1>. Acesso em: 10 jul. 2023.

WEB OF SCIENCE. **Resultados para mediatization (Tópico) and Management or Business (Categorias da Web of Science)**. [S. l.], 2023c. Disponível em: <https://www.webofscience.com/wos/woscc/summary/5f4d1f70-6c5a-4913-a6d6-fae603f24301-974def75/relevance/1>. Acesso em: 10 jul. 2023.

WEB OF SCIENCE. **Resultados para organizat* AND media* (Tópico) and Management or Business (Categorias da Web of Science)**. [S. l.], 2023d. Disponível em: <https://www.webofscience.com/wos/woscc/summary/71170f18-6748-44dc-a088-2fe6411d61e8-974dca5b/relevance/1>. Acesso em: 10 jul. 2023.

WEB OF SCIENCE. **Resultados para organizat* AND mediatiz* (Tópico) and Management or Business (Categorias da Web of Science)**. [S. l.], 2023e. Disponível em: <https://www.webofscience.com/wos/woscc/summary/26a0bedf-bb7a-4122-9ce3-24129c04ee4f-974db0f7/relevance/1>. Acesso em: 10 jul. 2023.

WHITEHEAD, A. N. **Process and Reality: An Essay in Cosmology**. Corrected ed. New York: The Free Press, 1978.

WHITEHEAD, A. N. **The Concept of Nature**. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.

GLOSSÁRIO DE TERMOS RECORRENTES EM PESQUISAS PROCESSUAIS

Apresenta-se, a seguir, breve descrição dos termos mais comuns presentes em pesquisas que utilizam como base a filosofia do processo.

Becoming. Processo contínuo de sucessão da realidade ao longo do tempo, projetando estados futuros. O mesmo que vir a ser.

Evento. É uma unidade de constituição da realidade. Trata-se de uma ocorrência concreta e singular que possui uma duração temporal e que se traduz como experiência humana. Tem a natureza dinâmica, relacionando-se a todo momento a outros eventos.

Organizing. Processo dinâmico de coordenação e arranjo de atividades entre indivíduos, grupos e organizações, envolvendo negociação, diálogo e cooperação. A organização em movimento.

Presente vivido. Condição atual de vivência das experiências, “palco” de todas as ações possíveis. Dito de outra maneira, qualquer ação só é passível de acontecer em um estado presente. Mesmo uma memória “cristalizada” (estabilizada) pode ser alterada quando é trazida ao presente.

Strong view (visão forte) de processo. Caracteriza o estado de contínua mudança em uma condição dinâmica, isto é, tudo está sempre em movimento o tempo todo, ainda que em uma cadência lenta. É um contraponto à *weak view* (visão fraca) de processo, que denota a mudança discreta de estados (estáveis).

Temporalidade. Maneira como eventos, fenômenos e experiências se desdobram e se relacionam ao longo de uma sequência temporal. Para Bergson, a temporalidade é concebida como uma experiência contínua e indivisível.

APÊNDICE 1 – ROTEIRO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

QUADRO 8. PONTOS DE CONVERSA PROPOSTOS PARA A ENTREVISTA

(continua)

Eixo teórico	Pontos de conversa	Finalidade
(Contexto)	Como é sua relação com o futebol? Como surgiu o seu interesse por futebol?	<i>Obter narrativa da trajetória pessoal pelo campo empírico.</i>
	Como começou a trabalhar com o futebol? ³¹	<i>Obter narrativa da trajetória pessoal pelo campo empírico.</i>
	Como você enxerga o futebol na sociedade?	<i>Compreender a importância do campo empírico.</i>
	Qual sua avaliação ou opinião sobre a estrutura do futebol (em termos de campeonatos e instituições)?	<i>Percepção sobre o campo empírico em estudo.</i>
	Como a Copa do Mundo se diferencia de outras competições?	<i>Compreender a importância e os elementos distintivos da competição.</i>
Midiatização	Como você lida com a tecnologia? Você considera que seu impacto é positivo ou negativo na nossa vida?	<i>Entender o contexto de utilização da tecnologia e o conforto em utilizá-la.</i>
	Quando você assiste jogos pela TV/celular, onde você prefere assistir? (Qual ambiente?)	<i>Compreender a dimensão espacial que envolve esta experiência.</i>
	Você poderia descrever alguma situação problemática que aconteceu em alguma transmissão? ³¹	<i>Identificar elementos críticos durante os eventos de midiatização.</i>
Experiência espacial	Gostaria que você narrasse como foi o seu primeiro jogo no estádio (e primeiro jogo de Copa, quando aplicável).	<i>Buscar elementos da experiência vivida.</i>
	Você trabalha ou trabalhou presencialmente no estádio? ³¹ (E em Copa do Mundo?)	<i>Buscar elementos da experiência vivida.</i>
	O que você mais gosta quando vai ao estádio? O que menos gosta?	<i>Explorar a percepção sobre a experiência de assistir jogos no estádio.</i>
	O que você mais gosta quando assiste jogos pela TV/celular? O que menos gosta?	<i>Explorar a percepção sobre a experiência de assistir jogos por mídias.</i>
	Você prefere ir ao estádio ou assistir em outros lugares? (Por quê?)	<i>Explorar a subjetividade que permeia a decisão de assistir jogos no estádio ou não.</i>

³¹ Questões colocadas apenas para os profissionais que atuam com o futebol.

QUADRO 8. PONTOS DE CONVERSA PROPOSTOS PARA A ENTREVISTA

(continuação)

Eixo teórico	Pontos de conversa	Finalidade
Dados	Poderia descrever qual a memória mais marcante você tem do futebol? (E de Copa do Mundo?)	<i>Identificar elementos do resgate da memória natural e as características da informação.</i>
	Qual é a primeira memória que você tem da Copa do Mundo?	<i>Identificar elementos do resgate da memória natural e as características da informação.</i>
	Como foi a sua primeira Copa do Mundo?	<i>Resgatar a memória sobre a competição como um todo. Identificar eventos que possuem registro em mídia.</i>
	Qual é a transmissão mais marcante de Copa do Mundo que você se lembra? (Como foi?)	<i>Resgatar a memória e identificar elementos que a tornam distintiva.</i>
	Você já viu os jogos/lances (conforme relato) desta Copa gravados?	<i>Explorar a interação entre a memória relatada e os registros midiáticos.</i>
	Você já viu contemporaneamente um título da seleção brasileira numa Copa? Hoje qual é o sentimento com relação a essa vitória do Brasil? Você atribui atualmente maior ou menor importância? ³²	<i>Explorar a percepção sobre a memória narrada.</i>
Experiência temporal	O que você pode dizer sobre as copas que o Brasil ganhou? ³³ (Buscar detalhes)	<i>Evidenciar características midiáticas que compõem a narrativa.</i>
	Você sente o tempo passar de forma diferente entre quando assistindo aos jogos no estádio e pela TV/celular? (Por quê?)	<i>Explorar a percepção temporal sobre os jogos.</i>
	Você faz outras coisas quando está assistindo a um jogo? (O que faz diferente no estádio e em outras mídias?)	<i>Evidenciar diferenças de ações que podem modificar a experiência temporal.</i>
	Como é sua preparação para um jogo de futebol? O que você faz antes (de chegar ao estádio ou ligar o aparelho de TV/celular)? O que você faz depois? Quanto tempo leva?	<i>Entender o processo todo de assistir a um jogo de futebol, relacionando hábitos e rotinas.</i>
	Você considera que o futebol é melhor agora ou o de antigamente? (Por quê?)	<i>Explorar a subjetividade e percepção sobre o campo empírico.</i>

Fonte: o autor (2024).

³² Questão colocada para quem acompanhou contemporaneamente ao menos um título do Brasil.³³ Questão colocada para quem não acompanhou contemporaneamente os títulos do Brasil.

APÊNDICE 2 – DADOS SECUNDÁRIOS DA PESQUISA

QUADRO 9. LISTA DOS DADOS SECUNDÁRIOS LEVANTADOS E ANALISADOS

Tipo	Descrição	Fonte	Quantidade	Lista
<i>Transmissões</i>	Finais da Copa do Mundo – jogos na íntegra	FIFA	9 vídeos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Argentina 3x3 França 2022 2. França 4x2 Croácia 2018 3. Alemanha 1x0 Argentina 2014 4. Alemanha 0x2 Brasil 2002 5. Brasil 0x3 França 1998 6. Brasil 0x0 Itália 1994 7. Argentina 3x2 Alemanha 1986 8. Itália 3x1 Alemanha 1982 9. Brasil 4x1 Itália 1970
	Finais da Copa do Mundo – melhores momentos	FIFA	10 vídeos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Holanda 0x1 Espanha 2010 2. Itália 1x1 França 2006 3. Alemanha 1x0 Argentina 1990 4. Argentina 3x1 Holanda 1978 5. Holanda 1x2 Alemanha 1974 6. Inglaterra 4x2 Alemanha 1966 7. Brasil 3x1 Tchecoslováquia 1962 8. Brasil 5x2 Suécia 1958 9. Alemanha 3x2 Hungria 1954 10. Uruguai 2x1 Brasil 1950
	Jogos da seleção brasileira na Copa do Mundo 2022 – jogos na íntegra	Globoplay	5 vídeos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Croácia 1(4)x(2)1 Brasil 2022 2. Brasil 4x1 Coreia do Sul 2022 3. Camarões 1x0 Brasil 2022 4. Brasil 1x0 Suíça 2022 5. Brasil 2x0 Sérvia 2022
	Jogos citados pelos entrevistados		3 vídeos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brasil 1x7 Alemanha 2014 2. Brasil 0x1 Argentina 1990 3. Argentina 2x1 Inglaterra 1986
	Bastidores	Youtube	9 vídeos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Argentina 3x3 França 2022 2. Argentina 3x0 Croácia 2022 3. Croácia 1x1 Brasil 2022 4. Camarões 1x0 Brasil 2022 5. Costa Rica 2x4 Alemanha 2022 6. Brasil 1x0 Suíça 2022 7. Alemanha 1x2 Japão 2022 8. Brasil 2x0 Sérvia 2022 9. Senegal 0x2 Holanda 2022
<i>Documentos</i>	Relatório Anual	FIFA	1 (362 págs.)	1. Fifa Annual Report 2023
	Guia de estádios de futebol	FIFA	1 (online)	1. Seção 6.2 Media and Broadcast

Fonte: o autor (2024).