

FACULTAD DE HUMANIDADES

Escuela Académico Profesional de Ciencias y Tecnologías de la Comunicación

Tesis

**Imagen de la mujer en League of Legends. Análisis del
rol femenino en Arcane, 2022**

Hans Mathius Hilario Pozo

Para optar el Título Profesional de
Licenciado en Ciencias y Tecnologías
de la Comunicación

Huancayo, 2025

Repositorio Institucional Continental
Tesis digital



Esta obra está bajo una Licencia "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .

INFORME DE CONFORMIDAD DE ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

A : Decana de la Facultad de Humanidades
DE : Alicia Esther Tello Berenstein
Asesor de trabajo de investigación
ASUNTO : Remito resultado de evaluación de originalidad de trabajo de investigación
FECHA : 24 de Abril de 2025

Con sumo agrado me dirijo a vuestro despacho para informar que, en mi condición de asesor del trabajo de investigación:

Título:

IMAGEN DE LA MUJER EN LEAGUE OF LEGENDS. ANÁLISIS DEL ROL FEMENINO EN ARCANÉ 2022

Autores:

1. Hans Mathius Hilario Pozo – EAP. Ciencias y Tecnologías de la Comunicación

Se procedió con la carga del documento a la plataforma "Turnitin" y se realizó la verificación completa de las coincidencias resaltadas por el software dando por resultado 11 % de similitud sin encontrarse hallazgos relacionados a plagio. Se utilizaron los siguientes filtros:

- | | | |
|--|--|--|
| • Filtro de exclusión de bibliografía | SI ☒ | NO ☐ |
| • Filtro de exclusión de grupos de palabras menores
Nº de palabras excluidas (en caso de elegir "SI"): | SI ☐ | NO ☒ |
| • Exclusión de fuente por trabajo anterior del mismo estudiante | SI ☐ | NO ☒ |

En consecuencia, se determina que el trabajo de investigación constituye un documento original al presentar similitud de otros autores (citas) por debajo del porcentaje establecido por la Universidad Continental.

Recae toda responsabilidad del contenido del trabajo de investigación sobre el autor y asesor, en concordancia a los principios expresados en el Reglamento del Registro Nacional de Trabajos conducentes a Grados y Títulos – RENATI y en la normativa de la Universidad Continental.

Atentamente,

La firma del asesor obra en el archivo original
(No se muestra en este documento por estar expuesto a publicación)

Dedicatoria

A mi madre, por su apoyo incondicional, que ha sido un pilar fundamental en este proceso.

A mi abuelita, por su constante respaldo y afecto entrañable.

A Mitsuki, cuya compañía fiel me acompañó en cada paso mientras realizaba este trabajo.

Resumen

La investigación tuvo como objetivo analizar la proyección de la imagen de la mujer y el rol femenino en la primera temporada de la serie *Arcane*, basada en el videojuego *League of Legends*, 2022. A partir de este análisis, se intentó comprender el impacto de la representación de los personajes femeninos en la percepción de los roles de género. Se desarrolló un estudio de enfoque cualitativo, diseño exploratorio y nivel narrativo aplicando el método inductivo. Se analizó una escena representativa de cada uno de los nueve capítulos de la serie. Los resultados indican que *Arcane* realiza una representación compleja y diversa de los personajes femeninos abordando aspectos como la vulnerabilidad, la fortaleza y la sensualidad dentro de un contexto de fantasía y acción. Aunque esta representación desafía normas de género tradicionales y enriquece la narrativa, mantiene aún estereotipos sexistas que reflejan influencias sociales y culturales propias de los videojuegos. Esta dualidad entre el progreso en la representación femenina y la perpetuación de ciertos estereotipos subraya la necesidad de avanzar hacia una representación más equitativa y multidimensional en los medios de entretenimiento.

Palabras claves: estereotipos, feminidad, narrativa, inclusión, representación

Abstract

The research aimed to analyze the portrayal of women's image and the female role in the first season of *Arcane* series, which is based on the video game *League of Legends* (2022). This analysis sought to understand the impact of female characters' representation on the perception of gender roles. The study, of qualitative approach, exploratory design and narrative level, applied the inductive method. For this, one representative scene from each of the nine chapters of the series was analyzed. The results indicate that *Arcane* makes a complex and diverse representation of female characters, addressing aspects such as vulnerability, strength and sensuality within a context of fantasy and action. Although this representation challenges traditional gender norms and enriches the narrative, also still propagates sexist stereotypes that reflect social and cultural influences inherent in video games. This duality between progress in female representation and the perpetuation of certain stereotypes underscores the need to seek a more equitable and multidimensional representation in entertainment media.

Keywords: stereotypes, femininity, narrative, inclusion, representation

Índice general

Dedicatoria.....	iv
Resumen	v
Abstract.....	vi
Índice general	vii
Índice de tablas.....	viii
Índice de figuras.....	viii
Introducción	9
Capítulo I: Planteamiento del estudio.....	11
1.1. Planteamiento y formulación del problema	11
1.2. Objetivos	12
1.2.2. Objetivos específicos	12
1.3. Justificación e importancia.....	12
Capítulo II: Marco teórico	14
2.1. Antecedentes de investigación	14
2.2. Bases teóricas.....	16
2.2.1. Categoría imagen o representación de la mujer.....	16
2.2.2. Categoría rol femenino	18
2.2.3. Teorías de estudio	21
Capítulo III: Diseño metodológico.....	23
3.1. Tipo de investigación, alcance y diseño	23
3.2. Categorías y subcategorías.....	24
3.3. Población y muestra.....	25
3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos	28
3.5. Técnicas de análisis de datos.....	30
Capítulo IV: Resultados y discusión	31
4.1. Resultados	31
4.2. Discusión.....	38
Conclusiones	42
Recomendaciones	43
Referencias.....	44
Anexos.....	50

Índice de tablas

Tabla 1	Muestra.....	26
Tabla 2	Consideraciones para el instrumento	28
Tabla 3	Validación de juicio de expertos.....	29
Tabla 4	Imagen o representación de la mujer	33

Índice de figuras

Figura 1	La imagen de la mujer y el rol femenino en la serie Arcane.....	31
Figura 2	Componentes sexistas en la serie Arcane.....	36

Introducción

La representación de la mujer en contenidos multimedia, particularmente en videojuegos, ha sido objeto de estudio debido a su impacto en la percepción de los roles de género. Estudios como el de Zarza *et al.* (2022) señalan que ciertas narrativas de videojuegos tienden a proyectar a la mujer de manera subordinada y refuerzan así estereotipos y actitudes discriminatorias en audiencias juveniles. Sin embargo, en los últimos años, algunos videojuegos han comenzado a desafiar estas representaciones tradicionales otorgando a los personajes femeninos roles más autónomos y complejos.

En el contexto nacional, la Agencia Peruana de Noticias Andina (2021) resalta cómo mujeres peruanas han liderado iniciativas en la programación de videojuegos creando narrativas que promueven una representación más equitativa del género femenino. Este panorama es particularmente relevante para analizar productos multimedia como *Arcane*, una serie animada basada en el videojuego *League of Legends*, que aborda la construcción de roles femeninos en un contexto de fantasía y acción.

El objetivo general de esta investigación fue analizar la proyección de la imagen de la mujer y el rol femenino en la primera temporada de la serie *Arcane*. Los objetivos específicos incluyeron explorar las representaciones femeninas de los personajes e identificar los componentes sexistas en la narrativa de la serie. La hipótesis general planteada sostenía que, aunque *Arcane* avanza hacia una representación más diversa de los personajes femeninos, en sus contenidos aún persisten elementos que perpetúan estereotipos socioculturales.

Esta investigación es relevante porque aborda una problemática actual: el impacto de las representaciones de género en los medios audiovisuales sobre las percepciones de las audiencias juveniles. Al analizar la representación de roles femeninos en *Arcane*, se busca aportar a la discusión académica para fomentar narrativas más inclusivas y equitativas.

El presente informe se estructura en cinco capítulos. El capítulo I trata la realidad problemática materia de estudio y expone los objetivos planteados, general y específicos, así como la justificación e importancia de la investigación a nivel metodológico, teórico y social.

En el capítulo II, se desarrolla el marco teórico de los constructos investigados, para lo cual se incluyen dos apartados. El primero abarca las investigaciones existentes sobre el tema, tanto en el contexto internacional como en el nacional. El segundo comprende las bases teóricas relativas a las categorías de investigación.

El capítulo III corresponde al marco metodológico de la investigación: su tipo, diseño, enfoque y nivel. También presenta la delimitación de las categorías estudiadas, la muestra y las técnicas que se emplearon para recoger y analizar los datos.

En el capítulo IV, se exponen los hallazgos derivados del análisis de la serie. Para dar a conocer los resultados, se utilizó una estructura por objetivos que permitió, asimismo, plantear una discusión precisa del estudio.

En el capítulo V, se presentan las conclusiones de la investigación y algunas recomendaciones referentes al tema estudiado. Además, al final se incluye una sección de anexos que muestran el proceso de investigación.

Capítulo I: Planteamiento del estudio

1.1. Planteamiento y formulación del problema

La construcción de la imagen femenina a través de los contenidos multimedia, como los videojuegos, resulta de interés porque se cuestiona la forma en que estos presentan y asignan estereotipos al género femenino. La problemática surge del impacto persuasivo de dichos contenidos en sus audiencias, la juvenil en específico, sobre todo por la manera en que estos llegan a normalizar la denigración de la mujer.

En relación con lo anterior, Hollett *et al.* (2020) encontraron, en su investigación con participantes australianos, que la mujer es retratada sexualmente en ciertos videojuegos, por lo que corre un mayor riesgo de ser cosificada, pues, en tales contenidos, se suele asignar calificativos violentos a los personajes femeninos. Como consecuencia, existe una mayor normalización y aceptación de la objetivación sexual femenina entre los usuarios hombres.

En esa misma línea, Zarza *et al.* (2022) concluyeron que, en la audiencia adolescente y juvenil del País Vasco, el videojuego *Grand Theft Auto V* (GTA V) proyecta la imagen femenina como un objeto sexual, lo cual acarrea la consolidación de una masculinidad exacerbada, construida a través de conductas agresivas y violentas. Asimismo, la transmisión de pensamientos discriminatorios y hegemónicos de la masculinidad da lugar a la percepción de la mujer en una condición de inferioridad.

Por otra parte, Kim (2021) advirtió signos de progreso particularmente en la industria del videojuego de Sony, con *Horizon Zero Dawn*, juego en el que se retratan a las mujeres como personajes ingeniosos, capaces e inteligentes en lugar de objetos y víctimas del deseo masculino.

En el ámbito peruano, según García (2019), se está combatiendo el sexismo presente en los videojuegos mediante mujeres programadoras *gamers*. Así, la Agencia Peruana de Noticias Andina (2021) refiere el empoderamiento de las mujeres peruanas en la programación de videojuegos que rompen estigmas y estereotipos relacionados con la supuesta inferioridad de la mujer y la alejan de contextos de abuso o violencia. En los

encuentros denominados *game jams*, las programadoras se reúnen para proponer y crear contenidos más equitativos, en contraste con los videojuegos tradicionales.

Con base en lo señalado, esta investigación tuvo la finalidad de analizar la imagen de la mujer a partir del rol femenino protagonizado en la serie animada *Arcane*, la cual ha sido ambientada en el universo del videojuego *League of Legends*. En ese sentido, la pregunta de investigación planteada fue: ¿cómo se proyecta la imagen de la mujer y el rol femenino en la serie *Arcane*, basada en el videojuego *League of Legends*, 2022?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Analizar la proyección de la imagen de la mujer y el rol femenino en la primera temporada de la serie *Arcane*, basada en el videojuego *League of Legends*, 2022.

1.2.2. Objetivos específicos

Explorar las representaciones femeninas de los personajes en la serie *Arcane*, basada en el videojuego *League of Legends*, 2022.

Identificar los componentes de carácter sexista presentados en la serie *Arcane*, basada en el videojuego *League of Legends*, 2022.

1.3. Justificación e importancia

El interés para desarrollar esta investigación surgió de la forma en que se proyectaba la imagen femenina en la industria de los videojuegos. La infrarrepresentación del género femenino intensificaba la desvalorización e hipersexualización de la mujer, así como su objetivación sexual; de este modo, influía significativamente en la percepción y asignación de los roles de género que interiorizaban los *gamers*. En la mayoría de los videojuegos, los avatares femeninos carecían de protagonismo, independencia y opciones de personalización, como el vestuario, en comparación con los personajes masculinos (Vela, 2019).

En relación con lo anterior, la investigación resultó relevante por la necesidad de comprender la concepción del papel de la mujer en contextos mediáticos. Este análisis permitió reflexionar sobre la imagen y el rol femenino en los videojuegos, considerando la influencia significativa que estos ejercen en la audiencia adolescente y juvenil. El estudio evidencia una problemática vigente y poco explorada a nivel nacional, a pesar de que el mercado de los videojuegos y los casos de violencia relacionados con ellos han mostrado un incremento en los últimos años. Por lo tanto, los hallazgos de la investigación constituyen un aporte a la comprensión del tratamiento dado a la imagen y el rol femenino en este tipo de contenidos y, por ende, al desarrollo de propuestas alternativas a los productos convencionales.

Capítulo II: Marco teórico

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Soca (2022), con el propósito de analizar representaciones femeninas de personajes en la industria del entretenimiento, realizó un estudio de carácter cualitativo y nivel descriptivo empleando la técnica del análisis documental. Sus resultados indican que algunos videojuegos han sido diseñados únicamente desde el punto de vista del hombre; por ello, muestran una representación idealizada de la mujer, según los modelos y aspiraciones comunes a la audiencia juvenil masculina, su público objetivo. El autor subraya que las narrativas de estos videojuegos serían diferentes si hubieran sido desarrolladas solo desde la perspectiva femenina o considerando la participación de esta.

Aplicando una metodología cualitativa, Escobar (2020) analizó la manera como son presentados los personajes femeninos en videojuegos actuales. Su análisis consideró criterios como la inclusión de personajes mujeres en la narrativa de los videojuegos, el rol que estas desempeñan y si asumen papeles protagónicos. Los resultados muestran que el número de personajes masculinos supera ampliamente al de personajes femeninos; estos últimos ocupan en su mayoría roles secundarios, de soporte a los protagonistas. También se refiere una disposición de los personajes femeninos hacia conductas pasivas. El autor concluye que en la narrativa de los videojuegos existe inequidad de género, reflejada en el rol e imagen de la mujer que los mismos proyectan.

De la Paz (2019) realizó un análisis de la percepción de los jugadores(as) sobre el papel de la mujer en los videojuegos. Para ello, aplicó una metodología mixta empleando las técnicas de la encuesta, la entrevista y el *focus group*. Según los resultados, el 62.7 % de los participantes señaló que interactúa con los videojuegos a diario; el 40.7 % afirmó que los protagonistas de estos juegos son mayoritariamente de sexo masculino. Asimismo, de acuerdo con los encuestados, en la representación de los personajes femeninos suelen predominar las características sexuales y sensuales, así como los roles servicial y pasivo.

Por lo tanto, en los videojuegos prevalece una representación sexualizada y sumisa de la mujer.

Paredes (2018) desarrolló un estudio de enfoque cualitativo para determinar si el modelo femenino de las carátulas de videojuegos mantiene componentes de carácter sexista. Así, 20 carátulas fueron examinadas mediante la técnica de análisis de contenido, con base en los criterios establecidos por el investigador. Entre los resultados, se observa que el papel representado por la mujer en las portadas se relaciona con un grado menor de estatus social, una función dependiente y tradicional —como ama de casa o cuidadora— y con estereotipos de belleza y cuidado personal. Además, en el 25 % de las carátulas, los personajes femeninos aparecen en compañía de personajes masculinos, y son estos últimos los que tienen el papel protagónico en la mayoría de casos. En conclusión, si bien se percibe un cambio en la representación femenina en algunos contenidos, aún se mantienen ciertas características sexistas y la tendencia de masculinizar a la mujer mediante estereotipos atribuidos al hombre.

García (2017) se propuso comprobar si existía un cambio verdadero en la representación femenina en el mundo del videojuego a la par del progreso en la sociedad. Para ello, empleó una metodología cualitativa y realizó entrevistas en profundidad a distintos actores conocedores del tema. De acuerdo con los resultados, los videojuegos evidenciaban sexismo en varios niveles: desde quienes los crean, pasando por los jugadores, hasta los roles asignados a los personajes femeninos. Se comprobó que los jóvenes interiorizaban roles y patrones negativos sobre la imagen femenina a partir de su interacción con los videojuegos. Aunque se identificaron algunas mejoras en cuanto a la representación de la mujer, aún persistían matices que reproducían roles y cánones sexistas tradicionales.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Cueva y Villanueva (2021) desarrollaron una investigación descriptiva-correlacional para determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y las manifestaciones sexistas de jugadores de Dota 2 en la red social Facebook. Trabajaron con una muestra de 799 jugadores, a quienes se les aplicaron el Test de Dependencia de Videojuegos y el Inventario

de Sexismo Ambivalente. Los resultados arrojaron una dependencia de nivel moderado a los videojuegos en la mayoría de participantes; revelaron también un nivel moderado de sexismo entre los mismos. El estudio concluyó que existe una relación directa entre ambos constructos.

Vega (2020) tuvo por finalidad analizar la influencia de factores de la cultura latinoamericana en el arte y diseño conceptual de personajes femeninos en videojuegos. El estudio, de enfoque cualitativo, alcance descriptivo y diseño no experimental transversal, utilizó como técnicas la entrevista —dirigida a expertos en el tema— y el análisis documental —aplicada sobre una muestra de 4 videojuegos—. Entre los resultados, se aprecia que los personajes están diseñados según los estereotipos de belleza y expresión femenina estándar eurocéntrica; de igual forma, en la mayoría de los juegos, se observan vestimentas ceñidas y la prominencia artificial de ciertas partes del cuerpo que aumentan la definición de la figura femenina. Por otro lado, el rol que cumplen los personajes mujeres en la narrativa se orienta más al servicio y soporte del protagonista. Se concluyó que los personajes femeninos muestran características culturales propias de las sociedades donde fueron diseñados los videojuegos o de la influencia de alguna cultura extranjera y de la imagen que esta tiene del sexo femenino.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Categoría imagen o representación de la mujer

Según Moscovici (1976, como se citó en Manrique, 2022), cada individuo concibe la sociedad de manera particular, tomando como referencia la realidad social y las nuevas formas de comunicación. Así, la representación social se define como un conjunto de conocimientos e ideas que permiten la comprensión y acción en el entorno. Este concepto se vincula al pensamiento colectivo de un grupo organizado, que utiliza estas representaciones para estructurar y normalizar la vida cotidiana (Groult, 2020). En la misma línea, según Cajas *et al.* (2017), estas representaciones son significados compartidos que condicionan la acción

social, ideológica y comunicativa, organizando las prácticas y pensamientos de una sociedad determinada.

Conociendo qué son las representaciones sociales, la imagen o representación de la mujer puede entenderse como la construcción visual de una idea, expresada mediante diseños y personajes en los videojuegos (Paredes, 2022). Por ejemplo, Cantón (2021) plantea que esta representación se analiza respondiendo a preguntas clave como: ¿cómo ha sido representada la mujer en los videojuegos?, ¿recibe un trato similar al masculino? y ¿existe sexualización en su caracterización? Estas interrogantes permiten entender los estereotipos que condicionan el papel femenino en la narrativa interactiva.

La imagen femenina, generalmente, ha estado bajo la sombra del sexismo; según Paredes (2022), se caracteriza por actitudes pasivas, decorativas o hipersexualizadas, en contraste con el protagonismo y dominio de los personajes masculinos. González-Sancho y Obando (2020) señalan que estos estereotipos incluyen la desproporción de partes del cuerpo, vestimenta reveladora y una estética influenciada por ideales eurocéntricos, lo que consolida una representación limitada y objetivada.

Paredes (2022) identifica tres subcategorías en la representación de la mujer en videojuegos: como objeto, destinadora y destinataria. La primera subcategoría se refiere a la mujer como objeto. En este rol, la mujer es reducida a un papel pasivo que comúnmente motiva al personaje masculino a actuar, con lo cual se refuerzan estereotipos de género y perpetúan dinámicas de dependencia (Rubio *et al.*, 2021). En este sentido, Guerra y Revuelta (2015) destacan que los personajes femeninos suelen ser representados con rasgos físicos estereotipados, como la belleza, la delgadez, la provocación o la hipersexualización, lo que consolida una imagen limitada de la mujer y afecta negativamente su desarrollo identitario. Además, estos atributos son utilizados como un recurso visual que prioriza su apariencia física sobre sus capacidades cognitivas, habilidades o personalidad, generando consecuencias en su autoestima y en la percepción social de las mujeres (Marañón *et al.*, 2021).

La segunda subcategoría es la mujer como destinadora. Este concepto describe a la mujer en los videojuegos como receptora de las acciones e influencias de otros personajes y de eventos narrativos. La mujer suele experimentar las consecuencias directas de las acciones de otros, como el sufrimiento causado por el villano, lo que la posiciona como un personaje pasivo frente a las circunstancias que la rodean (Paredes, 2022). Conde (2018) añade que, en muchas narrativas, el destino de las mujeres está determinado por los acontecimientos del juego, que las colocan en situaciones de sacrificio, tragedia o conflicto moral, reforzando así su rol de receptoras pasivas.

La tercera subcategoría es la mujer como destinataria. En este caso, la mujer es presentada como receptora de acciones realizadas en su beneficio, y se espera que otorgue una recompensa emocional o afectiva, como gratitud o afecto, que motive al protagonista (Paredes, 2022). De acuerdo con Romero (2020), diversas narrativas perciben a la mujer como un trofeo de victoria, condición que refuerza roles tradicionales de género. Este enfoque convierte a la mujer en un símbolo de éxito dentro de la trama y, en consecuencia, perpetúa dinámicas de poder desequilibradas que colocan al personaje masculino como el protagonista indiscutible, a expensas de la figura femenina.

2.2.2. Categoría rol femenino

El rol de la mujer en los videojuegos está estrechamente relacionado con el sexismo y los estereotipos de género presentes en la sociedad. A menudo, el papel femenino se presenta como secundario o accesorio, con tendencia a ser un observador más que un protagonista activo. Esta representación, como señala Méndez (2017), refuerza estereotipos tradicionales al mostrar a la mujer como un ser débil, emocional y pasivo, lo cual limita su desarrollo en la narrativa interactiva. Por otro lado, Campo (2022) destaca que los roles tradicionales asignados a las mujeres, como el cuidado familiar, la ternura y la dulzura, aún influyen en su representación en los videojuegos y contribuyen a la permanencia de la visión de género convencional.

Para comprender cómo se construyen estas representaciones, es fundamental analizar las características de los videojuegos. Según Sauquillo *et al.* (2008), los videojuegos se definen como juegos interactivos electrónicos, independientemente de la plataforma, y presentan las siguientes características:

- **Son libres:** Aquí el individuo es quien busca el videojuego haciendo uso de voluntad y albedrío, pero también decide el momento de terminarlo.
- **Improductivos:** El fin del propio juego se encuentra en sí mismo, es decir, no es el resultado el que presta interés, sino el juego *per se*.
- **Placenteros:** Se relaciona con la percepción de satisfacción, entretenimiento, diversión, humor, risa, etc.
- **Ficticios:** Comprende una evasión temporal de la realidad, puesto que se presenta como diferente a lo que ocurre en la vida cotidiana.
- **Limitados:** Se refiere al espacio y al tiempo en el que se desarrolla el videojuego, o sea, tiene un comienzo y un final.
- **Normalizado:** Está relacionado con las normas y reglas que especifica la forma del juego, que son consensuadas y aceptadas por las partes; de no cumplirse, el juego se termina.

En este contexto, Álvarez (2022) propone cinco subcategorías que permiten analizar las representaciones de género en los videojuegos: protagonismos, dependencia masculina, tratamiento de la figura femenina, valores y antivalores, y actitud de las mujeres en los videojuegos.

La primera subcategoría, protagonismos, examina a los personajes principales, tanto femeninos como masculinos, considerando sus motivaciones, características y roles dentro de la narrativa. Álvarez (2022) señala que estas identidades están condicionadas por las normas de género, lo que afecta directamente su desarrollo en la trama y refuerza las dinámicas sociales de poder. Por su parte, Sánchez (2023) complementa que estas construcciones narrativas ofrecen una reflexión sobre la igualdad de género y la diversidad

en los videojuegos, al tiempo que ponen en evidencia cómo las normas culturales influyen en la percepción de los jugadores sobre los roles femeninos y masculinos.

La segunda subcategoría es la dependencia masculina, que se centra en analizar cómo las relaciones entre personajes están moldeadas por sus roles asignados. Según Álvarez (2022), estas dinámicas incluyen aspectos de cooperación, conflicto y evolución narrativa, entre las que destaca la interacción constante entre los protagonistas. Asimismo, Sánchez (2023) subraya que estas interacciones, aunque enriquecen la experiencia del jugador y la inmersión en el juego, también pueden consolidar estructuras tradicionales de género y, por lo tanto, limitar las posibilidades de representación equitativa.

La tercera subcategoría, tratamiento de la figura femenina, aborda cómo los personajes femeninos son percibidos y representados en el videojuego a partir de la evaluación de sus roles y funciones narrativas. Álvarez (2022) explica que, con frecuencia, la figura femenina refleja estereotipos sociales que limitan su impacto en la narrativa. Sánchez (2023), por su parte, enfatiza la necesidad de fomentar narrativas que desafíen estos prejuicios presentando a las mujeres como personajes complejos y diversos que aporten a la construcción de una narrativa más inclusiva.

En la cuarta subcategoría, valores y antivalores, se examinan los principios éticos, morales y sociales que guían las acciones de los personajes en la narrativa. Álvarez (2022) resalta cómo los dilemas éticos presentados en los videojuegos ofrecen perspectivas críticas sobre las normas sociales que rigen las decisiones de los protagonistas. Al respecto, Sánchez (2023) destaca que estas representaciones no solo reflejan las normas culturales predominantes, sino que también pueden influir en la percepción del jugador sobre temas relacionados con la igualdad y la justicia.

Finalmente, la quinta subcategoría, actitud de las mujeres en los videojuegos, analiza cómo los personajes femeninos enfrentan las expectativas sociales y culturales de género. Álvarez (2022) menciona que estas actitudes suelen reflejar resiliencia y capacidad de adaptación; así, las protagonistas son presentadas como figuras que, aunque limitadas por las normas tradicionales, logran empoderarse en diversos entornos. Sánchez (2023) añade

que esta representación de la fortaleza y la resistencia femenina es fundamental para desafiar las normas tradicionales y promover una visión más equitativa de los roles de género, tanto en los videojuegos como en la sociedad en general.

2.2.3. Teorías de estudio

Teoría de la representación

Esta teoría, propuesta por Stuart Hall en 1970, sostiene que la representación es un proceso cultural mediante el cual se producen e intercambian significados. Hall argumenta que las representaciones no son reflejos neutros de la realidad, sino que están cargadas de ideologías (González, 2021). En el contexto de los videojuegos, esta teoría es crucial para analizar cómo el lenguaje visual y simbólico utilizado en el diseño contribuye a la construcción y reproducción de estereotipos de género. Los videojuegos, al igual que otros medios, utilizan signos y símbolos que pueden reflejar y reforzar ideologías predominantes sobre el género, lo que impacta cómo los jugadores perciben los roles masculinos y femeninos en el entorno del juego (Arruda, 2020).

Teoría de la actividad

La teoría de la actividad, propuesta por Leóntiev en 1978, se centra en cómo las actividades humanas son dirigidas por modelos sociales y culturales, y cómo estas actividades son mediadas por herramientas y signos culturales (Aguilar, 2021; De Andrade, 2021). Esta teoría ayuda a entender cómo las interacciones en el contexto de los videojuegos, mediadas por tecnología y diseño, pueden influir en la forma en que los jugadores experimentan y comprenden las dinámicas de género. Los videojuegos, al ser sistemas complejos que utilizan medios sonoros y visuales para interactuar con los usuarios, reflejan y modelan comportamientos y percepciones sociales, incluyendo las relacionadas con el género. La teoría de la actividad sugiere que los juegos no solo son plataformas para la interacción social, sino también espacios donde se reproducen y negocian significados culturales sobre el género (Pereira y Alonzo, 2017).

2.3. Definición de términos básicos

- **Videojuego:** Se puede definir como una herramienta dinámico-proyectiva con un alto grado de uso del lenguaje, donde interactúan los gestos, lo literario, sonoro, visual, entre otros; todo ello enmarcado en un entorno dúctil y cambiante a criterio del propio programador y del usuario (Martínez-Oña, 2018).
- **Rol femenino:** Hace referencia al conjunto de conductas esperadas en la mujer, las cuales se consideran adecuadas. Describe el papel que cumple cada mujer, el lugar que ocupa en determinados espacios y su involucramiento en los resultados y distribución de los recursos (Aguilar *et al.*, 2013).
- **Sexismo:** Se entiende como un fenómeno que puede presentarse de distintas formas y que involucra el comportamiento verbal y las acciones corporales. Su finalidad es mantener y actualizar la creencia de la dominación del género masculino mediante la práctica sexista, que condiciona la dignidad y humanidad de la mujer (Mingo y Moreno, 2017).
- **Estereotipo:** Méndez y Rico (2018) definen los estereotipos como la estandarización de una creencia popular respecto a las características o atributos de un determinado grupo social o sociedad y sobre la que existe un acuerdo esencial.
- **Representación social:** Comprende una forma de pensar constituyente y otra, constituida. Es constituyente porque la representación no solo refleja la realidad, sino que forma parte de su diseño (constituye en parte la realidad que representa); mientras que es constituida porque forma parte de un esquema preformado que interpreta la realidad (Rubira-García y Puebla-Martínez, 2018).
- **Hipersexualización:** El término hace referencia a la exaltación de los atributos físicos sobre las demás cualidades de una persona, respecto a la imagen de la mujer en este caso, y que muchas veces es legitimada por las redes sociales y los medios de comunicación (Díaz , 2021).

Capítulo III: Diseño metodológico

3.1. Tipo de investigación, alcance y diseño

La presente investigación tuvo un enfoque cualitativo. Este enfoque se centra en comprender fenómenos sociales o humanos desde una perspectiva holística y contextual utilizando métodos como entrevistas en profundidad, grupos focales, observación participante, análisis de contenido, entre otros (Ñaupas *et al.*, 2018). Por ello, resultó fundamental para analizar en profundidad la imagen y el rol de la mujer en la serie *Arcane* y entender la representación femenina en su primera temporada.

Asimismo, el estudio integró conceptos de diversos esquemas de orientación de la investigación social. En la literatura, estos nuevos paradigmas aparecen bajo diferentes nombres, todos dentro de la clasificación de enfoques cualitativos (Fernández *et al.*, 2021). De esta manera, se profundizó en teorías existentes sobre la representación femenina, la construcción de roles y su influencia en la percepción e identidad de género.

En cuanto al diseño metodológico, se empleó el diseño narrativo. Este diseño se enfoca en recolectar datos sobre historias de vida y experiencias, incluida una cronología de hechos para describir, analizar e interpretar una determinada categoría (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018), en este caso, la representación de género en la serie *Arcane*. Aunque inicialmente se consideró un enfoque exploratorio, finalmente se determinó que el diseño narrativo era más adecuado para este estudio, ya que permitió una comprensión más profunda y detallada de la representación y el rol de la mujer en la narrativa de la serie.

Además, el método inductivo fue la estrategia utilizada en la investigación. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), este método se caracteriza por la derivación de conclusiones y teorías a partir de la observación y el análisis detallado de los datos. En el contexto de esta investigación, el análisis de las escenas y de la representación de los personajes femeninos en *Arcane* se centró en comprender detalladamente cómo fueron configurados los roles femeninos en la serie.

En general, este enfoque permitió una evaluación rica y matizada de la representación de género para comprender cómo las narrativas de los videojuegos pudieron influir en la percepción social de los roles de género, a partir de una visión contextualizada y profunda de las dinámicas de poder y representación.

3.2. Categorías y subcategorías

La delimitación de las categorías y subcategorías de la investigación se basó en la literatura revisada, antes expuesta.

Categoría 1: Imagen o representación de la mujer

Según Barrios *et al.* (2021), las mujeres frecuentemente son representadas en entornos marginales y desfavorecidos. Esta representación contribuye a su percepción como figuras carentes de voz y agencia (*agency*, en inglés), por lo que sus experiencias y perspectivas son invisibilizadas.

En el contexto de los videojuegos, la agencia se refiere a la capacidad del personaje para influir activamente en la trama y tomar decisiones propias. Su ausencia en los personajes femeninos implica que estos suelen desempeñar roles secundarios, subordinados a la acción masculina y, por ende, con poco impacto en la narrativa.

Subcategorías:

- La mujer como objeto o la dama que se encuentra en aprietos
- La mujer como destinadora
- La mujer como destinataria

Categoría 2: Rol femenino

El rol de la mujer se encuentra estrechamente relacionado al sexismo y a los estereotipos implantados en la sociedad, los cuales sugieren que la mujer asume un rol secundario o extra (Méndez A. , 2017).

Subcategorías

- Protagonismos
- Dependencia masculina
- Tratamiento de la figura femenina
- Valores y antivalores
- Actitud

3.3. Población y muestra

La selección de la unidad de análisis se basa en la población a investigar, entendida como el conjunto de elementos con características en común que se desea estudiar. Esta población puede estar compuesta por personas, documentos, imágenes, videos, entre otros elementos relevantes para la investigación (Ñaupas *et al.*, 2018). En este caso, la población de estudio consistió en escenas de la serie *Arcane: League of Legends*. Para su selección, se consideraron tanto el propósito del estudio como el tipo de contenidos que se deseaba analizar.

La serie *Arcane: League of Legends* fue elegida como objeto de estudio por su estrecha relación con el videojuego *League of Legends*, el cual, desde su lanzamiento hace más de 12 años, ganó una popularidad global. Este videojuego, desarrollado por Riot Games, fue galardonado con múltiples premios, incluido el Game Award de 2021 en la categoría de mejor juego de deportes electrónicos (*eSports*). El juego consiste en enfrentamientos entre dos equipos de cinco jugadores cuyo objetivo es destruir la base del equipo contrario antes de que este destruya la propia. La serie animada *Arcane* está basada en la narrativa del videojuego.

Arcane fue lanzada en la plataforma Netflix el 7 de noviembre de 2021, con la emisión de los tres primeros capítulos. Los días 13 y 20 de noviembre del mismo año, fueron publicadas dos entregas adicionales, cada una también de tres capítulos. La serie está ambientada en las ciudades de Zaun y Piltover y explora la rivalidad entre ellas. Presenta la

infancia de algunos de los personajes principales del videojuego, como Vi, Jinx, Jayce, entre otros. Para los fines de esta investigación, el análisis se enfocó exclusivamente en los personajes femeninos de la serie, con el objetivo de comprender cómo se construyeron y representaron sus roles.

La selección de la muestra se realizó considerando que esta debía ser una parte representativa del universo investigado, es decir, reunir las características pertinentes para el estudio (Ñaupas *et al.*, 2018). En este caso, como se ve en la tabla 1, se seleccionaron nueve escenas de la primera temporada de la serie *Arcane* mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, según los criterios del investigador. Se eligieron escenas que presentan interacciones relevantes de los personajes femeninos y tienen impacto en la narrativa de la serie, así como en la visibilidad de su rol y representación de género. Con esta muestra, se buscó obtener una visión detallada de la imagen de la mujer en la serie y de su rol en la trama.

Tabla 1

Muestra

N.º	Contexto	Escenas	Tiempo
1	Vi y Powder, dos hermanas que viven en la ciudad subterránea y empobrecida de Zaun, se ven envueltas en actividades delictivas menores, lo cual refleja las dificultades que enfrentan en este entorno hostil.	Las hermanas huérfanas Vi y Powder causan problemas en las calles clandestinas de Zaun.	5'35'' - 6'55''
2	En Piltover, la ciudad avanzada y tecnológica, Jayce, un joven inventor, busca combinar la magia y la ciencia para crear una nueva fuente de poder, lo que podría cambiar el futuro de su ciudad.	El idealista inventor Jayce intenta dominar la magia con la ciencia.	15'00'' - 18'50''
3	En Zaun, antiguos conflictos resurgen en una batalla	Un enfrentamiento épico entre viejos	21'00'' - 25'05''

	devastadora, con consecuencias graves para la comunidad y sus habitantes.	rivales trae graves consecuencias para la localidad de Zaun.	
4	Un personaje conocido en Zaun regresa, desencadenando caos y tensiones en la ciudad subterránea que afectan a los personajes principales.	Una cara familiar de Zaun reaparece y provoca un caos.	14'30'' - 17'00''
5	En Piltover, Jayce intenta limpiar la corrupción de la ciudad, situación que lo convierte en un objetivo político y pone en peligro su posición.	Jayce se convierte en un blanco al intentar erradicar la corrupción en Piltover.	19'00'' - 21'19''
6	En Zaun, Jinx, ahora una figura inestable y peligrosa, es confrontada por su oscuro pasado y las decisiones que la llevaron hasta ese punto.	Jinx debe afrontar su pasado.	27'30'' - 31'00''
7	En las sombrías calles de Zaun, Caitlyn, una oficial de Piltover, y Vi se encuentran y unen fuerzas para enfrentarse a un enemigo compartido.	Caitlyn y Vi se reúnen en un callejón de Zaun y se dirigen hacia una frenética pelea con una enemiga en común.	32'20'' - 35'40''
8	A pesar de sus diferencias, Caitlyn y Vi forjan una alianza, lo que marca el inicio de una colaboración que será crucial para ambas.	Caitlyn y Vi forman una inesperada alianza.	13'30'' - 15'10''
9	Un combate decisivo entre las facciones de Piltover y Zaun cambia el curso de las dos ciudades, dejando una huella duradera en sus destinos.	Un enfrentamiento fatídico cambia ambas ciudades para siempre.	24'40'' - 32'10''

Nota. Elaboración propia.

3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos

Las técnicas en la investigación, según Ñaupas *et al.* (2018), se definen como el proceso y las normas que permiten lograr un objetivo planteado, en otras palabras, constituyen el procedimiento o la forma en que el investigador aborda el problema de estudio.

La técnica elegida para esta investigación fue la observación, una de las más utilizadas en el enfoque cualitativo. Según Arias (2020), mediante esta técnica, se distinguen las características comunes, conductas, componentes del fenómeno estudiado.

Asimismo, como instrumento, se empleó una ficha de observación, la cual fue validada por juicio de expertos antes de ser aplicada a las nueve escenas que conformaron la muestra. En la tabla 2, se detallan los datos considerados para la elaboración del instrumento.

Tabla 2

Consideraciones para el instrumento

Datos generales	Número de ficha, escena, serie, género, número de escena, dirección, país, duración, año, capítulo		
Datos sociodemográficos	Alcance de la serie, población objetivo, entorno de la serie		
Categorías	Subcategorías	Código	
Imagen o representación de la mujer	Mujer como objeto	Imagen del personaje femenino en condición de aprietos, cuerpo fuerte y masculinizado y, por último, cuerpo exuberante y sexi.	
	Mujer como destinadora	La mujer como protagonista de la serie, la mujer con actitud pasiva en relación a los demás personajes, y actitudes machistas hacia la mujer.	
	Mujer como destinataria	Se recibe un beso, una caricia; como objeto sexual y la mujer como trofeo del hombre.	
Rol de la mujer	Protagonismo	Predominan los hombres, predominan las mujeres y	

	proporción equilibrada entre ambos sexos.
Dependencia masculina	Sexual, enemistad y amistad.
Tratamiento de la figura femenina	Cuerpo normal, vestuario corriente; cara angelical, rostro aniñado; conducta ruda y violenta; vestuario sexy, poca ropa o que marca el cuerpo; muestra un pasado oscuro, una vida difícil; conducta de debilidad y desvalimiento, y poca expresividad emocional.
Valores y antivalores	Solidaridad y cooperación; justicia, respeto, igualdad de roles; ternura, diálogo y reflexión; competitividad; desigualdad de roles y venganza como justicia.
Actitud	Activa, pasiva, erotismo y otros.

Nota. Elaboración propia.

Es preciso mencionar que el instrumento contó con la validación de juicio de tres expertos, quienes son nombrados en la tabla 3.

Tabla 3

Validación de juicio de expertos

N.º	Expertos	Grado	Resultado
1	Flores Rivas Víctor Ricardo	doctor	aplicable
2	Tamawiecki Chavez Rodolfo Nicolas	magíster	aplicable
3	Quispe Rojas Rodrigo	magíster	aplicable

Nota. Elaboración propia.

3.5. Técnicas de análisis de datos

Para el tratamiento de la información recopilada, se empleó el análisis de contenido, técnica cualitativa que permitió identificar, clasificar e interpretar patrones, símbolos y elementos narrativos de las escenas analizadas. A través de este método, se organizaron los datos en categorías previamente establecidas, lo cual facilitó su interpretación.

Además, se utilizó el programa Microsoft Word 2016 para la sistematización del análisis. Con base en los resultados, se realizó la discusión y se formularon las conclusiones y recomendaciones del estudio.

Capítulo IV: Resultados y discusión

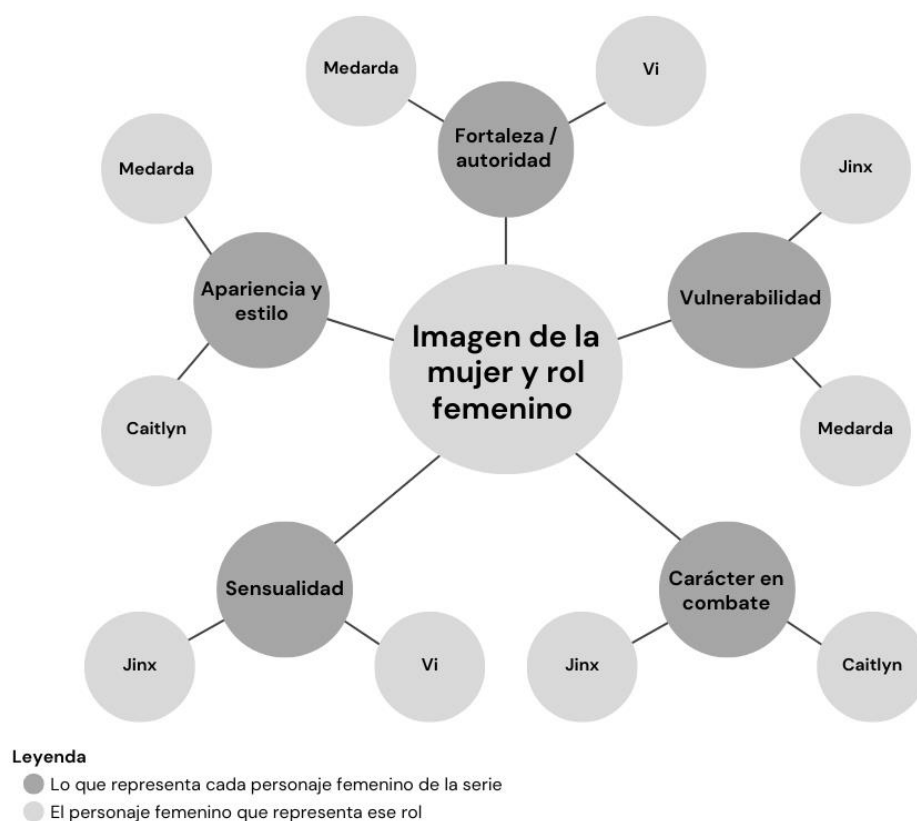
4.1. Resultados

Objetivo general: analizar la proyección de la imagen de la mujer y el rol femenino en la serie *Arcane* de la primera temporada, basada en el videojuego *League of Legends*, 2022.

El análisis se basó en la información recogida mediante las fichas de observación, que pueden apreciarse en los anexos 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 y 14.

Figura 1

La imagen de la mujer y el rol femenino en la serie Arcane



Nota. Elaboración propia.

En *Arcane*, como se aprecia en la figura 1, los personajes femeninos destacan por su diversidad y profundidad; se presenta a las mujeres como personas fuertes y decididas. Estas

poseen cuerpos definidos y, en algunos casos, una apariencia que refleja su carácter y habilidades en combate.

La vestimenta de cada personaje es un aspecto crucial, pues está relacionado con su personalidad y rol en la narrativa. Por ejemplo, Vi es representada con un estilo más utilitario y atlético, lo que refleja su naturaleza combativa y decidida; mientras que la estética colorida y caótica de Jinx representa su personalidad impulsiva y rebelde. Estas elecciones de vestimenta no son meramente decorativas; cada atuendo está diseñado para resaltar características específicas de los personajes, es decir, su apariencia se alinea con sus roles en la historia.

La representación femenina en *Arcane* enriquece significativamente la narrativa al ofrecer una amplia gama de personajes que encarnan diversos aspectos de la feminidad. Desde la fortaleza y la autoridad, que se reflejan en personajes como Vi y Medarda, hasta la sensualidad representada por Jinx y Medarda, y la vulnerabilidad de Jinx y Caitlyn, los personajes femeninos rompen con los estereotipos tradicionales y no se limitan a un único rol.

Además, el carácter en combate se conecta especialmente entre Vi y Jinx; su fortaleza se destaca en situaciones desafiantes. La apariencia y el estilo de cada personaje, como se observa en Caitlyn y Medarda, también reflejan cómo la estética apoya sus roles y personalidades y, de ese modo, aportan a la narrativa en su conjunto.

La primera temporada de *Arcane* proyecta una imagen rica y diversa de la mujer y el rol que desempeña. Los personajes femeninos son presentados con una gama de características físicas y roles variados, que van desde la fortaleza y la autoridad hasta la sensualidad y la vulnerabilidad. Esta diversidad no solo mejora la narrativa de la serie, sino que también desafía las normas tradicionales de género; muestra que las mujeres pueden asumir cualquier papel en un contexto de fantasía y acción.

Primer objetivo específico: explorar las representaciones femeninas de los personajes en la serie Arcane, basada en el videojuego League of Legends, 2022.

La representación femenina en la serie *Arcane* ha sido analizada desde las siguientes subcategorías: la mujer como objeto, la mujer como destinadora y la mujer como destinataria.

Los personajes de Powder (Jinx), Vi, Caitlyn y Medarda son las mujeres con mayor presencia a lo largo de los nueve capítulos de la trama; ellas tienen una imagen o representación que destaca su físico y carácter. En el caso de la señora Medarda y la comerciante Amara, se trata de dos mujeres que muestran su poder e influencia en la sociedad de Piltover desde el rubro económico (comercio) y el militar. A continuación, la tabla 4 sintetiza el análisis de la imagen o representación de la mujer basado en las fichas de observación expuestas en los anexos 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 y 14.

Tabla 4

Imagen o representación de la mujer

N.º	Personaje	Detalle
1	Powder (Jinx)	Powder y Jinx son los nombres que adopta un mismo personaje; el primero corresponde a su niñez y el segundo, a su adolescencia-juventud. Powder: Se muestra como una niña inocente, débil, frágil y en proceso de entrenamiento bajo la tutela de su hermana Vi. La apariencia de Powder refleja estas características, con un físico no desarrollado, delgada, de baja estatura y un rostro infantil. Su vestimenta es acorde a su edad, con pantalones holgados y una camiseta grande que no muestra su figura. Además, lleva un peinado infantil con cabello corto, lo que resalta su rostro inocente. Jinx: Es el nombre que toma Powder después de ser acogida por Silco. En este momento, la representación del personaje se aleja de la infancia y se muestra con una apariencia física bastante cambiada. Esto se manifiesta en su figura desarrollada, con partes del cuerpo más definidas, ropa llamativa —o comúnmente calificada como “provocativa”, un

		juicio de valor aceptado y arraigado en muchas sociedades— en el torso superior, pantalones ceñidos al cuerpo y tatuajes en el área abdominal y los brazos. Estas características se asocian con la sensualidad. En cuanto a su rostro, se aprecia un cambio en la expresión facial, se ve más ruda, fría y dura; el uso de sombras oscuras acentúa la profundidad de su mirada. Por último, Jinx cambia su peinado, lleva el cabello largo y recogido, con lo que se aleja de la representación infantil.
2	Vi	Vi es mostrada como una mujer fuerte, con un cuerpo tonificado, marcado y masculinizado. Usa un pantalón holgado, botas, un top corto y una chaqueta. Además, su rostro, con cicatrices pequeñas y un tatuaje también pequeño, refleja rudeza. Estas características faciales se complementan con un cabello corto, de apariencia masculina.
3	Caitlyn	Caitlyn es representada con una figura definida y sensual; usa ropa que marca el contorno de su cuerpo. Estas características se mantienen tanto cuando viste el uniforme de oficial de policía como cuando usa ropa de civil; se refleja así el lado sexi del personaje en ambas facetas.
4	Medarda	Medarda es representada como una mujer sensual e influyente; viste prendas sugerentes y ceñidas a su figura, con escote en el torso superior. Además, su estatus social se refleja en los diversos accesorios y el maquillaje que utiliza.
5	Sra. Medarda	La Sra. Medarda es representada como una mujer con músculos desarrollados y muy tonificados, un rostro duro sin rasgos femeninos y con un carácter prepotente.
6	Amara	Amara es representada como una mujer mayor, vestida con ropa que no muestra la piel, pero que sí revela su estatus social y poder adquisitivo. Sus prendas son conservadoras y voluminosas, acompañadas por un peinado estructurado que evidencia su poder.

Nota. Elaboración propia.

La exploración de las representaciones femeninas de los personajes de la serie *Arcane*, basada en el videojuego *League of Legends*, 2022, ha permitido conocer la

diversidad y complejidad de las figuras femeninas en esta narrativa. En el estudio, se han analizado las diferentes etapas y transformaciones de los personajes, teniendo en cuenta sus características físicas, roles y la evolución de su imagen.

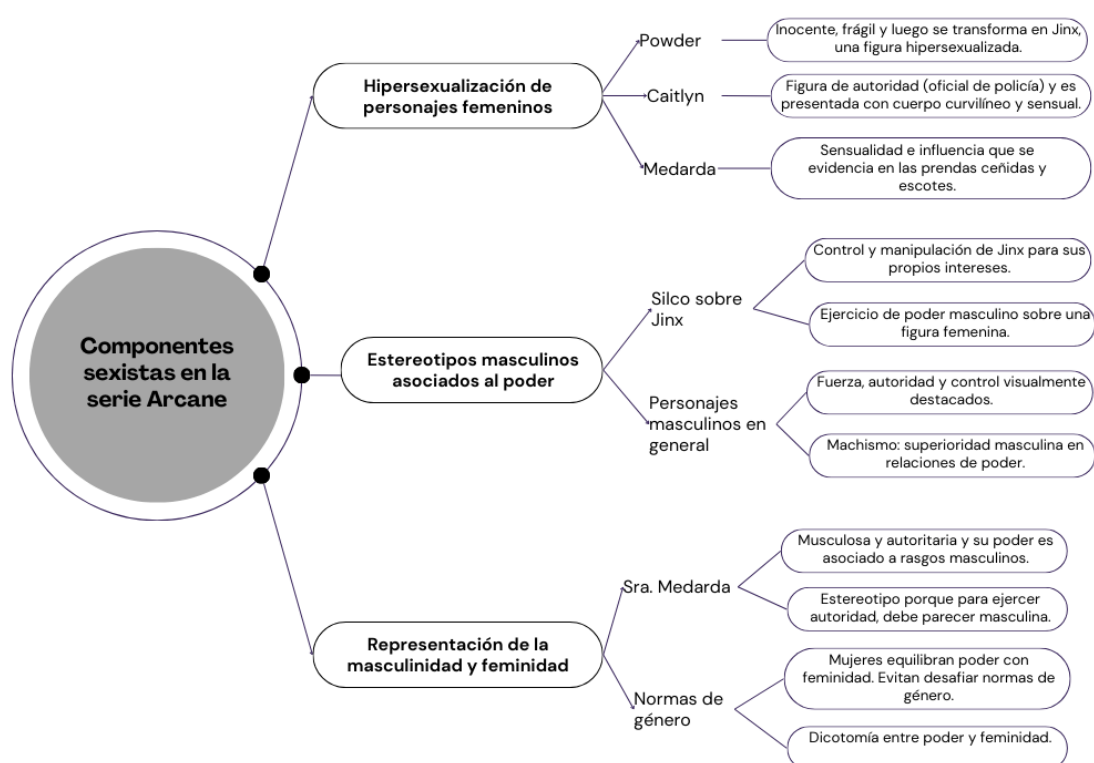
La serie presenta una variedad de representaciones femeninas, cada una con características y roles distintos que contribuyen a la narrativa y al desarrollo de la trama. Estas representaciones subrayan la diversidad de las mujeres en términos de apariencia, poder y evolución personal, con lo cual ofrecen un panorama rico y matizado de la feminidad en el contexto de la serie. Así también, la serie desafía las normas tradicionales de género; muestra que las mujeres pueden ser vulnerables y fuertes, sensuales y autoritarias, jóvenes y maduras. Esta diversidad en la representación femenina enriquece la narrativa de la serie y ofrece una visión más inclusiva y realista de la feminidad en el contexto de una historia de fantasía y acción.

Segundo objetivo específico: identificar los componentes de carácter sexista presentados en la serie Arcane, basada en el videojuego League of Legends, 2022.

Los componentes de carácter sexista presentes en la serie fueron identificados utilizando las fichas de observación, las mismas que pueden revisarse en los anexos 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 y 14.

Figura 2

Componentes sexistas en la serie Arcane



Nota. Elaboración propia.

Como se indica en la figura 2, uno de los componentes sexistas identificados se manifiesta en la transformación de Powder a Jinx. Inicialmente, Powder es retratada como una niña inocente y frágil, con una apariencia y vestimenta que se asocian con su vulnerabilidad. Sin embargo, al convertirse en Jinx, adopta una imagen hipersexualizada, con un cuerpo voluptuoso y ropa llamativa. Este cambio refleja los prototipos existentes sobre el físico de una mujer, pues muestran al personaje con una figura sexualizada que denota su transición a la adultez y resalta su poder y peligrosidad.

Otro componente sexista se evidencia en la representación de Caitlyn, quien, a pesar de ser una figura de autoridad como oficial de policía, es constantemente presentada con una apariencia sensual, tanto cuando lleva uniforme como en su vestimenta civil. La insistencia en destacar su atractivo físico sugiere que la competencia y profesionalidad de una mujer

están inevitablemente ligadas a su apariencia. Esto perpetúa la idea de que las mujeres deben ser visualmente atractivas para ser valoradas o efectivas en roles de poder.

Además, se pueden identificar otros componentes sexistas en personajes como Medarda, cuya representación enfatiza su sensualidad e influencia a través de prendas ceñidas y sugerentes, con escotes pronunciados. Aunque estas características resaltan su estatus y poder en la narrativa, se ha recurrido a una representación que prioriza la sexualidad como un rasgo definitorio de su influencia.

En algunos casos, la serie se desmarca de la hipersexualización con personajes como la señora Medarda, cuya composición física musculosa y carácter prepotente reflejan otro tipo de estereotipo sexista. La falta de rasgos femeninos tradicionales y el comportamiento rudo sugieren que, para ser tomada en serio y ejercer autoridad, una mujer debe adoptar características asociadas con la masculinidad. Contenidos de este tipo favorecen la prevalencia de la dicotomía entre poder y feminidad.

Estos componentes sexistas en la representación femenina de *Arcane* evidencian la persistencia de ciertos estereotipos de género en la narrativa. A pesar de que la serie presenta como personajes a mujeres fuertes, sensuales, jóvenes y maduras, también recurre a tropos que pueden ser considerados reductores. Estos tropos limitan la verdadera diversidad de la feminidad, ya que sugieren que las mujeres deben encajar en ciertos moldes estereotipados para ser efectivas en sus roles. Por lo tanto, aunque se muestra una gama de experiencias femeninas, la representación no siempre logra despojarse de las expectativas tradicionales asociadas al género.

En relación con los personajes masculinos de la serie, se ha observado que estos presentan características de superioridad, fuerza, autoridad y control, patentes en ciertas actitudes y comportamientos asociados con el machismo. El ejercicio machista se manifiesta en la manera en que los personajes masculinos intentan constantemente imponer su voluntad y mantener una posición de dominio sobre los personajes femeninos. Este comportamiento se expresa en las interacciones de poder, donde los hombres buscan reafirmar su

superioridad, a menudo subestimando o desafiando la capacidad de las mujeres para liderar o tomar decisiones.

Uno de los hombres que ejerce influencia sobre una mujer es Silco, quien asume un rol de mentor y controlador sobre Jinx. Este personaje masculino moldea la identidad y dirige las acciones del personaje femenino según sus propios intereses. La dinámica entre ellos refleja un ejercicio de control y manipulación, en el que la figura masculina ejerce una influencia significativa sobre el desarrollo y comportamiento de la figura femenina.

El machismo también se manifiesta en la forma en que la fuerza y la autoridad son representadas visualmente. Los personajes masculinos, en su mayoría, son mostrados con atributos físicos y actitudes que destacan su capacidad para controlar y dominar; mientras que los personajes femeninos, aunque fuertes y competentes, a menudo deben equilibrar su poder con una representación que no desafíe decididamente las normas tradicionales de género.

4.2. Discusión

Con respecto al objetivo general, el cual fue analizar la proyección de la imagen de la mujer y el rol femenino en la primera temporada de la serie *Arcane*, basada en el videojuego *League of Legends* (2022), se destaca que los personajes femeninos poseen una representación diversa y compleja. Esta diversidad se manifiesta en la forma en que personajes como Powder (Jinx), Caitlyn y Medarda muestran atributos de valentía y decisión; mientras que Vi y la señora Medarda rompen con las nociones tradicionales de feminidad mediante su apariencia musculosa y atuendos que enfatizan su fortaleza. Según Paredes (2022), estas características permiten superar las representaciones sexualizadas y pasivas que históricamente han dominado la narrativa de los videojuegos.

De acuerdo con la teoría de la representación de Hall, estas representaciones no solo reflejan la realidad cultural, sino que también la construyen al transmitir valores e ideologías (González, 2021). En *Arcane*, esta perspectiva se observa en cómo Vi desafía las normas de género tradicionales mediante una apariencia que combina rasgos masculinos y femeninos,

lo que la posiciona como un símbolo de resistencia. Este análisis contrasta con lo señalado por Soca (2022), quien resalta que, en muchas narrativas de videojuegos, los personajes femeninos suelen ser diseñados desde una visión masculina, que limita su autenticidad y profundidad. En cambio, *Arcane* parece adoptar un enfoque más inclusivo y matizado.

Sin embargo, como menciona De la Paz (2019), algunos elementos de los videojuegos perpetúan estereotipos tradicionales; esto sucede también en *Arcane* con, por ejemplo, la asociación entre poder y sensualidad en personajes como Medarda. Aunque estos rasgos pueden ser interpretados como una estrategia narrativa para enfatizar el carisma y autoridad del personaje, refuerzan a la vez ciertas dinámicas sexistas presentes en los videojuegos. Este fenómeno resalta la complejidad de equilibrar la innovación narrativa con las influencias culturales tradicionales.

Por otra parte, la teoría de la actividad de Leóntiev ofrece un marco útil para analizar cómo las prácticas culturales reproducidas en los videojuegos y series impactan en la percepción de género. En este caso, *Arcane* utiliza las actividades de sus personajes para resignificar los roles de género mostrando mujeres que no solo actúan como figuras de apoyo, sino que desempeñan papeles de liderazgo y acción (Aguilar, 2021; De Andrade, 2021).

Con respecto al primer objetivo específico planteado —explorar las representaciones femeninas de los personajes en la serie—, *Arcane* destaca por su capacidad para combinar vulnerabilidad y fortaleza en sus protagonistas. Los personajes femeninos como Powder (Jinx), Caitlyn y Vi atraviesan transformaciones que reflejan tanto sus luchas internas como su adaptación a los desafíos del entorno. Estas características no solo enriquecen la narrativa, sino que también cuestionan las representaciones unidimensionales comunes en otras producciones.

La investigación de Paredes (2018) resalta que los videojuegos perpetúan características sexistas al priorizar estereotipos tradicionales sobre el género femenino. Sin embargo, *Arcane* logra contrarrestar esta tendencia mediante la inclusión de personajes femeninos con *agency*, capaces de influir significativamente en la narrativa. Cantón (2021) señala que las representaciones visuales y narrativas pueden desafiar los estereotipos, y

Arcane lo hace por medio de personajes con una variedad de roles y personalidades que enriquecen la historia.

Por otro lado, Vega (2020) refiere que los personajes femeninos en los videojuegos a menudo están influenciados por estándares culturales eurocéntricos, lo que limita su autenticidad. Aunque Medarda presenta ciertos atributos que reflejan estos estándares, personajes como Vi y Powder (Jinx) superan estas influencias, pues se enfatiza en ellas su fortaleza emocional y física. Este enfoque diverso se alinea con la teoría de la actividad de Leóntiev, que destaca cómo las representaciones culturales pueden ser moldeadas y transformadas por las dinámicas sociales y colectivas (Aguilar, 2021).

Además, Soca (2022) argumenta que las narrativas diseñadas desde una perspectiva masculina tienden a limitar el desarrollo de los personajes femeninos. En contraste, *Arcane* utiliza sus personajes femeninos para desafiar estas limitaciones y los muestra como figuras complejas que actúan tanto como agentes de cambio como reflejos de la diversidad de la experiencia femenina.

Con respecto al segundo objetivo específico del estudio —identificar los componentes de carácter sexista presentes en la serie—, *Arcane* combina avances significativos con ciertas limitaciones. Aunque los personajes femeninos son diversos y autónomos, algunos elementos narrativos perpetúan dinámicas tradicionales. Por ejemplo, Powder (Jinx) presenta episodios de dependencia emocional hacia figuras masculinas, lo que refuerza patrones de subordinación descritos por García (2017). Esta dependencia, aunque refleja la complejidad emocional del personaje, también expone cómo las narrativas pueden replicar ciertos roles tradicionales.

Cueva y Villanueva (2021) señalan que la dependencia emocional y los roles subordinados en los videojuegos pueden reforzar manifestaciones sexistas en los jugadores. En *Arcane*, esto se observa en la relación de Powder con sus figuras de referencia; aunque la narrativa también contrarresta estos patrones a través de personajes como Vi, cuya autonomía y resiliencia física se oponen a las expectativas tradicionales de género. Este

contraste confirma la necesidad de una narrativa más equilibrada y menos dependiente de roles tradicionales.

Con base en la teoría de la representación, Arruda (2020) sostiene que los videojuegos utilizan elementos simbólicos para reflejar y reforzar ideologías de género. En *Arcane*, estos elementos se evidencian en la vestimenta, el diseño y las interacciones de los personajes femeninos, que combinan sensualidad y fortaleza para ofrecer una representación más matizada. Sin embargo, como señala Vega (2020), persisten influencias culturales que limitan la autenticidad de estas representaciones, por lo que subraya la necesidad de avanzar hacia una narrativa más equitativa y libre de estereotipos.

Finalmente, la teoría de la actividad de Leóntiev permite analizar cómo las prácticas culturales influyen en las representaciones de género en los videojuegos. En *Arcane*, las actividades de los personajes femeninos no solo reflejan su entorno social, sino que también proponen una resignificación de los roles de género mostrando mujeres activas y autónomas que desafían las normas tradicionales, al tiempo que negocian con los preconceptos culturales existentes (Aguilar, 2021).

Conclusiones

- Se concluye que la proyección de la imagen de la mujer y el rol femenino en *Arcane* refleja un esfuerzo por romper con los estereotipos tradicionales presentes en los videojuegos. La representación de las mujeres como figuras fuertes, resilientes y complejas pone en evidencia una narrativa que combina características de vulnerabilidad y fortaleza y, de este modo, permite explorar nuevas perspectivas sobre el papel femenino en historias de fantasía y acción. Este enfoque no solo desafía la visión pasiva y estereotipada de los personajes femeninos, sino que también abre paso a una reconfiguración de los roles de género que puede influir positivamente en la construcción de percepciones sociales más equitativas y diversas.
- Se concluye que la representación femenina en los personajes de *Arcane* integra una variedad de atributos que difieren de los moldes establecidos, ofreciendo una narrativa cuya diversidad de experiencias y personalidades de las mujeres contribuye de manera significativa al desarrollo de la trama. Los personajes femeninos no solo desafían las normas tradicionales de género, sino que también destacan por su capacidad para liderar, evolucionar y enfrentar conflictos desde perspectivas multifacéticas. Esto permite confirmar que las narrativas audiovisuales pueden ser un espacio para la construcción de personajes femeninos más integrales, capaces de enriquecer tanto la trama como la percepción de los roles femeninos en la cultura contemporánea.
- Se concluye que, aunque *Arcane* avanza en la representación de personajes femeninos diversos, persisten en sus contenidos ciertos elementos narrativos que perpetúan patrones tradicionales, como la dependencia emocional o la sensualización vinculada al poder. Sin embargo, estos aspectos son contrarrestados por la presencia de mujeres con *agency*, que logran redefinir su papel en la historia integrando fortaleza, autonomía y una rica complejidad emocional. Esta tensión entre tradición y progreso destaca la importancia de seguir trabajando en narrativas que, sin dejar de ser atractivas, logren equilibrar las dinámicas de género y fomentar una representación más justa y reflexiva.

Recomendaciones

- Se recomienda a los comunicadores investigar en profundidad la representación de los personajes femeninos en productos audiovisuales de distintos géneros y formatos, así como la percepción del público desde diferentes contextos, considerando enfoques que incluyan raza, clase y orientación sexual. Además, es crucial examinar la evolución histórica de estas representaciones y su impacto en la educación y formación de valores, especialmente en jóvenes. Por este motivo, el estudio puede proporcionar una base sólida para la creación de contenidos que reflejen de manera justa y diversa las experiencias de las mujeres en la sociedad.
- Se recomienda a las productoras fomentar representaciones más equitativas y enriquecedoras de los personajes femeninos en series como *Arcane*, para lo cual se debe promover la revisión y el análisis continuo de los estereotipos de género presentes en las narrativas de fantasía y acción. Es fundamental que los creadores de contenido audiovisual se comprometan a desarrollar personajes femeninos que no solo desafíen los roles tradicionales, sino que también eviten la perpetuación de estereotipos sexistas. La implementación de una representación femenina auténtica y multidimensional contribuirá a una narrativa más inclusiva y realista, que desarrolle una amplia gama de experiencias y características de las mujeres.
- Por último, se sugiere a los directores y creadores de series animadas, mejorar la representación de género en la narrativa audiovisual implementando estrategias de desarrollo de personajes que vayan más allá de los estereotipos tradicionales y sexistas. Es esencial incorporar perspectivas diversas en el proceso creativo, incluyendo colaboraciones con mujeres y expertos en estudios de género, para asegurar que los personajes femeninos sean representados de manera auténtica y multidimensional.

Referencias

- Agencia Peruana de Noticias Andina. (10 de marzo de 2021). Niñas peruanas inspiran videojuegos para prevenir acoso y violencia machista. *Andina*.
<https://andina.pe/agencia/noticia-ninas-peruanas-inspiran-videojuegos-para-prevenir-acoso-y-violencia-machista-836932.aspx>
- Aguilar, E. (2021). Mitos y deslindes: la teoría de la actividad y otros equívocos relativos a Vygotski. *Revista Epistemología, Psicología y Ciencias Sociales*, 4, 33-50.
- Aguilar, Y. P., Valdez, J. L., González-Arratia, N. I. y González, S. (2013). Los roles de género de los hombres y las mujeres en el México contemporáneo. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 18(2), 207-224.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29228336001>
- Álvarez, G. (2022). Liderazgo transformacional y engagement laboral: el rol de la mujer líder. *Gestión y Estrategia*, 62, 9-19.
<https://doi.org/10.24275/uam/azc/dcsh/gye/2022n62/Alvarez>
- De Andrade, S. M. (2021). A teoria da atividade em vygotsky, leontiev e engestrom: os fundamentos da aprendizagem expansiva. *Revista Histedbr On-Line*, 21, 1-24.
<https://doi.org/10.20396/rho.v21i00.8657702>
- Arias, J. L. (2020). *Métodos de investigación online: herramientas digitales para recolectar datos*. Autoedición. <https://es.scribd.com/document/482526478/Metodos-de-investigacion-online-pdf>
- Arruda, A. (2020). Imaginario social, imagen y representación social. *Cultura y Representaciones Sociales*, 15(29), 37-62.
<https://www.culturayrs.unam.mx/index.php/CRS/article/view/817>
- Barrios, S., González de Garay, B. y Marcos, M. (2021). Representación de género en las series españolas de plataformas de streaming. *Cuestiones de Género: de la Igualdad y la Diferencia*, 16, 298-322. <https://buleria.unileon.es/handle/10612/15553>

- Cajas, V., Casimiro, C., Casimiro, W. y Pasquel, L. (2017). Las representaciones sociales y el discurso noticioso de la Ley Universitaria - Perú. *Comunicación: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 8(2), 94-104.
<https://www.comunicacionunap.com/index.php/rev/article/view/203>
- Campo, I. (2022). Videojuegos y socialización diferencial de género: preferencias y práctica. *International Multidisciplinary Journal CREA*, 2, 61-72.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35869/ijmc.v2i1.3895>
- Cantón, A. P. (2021). Entre arte, historia y hombres: la representación de la mujer en la industria de los videojuegos. *UNES: Universidad, Escuela y Sociedad*, 11, 30-40.
<https://doi.org/10.30827/unes.i11.21940>
- Conde, M. (2018). Sexismo y videojuegos. *lc. Contornos del NO. Revista de Industrias Culturales*, 2(2), 45-51.
<https://publicaciones.unpaz.edu.ar/OJS/index.php/ic/article/view/78>
- Cueva, A. R. y Villanueva, C. A. (2021). *Relación entre la dependencia a videojuegos y las manifestaciones sexistas de jóvenes jugadores de Dota 2 que interactúan en la red social* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].
<http://hdl.handle.net/20.500.12773/13618>
- De la Paz, L. (2019). *La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos: desafíos ante estereotipos, rechazos y discriminaciones* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/37376>
- Díaz, N. (2021). Videojuegos de mitología en el aula de Cultura Clásica: aprendizaje cooperativo para el estudio de la mitología griega a través del videojuego Immortalis Fenix Rising. *Thamyris, nova series*, 12, 59-100.
<https://doi.org/10.24310/thamyristhrdcc.v12i16377>
- Escobar, L. (2020). *La desigualdad simulada: análisis desde una perspectiva de género de la representación de personajes femeninos en videojuegos*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de La Laguna]. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/19708>

- Fernández, J. A., Purihuaman, C. N., López, O. y Sánchez, M. J. (2021). *Metodología de la investigación científica y tecnológica*. Colloquium.
<https://colloquiumbiblioteca.com/index.php/web/article/view/95/85>
- García, A. (2017). *La representación de la mujer en el videojuego: caso de estudio Tomb Raider* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/24099>
- García, O. (4 de setiembre de 2019). La presencia femenina en los videojuegos: una lucha histórica contra el sexismo. *El Comercio*.
<https://elcomercio.pe/somos/historias/presencia-femenina-videojuegos-lucha-sexismo-gamers-noticia-ecpm-671689-noticia/>
- González-Sancho, R. y Obando, F. (2020). Mujeres jóvenes jugadoras: su situación en el uso de los juegos de video. *Repertorio Americano*, 30, 183-202.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15359/ra.1-30.10>
- González, M. A. (2021). Nuevas rutas en el desarrollo de la teoría de las representaciones sociales. *Revista Culturales*, 9(1), 1-23. <https://doi.org/10.22234/recu.20210901.e560>
- Groult, N. (2020). La teoría de las representaciones sociales: ayer y hoy. En I. Cornea, N. Groult y V. Martínez (coords.), *Miradas interdisciplinarias entre lengua, lingüística y traducción* (pp. 209-226). Universidad Nacional Autónoma de México.
<https://ru.enallt.unam.mx/jspui/bitstream/ENALLT.UNAM/562/4/562.pdf#page=209>
- Guerra, J. y Revuelta, F. I. (2015). Visión y tratamiento educativo de los roles masculino y femenino desde el punto de vista de los videojugadores. Tecnologías emergentes favorecedoras de la igualdad de género. *Curriculum: Revista de Teoría, Investigación y Práctica educativa*, 28, 145-163.
<https://www.ull.es/revistas/index.php/quriculum/article/view/22>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGraw-Hill Interamericana.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulos/sampierilasrutas.pdf

- Hollett, R. C., Morgan, H., Chen, N. T. M. y Gignac, G. E. (2020). Female Characters from Adult-Only Video Games Elicit a Sexually Objectifying Gaze in Both Men and Women. *Sex Roles: A Journal of Research*, 83, 29-42.
<https://doi.org/10.1007/s11199-019-01096-y>
- Kim, T. (27 de diciembre de 2021). Video Game Industry Struggles to Shake Sexist Attitudes. *Bloomberg*. <https://www.bloomberg.com/opinion/articles/2021-12-27/video-game-industry-struggles-to-shake-sexist-attitudes>
- Manrique, A. (2022). Teoría de las representaciones sociales: una revisión de la literatura. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 26(1), 119-151.
<https://publicacionescientificas.uces.edu.ar/index.php/subbyprocog/article/view/1351/1341>
- Marañón, F., Muñiz, C. y Barrientos, R. (2021). Los estereotipos de género en las campañas electorales de 2018 en México. Análisis de la representación de la mujer en los spots electorales. *Revista de Comunicación*, 20(2), 207-221.
<https://doi.org/10.26441/RC20.2-2021-A11>
- Martínez-Oña, M. M. (2018). Videojuegos y heroínas, Lara Croft. En *X Congreso virtual sobre Historia de las Mujeres* (pp. 549-561). Archivo Histórico Diocesano de Jaén.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6859729.pdf>
- Méndez, A. (2017). Las mujeres y la creación en la industria de los videojuegos en España: oportunidades y dificultades en espacios masculinizados. *Investigaciones Feministas*, 8(2), 545-560. <https://doi.org/10.5209/INFE.54912>
- Méndez, J. P. y Rico, A. (2018). Educación, cultura, estereotipos, cuerpo, género y diferencias sociales en la fotografía de moda. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 9(17), 165-178. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v9i17.148
- Mingo, A. y Moreno, H. (2017). Sexismo en la universidad. *Estudios Sociológicos*, 35(105), 571-595. <https://doi.org/https://doi.org/10.24201/es.2017v35n105.1434>
- Ñaupas, H., Valdivia, M. R., Palacios, J. J. y Romero, H. E. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (5.ª ed.). Ediciones de la

U.

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulos/metodologiainvestigacionnaupas.pdf

Paredes, G. (2018). Análisis de la imagen de la mujer transmitida en las actuales carátulas de videojuegos. *Revista Internacional de Comunicación Ámbitos*, 40, 1-10.
<https://hdl.handle.net/11441/71895>

Paredes, G. (2022). Empoderamiento en la representación de los personajes femeninos de videojuegos. Sensibilización ante problemas sociales con The Last of Us Parte II. *Obra Digital*, 22, 81-96. <https://doi.org/10.25029/od.2022.330.22>

Pereira, F. y Alonzo, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas: Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 15(30), 51-64. <https://doi.org/10.22395/angr.v15n30a2>

Romero, J. (2020). *La evolución de la mujer en los videojuegos: discriminación, empoderamiento y normalización* [Trabajo de fin de grado, Universidad Autónoma de Barcelona]. <https://ddd.uab.cat/record/237037>

Rubio, G. A., Mosquera, T. A., Acosta, J. G., Méndez, D. W. y Villanueva, E. M. (2021). Hechos asociados a la violencia en contra de la mujer por parte de su cónyuge. *Conrado*, 17(79), 121-125. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000200120&script=sci_arttext&tlng=pt

Rubira-García, R. y Puebla-Martínez, B. (2018). Representaciones sociales y comunicación: apuntes teóricos para un diálogo interdisciplinar inconcluso. *Convergencia: Revista de Ciencias Sociales*, 76, 147-167.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29101/crcs.v25i76.4590>

Sánchez, S. (2023). El tratamiento de los personajes femeninos en los videojuegos. En M. E. Mocholí y R. García (eds.), *Imágenes: encrucijadas interdisciplinares* (pp. 407-418). Universidad de Valencia. <https://hdl.handle.net/10550/90984>

- Sauquillo, P., Ros, C. y Beliver, M. C. (2008). El rol de género en los videojuegos. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 130-149.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343008>
- Soca, S. (2022). *Análisis desde la narratología de representaciones de personajes femeninos en cómics, cine, series y videojuegos* [Trabajo de final de grado, Universidad de la República Uruguay]. <https://sifp.psico.edu.uy/an%C3%A1lisis-desde-la-narratolog%C3%ADa-de-representaciones-de-personajes-femeninos-en-c%C3%B3mics-cine-series-y>
- Vega, M. E. (2020). *La influencia de los factores culturales latinoamericanos en el diseño y arte conceptual de personajes femeninos en videojuegos*. [Trabajo de grado de bachiller, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas].
<http://hdl.handle.net/10757/653237>
- Vela, J. A. M. (2019). Sexismo y construcción de la masculinidad en los videojuegos. *Anales del Museo Nacional de Antropología*, 20, 74-82.
https://www.researchgate.net/profile/Begonya-Enguix/publication/337680408_Sexualidades_genero_disidencias_y_centros/links/5de53be5a6fdcc283700534f/Sexualidades-genero-disidencias-y-centros.pdf#page=74
- Zarza, M. P., González, D. E. y Zimbrón, M. E. (2022). Aproximación a la construcción discursiva de género desde el videojuego GTA V. *ZER: Revista de Estudios de Comunicación*, 27(52), 177-197. <https://doi.org/10.1387/zer.23171>

Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Categoría	Justificación e importancia	Metodología
Problema general ¿Cómo se proyecta la imagen de la mujer y el rol femenino en la serie <i>Arcane</i>, basada en el videojuego <i>League of Legends</i>, 2022?	Objetivo general Analizar la proyección de la imagen de la mujer y el rol femenino en la serie <i>Arcane</i>, basada en el videojuego <i>League of Legends</i>, 2022. Objetivos específicos Explorar las representaciones femeninas de los personajes en la serie <i>Arcane</i>, basada en el videojuego <i>League of Legends</i>, 2022. Identificar los componentes de carácter sexista presentados en la serie <i>Arcane</i>, basada en el videojuego <i>League of Legends</i>, 2022.	Categoría 1: Imagen o representación de la mujer Categoría 2: Rol femenino	Justificación general La infrarrepresentación del género femenino en los videojuegos intensifica en extremo la desvalorización e hipersexualización de la mujer, así como la objetivación sexual, influyendo de forma significativa en la percepción y asignación de los roles de género que interiorizan los <i>gamers</i>.	Método, tipo y nivel de la investigación Cualitativa Exploratoria, descriptiva Diseño de la investigación Documental Población y muestra La población de esta investigación está conformada por las escenas en las que intervienen los personajes femeninos de la serie <i>Arcane: League of Legends</i>. La técnica a emplear es la observación y, como instrumento, una ficha de observación.

Anexo 2: Matriz de categorización

Categoría	Definición conceptual	Definición operacional	Subcategoría	Códigos	Instrumento
Imagen o representación de la mujer	Las mujeres frecuentemente son representadas en entornos marginales y desfavorecidos. Esta representación contribuye a que se les perciba como figuras carentes de voz y agencia, invisibilizando sus experiencias y perspectivas (Barrios <i>et al.</i> , 2021).	Para el desarrollo de la categoría, se han considerado las subcategorías: la mujer como objeto, la mujer como destinadora y la mujer como destinataria.	La mujer como objeto	Imagen del personaje femenino en condición de aprietos	Técnica: observación Instrumento: ficha de observación
				Cuerpo fuerte y masculinizado	
				Cuerpo exuberante y sexi	
			La mujer como destinadora	La mujer como protagonista de la serie	
				La mujer con actitud pasiva en relación a los demás personajes	
				Actitudes machistas hacia la mujer	
			La mujer como destinataria	Se recibe un beso, una caricia.	
				Como objeto sexual	
				La mujer como trofeo del hombre	
El rol de la mujer	El rol de la mujer en los videojuegos se encuentra estrechamente relacionado al sexismo y a los estereotipos implantados en la sociedad, los cuales sugieren que la mujer asume un rol secundario o extra (Méndez, 2017).	Para el desarrollo de la categoría, se han considerado las subcategorías: protagonismo, dependencia masculina, tratamiento de la figura femenina, valores y antivalores, y actitud.	Protagonismo	Predominan los hombres	Técnica: observación Instrumento: ficha de observación
				Predominan las mujeres	
				Proporción equilibrada entre ambos sexos	
			Dependencia masculina	Sexual	
				Enemistad	
				Amistad	

Anexo 3: Instrumento ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN N.º:		1			
ESCENA:		N.º ESCENA:		DURACIÓN:	
SERIE:		DIRECCIÓN:		AÑO:	
GÉNERO:		PAÍS:		N.º CAPÍTULO:	
DATOS SOCIODEMOGRAFICOS					
ALCANCE DE LA SERIE:		Apto para todo público		Adolescentes menores de 16 años	Mayores de 16 años
POBLACIÓN OBJETIVO:		Hombres		Mujeres	Ambos
ENTORNO DE LA SERIE:		De la vida cotidiana		Mundo fantástico	Entorno histórico
Capturas de la escena					
Categoría	Subcategoría	Códigos	Sí	No	Observaciones
Imagen o representación de la mujer	La mujer como objeto	Imagen del personaje femenino en condición de aprietos			
		Cuerpo fuerte y masculinizado			
		Cuerpo exuberante y sexi			
	La mujer como destinadora	La mujer como protagonista de la serie			
		La mujer con actitud pasiva en relación a los demás personajes			
		Actitudes machistas hacia la mujer			
	La mujer como destinataria	Se recibe un beso, una caricia			
		Como objeto sexual			
		La mujer como trofeo del hombre			
	El rol de la mujer	Protagonismo	Predominan los hombres		
Predominan las mujeres					
Proporción equilibrada entre ambos sexos					
Dependencia masculina		Sexual			
		Enemistad			
		Amistad			
Tratamiento de la figura femenina		Cuerpo normal, vestuario corriente			
		Cara angelical, rostro aniñado			
		Conducta ruda y violenta			
		Vestuario sexy, poca ropa o que marca el cuerpo			
		Muestra un pasado oscuro, una vida difícil			
		Conducta de debilidad y desvalimiento			
		Poca expresividad emocional			
Valores y antivalores		Solidaridad y cooperación			
		Justicia, respeto, igualdad de roles			
		Ternura, diálogo y reflexión			
		Competitividad			
		Desigualdad de roles			
		Venganza como justicia			
Actitud		Activa			
		Pasiva			
		Erotismo			
		Otros			

Anexo 4: Validación del instrumento sobre la imagen o representación de la mujer

ANEXO N° 02: CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO IMAGEN O REPRESENTACIÓN DE LA MUJER

Categoría/ Subcategoría/ código		Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
N°	Categoría: Imagen o representación de la mujer	Si	No	Si	No	Si	No	
Subcategoría: La mujer como objeto								
1	Imagen del personaje femenino en condición de aprietos	X		X		X		
2	Cuerpo fuerte y masculinizado	X		X		X		
3	Cuerpo exuberante y sexi	X		X		X		
Subcategoría: La mujer como destinadora								
4	La mujer como protagonista de la serie	X		X		X		
5	La mujer con actitud pasiva en relación a los demás personajes	X		X		X		
6	Actitudes machistas hacia la mujer	X		X		X		
Subcategoría: La mujer como destinataria								
7	Se recibe un beso, una caricia	X		X		X		
8	Como objeto sexual	X		X		X		
9	La mujer como trofeo del hombre	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia)

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y Nombres del Juez validador: Dr.

Flores Rivas Victor Ricardo

DNI 08690423

Especialidad del Validador: Comunicaciones

FIRMA: 

1 pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

2 relevancia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo

3 claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**ANEXO N° 02: CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL
INSTRUMENTO IMAGEN O REPRESENTACIÓN DE LA MUJER**

Categoría/ Subcategoría/ código		Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
N°	Categoría: Imagen o representación de la mujer	Si	No	Si	No	Si	No	
Subcategoría: La mujer como objeto								
1	Imagen del personaje femenino en condición de aprietos	X		X		X		
2	Cuerpo fuerte y masculinizado	X		X		X		
3	Cuerpo exuberante y sexi	X		X		X		
Subcategoría: La mujer como destinadora								
4	La mujer como protagonista de la serie	X		X		X		
5	La mujer con actitud pasiva en relación a los demás personajes	X		X		X		
6	Actitudes machistas hacia la mujer	X		X		X		
Subcategoría: La mujer como destinataria								
7	Se recibe un beso, una caricia	X		X		X		
8	Como objeto sexual	X		X		X		
9	La mujer como trofeo del hombre	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia)

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y Nombres del Juez validador. Mgtr.

Tamawiecki Chavez Rodolfo Nicolas

DNI 10805774

Especialidad del Validador: Docencia Universitaria

FIRMA: 

1 **pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado

2 **relevancia:** El ítem es apropiado para representar el componente o

Dimensión específica del constructo

3 **claridad:** El enunciado sin dificultad sigue el enunciado del ítem es conciso, exacto y claro

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**ANEXO Nº 02: CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL
INSTRUMENTO IMAGEN O REPRESENTACIÓN DE LA MUJER**

Categoría/ Subcategoría/ código		Pertinencia		Relevancia		Claridad		Superencia
Nº	Categoría: Imagen o representación de la mujer	Si	No	Si	No	Si	No	
Subcategoría: La mujer como objeto								
1	Imagen del personaje femenino en condición de aprietos	X		X		X		
2	Cuerpo fuerte y masculinizado	X		X		X		
3	Cuerpo exuberante y sexi	X		X		X		
Subcategoría: La mujer como destinadora								
4	La mujer como protagonista de la serie	X		X		X		
5	La mujer con actitud pasiva en relación a los demás personajes	X		X		X		
6	Actitudes machistas hacia la mujer	X		X		X		
Subcategoría: La mujer como destinataria								
7	Se recibe un beso, una caricia	X		X		X		
8	Como objeto sexual	X		X		X		
9	La mujer como trofeo del hombre	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay sueldencia)

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y Nombres del Juez validador, Mgtr.

Quispe Rojas Rodrigo

DNI 23248624

Especialidad del Validador: Administración y Gerencia en Salud

FIRMA:

1 **pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado

2 **relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

3 **claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo

Nota: Sueldencia, se dice sueldencia cuando los ítems planteados son sueldencia para medir la dimensión.

Anexo 5: Validación del instrumento sobre rol de la mujer

ANEXO N° 03: CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO EL ROL DE LA MUJER

Categoría/ Subcategoría/ código		Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
Nº	Categoría: El rol de la mujer	SI	No	SI	No	SI	No	
Subcategoría: Protagonismo								
1	Predominan los hombres	X		X		X		
2	Predominan las mujeres	X		X		X		
3	Proporción equilibrada entre ambos sexos	X		X		X		
Subcategoría: Dependencia masculina								
4	Sexual	X		X		X		
5	Enemistad	X		X		X		
6	Amistad	X		X		X		
Subcategoría: Tratamiento de la figura femenina								
7	Cuerpo normal, vestuario corriente	X		X		X		
8	Cara angelical, rostro añorado	X		X		X		
9	Conducta ruda y violenta	X		X		X		
10	Vestuario sexy, poca ropa o que marca el cuerpo	X		X		X		
11	Muestra un pasado oscuro, una vida difícil	X		X		X		
12	Conducta de debilidad y desvalimiento	X		X		X		
13	Poca expresividad emocional	X		X		X		
Subcategoría: Valores y antivalores								
14	Solidaridad y cooperación	X		X		X		
15	Justicia, respeto, igualdad de roles	X		X		X		
16	Temura, diálogo y reflexión	X		X		X		
17	Competitividad	X		X		X		
18	Desigualdad de roles	X		X		X		
19	Venganza como justicia	X		X		X		
Subcategoría: Actitud								
20	Activa	X		X		X		
21	Pasiva	X		X		X		
22	Enrolismo	X		X		X		
23	Otros	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia)

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir (✓) No aplicable ()

Apellidos y Nombres del Juez validador. Dr.

Flores Rivas Victor Ricardo

DNI 08690423

Especialidad del Validador: Comunicaciones

FIRMA: 

ANEXO N° 03: CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO EL ROL DE LA MUJER

Categoría/ Subcategoría/ código		Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
Nº	Categoría: El rol de la mujer	SI	No	SI	No	SI	No	
Subcategoría: Protagonismo								
1	Predominan los hombres	X		X		X		
2	Predominan las mujeres	X		X		X		
3	Proporción equilibrada entre ambos sexos	X		X		X		
Subcategoría: Dependencia masculina								
4	Sexual	X		X		X		
5	Enemistad	X		X		X		
6	Amistad	X		X		X		
Subcategoría: Tratamiento de la figura femenina								
7	Cuerpo normal, vestuario corriente	X		X		X		
8	Cara angelical, rostro añilado	X		X		X		
9	Conducta ruda y violenta	X		X		X		
10	Vestuario sexy, poca ropa o que marca el cuerpo	X		X		X		
11	Muestra un pasado oscuro, una vida difícil	X		X		X		
12	Conducta de debilidad y desvalimiento	X		X		X		
13	Poca expresividad emocional	X		X		X		
Subcategoría: Valores y antivalores								
14	Solidaridad y cooperación	X		X		X		
15	Justicia, respeto, igualdad de roles	X		X		X		
16	Temura, diálogo y reflexión	X		X		X		
17	Competitividad	X		X		X		
18	Desigualdad de roles	X		X		X		
19	Venganza como justicia	X		X		X		
Subcategoría: Actitud								
20	Activa	X		X		X		
21	Pasiva	X		X		X		
22	Erotismo	X		X		X		
23	Otros	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y Nombres del Juez validador. Mgtr.

Tamawiecki Chavez Rodolfo Nicolas

DNI 10805774

Especialidad del Validador: Docencia Universitaria

FIRMA: 

ANEXO N° 03: CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO EL ROL DE LA MUJER

Categoría/ Subcategoría/ código		Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
Nº	Categoría: El rol de la mujer	SI	No	SI	No	SI	No	
Subcategoría: Protagonismo								
1	Predominan los hombres	X		X		X		
2	Predominan las mujeres	X		X		X		
3	Proporción equilibrada entre ambos sexos	X		X		X		
Subcategoría: Dependencia masculina								
4	Sexual	X		X		X		
5	Enemistad	X		X		X		
6	Amistad	X		X		X		
Subcategoría: Tratamiento de la figura femenina								
7	Cuerpo normal, vestuario corriente	X		X		X		
8	Cara angelical, rostro añorado	X		X		X		
9	Conducta ruda y violenta	X		X		X		
10	Vestuario sexy, poca ropa o que marca el cuerpo	X		X		X		
11	Muestra un pasado oscuro, una vida difícil	X		X		X		
12	Conducta de debilidad y desvalimiento	X		X		X		
13	Poca expresividad emocional	X		X		X		
Subcategoría: Valores y anti-valores								
14	Solidaridad y cooperación	X		X		X		
15	Justicia, respeto, igualdad de roles	X		X		X		
16	Temura, diálogo y reflexión	X		X		X		
17	Competitividad	X		X		X		
18	Desigualdad de roles	X		X		X		
19	Venganza como justicia	X		X		X		
Subcategoría: Actitud								
20	Activa	X		X		X		
21	Pasiva	X		X		X		
22	Entusiasmo	X		X		X		
23	Otros	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia)

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir (✓) No aplicable ()

Apellidos y Nombres del Juez validador. Mgr.

Guise Rojas Rodrigo

DNI 23248634

Especialidad del Validador: Administración y Gerencia en Salud

FIRMA:

Anexo 6: Ficha de observación n.º 1

Ficha de observación n.º:		1			
Escena:	Las hermanas huérfanas Vi y Powder causan problemas en las calles clandestinas de Zaun.	N.º escena:	1	Duración:	5'35'' - 6'55''
Serie:	Arcane	Dirección:	Ash Brannon	Año:	2021
Género:	Acción, aventura y ciencia ficción	País:	Francia EE. UU.	N.º capítulo:	1
Datos sociodemográficos					
Alcance de la serie:	Apto para todo público	Adolescentes menores de 16 años (X)		Mayores de 16 años	
Población objetivo:	Hombres	Mujeres		Ambos (X)	
Entorno de la serie:	De la vida cotidiana	Mundo fantástico (X)		Entorno histórico	
Categoría	Subcategoría	Códigos	Sí	No	Observaciones
Imagen o representación de la mujer	La mujer como objeto	Imagen del personaje femenino en condición de aprietos	X		Powder debe saltar por los tejados y quiere comprobar que ya está lista para hacerlo.
		Cuerpo fuerte y masculinizado	X		Vi es representada con un cuerpo fuerte y masculinizado, además de un carácter masculino.
		Cuerpo exuberante y sexi		X	-
		La mujer como protagonista de la serie	X		Vi y Powder son las protagonistas de la serie,

	La mujer como destinadora				y es alrededor de ellas que giran las historias paralelas.
		La mujer con actitud pasiva en relación a los demás personajes		X	-
		Actitudes machistas hacia la mujer	X		Los amigos de Vi y Powder aún tienen sus dudas sobre la capacidad de esta última para formar parte del equipo.
	La mujer como destinataria	Se recibe un beso, una caricia		X	-
		Como objeto sexual		X	-
		La mujer como trofeo del hombre		X	-
El rol de la mujer	Protagonismo	Predominan los hombres		X	-
		Predominan las mujeres		X	-
		Proporción equilibrada entre ambos sexos	X		En este equipo hay una cantidad equilibrada de hombres y mujeres con roles similares, a excepción de Vi, quien es la líder.
	Dependencia masculina	Sexual		X	-
		Enemistad		X	-
		Amistad	X		Los cuatro son amigos y se consideran hermanos por la gran conexión que tienen.
	Tratamiento de la figura femenina	Cuerpo normal, vestuario corriente	X		Vi usa ropa sencilla y nada llamativa, a diferencia de Powder, quien usa ropa holgada e infantilizada.
		Cara angelical, rostro aniñado	X		Powder es representada como una niña y con rostro inocente.
		Conducta ruda y violenta	X		Vi es representada como una mujer fuerte y sin miedo a enfrentarse a situaciones violentas.
		Vestuario sexy, poca ropa o que marca el cuerpo		X	-
		Muestra un pasado oscuro, una vida difícil	X		Las hermanas son huérfanas y han tenido que enfrentarse a situaciones duras desde pequeñas para poder sobrevivir.
		Conducta de debilidad y desvalimiento		X	-
		Poca expresividad emocional	X		Vi no expresa sus emociones y se mantiene ruda y fuerte en todo momento.
	Valores y antivalores	Solidaridad y cooperación	X		Los cuatro amigos se mantienen unidos, apoyándose en todo momento.

		Justicia, respeto, igualdad de roles	X		Los cuatro se respetan y se reparten funciones según sus capacidades.
		Ternura, diálogo y reflexión		X	-
		Competitividad		X	-
		Desigualdad de roles		X	-
		Venganza como justicia		X	-
	Actitud	Activa	X		Los cuatro se muestran activos y dispuestos a enfrentar cualquier situación.
		Pasiva		X	-
		Erotismo		X	-
		Otros		X	-

Anexo 7: Ficha de observación n.º 2

Ficha de observación n.º:		2			
Escena:	El idealista inventor Jayce intenta dominar la magia con la ciencia.	N.º escena:	2	Duración:	15'00'' - 18'50''
Serie:	<i>Arcane</i>	Dirección:	Ash Brannon	Año:	2021
Género:	Acción, aventura y ciencia ficción	País:	Francia EE. UU.	N.º capítulo:	2
Datos sociodemográficos					
Alcance de la serie:	Apto para todo público	Adolescentes menores de 16 años (X)		Mayores de 16 años	
Población objetivo:	Hombres	Mujeres		Ambos (X)	
Entorno de la serie:	De la vida cotidiana	Mundo fantástico (X)		Entorno histórico	
Categoría	Subcategoría	Códigos	Sí	No	Observaciones
Imagen o representación de la mujer	La mujer como objeto	Imagen del personaje femenino en condición de aprietos		X	-
		Cuerpo fuerte y masculinizado		X	-
		Cuerpo exuberante y sexi	X		Se puede apreciar cómo la consejera Medarda es representada como una mujer sexi y exuberante, con influencia en el consejo.

	La mujer como destinadora	La mujer como protagonista de la serie		X	Hay otras mujeres en el desarrollo de la serie, pero no tienen un rol relevante en la historia.	
		La mujer con actitud pasiva en relación a los demás personajes	X		Si bien hay dos mujeres más dentro del consejo, estas se muestran más distantes y frías en la asamblea.	
		Actitudes machistas hacia la mujer		X	-	
	La mujer como destinataria	Se recibe un beso, una caricia		X	-	
		Como objeto sexual		X	-	
		La mujer como trofeo del hombre		X	-	
	El rol de la mujer	Protagonismo	Predominan los hombres		X	
			Predominan las mujeres		X	
			Proporción equilibrada entre ambos sexos	X		En el consejo se puede ver una cantidad equilibrada de hombres y mujeres como miembros del consejo.
Dependencia masculina		Sexual		X	-	
		Enemistad		X	-	
		Amistad	X		Los miembros del consejo se muestran unidos y con una relación sólida para el interés de la comunidad.	
Tratamiento de la figura femenina		Cuerpo normal, vestuario corriente		X	-	
		Cara angelical, rostro aniñado		X	-	
		Conducta ruda y violenta		X	-	
		Vestuario sexy, poca ropa o que marca el cuerpo		X	-	
		Muestra un pasado oscuro, una vida difícil		X	-	
		Conducta de debilidad y desvalimiento		X	-	
		Poca expresividad emocional		X	-	
Valores y antivalores		Solidaridad y cooperación	X		La unión mostrada en la asamblea confirma que todos los miembros quieren el bien de Piltover.	
		Justicia, respeto, igualdad de roles	X		Todos los miembros del consejo tienen el mismo valor y deben llegar a un acuerdo conjunto.	
		Ternura, diálogo y reflexión		X	-	
		Competitividad		X	-	
		Desigualdad de roles		X	-	
		Venganza como justicia		X	-	
Actitud		Activa	X		Muestran un rol activo dentro del consejo.	
		Pasiva		X	-	
		Erotismo		X	-	
		Otros		X	-	

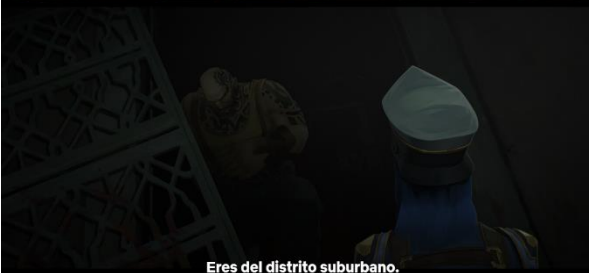
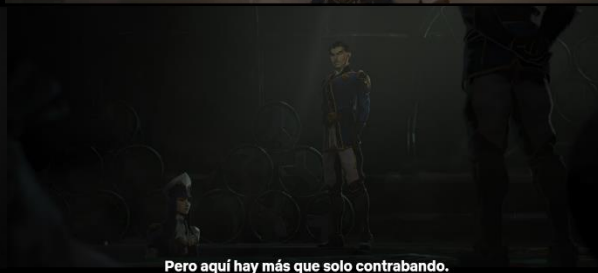
Anexo 8: Ficha de observación n.º 3

Ficha de observación n.º:		3			
Escena:	Un enfrentamiento épico entre viejos rivales trae graves consecuencias para la localidad de Zaun.	N.º escena:	3	Duración:	21'00'' - 25'05''
Serie:	Arcane	Dirección:	Ash Brannon	Año:	2021
Género:	Acción, aventura y ciencia ficción	País:	Francia EE. UU.	N.º capítulo:	3
Datos sociodemográficos					
Alcance de la serie:	Apto para todo público	Adolescentes menores de 16 años (X)		Mayores de 16 años	
Población objetivo:	Hombres	Mujeres		Ambos (X)	
Entorno de la serie:	De la vida cotidiana	Mundo fantástico (X)		Entorno histórico	
					
Categoría	Subcategoría	Códigos	Sí	No	Observaciones
Imagen o representación de la mujer	La mujer como objeto	Imagen del personaje femenino en condición de aprietos	X		Se puede apreciar una situación de enfrentamiento entre la gente de Silco y Vander.
		Cuerpo fuerte y masculinizado	X		Vi muestra un cuerpo fuerte y masculinizado, dispuesta a enfrentarse a todos los adversarios.
		Cuerpo exuberante y sexi		X	-
		La mujer como protagonista de la serie	X		Vi se muestra con el rol principal y destacado; es

	La mujer como destinadora				quien se enfrenta a las situaciones complejas que se presentan.	
		La mujer con actitud pasiva en relación a los demás personajes		X	-	
		Actitudes machistas hacia la mujer		X	-	
	La mujer como destinataria	Se recibe un beso, una caricia		X	-	
		Como objeto sexual		X	-	
		La mujer como trofeo del hombre		X	-	
	El rol de la mujer	Protagonismo	Predominan los hombres	X		En este enfrentamiento Vi debe luchar con varios hombres, y así mostrar lo fuerte y capaz que es.
			Predominan las mujeres		X	-
			Proporción equilibrada entre ambos sexos		X	-
		Dependencia masculina	Sexual		X	-
Enemistad			X		Se puede evidenciar el enfrentamiento entre Silco y Vander, manifestado en la lucha entre ambos grupos.	
Amistad				X	-	
Tratamiento de la figura femenina		Cuerpo normal, vestuario corriente	X		La vestimenta tiene características masculinas y no busca sexualizar a la mujer.	
		Cara angelical, rostro aniñado		X	-	
		Conducta ruda y violenta	X		Vi se muestra ruda y con la fuerza suficiente para enfrentarse a todos.	
		Vestuario sexy, poca ropa o que marca el cuerpo		X	-	
		Muestra un pasado oscuro, una vida difícil		X	-	
		Conducta de debilidad y desvalimiento		X	-	
		Poca expresividad emocional		X	-	
Valores y antivalores		Solidaridad y cooperación		X	-	
		Justicia, respeto, igualdad de roles		X	-	
		Ternura, diálogo y reflexión		X	-	
		Competitividad		X	-	
		Desigualdad de roles		X	-	
		Venganza como justicia	X		Vi y sus amigos se enfrentan a Silco con el fin de rescatar a Vander.	
Actitud		Activa	X		Los amigos de Vi están dispuestos a todo para rescatar a Vander.	
		Pasiva		X	-	
		Erotismo		X	-	
		Otros		X	-	

Anexo 9: Ficha de observación n.º 4

Ficha de observación n.º:		4			
Escena:	Una cara familiar de Zaun reaparece y provoca un caos.	N.º escena:	4	Duración:	14'30'' - 17'00''
Serie:	<i>Arcane</i>	Dirección:	Ash Brannon	Año:	2021
Género:	Acción, aventura y ciencia ficción	País:	Francia EE. UU.	N.º capítulo:	4
Datos sociodemográficos					
Alcance de la serie:	Apto para todo público	Adolescentes menores de 16 años (X)		Mayores de 16 años	
Población objetivo:	Hombres	Mujeres		Ambos (X)	
Entorno de la serie:	De la vida cotidiana	Mundo fantástico (X)		Entorno histórico	

			
			
			
Eres del distrito suburbano.		Pero aquí hay más que solo contrabando.	

Categoría	Subcategoría	Códigos	Sí	No	Observaciones
Imagen o representación de la mujer	La mujer como objeto	Imagen del personaje femenino en condición de aprietos		X	-
		Cuerpo fuerte y masculinizado		X	-
		Cuerpo exuberante y sexi	X		Caitlyn es representada como una mujer sexi, fuerte e inteligente, dispuesta a enfrentarse a cualquier situación.
		La mujer como protagonista de la serie		X	En esta toma se puede apreciar a Caitlyn, quien

	La mujer como destinadora				comparte rol con las protagonistas de la serie.
		La mujer con actitud pasiva en relación a los demás personajes		X	Caitlyn muestra una actitud de enfrentamiento, pero debe aceptar lo que dice su superior (Marcus) así no esté de acuerdo.
		Actitudes machistas hacia la mujer	X		El oficial Marcus muestra su superioridad ante Caitlyn, la relega en su teoría de los hechos acontecidos y la envía a cuidar la tienda de su mamá.
	La mujer como destinataria	Se recibe un beso, una caricia		X	-
		Como objeto sexual		X	-
		La mujer como trofeo del hombre		X	-
El rol de la mujer	Protagonismo	Predominan los hombres	X		En esta escena se pueden ver más hombres ante la presencia de Caitlyn como muestra de superioridad.
		Predominan las mujeres		X	-
		Proporción equilibrada entre ambos sexos		X	-
	Dependencia masculina	Sexual		X	-
		Enemistad	X		Se evidencia cómo el oficial no tiene simpatía con Caitlyn y solo menosprecia su investigación.
		Amistad		X	-
	Tratamiento de la figura femenina	Cuerpo normal, vestuario corriente		X	-
		Cara angelical, rostro aniñado		X	-
		Conducta ruda y violenta		X	-
		Vestuario sexy, poca ropa o que marca el cuerpo	X		La ropa con la que muestran a Caitlyn es ceñida al cuerpo, lo que hace que su figura se vea más definida.
		Muestra un pasado oscuro, una vida difícil		X	-
		Conducta de debilidad y desvalimiento		X	-
		Poca expresividad emocional	X		El oficial solo expresa dureza y seriedad. Caitlyn se muestra sumisa y acepta las órdenes de Marcus.
	Valores y antivalores	Solidaridad y cooperación		X	-
		Justicia, respeto, igualdad de roles		X	-
		Ternura, diálogo y reflexión		X	-
		Competitividad	X		El oficial Marcus se siente intimidado por Caitlyn
		Desigualdad de roles	X		La participación en las acciones militares está limitada a los hombres; se

					descarta la inteligencia femenina para intervenir.
		Venganza como justicia		X	-
	Actitud	Activa	X		Es el oficial quien muestra superioridad y da órdenes.
		Pasiva		X	-
		Erotismo		X	-
		Otros		X	-

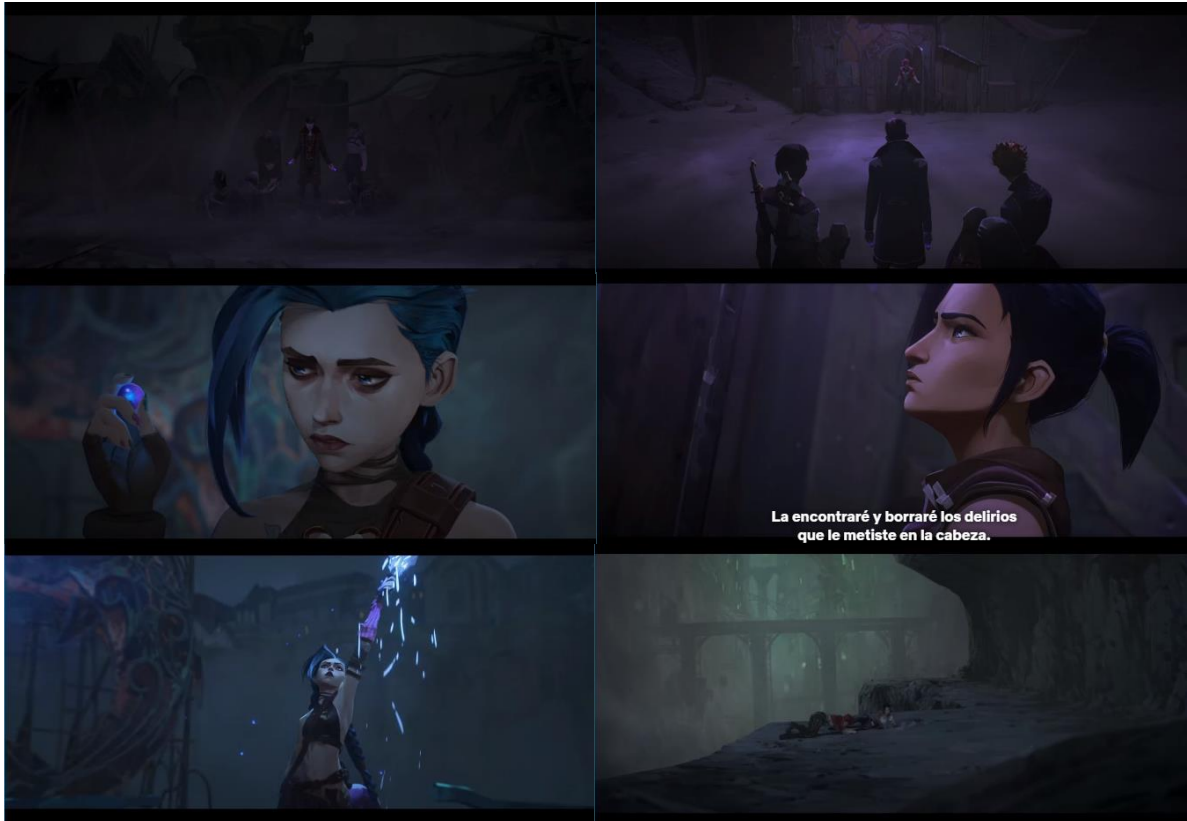
Anexo 10: Ficha de observación n.º 5

Ficha de observación n.º:		5			
Escena:	Jayce se convierte en un blanco al intentar erradicar la corrupción en Piltover.	N.º escena:	5	Duración:	19'00'' - 21'19''
Serie:	Arcane	Dirección:	Ash Brannon	Año:	2021
Género:	Acción, aventura y ciencia ficción	País:	Francia EE. UU.	N.º capítulo:	5
Datos sociodemográficos					
Alcance de la serie:	Apto para todo público	Adolescentes menores de 16 años (X)		Mayores de 16 años	
Población objetivo:	Hombres	Mujeres		Ambos (X)	
Entorno de la serie:	De la vida cotidiana	Mundo fantástico (X)		Entorno histórico	
Categoría	Subcategoría	Códigos	Sí	No	Observaciones
Imagen o representación de la mujer	La mujer como objeto	Imagen del personaje femenino en condición de aprietos		X	-
		Cuerpo fuerte y masculinizado		X	-
		Cuerpo exuberante y sexi	X		Medarda es una de las consejeras más relevantes dentro del consejo. Es representada con una figura definida y sensual.

	La mujer como destinadora	La mujer como protagonista de la serie		X	-	
		La mujer con actitud pasiva en relación a los demás personajes	X		Las mujeres presentes tienen un intercambio de ideas de forma pasiva pero imponente, demostrando su jerarquía dentro de la ciudad.	
		Actitudes machistas hacia la mujer		X	-	
	La mujer como destinataria	Se recibe un beso, una caricia	X		El consejero Talis, en muestra de respeto a la comerciante Amara, le da un beso en la mano, en señal de simpatía con ella.	
		Como objeto sexual		X	-	
		La mujer como trofeo del hombre		X	-	
	El rol de la mujer	Protagonismo	Predominan los hombres		X	-
			Predominan las mujeres	X		Se puede evidenciar que las mujeres tienen gran influencia en el rubro del comercio y en el grupo de la consejería.
			Proporción equilibrada entre ambos sexos		X	-
Dependencia masculina		Sexual		X	-	
		Enemistad		X	-	
		Amistad	X		Esa reunión muestra una relación de amistad y cercanía con el consejero Talis.	
Tratamiento de la figura femenina		Cuerpo normal, vestuario corriente	X		Amara es una comerciante importante de la ciudad de Piltover, es una mujer mayor pero con influencia. Es representada con ropa ceñida a su figura, pero sin mostrar partes desnudas del cuerpo; lleva un vestuario apropiado para su edad que demuestra, además, su poder adquisitivo.	
		Cara angelical, rostro aniñado		X	-	
		Conducta ruda y violenta		X	-	
		Vestuario sexy, poca ropa o que marca el cuerpo		X	-	
		Muestra un pasado oscuro, una vida difícil		X	-	
		Conducta de debilidad y desvalimiento		X	-	
		Poca expresividad emocional	X			
Valores y antivalores		Solidaridad y cooperación	X			
		Justicia, respeto, igualdad de roles		X	-	
	Ternura, diálogo y reflexión	X				
	Competitividad		X	-		

		Desigualdad de roles		X	-
		Venganza como justicia		X	-
	Actitud	Activa	X		
		Pasiva		X	-
		Erotismo		X	-
		Otros		X	-

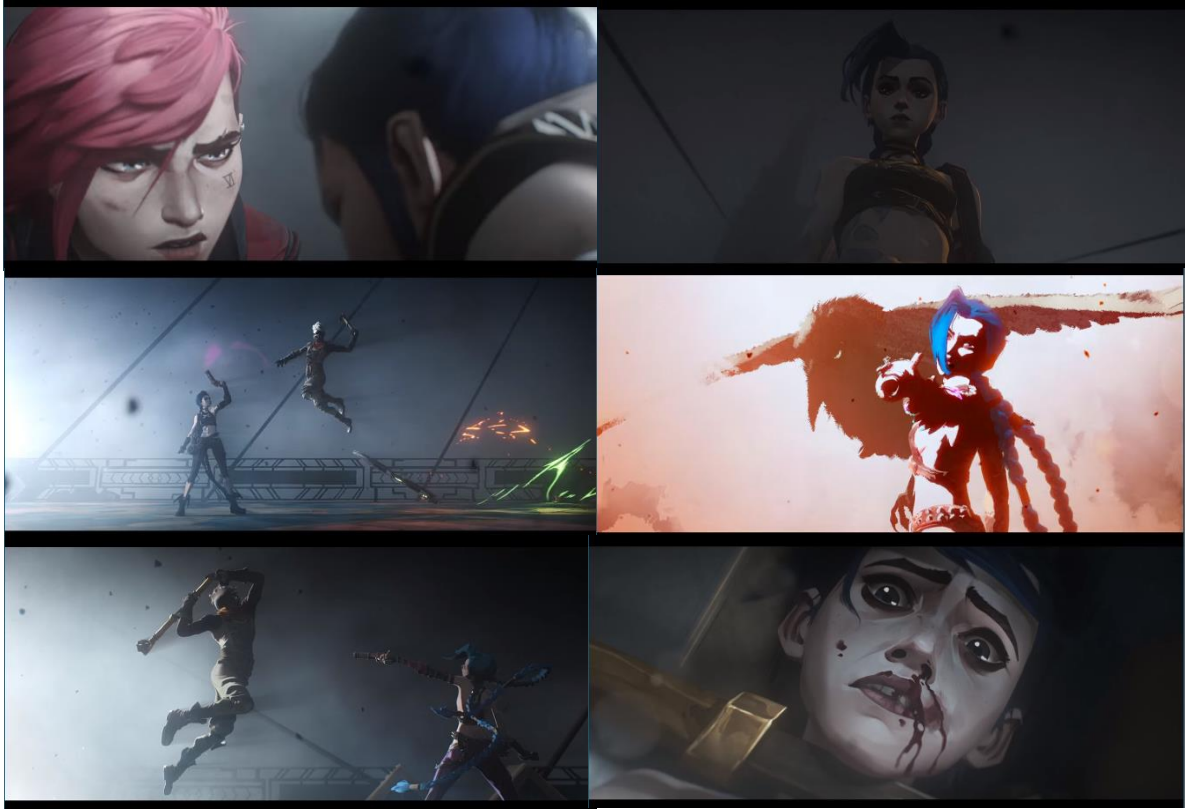
Anexo 11: Ficha de observación n.º 6

Ficha de observación n.º:		6			
Escena:	Jinx debe afrontar su pasado.	N.º escena:	6	Duración:	27'30'' - 31'00''
Serie:	<i>Arcane</i>	Dirección:	Ash Brannon	Año:	2021
Género:	Acción, aventura y ciencia ficción	País:	Francia EE. UU.	N.º capítulo:	6
Datos sociodemográficos					
Alcance de la serie:	Apto para todo público	Adolescentes menores de 16 años (X)		Mayores de 16 años	
Población objetivo:	Hombres	Mujeres		Ambos (X)	
Entorno de la serie:	De la vida cotidiana	Mundo fantástico (X)		Entorno histórico	
					
Categoría	Subcategoría	Códigos	Sí	No	Observaciones
Imagen o representación de la mujer	La mujer como objeto	Imagen del personaje femenino en condición de aprietos		X	-
		Cuerpo fuerte y masculinizado		X	-
		Cuerpo exuberante y sexi	X		Jinx se muestra como una mujer fuerte y sexi, capaz de enfrentarse a toda situación. Caitlyn deja a un costado su uniforme para

					mostrarse con ropa sexi y cómoda.
	La mujer como destinadora	La mujer como protagonista de la serie	X		Vi es una de las protagonistas de la serie y se enfrenta a Silco.
		La mujer con actitud pasiva en relación a los demás personajes		X	-
		Actitudes machistas hacia la mujer	X		Silco muestra superioridad ante Vi y trata de intimidarla.
	La mujer como destinataria	Se recibe un beso, una caricia		X	-
		Como objeto sexual		X	-
		La mujer como trofeo del hombre	X		Para Silco, Jinx es su trofeo con el que pretende intimidar a Vi.
El rol de la mujer	Protagonismo	Predominan los hombres	X		En esta toma se puede ver que Silco y otros miembros de su organización se enfrentan a Vi.
		Predominan las mujeres		X	-
		Proporción equilibrada entre ambos sexos		X	-
	Dependencia masculina	Sexual		X	-
		Enemistad	X		Se puede ver el enfrentamiento entre Silco y Vi.
		Amistad		X	-
	Tratamiento de la figura femenina	Cuerpo normal, vestuario corriente		X	-
		Cara angelical, rostro aniñado		X	-
		Conducta ruda y violenta	X		Vi y Caitlyn muestran una actitud ruda y violenta para poder ganarle a Silco.
		Vestuario sexy, poca ropa o que marca el cuerpo	X		Jinx usa ropa corta y seductora en la parte superior (mostrándose el busto). Caitlyn usa ropa que marca su figura y al mismo tiempo le permite pelear. Vi usa ropa cómoda para poder pelear.
		Muestra un pasado oscuro, una vida difícil	X		
		Conducta de debilidad y desvalimiento		X	-
		Poca expresividad emocional	X		La expresión que se puede ver es de rudeza y furia ante Silco.
	Valores y antivalores	Solidaridad y cooperación		X	-
		Justicia, respeto, igualdad de roles		X	-
		Ternura, diálogo y reflexión		X	-
		Competitividad		X	-
		Desigualdad de roles		X	-

		Venganza como justicia	X		Vi quiere vengar lo que sucedió con Vander y Powder.
	Actitud	Activa	X		La actitud de lucha que muestra Caitlyn es fundamental para poder enfrentarse a Silco.
		Pasiva		X	-
		Erotismo		X	-
		Otros		X	-

Anexo 12: Ficha de observación n.º 7

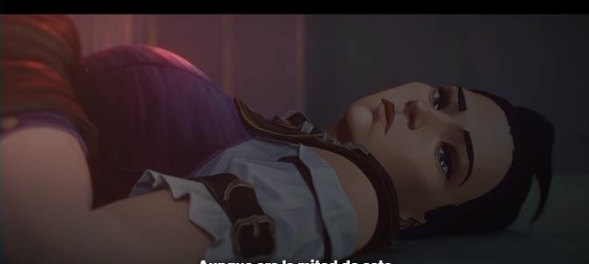
Ficha de observación n.º:		7			
Escena:	Caitlyn y Vi se reúnen en un callejón de Zaun y se dirigen hacia una frenética pelea con una enemiga en común.	N.º escena:	7	Duración:	32' 20'' - 35' 40''
Serie:	Arcane	Dirección:	Ash Brannon	Año:	2021
Género:	Acción, aventura y ciencia ficción	País:	Francia EE. UU.	N.º capítulo:	7
Datos sociodemográficos					
Alcance de la serie:	Apto para todo público	Adolescentes menores de 16 años (X)		Mayores de 16 años	
Población objetivo:	Hombres	Mujeres		Ambos (X)	
Entorno de la serie:	De la vida cotidiana	Mundo fantástico (X)		Entorno histórico	
					
Categoría	Subcategoría	Códigos	Sí	No	Observaciones
Imagen o representación de la mujer	La mujer como objeto	Imagen del personaje femenino en condición de aprietos	X		Vi y Caitlyn se encuentran en una situación incómoda e indefensas ante Jinx.
		Cuerpo fuerte y masculinizado	X		Vi es presentada con un cuerpo masculinizado, pero en esta toma se puede ver débil y protegiendo a Caitlyn.

		Cuerpo exuberante y sexi	X		Jinx muestra su sensualidad, dejando ver un busto prominente.
	La mujer como destinadora	La mujer como protagonista de la serie	X		En esta toma se puede ver cómo las protagonistas de la serie tienen un enfrentamiento, y Vi se aleja con Caitlyn para poder protegerla.
		La mujer con actitud pasiva en relación a los demás personajes		X	-
		Actitudes machistas hacia la mujer		X	-
	La mujer como destinataria	Se recibe un beso, una caricia		X	-
		Como objeto sexual		X	-
		La mujer como trofeo del hombre		X	-
El rol de la mujer	Protagonismo	Predominan los hombres		X	-
		Predominan las mujeres	X		En esta toma Vi y Caitlyn son protegidas por Ekko ante la ira de Jinx
		Proporción equilibrada entre ambos sexos		X	-
	Dependencia masculina	Sexual		X	-
		Enemistad	X		Se puede ver cómo Jinx y Ekko dejan de lado los buenos recuerdos de la infancia para enfrentarse.
		Amistad		X	-
	Tratamiento de la figura femenina	Cuerpo normal, vestuario corriente		X	-
		Cara angelical, rostro aniñado		X	-
		Conducta ruda y violenta	X		Jinx se muestra con una conducta violenta y llena de ira.
		Vestuario sexy, poca ropa o que marca el cuerpo	X		El uso de un vestuario corto se contrapone a la posición de debilidad que afronta Jinx ante Ekko.
		Muestra un pasado oscuro, una vida difícil	X		En esta toma se puede ver cómo Jinx recuerda su infancia con Ekko y cree que va a ser sencillo como cuando eran niños.
		Conducta de debilidad y desvalimiento		X	-
		Poca expresividad emocional	X		Vi y Caitlyn se encuentran tristes y preocupadas por la situación que están viviendo. Por otra parte, Jinx y Ekko muestran un rostro de lucha y de fuerza ante la pelea.
	Valores y antivalores	Solidaridad y cooperación	X		Ekko demuestra su solidaridad con Vi y Caitlyn al protegerlas de Jinx.

		Justicia, respeto, igualdad de roles		X	-
		Ternura, diálogo y reflexión		X	-
		Competitividad		X	-
		Desigualdad de roles		X	-
		Venganza como justicia	X		Ekko se enfrenta a Jinx porque sabe que ella ya no es Powder y debe parar la situación.
	Actitud	Activa	X		Es una situación de pelea.
		Pasiva		X	-
		Erotismo		X	-
		Otros		X	-

Anexo 13: Ficha de observación n.º 8

Ficha de observación n.º:		8			
Escena:	Caitlyn y Vi forman una inesperada alianza.	N.º escena:	8	Duración:	13'30'' - 15'10''
Serie:	<i>Arcane</i>	Dirección:	Ash Brannon	Año:	2021
Género:	Acción, aventura y ciencia ficción	País:	Francia EE. UU.	N.º capítulo:	8
Datos sociodemográficos					
Alcance de la serie:	Apto para todo público	Adolescentes menores de 16 años (X)		Mayores de 16 años	
Población objetivo:	Hombres	Mujeres		Ambos (X)	
Entorno de la serie:	De la vida cotidiana	Mundo fantástico (X)		Entorno histórico	

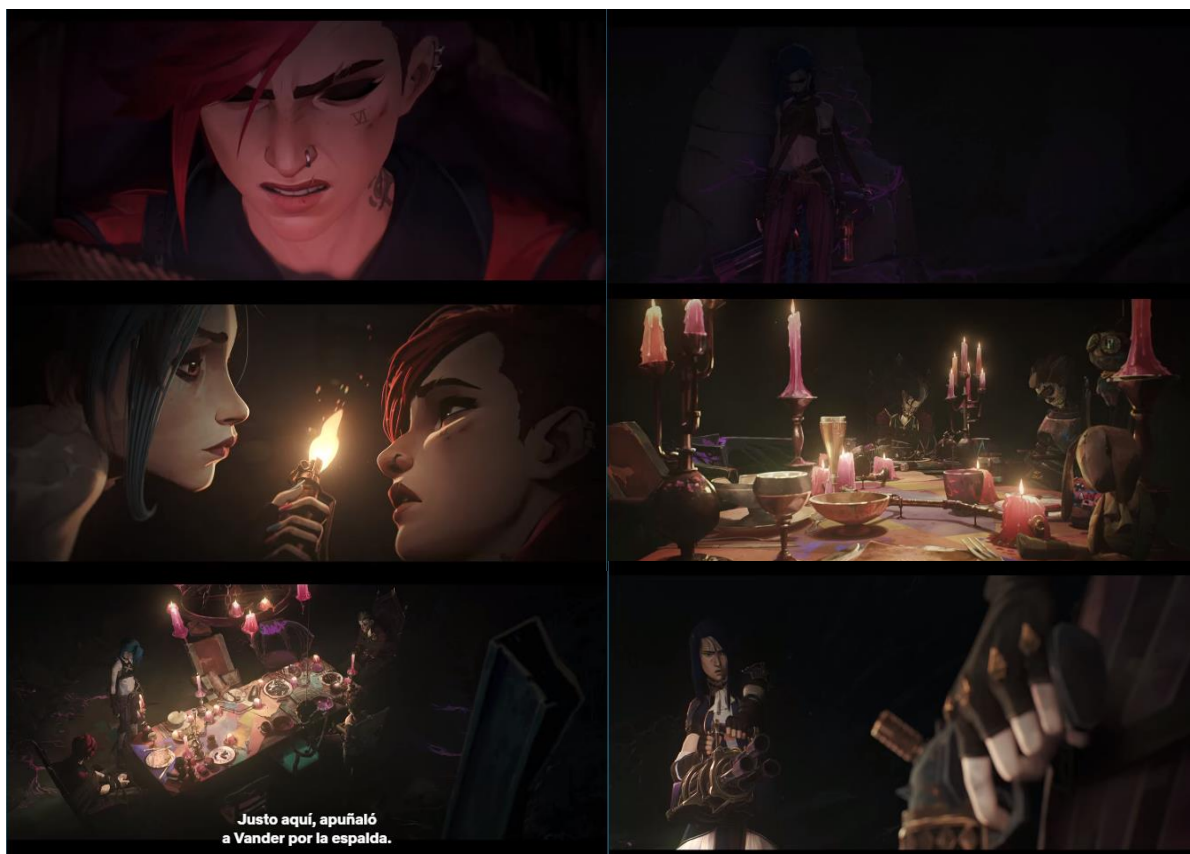
Categoría	Subcategoría	Códigos	Sí	No	Observaciones
Imagen o representación de la mujer	La mujer como objeto	Imagen del personaje femenino en condición de aprietos		X	-
		Cuerpo fuerte y masculinizado	X		Vi es representada con un cuerpo masculinizado y marcado.
		Cuerpo exuberante y sexi	X		Caitlyn es representada con una figura delicada y fuerte a la vez, pero

					siempre priorizando su sensualidad.	
	La mujer como destinadora	La mujer como protagonista de la serie	X		Vi, quien es protagonista de la serie, tiene un momento de tranquilidad en casa de Caitlyn.	
		La mujer con actitud pasiva en relación a los demás personajes		X	-	
		Actitudes machistas hacia la mujer		X	-	
	La mujer como destinataria	Se recibe un beso, una caricia		X	-	
		Como objeto sexual		X	-	
		La mujer como trofeo del hombre		X	-	
	El rol de la mujer	Protagonismo	Predominan los hombres		X	-
			Predominan las mujeres	X		En esta toma se puede ver a Caitlyn y Vi tranquilas y relajadas.
Proporción equilibrada entre ambos sexos				X	-	
Dependencia masculina		Sexual		X	-	
		Enemistad		X	-	
		Amistad	X			
Tratamiento de la figura femenina		Cuerpo normal, vestuario corriente		X	-	
		Cara angelical, rostro aniñado		X	-	
		Conducta ruda y violenta		X	-	
		Vestuario sexy, poca ropa o que marca el cuerpo		X	Si bien ninguno de los personajes está usando ropa sensual, en el caso de Caitlyn, se puede ver un realce de su figura por el uso de prendas ceñidas.	
		Muestra un pasado oscuro, una vida difícil		X	-	
		Conducta de debilidad y desvalimiento		X	-	
		Poca expresividad emocional		X	En esta toma se puede ver cómo Caitlyn y Vi se encuentran acongojadas y emotivas ante lo suscitado con Jinx.	
Valores y antivalores		Solidaridad y cooperación		X	-	
		Justicia, respeto, igualdad de roles		X	-	
		Ternura, diálogo y reflexión	X		En esta escena se puede apreciar unos de los momentos más vulnerables de Vi; ella cuenta cómo era su relación con Powder. Es el momento más íntimo entre Vi y Caitlyn.	
		Competitividad		X	-	
		Desigualdad de roles		X	-	

		Venganza como justicia		X	-
	Actitud	Activa		X	-
		Pasiva	X		Caitlyn y Vi tienen un momento de reflexión y recuerdos, lo cual afianza la confianza entre ambas.
		Erotismo		X	-
		Otros		X	-

Anexo 14: Ficha de observación n.º 9

Ficha de observación n.º:		9			
Escena:	Un enfrentamiento fatídico cambia ambas ciudades para siempre.	N.º escena:	9	Duración:	24' 40'' - 32' 10''
Serie:	Arcane	Dirección:	Ash Brannon	Año:	2021
Género:	Acción, aventura y ciencia ficción	País:	Francia EE. UU.	N.º capítulo:	9
Datos sociodemográficos					
Alcance de la serie:	Apto para todo público	Adolescentes menores de 16 años (X)		Mayores de 16 años	
Población objetivo:	Hombres	Mujeres		Ambos (X)	
Entorno de la serie:	De la vida cotidiana	Mundo fantástico (X)		Entorno histórico	



Categoría	Subcategoría	Códigos	Sí	No	Observaciones
Imagen o representación de la mujer	La mujer como objeto	Imagen del personaje femenino en condición de aprietos	X		Vi y Caitlyn se encuentran amarradas a unas sillas, sin poder defenderse.
		Cuerpo fuerte y masculinizado	X		Vi tiene un cuerpo masculinizado y tonificado.
		Cuerpo exuberante y sexi	X		Caitlyn tiene una figura femenina y sensual.
		La mujer como protagonista de la serie	X		Vi y Jinx se enfrentan. En esta oportunidad, es Jinx

	La mujer como destinadora				quien tiene superioridad ante Vi, demostrando su cólera y rabia por Silco y Caitlyn.	
		La mujer con actitud pasiva en relación a los demás personajes		X	-	
		Actitudes machistas hacia la mujer		X	-	
	La mujer como destinataria	Se recibe un beso, una caricia		X	-	
		Como objeto sexual		X	-	
		La mujer como trofeo del hombre		X	Aunque en esta toma se puede ver a Silco en una posición de vulnerabilidad, aún muestra un tono de superioridad ante las mujeres.	
	El rol de la mujer	Protagonismo	Predominan los hombres		X	-
			Predominan las mujeres	X		En esta toma, Jinx, Caitlyn y Vi son quienes tienen una mayor presencia.
			Proporción equilibrada entre ambos sexos		X	-
		Dependencia masculina	Sexual		X	-
Enemistad			X		Jinx muestra su cólera hacia Silco y Caitlyn.	
Amistad				X	-	
Tratamiento de la figura femenina		Cuerpo normal, vestuario corriente		X	-	
		Cara angelical, rostro aniñado		X	-	
		Conducta ruda y violenta	X		Jinx se muestra fuerte y violenta con los prisioneros, sin importarle nada que no sea ella.	
		Vestuario sexy, poca ropa o que marca el cuerpo	X		Jinx lleva un mismo vestuario en todo momento y siempre muestra sensualidad con fuerza y rudeza.	
		Muestra un pasado oscuro, una vida difícil	X		Jinx recuerda a sus amigos de la infancia reviviendo un momento difícil: la muerte de Vander y sus amigos.	
		Conducta de debilidad y desvalimiento		X	-	
		Poca expresividad emocional		X	En esta toma se puede ver cómo Vi, Silco y Caitlyn se muestran indefensos ante Jinx.	
		Valores y antivalores	Solidaridad y cooperación		X	-
			Justicia, respeto, igualdad de roles		X	-
Ternura, diálogo y reflexión				X	-	
Competitividad				X	-	
Desigualdad de roles				X	-	
Venganza como justicia			X		Jinx quiere que todo sea como antes. volver a ser	

					Powder y escapar con Vi, dejando atrás a Silco y Caitlyn.
	Actitud	Activa	X		
		Pasiva		X	-
		Erotismo		X	-
		Otros		X	-

Anexo 15: Fotografías de la recopilación de información

