

---

**“BEM-VINDOS À SUMMONER’S RIFT”: APONTAMENTOS SOBRE O PROCESSO DE PROFISSIONALIZAÇÃO DO LEAGUE OF LEGENDS****“WELCOME TO SUMMONER’S RIFT”: NOTES ABOUT LEAGUE OF LEGENDS PROFESSIONALIZATION PROCESS**Jéssica Barbosa Ferreira<sup>1</sup> e Wanderley Marchi Júnior<sup>1</sup><sup>1</sup>Universidade Federal do Paraná, Curitiba-PR, Brasil.**RESUMO**

Com o desenvolvimento dos jogos eletrônicos nos últimos anos, o jogo *League of Legends* passou a se destacar com sua estrutura de campeonato e número de jogadores e espectadores. Percebeu-se que, desde o ano de seu lançamento, em 2009, houve uma profissionalização do jogo, com alguns jogadores sendo considerados profissionais. Pensando nisso, o objetivo deste trabalho foi analisar como a profissionalização do *League of Legends* no contexto dos esportes eletrônicos tem sido tratada em referenciais das áreas que abordam a temática. A metodologia utilizada foi a exploratória descritiva, em que, através de leitura de títulos, resumos e artigos propriamente ditos, selecionou-se vinte artigos para uma revisão de literatura. Concluiu-se, assim, que a profissionalização do jogo *League of Legends* se deu por conta de dois agentes: a criação das ligas oficiais da *Riot Games*, chamada de *League of Legends Championship Series* (LCS), e a especialização dos jogadores em posições específicas.

**Palavras-chave:** Sociologia. Esportes eletrônicos. *Multiplayer online battle-arena*. *League of legends*. Profissionalização.

---

**ABSTRACT**

With the development of electronic games in recent years, the game *League of Legends* stood out for its championship structure and number of players and spectators. It was noticed that, since its release, in 2009, the game went through a process of professionalization, with some players being considered as professionals. Therefore, the aim of this paper was to understand how the professionalization of the game *League of Legends* has been treated in published papers about the theme. The methodology used was exploratory descriptive, in which, through the reading of titles, abstract and articles, it was selected twenty articles for a literature review. Thus, it was found that the professionalization of *League of Legends* is linked to two factors: the launch of the *League Championship Series* (LCS) and its other leagues scattered in other regions, allowing players to earn wages, and the specialization of players in specific positions within the game.

**Keywords:** Sociology. Electronic games. *Multiplayer online battle-arena*. *League of legends*. Professionalization.

---

**Introdução**

O *League of Legends* (LoL) é um jogo eletrônico *online* gratuito lançado em 2009 pela empresa norte-americana *Riot Games*, conhecido por combinar elementos de *role-playing*, estratégia em tempo real e batalhas rápidas<sup>1</sup>. Cada jogador controla um “campeão” — um personagem escolhido entre os, até a data deste trabalho, 145 disponíveis —, cada um com funções e características diferentes que influenciam no resultado da partida<sup>2</sup>.

Os próprios jogadores e fãs iniciaram competições informais de LoL. Por consequência, a *Riot Games* iniciou um investimento em eventos próprios, com a criação do Mundial de *League of Legends*, como foi intitulado o campeonato mundial de LoL que acontece desde 2011<sup>3</sup>, sendo este, hoje, um dos maiores campeonato de jogos eletrônicos<sup>4</sup>.

Pensando no conceito de profissionalização, definido como o tempo dedicado à realização da excelência atlética, fortemente atrelado à especialização<sup>5</sup>, vê-se que os jogadores de jogos eletrônicos do cenário profissional acabam se concentrando em um único jogo e, no caso do LoL, em posições específicas. Isso se dá pela característica distinta de cada personagem atrelado ao modo de jogo, fazendo com que quem almeja entrar no cenário competitivo tenha que se aprofundar em funções e em campeões.

Ponderando sobre tal especialização, e também sobre o crescimento dos campeonatos nos últimos anos, com os jogadores de jogos eletrônicos sendo aceitos como atletas profissionais em países como a Coreia do Sul e os Estados Unidos<sup>6</sup>, tem-se como questão problema deste trabalho: a partir de uma análise do desenvolvimento do *League of Legends* como prática competitiva, como sua profissionalização no contexto dos esportes eletrônicos tem sido tratada em referenciais das áreas que abordam a temática?

O estudo se utilizou da metodologia exploratória descritiva, buscando, como citado por Gil<sup>7</sup>, “desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores”. Para tal, foi feito um levantamento bibliográfico, procurando averiguar o que foi publicado em referenciais que abordam o tema. Tal metodologia foi escolhida pensando-se na escassez de estudos acerca do *League of Legends* na área da Educação Física, pois, de acordo com Gil<sup>7</sup>, “este tipo de pesquisa é realizado especialmente quando o tema escolhido é pouco explorado e torna-se difícil sobre ele formular hipóteses precisas e operacionalizáveis”.

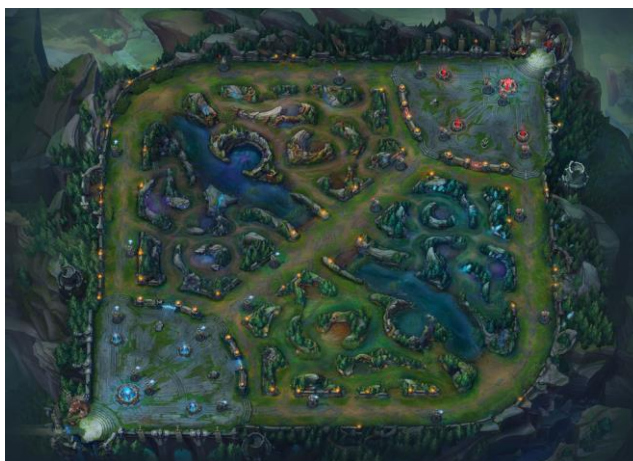
Utilizou-se para a detecção dos artigos o Portal UFPR, com a utilização dos termos *multiplayer online battle arena* (MOBA) e “*League of Legends*”. O descritor MOBA foi utilizado por ser o gênero do jogo LoL. Utilizou-se o termo “*League of Legends*” por ser o jogo principal pesquisado neste trabalho. Não houve nenhuma pesquisa relacionada à profissionalização, pois, apesar de ser este o objetivo principal, por conta de uma busca prévia em que houve dificuldade de encontrar artigos com tal temática, optou-se por deixar a pesquisa mais generalizada, a fim de abranger mais resultados. A partir disso, vinte trabalhos foram selecionados para uma revisão de literatura.

#### *Entre torres e dragões, o League of Legends vira lenda*

Em 27 de outubro de 2006, a empresa norte-americana *Riot Games* foi fundada por Brandon Beck e Marc Merrill em Los Angeles<sup>8,9</sup> para, três anos depois, lançar o jogo *League of Legends* (LoL)<sup>8,10</sup>. Em seu modo competitivo oficial, o jogo consiste em duas equipes se enfrentando em um mapa, cada equipe com cinco jogadores, com o objetivo de destruir o *nexus*, uma estrutura presente dentro da base da equipe adversária. Para isso, os jogadores devem controlar campeões, os personagens presentes dentro do universo.

O LoL tem atualmente onze servidores — nos países e regiões: Coreia do Sul, América do Norte, Oeste Europeu, Leste Europeu, Norte da América Latina, Sul da América Latina, Brasil, Turquia, Rússia, Oceania e Japão<sup>11</sup>. Por ser um jogo gratuito, os jogadores podem baixá-lo e jogá-lo de graça. Pode-se até utilizar dinheiro real, que é convertido em *riot points* (RP), porém o uso não garante vantagem real durante o jogo, com o RP somente usado para comprar novos campeões ou itens estéticos<sup>12,13</sup>, chamados de *skins* — são adereços, como roupas temáticas, que não fortalecem nem dão habilidades extras aos personagens<sup>9</sup>.

O local onde as partidas ocorrem é na *Summoner's Rift* — traduzido, seu nome ficaria como “fenda dos invocadores”, sendo “invocador” o termo utilizado para se referir ao jogador —, o maior e mais popular mapa do LoL e o modo de jogo utilizado para as partidas oficiais<sup>11</sup>. Existem três rotas principais que ligam as duas bases inimigas, localizadas em lados opostos do mapa<sup>14</sup>. Essas três rotas recebem seus nomes de acordo com sua posição: rota superior, *top* ou *top lane*; rota do meio, *mid* ou *mid lane*; e rota inferior, *bot* ou *bot lane*<sup>8</sup>.



**Figura 2.** Mapa da *Summoner's Rift*

Fonte: Techtudo<sup>15</sup>

Em cada uma dessas rotas existem torres: três para cada rota, com mais duas torres circundando o *nexus* — uma estrutura presente dentro da base de cada time, sendo o objetivo central do jogo destruir o *nexus* inimigo —, que protegem as rotas para que estas não sejam avançadas<sup>16</sup>. Elas dão danos aos inimigos — retiram pontos de vida dos campeões — caso estes cheguem muito perto, e ao mesmo tempo servem de proteção tanto para a base quanto para os próprios jogadores<sup>14</sup>. Essas torres tem uma barra de vida e podem ser destruídas. Existe também uma zona conhecida como selva ou *jungle*<sup>8</sup>, que se localiza entre as rotas<sup>14</sup>. Nela, há personagens com inteligência artificial, chamados de objetivos neutros, como os dragões — que, ao serem eliminados, dão um efeito ao time que o fez —, e o Baron Nashor — considerado o objetivo final, que dá bônus e ouro ao time<sup>12</sup>.

Já que o acesso à base inimiga se torna impossibilitado por conta das torres, além de não se poder simplesmente destruí-las, pois elas podem eliminar o campeão — principalmente no início da partida<sup>17</sup> —, há a presença de personagens importantes: os *minions*. Estes são personagens não-jogáveis (NPC) controlados por inteligência artificial, podendo ser aliados ou não, que desovam das bases de cada equipe em ondas e se locomovem em direção às três rotas, rumando com destino à base do time oposto, até encontrarem a onda de *minions* adversária<sup>11,12</sup>, se atacando até que uma das ondas seja eliminada<sup>14</sup>. Mesmo que eles acabem morrendo, uma nova onda de *minions* surge novamente em cada base a cada trinta segundos.



**Figura 3.** *Minions*

**Fonte:** Forum do League of Legends<sup>18</sup>

Esse deslocamento dos *minions* vem com a intenção de investir contra o território do time oposto<sup>12</sup>. O jogador, controlando um campeão, deve auxiliar esses *minions* a continuar seu caminho, “empurrando-os” para frente, mesmo que para isso precise eliminar *minions* inimigos, campeões adversários, ou destruir torres inimigas<sup>12</sup>. Assim, pode-se ficar mais perto da base inimiga<sup>14</sup> e, conseqüentemente, mais perto de se encerrar o jogo.

Os campeões são os personagens do jogo, com a quantidade disponível em constante crescimento. Eles preenchem funções específicas, com cada uma ocupando uma rota no mapa — o tipo de campeão escolhido define a posição em que este jogará dentro da *Summoner's Rift* e como esse campeão será construído dentro do jogo<sup>14</sup>. De forma geral, dividem-se os personagens em cinco funções: há o “*top laner*”, o campeão que ocupa a rota superior; o “*mid laner*”, o campeão que ocupa a rota do meio; o “*ad-carry*” (ADC) e o “suporte”, sendo que ambos campeões ocupam a rota inferior; e há o “*jungler*”, um campeão que transita entre essas rotas<sup>8,12,14</sup>. Segundo Mctee<sup>8</sup>, o *top laner* é um campeão que normalmente atua na defesa. Já o *mid laner*, que ocupa a rota do meio, a mais curta do jogo, precisa vencer para poder ir ao território inimigo e criar oportunidades para interferir em outras rotas<sup>8</sup>.

O ADC, “*attack-damage carry*”, o “carregador de dano”, é geralmente um atirador — ou seja, ataca de longe. É um campeão com normalmente muito dano. Ele deve derrotar os oponentes por meio de um bom posicionamento, sendo sua função principal “ficar forte no final do jogo”<sup>8</sup>. Por ter pouca defesa, o suporte, quem o acompanha na rota inferior, tem como uma de suas funções manter o ADC vivo. Alguns autores, como Robertson<sup>14</sup>, descrevem-no como “guarda-costas do ADC”. Mas além disso, o suporte é caracterizado pela presença de habilidades de utilidade, como cura, escudo ou de inabilitar o adversário<sup>19</sup>. Então, ele pode ter uma função a mais de diminuir o dano que esse ADC recebe, além de inabilitar o oponente, ajudando-o nas batalhas<sup>8</sup>. Por último, há o *jungler*, que não fica em uma rota específica. Ele circula pelo mapa, derrotando monstros neutros na selva, e retorna às rotas, procurando oportunidades para ajudar seus companheiros de equipe e tentar surpreender o adversário<sup>8,14,17</sup>.

Dessa forma, Llorens<sup>13</sup> classifica o LoL como um jogo discreto, visto que sempre acontece no mesmo mapa, no caso a *Summoner's Rift*, porém com o tempo de partida variável, com uma média de duração 35 minutos<sup>20</sup>. Apesar disso, todas as partidas tem uma ordem — um começo, meio e fim. Pensando-se nisso, há a apresentação das fases de uma partida de LoL, de acordo com o modelo oficial competitivo: fase de *draft*, fase de abertura, fase de rotas, fase

de *teamfight* e fim de jogo.

### *Fase de draft*

A fase de *draft*, também chamada de *pick e ban*<sup>16</sup>, acontece antes do jogo propriamente dito, em que há a escolha dos campeões. Ela é considerada uma das fases mais importantes e mais estratégicas, visto que um jogo pode ser perdido caso não haja uma combinação eficaz de campeões<sup>16</sup>. Em formatos de campeonato e em partidas ranqueadas, divide-se em duas partes: banimentos e a seleção assimétrica dos campeões<sup>13,21</sup>.

Os banimentos se dão antes do início da seleção propriamente dita. Nessa seção, cada equipe escolhe cinco campeões que vão retirar completamente do jogo, ou seja, nenhum dos dez jogadores poderá utilizar esses campeões durante a partida. Os campeões são escolhidos de acordo com a estratégia da equipe e a habilidade de cada campeão específico<sup>16</sup>.

A outra fase é a seleção assimétrica de campeões. Assim, por exemplo, a equipe A escolhe o primeiro campeão; em seguida, a equipe B escolhe dois campeões antes da seleção voltar para a equipe A. Assim, quem escolhe por segundo consegue retomar a desvantagem. Os jogadores têm, atualmente, mais de 140 opções de campeões — dos que não foram banidos na fase de *bans*. Além disso, não pode repetir campeão em uma mesma partida<sup>22</sup>.

### *Fase de abertura*

É a fase mais curta, durando apenas dois minutos. Corresponde ao início do jogo, e termina quando a primeira onda de *minions*, tanto aliados quanto inimigos, se encontram em suas respectivas rotas. Nessa fase, os jogadores devem realizar a compra inicial na loja da partida, que só pode ser feita dentro da base<sup>16</sup> com o ouro disponível no jogo (inicia-se com 500 de ouro). Cada campeão pode ter até seis itens equipados, mas nessa fase ainda não se tem dinheiro suficiente para isso.

Após a compra inicial, antes dos campeões irem para as rotas, pode-se focar em defender a própria selva ou invadir a do oponente — pois mesmo que a selva seja uma região com monstros neutros, configura-se que a selva mais próxima da base seja “pertencente” à equipe. Caso escolha-se a primeira opção, normalmente cada jogador fica nas entradas da selva do próprio time. Depois de um minuto e quarenta segundos, essa fase de defesa se encerra, e os jogadores vão para suas respectivas rotas. Caso escolha-se invadir, com o objetivo de se ter uma vantagem, deve-se levar em conta que é uma decisão de alto risco. Isso ocorre porque o *first blood*, nome dado à primeira eliminação feita na partida, dá ouro bônus para quem o faz, o que dá uma pequena vantagem na fase seguinte. Essas batalhas, porém, não são normalmente fatais, já que o poder de ataque nesta fase é baixo<sup>21</sup>.

### *Fase de rotas*

Após a fase de abertura, os times se separam e vão para suas rotas específicas. A maior parte da estratégia se desenvolve em torno de um elemento: ouro. Com esse ouro, o jogador poderá comprar itens da loja para fortificar o campeão e reforçar suas habilidades<sup>17</sup>. Pode-se obtê-lo de diversas maneiras: *farmando*, eliminando estruturas ou eliminando inimigos. Ou seja, o foco principal é coletar recursos — ouro — para poder melhorar seus campeões e ganhar vantagem com os itens<sup>8,17,22</sup>, que permitem os jogadores a especializar e customizar as habilidades do campeão durante a partida<sup>22</sup>.

Na rota, o objetivo primário é *farmar*<sup>21</sup>. *Farmar* vem do verbo “*to farm*” em inglês, que significa “cultivar”. No jogo, *farmar* é o ato de conseguir pontos de experiência e ouro através dos *minions*<sup>14</sup>, dando neles o último golpe<sup>20</sup>. Apesar dos jogadores ganharem ouro passivamente conforme o tempo passado do jogo, dar o último golpe nos *minions* garante um ouro extra ao jogador que o fez. A quantidade de “últimos golpes” é chamada de *creep score* (CS), e fica visível para todo mundo do jogo<sup>21</sup>.

Durante a fase de rotas, enquanto *farmam*, os jogadores precisam decidir se entrarão em batalhas contra outros jogadores ou não. Conforme a partida se desenvolve, os campeões dão dano aos adversários, com habilidades e ataques. Assim, um jogador pode investir contra outro, buscando uma eliminação. Eliminar campeões é algo importante porque, ao contrário dos *minions*, não é só quem realiza o último golpe que consegue ouro — todos os jogadores da equipe que contribuírem para eliminar o campeão também o adquirem, porém em quantidade menor.

### *Fase de teamfights*

A fase de rotas termina quando as primeiras torres começam a cair e, conseqüentemente, as rotas começam a se “alongar” — visto que os times que perdem as torres, perdem junto o controle do mapa, permitindo que a equipe adversária tenha mais liberdade de circulação<sup>21</sup>. As lutas se tornam em time, sendo a coordenação algo crucial<sup>21</sup>. Nessa parte do jogo, os times procuram enfraquecer o inimigo, e puxar as rotas — destruindo as torres — em direção a base inimiga<sup>17</sup>. O objetivo principal é eliminar os campeões que dão mais dano — normalmente o ADC e o *mid laner*. Após uma *teamfight* bem sucedida, o próximo objetivo é conseguir uma visão do mapa e dos grandes objetivos, principalmente o *Baron*, visto que ele é o objetivo neutro que dá a maior vantagem do jogo e que, durante essa fase, pode até levar à decisão da partida<sup>21</sup>.

### *Fim de jogo*

O fim de jogo é a última fase. O objetivo das batalhas em time é eliminar o maior número possível de oponentes, minimizando as perdas da própria equipe, caracterizando uma *teamfight* eficiente quando há superioridade numérica. Assim, os vitoriosos têm um tempo para conseguir os objetivos, como o *Baron*, e destruir as construções do mapa, conseguindo acesso à base inimiga<sup>21</sup>.

A fase final do jogo inicia quando a base de um dos times fica diretamente ameaçada, deixando o *nexus* vulnerável, obrigando a equipe a compensar na defesa. Assim, nessa fase, a equipe que está na frente tenta puxar as rotas para chegar ao *nexus*, enquanto a que está perdendo busca defender sua base. O jogo acaba quando um dos times destrói o *nexus* inimigo<sup>21</sup>.

### *Good Luck, Have Fun: a profissionalização do League of Legends*

A *Riot Games* usou da característica competitiva do jogo para criar e organizar campeonatos, o que atraiu milhares de jogadores, fazendo a comunidade crescer<sup>12</sup>. A empresa acaba sendo, para Llorens<sup>13</sup>, como a peça central para a transformação do LoL como um *esport* mundial. A *Riot* construiu uma estrutura competitiva em torno do *League of Legends*, o que foi extremamente importante para a promoção da competição dentro do jogo. A forma da execução dos eventos e a transmissão destes são dois dos grandes responsáveis pelo sucesso do LoL, por conta do grande alcance das *streams* dos campeonatos, feitas principalmente na *Twitch.tv* e no *Youtube*<sup>13</sup>.

O maior e principal evento é o Campeonato Mundial de *League of Legends* (*League of Legends Worlds Championship*), que ocorre em cinco semanas, colocando em competição os dezesseis (16) melhores times do mundo<sup>11,22</sup>. O *Worlds* foi feito com a intenção de atrair mais jogadores, assim implementou-se um modelo parecido com os de esportes tradicionais. A primeira temporada competitiva foi feita em 2011, com o campeonato acontecendo como um evento adicional na *Dreamhack Summer*, um festival de jogos em Jonkoping na Suécia<sup>22</sup>. Essa temporada, em contraste aos dias atuais, não foi totalmente organizada pela *Riot Games*. Houve uma parceria com a *Electronic Sports League* (ESL) e a *Major League Gaming* (MLG)<sup>12</sup>. Naquele ano, oito times — três da América do Norte, três da Europa e dois do sudeste Asiático — foram selecionados para o torneio, através do sistema de ranqueamento com a China e a Coreia do Sul não sendo incluídas<sup>22</sup>.

O sistema de ranqueamento é uma função do jogo que permite uma classificação dos jogadores de acordo com o nível de habilidade. Robertson<sup>14</sup> traz em seu artigo os elos Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante e Desafiante, porém atualmente, existem nove elos no total. Do menor para o maior, são eles: Ferro (*iron*), Bronze, Prata (*silver*), Ouro (*gold*), Platina (*platinum*), Diamante (*diamond*), Mestre (*master*), Grande-mestre (*grandmaster*) e Desafiante (*challenger*) — o Ferro é o menor elo, enquanto o Desafiante é o maior. Cada elo é dividido em cinco divisões (I, II, III, IV, e V), sendo que a I é a maior, e a V é a menor da divisão.

O sistema não é mais utilizado para a classificação como em 2011. Por exemplo, na segunda temporada, em 2012, os times viajavam para diferentes países, conseguindo pontos durante o período competitivo até o *Worlds* acontecer. Resumindo, os jogadores acumulavam “pontos de circuito” — *circuit points* (CP) —, que eram como um sistema improvisado de ligas. Através do CP, a *Riot* identificava os melhores times e, na conclusão de cada temporada, convidava-os para participar do *Worlds*<sup>12</sup>.

Em 2013 os torneios passaram por uma mudança drástica em sua estrutura, com a *Riot* criando sua própria série de ligas competitivas, separadas de acordo com a região geográfica, em que cada região compete pelo seu lugar no *Worlds*<sup>22</sup>. Nomeada *League Championship Series* (LCS), é a liga profissional de LoL<sup>12</sup> que define as regras do jogo profissional<sup>10</sup>. A LCS é dividida em outras ligas, sendo as principais a EU LCS (*Europe League of Legends Championship Series*) — agora chamada de *Legends European Champions* (LEC) —, a NA LCS (*North America League of Legends Championship Series*), a LCK (*LoL Champions Korea*), LPL (*The Tencent LoL Pro League*) e a LMS (*League of Legends Master Series*)<sup>11</sup>. Porém a LCK, a LPL e a LMS não são oficiais da LCS, e sim ligas independentes com parceria com a *Riot*, que determinam os classificados para o *Worlds*<sup>22</sup>.

Além dessas, há a *Challenger Series*, com times semiprofissionais, e outras ligas nacionais e regionais em conjunto com a *Riot*, como a “*LoL División de Honor*” na Espanha; a “*ESL Meisterschaft*” na Alemanha; a “*LoL Challenge France*” na França, e a “Copa Latinoamérica”, na América do Sul. A *Riot* promove eventos globais como o *Worlds*, o *Mid-Season Invitational* (MSI) e os eventos da *All-Star*<sup>13</sup>. Esses, juntos dos campeonatos promovidos dentro das principais ligas, são os torneios considerados profissionais por Sun<sup>11</sup>.

As temporadas são divididas em duas divisões para as ligas regulares com jogos eliminatórios em ambas, séries de promoção e os jogos da divisão, durando aproximadamente onze semanas, com quatro semanas adicionais para os jogos de promoção e os eliminatórios<sup>10</sup>. As duas divisões resultam no *Worlds* em que os times competem para ganhar a *Summoner's Cup*, o maior prêmio dado a qualquer time profissional de LoL<sup>23</sup>.

O *Worlds* acontece no segundo semestre, após a segunda divisão<sup>13</sup>. Tipicamente, de acordo com Whan Tong<sup>23</sup>, os times podem qualificar para o campeonato de três maneiras: (i) vencendo a divisão de verão nos jogos eliminatórios da sua liga — caso o time vença a de primavera, ele é classificado para a MSI, uma competição que ocorre no meio do ano e, caso vença a de verão, é qualificado para o *Worlds* —; (ii) acumulando pontos durante as duas divisões, ficando em primeiro na sua liga através dos jogos de divisão — em que se joga “melhores de dois” ou “melhores de três” contra os times da mesma região, resultando em um ranking dentro da liga; ou (iii) através das qualificatórias regionais.

Já os jogos de promoção dentro das ligas são relacionados com o resultado ao fim de cada divisão. Os times no fim do *ranking* da divisão, ou seja, com menos pontos, podem ser rebaixados<sup>23</sup>, o que resulta nos times tendo que batalhar para manter seus lugares dentro das ligas profissionais. Os últimos colocados necessitam competir contra os times do Elo Desafiante, dando a oportunidade destes serem promovidos para as ligas principais<sup>22</sup>. Ou seja, as equipes são eliminados das ligas principais se não manterem um alto nível de jogo<sup>10</sup>.

Por exemplo, Goetomo<sup>12</sup> cita a LCK em seu trabalho. A primeira liga na Coreia do Sul iniciou-se sob o nome de *Olympus Champions Winter 2012-2013*. Em 2012, ela foi estabelecida

como LoL *Champions Korea*, organizada pela *OnGameNet* — um dos canais responsáveis pela transmissão de torneios de jogos no país. O formato se resume da seguinte forma: cada equipe da LCK (dez, no total) joga MD3 contra todos os outros times dentro de uma temporada, duas vezes. Ao final dessa temporada, as cinco equipes com maior pontuação são inscritas nos jogos eliminatórios, cujo vencedor ganha uma vaga ou para o *Worlds*, ou para o MSI — depende se for, respectivamente, a temporada de verão ou de primavera. As equipes que ficam em nono e décimo lugar dessa colocação podem ser rebaixadas; elas competem pelo seu lugar contra as duas principais equipes do Desafiante pela permanência no LCK<sup>12</sup>. Além disso, há os jogos regionais, entre os seis primeiros colocados (desconsiderando quem ficou em primeiro na divisão, visto que esta equipe é classificada automaticamente para o *Worlds*, e quem foi classificado pelas eliminatórias), para classificar para a fase de grupos do *Worlds*.

Sun<sup>11</sup> classifica os jogadores de LoL em três tipos: os jogadores “no geral”, os *streamers* e os profissionais. O jogador “no geral” são aqueles que jogam por lazer e diversão, e normalmente são os que dão visualização aos outros dois tipos de *gamer*. No caso dos *streamers*, são aqueles que fazem *stream* e comentários de seus jogos, permitindo que outras pessoas assistam. Eles podem ser profissionais ou não. No caso dos profissionais, a *stream* acaba sendo um dos passos para o estabelecimento de uma relação com a comunidade, e também para estabelecer seu *status* como celebridade<sup>22</sup>, sendo aquele que possui muita habilidade e se destaca da comunidade geral, pois deve-se lembrar que a comunidade de jogadores é tanto casual quanto profissional.

Para Bayliss<sup>10</sup>, o jogo profissional dentro do *League of Legends* envolve seis fatores principais: patrocinadores, a *Riot Games*, a LCS, organizadores e times, os jogadores profissionais e os sites de *streaming*, sendo que desses, três especificamente tratam dos jogadores: times, *streaming* e a LCS<sup>10</sup>. A LCS é a cena profissional do *League of Legends* de acordo com Hinnant<sup>22</sup>, visto que a entrada para as ligas principais significa que o jogador virou profissional dentro da comunidade do LoL. Além disso, todos os jogadores profissionais de LoL participam de torneios e recebem um salário mínimo da LCS<sup>10</sup>.

Os campeonatos principais desse cenário acabam sendo definidos como as competições dentro das ligas e o *Worlds*, e o jogador profissional definido como aquele que é especializado: jogam somente um jogo e em uma única função nos times profissionais de *esports*<sup>13,21</sup>. No caso do *League of Legends*, pode-se exemplificar isso quando os jogadores se especializam no próprio jogo e em rotas específicas. A habilidade adquirida dentro do *League of Legends* é especializada, não sendo fácil transferi-la para outro jogo. Assim, para entrar no nível competitivo, é necessário treino<sup>10</sup>. O LoL é um jogo complexo, em que diversas horas são necessárias e investidas para aperfeiçoar as habilidades<sup>24</sup> e, além disso, não são só essas habilidades que decidem o resultado. Quanto maior o cenário competitivo, mais as capacidades individuais se tornam menos importantes, e mais a comunicação e as estratégias entre os membros se tornam principal<sup>24</sup>.

Há muitos sistemas no LoL, como todas as características citadas no item 3.2, significando que há a possibilidade de criação de diversas estratégias e estilo de jogo. Ou seja, para se estar no cenário profissional é necessário um comando intelectual que englobe todas as mecânicas dentro do jogo: o campeão escolhido e suas capacidades, as habilidades dos jogadores da equipe, e a força do time adversário<sup>24</sup>. Assim, torna-se necessário compreender cada campeão e todas suas individualidades<sup>12,13</sup> — as habilidades, as passivas, os combos, a combinação de campeões, quais itens são bons para cada campeão e qual item deve-se fazer para vencer um campeão do time oposto<sup>24</sup>.

Importante frisar também que, a cada duas semanas, o LoL é atualizado<sup>21</sup>, após um teste interno complexo. Essas atualizações são normalmente feitas em mudanças dos campeões — ou no balanceamento destes, quando um campeão está muito forte e alterou o equilíbrio do jogo, para encorajar as pessoas a usarem um campeão que foi deixado de lado, ou até para



introduzir novos campeões. Essas mudanças são anunciadas em publicações no *website* do jogo<sup>21</sup>, moldando-o para uma diversidade e complexidade baseado no *feedback* dos jogadores e nas informações encontrada pelos analistas de dados da empresa<sup>20</sup>. Ou seja, a cada temporada nova, o *metagame* muda, o que faz com que todas as estratégias mudem, também, dificultando ainda mais a manutenção no nível profissional.

A profissionalização do LoL acaba sendo, então, quando um jogador pode, se possuir habilidade para isso, utilizar de seu nível de jogo como sua fonte principal de dinheiro<sup>24</sup>. Para isso, este jogador deve se manter no alto nível. Caudill<sup>24</sup> traz o exemplo do jogador Soren “Bjergsen” Bjerg, um garoto que em 2015, com 19 anos, começou a jogar no time *Team Solo Mid* (TSM). O autor diz que, mesmo que ele tenha conseguido o “sonho” de ter virado profissional, Bjergsen sempre precisava estar ganhando e mantendo sua posição no mais alto possível — no alto nível, isso acaba sendo não só seu trabalho, mas a vida de todos seus colegas de equipe.

O jogador profissional, então, é aquele que se destaca por suas habilidades e acaba conseguindo subir no sistema ranqueado, ao ponto de entrar em uma liga profissional. Isso acontece através de uma especialização, em campeões e em funções dentro do jogo, fazendo com que esse jogador se torne um especialista. A partir disso, ele consegue se manter com um salário mínimo disponibilizado pela LCS, além de ter a oportunidade de ganhar dinheiro por meio dos prêmios das competições e *streaming*<sup>24</sup>. Um dos motivos de isso ser possível é pela quantidade de pessoas que passaram a acompanhar os *esports* e o *League of Legends*, transformando esses jogadores em celebridades e permitindo que eles adquirissem esse *status*.

## Conclusões

Os *esports* datam do surgimento dos primeiros jogos, como o *Pong* em 1972, e outros que concomitaram com a explosão da popularidade dos jogos de fliperama<sup>25</sup>. A rede de jogadores, que se desenvolvia em torno das arcadas e do ambiente das máquinas de jogos, fizeram com que as competições comesçassem a surgir e, assim, uma comunidade junto disso<sup>26</sup>. Uma comunidade se desenvolvia na internet e nos lugares dentro dela, como redes sociais, fóruns e comunidades. É essa internet que, inclusive, coloca a diferença entre o profissional e o jogador que joga por lazer<sup>5</sup>. Significativo pensar que, com a internet acessível e os computadores sendo comprados para o uso dentro das casas, as pessoas agora tinham tempo ilimitado para jogar.

Apesar disso ter acontecido no final dos anos 1990, foi esse cenário que o LoL encontrou ao ser lançado em 2009. O *League of Legends* se expande com o aumento do acesso à internet, com o ambiente virtual permitindo com que esse jogo multijogadores pudesse se desenvolver e se destacar no cenário dos jogos eletrônicos. O jogo profissional do LoL surge disso, com um sistema de ligas como a LCS transformando o jogo competitivo<sup>24</sup>. A diferença entre o jogador profissional e o casual vem a ser que, todas as características citadas durante o trabalho, acabam muitas vezes não tendo tanta relevância ao jogador casual. Porém, quanto mais se sobe de elo, mais o conhecimento sobre os campeões, a necessidade de saber *farmar*, de eliminar objetivos neutros, de realizar uma boa fase de *draft*, entre outros, se acentua.

Não só isso, o jogador se especializa. Com as cinco funções dadas aos campeões — *top laner*, *mid laner*, suporte, ADC e *jungler* —, o jogador dentro do time profissional se fixa a uma função, aprendendo a jogar com todos os campeões possíveis, pensando-se nela. Não só isso, mas o conhecimento sobre os itens das lojas e como compra-los durante o jogo acaba sendo extremamente necessário durante essas partidas. É uma grande gama de informações que, para jogadores casuais, pode ser opressivo, mas que são parte do dia-a-dia do profissional<sup>24</sup>.

Portanto, com essa revisão de literatura, percebe-se que os autores colocam que a profissionalização do LoL se dá por dois fatores: a especialização do *gamer* e o sistema de

campeonato da *Riot Games*, que disponibiliza ligas profissionais e salários. Ao mesmo tempo, porém, percebe-se um problema dentro desse sistema, relacionado ao próprio *esport*: por ser uma indústria nova e ainda em desenvolvimento<sup>5</sup>, não se sabe por quanto tempo o LoL permanecerá como um dos principais elementos do *esport*<sup>24</sup> e conseqüentemente, não se sabe por quanto tempo a Riot Games manterá esse sistema complexo de competição. O que se pode fazer é continuar explorando não só esse jogo, como o próprio *esport*. Apesar da indústria mutável, sabe-se que jogos como *Counter-Strike* mantem-se no topo por mais de vinte anos, e o LoL completou, durante a realização deste trabalho, dez, com nove temporadas competitivas.

## Referências

1. Sapienza A, Zeng Y, Bessi A, Lerman K, Ferrara E. Individual performance in team-based online games. *R. Soc Open Sci* 2018;5(6):180329. Doi: <https://doi.org/10.1098/rsos.180329>.
2. Kim J, Keegan BC, Park S, Oh A [Internet]. The Proficiency-Congruency Dilemma: Virtual Team Design and Performance in Multiplayer Online Games [acesso em 16 abr 2019]. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsarx&AN=edsarx.1512.08321&lang=pt-bresite=eds-live>.
3. Kollar P [Internet]. The past, presente and future of League of Legends studio Riot Games [acesso em 05 mai 2019]. Disponível em: <https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>.
4. Jenny SE, Keiper MC, Taylor BJ, Williams DP, Gawrysiak J, Manning RD, Tutka PM. eSports venues: A new sport business opportunity. *J Appl Sport Manag.* 2018;10(1):34–49. Doi: <https://doi.org/10.18666/JASM-2018-V10-I1-8469>.
5. Guttmann A. From ritual to record: The nature of modern sports. New York: Columbia University Press; 1978.
6. Jenny SE, Manning RD, Keiper MC, Olrich TW. Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “Sport”. *Quest* 2016;69(1):1–18. Doi: <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>.
7. Gil AC [Internet]. Métodos e técnicas de pesquisa social [acesso em 3 jun 2019]. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat03330ae&AN=fpr.000393620&lang=pt-bresite=eds-live>.
8. Mctee MR [Internet]. E-Sports: More than just a fad [acesso em: 17 out 2019]. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.B332F225&lang=pt-bresite=eds-live>.
9. Macedo T, Filho OA. Dos rios à tela de cristal líquido: o retorno do mito e a arquitetura da cultura convergente em League of Legends. *Fronteiras* 2015;17(2):231–247. Doi: <https://doi.org/10.4013/fem.2015.172.10>.
10. Bayliss HA [Internet]. Not Just a Game: the employment status and collective bargaining rights of professional esports players. *Wash & Lee J Civ Rts & Soc Just* 2016 [acesso em 4 mai 2019];22:360–407. Disponível em: <https://scholarlycommons.law.wlu.edu/crsj/vol22/iss2/5>
11. Sun Y [Internet]. Motivation To Play Esports: Case of League of Legends [acesso em 2 nov 2019]. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.3019F9C5&lang=pt-bresite=eds-live>.
12. Goetomo F [Internet]. Esports in Korea: A study on League of Legends team performances on the share price of owning corporations [acesso em 2 nov 2019]. Disponível em: [https://scholarship.claremont.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2446&context=cmc\\_theses](https://scholarship.claremont.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2446&context=cmc_theses).
13. Llorens MR. Esport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *Sport Ethics Philos* 2017;11(1):1–13. Doi: <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>.
14. Robertson C [Internet]. Wandering the World without Leaving Your Chair: Crossing Borders Through eSports [acesso em 12 ago 2019]. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.31F93474&lang=pt-bresite=eds-live>.
15. Techtudo [Internet]. Summoner's Rift: conheça o mapa de League of Legends [acesso em 2 nov 2019]. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/07/summoners-rift-conheca-o-mapa-de-league-of-legends-guialol.ghtml>.
16. Silva VN, Chaimowicz L. MOBA: A new arena for game AI. *ArXiv* 2017 [acesso em 7 jun 2019]. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/1705.10443v1>

17. Silva MP, Silva VN, Chaimowicz L. Dynamic difficulty adjustment on MOBA games. *Entertain Comput.* 2016;18:103–123. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2016.10.002>.
18. Forum do League of Legends [Internet]. Guia completo de como melhorar no LOL [acesso em 22 out. 2019]. Disponível em: <https://forum.br.leagueoflegends.com/t5/Guias/GUIA-COMPLETO-DE-COMO-MELHORAR-NO-LOL/td-p/497372>.
19. Silva VN, Chaimowicz L [Internet]. A tutor agent for MOBA Games [acesso em 2 nov 2019]. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsarxeAN=edsarx.1706.02832&lang=pt-bresite=eds-live>.
20. Hook BM [Internet]. Statistics in League of Legends: Analyzing Runes for Last-Hitting [acesso em 22 out 2019]. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbaseAN=edsbas.7845EED7&lang=pt-bresite=eds-live>.
21. Mora-Cantalops M, Sicilia M-A. MOBA games: A literature review. *Entertain Comput* 2018;26:128–138. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.02.005>.
22. Hinnant MC. Practicing work, perfecting play: League of Legends and the sentimental education of ESports. [Dissertação de Mestrado em Artes]. Atlanta: Universidade do Estado da Geórgia . Programa de pós-graduação em Artes e Ciência; 2013.
23. Thong BAJW. A new player has entered the game: Immigration reform for esports players. *Jeffrey S. Moorad Sports Law J* 2017 [acesso em 7 jun 2019];24(2):1–36. Disponível em: <https://digitalcommons.law.villanova.edu/mslj/vol24/iss2/6/>
24. Caudill R [Internet]. Altruism online: An ethnographic exploration into League of Legends. University of Puget Sound summer research programs. 2015 [acesso em 4 mai 2019]. Disponível em: [https://soundideas.pugetsound.edu/summer\\_research/237/](https://soundideas.pugetsound.edu/summer_research/237/)
25. Borowy M, Jin DY. Pioneering eSport: The experience economy and the marketing of early 1980s Arcade Gaming contests. *Int J Commun* 2013 [acesso em 22 out 2019];7:2254-2274. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2296>
26. Denani GHS. Starcraft 2 e eSports: o caso sul-coreano. *Rev Metamorfose* 2017 [acesso em 4 out 2019];2(1):296–317. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21065>

**Orcid** dos autoresJéssica Barbosa Ferreira: <https://orcid.org/0000-0002-1378-3978>Vanderly Marchi Júnior: <https://orcid.org/0000-0002-4911-9702>

Recebido em 07/06/20.

Aceito em 30/06/20.

---

**Endereço para correspondência:** Jéssica Barbosa Ferreira, Rua Maria Sena da Mota, 303, email: [jessicabf95@gmail.com](mailto:jessicabf95@gmail.com)