

**TRABAJO DE FIN DE GRADO DE
PSICOLOGÍA
Universidad de La Laguna**

**LA REPRESENTACIÓN EN EL CINE DE LA
VIOLENCIA ERÓTICA**

Autoras:

Ainhoa Castedo Cabeza

Marta Rodríguez Casanova

Tutor Académico: Esteban Torres Lana

Curso Académico 2016/2017

RESUMEN

El objetivo fundamental de este estudio es analizar la reactividad que produce la visualización de secuencias violentas asociadas al erotismo, relacionándolo con el uso y abuso de los medios audiovisuales. Para ello, se ha realizado un estudio empírico - descriptivo. En él, se muestran tres secuencias cinematográficas con distintos grados de violencia erótica (violencia consentida, con respuesta ambigua de la mujer y violencia no consentida), con el fin de evaluar la influencia de dicho binomio en la muestra utilizada. Los resultados permiten comprobar algunas tendencias diferenciales entre hombres y mujeres ante este tipo de estímulos audiovisuales así como ciertas paradojas y tendencias contrarias a los estereotipos de género.

Palabras clave: Secuencias violentas, violencia erótica, tendencias, estereotipos de género.

ABSTRACT

The main objective of this study is to analyze the reaction which produces the violent sequences associated to the erotic display, in relation to the use and abuse of the audiovisual media. For this reason, a empiricist - descriptive study has been made. In order to evaluate the influence of the violence - eroticism binomial in the sample used, it shows three film sequences with different degrees of erotic violence (consensual violence, ambiguous answer and non - consensual answer). The results allow to check some differential trends between men and women in connection with this kind of audiovisual stimulus. It also shows certain paradoxes and opponents trends to the gender stereotypes.

Key words: Violent sequences, erotic violence, trends, gender stereotypes.

1. INTRODUCCIÓN

Tal como se especifica en la RAE, la violencia es cualquier acto que aplica medios violentos a cosas o personas para vencer su resistencia. Se trata de un tipo de interacción humana que se manifiesta en aquellas conductas o situaciones que, de forma deliberada, provocan o amenazan con hacer un daño grave (físico o psicológico) o el sometimiento a un individuo o una colectividad (Montiel, 2016). Un concepto complejo que admite diversos matices dependiendo del punto de vista desde el que se considere.

La violencia es uno de los problemas que más incidencia ha tenido en cualquier sociedad desde sus inicios. Actualmente, parece que vivimos en un mundo dominado por la misma: bocinazos en los atascos en carretera, insultos en espectáculos deportivos, peleas en bares y discotecas y agravios de todo tipo que pueden leerse en las redes sociales. Y aunque muchos atribuyen este clima a las nuevas tecnologías o a las exigencias del mundo actual, múltiples estudios aseguran que el ser humano es agresivo por naturaleza, aunque sus niveles de violencia pueden ser controlados si se canalizan de forma correcta (Universia, 2014).

Desde el punto de vista de la Tendencia biologicista, se considera que la violencia es una reacción innata que se desarrolla a través de la evolución; por otro lado, la perspectiva sociologizante, atribuye a los rasgos adquiridos en el desarrollo socio-cultural el origen de la violencia humana.

De modo que, la agresividad es una tendencia biológica que forma parte del instinto de supervivencia y que se comparte con el resto de los animales. Pero, a diferencia de éstos, los humanos experimentan una agresividad consciente, la cual hace relación al poder creativo, donde el hombre sabe que siendo agresivo puede llegar a conseguir determinados objetivos (Universia, 2014).

Por otro lado, en la sociedad actual y con el inicio del nuevo siglo, se observa que a menudo se califica a esta época como violenta, quizás debido a la facilidad con que se comparte cualquier tipo de noticia o mensajes violentos a través de los medios de comunicación (Sanmartín, 1998), como por ejemplo, los resultados de la violencia de género que casi diariamente tienen un espacio en los informativos de televisión, los casos de acoso escolar (o Bullying) que están teniendo gran repercusión mediática, o a través del cine, donde continuamente aparecen escenas violentas, predominando el maltrato, golpes, disparos y degradación.

El 20 de Abril de 1999 ocurre un acontecimiento que refleja la clara influencia de la violencia emitida en los medios audiovisuales en la sociedad. Un par de adolescentes, vestidos como el protagonista de la película *Matrix*, dispararon contra sus compañeros y profesores en el instituto de Columbia, Denver. El resultado fue escalofriante, teniendo como consecuencia la muerte de trece adolescentes. En aquel momento, la reacción inmediata de EEUU, incluyendo a su presidente, fue mirar hacia la televisión y el cine y responsabilizarlos de lo sucedido.

Este, entre muchos otros casos, incita a ver que los medios que más han influido para la creación de la sociedad de la imagen y la persuasión, han sido primero el cine y después la televisión (Almenara, 2003). Los cuales influyen no tanto por el plano racional, sino fundamentalmente por lo emotivo y afectivo.

El cine es una herramienta que ofrece la posibilidad de socializar y educar a quienes lo consumen, lo ven, lo disfrutan y hacen suyas las historias allí contadas (González, 2012). Es decir, muestra diferentes formas de ver la vida a través de sus protagonistas, los cuales expresan valores, normas y conductas que pueden conformar un referente a seguir, o bien un comportamiento que esté sujeto a críticas o juicios de valor. De este modo, pasa a convertirse en un agente educativo para todo público.

Los niños españoles en edades comprendidas entre 6 y 11 años pasan frente al televisor 930 horas al año, mientras que, por otro lado, acuden 900 horas a clases (Sanmartín, 1998), es decir, están más tiempo ante la televisión que en el colegio. Además, se ha descubierto que, tanto en el análisis de la televisión como en el cine, se ve reflejado un aumento de las escenas violentas en los contenidos televisivos y cinematográfico (Torres, E, 2002). Por tanto, es mucho tiempo el que los niños consumen ante un aparato que proyecta imágenes violentas a razón de un mínimo de cinco por hora.

Por otra parte, la violencia de género es uno de los problemas más dramáticos y urgentes que ha de enfrentar la sociedad actual y, lamentablemente, el cine, en muchas ocasiones, contribuye a reforzar la desigualdad entre sexos.

Aunque en infinidad de películas la mujer ha sido protagonista, tanto en dramas, comedias, como en aventuras, el cine ha sabido reflejar documentalmente el papel que, en cada momento, ha ejercido o que ha sido atribuido a las mujeres en la sociedad. Ya en el S.XX, la mujer ha continuado protagonizando distintos papeles sociales y culturales, pero generalmente con un denominador común: la subordinación de las mujeres y la violencia ejercida hacia ellas (Núñez Domínguez, 2011).

Lamentablemente, en los últimos años, a pesar de las iniciativas legales puestas en marcha, los actos de violencia sexual contra las mujeres siguen creciendo y el número de víctimas es cada vez mayor, lo que pone en evidencia que por sí solas no están siendo suficientes.

El 27 de diciembre de 2010 aparece en "Noticias Cuatro", y también en otros medios de comunicación, el siguiente titular: 2010, un año negro para la violencia de género. El texto que lo acompaña recoge, entre otras, las reflexiones de Miguel Lorente (Delegado del Gobierno contra la violencia de género) quien afirma, con rotundidad, que "ahora mismo en España hay quince o veinte hombres que están pensando en acabar con la vida de sus mujeres". Y, sin ir muy lejos, el 5 de Mayo de 2017 aparece en el periódico "El País" el siguiente titular: Prisión para el acusado de matar a su mujer y ocultar el cadáver en una maleta.

De modo que, no se puede confirmar si el aumento de la violencia sexual está altamente relacionado con la violencia hacia la mujer en el cine, pero sí que es de vital importancia el seguir profundizando en las causas, características y consecuencias de la violencia de género desde el ámbito de la investigación, así como de proponer herramientas e instrumentos para la sensibilización y erradicación de este tipo de violencia en todos los ámbitos. Ya que, aunque no exista una relación directa entre la violencia y el cine, si hay efectos indirectos; éstas situaciones de violencia se llegan a “normalizar”. (Imbert, 2008) advierte que las producciones mediáticas han impuesto «una estética de la violencia que, de tanta saturación, puede, en el “mejor” de los casos», provocar «insensibilización y, en el peor, llevar a confundir representación con realidad, volviendo fascinante la violencia representada».

Por su parte, Donnerstein (1998), ha establecido tres tipos de efectos provocados por la violencia televisada:

- Aprendizaje de actitudes y conductas agresivas.
- Insensibilidad ante la violencia.
- Temor a ser víctima de la violencia.

Por tanto, se puede afirmar que los efectos audiovisuales son muy relevantes, no sólo por la capacidad de influir en la predisposición a adoptar o aprender conductas violentas, sino por su tendencia a que dichas conductas sean normalizadas y pasen a formar parte del entorno simbólico social. (Núñez Domínguez, 2011) De algún modo, casi imperceptible, se trata de una “influencia invisible” cuyo alcance llega a afectar de manera indirecta al ser humano, y que puede llevar a una mayor desensibilización hacia la violencia de terceros.

¿Qué decir de la asociación del erotismo con la violencia? El binomio sexo-violencia ha demostrado su eficacia comercial en películas mediocres que se han convertido en grandes negocios. Está en el imaginario profesional contar con las escenas de sexo y con las escenas de violencia en la producción de una película y, con demasiada frecuencia, la asociación entre ambas.

Para desarrollar este exitoso binomio violencia-erotismo las técnicas cinematográficas han sido esenciales para lograr que el binomio funcione. Los espectadores actuales han nacido ya con el lenguaje visual evolucionado y lo han hecho connatural con su forma de procesamiento de la violencia audiovisual. Entre las técnicas audiovisuales más eficaces está la de fragmentación, la utilización de múltiples puntos de vista para repetir una escena violenta. Esta técnica requiere la alteración de la duración del plano (cámara lenta), así como efectos complementarios de sonido (ecos, etc).

Si a esto le añadimos la ficción que supone la falta de consecuencias de la violencia audiovisual, especialmente en modelos atractivos de mujer, el mantenimiento de la belleza de las víctimas, en su mayoría mujeres, podemos

concluir fácilmente en que este binomio violencia-erotismo consiste en una gran mentira donde se reúnen personas atractivas y estética cinematográfica para representar una ficción que puede tener influencia como enaltecedora de la violencia y de su peligrosa asociación con el erotismo.

La complejidad de los fenómenos sociales que hemos mencionado está muy fuera del alcance de un trabajo de fin de grado. El objetivo pues de éste estudio es el de analizar la reactividad que produce la contemplación de secuencias violentas asociadas al erotismo, relacionándolo con el uso y abuso de los medios audiovisuales.

2. MÉTODO

A. Muestra:

La población escogida para dicho estudio ha sido la que esté cursando o tenga estudios universitarios y cuyas edades estén comprendidas desde los dieciocho a los treinta años.

Para ello, se ha seleccionado de forma aleatoria una muestra total de ciento ochenta y ocho personas, de entre las cuales cincuenta y tres han sido eliminadas por no cumplir con los requisitos establecidos para la realización del mismo. De modo que, la muestra final con la que se trabajó fue de ciento treinta y cinco personas.

Por otro lado, en relación a la edad escogida, generalmente el acceso a la universidad se realiza a los diecisiete años para terminar a los veintidós aproximadamente. Sin embargo, es conveniente contar con adolescentes mayores de edad debido al violento contenido de las escenas cinematográficas. Y, al mismo tiempo, hemos creído importante el ampliar la edad hasta los treinta años, porque existe la posibilidad de que la persona haya ampliado sus estudios o aún no los haya terminado.

B. Instrumentos:

Se utilizó un cuestionario elaborado específicamente para este estudio, a través de la aplicación en línea *Lime Survey*, en el que constan treinta y cuatro preguntas con variedad de alternativas de respuesta (dicotómica, elección única, múltiple y abiertas).

El cuestionario tiene dos bloques diferenciados.

1. Bloque demográfico y preguntas previas de interés para el estudio tal como se especifica en el siguiente recuadro:

INFORMACIÓN RECOGIDA

- Sexo
- Edad
- Frecuencia de uso de los medios audiovisuales
- Control en el uso de internet
- Preferencia de la persona en cuanto a géneros cinematográficos
- Agresividad
- Afición a videojuegos y su contenido

2. Respuestas a la exposición de tres secuencias cinematográficas en las que aparecen distintos grados de violencia erótica. Se pide a los sujetos el grado de reactividad ante esas secuencias y ciertas atribuciones sobre los personajes y de carácter personal:

- La primera parte de la encuesta recoge una secuencia de la película “Suavemente me mata”. En ella se visualiza una escena de “violencia consentida”, en la que se resalta la sumisión de la mujer ante un “juego erótico” peligroso, con el fin de obtener placer sexual.
- En segundo lugar, aparece una secuencia de la película “Perros de paja”. En ésta se resalta la respuesta ambigua de la mujer hacia la violencia ejercida por su ex pareja, reflejando un grado de incertidumbre ante el consentimiento del acto sexual con el mismo y la erotización de dicha escena.
- La tercera y última secuencia corresponde a la película “Acusados”, haciendo referencia a la “violencia no consentida”. Una escena de altos contenidos violentos y sexuales.

Así mismo, el posterior análisis de respuestas fue llevado a cabo a través del programa estadístico *SPSS*, realizando pruebas estadísticas de Chi-cuadrado y las tablas de contingencia correspondientes.

C. Procedimiento:

A los participantes se les repartió una tarjeta que contenía el enlace a través del cual se accedía a la encuesta y, a su vez, se les informó acerca del contenido de la misma y los pasos a seguir para su realización. Por otro lado, a un gran número de encuestados también se les facilitó el acceso al enlace a través de su correo electrónico.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN:

Los datos obtenidos a través de las Pruebas estadísticas de Chi-cuadrado han sido:

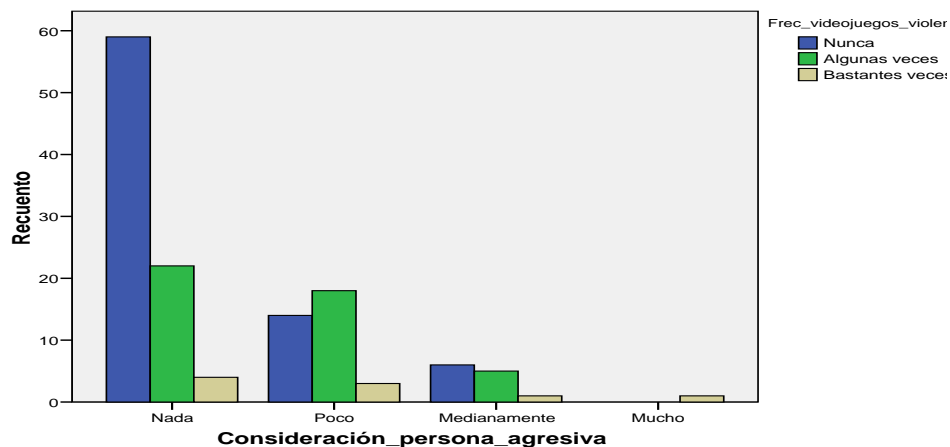
A. Resultados referentes a Datos Generales :

Tabla 1.1. *Cruce de las variables "Considerarse agresivo" X "Frecuencia a jugar con videojuegos violentos".*

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	23,362(a)	6	,001
Razón de verosimilitudes	14,927	6	,021
Asociación lineal por lineal	8,754	1	,003
N de casos válidos	133		

* $p < 0,01$.

Gráfico de barras



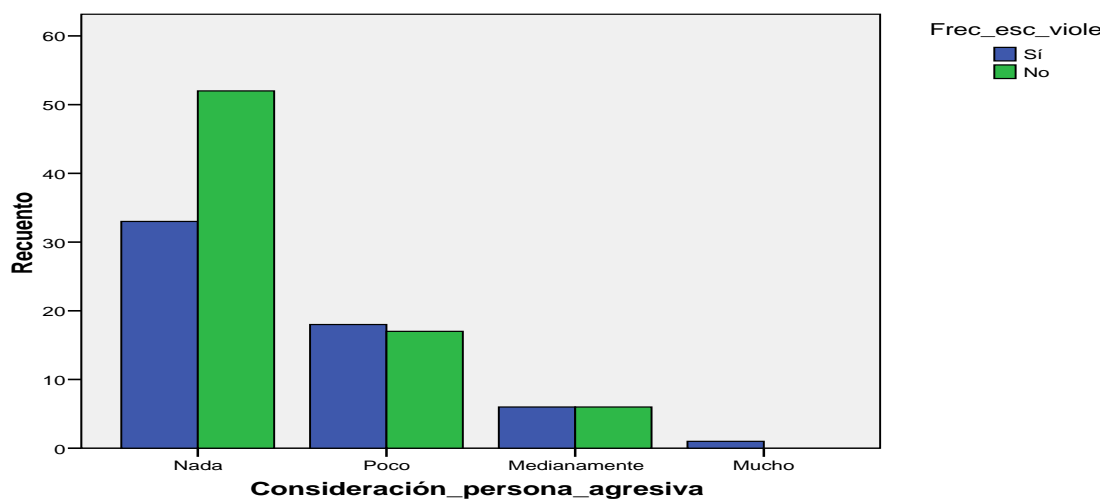
Encontramos que las personas que se consideran “poco” o “medianamente” agresivas son las que más frecuentemente juegan con videojuegos de contenido violento, y además, las que no se consideran nada violentas nunca juegan a este tipo de videojuegos.

Tabla 1.2. Cruce de las variables “Considerarse agresivo” X “Frecuente ver películas violentas”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	3,154(a)	3	,368
Razón de verosimilitudes	3,519	3	,318
Asociación lineal por lineal	2,274	1	,132
N de casos válidos	133		

* $p > 0,05$.

Gráfico de barras

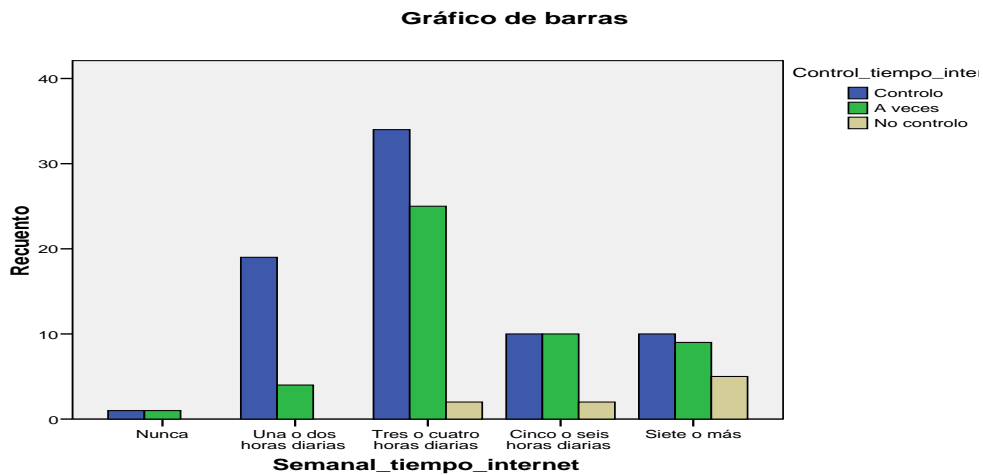


En esta gráfica encontramos una similitud en el porcentaje de personas que frecuentemente visualizan películas con contenido violento y personas que no suelen hacerlo; independientemente del grado en que se consideren agresivos o no; donde se encuentra una mayor predominancia en no considerarse agresivos.

Tabla 1.3. Cruce de las variables “Uso de internet semanalmente” X “Control del tiempo empleado en internet”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	17,299(a)	8	,027
Razón de verosimilitudes	17,085	8	,029
Asociación lineal por lineal	11,121	1	,001
N de casos válidos	132		

* p < 0,05.



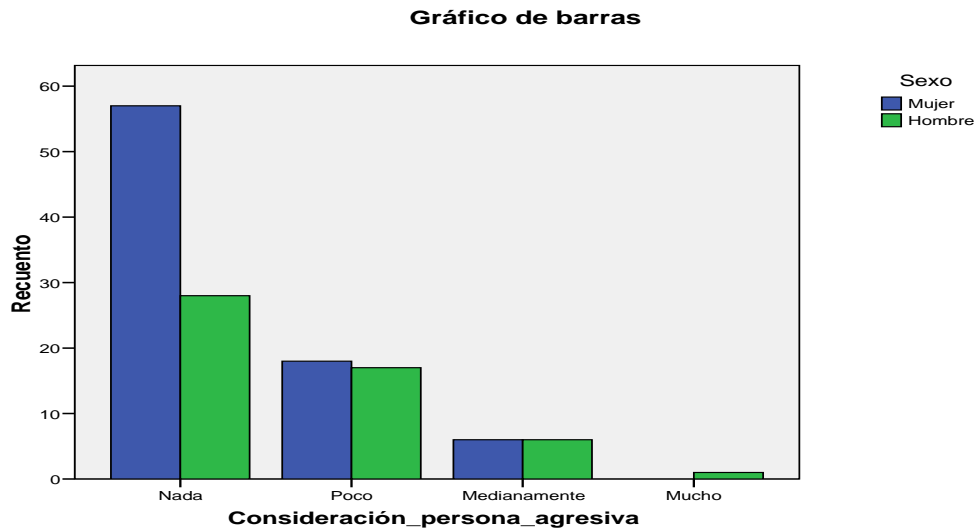
Observamos que predomina el uso de “tres o cuatro horas diarias” de internet y, además, este grupo de personas es el que considera tener control acerca de su utilización. Con el aumento de horas diario, sigue habiendo personas que muestran que tienen control sobre el tiempo, aunque ésta percepción va disminuyendo (tal y como se visualiza en las variables de “cinco o seis horas/día, “siete o más”).

Tabla 1.4. Cruce de las variables “Sexo” X “Considerarse agresivo”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	4,829(a)	3	,185
Razón de verosimilitudes	5,136	3	,162

Asociación lineal por lineal	3,977	1	,046
N de casos válidos	133		

* $p > 0,05$.



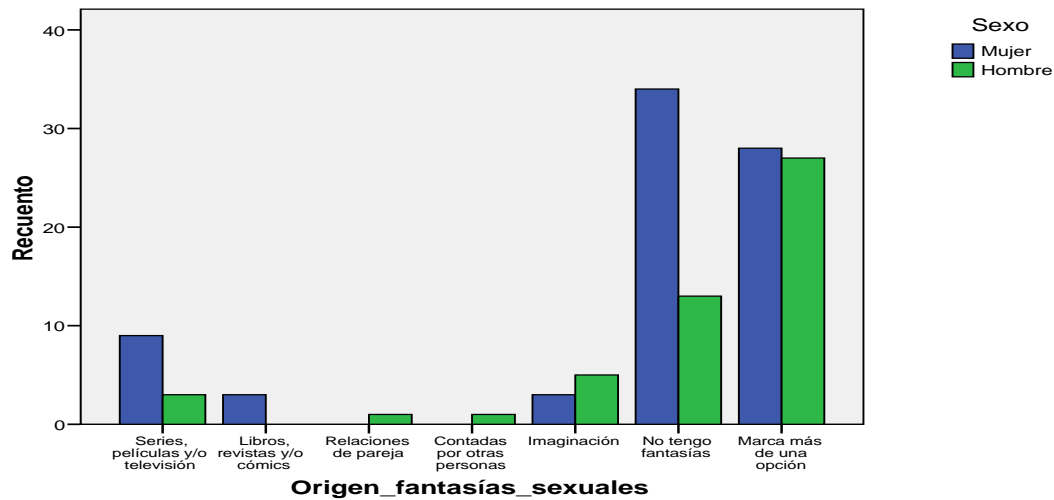
A pesar de no encontrar una significación estadística, se resalta que la mayor parte de la muestra no se consideran personas agresivas (destacando dentro de éste grupo un mayor porcentaje de mujeres). Por otro lado, entre las personas que se consideran “poco” o “medianamente” agresivas no hay apenas diferencias entre sexos, destacando solamente un hombre con un alto nivel de agresividad.

Tabla 1.5. Cruce de las variables “Sexo” X “Origen de las fantasías sexuales”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	12,737(a)	6	,047
Razón de verosimilitudes	14,533	6	,024
Asociación lineal por lineal	1,902	1	,168
N de casos válidos	127		

* $p < 0,05$.

Gráfico de barras

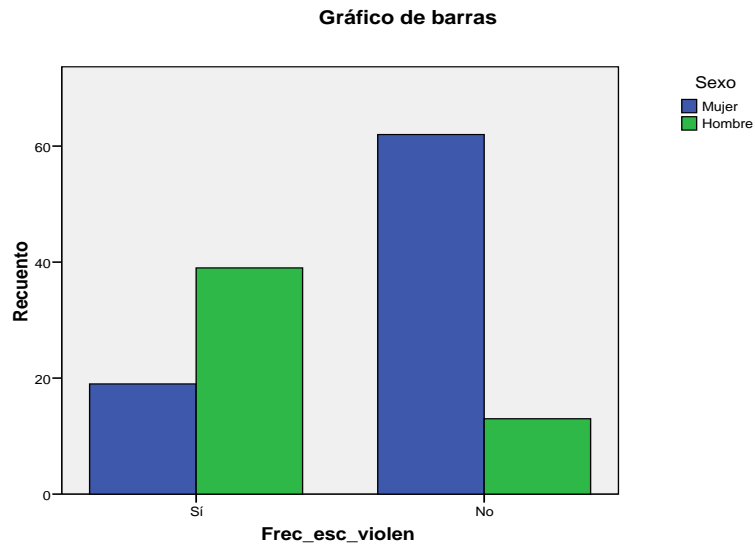


En un principio, entre los resultados que más destacan se encuentra que la mayor parte de la muestra no tiene fantasías sexuales, predominando la respuesta femenina (34). Por otro lado, otra de las respuestas que obtiene mayor puntuación, hace referencia a “tener más de una fantasía sexual”, donde nuevamente vuelve a predominar la respuesta femenina (28).

Tabla 1.6. Cruce de las variables “Sexo” X “Frecuente ver películas violentas”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	Sig. exacta (bilateral)	Sig. exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	34,213(b)	1	,000		
Corrección por continuidad(a)	32,149	1	,000		
Razón de verosimilitudes	35,468	1	,000		
Estadístico exacto de Fisher				,000	,000
Asociación lineal por lineal	33,956	1	,000		
N de casos válidos	133				

* p < 0,001.

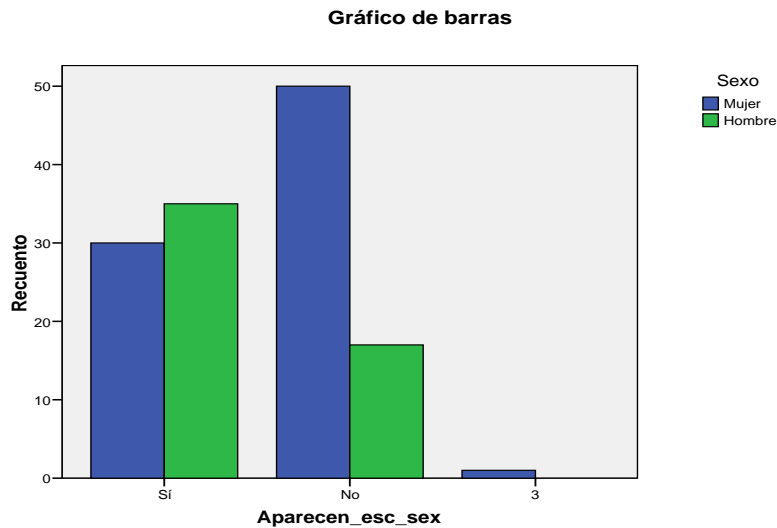


En ésta gráfica destaca el número de mujeres que no visualizan películas con contenido violento frente a los hombres. Por otro lado, son los hombres a su vez, los que destacan en visualizar escenas de dicho contenido.

Tabla 1.7. Cruce de las variables “Sexo” X “Frecuente ver películas de contenido sexual”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	11,880(a)	2	,003
Razón de verosimilitudes	12,381	2	,002
Asociación lineal por lineal	11,787	1	,001
N de casos válidos	133		

* p < 0,01.

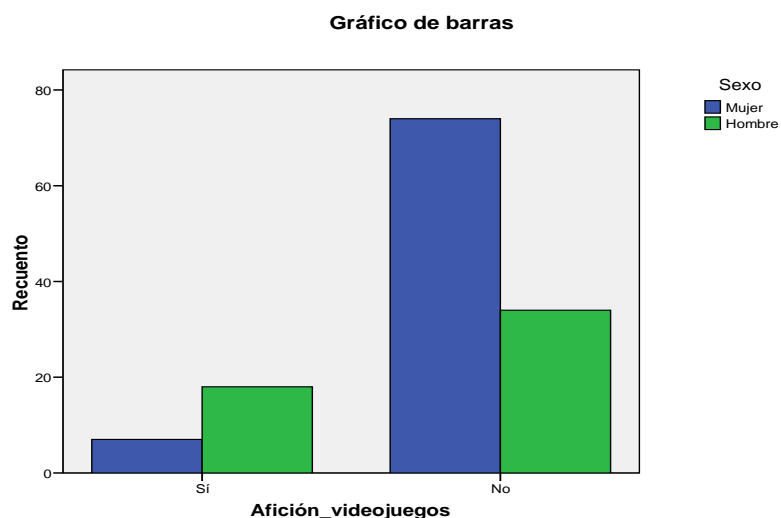


En este caso, destaca el número de mujeres que no visualizan películas con contenido sexual frente a los hombres. Por otro lado, el grupo de personas que más destaca en ver escenas de dicho contenido, son los hombres.

Tabla 1.8. Cruce de las variables "Sexo" X "Afición a videojuegos".

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	Sig. exacta (bilateral)	Sig. exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	13,997(b)	1	,000		
Corrección por continuidad(a)	12,347	1	,000		
Razón de verosimilitudes	13,809	1	,000		
Estadístico exacto de Fisher				,000	,000
Asociación lineal por lineal	13,892	1	,000		
N de casos válidos	133				

* $p < 0,001$.

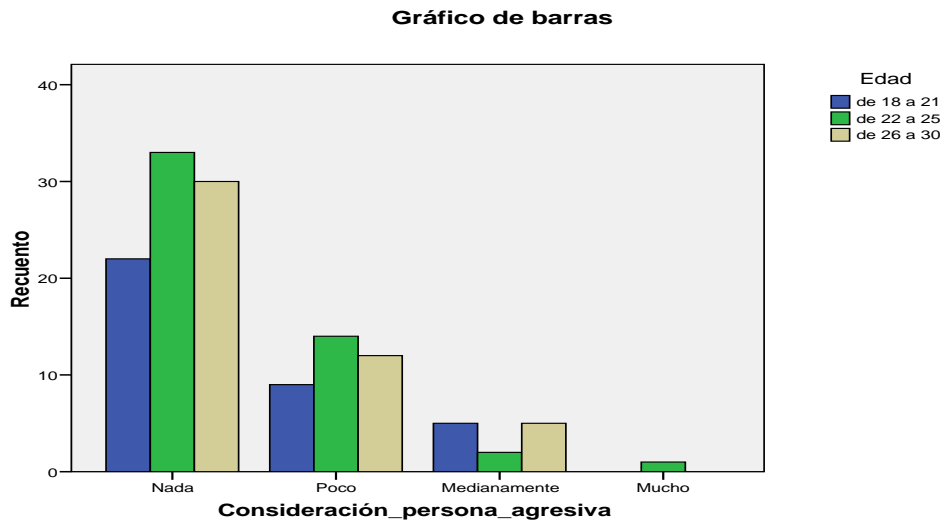


En esta gráfica predomina un alto porcentaje de mujeres que no tienen afición a los videojuegos frente a los hombres que tampoco tienen dicha afición. Además, entre las personas que disfrutan jugando a videojuegos, destaca la respuesta masculina.

Tabla 1.9. Cruce de las variables "Edad" X "Considerarse agresivo".

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	4,306(a)	6	,635
Razón de verosimilitudes	4,830	6	,566
Asociación lineal por lineal	,115	1	,734
N de casos válidos	133		

* $p > 0,05$.



Como se ha mostrado anteriormente con respecto a la variable edad, tampoco se ha encontrado significación estadística en ésta gráfica. Sin embargo, se resalta la existencia de un mayor número de personas pertenecientes al segundo rango de edad (22-25 años) que no se consideran agresivos.

B. Resultados referentes a la Secuencia 1: “Suavemente me mata”.

Tabla 2.1. Cruce de las variables “Grado de excitación” X “ Creer que ella ha sufrido en la escena”

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	25,555(a)	4	,000
Razón de verosimilitudes	27,673	4	,000
Asociación lineal por lineal	19,334	1	,000
N de casos válidos	135		

* p <0,001

Gráfico de barras



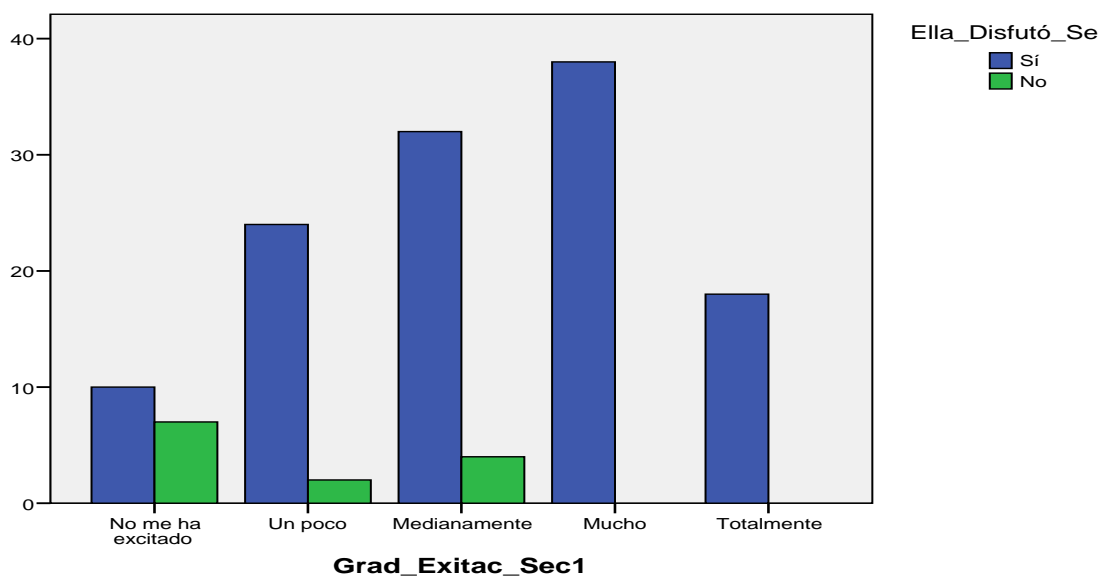
Se encuentra coherencia al observar como un gran número de personas que consideran que la protagonista no ha sufrido en la escena responden con altos niveles de excitación, mientras que el grupo de personas que puntuaron dicha escena como “no me ha excitado” o “me ha excitado un poco”, consideran que ella ha sufrido.

Sin embargo, encontramos de interés cómo un pequeño número de personas (6) puntúan con altos niveles de excitación considerando, al mismo tiempo, que la protagonista sufre en dicha escena.

Tabla 2.2. Cruce de las variables “Grado de excitación” X “Ella disfrutó”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	25,611(a)	4	,000
Razón de verosimilitudes	23,302	4	,000
Asociación lineal por lineal	16,948	1	,000
N de casos válidos	135		

* p < 0,001.



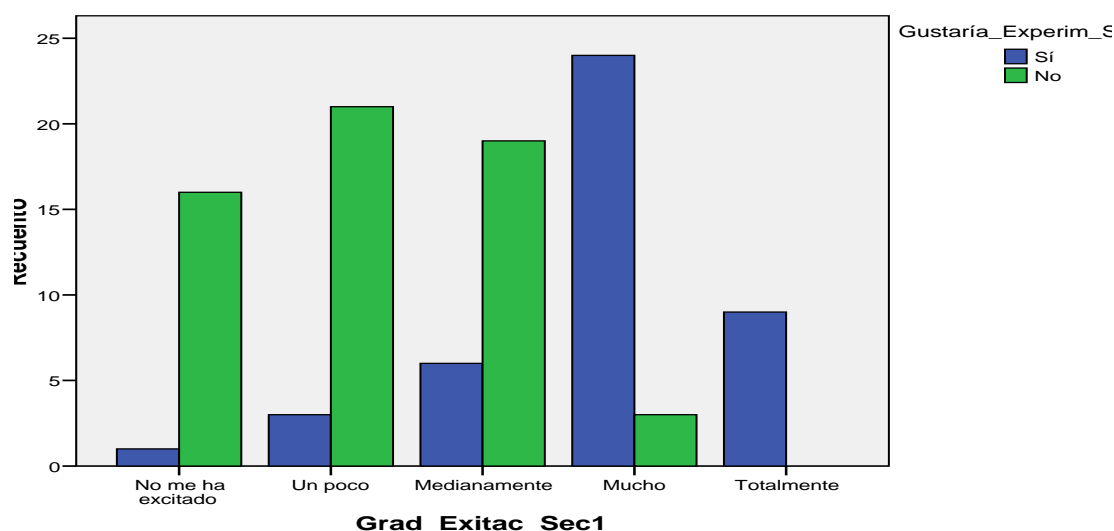
En esta gráfica se puede observar la clara predominancia de personas que consideran que la protagonista ha disfrutado en la escena (122), destacando las mayores puntuaciones en los niveles “medianamente” y “Mucho” de excitación, frente al grupo más pequeño de bajos niveles de excitación, que consideran que ella no ha disfrutado en la misma (22).

Tabla 2.3. Cruce de las variables “Grado de excitación” X “Te gustaría experimentar una situación similar”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	57,740(a)	4	,000
Razón de verosimilitudes	66,800	4	,000
Asociación lineal por lineal	47,787	1	,000
N de casos válidos	102		

* p < 0,001.

Gráfico de barras

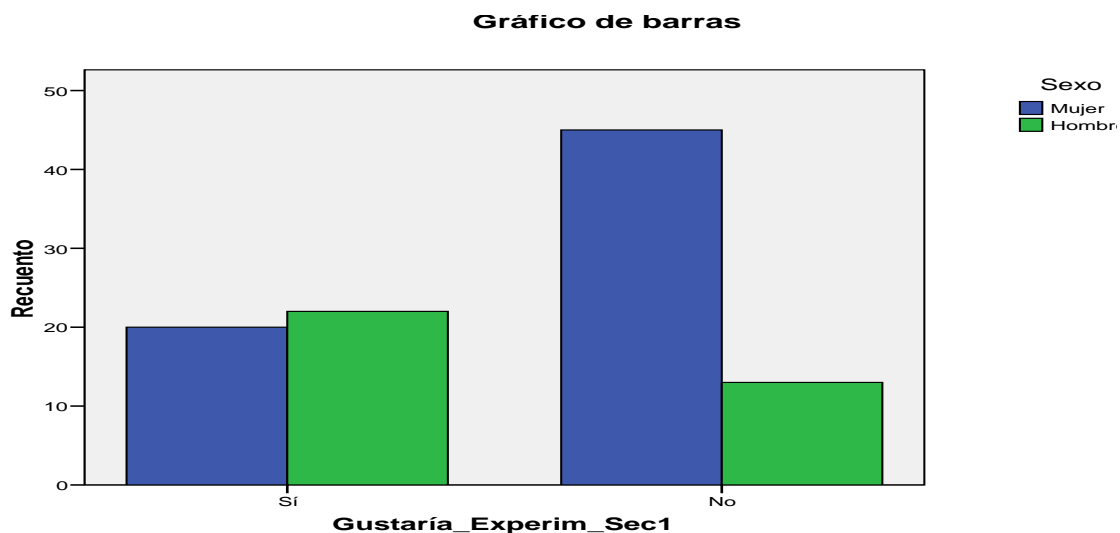


A pesar de no haber una diferencia significativa en la muestra con respecto a la preferencia por querer o no experimentar una situación parecida a la de la escena, existe un mayor número de personas que no les gustaría experimentar esta escena (59) frente a las que sí (43). Aquellas que puntuaron dicha escena con bajos niveles de excitación concuerdan con no querer experimentar una situación parecida a la visualizada, al igual que el grupo de personas que puntuaron con altos niveles de excitación, destacando el nivel “Mucho” y “Totalmente”, que sí les gustaría experimentar dicha situación.

Tabla 2.4. Cruce de las variables “Te gustaría experimentar” X “Sexo”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	Sig. exacta (bilateral)	Sig. exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9,616(b)	1	,002		
Corrección por continuidad(a)	8,344	1	,004		
Razón de verosimilitudes	9,637	1	,002		
Estadístico exacto de Fisher				,003	,002
Asociación lineal por lineal	9,520	1	,002		
N de casos válidos	100				

* p < 0,05.



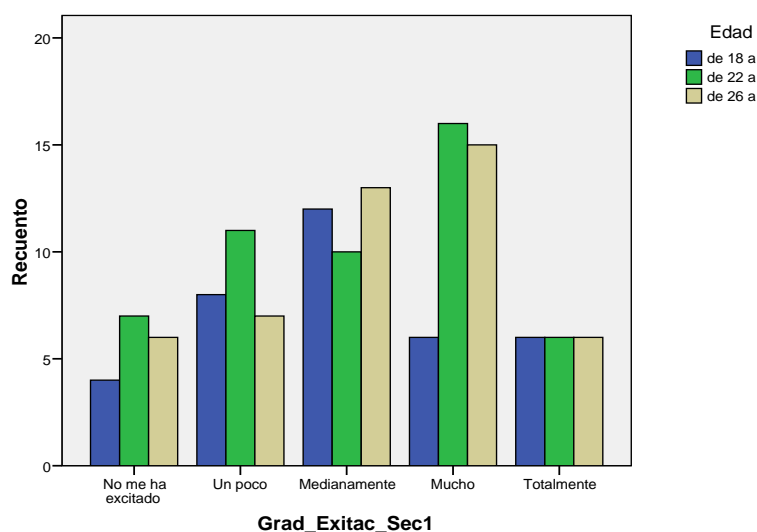
En esta gráfica se puede observar como resalta un mayor número de personas a las que no les gustaría experimentar dicha escena (58) frente al otro grupo que sí les gustaría experimentar algo parecido (42). Y, dentro de las que les gustaría experimentarla, existe un predominio de hombres frente a las mujeres.

Tabla 2.5. Cruce de las variables "Grado de excitación" X "Edad".

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	4,982(a)	8	,759
Razón de verosimilitudes	5,266	8	,729
Asociación lineal por lineal	,193	1	,660
N de casos válidos	133		

* $p > 0,05$.

Gráfico de barras



No se encontraron diferencias significativas en cuanto el grado de excitación en esta escena con respecto a la edad de la muestra. Las diferencias de una edad a otra son mínimas.

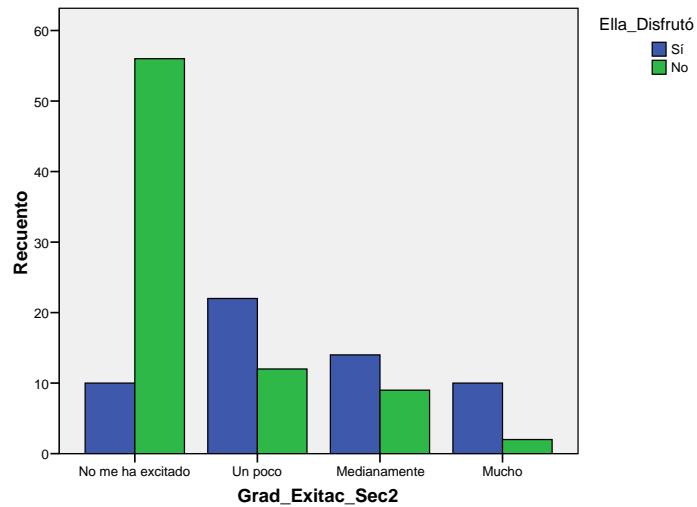
C. Resultados referentes a la Secuencia 2 : “Perros de Paja” :

Tabla 3.1. Cruce de las variables “Grado de excitación” X “Ella disfrutó”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	38,625(a)	3	,000
Razón de verosimilitudes	41,317	3	,000
Asociación lineal por lineal	30,941	1	,000
	135		

* p < 0,001.

Gráfico de barras



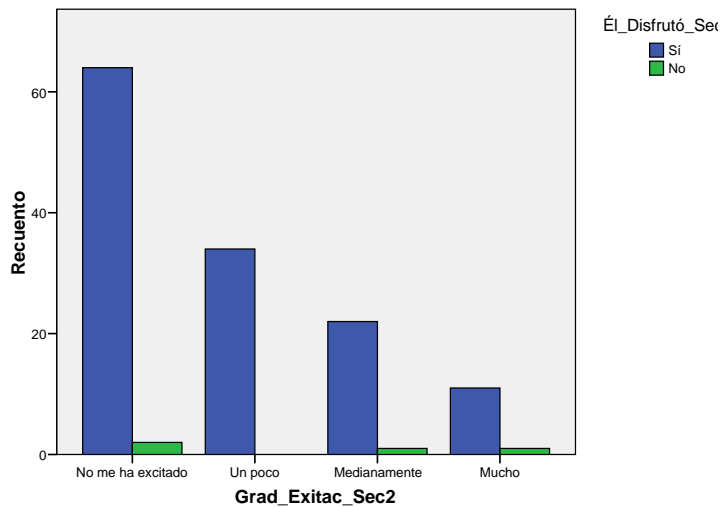
Se puede apreciar la existencia de un mayor número de personas cuya percepción es que la protagonista no ha disfrutado en la escena (79), puntuando en gran mayoría “No me ha excitado”, frente al grupo de personas que percibieron que sí ella disfrutó (56). Así mismo, podría resultar de interés el observar cómo una pequeña muestra de personas (10) puntuó con altos niveles de excitación, “Medianamente” y “Mucho”, considerando que la protagonista no estaba disfrutando.

Tabla 3.2. Cruce de las variables “Grado de excitación” X “Él disfrutó”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	2,396(a)	3	,494
Razón de verosimilitudes	2,996	3	,392
Asociación lineal por lineal	,628	1	,428
N de casos válidos	135		

* $p > 0,05$.

Gráfico de barras



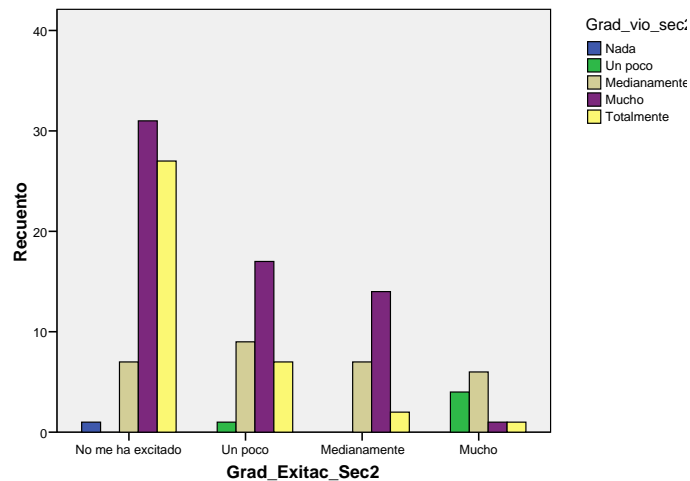
En esta gráfica se ha encontrado que a la mayor parte de la muestra no le ha excitado dicha escena, considerando al mismo tiempo que el personaje masculino sí ha disfrutado en la misma. Por otro lado, dentro del pequeño grupo de personas que consideran que el protagonista no ha disfrutado durante la escena, dos de ellas la han puntuado con un alto nivel de excitación.

Tabla 3.3. Cruce de las variables “Grado de excitación” X “Grado de violencia de la escena”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	56,622(a)	12	,000
Razón de verosimilitudes	44,834	12	,000
Asociación lineal por lineal	24,957	1	,000
N de casos válidos	135		

*p < 0,001.

Gráfico de barras



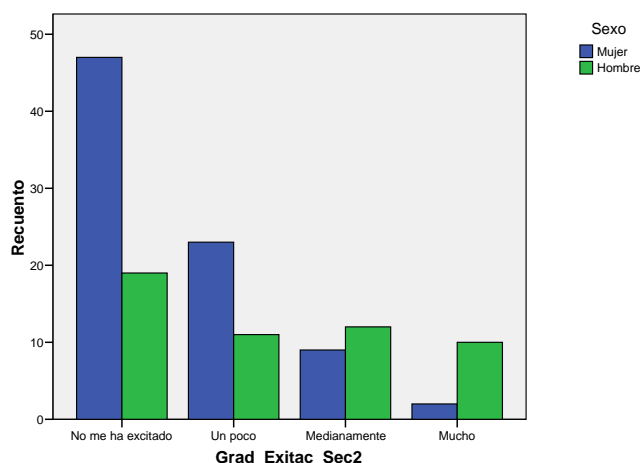
Por un lado, una gran parte de la muestra (63) considera que dicha escena posee un alto contenido violento (“Mucho” y “Totalmente”) y, al mismo tiempo, coinciden en que no les ha excitado en absoluto. Sin embargo, por otro lado, un pequeño grupo de personas que consideran dicha escena como “medianamente” o “poco” violenta, sí han puntuado con un alto nivel de excitación.

Tabla 3.4. Cruce de las variables “Grado de excitación” X “Sexo”:

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	16,329(a)	3	,001
Razón de verosimilitudes	16,469	3	,001
Asociación lineal por lineal	14,240	1	,000
N de casos válidos	133		

* p < 0,01.

Gráfico de barras

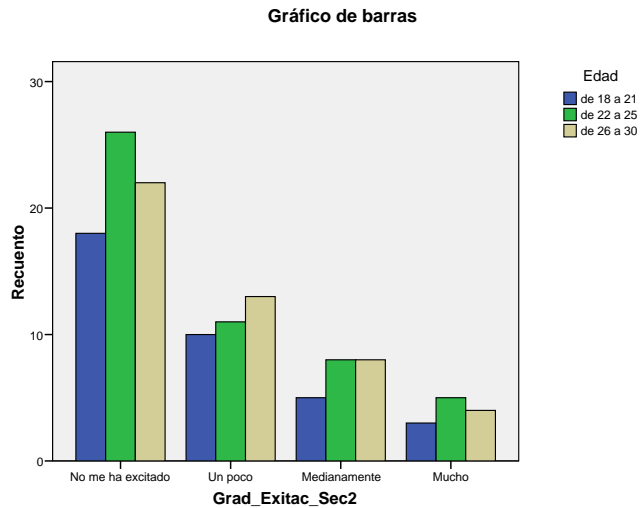


Principalmente, en cuanto al grado de excitación de la escena, se observa un elevado número de respuestas en “no me ha excitado en absoluto”, destacando las mujeres (47) frente a los hombres (19). Sin embargo, se debe hacer mención de que no se encuentran diferencias significativas con respecto a la muestra que sí se excita, en mayor o menor grado, al visualizar esta escena (67) en comparación con las que no les excita en absoluto (66), siendo la diferencia entre ambas una persona.

Tabla 3.5. Cruce de las variables “Grado de excitación” X “Edad”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,746(a)	6	,993
Razón de verosimilitudes	,756	6	,993
Asociación lineal por lineal	,091	1	,762
N de casos válidos	133		

* $p > 0,05$.



A pesar de no encontrar significación estadística en esta gráfica, se puede resaltar como el grupo de personas correspondiente con el primer rango de edad (18-21 años) no se ha excitado al visualizar dicha escena, mientras que el grupo de mayor edad (26-30 años) la ha puntuado como “muy excitante”.

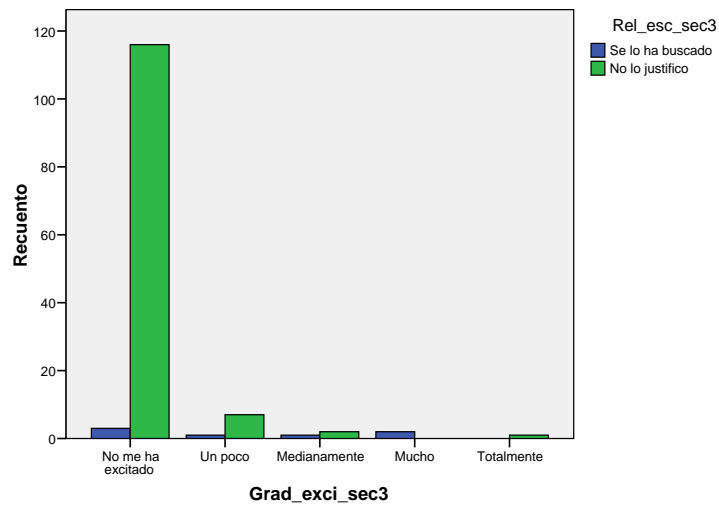
D. Resultados referentes a la Secuencia 3 : “ Acusados” :

Tabla 4.1. Cruce de las variables “Grado de excitación” con la variable “En relación a la escena, ella se lo ha buscado o lo provoca pero no lo justifico”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	43,431(a)	4	,000
Razón de verosimilitudes	16,993	4	,002
Asociación lineal por lineal	23,988	1	,000
N de casos válidos	133		

* p < 0,001.

Gráfico de barras



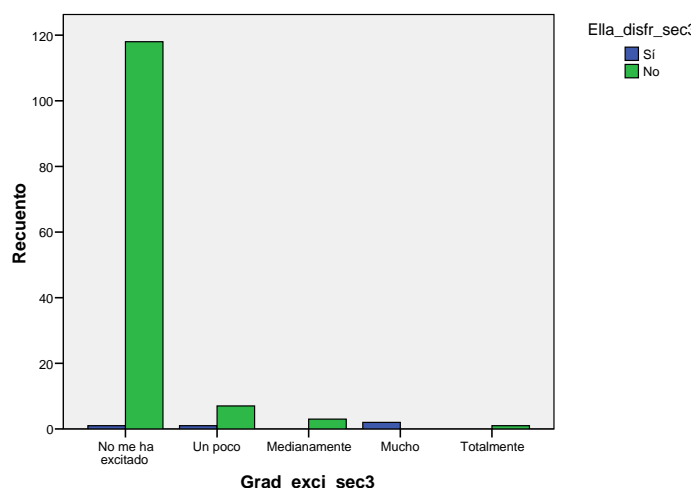
Puede observarse una clara predominancia de respuestas donde no se justifica el acto de violación ni tampoco les ha excitado dicha secuencia. Sin embargo, si es de interés el observar como un pequeño grupo de la muestra (7) consideran que la protagonista ha provocado y, por tanto, se merecía la violación, puntuando uno de ellos tal situación como “totalmente excitante”.

Tabla 4.2. Cruce de las variables “Grado de excitación” X “Ella disfruta” .

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	69,011(a)	4	,000
Razón de verosimilitudes	18,333	4	,001
Asociación lineal por lineal	27,000	1	,000
N de casos válidos	133		

* p < 0,001.

Gráfico de barras



En esta gráfica, tal y como se observa, predominan las respuestas en que se considera que la protagonista no ha disfrutado durante la secuencia, algo que la mayoría también puntúa como “no me ha excitado en absoluto”.

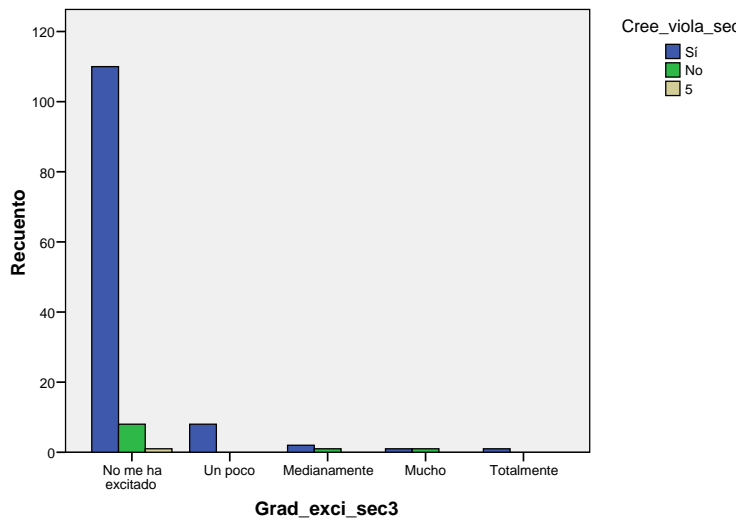
Y resaltando, por otro lado, a dos personas que sí les ha excitado bastante dicha escena, considerando que ella sí disfrutó.

Tabla 4.3. Cruce de las variables “Grado de excitación” X “Creer haber visto una violación”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9,013(a)	8	,341
Razón de verosimilitudes	5,954	8	,652
Asociación lineal por lineal	,663	1	,415
N de casos válidos	133		

* $p > 0,05$.

Gráfico de barras



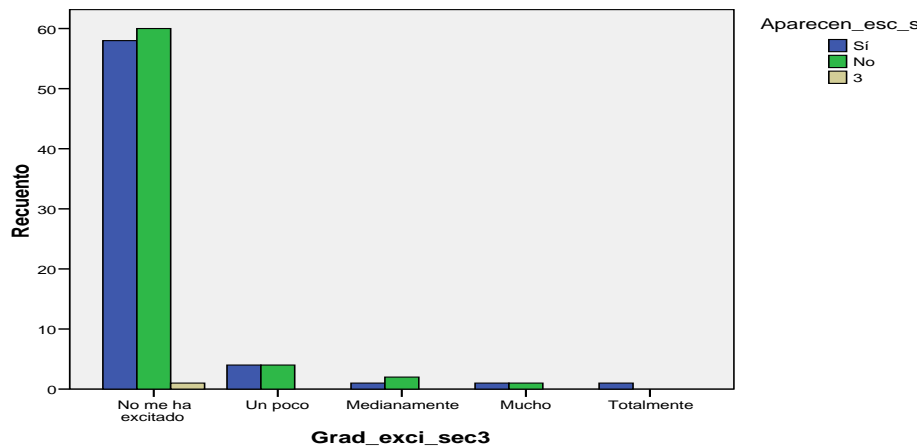
A pesar de no encontrar significación estadística en esta gráfica, se puede observar la notable predominancia de personas que consideran haber visto una violación, puntuando la misma como “no me ha excitado en absoluto”. Frente a un pequeño grupo de diez personas que consideran no haber visto una violación.

Tabla 4.4. Cruce de las variables “Grado de excitación” X “Frecuencia en la que ves escenas de contenido sexual”:

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	1,466(a)	8	,993
Razón de verosimilitudes	1,953	8	,982
Asociación lineal por lineal	,159	1	,690
N de casos válidos	133		

* $p > 0,05$.

Gráfico de barras



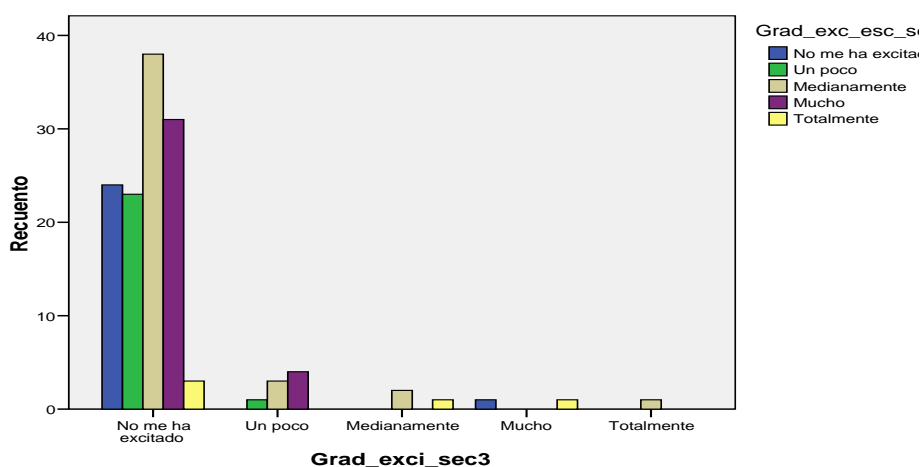
En ésta gráfica predomina un elevado número de personas a las que no les ha excitado la visualización de la secuencia y, dentro de esta muestra, la diferencia de ver frecuentemente o no películas de contenido sexual es mínima.

Tabla 4.5. Cruce de las variables “Grado de excitación” X “Grado de excitación al ver escenas de contenido sexual”:

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	30,337(a)	16	,016
Razón de verosimilitudes	22,488	16	,128
Asociación lineal por lineal	2,303	1	,129
N de casos válidos	133		

* $p < 0,05$.

Gráfico de barras



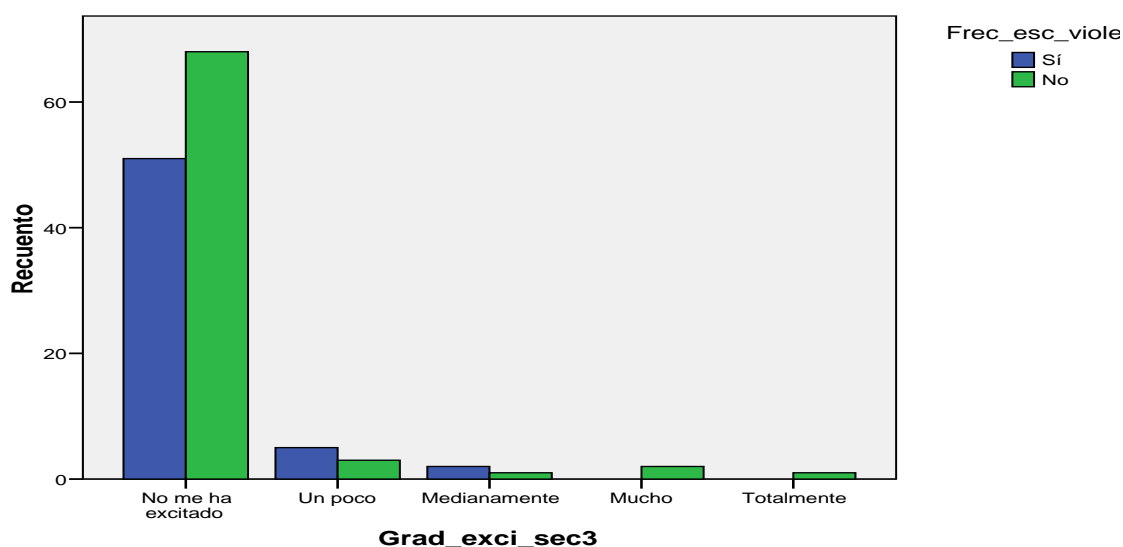
En este caso, encontramos un alto porcentaje de personas a las que no les ha excitado esta secuencia, aun presentando una alta excitación en la visualización de escenas de contenido sexual.

Tabla 4.6. Cruce de las variables “Grado de excitación” X “Frecuencia en la que ves escenas violentas”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	4,157(a)	4	,385
Razón de verosimilitudes	5,262	4	,261
Asociación lineal por lineal	,175	1	,676
N de casos válidos	133		

* $p > 0,05$.

Gráfico de barras



Ésta gráfica destaca que tanto a las personas que suelen visualizar frecuentemente escenas violentas como las que no lo hacen, tienen un bajo nivel de excitación al observar dicha secuencia. Además, encontramos un pequeño porcentaje de personas (3) que no suelen ver frecuentemente escenas con contenido violento y, sin embargo, se han excitado mucho o totalmente ante la misma.

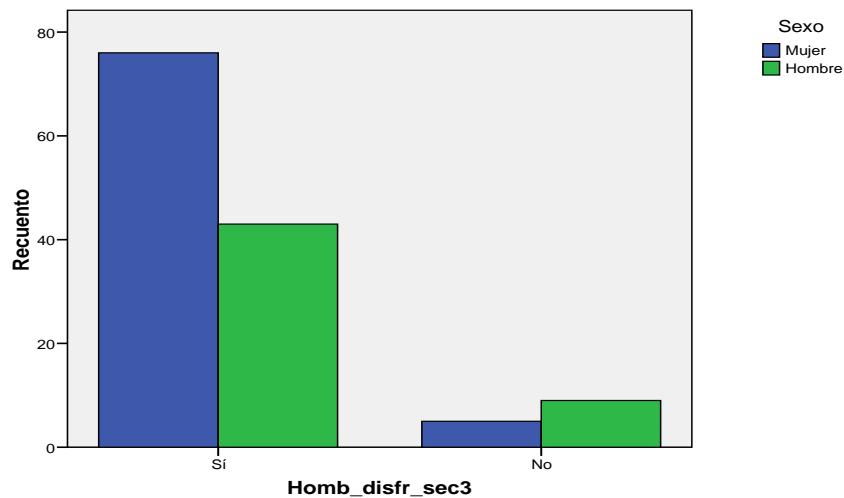
Tabla 4.7. Cruce de las variables “Hombres de alrededor disfrutan” X “Sexo”.

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	Sig. exacta (bilateral)	Sig. exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	4,169(b)	1	,041		

Corrección por continuidad(a)	3,071	1	,080		
Razón de verosimilitudes	4,057	1	,044		
Estadístico exacto de Fisher				,079	,041
Asociación lineal por lineal	4,138	1	,042		
N de casos válidos	133				

* $p < 0,05$.

Gráfico de barras

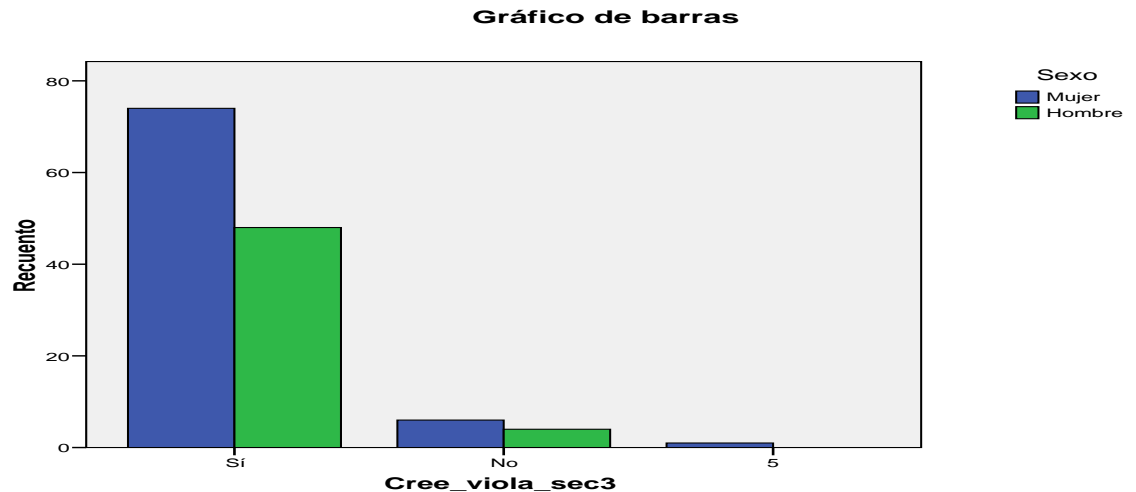


En este caso encontramos que hay más mujeres que piensan que los hombres de la sala han disfrutado al estar presenciando la violación; mientras que, por otro lado, la respuesta masculina predomina frente a la femenina al pensar que los hombres de la sala no están disfrutando.

Tabla 4.8. Cruce de las variables "Creer haber visto una violación" X "Sexo":

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,649(a)	2	,723
Razón de verosimilitudes	,998	2	,607
Asociación lineal por lineal	,369	1	,544
N de casos válidos	133		

* $p > 0,05$



Por un lado, encontramos un mayor porcentaje de mujeres que de hombres que piensan que han presenciado una violación y, al mismo tiempo, entre las personas que consideran no haber presenciado una violación, predominan (en pequeño porcentaje) las mujeres frente a los hombres.

4. CONCLUSIONES:

1. Nuestros datos confirman patrones diferenciales entre los sexos que se mantienen congruentes con los estereotipos clásicos: más consumo de audiovisuales violentos, sexuales y videojuegos en hombres que en mujeres.
2. Los datos reflejan una preocupante tendencia a la sobrevaloración del control de uso de internet en todas sus modalidades. Es decir, los altos consumos diarios son compatibles con autovaloraciones de “control de la situación”.
3. La muestra se autovalora como poco agresiva y sin apenas fantasías sexuales, salvo algunas excepciones. Es posible que, a pesar de ser una situación individual (en soledad), la sensibilización que produce el tema estudiado, haya producido cierta deseabilidad social en algunas respuestas; un factor que ha estado fuera de nuestro control.

4. Tenemos la sensación de que nuestros datos con significación estadística tienen menos repercusión que las tendencias minoritarias, que tienen una importancia que podemos llamar "clínica". Es el caso de la minoría que se excita mucho aunque la mujer no disfrute y lo que es más llamativo, percibiendo el sufrimiento de la mujer que, como se sabe, es una característica de los violadores confesos y reincidentes. Aunque es aplastante la mayoría masculina, cabe destacar que algunas mujeres están incluidas en este grupo.
5. Nuevamente, la reacción ante la secuencia más dura (la violación), confirma esta tendencia minoritaria. Siete sujetos consideran que la mujer merecía ser violada y cuatro, de entre los que se incluye una mujer, que ella disfrutó, aun cuando el rechazo y la lucha por liberarse de la situación que estaba viviendo, fuese intensa. Tres sujetos se excitaron mucho viendo la violación; y además, diez sujetos comunican no haber visto una violación en lo que evidentemente si lo era, siendo seis de ellos también mujeres.
6. No parece que nuestros datos confirmen una influencia importante de la visualización frecuente de películas violentas y eróticas en las minorías "sensibles" que se han reflejado en el trabajo.
7. Creemos que se debería profundizar en este tipo de estudios en el futuro, teniendo en cuenta que, aunque hemos utilizado secuencias de cine bastante duras, los sujetos de la muestra saben con certeza que son escenas de ficción (actrices y actores actuando), lo que puede matizar algunos datos que nos han parecido impactantes.
8. Para finalizar, con el fin de mejorar el conocimiento, percepción y la conducta sexual de riesgo en los adolescentes y jóvenes de hoy en día, nos inclinaríamos por recomendar la implementación de programas de educación sexual en el sistema educacional. Programas que no sólo entreguen información sobre la anatomía y biología de la sexualidad, sino que también enfatizen los aspectos emocionales y afectivos. Es decir, trabajando las habilidades sociales relacionadas con la conducta asertiva, comunicación interpersonal y autoestima. Aspectos que, sin duda, les permitirían manejar mejor sus relaciones de pareja.

BIBLIOGRAFÍA

- Almenara, J. C. (2003). Educación en valores y cine. *Making of Cuadernos de cine y educación*, 20, 16-30.
- Donnerstein, E. (1998). "¿Qué tipos de violencia hay en los medios de comunicación? El contenido de la televisión en los Estados Unidos". Pp. 43-66 in Sanmartín, J. and Grisolia, S. *Violencia, Televisión y cine*. Barcelona: Ariel
- González, A. J. G. (2012). La violencia machista en el cine. *Athenea Digital: revista de pensamiento e investigación social*, 12(3), 311-314.
- Hernández, C. M. (2014). Mujer, violencia y cine: la agresión masculina como estrategia narrativa. *Prisma Social: revista de ciencias sociales*, (13), 257-287.
- Imbert, G. (2008): "Conductas extremas, riesgo y tentación de muerte en la sociedad del espectáculo (nuevas formas y usos de la violencia)" *Mediaciones Sociales. Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación*, 3:111-126
- Lana, E. T., Miranda, E. C., & Pacheco, C. R. (2002). *Desarrollo humano en la sociedad audiovisual*. Alianza Editorial.
- Montiel, A. H., Martínez, Y. B., Álvarez, A. N., Sotolongo, M. O., & Martínez, Á. L. (2016). La violencia: el auténtico problema global. *Horizontes y Raíces*, 4(2).
- Núñez Domínguez, T. (2011). Cine y violencia contra las mujeres: ideas para empezar, justificación y objetivos. *Cine y violencia contra las mujeres: reflexiones y materiales para la intervención social* (pp. 11-34).

- Sanmartín, J. and Grisolia, S. (1998). *Violencia, televisión y cine*. Barcelona: Ariel.
- Sell Trujillo, L., Martínez Pecino, R., & Loscertales Abril, F. (2014). El cine como herramienta educativa para abordar la violencia en las aulas. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 45, 111-124.
- Universia España,(2014). El ser humano, ¿ es violento por naturaleza?. *Revista El mundo*.