**Grupos (Proyectos) de Investigación “*Investigación en Comunicación I”,* Primer Semestre 2024**

**Grupo 1: Paz Hernández (6,4) y Alan Rojas (6,4)**

**Temática** “Los videojuegos colaborativos como dispositivo de liberación de tensión para las parejas amorosas, concretamente el juego “It takes two” de Hazelight Studios”

**Título:**

**Formulación del Problema**

La teoría que plantea Reich encuentra su argumento en la incapacidad del individuo de liberarse de las cadenas de las presiones que la sociedad impone, sin embargo, esta tesis busca plantear al individuo (y pareja) de la sociedad actual como un ser capaz de controlar estas cadenas (económicas, sociales y de necesidad sexual) y que la tensión acumulada por estas mismas, en el transcurso del día a día, puede ser liberada a través de ciertos mecanismos, contribuyendo al éxito de las relaciones amorosas de pareja.

Sin embargo, la teoría de este autor data desde los años 30, por lo que teniendo en cuenta el ritmo acelerado con el que ha avanzado la sociedad, tanto cultural como tecnológicamente, surge la pregunta, ¿los videojuegos colaborativos sirven como mecanismos (alternativos a la terapia) para liberar estas tensiones? ¿Los videojuegos colaborativos ayudan a fortalecer el vínculo de las parejas evitando la neurosis?

Entonces, la tesis tomará como sujeto de estudio a relaciones amorosas de pareja como punto de partida, desde ahí se analizará el comportamiento que tienen como individuos y como pareja en distintas dimensiones y se relacionarán con los videojuegos colaborativos tomando el juego “It Takes two” para analizar cómo liberan las tensiones en distintas situaciones.

**Objetivo General**

Estudiar los videojuegos colaborativos como dispositivo de liberación de tensión para las parejas amorosas, concretamente el juego “It takes two” de Hazelight Studios.

**Objetivos específicos**

● Realizar un análisis semiótico del juego “It Takes Two” como objeto de estudio.

● Investigar, a través de una encuesta a estudiantes universitarios, sobre las tensiones y problemas de la vida diaria de cada individuo.

● Realizar una entrevista a profundidad sobre estas mismas tensiones y problemas en la pareja.

● Realizar otra entrevista a profundidad, en una segunda fase, sobre cómo resuelven los problemas en el juego y compararlo con cómo resuelven sus problemas en la vida diaria.

● Comparar si hay diferencias con otra pareja que no juegue “It Takes Two”.

**Relevancia**

Los estudios de Reich sobre la función del orgasmo datan desde los años 30. A pesar de que son estudios que tienen mucho tiempo, estos generaron un paradigma, lo que hace que muchas de las postulaciones que sostiene Reich sobre cómo la sociedad oprime la liberación de tensión del individuo sigan vigentes en la actualidad. Esto en gran parte, porque los mecanismos de opresión se replican desde la niñez, con la relación con los padres del individuo, hasta la adultez, cuando se empieza a replicar este patrón.

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, es importante investigar otras formas que hagan posible la liberación de esa tensión en los individuos, ya que de no liberarse, esta puede tener efectos nocivos para la salud de las personas, tanto física como psicológicamente, generando neurosis, sobre todo en parejas monógamas.

En ese sentido, hay que considerar que en la nueva época existen miles de nuevas tecnologías e innovaciones y, en vez de dejarse abrumar por ellas, se debe aprender a usarlas en favor del ser humano. Por eso es importante entender que es viable la existencia de nuevos mecanismos de liberación de tensión y que estos pueden ser de gran ayuda, sobre todo, para la vida en pareja. Entendiendo que la tensión producida por los efectos de la vida cotidiana, puede tener un impacto negativo en las dinámicas de estas.

Es por esto que este trabajo toma vital importancia, considerando que los videojuegos no solamente son un medio de entretenimiento, sino también, una herramienta para evitar la neurosis dentro de las relaciones voluntariamente monógamas

**Situación Actual: Debe realizarse un estudio semiótico del video juego, desde el punto de vista de su estructura narrativa** a entregarse un esquema de los avances de descripción en clase del Miércoles 15 de Mayo a las 16 horas, y texto definitivo (presentado a la totalidad del curso) el Miércoles 22 de Mayo 2024 a las 16 horas.

**Grupo 2: Claudio Cancino (5,9) , Daniel Espinoza (6,1), Mateo Hidalgo (6,1) e Isabella Ríos (6,1)**

**Temática “**El impacto de Grand Theft Auto V en la generación actual de menores**”**

**Título:**

**Formulación del Problema**

**Objetivo General:**

El objetivo general de la investigación se centrará en examinar el fenómeno del strip club dentro del videojuego "Grand Theft Auto V". GTA V es un videojuego de acción/aventura que presenta un mundo abierto, en donde el jugador decide si seguir cronológicamente el modo historia o explorar la ciudad. Dentro de la amplia variedad de lugares que existe en este juego, está el strip club “Vanilla Unicorn”. Nosotros planteamos como objetivo de nuestra investigación comprender cómo se presenta y se percibe el club anteriormente mencionado dentro del juego, así como explorar las motivaciones y experiencias de los jugadores que interactúan con este aspecto del videojuego. Este enfoque permitiría una entendimiento más profundo del papel que juegan los elementos sexuales en los videojuegos y como esto interfiere en la experiencia del jugador, sin centrarse exclusivamente en los posibles efectos negativos en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, sino que nos enfocaremos en las razones que tienen los jugadores de concurrir al club.

**Objetivos específicos**

● Describir el Video Juego "Grand Theft Auto V" desde el punto de su estructura semiótica narrativa y situar el lugar que ocupa la presencia del strip club en la narrativa y progresión del videojuego.

● Describir tanto la estructuras simbólicas presentes en “*strip club Vanilla Unicorn”* como las estructuras pulsionales (el espacio de las emociones como miedo/ rabia), al interior de una descripción semiótica del video- juego.

● Realizar Entrevistas Abiertas Semidirigidas **en función de detectar lo que está la base de la decisión del usuario de decidir visitar este lugar** en específico frente a las otras decenas de actividades presentes dentro del videojuego.

● Realizar Entrevistas (¿encuestas?) **en relación con detectar la frecuencia con la cual los jugadores visitaban el “strip club Vanilla Unicorn”, y dónde/con quién se encontraban cuando jugaban y si esto alteraba su modo de juego.**

● Realizar Entrevistas (¿encuestas?) **en relación a detectar la etapa de vida de la persona y su integración en el juego, para así comprender cómo estas experiencias virtuales se relacionaron con su vida real**, implicando la etapa de crecimiento hasta la etapa en la que se encuentra actualmente.

**Relevancia**

La relevancia de la investigación reside en el impacto que ha tenido este club nocturno en la comunidad de los videojuegos. Ha generado bastante debate y ha sentado un precedente en comparación con otros títulos dirigidos a un público adulto. El nivel de detalle y la amplia gama de interacciones posibles sugieren que los desarrolladores tenían la intención de que los jugadores dedicaran tiempo a explorar este entorno y descubrir sus posibilidades.

Su importancia no radica tanto en la trama del juego en sí, sino en la mente de los jugadores, ya que es uno de los recuerdos más destacados que tienen los usuarios del juego al experimentar un encuentro de naturaleza sexual de manera realista dentro de un videojuego. Resulta notable que, entre las numerosas actividades disponibles en el juego, como golf, paracaidismo, ciclismo, compras, apuestas en casinos y montañas rusas, la visita a este espacio sea la que haya dejado una impresión más duradera a lo largo de los años. Así, los resultados de la investigación proponer orientaciones hacia padres y educadores sobre cómo manejar la exposición de niños y adolescentes a contenido adulto.

**Situación Actual: Debe realizarse un estudio semiótico del video juego, desde el punto de vista de su estructura Narrativa Global** a entregarse un esquema de los avances de descripción en clase del Miércoles 15 de Mayo a las 16 horas, y texto definitivo (presentado a la totalidad del curso) el Miércoles 22 de Mayo 2024 a las 16 horas; para

**a posteriori describir el lugar de Strip Vanille Unicorn.**

**Grupo 3: Vicente Díaz (5,9), Florencia Lueje (6,1) y Danae Morales (5,9)**

**Temática:** Estudio de Una Comunidad de Oyentes del Poscast *“El sentido del humor”*

**Título:**

**Formulación del Problema**

**a) Objetivo General de la Investigación**

“Muestrear y categorizar los distintos integrantes de una comunidad oyente de Podcast (El sentido del humor) con el fin de comprender las relaciones cibernéticas entre productores y consumidores de contenido, enfocándonos principalmente en el uso del podcast como herramienta para mitigar la soledad en el día a día”

**b) Objetivos Específicos**

1. Estudiar los diferentes perfiles sociales que conforman una comunidad en torno a un producto audiovisual (Podcast *“El sentido del humor”*): a) categorizar generadores, b) categorizar sub- temas tratados, c) ¿?

2. Análisis de Una Emisión del Podcast *“El sentido del humor”,* desde el punto de vista semiótico simbólico y de un punto de vista de la manifestación pulsional

3. Categorizar las diferentes características (edad, ocupación, estrato social, género) de los oyentes de “El sentido del humor” mediante una encuesta y ver la relación con los perfiles estudiados de sus generadores, a través de…. .. (¿¿??)..

4. Determinar a través de esa encuesta si existe un público objetivo heterogéneo u homogéneo dentro de los oyentes del podcast referido (¿Cómo se detectarían?

4. Recopilar datos a través de una segunda encuesta sobre el tiempo (cantidad) que los oyentes le dedican al podcast en su rutina diaria y analizar la posible importancia que le otorgan dentro de sus vidas

5. Describir en profundidad el rol que cumple el podcast dentro de la vida cotidiana de un grupo de oyentes específico. (género, edad, etc.)

**Relevancia**

Este estudio es importante ya que analiza un tema fundamental en la sociedad actual: los contenidos multimediales (haciendo especial énfasis en los podcast) como herramientas no sólo de entretención, si no como mecanismos y estrategias que cumplen un rol previamente adjudicado a las relaciones sociales y personales; llegando a ser sustancialmente un sustituto virtual de estas mismas y como la calidad de esta compañía virtual influye en la vida y la psicología de sus consumidores.

**Situación Actual: se deberá a) profundizar y conversar en Clases del Miércoles 15 de Mayo sobre la operacionalización de los objetivos específicos 1, 3 y 4; b) leer herramienta analítica semiótica para el análisis del programa que se analizará desde el punto de vista simbólico y pulsional** (Del Villar: “Trayectos comparativos en semiótica literaria: la complementariedad deLevi-Strauss, Petitot-Cocorda, y Kristeva en la inteligibilización del universo semántico y pulsional”, en Revista Chilena de Semiótica No 2 <https://da931a359d.clvaw-cdnwnd.com/acecc7bc7a31391a2f6770a849fc939a/200000371-b52f4b52f6/Revista%20Chilena%20de%20Semiotica-2.pdf?ph=da931a359d>). Ver <https://www.revistachilenasemiotica.cl/numero-2/>)

**Grupo 4: Bastián León Valdenegro (5,3) y Felipe Donoso (2,6)**

**Temática:** ¿Que música escuchan las parejas de universitaries humanistas y científico- tecnológicos durante las relaciones sexuales? ¿Cómo influye el género musical en la experiencia sexual?

**Título:**

**Formulación del Problema**

**Objetivo General:**

Describir la relación entre la elección de música durante las relaciones sexuales y la experiencia sexual de las parejas de jóvenes en la universidad, con énfasis en cómo influye el género musical en dicha experiencia.

**Objetivos Específicos:**

- 1) Identificar los géneros musicales y la música concreta específica preferidos por las parejas estudiantes de las secciones humanista y científico- tecnológico durante las relaciones sexuales, a través de una encuesta a estudiantes, diferenciados por dichos campos disciplinarios

- 2) Describir cómo la elección de música afecta el estado de ánimo, la excitación y la satisfacción sexual de las parejas, según sus usuarios, detectados en la encuesta

- 3) Investigar si existen diferenciabilidades en la experiencia sexual según el género musical seleccionado, según la encuesta.

- 4) Describir la implicación imaginaria (dispositivos pulsionales) de dos polos sobre el tipo de música preferidos, a través de un estudio semiótico

- 5) Explorar las percepciones y significados asociados a la elección de música durante las relaciones sexuales, tanto a nivel individual como de pareja, a través de entrevistas en profundidad semi- dirigidas.

**Relevancia**

Comprender cómo la música influye en la experiencia sexual de las parejas, podría tener implicaciones en la mejora de la comunicación y la intimidad en las relaciones íntimas. Además, podría ofrecer puntos de vista interesantes y útiles para terapeutas sexuales y profesionales de la salud en la orientación y el asesoramiento de parejas en temas de sexualidad.

**Situación Actual: a) ver correcciones y especificaciones a los objetivos específicos, b) necesidad de hacer encuesta luego, c) necesidad de leer textos descriptores de la música, para estar preparados para analizar los polos detectados en la encuesta (**(Del Villar: “Trayectos comparativos en semiótica literaria: la complementariedad deLevi-Strauss, Petitot-Cocorda, y Kristeva en la inteligibilización del universo semántico y pulsional”, en Revista Chilena de Semiótica No 2 <https://da931a359d.clvaw-cdnwnd.com/acecc7bc7a31391a2f6770a849fc939a/200000371-b52f4b52f6/Revista%20Chilena%20de%20Semiotica-2.pdf?ph=da931a359d>). Ver <https://www.revistachilenasemiotica.cl/numero-2/>); Del Villar “Semiótica, Música, Cuerpo” en <https://www.u-cursos.cl/icei/2024/1/ICEII17/7/material_docente/detalle?id=7847225>; Del Villar “Percepción Sonora y Vida Cotidiana” en <https://www.u-cursos.cl/icei/2024/1/ICEII17/7/material_docente/detalle?id=7847217>; Del Villar “ Información Pulsional y Teoría de los Códigos”, en Revista Cuadernos 2000, Universidad Nacional de JuJuy“https://www.u-cursos.cl/icei/2024/1/ICEII17/7/material\_docente/detalle?id=7847201).

**Grupo 5: Martín Reyes (6,1) y Sofía Parra (6,4)**

**Temática:** Describir el funcionamiento de la relación y expresión personal, sexual y de género en el evento de la elección de un personaje en los videojuegos, concretamente en el juego de peleas “Guilty Gear: Strive”

**Título:**

**Formulación del Problema:**

**Objetivo general:**

Entender el funcionamiento de la relación y expresión personal, sexual y de género en el evento de la elección de un personaje en los videojuegos, concretamente en el juego de peleas “Guilty Gear: Strive”

**Objetivos específicos:**

-Análisis semiótico del juego, su narrativa y la historia de sus personajes.

-Entrevistar en profundidad a los individuos de la investigación para entender su proceso de pensamiento al elegir un personaje.

-Estudiar las razones que los llevan a elegir un determinado personaje en el juego.

-Analizar los motivos psicológicos, de expresión de género/sexual que los llevan a relacionarse con su personaje escogido.

**Relevancia**

Según Igartua (2008) al momento de enfrentarnos a una elección solemos tomar la que se siente más cercana a nosotros, siendo la respuesta usual la que más se asemeje a nosotros mismos. La búsqueda en este mundo interior es lo que desencadena el buscar representarnos en los medios que consumimos.

“La identificación con los personajes es un mecanismo a través del cual se experimenta la narración desde dentro, debido a que se produce una reacción empática con los protagonistas de la misma.”

-Igartua, J. J. (2008). Identificación con los personajes y persuasión incidental a través de la ficción cinematográfica. Escritos De Psicología - Psychological Writings, 2(1), 42–53.

Al reflejarnos dentro de una obra invertimos más atención y por tanto, se genera cercanía y hasta se establece una relación entre el personaje y nosotros. Pero también es importante lo que no se nota a simple vista, el cómo se hace una pulsión hacia el exterior desde nuestro interior.

Según Metz ({1977} 1979 Psicoanálisis y Cine. El Significante Imaginario. Barcelona: Gustavo Gili), la identificación en el cine es por correspondencia con los imaginarios del sujeto, pero al mismo tiempo, la negación de dicha identificación se produce no solo porque la identificación propuesta por la pantalla no dice relación con él, sino que porque el sujeto se identifica con ello, pero al ser prohibido por la cultura lo niega. Esta misma realidad es detectada por Aumont, Marie , Vernet, Bergala ({1983} 1985 Estética del cine. Barcelona: Paidós), y ello es complejizado: “Primero: la identificación es un efecto de la estructura, una cuestión de lugar más que de psicología. Segundo: la identificación con el personaje no es nunca tan masiva y monolítica, sino, por el contrario, extremadamente fluída, ambivalente y permutable en el curso de la proyección del filme, es decir, de su construcción por el espectador” (Aumont, Marie , Vernet, Bergala ({1983} 1985: 272).

Se trata, entonces, de una problemática compleja que es necesario investigar. Se puede pensar que el deseo oculto de vernos representados no solo físicamente, pero de elegir rasgos como la sexualidad, por ejemplo, que un personaje sea homosexual, generará más cercanía con la audiencia homosexual. Esa resonancia entre nuestros deseos y el exterior nos aporta una oportunidad de ventilar estos deseos que pueden incluso ser “prohibidos”.

El elegir un personaje en un juego que no da paso a una personalización o un modo libre como son los juegos de pelea que deja como única opción de personalización la apariencia o el concepto del personaje, por lo tanto, es necesario investigar cómo se toma esa decisión y que nivel de relación tienen los usuarios con sus personajes favoritos del videojuego.

**Situación Actual: a) Debe realizarse un estudio semiótico del video juego, desde el punto de vista de su estructura Narrativa Global** a entregarse un esquema de los avances de descripción en clase del Miércoles 15 de Mayo a las 16 horas, y texto definitivo (presentado a la totalidad del curso) el Miércoles 22 de Mayo 2024 a las 16 horas b) Debe profundizarse descripciones psicoanalíticas y semióticas sobre los procesos identificatorios, concretamente leer Capítulo “El cine y su Espectador”, de Libro Estética del Cinem de Aumont- Marie- Bergala- Vernet

(ver link en u- curso https://www.u cursos.cl/icei/2024/1/ICEII17/7/material\_docente/detalle?id=7847297), también leer Christián Metz, Psicoanálisis y Cine, Parte 1 El Significante Imaginario (ver link en u- cursos https://www.u-cursos.cl/icei/2024/1/ICEII17/7/material\_docente/detalle?id=7847301).

**Grupo 6: Monserrat Contreras Fuenzalida (5,7)**

**Temática.** Comparar la representación del trabajo sexual en la película "Belle de Jour" de Luis Buñuel con las experiencias reales de trabajadoras sexuales” ; esto es, se trata de investigar las correlaciones entre dos espacios: él de la ficción (ensoñación) y él de la realidad (la de la trabajadora sexual), lo que contribuirá a reflexionar y a teorizar sobre la sexualidad, contribuyendo exploratoriamente a futuras investigaciones sobre el tema.

**Pregunta de investigación**: ¿Cómo se comparan las representaciones del trabajo sexual en la película "Belle de Jour" de Luis Buñuel con las experiencias reales de trabajadoras sexuales contemporáneas?

**Título:**

**Capítulo I Formulación del Problema**

**Objetivo General**

Comparar la representación del trabajo sexual en la película "Belle de Jour" de Luis Buñuel con las experiencias reales de trabajadoras sexuales” ; esto es, se trata de investigar las correlaciones entre dos espacios: él de la ficción (ensoñación) y él de la realidad (la de la trabajadora sexual), lo que contribuirá a reflexionar y a teorizar sobre la sexualidad, contribuyendo exploratoriamente a futuras investigaciones sobre el tema

**Objetivos específicos**

1. Describir el espacio de la ficción respecto a la sexualidad y la prostitución, lo que se hará a través de un análisis semiótico del filme sobre dicha temática de Luis Buñuel “Belle de Jour”.
2. la descripción de lo real concreto, a través de una entrevista semiestructurada con una trabajadora sexual real (prostitución).
3. Comparación entre los dos espacios: El análisis de datos se basará en un enfoque temático, identificando patrones y contrastes entre las experiencias y conflictos, teóricamente las contradicciones de funcionamiento de la trabajadora sexual (lo real) y la representación en "Belle de Jour", la otra cara del problema, el mirar desde afuera, desde una representación posible. Se buscará describir los dos espacios, desde las similitudes y diferencias de las contradicciones de funcionamiento detectadas

**Capítulo II: Diseño de la Investigación (Metodología):** La investigación empleará un enfoque cualitativo que implica dos espacios concretos a Inteligibilizar a) el espacio de la ficción respecto a la sexualidad y la prostitución, lo que se hará a través de un análisis semiótico del filme sobre dicha temática de Luis Buñuel “Belle de Jour”. Ello permitirá construir un modelo interpretativo posible de la sexualidad, el placer y el trabajo sexual. Es claro que del análisis no tenemos una inferencia de que esa es la única representación posible sobre él problema, pero nos permite detectar los conflictos, las contradicciones de funcionamiento de los actores que ven desde afuera la problemática, y desde donde es posible aprehenderla; y b) la descripción de lo real concreto, a través de una entrevista semiestructurada con una trabajadora sexual real. Esta entrevista se realizará de forma individual y confidencial, permitiendo a la participante compartir abierta y honestamente sus experiencias.; c) El análisis de datos se basará en un enfoque temático, identificando patrones y contrastes entre las experiencias y conflictos o contradicciones de funcionamiento de la trabajadora sexual (lo real) y la representación en "Belle de Jour", la otra cara del problema, el mirar desde afuera, desde una representación posible. Se prestará especial atención a las similitudes y diferencias y las contradicciones de funcionamiento manifestado en motivaciones, experiencias laborales y emocionales, percepciones de identidad y efectos personales. Se trata de un estudio exploratorio, de fragmentos de la realidad de la ficción y de la realidad misma, en función de contribuir con caminos analíticos para futuras investigaciones empíricas inferenciales.

**Capítulo III: Teoría:**

La investigación exploratoria propuesta no parte de una teoría a operacionalizar (de categorías teóricas y de su operacionalización concreta), no hace de la investigación una aplicación de categorías analíticas a la descripción de lo real; sino que busca en lo real mismo (los objetivos específicos a y b) la factibilidad de aplicar dichas conceptualizaciones. Esto es, la teoría nos implicará como problemáticas a describir en el proceso investigativo. Dichas conceptualizaciones a definir son:

1. Mundo Interior / Mundo Externo
2. Cuerpo/ Orden Social
3. Contradicciones de funcionamiento a nivel sexualidad
4. Contradicciones de funcionamiento a nivel de la producción económica
5. Identidad= Imagen de sí mismo/ Imagen de los otros

**Capítulo IV: Descripción y Análisis de Datos**

**Objetivo (a): descripción semiótica Filme” Belle de Jour”, Luis Buñuel**

**Introducción: Resumen de la Película "Belle de Jour" (1967): (objetivo a)**

"Belle de Jour", dirigida por Luis Buñuel, presenta la historia de Séverine Serizy, una mujer burguesa que lleva una vida aparentemente perfecta pero que está plagada de insatisfacción sexual y emocional. Decidida a explorar sus deseos más oscuros y reprimidos, Séverine comienza a trabajar en un burdel durante las tardes bajo el nombre de "Belle de Jour".En el burdel, Séverine se sumerge en un mundo de fantasías masoquistas y humillaciones, revelando su búsqueda de liberación y validación a través del dolor y la sumisión. Su pasado, marcado por traumas y abusos infantiles, se insinúa en flashbacks y sueños, arrojando luz sobre los motivos detrás de sus elecciones.

Análisis previo de "Belle de Jour"

En "Belle de Jour", el personaje principal, Séverine Serizy, es presentada como una mujer burguesa atrapada en un matrimonio infeliz, marcada por una profunda insatisfacción y represión sexual. Su incursión en la prostitución surge como un intento de buscar satisfacción y comprensión de sí misma, así como de satisfacer sus fantasías sexuales más oscuras. Sin embargo, su historia está profundamente influenciada por traumas y represiones de su infancia, lo que alimenta sus deseos de humillación, impuridad y masoquismo. A pesar de encontrar una sensación de liberación a través de la prostitución, Séverine lucha con sentimientos de humillación y culpa que también la consumen, creando un conflicto interno complejo y desgarrador. En cuanto a los temas y motivos de "Belle de Jour", la película profundiza en el masoquismo y la sumisión como formas de validación para Séverine, especialmente a través de sus interacciones con clientes abusivos en el burdel donde trabaja. Estas experiencias se convierten en una búsqueda de validación y comprensión de sí misma, aunque a menudo se entrelazan con sentimientos de humillación y culpa. Además, la película explora la dinámica de clase social, presentando la prostitución como una forma de liberación frente a las restricciones impuestas a las mujeres de clase alta. Séverine encuentra una sensación de libertad en su doble vida, desafiando las normas sociales y las expectativas de su posición burguesa. La película ofrece un retrato crudo y provocativo de la sexualidad femenina, la represión emocional y los deseos oscuros. Esta investigación propone comparar la representación cinematográfica de la prostitución, el masoquismo y los traumas infantiles con las experiencias reales de las trabajadoras sexuales.

Objetivo (b) Descripción de la Realidad: Entrevista con Trabajadora Sexual (objetivo b), semi- dirigida

Temáticas a abordar:

Preguntas sobre su contexto

1. Infancia y relaciones familiares: “¿Cómo describirías tu infancia?” “¿Tuviste una relación cercana con tus padres o cuidadores?” Buscar Carencias (Dinero/ Afecto/ Poder); Rol del Padre (Gratificación/ Reto/ Económico), Rol de la Madre (Gratificación/ Reto/ Económico), Quién te Prohíbe Cosas (Padre/ Madre/ Hermanos/ Colegio/ Vecinos), Conflictos Mayores (padres- hermanos- colegio- vecinos)

2. Experiencias de abuso: “¿Experimentaste algún tipo de abuso (físico, emocional, sexual) durante tu infancia o adolescencia?” “¿Crees que estas experiencias han influido en tu vida adulta y en tu elección de trabajar en la industria del sexo?” Cuáles fueron tus primeras experiencias sexuales? (Seguir modelo al respecto de Libro Teresa Valdéz, en U- Cursos), tu visión al respecto?, Cómo han sido sus primeras relaciones de pareja?; etc.

3.- Sus Experiencias Placenteras Al Hacer el Amor, Las Relaciones de Pareja (más preguntas..) y Sus Experiencias de Dolor y Angustia respecto al sexo y el afecto.

Preguntas sobre la Motivación y Decisión

4. Razones para entrar en el trabajo sexual: “¿Qué te llevó a decidir trabajar en la industria del sexo?” “¿Consideraste otras opciones antes de tomar esta decisión?”

5. Expectativas y realidad: “¿Cuáles eran tus expectativas al entrar en este trabajo y cómo se comparan con la realidad?”

Preguntas sobre la Experiencia Laboral y Emocional

6. Día a día en el trabajo: “¿Cómo es un día típico para ti en tu trabajo?” “¿Te sientes segura en tu entorno laboral?”

7. Aspectos emocionales y psicológicos: “¿Cómo te sientes emocionalmente con respecto a tu trabajo?” “¿Experimentas sentimientos de culpa, vergüenza, o estigmatización debido a tu trabajo?”

8. Relaciones con los clientes: “¿Cómo son tus interacciones con los clientes?” “¿Sientes que hay una dinámica de poder en estas relaciones?”

Preguntas sobre la Identidad y Percepción

9. Autoimagen y percepción social: “¿Cómo te ves a ti misma en tu rol como trabajadora sexual?” “¿Cómo crees que te perciben los demás (familia, amigos, sociedad)?”

10. Impacto del trabajo en la vida personal: “¿Cómo ha afectado tu trabajo tus relaciones personales y familiares?” “¿Sientes que puedes separar tu vida laboral de tu vida personal?”

Reflexiones y Futuro

11. Reflexión sobre la elección de trabajo: “Mirando hacia atrás, ¿cambiarías alguna de las decisiones que tomaste?” “¿Qué cambios, si es que hay alguno, te gustaría ver en tu vida o en la sociedad en relación con tu trabajo?”

12. Planes a futuro: “¿Tienes planes o deseos de cambiar de profesión en el futuro?” “¿Qué tipo de apoyo necesitarías para hacer un cambio?”

**Objetivo (c)** Descripción **Comparación y Contraste entre Realidad y Ficción (objetivo c)**

**ESTA PARTE HABRÏA QUE TRABAJARLA MÄS**