Universidad de Buenos Aires

Facultad de Ciencias Sociales

Ciencias de la Comunicación

Taller Anual de la Orientación en Procesos Educativos (Cátedra Minzi)

2° Cuatrimestre 2020

Comisión 2. Tutora Graciela Schmidt

Trabajo Final del Exploratorio 2020: League of Leyends

Laila Massaldi. lailamassaldi@hotmail.com

Natacha Pescia. natipescia@hotmail.com

A- Instancia sobre el proceso de indagación

1) Descripción breve del caso (semblanza del caso)

Luciano tiene 17 años. Es hijo único y forma parte de una familia de clase media conformada por él, su madre y su padre en una casa ubicada en el partido de Quilmes (Zona Sur de la Provincia de Buenos Aires). Cuenta con celular y tiene una habitación propia con una computadora de uso exclusivo.

Está en Sexto Secundaria y asiste a una escuela privada de la zona, la cual en contexto de pandemia por covid-19 se cursa de manera online. De manera extracurricular estudia inglés en un instituto privado y entrena regularmente en un club de rugby desde hace ocho años.

Tiene una buena relación con la escuela y extraña asistir presencialmente sobre todo por la posibilidad de verse con sus amigos y porque considera que comprendía mejor los contenidos de esa manera. Sostiene que no le disgusta ninguno/a de sus docentes, y de algunos de ellos reconoce y valora su creatividad, su humor, su comprensión y su contención con respecto a los/as estudiantes.

Sus actividades de ocio transcurren en los espacios entre las videollamadas diarias de la escuela, de inglés y de rugby. Disfruta escuchar música, sobre todo *heavy metal*, *rock* y un estilo que él define como “épico” y que se forma a partir de la mezcla de *rock* electrónico. También le gusta ver series: sus favoritas son las de humor y acción y tiene una preferencia por el *animé* (animación de estilo japonés), especialmente por el subgénero *shōnen* caracterizado por la presencia de peleas y violencia, que incluye algunas de sus favoritas como *Boku No Hero*, *The Seven Deadly Signs* y *One Piece.* Con su padre comparte el gusto por los *cómics* y cuenta con una amplia colección familiar; siente preferencia por los de *Marvel* y dentro de este mundo, por los personajes de “Hulk” y “Deadpool”. Afirma que durante el aislamiento obligatorio desarrolló una “imaginación proactiva”: inspirándose en canciones, videojuegos y series, comenzó a crear personajes y sus historias, “en asociación” con un amigo que es quien los dibuja.

Este año, ese mismo amigo le recomendó el videojuego *League of Legends* y empezaron a jugarlo juntos. Ambos ingresaron a un grupo en la plataforma *Discord* en el que conocieron amigos nuevos, y en un principio su principal valoración del juego se basó en la posibilidad de jugar con ellos. Con el paso del tiempo, se convirtió en su consumo preferido y al que dedica la mayoría de su tiempo libre. A su vez, esto derivó en otros consumos relacionados como el Youtuber *Nightblue3*, que sube grabaciones de sus juegos orientadas al humor y la ironía, y aplicaciones

que aportan información de forma rápida y sencilla para tomar decisiones en el juego, como “Champion.gg” y “Porofessor.gg”.

2) Descripción del abordaje del caso (semblanza del estudio)

La práctica de jugar videojuegos *online* constituye una actividad eminentemente social, sobre todo en los casos en que las características de jugabilidad evidencian una propuesta que hace necesaria la interacción con otros/as jugadores/as para lograr los objetivos. En este ámbito, como en todo espacio compartido con otros sujetos, éstos llevan a cabo diversas estrategias de socialización por medio de las cuales estructuran el modo en que se relacionan con los/as demás y construyen su propia identidad adhiriendo a ciertos grupos identitarios y distanciándose de otros. Estas estrategias no son homogéneas, ya que los sujetos no necesariamente reproducen de manera acrítica las formas de vinculación dominantes propuestas por el videojuego y por el resto de la comunidad, sino que suelen realizar formas de apropiación divergentes. Este será el caso de Luciano; sin embargo, para llegar a analizar estas cuestiones fue necesario realizar un proceso de indagación en el que las mismas no fueron evidentes por sí solas desde un principio.

La primera entrevista con Luciano fue de índole netamente exploratoria. Allí se recogieron sus preferencias e impresiones más patentes acerca de sus principales consumos culturales, entre los que se destacaron los *cómics*, las series del género *animé*, ciertos estilos de música y el videojuego *League of Legends*. Se indagó además sobre su práctica de rugby como tópico externo. De aquí, lo que resultó interesante en primer lugar fue un cierto sentido de heroísmo que aparecía en sus comentarios con respecto a la mayoría de sus consumos, particularmente al referirse a su personaje favorito del *animé Boku No Hero*, lo cual fue leído como una identificación con el mismo relacionada con la idea de "nunca rendirse" a pesar de ser "normal”. En segundo lugar, llamó la atención su fuerte preferencia por el personaje “Braum” de *League of Legends*, que él destacaba como la razón principal por la que había empezado a jugar el videojuego. Luciano fue capaz de realizar una lectura explícita de su favoritismo basada en parte en su percepción de sí mismo como “enano” y en su aspiración de poder llegar a tener la contextura física “grande” del personaje. Por último, en esta primera instancia también sobresalió como posible terreno de indagación la dimensión de la producción, ya que él declaraba haber desarrollado una “imaginación proactiva” durante la cuarentena que le permitía imaginar personajes y sus historias, que después contaba a un amigo para que él los dibuje.

A continuación se realizó una segunda entrevista semiestructurada, la cual tuvo como fin trabajar sobre todo los ejes de identidad y de valores y profundizar específicamente en la práctica de jugar *League of Legends*, por lo cual el encuentro concluyó con la actividad compartida de jugar algunas partidas del videojuego. Esta elección del consumo cultural se fundamentó en que parecía concentrar elementos que portaban para él una fuerte densidad

simbólica en lo relativo a la identidad, los valores, el cuerpo y la socialización, y en el entusiasmo que le generaba el videojuego en sí. En esta segunda entrevista, se afianzaron las hipótesis acerca de la identificación de Luciano con el personaje "Braum" y la de la importancia de valores como el heroísmo, la confianza y la disposición de ayudar y proteger a los/as demás. Todos estos aparecían como rasgos fundamentales para explicar a la vez su preferencia por "Braum", el lugar que elegiría para vivir dentro del universo de *League of Legends* ("Fréljord") y para describir qué sería para él un "buen amigo" ("alguien que te cuide, (...) que puedas confiar en él cuando estés en algún problema o necesites ayuda"). Además, se esbozaron algunas líneas de relación entre su forma de practicar rugby y de jugar *League of Legends*, en cuanto al trabajo en equipo y la relación que establecía con sus pares.

A partir de la información relevada en las primeras dos entrevistas y de algunos intercambios informales por medio de la aplicación *WhatsApp*, se concluyó provisoriamente que Luciano construía "una identificación no sólo con el personaje que juega regularmente, sino también con todo el universo de 'Runaterra' [mundo ficcional del videojuego] asociando valores y características particulares a cada elemento", y que la producción de personajes con su amigo "podría leerse en clave de expansión de ese universo y como estrategia de reapropiación y resignificación"[1]. En ese sentido, se eligió continuar el proceso de indagación a partir de la siguiente pregunta troncal: ¿De qué manera el universo narrativo propuesto por *League of Legends* se relaciona con los espacios significativos de la vida del entrevistado? Decidimos centrarnos especialmente en el rugby y rastrear hasta qué punto podría plantearse una analogía entre la lógica que estructura su práctica de dicho deporte y la forma de apropiación de *League of Legends*. Para ello optamos por profundizar en el eje identidad-cuerpo (tomando en cuenta su atracción explícita por los personajes "grandes", "altos" y "fuertes" en ambas actividades) y en el eje de los valores (siguiendo la pregunta de si en el rugby también cobraban importancia la confianza, el heroísmo y la protección y ayuda a los demás, que habían sido identificados en sus comentarios sobre "Braum" y el universo del videojuego). Finalmente, el eje de la producción quedó descartado al notar que la creación de personajes era una práctica cerrada con su amigo que no tenía como fin la divulgación y que no aparecía ligada únicamente a *League of Legends* sino a una multiplicidad de consumos culturales, por lo cual trabajar en esta dirección dificultaba la elección de un único producto en el que centrar la indagación.

[1] Fragmentos del mail enviado a la tutora el 9 de octubre de 2020.

De este modo, la tercera entrevista se centró principalmente en investigar dos aspectos: por un lado, la relación de Luciano con el rugby, cómo empezó a jugar, qué tipo de cuerpo o habilidades físicas se valoran más en ese deporte, los vínculos con sus compañeros de equipo y las posiciones en las que juega; y por otro, la naturaleza de la identificación de Luciano con "Braum" y de su preferencia por el rol de *support*, que es típico del personaje y cuyo fin principal es velar por el bienestar de sus compañeros más que atacar a los rivales. Sin embargo, aquí se hizo evidente que nuestras hipótesis de trabajo no se sustentaban y que los dos ejes descritos anteriormente no eran adecuados para continuar la indagación. En primer lugar, aunque para Luciano los valores identificados tenían una connotación positiva, estos no eran estructurantes de su apropiación de *League of Legends* ni de su práctica de rugby, y que aunque lo atraían no aparecían relacionados de manera clara con la narrativa que construía sobre sí mismo y su vida cotidiana. En segundo lugar, se observó que Luciano establecía diferencias pronunciadas con "Braum" que debilitaban la hipótesis de la identificación (por ejemplo, él se reconocía como mucho más "vengativo" y con más "maldad"). Sumado a esto, se halló que otro personaje se "estaba acercando" a su preferencia por "Braum": se trataba de "Dr. Mundo", que aunque sí se parecía al primero en cuanto a su contextura "grande", se diferenciaba en los demás aspectos por ser "medio loco" y mucho más agresivo que él. Aunque el eje de identidad-cuerpo sí se sustentaba en gran medida, constituía una veta muy psicologista para los fines del estudio de caso, demasiado centrada en la biografía de él y en sus aspiraciones personales, y no lo suficientemente generalizable a un colectivo más amplio.

Pero además del cuerpo, había otros dos aspectos que Luciano destacaba tanto de "Braum" como de "Dr. Mundo", y que proporcionarían lo que finalmente serían las claves de nuestro análisis. El primero era que ambos le parecían muy graciosos, y de aquí se puso de manifiesto que a lo largo de todo el discurso del entrevistado se evidenciaba en sus elecciones y preferencias la preponderancia de los componentes de la diversión y el humor, justamente en un juego cuya propuesta se basaba de forma explícita en la lógica competitiva. Este componente lúdico aparecía en estrecha relación con la forma en que Luciano se vinculaba con el resto de los jugadores y particularmente con su grupo de amigos. Todo esto llevó a privilegiar el eje de la socialización, el cual resultaba mucho más adecuado para explicar el estudio de caso desde la perspectiva analítica propia de la Comunicación. En relación con esta dimensión, el segundo aspecto que enlazaba a sus dos personajes favoritos fue que consideraba que no eran de los "populares", sino "poco comunes" y "minoría" dentro del juego. Esto trajo luz sobre

las distintas estrategias de distinción que llevaba a cabo Luciano, así como las formas en que construía a los "otros" y los mecanismos de inclusión/exclusión en los que participaba.

Bajo este cambio de dirección, realizamos una cuarta entrevista en profundidad enfocándonos en el factor de la diversión en *League of Legends*, en sus impresiones acerca de la dimensión competitiva y de aprendizaje, y en su forma de vinculación con sus amigos, con la comunidad de jugadores/as y con los/as adolescentes en general. En esta instancia se identificaron elementos que nos permitieron consolidar las hipótesis acerca de la preponderancia que tienen lo lúdico y los códigos compartidos con otros en su preferencia por el consumo cultural. Así, comprendimos que la relevancia de este caso gira en torno al modo activo en que el sujeto interactúa con las lógicas del videojuego combinándolas con su mundo cotidiano, en un proceso de reafirmación identitaria a través de estrategias específicas de socialización que caracterizan su apropiación diferencial.

B- Análisis relación sujeto y apropiación del producto de preferencia

En el caso de Luciano, la práctica de apropiación de *League of Legends* se organiza en torno al despliegue de ciertas estrategias de reafirmación identitaria enmarcadas en un proceso general de socialización (Lezcano, 1999) que se valen de determinados aspectos significativos del videojuego y de ciertos "repertorios culturales" más amplios para generar contrastes y distinciones con respecto a sujetos y grupos percibidos como "otros" (Giménez, 2003).

Por fuera del mundo del videojuego, Luciano tiene una idea muy nítida acerca de lo que significa ser un adolescente "normal" en tanto construcción simbólica: son aquellos que salen mucho, tienen "quilombos" con sus papás y en la cuarentena están "desesperados" por ir a los boliches. Sin embargo, a nivel discursivo construye una oposición con respecto a este repertorio de significados y declara que él no es un adolescente "normal". Aunque no detalla la serie de rasgos que serían distintivos de su propio grupo de pertenencia, los boliches no aparecieron en ningún momento como una actividad de su preferencia y la relación con su familia figura tangencialmente en su discurso pero siempre de manera amable[2].

Al interior del videojuego, Luciano mantiene una relación ambivalente con la comunidad formada por los jugadores de *League of Legends*. Por un lado, se identifica como parte de ella en lo que refiere a las cualidades que —según él— comparten quienes juegan cotidianamente al videojuego y por las que se distingue de quienes no lo hacen: sostiene que es un juego para personas que les gusta el "trabajo en equipo" y destaca especialmente su grado de complejidad. Afirma que es "muy difícil", que "tiene una curva de aprendizaje muy importante" y que "es un

[2] Por ejemplo, en su descripción de una jornada típica, cuando llega del colegio dice: "saludo a mi mamá, y le pregunto cómo le fue en el día".

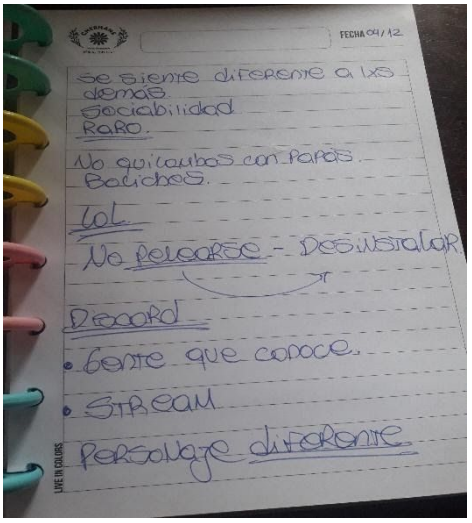
juego de *skills*", es decir, de habilidades variadas cuya adquisición es lenta y progresiva, a diferencia de los videojuegos de género *shooter* (de disparos) en los que desde su perspectiva "la primera vez que caminaste por un lado y moriste, aprendiste que no vas a caminar por ahí". De esta manera, se infiere que quienes se consideran jugadores de *League of Legends* debieron dedicar una enorme cantidad de horas de práctica para conocer e incorporar las múltiples posibilidades de acción que ofrece el juego y desarrollar aptitudes estratégicas y motrices acordes, razón por la cual sostiene que "no se lo recomendaría a alguien que recién empieza con los videojuegos". Por otro lado, y en relación a esta última afirmación, considera que otra de las razones para no recomendar *League of Legends* es que esta misma comunidad de jugadores es la "más tóxica" que conoce, explicando que él quizá tenga esta impresión porque también juega "jueguitos más casuales, que no son tan competitivos como el *LoL*". Así, marca una distinción con respecto a la comunidad ya que en ella se desarrolla de forma generalizada la práctica de insultar y agredir al resto de los jugadores. Además, señala claramente como una razón posible el nivel de competitividad del videojuego, lo cual también entiende como un rasgo extendido a la comunidad y se diferencia de él por oposición identificándose como jugador de juegos "casuales", en los que se priorizan ciertas disposiciones lúdicas por encima de la competencia, como explicaremos más adelante.

De esta manera, así como *League of Legends* en tanto juego "genera un sentimiento de comunidad en los participantes" (Piracón, 2019), en el caso de Luciano este modo de vincularse conjuga cercanía y rechazo en relación al resto de los jugadores a excepción de su grupo de amigos, con quienes siente una pertenencia mucho más completa. Uno de ellos fue quien lo introdujo en el juego y, en esa etapa inicial, lo sumó a un grupo en la plataforma *Discord* que les permitía a sus integrantes conversar mientras jugaban juntos: Luciano los conoció por primera vez "jugando" y ellos le "fueron enseñando", se convirtieron en el principal grupo con el que se conecta "para jugar" y "de vez en cuando" hablan "de otros temas", y con el paso del tiempo los conoció también "por fuera del juego". Esto evidencia cómo la práctica de jugar *League of Legends* aparece intrínsecamente amarrada a su mundo de relaciones sociales, no sólo por ser una actividad que realiza sobre todo en grupo sino también por su origen (la invitación de su amigo) y la construcción de nuevas amistades que exceden la dimensión virtual y no se limitan únicamente al videojuego.

En esta micro-comunidad se constituyen elementos distintivos e identificatorios hacia dentro y hacia afuera que producen dinámicas de inclusión-exclusión (Piracón, 2019), principalmente a partir de la creación de códigos compartidos que les permiten hacer "chistes" a través del uso de "etiquetas" con las que clasifican a los jugadores, basándose en las características narrativas y operativas del personaje que eligen para jugar. Por ejemplo, para ellos, "si usás Vel'Koz sos un matemático", porque "sus habilidades requieren calcular bien muchos ángulos"; el que usa "Yasuo" es "gay" o es "*otaku*" porque "se parece a un personaje de animé"; y elegir personajes como "Garen" o "Darius", que son "fáciles de usar", es interpretado despectivamente como ir "a

lo seguro", ser "un aburrido" que "juega todos los simples", o propio de "alguien que recién se instala el juego". De este modo, las alusiones a estos sistemas de enclasamiento funcionan como un marcador cultural que delimita una frontera identitaria (Giménez, 2003) con respecto al resto de la comunidad de jugadores, al ser códigos comprendidos sólo por los integrantes de este grupo y dirigidos únicamente a ellos. Además, Luciano también reafirma su identidad como parte de esta comunidad acotada con respecto a la comunidad extendida, al afirmar que una de las razones para elegir jugar con amigos y no con desconocidos es que implica "un tóxico menos" en la partida.

Sin embargo, más allá de haber desarrollado una sólida pertenencia a este grupo de amistades, Luciano también se desempeña estratégicamente en él representando un papel (Lezcano, 1999) que le permite distinguirse a nivel individual, tanto de sus amigos como del resto de la comunidad. Esta estrategia se lleva a cabo por medio de la elección de personajes como "Braum" y "Dr. Mundo" que "no se juegan mucho" y que percibe como "diferentes a los demás", que serían una "minoría" en contraposición a los personajes "típicos" o "populares" que son "mayoría" dentro del juego[3].



Más allá de todas estas operaciones de distinción, lo que organiza la apropiación que hace Luciano de *League of Legends* es que juega de modo tal de transformar la experiencia "competitiva" propuesta por el videojuego en una experiencia "placentera" propia de un juego "casual": se trata, en definitiva, de "aligerar" la "pesadez" que supone socializar a partir de la lógica de la competencia y del aprendizaje continuo (Lipovetsky, 2016). Para lograr esto, recurre a una serie de estrategias lúdicas como la preferencia por jugar con un grupo de amigos por encima del juego en solitario (lo primero no trae tanto "aprendizaje" como lo segundo pero es más "divertido" porque implica no tomarse "tan en serio" lo que sucede), la recurrencia a elegir personajes cuyo aspecto o interacciones le causan "gracia" o que son portadores de un "chiste" interno y la utilización de los bailes que pueden realizar los personajes en el videojuego con la intención de hacer reír. Un comentario aparte merece, además, el apodo "gracioso" que eligió para nombrarse a sí mismo en el videojuego: "Staling777", una referencia al personaje histórico Stalin que, al igual que Braum, su personaje favorito, es portador de un "bigote".

Además de las estrategias de socialización descritas hasta aquí, también se debe considerar la relación particular que jugar *League of Legends,* en tanto práctica contextualizada, mantiene con otros espacios significativos de la vida de Luciano (Piracón, 2019). En primer lugar, se

[3] Según explica, "Dr. Mundo" es "distinto" por "cómo se ve" y porque habla de sí mismo "en tercera persona", y "Braum" por ser "grande" y "simpático" y por tener una historia que no es ni "triste" ni "cómica", como suele ser la de los personajes más populares.

puede decir que su identificación con ciertos personajes del videojuego se explica por el hecho de que la vivencia narrativa (Ruiz Collantes, 2013) que este construye tiene elementos que remiten a otras experiencias ligadas a los consumos culturales que dejaron una huella en su subjetividad en virtud de su "principio de transformación" (Larrosa, 2006). Esto se evidencia cuando, al momento de expresar su preferencia por ciertos personajes como "Volibear" y "Warwick", Luciano se refiere a los sentimientos de "nostalgia" y de "gracia" que le despiertan sus aspectos dada su conexión con narrativas propias de películas absolutamente independientes del universo de *League of Legends* como "La Brújula Dorada" (2007) y "Mad Max: Fury Road" (2015), respectivamente. Sin embargo, los mundos "ficticios" no son las únicas referencias que sustentan su identificación con la narrativa del videojuego, sino que también se deben considerar los valores asociados a aquellos espacios cotidianos que organizan su historia de vida. Esto se manifiesta cuando el rugby aparece como referencia principal para justificar su preferencia por un determinado personaje como Braum al que describe como "grandote", "fuerte", de "buen corazón", "humilde" y "compañero". Estas características las asocia a un deporte específico como espacio de pertenencia general, mas no a su propia contextura al definirse como "enano" y no tan "grande" como le gustaría ser para jugar al rugby. Como señala Piracón (2019), *League of Legends* en tanto videojuego "propone un círculo cerrado, un paréntesis que aparta a todos los jugadores implicados" (p.14) pero Luciano "entiende cuándo está dentro del círculo y cuándo entra en la realidad" (p. 15): lo que se juega allí es un "jugar a ser otro" y es desde esta perspectiva que los cuerpos grandes y musculosos que propone el videojuego aparecen como terrenos de identificación relevantes para él.

En conclusión, en la apropiación que hace Luciano de *League of Legends*, los factores de "aprendizaje" y "competencia" no son tan determinantes como el componente de "diversión", ya que privilegia recursos relacionados con el humor y con el placer de jugar por encima de los objetivos de enfrentamiento táctico propuestos por el videojuego. Esta disposición sólo es posible por medio de la construcción de "otros" hipotéticos y prospectivos (Arfuch, 2005), que resultan indispensables para que los enunciados "lúdicos" que él produce puedan ser decodificados, funcionando tanto para la consolidación de su grupo de pertenencia como para la generación de diferenciaciones a partir de las cuales su "autoafirmación identitaria" puede ser efectivamente reconocida (Giménez, 2003).

C- Comunicación orientada a la mediación

Ver en la wix:

1- Ficha técnica

2- Pieza de sensibilización

3- Propuesta de actividad ¿La escuela como MOBA?

D - Bibliografía y sitios consultados

- ARFUCH, L. (2005). “Problemáticas de la identidad”. En: Identidades. sujetos y subjetividades. ARFUCH, L. (Comp.). Buenos Aires: Prometeo.
- GIMÉNEZ, G. (2003). “La cultura como identidad y la identidad como cultura”. Instituto Investigaciones Sociales UNAM, México.
- GUILLEM, G. (9 de febrero de 2020). Reddit revela las alarmantes cifras de toxicidad en *League of Legends*. Esports. Recuperado de: https://esports.eldesmarque.com/league-of-legends/toxicidad-league-of-legends-84567
- LARROSA, J. (2006). Sobre la experiencia. Barcelona: Aloma.
- LEAGUE OF LEGENDS LATINOAMÉRICA (6 de septiembre de 2019). Las fábulas del tilteo: historia y narrativa de los cuatro tipos de tilteo [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=yq7l-Djb4JA
- LEAGUE OF YAYE (2 de julio de 2018). ¿Quién es Dr. Mundo? EXPLICACIÓN //Universo LoL Explicado [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=yBAhcs-cNRw
- LEAGUE OF YAYE (13 de abril de 2020). ¿Quién es Braum? EXPLICACIÓN //Universo LoL Explicado [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=JQ2DUQhCaEM
- LEZCANO, A. (1999). “Las miradas sociológicas sobre los procesos de socialización”. En: *De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad.* CARLI, S. (Comp.). Buenos Aires: Santillana.
- LIPOVETSKY, G. (2016). “Aligerar la vida: bienestar, economía y consumo”. En: *De la Ligereza.* Barcelona: Anagrama.
- PIRACÓN, J. (2019). “¿Qué es eso de jugar videojuegos? Notas para entender los videojuegos como práctica social”. FLACSO.
- RUIZ COLLANTES, X. (2013). “Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas”. En: *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. SCOLARI, C. (Comp.). Barcelona: Universitat de Barcelona.
- TENYASHA LOL. (4 de mayo de 2020). MEJORES CAMPEONES para EMPEZAR a JUGAR al LOL | GUIA LEAGUE OF LEGENDS [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=q8NCUfQb0W8
- THEDARKROCKMAN (14 de abril de 2020). ¿Por qué LoL es tan TÓXICO? - Teoría (League of Legends) [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=Sw0h7KWUHkk

Imágenes de personajes creados por Luciano y su amigo