

Diseño de exclusividad, archivo y rotación en las skins Prestige LoL (2018–2026)

DESIGNING EXCLUSIVITY, ARCHIVE AND TEMPORAL RARITY IN PRESTIGE LoL SKINS (2018-2026)

Recibido el 01/02/2026 | Aceptado el 28/04/2026 | Publicado el 15/07/2026
<https://doi.org/10.62008/ixc/16/02Diseno>

Álvaro Navarro-Gaviño | Universidad Complutense de Madrid
✉ alvnav01@ucm.es |  <https://orcid.org/0000-0001-9819-6598>
Paula García Fernández | Investigadora independiente
✉ pgf3712@gmail.com |  <https://orcid.org/0009-0009-0046-7288>

Resumen: El subcatálogo de *skins* Prestigio de *League of Legends* condensa una forma de lujo digital en la que diseño, rareza y temporalidad operan como mecanismos persuasivos acoplados. El artículo examina su evolución entre 2018 y 2026, atendiendo a la estacionalidad de los lanzamientos y a la Tienda Mítica como dispositivo de curaduría archivística y administración de la escasez. Se adopta un estudio de caso descriptivo-interpretativo que combina delimitación cuantitativa y análisis cualitativo comparado para describir cinco operaciones de valor, F1 objeto-edición, F2 experiencia y legibilidad perceptiva, F3 acontecimiento mediático, F4 *storytelling* y secreto, y F5 estacionalidad. El sistema intensifica la tensión entre irrepetibilidad y reintroducción, produciendo desigualdades de acceso que permiten monetizar el pasado mediante reediciones sin cancelar la jerarquía temporal que sostiene su excepcionalidad.

Palabras clave: Lujo; moda digital; cosméticos digitales; efectos visuales; eventos estacionales; *League of Legends*.

Abstract: The Prestige skins subcatalogue in *League of Legends* condenses a form of digital luxury in which design, rarity and temporality operate as coupled persuasive mechanisms. This article examines its evolution (2018–2026), focusing on launch seasonality and the Mythic Shop as a device for curating the archive and administering scarcity. It adopts a descriptive-interpretive case study that combines a quantitative delimitation of the subcatalogue, to stabilize an object shaped by rotations and returns, with a comparative qualitative analysis of its value operations: F1 edition-object, F2 experience and perceptual legibility, F3 media event, F4 storytelling and secrecy, and F5 seasonality. The system intensifies the tension between unrepeatability and reintroduction, producing inequalities of access that allow the past to be monetized through re-editions while preserving the temporal hierarchy that sustains its exceptionality.

Keywords: Luxury; Digital Fashion; Digital Cosmetics; Visual Effects; Seasonal Events; *League of Legends*.



Para citar este trabajo: Navarro-Gaviño, Á. & García-Fernández, P. (2026). Diseño de exclusividad, archivo y rotación en las skins Prestige LoL (2018–2026). *index.comunicación*, 16(2), 143-170. <https://doi.org/10.62008/ixc/16/02Diseno>

1. Introducción

En *League of Legends* (LoL), videojuego multijugador *online* de tipo arena de batalla y uno de los títulos más influyentes del ecosistema competitivo contemporáneo, así como en otros ecosistemas de juego-servicio, o *games as a service* (GaaS), entendidos como entornos de actualización constante y economías digitales persistentes (Bonales-Daimiel *et al.*, 2026, p.102; Nieborg y Poell, 2018), la oferta programada se ha estabilizado como modelo de actualización continua mediante temporadas, eventos, parches, rotaciones y contenidos cosméticos, incluida la economía de *packs* y objetos coleccionables en videojuegos deportivos (Rodríguez-Ramírez *et al.*, 2021: 22-27), y la customización de la apariencia se ha desplazado del adorno accesorio a un régimen de visibilidad gestionada, con calendarios intensivos y economías de retorno que reordenan tiempo de juego y gasto sin modificar el núcleo mecánico del juego. En este marco, el valor de ciertos bienes digitales se configura a partir de su capacidad para producir distinción, legibilidad social y reconocimiento entre jugadores, dentro y fuera de la partida, además de su uso inmediato. El objeto reorganiza el campo sensible y relacional de la experiencia de juego, al vincular la percepción del usuario, la legibilidad pública en pantalla y la temporalidad del deseo con una administración persuasiva de la oferta programada. Una *skin*, como variación estética del modelo base, preserva la estructura lúdica del personaje y, al mismo tiempo, reescribe sus capas de presentación, entre ellas las animaciones, los efectos visuales (*visual effects*, VFX), las partículas, el diseño sonoro y las líneas de voz, además del paratexto editorial del *splash art* (Reay y Wanick, 2023). La personalización deviene así una práctica material de señalización y continuidad, cuyas operaciones técnicas modulan la exposición del avatar, la diferenciación estética y las formas situadas de reconocimiento de quien la porta en partida.

Este desplazamiento converge con la expansión del videojuego como servicio y con la centralidad creciente de bienes no funcionales como núcleo de monetización. En catálogos que crecen por temporadas, eventos y rotaciones, el valor se organiza a través del modo de acceso, como arquitectura persuasiva de escasez por ventana en el inventario, en sintonía con economías digitales del videojuego que combinan actualización continua, temporalidad promocional y consumo simbólico (Bonales-Daimiel *et al.*, 2026). Desde la literatura sobre consumo y propiedad, lo cosmético puede leerse como una reorganización de la posesión en clave digital, articulada a través de derechos de acceso fragmentados y dependientes de plataforma (Belk, 2013: 477-478; Belk *et al.*, 2022: 198), en cuyo marco la distinción se produce mediante for-

mas de escasez administrada, retornos programados y monedas intermedias que organizan la urgencia de acceso. A ello se suma que estos objetos pueden operar como formas de capital cultural específico del videojuego, al exhibir veteranía, conocimiento del sistema, acceso a eventos pasados o capacidad de inversión sostenida, inscribiéndose en dinámicas de prestigio y reconocimiento próximas a lo que Consalvo (2007) definió como *gaming capital*. En paralelo, estudios sobre apego a bienes virtuales describen cómo la relación con estos objetos se estabiliza mediante acumulación, cuidado y mantenimiento simbólico que, aun sin funcionalidad directa, intensifican compromiso y continuidad (Koles et al., 2025). Dentro de este marco, la línea Prestige, introducida por Riot Games en 2018, permite examinar uno de los modos más intensificados y todavía insuficientemente descritos en que la personalización cosmética adopta la forma de lujo digital.

2. Justificación, objetivo y estado de la cuestión

El estudio se centra en la línea Prestige de *League of Legends* como caso para analizar cómo el lujo digital se articula mediante acabado visual, rareza temporal y acceso administrado. Con ese fin, se propone una tipología funcional comparativa que relaciona categorías de *skin*, modalidades de obtención, rasgos visuales y función persuasiva para describir cómo la excepcionalidad se compone y se vuelve reconocible en condiciones de juego y competitividad (Han et al., 2010: 15-17).

Tabla 1. Tipología base de skins, obtención, disponibilidad y función persuasiva (estado en dic.2025-en.2026)

Categoría de skin	Método de obtención	Características visuales	Frecuencia	Función persuasiva
Normal / Épica	Tienda, cofres (1350 RP)	Cambios de modelo y efectos básicos	Permanente	Personalización cotidiana
Legendaria	Tienda, cofres, (1850 RP)	Set ampliado de animaciones, VFX únicos, ajustes de audio y presentación	Permanente	Diferenciación fuerte respecto a la skin base, legitimación del sobreprecio por densidad de trabajo audiovisual y coherencia temática



Definitiva (Últimate)	Tienda (3,250 RP)	Variantes múltiples, evolución por estados, paquetes de animación y VFX más complejos	Permanente	Anclaje de valor máximo y efecto escaparate, intensificación de la exhibición como rendimiento sostenido
Mítica (Hextech, eventos)	Forja, esencias míticas/gemas, botín de eventos	Diseño exclusivo, materiales con texturas marcadas, tratamiento lumínico y VFX "premium"	Limitada / rotatoria	Rareza administrada y conversión de acumulación/azar en acceso, con control de oferta y retorno programado
Variante mítica (Mythic Variant)	Cápsulas/botín asociado a eventos, obtención restringida	Variación de alta gama sobre una base ya prestigiosa, refinamiento de materiales y VFX, acabado distintivo	Muy limitada	Escasez extrema como incentivo de gasto intensivo, segmentación por umbral de inversión y singularización de inventario
Prestigio	Rotaciones de Mythic Shop (150–250 Mythic Essences), eventos y moneda exclusiva, tiempo limitado	Reinterpretación, elevación de acabados y señal de exclusividad en splash art, modelo y VFX; a veces reescritura paratextual (lore/evento)	Temporal / Estacional	Exclusividad verificable y administración de la urgencia temporal (escasez por ventana), estabilización de la veteranía como propiedad del archivo, recurrencia por ventanas de retorno programado
Recompensa competitiva	Rangos (Victorious), honor, Clash u otros hitos; no accesibles en tienda	Diseño con marca de temporada y criterios de legibilidad orientados a señalar logro	Una vez por temporada / no retornable	Prestigio por mérito y retención estacional, jerarquización social sin transacción directa (mérito)

Fuente: elaboración propia.

Desde esta matriz, la investigación se justifica por una asimetría persistente en la literatura. Abundan aproximaciones centradas en economía política, monetización y comportamiento de consumo, pero siguen siendo comparativamente escasos los trabajos que describen con precisión variables morfológicas visuales, de acabado, de interfaz y de edición visual en cosméticos, pese a que ese plano técnico sostiene el valor percibido (Reay y Wanick, 2023; Winata, Bako, Ongowarsito y Ramadhan, 2022). En *League of Legends*, el estado de la cuestión en el ámbito hispanohablante ha privilegiado la espectacularización y la expansión hacia el *e-sport* como relato de masas, con aportes útiles para comprender infraestructura y valor procedimental de la retransmisión (Martín Muñoz y Pedrero Esteban, 2021: 74-76), aunque sin descender al régimen que gobierna la circulación del cosmético en interfaz ni a la transición de 2022 como reordenamiento del archivo y la rareza. La evidencia experimental sugiere que la personalización mediante microtransacciones cosméticas puede intensificar la identificación con el personaje sin alterar el rendimiento objetivo, asociándose a competencia percibida y disfrute y desplazando así lo cosmético de la lógica del adorno estético inerte (Böffel *et al.*, 2021). Sin embargo, ese foco permanece en usos controlados y deja abierto el hueco de describir cómo la plataforma produce urgencia, retorno y jerarquías de acceso, allí donde el lujo se vuelve legible, comparable y disputable. Ese vacío puede dialogar con la literatura sobre diseño persuasivo en videojuegos y con lo que se ha conceptualizado como *dark* o *deceptive patterns* de interfaz (Brignull *et al.*, 2023; Zagal *et al.*, 2013).

El objetivo principal es cartografiar la línea Prestige como dispositivo de escasez administrada y analizar cómo el rediseño introducido en 2022 reordena archivo, rareza y acabados visibles, convirtiendo el acceso en un procedimiento serializado de producción de valor. De forma complementaria, se busca identificar y describir patrones de acabado, emisión y legibilidad que operan como edición visual, refinamiento técnico y control temporal del catálogo, en diálogo con marcos de consumo de lujo y con estudios sobre cosméticos, valor percibido y lógicas de adquisición del *chase item* en otros títulos y géneros (Dubois *et al.*, 2021; Järvinen, 2023; Kordyaka y Hribersek, 2019).

3. Método

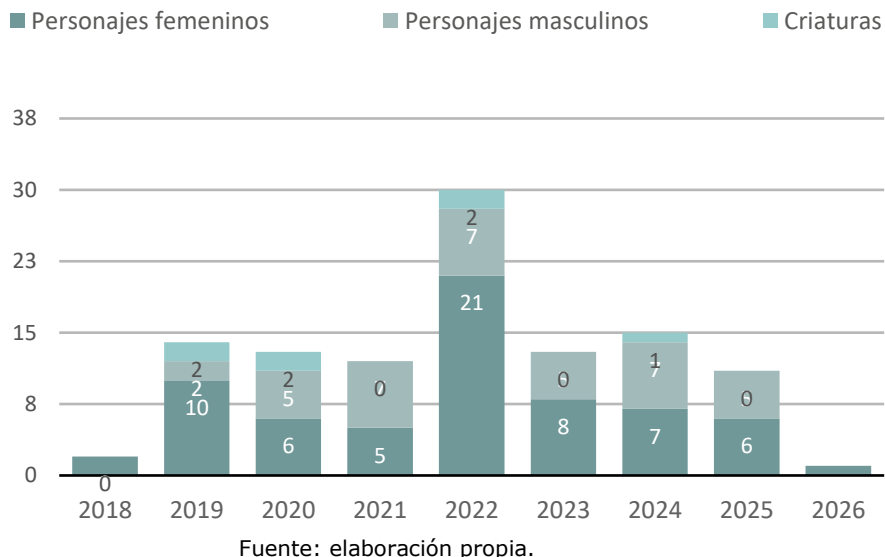
Se adoptó un enfoque descriptivo-interpretativo, articulado como estudio de caso, que combinó una fase cuantitativa de delimitación del subcatálogo Prestige, orientada a estabilizar un objeto sometido a calendarios, rotaciones y reintroducciones, y una fase cualitativa de análisis comparado de operaciones

formales, paratextuales y de interfaz. El corpus se reconstruyó mediante triangulación de bases de datos especializadas y verificación puntual en el cliente para depurar inconsistencias de fecha, denominación y disponibilidad, atendiendo a criterios de trazabilidad y replicabilidad propios del análisis de contenido audiovisual digital (Krippendorff, 2019).

3.1. Materiales

Para identificar y seleccionar la muestra se realizó una búsqueda sistemática en bases de datos especializadas de *League of Legends* (Riot Games, s.f.; lol.skin.info, s.f.), contrastando los resultados con el cliente cuando fue posible para depurar inconsistencias de fecha, denominación y disponibilidad. La consulta abarcó el conjunto de colecciones registradas y se ejecutó el [fecha de acceso], en la versión [parche], con la cadena: (“*prestige*” OR “*prestige 1.0*” OR “*prestige 2.0*” OR “*mythic*”) AND (término/s adicional/es: “*skin*”, “*edition*”, “*mythic shop*”). La triangulación se justifica por dos límites convergentes: (1) fragmentación y baja granularidad del archivo para reconstruir fechas y periodos de disponibilidad; (2) dependencia de repositorios comunitarios (actualización desigual, cambios de nomenclatura y coexistencia o solapamiento de [lanzamiento] con [reaparición]), que dificulta indicadores estandarizados sin errores de arrastre. Los datos se almacenaron en bases estructuradas, con normalización de fechas y depuración de duplicados asociados a la transición Prestige 1.0/2.0 (apartado 4.1), mediante control cruzado.

La muestra se delimitó por criterio nominal-operativo: se incluyeron aspectos cuyo nombre oficial contiene “*Prestige*” en *LoL PC*, distinguiendo lanzamiento original, reintroducciones (rotaciones/*unvaults*) y variantes conmemorativas del cambio de sistema en 2022. La unidad de análisis fue el aspecto individual; su estatuto (*Prestige 1.0*, Tienda Mítica, reaparición, “*Edition 2022*”) modifica el conteo si se confunden lanzamientos con reingresos del archivo. La división de la muestra por género se resolvió con un criterio operativo, no ontológico, debido a que el juego reúne humanoides, espectros y cuerpos-cosa con marcadores de género variables. En consecuencia, las categorías “femenino” y “masculino” agrupan personajes de silueta humanoide con codificación de género estable en su presentación oficial, mientras “criaturas” reúne no-humanos o formas fuertemente deshumanizadas (bestias, yordles, entidades inorgánicas, o energías espectrales). La asignación se basó en *lore* y presentación oficial (historia, habla, voz e interacción), resolviendo casos liminales por consistencia interna y predominio paratextual.

Figura 1. Evolución anual del subcatálogo Prestige por categoría de personaje según codificación

Con estos criterios, Prestige representa 5,39% del total de aspectos de la base (2057), es decir, 111 entradas: 66 asociadas a campeonas (59,45%), 38 a campeones (34,23%) y 7 a criaturas (6,32%). La distribución anual muestra un incremento notable en 2022, coherente con la Tienda Mítica y la rotación de inventario (Figura 1). Se registró si cada aspecto era obtenible o no disponible en diciembre de 2025, distinguiendo disponibilidad comercial y presencia en el archivo histórico; además, se consignaron entradas posteriores fuera de la ventana de recogida (p. ej., Prestige Veiled Lady Morgana, prevista para 2026).

3.2. Procedimiento de análisis

El análisis del corpus se inició con una delimitación cuantitativa destinada a estabilizar un objeto sometido a variaciones de calendario, rotación y reintroducción. El recuento de lanzamientos, retornos y modalidades de obtención permitió construir un mapa temporal mínimo del subcatálogo, seleccionar casos comparables, detectar concentraciones por periodos y discriminar entre lanzamiento y retorno cuando el registro de bases de datos y la lógica de tienda tienden a solaparse.

Aunque la presentación inicial es cuantitativa —con técnicas de redes y grafos aplicables a la seriación de lanzamientos, la circulación por ventanas y

la co-presencia de líneas estéticas—, la investigación desplaza el centro hacia una lectura cualitativa. Esta primera capa sostiene el análisis formal en un campo donde siguen siendo escasos los estudios sobre variables morfológicas y de acabado frente a enfoques de economía política o consumo (Reay y Wanick 2023; Winata et al., 2022). Dado que la noción de lujo digital reúne dimensiones heterogéneas y no siempre formalizadas de manera comparable en la bibliografía, el análisis parte de un conjunto acotado de variables observables a través de las cuales esa excepcionalidad se vuelve legible en el corpus. En concreto, se atendió a ocho dimensiones analíticas de operaciones de valor: (1) tratamiento de superficie y materiales; (2) emisión lumínica y densidad de VFX; (3) relación entre *splash art* y modelo en juego; (4) legibilidad perceptiva en partida; (5) singularización editorial y paratextual; (6) grado de inscripción extradiegética o mediática; (7) espesor narrativo o régimen de secreto asociado a la *skinline*; y (8) temporalidad de acceso, retorno y reintroducción. Sobre la base de estas variables, las categorías F1-F5 se construyeron de forma inductiva como agrupamientos formales dominantes, definidos por la recurrencia diferencial de ciertas combinaciones de rasgos. Cada aspecto fue asignado al patrón predominante que organizaba su funcionamiento persuasivo, aun cuando presentara rasgos secundarios compartidos con otros grupos.

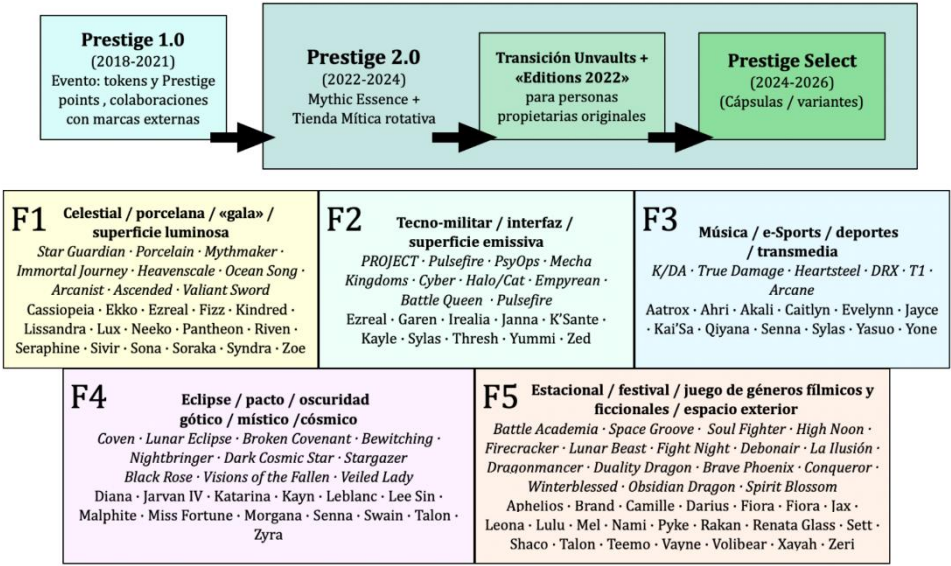
El análisis se articula como estudio de caso, adecuado para fenómenos complejos en su contexto de producción y uso (López-Barajas y Montoya, 1995), y se apoya en el análisis textual audiovisual de Casetti y di Chio (2017), aplicado a la construcción de personaje, precisando su alcance para atender procedimientos de caracterización visual más allá del diálogo. A partir de ahí, cada aspecto se descompuso en una tríada operativa: representación (*splash art*), desempeño en partida (modelo, animaciones, VFX) y condiciones de acceso (ventana, rotación, retorno, conmemoración). Sobre esa segmentación se identificaron recurrencias y variaciones de forma, materialidad y jerarquización perceptiva, que posteriormente se reordenaron y reagruparon con fines de modelización interpretativa, a fin de reconocer estrategias de prestigio ligadas a la edición visual, el refinamiento técnico y el control temporal del catálogo.

4. Resultados: periodización y agrupamientos formales

Antes de entrar en la tipología comparativa visual y en las estrategias asociadas a la construcción estética y experiencial del lujo, conviene situar el trabajo de Riot Games como dispositivo de contraste, cuya inteligibilidad formal depende de la temporalidad propia del servicio y de su régimen de actualización continuada. En ese marco, los efectos visuales operan como mediación entre

arte y diseño orientada a sostener unidades de estilo y desempeño, priorizando legibilidad, contención del ruido visual, adecuación temática y producción de impacto (Riot Games, 2017). Sobre esa base, la figura 2 funciona como instrumento descriptivo donde convergen la periodización del sistema Prestige desarrollada en el apartado 4.1 y la identificación de agrupamientos formales expuesta en el apartado 4.2, permitiendo comparar operaciones dominantes de acabado, emisión y legibilidad en juego. La clasificación no se organiza a partir de esencias temáticas, sino de regularidades técnicas, visuales y experienciales que vuelven describible el modo en que la excepcionalidad se compone y se hace reconocible bajo condiciones de rendimiento, atención y competitividad (Han *et al.*, 2010, pp. 15-17).

Figura 2. Periodización del sistema Prestige (2018-2026) y tipología formal F1-F5. La figura operacionaliza el desplazamiento entre lógicas de acceso, regímenes de circulación y procedimientos de acabado y legibilidad, mediante la asignación de skinlines y personajes según patrón dominante.



Fuente: elaboración propia.

4.1. La evolución de la tienda 1.0 a 2.0, *unvaults* y cápsulas especiales

El ecosistema de rarezas y calidades visuales en *League of Legends* es amplio y variable, en coherencia con la operación continua del *games as a service* (GaaS). Mientras el conjunto general de cosméticos se obtiene por vías contin-

gentes sometidas a eventos, misiones, hitos estacionales y rotaciones de tienda (92,84% del total), la economía Prestige (7,16%) se recorta como circuito relativamente estable, estandarizado como canal *premium* y, sobre todo, trazable en términos de acceso.

En un entorno digital masivo sometido a transformaciones constantes por parches, reequilibrios y reprogramaciones estacionales, ese carácter mensurable se sostiene en el control del tiempo, la administración del catálogo y mecanismos de diferenciación retrospectiva, apoyados en una visualidad de acabado que, aunque a menudo se reduce al imaginario de la pátina dorada, opera con mayor precisión como código convencional de pertenencia a un régimen de participación específico, reconocible y económicamente cuantificable. Esa estabilidad resulta crucial para el análisis porque deja ver la producción de excepcionalidad no depende de escasez material, sino de su gestión industrial mediante modalidades de adquisición que, tras un primer esquema relativamente unitario desde 2018, pasan a concurrir y solaparse a partir del punto de inflexión de 2022. Desde entonces, el foco se desplaza hacia variables de curaduría del archivo general, la duración de la ventana de tienda, la lógica del retorno nostálgico, y la inscripción de veteranía acumulable como diferencia verificable entre perfiles. En paralelo, ese régimen de valor se apoya en un *lore* extracampo, no jugable pero operativamente decisivo para diseñar interacciones, motivos y coherencias estéticas. Ese marco fideliza y contextualiza a los personajes, pero debe reajustarse en un universo en expansión, con hasta 170 campeones y una Runaterra sometida a actualizaciones continuas, reordenaciones y redistribuciones de jerarquías y afinidades.

El esquema inicial Prestige 1.0 (2018–2021) funciona así como dispositivo inicial de excepcionalidad anclado a una ventana temporal estrecha y a la economía del evento. Coincide, además, con colaboraciones paratextuales asociadas al nuevo lujo (Batat, 2019), como Louis Vuitton en el entorno *True Damage* de Qiyana y Senna: la cápsula física se situó, según estimaciones mediáticas, por encima de varios miles, instalando el prestigio en vecindad explícita con la moda de lujo. La obtención quedaba subordinada al evento anual, por acumulación de *tokens* en pases o por Puntos Prestigio con caducidad, de modo que la posesión se vinculaba a presión temporal con cierre programado. En lo formal, muchas piezas operan como variaciones doradas cercanas a la *skin* base, más próximas al reacabado por contraste y brillo que a una reinención plena. Esa diferencia mínima funcionaba, paradójicamente, como trofeo social por irrepetibilidad e inaccesibilidad posterior, convertida en garantía de pertenencia retrospectiva (Riot Games, 2020). Durante la crisis de la COVID-19, la

actividad de juego se reconduce hacia dispositivos conmemorativos y audiovisuales, con especial fuerza en la expansión musical de K/DA y en la circulación de videoclips donde los personajes operan como estrellas fuera de la partida, en diálogo con genealogías de cantantes virtuales como Hatsune Miku y con una inteligencia de *retail* en la que audiovisual y moda actúan como vectores de transmisión y valor de marca dentro de un régimen de servicio más amplio (Reay y Wanick 2023; Navarro Gaviño, 2022).

La transición Prestige 2.0 puede leerse como alejamiento del motivo dorado hegemónico e intensificación interna del universo mediante gramáticas de cristal, densidad textural, paletas afirmativas, VFX y singularización editorial del *splash art*. Si este contraste se sostiene como hipótesis, el nuevo lujo deja de ser guiño y pasa a nombrar un cambio de régimen, desplazado del objeto como marca al objeto como acceso, curaduría, acontecimiento y administración de información visual. El giro de 2022 reescribe adquisición y recompensa más allá de un reajuste monetario y del objeto, en la medida en que la conversión hacia Mythic Essence (Esencia Mítica) y la institucionalización de una Mythic Shop (Tienda Mítica) con rotaciones programadas desplazan el catálogo desde la clausura hacia un circuito de retornos periódicos, con temporizadores explícitos (Riot Games, 2022; Riot Games, 2024).

El acceso se vuelve administración visible de ventanas y planificación acumulativa, mientras ciertos Prestigio 1.0 reaparecen como piezas *unvaulted*. La tensión clásica del lujo, ampliar acceso sin erosionar exclusividad, se contiene mediante las *Editions 2022* reservadas a propietarios originales, que reinstalan retrospectivamente una jerarquía temporal de la posesión. Desde la aparición de Prestige Select (2024-2026), vinculada a cápsulas y variantes recientes, se intensifica esa lógica de reingreso curatorial y segunda oportunidad. Su rasgo diferencial no reside solo en el formato de cápsula, sino en una especialización del diseño visual que tiende a alejarse del motivo dorado como marca hegemónica de prestigio (F2, F4, F5), desplazándose hacia gramáticas de cristal, densidad textural y paletas más afirmativas, con tratamientos de superficie y VFX que se leen como acabado de alta resolución antes que como simple recoloración (F1, F3). En ese desplazamiento, la exclusividad depende menos de legitimaciones externas que de una intensificación interna del propio universo, actualizada en interfaz y paratexto, así como una singularización editorial del *splash art* (figuras 3-7).

Este marco retrospectivo acota también comparaciones que se distorcionarían si se mezclaran lógicas de tienda heterogéneas, ya que rasgos visuales y paratextuales quedan subordinados a diseño de acceso y circulación. En

el corpus, la sofisticación aparece con especial recurrencia en campeonas, como sugiere la figura 1 (59,45%). Incorporar la variable de género permite observar la distribución del prestigio tanto en campeones feminizados como en masculinidades reconfiguradas por puesta en escena y vector identitario paratextual, como Ezreal Prestige Heavenscale (2024) o K'Sante Prestige Empyrean (2022), así como convergencia con repertorios de espectacularidad y exposición descritos en estudios previos (Lynch et al., 2016: 474–476).

4.2. Marco de clasificación y agrupamientos formales

4.2.1. Aurificación e iluminación de superficie (F1)

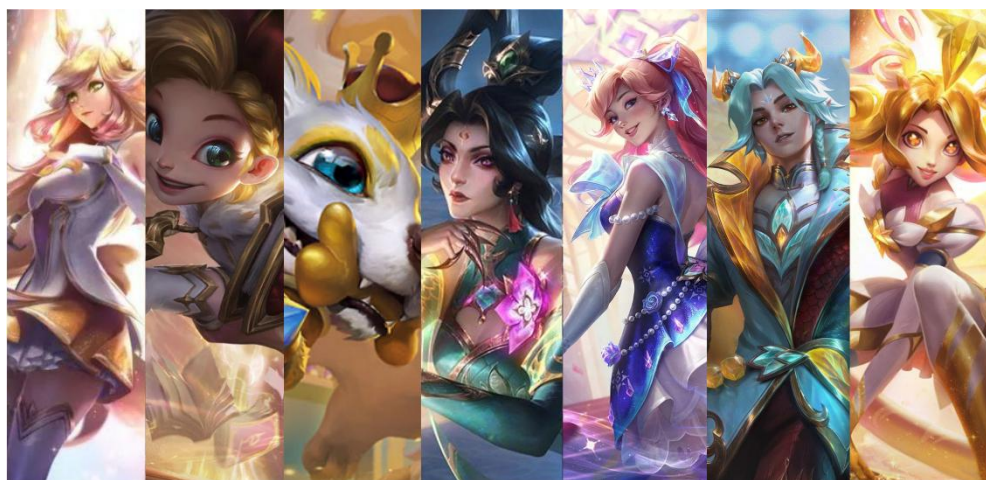
En el primer agrupamiento del diagrama (F1), la edición Prestige opera como capa de valor legible desde P1.0, no por reinversión integral, sino por procedimientos de acabado comparables al pasaje de una pieza base a una «reedición» en un régimen de alta visibilidad. Ribetes metálicos, incrustaciones facetadas, lacados o esmaltes y, sobre todo, una administración del brillo diseñada para resistir distancia de cámara y compresión visual sostienen una ostentación reconocible aún bajo atención intermitente. Este régimen de superficie funciona como marcador de estatus en el ecosistema social del juego: habilita exhibición y reconocimiento entre pares y se activa como bien de excepción (*stand-out*), cuya singularidad depende de una lectura inmediata (Adams 2014: 267; Cerezo-Pizarro *et al.*, 2023). La insistencia en un acabado inmaculado, sin interferencias ni irregularidades perceptivas (F2), resulta constitutiva; la apariencia pulida se vuelve condición de credibilidad del lujo y de su función como distintivo visible.

Los casos de Prestige Star Guardian Soraka y Arcanist Zoe delimitan con nitidez el mecanismo de aurificación. Sobre una base cromática dominada por fríos intensos y alto contraste, la intervención Prestige —segunda capa sobre una mejora previa (skin mítica)— desplaza la escala hacia blancos cálidos y dorados, explicita la coronación del personaje y concentra el brillo en zonas de lectura estructural: bordes, cintura, desplazamiento por el mapa y bastón. En este último, la pieza central gana presencia por facetado y emisión de luz.

En este agrupamiento, la distribución se inclina hacia campeonas asociadas a protección y respetabilidad; los campeones aparecen en menor proporción, sin resultar marginales. El acabado preciosista se verifica en siluetas humanoides codificadas en femenino y en cuerpos no humanos. En los casos femeninos, la aurificación se acopla a repertorios de ornamento y ceremonialidad ya estabilizados, visibles en Prestige Star Guardian Neeko y Syndra: la

estimulación perceptiva añade densidad material y textura simulada de esmalte. También se apoya en la fragilidad cerámica de Porcelain Lux, Lissandra y Kindred, y en la filigrana de Prestige Mythmaker Sivor y Cassiopeia, como si el render buscara pulido suplementario y una posición de nobleza mediante accesorización textural. Prestige Star Guardian Ekko y Prestige Heavenscale Ezreal se integran porque su estilización juvenil y silueta ligera facilitan leer la aurificación como edición de gala, antes que como blindaje o intensificación bélica. La presencia de Kindred o Fizz resulta productiva: muestra que este régimen de valor no requiere un cuerpo humanizado como soporte privilegiado. El prestigio se ancla a superficies y emisiones y, al trasladar el acabado preciosista a formas no humanas, bloquea una reducción del agrupamiento a una lectura de género en sentido estrecho, aunque persista el sesgo general del subcatálogo.

Figura 3. Personajes representados, de izquierda a derecha: Soraka, Zoe, Fizz, Cassiopeia, Lux, Ezreal y Neeko.



Fuente: elaboración propia.

La coherencia de F1 se sostiene menos en el nombre de cada skinline que en la repetición modulada del procedimiento de iluminación. No opera una recoloración plana, sino una recomposición por estratos. Se refuerza el estatuto ceremonial; la indumentaria incorpora bloques dorados que compactan la silueta; y el campo de partículas se reorganiza en destellos y criaturas luminosas (hadas, mariposas) que acompañan al personaje como marcadores de rareza. Se privilegia una alta legibilidad de superficie y una relación estre-

cha entre splash art y modelo, de modo que el lujo se estabiliza como promesa de nitidez y refinamiento técnico, más que como distorsión del trasfondo narrativo, en línea con una economía de claridad y control del ruido como horizonte del VFX. Esa estabilización permite que la exclusividad F1 funcione como objeto exclusivo, un bien de excepción que distingue y sostiene reputación al hacer visible una inversión de tiempo, atención o recursos. Desde esa base, el contraste con otros agrupamientos se precisa cuando el prestigio abandona la joyería de superficie directa y se desplaza hacia otros modos de producción de valor: en F2, como experiencia (condiciones de lectura y rendimiento perceptivo); en F3, como acontecimiento extradiegético; en F4, como revelación (secreto que reabre dimensiones del personaje bajo acceso clandestino); y en F5, como valor intercultural reconocible, apoyado en repertorios de legibilidad transnacional relativamente estables.

4.2.2. Instrumentalidad *premium*: interfaz y legibilidad cinética (F2)

En esta segunda agrupación, la forma convencional del prestigio abandona la *aurificación* como firma inmediata y se reubica en una intensificación de lo instrumental. Se despliegan recursos que convocan imaginarios de interfaz, ópticas técnicas y protocolos de laboratorio, con Hextech como referencia tácita de legitimación diegética; el salto cualitativo se localiza menos en la cita estética que en la mejora verificable de la lectura. La edición Prestige opera, en términos perceptivos, como actualización de «hardware», como una reconfiguración de las condiciones bajo las que el cuerpo se reconoce cuando la imagen viaja comprimida, atraviesa ruido de partículas y convive con concurrencia de efectos. En el despiece visual —cuando la escena parece desarmarse por exceso de señal— debe sostenerse la decisión rápida. El lujo se vive así como mejora del inicio, el tránsito y el cierre de las acciones, y esa claridad se registra como calidad.

El valor deja de fijarse en una presencia cromática estable y se deposita en el rendimiento. Contornos lumínicos jerarquizados, cantos energéticos, trazos de transmisión y materiales con microtexturas exceden la función decorativa: su eficacia se mide en continuidad del movimiento, limpieza del borde y estabilidad de la silueta durante aceleraciones, interrupciones y cambios bruscos de escala o velocidad. Frente a F1, donde el prestigio se consolida como promesa de refinamiento por pulido estético y moral, aquí se formula como alta calidad de animación, percibida, sobre todo, como producción de ambigüedad para el enemigo bajo estrés perceptivo.

Figura 4. Personajes representados (izq.-der.): Irelia, Sylas, Zed, Thresh, Lucian, Janna y Yuumi.



Fuente: elaboración propia.

La evolución temporal aparece ligada a dos vectores que el entorno competitivo incentiva. Por un lado, la legibilidad que requieren kits de rapidez, precisión y reposicionamiento favorece soluciones donde la distinción se inscribe en guías de reconocimiento cinético más que en marcas cromáticas fijas. Por otro, la sofisticación del render y efectos en tiempo real abre un campo decisivo: generar microentornos de acción sobre el mapa —volúmenes, zonas, umbrales, huellas, campos de energía o suelo visual— que no solo acompañan al personaje, sino que delimitan el acontecimiento. En esa deriva, el prestigio cualifica también el espacio donde actúa y desplaza parte de la exclusividad hacia una micro-escenografía operativa producida por el motor y sus capas de efectos visuales y auditivos. La variación se vuelve diferencial en animaciones, impactos, preavisos y remates, allí donde la UX percibe consistencia.

Dentro de este fetichismo tecnológico, PROJECT (Irelia, Sylas y Zed) concentra la economía del trazo y la emisión, volviendo el cuerpo reconocible por acentos y estelas en desplazamientos y solapamientos: importa menos como “piel” y más como gramática de contornos transparentes y bordes distorsionados, reforzando una identificación instantánea y cambiante. Pulsefire (Thresh y Lucian) reencuadra la figura mediante una cronotecnia de dispositivos y capas de datos, desplazando el aura hacia un campo informacional. PsyOps Ezreal hibrida señal tecnológica y energía canalizada y reconfigura el

brillo como visualización externa de un proceso interno. Mecha Kingdoms Garen convierte la diferencia en lectura de potencia y coherencia mecánica, donde la alta gama se mide por volumen y contundencia del conjunto como máquina. Cyber (Halo/Cat) insiste en el dispositivo portátil y enmarcado, y la purificación de F1 se liga aquí a intervención de aparatos, no a iluminación. Empyrean, en cambio, cifra la calidad en el tratamiento de frontera — umbrales, vibración, refracción —, más ingeniería del límite que efectos metálicos. La comparabilidad se sostiene, en suma, en un desplazamiento técnico hacia la emisión y la optimización de efectos experienciales, no cambian tanto los objetivos del prestigio como el modo de alcanzarlos, del dibujo energético a la administración del recorrido en el espacio de acción. En consecuencia, el valor añadido no reside en una interioridad o estatus del personaje, sino en la dinámica variable que ofrece en la escena.

4.2.3. Evento-acontecimiento: celebridad, e-sports y circulación de marca (F3)

En esta agrupación, el prestigio se desplaza hacia una economía de acontecimiento exterior al juego, y el sistema se manifiesta como relación inestable entre circulación y forma. La superficie funciona como vestuario de performance y organiza un régimen de visibilidad pública ligado a propiedades intelectuales musicales (*intellectual properties*, IP), equipos competitivos y extensiones transmedia; así, la adquisición se integra en una lógica de participación en temporadas mediáticas más que en una mejora ornamental del personaje. De ahí su pregnancia en Prestige 1.0, cuando el acceso quedaba anudado al evento y la excepcionalidad se reforzaba por colaboraciones puntuales y narrativas de lanzamiento capaces de instalar un momento de circulación global. En ese tramo se concentran Kai'Sa, Akali, Ahri y Evelynn bajo K/DA; Qiyana, Senna y Yasuo en True Damage; y Yone en Heartsteel. A ello se suma la inscripción competitiva (DRX con Aatrox; T1 con Jayce y Sylas) y el *tie-in* televisivo de Arcane Caitlyn, donde la circulación mediática opera como umbral de acceso y como garantía de pertenencia a un relato mayor que el de la partida. El lujo funciona aquí como fenómeno de circulación: depende del momento y de su memoria pública más que de la materialidad aislada del objeto.

El punto crítico de F3 aparece cuando la promesa de exclusividad depende más de la circulación de marca que de una diferencia formal respecto a otras líneas. En algunos casos, la colaboración aporta un marco externo de legitimación —Louis Vuitton en torno a Senna o Qiyana—, pero esa vecindad con elementos clave de la validación cultural asociados a la estrella musical o

celebridad no garantiza una percepción de lujo si el acabado queda demasiado próximo a la versión no-Prestige. Cuando el diferencial se diluye —en clave ready-to-wear—, la comparación no es solo con otras Prestige, sino con la skin base, que se reposiciona como estándar de comparabilidad y pérdida de efecto persuasivo. En ese gesto, la promesa de elevación de estatus puede volverse contraproducente, ya que la excepcionalidad se torna discutible y, por tanto, negociable en la recepción. La fragilidad se agrava cuando la modificación empuja hacia una humanización excesiva de figuras cuyo atractivo dependía de un umbral de extrañeza o potencia no plenamente domesticable (K/DA Evelynn), subordinado al régimen de popularidad del evento. En ese cruce, F3 permite observar que la transición de Prestige 1.0 a 2.0 reubica la firma colaborativa y el aura de campaña, del acontecimiento hacia su compatibilidad con el espectáculo mediático y, a la vez, con una disciplina de legibilidad in-game (Arcane Caitlyn). Sin embargo, cuando esa promesa intenta suplir una diferencia formal que no llega a realizarse en la experiencia de juego, queda expuesta una insuficiencia de la plasticidad visual o experiencial.

Figura 5. Personajes representados (izq.-der.): Kai'Sa, Akali, Evelynn, Senna, Jayce y Caitlyn.



Fuente: elaboración propia.

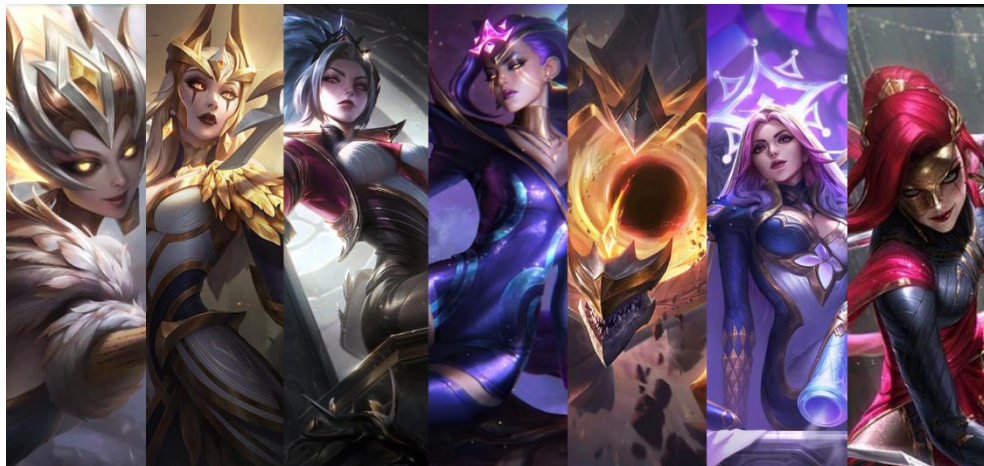
4.2.4. Distorsión del canon, secreto y reescritura del personaje (F4)

En F4, la excepcionalidad se juega menos en la evidencia visible inmediata y más en una economía de lo velado. Los personajes se reorganizan como custo-

dios de secretos, sujetos a reglas de pertenencia que no se agotan en la superficie cromática, sino en un acceso restringido a un régimen de plasticidad del universo. La calidad adopta la forma de capas de secreto administradas por VFX o diálogos: una revelación que se acumula en la experiencia de juego. De ahí la recurrencia de imaginarios cósmicos (eclipses), pactos y caídas, máscaras y velos, signos de conjuro, mientras la lectura se desplaza desde la ornamentación material hacia una cualidad ceremonial del cuerpo en proceso de corrupción. En este marco, Coven Zyra, LeBlanc y Akali, o la modulación lunar de Lunar Eclipse Senna, producen rareza por estatuto de iniciación y evolución: versiones atravesadas por juramentos y afiliaciones no del todo explicitadas. Algo semejante ocurre cuando el motivo deriva hacia Nightbringer, o hacia la gravitación sombría de Dark Cosmic y Dark Star, donde el acabado opera menos como frontera que como atmósfera, como borde interno que organiza la percepción *in-game*.

La ocultación de información permite describir el papel de la corrupción diegética y *storytelling* que estas líneas introducen respecto a F1. El prestigio no solo intensifica rasgos del trasfondo, sino que habilita desviaciones controladas que ensayan experiencias nuevas sobre una base o personaje conocido. En algunos casos, esa desviación se construye por sedimentación, con personajes que reaparecen de forma escalonada en líneas como Coven, de modo que el tiempo de la colección deja ver pactos nuevos, jerarquías móviles y filiaciones reescritas sin necesidad de explicitarlas del todo. Rara vez la operación descansa en añadir una narrativa explícita en partida, entendida como relato desarrollado y verificable por progresión; se sostiene, más bien, en la recontextualización, en la retórica propia de la *skinline* y en una investidura del cuerpo articulada por VFX, materiales y microtextos (líneas de voz, interacciones puntuales) que funcionan como indicios antes que como explicación. En torno a Black Rose, Masque of the Black Rose Katarina y Veiled Lady Morgana trabajan diferencias de filiación, máscara y velo que menos explican un recorrido como comprometen una lectura unitaria. El mismo principio recorre Broken Covenant y Bewitching (p. ej., Broken Covenant Miss Fortune y los Bewitching de Morgana y Miss Fortune) donde la excepcionalidad se legitima por un aparato ritualizado de retorno, no por la promesa de novedad absoluta. F4 vuelve productiva esa dificultad, ya que el prestigio se formula como pertenencia a un orden narrativo y estético donde sugestión, amenaza y conocimiento parcial sostienen el deseo sin volverlo obvio, dejando al catálogo en una revelación casi completa, pero nunca clausurada.

Figura 6. Personajes representados (izq.-der.): Zyra, Leblanc, Akali, Diana, Malphite, Miss Fortune y Katarina.

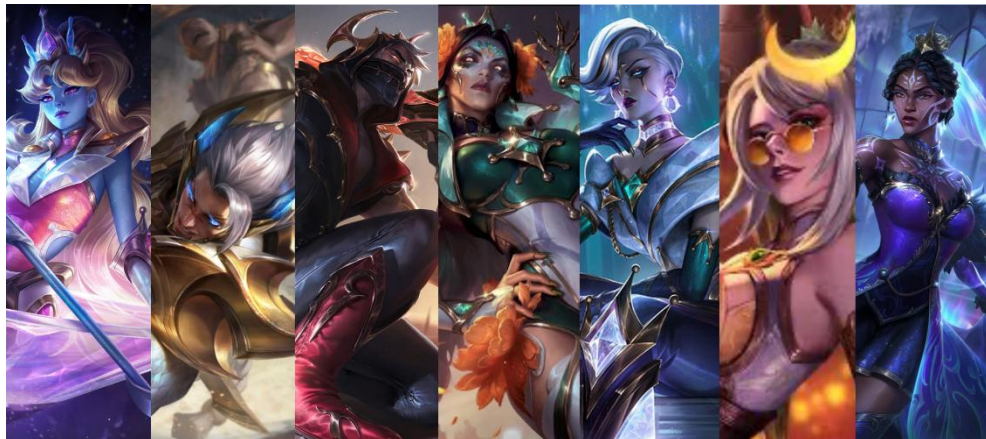


Fuente: elaboración propia.

4.2.5. Prestigio estacional: de la cita cultural al género fílmico (F5)

En F5, el prestigio se desplaza hacia una lógica de cita y sincronía estacional donde la excepcionalidad se fabrica como tono, no como solemnidad. Frente a F3, cuyo valor se apoya en el acontecimiento mediático, aquí domina una gramática que reordena el catálogo mediante festivales, calendarios de celebración y juegos de género, y conviene subrayar el sesgo material de esa estacionalidad como equivalente funcional de las tiendas de ropa organizadas por temporada, pero organizado desde el calendario del hemisferio norte, con lo que invierno, verano o primavera se estabilizan como marcadores globales aun cuando no lo sean para toda la base de jugadores. La promesa de lujo deja de fijarse en un aura estable del campeón y pasa a depender de una edición de temporada capaz de condensar, en lectura inmediata y a distancia, un modo reconocible: paletas afirmativas asociadas a linajes culturales, texturas explícitas y ritmos de partículas como firma temporal. La interculturalidad opera menos como legitimación externa que como repertorio transnacional de códigos festivos e imaginarios circulantes (Winterblessed, Spirit Blossom, High Noon, Firecracker; invierno, feria nocturna, comedia, *pop*, *western*, combate-espectáculo). El componente diferencial se vuelve así edición de temporada y novedad, coleccionable por retorno y variación más que por irrepitibilidad.

Figura 7. Personajes representados (izq.-der.): Nami, Sett, Talon, Renata Glasc, Camille, Vayne y Mel.



Fuente: elaboración propia.

La densidad del bloque responde a su condición de macroagrupación ya que aloja líneas heterogéneas sin perder coherencia porque las unifica un procedimiento de alta estilización y consistencia visual, no un tema cerrado. En *Battle Academia*, *Space Groove*, *Soul Fighter*, *Debonair*, *Fight Night* o *La Ilusión*, el prestigio tiende a premiar campeones que toleran exageración sin perder silueta, y cuya legibilidad se beneficia de una teatralización controlada del gesto, el accesorio y remates puntuales. En lugar de reclamar gravedad (F4), el acabado se apoya en precisión material y elementos culturalmente localizados, con VFX que ordenan el impacto como interacciones breves capaces de sobrevivir —o declarar— el ruido de la partida sin volverse confusas. La alta calidad no se afirma por acumulación (F1), sino por calibración y autoconciencia estacional, una claridad que admite el guiño sin degradarse en saturación. *Firecracker* y *Lunar Beast* traducen el Año Nuevo lunar a un régimen de superficie donde la fiesta aparece como energía controlada (destellos, confeti, pólvora) sin saturar el plano: Prestige Firecracker Vayne y Prestige Lunar Beast Fiora. En *Winterblessed*, el *premium* se formula como frío bien producido —refracciones, escarcha pulida, halos contenidos— con Prestige Winterblessed Camille y Prestige Winterblessed Mel. En combate-espectáculo, *Soul Fighter* hace del lujo una energía de ring legible por golpe y estela (Prestige Soul Fighter Pyke, Prestige Soul Fighter Shaco), mientras *Fight Night* fija su distinción en una estilización nocturna de club y pelea (Prestige Fight Night Zeri). El *western* introduce una épica irónica y oscura que reencuadra más que ennoblece

al campeón (Prestige High Noon Talon). Y cuando el catálogo convoca mitologías exteriorizadas o bestiales, la diferencia premium puede apoyarse en volumen, escama y peso material (Prestige Obsidian Dragon Sett). En conjunto, F5 permite sostener que la exclusividad se exporta como capacidad industrial de vinculación estacional sin perder singularidad en el diseño. La repetición se vuelve compatible con el valor porque este no depende de una rareza ontológica, sino de su posición programada y de cómo cada retorno estacional reescribe y vincula, mediante variaciones de acabado, la memoria visual de un festival o un género a determinados personajes. La sofisticación se verifica en cómo el juego administra culturas visuales compartidas, las comprime en signos legibles y las convierte en hábito de retorno sin neutralizar del todo su particularidad.

5. Discusión

El desarrollo del estudio se sostiene sobre una paradoja cuantitativa. El subcatálogo Prestige, minoritario en volumen, adquiere una importancia desproporcionada en la interfaz por la cadencia de sus lanzamientos, la reiteración paratextual y su inserción en regímenes de acceso mediado. La singularidad del sistema no radica únicamente en el objeto, sino en la arquitectura temporal que organiza su circulación. En consonancia con los modelos GaaS, el valor se desplaza desde la compra puntual hacia un régimen de actualización, retorno y permanencia que convierte el tiempo de juego en recurso monetizable y en condición de acceso (Dubois y Weststar, 2022; Ivanov et al., 2021).

La discusión se precisa como tensión entre irrepetibilidad (F1, F3) y reintroducción (F2, F4, F5). El sistema reabre el archivo para monetizar sin erosionar del todo la jerarquía temporal de quien accedió antes, mediante compensaciones retrospectivas y ediciones conmemorativas negocian esa paradoja. Esa economía temporal genera fricciones cuando se cruza con la profesionalización del desempeño en entornos de alta competencia. A medida que aumenta la especialización, el sistema recompensa la pericia y erosiona la centralidad del prestigio del acceso como garantía estable como regodee la tabla 1. El capital simbólico (Consalvo, 2007) se desplaza hacia la consistencia de ejecución, la economía de decisiones y la coordinación compositiva. En ese umbral, la veteranía se bifurca entre memoria práctica del campeón y acumulación visible de objetos de acceso mediado. El resultado admite que *skins* orientadas a escena competitiva tienden a selecciones menos intrusivas (fidelidad tonal, reducción de distracciones), mientras un público más amplio encuentra en estos aspectos una vía de visibilidad y diversión, a la vez que la

exhibición, y diferenciación llegan junto con retorno planificado bajo administración persuasiva. La rareza deja así de equivaler a irrepetibilidad absoluta y comienza a funcionar como reintroducción regulada, compensación retrospectiva y acceso escalonado.

Leído desde la digitalización del lujo (Batat, 2019: 267), el sistema *Prestige* deja de sostener su promesa principal en la densidad objetual del cosmético como pátina de alta gama (P1.0) y desplaza el valor hacia una orquestación de experiencia, servicio y régimen de acceso (P2.0). La marca reduce la dependencia de legitimaciones externas (ej., Louis Vuitton) y se apoya en una ingeniería interna de exposición, retorno y variación controlada con convenciones del sector (Reay y Wanick, 2023: 78-79). Entre 2018–2021 persiste una lectura de *branded content* capaz de situar el prestigio en vecindad con la industria del lujo, pero ello no garantiza alta gama *in-game* cuando el diferencial formal es mínimo o demasiado cercano a la *skin* base (F1, F3). La fragilidad se agrava por un acceso real condicionado por constancia y acumulación: el lujo se verifica menos como posesión que como disciplina de constancia, retorno, conocimiento del sistema y acceso a eventos ya clausurados y capacidad para interpretar retrospectivamente las condiciones cambiantes del acceso.

El giro de 2022 cristaliza esa transformación al convertir la escasez en una propiedad administrable. La reapertura del archivo no actúa como simple repetición del pasado, sino como mecanismo para volverlo rentable y jerárquico a la vez. Fechas, versiones, conmemoraciones y modalidades de acceso permiten que la excepcionalidad sobreviva a la recirculación. Desde esta perspectiva, la tipología F1-F5 muestra que el prestigio no opera como una categoría homogénea, sino como una distribución desigual de técnicas de valorización. Cada familia activa una técnica de valorización distinta, desde la marcación visual inmediata hasta el rendimiento perceptivo, la densidad mediática o la temporalidad estacional, memoria del sistema y competencia archivística.

Esta elasticidad del prestigio permite enlazar la administración temporal del inventario con una segunda dimensión de valor: la legibilidad en juego. El enunciado técnico de *League of Legends* (2017), centrado en claridad, contención del ruido y coherencia temática, desplaza el debate desde la firma dorada hacia una economía perceptiva donde la calidad se prueba bajo estrés visual. En ese punto se abre una contradicción estructural: el sistema proclama la reducción del ruido como principio normativo mientras comercializa la excepcionalidad mediante intensificación de señal y acumulación de efectos, especialmente en F2. La claridad queda como ideal normativo y terreno de

negociación estética y competitiva. Quienes no poseen esas *skins* integran una carga adicional en cálculos tácticos de alta velocidad, con riesgo de fricción perceptiva y lecturas espurias de ventaja cuando reconocimiento visual, anticipación y decisión dependen de diferencias mínimas. El sistema tiende así a premiar a quienes dominan esos repertorios visuales, aunque esa ventaja permanezca desplazada al terreno perceptivo y no aparezca como modificación explícita de las reglas.

6. Conclusiones

La línea Prestige permite conceptualizar la exclusividad digital como un diseño de circulación. La exclusividad deja así de depender de la irrepeticibilidad absoluta y se sostiene mediante una elasticidad controlada que incurre en diferencias entre personas jugadoras, el objeto puede volver, pero vuelve bajo condiciones, jerarquías y marcas temporales específicas. En este sentido, el archivo no funciona como depósito neutro del pasado, sino como infraestructura económica y simbólica orientada a producir valor en el presente, sostener la continuidad de juego y renovar la persuasión del catálogo.

La aportación principal del artículo reside en mostrar que esa exclusividad no opera de manera homogénea. La tipología F1-F5 permite describir cinco modos de valorización Prestige: *aurificación* de superficie, rendimiento perceptivo, acontecimiento mediático, secreto narrativo y estacionalidad programada. Estas categorías no clasifican solo estilos visuales, sino formas distintas de hacer reconocible el prestigio en condiciones de juego, interfaz y circulación. El lujo digital aparece así como una combinación variable de acabado, legibilidad, memoria, temporalidad y acceso. Esto desplaza el análisis de los cosméticos más allá de la monetización o del consumo, y permite observar cómo la excepcionalidad se produce en la relación entre diseño visual, régimen editorial y administración temporal del catálogo.

El caso muestra cómo la monetización se articula mediante diseño persuasivo que convierte tiempo, constancia y atención al calendario en condiciones de acceso. Más que descansar en la deseabilidad visual, el sistema desplaza el valor hacia la espera, las ventanas y la moneda intermedia, aproximándose a lógicas de interfaz que la literatura sobre *dark* o *deceptive patterns* describe como mecanismos de modulación de atención, conducta y gasto mediante urgencia, opacidad parcial y presión temporal. Así, el sistema reconvierte la fidelidad en elegibilidad y traslada parte de la presión desde el rendimiento lúdico hacia la administración del inventario y la memoria del catálogo. La reaparición y rotación del archivo fija las condiciones para que un

cosmético vuelva a circular sin perder distinción. Ahí reside la especificidad del lujo digital en el modelo GaaS: el archivo puede regresar, pero su valor se reactiva bajo control. Vuelve mediante variantes, ediciones conmemorativas y diferencias de acceso; en rotaciones, ventanas limitadas y ciclos estacionales; y, sobre todo, para quienes persisten, acumulan moneda, siguen el calendario y reconocen la historia del catálogo.

Ética y transparencia

Este estudio no ha implicado intervención sobre personas ni recogida de datos personales. El corpus se compone exclusivamente de materiales públicos y accesibles del cliente de *League of Legends*, su interfaz visible y documentación oficial de Riot Games, contrastada con repositorios especializados. Por ello, no fue necesaria evaluación por comité de ética. El análisis se realizó a partir de materiales comprobables, sin recurrir a fuentes privadas ni información confidencial.

Conflicto e intereses

No existe conflicto de intereses económico, profesional o institucional que haya condicionado el diseño, desarrollo o resultados del estudio. La financiación recibida no ha intervenido en la selección del objeto, en la construcción del corpus, en el análisis ni en la redacción final del manuscrito.

Financiación

Este artículo no se adscribe a un proyecto de investigación nacional o internacional con financiación externa, competitivo o no competitivo. No obstante, la investigación se ha desarrollado en el marco del contrato predoctoral FPU22/03147, concedido por el Programa de Formación de Profesorado Universitario (FPU 2022) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades (España). Asimismo, parte del trabajo documental se benefició de una estancia breve de investigación FPUES2022-00080, con consulta de fondos y recursos en Central Saint Martins (UAL), London College of Fashion (UAL) y The British Library a través del programa SCONUL Access.

Contribuciones de los autores

Función	Autor 1	Autor 2	Autor 3	Autor 4
Conceptualización	X			
Curación de datos	X	X		
Análisis formal	X			

Adquisición de financiamiento				
Investigación	X			
Metodología	X			
Administración de proyecto				
Recursos	X	X		
Software	X	X		
Supervisión	X			
Validación	X			
Visualización	X			
Escritura - borrador original	X			
Escritura - revisión y edición	X			

Disponibilidad de los datos

Los datos utilizados en este estudio no han sido subidos a un repositorio público específico, ya que no se generó una base de datos independiente con información primaria susceptible de depósito, sino una enumeración analítica construida a partir de información disponible en la propia interfaz del cliente del juego y contrastada con documentación oficial de Riot Games. La recopilación se realizó mediante consulta de las páginas visibles del cliente y verificación manual en servidor, orientada a confirmar la presencia efectiva de cada ítem en sus ventanas de disponibilidad y retorno. Como apoyo documental, se emplearon comunicaciones oficiales de Riot Games sobre Prestige y la reestructuración del contenido mítico, junto con la documentación de soporte de la *Mythic Shop*, en sus versiones publicadas y vigentes durante el periodo analizado, incluyendo Riot Games (2020), Riot Games (2022), Riot Games (2024) y Riot Games (s.f.). En consecuencia, los datos son verificables a partir de las fuentes públicas y del propio cliente del juego, aunque no se encuentran alojados en un repositorio externo.

Referencias bibliográficas

- ADAMS, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*. New Riders.
- BATAT, W. (2019). *The new luxury experience: Creating the ultimate customer experience*. Springer International Publishing.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-01671-5>
- BÖFFEL, C., WÜRGER, S., MÜSSELER, J., Y SCHLITTEMEIER, S. J. (2021). Character customization with cosmetic microtransactions in games: Subjective experience and objective performance. *Frontiers in Psychology*, 12, 77-139.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.770139>



- BONALES DAIMIEL, G., GUTIÉRREZ-MANJÓN, S., ÁLVAREZ-GARCÍA, S., Y PEINADO, F. (2026). Visual identities and phygital branding in video games: symbolic consumption strategies among Spanish Generation Z. *Frontiers in Communication*, 11: 1789512. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2026.1789512>
- BRIGNULL, H., LEISER, M., SANTOS, C. Y DOSHI, K. (2023). Deceptive patterns – user interfaces designed to trick you. *Deceptive Patterns*. <https://tinyurl.com/3hab5akw>
- CASETTI, F., Y DI CHIO, F. (2017). *Cómo analizar un film*. Paidós Ibérica.
- CEREZO-PIZARRO, M., REVUELTA-DOMÍNGUEZ, F.L., GUERRERA-ANTEQUERA, J., Y MELO-SÁNCHEZ, J. (2023). The Cultural Impact of Video Games: A Systematic of the Literature. *Education Sciences*, 13(11), 1116. <https://doi.org/10.3390/educsci13111116>
- DUBOIS, D., JUNG, S., J., Y ORDABAYEVA, N. (2021). The psychology of luxury consumption. *Current Opinion in Psychology*, 39, 82–87. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2020.07.011>
- DUBOIS, L.E. Y WESTSTAR, J. (2022). Games-as-a-service: Conflicted identities on the new front-line of video game development. *New Media and Society*, 24(10), 2332-2353. <https://doi.org/10.1177/1461444821995815>
- HAN, Y. J., NUNES, J. C., Y DRÈZE, X. (2010) Signaling Status with Luxury Goods: The Role of Brand Prominence. *Journal of Marketing*, 74(4), 15-30. <https://doi.org/10.1509/jmkg.74.4.015>
- JÄRVINEN, L. (2023). Understanding luxury fashion and video game collaborations: Luxury skins in online games – Case League of Legends [Master's thesis, Aalto University School of Business]. Aaltodoc. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-202306183959>
- KOLES, B., NAGY, P., Y VOLLET, G. (2025). How players make use of cosmetic items in video games: A persona approach. *Journal of Consumer Behaviour*, 24(4), 1729–1741. <https://doi.org/10.1002/cb.2490>
- KORDYAKA, B., Y HRIBERSEK, S. (2019). Crafting identity in League of Legends: Purchases as a tool to achieve desired impressions. In *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*, 52, 1506–1515. <https://doi.org/10.24251/HICSS.2019.182>
- KRIPPENDORFF, K. (2019). *Content analysis*. SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781071878781>
- IVANOV, M., WITTENZELLNER, H., Y WARDASZKO, M. (2021). Video game monetization mechanisms in triple A (AAA) video games. Wardaszko, M. et al. (Dirs.) *Simulation Gaming Through Times and Disciplines: 50th International Simulation and Gaming Association Conference* (pp. 389-404). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-72132-9_33

- LEAGUE OF LEGENDS (2017). *Visual effects: The complete guide to creating* [Style guide]. <https://tinyurl.com/5erh7ry4>
- LOLSKIN.INFO. (s. f.). *Prestige skins - League of Legends*. <https://tinyurl.com/mr2rve8n>
- LÓPEZ-BARAJAS ZAYAS, E., Y MONTOYA SÁENZ, J. M. (1995). *El estudio de casos: fundamentos y metodología*. UNED.
- LYNCH, T., TOMPINKS, J. E., VAN DRIEL, I. I., Y FRITZ, N. (2016) Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564–584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
- MARTÍN MUÑOZ, D., Y PEDRERO ESTEBAN, L. M. (2021) Deporte y espectáculo en la narrativa de los 'e-sports': el caso de 'League of Legends'. *index.Comunicación*, 11(2), 59–79. <https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Deport>
- NAVARRO GAVIÑO, Á. (2022). Fashion films: la inclusividad queer entre los medios de moda y las prácticas corporativas (2010-2020). *Estudios LGBTQ+, Comunicación y Cultura*, 2(2), 189-201. <https://doi.org/10.5209/eslg.84968>
- NIEBORG, D. B., AND POELL, T. (2018). The platformization of cultural production: theorizing the contingent cultural commodity. *New Media Soc.* 20, 4275–4292. <https://doi.org/10.1177/1461444818769694>
- RODRÍGUEZ RAMÍREZ, R., ARBAIZA RODRÍGUEZ, F., Y YALAN DONGO, E. (2021). Percepción de 'gamers' universitarios de la UPC sobre el 'in-game advertising' de Adidas en el videojuego 'FIFA20'. *index.Comunicación*, 11(2), 21–40. <https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Percep>
- REAY, E., Y WANICK, V. (2023). *Skins in the Game: Fashion Branding and Commercial Video Games*. En: Bazaki, E., y Wanick, V. (eds.) *Reinventing Fashion Retailing*. (pp. 73-90) Palgrave Studies in Practice: Global Fashion Brand Management. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-031-11185-3_5
- RIOT GAMES. (2020). *Prestige in the Second Half of 2020*. League of Legends. <https://tinyurl.com/2f4sc8bs>
- RIOT GAMES. (2022). *The Mythic Content Overhaul*. League of Legends. <https://tinyurl.com/bdepf7j7>
- RIOT GAMES. (2024). *Mythic Shop and Mythic Essence FAQ*. League of Legends Support. <https://tinyurl.com/j2xzwyc4>
- RIOT GAMES. (s.f). *Prestige in the Second Half of 2020*. League of Legends. <https://tinyurl.com/3trkf9mb>
- VEIGA, E., SILVA, N., GADELHA, B., OLIVEIRA, H., Y CONTE, T. (2025). Dark patterns in games: An empirical study of their harmfulness. J. Filipe; M. Smialk; A.

Brodsky and S. Hammoudi (Dirs.). *Proceedings of the 27th International Conference on Enterprise Information Systems* (pp.470-481).

<https://doi.org/10.5220/0013365800003929>

WINATA, N., BAKO, D. S., ONGOWARSITO, H., Y RAMADHAN, W. R. (2022). Perceived value model analysis on video games cosmetics purchase and continued use intention. *International Conference on Information System & Information Technology (ICISIT)*, 1, 25-30.

<https://doi.org/10.1109/ICISIT54091.2022.9872959>

ZAGAL, J.P.; BJÖRK, S. Y LEWIS, C. (2013). Dark patterns in the design of games. G. N. Yannakakis and E. Aarseth (Dirs.). *International Conference on Foundations of Digital Games* (pp. 1-8). <https://tinyurl.com/fc9vm4p5>