

**IMPACTOS NA RESPONSABILIDADE CIVIL DOS MECANISMOS EXTERNOS DE
PROGRESSÃO DE “ELO” NOS E-SPORTS PERANTE O ABUSO DE DIREITO: ELOJOB,
ELODUO E ELOCOACHING NO LEAGUE OF LEGENDS**

*IMPACTS ON CIVIL LIABILITY OF EXTERNAL MECHANISMS OF “ELO”
PROGRESSION IN E-SPORTS IN FACE OF THE ABUSE OF RIGHTS: ELOJOB,
ELODUO AND ELOCOACHING IN LEAGUE OF LEGENDS*

Iuri Bolesina *
Kaue Simões **

RESUMO: O presente artigo versa sobre os impactos na responsabilidade civil dos mecanismos de progressão de “elo” nos *e-sports* diante do conceito de abuso de direito. Tem por objetivo geral analisar as práticas de *elojob*, *eloduo* e *elocoach* a partir do jogo League of Legends (LoL), considerando tais condutas como práticas abusivas ou não sob à luz do artigo 187 do Código Civil. Assim, o problema de pesquisa é: as práticas de *elojob*, *eloduo* e *elocoach* configuram abuso de direito? Quanto a metodologia, utilizou-se o método de abordagem dedutivo, o método de procedimento monográfico e a técnica de pesquisa da documentação indireta. O estudo foi dividido em três partes: a primeira apresentando o cenário dos *e-sports* com ênfase no Brasil; o segundo descrevendo a progressão de nível no jogo League of Legends; e o terceiro trabalhando as práticas de *elojob*, *eloduo* e *elocoach* em face da ideia de abuso de direito. Por fim, concluiu-se que, as três condutas analisadas movimentam valores no cenário dos *e-sports*, contudo, perante o LoL, apenas o *elocoaching* não tem potencial de configurar-se em abuso de direito. O *eloduo* irá depender do contexto, enquanto o *elojob* configura abuso de direito, além de eventual violação das regras do jogo.

Palavras-chave: abuso de direito; *elojob*; *eloduo*; *elocoach*; *e-sports*.

ABSTRACT: This article deals with the impacts on civil liability of mechanisms of progression of “link” in e-sports in the face of the concept of abuse of rights. Its general objective is to analyze the practices of *elojob*, *eloduo* and *elocoach* from the League of Legends (LoL) game, considering such conduct as abusive practices or not in the light of article 187 of the Civil Code. Thus, the research problem is: do *elojob*, *eloduo* and *elocoach* practices constitute abuse of rights? As for the methodology, the deductive method of approach, the monographic procedure method and the research technique of indirect documentation were used. The study was divided into three parts: the first presenting the e-sports scenario with an emphasis on Brazil; the second describing level progression in the League of Legends game; and the third working on the practices of *elojob*, *eloduo* and *elocoach* in the face of the idea of abuse of rights. Finally, it was concluded that the three behaviors analyzed move values in the e-sports scenario, however, in the face of LoL, only *elocoaching* does not have the potential to configure itself as an abuse of rights. The *eloduo* will depend on the context, while the *elojob* constitutes abuse of rights, in addition to a possible violation of the rules of the game.

Keywords: abuse of right; *elojob*; *eloduo*; *elocoach*; *e-sports*.

* Doutor e Mestre em Direito pela Universidade de Santa Cruz do Sul - UNISC. Especialista em Direito Civil pela Faculdade Meridional - IMED. Graduado em Direito pela Universidade de Passo Fundo - UPF. Advogado. Professor do Curso de Direito na Atitus Educação. Sócio fundador da Visual Jus, startup de Visual Law. Tem experiência na área do Direito Civil e Processo Civil, com ênfase em Responsabilidade Civil. Autor de obras sobre Responsabilidade Civil e Direito à Extimidade. E-mail: iuribolesina@gmail.com / ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5290-152X>

** Mestrando em Direito pelo PPGD da Atitus Educação, com ênfase em Direito, Democracia e Tecnologia. Bacharel em Direito pela Atitus Educação. E-mail: kauebeux@hotmail.com / ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6784-1136>

SUMÁRIO: 1. Introdução. 2. Um panorama do cenário econômico e jurídico brasileiro de *e-sports* com base no League of Legends. 3. Formas de ranking e seus sistemas no League of Legends. 4. Impactos na responsabilidade civil do *eljob*, *eloduo* e *elocoach* diante do abuso de direito (art. 187, CC). 5. Conclusão. Referências.

1. INTRODUÇÃO

O cenário de *e-sports* cresceu exponencialmente no Brasil, estimando-se movimentar mais de R\$ 197 bilhões entre atividades comerciais e publicitárias, lazer casual e campeonatos oficiais. Embora exista discussão sobre o e-sport ser considerado um efetivo esporte ou apenas uma peça da indústria do entretenimento¹, é inegável se tratar de uma realidade que movimenta a economia, estimula pessoas e desafia o direito contemporâneo.

Em termos de *e-sports*, um dos jogos mais populares da atualidade é o League of Legends (LoL), o qual consta com cerca de 125 milhões de contas ativas no mundo, bem como com campeonatos periódicos de todas as envergaduras. Os campeonatos e as ligas mais conceituadas, inclusive, contam com a participação de jogadores e equipes profissionalizadas. Alcançar tal patamar é, não raro, o objetivo de vários atletas, seja pelo prestígio ou pela renda. No caso do LoL, a ascensão ocorre por meio de pontos em um sistema de ranking, a partir do (melhor ou pior) desempenho, o qual é organizado em divisões, também chamadas de “Elos” (algo semelhante as séries A, B e C do brasileiro).

Justamente por isso, viu-se o nascimento das práticas de *eljob*, *eloduo*, *elocoach*. São, em síntese, mecanismos de progressão externos: formas de acelerar, atalhar ou melhorar o crescimento e o desempenho de um jogador, ou melhor, de determinada conta no jogo, por meio de terceira pessoa devidamente remunerada. No *eljob* (ou *eloboosting*), um jogador mais experiente, não raro um profissional, joga em nome do verdadeiro titular da conta. No *eloduo* (ou *duoboost*), o jogador mais experiente auxilia o jogador amador, jogando em dupla. Por fim, no *elocoach*, o jogador mais experiente age como mentor do iniciante, treinando-o, sem, contudo, jogar em seu nome ou jogar ao seu lado.

Para o direito, as três figuras são desafios, pois, uma vez mercantilizadas, podem tomar forma ilícita, sendo vistas como trapaças perante o jogo em si, outros jogadores, patrocinadores, eventos e demais interessados. Embora as regras do jogo possam conter certas limitações, não é demasiado cogitar também a figura do abuso de direito (art. 187, CC), por ofensa à boa-fé, aos bons costumes, à função social ou à função econômica. A primeira gerando as punições internas, perante o jogo, e a segunda as sanções e reparações legais.

Diante disso, o presente artigo se debruça sobre o seguinte problema: as práticas de *eljob*, *eloduo* e *elocoach* configuram abuso de direito e geram impactos na responsabilidade

¹ A mais recente polêmica envolveu a atual Ministra do Esporte, Ana Moser, ao afirmar que “[...] o esporte eletrônico é uma indústria de entretenimento, não é esporte. [...] Eu falei esses dias, assim como a Ivete Sangalo também treina para dar show e ela não é atleta da música. Ela é simplesmente uma artista que trabalha com entretenimento” (GE (Globo Esporte). Ministra Ana Moser diz que esports não são esportes. 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/10/ministra-ana-moser-diz-que-esports-nao-sao-esporte.ghtml>. Acesso em jan. 2023).

civil? Para responder ao problema de pesquisa, serão devolvidos três momentos: o primeiro, apresentando o cenário do *e-sports* com ênfase no Brasil. O segundo, descrevendo a progressão de nível no jogo League of Legends. O terceiro, trabalhando as práticas de *elobjob*, *eloduo* e *elocoach* em face da ideia de abuso de direito.

A metodologia aplicada será o método de abordagem dedutivo, alcançando conclusões a partir das premissas pré-estabelecidas; o método de procedimento será o monográfico; e a técnica de pesquisa a documentação indireta, por meio de textos científicos, dados já publicados e reportagens.

2 UM PANORÂMA DO CENÁRIO ECONÔMICO E JURÍDICO BRASILEIRO DE *E-SPORTS* COM BASE NO LEAGUE OF LEGENDS

Segundo a empresa de análise NewZoo², o mercado financeiro da indústria de games já ultrapassa em sete vezes o mercado do cinema e da música juntos. Só em 2022, gerou mundialmente receita de US\$196,8 bilhões de dólares. No Brasil, a PGB22 (Pesquisa Game Brasil – 2022), desvendou que 74,5% das pessoas no Brasil são adeptas a games (em múltiplas plataformas), tendo movimentado R\$ 12 bilhões em 2022. O Brasil ocupa atualmente a 13ª posição no ranking mundial de receitas em torno de games, liderando na América do Sul³.

Com a grande quantidade de jogadores e alta rentabilidade bem como por se tornar uma atividade de expressivo valor econômico mundial⁴, países como Coreia do Sul e China já possuem leis que regem as atividades relacionadas aos *e-sports*⁵. Isso inclui não apenas a profissão, mas também o aspecto econômico, em torno dos investidores e dos valores.

Não sem motivo, portanto, o Brasil está atrasado na elaboração do seu Marco Legal dos Games (ainda em votação no Congresso Nacional, no PL 2.796/2021), deixando desamparado um importante nicho de mercado, uma grande área atratora de direitos e pessoas envolvidas no cenário. Para além do marco legal, as recentes inovações da Política Nacional de Educação Digital (Lei nº 14.533/23) tendem a potencializar o acesso e a importância do mundo dos games online e do *e-sports*.

O “mundo dos games” deixou a esfera de algo casual e do mero entretenimento, para se profissionalizar e mover boa parte da economia. No caso do *e-sports*, o advento da

² NEWZOO. Global Market Report. 2019. Disponível em: <https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2019_Free_Global_Esports_Market_Report.pdf>. Acesso em: 15 maio. 2022.

³ HOMOLUDENS. A indústria brasileira de games – 2022. 2022. Disponível em: <https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>. Acesso em: jan. 2023.

⁴ BARROSO, G. A. O mercado bilionário dos e-sports: mais do que apenas jogos, negóciosufjrjconsultingclub, 12 jan. 2020. Disponível em: <<https://www.consultingclub.com.br/post/o-mercado-bilionario-dos-e-sports-mais-do-que-apeenas-jogos-negocios>>. Acesso em: 27 ago. 2022

⁵ OLIVEIRA, I. Coreia do Sul propõe lei para proteger atletas de esports. Disponível em: <<https://theclutch.com.br/esports/coreia-lei-protoger-atletas-esports/>>. Acesso em: 27 ago. 2022. No mesmo sentido: COSTA, T. S. Coreia do Sul derrubará lei que limita horas de jogo das crianças. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/223789-coreia-sul-derrubara-lei-limita-horas-jogo-criancas.htm>>. Acesso em: 27 ago. 2022.

transmissão ao vivo agiu como o grande catalisador para a sua popularização, ultrapassando a visão que o tinha como mera peça da indústria do lazer⁶. O conteúdo relacionado aos videogames já possui uma audiência maior que a dos grandes proeminentes serviços de streaming combinados, destacando-se as atividades de *e-sports*, aceleradas desde 2012⁷. Calcula-se que, atualmente, a audiência do *e-sports* seja próxima de 645 milhões de espectadores anuais, divididos entre espectadores ocasionais e entusiastas⁸. Além disso, estima-se que o mercado do *e-sports*, como um todo, movimente US\$200 bilhões em 2023⁹.

Um dos jogos mais famosos e com maior atividade competitiva na contemporaneidade é o League of Legends (LoL), da empresa Riot Games¹⁰. É um jogo *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) que, se comparado a outros jogos eletrônicos, está consolidado, tendo público, jogadores, equipes e campeonatos recorrentes. Somente o LoL, movimentou em 2019 cerca de 1,1 bilhão de dólares. Uma parte desses valores referia-se à remuneração das equipes, variando de US\$ 105.000 a US\$ 320.000, considerando a introdução da *franchising*¹¹ em ligas competitivas¹².

O cenário do *e-sports* teve crescimento exponencial com a democratização da internet banda larga. Primeiro, por meio das *lan houses*, em razão dos custos da época, e, depois, por meio da conexão particular, nas próprias casas. Outro ponto relevante foi a facilitação da compra dos equipamentos (computadores, placas de vídeos, headsets, etc) a preço acessível, possibilitando maior número de jogadores e a sua organização para fins competitivos¹³. Não tardou e apareceram as primeiras equipes e competições profissionais, assim como e por decorrência, a movimentação do mercado em torno de patrocínio, produtos diferenciados com a assinatura “pro”, ações de marketing e de merchandising.

Quanto as competições, o desafio inicial foi lidar com a regulamentação interna em paralelo com a legislação estatal. Nesse sentido, não apenas delimitar as regras do campeonato, como também respeitar direitos dos jogadores, das equipes, dos patrocinadores, dos

⁶ ESA. A evolução da banda larga. Disponível em: <<https://portal.clientesa.com.br/cliente-sa/a-evolucao-da-banda-larga/>>. Acesso em: 16 maio. 2022.

⁷ TAYLOR, I. Gaming video content has an audience of 665 million. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-10-20-superdata-report-finds-gaming-video-content-has-an-audience-of-665-million>>. Acesso em: 15 maio. 2022.

⁸ ROUNDHILL. Esports viewership vs. Sports in 2020. Disponível em: <<https://www.roundhillinvestments.com/blog/esports-viewership-vs-sports>>. Acesso em: 15 maio. 2022.

⁹ PACETE, L. G. 2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>>. Acesso em: 16 maio. 2022.

¹⁰ *League of Legends* é um jogo o qual tem como objetivo principal a conquista da base inimiga através da destruição de torres e capitalização de objetivos, sendo que cada time possui 5 jogadores de cada lado do mapa do jogo.

¹¹ Franchising consiste em ser um negócio em parceria, no qual a empresa ensina a um terceiro o seu conceito de negócio, permitindo-lhe utilizar a marca, ensinando os seus métodos de gestão, bem como a fórmula de negócio, mantendo e prestando-lhe sempre um apoio contínuo.

¹² NEWZOO. Global Market Report. 2019. Disponível em: <https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2019_Free_Global_Esports_Market_Report.pdf>. Acesso em: 15 maio. 2022.

¹³ POSSEBON, S. Só banda larga fixa cresce até 2021, segundo projeção da Anatel. Disponível em: <<https://www.telcomp.org.br/home/so-banda-larga-fixa-cresce-ate-2021-segundo-projecao-da-anatel/>>. Acesso em: 16 maio. 2022.

publicitários, das franquias, tais como o direito de imagem, os direitos autorais e empresariais, o direito à premiação, os direitos trabalhistas ou contratuais.

Atualmente, as competições são modelos de negócio tão rentáveis e em franca expansão que, a título de exemplo, em 2021, o jogo LoL tinha 180 milhões de jogadores mensais. Dentro do universo LoL a competição mais importante e famosa vem a ser o campeonato mundial (CBLOL), o qual atingiu recordes de público nas mais diferentes plataformas de transmissão, ultrapassando o número de espectadores do sexto jogo da final da NBA do mesmo ano: atingiu 36 milhões de espectadores simultâneos (contra os 20 milhões da NBA). Nesse episódio, a equipe vencedora (*SKT Telecom*, da Coreia do Sul) levou para casa US\$ 1 milhão de dólares.

Nos campeonatos, participam equipes profissionalizadas que agem como verdadeiras empresas. O ritmo de treinamento também se aproxima do usualmente visto em clubes de futebol, por exemplo. As rotinas de treino podem variar, em média, de 5h a 8h diárias. O tempo em questão diz respeito apenas ao acordo com as equipes, respeitando os limites trabalhistas¹⁴. Portanto, não considera outras horas que os próprios jogadores treinam por si, voluntariamente.

Tais equipes também contam com agentes, patrocinadores, investidores, observadores, comissão técnica, profissionais da saúde, base de fãs, linhas de produtos próprios, dentre outros¹⁵. As equipes brasileiras mais conhecidas na atualidade são: Loud, Pain Gaming, Furia, Red Canids e Kabum¹⁶. Em suma, há um grande nicho de mercado, explorado em variadas perspectivas.

Tornar-se *pro player* ou *streamer* de uma equipe profissional tende a ser extremamente rentável, angariando patrocínios em dinheiro, equipamentos ou parcerias comerciais¹⁷. A profissão já está no radar de empresas reconhecidas mundialmente como Nike, Adidas, BMW, Subway e Coca-Cola. Times como *SKT T1*, *EDG*, *RNG*, *Pain Gaming*, *Fúria*, *Red Canids* são reconhecidos como vetores de grande capacidade de divulgação da marca¹⁸. Além disso, não só marcas com também investidores colocam suas fichas no *e-sports*. Nomes como Neymar e

¹⁴ Exemplo famoso é o caso Nappa: “O pro-player de League of Legends Carlos “Nappa” Rücker conseguiu, por meio de ação judicial, a assinatura de sua Carteira de Trabalho pelo tempo em que esteve na paiN Gaming e o recebimento de R\$ 60 mil de verbas rescisórias. Foi um reconhecimento da Justiça do Trabalho de que cyber-atletas têm vínculo empregatício com os clubes de eSports” (OLIVEIRA, Gabriel. Nappa processa paiN e recebe R\$ 60 mil; entenda contratações em LoL. 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-nappa-processou-pain.htm>. Acesso em: jan. 2023).

¹⁵ RODRIGUES, Leandro. Como é a rotina dos campeões brasileiros de League of Legends. 2018. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/comportamento/noticia/2018/09/como-e-a-rotina-dos-campeoes-brasileiros-de-league-of-legends-cjlb425302mx01mn0g2mawmv.html>. Acesso em jan. 2023.

¹⁶ ARTCETERA. Os 15 melhores times de LoL do Brasil e do mundo em 2023. 2023. Disponível em: <https://artcetera.art/games/melhores-times-de-lol/>. Acesso em: jan. 2023.

¹⁷ DE ABREU, V. Conheça os sete jogos mais rentáveis do mundo dos esports. 2022. Disponível em: www.techtodo.com.br/listas/2018/11/conheca-os-sete-jogos-mais-rentaveis-do-mundo-dos-esports.ghml>. Acesso em: 26 ago. 2022.

¹⁸ CASTELOT, O. Por que as marcas gastam milhões no patrocínio de esports. Disponível em: <https://estnn.com/pt/por-que-as-marcas-gastam-milh%C3%B5es-em-patroc%C3%ADnio-ao-esports/>>. Acesso em: 26 ago. 2022.

Casemiro, jogadores da seleção brasileira, bem como Ronaldo “Fenômeno” investem da área, aliando sua fama e as marcas que os patrocinam ao investimento¹⁹.

Deste modo, percebe-se que o mercado do *e-sports*, tendo como base apenas o recorte do LoL, envolve variados aspectos do mundo econômico e jurídico, demandando tutelas específicas em cada área. Dentre os desafios, propõem-se, a partir dos próximos capítulos, a analisar as práticas de *elojob*, *eloduo* e *elocoach* como eventuais trapaças que configuram abuso de direito. Se isso mostrar-se verdadeiro, o impacto pode superar os limites do jogo em si, extravasando para prejuízos nos campeonatos, nos demais jogadores, nos anunciantes, nos patrocinadores e nas demais empresas envolvidas. Antes de mais nada, mostra-se pertinente descortinar o sistema de Ranking e Elo, isto é, de progressão no jogo LoL.

3 FORMAS DE RANKING E SEUS SISTEMAS NO LEAGUE OF LEGENDS

Os rankings são classificações que, em tese, determinam o grau de habilidades dos jogadores, seguindo a lógica de que quanto maior o ranking, melhor é o jogador e maior é o seu nível. O mundo dos *e-sports* teve seu sistema de ranking implementado de outros sistemas de classificação já existentes há anos, vindos de jogos clássicos. No caso do League of Legends, seu arcabouço é baseado no sistema MMR (*Match Making Rating*), tradicional nos campeonatos de Xadrez²⁰.

No MMR, cada jogador possui uma pontuação, a qual é utilizada como base para os confrontos, preferindo adversário com pontuação semelhante²¹. Mesmo indiretamente, o MMR também gera uma probabilidade de vitória, pois, em tese, quanto maior a pontuação, presumivelmente maior é a sua habilidade e, assim, a sua possibilidade de vitória²². Mais atualmente, o LoL vale-se do sistema PDL²³. Se trata de uma camada sobre o MMR que busca melhor equilibrar os confrontos de acordo com as dinâmicas do jogo.

¹⁹ CAETANO, R. Ronaldo Fenômeno cria holding para acelerar investimentos em eSports. Disponível em: <<https://exame.com/negocios/ronaldo-fenomeno-cria-holding-para-acelerar-investimentos-em-esports/>>. Acesso em: 26 ago. 2022. Igualmente: CARBONE, F. CS:GO: M4A4 Howl é vendida por quase R\$ 700 mil; valor é recorde. 2020. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-m4a4-howl-e-vendida-por-quase-r-700-mil-valor-e-recorde.ghtml>>. Acesso em: 16 maio. 2022. Assim como: CARBONE, F. Nove jogadores e ídolos do futebol que são donos de times de eSports. 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/nove-jogadores-e-idolos-do-futebol-que-sao-donos-de-times-de-esports.ghtml>>. Acesso em: 26 ago. 2022.

²⁰ CONROY, E. et al. Boosting: Rank and skill deception in esports. *Entertainment computing*, v. 36, n. 100393, p. 100393, 2021.

²¹ RIOTGAMES, R. Matchmaking and Autofill. 2022c. Disponível em: <<https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/201752954-Matchmaking-and-Autofill>>. Acesso em: 26 ago. 2022c.

²² No exemplo em questão caso o time “A” venha a vencer a partida a quantidade do MMR individual de cada um dos jogadores desse grupo, aumentaria de forma razoável, enquanto o time “B” perderia poucos pontos em seu MMR uma vez que a tendência era de o time “A” vencer, entretanto caso o time “B” acabe vencendo a partida eles ganhariam muitos pontos MMR uma vez que eles eram mais fracos, assim como o time “A” perderia muitos pontos MMR por estarem em jogadores mais bem ranqueados.

²³ O sistema de PDL tem como diferencial um método de pontuação que vai de 0 a 100 PDL, dentro de cada divisão, com sistemas BO3 (*Best of Three*) ou BO5 (*Best of Five*), que nada mais são que partidas melhores de 3 e melhores de 5 (ROX, M. Elos do LoL: veja quais são os rankings do League of Legends. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/lista-de-elos-do-lol/>>. Acesso em: 22 ago. 2022).

Na organização de ranking atual do *League of Legends*, o mais de 180 milhões de jogadores são classificados por divisões²⁴, chamadas de “Elos”²⁵. Os elos que vão do Ferro ao Desafiante e subdividem-se em quatro níveis organizados de forma decrescente “IV, III, II, I”²⁶. Logo, se o jogador estiver na classificação Ferro I, sua próxima subida será para classificação Bronze IV²⁷. O Elo Desafiante é o mais desejado pelos jogadores, gerando maior prestígio e rentabilidade aos *pro players*²⁸.



Figura 1 - Sequência de Elos. Partindo da esquerda: Ferro, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre, Grão Mestre e Desafiante.

Dessas classificações, apenas a partir da divisão Diamante que irá começar a existir particularidades, como decaimento de Elo por inatividade²⁹. Nos Elos conhecidos como *high elo* (Mestre, Grão Mestre e Desafiante), por exemplo, a perda de pontos ocorre de forma mais significativa^{30,31}.

Dentro do cenário atual de *League of Legends*, conforme dados da empresa *e-sports Tales*, no período de novembro de 2022, o Elo com mais jogadores era o Ouro IV e o Prata IV, concentrando 12,2% e 11,5%, respectivamente³². De outro lado, a menor porcentagem, desconsiderando os Elos Mestre, Grão Mestre e Desafiante, os quais possuem quantidade de

²⁴ O método de classificação inicia-se após o jogador alcançar o nível 30 em sua conta, após tal fato ele estará apto para jogar a chamada MD10 ou melhor de 10, após jogar a primeira partida ranqueada, será concedido um *ranking* provisório. Jogando essas 10 partidas, será concedido um ranking oficial de acordo com seu nível de habilidade onde a partir desse momento começará a receber PDL.

²⁵ RIOTGAMES. 180 milhões de jogadores. 2022. Disponível em: <<https://twitter.com/riotgames/status/1455172784938651649/photo/1>>. Acesso em: 18 maio. 2022a.

²⁶ RIOTGAMES, R. Como jogar - *League of Legends*. 2022. Disponível em: <<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>>. Acesso em: 15 ago. 2022b. No mesmo sentido: RIBEIRO, L. Entendendo o Elo no *League of Legends*. Disponível em: <<https://escoladosgames.com/entendendo-o-elo-no-league-of-legends/>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

²⁷ Assemelha-se ao sistema do brasileiro de futebol: existem algumas séries (A, B, C e D), dentro das quais os times tem classificação com base na sua pontuação. Há, portanto, o líder da série A, o líder da série B e assim por diante.

²⁸ VINCENZO. *League of Legends Rank Distribution in solo queue - August 2022*. Disponível em: <<https://www.esportstales.com/league-of-legends/rank-distribution-percentage-of-players-by-tier/>>. Acesso em: 15 ago. 2022. Também: RODRIGUES, B. *LoL: Qual elo tem mais jogadores em 2022?* Disponível em: <<https://maisesports.com.br/lol-qual-elo-tem-mais-jogadores-em-2022/>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

²⁹ O jogador que ficar 28 dias sem jogar, acabará perdendo 50 pontos de liga diariamente até ser rebaixado, cessando apenas quando retornar a jogar ou atingir a divisão Platina.

³⁰ ROX, M. *Elos do LoL: veja quais são os rankings do League of Legends*. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/lista-de-elos-do-lol/>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

³¹ O jogador que ficar 10 dias inativo no sistema de partidas ranqueadas, perderá 250 PDL por dia até que ele volte a jogar no sistema ranqueado.

³² OP.GG. *Estatísticas de jogos por liga - League of Legends*. Disponível em: <<https://br.op.gg/statistics/tiers>>. Acesso em: 13 nov. 2022.

vagas limitadas, eram a Diamante I, com a quantia de 0,35% de jogadores, e o Ferro IV, com 0,30% de jogadores.

No Brasil, existem atualmente 1.514.850 jogadores com algum Elo no sistema de filas ranqueadas do tipo solo/duo³³. Nota-se que, a maior parte dos jogadores se encontram nas divisões Prata, Bronze, Ouro e Platina, respectivamente, conforme figura 2.

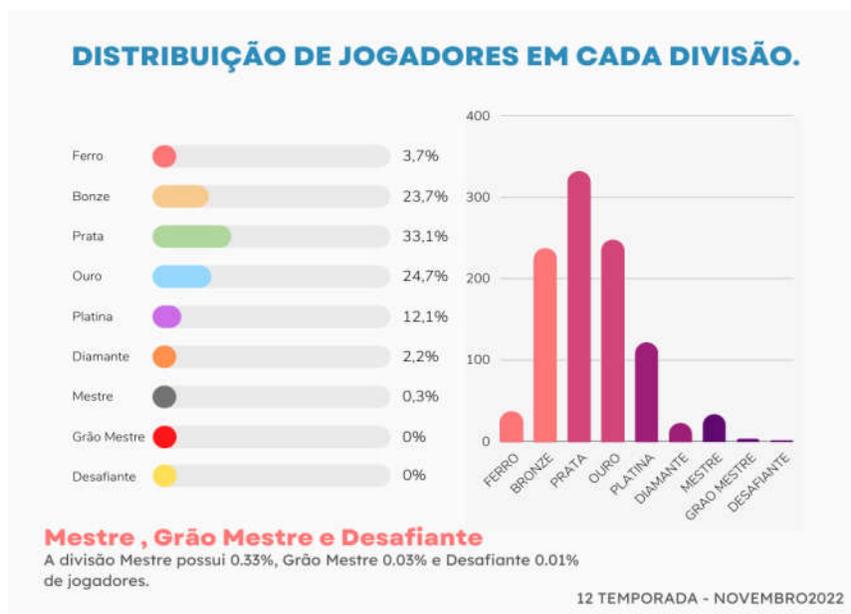


Figura 2 - Infográfico da distribuição de jogadores em cada divisão no servidor brasileiro.

Dentro da divisão Desafiante, se encontra a maioria dos jogadores profissionais ou *pro players*. Os jogadores pertencentes a esta divisão, tendem a ganharem grande visibilidade e prestígio, sendo comum estarem habilitados para ingressarem em grandes times profissionais, inclusive sendo abordados por captadores das equipes³⁴. Mas não apenas tal possibilidade, como igualmente, a partir da sua fama, se tornarem criadores de conteúdos nas mais diversas plataformas de *streaming* e vídeo³⁵ ou mesmo integrarem comissões técnicas de equipes, trabalhando nos bastidores. Uma, uma vez que tal classificação atrai mais atenção que as demais, o percurso até o topo é longo e exaustivo para grande maioria dos jogadores, requerendo-se demasiada dedicação, inúmeras horas de treino e estudo, além de cuidado especial com a saúde mental e física³⁶.

³³ Fila ranqueada *solo/duo* é o modo em que o jogador pode jogar sozinho ou no máximo em dupla com outro jogador amigo. Existe também a fila *flex*, onde jogadores podem se reunir e jogar em até 5 jogadores.

³⁴ RIBEIRO, L. Entendendo o Elo no League of Legends. Disponível em: <<https://escoladosgames.com/entendendo-o-elo-no-league-of-legends/>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

³⁵ GE (Globo Esporte). PGL Major Stockholm tem pico de 2,7 milhões de espectadores. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/pgl-major-stockholm-tem-pico-de-25-milhoes-de-espectadores.ghtml>>. Acesso em: 16 maio. 2022.

³⁶ Conforme estudos realizados pelos psicólogos Sueco Anders Ericsson e Robert Pool, são necessárias mais de 10 mil horas de treinamentos para se tornar um *expert* em alguma situação, contudo, como

Dentro do mundo de League of Legends, os Elos também definem as recompensas dadas ao final de cada temporada. No requisito mínimo estabelecido, divisão Ouro, o jogador já passa a receber alguma premiação. Assim, pode-se justificar o grande número de jogadores na divisão Ouro IV, uma vez que ao atingir tal marca o jogador já estaria garantindo sua recompensa, pois em tal *elo* não existe o decaimento por inatividade³⁷.

A premiação, ao lado dos benefícios de ser *high Elo*, também podem justificar o aparecimento de empresas e profissionais especializadas em “ajudar” outros jogadores a subirem de nível e de Elo. Tais empresas fornecem serviços remunerados de *eljob*, *duoboost*, *elocoach*, a fim de acelerar, atalhar ou melhorar o crescimento e o desempenho de um jogador, ou melhor, de determinada conta no jogo. Essas empresas estão tendo rendimentos astronômicos, beirando R\$1 milhão de reais por ano³⁸. Em termos jurídicos, elas podem ser vistas como possíveis trapaças, provocando e desafiando as regras do jogo e os limites impostos pelo exercício regular de direito.

Portanto, a partir do próximo capítulo, observar-se-á as práticas de *eljob*, *duoboost*, *elocoach* diante do conceito legal de abuso de direito. Visa-se delimitar se elas configuram ou não ilícito civil perante o ordenamento jurídico brasileiro.

4 IMPACTOS NA RESPONSABILIDADE CIVIL DO ELOJOB, ELODUO E ELOCOACH DIANTE DO ABUSO DE DIREITO (ART. 187, CC)

Antes de tudo, note-se que as práticas de *eljob*, *eloduo* e *elocoach* são atualmente comercializadas em sites pela internet, fomentando um mercado paralelo ao *game*, inclusive com anúncios pagos nos buscadores. Como já desnudado, a mercantilização gera valores que ultrapassam a casa dos milhões, como, por exemplo, o caso da startup “Elojob High”, a qual, somente em 2019, faturou mais de R\$ 1 milhão anual. Em termos de custo individual, os serviços podem ir da dezena de reais até a casa dos milhares, a depender do Elo a ser alcançado. Em termos práticos, os sites fornecem os *coachs* ou *boosters* (jogadores mais experientes ou profissionais) que, depois de pagos, irão treinar o cliente, jogar na conta do cliente ou jogar com o cliente, respectivamente, até alcançar o Elo desejado ou pelo número de horas/partidas contratado³⁹.

ressaltado na obra *Peak: Secrets from the New Science of Expertise*, torna-se necessário levar fatores individuais de cada pessoa em conta (ERICSSON, Anders; POOL, Robert. *Peak: Secrets from the new science of expertise*. Random House, 2016).

³⁷ SHOUJO, S. Recompensas Ranqueadas de 2021 - League of Legends. Disponível em: <<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/news/game-updates/recompensas-ranqueadas-de-2021/>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

³⁸ VICCHIATTI, V. M. Hacker divulga rendimento quase milionário de maior empresa de Elo Job no Brasil. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/rendimento-milionario-elo-job/>>. Acesso em: 27 ago. 2022.

³⁹ ESTADÃO. Release Geral :: Startup de eljob para o League Of Legends fatura 1 milhão de reais por ano na internet – Medialab. Disponível em: <<https://patrocinados.estadao.com.br/medialab/uncategorized/release-geral-startup-de-eljob-para-o-league-of-legends-fatura-1-milhao-de-reais-por-ano-na-internet/>>. Acesso em: 27 ago. 2022.

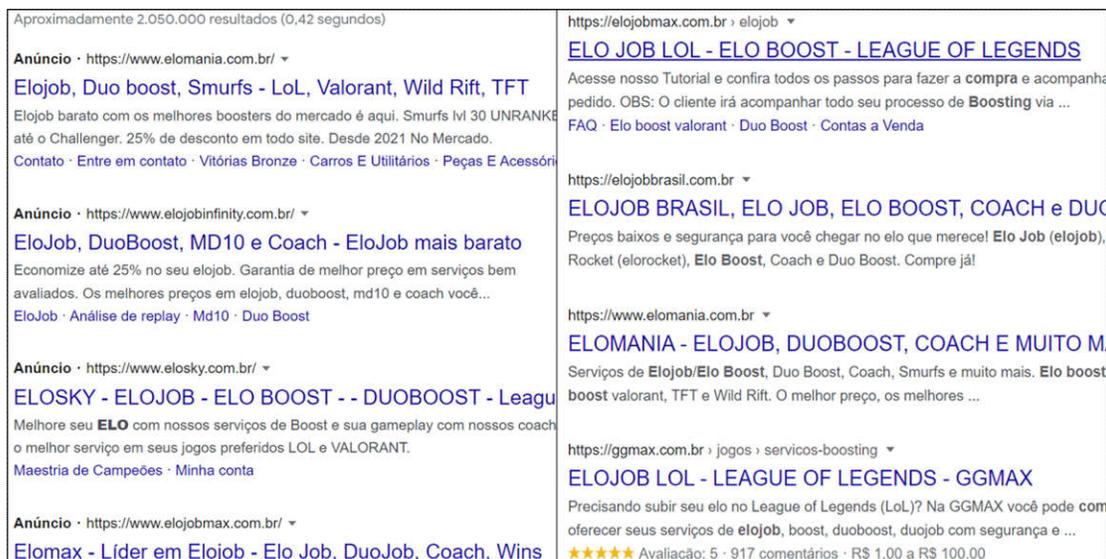


Figura 3 - Captura de tela de buscador, em janeiro de 2023, com o termo "Elojob". Muitos são sites com anúncio pago para aparecer no topo da pesquisa.

Como ponto de partida da discussão proposta, mira-se em esclarecer as definições de *elobjob*, *eloduo* e *elocoach*, fixando, assim, as categorias de observação. A definição ocorre por meio da própria comunidade de LoL, dada a ausência de qualquer marco legislativo ou jurisprudencial sobre o assunto.

A prática de *elobjob* (ou *eloboosting*) consiste em repassar a conta do jogo para outra pessoa, um especialista no jogo, o qual irá jogar em nome do cliente (se passando por ele)⁴⁰. O objetivo da prática é aumentar o ranking do cliente de forma rápida e não natural, ascendendo nos Elos. O *elobjob* também é chamado de *eloboosting* em alusão ao impulsionamento entre Elos que se propõe a realizar. A prática é proibida pelas regras do jogo, tendo em vista o repasse da conta para terceira pessoa. Além disso, a comunidade de jogadores vê a prática como tóxico, uma verdadeira trapaça por desequilibrar e interferir na progressão do ranking e dos Elos. Em analogia a partir do futebol, seria como contratar Messi ou Haaland se passar por um estudante e jogar em seu nome no campeonato interturmas da escola.

O *eloduo* (ou *duoboosting*), refere-se ao fato de contratar o especialista, geralmente um jogador de nível ou experiência extremante superior, para lhe fazer par nas partidas. Assim, o profissional não joga pelo cliente (não há repasse da conta), contudo, faz a diferença ao desequilibrar a partida em favor do cliente, tendo em vista estar jogando em Elo inferior ao seu nível de habilidade e contra outros jogadores igualmente inferiores. A prática não é diretamente

⁴⁰ As burlas, inclusive, permitem ao contratante escolher dentre diversas preferências. Ao contratar o serviço, o dono da conta pode escolher tanto os Campeões (personagens) quanto a sua função dentro do jogo, horários e dias em que o contratado deverá jogar, tudo combinado previamente no intuito de mascarar ao máximo a atividade dessa conta. Busca-se evitar brechas para que a empresa dona do jogo consiga notar a irregularidade (BRASILELOJOB. ELO JOB. Disponível em: <https://elobjobbrasil.com.br/elobjob.php>>. Acesso em: 31 out. 2022b).

irregular aos olhos da desenvolvedora do jogo (Riot Games), pois é possível jogar em duplas. É possível, por exemplo, que um jogador amador seja amigo de um *pro player* e que eles joguem juntos. A infração das regras internas, assim como o rechaço por parte da comunidade, começa ao se revelar o conluio remunerado⁴¹. Seguindo com a analogia do futebol, a comparação aqui seria como contratar Messi ou Haaland para se passarem por estudantes e fingirem ser amigos do cliente, jogando ao seu lado no time, no campeonato interturmas da escola.

Por fim, o *elocoach* é a contratação de um especialista para atuar como mentor ou treinador do cliente. No caso, o treinador não joga (em nome do cliente ou ao seu lado), servindo apenas como professor, abastecendo o cliente com ensinamentos, exercícios e dicas para melhorar a sua performance no *game*. A prática é aceita pelas regras do jogo, tendo em vista não interferir na jogabilidade, além de ser vista como um esforço extraordinário do próprio jogador⁴². A comunidade de jogadores, aliás, indica como tal prática fortalece o cenário de LoL, tornando-o mais competitivo e profissional. Mantendo-se a analogia proposta, seria como contratar Messi ou Haaland para treinarem o cliente, ajudando na sua evolução e desempenho, a partir de ensinamentos adquiridos na sua carreira profissional.

Das três categorias, os sites destinados à sua comercialização costumam reconhecer o perigo da contratação do *eljob* (ou *eloboosting*), o qual é apto a gerar suspensão ou banimento da conta. O *eloduo* tem uma flexibilidade maior, sendo difícil realizar a prova da fraude⁴³.

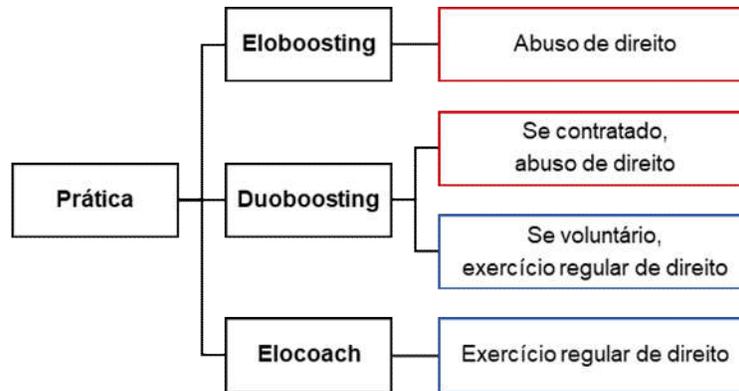
De qualquer modo, indo além das regras do jogo, é possível reconhecer as práticas de *eljob*, *eloduo* e *elocoach* como abuso de direito perante o art. 187, do Código Civil? Mais, quais são as possíveis implicações disso na esfera da responsabilidade civil?

Note-se que, tradicionalmente, poder-se-ia andar pela rota do ilícito culposo. Entretanto, aqui se cogita e se propõe tomar o rumo do abuso de direito, pois, em certos casos, tratar-se-á de condutas que não estão explicitamente vedadas pelas regras do jogo, tampouco pela Lei. Assim, a figura do abuso de direito é pertinente porque abrirá a possibilidade de análise do exercício manifestamente disfuncional de um direito subjetivo, qual seja, o direito de jogar e, indo além, o direito de utilizar a própria conta no *game* como melhor lhe aprouver. Em máxima síntese, é possível responder aos questionamentos resumindo-se da seguinte forma, antes de desenvolver as razões:

⁴¹ ABREU, Victor de. O que é eljob? Entenda a prática que pode dar ban no LoL e Overwatch. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/09/o-que-e-eljob-entenda-a-pratica-que-pode-dar-ban-no-lol-e-overwatch-esports.ghtml>. Acesso em: jan. 2023.

⁴² BRASILELOJOB. COACH LOL. Disponível em: <https://eljobbrasil.com.br/coach.php>. Acesso em: 31 out. 2022a.

⁴³ "EXISTE CHANCE DE SUSPENSÃO ADQUIRINDO UM DOS SERVIÇOS? Diferente de outras empresas que mentem para facilitar a venda do serviço, a ELO HIGH admite que existe sim chance de suspensão para os serviços de Elo Boost / Elojob, Vitórias e séries. Os serviços de Coach e Duo Boost não são contra as regras da empresa responsável pelo jogo. Porém fique tranquilo, as chances são baixas e a HIGH ELO já toma todas as medidas possíveis para minimizar ainda mais o risco de suspensão de sua conta [...]" (ELOHIGH. Eloboost. 2023. Disponível em: <https://eljobhigh.com.br>. Acesso em: jan. 2023).



O abuso de direito, previsto no art. 187, do Código Civil de 2002, trata-se de um ato ilícito que independe de culpa e de dano, embora exija prejuízo para fins de responsabilização e reparação⁴⁴. É ilícito porque abusa manifestamente, isto é, extrapola evidentemente os limites impostos pela boa-fé, pela função social, pela função econômica e/ou pelos bons costumes⁴⁵. Logo, o abuso de direito sempre será “exercício antissocial do direito [...] o fundamento principal do abuso de direito é impedir que o direito sirva como forma de opressão”⁴⁶. Nesse sentido, a figura do abuso de direito tem em si duas máximas: 1) como regra, os direitos subjetivos não são absolutos; e 2) o Direito não é neutro e, assim, é incindível da moral. Para além dos limites impostos expressamente pela Lei, também existem os limites implícitos decorrentes dos princípios do Direito. Assim: “[...] a figura do ‘abuso de direito’ se traduz em instituto que tem por finalidade justamente coibir os excessos no exercício das posições jurídicas, balizando-o; é dizer, funcionando como critério de aferição e valoração do exercício das posições jurídicas”⁴⁷.

O “abuso de direito” é, assim, um ato ilícito de matriz objetiva, que se perfectibiliza automaticamente no exercício que extrapola manifestamente certas funções, finalidades e/ou limites tutelados pelo Direito. Não reside, pois, na violação de um texto legal expresso, mas, sim, na conduta que viola preceitos funcionais (função social, função econômica, boa-fé, bons costumes) do Direito exercitado ou princípios jurídicos que o envolvem. Não é violação ao texto, mas sim ao conteúdo axiológico da norma⁴⁸.

Sobre as categorias fundantes do abuso de direito tem-se que: a) a boa-fé exige que as interações sejam pautadas pela lealdade, honestidade, confiança e transparência. O agir oposto,

⁴⁴ Art. 187 [CC]. Também comete ato ilícito o titular de um direito que, ao exercê-lo, excede manifestamente os limites impostos pelo seu fim econômico ou social, pela boa-fé ou pelos bons costumes.

⁴⁵ BOLESINA, Iuri. *Responsabilidade civil*. Editora Deviant, 2019.

⁴⁶ CAVALIERI FILHO, Sergio. *Programa de responsabilidade civil*. 12. ed., rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 2015, p. 241.

⁴⁷ RODOVALHO, Thiago. *Abuso de direito e direitos subjetivos*. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2011, p. 215.

⁴⁸ “No ato ilícito, o sujeito viola diretamente o comando legal, pressupondo-se então que este contenha previsão expressa daquela conduta. No abuso, o sujeito aparentemente age no exercício de seu direito, todavia, há uma violação dos valores que justificam o reconhecimento deste mesmo direito pelo ordenamento. Diz-se, portanto, que no primeiro, há inobservância de limites lógico-formais e, no segundo, axiológico-materiais” (CARPENA, Heloísa. *O abuso do direito no código civil de 2002. Relativização de direitos na ótica civil-constitucional*. In Parte Geral do Novo Código Civil. Coordenador: Gustavo Tepedino. Rio de Janeiro: Renovar, 2003, p. 381).

de modo desleal ou ardiso, viola a boa-fé; b) os bons costumes, referem-se ao comportamento de acordo com a matriz de moralidade imposta pela Constituição Federal, isto é, um agir democrático, plural, solidário e respeitoso; c) a função social define a destinação social de cada direito, sua finalidade na vida em sociedade, evitando o agir mesquinho a partir da visão deturpada de que direitos seriam absolutos em qualquer hipótese; d) a função econômica delimita o alcance do direito perante o objetivo patrimonial perseguido, evitando abuso do poder econômico, assim como o poder econômico abusivo⁴⁹.

Diante de tais premissas, é possível perceber que o *elojob* (*eloboosting*) configura-se em abuso de direito por ser efetiva trapaça. Ele viola, no mínimo, a boa-fé perante o direito de jogar e utilizar a própria conta, tendo em vista que o usuário contrata terceira pessoa, mais habilidosa, para jogar se passando pelo primeiro. Tem-se um agir desleal perante os demais jogadores, os quais, muitas vezes, estão trabalhando duro e honestamente para aumentarem seu Elo e posição no ranking. As partidas acabam desequilibradas e a própria organização do ranking e dos Elos pode ficar prejudicada, precisando tolerar uma conta que, se não fosse a fraude operada, não estaria ali.

Em certo sentido, também é possível cogitar a afronta a função social do direito de ter a conta e utilizá-la, tendo em vista que, no *elojob*, ela atinge os demais usuários embaraçando o seu direito de jogar, ter lazer e/ou progredir profissionalmente. Os bons costumes também ficam em xeque, tendo em vista o agir desrespeitoso e imoral perante o jogo, aos jogadores e os investidores.

Além disso, também pode haver a violação da boa-fé com a função econômica ao se utilizar do poder econômico para contratar um jogador profissional ou especialista. O problema se agrava quando a fraude atinge patrocinadores, investidores e anunciantes, os quais podem restar prejudicados por aplicarem valores em um jogador ou time que, na realidade, não tem o mesmo talento do seu “*ghost player*”.

Outro problema, de ordem operacional, atinge a própria função social do direito de jogar e participar das competições. Ocorre quando a conta artificialmente elevada pelo *booster* para um Elo superior precisa manter-se, porém, agora pelo esforço do jogador-cliente. É de se cogitar que, pela falta de habilidade, a conta irá interferir nocivamente no bom andamento das partidas, atrapalhando o fluxo normal do jogo ao misturar jogadores com capacidades muito distintas e, assim, gerando partidas desequilibradas⁵⁰.

De outro lado, no caso do *eloduo* (ou *duoboosting*), a configuração do abuso de direito dependerá da comprovação da contratação de terceira pessoa profissional ou especialista para se passar por amigo ou companheiro de equipe. A contratação, nesse caso, gera um vínculo

⁴⁹ AGUIAR JUNIOR, Ruy Rosado de. Os contratos nos códigos civis francês e brasileiro. **Revista do Centro de Estudos Judiciários**, Brasília, n. 28, p. 5-14, jan./mar. 2005. Igualmente: FARIAS, Cristiano Chaves de; BRAGA NETTO, Felipe Peixoto; ROSENVALD, Nelson. *Novo Tratado de Responsabilidade Civil*. São Paulo: Atlas, 2015, p. 131.

⁵⁰ ABREU, Victor de. O que é *elojob*? Entenda a prática que pode dar ban no LoL e Overwatch. 2018b. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/09/o-que-e-eljob-entenda-a-pratica-que-pode-dar-ban-no-lol-e-overwatch-esports.ghtml>. Acesso em: jan. 2023.

artificial que jamais existiria se não fosse mediado pelo dinheiro. Tal enlace é, obviamente, desleal, estimulado pelo poder econômico, desrespeitoso e prejudicial ao regular desenvolver das atividades do *game* ou dos campeonatos.

Logo, as razões para a configuração do *duoboosting* como abuso de direito são muito próximas dos motivos do *eloboosting*, com exceção de que, aqui, não há repasse da conta e dependerá da comprovação da contratação de terceira pessoa. Não raro, as empresas potencializam ao máximo seus ganhos fazendo serviço de *eloboosting* contratado por um cliente ao mesmo tempo que, perante outra contratação, realizam o *duoboosting*. Assim, em uma partida cumprem dois contratos com apenas um esforço.

Porém, nem todo *duoboosting* será abusivo. Como o jogo permite partidas organizadas entre amigos, em pares ou times, nada impede de um *pro player*, por cordialidade ou lazer, jogar com o companheiro de nível ou habilidades menor. Aliás, a interação entre jogadores é algo estimulado pelo LoL, a fim de fomentar uma comunidade amistosa, engajada e colaborativa.

No que tange ao *elocoach*, tem-se que ele não configura abuso de direito, pois não há violação manifesta da boa-fé, dos bons costumes ou das funções social ou econômica dos direitos envolvidos. A prática consiste em contratar um treinador, o qual, por seu turno não jogará ao lado do pupilo e tampouco por ele se passará. Sua atividade se limita a orientação e guia do cliente para aumento de performance. Não há, assim, nenhuma lesão ou potencial lesão ao jogo, aos jogadores ou aos investidores.

Por fim, vale anotar que, em termos de responsabilidade civil, a prática disfuncional do direito de jogar ou do direito de utilizar a conta pessoal no jogo pode gerar danos a terceiros, passíveis de reparação. As possíveis vítimas são outros jogadores, a própria equipe, patrocinadores, organizadores de evento e, também, a própria comunidade de entusiastas. Os danos, nesse sentido, vão além dos aspectos patrimoniais, ingressando na esfera extrapatrimonial, como, eventualmente, do dano moral, das chances perdidas e do dano moral coletivo.

Como exemplo concreto do que se diz, note-se o ocorrido em 2014, quando a Riot Games baniu treze jogadores pela prática de *eloboosting*, dentre eles, uma equipe (Seven Wars) que era patrocinada pela gigante da tecnologia Nvidia⁵¹. Outro exemplo é do jogador “Near”, que foi punido pela prática de *eloboosting*, sendo impedido de participar das competições profissionais ou semi-profissionais por seis meses, causando, assim, prejuízo a sua equipe (Operation Kino)⁵².

⁵¹ PETRÓ, Gustavo. Profissionais brasileiros do 'League of Legends' são banidos. 2014. Disponível em: www.g1.com. Acesso em: jan. 2023.

⁵² RIBEIRO, Nicollas. LoL: Near, top laner da Operation Kino, é suspenso por elo boosting. 2019. Disponível em: www.tech tudo.com.br. Acesso em: jan. 2023.

5 CONCLUSÃO

O presente estudo voltou-se para responder ao seguinte problema de pesquisa: as práticas de *eljob*, *eloduo* e *elocoach* configuram abuso de direito perante o art. 187, do Código Civil, e podem causar impactos em termos de responsabilidade civil? As três condutas estão inseridas no contexto do *e-sports* e justamente por isso adotou-se o jogo League of Legends (LoL) como base para a análise.

Inicialmente, demonstrou-se como, atualmente, o cenário dos *e-sports* formata não apenas um plano de trânsito aos entusiastas do entretenimento, como também um volumoso nicho econômico e jurídico. Concentra, assim, efetivos direitos, reconhecidos e a serem desvelados, bem como legítimos interesses e expectativas de jogadores, da audiência, das empresas e dos investidores. Justamente por tal motivo, é de se cogitar que os impactos das práticas de Elo ultrapassem as fronteiras do próprio *game*, extrapolando para o cotidiano, no caso, um cotidiano globalizado e cosmopolita em relação ao *e-sports*.

No League of Legends, os Elos são as divisões, baseadas no ranking dos jogadores. Assim, em tese, quanto mais habilidoso e comprometido for um jogador também maior será o seu posicionamento no ranking e nos Elos. Os Elos superiores gozam de grande prestígio e possuem vagas limitadas, justificando porque são objeto de desejo e porque revertem em melhores prêmios e mais oportunidades aos jogadores. Os *pro players* habitam os Elos superiores e com isso capitalizam, se não mercantilizam, sua atividade individualmente ou em times profissionalizados. Se tornam competidores, treinadores, *streamers*, *youtuber*, dentre outros, recebendo salários ou patrocínio de fãs, investidores ou anunciantes.

Diante disso, as práticas de Elo aparecem como mecanismos de progressão externos. São formas de formas de acelerar, atalhar ou melhorar a performance de um jogador por meio de terceira pessoa devidamente remunerada. No *eljob* (ou *eloboosting*), um jogador mais experiente, não raro um profissional, joga em nome do verdadeiro titular da conta. No *eloduo* (ou *duoboost*), o jogador mais experiente auxilia o jogador amador, jogando em dupla. Por fim, no *elocoach*, o jogador mais experiente age como mentor do iniciante, treinando-o, sem, contudo, jogar em seu nome ou jogar ao seu lado.

Assim, conclui-se que o *eljob* é, sem dúvida, uma forma de abuso de direito, porque infringe manifestamente a boa-fé, sobretudo, sem olvidar da função econômica, da função social e dos bons costumes. A contratação de terceiro jogador é uma forma de deslealdade por meio do poder econômico, a qual geral gera um crescimento artificial, muitas vezes insustentável, e desrespeitoso perante a comunidade de jogadores e de interessados.

O *eloduo*, por seu turno, poderá ser abuso de direito, mas dependerá do contexto. Nesse caso, havendo a contratação, ocorre a quebra da boa-fé. De outro lado, se o jogador especialista jogar por mera cordialidade ou lazer com o seu amigo, alavancando a conta deste por decorrência, não há ilicitude. O jogo permite partidas cooperativa e estimula a interação entre jogadores, fomentando uma comunidade amistosa, engajada e colaborativa.

No caso do *elocoach*, não se nota nenhuma possibilidade de ocorrer o abuso de direito, pois este sistema é apenas a contratação de um técnico para ensinar o jogador a melhorar e corrigir suas falhas dentro do próprio jogo. O mentor não joga de maneira alguma, sendo apenas um guia. Esta prática, por sua vez, pode, inclusive, ser benéfica ao jogo e a comunidade uma vez que amadurece e profissionaliza o cenário de LoL, atraindo investimentos e melhorias.

Por fim, vale anotar que, em termos de responsabilidade civil, a prática disfuncional do direito de jogar ou do direito de utilizar a conta pessoal no jogo pode gerar danos a terceiros, passíveis de reparação. As possíveis vítimas são outros jogadores, patrocinadores, organizadores de evento e, também, a própria comunidade de entusiastas. Os danos, nesse sentido, vão além dos aspectos patrimoniais, ingressando na esfera extrapatrimonial, como, eventualmente, do dano moral, das chances perdidas e do dano moral coletivo.

REFERÊNCIAS

ABREU, Victor de. *Conheça os sete jogos mais rentáveis do mundo dos esports*. 2018. Disponível em: www.techtudo.com.br/listas/2018/11/conheca-os-sete-jogos-mais-rentaveis-do-mundo-dos-esports.ghtml; Acesso em: 26 ago. 2022.

ABREU, Victor de. *O que é elojob? Entenda a prática que pode dar ban no LoL e Overwatch*. 2018b. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/09/o-que-e-elojob-entenda-a-pratica-que-pode-dar-ban-no-lol-e-overwatch-esports.ghtml>. Acesso em: jan. 2023.

AGUIAR JUNIOR, Ruy Rosado de. Os contratos nos códigos civis francês e brasileiro. *Revista do Centro de Estudos Judiciários*, Brasília, n. 28, p. 5-14, jan./mar. 2005.

ARTCETERA. *Os 15 melhores times de LoL do Brasil e do mundo em 2023*. 2023. Disponível em: <https://artcetera.art/games/melhores-times-de-lol/>. Acesso em: jan. 2023.

BARROSO, G. A. *O mercado bilionário dos e-sports: mais do que apenas jogos, negócios*. 2020. Disponível em: <https://www.consultingclub.com.br/post/o-mercado-bilionario-dos-e-sports-mais-do-que- apenas-jogos-negocios>. Acesso em: 27 ago. 2022

BOLESINA, Iuri. *Responsabilidade civil*. Editora Deviant, 2019.

BRASILELOJOB. *COACH LOL*. Disponível em: <https://elojobbrasil.com.br/coach.php>. Acesso em: 31 out. 2022a.

BRASILELOJOB. *ELO JOB*. Disponível em: <https://elojobbrasil.com.br/elojob.php>. Acesso em: 31 out. 2022b.

CAETANO, R. *Ronaldo Fenômeno cria holding para acelerar investimentos em eSports*. Disponível em: <https://exame.com/negocios/ronaldo-fenomeno-cria-holding-para-acelerar-investimentos-em-esports/>. Acesso em: 26 ago. 2022.

CARBONE, F. *CS:GO: M4A4 Howl é vendida por quase R\$ 700 mil; valor é recorde*. 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-m4a4-howl-e-vendida-por-quase-r-700-mil-valor-e-recorde.ghtml>. Acesso em: 16 maio. 2022.

CARBONE, F. *Nove jogadores e ídolos do futebol que são donos de times de eSports*. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/nove-jogadores-e-idolos-do-futebol-que-sao-donos-de-times-de-esports.ghtml>. Acesso em: 26 ago. 2022.

CARPENA, Heloísa. O abuso do direito no código civil de 2002. Relativização de direitos na ótica civil-constitucional. In: *Parte Geral do Novo Código Civil*. Coordenador: Gustavo Tepedino. Rio de Janeiro: Renovar, 2003.

CASTELOT, O. *Por que as marcas gastam milhões no patrocínio de esports*. Disponível em: <<https://estnn.com/pt/por-que-as-marcas-gastam-milh%C3%B5es-em-patroc%C3%ADnio-ao-esports/>>. Acesso em: 26 ago. 2022.

CAVALIERI FILHO, Sergio. *Programa de responsabilidade civil*. 12. ed., rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 2015.

CONROY, E. et al. Boosting: Rank and skill deception in esports. In: *Entertainment computing*, v. 36, n. 100393, p. 100393, 2021.

COSTA, T. S. *Coreia do Sul derrubará lei que limita horas de jogo das crianças*. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/223789-coreia-sul-derrubara-lei-limita-horas-jogo-criancas.htm>>. Acesso em: 27 ago. 2022.

ELOHIGH. *Eloboost*. 2023. Disponível em: <https://elohigh.com.br>. Acesso em: jan. 2023.

ERICSSON, Anders; POOL, Robert. *Peak: Secrets from the new science of expertise*. Random House, 2016.

ESA. *A evolução da banda larga*. Disponível em: <<https://portal.clientesa.com.br/cliente-sa/a-evolucao-da-banda-larga/>>. Acesso em: 16 maio. 2022.

ESTADÃO. Release Geral: *Startup de elojob para o League Of Legends fatura 1 milhão de reais por ano na internet – Medialab*. Disponível em: <<https://patrocinados.estadao.com.br/medialab/uncategorized/release-geral-startup-de-elojob-para-o-league-of-legends-fatura-1-milhao-de-reais-por-ano-na-internet/>>. Acesso em: 27 ago. 2022.

FARIAS, Cristiano Chaves de; BRAGA NETTO, Felipe Peixoto; ROSENVALD, Nelson. *Novo Tratado de Responsabilidade Civil*. São Paulo: Atlas, 2015.

GE (Globo Esporte). *Ministra Ana Moser diz que esports não são esportes*. 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/10/ministra-ana-moser-diz-que-esports-nao-sao-esporte.ghtml>. Acesso em jan. 2023.

GE (Globo Esporte). *PGL Major Stockholm tem pico de 2,7 milhões de espectadores*. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/pgl-major-stockholm-tem-pico-de-25-milhoes-de-espectadores.ghtml>>. Acesso em: 16 maio. 2022.

HOMOLUDENS. *A indústria brasileira de games – 2022*. 2022. Disponível em: <https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>. Acesso em: jan. 2023.

NEWZOO. *Global Market Report*. 2019. Disponível em: <https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2019_Free_Global_Esports_Market_Report.pdf>. Acesso em: 15 maio. 2022.

OLIVEIRA, Gabriel. *Nappon processa pain e recebe R\$ 60 mil; entenda contratações em LoL*. 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-nappon-processou-pain.htm>. Acesso em: jan. 2023.

OLIVEIRA, I. *Coreia do Sul propõe lei para proteger atletas de esports*. Disponível em: <<https://theclutch.com.br/esports/coreia-lei-protoger-atletas-esports/>>. Acesso em: 27 ago. 2022.

OP.GG. *Estatísticas de jogos por liga - League of Legends*. Disponível em: <<https://br.op.gg/statistics/tiers>>. Acesso em: 13 nov. 2022.

PACETE, L. G. *2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023*. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>>. Acesso em: 16 maio. 2022.

PETRÓ, Gustavo. *Profissionais brasileiros do 'League of Legends' são banidos*. 2014. Disponível em: www.g1.com. Acesso em: jan. 2023.

POSSEBON, S. *Só banda larga fixa cresce até 2021, segundo projeção da Anatel*. Disponível em: <<https://www.telcomp.org.br/home/so-banda-larga-fixa-cresce-ate-2021-segundo-projecao-da-anatel/>>. Acesso em: 16 maio. 2022.

RIBEIRO, L. *Entendendo o Elo no League of Legends*. Disponível em: <<https://escoladosgames.com/entendendo-o-elo-no-league-of-legends/>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

RIBEIRO, Nicollas. *LoL: Near, top laner da Operation Kino, é suspenso por elo boosting*. 2019. Disponível em: www.techtudo.com.br. Acesso em: jan. 2023.

RIOTGAMES, R. *Como jogar - League of Legends*. 2022. Disponível em: <<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>>. Acesso em: 15 ago. 2022b.

RIOTGAMES, R. *Matchmaking and Autofill*. 2022c. Disponível em: <<https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/201752954-Matchmaking-and-Autofill>>. Acesso em: 26 ago. 2022.

RIOTGAMES. *180 milhões de jogadores*. 2022. Disponível em: <<https://twitter.com/riotgames/status/1455172784938651649/photo/1>>. Acesso em: 18 maio. 2022a.

RODOVALHO, Thiago. *Abuso de direito e direitos subjetivos*. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2011.

RODRIGUES, B. *LoL: Qual elo tem mais jogadores em 2022?* Disponível em: <<https://maisesports.com.br/lol-qual-elo-tem-mais-jogadores-em-2022/>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

RODRIGUES, Leandro. *Como é a rotina dos campeões brasileiros de League of Legends*. 2018. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/comportamento/noticia/2018/09/como-e-a-rotina-dos-campeoes-brasileiros-de-league-of-legends-cjlbz425302mx01mn0g2mawmv.html>. Acesso em jan. 2023.

ROUNDHILL. *Esports viewership vs. Sports in 2020*. Disponível em: <<https://www.roundhillinvestments.com/blog/esports-viewership-vs-sports>>. Acesso em: 15 maio. 2022.

ROX, M. *Elos do LoL: veja quais são os rankings do League of Legends*. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/lista-de-elos-do-lol/>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

SHOUJO, S. *Recompensas Ranqueadas de 2021 - League of Legends*. Disponível em: <<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/news/game-updates/recompensas-ranqueadas-de-2021/>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

TAYLOR, I. *Gaming video content has an audience of 665 million*. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-10-20-superdata-report-finds-gaming-video-content-has-an-audience-of-665-million>>. Acesso em: 15 maio. 2022.

VICCHIATTI, V. M. *Hacker divulga rendimento quase milionário de maior empresa de Elo Job no Brasil*. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/rendimento-milionario-elo-job/>>. Acesso em: 27 ago. 2022.

VINCENZO. *League of Legends Rank Distribution in solo queue - August 2022*. Disponível em: <<https://www.esportstales.com/league-of-legends/rank-distribution-percentage-of-players-by-tier>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

Recebido: 10.04.2023

Aprovado: 17.05.2023

Como citar: BOLESINA, Iuri; SIMÕES, Kaue. Impactos na responsabilidade civil dos mecanismos externos de progressão de “elo” nos *e-sports* perante o abuso de direito: *eljob*, *eloduo* e *elocoaching* no League of Legends. **Revista IBERC**, Belo Horizonte, v. 6, n. 2, p. 129-147, maio/ago. 2023.

