

[1]Geografias dos Esports: mediações espaciais da prática competitiva na Amazônia^[2]

Esports Geographies: Spatial Mediations of Competitive Practice in the Amazon

TARCÍZIO MACEDO

Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Mestre em Comunicação, Cultura e Amazônia pela Universidade Federal do Pará (UFPA), com período sanduíche na UFBA e UNEB. Especialista em Comunicação Científica na Amazônia pelo Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (Naea, UFPA). Pesquisador do Laboratório de Artefatos Digitais (LAD, UFRGS). E-mail: tarcizio.macedo@bol.com.br | <http://orcid.org/0000-0003-3600-1497>

SUELY FRAGOSO

Professora titular da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Fabico, UFRGS). Pesquisadora 1D do CNPq. Pós-doutorado pela Jagiellonian University, Ph.D. em Communication Studies pela University of Leeds e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Coordenadora do Laboratório de Artefatos Digitais (LAD, UFRGS). E-mail: suely.fragoso@ufrgs.br | <https://orcid.org/0000-0003-4690-4155>

RESUMO

Este artigo defende o reconhecimento da relevância das variáveis geográficas para a prática do esporte eletrônico (*esport*). A discussão apresentada está situada na intersecção entre a geografia do esporte e a geografia da internet e é orientada por literatura anterior dos *Game Studies*. Os dados empíricos foram obtidos em um estudo longitudinal de jogadores semiprofissionais da cidade de Belém, na Amazônia, realizado entre os anos de 2017 e 2019, cujos resultados convergem com dados sobre a internet brasileira disponibilizados pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil. A análise do material disponível indica a presença de mediações espaciais coerentes com os três eixos dos estudos da Geografia: físico, tecnológico e cultural. O espaço físico impõe dificuldades na distância em relação às cidades que são sedes de campeonatos, nacionais e internacionais, bem como para adquirir equipamentos. Essa última é também uma mediação técnica, pois tem reflexos sobre a qualidade do *hardware* utilizado pelos jogadores. A mediação tecno-espacial mais evidente diz respeito à qualidade das conexões de internet disponíveis nos diferentes locais. Os fatores da geografia humana incluem questões étnicas, de classe social e de gênero, bem como outros aspectos culturais. As primeiras foram identificadas na literatura pré-existente sobre *esports*, enquanto outros aspectos culturais apareceram de forma clara entre os dados do estudo apresentado.

Palavras-chave: Esports; Espaço; Geografia.

ABSTRACT

This paper argues for the recognition of the relevance of geographical variables for the practice of electronic sports (*esports*). The discussion presented is situated at the intersection between Sport Geography and Internet Geography and is guided by previous *Game Studies* literature. The empirical data comes from a longitudinal study of semi-professional players from the city of Belém, in the Amazon, conducted between 2017 and 2019. The results of that study converge with data about the Brazilian internet provided by Brazilian Internet Steering Committee. The analysis of this material indicates the presence of spatial mediations coherent with the three axes of Geography studies: physical, technological and cultural. The difficulties coming from physical space are related to the distance between the location of the players and the cities that host national and international championships, as well as the centers from which hardware is acquired. The latter is also a technical mediation, as it constrains the quality of the equipment used by the players. The most prominent techno-spatial mediation is the quality of the internet connections available at different places. Human geography factors include ethnic, social class and gender issues as well as other cultural factors. The first and second were identified in the existing literature about *esports*, the latter figured in the results of the study presented.

Keywords: Esports; Space; Geography.

INTRODUÇÃO

O esporte eletrônico, ou *esport*, representa a configuração dos *videogames* competitivos como uma atividade profissional e uma prática de evento esportivo mediado pelas tecnologias digitais. Como ocorre com outros esportes que operam na mesma escala, a indústria global que se desenvolveu em torno do *esport* mobiliza um público massivo e abrange as equipes de jogadores, os patrocinadores, técnicos, administradores, comentaristas, narradores, analistas, etc.

O cenário brasileiro dos *esports* tem crescido continuamente desde 2012. Com o aumento da audiência, ampliaram-se também a cobertura midiática e o volume de recursos mobilizados^[3]. O endereçamento regular pela mídia e o maior reconhecimento e promoção dos *esports* vem sendo acompanhado da consolidação de uma cultura competitiva nacional – e o subsequente desenvolvimento de um *ethos* de profissionalismo nos *videogames*. Com isso, tornaram-se mais visíveis padrões de exclusão que acompanham de perto a lacuna racial entre jogadores profissionais denunciada, por exemplo, por Latoya Peterson (2018). Ao nosso ver, esse desequilíbrio se verifica também em relação ao gênero, etnia, classe social e representatividade regional, mesmo porque é reflexo de relações de poder e do legado colonial nas competições de jogos digitais.

Sabemos que o espaço é uma instância de mediação das interações *on-line* em geral (FRAGOSO, 2012), o que abrange os jogos digitais. Sabemos também que o jogo digital tem lugar na intersecção entre o espaço virtual das telas e dos mundos digitais e o espaço físico, onde se encontram os jogadores e os equipamentos que utilizam. Além disso, a experiência desses espaços é integrada e dinâmica, de modo que chega a ser impossível definir com precisão os limites entre o espaço do jogo e o espaço do jogador (FRAGOSO, 2015). Acrescentamos a isso a percepção de autores anteriores, como Edward Soja (1989) e Milton Santos (2008), que alertaram para o modo como as relações de poder conformam (e alteram) a configuração do espaço físico, que nos levam a problematizar: como as relações de poder modificam a prática do *esport*? Diante da amplitude da questão, neste artigo procuramos endereçar mais precisamente os atravessamentos e assimetrias próprios das regiões e cenários periféricos que incidem sobre a prática do *esport*, tomando como exemplo o cenário semiprofissional na Amazônia, representada pelo Estado do Pará.

Para tanto, partimos dos dados de um estudo etnográfico realizado entre 2017 e 2018 com jogadores semiprofissionais de *League of Legends* (*LoL*, Riot Games, 2009)^[4], da cidade de Belém (MACEDO, 2018), aos quais acrescentamos novo material, coletado em 2019. Esse conjunto foi relacionado a resultados divulgados pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br). A reflexão sobre esse material foi amparada em um esforço interdisciplinar que combina os campos da Comunicação, dos *Game Studies* e da geografia do esporte. Essa abordagem revelou a existência

de geografias dos *esports* imbricadas com a geografia da internet, o que nos leva a defender que os estudos dos esportes eletrônicos precisam também levar em conta as configurações geográficas da rede, não apenas em relação à sua infraestrutura, mas também quanto às forças geopolíticas, uma vez que o *esport* também se orienta pelos referenciais geográficos.

Encaminhamos a discussão da seguinte forma: inicialmente, situamos a Amazônia no contexto geopolítico brasileiro. Em seguida, trazemos dados sobre as condições de acesso à internet nas diferentes regiões do país, confirmando a heterogeneidade em escala nacional e a que o Estado do Pará, onde realizamos nosso estudo, é representativo da região Amazônica e da região Norte. Depois disso, apresentamos uma breve revisão da literatura sobre a geografia do esporte, que esclarece e justifica algumas de nossas opções. Tendo estabelecido essas balizas teóricas, esclarecemos como foi realizado o estudo cujos resultados tomamos como exemplo para, a seguir, apresentar as principais mediações espaciais que identificamos naquele material. A conclusão retoma brevemente esse percurso e aponta para futuros encaminhamentos.

■ O LUGAR DA AMAZÔNIA NA GEOPOLÍTICA NACIONAL

Ao longo dos séculos, a história da Amazônia foi narrada exclusivamente pelos “vencedores” que a ocuparam nos últimos 500 anos, razão pela qual, como afirma Carlos Walter Porto-Gonçalves, “prevalecem visões *sobre* a Amazônia e não *da* Amazônia” (2017, p. 15, grifo do autor). De paraíso tropical a inferno verde, de natureza intocada a área de alto risco, de reserva natural a potencial polo de desenvolvimento, diferentes discursos infligem à Amazônia perspectivas que variam conforme os contextos socioeconômicos, os projetos geopolíticos e os interesses dos grupos que a controlam ou que falam sobre ela.

Porto-Gonçalves (2017) sintetiza esses discursos em quatro ideias centrais, utilizadas em diferentes períodos históricos para caracterizar a região e justificar políticas públicas destinadas para o seu desenvolvimento: (i) como natureza; (ii) como vazio demográfico; (iii) como fonte inesgotável de recursos; e (iv) como região do futuro. Cada uma, à sua maneira, invisibiliza e silencia os povos nativos, justificando-se com a afirmação da suposta vocação ou papel da região para o equilíbrio do mundo ocidental ou, mais diretamente, do sistema capitalista.

Na ordem econômica mundial, o lugar da Amazônia brasileira se expande para a Pan-Amazônia, que extrapola a regulação jurídica dos Estados Nacionais. Isso torna a região ainda mais favorável ao papel de reserva natural, contrastando com os centros de poder, aos quais se

reservam as tecnologias avançadas (BECKER, 2005). Essa é a base das disputas pelos estoques das riquezas naturais, que multiplicam as tensões e conflitos territoriais ocasionados pelo avanço e pressão do capital na região amazônica.

No contexto brasileiro, a implementação e execução de políticas de Estado para a região amazônica tornou-se suficientemente forte a partir dos anos 1960, no período militar. Antes disso, entretanto, o pensamento geopolítico nacional já se configurava da mesma maneira que nas décadas seguintes, construindo consensos nas esferas estatais que repercutem em ações rastreáveis desde os governos do General Emílio Garrastazu Médici, no período ditatorial, até o de Dilma Rousseff, já em um ambiente pós-redemocratização. Entre os governos de direita ou de centro-esquerda, pouco ou nada se modifica o objetivo do planejamento das ações estatais para a Amazônia (CASTRO, 2016). Por outro lado, a configuração natural do espaço físico da região gira em torno de polos gravitacionais particulares, em certos pontos do rio Amazonas, o que define uma geopolítica regional que dificulta a execução de ações pensadas com lógicas externas à região.

GEOGRAFIA DA INTERNET NO BRASIL

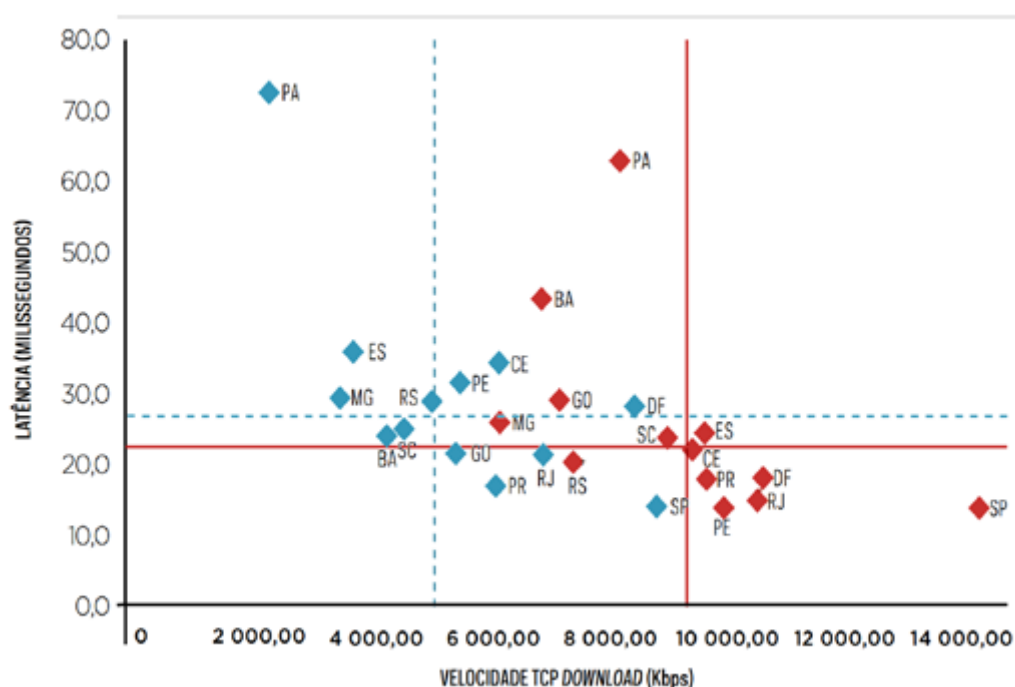
O vínculo com as tecnologias digitais contaminou o *esport* com algumas pressuposições populares, porém infundadas, sobre a internet. Uma delas é a de que esta seria uma rede distribuída, nos moldes sonhados por Paul Baran (1961). Se assim fosse, ela chegaria a todos os lugares do planeta com as mesmas condições, tornando verdadeira a retórica determinista da superação das distâncias geográficas. De fato, houve um tempo em que tanto os autores entusiastas quanto os apocalípticos defendiam que a internet dispensaria as presenças materiais, tornando o espaço físico – e as demarcações de fronteiras baseadas nele – uma categoria obsoleta (FRAGOSO, 2012, 2006). Entretanto, as redes distribuídas só podem existir em situações de controle extremo e centralizado. Os muitos exemplos apresentados por Albert-László Barabási (2002) são suficientes para afirmarmos que onde houver interferência viva e qualquer grau de espontaneidade, toda rede assumirá o padrão multicentrado.

No caso da internet, não há surpresa em constatar que esse padrão acompanha a distribuição de poder político, riqueza material, gênero, etnia e localização (FRAGOSO, 2004). Essa distribuição é irregular, mas também é praticamente homotética, ou seja, um padrão muito semelhante é encontrado em diferentes escalas de observação, desde a global até a local. Neste artigo, atentaremos apenas para a escala da internet brasileira, com especial atenção ao Estado do Pará, onde o estudo empírico

foi realizado. Utilizaremos informações disponibilizadas pelo CGI.br (2018), cujo relatório traz dados coletados entre janeiro de 2013 e dezembro de 2016.

Um dos objetivos da pesquisa era aferir o desempenho da qualidade das conexões por unidade da federação, tendo como referência 13 Estados^[5]. A Figura 1 permite comparar as medianas dos resultados obtidos para latência e velocidade de *download*^[6] nos dois anos, 2013 e 2016. No eixo vertical, que representa a latência, os pontos situados na área superior do gráfico apontam pior desempenho. Em outras palavras, quanto maior a latência, pior a conexão. Já no eixo horizontal, quanto mais à esquerda, pior a conexão, pois os maiores valores representam conexões mais rápidas e, portanto, de melhor qualidade.

FIGURA 1: Medianas de latência e velocidade de download, por unidade da federação. Em azul, resultados de 2013, em vermelho, resultados de 2016



Fonte: Adaptado de CGI.br (2018)

Os elementos representados em azul correspondem aos dados de 2013 e os em vermelho aos dados de 2016, enquanto a linha azul pontilhada refere-se à mediana geral de 2013 e a vermelha à mediana geral de 2016. Nota-se melhora dos resultados entre a primeira e a segunda aferição em todos os Estados, com manutenção de alguns padrões. Entre eles, destacamos que o Pará mantém a pior combinação de latência e velocidade de *download*, e São Paulo a melhor. De acordo com o detalhamento do CGI.br (2018), a diferença na qualidade das conexões nesses dois

Estados é tão acentuada que a latência em São Paulo é quase cinco vezes menor e o *download* praticamente duas vezes mais rápido que no Pará.

Esses dados confirmam que a posição geográfica afeta diretamente as condições de acesso à internet. As disparidades na qualidade de conexão refletem as assimetrias econômicas entre as regiões brasileiras, com 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) nacional, em detrimento do Norte e Nordeste (ESTATÍSTICAS ECONÔMICAS, 2018). O fato não surpreende, uma vez que as regiões Sul e Sudeste abrigam a maioria da infraestrutura e são polos de desenvolvimento tecnológico e industrial.

Uma vez que o *esport* depende da qualidade de conexão, os mesmos dados significam que a localização geográfica afeta diretamente as condições dos jogadores profissionais/semiprofissionais e suas progressões competitivas, com desvantagem para as equipes do Pará, onde realizamos as observações cujos dados traremos mais adiante. Antes de apresentar o trabalho empírico, entretanto, faremos uma digressão sobre a geografia do esporte a fim de esclarecer, entre outras coisas, nossa preferência pela denominação “geografias dos *esports*”, no plural.

RUMO ÀS GEOGRAFIAS DOS ESPORTS

“O esporte é inerentemente geográfico”, argumenta Christopher Gaffney (2014, p. 109). Afinal, jogos e competições, como qualquer outra prática social, ocorrem em lugares, tanto no sentido de áreas delimitadas do espaço físico quanto no sentido de espaço vivido, condicionante da experiência e da formação social (SANTOS, 2008). No entanto, só recentemente a atenção dos geógrafos voltou-se para as paisagens e culturas esportivas.

Argumentamos pela necessidade de pensar as condições e características de uma abordagem geográfica dos *esports* baseados em dois fatores. O primeiro, que há pouca chance de dúvida sobre a relevância do espaço para a prática do esporte eletrônico. T. L. Taylor (2012), por exemplo, utiliza a palavra diversas vezes. Embora esse uso seja feito de maneira imprecisa e polissêmica^[7], a presença da palavra sugere que a pesquisadora reconhece a importância de considerar o espaço no debate sobre os *esports*. Em segundo lugar, defendemos que o *esport* é uma propagação legítima do esporte convencional enquanto modalidade esportiva (MACEDO, 2018; MACEDO; FALCÃO, 2019), de modo que herda deste último, entre outras coisas, os vínculos com o lugar e o espaço.

Podemos pensar as geografias dos *esports* nos três eixos centrais da disciplina: o físico, o cultural (ou humano) e o tecnológico. Enquanto a geografia do esporte estaria disposta tipicamente no quadro da dimensão cultural e humana (GAFFNEY, 2014), pensar uma geografia do *esport* traz para a discussão também os aspectos físicos e técnicos, focos habituais da geografia da internet (FRAGOSO, 2006). Portanto, uma abordagem geográfica do *esport* deve assumir perspectivas que favoreçam a articulação dos três eixos.

Além disso, é preciso levar em consideração não apenas a influência de questões físicas, técnicas e culturais sobre o fenômeno, mas também a produção de espaços oriundos das práticas e experiências competitivas. Essa percepção destaca as particularidades do jogo mediado por redes tecnológicas, especialmente o fato de que o espaço habitado pelos jogadores é diferente do espaço onde suas ações têm implicações sobre o desenvolvimento do jogo. Essa articulação entre fisicalidade, tecnicidade, cultura e virtualidade implica a existência não de uma, mas de múltiplas geografias dos *esports*^[8], que precisam contemplar, de forma articulada, as implicações das localizações geográficas e a conjuntura histórica, os contextos socioculturais e os espaços dos próprios jogos. Este trabalho constitui um primeiro passo nessa direção, a partir da análise das interações entre jogadores do Estado do Pará.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este artigo retoma dados resultantes de um estudo de inspiração etnográfica realizada entre junho de 2017 e maio de 2018 no contexto da comunidade competitiva de *LoL* na cidade de Belém, na Amazônia paraense (MACEDO, 2018). Naquele trabalho, observou-se uma equipe semiprofissional representativa do cenário competitivo local. Após a conclusão dos procedimentos sistematizados de coleta de dados junto ao grupo de jogadores, o pesquisador manteve sua participação na rede de comunicação do time. Esse contato, que permanece até hoje, possibilitou a expansão da coleta para contemplar diálogos recentes entre os jogadores e outros colegas, realizados no grupo do *WhatsApp* do coletivo. Esse novo material revelou-se convergente com os questionamentos que avançamos neste artigo, o que nos fez retornar ao conjunto anterior em busca de mais evidências sobre os atravessamentos das mediações espaciais.

O material coletado traz a marca da espontaneidade alcançada em decorrência do longo tempo de atuação de um dos autores junto a esse grupo. O acompanhamento contínuo permitiu observar conversas aleatórias dos jogadores entre si, bem como trocas de opiniões mais específicas após uma atividade da equipe ou de um dos seus membros.

O acompanhamento das mensagens no grupo foi cotidiano e as conversas, cujo conteúdo extrapolavam os diálogos característicos das relações corriqueiras (brincadeiras e assuntos aleatórios), foram anotadas também diariamente, em um caderno de campo. O primeiro momento em que uma discussão sobre o espaço mereceu destaque entre os jogadores deu-se em dezembro de 2017, durante um debate sobre os cenários nacional e internacional de *LoL*. A questão reapareceu com intensidade em fevereiro de 2018, motivando um retorno a todos os diálogos anteriores para verificação das menções a questões relacionadas ao espaço.

As ocorrências no grupo do *WhatsApp* foram reunidas com transcrições de entrevistas e conversas informais realizadas com os jogadores, relacionando-as aos dados disponibilizados pelo CGI.br (2018). Assim, esclarecemos que o material, a reflexão e a problematização apresentados neste artigo são inéditos, ainda que alguns dados já tenham sido utilizados em pesquisa anterior, com outra abordagem. Elucidamos também que optamos por preservar a identidade dos jogadores, dando preferência ao uso de notações numéricas. Essa escolha se justifica pela reprodução, neste texto, de conversas realizadas em um grupo fechado e pela ausência de necessidade, para o argumento aqui apresentado, de caracterizar individualmente os participantes.

MEDIAÇÕES ESPACIAIS NO ESPORT: AS AMARRAS ESPACIAIS AINDA INSUPERÁVEIS

Uma boa maneira de introduzir a problematização das mediações espaciais para a prática do esporte eletrônico é a partir de uma informação que é tão singela quanto relevante: o caminho para a progressão competitiva no *esport* não é um processo que surge *ex nihilo*. O percurso é sempre dependente de recursos específicos, alguns deles físicos e provenientes de condições individuais e da geopolítica da internet: “[...] 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)”. Embora um conjunto extenso de fatores tenha sido simplificado por essa colocação, ela reflete a percepção do Jogador 1 (J1) sobre a relevância dos aspectos materiais para a profissionalização.

De fato, mesmo com um computador capaz de lidar com as demandas do jogo, o desempenho de qualquer jogador é afetado diretamente pela qualidade da conexão. Assim, mesmo que todos os jogadores da equipe observada dispusessem de um aparato tecnológico de grande qualidade, o maior desafio e problema enfrentado por eles teria persistido, pois a banda larga disponível no Pará, como já apontamos, chega a ter latência cinco vezes superior à de São Paulo.

Essa dimensão econômica que atravessa a prática competitiva nem sempre é evidente: por um lado, ela é individual, na medida em que o acesso a essas materialidades infraestruturais provém do poder de consumo/aquisição de cada jogador. Por outro, ela é infraestrutural, o que sugere que as possibilidades e a realização para profissionalização das equipes são atravessadas por categorias mais amplas, relativas à estratificação de classes sociais, etnias e geopolítica global. Uma abordagem que cruze essas categorias sociológicas com a dimensão espacial, econômica e infraestrutural pode lançar uma compreensão mais complexa e competente sobre o motivo pelo qual os *esports* permanecem (e se reproduzem) tão brancos e masculinos, como já foi apontado – por exemplo – por Peterson (2018), bem como sobre sua concentração nos centros econômicos globais, nacionais e regionais.

Outro conjunto de fatores, derivado diretamente das condições anteriores, é mais visível para os jogadores, que costumam identificar sua interferência direta. Trata-se especificamente da latência, referida em conversas pela expressão “*ping*”^[9]. Os desdobramentos dessa questão, que é uma das mais comentadas nos jogos competitivos, vão desde a necessidade de mudar o próprio estilo de jogo até as propriedades mais sutis da experiência. Isso porque a precisão dos ataques e das habilidades dos personagens pode ser afetada pelas alterações de latência, com desdobramentos que vão de frações de segundos até grandes faixas de tempo.

Durante o período de convivência com a equipe, relatos acerca de problemas de conexão eram frequentes, tanto antes quanto durante as partidas, uma vez que isso afetava diretamente a capacidade real dos jogadores para agir e reagir no jogo. Uma referência constante era a instabilidade da conexão com a internet em Belém, que, embora seja a capital do Estado, tem cobertura heterogênea. O desempenho da rede é relativamente precário em determinadas áreas, de modo que a infraestrutura da rede afetava de maneira distinta o desempenho de jogadores situados em diferentes regiões da cidade. Dois jogadores, J1 e J2, sofriam constantemente com a instabilidade na rede por morarem em áreas mais afastadas do centro de Belém^[10], enquanto outros, como J3, que mora na região central, jogavam com conexões de melhor qualidade.

Devido a esse padrão homotético de irregularidade de distribuição, ao qual nos referimos anteriormente, a despeito de estarem todos na mesma cidade, o jogo é mais difícil para alguns jogadores que para outros. Isso porque, como nos lembra Taylor (2012), nos jogos *on-line* multijogador, a quantidade de tempo necessária para que as máquinas se comuniquem com o servidor do jogo é fundamental para que o jogo seja justo (*fair play*). Um jogador cuja conexão é mais lenta enfrenta atrasos nas respostas aos movimentos executados, na situação do jogo representada em sua tela e distorções na precisão das habilidades dos personagens. Isso significa que um jogador com conexão ruim precisa ter mais habilidade e jogar melhor para obter os

mesmos resultados – ou minimizar as diferenças – que um jogador mais privilegiado. O diálogo reproduzido a seguir é um exemplo de manifestação a respeito desse problema:

J3: Eu odeio morar aq bixo^[11]
 [...] ^[12]
 J3: Tem mt gente com potencial aqui
 J3: Mas a net e outros fatores impedem
 J3: Minha casa falta pelo menos uma vez luz na semana
 J1: net e falta de apoio
 J3: Todo dia 100 + de ping
 J3: Joguei um scrim^[13] agora
 [...]
 J3: Meu pingo aulentou [ping aumentou]
 J3: Pra 140
 J3: Com perda de pacote^[14]
 J3: Tudo teleportando
 J3: Tive q pausar e ficar 15 min off
 J3: Pra voltar
 J3: E ficar
 J3: 80
 J4: N foi só ai
 [...]
 J5: eu n sei dizer, mas tem uma diferença gigante em tu ter um ping estável
 J5: Não é nem a questão do 9 do ping
 J5: É mais a questão de teu ping sempre se manter o mesmo
 J3: Os champs q eu gosto de jogar
 J3: Tem mt coisa q n da pra fazer
 J3: Por causa de ping
 J3: Tipo de riven
 J5: O tempo que eu passei na casa do [amigo da equipe morador de SP]
 J3: Ping 70
 J5: Foi mt bom pra mim
 [...]
 J5: Eu sentia que eu tava jogando como nunca

Logo em seguida, os jogadores comentaram as implicações da perda de sincronia no uso de combos (rápido uso de habilidades de um mesmo personagem) durante as partidas. Conforme

J3, quando se tenta utilizar combinações de três habilidades básicas (EWQ) com *ping* igual ou superior a 100, apenas as duas primeiras são realizadas e a terceira se perde.

Uma vez que os jogadores utilizavam seus próprios equipamentos para jogar, também foi possível perceber com clareza as dificuldades impostas pela qualidade dos equipamentos, fossem elas devidas à indisponibilidade para aquisição na região ou à incompatibilidade com o poder aquisitivo dos jogadores. Os comentários a seguir têm como referência os equipamentos utilizados durante um campeonato:

J4: Jogando esses dias em monitor bom

J4: C pc bom

J4: Bate até uma tristeza quando joguei agr

[...]

J6: Quanto era o Ping lá?

J4: Era o msm q aq

J5: 66, eu acho

J4: N mudava mt

[...]

J4: Mas o pc da lan era mt bom

J4: O jogo rodava liso dmais

J6: Quem me dera

[...]

J2: Aquele Pc meu sonho

J4: Sim

J4: E aqueles periféricos da lan mt brabos

J4: Aquele fone

[...]

J4: Parecia q eu tava nos ceus

[...]

J5: Monitor do alienware

J5: 2000+ 1 daquele

O impacto da qualidade do equipamento e da infraestrutura disponíveis para os jogadores influenciam os estilos de jogo que eles podem, de fato, empregar. Os jogadores mais experientes e mais hábeis exibem uma quantidade surpreendente de competências técnicas e realizam suas ações de forma muito acelerada. Um desempenho ótimo pode requerer dezenas de ações no mouse e teclado por frações de minuto, de modo que é possível acompanhar e

perceber as (micro) variações no tempo de resposta durante a partida, como demonstra o diálogo a seguir:

J3: Tenho um amg
 J3: Q joga com 50 de ping
 J3: Em belem
 [...]
 J7: 2 anos atrás [quando morava em outro Estado] eu jogava com 54 fixo praticamente
 J7: Hoje em dia [em Belém] é 80+
 J7: Na maior parte do dia fica 100 ~ 150
 [...]
 J3: Tem partida q vai 70
 J3: E outras vai 110
 J3: A maioria é 110
 J3: Quando é 70 ja fico dizendo q é free win [vitória grátis]
 [...]
 J7: Só que às vezes fica em 150 e atrapalha tipo MTO
 [...]
 J3: 110 ja me atrapalha
 J3: Chega em 130 é ff [abreviação de *forfeit*, que significa rendição]

Ao dizer que um *ping* estável de 70 lhe garante a vitória, mas com 130 só lhe resta a rendição, J3 aponta tanto para sua maestria quanto para sua sensibilidade em relação à estabilidade da conexão. Jogadores mais avançados como ele possuem grande conhecimento do mapa do jogo, personagens e suas *gameplays*, itens, construção de *builds* (conjunto de itens para um determinado personagem) etc., e ótima coordenação entre os olhos e as mãos (*hand-eye coordination*). Por isso, quanto mais hábil o jogador, maior a suscetibilidade às alterações na conexão, ou ao tempo de resposta de seus equipamentos. Segundo Taylor (2012), a instabilidade ou lentidão da rede também afeta mais os jogadores que possuem um estilo de jogo agressivo e que estão sempre em movimento do que os jogadores amadores, que tomam somente um ângulo de cada vez.

Taylor (2012) já havia indicado que a geografia é particularmente relevante em jogos competitivos, na medida em que o lugar no qual um jogador se encontra afeta também a capacidade de chegar a um determinado torneio. De fato, as distâncias físicas entre a localização dos jogadores e os centros onde ocorrem os campeonatos impõem dificuldades adicionais:

J3: As vezes eu penso como seria se eu morasse em sp
 [...]
 J4: Em sampa
 J4: Vai ter torneio
 J4: De lol
 [...]
 J4: Pra ensino medio e superior
 J4: Organizado pela red [Red Canids, equipe profissional paulistana]
 [...]
 J5: Bora se mudar pra São Paulo
 [...]
 J3: Queria morar so um pequeno periodo la
 [...]
 J3: Pra ver se pelo menos mudava

A questão da distância tem desdobramentos que vão além do aspecto da locomoção para os torneios. No eixo Sudeste do Brasil a prática do *esport* é estimulada a partir de uma variedade de insumos, tanto com o apoio de empresas quanto da própria desenvolvedora de *LoL*, 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.

Ademais, os atravessamentos culturais são visíveis tanto dentro do país quanto na escala global. Quando se considera o contexto internacional, mesmo as equipes do Sudeste estão em posição desfavorável em relação às de outros países.

J8: Todo mundo evolui menos a gente
 [...]
 J9: A gente é mt desfavorecido
 J9: Pelo lugar que a gente vive
 J4: Turquia e o resto joga c [contra] kr [República da Coreia] eu [Europa] china japao
 [...]
 J4: E cblol [Campeonato Brasileiro de *LoL*] joga contra cblol
 J9: Tipo n tem uma região pica p gente jogar
 [...]
 J4: N é só questão de jogar
 J4: Contra os caras la

J4: E sim de aperfeiçoar oq tu já faz
 J10: C O M P R O M E T I M E N T O
 J10: nego aqui acha daora ser proplayer e se diverte
 J10: Lá é um trabalho mesmo
 [...]
 J9: SABE PQ A COREIA GANHA TD?
 J9: PQ OS JOGADORES N PODEM NEM NAMORAR
 J9: É ISTO
 J9: 100% FOCO
 J9: TEM UM MONTE DE COISA DO GOVERNO LA
 J9: P [para] E-SPORT
 [...]
 J1: tem canal de TV fechada só de e-sports
 J1: lá é uma cultura fixada, aqui é emergente

A falta de percepção do *esport* como atividade profissional no Brasil, em comparação com outros países, é refletida em diversos tipos de incentivo, do patrocínio ao apoio familiar. Como apontou J4, em entrevista:

A gente procura profissionalizar, porque aqui em Belém, tipo, no Brasil todo, é muito difícil, não é que nem na Coreia [do Sul]. Na Coreia tu vai ver pôster, outdoor, propaganda na TV sobre isso, patrocínio de marca muito famosa e tal. [...]. Aqui em Belém tu não vai ter aquela empresa que vai te apoiar, aqui nunca vai ter isso [...] Tipo, porque “ah po, o cara não vai estudar e tá aí jogando *video game*?” Tanto que teve uma entrevista [...] que ela [a repórter] falou sobre o jogador assim: “ah, eles têm até treino”, tipo, como se fosse algo muito surreal pra eles, tipo, eles treinam? Eles só jogam *video game*, tem que ter treino? [aqui] Tem preconceito ainda, muito grande, como se não fosse um trabalho.

Como se pode notar nos comentários que destacamos entre as interações observadas, as mediações espaciais são particularmente importantes para a prática dos *esports*. O local geográfico onde um jogador se encontra afeta diretamente tanto a qualidade e estabilidade da rede, quanto a sua capacidade de adquirir equipamentos e de participar de torneios. Para além das dimensões físicas e tecnológicas, o contexto cultural interfere nas possibilidades de profissionalização, o que aparece nos comentários dos jogadores observados sobre a percepção de que o *esport* é ou não “levado a sério” em sua região ou país.

CONCLUSÃO

Apesar do aumento de interesse pelos *esports* no campo acadêmico, a bibliografia sobre o tema permanece pouco numerosa. Neste artigo, procuramos contribuir para a ampliação da discussão, introduzindo a questão das mediações espaciais que atravessam a prática do *esport* no Brasil. Para tanto, tomamos como foco do estudo o cenário competitivo em uma região disposta na periferia do Brasil e do mundo: a Amazônia, representada pela cidade de Belém, no Estado do Pará.

Na primeira seção, procuramos situar a Amazônia no cenário geopolítico brasileiro. A complexidade do tema exigiu que evitássemos questões que não esclarecessem aspectos necessários para a compreensão da análise. Em seguida, recuperamos dados sobre a internet brasileira, que nos permitiram demonstrar a assimetria das condições de conectibilidade na Amazônia (paraense), onde foi realizado o estudo, em comparação com outras regiões do Brasil. Enquanto o Pará se encontra na pior posição, no outro extremo os dados apontam para o Estado de São Paulo como o mais bem conectado do país. Esse dado reapareceu seguidamente nas percepções dos jogadores cujas interações observamos ao longo de dois anos.

Defendemos a necessidade de pensar em geografias dos *esports*, no plural, uma vez que as mediações verificadas abrangem os três eixos centrais da disciplina – físico, cultural e tecnológico – e as múltiplas escalas geográficas de observação. Com isso afirmamos que os atravessamentos geográficos dos *esports* não estão concentrados na esfera cultural, ao contrário do que Gaffney (2014) afirma para o esporte tradicional. Quando se trata do *esport*, é preciso articular as questões culturais com os aspectos físicos e técnicos, focos habituais da geografia da internet.

Os diálogos entre os jogadores destacaram alguns aspectos nas três perspectivas. No plano cultural, os comentários que tomavam como referência o cenário internacional apontaram para hábitos, como falta de disciplina e foco que, supostamente, desfavoreciam a prática profissional no Brasil. Ao mesmo tempo, identificaram o favorecimento para o exercício dessas qualidades em locais onde o *esport* já é reconhecido como atividade profissional, o que, conforme os testemunhos, não ocorre em nosso país.

As dificuldades do acesso a equipamentos encaminham a questão em direção aos outros dois eixos, uma vez que as limitações da disponibilidade financeira dos jogadores são pioradas pelos aumentos de custo relacionados com as distâncias físicas. Além de jogar com *hardwares* defasados, os jogadores de regiões periféricas, como é o caso da Amazônia em relação a outras regiões do Brasil, enfrentam também problemas com a instabilidade e a lentidão da internet. O mesmo poderia ser dito, em outra escala, sobre os brasileiros em relação a outras partes do mundo. Os equipamentos ruins e as conexões sofríveis fazem com que esses jogadores precisem de muito mais habilidade e domínio do jogo – mobilizando mais esforços, como investir altos

valores monetários e migrar para outro Estado, por exemplo – para que seu desempenho durante as partidas se equipare aos de quem joga em regiões centrais.

Em trabalhos futuros, pretendemos refinar essas constatações, realizando estudos comparativos e em escala mais ampla. Também reconhecemos a necessidade de acrescentar um aspecto das mediações espaciais, especialmente importante para o *esport*, que se refere às relações com os espaços internos do jogo. A esse respeito notamos, antecipadamente, que as transmissões de partidas de *LoL*, em campeonatos ou por *streamers*, costumam ter como foco o que acontece no espaço virtual do mundo do jogo, ou, mais precisamente, suas representações em som e imagem na tela.

Essa forma de apresentação, que apenas transcreve práticas comuns nas transmissões de jogos de futebol e basquete, carrega para o *esport* mais uma impressão de que o jogo ocorre completamente isolado das influências externas. O fato de que a arena na qual um jogo como *LoL* acontece não passa de um construto digital intensifica essa impressão, tornando ainda mais distante o reconhecimento do impacto das mediações espaciais para o desenrolar das partidas e para as carreiras dos jogadores.

REFERÊNCIAS

- BARABÁSI, Albert-László. *Linked: How everything is connected to everything else and what it means for business, science, and everyday life*. 1 ed. New York: Basic Books, 2002.
- BARAN, Paul. *On distributed communications networks*. Rand Corporation, Santa Monica, p. 1-39, 1962.
- BECKER, Bertha. *Geopolítica da Amazônia*. Estudos Avançados, São Paulo, v. 19, n. 53, p. 71-86, 2005.
- CASTRO, Carlos. *As geopolíticas brasileira e regional amazônica*. In: *Amazônia Real*. 2016. Disponível em: <https://amazoniareal.com.br/as-geopoliticas-brasileira-e-regional-amazonica/>. Acesso em: 19 set. 2019.
- 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.
- ESTATÍSTICAS ECONÔMICAS. *Contas Regionais 2016: entre as 27 unidades da federação, somente Roraima teve crescimento do PIB*. In: Agência IBGE Notícias. 2018. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/23038-contas-regionais-2016-entre-as-27-unidades-da-federacao-somente-roraima-teve-crescimento-do-pib>. Acesso em: 29 jun. 2019.

- FRAGOSO, Suely. *As Múltiplas Faces da Exclusão Digital*. Ícone, Recife, v. 6, n. 7, p. 110-122, 2004.
- FRAGOSO, Suely. *Cibergeografia Midiática: proposta de confluência de quatro abordagens quantitativas com vistas à construção de uma metodologia quanti-qualitativa para investigações empíricas da World Wide Web*. Contracampo, v. 14, p. 56-70, 2006.
- FRAGOSO, Suely. *Mediações espaciais da sociabilidade on-line*. In: OLIVEIRA, Ivone; MARCHIORI, Marlene (Org.). Redes Sociais, Comunicação, Organizações. São Caetano do Sul: Editora Difusão, 2012, v. 1, p. 67-84.
- FRAGOSO, Suely. *A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço*. Comunicação e Sociedade, v. 27, p. 195-212, 2015.
- GAFFNEY, Christopher. *Geography of Sport*. In: MAGUIRE, Joseph. (Ed.). Social Sciences in Sport. Champaign: Human Kinetics, 2014, p. 109-134.
- GIRARDI, Ludmila. *Estruturas e dinâmicas espaciais da organização da internet no território brasileiro*. Confins, São Paulo, n. 23, on-line, 2015.
- MACEDO, Tarcízio. *Like a Pro: Dinâmicas Sociais no e-Sport*. 2018. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Amazônia) – Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia, Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.
- MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. *E-Sports, herdeiros de uma tradição*. Intexto, Porto Alegre, v. 45, n. 2, p. 246-267, maio/ago. 2019.
- MOTTA, Marcelo. *Geografia dos domínios de Internet no Brasil*. Revista Brasileira de Inovação, Campinas, v. 12, n. 2, p. 311-344, jul./dez. 2013.
- NEWZOO; ESPORTS BAR. *Esports in Brazil: Key facts, figures, and faces*. Report. San Francisco, 2018.
- PETERSON, Latoya. *Why aren't more black kids going pro in esports?* In: The Undeclared, 2018. Disponível em: <https://theundeclared.com/features/why-arent-more-black-kids-going-pro-in-esports/>. Acesso em: 19 set. 2019.
- PORTO-GONÇALVES, Carlos. *Amazônia: encruzilhada civilizatória, tensões territoriais em curso*. Rio de Janeiro: Consequência, 2017.
- RIOT GAMES. *League of Legends*. Los Angeles: 2009. Jogo digital on-line. Disponível em: <https://jogue.br.leagueoflegends.com/>. Acesso em: 24 out. 2019.
- SANTOS, Milton. *Da totalidade ao lugar*. São Paulo: Edusp, 2008.
- SOJA, Edward. *Postmodern Geographies: the reassertion of space in critical social theory*. London: Verso, 1989.
- TAYLOR, T. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press, 2012.

- 1 Uma versão preliminar deste artigo foi apresentada no GP Games durante o XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom), realizado na Universidade Federal do Pará entre 02 a 07 de setembro de 2019, em Belém (PA). O presente texto acrescenta chaves teóricas e novos dados, a partir dos quais os resultados são atualizados.
- 2 O presente trabalho foi realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) – Brasil (305320/2017-3) e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – Brasil – Código de Financiamento 001.
- 3 Em 2018, a audiência brasileira foi estimada em 18,3 milhões de espectadores, entre entusiastas (pessoas que assistem a competições profissionais mais de uma vez por mês) e ocasionais (pessoas que assistem uma vez por mês), consolidando-se como o terceiro maior público cativo de esportes do mundo e o maior da América Latina (NEWZOO; ESPORTS BAR, 2018).
- 4 Jogo on-line no qual dois times de cinco jogadores enfrentam-se em um campo de batalha com a finalidade de destruir a base adversária.
- 5 A saber: um da região Norte (Pará), três do Nordeste (Bahia, Ceará e Pernambuco), todos os do Sudeste (Espírito Santo, Minas Gerais, Rio de Janeiro e São Paulo), dois do Centro-Oeste (Distrito Federal e Goiás) e todos os do Sul (Paraná, Rio Grande do Sul e Santa Catarina).
- 6 Em linhas gerais, latência é o tempo de reação de uma conexão, ou seja, o tempo para que uma solicitação seja respondida (do computador para o servidor e deste para o computador). Já a taxa de download representa o tempo necessário para baixar dados para o dispositivo que realiza a medição.
- 7 Isso é perceptível nas muitas variações identificadas na obra, tais como “espaço digital”, “espaço físico”, “espaço visual”, “espaço virtual”, “espaço material do gameplay”, “espaço do jogo de computador”, “espaço de jogo competitivo”, “espaço de espectadores em jogos” etc.
- 8 Cuja variedade também depende da escala geográfica em observação, global, nacional, regional, estadual ou municipal.
- 9 A expressão ping é uma contração do inglês Packet Internet Grouper, frequentemente utilizado nos jogos on-line para se referir à latência da conexão.
- 10 Ambos moram no distrito de Icoaraci, distante aproximadamente 20 km do centro de Belém.
- 11 Foi mantida a grafia original dos interlocutores. Quando necessário, introduzimos comentários explicativos entre colchetes.
- 12 As falas consideradas irrelevantes para este estudo foram suprimidas.
- 13 Scrim é um termo usado para um tipo de partida personalizada entre dois times com o objetivo de treinamento.
- 14 Perda de pacote diz respeito à porcentagem de dados que não chegam ao computador do jogador, ou aos servidores do jogo, devido a instabilidade na conexão.