

E-Sports no Brasil: gestão da informação dos *sites* das Confederações Brasileiras

Teodoro, A. P. E. G.; Tavares, G. H.; Silva, R. L.; Rodrigues, N. H.; Pacheco, J. P. S.; Schwartz, G. M.

LEL- Laboratório de Estudos do Lazer - DEF/IB/UNESP Rio Claro/SP

Grupo de Estudos e Pesquisa em Gestão das Experiências de Lazer (GEPGEL) - GESPORTE/FEF-UnB

Os esportes eletrônicos – *e-Sports* representam uma nova modalidade esportiva, a qual vem atraindo um grande número de adeptos para o mercado de *games*, apresentando jogadores que já atuam como profissionais em eventos que são assistidos por milhares de pessoas, de forma presencial ou *online*. Em âmbito nacional, existem três confederações, as quais buscam, de modos diferenciados, o gerenciamento dos *e-Sports*. Entretanto, pela complexidade da temática e pelo pioneirismo das ações, a gestão das informações nos *sites* destas instituições deixa muitas lacunas ainda inexploradas, para se compreender a abrangência de suas atuações. Sendo assim, este estudo, de natureza qualitativa, teve como objetivo analisar os tipos de informações que são veiculadas nos *sites* das confederações de *e-Sports* do Brasil. O estudo foi desenvolvido por meio de pesquisas bibliográfica e exploratória. A pesquisa exploratória foi realizada com base na coleta de informações nos *sites* das confederações de *e-Sports* do Brasil: CBeS – Confederação Brasileira de *eSports*, CBDEL – Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico e CBEE – Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos. Os dados foram analisados descritivamente, por meio da Técnica de Análise de Conteúdo e as categorias definidas *a priori*. Os resultados indicam que, na Categoria 1 – Histórico das confederações, as três apresentam informações relevantes sobre suas histórias e parcerias, porém, uma delas não evidencia o ano de sua fundação, o que dificultou nas comparações relacionadas a este quesito. Na Categoria 2 – Missão, todas elas disseminam seus objetivos de forma clara, porém, em uma delas, essas informações estavam gerais, e, nas outras duas, mais detalhadas. Na Categoria 3 – Competições, apenas uma confederação divulga o calendário das competições com as datas dos eventos. Na Categoria 4 – Artigos, apenas uma das confederações aponta contribuições nesse formato. Na Categoria 5 – Reportagens, dois *sites* difundem a presença de reportagens variadas. Na Categoria 6 – Contato, em duas confederações foi possível identificar o endereço, em apenas um *site*, foram evidenciados o *e-mail*, o telefone e o atendimento “Fale Conosco”. Na Categoria 6 – Transparência, elementos como atas, editais, licitações, ofícios, decretos e balanços foram apresentados apenas por uma confederação. Na Categoria 7 – Informações complementares, duas confederações apresentam informações adicionais, como “Saiba mais”, detalhes sobre os *e-Sports*, as equipes brasileiras, entre outros assuntos. Conclui-se que esses dados indicaram diferenças nas informações veiculadas nos *sites* de cada confederação de *e-Sports* no Brasil, o que leva à falta de dados concretos a respeito da evolução desta modalidade, bem como, acarreta prejuízos para sua imagem e difusão. Sugere-se o aumento da interatividade, a constante atualização e a revisão das informações de cada *site*, para garantir a gestão adequada dos *e-Sports* no Brasil.

E-mail: anapaulaguizarde@yahoo.com.br