



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO – EL GIRON

CARRERA DE COMUNICACIÓN

ROL DE LA INDUSTRIA CULTURAL EN LA CONSTRUCCIÓN DE DISCURSOS

SOCIALES REIVINDICATIVOS, CASO ARCANE

Trabajo de titulación previo a la obtención

del título de Licenciado en Comunicación

Autor: Alexander Josafat Heredia Benítez

Tutor: Tania Francisca Villalva Salguero

Quito – Ecuador

2023

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIA DE TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Yo, Alexander Josafat Heredia Benítez con documento de identificación N° 1725111262 manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 24 de febrero del 2023

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Alexander Heredia Benitez', is written over a horizontal line. The signature is stylized and includes a large loop at the beginning.

Alexander Josafat Heredia Benítez
1725111262

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Alexander Josafat Heredia Benítez con documento de identificación N° 1725111262, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud que soy el autor del Artículo Académico: **“ROL DE LA INDUSTRIA CULTURAL EN LA CONSTRUCCIÓN DE DISCURSOS SOCIALES REIVINDICATIVOS, CASO ARCANE”**, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Comunicación en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 24 de febrero del 2023

Atentamente,



Alexander Josafat Heredia Benítez

1725111262

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Tania Francisca Villalva Salguero con documento de identificación N° 0502959224, docente de la Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: “**ROL DE LA INDUSTRIA CULTURAL EN LA CONSTRUCCIÓN DE DISCURSOS SOCIALES REIVINDICATIVOS, CASO ARCANE**”, realizado por Alexander Josafat Heredia Benítez con documento de identificación N° 1725111262, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción artículo académico que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 24 de febrero del 2023

Atentamente,



Tania Francisca Villalva Salguero

0502959224

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico en primer lugar a mi padre Holguer, quien durante toda su vida se ha enfocado en brindarme la mejor educación y me ha formado como humano para alcanzar mis logros a través de los retos que se me han presentado en la vida. Sin ti querido padre la vida me hubiera deparado situaciones muy distintas a las que vivo hoy, gracias por tu dedicación, amor y disciplina.

También dedico este trabajo a mi madre y mis abuelos, pues sin su presencia y su apoyo no hubiera conseguido ser una mejor persona, gracias por inculcarme valores, por enseñarme la importancia del esfuerzo y la constancia. Finalmente, pero no menos importante, también me gustaría dedicar este trabajo investigativo a Mery Fabiola Chávez Mendoza quien se convirtió para nosotros en una persona sumamente especial en nuestras vidas, sin usted nada de esto fuera posible. Gracias por confiar en mí, en mi padre y en el esfuerzo que se ha realizado a través de estos años universitarios, usted es la clara muestra que las personas bondadosas existen todavía en este mundo.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a la Universidad Politécnica Salesiana por abrirme las puertas desde un comienzo; durante este periodo universitario he atravesado varias situaciones complejas. Mismas que gracias al entendimiento de las autoridades he podido afrontar con éxito y salir adelante, nunca dejen de ser personas racionales y conscientes pues es lo que vuelve a la UPS una universidad diferente a cualquier otra.

Por otra parte, agradezco a Tania Villalva Salguero, quien desde primer semestre hasta el último paso ha sido una docente que me ha acompañado en el camino, aconsejándome y siendo mi tutora en las últimas instancias. Nunca deje atrás esa pasión por la docencia y esa tranquilidad para hacer academia. También me gustaría agradecer a los docentes Roberto Sánchez Montoya y Diego David Córdor, quienes han sido los últimos docentes que me han acompañado en esta etapa, sin sus recomendaciones y paciencia este trabajo no hubiera sido posible. Gracias a su dedicación y el tiempo recibido en las aulas he podido finalizar con éxito mi proyecto de investigación.

Un agradecimiento general a todos y cada uno de los docentes que me han acompañado en este recorrido, pues todo el conocimiento adquirido no ha sido únicamente teórico o práctico. Sino que también me han enseñado la importancia del buen hacer, de correctas actitudes dentro y fuera de la academia como también la importancia de la correcta aplicación de lo aprendido en el campo profesional.

Finalmente agradezco a todas y cada una de las personas que han aparecido en el camino, todos aquellos compañeros con los cuales he compartido mi estancia en la Universidad Politécnica Salesiana, gracias por enseñarme los diferentes aspectos de una persona, por compartir risas, tristezas y también éxitos. Gracias a todos los colaboradores de la UPS, desde las personas de limpieza, pasando por los guardias y llegando a los más altos puestos de la academia, pues es importante entender que todos somos personas, todos merecemos respeto y aprecio. Solo así es como la academia puede transformarse y ser un lugar inclusivo para todos sin menospreciar el trabajo que se realice.

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como finalidad el análisis de discursos presentes en la serie de Netflix, “ARCANE”. Para realizar este proceso de análisis se tomó la serie como un producto generado por la industria cultural, misma que a través de productos audiovisuales constituidos en plataformas de entretenimiento logran llegar y absorber a las masas que visualizan estas nuevas narrativas. Para el desarrollo de estas temáticas se abordaron conceptos teóricos que profundizan en la industria cultural como una forma de generar un tipo de opinión específica sobre algún producto. Por este motivo existió la necesidad de realizar una investigación con un enfoque cualitativo que permita comprender la problemática a través de la interpretación de sucesos que acontecen en la serie. De esta manera se pudo comprender el aspecto reivindicativo presente en la serie y abordarlos de manera teórica con autores que analicen el comportamiento de las masas.

De esta manera es como a través de un proceso de visualización y el entendimiento de las categorías planteadas por autores que abordan en el concepto de industria cultural, se logra determinar que la serie “ARCANE” a pesar de ser un producto generado bajo los fines del capitalismo y el consumo, presenta un trasfondo que causó revuelo en la sociedad. Pues pocas series se animan a plantear un escenario donde el individuo se transforme en un colectivo y vaya en contra de lo que se plantea o se conoce como lo correcto. Las luchas sociales envueltas en el contexto de la serie permiten reflexionar sobre el sistema en el cual viven los seres humanos y también invita a levantar la cabeza ante escenarios de injusticia e inequidad social.

Palabras clave: Comunicación, Industria Cultural, Reivindicación, Luchas Sociales, Cultura.

Abstract

The purpose of this research work was to analyze the discourses present in the Netflix series, "ARCANE". To carry out this analysis process, the series was taken as a product generated by the cultural industry, which, through audiovisual products constituted in entertainment platforms, manages to reach and absorb the masses that view these new narratives. For the development of these themes, theoretical concepts that delve into the cultural industry were addressed as a way of generating a specific type of opinion about a product. For this reason, there was a need to carry out research with a qualitative approach that allows understanding the problem through the interpretation of events that occur in the series. In this way it was possible to understand the vindictive aspect present in the series and approach them theoretically with authors who analyze the behavior of the masses.

In this way, through a process of visualization and understanding of the categories raised by authors who address the concept of cultural industry, it is possible to determine that the "ARCANE" series, despite being a product generated for the purposes of capitalism and consumption, presents a background that caused a stir in society. Few series dare to propose a scenario where the individual becomes a collective and goes against what is proposed or known as correct. The social struggles involved in the context of the series allow us to reflect on the system in which human beings live and also invites us to raise our heads before scenarios of injustice and social inequity.

Keywords: Communication, Cultural Industry, Vindication, Social Struggles, Culture.

Índice de contenidos

Introducción	1
Aproximación Teórica.....	2
Industria Cultural	2
Masas y discursos	3
ARCANE: Crítica Social y Revolución	5
Metodología	8
Resultados	11
Conclusiones	20
Referencias Bibliográficas	23

Índice de tablas

Tabla 1: ¡Bienvenidos! _____	11
Tabla 2: Algunos misterios están mejor sin resolver _____	12
Tabla 3: La violencia bruta es necesaria para el cambio _____	13
Tabla 4: ¡Feliz día del progreso! _____	14
Tabla 5: Todo el mundo quiere ser mi enemigo _____	15
Tabla 6: Cuando caigan estos muros _____	16
Tabla 7: El salvador _____	17
Tabla 8: Agua y aceite _____	18
Tabla 9: El monstruo que creaste _____	19

Introducción

La industria cultural es un concepto que aborda varios ejes temáticos dentro de las ciencias sociales, en el ámbito comunicacional profundiza en el comportamiento que las masas tienen al momento de consumir los productos generados por esta industria. Es importante entender esta premisa pues el consumo de nuevas narrativas audiovisuales tiene un impacto en el comportamiento de las personas y los sumerge en una reflexión donde consumir un discurso determinado va en contra de la vivencia propia de este individuo. Esto se refiere a un estado de consciencia donde el individuo racionaliza el producto audiovisual y de repente surge un malestar por vivir en la sociedad donde vive, puesto que la inequidad social es una situación que molesta a aquellos que piensan o sueñan una utopía sin decadencia en todo aspecto.

En este sentido el análisis de series y productos generados por las industrias que responden a un interés o postura capitalista, en muchas de las veces se ven sumergidas en polémicas y opiniones que generan discursos buscando la reivindicación de la sociedad. Esto responde ante la incapacidad de hacer lo correcto por parte de autoridades o en este caso los protagonistas y antagonistas de la serie pues si bien hacer lo correcto se ve reflejado en la persona que ejecuta la acción; no se visualizan los motivos o razones por las cuales dichas personas tienden a tener ese comportamiento. Las masas son la construcción de hechos, historia, cultura, vivencias, situaciones políticas, económicas, sociales; y ahora también tecnológicas. Por eso las mentes y el comportamiento también varía dependiendo de lo que cada persona busque encontrar en su entorno, sea esto lucha, caos o paz; todo es subjetivo (Soler, 2011).

Aproximación Teórica

Industria Cultural

La industria cultural se constituye como la forma adecuada de mercantilizar a la cultura producida por el surgimiento de las industrias del espectáculo a finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI en Estados Unidos y Europa. Actualmente se define a este sistema como la herramienta para la mediatización de la cultura moderna y una forma de determinar el consumo de las masas presentes en el sistema (Horkheimer & Adorno, 1988).

Sin embargo, el concepto de industria cultural no se lo conoce únicamente por hacer alusión a todos los contenidos que pueden ser reproducidos por medios de comunicación masiva; como la radio, los periódicos, la televisión, los cines, revistas o más actualmente el internet. Si bien estos medios responden a los intereses capitalistas y su objetivo es crear un bien cultural, éste sea fundamenta en el mero apoyo a las ganancias producidas por las utilidades. Pero, existe otra arista, la cual dimensiona a la industria cultural como la forma de moldear comportamientos, reproducción de valores y percepciones sobre la sociedad (Duarte, 2011).

Para comprender este tópico, se debe aclarar que la industria cultural no es lo mismo que la cultura, el concepto de industria cae en las modificaciones que se realiza por parte de estado como una forma de garantizar la cultura y reproducir los principios de esta. De hecho, la necesidad de reconocer que este concepto va de la mano con todo aquello que puede ser definido como la designación de presupuestos para financiación e intervenir del sistema de regulación y legislación (Bolaño, 2013).

Hay que tener en cuenta que la industria cultural por excelencia es la industria de la diversión y dispersión pues el poder que maneja sobre todos los sujetos de la sociedad se resume en las formas tan amplias de consumismo y esto no siempre se ve determinado por el presupuesto. Esto es mucho más visible al momento de hablar sobre condiciones en las cuales la industria crea y proporciona material audiovisual que no son más que productos funcionales para distraer a las masas (Horkheimer, 1998).

A pesar del transcurso de los años y los diferentes cambios tecnológicos y geopolíticos, el proceso para asimilar la mercancía cultural ha sido contrastada sobre todas las cosas como una forma evolutiva de mostrar el arte, un arte poco ortodoxo.

Pues la ganancia y la generación de espacios no están en constante sintonía con una conformidad en el estatus quo de las personas. Más bien se hace referencia a cada propuesta creada por parte de la industria cultural se acoge a los diferentes contextos de la sociedad (Duarte, 2011).

Por lo tanto, en la industria cultural se puede apreciar un proceso de revelación antes que, de superación, debido a la inmensa cantidad de estilos artísticos que pueden ser evidenciados en cada producto. Ese intercambio entre lo universal y lo particular confiere el significado al estilo, solamente si fuese verdadero, tanto el núcleo como en su objeto estético (Duarte, 2011).

Masas y discursos

Estos individuos forman parte de algo denominado cultura y se puede definir como una práctica social simbólica y significativa que ayuda a la creación de nuevos espacios comunicacionales a la vez que también recrea la realidad de la sociedad en la cual cada individuo se constituye. La cultura no únicamente abarca un entorno social, sino que a partir de las diferentes prácticas históricas se encuentra inmersa desde una perspectiva científica, tecnológica y comunicacional (Lozano, 2020).

En un escenario de innovación tecnológica, informática y profundización de desigualdades económicas se establece el concepto de relaciones de poder que no es más que identificar a los medios de comunicación masiva como clave fundamental para entender la concepción de distintas aristas en la sociedad, tal como normas y valores que proporcionan un sentido de estandarización en un plano cultural. Existe la necesidad de entender cómo los medios masivos creados bajo un modelo capitalista tienden a crear una normalidad en torno a la cultura (Lozano, 2020).

Por otro lado, se encuentran las masas que representan todo el contexto social donde se desenvuelven tanto las audiencias como también los discursos. Bajo este apartado se puede conceptualizar a las masas como aquellos individuos que forman parte de un grupo, estatus o situación política, económica o social. Estos defienden sus propios entornos con base en la experiencia que poseen en dichos ámbitos (Delgado, 2019).

Hoy en día la producción de contenidos comerciales y artículos de consumo cultural, se han transformado en algo aerodinámico, haciendo referencia al aumento de la

influencia por parte de la cultura popular que se inmersa en esa clase de contenidos, ya sea por afinidad o por circunstancias. Esto resulta fundamental al momento de hablar sobre la cultura y el rol de la industria cultural, porque se visualiza un proceso de evolución, través del consumo cultural (Dussel, 2022).

La reivindicación social es un tópico que se ha tratado a través de la historia y ha sido visto desde distintas aristas, para muchos constituye un escenario revolucionario que ayuda a entender las necesidades de las masas y también llama al entendimiento del otro; no se puede caer en subjetivismos, los sujetos deben estar inmersos en los distintos escenarios que plantea una protesta social. La finalidad es de empatizar con los sujetos y conocer su perspectiva sobre un tema en definido (Alatorre & Navarro, 2021).

Los movimientos o actores sociales buscan la reivindicación a través de procesos que ayuden a conseguir los recursos que hacen falta dentro de esa misma sociedad o contexto. Ambas partes se favorecen de un marco institucional y también poseen sus propios intereses al momento de manifestarse. La situación cambia cuando se habla de movilizaciones de protesta; este contexto de conflicto rechaza todo marco institucional y se enfrentan al “enemigo” (Carrillo, 2020).

Existe algo muy normalizado en las movilizaciones que se realizan actualmente, esto radica en la diversidad de discursos y formas de ver la movilización. Pues no siempre las propuestas están vistas desde un enfoque colectivo o uno en el cual todas las personas puedan salir beneficiadas de dicho evento, sino que más bien existe un grupo de personas que van en contra de dicha acción por considerarlo como un acto de vandalismo y anarquismo. Sin embargo, hay un factor de trasfondo que hace referencia a un elemento en común para la protesta y es la cantidad de desigualdades existentes para los sujetos inmersos en una sociedad en común. Sobre todo, la brecha económica que en muchos de los casos es razón para observar las exclusiones que se presentan ante aquellos que protestan (Robles, 2019).

Un eje fundamental para entender esta lucha o la causante de la protesta radica en comprender el contexto de violencia que existe en una protesta, muchas de las ocasiones se confunden dos términos que, si bien son parecidos, encierran algo completamente distinto en su conceptualización. En las movilizaciones se confunde el término violencia con la represión estatal, es necesario entender que lo primero es una categoría que

constituye un eje político y social. Mientras que la represión estatal es parte de un sistema de control, donde las luchas sociales son las principales afectadas por este tipo de actuar (Gravante, 2020).

Al contrario del concepto terrorista, las movilizaciones de protesta son el resultado de una reacción colectiva, donde grupos y sectores sociales se enfrentan de manera directa ante el Estado y ante quienes crean esa carencia de equidad. Las esperanzas en el proceso son romper políticas que aniquilan el bienestar común y así poder establecer un sistema de justicia e igualdad social (Gravante 2020).

ARCANE: Crítica Social y Revolución

ARCANE: League of Legends fue una serie estrenada el 6 de noviembre de 2021, lo llamativo de esta serie fue que no únicamente se convirtió en un éxito de la industria cultural, sino que también se llevó alabanzas, críticas y una gran cuota de audiencia. Esta producción audiovisual ha generado espacios de debate dentro de las ciencias sociales por la manera de representar la realidad de una forma distópica. La subordinación de la clase social se hace visible desde los primeros capítulos, llegando hasta el manto de la precariedad social (Soler, 2021).

Para entender el contexto de la serie y asociarlo a diferentes categorías hay que comprender el contexto del juego MOBA del cual sale la idea para la creación de “ARCANE”. En este caso en particular la industria de los videojuegos se ha transformado en una de las industrias más exitosas e impactantes del mundo. Este proceso no únicamente se regenera de forma constante; hablando específicamente sobre el desarrollo de este entorno, sino que también la industria de los videojuegos cambia constantemente a niveles de negocio y condiciones laborales.

Resulta importante recalcar que también se construyen nuevas relaciones de interés entre los productos que se crean y los consumidores (Curtis et al., 2019).

Por este motivo es que League of Legends es conocido fundamentalmente por ser un juego donde se fomenta la participación constante de los usuarios, además de saber jugar en equipo y tomar decisiones, es preciso mencionar este punto por la necesidad de entender el apego entre la industria y sus consumidores.

Con previo conocimiento de causa se procede de manera investigativa a complementar los diferentes ejes que se presentan en la serie y cuál ha sido su impacto (Rodríguez,2019).

ARCANE, en este escenario cumplió con las expectativas de los consumidores de esta industria, pues no únicamente acertó de manera concisa en la producción de historias apegadas a la realidad, sino que también aportó al mundo de las ciencias sociales. Generando un punto de inflexión y reflexión, donde se cuestiona la realidad que vive la sociedad, tomando como punto base los discursos reivindicativos presentes cada contexto social (Soler, 2021).

De igual manera, dichos puntos de reflexión se encuentran anclados por conceptos como la estratificación social que no es más allá que la división de clases presentes en la sociedad. Es fundamental recordar también que en esta serie estos contextos se hacen presentes de una forma muy obvia durante toda su trama. Pues desde el primer instante podemos notar las diferencias entre una ciudad pudiente y adinerada con los suburbios oscuros y poco convencionales (Soler, 2021).

Este fue posiblemente el punto más atractivo de analizar para las ciencias sociales, pues bajo un contexto de industria la cual va de acuerdo con el sistema que se encuentra inmerso en la sociedad, resulta un poco irónico se presente una temática de este tipo. Es así pues que ARCANE puede ser considerada como una de las más grandes series que presenta una analogía entre la realidad y la ficción (Rodríguez, 2019).

Sin embargo, también existen otras temáticas o mensajes comunicativos que deja la serie, por ejemplo, la tecnología y la ciencia bajo un punto de vista moral. Con un análisis discursivo se puede describir la manera en la cual la tecnología va tomando más espacios entre relaciones de comunicación y ejercer de actividades. Siendo este uno de los tópicos más controversiales de la serie, debido a que, en la realidad misma, este escenario se está transformando en una verdad palpable (Soler, 2021).

Hay que entender que en un contexto donde las luchas sociales son partede los procesos determinantes para la formación de nuevas sociedades, también las maneras en crear estos espacios van cambiando. Procesos históricos donde el malestar social en conjunto con las nuevas narrativas y formas de visualizar el mundo, se han transformado en

maneras muy concretas de fijar discursos (Soler, 2021).

ARCANE de League of Legends presenta una crítica social muy contundente, pues para el contenido de su desarrollo se tocaron temáticas interesantes de analizar. Tal como el surgimiento del autoritarismo y la aparición de ideologías políticas como una manera de generar todo aquello que enriquece únicamente al Estado. Los procesos comunicativos se ven inmersos de tal forma que incluso se presentan como una herramienta de persuasión, son los fundamentos para innovar la sociedad (Soler, 2021).

Sin embargo, el mensaje que deja la serie es tan profundo que incluso para el correcto ejercicio de la consciencia humana resulta conflictivo diferenciar al villano del héroe. ARCANE en sus nueve capítulos enseña que, en un mundo de rivalidades, dichos títulos dependen únicamente del nivel de convicción que ciertos sujetos tengan para generar una revolución.

Metodología

El presente trabajo de investigación *“Rol de la Industria Cultural en la construcción de discursos sociales reivindicativos, caso ARCANE”*, se desarrolló analizando los discursos presentes en la serie. Por lo tanto, la delimitación que se presenta en este artículo académico pertenece a la selección de los cinco capítulos. El principal objetivo de analizar todos los capítulos de esta serie radica en la necesidad de demostrar que este producto audiovisual presenta una temática antisistema.

La necesidad de realizar esta delimitación se basó principalmente porque la serie es un pequeño reflejo de todo el mundo que conlleva o tiene atrás la serie ARCANE. Pues principalmente los personajes y la historia inmersa en esta serie pertenecen al mundo de Runaterra, mundo ficticio ubicado en el juego MOBA, League of Legends. Analizar todo el contexto de este mundo resultaría en una investigación mucho más amplia y detenida.

Por la naturaleza de la misma, se determinó un enfoque cualitativo. Debido a que el análisis de este producto radica en la posibilidad de comprender la problemática a través de la interpretación, comprensión de los eventos y procesos que fueron visualizados en la historia.

La investigación cualitativa es una manera de ofrecer técnicas especializadas que ayuden a entender lo que las otras personas piensan acerca de un tema. La aplicación de técnicas cualitativas, cuando se lo hace de una forma correcta, también se puede utilizar como una manera de responder a las interrogantes más comunes, procesos de descubrimiento y también de una índole interpretativa (Barba-Martin et al, 2018, p. 30).

Para el cumplimiento de objetivos se ha decidió realizar un estudio descriptivo y explicativo. Descriptivo por la necesidad del investigador de narrar los hechos que ocurren paulatinamente en la serie y mostrar el contexto donde surge la problemática. Mientras que el estudio explicativo tuvo como objetivo señalar los discursos y colocarlos en un contexto reivindicativo (Barba-Martin et al, 2018).

La investigación descriptiva es caracterizada principalmente por realizar una separación sistemática y precisa., esto quiere decir que cada una de las características que se encontraron pertenecen a un tiempo y lugar específico; y son muestra clave de lo que está aconteciendo en la serie.

Por otra parte, también existió la posibilidad de analizar dicho fenómeno tomando en cuenta la frecuencia en la cual ocurrió tal suceso, cuándo y dónde se presentó (Cauas, 2015).

Las variables que se presentaron en este trabajo de investigación van relacionadas con las causas – efectos que se producen a través de estos discursos reivindicativos. Hay que entender a la variable dependiente como una cualidad o característica; misma que casi siempre se ve alterada por el efecto de la variable independiente (Cauas, 2015).

En el caso de esta investigación, la variable dependiente sería el efecto que los discursos reivindicativos tienen en el objeto de estudio y cómo estos pueden llegar a alterar el orden de un sistema; siendo este último la variable independiente.

Estas variables van de acuerdo al tema porque se puede determinar el punto de inflexión entre la industria cultural como generador de contenido e inserción de discursos. Existe un nivel de relativa facilidad al momento de asegurar esta premisa, pues el nivel de dificultad se reduce cuando el objeto de estudio corresponde a una visión distópica de la realidad (Soler, 2021).

La información que se buscó para esta investigación se basó en la recopilación de libros, artículos y revistas las cuales ahonden en la problemática. Sin embargo, es importante mencionar que la herramienta fundamental para llegar al entendimiento de este problema es sin duda alguna la serie *ARCANE*; no tan solo por ser el producto como tal, sino que también es la representación del tema que se buscó investigar. Pues con este material audiovisual se determinaron los discursos a estudiar y se determinaron los mismos para plantearlos como una situación de realidad social (Soler, 2021).

Para el respectivo análisis de la serie se visualizaron los nueve capítulos, mismos que bajo un proceso de selección fueron separados por fragmentos. De esta forma se realizó el análisis de discurso, prestando atención a los principales enunciados que permitan comprender la trama de la problemática. Esto genera facilidad al momento de analizar dicho tópico, puesto que permite al investigador sumergirse y entender la naturalidad de la situación (Orlandi, 2017).

El proceso de recopilación de textos es una técnica que va de acuerdo al método cualitativo y profundiza en un paradigma interpretativo. Se cuenta con un sustento teórico ya expuesto que resulta importante por la explicación de contextos sociales que aparecen en la

serie. Para esto se emplearán categorías tales como: reivindicación social, movimientos sociales, industria cultural, sociedad y cultura (Orlandi, 2017).

El proceso para explicar los datos que se obtuvieron a través de la investigación y la observación del producto audiovisual, fueron reflejados de una forma narrativa. Entendiendo el contexto que se presenta por parte de la industria cultural hacia la creación de discursos reivindicativos en series. Otro punto fundamental para abordar en la exposición de datos también se basará en las críticas realizadas hacia la serie y los distintos análisis existentes en la misma (Zarate & Steven, 2021).

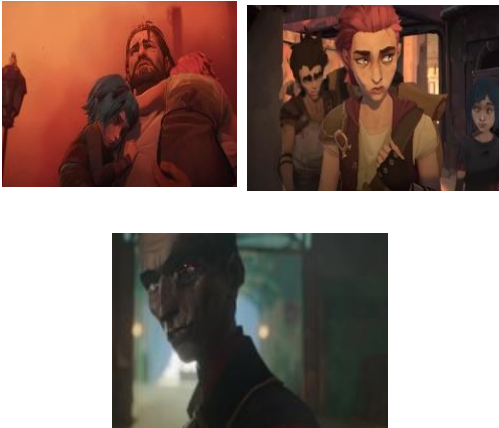
La finalidad de tomar en cuenta dichas críticas hacia este producto de Netflix, es, posiblemente, el último escalón al momento de mostrar los resultados, puesto que como fue mencionado previamente, la naturaleza de esta serie radica en complejizar acciones completamente comunes pero que encierran un trasfondo muy inestable. Autores inmersos en procesos y construcción de investigaciones sociológicas y comunicacionales mencionan la importancia de contrastar el conocimiento y aprendizaje de un sujeto con la de otros (Zarate & Steven, 2021).

Esto permitió generar una base crítica sobre el impacto de la serie, tomando en cuenta a las Ciencias Sociales y también a la Sociología. Como una forma de comprender el pensamiento del otro; parte importante de la generación de discursos que proponen el levantamiento de sociedades inmersas en desigualdades. Es de suma importancia no tan solo entender o tratar de descifrar lo que piensa el otro. Es necesario tomar dichas experiencias y tratar de asimilarlas para poder generar nuevo conocimiento a través de un sistema de comunicación colectiva (Zarate & Steven, 2021).

Resultados

El primer capítulo de la serie lleva consigo el título de *¡Bienvenidos!*, este episodio tiene una duración de 43 minutos. Para la explicación de la primera tabla, se han tomado en cuenta tres escenas, mismas que están relacionadas al aparecimiento de los personajes principales. De igual forma que la historia planteada en la serie gira en torno a estos personajes y serán aquellos que manejen los cambios de trama dentro de este producto audiovisual, en este sentido Soler (2011) manifiesta la importancia de entender a dichos personajes pues serán las representaciones de lo que tenemos que entender para comprender el discurso que sigue en la trama.

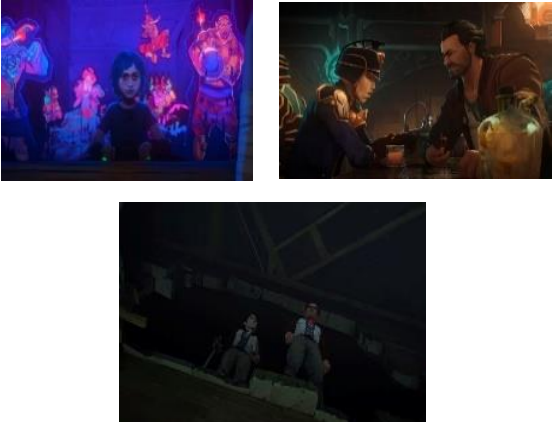
Tabla 1: ¡Bienvenidos!

FRAGMENTOS	DESCRIPCIÓN	DISCURSOS REIVINDICATIVOS	CODIGOS COMUNICATIVOS
<p data-bbox="352 807 541 833">Primer Capítulo</p> 	<p data-bbox="806 807 963 833"><i>¡Bienvenidos!</i></p> <p data-bbox="730 898 1045 1333">Vi y Powder se encuentran a sí mismas en un nuevo mundo, sufriendo, viviendo, creciendo y conociendo la realidad que las rodea. Las hermanas encontrarán en su camino su destino; mientras que alguien en medio de las sombras surge para crear caos en Zaun.</p>	<ul data-bbox="1125 812 1346 1024" style="list-style-type: none"> • Lucha de clases • Inequidad • Injusticia • Odio • Privilegio 	<ul data-bbox="1430 812 1608 1024" style="list-style-type: none"> • Explosiones • Robos • Persecución • Cariño • Violencia

El segundo capítulo de la serie se llama *Algunos misterios están mejor sin resolver*, esto hace referencia principalmente por el descubrimiento del joven Jayce, mismo que en una travesía junto a su madre experimenta una clase de magia que salva sus vidas y los marca para siempre. El segundo capítulo de la serie tiene una duración de 41 minutos, al igual que en el anterior capítulo se decidió analizar tres escenas que se encuentran en el mismo orden que el primer capítulo. La primera escena se puede visualizar al comienzo de la serie, la segunda escena a la mitad y la tercera casi al finalizar el capítulo.


Curtis (2019) responde a lo planteado por Soler (2011) pues bajo la premisa de entender a los personajes bajo sus principios permite apreciar las diferencias políticas que ambas ciudades poseen. Para ser más conciso, las medidas que cada Estado ejerce para controlar el orden de las dos ciudades. Por una parte, se visualiza el poder estatal y de control por parte de Piltover, mientras que por otro lado se visualiza el Estado sumergido en decadencia, pero con la diferencia que en base a tratados unilaterales se puede mantener una “paz” para evitar futuros enfrentamientos entre ambas ciudades.

Tabla 2: Algunos misterios están mejor sin resolver

Segundo Capítulo	<i>Algunos misterios están mejor sin resolver</i>		
	<p>Jayce, la joven promesa de Piltover busca dominar el poder de la magia mezclada con la ciencia. Los vigilantes muestran su intolerancia a los Zaunitas, mostrando el control de Piltover mientras Powder pule su puntería.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Control • Ambición • Frustración • Motivación • Habilidad innata 	<ul style="list-style-type: none"> • Amenazas • Conocimientos • Habilidades • Deseos • Posturas sociales

El tercer capítulo de la serie lleva por nombre *La violencia bruta es necesaria para el cambio*. La duración del tercer capítulo es de 44 minutos y el principal motivo para el nombre de este capítulo es la muerte de uno de sus personajes principales. A partir de aquí todos y cada uno de los eventos que se pueden presenciar en la serie cambia el rumbo de los personajes hasta ese momento conocidos. Principalmente se ve afectada esta característica innata de los personajes que hace referencia a la cercanía con un pensamiento o una postura política, pues Zaun cambia radicalmente su forma de existir debido al control que pasaría a manos de Silco, enemigo de Vander y hasta ese momento prisionero que fallece en la confrontación. Por otra parte, también es importante mencionar que los fragmentos analizados muestran las diferencias tecnológicas y formas de describir contextos en inequidad social (Soler, 2011).

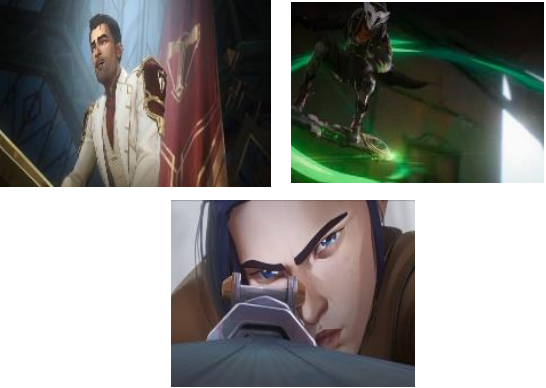
Tabla 3: La violencia bruta es necesaria para el cambio

<p style="text-align: center;">Tercer Capítulo</p> 	<p style="text-align: center;"><i>La violencia bruta es necesaria para el cambio</i></p> <p>Viejos rivales de Zaun viven su destino, después de años y remordimientos, explota un conflicto que afecta a la ciudad. Vi y su banda van en busca de Vander mientras que Powder se rehusa a no ayudar a su familia. Viktor y Jayce arriesgan todo por su investigación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lucha Social • Innovación tecnológica • Convicción • Frustración • Perseverancia 	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencia • Invención • Lealtad • Miedo • Resentimientos personales
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

¡Feliz día del progreso! es el nombre del cuarto capítulo de la serie con una duración de 41 minutos y una analogía muy interesante para analizar. Este capítulo se lo puede ver desde dos perspectivas: el héroe que hace el bien o el villano que comenzará todo un mal. Esta es la premisa principal antes de poner en contexto este capítulo, pues se pueden encontrar mensajes comunicativos que hacen referencia a la inserción de la corrupción en la ciudad de Piltover. Un fragmento muestra una toma con un vaso lleno de café, este vaso tiene la cara de Jayce que hasta ese momento se encontraba empleando sus conocimientos científicos para generar un bien colectivo. Después de mantener una corta pero concisa conversación con su compañero Viktor, sale a dar un discurso ante todas las personas de Piltover. En ese preciso momento una gota de café cae por el vaso de Jayce y mancha su rostro.

Esta es probablemente una de las escenas más descriptivas que se puede encontrar en toda la serie, pues hace alusión a una mancha en el rostro de quien sería el futuro concejero del Estado de Piltover (Soler, 2011).

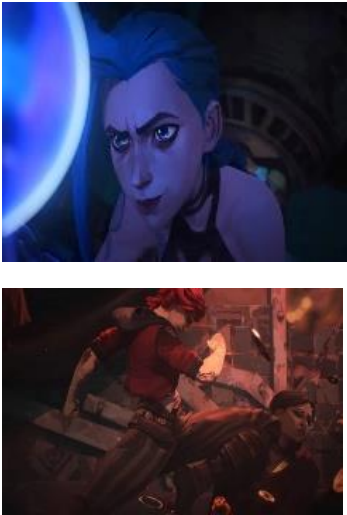
Tabla 4: ¡Feliz día del progreso!

<p style="text-align: center;">Cuarto Capítulo</p> 	<p style="text-align: center;"><i>¡Feliz día del progreso!</i></p> <p>Piltover en el camino del progreso y la innovación de la ciencia con Hextech buscan ir más allá de la mano de Viktor y Jayce. Zaun bajo asedio y la incertidumbre es azotada por un enemigo cuyo rostro se creía desaparecido, es más familiar de lo que esperan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Innovación Tecnológica • Ambición • Presión Social • Asedio • Progreso 	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencia • Ideologías • Posturas sociales • Conflictos • Zozobra
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

El quinto capítulo de la serie se llama *Todo el mundo quiere ser mi enemigo*, en 41 minutos de producción se muestra la vida que ambas hermanas eligieron. Vi una chica ruda y fuerte que regresa a aquel lugar que alguna vez fue su hogar con la finalidad de recobrar el control de Zaun y remover la corrupción de la ciudad, mientras que por otro lado Jinx, emplea sus conocimientos en tecnología y su gran ingenio para crear armas y así poder ayudar a Silco en su objetivo de dominar política y socialmente a la ciudad de Piltover.

Este capítulo resulta pertinente analizarlo desde una base política, pues los eventos que suceden son una sucesión de decisiones que alteran el orden de ambas ciudades. Dichas decisiones fueron tomadas por aquellos personajes que controlan el contexto de ambos Estados, de hecho, se hace una analogía entre la tecnología y la violencia, ambas necesitan estar en la sociedad (Curtis, 2019).

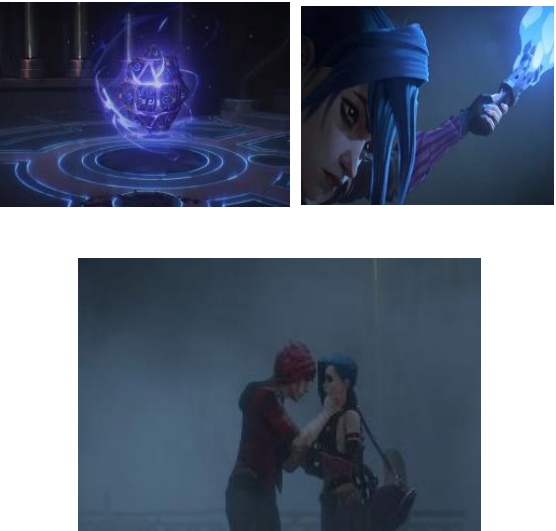
Tabla 5: Todo el mundo quiere ser mi enemigo

<p style="text-align: center;">Quinto Capítulo</p> 	<p style="text-align: center;"><i>Todo el mundo quiere ser mi enemigo</i></p> <p>Caitlyn la rebelde vigilante de Piltover embarca su propia aventura en el distrito suburbano para dar con el paradero de Silco. Un agresivo enfrentamiento se darían en las calles de Piltover mientras que Jayce pone en peligro su integridad por erradicar la corrupción que se ve sumida mucho más en Piltover.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sublevación • Riñas callejeras • Corrupción • Persecución estatal • Convicción política 	<ul style="list-style-type: none"> • Miedo • Ideologías • Conflictos • Zozobra • Persecución
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Cuando caigan estos muros es el nombre del sexto capítulo de la serie, la duración de este capítulo es de 42 minutos y muestra las diferentes curvas que cada uno de los protagonistas han ido generando en su vida a través del tiempo. Los principios y valores morales desaparecieron para muchos de ellos en torno a lo que va avanzando la serie mientras que la sublevación ante todo sistema impuesto en ambas ciudades parece ser la respuesta y la constante para todos los personajes. De hecho, este capítulo tiene como característica principal mostrar a todos los personajes en situaciones donde tiene que elegir entre lo correcto y lo que ellos desean. Pues tal como menciona Bolaño (2013), el capital mucha de las veces abarca incluso los propios principios de las personas.

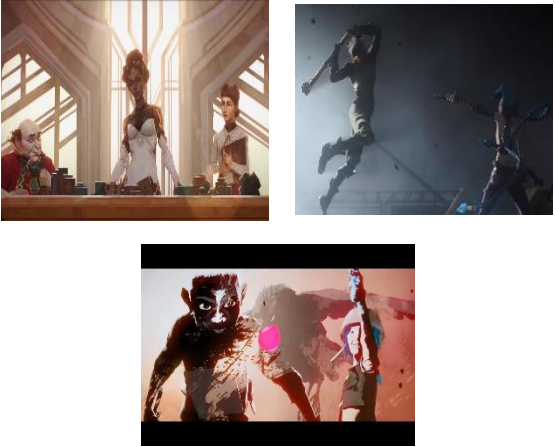
Se puede observar a Viktor desapegándose de sus valores como inventor para poder salvar su propia vida, mientras que Jinx después de tantos años decide brindarle una última oportunidad a su hermana, en un acto de esperanza.

Tabla 6: Cuando caigan estos muros

Sexto Capítulo	<i>Cuando caigan estos muros</i>		
	<p>“Un protegido menoscaba a su tutor en el Consejo” Así empieza la descripción original de este capítulo. Mientras que Hextech, la tecnología mágica creada por Jayce y Viktor comienza a evolucionar de una manera muy veloz. Bajo el manto de tristeza y esperanza de Jinx se brinda a sí misma una oportunidad más para perdonar y afrontar su pasado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Innovación tecnológica ● Frustración ● Esperanza ● Reencuentro ● Traición 	<ul style="list-style-type: none"> ● Posturas personales ● Oportunidades ● Inteligencia artificial ● Apuñaladas (decisiones traicioneras) ● Depresión


Posiblemente el mejor capítulo de toda la serie lleva de nombre *El Salvador*, este capítulo tiene duración de 40 minutos y por mucho es quizá el capítulo mejor valorado de toda la serie. Primero presenta el contexto actual de la ciudad del progreso, Piltover; una ciudad en la cual la corrupción y el poder han corrompido a todos los consejeros, todos buscan realizar sus propios negocios para beneficio propio. De hecho, cuando se visualizan en comparativa a los consejeros, se puede observar un muy distintivo egoísmo, esto ahora forma parte de todos aquellos que manejan esta ciudad. Por otro lado, se observa la disputa de dos amigos destinados a luchar en su adultez por principios distintos, Ekko luchando por la equidad y el bienestar colectivo de su ciudad, mientras que Jinx lucha en busca de venganza, poder y bajo los efectos de un estado emocional que cada vez se deteriora por la situación de tensión entre ambas ciudades.

Tabla 7: El salvador

Séptimo Capítulo	<i>El salvador</i>		
	<p>Los conflictos entre la ciudad de Zaun y Piltover escalan a un punto de no retorno. Es hora de las decisiones; mientras tanto Vi y Caitlyn se reúnen para ir en contra del único enemigo que tienen en común, Silco. Viktor en su desesperación por la enfermedad que lo consume, decide buscar su propia “Gloriosa Evolución”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Convicción • Decisiones estatales • Frustración • Esperanza • Lucha de ideologías 	<ul style="list-style-type: none"> • Peleas • Control del Estado • Enfrentamiento de dos amigos • Postura ideológica • Elecciones personales


Agua y aceite es el nombre del octavo capítulo, su duración es de 40 minutos y la trama que presenta va de acuerdo con el nombre que se le da a este capítulo. Como bien se conoce, el agua y el aceite son dos fluidos que no se pueden mezclar, lo mismo se representa en este capítulo a modo de analogía. La lealtad y la traición son estos dos términos, a causa de la corrupción en la cual se encuentra sumergida Piltover, los concejeros sacan de este consejo a uno de los miembros que fue el pilar fundamental para crear la ciudad de Piltover. Esta es una medida que toman porque Heimerdinger, el profesor removido de su cargo pierde la credibilidad de los estudios que llevan Jayce y Viktor, esto debido al nivel de problemas que traen a la ciudad desde el análisis de esta magia.

Tabla 8: Agua y aceite

Octavo Capítulo	<i>Agua y aceite</i>		
	<p>Silco en medio de los conflictos salva a Jinx, la misma sufrirá cambios irreversibles gracias a Singed. Mientras que Vi, Jayce y Caitlyn forman una alianza para acabar de raíz el problema, se dirigen a las profundidades de Zaun para destruir los yacimientos químicos. El precio de la pelea tendrá repercusiones en el Concejero Jayce, una victoria amarga recorre su garganta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lucha contra la corrupción • Conflictos ideológicos • Sustancias adictivas • Corrupción • Convicción 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentido de culpa • Ideologías • Cambios de personalidad • Alteración de sentidos • Violencia

El último capítulo de la serie lleva de nombre *El monstruo que creaste*, este capítulo tiene de duración 39 minutos y es el punto culmine de los enfrentamientos entre estas dos ciudades. Aquí es donde se destapa la trama y los objetivos finales de cada uno de los protagonistas, se visualizaron discursos reivindicativos en casi todo el capítulo pues la comunicación que se lleva a cabo hace referencia a acuerdos bilaterales entre ambas ciudades. Temas como la libertad, independencia y lucha de ideales son los principales abordajes de este capítulo, pues tanto Jayce como Silco quieren poner un fin a décadas de lucha e inequidad. En el transcurso de las escenas se puede observar que Jinx, ya en un estado de inestabilidad mental mata a su padre y manda un claro mensaje al consejo. Alonso (2004) cierra esta premisa afirmando que los comportamientos humanos dentro de un escenario de conflicto afectan también a la psique de las personas, concuerda así pues con los planteamientos propuestos por Soler (2011) y Curtis (2019) quienes manifiestan la importancia de reconocer a las personas, su postura ante una crisis y el reconocimiento de sus acciones.

Tabla 9: El monstruo que creaste

<p style="text-align: center;">Noveno Capítulo</p> 	<p style="text-align: center;"><i>El monstruo que creaste</i></p> <p>Cuando la guerra se ve a la esquina de ambas ciudades, Zaun y Piltover reciben una última oportunidad; sus líderes Jayce y Silco ponen sobre la mesa sus cartas. Vi recibirá su venganza contra Sevika, la guerrera más leal de Silco. Esta vez, el destino pinta un amanecer incierto...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Propuestas de líderes políticos • Conflictos ideológicos y bélicos • Traición • Castigo y venganza 	<ul style="list-style-type: none"> • Choques políticos • Emociones encontradas • Busca de paz • Independencia • Acuerdos • Ideologías • Zozobra • Último Ataque
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Conclusiones

Para ilustrar de mejor manera los resultados obtenidos en la investigación es necesario recordar que el principal objetivo de este análisis audiovisual era entender a la industria cultural como una herramienta para la generación de productos audiovisuales que contribuyan al despertar de la consciencia de la sociedad. En este contexto, se puede deducir que el análisis ha permitido demostrar el rol que posee la industria cultural en la generación de discursos reivindicativos. Esto no solo se demuestra a través del análisis de la serie tomada como objeto de estudio, sino que también se evidencia gracias a la teoría analizada por los autores citados en este trabajo investigativo.

De esta manera, se ha logrado identificar los diferentes discursos que se enfocan en un posicionamiento de lucha social, el principal motor de esta lucha se basa en la precariedad que puede transformarse en conflicto entre sociedades por la inequidad que puede existir. También es importante recalcar que la investigación trabajada tiene como eje secundario un tipo de recomendación. Pues existe la necesidad de ahondar en esta clase de tópicos para generar una mejor perspectiva sobre la lucha social y la equidad entre individuos (Jelin, 2019).

Los discursos reivindicativos han sido analizados a través de la lucha de clases, donde un grupo de la sociedad que en su defecto son la mayor parte de un pueblo o Estado muestra su descontento ante una serie de medidas poco adecuadas o correctas para ejercer los derechos fundamentales de un individuo. Con esta premisa se puede realizar una analogía con la realidad, pues los derechos de las personas han aparecido después de conflictos y escenarios de lucha (Varsi-Rospigliosi, 2014).

Con la teoría tomada en cuenta desde una perspectiva reivindicativa se puede asegurar que los resultados arrojados por el análisis son el reflejo total de los aportes y escritos de otros autores. Pues si bien existen diferentes concepciones de lo que significa la industria cultural, la mayor parte de autores está de acuerdo que la producción de estos contenidos si aportan a una visión diferente de la realidad.

Esto se ha manifestado a través del tiempo, pues históricamente no es un concepto que aparece ahora con las nuevas formas de comunicar, plataformas y la aparición de nuevas formas de visualizar contenido. Se ha ido transformando hasta el punto de generar una nueva

forma de observar ese mundo ficticio a través de sucesos que representarían a la realidad que todos vivimos (Duarte, 2011).

Existen divergencias entre autores cuando se analizan los escenarios de lucha, pues muchos lo tratan a una cuestión de malestar social que se ve provocado por un mal manejo y condición de vida. Por otro lado, hay autores que lo llevan mucho más allá, de hecho, manifiestan que, en un pequeño porcentaje de situaciones este levantamiento no representa más allá que un acto de anarquía, pues los reclamos de ese grupo no responden a un malestar general de sociedad. El concepto de anarquía está sujeto a un descompuesto en la sociedad donde no tiene efecto el régimen; el Estado se ve oprimido ante el caos mismo (Alonso, 2004).

Resulta fundamental mencionar lo antes escrito para recalcar que el análisis de la serie no tiene que ser visto desde un enfoque donde la anarquía es la solución para la inequidad social. Sino que más bien se busca demostrar que conceptos e ideas reivindicativas sujetas a propósitos ideales para todos los individuos, es posiblemente el mejor camino para lucha contra las injusticias y la corrupción. El escenario que se presentaría de manera hipotética no sería de absoluta paz, pero si es para un bien colectivo muy posiblemente es lo que se debería seguir (Gorostegui, 2018).

Este trabajo investigativo solo toma una pequeña porción de todo lo que embarca la industria cultural, no es suficiente con analizar una serie, sino que para aumentar el conocimiento sobre este tema se deberían realizar investigaciones de campo que cuenten la realidad, pero ya no una ficticia sino la que viven las personas día a día. Se debe ahondar en la industria cultural y sus productos, pero también tomando en cuenta estudios psicológicos que logren determinar el impacto psíquico que estos productos generan en cada persona.

Actualmente la sociedad vive momentos de disputa y caos, pues a medida que va pasando el tiempo, las personas van cambiando su comportamiento y forma de pensar sobre una situación o su propio vivir. Por eso es por lo que la lucha contra la impunidad y las decadencias sociales no deberían ser motivo de criminalización, sino que más bien deberían funcionar como un motor que aliente a la sociedad a levantarse contra las desigualdades.

Esto no es un llamado a la anarquía, pero debemos comprender como seres humanos, que los procesos de cambio en la sociedad no se han dado bajo palmadas de guante blanco y alfombras rojas, sino que han sido resultado de una serie de conflictos los cuales ha llevado

a aquellos que menos tienen, a ir en busca de lo que ellos, los demás y también quienes no lo reconocen; es justo.

Finalmente, pero no menos importante, es necesario entender a la comunicación como el eje fundamental de todo proceso de cambio y transformación social. La comunicación no únicamente se encuentra anclada al hablar y escuchar, sino que también se ve reflejada en el análisis de la psique del humano. Puesto que esto ayuda a entender el proceso de discernimiento al momento de consumir productos que no vayan anclados al contenido clásico que todos están acostumbrados.

Al contrario, se vuelve un descubrir interesante por la idea que plantea sobre la forma de entender a la sociedad, sus procesos para generar derechos y llegar a una libertad, que, aunque utópica en ciertos casos, en muchos otros representa bienestar social y equidad para todos. La investigación y comprensión de sucesos permiten abrir la mente, vivir en un estado de consciencia que debe ser primordial. Este debería representar el primer paso para construir una nueva sociedad, porque el avance tecnológico y la economía sigue dando la vuelta al mundo, mientras que los valores y buenas prácticas en todo ámbito de la sociedad se ven cada vez, menos palpables.

Referencias Bibliográficas

- Alonso, Á. B. (2004). Anarquismo y «cuestión social». *Historia contemporánea (Series)* (Universidad del País Vasco), 29. <https://doi.org/10.1387/hc.4985>
- Barba-Martín, R. A., Gómez-González, A., & González-Calvo, G. (2018). “Tu enfoque determina tu realidad”: una vida dedicada a unir teoría y práctica en la investigación cualitativa. *Magis Revista Internacional de Investigación en Educación*, 11(22), 15–32. <https://doi.org/10.11144/javeriana.m11-22.tedr>
- Bolaño, C. (2013). *Industria cultural, información y capitalismo*. Editorial
- Carrasco, P. A. (s/f). *El análisis audiovisual: Un puente entre los valores pensados y los valores sentidos I*. Gob.es. Recuperado el 23 de noviembre de 2022, de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/182763/document%20%28121%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrillo, A. T. (2020). *Educación popular y movimientos sociales en América Latina*. Editorial Biblos.
- Cauas, D. (2015). Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación. Bogotá: biblioteca electrónica de la universidad Nacional de Colombia, 2, 1-11.
- Completo, N. (s/f). Cómo citar el artículo. Redalyc.org. Recuperado el 31 de octubre de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/555/55530465007.pdf>
- Curtis, C. B., Pool, M. C. L., & Moreno, H. M. G. (2019). Videojuegos MOBA como fenómeno transmedia: El caso League of Legends como proceso de conformación de identidades, resistencias y agencias. *Caracteres*, 8(1), 92–118. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7105377>

De la Torre, E. H., & González-Miguel, S. (2020). Vista de Análisis de datos cualitativos a través del sistema de tablas y matrices en investigación educativa. (s/f).

Revistas.um.es. Recuperado el 23 de noviembre de 2022, de <https://revistas.um.es/reifop/article/view/435021/28780>

Delgado, J. C. (2019). *La educación política de las masas: Capital cultural y clases sociales en la Generación del 14*. Siglo XXI de España Editores.

Duarte R. (s/f). *Industria Cultural 2.0*. Constelaciones-rtc.net.

Dussel, E. (2022). *Filosofía de la cultura y transmodernidad: ensayos*. Universidad Autónoma de la Ciudad de México - UACM.

Gedisa.Lozano, Á. (2020). *El Holocausto y la cultura de masas*. Melusina.

Horkheimer, P., & Adorno, M. Y. (s/f). *Max Horkheimer y Theodor Adorno La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas*.

Orlandi, E. (2017). *Análisis de Discurso: Principios y procedimientos*. Lom Ediciones.

Robles, J. M. (2019). *El reto de la participación: Movimientos sociales y organizaciones*. Antonio Machado Libros.

Rodríguez González, C., & Del Moral Pérez, E. (2018). Habilidades potenciadas con el e-Sport League of Legends: Diseño de caso único. Revista interuniversitaria de investigación en tecnología educativa. <https://doi.org/10.6018/riite/2018/333771>

Santander, P. (s/f). Por qué y cómo hacer análisis de discurso why and how to do discourse analysis. Scielo.cl. Recuperado el 31 de octubre de 2022, de <https://www.scielo.cl/pdf/cmoebio/n41/art06.pdf>

Soler, Á. (2021, noviembre 24). Arcane: una serie sobre la desigualdad social. Al Descubierto. <https://aldescubierto.org/2021/11/24/arcane-una-serie-sobre-la-desigualdad-social/>

Tamayo Flores Alatorre, S. (1996). *La teoría de la ciudadanía en los estudios urbanos: estado y sociedad civil, derechos ciudadanos y movimientos sociales*.
<http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/739>

Zarate, R., & Steven, J. (2021). El pensamiento crítico y la enseñanza de la historia, con contenidos de la plataforma digital Netflix. Universidad Pedagógica Nacional.