



UNIVERSIDAD
SANTO TOMÁS

La Kings League

“Un cambio en las historias sobre el fútbol”

Autor

Gabriel Felipe Cerón Alarcón

Tutora

Clara Victoria Meza Maya

Modalidad

Investigación y producción periodística

Universidad Santo Tomás

Facultad de Comunicación Social para la Paz

Bogotá D.C

2024

La Kings League

“Un cambio en las historias sobre el fútbol”

Autor

Gabriel Felipe Cerón Alarcón

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002201423

Trabajo de grado para optar por el título de Comunicador Social

Universidad Santo Tomás

División de Ciencias Sociales

Facultad de Comunicación Social para la Paz

2024

Agradecimientos

Principalmente, quiero agradecer a mis padres quienes siempre han estado conmigo, son el motivo de cada paso que doy en la vida y uno de los más grandes ejemplos de superioridad y crecimiento del cual sigo aprendiendo día a día. También quiero agradecer a mi hermana por su apoyo y amor incondicional hasta cuando son malos momentos, mi crecimiento personal va dedicado a ella junto a cada meta que logro. Le quiero agradecer a Sebitas, mi cuñado, su manera de ver la vida y salir adelante tiene todo mi respeto y admiración, sin mencionar el cariño y aprecio que existe, en otras palabras, es la definición de un amigo.

Le quiero agradecer enormemente a la docente Clara Victoria Meza, su dedicación y excelente manera de educar fue vital para la realización de este proyecto, cada avance, recomendación o sugerencia fue de gran importancia durante el proceso; también quiero agradecer a la Universidad Santo Tomás por estos últimos 9 semestres de mi vida, han sido únicos, fructíferos y realmente me forjaron como profesional, pero, sobre todo, como una mejor persona.

Por último, le quiero agradecer a mi equipo, el América de Cali, la pasión por un deporte y por un equipo de fútbol me ha enseñado grandes cosas en la vida, resiliencia es el valor que más se evidencia en un hincha del buen fútbol profesional colombiano.

Dedicatoria

Este proyecto de investigación periodística se lo quiero dedicar a todos los fanáticos de la *Kings League* quienes tienen una historia por contar, la cantidad de aprendizajes obtenidos de cada uno de ellos sobre motivación y crecimiento personal es inimaginable, que bonito es conocer y asegurar que el deporte puede cambiar vidas, aun siendo un deporte virtual.

“La vida y las oportunidades son en cuestión de segundos, está en cada uno si decide avanzar y mejorar como persona, por ejemplo, yo estoy bien, pero estoy seguro de que puedo ser mejor. Si no te arriesgas, cómo vas a conocer tus límites”.

Contenido

Agradecimientos	3
Dedicatoria.....	4
Resumen.....	6
Abstract.....	7
1. Introducción	8
2. Justificación	10
3. Descripción del problema de investigación	13
3.1. Pregunta de investigación	14
3.2. Objetivos	14
4. Marco referencial	16
4.1. Kings League	16
4.2. Historias de Vida.....	19
4.3. Afición – Fanatismo.....	20
5. Marco legal	22
5.1. Reglamento oficial Kings League InfoJobs	22
5.3. Derecho al uso de imagen	24
5.4. Reglamento de propiedad intelectual USTA:	25
6. Diseño Metodológico.....	27
6.1. Acerca de la página web	27
6.2. Fases de elaboración de la página web	31
7. Hallazgos y resultados	49
8. Conclusiones	51
9. Bibliografía	53
10. Anexos	56

Resumen

El presente trabajo de grado se desarrolla bajo la modalidad de producción periodística y expone la investigación titulada “La *Kings League*, “un cambio en las historias sobre el fútbol”, presentado para optar por el título de comunicador social para la paz. La iniciativa de realizar una producción periodística respondiendo a este nuevo tema y la fuerza mediática que tiene, surge al encontrar un vacío en la manera en la cual se realiza un cubrimiento en los medios de comunicación sobre este, y aún peor, al notar la poca importancia que tiene el espectador y toda su historia de vida, ya sea o no trascendente conforme a esta liga, es por esto que el objetivo general es la elaboración de una página web con fines periodísticos en la cual se puedan relatar las historias de vida de los fanáticos quienes aseguran que su vida cambió conforme al surgimiento de la *Kings League*.

En la investigación se encontraron puntos a trabajar, pero el principal hallazgo fue la poca o nula conexión entre la *Kings League* y sus fanáticos, por lo que orienta el proyecto a los fanáticos y del grupo de ellos a quienes su historia de vida se vio afectada por esta competición. Se usaron recursos periodísticos para la recolección de información por medio de entrevistas e investigación hacia los fanáticos y lo que estos aseguran vivir, esto permitió hacer uso de varias de las fuentes quienes decidieron contar su experiencia de vida a través de las cámaras o micrófonos de la página web “Crónicas de vida de la *Kings League*”, recurso final adaptado para la presente investigación. En esta página se albergan productos periodísticos como podcast, entrevistas en video, crónicas escritas y algunas notas del día a día de los fanáticos.

Palabras Clave: *Kings League*, deporte, mundo mediático, plataformas, *streaming*, intrapersonal, cultural, Twitch, historia de vida, amateur.

Abstract

This degree work is developed under the modality of journalistic production and presents the research entitled “The Kings League, “a change in stories about football”, presented to opt for the title of social communicator for peace. The initiative to carry out a journalistic production responding to this new topic and the media force it has, arises when finding a void in the way in which coverage is carried out in the media about it, and even worse, when noticing the little importance of the viewer and their entire life story, whether or not it is transcendent according to this league, this is why the general objective is the development of a website for journalistic purposes in which the life stories of the spectators can be told. fans who claim that their lives changed with the emergence of the Kings League.

During the investigation, several points were found to work on, but the main finding was the little or no connection between the Kings League and its fans, which is why orienting the project to the fans and the group of them to whom its history of life was affected by this competition. Journalistic resources were used to collect information through interviews and research into the fans and what they claim to experience, this allowed the use of several sources who decided to tell their life experience through the cameras or microphones of the “Kings League Life Chronicles” web page, final resource adapted for this research. This page houses journalistic products such as podcasts, video interviews, written chronicles and some notes or daily news from fans.

Keywords: Kings League, sport, media world, platforms, streaming, intrapersonal, cultural, Twitch, life story, amateur.

1. Introducción

En el breve periodo de existencia de la *Kings League*, según la recolección de datos del proyecto de investigación periodística, ha producido grandes cambios en muchos fanáticos a nivel mundial, en este caso a nivel nacional, ya que varios aseguran haberse beneficiado de lo que produce esta liga. Ahora, a pesar de los grandes números que ellos manejan, no existe un medio directo o un punto en donde los fanáticos sean los protagonistas, en donde puedan contar su historia o el motivo por el cual existe su admiración por este deporte/espectáculo.

Desde el surgimiento de la *Kings League* en noviembre del año 2022, millones de usuarios a nivel mundial han estado pendientes de su constante avance, de cada enfrentamiento en los tres torneos jugados hasta ahora han tenido un alto número de espectadores en tiempo real, manteniendo una media de 192.000 espectadores en enero de este año (2024), pero, la participación de este gran número de espectadores es objeto de estudio ya que muchos de ellos se ven afectados de manera positiva de esta liga, pero no tienen el protagonismo debido para las historias de vida que son el producto principal en esta investigación periodística.

Durante su trayecto ha logrado impactar a varias personas en todo el mundo, empezando por la población mundial de habla hispana quienes son su público objetivo, para este trabajo se trató como población principal un público colombiano, específicamente, quienes han gozado de las experiencias que permite vivir cada uno de los partidos ya sea de la edición española (Santander) o la versión latinoamericana (Américas), sin embargo, se han demostrado que en distintos lugares del mundo hay fanáticos de la liga, quienes aseguran que esta ha cambiado su vida partiendo desde la perspectiva personal de ellos.

La razón principal, que indica la poca participación de los fanáticos conforme a esta liga, ya sea por la rama masculina (*Kings league*) o la femenina (*Queens League*); los espacios que ellos interactúan con sus espectadores se limitan al chat de cada transmisión de este espectáculo deportivo. No existe donde se reconozcan las historias de vida de los fanáticos de estas ligas de fútbol aficionado.

Debido a esto último, surgió la pregunta que hace parte de las preguntas orientadoras sobre si ¿realmente existe algún medio o espacio en donde el espectador o fanático de la *Kings League* tenga el protagonismo?, para esta pregunta se propuso la búsqueda de fanáticos quienes tienen una percepción distinta conforme a estas ligas, es decir, que no la ven solo como un deporte.

Según el diario Marca de España (Luna, 2024) la *Kings League* se ha logrado consolidar y solo para el inicio del presente año (2024) sus visualizaciones en tiempo real promedian los 192,000 espectadores, a esta cantidad se le puede adicionar el número de espectadores que están fuera del tiempo real mediante plataformas de *streaming* como *Twitch*; existen alguna excepciones que incrementan drásticamente la cantidad, por ejemplo, los minutos de oro que se presentan en algunos partidos (momento con mayor cantidad de espectadores en tiempo real) en donde su promedio aumenta a los 280.000 e incluso se han conocido cifras superiores.

Entre sus eventos con grandes cantidades de espectadores se logra ubicar la final del primer torneo al que se le llama *Split*, esta final se realizó en el estadio Spotify Camp Nou del FC Barcelona ubicado en la ciudad de Barcelona, España, en donde asegura el medio El periódico de España (EPE, 2023), se reunieron más de 92.500 personas para presenciar este espectáculo deportivo.

2. Justificación

En la actualidad, el creciente interés por los deportes amateurs y virtuales han llevado a una mayor visibilidad y seguimiento de competencias como la *Kings League*. Este fenómeno representa una oportunidad única para investigar la influencia de las nuevas tecnologías y plataformas digitales en la promoción y difusión de eventos deportivos de gran envergadura, y lo que estas pueden representar en sus espectadores. Además, la comprensión de las motivaciones y expectativas de los consumidores de contenido deportivo, en particular de aquellos interesados en eventos amateurs o semiprofesionales, puede ser crucial para la creación de estrategias de marketing y comunicación efectivas en este sector.

La *Kings League* y otros deportes aficionados también dudan de la relación entre el deporte, la identidad y la cultura, lo que lo hace significativo ya que afecta a los jóvenes como público principal, igual que para este proyecto ya que son sujetos de estudio.

Según Ana Jiménez en su artículo “Autoestima y relaciones interpersonales en sujetos adictos a internet” (Ana Laura Jiménez, 2007), las personas pueden adquirir seguridad y bienestar intrapersonal mediante el internet, ya que les brinda una sensación de seguridad, es decir, es verídico y común el hecho del cambio de personalidad o de ideas mediante el uso del internet, en este caso, el uso de plataformas de *streaming* produce cambios en cierto grupo de aficionados quienes relataron su perspectiva o historia ante el micrófono o cámara para el presente proyecto de investigación.

“**Internet** aporta una serie de posibilidades para el desarrollo personal y para la realización de muchas de nuestras actividades diarias” (Gobierno de Canarias, 2012), siguiendo esta afirmación encontramos la afinidad del cambio o el avance en las experiencias vividas de las personas quienes participaron en este proyecto, dando como

objetivo general la realización de una página web en la cual estas personas puedan compartir su historia de vida, siempre y cuando esta tenga que ver con el crecimiento, surgimiento, avance o cambio personal con base en la *Kings League*.

Al explorar cómo estos eventos deportivos se integran en las comunidades locales y cómo los aficionados interactúan con ellos presentando cambios en su vida o día a día, se puede obtener una visión más amplia de la forma en que el deporte puede influir en la construcción y expresión de la identidad colectiva. Además, al considerar el papel del deporte aficionado en la sociedad, se pueden identificar las formas en que estas competencias contribuyen al desarrollo social y comunitario, así como las oportunidades que surgen para los jóvenes quienes se forman con base en los aprendizajes adquiridos mediante el internet o el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

La pertinencia de la investigación es adecuada y posible, esto se debe a su viabilidad por el interés que suscita en los deportes “nuevos” ya que se puede considerar la *Kings League* como la actual revolución mediática de los deportes, en donde muchos espectadores se están viendo impactados por el trasfondo de cada uno de los jugadores que interactúan en esta. Por otra parte, el constante crecimiento de estas ligas conforme a las temporadas, la reciente apertura de la versión sudamericana y la versión femenina (*Queens League*) atrae más y más espectadores, quienes pueden verse afectados o beneficiados por esta investigación y los productos periodísticos producidos.

Línea de investigación:

La línea de investigación del presente proyecto periodístico responde a “narrativas, representaciones y tecnologías mediáticas que propone la facultad de Comunicación Social para la Paz, ya que parte desde el punto tecnológico y mediático como lo son las plataformas de *streaming*. Según el tema de investigación, las narrativas de las historias de

vida son las que le dan la importancia al presente proyecto, que se buscó realizar bajo la supervisión no solo de los tutores, sino también bajo la revisión constante de periodistas.

Adicionalmente, este trabajo periodístico nutre a cada uno de los participantes identificados, de tal manera que sus historias y relatos fueron usados para el constante crecimiento de la página web, también se buscó darle un espacio adecuado a cada persona que quiera contar su historia y cómo vivió el cambio que produjo la *Kings league* en ellos. Finalmente, la página web, el podcast, las crónicas y las entrevistas serán vitales ya que son productos periodísticos que permiten profundizar el tema, en este caso, las historias de vida de aficionados de la *Kings League*.

La manera adecuada para tratar el tema se encontró con base en la influencia periodística del autor, para esta ocasión, es virtual, ya que ha llamado la atención de millones de jóvenes en varias partes del mundo, personas orientadas al uso de las nuevas tecnologías y las convierte en un público netamente virtual, de redes sociales o páginas web donde puedan interactuar y obtener información acerca de su búsqueda, en este caso, historias de vida en la *Kings League*.

3. Descripción del problema de investigación

La *Kings League*, una liga que en pocos días adquirió fama a nivel mundial, impactando y llegando a miles de jóvenes, puede ser considerada un fenómeno emergente del deporte y del espectáculo que reúne el mundo del *streaming*, en términos periodísticos, tiene falencias en sus cubrimientos deportivos y en la importancia que le dan a su público objetivo como los fanáticos, llegando a ignorarlos sin brindar alguna solución para que estos puedan tener un lugar para expresarse conforme a sus vivencias producidas por la misma liga.

La *Kings League* es un torneo de fútbol 7 que está revolucionando la historia del deporte, desde su creación en noviembre del 2022 ha venido generando controversias y grandes novedades a nivel mundial, pocos días a su lanzamiento en el primer post en redes sociales ya era considerada controversia a nivel mundial, personajes importantes del mundo del *streaming* y videojuegos anunciaron la creación de una liga que cambiaría el mundo de los deportes, una gran combinación entre el mundo de los deportes y el espectáculo.

Sin embargo, su llegada ha generado grandes cambios en sus espectadores, el nivel de fanatismo hacia plataformas como *YouTube* o *Twitch* en donde importantes *streamers* hacían sus transmisiones, generó un desarrollo interpersonal hacia muchos espectadores dejando claros cambios en sus rutinas cotidianas, pensamientos o perspectivas tradicionales de sus vivencias, pero, ¿por qué no se dan a conocer estas historias?; a pesar de que no se encuentra aún una investigación o documentación periodística sobre la *Kings League* debido a lo reciente que es, se logra evidenciar el impacto mediático en las redes sociales con solo ver los números que maneja, en cada uno de sus post existen miles de comentarios de apoyo o rechazo de personas seguidoras de esta, quienes no tienen aún voz para contar sus historias de vida y los cambios que produjo un “nuevo deporte”.

Para cualquier persona, sea o no sea seguidor de esta liga deportiva, le queda fácil entender el impacto mediático que ha producido la *Kings League*, de igual manera, entenderá que es nula la participación de los fanáticos en la misma a pesar del gran apoyo que le brindan, evidenciando al completo el objetivo principal de esta investigación periodística y el impacto que puede llegar a causar en la población que considera verse afectada o beneficiada por la misma.

3.1. Pregunta de investigación

¿Cómo pueden relatarse las historias de vida de los fanáticos de la *Kings League* a través de un producto periodístico?

Preguntas orientadoras

¿Qué aporta la *Kings League* a sus espectadores?, ¿La *Kings League* produce espacios de seguridad?, ¿Qué falencias tiene la *Kings League* con sus espectadores? ¿De qué manera puede impactar la *Kings League* en la vida personal de los espectadores? ¿realmente existe algún medio o espacio en donde el espectador o fanático de la *Kings League* tenga el protagonismo?

3.2. Objetivos

Objetivo general:

Elaborar una página web con fines periodísticos en la cual se puedan relatar las historias de vida de los fanáticos quienes aseguran que su vida cambió conforme al surgimiento de la *Kings League*.

Objetivos específicos:

- Visibilizar el impacto de la *Kings League* en la historia de vida de algunos fanáticos.
- Exponer las falencias de la *Kings League* conforme a sus espectadores.

- Contextualizar a los espectadores y nuevos fanáticos sobre el surgimiento de la *Kings League* y los cambios que está produciendo.

4. Marco referencial

4.1. Kings League

La *Kings League* es en la actualidad el torneo de fútbol 7 más famoso, según el diario Mundo Deportivo (Sanchez, 2023), surge en una conversación de un exfutbolista de talla mundial, como lo es Gerard Pique, el reconocido ex defensa central FC Barcelona; quien propuso iniciar un deporte que según él sería más entretenimiento que fútbol, es por esto que, junto con el *streamer* y *youtuber* Ibai Llanos, crean esta liga deportiva semi profesional.

Con el paso del tiempo, mientras buscaban cómo hacerla más llamativa a nivel mundial y conseguían patrocinadores, se fueron dando las reglas que la separan del fútbol de césped convencional, pues en este deporte se adaptan reglas que hacen parecerlo a un videojuego, entre ellas están las cartas mágicas o armas secretas, que cada uno de los equipos escoge en qué momento usar en tanto transcurren los 40 minutos que es el tiempo completo de un partido de estos.

Consolidación y creación

El martes 22 de noviembre del 2022 se activó el perfil de Instagram anunciando la creación de esta gran liga, un video promocional en el que se narró la historia inventada de la liga de reyes fue suficiente para dar inicio a este gran boom mediático de las plataformas *streaming* y el selecto grupo de *influencers* quienes por medio de sus redes sociales ayudarían al crecimiento de esta liga que hasta ese momento no estaba instaurada.

En menos de una semana, la publicación llegó a superar las 30.000 reacciones en solo el perfil de Instagram, demostrando lo que se avecinaba y la manera en la cual arrasaría este torneo que días después escogería su presidente y los directivos de cada uno de los 12 equipos que competirían por el campeonato.

Inicio del torneo

Después de haber definido los directivos de cada uno de los equipos, en donde destacaban grandes figuras del deporte como lo es el cuidapalos campeón del mundo en Sudáfrica 2010, Iker Casillas, y uno de los máximos goleadores argentinos, Kun Agüero, se dio paso a la primera fecha a inicios de diciembre del 2022, de ahí en adelante junto al gran recibimiento a nivel mundial de los espectadores, se dio el torneo destacando la participación de personas reconocidas como distintos *youtubers*, algunos *influencers* e incluso más exfutbolistas como el brasileño Ronaldinho o el mexicano Chicharito Hernández.

Primera gran final

Al terminar las 11 fechas, se disputaron los partidos de semifinal y posteriormente la final en un mismo día, un solo evento que puso a hablar al mundo entero por su inmensa participación ya sea virtual o presencial, ya que estos 3 partidos (semifinales y final) no se jugaron en su terreno habitual, esta vez la cita sería en el mítico Spotify Camp Nou, estadio del FC Barcelona que tuvo éxito total en sus ventas para la primera final de la liga de reyes llamada “*Final Four*”.

Según el Periódico de España (EPE, 2023) acudieron más de 92.500 espectadores al estadio, demostrando un ingreso casi total, mientras que en *Twitch* (plataforma *streaming* por la cual se transmiten todos estos partidos gratis y en tiempo real), Instagram y YouTube, se superaron los dos millones de espectadores en tiempo real (Guillermo Villar, 2023), consiguiendo y dando razón a la eminencia mediática que se estaba formando y que con el tiempo ha venido cogiendo más y más fuerza.

Después de ese gran golpe de autoridad por parte de los directivos de la *Kings League* con la inminente cantidad de visualizaciones en la final del torneo, se habilitó un “mercado de

fichajes” como se suele hacer en el fútbol profesional, adicional a esto, surgieron grandes ideas como la creación del torneo femenino *Queens league*, del que no se han dado muchos detalles adicional a la fecha de inicio que será el 6 de mayo del 2023, días después empezará la segunda versión de la liga de reyes conocida como “Segundo Split”.

Actualidad

Hasta el mes de marzo del 2024, se está llevando a cabo la tercera versión de esta liga, su evolución ha llegado a niveles tan altos como para demostrar un gran impacto no solo en Europa, sino también en el continente americano. En el mes de octubre del 2023 se inauguró la versión sudamericana bajo el nombre “*Américas Kings League*” y ha tenido tan buenos números como en su versión primaria, alcanzando altos números y llegando cada vez a más jóvenes latinos, logrando récords de visualizaciones superando los 7 millones de espectadores en 6 jornadas jugadas (Vasquez, 2024).

En toda la trayectoria de la *Kings League*, incluyendo su paso intercontinental se pueden encontrar miles de números y récords que ha logrado, junto a esto la cantidad de fanáticos que han adquirido en todas partes del mundo, incluyendo a los países que no son hispanohablantes, pero en ningún lugar se destaca una claridad mínima sobre el aficionado a estas ligas, tampoco, se relata la importancia de su “jugador 8” como coloquialmente se le llama al espectador del fútbol 7.

Contexto Social

En la actualidad, debido al crecimiento de estas ligas y el movimiento que tienen por redes sociales, muchos jóvenes e incluso adultos de distintas edades han consumido o son espectadores comunes de la *Kings League*, en las entrevistas realizadas se evidenció la admiración por estas ligas y el motivo por el cual surgen, empezando desde la percepción

de una gran oportunidad para los jóvenes quienes en algún momento de su infancia o niñez optaron por ser deportistas profesionales, haciendo énfasis en el deporte rey, “el fútbol”. Entre los requisitos que debe cumplir cada jugador para poder hacer parte de la *Kings League*, se encuentra el paso por el *Draft*, al igual que en la NBA, debe presentarse y pasar una serie de pruebas en las cuales será aceptado o no por los distintos equipos, tal como lo asegura el Diario Marca (Diario Marca, 2024), para la versión latinoamericana, 120 jóvenes tuvieron la oportunidad de ser escogidos como futbolistas semi profesionales. “Para algunos la realización de su sueño”, esta frase relata la percepción generalizada de algunos fanáticos de esta liga.

Según “El auge de *Twitch*: Nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil.” (idUS, 2020) se busca entender el crecimiento de esta liga y el porqué impacta tanto en los jóvenes, dejando fuera o parcialmente a distintos medios de comunicación como los periódicos o cadenas televisivas, primordiales en las juventudes, reemplazados por las nuevas plataformas audiovisuales online en tiempo real, misma razón por la cual produce cambios en varios de sus espectadores.

4.2. Historias de vida

Las historias de vida son el valor principal en el presente proyecto de investigación periodística, basta con una narración sobre los acontecimientos de los entrevistados y su percepción acerca de este deporte que está produciendo cambios y dando de qué hablar en el presente año. Según Paul Ricoeur (Ricoeur, 2006) “La comprensión de esta composición se obtiene por medio del acto de seguir una historia” con la finalidad de darles conocimiento y, sobre todo, un medio por el cual puedan continuar narrando los sucesos importantes de sus experiencias vividas”.

Para el periodismo, la importancia y pertinencia de relatar historias hace parte vital desde el propio dialecto de la comunicación, el periodismo nace directamente del relato de historias, adicionando las investigaciones extra que se realizan para emitir una buena producción, que llegue y convenza al lector o emisor de que esa producción es de su agrado y cumpla su finalidad ya sea informar, entretener, entre otras.

Según Juan José Hoyos, en su libro *Escribiendo Historias, el arte y el oficio de narrar en el periodismo* (Hoyos, 2003), asegura que “la realidad no nos pasa delante de los ojos como una naturaleza muerta, sino como un relato, en el que hay diálogos, enfermedades, amores, además de estadísticas y discursos”, con esto se puede destacar la importancia de las narraciones de vida de cualquier persona, el periodismo desde sus principios busca poder llegar a todos los temas posibles, iniciando por la prensa crónica, que es precisamente la usada en el presente trabajo de investigación periodística; las historias de vida adquieren una relevancia aún mayor, permiten iluminar realidades que de otra manera podrían permanecer ocultas.

4.3. Afición y fanatismo

El fanatismo y la afición, dos palabras que hacen parte de la vida común de cualquier persona, en esta ocasión, es el principal objeto de estudio debido al propio fanatismo que se está creando conforme a la *Kings League*, va en conjunto con los gustos personales de cada ser, a niveles extremos puede ser peligroso al ser representativo de una baja autoestima. Según Sergio Lotauro (Lotauro, 2018), la afición por un deporte o equipo surge en la identidad colectiva, “cuanto más pobre es nuestra autoestima, mayor es la necesidad de identificación con una comunidad poderosa”, lo cual es un recurso válido del

cual se podría inferir el nivel de afición que muchos de los entrevistados le encuentran a la *Kings League*.

Por otro lado, la revolución que ha generado el mundo del internet ha producido la necesidad de estar conectados constantemente, en muchas ocasiones es totalmente necesaria la conexión para la realización de muchas actividades que ya se adaptaron al mundo web. Es evidente que la adicción al mundo web puede producir fanatismo hacia algunas plataformas streaming, sea cual sea la finalidad que se busque como ver alguna película o escuchar música, en esta ocasión, poder ver un evento deportivo que se mezcla con el espectáculo de grandes figuras de *Youtube* en su mayoría, produciendo una cultura de internet, cultura colectiva que tiende a producir pensamientos similares frente a espectadores de un mismo producto.

Según Roberto García Núñez y Dassaev García Huerta (García Núñez Roberto, 2018), la cultura del internet es una construcción colectiva que trasciende a las preferencias individuales e influye en las actividades de las personas pertenecientes a dicha cultura, como se mencionó anteriormente, es el caso que se presenta en la población joven de la *Kings League*, siendo esta una visión colectiva de personas quienes están en el proceso de forjar su autoestima.

El fanatismo, hacia internet o a plataformas *streaming* como *Twitch* en este caso, ha emergido como un fenómeno cultural omnipresente en la era digital. Este gusto desmedido hacia las plataformas virtuales y sus contenidos ha generado una cultura colectiva marcada por la obsesión por la validación social y la búsqueda constante de gratificación instantánea, que fácilmente se puede encontrar en el espectáculo que brinda esta liga, abriendo oportunidades de estudio y dando cabida a las historias de vida de los espectadores, primordial en esta investigación periodística.

5. Marco legal

Durante la elaboración de este proyecto se encontraron varios puntos que abarcan temas de carácter legal para su desarrollo, en primer lugar, se encuentra el reglamento oficial de la Kings League, después de este, se encuentran los derechos constitucionales como los derechos de informar y ser informado, el derecho a la libre expresión, el derecho a crear medios de comunicación, el derecho al uso de imagen.

5.1. Reglamento oficial Kings League InfoJobs

“Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía y respeto con sus oponentes, el público y el personal de la competición” (Kings League , 2024) con esta frase se resume el reglamento de la *Kings League* ya que se basa en el respeto y los valores que busca transmitir a sus espectadores a través de un reglamento oficial que incluye cada una de las acciones de juego.

5.2. Derechos Constitucionales

Los derechos que estarán a continuación responden a las preguntas de la legalidad para realizar la presente investigación periodística, todos se enmarcan en la constitución política de Colombia (1991).

Derecho de informar y ser informado

- **Constitución Política de Colombia de 1991: Artículo 20:** "Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, y la de fundar medios masivos de comunicación." Ley Estatutaria 1266 de 2008: Establece los principios, garantías, deberes y responsabilidades que regulan el ejercicio del derecho a la información en Colombia, así como los mecanismos para asegurar el acceso a la información pública.

- **Ley 1712 de 2014:** Establece el derecho de acceso a la información pública como un derecho fundamental, regula los procedimientos para ejercerlo y establece las excepciones a la publicidad de la información.

Estos, son necesarios para obtener la información necesaria tanto de los medios como de las personas a quienes se entrevistó, evitando a toda costa la censura o peor, la evasión de alguna información que pueda ser útil.

Derecho a la Libre Expresión

- **Constitución Política de Colombia de 1991: Artículo 20:** "Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, y la de fundar medios masivos de comunicación."
- **Ley 1826 de 2017:** Establece las garantías para el ejercicio del derecho a la libertad de expresión en medios de comunicación y en internet, protegiendo la diversidad de opiniones y el pluralismo informativo.

El derecho a la libre expresión fue vital para poder tocar de cualquier tema durante las entrevistas, en este caso, las historias de vida de los fanáticos son el núcleo de la página web, producto final de esta investigación periodística.

Derecho a crear medios de comunicación

- **Constitución Política de Colombia de 1991: Artículo 20:** "Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, y la de fundar medios masivos de comunicación."

- **Ley 1507 de 2012:** Establece el régimen de concesiones y licencias para la prestación del servicio de televisión, radio y otros medios de comunicación, garantizando el acceso equitativo y plural a estos espacios.
- **Artículo 73:** “La actividad periodística gozará de protección para garantizar su libertad e independencia profesional”.

El derecho a crear medios de comunicación fue requerido al momento de definir el producto final, una página web con los productos comunicativos y periodísticos que están altamente llenos de información general sobre los gustos de los fanáticos de la *Kings League*, adicional a esto, en condición de periodista ya sea en términos laborales y profesionales, se necesita la libertad para informar sobre estos sucesos de interés general.

5.3. Derecho al uso de imagen

- **Constitución Política de Colombia de 1991:** Artículo 15: "Todas las personas tienen derecho a su intimidad personal y familiar y a su buen nombre, y el Estado debe respetarlos y hacerlos respetar. De igual modo, tienen derecho a conocer, actualizar y rectificar las informaciones que se hayan recogido sobre ellas en bancos de datos y en archivos de entidades públicas y privadas."
- **Ley 1266 de 2008:** Regula el tratamiento de los datos personales y el derecho a la intimidad en Colombia, estableciendo los principios y procedimientos para su protección.

El derecho al uso de imagen fue obligatorio, entre los recursos auditivos que se recogieron por medio de las entrevistas para los pódcast, se entrevistó a un menor de edad. Se llenó un formulario de autorización para usar su voz a sus padres; seguido,

se le pidió autorización a cada entrevistado para usar su voz e incluso su imagen en el producto final de esta investigación periodística.

5.4. Reglamento de propiedad intelectual USTA

- **Artículo 3:** “El derecho de autor es la prerrogativa que la ley concede al autor de ciertas obras del intelecto humano en el campo científico, literario y artístico, incluido el software, cualquiera que sea el modo o forma de expresión y cualquiera que sea su destinación. Nace desde la materialización misma de la idea, siendo importante señalar que sin materialización no hay protección, porque las ideas no son susceptibles de protección”.

Este artículo es pertinente debido a que toda la recolección de información se realizó por el mismo investigador y periodista, en caso de que sea necesario comprobar, negar o aceptar una hipótesis, el autor del presente proyecto estará al tanto y listo para responder.

- **Artículo 33:** La obligación de confidencialidad no aplicará a aquella información que:
 - a) Sea de dominio público;
 - b) Se encuentre en posesión pública o de terceros con anterioridad al inicio de las actividades de un proyecto o a la firma de confidencialidad, y siempre que la misma se haya obtenido de manera lícita;
 - c) Por mandato judicial o administrativo deba ser divulgada;
 - d) Aquella que fuera de conocimiento de las autoridades competentes y entidades supervisoras y que tengan carácter de información pública;
 - e) Aquella que pueda ser obtenida por intermedio de analistas económicos o instituciones financieras.

Se relaciona con la investigación debido a la cantidad de información recibida por parte de terceros, que fue material de estudio y revisado previamente por el autor y el tutor, sin embargo, se le solicitó autorizaciones a cada uno de los entrevistados para darle uso a sus declaraciones para el producto periodístico.

El marco legal presentado constituye una herramienta fundamental para garantizar la protección y promoción de los derechos de informar y ser informado, libre expresión, crear medios de comunicación y uso de imagen en Colombia. Sin embargo, es importante que este marco se acompañe de políticas públicas efectivas, mecanismos de control y participación ciudadana para asegurar su pleno cumplimiento.

6. Diseño Metodológico

Link página web: [Crónicas de vida en la Kings League](#)

El presente proyecto acude a la modalidad de investigación periodística que recurre a la identificación y reconocimiento de cada una de las fuentes entrevistadas, en donde el autor y periodista evaluó y analizó las respuestas y los puntos en común que tenían los sujetos quienes contaron su historia de vida o transición obtenida, es decir, se han visto afectados, según ellos, por la *Kings League*.

6.1. Acerca de la página web

La página web se divide en cuatro apartados, estos inician en el *Home*, lugar en donde todos llegan a la página web, allí se encuentra una breve explicación de los contenidos y la finalidad de la página, junto a dos fotos de personas quienes fueron entrevistadas, con una ligera explicación del porqué es importante o llamativa su historia.

Continuando con el formato, mientras se descende en la página web, se encuentran datos de contacto para la misma junto a la información para poder escribir al correo electrónico, lugar en donde estará la interacción principal, ya que desde ahí se puede contactar cualquier persona que desee salir en la página; toda la creación y la gama de colores apunta a un formato deportivo, las gráficas y tipografía sustentan y reafirman el toque de un sitio web destinado a los deportes. Al terminar de descender, se ubican dos botones, estos con los apartados “Continúa leyendo” que redirecciona a la segunda parte de la página, y el otro dice “contáctanos, ¡queremos conocer tu historia!, es una herramienta de fácil acceso que, al tocarla, guía al correo electrónico y escribe el correo de disposición final que ha sido el correo adaptado para el presente proyecto.

El correo es: cronicaskl@gmail.com

En la segunda parte, encontramos los primeros productos, las tres crónicas escritas, cada una con su respectiva foto e información hasta descender al botón de nuevo que lleva al siguiente apartado.

El tercer apartado es la sección de pódcast, tres entregas basándose en historias de vida y experiencia para los interesados en conocer e indagar más acerca de la *Kings League* y lo que produce. Cada pódcast lleva el nombre del entrevistado y una introducción que minutos después será escuchada.

Por último, al final del apartado de pódcast, encontramos el botón para continuar por la página web, en esta ocasión nos lleva al apartado final que son los videos, están las 2 entrevistas con una introducción sobre lo que se puede encontrar en estas, comentando e instruyendo al lector momentos antes a reproducir el video de la entrevista para llegar finalmente al último botón, en él se encuentra la frase “Contáctanos ahora”, este tiene el mismo funcionamiento del correo electrónico, es decir, al dar clic nos lleva a redactar un mail al correo de la página web.

Después de consultar las fuentes primarias, se indagó con base en expertos en temas deportivos, en esta ocasión se entrevistó a Diego Chiriví, un periodista deportivo colombiano con gran recorrido por el mundo en todo tipo de cubrimientos no solo deportivos, sino también periodísticos en general, quien ha trabajado en varios medios nacionales, logrando cubrir hasta 4 mundiales de fútbol para Colombia.

La segunda voz de experiencia fue un analista deportivo quien trabaja directamente con la *Kings League Américas*, Manuel Barrera Baquero, periodista colombiano que reside ya hace un poco más a un año en México, trabaja para distintas cadenas televisivas en el país azteca además de la organización de la *Kings League*. Barrera aseguró sobre la importancia del avance de los deportes al mencionar que era necesario encontrar un nuevo espectáculo,

y cómo estos se han visto involucrados en la formación personal de muchos jóvenes que probablemente hoy sean espectadores de esta liga también.

“Creo que uno siempre detrás del micrófono tiene que educar” (Baquero, 2024), con esta frase Manuel Barrera hizo énfasis en la oportunidad que tienen los presidentes de cada uno de los equipos de influir en los espectadores detrás de un micrófono, teniendo en cuenta que ellos son gran parte del show y en ocasiones sus opiniones recaen en preguntas a los fanáticos quienes no tienen un espacio para responder fuera del chat en vivo, es decir, por ningún lado se evidencia la importancia o la oportunidad que le dan a los espectadores por relatar sus historias de vida o simplemente al ser escritas en el chat grupal son finalmente ignoradas.

Mediante se iba avanzando en su ejecución, se conocieron varios casos adicionales de fanáticos de la *Kings League*, para estos y más interesados se habilitó un correo email e incluso, redes sociales con el nombre del sitio web. Durante la investigación realizada, se encontraron varias personas quienes tenían puntos en común sobre su relato sobre la *Kings League*, cada historia era distinta, pero sin duda alguna, el común denominador era el cambio que había promovido esta liga en algunos de los entrevistados.

Entre las personas quienes aseguraban haber presenciado estos cambios, se logró notar la poca participación que tienen los fanáticos ya que no existe un espacio fuera de las redes sociales en donde realmente ellos pueden ser escuchados, en donde su historia de vida pase a ser la protagonista después del espectáculo brindado por los jugadores y presidentes de cada equipo en cada jornada.

- La página web como producto periodístico final, le apostó a la creación de un lugar de confianza para los fanáticos quienes aseguran haber presentado cambios en su vida personal, adicional a ellos, se buscó que la generación de contenido audiovisual

como los pódcast y las entrevistas en video sean atractivas y cautiven tanto al lector como a la persona que quiera contar su historia a los micrófonos del presente proyecto de investigación periodística.

- La página web con todos los productos que trae consigo responde a las inquietudes planteadas en este trabajo, puesto que el público objetivo es el mismo público que maneja la *Kings League*, es decir, es un público que en su mayoría busca encontrar su entretenimiento en el mundo del internet. Gracias a esto, se brinda la mayor cantidad de productos periodísticos en todos los formatos, ya sean visuales, auditivos o en otros formatos como los escritos. Por otra parte, teniendo en cuenta que el público de la *Kings League* no es un público lector, se optó por dejar a un lado el material escrito y dejar en su mayoría el contenido audiovisual, manejando el equilibrio en la página, sin llegar a saturarla ni tampoco, dejarla sin contenido, es decir, que tenga una apariencia vacía.
- A nivel de concepto, se buscó darle la importancia adecuada a los fanáticos de esta liga, que este sea un sitio web agradable en donde visualmente genere la tranquilidad de compartir su historia de vida. Este sitio web maneja los formatos de una transmedia y se nutrió poco a poco conforme pasó el tiempo por medio de más personas quienes estuvieron interesadas en aparecer en la página web; se le apostó a un gran crecimiento ya que este deporte ha presentado grandes números y no existen hasta el momento medios de comunicación que realicen los debidos cubrimientos sin importar la enorme cantidad de público que hay detrás de las pantallas.

- Después de ver cada uno de los recursos con los que se podía contar, se adaptó el *home* de la página web y toda su organización. Esto surge buscando crear un lugar interactivo y llamativo con estilo de página de deportes.

6.2. Fases de elaboración de la página web

6.2.1. Fase 1:

Al tener claridad del tema que se iba a investigar, fue rápido ubicar las fuentes, entre el círculo social del autor existen varios fanáticos de la *Kings League*, adicional a esto, por redes sociales e incluso por el chat de las transmisiones en vivo se logró dar con más personas, la primera entrevista que se realizó fue a Erik Fabián Riaño, conmovedora entrevista que dio paso a la continuidad del presente proyecto ya que se relacionaba directamente con el tema escogido para investigar, en este caso, contactar a Fabián fue por medio del chat de una transmisión, en ese momento se entabló contacto por redes sociales hasta incluso llegar a conocerlo para finalmente realizar la entrevista.

Una vez teniendo la entrevista base, se avanzó por medio de las mismas personas recomendadas por los entrevistados, llegando a conocer personas que no habitan en el país (Colombia) quienes finalmente no salieron en la página web por problemas de conexión durante la entrevista, sin embargo, la estrategia planteada seguía siendo la misma ya que conforme se avanzaba con la recolección de datos, se conocían a más personas quienes afirmaban y aseguraban vivir lo mismo con esta liga.

6.2.2. Fase 2:

Una vez con el material audiovisual ya recolectado, se dio inicio a la ejecución de los productos, uno a uno se fue avanzando hasta poder terminar con los establecidos dentro de las tutorías, la limitación existente en ese entonces es la cantidad de mujeres entrevistadas, que en su totalidad solo fueron 2, pero una no autorizó ser grabada de

ninguna manera, dando como resultado un solo producto final con la voz de una mujer, María José.

A pesar de no lograr por ningún medio la entrevista con otras mujeres, se decidió avanzar con el material recolectado, sin embargo, la búsqueda no concluyó allí, se mantuvo activa hasta los últimos días en los cuales ya se encontraba casi en su totalidad el producto final.

6.2.3. Fase 3:

Al tener ya todos los productos, solo faltaba la creación de la página web. Para esta página hubo varios puntos en los cuales en un principio se trató de crear con similitud a otros medios, finalmente se optó por uno sencillo en el cual la navegación e interacción sea sencilla, agregando hipervínculos, botones y demás funciones para mejorar la experiencia del lector o interesado en conocer la página.

Todos los textos tienen una tipografía que va acorde al tema que se trata y a la ambientación que se le busca dar finalmente, un sitio web deportivo, en donde recurren fanáticos de la *Kings League* y demás personas interesadas en el deporte.

Pódcast:

El pódcast tiene tres capítulos, cada uno relata historias diferentes, ya sea de expertos narrando lo importante que es la *Kings League* y su movimiento o historias de fanáticos. Hasta el momento, se han contactado a más personas quienes quieren hacer parte de los pódcast, razón principal para entender que el producto ha sido del gusto de varios espectadores.

Para la elaboración de cada capítulo de los pódcast se elaboró un guion, con la finalidad de seguir un orden y llegar al interés de cada espectador; el primer episodio es de un fanático, el segundo es de una seguidora quien asegura sus gustos por estas ligas y los

streamers, y, por último, está la voz de un experto en la *Kings League* de quien ya se habló antes, Manuel Barrera Baquero, analista oficial de la *Kings League*.

- **GUIÓN #1: MANUEL TENJO**

INICIO: Música de deportes

Narrador: Bienvenidos a "Crónicas en la *Kings League*", el podcast donde exploramos las historias y pasiones detrás de los fanáticos de la *Kings League*. Soy Gabriel Felipe Cerón, comunicador social de la universidad Santo Tomás y en el episodio de hoy, nos sumergiremos en los relatos e historia de un joven que asegura ser el ejemplo de la pasión que produce la *Kings League*.

BYTE MUSICAL, EFECTO

SALUDO: Comenzamos nuestro viaje con Manuel, un ferviente seguidor de la *Kings League* desde su lanzamiento. Su amor por el torneo comenzó cuando vio su primer partido a mitad del primer *Split*. Desde entonces, cada encuentro se convirtió en una experiencia emocional para Manuel, quien encontró en la *Kings League* no solo una liga o torneo, sino una familia.

Manuel buenas tardes...

INVITADO: (Saludo invitado, presentación y agradecimiento por ser invitado)

Narrador: cuéntenos, ¿Por qué se considera seguidor de la *Kings League*?

INVITADO: (Respuesta, opinión)

Narrador: ¿Qué simboliza para usted la *Kings League*, como se diferencia de otros deportes quizá tradicional?

INVITADO: (Respuesta) relación de la *Kings League* con el mundo del espectáculo (habla de *streamers*)

Narrador: ¿La perspectiva de los deportes ha cambiado según usted?

INVITADO: Respuesta (perspectivas) (como se vive un partido)

Narrador: ¿Cómo conoció todo este boom mediático llamado *Kings League*?

INVITADO: Respuesta, redes sociales.

Narrador: ¿Su vida ha cambiado con base en la *Kings League*?

INVITADO: Si, Respuesta (hincha de que equipo)

INVITADO: MENSAJE CIERRE (por qué la recomienda)

EFFECTO: (la pasión por la *Kings League* ha unido a personas de todas las edades y géneros, creando lazos que trascienden los límites del estadio.)

Narrador: Resumen entrevista, conclusión sobre algunos fanáticos

Narrador: Esta es una de las muchas crónicas de vida que se entrelazan en el vasto universo de la *Kings League*. A través de estas historias, descubrimos que el amor por un equipo va más allá del deporte; es una fuente de inspiración, comunidad y conexión humana. Únete a nosotros en el próximo episodio mientras exploramos más historias emocionantes en "Crónicas en la *Kings League*".

CIERRE Música de deportes

EFFECTOS POR USAR: Clips de narraciones de partidos oficiales, musicalización del torneo, efectos de audio de momentos icónicos durante los partidos, audio entrevistas de los jugadores.

DURACIÓN: 7 MINUTOS.

- **GUION #2: MARÍA JOSÉ ANTOLÍNEZ**

INICIO: Música de deportes

Narrador: Bienvenidos a "Crónicas en la *Kings League*", el podcast donde exploramos las historias y pasiones detrás de los fanáticos de esta liga. Soy Gabriel

Felipe Cerón, comunicador social de la universidad Santo Tomás y para el episodio de hoy finalmente, conocemos a María José, una joven fanática cuyo amor por la *Kings League* la llevó a enamorarse del mundo de los deportes. Desde sus redes sociales con los colores del equipo hasta su participación activa en la comunidad de seguidores en línea, María José nos relata cómo el apoyo a la *Kings League* no solo es un pasatiempo, sino una parte integral de su identidad y su camino hacia el éxito, María José, ¿cómo esta?

INVITADO: (respuesta) saludo

Narrador: ¿Como conoció la *Kings League*?

INVITADO: (Respuesta, inicio del proyecto, que tanto lo consume)

Narrador: ¿Qué motivos tiene para ser fanático de la *Kings League*?

INVITADO: (respuesta, deporte – pandemia) creadores de contenido.

Narrador: ¿Existe algún otro motivo que quiera resaltar?

INVITADO: (Respuesta, avance de los deportes)

Narrador: Es decir, ¿lo tildaría como el avance de los deportes tradicionales?

INVITADO: (Respuesta, contexto del porque sí)

Narrador: ¿Qué simboliza para ti la *Kings League*?

INVITADO: (Respuesta, desarrollo)

Narrador: ¿Cómo es vivir un partido de la *Kings League* contigo?

INVITADO: (Respuesta, emoción)

Narrador: ¿Ha cambiado su perspectiva en los deportes?

INVITADO: (Respuesta, si, espectáculo, deporte)

Narrador: ¿Conoce o le gustaría conocer un espacio de fanáticos para fanáticos en donde se pueda relacionar con más personas que vivan la *Kings League*?

INVITADO: (Respuesta, fan, historia del *Fandom*)

Narrador: ¿Su vida personal ha cambiado o se ha visto afectada por la *Kings League*?

INVITADO: (Respuesta, Si, ganas de viajar, deportes)

EFFECTO: (la pasión por la *Kings League* ha unido a personas de todas las edades y trasfondos, creando lazos que trascienden los límites del estadio.)

Narrador: Resumen entrevista, conclusión.

Narrador: Estas son solo algunas de las muchas crónicas de vida que se entrelazan en el vasto universo de la *Kings League*. A través de estas historias, descubrimos que el amor por un equipo va más allá del deporte; es una fuente de inspiración, comunidad y conexión humana. Únete a nosotros en el próximo episodio mientras exploramos más historias emocionantes en "Crónicas de Vida en la *Kings League*".

CIERRE Música de oficina

EFFECTOS POR USAR: Clips de narraciones de partidos oficiales, musicalización del torneo, efectos de audio de momentos icónicos durante los partidos, audio entrevistas de los jugadores.

DURACIÓN: 9 MINUTOS

- **GUION #3 MANUEL BARRERA BAQUERO**

INICIO: Música de deportes

Narrador: Bienvenidos a "Crónicas en la *Kings League*", el podcast donde exploramos las historias y pasiones detrás de los fanáticos de esta liga. Soy Gabriel Felipe Cerón, comunicador social de la universidad Santo Tomás y para el episodio de hoy, hablamos con Manuel, un joven periodista con bastante experiencia en el

mundo de los deportes, ha participado en varios medios de comunicación colombianos y mexicanos, actualmente es analista deportivo oficial de la *Kings League*, en esta ocasión, es la voz de la experiencia. Manuel ¿cómo esta?

INVITADO: (respuesta) saludo

Narrador: ¿Como llegó a la *Kings League*?

INVITADO: (Respuesta, inicio del proyecto, trayectoria)

Narrador: ¿Cómo analiza un partido de la *Kings League*?

INVITADO: (respuesta, deporte – experiencia)

Narrador: ¿Tildaría a la *Kings League* como un nuevo deporte o uno alternativo?

INVITADO: (Respuesta, avance de los deportes)

Narrador: Es decir, ¿es un cambio?

INVITADO: (Respuesta, contexto del porque sí)

Narrador: ¿La manera de comunicar de los presidentes de equipo es correcta?

INVITADO: (Respuesta, frase educar detrás de un micrófono)

Narrador: ¿Ha cambiado su perspectiva en los deportes?

INVITADO: (Respuesta, si, contexto)

Narrador: ¿Su vida personal ha cambiado o se ha visto afectada por la *Kings League*?

INVITADO: (Respuesta, Si, trabajo y gusto)

EFFECTO: (la pasión por la *Kings League* ha unido a personas de todas las edades y trasfondos, creando lazos que trascienden los límites del estadio.)

Narrador: Resumen entrevista, conclusión.

Narrador: Estas son solo algunas de las muchas crónicas de vida que se entrelazan en el vasto universo de la *Kings League*. A través de estas historias, descubrimos que el amor por un equipo va más allá del deporte; es una fuente de inspiración, comunidad y conexión humana. Únete a nosotros en el próximo episodio mientras exploramos más historias emocionantes en "Crónicas de Vida en la *Kings League*".

CIERRE Música de oficina

EFFECTOS POR USAR: Clips de narraciones de partidos oficiales, musicalización del torneo, efectos de audio de momentos icónicos durante los partidos, audio entrevistas de los jugadores.

DURACIÓN: 10 MINUTOS

Crónicas:

Se escribieron tres crónicas con la finalidad de dar a conocer la experiencia vivida en algunas de las entrevistas, en ellas se retrata el pensamiento y percepción de jóvenes, quienes aseguran haber presenciado cambios por esta liga, también existe un común denominador y es la manera en la cual asimilan la *Kings League*, estas tres personas la ven como una motivación, una nueva oportunidad. Ellos aseguran que es importante en la actualidad principalmente para la población juvenil y que su trasfondo va mucho más allá de un deporte común y tradicional como lo es el fútbol.

Crónica 1: ERIK FABIÁN RIAÑO

Fanático de la *Kings League*

—Nunca me había gustado el deporte—. Es el inicio de Erik Fabián, al solo mencionar la dedicación a una actividad física. Siempre le pareció aburrido: se cansaba demasiado fácil y no le encontraba sentido. Sus palabras fueron firmes. Se sentía seguro hablando sobre ello detrás de su computador, mientras su reflejo se veía en cámara, así como su habitación poco iluminada, con paredes blancas y una repisa al fondo que evidenciaba fotos de su familia, algunos productos de Lego y una alcancía.

—El día a día era pasar el tiempo con videojuegos—. Su emoción aumentaba notablemente al hablar sobre distintos tipos de juegos, viendo series o navegando por internet, de hecho, cualquier otra actividad sería mejor que practicar deporte, hasta que un día, por casualidad, descubrió en un comercial la *Kings League*.

—La diferencia de esta liga fue lo que llamó mi atención, las reglas, narraciones y sueños que se ven inmersos, llamaron mi atención como si fuera cualquier otro juego, de inmediato empecé a consumirlo por la manera en la cual conecté con el evento en general; pero, tiempo después, terminé enamorado de cuestiones como el humor, la diversión y la emoción que transmitían los partidos—.

Mientras transcurría el tiempo en la videollamada, su gusto por ver cómo los *streamers* interactuaban entre ellos se notaba en cada palabra que mencionaba. Mientras relataba su historia, proyectaba de fondo un partido entre *El Barrio* y *Jijantes F.C.* Al mismo tiempo, empezó a hablar de varios deportes que en su inicio practicaba, pero había dejado porque no se consideraba muy bueno, entre ellos incluía hasta la danza.

—También me sorprende ver cómo juegan al fútbol, con habilidad, pasión y entrega—. De inmediato, hizo una pausa en su relato, mencionó que no era muy hábil para jugar fútbol mientras intentaba esconder su voz. Se notó extraño los siguientes segundos de la entrevista, como a la espera de algún comentario sobre su poca habilidad para jugar quizá al

deporte más practicado en el mundo. Así que, asintiendo con la cabeza, le indiqué que continuara con su relato. Un poco apenado, continuó. —Algunos eran mejores que otros, pero todos ponían su esfuerzo y su corazón en el campo—, de esta manera se unió al grupo de fanáticos, el único lugar para interactuar que encontraba él y sus amigos era los *chats* en vivo, pero nunca fue suficiente.

—Poco a poco, me fui enganchando a la *Kings League*—. Quizá ese fue el momento en el que se sintió más seguro durante la entrevista, enseguida empezó a mencionar cómo inició a seguir a los equipos, a los jugadores, a las estadísticas, a las noticias. Con el paso del tiempo conoció nuevos Youtubers, hasta que finalmente se hizo fan de uno de los equipos, el *Team Heretics*, el equipo de *TheGrefg*, uno de sus streamers favoritos y hasta se compró su camiseta. Siguió al club de fans y en sus sorteos y concursos, no se perdía y aún no se pierde ningún partido de su equipo ni de los rivales.

—La *Kings League* me hizo ver el deporte con otros ojos, Me di cuenta de que el deporte no era solo sudar y correr, sino también disfrutar y compartir; de que el deporte tenía muchos beneficios para la salud, tanto para el cuerpo como para la mente. Noté que el deporte podía ser una forma de expresarme, de divertirme y de superarme, la vida es algo más allá de estar en mi computador día y noche y por eso decidí probarlo por mí mismo—. Al terminar la frase, señaló su colección de medallas adquiridas en muy poco tiempo, se dedicó al patinaje, encontró en este deporte su pasión y hasta la actualidad lo sigue practicando.

Ahora juega al fútbol 7 dos veces por semana y patina otros tres días, también hace otras actividades físicas como correr, nadar o ir al gimnasio y según él, le hace sentir más fuerte, ágil y saludable. —He perdido peso, he ganado músculo y he mejorado mi postura, también

he notado cambios en mi estado de ánimo: estoy más contento, más relajado y menos ansioso, incluso mi familia dice que estoy más amoroso con ellos—.

El deporte se ha convertido en una parte importante de la vida de Fabián, no solo le divierte y le entretiene, sino que también aprende y lo forma. —El deporte me ha enseñado valores como el respeto, la disciplina, el trabajo en equipo o el *fair play*. El deporte me ha dado oportunidades de conocer gente nueva, hacer amigos y ampliar mis horizontes—

Sin duda alguna, él tuvo un crecimiento personal, pero aun así siente que no es suficiente, sigue avanzando. Fabián hizo énfasis en repetidas ocasiones de que su día a día mejoró y asegura que puede mejorar mucho más. —He dejado un poco los videojuegos, pero estoy más conectado que nunca, encontré una motivación fuera del estudio y que no está tras una pantalla, estoy a la espera de cumplir un sueño que no es directamente el mío sino el de quizás muchos niños que ahora son jóvenes—.

Para cerrar, resumió todo en que tiene una deuda con la *Kings League*. —Esta fue la chispa que encendió mi cambio y amor por el deporte, fue la puerta que me abrió un mundo nuevo lleno de posibilidades, fue el regalo que cambió mi vida para mejor—.

Crónica 2: JUAN JOSÉ REYES

Fanático de la *Kings League*

Juan José Reyes, un estudiante de Comunicación Social de la Universidad Santo Tomás, es uno de los invitados a esta página web. Es el ejemplo de público objetivo, debido a su afición por los *streamers*. Él se destaca en el mundo del *freestyle* y es más conocido por su apodo ZEKIUM, el cual surgió de un significado de grandeza personal.

El gran conocimiento que tiene sobre esta liga deportiva fue notorio solo con el saludo en la entrevista. —La verdad, estoy súper emocionado por poder hablar de este proyecto futbolístico que ha tenido mucho auge y ha generado gran conmoción a nivel deportivo y mediático—, su fanatismo fue evidente al cerrar con una sonrisa de por medio.

Su interés en las redes sociales lo acercó al mundo deportivo, de esta manera asegura haber llegado a la *Kings League*. Es decir, acudió a ella de la misma manera en la cual muchos jóvenes llegaron a la liga. El gusto por los *streamers*, quienes rondan en el mismo medio y canales de YouTube en su gran mayoría de España y México, lo atrajo.

Zekium, aseguró seguir desde hace más de 10 años a los mismos creadores de contenido por medio de sus redes sociales, el interés que ha tenido por los videos de estos youtubers desde el 2014. Es fácil de notar, se expresaba una y otra vez haciendo énfasis a videos fáciles y reconocidos de grandes personajes de *YouTube* sobre el año 2010, ya sea de videojuegos como *Call Of Duty* o retos de fútbol que lo llevaron a convertirse en un seguidor de estos sin importar los años que lleven en su carrera como creadores de contenido.

En los 18 minutos exactos que llevábamos hablando, me produjo curiosidad la similitud que hacia una y otra vez. Él relacionaba cada ejemplo con el motivo principal que le llevó a enamorarse de la *Kings League*, la trayectoria de cada uno de los presidentes de los equipos españoles, antiguos *Youtubers* de los cuales él era fan.

—Los sucesos que pueden llegar a pasar tanto en la vida como en los deportes, es la incertidumbre que genera atracción—. Pero, ¿realmente la incertidumbre deportiva del momento es lo que atrae a un fanático del deporte? Los referentes o figuras que tienen los deportes comunes como Leo Messi al fútbol o Lebron James al básquetbol, son quienes

pueden hacer diferente una competición de los deportes tradicionales; pero los fanáticos o espectadores siempre están a la espera de que ellos hagan alguna de sus genialidades.

Es justamente el caso que usa como referencia Juan José para el caso de la *Kings League*, el hecho novedoso de sus reglas y las estrellas (exfutbolistas) que participan en estas competiciones hacen que no se pierda el interés por la misma, la velocidad es aún mayor por el pequeño espacio del terreno de juego y se ven más jugadas, se nota la magia con el balón, es un gran deporte pero no hay que dejarlo caer en su totalidad por el mundo del espectáculo o entretenimiento. —Es el deporte con un pequeño toque de picante— asegura.

Él se ha mantenido en la línea de no cambiar su perspectiva de los deportes, lo ve y asimila como una nueva versión del fútbol sin necesidad de competir o dañar el ya conocido. Alzando la voz, interrumpió mi pregunta para aclarar que es “novedad” la palabra adecuada para llamar esta liga y dio paso a explicar algunas de las reglas que hacen a la *Kings League* única. Con gran emoción afirmó —Incluso, por qué no, he pensado junto a mis amigos en practicar algún otro deporte incluyendo reglas similares a las que sostiene hoy la *Kings League*—, ya sea baloncesto o voleibol, la creación de un nuevo deporte o derivado del deporte le emocionó tanto como para soñar literalmente con los ojos abiertos.

Sin necesidad de saber cómo desarrollarlo, sin alguna idea clara, pero la incertidumbre y la nostalgia es lo que lo engancha y forma el punto de interés para tal emoción de iniciar a practicar un deporte sin tanto “espectáculo”. Siguiendo su alegría y conversación, entablé el tema del trabajo que hay detrás de la *Kings League*. En seguida, él afirmó que, si existiese otro deporte con este avance, sería seguidor sin deslegitimar a esta pasión ya existente.

Al escuchar la palabra “pasión”, incurrí en las historias de vida que he tratado y escuchado, así que pregunté sobre su afición y los cambios que ha presentado desde que la

llegó a escuchar. Su respuesta fue rápida, honesta y sincera. —Iniciando con el nuevo tema de conversación que produce, la *Kings League* ha cambiado mi vida porque es un nuevo campo de diálogo del cual hablar—, mencionó.

La perspectiva que tiene al respecto es similar a muchas otras ya escuchadas, pero él considera que ha aportado mucho a su visión de la vida, los aficionados al deporte o al fútbol enseñaron su calidad en un mundo nuevo, es decir, quienes no lograron su meta en el mundo de los deportes tuvieron la oportunidad de mostrarse y resaltar su calidad para el fútbol, esto me demostró un claro mensaje al momento de estar mencionándolo mientras se miraba las manos. Él, al igual que muchos, tiene un talento. —Demuestra un claro mensaje de perseverancia personal—continuó, de una vez hizo énfasis en sí mismo, aclarando que quizá no en lo deportivo, pero sí en demás puntos que lo ayudan y lo han ayudado en estos 14 meses a reestructurar su autoestima, reconstruirse como persona y a no dejarse nublar de los fracasos.

Desde ese momento, sus respuestas cambiaron el tono, la seguridad con la que respondía las preguntas resaltaba drásticamente, su positivismo aumentó al mil. —Es como recibir las oportunidades con la mejor actitud, evidenciando un avance en cada persona independientemente de la manera en la cual lo asuma y se lo proponga con metas ligeras, para levantarse de la cama y salir a comerse el mundo—.

De ahí en adelante ya hubo mucha más confianza, respondió que se sentía bien conforme a su fanatismo por la *Kings League*, pero que le hace falta algún medio en donde sea de mayor facilidad mantenerse al día o en donde pueda relacionarse con más personas quienes sean así de fanáticos, en donde él, como su historia, sea lo que pueda resaltar ante el mundo, como muchos lugares *de fanáticos para fanáticos*, de los cuales ya gozan muchos espectadores de distintos deportes.

Por último, más a manera de pregunta personal, le inquirí sobre el motivo por el cual apoya el equipo que dirige el exfutbolista argentino Kun Agüero (*Kunisports*) y su respuesta fue la manera perfecta de cerrar la entrevista. —Admiro la mentalidad emprendedora del Kun—. Juan José afianza su confianza en el personaje y usa su percepción en su vida personal, pero aclaró entre risas que también le sigue por su sentido de pertenencia latinoamericano.

Crónica 3: JONATHAN DAVID LAGOS

Fanático de la *Kings League*

Jonathan, un joven de 20 años quien orientó su vida mediante la práctica de varios deportes como el fútbol, llegó a la *Kings League* sin necesidad de ser un espectador de los *Youtubers* o *streamers*. Su fanatismo por el fútbol tradicional lo acercó a esta liga, ya que en sus primeras ediciones invitaban en casi todos los partidos a exfutbolistas profesionales. Las participaciones de Ronaldinho, de Iker Casillas, Andrea Pirlo y demás ex deportistas, quienes durante un largo tiempo hicieron parte del selecto grupo de los mejores futbolistas del mundo, llamaron su atención y provocaron que su curiosidad investigara sobre el pasado de esta liga y lo que esta promueve a nivel mundial.

—Yo considero que la *Kings League* va más allá de un deporte, va hacia el lado de ilusiones y de sueños no cumplidos de muchas personas—, relataba anhelando cumplir su sueño de futbolista que muchos niños quizá también tengan hoy. —Las oportunidades en la vida son cuestión de segundos, vivir del deporte como muchos quisimos durante un largo tiempo en la niñez. Hoy, lo están logrando varios jóvenes a nivel mundial—. Hizo énfasis en las vivencias de varios jugadores que hoy son conocidos de la *Kings League*, quienes incluso en sus declaraciones afirman estar viviendo su sueño. Pero Jonathan respondía a

cada pregunta con un extraño tono, su voz era temblorosa, como la de un niño a quien le están realizando una entrevista por primera vez.

—Inicialmente para ser seguidor, debo ser un apasionado por lo que veo—, afirmó, mencionó en repetidas ocasiones que no consumió mucho de creadores de contenido en su infancia, pero sí reconoce a varios, mismos de los cuales hoy si es un espectador, por ejemplo, *DJ Mario*, presidente del equipo *Móstoles* y otros quienes fueron deportistas y *youtubers* hace un poco más de 8 años.

La inmersión de los jugadores en su etapa como deportistas es un tema que es de su interés como el fútbol 7, le llenó completamente. Le gusta tanto que juega fútbol alrededor de cinco veces por semana, ya sea después de la universidad o en los torneos en los cuales participa los fines de semana.

Justo al momento de preguntar si le parecía que este era un nuevo deporte o el avance de uno ya conocido, respondió con total seguridad que es un deporte más. Hay muchos puntos en común, pero al fin y al cabo es un deporte más, se adaptó y tiene una gran repercusión a nivel global ya que sus inicios se dieron en España, y es muy seguidor de la versión americana, la expansión global en tan poco tiempo que logró la *Kings League* es sinónimo de profesionalismo. Claramente, su afición por este deporte lo llevó más allá de ver los partidos y ya.

La *Kings League* para Jonathan es una rutina: los domingos de 7 de la mañana a 3 de la tarde son los partidos, no se pierde ninguno. Le encanta verlos y le apasiona estar pendiente de las estadísticas sobre quienes viven este deporte en campo y hacen que sea único. Luego, volvimos al tema de su percepción sobre esta liga, así que solo con un gesto de su rostro indicó que sueña con lograrlo y poder vivir su sueño algún día.

Para Jonathan, la *Kings League* es la herramienta de superación personal que más usa hoy en día cuando se trata de no dejar desfallecer su más grande sueño. Para él representa mucho más que un deporte y un espectáculo.

Entrevistas en video:

Para las dos entrevistas en video, se realizó un cuestionario partiendo desde el punto en el cual no a todos les gusta la idea de ser grabados en video, la mayoría del personal consultado accedió a ser grabado únicamente en audio; dejando a un lado esta limitación, se logró consignar la entrevista de un fanático y de un experto en el mundo del periodismo deportivo, para esto, se establecieron 2 encuestas totalmente distintas, buscando la información verídica que cada uno de ellos podría proporcionar.

Cuestionario fanático:

- ¿Se considera un seguidor de la *Kings League*?
- ¿Cómo llegó a la *Kings League*?
- ¿Cuál versión de la *Kings League* consume?
- ¿Qué simboliza para usted la *Kings League*?
- ¿C cambió su percepción por los deportes con la *Kings League*?
- ¿Según usted, qué tan buena es la comunicación entre la liga y los fanáticos?
- ¿Consumir la *Kings League* ha producido algún cambio en usted?

Cuestionario Experto:

- ¿Cuál es su perspectiva de los deportes como la *Kings League*?
- ¿Puede la *Kings League* cambiar perspectivas del deporte?
- ¿Qué puede aportar un deporte a nivel personal?
- ¿Puede la *Kings League* producir cambios personales como otros deportes?

De estas entrevistas, se extrajo el material audiovisual suficiente para su elaboración, en ellas se adicionaron algunas imágenes genéricas de apoyo que van acompañando los diálogos para hacer entender aún más fácil al espectador.

7. Hallazgos y resultados

Al ser un proyecto investigativo de carácter periodístico, cada uno de los hallazgos se encuentra inmerso en las piezas producidas (página web, videos, pódcast, crónicas).

Link: [Página web Crónicas de vida en la Kings League](#)

En el mundo del deporte, los medios y páginas web están ganando una tendencia progresiva, en este caso, los seguidores de la *Kings League* son una multitudinaria cifra a la cual se le apuesta como visitantes de la página. Si bien, en la recolección de datos se evidenció que el público tiene mayor tendencia a ser género masculino y no femenino, es un punto importante que se buscó cambiar sin lograr respuesta de muchas de las mujeres a quienes se les invitó a participar.

Sin duda alguna, esta liga ha movido grandes sentimientos a nivel mundial, no obstante, a pesar de haber ganado reconocimiento y ubicarse en un alto rango de la actualidad, tiene falencias en la elaboración de sus contenidos, tal como se indagó al principio, no existen medios de comunicación que informen acerca de esta liga por temáticas de derechos de autor, y tampoco existen espacios para los fanáticos como el que se proporciona en el presente documento.

Al cuestionar a diferentes fanáticos acerca de su gusto por la elaboración de una página web como la presentada, todos afirmaron de manera positiva y notaron su interés en conocerla, varios decidieron que les gustaría hacer parte de ella y finalmente fueron convirtiéndose en personajes principales no solo de la página sino del proyecto de investigación.

Al escuchar a las dos voces expertas, ambas en el mundo del periodismo deportivo, aunque ambos son colombianos y trabajaron en medios nacionales, no tienen la misma afinidad por los nuevos deportes, pero en lo que sí aseguran ambos tener relación es en la

manera en la cual se puede comparar este deporte con las máximas ligas futbolísticas del mundo, ya sea por la cantidad de visualizaciones que tiene o por lo que transmite y hace entender a la mayoría de los fanáticos de esta liga, es una segunda oportunidad para construir los sueños, para avanzar en metas personales que se veían imposibles por diversos temas para muchos nuevos deportistas del fútbol amateur, pero sobre todo, la afinidad e idealismo que produce a los espectadores quienes ven en ella motivación para su día a día.

8. Conclusiones

Durante la recolección de datos se conocieron varios casos de personas quienes son usuarios frecuentes de internet, algunos otros basan su vida en el deporte y por eso les atrae la *Kings League*. Hay miles de historias de vida que merecen escucharse por el avance que significa para quienes experimentaron esas vivencias, el mundo de los deportes atrae a las nuevas generaciones y admira a algunos otros quienes no salieron en el producto final del presente proyecto de investigación periodística.

Las historias de vida de personas cuyas vidas han sido transformadas por la *Kings League* son testamentos vivos de la capacidad del deporte y el internet para inspirar, empoderar y transformar. Estas narrativas concluidas de las entrevistas a fanáticos enseñan que el deporte va más allá de simples competencias; es un medio para el crecimiento personal, la superación de desafíos y la construcción de carácter.

A través de estas historias, comprendemos cómo el deporte puede ser un salvavidas para aquellos que enfrentan adversidades o simplemente no llevan una vida social sana, brindándoles un sentido de propósito y comunidad, en estas historias, se evidencia cómo la *Kings League* puede ser un catalizador para el cambio social y la inclusión. Las personas cuyas vidas han sido transformadas por esta liga pueden convertirse en modelos a seguir para otros, demostrando que el éxito no está limitado por circunstancias externas. Estas historias inspiran a otros a perseguir sus sueños, la idea colectiva de los entrevistados enseña que la *Kings League* es una que ayuda y ayudó a muchos jóvenes de cumplir su sueño de vida frustrado, y que por medio de esta pueden crear un espacio seguro en medio del mundo del internet.

Además, las historias de vida relacionadas vistas anteriormente en el producto final del presente proyecto de investigación periodística, recuerda la importancia de la resiliencia.

Estos relatos enseñan el éxito desde la perspectiva de los fanáticos, promoviendo el cambio social y dando la respectiva importancia del poder de cambiar vidas como la de Erik Riaño.

Durante la elaboración de la página web, se buscó hacerla más grande en compañía del medio Red+ Noticias, aunque hubo reuniones con productores directos de Claro Colombia, no se logró por los derechos de imagen que no tiene actualmente ningún canal ni medio fuera de la *Kings League*, la única manera de intentarlo sería replicar su información, pero caería en problemas legales por la ley de derechos de autor de cada imagen que se buscaría repostear.

9. Bibliografía

- Luna, G. (23 de Enero de 2024). *La Kings League se consolida y estas fueron las audiencias en su regreso en 2024*. Obtenido de Diario Marca de España:
<https://www.marca.com/videojuegos/kings-league/2024/01/23/65afeaac46163ff8488b45c1.html#>
- Ana Laura Jiménez, V. P. (2007). *Universidad Central de Venezuela*. Obtenido de
<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/repso/v26n1/v26n1a06.pdf>
- Baquero, M. B. (14 de Marzo de 2024). Entrevista a analista de la kings League. (G. F. Cerón, Entrevistador)
- Sanchez, B. C. (17 de Enero de 2023). *Diario Mundo Deportivo*. Obtenido de Kings League: qué es, equipos y cómo funciona:
<https://www.mundodeportivo.com/uncomo/deporte/articulo/kings-league-que-es-equipos-y-como-funciona-53091.html>
- EPE. (26 de Marzo de 2023). *EL PERIODICO DE ESPAÑA*. Obtenido de La Kings League de Piqué roza el lleno de espectadores en el Camp Nou:
<https://www.epe.es/es/deportes/20230326/final-kings-league-espectadores-camp-nou-pique-85208580>
- Guillermo Villar, D. A. (27 de Marzo de 2023). *Relevo* . Obtenido de ¿CUÁNTAS PERSONAS HAN VISTO LA FINAL DE LA KINGS LEAGUE? LAS CIFRAS DEL COLOFÓN DEL ÉXITO BATEN RÉCORD... POR LA MÍNIMA:
<https://www.relevo.com/futbol/cuantas-personas-visto-final-kings-20230327000344->

nt.html#:~:text=2%2C02%20millones%20de%20espectadores,según%20la%20plat
aforma%20TVTOP%20España.

Vasquez, L. J. (27 de Febrero de 2024). *Record MX - empelotados*. Obtenido de

¿ROMPIÉNDOLA! KINGS LEAGUE AMÉRICAS LLEGÓ A MÁS DE 7
MILLONES DE USUARIOS EN LA JORNADA 1:

[https://www.record.com.mx/empelotados/kings-league-americas-llego-a-mas-de-7-
millones-de-usuarios-en-la-jornada-1#](https://www.record.com.mx/empelotados/kings-league-americas-llego-a-mas-de-7-millones-de-usuarios-en-la-jornada-1#)

Diario Marca. (16 de Enero de 2024). Obtenido de ¿Cómo funciona el Draft de la Kings

League Américas? Los ex jugadores de Liga MX que estarán:

[https://www.marca.com/mx/videojuegos/2024/01/16/65a6c051ca474129168b45c0.
html](https://www.marca.com/mx/videojuegos/2024/01/16/65a6c051ca474129168b45c0.html)

idUS. (26 de Octubre de 2020). Obtenido de Deposito de investigación universidad de

Sevilla: <https://hdl.handle.net/11441/102221>

EPE. (26 de Marzo de 2023). *El periódico de España*. Obtenido de La Kings League de

Piqué roza el lleno de espectadores en el Camp Nou:

[https://www.epe.es/es/deportes/20230326/final-kings-league-espectadores-camp-
nou-pique-85208580](https://www.epe.es/es/deportes/20230326/final-kings-league-espectadores-camp-nou-pique-85208580)

Gobierno de Canarias. (25 de Diciembre de 2012). *Juega y aprende con Seguridad*.

Obtenido de Beneficios del Internet:

[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/amacram/consejos-para-
padres/prueba/#:~:text=Internet%20aporta%20una%20serie%20de,la%20comunica
ción%20y%20el%20entrenamiento](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/amacram/consejos-para-padres/prueba/#:~:text=Internet%20aporta%20una%20serie%20de,la%20comunica%20y%20el%20entrenamiento).

Kings League . (28 de Marzo de 2024). *Kings and Queens reglamento oficial*. Obtenido de

Kings League pro : <https://cms-es.kingsleague.pro/wp-content/uploads/2024/04/KLQL-reglamento-20240328.pdf>

Ricoeur, P. (2006). La vida: Un relato en busca de narrador. *ÁGORA - PAPELES DE FILOSOFIA*, Vol.25 9-22.

Lotauro, S. (21 de Diciembre de 2018). *Psicología y mente*. Obtenido de A peor autoestima, mayor fanatismo: <https://psicologiaymente.com/psicologia/autoestima-fanatismo>

Hoyos, J. J. (2003). *Escribiendo historias, el arte y el oficio de narrar en el periodismo*. Medellín: Universidad de Antioquia.

García Núñez Roberto, G. H. (2018). *Una aproximación a la cultura de Internet y participativa*. Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara.

10. Anexos