



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2022: SIC - XXXIV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2022
<b>Local</b>	Campus Centro - UFRGS
<b>Título</b>	Como se organiza um circuito de E-sports: olhando para a CAPCOM PRO-TOUR
<b>Autor</b>	ISMAEL FLORES GOULART
<b>Orientador</b>	MAURO MYSKIW

## COMO SE ORGANIZA UM CIRCUITO DE E-SPORTS: OLHANDO PARA A CAPCOM PRO-TOUR

O universo dos videogames tem crescido de forma exponencial e vem ganhando contornos de fenômeno bastante presente no cotidiano da vida de muitas pessoas. Nesse universo se destacam as competições de *E-sports* e, entre os jogos mais disputados, o Brasil vem se sobressaindo nos jogos de luta, principalmente nas competições de *Street Fighter*. Desde 2013, a produtora desse jogo organiza um circuito com várias competições internacionais, sendo o objetivo do estudo compreender como se organiza o circuito da CAPCOM PRÓ-TOUR. Para atender esse objetivo, a produção de dados empíricos foi estabelecida na relação com o *website* oficial da competição, outros *websites* especializados e redes sociais digitais, além de artigos acadêmicos que disponibilizaram, de forma aberta e pública, as informações relevantes. Ao final descobrimos uma organização complexa que mudou ao longo dos anos começando por competições presenciais em cada continente com uma final, passou por um período de competição *online* e, mais recentemente, volta com 3 formas possíveis de se chegar a grande final, sendo elas pelo primeiro lugar em competições *offline*, pelo primeiro lugar em competições regionais *online* ou por uma série de competições que acontecem em cada região e que monta uma tabela de pontuação. Essas regiões são divididas por continente (algumas vezes o continente ainda pode ser dividido em por exemplo leste e oeste) e por países que tenham um engajamento expressivo de jogadores (o Brasil é um deles). Por fim a premiação em dinheiro é responsabilidade de cada campeonato regional podendo nem ter premiação em dinheiro, sendo a CAPCOM responsável apenas pela premiação em dinheiro da grande final e nas finais da competição *online*, mostrando assim uma grande articulação entre os eventos que participam da CAPCOM PRÓ-TOUR e que poderão ser investigados em futuros estudos sobre o tema.