

Por uma Geografia do *e-Sport*: Notas sobre Geografias da Internet e Mediações Espaciais na Prática Competitiva da Amazônia¹²

Tarcízio Macedo³

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

Resumo

Este artigo endereça uma reflexão acerca das dinâmicas espaciais na prática competitiva desenvolvida por uma equipe semiprofissional de esporte eletrônico (*e-Sport*), localizada na cidade de Belém, na Amazônia brasileira. Seu intuito é de empreender uma discussão teórica e empírica sobre os atravessamentos, assimetrias e mediações espaciais engendrados na experiência prática do *e-Sport* no contexto amazônico. O trabalho explora e revisita dados oriundos de uma pesquisa etnográfica contínua realizada desde de junho de 2017, cruzando esse conjunto com estudos e informações gerados por órgãos oficiais brasileiros sobre a qualidade da internet no Brasil. O arcabouço teórico articula os campos da Comunicação, *Game Studies*, Geografia e Geografia do Esporte para defender um giro espacial nos esportes eletrônicos e a existência de geografias do *e-Sport* intrincadas em geografias da internet. Essa abordagem permitiu identificar a reiterada recorrência de dados que atuavam como índices sinalizando para a relevância de uma mediação espacial na prática competitiva do *e-Sport*.

Palavras-chave

E-Sports; Espaço; Mediações Espaciais; Geografia do Esporte; Geografias da Internet; Competição.

Introdução

A partir do ano de 2012, e sobretudo em 2013, os eventos dedicados aos esportes eletrônicos (*e-Sports*)⁴ no Brasil registraram tanto um maior número de participações, quanto uma maior cobertura por parte dos meios de comunicação (PASE; SCHULTZ, 2013; MACEDO; FALCÃO, 2019). Essa repercussão social mais ampla⁵ implica não apenas em seu viés acadêmico, em um endereçamento regular pela mídia ou em um mais abrangente princípio de reconhecimento e promoção da prática – certificado por uma crescente proliferação de equipes de jogadores (aspirantes e profissionais) e instituições dedicadas à atividade em âmbito nacional (MACEDO; FALCÃO, 2019) –, mas, sobretudo, em um cenário que acompanha a consolidação de uma cultura

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa Games, da Divisão Temática Comunicação Multimídia, durante o XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

³ Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), com bolsa CAPES. Mestre em Comunicação, Cultura e Amazônia pela Universidade Federal do Pará (UFPA), com bolsa CAPES e período sanduíche no PósCom/UFBA e UNEB. Pesquisador do Laboratório de Artefatos Digitais (LAD/UFRGS) e de outros quatro grupos de pesquisa da UFPA e Unama cadastrados no diretório do CNPq. *E-mail*: tarcizio.macedo@bol.com.br

⁴ “*E-Sport*” ou “*eSport*”, abreviações comumente usadas para designar o “esporte eletrônico”, “jogo digital competitivo organizado” ou “*professional gaming*” (“*pro gaming*”), tornou-se um termo recorrente e predominante na comunidade global de jogos digitais competitivos e formalizados, apesar de sua origem ser incerta (TAYLOR, 2012).

⁵ O cenário brasileiro de *e-Sports* tem crescido exponencialmente nos últimos sete anos, tanto em termos de audiência quanto de recursos, chegando atualmente a uma audiência total estimada em 18,3 milhões de espectadores, entre entusiastas (pessoas que assistem a competições profissionais mais de uma vez por mês, em um total de 7,6 milhões) e ocasionais (pessoas que assistem uma vez por mês, totalizando 10,7 milhões), consolidando-se como o terceiro maior público cativo de entusiastas de *pro gaming* do mundo e o líder nesse quesito na América Latina. Até 2021, a previsão do estudo indica que haverá 27,9 milhões de brasileiros assistindo a torneios de *e-Sports*. A pesquisa aponta ainda que as receitas dos *e-Sports* latino-americanos estão crescendo rapidamente, movimentando, em 2018, um total de 31 milhões de dólares. Disponível em: <https://bit.ly/2oqImrW>. Acesso em: 27 jun. 2019.

competitiva nacional (em seu sentido mais amplo) e o subsequente desenvolvimento de um *ethos* de profissionalismo nos *video games* – ambos formados por comunidades dinâmicas e emergentes de *e-Sports* no Brasil.

Essa condição de recorrência e desenvolvimento acelerado desponta como corolário direto de dois aspectos da cultura nacional do esporte, em geral, e de duas causas que enquadram a experiência e a cultura local dos *video games* no Brasil, em particular. (1) Primeiramente, sua constante aceitação, cuja circunstância é atrelada diretamente a outros dois fatores: (i) uma maior possibilidade e barateamento do acesso a formas (e plataformas) variadas de jogo, graças ao poder de penetração das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no país⁶, como internet, dispositivos móveis (em especial, *smartphones*), computadores e consoles; e (ii) um salto social realizado em 20 anos (1990 a 2009), no qual cerca de 60% da população brasileira passou a um nível de renda maior, de acordo com um relatório publicado pelo Banco Mundial⁷. O avanço no cenário nacional é seguido pelo despontar do Brasil como um dos principais mercados em consumo de *games* na América Latina, além de também figurar como um dos mais importantes mercados de atuação para empresas do gênero no mundo⁸.

(2) Além disso, um segundo fator decorre da transmissão do hábito de jogar jogos digitais entre gerações, com os pais acompanhando o desempenho de seus filhos em eventos e convenções menores – contexto verificado pela sucessiva presença de famílias com crianças, adolescentes e jovens participando de eventos como *Brazil Game Show* e *Campus Party Brasil*, para citar os dois principais de uma base muito ampla. Essas duas dinâmicas possibilitaram aos jogos digitais exceder, em certo sentido, os resquícios de um estigma proveniente do *status* de brinquedos de luxo, adquirido durante os primeiros anos de introdução da mídia em território brasileiro (PASE; SCHULTZ, 2013).

Dois outros aspectos gerais acerca do enquadramento dado à cultura nacional do esporte são essenciais para que se compreenda a crescente difusão de uma cultura competitiva de elite e um *ethos* profissional dos *video games* nos trópicos. (1) O primeiro diz respeito a uma óbvia relação entre a ideia de esportes, em especial o futebol, como uma “paixão nacional” e *e-Sports*. Essa

⁶ As políticas nacionais de TICs no Brasil podem ser apreendidas a partir de dois aspectos: enquanto (i) políticas concentradas no desenvolvimento da indústria de TICs (setores de produção e negócio); e como (ii) políticas e iniciativas voltadas para obter aplicações e a difusão das TICs de modo mais amplo, no intuito de amenizar a “exclusão digital” e garantir a inclusão social (CASSIOLATO et al, 2006).

⁷ A despeito desse cenário, persiste ainda uma grande exclusão digital no país. Segundo Cassiolato et al (2006), o termo refere-se a um problema comum entre nações em desenvolvimento e emergentes, onde enormes segmentos da população não possuem acesso às TICs. O problema da economia e da sociedade brasileira – embora não se trate de uma especificidade desta – é de que a disseminação dessas tecnologias é afetada e prejudicada, principalmente, em decorrência da desigual distribuição de renda do país. Até 2015, a maior parte da população brasileira, 84,72%, residia em áreas urbanas, de acordo com dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Subsiste, portanto, uma divisão econômica muito distinta com os 10% mais ricos concentrando 43,3% da renda do país, conforme a PNAD Contínua referente a 2017. Disponível em: <https://bit.ly/2ZpQARx> e <https://bit.ly/2kSkQCp>. Acesso em: 27 jun. 2019.

⁸ Conforme o relatório global de mercado de *games* de 2019, realizado pela consultora Newzoo, o Brasil é o segundo maior mercado de *video games* da América Latina e o 14º maior do mundo. Disponível em: <https://bit.ly/2XeGAcx> e <https://bit.ly/1nkJqKD>. Acesso em: 27 jun. 2019.

conjuntura implica em um entendimento incontornável: o de que o enquadramento dado aos esportes eletrônicos tende a se apropriar e reproduzir esse mesmo discurso, emulando códigos e lógicas (formas e estruturas) de uma prática social legitimada para se justificar enquanto modalidade esportiva.

(2) Em seguida, pelo fato de que subsiste uma dinâmica e relacionamento de ordem espetacular entre meios de comunicação e esporte, especialmente saliente no cenário midiático brasileiro. Assim, discussões ao redor de termos como “esporte eletrônico” ou “*professional gaming*” tornaram-se lugar comum para o espectro da mídia especializada nacional, seja em *video games* ou em esportes de forma mais geral (MACEDO; FALCÃO, 2019). Ao passo que esse âmbito demonstra um progressivo espraiamento da profissionalização dos jogos digitais, por outro se torna cada vez mais visível uma ausência de representatividade no cenário de *e-Sports*, prática notoriamente excludente de minorias de gênero, etnia e classe.

Nos últimos anos, um interesse acadêmico pelos *e-Sports* tem crescido no campo das pesquisas em jogos digitais, embora no campo da Comunicação no Brasil, em sua interface com os *Game Studies*, a bibliografia sobre o desenvolvimento de um *ethos* de profissionalismo nos *video games* ainda seja bastante limitada em números. Assim, pretendo neste trabalho contribuir para essa agenda de estudos no Brasil, sobretudo com o objetivo de apontar para as implicações da existência de dinâmicas espaciais em um cenário competitivo localizado em uma região disposta na periferia do Brasil e do mundo: a Amazônia, cujo processo de exclusão de um conjunto de práticas e experiências associadas às tecnologias é frequente.

Se assumimos o desenvolvimento de um *ethos* de profissionalismo em cenários periféricos e subsumimos a existência de um cenário amazônico de *e-Sports*, no âmbito da região Norte do país, o que essas assertivas implicam? Onde ele estaria no cenário competitivo brasileiro de jogos como *League of Legends* (*League* ou *LoL*)⁹, por exemplo? O que explicaria essa aparente ausência de representatividade regional no espectro nacional dos *e-Sports*? Se partimos da premissa do espaço como instância de mediação e à medida que o esporte eletrônico ocupa um dado espaço, quais os possíveis atravessamentos, assimetrias e mediações espaciais (FRAGOSO, 2012) engendradas na experiência prática do *e-Sport* na Amazônia?

No intuito de lançar uma reflexão inicial e problematizar essas dinâmicas, este artigo se vale da mescla de uma empiria proveniente de um estudo etnográfico contínuo mais amplo (MACEDO, 2018), desenvolvido de 2017 a 2018 com um time de jogadores semiprofissionais de *LoL* em Belém – a *Infinite Five e-Sports*¹⁰ –, de novos diálogos coletados em 2019 e do cruzamento desse conjunto

⁹ Criado em 2009 pela desenvolvedora estadunidense Riot Games, trata-se de um jogo gratuito em ambiente digital *on-line*, exclusivo para computadores. O jogo possui uma versão nacional desde 2012. Mais informações em Macedo (2018).

¹⁰ A *Infinite Five e-Sports* é uma organização competitiva engajada no jogo digital competitivo organizado (*e-Sport*), criada em junho de 2017 na cidade de Belém, no Pará. Ela é composta por duas equipes em dois MOBAs distintos, *League of Legends* e *Dota 2*. Contudo, nosso foco, sobretudo, trata-se do time de *LoL*, atualmente composto por onze integrantes entre jogadores titulares, reservas, um *manager* (administrador) e um *coach* (técnico).

com pesquisas e informações geradas por órgãos oficiais brasileiros sobre a qualidade da internet no Brasil¹¹. Com essa abordagem, que surge a partir das experiências dos jogadores e do processo de produção de suas percepções espaciais, foi possível observar a reiterada evidência de dados que funcionavam como verdadeiros rastros apontando para a importância de uma mediação espacial na prática competitiva do *e-Sport*. Além disso, proponho um giro espacial no esporte eletrônico que leve em conta também o escopo geográfico da rede e suas implicações geopolíticas, na medida em que o *e-Sport* – acredito – também se orienta pelos referenciais geográficos.

Empreendo essa reflexão partindo de um esforço interdisciplinar que procura convergir os campos da Comunicação, dos *Game Studies*, da Geografia e da Geografia do Esporte, articulando estes por meio de uma sensibilidade antropológica e sociológica que busca defender a existência de geografias do *e-Sport* intrincadas em geografias da internet. Introduzo essas aproximações tecendo um relato etnográfico de cunho misto – pessoal e acadêmico.

Procedimentos metodológicos

Esse artigo explora e revisita dados oriundos de uma pesquisa etnográfica mais ampla com uma equipe semiprofissional, no contexto da comunidade competitiva de *League* em Belém, no Pará (MACEDO, 2018). Realizado de junho de 2017 a maio de 2018 – embora uma primeira etapa de aproximação com o competitivo local tenha sido efetivada entre junho de 2016 a junho de 2017 –, esse estudo se concentrou em compreender as dinâmicas sociais da equipe, em particular, e do cenário competitivo local, de modo mais amplo.

Na ocasião, a despeito da coleta de dados formal com o grupo de jogadores – de maneira contínua e obedecendo a rigidez do protocolo teórico-metodológico etnográfico – ter sido finalizada, mantive participação na rede de comunicação do time. O contato, portanto, sustenta-se até hoje, mesmo com algumas migrações nos canais de comunicação da equipe. Esse contexto sinaliza que o material empírico neste artigo é fruto de uma mescla de dados oriundos tanto dessa pesquisa mais ampla, quanto de novos diálogos coletados em 2019. Contudo, uma dimensão considerada secundária para a discussão principal da pesquisa à época sobressai na releitura recente que fiz de diversos diálogos entre os membros da equipe, realizados no grupo do *WhatsApp* do coletivo: a do espaço¹².

¹¹ Especificamente do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br, 2018), IBGE e Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel).

¹² Reconhecendo os perigos do uso deliberado da categoria “espaço”, o conceito será aqui entendido como conjuntura histórica e forma social que recebe seus sentidos a partir dos processos sociais que se expressam por meio dele, sendo organizado em parcelas que se distinguem pela sua organização, estrutura e dinâmica (FRAGOSO et al., 2010; SANTOS, 2008). Da mesma forma, assimilo esse espaço social como, essencialmente, um espaço habitado constituído pelas práticas sociais e interações que tornam possível uma apreensão relacional da espacialidade, bem como das interações sociais que se realizam em meio a esses aspectos, conforme destacam Suely Fragoso, Rebeca Rebs e Daiani Barth (2010). Aqui, merece explicitar que essa discussão converge três noções do espaço relacionadas, ainda que essencialmente distintas, conforme defendido pelas autoras: a ideia de espaço geográfico (físico), espaço social (apropriado) e espaço informacional (ciberespaço).

Naturalmente, queixas, desabafos e debates sobre a localização geográfica dos jogadores e a instabilidade da rede, particularmente a forma como essa dinâmica interferia no *ping*¹³ e na performance dos jogadores, sempre foram recorrentes no time. Entretanto, minhas anotações e observações de campo indicam e rastreiam, sobretudo, que a partir de dezembro de 2017 esse tema ganhou contornos mais amplos ao figurar em um determinado momento no qual os jogadores discutiam sobre o quanto a progressão competitiva move equipes e jogadores de seus círculos locais para além de suas próprias redes sociais imediatas. Nesse período, o longo debate sobre essa conjuntura passou a chamar atenção particular para a relevância do espaço como um elemento de mediação indissociável de uma discussão social, técnica e infraestrutural.

Em diversos momentos de 2018, o assunto em torno dessa categoria tornou-se tão evidente e frequente que reivindicava um olhar acurado para si. Ele surgia como uma demanda urgente e cada vez mais problematizada pelo grupo, passando a ser alvo de debates internos intensos sobre o cenário competitivo local, nacional e internacional de *LoL*. Jogadores começavam a perceber a força dos imperativos espaciais em suas práticas de jogo e a desenvolver uma percepção espacial particular, a partir de suas experiências competitivas e de seus espaços vividos¹⁴. O espaço, evocado nas discussões do grupo, era visto ao mesmo tempo como uma experiência individual e coletiva. A incidência desse debate figuraria novamente ao longo de 2019.

Buscando por demais ocorrências de diálogos nos registros dos grupos da equipe no aplicativo de mensagens instantâneas, que salvei em extensos arquivos e que corresponde a um período entre 2017 a 2019; confrontando-as com as transcrições de inúmeras entrevistas realizadas com eles (a maioria delas informais, beirando a convivência familiar) e cruzando esse conjunto empírico com pesquisas e informações produzidas por órgãos oficiais sobre a qualidade da internet no Brasil¹⁵, foi possível identificar a recorrência de dados que atuavam como verdadeiros indicadores sinalizando para a relevância de uma mediação espacial na prática competitiva do *e-Sport*. Assim, esclareço que o material, a reflexão e a problematização que apresento agora são inéditos, ainda que alguns dados, em si, sejam decorrentes de outra pesquisa.

No que diz respeito à proteção dos interlocutores, nas demais ocorrências, os dados obtidos nesta etnografia são constituídos a partir dos *nicknames*¹⁶ dos jogadores, no intuito de salvaguardar as identidades dos participantes do estudo. Os diálogos aqui presentes representam não a totalidade

¹³ A expressão *ping* é uma contração do termo em inglês *Packet Internet Network Grouper*. Trata-se de uma forma de testar a qualidade da conectividade entre equipamentos de uma rede. Explicarei mais adiante ao falar sobre a latência.

¹⁴ O espaço vivido pode ser compreendido, segundo Suely Frago (2012), por meio da experiência individual, subjetiva, na qual se reconhece que a percepção espacial decorre a partir dos sentidos e é também influenciada tanto pela razão quanto pela emoção. Essa perspectiva considera os elementos individuais (cognitivos, psicológicos) e também coletivos (socioculturais, econômicos, políticos) da percepção espacial, incorporando também a materialidades dos corpos dos sujeitos que interagem e de seus respectivos entornos físicos (FRAGOSO, 2012).

¹⁵ Conforme estudo CGI.br (2018), a qualidade da conexão banda larga no país é avaliada com base na aferição de três indicadores: velocidade, latência e estabilidade. Utilizarei estes índices para problematizar a qualidade da distribuição da rede no país e argumentar para a existência de distintas geografias da internet no Brasil.

¹⁶ Os nomes dos jogadores no ambiente do jogo.

dos membros da *Infive*¹⁷, mas apenas aqueles que se engajaram em alguns dos debates selecionados sobre a categoria espaço.

A permanência do espaço: pensar em uma mediação espacial

O advento e consequente desenvolvimento das tecnologias digitais da comunicação impulsionou uma multiplicidade de formas de comunicação e interações sociais. As evoluções técnicas que possibilitaram a comunicação em tempo real (de forma assíncrona e em diversas escalas de atuação), quando aproximadas da abrangência geográfica da internet, encaminham a uma impressão e a um pressuposto de que as interações sociais *on-line* ocorrem de forma independente do espaço físico em que os sujeitos estão localizados (FRAGOSO, 2012). *Pari passu* a esse processo de expansão de tecnologias, cujo exemplo mais expressivo é a internet, cresceu uma retórica determinista baseada na superação das distâncias geográficas, apropriada tanto por pensadores entusiastas quanto apocalípticos (FRAGOSO, 2005, 2012). Autores como Paul Virilio (1995) defenderam uma abordagem de que a internet dispensaria as presenças materiais, tornando o espaço – e a demarcação de fronteiras impostas por ele – uma categoria obsoleta.

Há muito tempo, entretanto, Roger Caillois (1964) – um dos autores essenciais responsável por reflexões que são, ainda hoje, o alicerce do campo dos *Game Studies* – já alegava que o espaço impõe a cada coisa um particular conjunto de relações, porque cada uma dessas coisas ocupa um certo espaço no mundo. De modo similar, Suely Fragoso (2012) argumenta que reiteradas evidências passam a indicar a relevância do espaço geográfico e da materialidade no âmbito das interações mediadas pela internet.

A autora defende que a configuração dos espaços tecnologicamente mediados informa a experiência espacial contemporânea ao ressaltar que o espaço não é somente um aspecto secundário das interações sociais, mas se constitui como parte ativamente integrante do contexto que estimula e modula essas interações. Destaca, portanto, que “o espaço se revela uma instância de mediação não apenas da sociabilidade *on-line*, mas da vida contemporânea como um todo” (FRAGOSO, 2012, p. 81).

Fragoso (2012) evidencia o quanto o espaço geográfico permanece relevante em decorrência da sua importância para a construção identitária e à constante inseparabilidade entre espaços, experiências e vivências ditas “*on-line*” e “*off-line*”. Milton Santos (2008) também já arguia que o espaço não se constitui como um simples pano de fundo neutro e inerte, mas é responsável por condicionar a evolução da formação social a partir da sua organização. Entende-se, assim, que “a interação social mediada pela internet introduz novos elementos na experiência

¹⁷ Para um detalhamento metodológico mais complexo sobre o estudo etnográfico realizada na comunidade competitiva de *LoL* em Belém (métodos e técnicas empregados; procedimentos e suas etapas; processos de coleta de dados, recursos estratégicos de observação e convivência, instrumentos/ferramentas empregados e sistematização do *corpus* empírico; descrição do material; e, por fim, o processo de análise), bem como sobre a equipe, uma consulta ao trabalho é indicada (MACEDO, 2018). Atentar, especificamente, para o capítulo “(Re)conhecendo o objeto de estudo e os interlocutores: matrizes metodológicas”.

espacial contemporânea, tornando mais evidente a importância do espaço como instância de mediação” (FRAGOSO, 2012, p. 67).

De um lado, esse entendimento da concomitância e interdependência dos espaços *on-line* e *off-line* aponta a incapacidade de apreender as experiências mediadas por computador e as vivências externas à rede de modo autônomo, ou mesmo pela justaposição de uma instância sobre a outra. Por outro lado, indica para a possibilidade de entender o próprio espaço como uma forma de mediação, isto é, como parte de um conjunto de fluxos que estrutura, organiza e reorganiza a percepção da realidade em que está inserido o sujeito (FRAGOSO, 2012).

Pensar no conceito de mediação, de acordo com Joost van Loon (1996, p. 62), é levar em consideração que nenhum evento ocorre sem mediação, tendo em vista que há uma estreita relação de distância entre o evento vivenciado, e por vezes experimentado, e a sua representação. Existe, assim, sempre um *delay* entre todo acontecimento realizado e sua representação. “Mediação”, portanto, “é o que está ‘entre’ o evento e a nossa interpretação e que coloca os lugares do evento em si além da sua própria presença temporal e espacial” (VAN LOON, 1996, p. 62).

O conjunto dessas reflexões encaminha a um questionamento quanto ao papel do espaço, e do escopo geográfico da rede e suas implicações geopolíticas, nas performances de equipes de *pro gaming* situadas em regiões brasileiras periféricas (ou não). À medida que o *e-Sport* se desenvolve em determinado espaço, o quanto as práticas competitivas são tributárias de injunções espaciais, de uma geografia da internet, de um certo escopo geográfico da rede e suas implicações geopolíticas? Quais as influências espaciais que pairam em equipes no *pro gaming* em regiões e cenários periféricos? De que forma isso interfere na progressão competitiva de jogadores? Tratam-se de algumas questões que merecem ser problematizadas pela agenda de estudos sobre *e-Sports*.

Longe de argumentar a respeito de um determinismo espacial na prática do *e-Sport*, o que se propõe é que não se descure das possíveis influências e implicações que essa dimensão é capaz de acionar no âmbito da prática competitiva, na medida em que a atividade de jogar, como toda e qualquer atividade, é desenvolvida em dado espaço. Portanto, se a percepção do processo de propagação do *e-Sport* para domínios regionalmente situados nos encaminha e corresponde a diversas práticas de jogar, ela não pode ser concebida sem que se faça referência à noção de espaço, na medida em que essa categoria possui um papel relevante no processo e nas interações sociais (FRAGOSO, 2012; SANTOS, 2008), não obstante seja recorrentemente negligenciada. Empreendido esse debate introdutório sobre as múltiplas espacialidades e mediações espaciais, é possível traçar um caminho rumo a múltiplas geografias do *e-Sport*.

Pensar nas Geografias do *e-Sport*: rumo a uma virada espacial nos esportes eletrônicos

“O esporte é inerentemente geográfico”, argumenta Christopher Gaffney (2014, p. 109). Afinal, jogos e competições, como qualquer outra prática social, ocupam um dado ambiente

geográfico, ocorrem em lugares e são delimitados no espaço e no tempo. Apesar da natureza ubíqua do esporte, o desdém tradicional de geógrafos acadêmicos por investigações consideradas mais “populares” tornou, por muitos anos, as paisagens e culturas esportivas invisíveis no interior da disciplina, ao menos até o último decênio do século XX, defende o autor. Se subsumimos e subscrevemos o *e-Sport* como uma propagação legítima do esporte convencional enquanto modalidade esportiva (MACEDO; FALCÃO, 2019; MACEDO, 2018), é possível pensar em uma geografia adotando o esporte eletrônico como um quadro de referência¹⁸.

Os principais obstáculos na definição dos conceitos centrais de uma geografia do esporte estão vigorosamente inter-relacionados com as dificuldades em reconhecer a geografia como uma disciplina em geral. “A palavra geografia significa literalmente ‘terra escrita’, e quase tudo pode e vem sob sua égide” (GAFFNEY, 2014, p. 116). Essa ausência de uma definição acurada é tanto uma fraqueza quanto uma força da disciplina, e um dos desafios essenciais para os geógrafos é prescrever os parâmetros metodológicos.

Gaffney (2014) sinaliza que as distinções mais difundidas no âmbito da disciplina encontram-se dentro de três centrais: o físico, o cultural ou o humano e as técnicas (por exemplo, sistemas de informação geográfica [SIG], ciência da informação geográfica [GISc], sensoriamento remoto]. Dentro do escopo da geografia técnica, que se preocupa com a infraestrutura de telecomunicações da internet, distribuição da banda larga e as conexões entre computadores que ajustam seu tráfego, é possível alocar a “cibergeografia”, um subcampo dedicado à problematização das imposições do espaço geográfico tradicional sobre o ciberespaço vice-versa, concentrando-se no entendimento sobre o arranjo espacial da infraestrutura que possibilita a existência do ciberespaço – mapeando a rede física dos cabos de banda larga em países, regiões, continentes e no mundo – e sobre o tráfego de informação entre servidores.

Conforme Frago (2005, p. 3), os resultados dessa linha de estudos passam a revelar que “as redes digitais de comunicação operam como variáveis geográficas complementares”, capazes de influenciar o processo de configuração da lógica centro-periferia no mundo contemporâneo, ao passo que reiteram ou refutam configurações em vigor anteriormente, a depender do contexto de um determinado tópico e da predileção do pesquisador. Enquanto a geografia do esporte estaria disposta tipicamente em um quadro da dimensão cultural e humana, embora alguns estudos possam se concentrar em facetas e feitos de condições físicas e técnicas, uma geografia do *e-Sport* teria

¹⁸ Pode ser relevante indicar que T. Taylor (2012) use diversas vezes a palavra espaço (e, embora em menor escala, lugar, círculos locais e redes sociais imediatas) em sua obra, no entanto, de maneira notadamente imprecisa e polissêmica. Isso é perceptível nas muitas variações que podem ser identificadas, por exemplo, em diversas passagens de *Raising the Stakes*, tais como “o espaço digital”, “o espaço físico”, “o espaço visual”, “o espaço auditivo”, “o espaço virtual”, “o espaço material do *gameplay*”, “o espaço do jogo de computador e do *video game*”, “o espaço do jogo”, “o espaço da brincadeira”, “o espaço híbrido”, “o espaço doméstico”, “o espaço de consumo”, “o espaço urbano”, “o espaço de jogo competitivo”, “o espaço de espectadores em jogos”, etc. De toda forma, o fato de uma das pesquisadoras mais renomadas no estudo dos *e-Sports* empreender, ainda que de maneira breve, um argumento em defesa da importância de se considerar as materialidades e o espaço no debate sobre o *e-Sport* reverbera a importância de um debate mais complexo e competente acerca da categoria.

potencial de engendrar e articular abordagens que permitem aproximar os três eixos supracitados. Ao se destacar a importância da existência de uma dimensão espacial nos *e-Sports*, chamo a atenção, no contexto da agenda de estudos que se dedica ao debate sobre a profissionalização dos jogos digitais, para a necessidade de se levar em consideração a produção de espaços oriundos das práticas e experiências competitivas.

A mudança para esse aspecto revela uma perspectiva que é, em primeiro lugar, consciente da espacialidade dos jogos digitais ou de suas estruturas espaciais, reconhecendo a existência e a produção de percepções espaciais por jogadores e equipes competitivas. Uma “virada espacial” nos *e-Sports* problematiza abordagens que reduzem a especificidade mediadora dos jogos a propriedades textuais, imagéticas ou lúdicas, a despeito de reconhecer a importância desses elementos na experiência de jogo, ao sugerir que um olhar para a experiência competitiva também deve levar em conta a constituição de distintas mediações espaciais inscritas em dinâmicas de jogo globais, nacionais, regionais e locais. Em última instância, essas múltiplas escalas dão conta não de uma, mas de múltiplas geografias dos *e-Sports*, de acordo com cada maneira particular e como parte de uma conjuntura histórica, forma social e um conjunto de influências que estrutura, organiza e reorganiza a evolução da formação social – aqui entendida em seu sentido amplo, incluindo a infraestrutura e, portanto, a experiência e progressão competitiva *on-line* – a partir do modo como o espaço é disposto em cada localidade.

Geografias da internet no Brasil¹⁹: breve panorama

A internet no Brasil possui uma geografia própria, uma formada por redes, cabos e nós que processam fluxos informacionais produzidos e administrados por meio de lugares. No país, a dinâmica desse cenário é evidenciada em um estudo recente sobre a evolução do acesso e da qualidade das conexões à internet na banda larga brasileira, desenvolvido pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br, 2018). O relatório traz dados obtidos a partir de uma ferramenta de análise de medições do Sistema de Medição de Tráfego Internet (Simet)²⁰, coletados durante o período de janeiro de 2013 e dezembro de 2016. Um dos objetivos da pesquisa era aferir, em medianas de *quilobits* por segundo (*Kbps*), a evolução da velocidade de internet (*download* via protocolo TCP²¹) em cada região do Brasil (figura 1).

¹⁹ Utilizo aqui a expressão “geografias” para sublinhar a existência não de uma, mas de muitas geografias da internet dispostas a depender da escala em observação: global, nacional, regional, estadual ou municipal.

²⁰ Trata-se de um sistema de medições desenvolvido pelo Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (Nic.br), cujo objetivo é oferecer análises da qualidade da internet automaticamente, monitorando a velocidade da conexão e realizando vários outros testes. Ao utilizar o sistema, os resultados dos testes dos usuários servem para que operadores e o Nic.br possam construir análises da qualidade da internet nas mais diversas localidades do Brasil. Disponível em: <https://simet.nic.br/>.

²¹ *Transmission Control Protocol (TCP)/Internet Protocol (IP)* trata-se de um conjunto de protocolos de comunicação entre computadores em rede. A medida obtida diz respeito à taxa de transmissão de dados ou velocidade que decorrem nas transações entre o dispositivo medido e os servidores de medição. A conexão é melhor quanto maior for a velocidade.

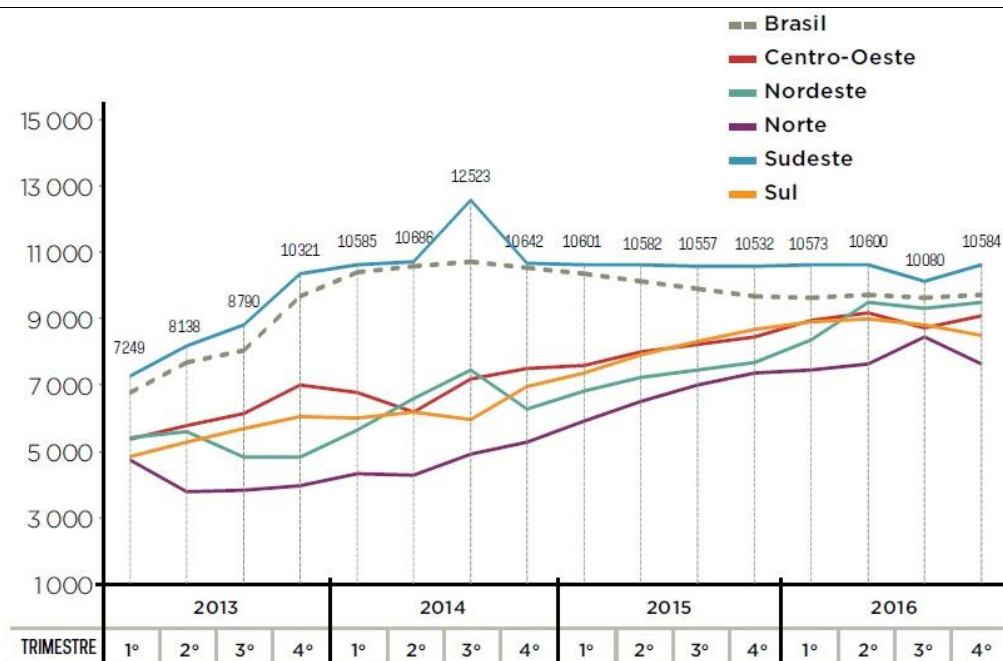


Figura 1: Medianas da velocidade TCP *download*, por região, em *kpbs* (2013-2016).
Fonte: CGI.br (2018).

O gráfico demonstra as distâncias analisadas entre as regiões do país em relação à velocidade das conexões medidas, sobretudo entre o Sudeste e o Norte. A proporção da velocidade de *download* por regiões do Brasil reproduz um modelo que evidencia disparidades inter-regionais, bem como intra-regionais, prevalecendo uma predominância do Sudeste e tendo o Norte uma velocidade média ainda inferior em relação às outras regiões. Em 2016, é possível observar uma aproximação das curvas das distintas regiões na parte final do gráfico. Ainda que essa aproximação demonstre um resultado positivo, a partir de uma redução na assimetria identificada entre regiões no que tange à velocidade de conexão (sobretudo com o aumento dos números do Norte e Nordeste, cujos desempenhos em 2013 foram os piores), essa alteração também reflete a estabilização – e por vezes até a queda – da velocidade aferida na região Sudeste – responsável pelo maior número de registro de dados no Simet e com a maior população de usuários de internet no Brasil (CGI.br, 2018).

O relatório sobre a qualidade da banda larga no Brasil (CGI.br, 2018) ainda traz o desempenho da qualidade das conexões por unidade da federação. Ao todo, 13 unidades federativas foram escolhidas, mas me deterei a uma análise do contexto da região Norte – representada pelo estado do Pará – em contraponto ao cenário da região Sudeste, com foco especial no estado do São Paulo, devido as relações indicadas na pesquisa etnográfica – ainda que as análises do CGI.br (2018) englobem todos os estados desta região.

As linhas que demarcam os quadrantes retratam a posição das medianas de latência²² e de velocidade TCP *download* para o conjunto total das 13 unidades federativas medidas na análise (figura 2). No que diz respeito à latência, os pontos situados na área superior do gráfico apontam pior desempenho na qualidade da conexão em relação ao tempo gasto para transmissões de informação, em outras palavras, à medida que a latência for maior, maior será o tempo despendido para um pacote de dados transmitido – o que resulta em uma conexão de baixa qualidade. Já no caso da velocidade TCP *download*, quanto mais um ponto observado está localizado à direita, maior é a sua velocidade aferida – o que denota em uma qualidade de conexão superior.

Assim, no quadrante superior esquerdo estão dispostas as unidades federativas com piores desempenho em 2016 em ambos os indicadores. Por sua vez, os resultados à direita da linha vertical sinalizam para os estados com melhores medianas da velocidade TCP *download* com relação à mediana do total analisado, enquanto os resultados dispostos acima da linha horizontal mostram aquelas com medianas de latência a cima da mediana para o total do conjunto (figura 2). Os resultados oriundos do ano de 2016 estão dispostos nas linhas vermelhas apontando as medianas para o total dos 13 estados, enquanto as linhas verdes pontilhadas referem-se à mediana para o total em 2013 – as quais foram conservadas exatamente para ressaltar possibilidades de alterações nas posições referentes às unidades federativas analisadas.

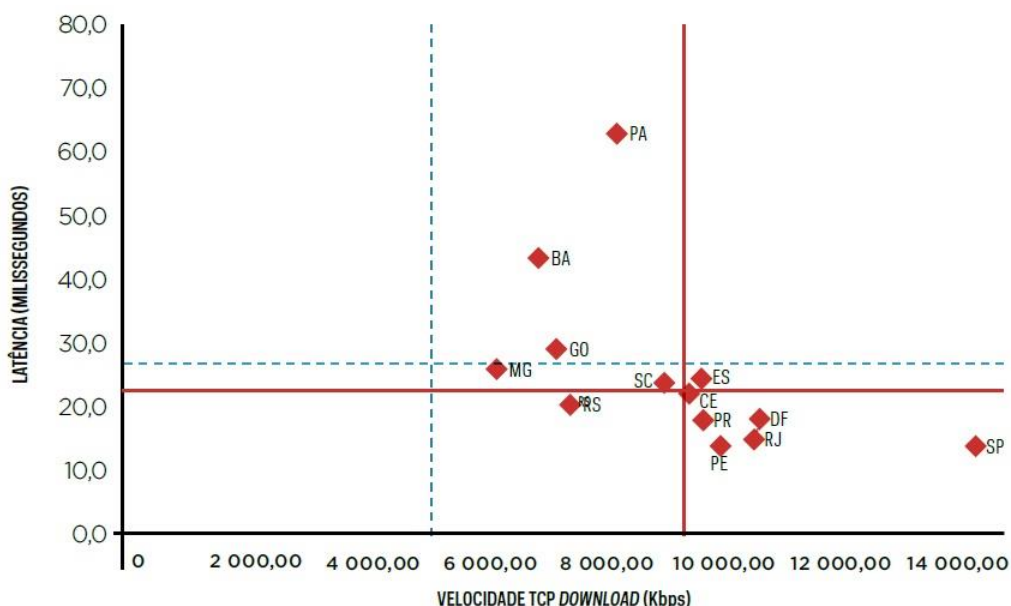


Figura 2: Medianas de latência e velocidade TCP *download*, por unidade da federação (2016).
Fonte: CGI.br (2018).

²² Em linhas gerais, latência diz respeito ao tempo de envio das informações em uma conexão. A qualidade da conexão é superior na medida em que a mediana aferida for menor.

Novamente, as disparidades regionais são manifestas²³. As diferenças entre os estados do Pará, o único representante da região Norte neste levantamento específico, e São Paulo chamam a atenção. O comportamento dos 13 estados, por meio das aferições identificadas em 2016, revela que, à exceção do Pará, Bahia e Goiás, todos demonstram uma melhora no desempenho de velocidade TCP *download* na comparação com o conjunto total de 2013 (cf. CGI.br, 2018). Simultaneamente, pode-se verificar que persistem situações de assimetrias com relação à qualidade das conexões medidas.

Assim como no levantamento realizado em 2013, segundo o CGI.br (2018), Pará e São Paulo figuram como extremos opostos. Apesar dos incrementos das medianas de latência e de velocidade em relação aos dois estados, a distância entre ambos permanece bastante acentuada: o primeiro (PA) demonstrou mediana de latência quase duas vezes maior do que o segundo (SP), com uma velocidade TCP *download* inferior quase cinco vezes. Ou seja, há um contraste de conexões com superior velocidade e muito mais estabilidade em São Paulo, com um cenário de conexões com menor velocidade e menos estabilidade do Pará (CGI.br, 2018).

Vários elementos e fatores podem ser acionados no intuito de apreender quais seriam os motivos e indicadores socioeconômicos capazes de auxiliar na percepção dessa discrepância entre as regiões: “seriam eles regionais, devido à carência de infraestrutura, ou socioeconômicos, tendo em vista a variação do Produto Interno Bruto (PIB) em cada um dos estados brasileiros?” (NETO, 2017, p. 51)²⁴.

Em linhas gerais, o conjunto desses dados permite reconhecer as disparidades na disponibilidade de acesso e das distintas escalas e padrões de uso das TICs no Brasil, argumentando que a posição geográfica em que o usuário se encontra afeta diretamente na forma com que a rede é desfrutada (MOTTA, 2012). Quando se considera esses variados níveis de distribuição espacial da internet, aqueles com acesso à rede de qualidade, aqueles com acesso limitado (baixa disponibilidade e/ou qualidade) e aqueles sem, começamos a observar padrões e arranjos de poder econômico e político se manifestarem dentro do país.

A partir da percepção dessa estrutura de funcionamento e difusão das TICs, constata-se uma franca disposição heterogênea da infraestrutura de suporte à comunicação digital no país, abrangendo servidores de jogos, terminais e aplicativos fundamentais para o acesso. A extensão dos números absolutos de usuários e os índices que inscrevem a vertiginosa propagação das tecnologias e redes digitais apenas reforça, como já indicaram Fragoso (2005) e Cassiolato *et al.* (2006), “o fato

²³ Esses indicadores corroboram o argumento dos jogadores da *Infive* trazidos mais adiante, embora o CGI.br ainda não tenha disponibilizado dados referentes ao período do estudo etnográfico. Todavia, por se tratar de um estudo de projeção, é possível utilizarmos o material para compreender o contexto da rede em que os jogadores estavam (e permanecem) inseridos.

²⁴ Embora parte dessa variação possa ser atribuída em decorrência das diferenças econômicas que existem entre as regiões brasileiras, Neto (2017) argumenta para a existência de alguns indicadores sociais que estariam sendo mascarados.

de que as TICs constituem privilégio de uma pequeníssima proporção de pessoas ao redor do globo” (FRAGOSO, 2005, p. 2).

Além disso, os padrões de acesso a essas tecnologias refletem as assimetrias econômicas entre as regiões brasileiras, com óbvia hipercentralidade do acesso às redes digitais de comunicação no eixo Sul-Sudeste do Brasil (GIRARDI, 2015; MOTTA, 2012), responsável por mais da metade do Produto Interno Bruto (PIB) nacional²⁵. A alta dependência do PIB brasileiro a essas regiões tende a abrigar a maioria da infraestrutura e desenvolvimento tecnológico e industrial nesses espaços, mantendo desigualdades inter-regionais²⁶. E, em escalas globais, esses padrões de acesso reiteram as distinções e disparidades em relação ao desempenho econômico entre os continentes e diferentes países de cada um destes. Segundo Cassiolato *et al.* (2006), de forma recorrente se argumenta que o desenvolvimento econômico atual se encontra constantemente associado e atravessado a uma eficiente difusão das TICs em todo o sistema econômico.

Entretanto, esse espalhamento envolve complexas interações entre forças políticas, sociais e econômicas. Não é surpreender e nem é uma coincidência que quando a propagação das TICs acelerou no “mundo desenvolvido”, testemunhamos, consecutivamente, um aumento dramático das disparidades Norte-Sul (CASSIOLATO *et al.*, 2006). De fato, é incontestável que a abundância quantitativa e qualidade de infraestrutura para acesso à rede é diretamente proporcional ao poder econômico dos diferentes continentes, nações e regiões.

Nesse sentido, o pressuposto de que a era das comunicações digitais anunciaria o fim da geografia e a tornaria obsoleta e irrelevante, não mais importando a partir da compressão espaço-temporal desencadeada pelas constantes inovações tecnológicas, provou ser uma completa falácia. Certamente, as tecnologias digitais redefinem as distâncias e os deslocamentos, mas não cancelam a geografia ou inibem as amarras e imperativos da antiga geopolítica. Surgem, entretanto, novas configurações territoriais marcadas por descentralização, concentrações e conexões espaciais hipercentralizadas. Assim posto, não se deve esquecer as afirmações de uma divisão cultural, política e econômica interna no contexto do Brasil, nem ignorar a existência de uma distribuição desigual de acesso às redes digitais de comunicação dentro dos vastos níveis socioeconômicos discrepantes no país. Pensar a partir dessa abordagem, pelas vias de um marcador e de uma dimensão espacial, torna possível entender o papel do *e-Sport* na produção e manutenção de

²⁵ De acordo com dados divulgados em novembro de 2018 pelo IBGE, apenas cinco estados (São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais, Rio Grande do Sul e Paraná) aglutinaram 64,4% do PIB do país em 2016. Juntos, São Paulo, Rio de Janeiro e Minas Gerais, três dos quatro estados da região Sudeste, detiveram 51,4% do PIB no mesmo ano, enquanto a região Norte era responsável por 4,8%. Disponível em: <https://bit.ly/2TE6jum>. Acesso em: 29 jun. 2019.

²⁶ Atualmente, segundo dados divulgados pelo Serviço de Comunicação Multimídia da Anatel em 2019, o Brasil possui 45,8% dos domicílios com banda larga fixa. O estado do Pará possui apenas 15,8% de domicílios conectados, enquanto São Paulo detém 67,7%. O relatório produzido pelo CGI.br (2018) revela ainda que durante o ano de 2016 68% dos domicílios da região Sudeste e 71% da região Sul possuíam acesso à internet via banda larga fixa, em contraponto aos 45% de domicílios com acesso na região Norte. Dados da Anatel disponíveis em: <http://www.anatel.gov.br/dados/acessos-banda-larga-fixa>. Acesso em: 29 jul. 2019.

relações desiguais de poder e de acesso a experiências competitivas. A partir de agora, discutirei essa dimensão de forma mais sistematizada.

Mediações espaciais no *e-Sport*: as amarras espaciais ainda insuperáveis

A melhor forma de se iniciar um parágrafo com o intuito de introduzir uma problematização ao fenômeno que aqui se subscreve é a partir de uma informação que é tão singela quanto relevante: o caminho para a progressão competitiva no *e-Sport* não é um processo que surge *ex nihilo*. Ham, um dos interlocutores desta pesquisa que atuou como capitão e *manager* da *Infive*, bem pontua que este percurso é fortemente dependente de alguns recursos específicos, os quais, na medida do possível, ele acredita que os integrantes da equipe possuem: “[...] a gente tem uma internet minimamente boa, que na verdade nem é tão boa, mas dá pra jogar, a gente tem... cada um tem sua casinha com o seu computador e basta, é só isso que a gente precisa, e muita vontade (sic)”.

O argumento de Ham sinaliza para a necessidade de um aspecto material que demanda imediatamente uma explicação. O apontamento exposto gira em torno de dois aspectos complementares: (i) uma materialidade específica, sem a qual o *pro gaming* torna-se inviável; (ii) e o quanto a qualidade dessas disputas é afetada em decorrência da infraestrutura material disponível da rede e dos computadores em dado espaço. Talvez seja desnecessário argumentar que a qualidade do computador e da rede tem uma influência significativa no jogo – como também sugere Taylor (2012). Um computador e uma internet ruins podem não só alterar, mas atrapalhar a experiência e criar um estranho campo de jogo.

Notadamente, no caso da maioria dos membros da *Infive*, embora nem todos disponham de um aparato tecnológico de grande qualidade, o maior desafio e problema enfrentado por eles diz respeito a uma qualidade da banda larga disponível. É possível notar ainda que uma dimensão econômica velada, por conseguinte, atravessa a prática competitiva na medida em que o acesso a essas materialidades infraestruturais provém de vias monetárias e depende do poder de consumo/aquisição de cada jogador. Este aspecto financeiro – que também atravessa a dimensão infraestrutural – ainda permite conceber, de modo latente, que as possibilidades e a realização para profissionalização incluem categorias mais amplas em torno de (estratificação de) classes e etnias²⁷. A despeito de existirem condições materiais concretas de jogo, há um outro conjunto de fatores – derivado diretamente dessas materialidades supracitadas – que se constitui como uma das questões mais comentadas nos jogos competitivos, e que particularmente evidencia um dos modos pelos quais as mediações espaciais são manifestas nos *e-Sports*: as conexões de rede e os tempos de *ping*.

²⁷ Uma abordagem que cruze as categorias sociológicas de classes, etnias e gêneros com a dimensão espacial, econômica e infraestrutural pode lançar uma compreensão mais complexa e competente sobre o motivo pelo qual os *e-Sports* permanecem (e se reproduzem) tão brancos, masculinos e desenvolvidos nos centros econômicos globais, nacionais e regionais.

Os efeitos da defasagem da latência da conexão, em milissegundos, vão desde a necessidade do jogador mudar a sua jogabilidade/estilo de jogo e a sensação do jogo até em como a prática acontece. O tempo de uma habilidade para outra é ligeiramente diferente em distintas taxas de atualização – isto é, de acordo com os níveis de velocidade, latência e estabilidade da rede. Essa mediação espacial, aqui defendida, interfere, assim, na comunicação/mediação do computador e das ações humanas: a precisão dos ataques e das habilidades dos personagens pode ser afetada em pequenas frações de segundos ou até em grandes faixas de tempo.

Durante o período de convivência com a equipe, relatos acerca de problemas de conexão eram tão comuns quanto frequentes, seja antes ou durante uma partida – o que afetava diretamente nas capacidades gerais dos jogadores para agir e reagir no jogo. Uma das constantes queixas deles girava em torno dos problemas causados por conta da instabilidade da conexão com a internet em Belém, cujo serviço é relativamente precário em determinadas áreas, e o quanto isso restringia as oportunidades práticas deles.

Nos jogos *on-line* multijogador, a quantidade de tempo necessário para que as máquinas dos jogadores se comuniquem com o servidor do jogo é fundamental para o jogo limpo (*fair play*), segundo Taylor (2012). Se um dos jogadores tiver uma conexão mais fraca (logo, maior tempo de *ping*), essa discrepância será mostrada em termos de atrasos nos movimentos executados, o que o jogador vê na tela, sua percepção da ação (o uso das habilidades dos personagens e sua precisão) e sua habilidade geral para poder atuar e reagir às ações no jogo.

Em março de 2019, em um dos muitos momentos de queixas e desabafos sobre a internet, Veceid, em um diálogo com Ham, Darkanon e Hyouka, notou a frustração, em termos de progressão competitiva, do que pode ocorrer quando a internet causa *lag*²⁸ no jogo – isto é, quando há um lapso de tempo entre quando a ação é efetivada e quando ela é registrada no jogo. Os *combos* (rápido uso de habilidades de um mesmo personagem) se estagnam e são interrompidos; a ação perde sincronia com a rede.

[Veceid]: Eu odeio morar aq bixo²⁹
[Hyouka]: pq
[...]
[Hyouka]: Vsf
[Veceid]: Mano sinceramente
[Ham]: caralho que foda
[Veceid]: Fico puto
[Veceid]: Tem mt gente com potencial aqui

²⁸ *Lag* é a abreviação da expressão em inglês *Latency at Game* (em português, latência no jogo), cujo significado refere-se aos atrasos na comunicação entre computadores conectados por uma rede. Na computação, o termo é utilizado para definir o tempo de viagem de ida e de volta que um pacote de dados (mensagem) demora para sair de um computador local (origem, máquina do usuário) até o seu destino (máquina servidora) e, em seguida, a confirmação de recebimento do destino retornar ao dispositivo de origem (diretamente associado ao termo *ping*). Em termos práticos, “quanto menor a latência, melhor a conexão” (CGI.br, 2018, p. 106). Em jogos *on-line*, o *lag* diz respeito ao período de tempo no qual a máquina de um jogador atrasa em relação ao servidor principal, devido a uma alta latência na conexão, portanto, uma baixa taxa de transferência de dados.

²⁹ Os pequenos problemas de formatação nesta e em outras falas dos interlocutores deste estudo foram mantidos. Optei por salvar os padrões de linguagem, transcrevendo-os diretamente dos aplicativos de mensagens instantâneas ou das gravações de áudios, para preservar a originalidade dos discursos dos jogadores.

[Veceid]: Mas a net e outros fatores impedem
[Veceid]: Minha casa falta pelo menos uma vez luz na semana
[Ham]: net e falta de apoio
[Veceid]: Todo dia 100 + de ping
[Veceid]: Joguei um scrim agora
[Veceid]: Bixo
[Veceid]: Meu pingo aumentou
[Veceid]: Pra 140
[Veceid]: Com perda de pacote
[Veceid]: Tudo teleportando
[Veceid]: Tive q pausar e ficar 15 min off
[Veceid]: Pra voltar
[Veceid]: E ficar
[Veceid]: 80
[Darkanon]: N foi só ai
[Veceid]: Mano
[Veceid]: Porra velho
[Veceid]: Darkanon*, suito emerok Hidaka Sana* kaique³⁰
[Veceid]: Imagine se isso dai tivesse apoio
[Veceid]: Tariam brilhando
[Darkanon]: Fofa
[Veceid]: Titan é de manaus e n deu um pe ate agr pra ajudar o cenario do Norte
[Veceid]: As vezes eu penso como seria se eu morasse em sp
[Veceid]: Porraaaaaa
[Darkanon]: Em sampa
[Darkanon]: Vai ter torneio
[Darkanon]: De lol
[Hyouka]: mano
[Hyouka]: Bora se mudar pra São Paulo
[Darkanon]: Pra ensino medio e superior
[Darkanon]: Organizado pela red
[...]
[Veceid]: Mano
[Veceid]: Namoral
[Veceid]: Queria morar so um pequeno periodo la
[Hyouka]: 3 meses
[Veceid]: Pra ver se pelo menos mudava
[Veceid]: Sim
[Veceid]: Ou menos
[Hyouka]: Cara
[Hyouka]: muda bastante
[Hyouka]: eu n sei dizer, mas tem uma diferença gigante em tu ter um ping estável
[Hyouka]: Não é nem a questão do 9 do ping
[Hyouka]: É mais a questão de teu ping sempre se manter o mesmo
[Veceid]: Os champs q eu gosto de jogar
[Veceid]: Tem mt coisa q n da pra fazer
[Veceid]: Por causa de ping
[Veceid]: Tipo de riven
[Hyouka]: O tempo que eu passei na casa do Orijin*
[Veceid]: Ping 70
[Hyouka]: Foi mt bom pra mim
[Veceid]: Eu faço
[Hyouka]: Eu sentia que eu tava jogando como nunca (*sic*).

É possível observar, ao se analisar esse raciocínio anterior de Ham e o diálogo entre Veceid e alguns jogadores da equipe, o quanto que o jogo de computador profissional se encontra conectado

³⁰ Os nomes marcados com asteriscos indicam uma edição realizada por mim. Substitui seus nomes pelos seus *nicknames*, no intuito preservar suas identidades.

com distintas práticas materiais, ainda que seja relativamente fácil cair na ideia de que espaços de jogos de computador são simplesmente virtuais e ignoram uma estrutura material (TAYLOR, 2012). Ainda assim, é necessário sublinhar que o acesso a máquinas semelhantes não reduz por si só as assimetrias sociais e instrumentais latentes na prática competitiva.

Como discorre Taylor (2012), no âmbito dos jogos competitivos multijogadores, o tipo de máquina que um jogador possui disponível, a estrutura da rede e o modo como ela facilita ou prejudica a comunicação entre as máquinas é essencial no desenvolvimento da ação e para os estilos de jogo que um jogador pode, de fato, empregar. Os melhores jogadores, aqueles possuem maiores expertises mecânicas para com o jogo, exibem uma quantidade surpreendente de habilidades e competências técnicas no número de comandos que podem realizar a partir de cliques do mouse e toques no teclado, resultando em dezenas de ações por minuto – e a mínima variação no tempo de resposta entre suas ações e a reprodução na tela é sentida imediatamente, como demonstra o diálogo final do último diálogo entre Veceid e Hyouka, bem com um outro realizado em abril de 2019, entre Veceid e Gus acerca da variação do *ping*:

[Veceid]: Mano
[Veceid]: Tenho um amg
[Veceid]: Q joga com 50 de ping
[Veceid]: Em belem
[Veceid]: Meu deus
[Gus]: 2 anos atrás eu jogava com 54 fixo praticamente
[Gus]: Hoje em dia é 80+
[Gus]: Na maior parte do dia fica 100 ~ 150
[Veceid]: So q mano
[Veceid]: Tem partida q vai 70
[Veceid]: E outras vai 110
[Veceid]: A maioria é 110
[Veceid]: Quando é 70 ja fico dizendo q é *free win* [vitória grátis]
[Gus]: uehaudhshdh aqui em casa é igualzinho aí
[Gus]: Só que às vezes fica em 150 e atrapalha tipo MTO
[Gus]: Mas é raro
[Gus]: Normalmente é 100 e pouco
[Veceid]: 110 ja me atrapalha
[Veceid]: Chega em 130 é ff [abreviação de *forfeit*, que significa rendição]

Os diálogos exemplificam o quanto jogadores avançados, como é o caso de alguns dos melhores membros da *Infive* (incluindo Veceid), possuem uma acuidade perceptiva – na qual a combinação dos seus conhecimentos do mapa do jogo, personagens e suas *gameplays*, itens, *builds*, micros e macros *plays* se encontram com o trabalho interpretativo elaborado na coordenação olhos-mãos – capaz de deixar a mente de um jogador intermediário confusa se os enfrentarem em uma partida.

O tempo de *ping*, segundo Taylor (2012) pode divergir para prejudicar ou favorecer variados estilos de jogo/jogabilidades. Um jogador com estilo de jogo mais passivo, que toma somente um ângulo de cada vez – aquele que ganha com os “dedos” –, pode não sentir os efeitos nocivos que um alto tempo de *ping* pode causar na experiência de jogo competitiva. Em contraste, jogadores

que possuem um estilo de jogo mais agressivo, reativo e que estão sempre em movimento são mais propensos a perceberem os imperativos infraestruturais (ou melhor, espaciais) que a diferença de milissegundos entre um *ping* de 50 ou 70 – para referenciar os exemplos usados por Veceid em ambos os diálogos – tem com relação a um de 110 ou 130 em diante. Por um lado, o fato de Veceid mencionar que um *ping* estável de 70 lhe garante *free win* denota que suas habilidades, competências, jogabilidades, estilos de jogo e possibilidades de escolha de personagens mais complexos poderão ser maximizados em partida, facilitando, assim, suas chances de vitória.

Por outro lado, seu argumento de que um *ping* de 130 o faz deduzir que sua equipe se renderá após os primeiros 20 minutos de partida significa, pois, que suas capacidades gerais de agir e reagir serão limitadas, visto que terá limitações para a escolha de personagens, se livrar de situações difíceis, realizar *combos* e precisará empreender uma adaptação rápida e brusca em seu estilo de jogo para um mais passivo (mesmo que tenha optado por um personagem mais agressivo), desenvolvendo movimentos somente quando notar realmente que pode agir e não na maior parte do tempo. Seguindo a mesma linha crítica de Veceid, sobre as limitações em termos de práticas de jogo a partir da rede, em agosto de 2018 Hyouka mencionou que “realmente tem coisas que são muito difíceis de masterizar quando tu é obrigado a jogar com uma grande diferença de *ping* (sic)”.

Convergindo com essas questões, o estudo desenvolvido por Taylor (2012) também demonstra o quanto o funcionamento de um campo de jogo, em uma determinada partida, evolve muitas variáveis que podem o alterar significativamente. Ela indica ainda que os pesquisadores precisam agir com prudência para não negligenciar a existência de pequenos detalhes, embora relevantes, com os quais os jogadores profissionais (*pro-players*, incluindo aqui semiprofissionais) lidam. Membros da *Infive* não somente possuem maneiras de falar sobre a variabilidade e adaptação necessárias para poder jogar competitivamente de uma região como a Amazônia, como também desenvolveram uma compreensão da natureza dinâmica (e espacial) de jogar *LoL* neste contexto.

Ao perceber a interferência de pequenas frações de segundos no tempo de construção de *combos* com a personagem Riven, Veceid ajustou seu estilo de jogo e buscou o uso de outros personagens, ainda que seu estilo tenha sido limitado por qualidades infraestruturais. Nesse sentido, percebe-se que os jogadores produzem uma sofisticada percepção espacial a partir de suas próprias situações de jogo. Essa capacidade de adaptação parece ser uma das características dos jogadores profissionais, como evidencia Taylor (2012): eles regularmente calculam com rapidez e ajustam-se para tentar acomodar a interação do ambiente do jogo com o desempenho de suas próprias performances.

Assim, não obstante muito se tenha argumentado sobre o quanto a internet é capaz de tornar as distâncias algo irrelevante, a geografia é particularmente importante em jogos competitivos, na medida em que o lugar no qual um jogador se encontra afeta diretamente tanto a qualidade e estabilidade da rede, quanto a sua capacidade de chegar a um determinado torneio (TAYLOR,

2012). Isso denota, portanto, que para além da dimensão social assiduamente sublinhada nesta pesquisa, há também a interferência das camadas tecnológica, infraestrutural, espacial e econômica responsáveis por influenciarem consideravelmente na prática do *e-Sport*.

Em suma, os dados do trabalho de campo chamavam a atenção para o quanto as restrições de infraestrutura mais profundas às redes, como a latência, velocidade de conexão, estabilidade e os tempos de *ping*, também desempenham um papel significativo na formação de comunidades e práticas reais e locais de jogo – argumento que encontra consonância com uma reflexão empreendida por Taylor (2012). Por conta desse cenário, é muito frequente um discurso na equipe de migração para o estado de São Paulo, como exposto no primeiro diálogo de Veceid, onde se assenta um cenário brasileiro mais institucionalizado³¹. É muito frequente, aliás, que jogadores e equipes migrem para cidades como São Paulo e Rio de Janeiro com o objetivo de ascender profissionalmente, devido à alta concentração de insumos.

O que se revela no conjunto dos diálogos expostos é a existência de uma entre muitas geografias do *e-Sport*, o quanto a realização prática no *pro gaming* supõe um local próprio, dotado de particularidades e singularidades que diferem para cada práxis espacial. É esta configuração que concede a dado local, em um momento histórico específico, uma significação particular. Assim, as assimetrias entre lugares (e suas respectivas produções práticas nos *e-Sports*) são o resultado dos arranjos espaciais, econômicos, sociais, instrumentais, políticos e de toda a malha que constitui a tecnologia e infraestrutura de acesso à rede. Substancialmente, embora estas sete dimensões estejam atravessadas interdependentemente³², o “valor” da prática competitiva de cada local depende dos níveis qualitativos tecnológicos (materialidades dos computadores e demais periféricos) e infraestruturais da conexão, bem como da maneira como a atividade se combina com a perícia técnica (instrumental/funcional) e o tecido social.

O espaço, portanto, não possui um papel neutro no âmbito do *e-Sport* e na evolução da prática competitiva. Trata-se, pois, de uma camada de mediação que se mostra como fundamental para a análise e percepção das dinâmicas competitivas que se desenvolvem em torno de um determinado jogo digital competitivo organizado – e o quanto este obedece e encontra-se

³¹ No eixo Sudeste do Brasil a prática do *e-Sport* é estimulada a partir de uma variedade de insumos, tanto com o apoio de empresas quanto da desenvolvedora do *game*, tais como patrocínios e a promoção de torneios competitivos. A agenda competitiva oficial da empresa, geralmente, concentra seus eventos nas cidades do Sudeste, especialmente São Paulo e Rio de Janeiro, embora em alguns momentos pontuais certas cidades do Sul tenham sediado torneios. Além disso, merece destaque que o servidor de *LoL* é localizado em São Paulo.

³² Todas essas camadas, portanto, estão concatenadas, cada uma possui uma conexão direta com a outra, na medida em que tanto influencia quanto sofre influência das diversas outras dimensões mencionadas. Essas camadas, entretanto, não necessariamente obedecem a uma determinada ordem de relevância. Parto do pressuposto de que estabelecer um ordenamento hierárquico não faria muito sentido para o objetivo que se propõe, na medida em que, a depender de múltiplos fatores e contextos (incluindo as próprias dimensões propostas), a disposição e estabilidade do escalamento de uma em relação a outra é passível de ser modificada. O grau dessa dinâmica, entretanto, varia conforme as particularidades que compõem cada espaço-tempo específico, mas o conjunto delas é responsável por possibilitar distintos níveis para uma formação e/ou manutenção da progressão competitiva em nível profissional.

atravessado por formações socioespaciais. Para os jogadores da *Infive*, os problemas tecnológicos e/ou infraestruturais na conexão afetam na promoção de uma cultura de prática distinta.

Portanto, é razoável pensar que as condições estruturais da rede são (ou podem ser) um empecilho à progressão competitiva de equipes em cenários locais afastados e com certas deficiências (ou instabilidades) no fornecimento de serviços banda larga, como é o caso de Belém. Em muitas partidas da *Infive*, a latência instável da conexão causou percalços que impactaram diretamente no desempenho da equipe. A discussão acerca do *ping* é recorrentemente evocada no grupo da equipe, em geral para demarcar um contraste entre a latência dos jogadores de Belém³³ com os de outros membros do grupo que residem em São Paulo.

Os dados do CGI.br (2018), apresentados no tópico anterior, corroboram o discurso dos jogadores acerca das desigualdades na qualidade da banda larga fixa do Pará e de São Paulo. Além disso, segundo Ham, a gama de equipes que determinado jogador pode enfrentar e as boas condições de rede promovem uma atmosfera de prática mais séria e dedicada. Essa problemática em torno do espaço permite conceber a existência de geografias da internet e do *e-Sport*, bem como a defasagem em relação às condições infraestruturais da rede em determinadas localidades na periferia dos grandes centros econômico-políticos. Isso é ainda mais evidente na persistência da separação digital entre países e nos países, cujo acesso depende do nível disponível de infraestrutura na área de comunicação e do poder de aquisição/consumo de cada jogador. Este aspecto financeiro – que também atravessa a dimensão infraestrutural – ainda revela, de modo latente, que as possibilidades e a realização para profissionalização incluem categorias mais amplas em torno de (estratificação de) classes e etnias.

A despeito do acesso crescente à internet e à comunicação sem fio, uma lacuna profunda no acesso à banda larga e a competências educacionais e midiáticas na capacidade de operar uma cultura digital – intimamente associada a uma cultura de *e-Sports* – tende a reproduzir, e mesmo ampliar, as estruturas étnicas, de classe e de gênero de dominação social, seja entre países, seja dentro dos próprios países, solidificando uma hierarquia mundial e estabelecendo potências nacionais no âmbito do *pro gaming*. A Amazônia, logo, também estaria disposta no que poderia ser uma periferia do *e-Sport*, na medida em que a localização geográfica e social da região interfere diretamente na formação e manutenção de uma prática competitiva profissional.

O conjunto desses dados revelam um latente, ainda que recorrente, problema relatado pelos jogadores da *Infive* e por demais membros da comunidade competitiva local de Belém, no Pará. Da mesma forma, as informações evidenciam o quanto ainda persistem inquietudes sobre o acesso e a

³³ Até mesmo em Belém, há determinadas regiões que possuem diferentes qualidades de conexão com a internet. Choke7 e Ham, por exemplo, sofrem constantemente por conta da instabilidade na rede por morarem em áreas mais afastadas do centro da cidade, respectivamente no distrito de Icoaraci. Por sua vez, Veceid menciona uma melhor qualidade na rede por morar em uma região central na capital do Estado – opinião que muda com a perda de qualidade da sua conexão ao longo de 2018 e 2019. Essa característica aponta, portanto, para assimetrias intra-regionais, interestaduais e intermunicipais no acesso à internet na Amazônia brasileira.

extensão da cobertura da banda larga no território nacional, o quanto a geografia da internet é responsável por influenciar no jogo *on-line*, de modo geral, mas, sobretudo, na prática competitiva organizada quando determinados jogadores residentes de regiões específicas do Brasil possuem uma oferta de serviço com maior qualidade.

Isso denota, portanto, que alguns jogadores, especialmente os que habitam as regiões Sul e Sudeste do país, podem receber uma vantagem técnica em relação a outros que residem em uma região periférica, na medida em que seu tempo de resposta para uma ação no ambiente do jogo pode ser mais rápido do que em comparação com a de um jogador que mora em uma cidade marginalizada³⁴ como Belém, situada em uma posição periférica em uma região periférica (a Amazônia brasileira) no interior de países à margem do sistema mundo capitalista moderno-colonial (MIGNOLO, 2000), distante dos servidores que hospedam o jogo.

Não se deve negar o impacto que essa característica possui, por si só, ao promover uma interferência direta na capacidade de progressão competitiva³⁵ de jogadores e equipes regionais no âmbito do *e-Sport*, na medida em que pode influenciar no rendimento destes. Significa dizer, em síntese, que as práticas no *pro gaming* estão sujeitas a sofrerem constantemente a interferência de arranjos espaciais em cenários competitivos regionais/locais mais alijados.

Significa dizer, portanto, que a geografia tanto no *pro gaming*, mas também no esporte moderno, possui uma intervenção direta na progressão competitiva, podendo até mesmo condicioná-la na medida em que a prática de jogar em um dado segmento de espaço em um momento é, em grande parte, função das condições infraestruturais existentes em um território. Longe de argumentar a respeito de um determinismo geográfico/espacial na prática do *e-Sport*, o que se propõe é não ignorar ou negligenciar as influências e os impactos que essa dimensão é capaz de acionar e ensejar no âmbito da prática competitiva digital.

O que se evidencia, portanto, é que o estudo do *e-Sport* não deve desconsiderar as especificidades que constituem determinadas localidades, sejam elas variáveis de níveis infraestruturais, econômicas e até sociais – e a forma como estas podem incutir na prática do *pro gaming*. Tomar esses elementos contextuais e compreender o modo como eles se articulam e enredam na prática competitiva dos jogadores é de particular importância em estudos regionalmente situados, uma vez que o esporte eletrônico – e as três variáveis evocadas – não se inscreve fora do espaço e *não há prática competitiva a-espacial*. Suas dinâmicas estão sempre localizadas em um dado espaço, o qual exerce papel considerável na construção da práxis competitiva.

Neste sentido, cada combinação de práticas de jogo constitui o atributo produtivo realizado no espaço-tempo e pelo espaço-tempo. Seguir ou considerar esse giro espacial significa levar em

³⁴ Ou seja, posta à margem dos grandes centros econômico-políticos do país, conseqüentemente dotados de alta densidade e qualidade no fornecimento infraestrutural para o acesso à rede.

³⁵ Cujas possibilidades ou limitações também podem ser definidas em termos do alcance quantitativo e qualitativo material.

conta, também, o escopo geográfico da rede e suas implicações geopolíticas, na medida em que o *e-Sport* – acredito – também se orienta pelos referenciais geográficos.

Considerações finais e futuras direções

O espaço tem um papel decisivo na evolução e na continuidade das formações e dinâmicas sociais, instrumentais, econômicas, tecnológicas, políticas e infraestruturais que influenciam os mais variados setores da vida cotidiana, incluindo o esporte eletrônico. Este é, igualmente, tributário dos imperativos espaciais, de um escopo geográfico da rede e suas implicações geopolíticas. Dessa maneira, no *e-Sport*, as sete dimensões (social, instrumental, tecnologia, infraestrutura, economia, espaço e política) referidas constituem-se de maneira interdependente e concatenada. As camadas, assim, estão sobrepostas uma em relação à outra, não necessariamente obedecendo a uma classificação por importância.

Isso denota que todos os processos que tratam de moldar a prática competitiva, conjuntamente, encontram-se atravessados por arranjos econômicos, espaciais e historicamente situados em um movimento conjunto e, por sua vez, por meio de uma formação social, instrumental e espacial demarcada por condições tecnológicas e infraestruturais específicas (e, quiçá, características desses territórios). Portanto, se a percepção do processo de propagação do *pro gaming* para novos domínios regionalmente situados nos encaminha e corresponde às diversas práticas de jogar, ela não pode ser concebida sem que se faça referência à noção de espaço, na medida em que essa categoria possui um papel relevante no processo social (SANTOS, 2008).

A inseparabilidade entre as experiências espaciais ditas “*off-line*” e “*on-line*” reforçam a necessidade de compreendê-las como aspectos de uma só espacialidade (FRAGOSO, 2012). Não denota, contudo, rejeitar a existência de diferenças entre o espaço material e os espaços mediados pela internet, mas de atentar para as interferências do espaço geográfico “tradicional” sobre as práticas de jogo (especialmente competitivas, no contexto dos *e-Sports*, como aqui argumentado) – e vice-versa. Sendo a prática competitiva no *e-Sport* desenvolvida a partir da internet, certamente estas não subsistem autonomamente aos espaços físicos que estruturam e definem a abundância quantitativa e qualitativa de infraestrutura de acesso à rede.

Pensar nas experiências competitivas dos *pro-players* ajuda a apreender também um outro tipo de manifestação que reafirma a relevância da materialidade para as práticas competitivas *on-line*: a insistência em (re)conhecer a localização geográfica dos jogadores, dos seus contextos singulares, das comunidades competitivas (nacionais, regionais e locais) em que estão inseridos. Buscando, ainda, entender a maneira com que o espaço condiciona a evolução da formação social – aqui entendida em seu sentido amplo, incluindo a infraestrutura e, portanto, a experiência e progressão competitiva *on-line* – a partir da forma como organiza, reorganiza e estrutura a percepção da realidade em que os jogadores estão inseridos. Assim, acredito que os estudos de *pro-*

players, equipes e de suas trajetórias de sucesso – ou de fracasso – devem levar em consideração suas respectivas localizações geográficas.

O espaço pode, assim, dizer muito sobre as dinâmicas desenvolvidas em certos cenários competitivos. Do mesmo modo que as localizações geo-históricas dos jogadores e equipes possuem uma estreita relação com as suas progressões competitivas. Em outras palavras, o caráter relativo da posição do jogador ou de um time em relação aos demais (jogadores, equipes e comunidades/cenários competitivos) pode limitar ou ampliar suas possibilidades de progressão competitiva. Sua disposição geográfica pode afetar diretamente na forma com que a rede – e a experiência competitiva *on-line* – é desfrutada.

Uma outra maneira de argumentar acerca disso é que os benefícios e déficits na prática esportiva desenvolvida no *pro gaming* não são distribuídos por igual nos diferentes espaços-tempos. Considerar as dinâmicas profissionais no *pro gaming* a partir da experiência dos jogadores que performam, comunicam e interagem por meio e além da rede implica em adotar uma abordagem dos espaços (geográfico/físico, social e informacional) que contempla elementos que compõem uma experiência individual (psicológica, cognitiva) e coletiva (sociocultural, econômica, política), assim como a materialidade dos entornos físicos nos quais o *e-Sport* é praticado e desenvolvido.

Taylor (2012) apontava para esse caminho ao argumentar que a forma como os jogos digitais são utilizados *in situ* também é moldada a partir de contextos locais. “Restrições de infraestrutura mais profundas às redes, como os tempos de ping, também desempenham um papel significativo na formação de comunidades e práticas reais de jogo” (TAYLOR, 2012, p. 245). O tipo de máquina que um jogador possui disponível, a estrutura da rede e o modo como ela facilita ou prejudica a comunicação entre as máquinas são fatores capazes de afetar diretamente o tempo de resposta de um jogador, sendo centrais para a ação e os estilos de jogo que um jogador pode desempenhar. Consequentemente, interferindo nos meandros das possibilidades que compõem a conquista do *status* de profissional por equipes e jogadores.

Jesper Juul (2010, p. 122) afirmou há alguns anos que com “quem você joga também influencia como você joga”. No contexto que aqui se subscreve, seria interessante começarmos a considerar que *onde você joga também influencia como você joga*. A geografia é um tema relativamente “subdesenvolvido” dentro dos *Game Studies*, embora no campo da Comunicação haja uma interlocução mais consistente. Enquanto abordagem, ela oferece enormes possibilidades de expansão e conexão com outras disciplinas e campos. Na agenda de estudos sobre os *e-Sports*, contudo, inexistente uma aproximação que contemple as dinâmicas e mediações espaciais no jogo profissional. A ausência de estudos sobre esse aspecto demonstra uma lacuna na agenda do esporte eletrônico no país e no mundo, ao passo que indica uma direção e orientação futura a ser perseguida em pesquisas de estudiosos que queiram adentrar nos estudos sobre o *e-Sport*.

Uma geografia crítica do *e-Sport* deve explorar possibilidades em múltiplas direções. O primeiro obstáculo é reconhecer que o debate não será realizado exclusivamente na inércia intracampo, e que ela não pode impedir que os pesquisadores do *pro gaming* procurem por colegas em outros campos e disciplinas. O efeito cada vez mais profundo, complexo e contraditório da afetação dos esportes eletrônicos nas paisagens culturais, sociais, midiáticas, digitais e urbanas, bem como seu crescente processo de proliferação global, exige que os *Game Studies*, a Geografia, a Comunicação, o Esporte e os estudiosos desses (e outros) campos permaneçam abertos a contribuições de múltiplas perspectivas, a fim de ajudar a apreender os conflitos e contradições gerados a partir da globalização e espraiamento dos *e-Sports* a domínios regionalmente situados no mundo.

Além do mais, *pro-players* não aparecem simplesmente fora de um contexto, mas são criados tanto a partir de seus esforços individualizados, quanto por meio de um processo social mais amplo (TAYLOR, 2012). As possibilidades e a realização da profissionalização incluem uma variedade de facetas, desde ser socializado em um jogo altamente instrumental por seus pares até influxos institucionais, econômicos, relações com a tecnologia, fatores culturais maiores em torno de gênero e jogo e arranjos espaciais, políticos, infraestruturais, étnicos e estratificações de classes. Considerar a abordagem espacial, responsável por organizar e acionar todas as demais subscritas, torna possível entender o papel do *e-Sport* na produção e manutenção de relações desiguais de poder, dominação e acesso a experiências competitivas.

Vários contextos moldam as interseções da geografia, política, economia, materialidade, infraestrutura e *e-Sport*. Existem traços latentes não só nos discursos explicitados no artigo, mas em outros aspectos da pesquisa etnográfica que sugerem uma ligação mais ampla entre *e-Sports*, geopolíticas, relações de poder e a reprodução de lógicas e matrizes de dominação e de poder colonial, seja nas estruturas e dinâmicas espaciais da organização da internet no Brasil, seja na organização de regiões competitivas, torneios, ligas e competições oficiais e no desenvolvimento de um cenário nacional institucionalizado de *e-Sport* em *League of Legends*. Assim, uma análise mais complexa e competente dos esportes eletrônicos no contexto brasileiro deve também considerar as desigualdades estruturais dentro do país, como as divisões Norte/Sul, colonialidades internas e as assimetrias de classes, etnias e gêneros.

Por sua vez, estou ciente que o debate sobre as mediações espaciais reivindicaria uma aproximação com uma óbvia digressão acerca das mediações técnicas – evidentes neste trabalho – , mas as quais os limites do “espaço” não permitiram contemplar. Todos esses itens representam uma pequena amostra de futuras direções que este trabalho pode fornecer. Esforços posteriores devem buscar explicitar essas conexões, uma vez que elas supostamente delineiam de forma bem adequada as experiências e progressões competitivas no *e-Sport* desenvolvido na Amazônia – ainda que não apenas nela.

Referências

- CAILLOIS, R. **Instinct et Societé**. Paris: Gonthier, 1964.
- CASSIOLATO, J.; GUIMARÃES, V.; LASTRES, H. Innovation System for ICT: The Case of Brazil. In: BASKARAN, A.; MUCHIE, M. (Ed.). **Bridging the Digital Divide: Innovation Systems for ICT in Brazil, China, India, Thailand and Southern Africa**. London: Addonis & Abbey, 2006, p. 51-83.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Banda larga no Brasil: um estudo sobre a evolução do acesso e da qualidade das conexões à Internet**. São Paulo: CGI.br, 2018.
- FRAGOSO, S. Cibergeografia Midiática: proposta de confluência de quatro abordagens quantitativas com vistas à construção de uma metodologia quanti-qualitativa de análise da World Wide Web. In: XXVIII INTERCOM, Rio de Janeiro, 2005. **Anais...** Rio de Janeiro, 2005, p. 1-15.
- FRAGOSO, S.; REBS, R.; BARTH, D. Territorialidades virtuais: identidade, posse e pertencimento em ambientes multiusuário *on-line*. In: COMPÓS XIX, Rio de Janeiro, 2010. **Anais...** Rio de Janeiro, 2010, p. 1-15.
- FRAGOSO, S. Mediações espaciais da sociabilidade *on-line*. In: OLIVEIRA, I.; MARCHIORI, M. (Org.). **Redes Sociais, Comunicação, Organizações**. São Caetano do Sul: Difusão, 2012, v. 1, p. 67-84.
- GAFFNEY, C. Geography of Sport. In: MAGUIRE, J. (Ed.). **Social Sciences in Sport**. Champaign: Human Kinetics, 2014, p. 109-134.
- GIRARDI, L. Estruturas e dinâmicas espaciais da organização da internet no território brasileiro. **Confinos: Revista Franco-Brasileira de Geografia, Paris/São Paulo**, n. 23, *on-line*, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/2J5ajAN>. Acesso em: 29 jun. 2019.
- JESPER, J. **A Casual Revolution: reinventing video games and their players**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010.
- MACEDO, T. **Like a Pro: Dinâmicas Sociais no e-Sport**. 2018. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Amazônia). Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.
- MACEDO, T.; FALCÃO, T. *E-Sports*, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, Porto Alegre, v. 45, n. 2, p. 246-267, maio/ago. 2019.
- MIGNOLO, W. **Local Histories/Global Designs: Coloniality, Subaltern Knowledges, and Border Thinking**. Princeton University Press: Princeton, 2000.
- MOTTA, M. Geografia dos domínios de Internet no Brasil. **Revista Brasileira de Inovação**, Campinas, v; 12, n. 2, p. 311-344, jul./dez. 2013.
- NETO, P. Ecosistema digital: a inclusão digital como fator de transformação socioeconômica. In: NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR (Org.). **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: TIC domicílios 2016**. São Paulo: CGI.br, 2017, p. 47-58.
- PASE, A.; SCHULTZ, C. 2013, The Year eSports Defined Their Place in Brazil. In: HILTSCHER, J.; SCHOLZ, T. **eSports Yearbook 2013/14**. Norderstedt: Books on Demand GmbH, 2015 (eBook), p. 23-28.
- SANTOS, M. Sociedade e espaço: a formação social como teoria e como método. In: SANTOS, M. **Da totalidade ao lugar**. São Paulo: Edusp, 2008, p. 21-41.
- TAYLOR, T. **Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge/MA: MIT Press, 2012.

VAN LOON, J. A cultural exploration of time. Some implications of temporality and mediation. **Time & Society**, London, v. 5, n. 1, p. 61-84, 1996.

VIRILIO, P. **Speed and information**: cyberspace alarm! *Ctheory*, 27 ago. 1995. Disponível em: www.ctheory.net/articles.aspx?id=72. Acesso em: 28 jun. 2019.