

**FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DE FERNANDÓPOLIS - FEF
FACULDADES INTEGRADAS DE FERNANDÓPOLIS - FIFE**

HEITOR AUGUSTO DE SOUZA ALVES

**ESPORTE COMO ESPETÁCULO: UMA ANÁLISE COMPARATIVA
DA AUDIÊNCIA DA NFL E DA NBA NO SÉCULO XXI**

FERNANDÓPOLIS

2025

HEITOR AUGUSTO DE SOUZA ALVES

**ESPORTE COMO ESPETÁCULO: UMA ANÁLISE COMPARATIVA
DA AUDIÊNCIA DA NFL E DA NBA NO SÉCULO XXI**

Monografia apresentada à disciplina Projeto Experimental II da Fundação Educacional de Fernandópolis como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social – Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo dos Santos Matos

FERNANDÓPOLIS

2025

FOLHA DE APROVAÇÃO

HEITOR AUGUSTO DE SOUZA ALVES

ESPORTE COMO ESPETÁCULO: UMA ANÁLISE COMPARATIVA DA AUDIÊNCIA DA NFL E DA NBA NO SÉCULO XXI

Monografia apresentada à Fundação Educacional de Fernandópolis, como parte das exigências para obtenção do título de Comunicação Social – Jornalismo.

Aprovado em ____ / ____ / ____

Examinadores:

Profa. Andresa Caroline Lopes de Oliveira
Fundação Educacional de Fernandópolis

Profa. Glauciane Pontes Helena Franco
Fundação Educacional de Fernandópolis

Dedico esse trabalho a Deus, e para toda minha família, em especial meus pais, pelo apoio e incentivo para que isso fosse possível.

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente esse trabalho ao meu orientador Marcelo dos Santos Matos, pelo suporte e ensinamentos durante a jornada.

Agradeço também a todos os professores, familiares e amigos que fizeram parte diretamente e indiretamente deste processo.

"A vida é uma constante oscilação entre
a ânsia de ter e o tédio de possuir"

- Arthur Schopenhauer

RESUMO

Este trabalho investiga como a NBA e a NFL se consolidaram como os maiores espetáculos esportivos dos Estados Unidos e do mundo, analisando suas diferenças de audiência e estratégias de engajamento. A pesquisa se baseia na *Teoria do Espetáculo*, de Guy Debord (1967), para compreender como o esporte se transforma em produto midiático e cultural, capaz de mobilizar emoções, consumo e identidade. Por meio de revisão bibliográfica e análise de dados, observa-se que a NFL mantém o domínio na televisão, sustentada por um formato mais ritualizado e tradicional, enquanto a NBA se destaca no ambiente digital, marcada pela interação constante com o público e por uma presença global. Elementos como o Fantasy Football e o jogo NBA 2K mostram como as ligas ampliam o espetáculo para além das quadras e dos estádios, criando experiências imersivas e contínuas. Conclui-se que ambas representam diferentes expressões do espetáculo contemporâneo: a NFL como ritual coletivo e a NBA como experiência interativa, reafirmando o poder do esporte como uma forma moderna de entretenimento e comunicação.

PALAVRAS-CHAVE: esporte; audiência; mídia; espetáculo; jornalismo esportivo.

ABSTRACT

This study investigates how the NBA and the NFL have established themselves as the leading sports spectacles in the United States and worldwide, analyzing their differences in audience engagement and communication strategies. Based on Guy Debord's *Theory of the Spectacle* (1967), the research explores how sports have evolved into media and cultural products capable of mobilizing emotion, consumption, and identity. Through bibliographic review and data analysis, it was observed that the NFL dominates traditional television with its ritualized and event-centered format, while the NBA stands out in digital environments through its interactive and global presence. Elements such as Fantasy Football and the NBA 2K video game demonstrate how both leagues extend the spectacle beyond arenas and stadiums, creating immersive and continuous experiences. The study concludes that these leagues represent distinct forms of contemporary spectacle: the NFL as a collective ritual and the NBA as an interactive experience, reaffirming the power of sports as a modern form of entertainment and communication.

KEYWORDS: sport; audience; media; spectacle; sports journalism.

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| Introdução | 10 |
| 1. Espetáculo Esportivo: faz parte do meu show | 12 |
| 1.1 Esportes como fenômeno midiático | 12 |
| 1.2 A teoria do espetáculo e sua relação com o esporte..... | 12 |
| 1.3 O consumo de esporte nos Estados Unidos..... | 14 |
| 2. O espetáculo do engajamento nas ligas americanas | 15 |
| 2.1 O Fantasy Football e a transformação do torcedor | 15 |
| 2.2 A imersão digital da NBA e a cultura gamer..... | 15 |
| 2.3 O mercado de apostas e o novo engajamento financeiro..... | 16 |
| 3. Análise e discussão dos resultados | 17 |
| 3.1 Audiência televisiva..... | 17 |
| 3.2 Duelo nas redes sociais e plataformas de streaming | 18 |
| 3.3 Comparativo de inserção global. | 20 |
| 3.4 Elementos da Teoria do Espetáculo na audiência esportiva | 21 |
| 3.5 O espetáculo entre o ritual e a interação | 21 |
| 4. Resultados após o espetáculo instalado | 22 |
| 4.1 Altos e baixos das ligas | 22 |
| 4.2 Novas perspectivas de transmissão..... | 23 |
| Considerações Finais..... | 24 |
| Referências | 25 |

INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da civilização, o esporte ocupa um papel central na história da humanidade. Muito além de uma simples prática física, ele tem sido um fenômeno social capaz de promover saúde, bem-estar, integração e identidade cultural. Registros arqueológicos indicam que atividades semelhantes à ginástica já eram praticadas por volta de 4.000 a.C. Na Grécia Antiga, os Jogos Olímpicos se tornaram um marco da competição esportiva, enquanto na Roma Antiga, os combates entre gladiadores representaram uma forma de entretenimento de massa.

Ao longo dos séculos, novas modalidades esportivas surgiram, entre elas o futebol americano, cuja origem remonta ao ano de 1867. No entanto, foi apenas em 1869 que ocorreu a primeira partida oficial, em um confronto entre as equipes universitárias de Rutgers e Princeton. O futebol americano surgiu como uma adaptação de dois esportes preexistentes: o rúgbi e o futebol tradicional. Uma das principais motivações para sua criação foi a necessidade de reduzir a violência presente no rúgbi, o que levou à elaboração de regras mais seguras e organizadas, idealizadas por Walter Camp, posteriormente reconhecido como o "Pai do Futebol Americano".

Por outro lado, o basquete foi criado em 1891 pelo professor canadense de Educação Física James Naismith. Seu objetivo era desenvolver uma atividade esportiva que pudesse ser praticada em ambientes fechados durante o rigoroso inverno norte-americano. A primeira partida ocorreu em 21 de dezembro de 1891, na cidade de Springfield, Massachusetts, nos Estados Unidos, na mesma escola onde Naismith lecionava. O jogo foi disputado entre duas equipes de nove jogadores, utilizando-se uma bola de futebol e cestas de pêssego fixadas nas sacadas do ginásio.

Com o passar do tempo, tanto o basquete, quanto o futebol americano, passaram por evoluções, não apenas nas regras, mas também no âmbito profissional e midiático. Em setembro de 1920, foi fundada a National Football League (NFL), no estado de Ohio, Estados Unidos, que desde então consolidou-se como a liga de maior sucesso no cenário esportivo norte-americano. Por sua vez, a liga que viria a se tornar a National Basketball Association (NBA) teve início em junho de 1946, na cidade de Nova Iorque, sendo inicialmente denominada Basketball Association of America (BAA), antes da fusão com a National Basketball League (NBL) em 1949. Desde sua origem, a NBA se tornou o principal palco do

basquete mundial.

No século XXI, ambas as ligas lideram o mercado midiático esportivo, tanto nos Estados Unidos quanto em escala global, tornando-se verdadeiros produtos de consumo de massa. Tal fenômeno pode ser interpretado a partir das dinâmicas propostas por Guy Debord em sua obra "A Sociedade do Espetáculo", na qual o autor analisa como os acontecimentos sociais são convertidos em mercadorias e espetáculos para o consumo das massas.

Diante desse contexto de crescimento midiático e comercial, surge o seguinte questionamento: quais fatores explicam a diferença de audiência entre a NFL e a NBA no século XXI, à luz da Teoria do Espetáculo?

Analizar esse tema é relevante não apenas para compreender as dinâmicas de consumo de esporte nos Estados Unidos, mas também para refletir sobre como o entretenimento esportivo se transforma em mercadoria globalizada, influenciando hábitos culturais em diferentes partes do mundo. Além disso, o estudo contribui para o campo da Comunicação, especialmente nas áreas de mídia esportiva e análise de audiência.

Esta monografia está organizada em quatro capítulos. O primeiro apresenta o referencial teórico, com foco na Teoria do Espetáculo e em estudos sobre mídia esportiva. O segundo capítulo aborda o histórico das ligas NFL e NBA, com ênfase no processo de midiatização e expansão comercial. O terceiro capítulo traz a análise comparativa das audiências no século XXI, com base em dados de diferentes meios de comunicação. Por fim, o quarto capítulo apresenta os resultados já assumindo a instalação do espetáculo. Por fim, nas considerações finais, discutimos os principais achados e propondo possíveis caminhos para pesquisas futuras.

1. ESPETÁULOS ESPORTIVOS: FAZ PARTE DO MEU SHOW

1.1 Esportes como fenômeno midiático

Nas últimas décadas, o esporte se consolidou como um produto valioso no cenário internacional, especialmente nos âmbitos cultural, econômico e midiático. Chegou ao ponto de estar longe de uma atividade competitiva dentro do espaço inserido, mas também como ferramenta de impulso para outras atividades de entretenimento.

De acordo com Ronaldo Helal (2001), o esporte se apresenta como uma narrativa poderosa, construída e amplificada pela mídia, que transforma acontecimentos esportivos em grandes espetáculos coletivos. Essa mediação contribui para que o esporte deixe de ser apenas uma prática física e se torne um produto de consumo cultural e midiático.

Como destaca Armando Nogueira (1999), o esporte não é apenas uma prática física ou um conjunto de regras; ele é também “uma vibração da alma”, uma narrativa que mobiliza sentimentos coletivos. A mídia, ao perceber esse potencial, passou a transformar eventos esportivos em grandes espetáculos, explorando não só o jogo, mas a emoção, os ídolos e o drama envolvidos.

Dentre as diferentes modalidades, os esportes basquete e futebol americano, destacam-se por suas ligas, a NBA e NFL, respectivamente. Por elas, são produzidas as estratégias de marketing, narrativas de superação das equipes, ou de um jogador específico, combinadas pelo alto investimento em transmissão ao vivo e uma avalanche de postagens nas redes sociais, que antes eram consumidos majoritariamente nos Estados Unidos, tornaram-se referência midiática para outras ligas esportivas ao redor do mundo.

1.2 A teoria do espetáculo e sua relação com o esporte

Se por um lado Armando Nogueira enxerga o esporte como um espaço legítimo da emoção e da sensibilidade coletiva, por outro, Guy Debord (1967) aponta que esse sentimento é, em muitos casos, canalizado pela lógica do espetáculo — onde a emoção é fabricada, mediada e convertida em produto de consumo.

A noção de espetáculo, proposta por Guy Debord em *A Sociedade do Espetáculo* (1967), é fundamental para compreender o processo de mercantilização das experiências humanas. Para Debord, o espetáculo é mais do que imagens ou eventos — ele representa uma forma dominante de organização da vida social, na qual tudo se converte em aparência e consumo.

“O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens” (DEBORD, 1967, p. 14).

No contexto esportivo, essa teoria se aplica diretamente ao modo como os eventos são planejados, apresentados e consumidos. O esporte moderno, sobretudo nas ligas norte-americanas, é cuidadosamente coreografado para gerar engajamento, emoções, audiência e lucro. A encenação de jogos, os shows no intervalo (como o Super Bowl Halftime Show, na NFL) e a presença de celebridades fazem parte de uma lógica que ultrapassa o campo e transforma o esporte em experiência sensorial, política e midiática.

Além disso, as ligas norte-americanas se destacam por transformar seus atletas em figuras altamente midiáticas, moldando a imagem de “astro” como parte da narrativa esportiva. Um exemplo emblemático dessa estratégia é o NBA All-Star Weekend, um evento anual que celebra o espetáculo em torno do basquete. Ao longo de três dias, a liga promove atividades festivas que vão além da competição tradicional: na sexta-feira, acontece o Jogo das Celebridades, reunindo artistas, atletas de outras modalidades e personalidades da mídia — maximizando o alcance e o poder de atração do evento. Como curiosidade, três brasileiros já participaram da programação: Oscar Schmidt, Anderson Varejão e Marcos Mion. No sábado, realizam-se os torneios de habilidades, arremessos de três pontos e enterradas, sendo este último um dos formatos mais populares da liga. Por fim, no domingo, ocorre o All-Star Game, partida que reúne os principais jogadores da temporada em um confronto simbólico, marcado por jogadas espetaculares e placares elevados. Trata-se de um verdadeiro espetáculo planejado para o entretenimento global.

1.3 O consumo de esporte nos Estados Unidos

Os Estados Unidos representam um caso emblemático na consolidação do esporte como espetáculo midiático. Segundo dados da Nielsen (2024), eventos esportivos compuseram mais de 70% das maiores audiências da TV

norte-americana no ano, com a NFL ocupando posições de destaque absoluto.

Essa hegemonia não se dá apenas pela tradição esportiva do país, mas também por um modelo de negócio consolidado, que envolve direitos de transmissão bilionários, parcerias com plataformas de streaming, fantasy leagues e um ecossistema de produtos e narrativas.

Além disso, as ligas norte-americanas investem constantemente em formatos que favorecem o engajamento internacional — com jogos realizados fora dos EUA, traduções para diferentes idiomas e presença ativa nas redes sociais. Isso reforça a tese de que o esporte, mais do que competição, é hoje um produto global de espetáculo e audiência.

Com base nesses conceitos, é possível perceber como o esporte ultrapassa os limites da competição e se consolida como produto cultural e espetáculo de consumo global. A seguir, será explorado como NBA e NFL exemplificam esse modelo de espetacularização, por meio de suas estratégias de mídia, formatos de transmissão e índices de audiência.

2. O ESPETÁCULO DO ENGAJAMENTO NAS LIGAS AMERICANAS

2.1 O Fantasy Football e a transformação do torcedor

Como foi dito anteriormente, as ligas se destacam pela forte conexão com o público, entre os destaques da NFL, temos a Fantasy Football, que se trata de um jogo no qual cada participante atua como gerente geral de um time virtual de futebol americano. Os competidores selecionam seus elencos numa espécie de um draft, no qual todos os jogadores estão disponíveis. Esses usuários compõem uma liga, formada por 4 a 32 pessoas. As estatísticas reais de cada jogador acumulam pontos para o Fantasy, e ao final de cada temporada, o maior pontuador vence a liga. Esse sistema é levado extremamente a sério. Jogadores do mundo todo estudam para montar o esquadrão perfeito para elevar suas pontuações. Segundo a Statista, quase 30 milhões de norte-americanos jogaram o Fantasy Football em 2023.

2.2 A imersão digital da NBA e a cultura gamer

Enquanto a NFL fortalece seu vínculo com o público por meio do Fantasy Football — que estimula o acompanhamento constante das estatísticas —, a NBA aposta em outro tipo de imersão: a cultura gamer, focando grande parte de seus investimentos em parceria com a 2K Sports, empresa criadora de jogos, que ao lado da Visual Concepts, lançou seu primeiro jogo em novembro de 1999, apresentado por Allen Iverson, um dos maiores astros da época como atleta da capa. Os jogos foram, e ainda são um sucesso, mantendo-se relevante até hoje, com o atual NBA 2K26. Em 2012, foi lançado o NBA 2K13, que viria a se tornar um novo marco na franquia. O sucesso veio a introdução do MyTeam, modo de jogo que criava a possibilidade de formar um time com cartas especiais de cada jogador específico, podendo ter um elenco de 15 jogadores de diferentes times para jogar com pessoas do mundo todo, criando um fenômeno de globalização ainda maior. Além disso, o NBA 2K se destaca pelo MyCareer, modo que possibilita cada usuário viver a vida de um jogador profissional, desde o início da carreira, até a glória de ser campeão, com enredos emocionantes, imersão e atmosferas contagiantes, elementos somados na história do MyPlayer. Para ter uma ideia do sucesso estrondoso, é estimado que a franquia NBA 2K tenha vendido mais de 162 milhões de cópias, sendo o segundo jogo de esportes mais vendido da história, só atrás do EA Sports FC (jogo de futebol).

2.3 O mercado de apostas e o novo engajamento financeiro

O mercado financeiro aparece também em sistemas de apostas esportivas. O basquete, em especial a NBA, por sua vez, é a segunda mecânica de apostas mais utilizadas nas casas de apostas, atrás apenas do futebol. Grandes empresas como a FanDuel, DraftKings, Bet365, entre outras, se fortalecem cada vez mais com o sucesso do esporte, impulsionadas pelo engajamento emocional e comportamentos compulsivos de parte dos usuários. Segundo pesquisas da Pew Research feita em outubro de 2025, 22% dos norte-americanos já apostaram em esportes, totalizando 57,2 milhões de pessoas. Desses indivíduos, 38% apostam em basquete, ou seja, 21,7 milhões de pessoas apostam em NBA, WNBA (liga feminina dos EUA), basquete universitário e internacional.

A NFL não fica para trás quando o assunto é aposta esportiva. De acordo com a AGA, os norte-americanos movimentaram mais de 27,5 bilhões de dólares em 2024 com diferentes apostas e em 2025, a expectativa é ultrapassar 30 bilhões de dólares no mercado de apostas.

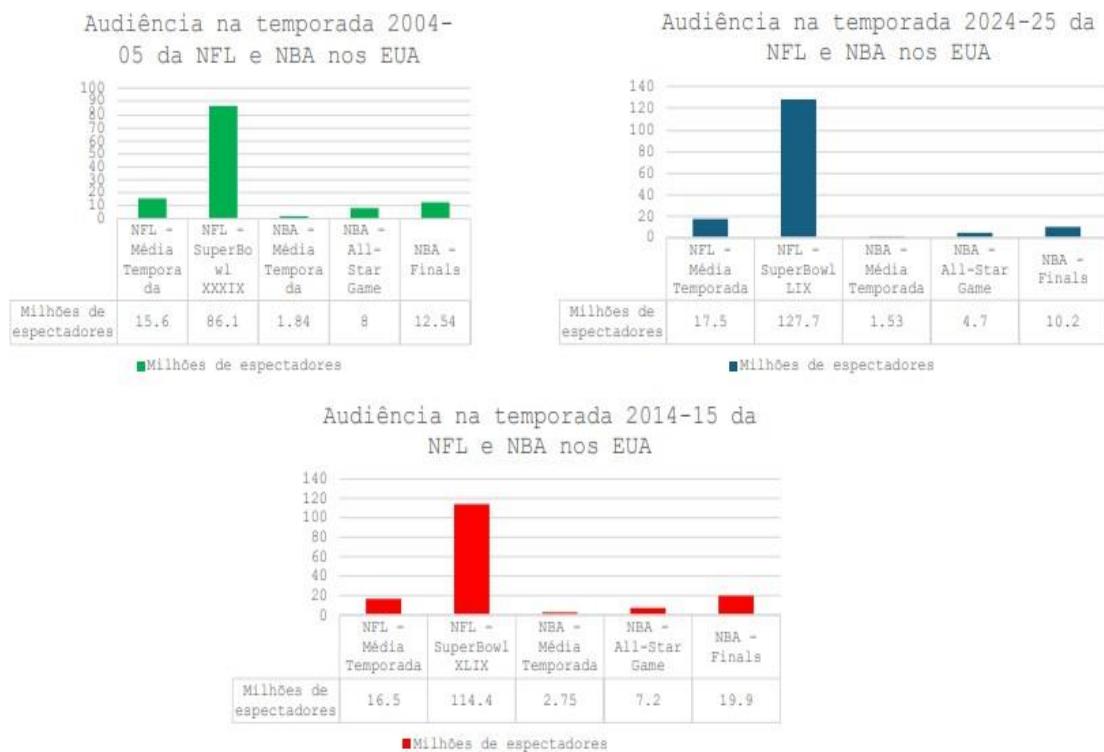
As apostas são das mais diversas possíveis, um infinito mercado de possibilidades de ganhar grandes quantias financeiras, ou uma nova espécie de renda. Apostas para eventos futuros, jogos individuais, estatísticas de jogadores, situações de jogo, enfim, se configuram como um novo tipo de engajamento, no qual o espectador deixa de se envolver apenas emocionalmente com o jogo e passa a ter interesse financeiro direto em seu resultado. Essa transformação altera a relação tradicional de torcer, deslocando o foco do coletivo (o time) para o individual (jogadores ou estatísticas), muitas vezes orientada por ganhos monetários e não pela paixão esportiva.

Essas estratégias mostram como as ligas esportivas ultrapassam o campo do jogo e se transformam em plataformas de entretenimento contínuo, nas quais o público participa ativamente do espetáculo. Dessa forma, observa-se que as ligas esportivas norte-americanas não apenas oferecem competições, mas constroem ecossistemas de interação e consumo que prolongam o espetáculo para além das quadras e dos estádios.

3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

3.1 Audiência televisiva

A disputa de audiência nos grandes veículos de comunicação secular, segue com disparidades em distintas áreas. A NFL, predominantemente tem seus melhores números em transmissões televisivas, classificando-se num público fiel ao modo clássico dos esportes. Por outro lado, a NBA apresenta desempenho superior nas plataformas digitais, consequentemente, liderando a corrida pelo público jovem.

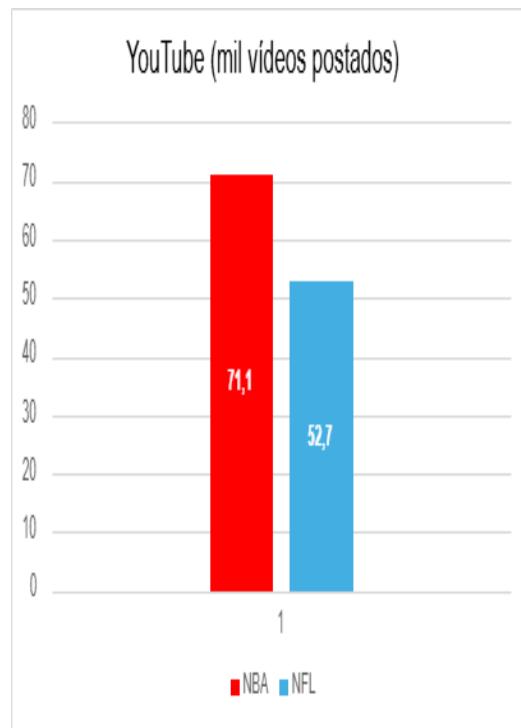
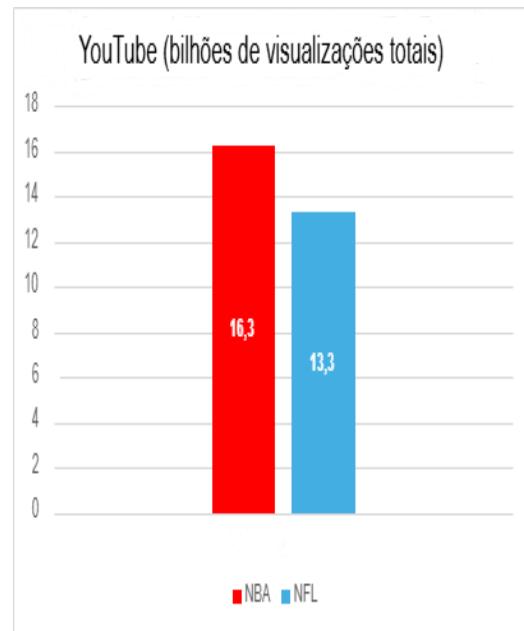
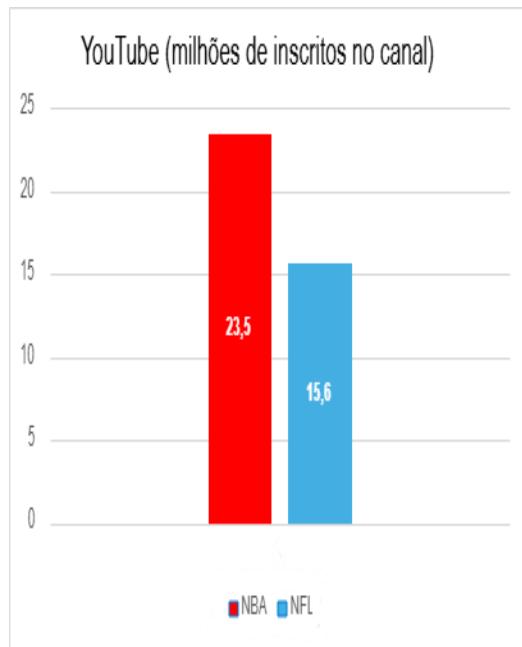


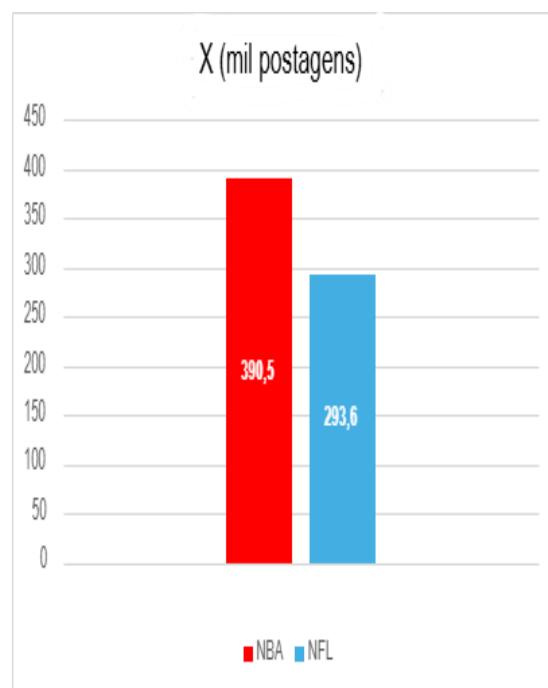
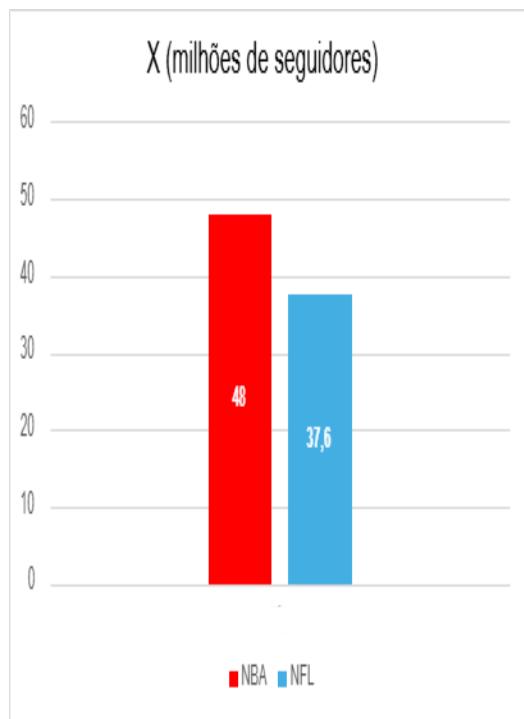
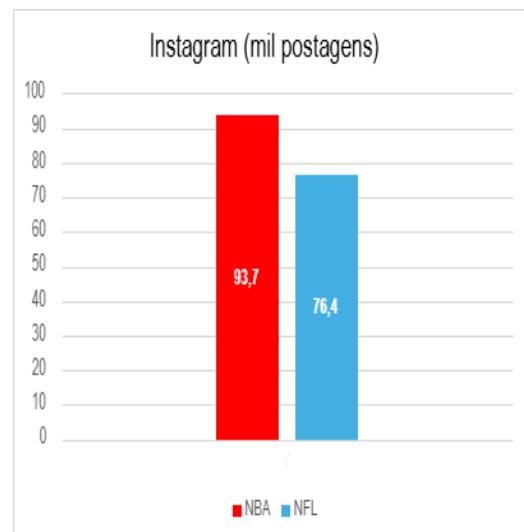
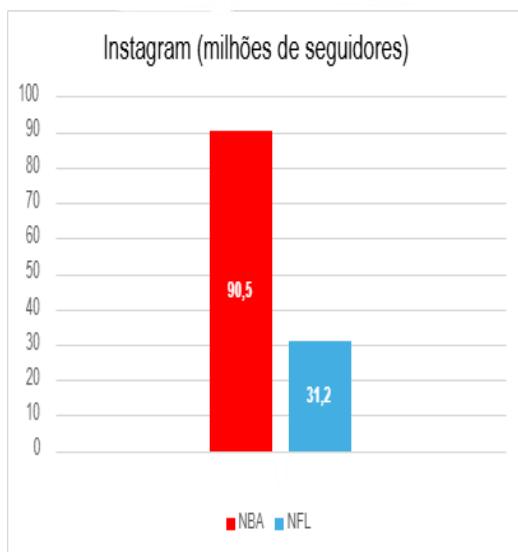
Fontes: Nielsen / Statista / Forbes / Sports Media Watch / NFL / NBA

Análise: A NFL mantém números muito superiores na TV tradicional, sustentada pela natureza de seu formato (poucos jogos, todos decisivos, concentrados em fins de semana e horários nobres). Já a NBA, por ter 82 partidas por temporada, dilui sua audiência, mas mostra crescimento constante, especialmente em plataformas digitais e internacionais.

3.2 Duelo nas redes sociais e plataformas de streaming

A globalização do esporte alterou o modo de consumo, tornando as redes sociais e o streaming essenciais para o alcance de novos públicos.

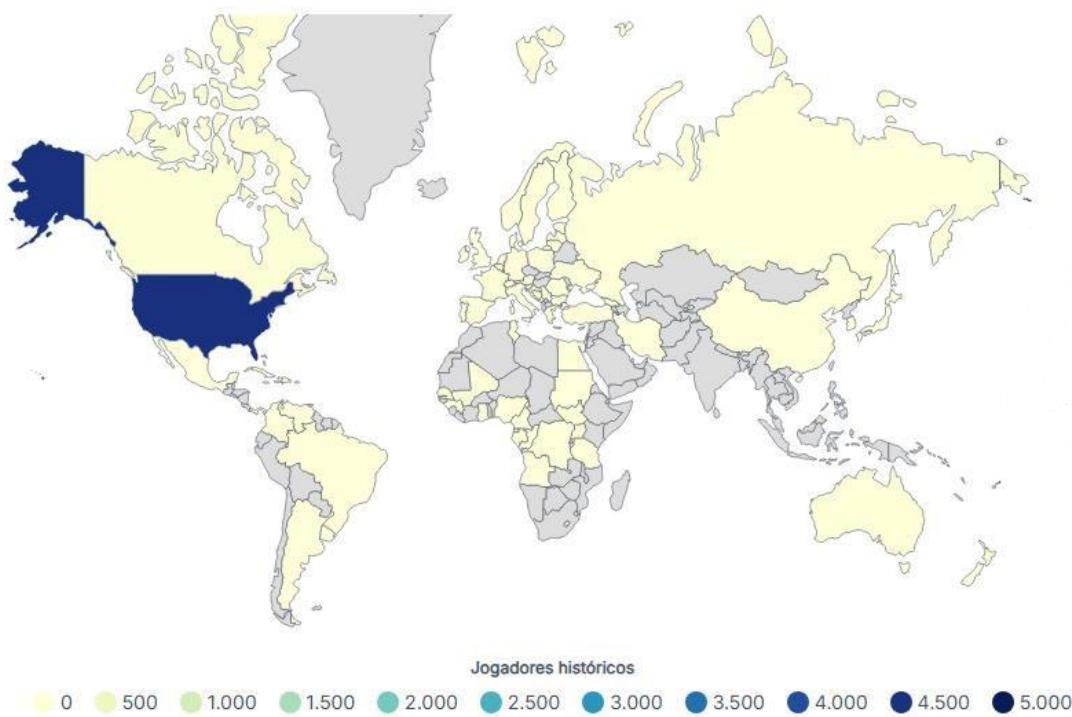




Fonte: Instagram / Youtube / X

Análise: A NBA lidera amplamente o engajamento digital, com estratégias voltadas ao público jovem, uso de influenciadores e linguagem visual. Isso se relaciona com a “sociedade do espetáculo” (Debord, 1967), na medida em que a liga transforma cada jogada, atleta ou história pessoal em narrativa midiática facilmente compartilhável.

3.3 Comparativo de inserção global



Fonte: <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/nba-players-by-country>

Análise: A NBA demonstra uma inserção global significativamente maior, impulsionada pela presença crescente de atletas internacionais, ou seja, nascidos fora dos Estados Unidos, que muitas vezes assumem papel de protagonismo em suas equipes. Um indicador expressivo dessa internacionalização é o prêmio de MVP (Most Valuable Player) — concedido ao melhor jogador da temporada pela votação de especialistas —, que nas últimas sete edições consecutivas foi conquistado por atletas estrangeiros. Tradicionalmente, esse reconhecimento era dominado por jogadores norte-americanos, o que evidencia uma transformação no perfil da liga.

Além disso, o número total de 552 atletas internacionais que já atuaram na NBA reforça a dimensão cosmopolita do basquete profissional. Essa diversidade inclui representantes de países de todos os continentes — inclusive nações de pequena expressão populacional, como Antígua e Barbuda, pátria de Norvel Pelle, o que demonstra o alcance global da liga.

Enquanto a NFL ainda enfrenta barreiras culturais e estruturais fora dos Estados Unidos, o que limita sua expansão internacional. No entanto, iniciativas

como os jogos realizados em Londres, Frankfurt e São Paulo ilustram o esforço da liga em espetacularizar sua marca em escala global, promovendo experiências que vão além do campo esportivo e dialogam com a lógica de consumo e espetáculo descrita por Guy Debord (1967).

3.4 Elementos da Teoria do Espetáculo na audiência esportiva

Com base em Guy Debord (1967), pode-se observar que o espetáculo esportivo moderno vai além da competição. Ele é mediado por símbolos, imagens e narrativas que estimulam o consumo.

A tabela a seguir resume os principais elementos espetaculares das duas ligas:

| ELEMENTO | NFL | NBA |
|--------------------------------|---------------------------------------|---|
| Evento central | Super Bowl | All-Star Weekend |
| Estratégia de engajamento | Fantasy Football e apostas esportivas | Cultura gamer e storytelling de atletas |
| Público-alvo | Família e torcedores tradicionais | Jovens e fãs de cultura pop |
| Linguagem midiática | Patriótica e simbólica | Visual e digital |
| Ênfase no espetáculo e cultura | Interatividade e patriotismo | Estilo, emoção e cultura |

3.5 O espetáculo em suas múltiplas formas: entre o ritual e a interação

A análise revela que, embora a NFL ainda lidere em audiência televisiva, a NBA domina o imaginário digital e global, consolidando-se como um produto cultural transnacional.

O público da NBA interage e participa do espetáculo, enquanto o da NFL assiste e consome o evento como um ritual.

Essa diferença reflete duas faces complementares do espetáculo contemporâneo:

- o espetáculo institucional e ritualizado (NFL);
- o espetáculo digital e interativo (NBA).

Ambas as formas evidenciam como o esporte é transformado em mercadoria de consumo emocional e simbólico, confirmando a atualidade das reflexões de Guy Debord.

4. RESULTADOS APÓS O ESPETÁCULO INSTALADO

Ao analisar o comportamento da audiência esportiva sob a ótica da teoria do espetáculo, percebe-se que o consumo da NBA e da NFL acompanha as transformações culturais, tecnológicas e midiáticas da sociedade contemporânea. Ambas as ligas representam modelos de entretenimento globalizados, mas enfrentam desafios distintos quanto à manutenção de seu público e à adaptação às novas formas de consumo.

4.1 Altos e baixos das ligas

Antes de apresentar as considerações finais, é importante observar um aspecto recente que influencia diretamente o tema desta pesquisa: a queda na audiência da NBA nos últimos anos. Essa já é uma pauta muito discutida por especialistas do esporte, sendo assim, alguns tópicos podem surgir como fatores importantes:

- Mudança nos hábitos de consumo — jovens preferem assistir a highlights no YouTube, TikTok ou X em vez de jogos inteiros na TV.
- Excesso de jogos e calendário longo, que torna a temporada regular cansativa para o público.
- Ausência de grandes rivalidades e estrelas marcantes em certos períodos, o que reduz o apelo midiático. Em especial nos Estados Unidos, já que os astros norte-americanos estão perdendo seu protagonismo na liga.
- Alto número de arremessos de longas distâncias e ataques desenfreados, e jogos com placares elásticos. A falta de intensidade defensiva, arbitragem cada vez mais rigorosa com jogadas de contato e provocações, marcam uma nova era, praticamente extinguindo a época de ouro da NBA, que outrora fora marcada por jogadas explosivas e muita rivalidade entre times e jogadores.

Já a NFL tem conseguido manter e até ampliar seus índices de audiência. A liga adota uma temporada curta, com jogos em dias específicos e no horário nobre da televisão norte-americana, o que favorece a concentração do público. Além disso, a NFL firmou uma parceria com a Netflix para a transmissão de partidas natalinas e a produção dos documentários "Quarterback" e "Receiver".

O contrato, válido entre 2024 e 2026, envolve o pagamento de 150 milhões de dólares apenas no primeiro ano, com valores dos anos seguintes ainda não divulgados.

4.2 Novas perspectivas de transmissão

A NFL, liga em parceria com a ESPN+ e Disney+, criou o "The Simpsons Funday Football", que se trata de uma animação em tempo real com a partida entre Cincinnati Bengals e Dallas Cowboys no dia 9 de dezembro de 2024, nessa versão os jogadores reais foram substituídos por personagens da série The Simpsons, acionados por dados de rastreamento (Next Gen Stats e tecnologia da Sony Beyond Sports) para que os movimentos reais se refletem na versão animada.

A NBA, por sua vez, também investiu em inovações e anunciou uma parceria com o Disney+. A transmissão ocorreu em 25 de dezembro de 2024, durante o tradicional jogo de Natal entre New York Knicks e San Antonio Spurs. O projeto, desenvolvido pela Sony Beyond Sports, transformou os atletas em personagens do universo Disney, utilizando tecnologia semelhante de captura de movimento em tempo real.

As ideias criativas e inovadoras foram elogiadas pelos fãs e analistas, criando uma nova perspectiva de assistir a um jogo, de maneira descontraída, festiva e educativa, voltada para o público jovem e infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das análises apresentadas, é possível concluir que a audiência dos esportes americanos, especialmente da NBA e da NFL, reflete muito mais do que o interesse pelo jogo em si — ela se configura como um fenômeno midiático que dialoga diretamente com a teoria do espetáculo.

Também é importante citar, que o local em que as duas ligas estão inseridas, potencializa seu alcance, tendo em vista que os Estados Unidos tem como sua maior virtude, o elo comercial, seja ele bélico, cultural e principalmente midiático, como por exemplo, as grandes indústrias cinematográficas.

Compreender as estratégias de narrativa e as experiências proporcionadas pelas duas ligas é essencial para entender o sucesso de seus produtos e sua constante expansão. Mais do que conhecer seu público-alvo, o grande desafio da mercadologia esportiva contemporânea é reinventar o espetáculo e desenvolver estratégias inovadoras que mantenham o interesse e ampliem a audiência — características que tornam a NBA e a NFL referências mundiais na construção do entretenimento esportivo.

REFERÊNCIAS

ADGATE, Brad. For the 2024–25 **NBA regular season, ratings declined by 2%**. Forbes, 17 abr. 2025. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/bradagate/2025/04/17/for-the-2024-25-nba-regular-season-ratings-declined-by2/>>. Acesso em: 23 out. 2025.

AWFUL ANNOUNCING. ESPN, Disney-character subs dunk the halls. Disponível em: <<https://awfulannouncing.com/nba/espn-disney-character-subs-dunk-the-halls.html>>. Acesso em: 03 nov. 2025.

BRASIL ESCOLA. Futebol americano. Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/educacao-fisica/futebol-americano.htm>>. Acesso em: 13 jun. 2025.

COMITÊ OLÍMPICO DO BRASIL. Basquete. Disponível em: <<https://www.cob.org.br/time-brasil/esportes/1-basquete>>. Acesso em: 13 jun. 2025.

DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. 1967. Disponível em: <<https://www.marxists.org/portugues/debord/1967/11/sociedade.pdf>>. Acesso em: 08 jun. 2025.

ESPN. Legal NFL betting estimated to reach high \$30B by 2025. Disponível em: <https://www.espn.com/nfl/story/_/id/46096617/legal-nfl-betting-estimated-reach-high-30b-2025>. Acesso em: 07 nov. 2025.

HELAL, Ronaldo. O que é sociologia do esporte. Disponível em: <<https://www.leme.uerj.br/wp-content/uploads/2010/10/o-que-c3a9-sociologia-do-esporte-ronaldo-helal.pdf>>. Acesso em: 21 jun. 2025.

NFL. 2004 television recap. Disponível em: <<https://www.nfl.info/nflmedia/News/2004News/2004tvrecap.htm>>. Acesso em: 13 out. 2025.

PEW RESEARCH CENTER. Americans increasingly see legal sports betting as a bad thing for society and sports. Disponível em: <<https://www.pewresearch.org/short-reads/2025/10/02/americans-increasingly-see-legal-sports-betting-as-a-bad-thing-for-society-and-sports/>>. Acesso em: 04 nov. 2025.

SPORTS MEDIA WATCH. NFL media preview 2024: broadcasters, key games, changes. Disponível em: <<https://www.sportsmediawatch.com/2024/08/nfl-media-preview-2024-broadcasters-key-games-changes/>>. Acesso em: 23 out. 2025.

SPORTS MEDIA WATCH. NFL TV ratings/viewership: 2014 season. Disponível em: <<https://www.sportsmediawatch.com/nfl-tv-ratings-viewership/2014-season/>>. Acesso em: 23 out. 2025.

SPORTS MEDIA WATCH. NBA ratings: ABC ties second-lowest season broadcast. Disponível em: <<https://www.sportsmediawatch.com/2015/04/nba-ratings-abc-ties-second-lowest-season-broadcast/>>. Acesso em: 23 out. 2025.

SPORTS MEDIA WATCH. **Super Bowl ratings:** historical viewership chart. Disponível em: <<https://www.sportsmediawatch.com/super-bowl-ratings-historical-viewership-chart-cbs-nbc-fox-abc/>>. Acesso em: 23 out. 2025.

TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, Inc. **Slide 1.** August 2025. Disponível em: <<https://ir.take2games.com/static-files/4caa8ce3-9cd2-45d5-b267-593e2391801f>> . Acesso em: 05 nov. 2025.

TERRA. **O que é NBA: tudo que você precisa saber.** Disponível em: <<https://www.terra.com.br/esportes/basquete/nba/o-que-e-nba-tudo-que-voce-precisa-saber,227902a275bcbf633df5d60692feff0ducmlw1bi.html>>. Acesso em: 13 jun. 2025.

USA TODAY. **Fantasy football and the sports economy.** Disponível em: <<https://www.usatoday.com/story/sports/nfl/fantasy/2023/12/15/fantasy-football-sports-economy/71870731007/>>. Acesso em: 05 nov. 2025.

USA TODAY. **The Simpsons, NFL, Cowboys, Bengals.** Disponível em: <<https://www.usatoday.com/story/sports/nfl/2024/10/29/the-simpsons-nfl-cowboys-bengals-espn/75913080007/>>. Acesso em: 01 nov. 2025.

WORLD POPULATION REVIEW. **NBA players by country.** Disponível em: <<https://worldpopulationreview.com/country-rankings/nba-players-by-country>>. Acesso em: 25 out. 2025.