

Universidad de Lima  
Facultad de Comunicación  
Carrera de Comunicación



**LA REPRESENTACIÓN FEMENINA EN LA  
SERIE DE TELEVISIÓN *JUEGO DE TRONOS*:  
ESTUDIO DE PERCEPCIONES DE FANS  
PERUANOS**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación

**Karla Sofia Padilla Silva**  
**Código 20172443**

**Asesor**

José Carlos Cabrejo Cobián

Lima – Perú  
Enero de 2021





**LA REPRESENTACIÓN FEMENINA EN LA  
SERIE DE TELEVISIÓN *JUEGO DE TRONOS*:  
ESTUDIO DE PERCEPCIONES DE FANS  
PERUANOS**

# TABLA DE CONTENIDO

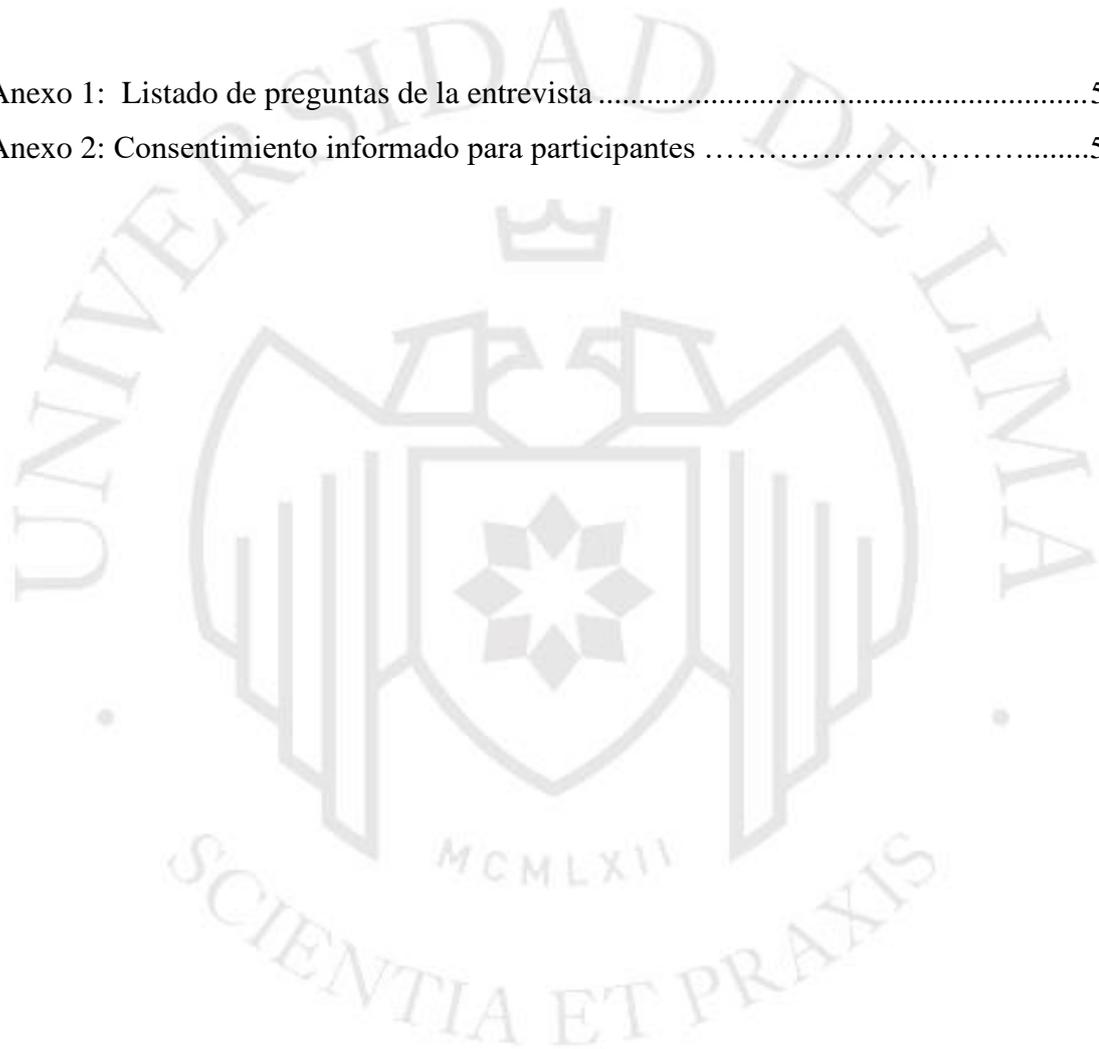
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y ESTADO DEL ARTE</b> .....	<b>6</b>
1.1 Planteamiento del problema .....	6
1.2 Preguntas de investigación .....	7
1.2.1 Pregunta general .....	7
1.2.2 Preguntas específicas.....	7
1.3 Objetivos .....	7
1.3.1 Objetivo general .....	7
1.3.2 Objetivos específicos .....	7
1.4 Justificación.....	7
1.5 Estado del arte .....	8
<b>CAPÍTULO II: MARCO CONTEXTUAL Y MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>11</b>
2.1 Breve proceso histórico de las series de televisión .....	11
2.1.1 Producción de las series de televisión .....	11
2.1.2 Antecedentes de las series de televisión dramáticas y de fantasía medieval.....	11
2.1.3 Series de televisión dramáticas y de fantasía medieval basadas en libros.....	13
2.2 El género en las series de televisión.....	14
2.2.1 Estereotipos de género en las series de televisión .....	14
2.2.2 Representación femenina en las series de televisión .....	14
2.2.3 Empoderamiento femenino en las series de televisión.....	16
2.3 La cultura del <i>fandom</i> .....	17
2.3.1 Breve historia del <i>fandom</i> .....	17
2.3.2 Características del <i>fandom</i> .....	17
2.3.3 Ejemplos de <i>fandoms</i> .....	18
2.4 Estudio de las comunidades virtuales.....	18
2.4.1 Comunidades virtuales y <i>fandom</i> .....	18
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA</b> .....	<b>20</b>
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	20
3.2 Universo y muestra.....	20

3.3 Técnica e instrumento .....	22
3.4 Procedimientos .....	23
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS .....</b>	<b>26</b>
4.1 Consumo de la serie .....	26
4.2 Características de los personajes femeninos .....	28
4.3 Examinando diferencias entre hombres y mujeres.....	34
<b>DISCUSIÓN.....</b>	<b>36</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>43</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>45</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>49</b>



## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Listado de preguntas de la entrevista .....	50
Anexo 2: Consentimiento informado para participantes .....	52



## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal conocer las percepciones que tienen los fans peruanos de la serie de televisión *Juego de Tronos* respecto a los personajes femeninos. En la actualidad, las representaciones de género que se realizan en la televisión tienen cierto impacto en la sociedad, ya que este medio de comunicación puede generar diversos debates e influencias respecto a los roles establecidos tanto para las mujeres como los hombres. Bajo ese sentido, se considera que este estudio realizado es relevante para seguir conociendo cómo las personas interpretan la representación femenina en las series de televisión. Para ello, se utilizó una metodología cualitativa a fin de conocer en mayor profundidad las opiniones y pensamientos de los fans respecto a este tema. Se realizó 20 entrevistas a profundidad tanto a hombres como mujeres utilizando una guía que contenía 16 preguntas en total. Los resultados mostraron que los participantes consideraban a los personajes femeninos fuertes, resilientes e inteligentes, así como también, capaces de romper patrones dentro de la sociedad ficticia de *Juego de Tronos*, visualizando además las dificultades que se dio en dicha representación para llegar a una situación de empoderamiento. Con ello, se concluye que las percepciones de los entrevistados respecto a las mujeres de la serie fueron positivas, a la par que entendieron la complejidad de ser mujer en un mundo con reglas y esquemas estrictos en una sociedad machista ficticia como se muestra en la serie.

**Palabras clave:** Series de televisión, personajes femeninos, género, fans, *Juego de Tronos*

## **ABSTRACT**

The main objective of this research work was to know the perceptions that Peruvian fans of the television series *Game of Thrones* have regarding the female characters. Currently, the representations of gender that are made on television have a certain impact on society because this medium can generate various debates and influences regarding the roles established for both women and men. It is considered that this study is relevant to continue knowing how people interpret the representation of women in television series. In that sense, qualitative methodology was used in order to know in greater depth the opinions and thoughts of the fans regarding this topic. In this study, 20 in-depth interviews were conducted with both men and women using a guide that contained 16 questions in total. The results showed that the participants considered the female characters strong, resilient and intelligent, as well as capable of breaking patterns in the fictional society of *Game of Thrones*, also visualizing the difficulties that occurred in this representation to reach a situation of empowerment. With this, it is concluded that the perceptions of the interviewees regarding the women in the series were positive, at the same time that they understood the complexity of being a woman in a world with strict rules and schemes in a fictional sexist society as shown in the series.

**Keywords:** Television series, female characters, gender, fans, Game of Thrones

# INTRODUCCIÓN

“Cuando juegas el juego de tronos, o ganas o mueres” (Traducción de la investigadora).

Esta frase fue pronunciada en inglés de forma contundente por Cersei Lannister, personaje femenino destacado de la serie de televisión *Juego de Tronos* (*Game of Thrones*, 2011-2019), por su inteligencia y frialdad para conseguir sus objetivos políticos. Con ello, no cabe duda que este programa marcó un hito por mostrar la verdadera faceta del poder en un universo fantástico y medieval. Es así, y como menciona Lozano (2019), que la serie significó un rol importante para este tipo de género.

Hablar de *Juego de Tronos* presupone hablar de una de las más grandes series de la historia televisiva, puesto que llegó a alcanzar millones de espectadores (Khawaja, 2019). Entre los principales motivos del porqué se convirtió en un gran fenómeno para sus fans, se tiene la combinación de escenas inesperadas para la audiencia desde muertes impactantes, secretos envueltos en intrigas políticas, hasta la banda sonora que acompaña momentos memorables de la serie. Pero también, por mostrar una narrativa más profunda para las mujeres (Khawaja, 2019).

Como toda historia, *Juego de Tronos* no estuvo libre de críticas por exponer la violencia machista hacia las mujeres de forma explícita. Sin embargo, supo sobrellevarlo al mostrar a estos personajes de forma empoderada en un contexto difícil, adueñándose de la historia a lo largo de las temporadas, sobre todo, de la octava (Chen y Tsoi, 2019). Por ello, es que se menciona que hubo un feminismo marcado en la serie (Khawaja, 2019; Lozano, 2019). Los personajes femeninos decidieron tomar como una fuerza para sobrevivir los traumas y problemas que enfrentaron, en vez de verse a sí mismas como víctimas (Khawaja, 2019). Por tal razón, *Juego de Tronos* logró ser transgresora en este aspecto al revelar una representación femenina diferente a la que se solía ver (Lozano, 2019).

Se debe recordar que en épocas pasadas la representación femenina en la televisión solía estar proliferada de estereotipos, en los que las mujeres debían mostrarse siempre recatadas y sumisas (Núñez Puente, 2005). De igual forma, se esperaba que el único objetivo que podían tener los personajes femeninos en las series era conseguir estar con el protagonista masculino (Sunil, 2020). En ese sentido, resulta imperante mencionar el papel que tuvo la serie para retratar la figura femenina desde otra perspectiva.

Este cambio en la representación femenina en las series de televisión es un proceso que se ha venido dando de forma paulatina, siendo *Juego de Tronos* un ejemplo para ello. Sin embargo, todavía existe brechas en cuanto al desarrollo de estos personajes. En este aspecto, es que el tema de la percepción acerca de las mujeres en la ficción se vuelve sustancial, ya que esta puede estar influenciada por la forma en que los personajes femeninos han sido contruidos y presentados. Por lo mismo, resulta importante conocer las percepciones que recibe el público espectador respecto a los personajes femeninos, a fin de conocer cómo conceptualizan sus representaciones.

Según ONU Mujeres (2020), la televisión influye de forma notable en las percepciones de género, lo cual es elemental para cambiar actitudes culturales respecto a la igualdad de este. Por tanto, se menciona que es necesario que las representaciones femeninas, tanto en cine como televisión, no muestren estereotipos arraigados (ONU Mujeres, 2020).

Por su parte, Pereira de Almeida y Claudiano Quina Pereira (2020) acotan que las series de televisión generan debates sobre diferentes tópicos, siendo las relaciones de género un ejemplo de ello. En consecuencia, la representación de los personajes femeninos en las series de televisión puede tener impacto en la vida social, reforzando y manteniendo una desigualdad de género al momento de reproducir roles estereotipados (Pereira de Almeida y Claudiano Quina Pereira, 2020).

Con todo ello explicado, esta investigación tiene como finalidad conocer las percepciones que tienen los fans peruanos de la serie de televisión *Juego de Tronos* respecto a los personajes femeninos. El presente trabajo está dividido en cuatro capítulos principales, seguido de dos segmentos finales. El primer capítulo abarca la estructura misma de este estudio realizado, donde se aborda el planteamiento del problema, las preguntas, los objetivos, la justificación y el estado del arte. Por otro lado, el segundo capítulo explica de forma detallada los conceptos teóricos que han sido más relevantes para entender este tema estudiado, entre los cuales se puede resaltar el concepto de series de televisión, parte de la teoría de género, así como también, el desarrollo del *fandom* y los fans y el concepto de las comunidades virtuales.

Siguiendo con esa línea, el tercer capítulo esclarece la metodología utilizada para recolectar la debida información. Para este estudio se utilizó una metodología cualitativa con la cual se pudo indagar en profundidad en los pensamientos y opiniones de los fans

acerca de los personajes femeninos de la serie de televisión *Juego de Tronos*. Para ello, se tuvo como técnica principal las entrevistas, las cuales se realizaron mediante un muestreo por voluntarios. Por último, en el cuarto y último capítulo se exponen los principales hallazgos habidos en el trabajo de campo. En cuanto a los segmentos finales que componen esta investigación, se tiene la discusión y conclusiones. En estas secciones se discuten los resultados más importantes añadiendo una interpretación basada en el estado de arte y marco teórico, donde las conclusiones finales se realizaron después de haber realizado todo un análisis respectivo.



# CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y ESTADO DEL ARTE

En el siguiente capítulo se explica en detalle la estructura del presente trabajo de investigación, el cual consiste en la explicación del planteamiento del problema, las preguntas de investigación y los objetivos, así como también, la respectiva justificación principal por la cual se realizó esta tesis académica.

Por otro lado, resulta pertinente mencionar los principales hallazgos de las investigaciones previas que se han realizado respecto a este tema escogido, es decir, el estado del arte, donde se incluyen estudios recientes sobre el consumo y percepción de jóvenes y fans de las series de televisión.

## 1.1 Planteamiento del problema

El género toma mayor relevancia y visibilidad con los medios de comunicación en la actualidad, en vista de que con estos se pueden contar narrativas que, de una u otra forma, resultan influenciadoras en la percepción y aceptación de ciertos roles representativos acerca del género. Gilles Lipovetsky (1999) menciona que la visión femenina tiene una nueva perspectiva, donde el rol predominante que tenían las mujeres ha cambiado en el transcurso de las últimas décadas.

Por ejemplo, en las series de televisión había una priorización de personajes masculinos, en donde se los muestran como los protagonistas, los héroes, mientras que, la existencia de las mujeres se encontraba en roles secundarios, apoyando y siendo el interés amoroso de dichos personajes masculinos (Sunil, 2020).

Sin embargo, con el paso del tiempo se ha venido dando una contraparte que demuestra un desarrollo de lo femenino de una forma diferente, con mujeres que resaltan por representar otro ideal tanto en series como películas (Lipovetsky, 1999). Tal como menciona Courau (2021), en aquellas épocas como los setenta era muy poco probable ver mujeres protagonistas en las historias de ficción. No obstante, hubo series de televisión que marcaron algún precedente al mostrar a personajes femeninos adueñarse del papel principal. Así se tiene como referencia a *La Mujer Maravilla (Wonder Woman, 1975-1979)*, *Los Ángeles de Charlie (Charlie's Angels, 1976-1981)* y más contemporáneamente, *Xena: la princesa guerrera (Xena: Warrior Princess, 1995-2001)*.

## **1.2 Preguntas de investigación**

### **1.2.1 Pregunta general**

¿Cuáles son las percepciones que tienen un grupo de fans peruanos de la serie de televisión *Juego de Tronos* respecto a los personajes femeninos?

### **1.2.2 Preguntas específicas**

¿Cuál fue el nivel de consumo de un grupo de fans peruanos respecto a la serie de televisión *Juego de Tronos*?

¿Qué características de los personajes femeninos de la serie de televisión *Juego de Tronos* reconocen un grupo de fans peruanos?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Conocer las percepciones que tienen un grupo de fans peruanos de la serie de televisión *Juego de Tronos* respecto a los personajes femeninos.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Conocer el nivel de consumo de un grupo de fans peruanos respecto a la serie de televisión *Juego de Tronos*.

Comprender qué características de los personajes femeninos de la serie de televisión *Juego de Tronos* reconocen un grupo de fans peruanos.

## **1.4 Justificación**

Es importante conocer sobre los medios de comunicación. Por ejemplo, la televisión es un medio de difusión masiva, en donde la emisión de cualquier tipo de mensaje llevará a un impacto en la mente del televidente.

En base a informes de consumo de medios de comunicación (Instituto Federal de Telecomunicaciones, 2019), se puede acotar que la televisión, como medio difusor, tiene bastante influencia en las percepciones de las personas al momento de proporcionar las representaciones de los roles de género, dejando de lado muchas veces, el potencial que tiene para poder generar cambios en las actitudes arraigadas de género al mostrar

estereotipos. Es por ello, que las percepciones de las personas acerca del género dependen en medida sobre lo que ven y cuánto lo ven (Pereira de Almeida y Claudiano Quina Pereira, 2020), lo que lleva a preguntarse cuáles son aquellas percepciones que tienen acerca de las series de televisión y en qué medida los estereotipos tienen influencia en ellas.

De igual forma, es importante también establecer la importancia que tienen los fans de las series de televisión, en vista de que comparten líneas de pensamiento similares respecto a cómo se representan ciertos ideales y roles. Se toma como relevancia el poder conocer a mayor profundidad aquellos pensamientos que se comparten en las comunidades virtuales de fans, debido que, esto no se ha realizado a detalle, lo que significa tener otro panorama respecto al tema a investigar.

### **1.5 Estado del arte**

La forma en la que se interactúa con las historias de las series de televisión varía según la edad y sexo, donde se puede encontrar influencias y percepciones distintas según se indague. Por ejemplo, con el objetivo de poder “aproximarse a la percepción de la juventud sobre la influencia de los medios de comunicación y los discursos audiovisuales en sus conductas y elecciones vitales” (Menéndez Menéndez et al., 2017, p. 376), Menéndez Menéndez et al. aplicaron un cuestionario que contenía diferentes escalas y subescalas, las cuales les permitieron poder averiguar con más profundidad el consumo y percepciones que tienen los jóvenes españoles sobre la ficción televisiva.

Se arribó como conclusión que “las preferencias de unos títulos frente a otros han revelado un consumo marcado por los estereotipos y roles de género” (p. 389), en donde las tramas favoritas tanto de las mujeres como de los hombres varían en base a ello: mientras los hombres prefieren la acción, las mujeres gustan de visualizar las relaciones románticas de los personajes (2017). De igual forma, mencionan que las mujeres son más propensas a ser influenciadas por los modelos representativos en los productos televisivos (2017, p. 389).

Las autoras consideran que:

“Los, y sobre todo las jóvenes, extraen información de la ficción televisiva seriada y pueden convertirse, por tanto, en agentes de socialización. Más allá del propio producto, la influencia puede venir dada por la retroalimentación con otros

soportes, como los foros de fans. Estos espacios promueven un debate que puede ir más allá de los discursos mediáticos. Podemos afirmar que las series incorporan espacios de debate y comunicación, lo que constituye un nuevo foro para la educación entre iguales” (Menéndez Menéndez et al., 2017, p. 390).

Caso parecido acontece en la investigación de Masanet y Fedele (2018). Las autoras recalcan las representaciones estereotipadas en las series de televisión como modelos actitudinales y sociales para una audiencia adolescente, lo que ocasiona que dicha audiencia tome como válidos estos referentes a la hora de la propia construcción de la identidad.

Siguiendo esa línea, los personajes masculinos constituyen el mayor referente de modelo de atracción o identificación para los jóvenes adolescentes, siendo más preferidos que los personajes femeninos. En otras palabras, son tanto los chicos como las chicas que señalan, en la gran mayoría de los casos, a los personajes masculinos que femeninos como favoritos (Masanet y Fedele, 2018). Estas autoras llegaron a dicha conclusión mediante un estudio de audiencia compuesto de un cuestionario aplicado a un total de 787 estudiantes de escuelas secundarias y de bachillerato de España.

Igualmente, Korres y Elexpuru (2016) tuvieron como conclusiones en su investigación centrada en jóvenes adolescentes españoles, que los personajes preferidos para ellos son aquellos que tienen edades mayores, con un buen aspecto físico y que tengan una personalidad interesante. Al igual que en la investigación de Masanet y Fedele, Korres y Elexpuru (2016) encontraron que existe una mayor predilección por los personajes masculinos, lo que posiblemente se dé por la alta presencia que hay de estos personajes en las series mencionadas por los adolescentes. Para poder llegar a este punto, las autoras utilizaron una metodología cualitativa compuesta por cuestionarios en forma de una plantilla de redacción aplicados a 464 jóvenes adolescentes de 12 centros educativos en Vizcaya, España.

Fernández de Arroyabe et al., a través de un sondeo cuantitativo realizado a 2.426 adolescentes (Fernández de Arroyabe et al., 2020, p. 423), arribaron a la siguiente conclusión: los patrones de consumo de dichos jóvenes desde la perspectiva femenina y masculina son tan definidos como opuestos al mismo tiempo (Fernández de Arroyabe et al., 2020). Esto se basa en que, por ejemplo, las chicas mantienen una predilección hacia el género del romance mientras que, por su parte, los chicos están más interesados en lo

policial, en la ciencia ficción y acción en general, marcando así un contraste entre los contenidos preferidos entre ambos sexos (Fernández de Arroyabe et al., 2020).

Por otra parte, es posible decir que existe una diferencia sobre la percepción de tantos personajes femeninos como masculinos, en base a lo concluido por Pereira de Almeida y Claudiano Quina Pereira (2020) en su investigación realizada a jóvenes universitarios de una universidad brasileña mediante 20 entrevistas a semi-profundidad.

Tanto las mujeres como los hombres perciben las diferencias entre lo masculino y femenino en las series de televisión, aunque acrediten que, actualmente, esos papeles sean más equilibrados (Pereira de Almeida y Claudiano Quina Pereira, 2020, p. 33). Con ello, las autoras percibieron que existe una desigualdad de género en las series de televisión, sobre todo, en las series más antiguas. De igual forma, las percepciones que tienen los participantes sobre los personajes varían de forma similar (Pereira de Almeida y Claudiano Quina Pereira, 2020).

Respecto a la serie de televisión *Juego de Tronos*, el estudio de Grandío Pérez et al. menciona que, de una muestra de alrededor de 1,492 personas, entre hombres y mujeres, de 18 países hispanohablantes, la mayoría de participantes estuvo de acuerdo en un punto en específico: la serie muestra una faceta de empoderamiento para los personajes femeninos a la par que también está ligada a una visualización de la violencia de género (Grandío Pérez et al., 2020).

Los participantes mencionaron que las mujeres en *Juego de Tronos* mantienen una esencia principal en la historia, en vista de que demuestran ciertos aspectos femeninos que terminan por ser relevantes en la historia, como lo son la violencia de género a la que se ven sumergidas y por la cual empiezan a tener mayor agencia consecuente a ello (Grandío Pérez et al., 2020).

Por otra parte, en cuanto a la diferencia de percepción de las descripciones de los personajes entre hombres y mujeres, se tuvo que las “fans féminas tienden a describir a los personajes femeninos como “mujeres poderosas y fuertes” mientras que las descripciones realizadas por los hombres tienden a describir a estos personajes únicamente como “fuertes” (Grandío Pérez et al., p. 30, 2020).

## **CAPÍTULO II: MARCO CONTEXTUAL Y MARCO TEÓRICO**

En este siguiente capítulo se expondrá en profundidad el marco contextual y marco teórico con los cuales se pudo desarrollar esta investigación mediante la explicación a profundidad de conceptos relevantes. Por un lado, es importante entender el funcionamiento y tipos de series de televisión, así como también, del estudio de género y su relación en las producciones audiovisuales. De igual manera, resulta significativo explicar sobre lo que es el *fandom* y el estudio de las comunidades virtuales.

### **2.1 Breve proceso histórico de las series de televisión**

#### **2.1.1 Producción de las series de televisión**

La serie de televisión se define como un:

“producto de ficción concebido para la televisión, articulado en episodios o capítulos, es decir, formado por segmentos de relato concluidos en sí mismos o ligados entre sí, para formar ciclos estacionales que presentan personajes fijos invariables, caracteres estructurales constantes y una ambientación característica y mayormente invariable” (como se citó en Greco, 2019, p. 48).

La principal característica común de una serie es la continuidad de eventos parecidos que suelen repetirse con ciertas variaciones en una línea de tiempo temporal (Greco, 2019). De igual forma, este formato televisivo resulta ser uno complejo y heterogéneo por contener “diferentes formas de estructura narrativa, estrategias de producción y recursos estéticos” (Carrasco Campos, 2010, p. 183).

Hay diferentes estructuras para definir las series de televisión: la serie sin continuidad y la serie con continuidad. La primera se basa en capítulos independientes que suelen ser auto conclusivos, mientras que, la segunda, en episodios que no son auto suficientes y que necesitan de un orden preciso para que la historia se desenvuelva, teniendo así un inicio y final establecido (Greco, 2019).

#### **2.1.2 Antecedentes de las series de televisión dramáticas y de fantasía medieval**

El drama es definido como el formato televisivo que hace referencias a escenas de conflictos y tensiones como la principal esencia en una historia (Carrasco Campos, 2010).

En este caso, según Carrasco Campos (2010) se debe hacer hincapié en que el drama no es necesariamente una alineación al carácter trágico y melancólico con el que se puede componer una serie, sino que también puede derivar a otras representaciones de cualquier accionar, pero sin llegar a un punto extremo que se deslinde del propósito del drama.

Este formato es tan complejo que resulta enriquecedor para hacer evolucionar las narrativas de las historias, donde se puede llegar a incluir temáticas diversas como el misterio, la acción o la intriga (Carrasco Campos, 2010). Por ese mismo motivo, es el “formato de ficción más empleado por la industria televisiva internacional, especialmente norteamericana” (Carrasco Campos, 2010, p. 188).

Por otro lado, la fantasía en el mundo televisivo está estrechamente relacionada con la literatura, donde esta es entendida como la presencia de elementos y sucesos que resultan sobrenaturales en una realidad natural. En la fantasía resulta imprescindible que se muestren dichos sucesos sobrenaturales en la historia realista, ya que “el género depende de la confrontación intratextual de dos realidades, la empírica y la sobrenatural” (Novell Monroy, 2008, p. 134).

Soares Duarte (2017) menciona que la fantasía épica tiene como principal característica la presencia de seres mitológicos, dígame dragones, hadas, elfos, en un escenario ficticio que es usualmente medieval. De igual forma, también es común el uso de la magia a través de brujas, magos y hechiceros. Otro detalle de este género es que se contextualiza en un mundo o universo que cuenta con su propia ficción, es decir, se crea su propia historia, mitología, geografía y lenguajes (Soares Duarte 2017).

Con todo ello, se puede rescatar aquellos precedentes que marcaron un hito en el mundo televisivo dentro del formato drama y fantasía. Así, una serie de televisión que terminó convirtiéndose en una de culto dentro de este formato es *Xena: la princesa guerrera*. Emitida desde el año 1995 hasta el 2001, esta serie se dio como un spin off a partir de la serie *Hércules: los viajes legendarios*, donde el personaje de Xena apareció en tres episodios.

La serie condujo a que el espectador siguiera al personaje principal a través de sus diversos viajes por Grecia, Roma, Escandinavia y otros lugares más, sumergiéndolos en un mundo de realidad y fantasía entre dioses y guerreros. El éxito de *Xena: la princesa guerrera*, fue inmensamente abrumador en casi todos los públicos de edad, que llevó a muchas chicas jóvenes a adoptar a Xena como modelo a seguir, convirtiéndose así en una

serie de culto (Potter, párr. 10, 2021). De igual forma, esta representación femenina representó un cambio, debido a que, el personaje protagonista se mostró como una mujer fuerte y decidida, además de líder (Potter, 2001).

### **2.1.3 Series de televisión dramáticas y de fantasía medieval basadas en libros**

La adaptación literaria se comprende como el proceso de adaptar una obra de la literatura, ya sea un libro o poema, a otro formato audiovisual, usualmente en películas y series de televisión. Esta práctica es utilizada por los beneficios que trae su adaptación, sobre todo, si son obras que gozan de gran prestigio y popularidad, además de haber atraído de forma masiva a un gran número de lectores ávidos (Grijalva, 2018).

Las series de televisión que marcaron un hito dentro del formato drama y fantasía, sobre todo, la medieval y épica, son en su mayoría creación estadounidense, siendo *Juego de Tronos* (2011-2019) el referente más importante (Cabanelas, 2021). Esta serie se basa en la saga de libros fantásticos *Canción de hielo y fuego* del escritor estadounidense George R.R Martin, cuyo nombre de su primer libro fue el utilizado para definir la serie en su totalidad. Iniciada en 1996, la saga adquirió rápidamente una gran popularidad por su narrativa, historia y personajes complejos.

Dicho éxito de la saga literaria derivó en una adaptación a la televisión mediante ocho temporadas, donde la complejidad de la historia escrita a través de las palabras pudo verse plasmada en un reparto diverso, con arcos narrativos interesantes y efectos especiales fascinantes (Khawaja, 2019). Con el paso de los años, *Juego de Tronos* se posicionó como una de las mejores series de televisión del mundo, haciéndose acreedora de diversos premios como el Globo de Oro o el Primetime Emmy. De igual forma, marcó un después para series sucesoras dentro del formato drama y fantasía.

*Juego de Tronos* “se convirtió en un fenómeno global, en el espejo de un sinnúmero de series y también en un escaparate para otras tantas” (Cabanelas, 2021, párr. 7). Con ello, nuevas series basadas en libros ubicados en el mundo del drama y fantasía empezaron a ser producidas para finalmente ser emitidas. Así se tiene, por ejemplo, a *The Witcher*, emitida en 2019 por la plataforma de streaming Netflix y basada en la Saga de Geralt de Rivia del escritor polaco Andrzej Sapkowski.

## **2.2 El género en las series de televisión**

### **2.2.1 Estereotipos de género en las series de televisión**

El concepto de género ha tenido diversas definiciones a lo largo del tiempo cuando la teoría feminista empezó a tomar una fuerte relevancia en las sociedades. A fines de la década de los sesenta se mencionó en diversos estudios “que la cultura moldeaba desde el nacimiento a hombres y mujeres determinando ello sus comportamientos diferenciados” (Kogan, 1993, p. 35).

Por otro lado, a mediados de los 80 se tuvo el debate entre naturaleza y cultura, poniéndose énfasis en el sexo-género (Kogan, 1993). Así, se realizó una distinción en que el género es la construcción cultural y psicosocial que determina ciertas expectativas de cómo debe actuar una persona, mientras que, el sexo se basa solamente en la parte biológica, es decir, en los rasgos físicos con los que una mujer y hombre nace.

Se puede decir que “las relaciones de género que expresan tanto mujeres como hombres se argumentan a partir de un discurso ideológico que la sociedad occidental capitalista ha instituido para explicar y legitimar las diferencias biológicas de las personas y regular sus actividades sociales” (Martínez Hernández, 2012, p. 123). En base a las definiciones de género es que surgen diversos estereotipos.

Según Martínez Hernández (2012) un estereotipo es un constructo social y simbólico que da forma a una realidad social, volviéndose un elemento importante “en el proceso de construcción de identidades masculinas y femeninas” (p. 128). Mientras que para los hombres es común que se espere “rasgos de valor, fuerza, racionalidad, control pasional, honorabilidad, autonomía, rectitud moral, salud mental y sexual” (Martínez Hernández, 2012, p. 128), para las mujeres es lo esperado que se cumpla un papel de sumisa, de una mujer recatada, asertiva y obediente que no sobrepase las normas impuestas de forma deliberada (Núñez Puente, 2005). Por tanto, es usual que estos estereotipos sean representados en las ficciones.

### **2.2.2 Representación femenina en las series de televisión**

Lo femenino se relaciona con todo aquello que es “perteneciente o relativo a la mujer” (Real Academia Española, s.f., definición 1), así como también, en aquello que es “propio de la mujer o que posee características atribuidas a ella” (Real Academia Española, s.f., definición 2). Por ese mismo motivo, la representación femenina “estará cargada de

afectos, ideas y símbolos de lo que significa o implica ser mujer” (Sánchez Gómez y Cárdenas Rodríguez, 2017, p. 70).

Con todo ello mencionado, se debe resaltar la situación de la representación femenina en las series de televisión en las últimas décadas, en vista de que resulta importante conocer el nivel de la representación de la mujer. Según Mateos-Pérez y Ochoa (2016) se ha venido dando una actualización en cuanto a la representación de género. Mateos-Pérez y Ochoa concluyen que los personajes femeninos de las series de televisión adquirieron “un mayor protagonismo al margen de los varones y parecían superar la asignación clásica de roles. Es decir, poseían perspectivas dramáticas más interesantes y trasgresoras” (p. 64).

De igual manera, Castellano y Meimaridis (2018) argumentan que la representación femenina en la televisión americana se ha diversificado desde el inicio de la televisión, cuando las mujeres aparecían, principalmente, como doñas de casa, hasta el comienzo de los años 2000, período marcado por una multiplicidad de representaciones (p. 18).

Todo aquello apunta a que se ha venido dando una mejor representación femenina en las series de televisión, donde las mismas mujeres son fuertes protagonistas con arcos narrativos potenciales sin tener que depender de otros personajes. Sin embargo, para estas mismas autoras todavía existe cierta complejidad sobre los personajes femeninos, en vista de que pueden aparecer caracterizadas mediante la adopción de un ethos masculino o en la reiteración de antiguos estereotipos (p. 19).

Siguiendo con esa línea, Sunil (2020) menciona el concepto de “chica dura”, donde los personajes femeninos fueron introducidos como forma de cambiar el modelo establecido en el que las mujeres tenían como único interés conseguir al protagonista masculino. No obstante, acota que este accionar trajo consigo una contraparte en el que dichos personajes terminaron imitando a los hombres sin poder formar una identidad propia (Sunil, 2020).

Para Marcos-Ramos y González-de-Garay (2021), lo cierto es que la representación femenina aún mantiene sesgos. Por ejemplo, en las plataformas VOD (*video on demand*), también conocidas como streaming, ha existido claramente una tendencia a incorporar una igualdad significativa de la representación femenina, como en las plataformas de Movistar, HBO, Amazon Prime, Netflix y AtresPlayer (Marcos-Ramos y González-de-Garay, 2021).

Sin embargo, todavía persisten estereotipos y una cierta minimización de los personajes femeninos. Hay una subrepresentación femenina, así como también, una infrarrepresentación femenina, donde las mujeres tienen un menor protagonismo o su rol es mínimo e imperceptible, en vista de que están representadas en roles hogareños y sociales en los cuales sus metas personales suelen estar asociadas a la maternidad (Marcos-Ramos y González-de-Garay, 2021).

### **2.2.3 Empoderamiento femenino en las series de televisión**

McRobbie (2004) menciona que, a diferencia de épocas pasadas, el tema del feminismo suele ser tomado en cuenta en diversas instituciones, de las cuales los medios de comunicación están incluidos. Por lo mismo, no es de cuestionarse que la representación femenina que se realiza en los medios culturales de entretenimiento de masas abarque aspectos feministas.

El empoderamiento femenino, por su parte, tiene un fuerte arraigo en el feminismo, ya que se busca la emancipación de la mujer y su igualdad de condiciones en todos los niveles sociales. Según Cassano (2018), “hablar de empoderamiento de las mujeres supone pensar e imaginar sujetos sociales femeninos activos en situaciones concretas, es decir, con agencia” (p. 58), donde este último término se define en base a “la decisión y la actuación con propósito” (p. 58).

León (1997) acota que el proceso de empoderamiento femenino no tiene un inicio o fin definido, ya que este representa más bien un desafío al patriarcado a fin de transformar aquellas estructuras que soportan la desigualdad y discriminación de género, donde el empoderamiento representa el proceso de superación de dichas desigualdades. Así, se puede entender el empoderamiento como un progreso por parte de las mujeres en donde estas pueden tomar posesión de sus propias vidas realizando otras actividades que no necesariamente les han sido impuestas, así como también, definir sus agencias (Cassano, 2018). Un ejemplo de todo lo explicado se argumenta en la serie de televisión *Downton Abbey*, donde los personajes femeninos realizan un recorrido que da posibilidad a que desarrollen sus agencias, teniendo una transformación para sí mismas y logrando alcanzar los objetivos que se habían propuesto (Cassano, 2018).

## **2.3 La cultura del *fandom***

### **2.3.1 Breve historia del *fandom***

Para De Los Ríos Izquierdo (2021), el término *fandom* es un anglicismo que proviene de juntar los vocablos fan y dom. Mientras que el primero hace referencia a la persona que es un seguidor de algo o de alguien, el segundo, forma parte del concepto de agrupación, teniendo así palabras de referencia como *kingdom* (reino) o *earldom* (condado). Por tanto, se puede asumir en base a lo mencionado que el *fandom* es aquel grupo o comunidad que engloba a los seguidores de un producto de consumo determinado.

Para esta misma autora, dicho movimiento denominado como *fandom* “pudo tener su simiente en la figura de los Janeites y en el movimiento Janeitism” (De Los Ríos Izquierdo, 2021, p. 45), es decir, aquellos admiradores de la escritora inglesa Jane Austen. En aquellos tiempos, las personas que enviaban cartas a sus escritores favoritos como forma de admiración por sus obras, en vista de que era la única forma de comunicación en esas épocas, son considerados como los precursores del actual *fandom* (De Los Ríos Izquierdo, 2021).

### **2.3.2 Características del *fandom***

Dentro del *fandom*, se encuentran dichos miembros denominados como fans. Este concepto hace referencia a las personas que son seguidoras de ciertos artistas musicales, equipos deportivos y figuras famosas destacadas en sus respectivos ámbitos (Busquet Duran, 2012). Inclusive, esta sintonía puede extenderse a sagas literarias y cinematográficas por igual, así como también, a los videojuegos.

Los fans dentro del *fandom* organizan su tiempo de forma significativa, donde los miembros se componen de tanto hombres y mujeres de diferentes edades. De igual forma, dichos miembros comparten un mismo gusto hacia algún producto de consumo determinado (Busquet Duran, 2012). El *fandom* guarda una estrecha relación con las manifestaciones culturales, de las cuales, son las redes sociales las plataformas favoritas de los fans para expresarse y crear contenido relacionado al producto de consumo de su preferencia (Busquet Duran, 2012).

Un punto clave de los fans es que no todos tendrán el mismo grado de sentimiento con el producto de su afición ni por su *fandom* respectivo por igual, ni tampoco tendrán el mismo

nivel de compromiso o participación con este; sin embargo, aquello no significa que no se sientan parte del *fandom* en sí mismo (De Los Ríos Izquierdo, 2021).

### **2.3.3 Ejemplos de *fandoms***

Para definir algunos ejemplos de *fandoms* significativos, se debe segmentar la categoría en la que se ubica el grupo. Por ejemplo, en la música se tiene a los y las Directioners, fans de la boy band británica One Direction; Army, fans del grupo sur coreano BTS; Selenators, fans de la actriz y cantante estadounidense Selena Gomez; de igual forma, a los y las Swifties, fans de la cantante del mismo país que la anterior, Taylor Swift.

Por otro lado, en el mundo tanto cinematográfico, televisivo y literario se pueden encontrar otros *fandoms* que en su mayoría convergen entre sí, ya que las adaptaciones permitieron que estos se incrementaran en mayor medida. Bajo ese sentido, se tiene como ejemplo a los Potterhead, fans de los libros y películas de Harry Potter; o Twilighter, fans de la popular saga Crepúsculo.

## **2.4 Estudio de las comunidades virtuales**

### **2.4.1 Comunidades virtuales y *fandom***

La cultura fan puede ser difundida con mayor facilidad por Internet a través de la generación de contenido realizado por los mismos fans, donde justamente este puede ser visualizado y compartido mediante las comunidades que son conformadas por aquellos que están unidos por una misma afición (Busque Duran, 2012).

Por lo mismo, las comunidades virtuales se convierten así en la principal fuente de información e interacción entre los fans que están dispersos en varias partes del mundo para conseguir una mayor visibilidad.

Una comunidad virtual es “un grupo de gente con objetivos comunes que usan una misma forma de comunicación para interactuar entre ellos en un entorno online” (QuestionPro, párr. 4). Es en este contexto digital que resulta imperativo mencionar las normas y reglas que usualmente se suelen seguir dentro de las comunidades virtuales como funciona de igual forma en el mundo físico.

Según Del Fresno (2011), se utiliza un *netetiquette* que está explicado y difundido en estos grupos de Internet y que es seguido por las personas que se encuentran dentro de sus respectivas comunidades. Este término puede definirse como las normas de relación

que deben seguir las personas del grupo. Con este, los miembros realizan sus actividades comunes y conversaciones sociales manteniendo los límites establecidos, ya que este *netetiquette* es el “depositario de la ética de la comunidad” (p. 48).



## CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

Se explicará en mayor detalle cuál fue la metodología empleada para obtener la respectiva información necesaria para la realización de este presente trabajo, a fin de cumplir con los objetivos que fueron planteados. Para ello, se explica el tipo y diseño de investigación, el universo y muestra, la técnica e instrumento y, por último, el reclutamiento para participantes.

### 3.1 Tipo y diseño de investigación

La metodología que fue utilizada para esta investigación es la cualitativa, en vista de que “profundiza en el entendimiento de las interioridades de los fenómenos, nos facilita la comprensión, la captación de lo profundo de ellos” (Del Cid et al., 2015, p. 24). Bajo ese mismo sentido, el enfoque cualitativo permitió poder conocer a mayor profundidad un fenómeno determinado, relacionando aspectos relacionados entre sí (Del Cid et al., 2015).

Con este enfoque se pudo obtener una recolección de datos que contengan las opiniones, pensamientos, prioridades, puntos de vista, y demás, de las personas involucradas en la investigación (Hernández Sampieri et al., 2014). Básicamente, lo cualitativo permitió explorar aspectos denominados como subjetivos, además de poder formar creencias propias sobre el tema que se estaba estudiando (Hernández Sampieri et al., 2014).

Por todo lo mencionado, se consideró pertinente utilizar en esta investigación la metodología cualitativa a fin de poder entender a mayor profundidad lo intrínseco, es decir, percepciones, pensamientos y opiniones respecto a la representación femenina en las series de televisión de un público objetivo.

### 3.2 Universo y muestra

El público delimitado para la presente investigación fue de fans de 18 a 25 años, tanto hombres y mujeres de forma equitativa, pertenecientes al *fandom* peruano de *Juego de Tronos*. Para identificar la muestra, que fue de 20 participantes, se escogió comunidades virtuales que traten justamente sobre los libros y la serie. Las comunidades fueron escogidas porque representaban una parte activa acerca de *Juego de Tronos* en las redes sociales, sobre todo, en Facebook, donde interactúan un gran número de fans.

Dicha diferenciación entre hombres y mujeres guarda relación en conocer si había diferencias existentes en cuanto al sexo acerca de la representación femenina en las series de televisión, como lo mencionado por Menéndez Menéndez et al. (2017) en su investigación realizada a jóvenes españoles. En dicho estudio, las autoras mencionan que hay posibilidad de que tanto el consumo como percepción de hombres y mujeres sobre las series de televisión varíe en función de su sexo.

De igual forma, Fedele y Masanet (2018) acotaban, como parte de sus resultados obtenidos en su investigación, que las mujeres y los hombres tienen preferencias diferentes en cuanto a los personajes femeninos y masculinos de las series de televisión. Por lo mismo, se consideraba en base a estas autoras que la división entre hombres y mujeres podía ser relevante para esta investigación, a fin de conocer diferencias existentes entre ambos sexos sobre la percepción que tienen de los personajes femeninos en la serie de televisión *Juego de Tronos*.

Respecto a la edad escogida del público objetivo de estos hombres y mujeres, se tiene que, por ejemplo, Menéndez Menéndez et al. (2018) tuvieron un rango de edad entre 18 a 25 años para delimitar su propia muestra. Ello deriva en que es este público el cual consume más productos audiovisuales considerando no sólo la televisión en sí misma, puesto que también “lo hacen a través de otras pantallas (teléfonos móviles, Internet, plataformas digitales, etc.)” (Menéndez Menéndez et al, p. 375, 2018). De hecho, según Menéndez Menéndez et al. (2018), se constata que son precisamente los jóvenes quienes destinan mayor parte de su tiempo a visualizar contenido audiovisual.

Bajo ese mismo sentido, centrándose ahora en fans, Leyva Alvarado y Cornelio-Mari (2021) utilizaron en su investigación sobre *Juego de Tronos* un público objetivo que abarcaba el mismo rango de edad, debido a que, es un grupo “que más visiblemente se relaciona con el fenómeno del binge-watching” (Leyla Alvarado y Cornelio-Mari, p. 192, 2021). Es decir, se concentra más en este grupo de jóvenes visualizar episodios seguidos de un programa televisivo desde un solo lugar.

Con ello, se considera que el rango de edad seleccionado para esta investigación, es decir, entre 18 y 25 años, brindó resultados sustanciales sobre el tema a tratar, caso parecido a lo recogido por estas autoras. De igual forma, que la edad mínima fuera de 18, se

consideró relevante porque la mayoría de edad es importante para tomar decisiones de forma voluntaria.

Por último, es importante mencionar también que la muestra de este trabajo en cuestión debe ser considerada como parte de un preámbulo para otras investigaciones futuras que abarquen un público objetivo más grande, con el fin de obtener resultados diversos sobre el tema en cuestión.

### **3.3 Técnica e instrumento**

La técnica utilizada en la investigación fue la entrevista a profundidad, la cual “se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado)” (Hernández Sampieri et al., 2014, p. 403). Con esta, se pudo conocer de forma cualitativa el consumo de los fans acerca de la serie *Juego de Tronos* y la percepción que tienen respecto a la representación de los personajes femeninos en dicha serie.

Por un lado, para conocer cómo los espectadores perciben a las mujeres en las series de televisión, las autoras Pereira de Almeida y Quina Pereira (2020) realizaron 20 entrevistas a universitarios brasileños. Por el otro, entrando al tema de comunidades virtuales y *fandom*, Schanke Sundet y Nybro Peteresen (2020) realizaron 47 entrevistas a fans de la serie de televisión noruega *Skam*, con el fin de conocer sus motivaciones para ser parte de ese *fandom*, al igual que Leyva Alvarado y Cornelio-Mari (2021) sobre *Juego de Tronos*, donde realizaron 10 entrevistas. De igual forma, la tesista a doctorado De los Ríos Izquierdo (2021) realizó 13 entrevistas a fans para saber sus actividades dentro de sus *fandoms*.

En base a lo explicado, se realizó 20 entrevistas consiguiendo con ello un número de respuestas equitativas entre ambos sexos (11 mujeres y 9 hombres). Esto se ha decidido en base a un promedio de lo realizado por las autoras mencionadas. En cuanto al tipo de entrevista, se utilizó la entrevista individual, donde se entrevistó a los participantes de esta investigación de uno en uno. Se decidió optar por este tipo de entrevista, ya que mediante esa manera se pudo generar un ambiente de confiabilidad, privacidad y seguridad entre entrevistador y entrevistado.

La herramienta utilizada para llevar a cabo las entrevistas fue la guía de entrevista, la cual estuvo conformada por 16 preguntas. El nivel de estructuración para la guía de entrevista fue una estructurada, en la cual “se elabora una guía de entrevista que contiene mayor número de preguntas, muy puntuales, pero que dan lugar a obtener comentarios por parte del entrevistado” (Del Cid et al., 2015, p. 125), y esto para conseguir que las respuestas de los entrevistados fueran contestadas de forma certera para evitar desvíos respecto al tema de investigación.

Para la realización de esta guía de preguntas se abordó tres ejes en base a un promedio realizado a lo propuesto por Schanke Sundet y Nybro Peteresen (2020) y Leyva Alvarado y Cornelio-Mari (2021), cuyas guías de entrevistas abordaron cuatro y tres dimensiones en total, respectivamente. Así, se planteó los siguientes ejes: consumo y cercanía con la serie de televisión *Juego de Tronos*, cercanía con los personajes femeninos en la serie de televisión *Juego de Tronos* y percepción de los personajes femeninos de la serie de televisión *Juego de Tronos*. La guía de investigación realizada para el trabajo puede verse en detalle en los anexos.

### **3.4 Procedimientos**

Para el reclutamiento del público objetivo, se utilizó el muestreo por sujetos voluntarios o *autoseleccionados*, es decir, la muestra estuvo conformada por personas que se ofrecieron a participar de forma voluntaria en la presente investigación (Del Cid et al., 2015), o que aceptaron si fueron invitados (Hernández Sampieri et al., 2014).

Para ello, se realizó lo siguiente: primero se escribió por mensaje interno de Facebook a los administradores de las comunidades virtuales que traten sobre *Juego de Tronos* para pedir el permiso necesario para realizar el trabajo de campo. Se les explicó en el mensaje de forma detallada la finalidad de la investigación, así como también, lo que se planeaba realizar respecto a la comunidad. Una vez que se tuvo el permiso para realizar el trabajo de campo por parte de un administrador, se realizaron diversas publicaciones en los muros de las comunidades diciendo que se estaban buscando miembros que busquen ser voluntarios para la investigación, donde se explicó los requisitos necesarios para ello.

Estos requisitos consistían en lo siguiente: ser peruano, debido a que este estudio se enfoca en fans peruanos; tener entre 18 a 25 años, ya que era el rango de edad

seleccionado en base a una revisión bibliográfica previa; y pertenecer a una comunidad virtual de Facebook que trate sobre *Juego de Tronos*.

En dicha publicación se explicó a detalle el objetivo del trabajo y cuál era la finalidad del mismo, además de motivarlos a invitar a conocidos que quisieran también participar en la investigación. De igual forma, se respondió las dudas y consultas de aquellos que quisieron participar mediante los comentarios en dicha publicación, o por mensaje interno con cada uno de ellos como se dio el caso.

Este reclutamiento se apoyó en lo explicado por Schanke Sundet y Nybro Peteresen (2020), ya que para su investigación las autoras reclutaron a sus participantes mediante grupos de fans en Facebook, donde mencionaron que “los informantes fueron auto-reclutados en base a una convocatoria para los participantes de los grupos de fans más grandes de SKAM escandinavos en Facebook” (Schanke Sundet y Nybro Peteresen, 2020, p.4).

Dado el carácter digital de la comunidad, las entrevistas fueron realizadas de forma virtual mediante la plataforma Zoom, donde se coordinó con los participantes voluntarios la hora y fecha de la entrevista, cuyo link para la misma fue enviado a ellos el mismo día de la entrevista unas horas antes. Aquello fue planeado de esta forma en base a Del Fresno (2011) que menciona que las entrevistas dadas en una comunidad virtual pueden darse por distintos canales digitales tanto de forma sincrónica como asincrónica.

Estas entrevistas realizadas fueron grabadas con previo consentimiento escrito de los participantes para que fueran posteriormente transcritas y analizadas en la descripción de los resultados. El formulario de consentimiento informado puede verse en detalle en los anexos.

Para el posterior análisis y recojo de información, se realizó una matriz de análisis, ya que con esta fue “posible comparar la información proporcionada por distintos sujetos” (Del Cid et al., 2015, p. 156) de una forma ordenada. Para llegar a este recojo de información, se tomó como referencia a Pereira de Almeida y Quina Pereira (2020). Las autoras hicieron uso de un cuadro temático para realizar un análisis discursivo de las respuestas de sus entrevistados en el que cada pregunta fue utilizada como una categoría analítica, donde las respuestas de los entrevistados sobre cada tópico fueron analizadas (Pereira de Almeida y Quina Pereira, 2020, p. 24).



## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

A continuación, se procederá a explicar los resultados obtenidos de la investigación a partir de la metodología utilizada. Para exponer los principales hallazgos se dividió este presente capítulo en los objetivos del trabajo, los cuales son los siguientes: conocer el nivel de consumo de los fans peruanos respecto a la serie de televisión *Juego de Tronos*, comprender qué características de los personajes femeninos de la serie reconocen los fans peruanos y determinar si existen diferencias de percepción entre los hombres y mujeres sobre los personajes femeninos de la serie. Los resultados mostrados representan los hallazgos más relevantes respecto a lo realizado en el trabajo de campo.

### 4.1 Consumo de la serie

En primera instancia, se ha tenido como respuesta diferentes motivos del porqué los entrevistados decidieron ver la serie. Entre estos se puede hallar el hecho de que previamente habían leído los libros y querían realizar una comparación. Una participante comentó lo siguiente: "Los libros me llamaban mucho la atención y bueno decidí ver la serie para tener un contexto un poco más visual y, sobre todo, para medir cuáles eran sus principales diferencias con la serie y los libros" (Entrevistada femenina, 22 años).

De igual forma, se puede resaltar el hecho de que la gran mayoría conoció y vio la serie por recomendaciones de terceros, ya sean familiares o amigos. Estas personas influenciaron, de una forma u otra, a que los participantes vieran la serie por los comentarios que realizaban acerca de la misma, como relató una entrevistada:

"Empecé a verla porque me la habían recomendado mucho. Dijeron que era una serie interesante, como que tenía una secuencia, que también tenía mucho drama, acción, que podía amar a los personajes y después odiarlos y prácticamente eso, que era muy entretenida y tenía mucha historia por detrás" (Entrevistada femenina, 21 años).

Por otro lado, algunos entrevistados decidieron ver la serie por curiosidad después de haber visualizado publicaciones como fotos y/o vídeos en las redes sociales respecto a la misma, así como también, por ser un referente audiovisual en cuanto a la fantasía se refiere.

En cuanto al tiempo en el que los entrevistados vieron la serie, se tuvo que la gran mayoría la empezó a ver en las primeras temporadas, algunos desde sus inicios en el 2011 o 2012. Mientras que, otra parte de los entrevistados la empezó a ver cuando la serie ya estaba en sus últimas temporadas, es decir, del 2016 hasta el 2019, siendo este último año cuando acabó *Juego de Tronos*. Finalmente, también puede recalcarse el hecho de que algunos entrevistados la vieron cuando había pasado un largo tiempo desde su última transmisión, sobre todo, en tiempos pandemia, es decir, en el 2020 o 2021.

Para los participantes han sido diferentes las razones por las que gustaron *Juego de Tronos* desde un primer momento. Básicamente, el principal motivo ha sido por la narrativa que tiene la historia y como es que los personajes fueron realizados con una mayor profundidad y un mejor desenvolvimiento en el transcurso de la serie, tal cual mencionaron varios entrevistados:

"Lo que me gusta de *Juego de Tronos* es justamente el tema, los conflictos que hay en la serie, que gira en torno de lo que es la política, también el desarrollo de los personajes porque el desarrollo es muy bueno. Conforme avanza la serie van presentando una evolución, que es lo que me gusta a mí demasiado" (Entrevistado masculino, 23 años).

Bajo ese mismo sentido, también refirieron que el género principal de la serie, es decir, la fantasía, fue una razón importante para haber gustado de la serie. En su mayoría, los participantes gustaron del contexto que tiene *Juego de Tronos* para situar al espectador en un contexto histórico ficcional, con dragones, reyes y guerras.

Respecto al consumo que los entrevistados tuvieron de la serie, la gran mayoría contestó que veían los episodios casi de una forma diaria con un aproximado entre tres a cuatro capítulos al día. Por otro lado, una pequeña parte mencionó que veían hasta cinco o más. Generalmente, los momentos favoritos de los entrevistados en los que podían ver la serie con mayor tranquilidad eran los fines de semana. Esto se debía por un tema de estudio y/o trabajo que nos le permitía ver la serie como hubieran querido.

De igual forma, una parte de los entrevistados mencionó que sí realizaron maratones de la serie en un mayor tiempo, viéndose una gran cantidad de capítulos hasta casi acabar una temporada completa en pocos días. En contraparte a ello, han sido pocos los que

comentaron que no llegaron a hacerlo por diversos motivos, tales como el no querer saturarse de información.

Más de la mitad de los entrevistados mencionó que no volvieron a ver la serie en su totalidad desde la primera vez. Solamente, como acotaron muchos, veían capítulos ocasionales que más le llamaron la atención de ciertas temporadas. Al respecto, se tiene como principal motivo el hecho de que no suelen repetir series por más que estas les hayan gustado mucho. Sin embargo, una minoría de los entrevistados aclaró que sí volvieron a ver la serie de forma completa en repetidas ocasiones. En este caso, desde tres a seis veces.

En cuanto al nivel de significancia que los entrevistados dieron a *Juego de Tronos*, todos comentaron que la serie tuvo un alto nivel de importancia y cercanía para ellos. En líneas generales, recuerdan a *Juego de Tronos* con respeto y cariño por lo que significó todo el proceso de ser fan, desde comprar *merchandising* y ver los detrás de cámara de la serie, así como también, por el hecho de conocer a nuevas personas dentro del *fandom*.

Sobre ello, una participante dijo lo siguiente:

"Ha significado muchísimo, creo que la serie me ha visto también madurar o evolucionar como persona a lo largo de estos años porque llevo cinco años enganchada. Y sigo aprendiendo detalles de los libros y sigo actualizándome en lo que puedo sobre la saga de George, pero sí, ha significado demasiado para mí, entonces es bastante sentimental, apelo al sentimentalismo" (Entrevistada femenina, 22 años).

De igual forma, otra razón por la cual significó bastante la serie fue porque pudieron conectarse con ella en momentos personales. En la gran mayoría de las situaciones siempre animan a otras personas para que la vean, como mencionaron diferentes entrevistados.

#### **4.2 Características de los personajes femeninos**

En primer lugar, los personajes femeninos mencionados como favoritos fueron, principalmente, Arya Stark, con 12 menciones; Brienne de Tarth, con 2; Cersei Lannister, con 1; Daenerys Targaryen, con 2, y Sansa Stark, con 3.

En líneas generales, estos personajes fueron escogidos por los entrevistados por la fuerza y valentía que tuvieron para hacer frente a las adversidades que se les presentaba. Por ejemplo, en el caso de Arya Stark, los entrevistados comentaron que ella rompió con los estereotipos que habían dentro de la serie al seguir su propio camino siendo aventurera como quería, además de convertirse en guerrera. Un entrevistado acotó sobre ello:

"Me parece un personaje resaltante desde que estuvo en la primera temporada en *Juego de Tronos*, hasta su desarrollo y esa madurez que tuvo con el paso de las temporadas. Yo creo que significó bastante, yo creo que el personaje rompió con el estereotipo clásico de las mujeres en *Juego de Tronos*, que las consideraban como que tenían que estar al lado de un rey para que solo sea su mano derecha como tal" (Entrevistado masculino, 24 años).

De igual forma, varios entrevistados contestaron puntos similares sobre los personajes que habían escogido como favoritos. Sobre Cersei Lannister, se mencionó que era un personaje complejo, inteligente y frío para lograr sus objetivos. De igual forma, sobre Sansa Stark se resaltó la preferencia por este personaje debido a la perseverancia que tuvo para salir adelante frente a los problemas y tragedias que le sucedieron.

Respecto a Brienne de Tarth, comentaron que era un personaje honorable y honesto, siempre fiel a sus principios. Por su parte, para Daenerys Targaryen se mencionó el gran liderazgo que tuvo con sus ejércitos en las batallas, así como también, su fuerte resiliencia. Los entrevistados resaltan diversas características principales sobre los personajes femeninos mencionados, argumentando principalmente el empoderamiento que han mostrado a lo largo de la serie.

En general, mencionan la determinación, astucia, madurez, inteligencia, resiliencia y valentía como principales características de las mujeres de *Juego de Tronos*, en vista de que lograron sobresalir en el contexto que se genera la serie. Una entrevistada comentó al respecto sobre el personaje que ella mencionó como favorito, en este caso, sobre Arya Stark:

"Que ha sido muy valiente. Porque siento que da un ejemplo que ella empezó desde abajo y con todo lo que hizo, con todo el esfuerzo, con todo lo que se ha arriesgado, logró ser lo que ella quería. Ella no quería, no quiso ser simplemente

una princesa o una damita, ella quiso ser una guerrera" (Entrevistada femenina, 22 años).

Por otro lado, hubo diferentes posiciones entre los entrevistados acerca de si los personajes femeninos mencionados pudieron desarrollarse plenamente y tomar las decisiones que querían sin tener que ser restringidas. Una mayor parte de los entrevistados menciona explícitamente que sí lograron alcanzar un desarrollo de carácter a lo largo de la serie, así como también, tomar sus propias decisiones sin mayores problemas, sin aceptar que nadie ni nada las detenga en sus logros o influya en ellas.

Una participante opinó lo siguiente:

"Creo que fue el personaje que más pudo desarrollarse desde el principio porque vimos todo su crecimiento desde chiquita. Y creo que tuvo más libertad que el resto de personajes porque en ningún momento se encontró, se vio obligada a una persona de autoridad o alguien que pudiera indicarle que hacer, sino que ella pudo elegir. De que inclusive cuando se encontraba con personas de autoridad o con otras personas que le indicaban qué hacer, ella evaluaba si quería hacerlo" (Entrevistada femenina, 21 años).

En este punto, también resulta interesante mencionar el hecho de que ciertos participantes acotaron que, a pesar de que en un inicio los personajes femeninos mencionados no pudieron desarrollarse y realizar sus decisiones de la forma que hubieran querido, paulatinamente pudieron llegar a hacerlo después de haber atravesado diferentes sucesos.

Bajo ese mismo sentido, otra parte más pequeña de los participantes mencionó que este desarrollo y capacidad de tomar propias decisiones de los personajes no pudieron darse del todo por diferentes motivos. En especial, por el contexto o situación en el que pudieron encontrarse en algún momento de la historia, como menciona un entrevistado:

"Yo creo que, en realidad, no ha tenido la capacidad para tomar sus propias decisiones. Se vio obligada a tomar ciertas decisiones, porque si no tomaba ciertas decisiones, literalmente se moría, o tal vez ya no la contaba más. Si bien hacia tales cosas, es porque realmente podía hacerlo, necesitaba hacerlo, mejor dicho" (Entrevistado masculino, 22 años).

Casi todos los entrevistados acotaron que los personajes femeninos escogidos pudieron lograr los objetivos que se habían planteado desde un inicio de diferentes formas. En su mayor parte, comentaron que las mujeres de la serie, tenían objetivos propios que se basaban en conseguir el poder que querían, su propia emancipación o la venganza por su familia.

Principalmente, rescatan el caso de Arya Stark, en vista de que este personaje buscaba vengar la muerte de su padre, madre y hermano, además de convertirse en una persona independiente y guerrera. Una participante señaló sobre ello:

"Yo creo que sí porque ella finalmente terminó siendo el tipo de persona que quería ser, terminó siendo como una guerrera, como que luchando junto a sus hermanos. Al final fue ella la que arregló el conflicto que había con el Rey de la Noche, al final ella fue la que le dio la estocada final. Y creo que sí logró su objetivo que era que, a través de sus acciones, de su lucha, pueda proteger a los que ella quiere. Finalmente, lo logró." (Entrevistada femenina, 21 años).

De igual forma, y como mencionaron, los personajes de Brienne de Tarth, Sansa Stark y Daenerys Targaryen, consiguieron sus objetivos respectivos. Por su parte, el personaje de Cersei Lannister puede resultar ambiguo, ya que se mencionó lo siguiente:

"Logró la mayoría de sus objetivos políticos, pero no cumplió sus objetivos como madre al mantener a su familia que era una parte importante para ella como mujer. No los pudo mantener vivos, falló en ese lado. Quizás como gobernante, pero no como madre que también era una parte importante. Una cosa no anula a la otra, pero le fue complicado mantener para ella como un balance" (Entrevistada femenina, 22 años).

Los entrevistados mencionaron, por un lado, que algunos personajes no tomaron decisiones que cambiaron parte de su personalidad con el fin de seguir adelante en el transcurso de la serie, puesto que siempre trataron de mantenerse leal y fiel a sus principios. Por ejemplo, este viene ser el caso de Brienne de Tarth, como señaló un entrevistado. Por otra parte, un segmento de los participantes sí señalan que los personajes tomaron decisiones importantes que las hicieron cambiar de una forma u otra. Sobre ello, un entrevistado dijo:

"Yo siento que Arya en su transformación ha sido muy dura porque ella misma vio también como murió su padre Ned Stark. Justamente, creo que las decisiones que toma, por ejemplo, cuando va a Essos sin conocer también repercute en su personalidad porque se está convirtiendo en una persona muy madura por así decirlo, con más carácter para enfrentarse con lo que viene" (Entrevistado masculino, 23 años).

Siguiendo con la exposición de resultados en este punto, para los entrevistados las escenas que más les impactaron de sus personajes femeninos fueron aquellas donde lograban sus objetivos. En el caso de Arya, el haber obtenido venganza por lo ocurrido en la Boda Roja, en Cersei, el haber destruido a sus enemigos y en Brienne, el poder haberse convertido en caballero. Un entrevistado mencionó al respecto:

"Creo que el momento más emotivo ha sido cuando la nombraron caballero antes de la guerra por Winterfell. La verdad es que ha sido un momento muy emotivo, ni si quiera yo pude contenerme ante tanta emoción de que después de cinco temporadas, seis temporadas, por fin pudimos ver a una mujer que quería ser caballero" (Entrevistado masculino, 24 años).

Por otro lado, también resulta importante mencionar que otros participantes señalaron como impactante las escenas donde los personajes mostraban una faceta distinta a la ya acostumbrada. Por ejemplo, Sansa pudo fortalecerse y empezar a ver el mundo de forma distinta, mientras que, Daenerys mostró su vulnerabilidad hacia la pérdida. Sobre ese último punto, un participante argumentó:

"La escena que más me impactó fue cuando matan a uno de sus dragones, de sus hijos como ella les dice. Yo pensaba en un principio que los usaba como arma, básicamente, y que no los quería como hijos, realmente. Pero cuando murió yo me di cuenta que el sentimiento que ella había creado con sus hijos sí era cierto. Yo me di cuenta ahí que el amor trasciende mucho más de lo que uno piensa" (Entrevistado masculino, 22 años).

Una parte de los entrevistados mencionó que gustó del cierre que tuvo el personaje que había señalado como favorito después de haber atravesado por diversas situaciones. Sin embargo, otro lado de los mismos señala de que no les gustó este de ninguna forma.

Sobre Arya Stark, 9 participantes señalaron que le gustó el final que tuvo el personaje, mientras que, 3 dijeron que no. Caso parecido, acontece con los personajes de Cersei y Daenerys, con 1 y 2 entrevistados, respectivamente, que dijeron que no les gustó su cierre. En contraparte, las personas que señalaron a Sansa y Brienne como personajes favoritos, mencionaron que sí le gustó el cierre que tuvieron, con 3 y 2 menciones, respectivamente.

Mencionaron que tanto Cersei como Daenerys debieron morir de todas formas, sin embargo, no de aquella manera, argumentando que pudieron haberles dado un mejor final para llegar a ello. Por otro lado, y como acotaron los entrevistados, en el caso de Sansa y Brienne, el cierre que tuvieron fue el adecuado en vista de que lograron sus objetivos: Sansa siendo líder de su pueblo y Brienne siendo caballero.

En el caso de Arya las posturas son diversas. Por un lado, gustaron que siguiera aventurándose a conocer el mundo porque eso demuestra parte de su personalidad, por lo que, consideraron que ella tuvo un buen cierre de personaje. Sin embargo, otros entrevistados señalaron que este cierre que le dieron fue muy básico.

Respecto a si los personajes femeninos mencionados inspiraron, de una forma u otra, a los entrevistados, se tuvo que una mayoría comentó afirmativamente el hecho de tener en cuenta las acciones y actitudes de los personajes en un presente y futuro. Sobre Brienne y Arya, recalcan la perseverancia que ambas tuvieron para conseguir lo que ellas querían, el hecho de nunca haberse rendido pasara lo que pasara o el no haber hecho caso a los comentarios que pudieron minimizarlas.

Sobre Cersei, se menciona el hecho de poder tomar decisiones inteligentes y seguir aprendiendo de los errores. En cuanto a Sansa y Daenerys, para los participantes es importante recalcar el hecho de ser resiliente frente a los fuertes golpes de la vida.

Se tuvo como resultado que los entrevistados se consideran fans de los personajes femeninos que señalaron como favoritos. Por tanto, si escucharan comentarios negativos acerca de este, tratarían de defenderlo mediante argumentos válidos, como mencionaron, evitando también entrar en peleas. Un participante comentó:

"Yo digo mi punto de vista hasta ciertas cosas. En este caso, si alguien viene y me dice que el personaje es malo por tales razones, primero lo escucho y si escucho que su razonamiento tiene alguna base, o habla con sentido, entonces normal

porque cada quien tiene su punto de vista. Pero si me está hablando de cosas sin sentido, me parece que ahí ya no se puede conversar con alguien porque ya no hay una base" (Entrevistado masculino, 22 años).

### **4.3 Examinando diferencias entre hombres y mujeres**

Mediante las entrevistas se pudo rescatar que las diferencias de percepción respecto a los personajes femeninos entre hombres y mujeres son casi nulas. Se realizó un análisis de comparación entre ambos grupos, donde se pudo encontrar mayores similitudes que diferencias. Por un lado, tanto hombres como mujeres mencionaron diversas palabras para describir a los personajes que escogieron. En líneas generales, se comentó que los personajes femeninos eran valientes, inteligentes, perseverantes, independientes, audaces, atrevidas, osadas y decididas.

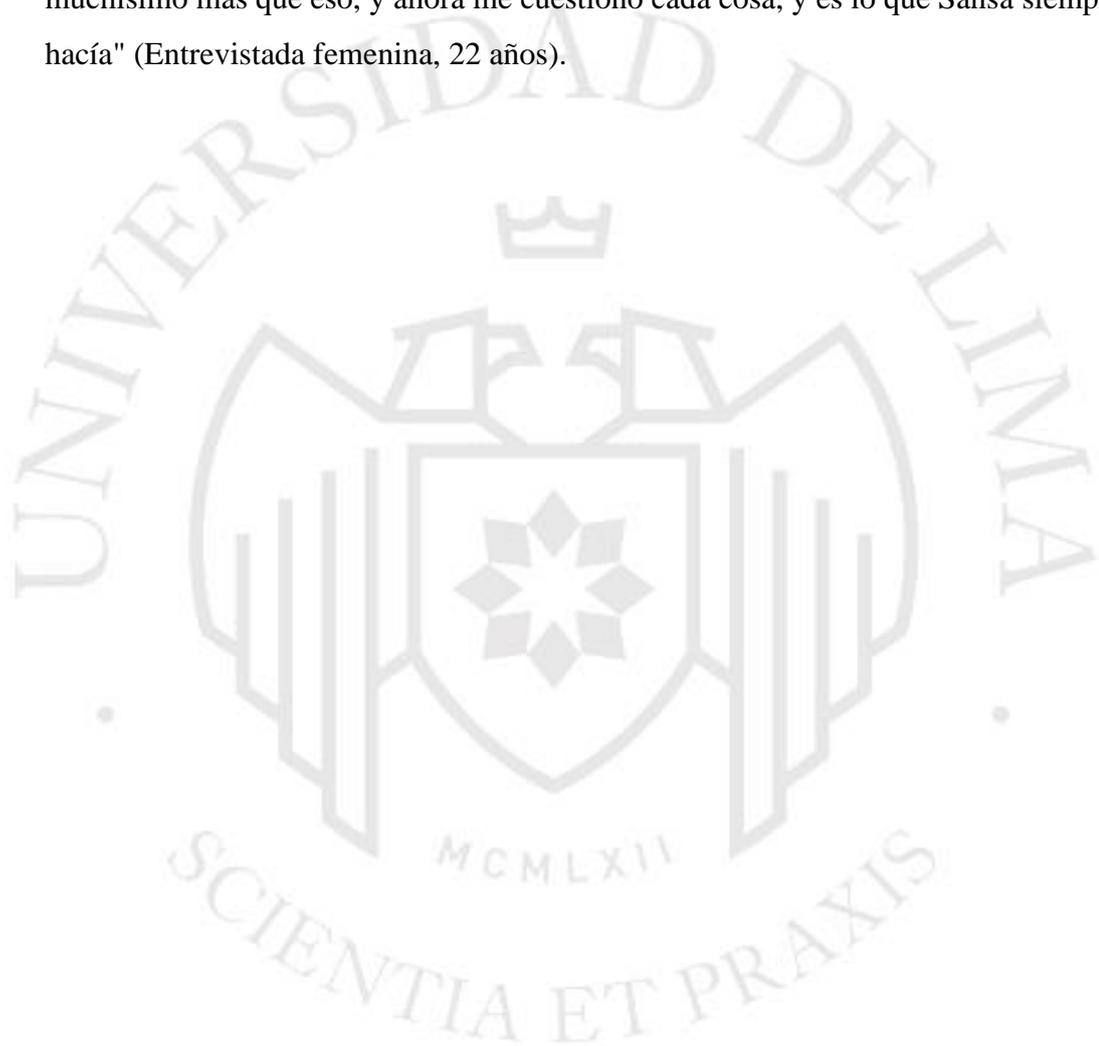
En general, una mayoría de tanto hombres como mujeres tuvo una identificación con los personajes femeninos que mencionaron como favoritos, sobre todo, con Arya y Sansa Stark, respectivamente. Tal cual mencionaron, se puede acotar la perseverancia y resiliencia que ambas tuvieron para afrontar la pérdida de su familia, además de sus propios problemas.

La diferencia más notable se da en el hecho de que interpretan la identificación con las mujeres de la serie de diversas formas. En gran medida, los hombres señalan dicha identificación desde un punto de vista personal o profesional, como se puede observar en lo que un entrevistado señaló:

"Si me llegué a sentir identificado, lo relacioné mucho como yo también he ido evolucionando tanto en mi aspecto personal como laboral, entonces hasta ahora me sigo identificando con ella. Esa evolución que marca y que trasciende, la tuve presente en ese entonces, y ahora la tengo presente con más razón" (Entrevistado masculino, 22 años).

Respecto a otros personajes resaltan, sobre todo, las participantes femeninas, el hecho de identificarse y sentir cercanía desde un punto de vista de una sociedad machista. Aquello puede visualizarse en que dentro del contexto de la serie no dejaban que las mujeres fuesen líderes, guerreras, caballeros y gobernantes. Una entrevistada mencionó:

"Yo veía las aptitudes que Sansa tenía hacia ciertos escenarios machistas y misóginos, y yo decía, eso es exactamente lo que yo estaría haciendo, o, me siento tan disgustada como ella se siente en este momento por lo que acaba de pasar. Entonces, creo que por eso me identifiqué bastante con Sansa, además de que antes de adentrarme en este movimiento de feminismo, era más sumisa, estaba socializada por el tema de ser femenina, que solo debía vestirme de cierta manera y actuar de cierta manera y que solo debía pensar en chicos y tal, pero no, la vida se trata de muchísimo más que eso, y ahora me cuestiono cada cosa, y es lo que Sansa siempre hacía" (Entrevistada femenina, 22 años).



## DISCUSIÓN

En los estudios previos que han investigado sobre el consumo y percepción de las series de televisión en un público joven, se ha obtenido que *Juego de Tronos* es mencionada como una de las favoritas por este público en repetidas ocasiones (Menéndez Menéndez et al., 2017; Fernández de Arroyabe et al., 2020; Pereira de Almeida y Claudiano Quina Pereira, 2020).

Como motivos del por qué estos jóvenes escogieron a la serie como favorita, se tiene el hecho de que la trama resulta ser atractiva y hasta “unisex” gracias a su narrativa, como mencionan Menéndez Menéndez et al. (2017). De igual forma, el planteamiento de los personajes resulta ser atrayente para la audiencia (Pereira de Almeida y Claudiano Quina Pereira, 2020). Todo ello también ha podido ser rescatado en este presente trabajo, debido a que los fans peruanos de esta muestra comentaron que *Juego de Tronos* les ha gustado por la historia que presentaba, así como también, por mostrar una evolución que tuvieron los personajes a lo largo de la serie.

Respecto al consumo de la serie que tuvieron los entrevistados, se puede acotar que el nivel de este fue alto, debido a que llegaron a visualizar una gran cantidad de capítulos en un tiempo récord, de forma diaria, realizando de vez en cuando maratones. El número total se basaba entre 3 a 5 capítulos al día. Caso parecido se puede observar en el estudio sobre *Juego de Tronos* de Leyva Alvarado y Cornelio-Mari (2021), donde los participantes de su muestra acotaron que veían una cantidad parecida. Aquello demuestra lo importante que fue la serie para ambos grupos en vista del tiempo dedicado para verla.

En investigaciones anteriores los jóvenes perciben a los personajes femeninos de esta serie como mujeres que no se limitan solo a servir a sus esposos y comportarse como damas, sino al contrario, poseen una personalidad fuerte y no dejan que nadie las minimice por el mismo hecho de ser mujeres (Menéndez Menéndez et al., 2017; Fernández de Arroyabe et al., 2020; Pereira de Almeida y Claudiano Quina Pereira, 2020). Esto mismo pudo concluirse con el trabajo de campo realizado, donde se sostuvo que los entrevistados tienen las mismas percepciones de mujeres empoderadas que tuvieron que atravesar por diversas situaciones para formarse como personas.

En general, se encontró que los participantes de esta investigación mencionaron la valentía de las mujeres de *Juego de Tronos* como una principal característica que tienen los personajes. En este caso, señalaron la valentía cuando superaron ciertos estereotipos que debían cumplir dentro de la sociedad de la serie. Como se mencionó anteriormente, se tiene especificado que las mujeres cumplan roles sumisos (Núñez Puente, 2005), hecho que también solía representarse en las ficciones. Esto también es representado en *Juego de Tronos*, en vista de que las mujeres eran subestimadas en la gran mayoría de las situaciones. Sin embargo, los entrevistados argumentaron que los personajes femeninos pudieron romper con estos patrones cuando empezaron a adquirir mayor independencia.

De igual forma, los participantes mencionaron el hecho de que los personajes femeninos pudieron convertirse en lo que ellas mismas buscaban: ser líderes y guerreras. Es decir, lograron cumplir gran parte, o casi todo, de los objetivos que se habían planteado. En base a ello, se puede acotar que esta muestra percibió de cierta forma lo que vendría a ser el concepto de agencia en los personajes, el cual es “la decisión y la actuación con propósito” (Cassano, 2018, p. 58). No obstante, también resulta pertinente mencionar que los entrevistados alegaron esto de forma dividida, puesto que mientras para algunos esta decisión y actuación para el logro de objetivos se dio desde un inicio, para otros, se fue dando de forma paulatina o no se dio casi en absoluto.

Como menciona Cassano (2018), el empoderamiento femenino se basa en “sujetos sociales femeninos activos en situaciones concretas” (p. 58). De igual forma, León (1997) alega que el empoderamiento femenino consiste en un proceso de superación de desigualdades. Aquello puede darse en los personajes femeninos de *Juego de Tronos*, puesto que se debe mencionar el hecho de que los entrevistados tuvieron como principal percepción que las mujeres de la serie son empoderadas, en vista de que comentaron diferentes tipos de comportamientos de los cinco personajes mencionados en total.

Así se tiene, por ejemplo, algunas acotaciones en la superación de objetivos, en donde los personajes fueron activos en ciertas situaciones para lograrlos, superando ciertas desigualdades que se tenía hacía las mujeres en la serie. Como comentaron algunos participantes se tiene el caso de Arya Stark y Brienne de Tarth. Por un lado, Arya logró ser una guerrera y luchó para proteger a los suyos, mientras que, Brienne trabajó para convertirse en caballero en una sociedad que no aceptaba mujeres para estos puestos.

Entonces, a partir de todo lo recolectado se puede deducir que los entrevistados tuvieron percepciones positivas en la gran mayoría de los casos, en vista de que consideran a los personajes femeninos como fuertes entre otros rasgos más. Pero a pesar de ello, también se puede acotar, aunque en menor medida, que dichas percepciones pueden tener diferentes interpretaciones entre sí. Por un lado, se tiene la complejidad de ser mujer, sobre todo, en un contexto medieval como lo es *Juego de Tronos*. Se señala el tema del género, el cual como discurso ideológico legitima las diferencias biológicas entre hombres y mujeres a fin de reglar sus ocupaciones sociales (Martínez Hernández, 2012).

En base a ello, se puede deducir que el hecho de ser mujer ya asigna funciones respectivas vistas como “únicamente” pertenecientes al sexo femenino, como lo es la maternidad y el brindar amor. Algunos participantes pudieron observar esto en ciertos personajes femeninos de la serie, en especial en Cersei Lannister y Daenerys Targaryen. Como mencionan, a pesar de que ambas eran mujeres fuertes que luchaban por adquirir poder, se dieron cuenta que esto de alguna forma les quitó a personas que amaban. Tal como comentó una entrevistada, Cersei logró ser gobernante a toda costa, pero no pudo proteger a sus hijos. De igual forma, un entrevistado menciona que Daenerys amó a sus dragones, a quienes se refería como sus hijos, y no los usaba como armas. Sin embargo, en una escena terminó perdiendo a uno de ellos mostrando así el verdadero amor que les tenía. Todo ello demuestra que parte de los entrevistados observaron la complejidad de ser mujer dentro de *Juego de Tronos* por mostrar el paradigma mujer-madre.

Nuevamente es interesante mencionar que los participantes notaron el papel que jugaron los personajes femeninos de la serie como independientes, capaces de obtener un papel central y protagónico respecto a sus arcos narrativos, en oposición a lo afirmado por las autoras Masanet y Fedele (2018), quienes visualizaron que normalmente son los personajes masculinos los que suelen llamar más la atención, al aparecer en la mayoría de situaciones narrativas.

Por otro lado, a partir de los resultados se ha tenido en primera instancia que tanto hombres como mujeres han tenido similares percepciones respecto a los personajes femeninos de la serie de televisión *Juego de Tronos*, con unas mínimas diferencias que se basan en diversos aspectos. A pesar de que Menéndez Menéndez et al. (2018) acotaban que la percepción puede variar entre hombres y mujeres debido a su sexo, se pudo conocer que esta situación planteada por las autoras no se presentó en los participantes de la

muestra de la presente investigación. En ese sentido, se tuvo que tanto hombres como mujeres perciben a los personajes femeninos de la serie bajo rasgos similares. Básicamente, las características principales que deducen se basan en mujeres valientes, inteligentes, resilientes, independientes, entre otras cualidades positivas más. Sin embargo, la única diferencia encontrada en cuanto a la percepción entre ambos sexos se debió a la identificación con dichos personajes que mencionaron como favoritos.

Los participantes masculinos podían sentir cierta identificación desde un punto de vista personal o profesional, como lo puede ser el no rendirse frente a las adversidades como lo hicieron los personajes femeninos de la serie. Esto también concuerda con los hallazgos de Pereira de Almeida y Claudiano Quina Pereira (2020), quienes descubrieron que a los hombres les gustaba un personaje femenino en las series de televisión cuando este mostraba características de liderazgo, ideales fuertes y, sobre todo, superación de obstáculos.

Por otro lado, las participantes femeninas de esta investigación percibieron el machismo presente en la sociedad ficticia del universo de *Juego de Tronos* desde una perspectiva social. Se identificaron más con los personajes femeninos de la serie cuando estos lograron superar situaciones de sexismo. Este hallazgo está relacionado con la investigación realizada por Grandío Pérez et al., quienes destacaron que la problemática de la representación femenina en la serie generaba mayor interés en las mujeres que en los hombres (p. 31, 2020).

Para este punto, es relevante acotar que dicha diferencia de algún tipo de identificación entre participantes masculinos y femeninos conduce a interpretar la información aportada para futuros trabajos que abarquen el tema de percepciones y representación de género entre ambos sexos.

### **Implicancias del estudio**

En este punto, se recomienda a los fans de la serie de televisión *Juego de Tronos*, y en general a los fans de otros tipos de series, que intenten ser más que espectadores pasivos. Es decir, se sugiere que emitan un juicio propio a partir de lo que visualizan y que realicen sus propios mensajes a partir de ello, tal cual Busquet Durán (2012) menciona, sobre todo, mediante un consumo frecuente en donde “la audiencia, lejos de adoptar una

posición pasiva respecto al sentido de un mensaje que recibe” (Busquet Duran, 2012, p. 26), debe ser crítica, con la finalidad de que pueda moldear un pensamiento propio.

Bajo ese sentido, y respecto al tema en cuestión de este estudio, se espera que sean más analistas respecto a las representaciones de género, en especial en la proyección de los personajes femeninos. Sus opiniones respecto a ello podrían ser comentadas en las redes sociales a fin de generar conciencia en otras personas respecto a los contenidos audiovisuales. Con esto, se podría tener fans con mayor conciencia respecto a lo que se realiza y proyecta en los productos audiovisuales de gran consumo, si lo que se está transmitiendo guarda algo positivo para una audiencia.

Por otro lado, los creadores y productores de las series de televisión de fantasía deberían seguir diseñando mayores personajes femeninos fuertes, independientes y valientes con objetivos propios. Además, también sería ideal que estos personajes puedan romper estereotipos sin caer en el ethos masculino (Castellano y Meimaridis, 2018) o el patrón de "chica dura" (Sunil, 2020). Se espera que formen una identidad propia sin que adquieran rasgos masculinos marcados para ser vistas como personajes femeninos que puedan conseguir lo que buscan (Sunil, 2020). Con ello mismo, se considera que esto sería recibido de gran agrado por un público que cada vez más se cuestiona la realidad de este tipo de asuntos.

### **Limitaciones del estudio**

Se debe recalcar que esta investigación fue realizada en tiempos de pandemia, específicamente, en el 2022. Por tanto, se tuvo que adaptar el trabajo de campo para que se diese de la forma más cercana posible a un formato presencial. Como se utilizó la entrevista, se procuró que estas se diesen con el mayor contacto posible, en este caso, mediante plataformas de videollamadas para mantener un diálogo directo con los entrevistados. Se considera que realizando las entrevistas de este modo limitó el poder profundizar en las respuestas de los entrevistados. Bajo ese mismo sentido, otra limitación hallada se debió a los tiempos de los participantes, debido a que en algunas ocasiones se les complicaba poder coordinar un espacio para dialogar con mayor tranquilidad. Por esa razón, la investigadora trató de estar a la disponibilidad de los participantes.

Siguiendo con esa línea, el reclutamiento en sí mismo no supuso un problema, en vista de que hubo una fuerte disposición por parte de los fans de *Juego de Tronos* para participar en el estudio. Sin embargo, un número de fans que querían ser voluntarios tenían una edad superior del rango de edad establecido. Por tanto, se descartó su participación. No obstante, se les invitó a que compartieran las publicaciones realizadas en los grupos de Facebook, así como también, que comentaran de la investigación con personas que estén dentro del rango de edad con el fin de poder conseguir participantes.

De igual forma, se debe recalcar que los resultados hallados en este estudio no deben ser generalizados, ya que la muestra escogida no representa a todos los fans peruanos de la serie de televisión *Juego de Tronos*. Asimismo, tampoco representa a todos los fans peruanos que tengan entre 18 a 25 años, puesto que puede haber opiniones totalmente opuestas a las encontradas en este grupo seleccionado.

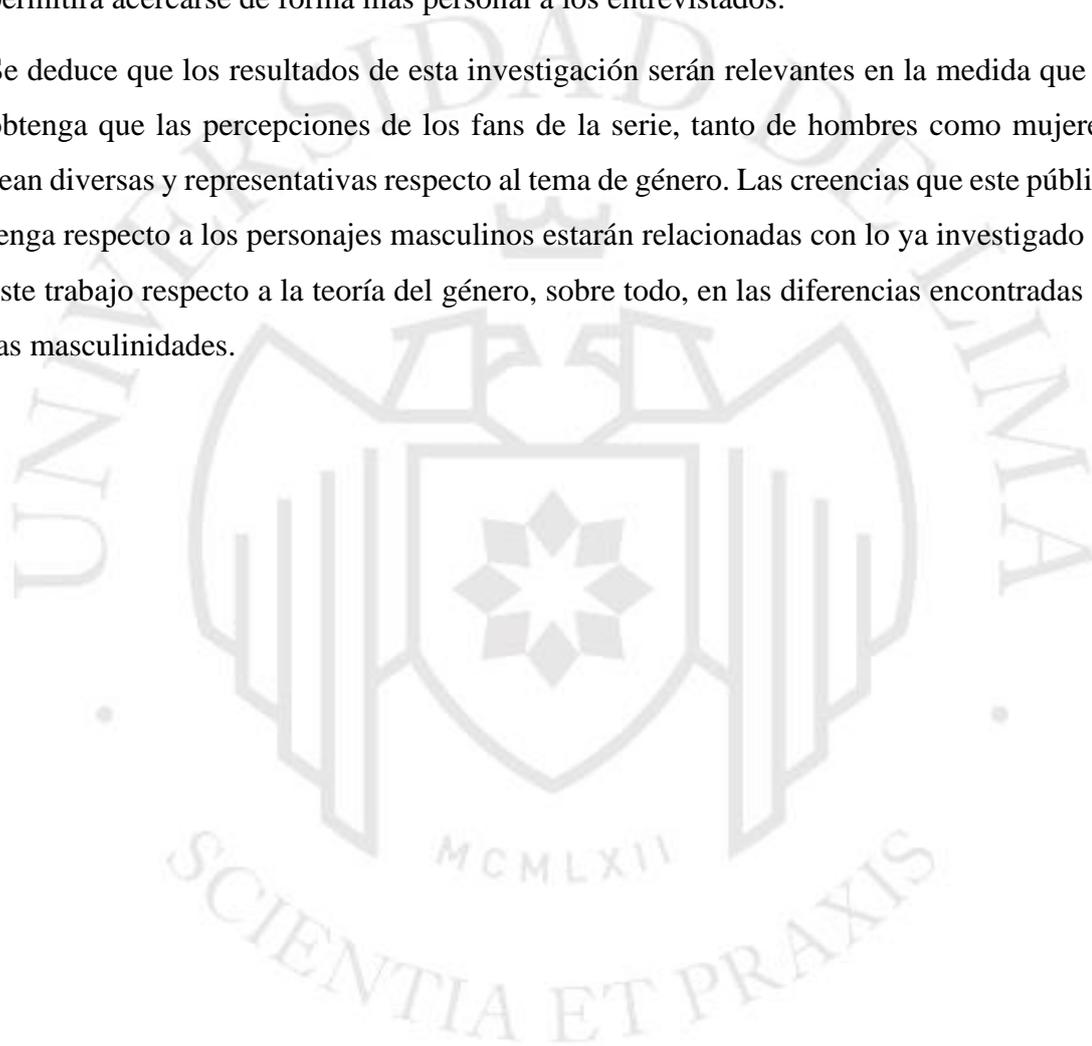
### **Posibles investigaciones a futuro**

Se considera en base a lo trabajado que todavía existen diversas oportunidades para abarcar nuevas investigaciones referente al tópico presente. Bajo ese sentido, se explica a detalle una futura investigación respecto al género. En este caso, se tomará como tema principal de investigación las masculinidades representadas en las series de televisión. Al igual que lo presentado en este trabajo, se considera que se debería seguir investigando las percepciones de un público objetivo.

Como justificación, se sugiere a la serie de televisión *Juego de Tronos* nuevamente como un referente para este tema, en vista de que este programa no ha sido analizado desde la perspectiva de la representación masculina. En su mayoría, las tesis, estudios y artículos realizados acerca de la serie se basan en análisis de los personajes femeninos, mas no de los masculinos (Chen y Tsoi, 2019; Grandío-Pérez et al; 2019). Por su parte, como problemática se debe recordar que la televisión tiene una fuerte participación para legitimar las diferencias de género al momento de reproducir estereotipos, tanto masculinos como femeninos (Martínez Hernández, 2012). En cuanto a conceptos claves de la propuesta de estudio se utilizará los estereotipos de género, los tipos de masculinidades y la explicación de lo que es el machismo y el sexismo. Todo ello en base a lo referido y explicado por Martínez Hernández (2012) en su investigación respectiva de las masculinidades en la ficción televisiva.

Como objetivo de esta futura investigación se propone la siguiente: conocer las percepciones de los fans peruanos de la serie de televisión *Juego de Tronos* sobre la representación masculina. Para arribar a conocer los posibles resultados de esta propuesta se utilizará nuevamente una metodología cualitativa a fin de profundizar en los pensamientos y opiniones de aquellas personas involucradas en la investigación (Hernández Sampieri et al., 2014). En este caso, refiriéndose a los fans de la serie. Por tanto, la herramienta utilizada para este estudio es la entrevista a profundidad, la cual permitirá acercarse de forma más personal a los entrevistados.

Se deduce que los resultados de esta investigación serán relevantes en la medida que se obtenga que las percepciones de los fans de la serie, tanto de hombres como mujeres, sean diversas y representativas respecto al tema de género. Las creencias que este público tenga respecto a los personajes masculinos estarán relacionadas con lo ya investigado en este trabajo respecto a la teoría del género, sobre todo, en las diferencias encontradas de las masculinidades.



## CONCLUSIONES

Para finalizar con el detalle de este presente trabajo de investigación, se mostrarán las conclusiones finales a las que se arribó después de un análisis general de todo lo recolectado tanto a nivel bibliográfico como en el trabajo de campo. Nuevamente, cabe resaltar que la muestra seleccionada en este estudio no debería ser tomada como representativa. Con todo ello, se resume lo siguiente:

- **El nivel de consumo que tuvieron los entrevistados respecto a la serie de televisión *Juego de Tronos* fue alto.**

Se tuvo como resultado final que en un promedio los entrevistados visualizaron entre 3 a 5 capítulos por día y realizando maratones cada vez que podían. De preferencia, gustaban de ver la serie los fines de semana por un tema de tranquilidad. Ello demuestra la importancia que tuvo la serie para los participantes, en vista de que dedicaban un tiempo regular para verla. De igual forma, *Juego de Tronos* significó bastante para los entrevistados por el proceso de ser fan. Principalmente, comentaron que fue importante por la inmersión que tuvieron dentro del *fandom*, desde el proceso de comprar *merchandising*, conocer nuevas personas, seguir investigando sobre el universo de George R.R Martin, y ver los detrás de cámara de la serie.

- **Las percepciones de los entrevistados en esta investigación respecto a los personajes femeninos de la serie de televisión *Juego de Tronos* han sido positivas.**

En líneas generales, mencionaron que los personajes son fuertes, inteligentes, resilientes, entre otras características más. Estas respuestas se deben a las actitudes y comportamientos que tuvieron los personajes femeninos a lo largo de la serie, lo que derivó en una percepción de empoderamiento para los participantes. Como se mencionó anteriormente, el empoderamiento femenino se basa en sujetos femeninos activos (Cassano, 2018) en un proceso de superación de desigualdades (León, 1997), caso que los entrevistados pudieron observar cuando las mujeres de la serie iban detrás de sus objetivos y rompían patrones de conducta.

- **Los entrevistados consideraron que hubo una representación compleja de la mujer en la serie de televisión *Juego de Tronos*.**

A pesar de que los entrevistados mencionaron el empoderamiento habido en los personajes femeninos en diferentes capítulos de la serie, lo cierto es que también entrevistaron las ambigüedades que había en sus arcos narrativos. En ese sentido, mencionaron las transformaciones que algunos personajes tuvieron que atravesar para convertirse en mujeres fortalecidas. De igual forma, pudieron rescatar las dicotomías entre mujer-madre, mujer-guerrera, mujer-líder y mujer-gobernante, demostrando así que visualizaron las dificultades que hubo para los personajes femeninos respecto al poder realizar otros roles de los que les eran impuestos, como ser esposas y damas.

- **En comparación con los hombres, las mujeres entrevistadas tuvieron una mayor identificación social con los personajes femeninos de la serie de televisión *Juego de Tronos*.**

Se confirmó que tanto hombres como mujeres sintieron una identificación con los personajes femeninos de la serie. Sin embargo, hubo cierta diferencia respecto al tipo de identificación. Por un lado, los hombres se sintieron más cercanos a ciertos personajes quienes perseveraron y nunca se rindieron en sus objetivos, como lo pueden ser Arya Stark o Brienne de Tarth. En su mayoría, señalaron que aquello puede ser tomado en cuenta tanto de una forma personal como profesional. Por su parte, se concluyó que las entrevistadas femeninas sintieron mayor identificación desde un punto social al visualizar el machismo y sexismo habido en la serie contra los personajes femeninos. Resaltaron el hecho de que las mujeres de *Juego de Tronos* tuvieron que actuar de forma ingeniosa para contrarrestar dichas actitudes contra ellas, como lo hizo el personaje de Sansa Stark.

## REFERENCIAS

- Benioff, D., y Weiss, D. B. (Productores ejecutivos). (2011-2019). *Game of Thrones* [Juego de Tronos]. [Serie de TV]. HBO; Televisión.
- Busquet Durán, J. (2012). El fenómeno de los fans e ídolos mediáticos: evolución conceptual y génesis histórica. *Revista de Estudios de Juventud*, 96, 13-29.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5052690>
- Cabanelas, L. M. (17 de abril de 2021). El “Juego de tronos” que cambió las reglas de las series para siempre. *Abc*. [https://www.abc.es/play/series/noticias/abci-juego-tronos-cambio-reglas-series-para-siempre-202104170022\\_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F](https://www.abc.es/play/series/noticias/abci-juego-tronos-cambio-reglas-series-para-siempre-202104170022_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F)
- Cassano, G. (2018). Miradas femeninas: *Downton Abbey*. En G. Capello (Ed.), *Ficciones Cercanas. Televisión, narración y espíritu de los tiempos* (pp. 55-70). Fondo Editorial de la Universidad de Lima.  
[https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10144/Capello\\_ficciones\\_cercanas\\_.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10144/Capello_ficciones_cercanas_.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Carrasco Campos, A. (2010). Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones. *Miguel Hernández Communication Journal*, 1(9), 174-200.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3304326>
- Castellano, M., y Meimaridis, M. (2018). “MULHERES DIFÍCEIS”: A anti-heroína na ficção seriada televisiva americana. *Revista FAMECOS*, 25(1), 1-23.  
<https://doi.org/10.15448/1980-3729.2018.1.27007>
- Chen, H. y Tsoi, G. (19 de mayo de 2019). “Game of Thrones”: cómo las mujeres se hicieron con el protagonismo en “Juego de Tronos”. *BBC News*.  
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-4832602>
- Comunidades Virtuales: ¿Qué son y cómo usarlas? (s.f.). *Question Pro*.  
<https://www.questionpro.com/blog/es/comunidades-virtuales-de-investigacion/>
- Courau, G. (26 de febrero de 2021). Los Ángeles de Charlie: un éxito que hizo historia, pero terminó dañando a sus protagonistas. *La Nación*.  
<https://www.lanacion.com.ar/espectaculos/series-de-tv/los-angeles-de-charlie-un-exito-que-hizo-historia-pero-termino-danando-a-sus-protagonistas-nid26022021/>
- Del Cid, A., Méndez R., y Sandoval, F. (2015). *Investigación Fundamentos y metodología* (3ª ed.). Pearson.

- De los Ríos Izquierdo, C. (2021). *Fandom, fanwork y aprendizaje no formal en la red* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio institucional de la Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/64367/>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª. ed.)
- Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2019). *Hábitos de consumo de medios de comunicación por jóvenes*. [somosaudiencias.ift.org.mx/subsecciones/2#documento=/archivos/habitosdeconsumodemediosporjovenes-dic19.pdf&id:16](https://somosaudiencias.ift.org.mx/subsecciones/2#documento=/archivos/habitosdeconsumodemediosporjovenes-dic19.pdf&id:16)
- Fernández de Arroyabe, A., Eguskiza Sesumaga, L., y Lazkano Arrillaga, I. (2020). Adolescentes y patrones de género: consumo televisivo y su seguimiento en redes sociales. *IC - Revista Científica de Información y Comunicación*, 17, 417-436. <http://dx.doi.org/10.12795/IC.2020.i17.18>
- Grandío Pérez M del M., Establés M. J. y Guerrero Pico M. (2020). Juego de Tronos, personajes femeninos y polémicas mediáticas. Estudio de recepción entre la audiencia hispanohablante. *Historia y Comunicación Social*, 25(1), 27-34. <https://doi.org/10.5209/hics.69224>
- Greco, M. (2019). Narrativa serial audiovisual: estructuras y procedimientos de la ficción televisiva. *TOMA UNO*, 7, 45-66. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/26184>
- Grijalva, A. (11 de junio de 2018). Adaptaciones literarias: ¿Qué hace falta para que un libro llegue al cine? *Cine Oculito*. <https://cineoculto.com/2018/06/adaptaciones-literarias-ensayo-introductorio/>
- Khawaja, A. (04 de mayo de 2019). “Game of Thrones”: muertes impactantes, incesto y otras 6 razones por las que la serie es un fenómeno más allá de la TV. *BBS News*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-48151307>
- Kogan, L. (1993). Género-cuerpo-sexo: apuntes para una sociología del cuerpo. *Debates En Sociología*, (18), 35-57. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/debatesensociologia/article/view/6676>
- Korres, O. y Elexpuru, I. (2016). Las preferencias de los adolescentes sobre los personajes televisivos de ficción seriada. *Trípodos*, 38, 141-159. [http://www.tripodos.com/index.php/Facultat\\_Comunicacio\\_Blanquerna/article/view/298](http://www.tripodos.com/index.php/Facultat_Comunicacio_Blanquerna/article/view/298)
- León, M, Schuler, M, Riger, S, Stromquist, N, Young, K, Kabeer, N, Wieringa, S, Batliwala, S y Rowlands, J. (1997). *Poder y empoderamiento de las mujeres*. Tercer Mundo Editores - Universidad Nacional de Colombia.

- Leyva Alvarado, J.A. y Cornelio-Mari, E. M. (2021). Los fans de último minuto de Juego de Tronos. *Global Media Journal México*, 18(34), 185-208.  
<https://doi.org/10.29105/gmjmx18.34-9>
- Lipovetsky, G. (1999). *La tercera mujer. Permanencia y revolución de lo femenino* [La troisième femme. Permanence et révolution du féminin]. Editorial Anagrama.
- Lozano, J. (10 de abril de 2019). ¿Por qué es importante ‘Juego de Tronos’? *Europasur*.  
[https://www.europasur.es/opinion/tribuna/importante-Juego-tronos\\_0\\_1344465619.html](https://www.europasur.es/opinion/tribuna/importante-Juego-tronos_0_1344465619.html)
- Marcos-Ramos, M. y González-de-Garay, B. (2021). Gender Representation in Subscription Video-On-Demand Spanish TV Series. *International Journal of Communication*, 15, 581-604. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/15855>
- Martínez Hernández, A. (2012). Masculinidades: su representación en la ficción televisiva. *Derecho a comunicar*, 4, 120-139. <https://biblat.unam.mx/es/revista/derecho-a-comunicar/articulo/masculinidades-su-representacion-en-la-ficcion-televisiva>
- Masanet, M.J. y Fedele, M. (2019). El “chico malote” y la “chica responsable”: modelos aspiracionales y representaciones juveniles en las teen series españolas. *Palabra Clave*. 22(2), 1-27. <https://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.2.5>
- Mateos-Pérez, J. y Ochoa, G. (2016). Contenido y representación de género en tres series de televisión chilenas de ficción (2008-2014). *Cuadernos.info*, (39), 55-66.  
<https://doi.org/10.7764/cdi.39.832>
- McRobbie, A. (2004). Post-Feminism and Popular Culture. *Feminist Media Studies*, 4(3), 255-264. <https://doi.org/10.1080/1468077042000309937>
- Menéndez Menéndez, M.I., Figueras-Maz, M., y Núñez Angulo, B.F. (2017). Consumo y percepción juvenil sobre la ficción seriada televisiva: influencia por sexo y edad. *OBETS. Revista de Ciencias Sociales*, 12(2), 369-394.  
<https://doi.org/10.14198/OBETS2017.12.2.03>
- Novell Monroy, N. (2008). *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas* [Tesis doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona]. Repositorio institucional de la Universitat Autònoma de Barcelona. <http://hdl.handle.net/10803/4892>
- Núñez Puente, S. (2005). Género y televisión. Estereotipos y mecanismos de poder en el medio televisivo. *Comunicar Revista Científica de Comunicación y Educación*, (25). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15825092>
- Pereira de Almeida, T., y Claudiano Quina Pereira, C. (2020). A Representação da mulher nas séries de televisão. *Revista DisSoL-Discursos, Sociedade E Linguagem*, 11, 17-36.  
<https://doi.org/10.35501/dissol.vi11.734>

- Potter, A. (21 de junio de 2021). 20 years on, revisiting Xena: Warrior Princess' widespread appeal, path-breaking run. *Firstpost*. <https://www.firstpost.com/art-and-culture/20-years-on-revisiting-xena-warrior-princess-widespread-appeal-path-breaking-run-9738341.html>
- Real academia española. (s.f). Femenino. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 19 de octubre de 2021, de <https://dle.rae.es/femenino?m=form>
- Sánchez Gómez, R., y Cárdenas Rodríguez, E. K. (2017). Representaciones Sociales De La Mujer En Estudiantes De Quinto Grado De Una institución Educativa De Tunja. *Revista De Psicología Universidad De Antioquia*, 9(2), 67-85. <https://doi:10.17533/udea.rp.v9n2a05>
- Schanke Sundet, V. y Nybro Peteresen, L. (2020). Ins and outs of transmedia fandom: Motives for entering and exiting the SKAM fan community online. *Poetics*, 84, 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2020.101510>
- Soares Duarte, L. (13 de septiembre de 2017). Fantasía épica. Un género en boga. *Meer*. <https://www.meer.com/es/30212-fantasia-epica>
- Sunil, D. (2020). The Superwoman Trope - An Analysis on Excessive Masculine Woman Superheroes in Movies, Anime, and TV Shows. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 5(6), 2263-2266. <https://10.22161/ijels.56.64>
- Visualizar los datos: La representación de las mujeres en la sociedad. (26 de febrero de 2020). *ONU Mujeres*. <https://www.unwomen.org/es/digital-library/multimedia/2020/2/infographic-visualizing-the-data-womens-representation>

## BIBLIOGRAFÍA

Montauban, J. (2019). De los zombis a los walkers. El despertar de la economía fandom.

*Anthropologica*, 37(42), 35-56. <https://doi.org/10.18800/anthropologica.201901.002>

Ruíz, K., Quezada Tello, L, y Iñiguez Parra, G. (2019). Comunidades virtuales (fandoms) de videojuegos y su interacción: League of Legends Ecuador. *Revista Cumbres*, 5(1), 83-

98. <https://doi.org/10.48190/cumbres.v5n1a6>

Solá Gimferrer, P. (15 de julio de 2017). Juego de tronos, entre el empoderamiento femenino y la violencia machista. *La Vanguardia*.

<https://www.lavanguardia.com/series/20170715/424148233056/juego-de-tronos-temporada-7-empoderamiento-femenino.html>





**ANEXOS**

## **ANEXO 1: GUÍA DE PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA**

Ante todo, muchas gracias por ser voluntario/a en mi investigación de tesis. Para poder titularme como licenciada en la Carrera de Comunicación por la Universidad de Lima, he decidido indagar sobre las percepciones que tienen los fans peruanos de la serie de televisión Juego de Tronos respecto a los personajes femeninos.

Esta entrevista me ayudará a obtener los resultados correspondientes para analizarlos de forma posterior. Nuestra conversación tendrá una duración estimada de 30 minutos donde abarcaremos tres ejes temáticos importantes para la investigación. Cabe resaltar, nuevamente, que las respuestas que se digan serán totalmente confidenciales y con un uso para fines académicos. Esta entrevista será grabada.

### **Consumo y cercanía con la serie de televisión Juego de Tronos**

*En primer lugar, comenzaremos hablando del consumo respectivo que, como fan, has tenido respecto a la serie y la cercanía que mantienes con esta.*

1. ¿Desde cuándo empezaste a ver Juego de Tronos? Y, ¿por qué motivo decidiste ver la serie? ¿Recuerdas el primer episodio? ¿De qué trató?
2. ¿Cada cuánto tiempo veías la serie (de forma diaria, intercalada)? ¿Llegaste alguna vez a realizar una maratón de la serie?
3. Desde la primera vez que viste la serie, ¿cuántas veces más la volviste a ver?
4. ¿Qué es lo que más te gusta de Juego de Tronos? ¿Por qué?
5. ¿Cuánto significó Juego de Tronos para ti (poco, mucho)? ¿Por qué?

### **Percepción de los personajes femeninos de la serie de televisión Juego de Tronos**

*Para continuar, ahora pasaremos a las percepciones u opiniones que tienes respecto a los personajes femeninos de la serie.*

6. ¿Tienes algún personaje femenino favorito? ¿Qué es lo que más te gusta de este personaje femenino y por qué? Solo menciona 1.
7. ¿Cuál dirías que es la característica más importante de este personaje femenino y por qué? ¿Qué es lo que más resaltas de este personaje?
8. Si te dijera que describieras al personaje en 3 palabras, ¿cuáles serían?

9. ¿Consideras que este personaje ha tenido la posibilidad de desarrollarse y tener la capacidad de tomar sus propias decisiones sin coacción alguna (sin que alguien le mande o lo restrinja)? ¿Por qué?
10. ¿Consideras que este personaje en el transcurso de la serie ha logrado realizar parte o todos sus objetivos que se había planteado desde un inicio? ¿Por qué?
11. ¿Recuerdas si este personaje tuvo que tomar decisiones que cambiaron parte de su personalidad con el fin de seguir adelante en el transcurso de la serie? ¿Qué recuerdas?
12. ¿Cuál ha sido la escena que más te ha impactado de este personaje y por qué?
13. ¿Consideras que el cierre que tuvo el personaje fue el adecuado después de haber atravesado por las situaciones que pasó? ¿Por qué?

### **Cercanía con los personajes femeninos en la serie de televisión Juego de Tronos**

*Finalmente, entramos a la parte final de la entrevista donde conversaremos acerca de la cercanía que tienes con los personajes femeninos de la serie.*

14. ¿Qué tan identificado/a te sientes con el personaje? ¿Sientes o sentiste algún tipo de cercanía con este? ¿Cómo lo sentiste?
15. ¿Consideras que este personaje te inspiró de alguna forma? ¿Cómo y por qué?
16. ¿Te consideras a ti mismo/a como un/a gran fan de este personaje, en el sentido de que, si viniera alguien y te dijera que el personaje es malo por tal motivo, lo defenderías por encima de todo lo demás? ¿O serías neutral? ¿Por qué?

*Eso ha sido todo. ¡Muchas gracias por participar! Tus respuestas serán de mucha ayuda para conocer más acerca del género en las series de televisión, así como también, a seguir investigando el tema de los fans. Espero que esta entrevista haya sido entretenida para ti tanto como lo fue para mí.*

## ANEXO 2<sup>1</sup>: CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES

El propósito de este formulario es obtener el consentimiento de los participantes e informarles sobre la naturaleza de la entrevista que se les podría aplicar si llegarán a aceptar, así como también, brindarles una explicación clara sobre el rol que desempeñarán en ella.

La presente investigación es conducida por Karla Sofia Padilla Silva, estudiante de la Carrera de Comunicación de la Universidad de Lima. La razón por la cual se llevará a cabo la entrevista es para poder obtener el grado de Licenciatura en dicha casa de estudio. Por su parte, cabe mencionar que el objetivo de esta investigación es conocer las percepciones que tienen los fans peruanos de la serie de televisión Juego de Tronos respecto a los personajes femeninos.

Si bien el presente estudio no conduce a algún tipo de beneficio económico para ti, el aporte recaerá sobre un apoyo a la sociedad en comprender los pensamientos de las comunidades de fans respecto a sus personajes favoritos y cómo lo que se comparte dentro de estas pueden ser relevantes para seguir investigando a mayor profundidad a futuro.

Tu participación en la entrevista no requerirá ningún costo. Si tú accedes a participar, se te procederá a iniciar una videollamada a través de la plataforma Zoom. Es a través de esta herramienta por la cual se le realizarán 16 preguntas en torno al objetivo de la investigación mencionado anteriormente. El desarrollo de la entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos.

Cabe resaltar que lo que relates durante la entrevista quedará registrado en un audio permanente, de modo tal que la investigadora pueda transcribir después las ideas que hayas expresado. La información que proporciones no será utilizada para ningún otro fin

---

<sup>1</sup> Este consentimiento informado para participantes fue realizado a partir la tesis realizada por Cornejo Mendoza, C. G. (2021). *Patrones de Identificación y rechazo de la publicidad de Saga Falabella en los niveles socioeconómicos B y C de Lima Metropolitana* [Tesis de licenciatura, Universidad de Lima]. Repositorio Institucional de la Universidad de Lima. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/14060>

que no sean los que se han especificado anteriormente. No se usará tu nombre en el estudio, solo tu edad; de esta forma, mantenemos el anonimato de tu participación.

¡Desde ya agradecemos tu participación!

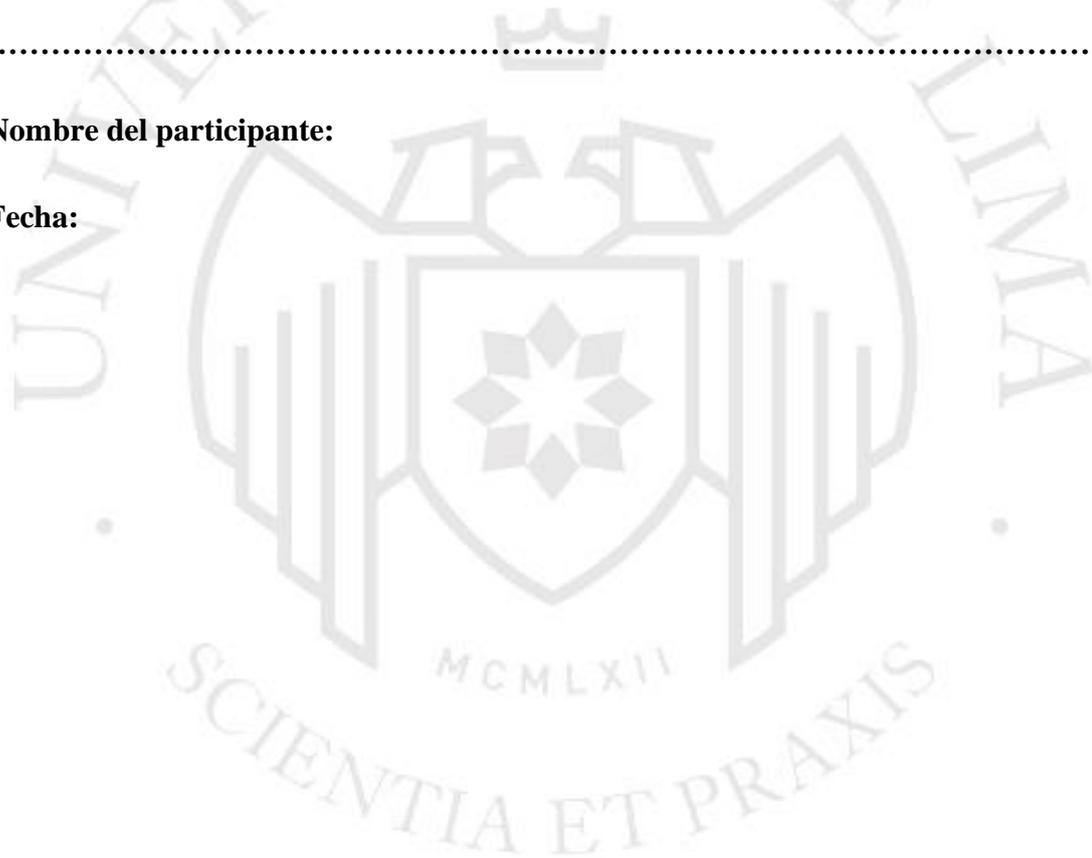
---

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Karla Sofia Padilla Silva. He sido informado de que el objetivo de este estudio es conocer las percepciones que tienen los fans peruanos de la serie de televisión Juego de Tronos respecto a los personajes femeninos. Autorizo que la información que proporcione a través de la entrevista sea utilizada y registrada para estos fines estrictamente académicos.

.....

**Nombre del participante:**

**Fecha:**



# INF. TURNITIN

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

8%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

1

[hdl.handle.net](https://hdl.handle.net)

Fuente de Internet

<1 %

2

[www.researchgate.net](https://www.researchgate.net)

Fuente de Internet

<1 %

3

[repositorio.ulima.edu.pe](https://repositorio.ulima.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

4

[www.iessantisimatrinidad.es](https://www.iessantisimatrinidad.es)

Fuente de Internet

<1 %

5

[ofent.org](https://ofent.org)

Fuente de Internet

<1 %

6

[repositorioinstitucional.uabc.mx](https://repositorioinstitucional.uabc.mx)

Fuente de Internet

<1 %

7

[es.unionpedia.org](https://es.unionpedia.org)

Fuente de Internet

<1 %

8

[dokumen.pub](https://dokumen.pub)

Fuente de Internet

<1 %

9

Submitted to Universidad Internacional de la Rioja

<1 %

---

10 [www.pinterest.es](http://www.pinterest.es) <1 %  
Fuente de Internet

---

11 [www.coursehero.com](http://www.coursehero.com) <1 %  
Fuente de Internet

---

12 [top.hatnote.com](http://top.hatnote.com) <1 %  
Fuente de Internet

---

13 [ddd.uab.cat](http://ddd.uab.cat) <1 %  
Fuente de Internet

---

14 [addi.ehu.es](http://addi.ehu.es) <1 %  
Fuente de Internet

---

15 [idus.us.es](http://idus.us.es) <1 %  
Fuente de Internet

---

16 [repositorio.unapiquitos.edu.pe](http://repositorio.unapiquitos.edu.pe) <1 %  
Fuente de Internet

---

17 [rua.ua.es](http://rua.ua.es) <1 %  
Fuente de Internet

---

18 Mesquita, Aline Martins, Universitat Autònoma de Barcelona. Departament de Mitjans, Comunicació i Cultura. "A Família homoparental na ficção televisiva : as práticas narrativas do Brasil e da Espanha como relatos das novas representações afetivo-amorosas /", [Bellaterra] : Universitat Autònoma de Barcelona,, 2012 <1 %  
Fuente de Internet

---

19	<a href="http://harendt.blogspot.com">harendt.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://repositorio.utp.edu.pe">repositorio.utp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://tampang.xyz">tampang.xyz</a> Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad ESAN -- Escuela de Administración de Negocios para Graduados Trabajo del estudiante	<1 %
23	<a href="http://series-perdidas.blogspot.com">series-perdidas.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://www.lavanguardia.com">www.lavanguardia.com</a> Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Submitted on 1686187760637 Trabajo del estudiante	<1 %
26	<a href="http://docgiver.com">docgiver.com</a> Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://repository.ucc.edu.co">repository.ucc.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://www.pagina12.com.ar">www.pagina12.com.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
30	<a href="http://ficciontvespana.com">ficciontvespana.com</a>	

---

Fuente de Internet

<1 %

31

[journals.uco.es](http://journals.uco.es)

Fuente de Internet

<1 %

32

[repositorio.upn.edu.pe](http://repositorio.upn.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

33

[tesis.pucp.edu.pe](http://tesis.pucp.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

34

Submitted to Universidad de Málaga - Tii

Trabajo del estudiante

<1 %

35

[cybertesis.unmsm.edu.pe](http://cybertesis.unmsm.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

36

[mansieterno.blogspot.com](http://mansieterno.blogspot.com)

Fuente de Internet

<1 %

37

[www.ihollaback.org](http://www.ihollaback.org)

Fuente de Internet

<1 %

38

[www.ruetir.com](http://www.ruetir.com)

Fuente de Internet

<1 %

39

[staging.hrw.org](http://staging.hrw.org)

Fuente de Internet

<1 %

40

[www.intec.edu.do](http://www.intec.edu.do)

Fuente de Internet

<1 %

41

[www.scielo.org.mx](http://www.scielo.org.mx)

Fuente de Internet

<1 %

42	<a href="http://www.ssoar.info">www.ssoar.info</a> Fuente de Internet	<1 %
43	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
44	<a href="http://institucional.us.es">institucional.us.es</a> Fuente de Internet	<1 %
45	<a href="http://intra.uigv.edu.pe">intra.uigv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
46	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
47	<a href="http://repositorio.esan.edu.pe">repositorio.esan.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
48	<a href="http://repositorio.ug.edu.ec">repositorio.ug.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
49	<a href="http://repositorio.unfv.edu.pe">repositorio.unfv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
50	<a href="http://repositorio.upse.edu.ec">repositorio.upse.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
51	<a href="http://www.academia.edu">www.academia.edu</a> Fuente de Internet	<1 %
52	<a href="http://www.colibri.udelar.edu.uy">www.colibri.udelar.edu.uy</a> Fuente de Internet	<1 %
53	<a href="http://www.fanfiction.net">www.fanfiction.net</a> Fuente de Internet	<1 %

54

[www.manuela.org.pe](http://www.manuela.org.pe)

Fuente de Internet

&lt;1 %

55

[www.scielo.org.co](http://www.scielo.org.co)

Fuente de Internet

&lt;1 %

56

[www.teorema.com.mx](http://www.teorema.com.mx)

Fuente de Internet

&lt;1 %

57

[2fwww.redalyc.org](http://2fwww.redalyc.org)

Fuente de Internet

&lt;1 %

58

Submitted to Universidad Rey Juan Carlos

Trabajo del estudiante

&lt;1 %

59

[digibuo.uniovi.es](http://digibuo.uniovi.es)

Fuente de Internet

&lt;1 %

60

[issuu.com](http://issuu.com)

Fuente de Internet

&lt;1 %

61

[moam.info](http://moam.info)

Fuente de Internet

&lt;1 %

62

[patrullandolaciudad.blogspot.com](http://patrullandolaciudad.blogspot.com)

Fuente de Internet

&lt;1 %

63

[relatec.unex.es](http://relatec.unex.es)

Fuente de Internet

&lt;1 %

64

[repositorio.ucsg.edu.ec](http://repositorio.ucsg.edu.ec)

Fuente de Internet

&lt;1 %

65

[repositorio.umsa.bo](http://repositorio.umsa.bo)

Fuente de Internet

&lt;1 %

66	<a href="http://repositorio.xoc.uam.mx">repositorio.xoc.uam.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
67	<a href="http://revistascientificas.us.es">revistascientificas.us.es</a> Fuente de Internet	<1 %
68	<a href="http://saladeprensa.usal.es">saladeprensa.usal.es</a> Fuente de Internet	<1 %
69	<a href="http://slides.com">slides.com</a> Fuente de Internet	<1 %
70	<a href="http://upc.aws.openrepository.com">upc.aws.openrepository.com</a> Fuente de Internet	<1 %
71	<a href="http://www.bbc.com">www.bbc.com</a> Fuente de Internet	<1 %
72	<a href="http://www.buzzfeed.com">www.buzzfeed.com</a> Fuente de Internet	<1 %
73	<a href="http://www.clad.org.ve">www.clad.org.ve</a> Fuente de Internet	<1 %
74	<a href="http://www.dykinson.com">www.dykinson.com</a> Fuente de Internet	<1 %
75	<a href="http://www.spiujat.mx">www.spiujat.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
76	<a href="http://repositorio.uca.edu.ar">repositorio.uca.edu.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
77	<a href="http://doczz.es">doczz.es</a> Fuente de Internet	<1 %

78

repositorio.unemi.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

---

79

repository.unab.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Activo