

CAPITULO 2

MITOLOGÍAS CONYUGALES ASOCIADAS A LA VIOLENCIA: PRÁCTICAS, DISCURSOS DOMINANTES Y JUEGOS CULTURALES

Juan Carlos Valderrama Cárdenas¹

Resumen

El presente estudio hace parte del proyecto “*Redes conversacionales de conflicto y reconciliación*”, que tiene como propósito describir las conversaciones que mantienen el conflicto en la categoría de conflictos familiares y cultura. La violencia en la pareja se constituye en un tema central a razón que es la diada relacional menos compleja, en ese sentido, se formuló como objetivo describir mitos conyugales asociados a la violencia, considerando la perspectiva de los juegos en la cultura y como estos orientan comportamientos en la cotidianidad; la investigación de tipo cualitativo-descriptivo se realizó a partir de grupos focales con 40 parejas, los cuales se desarrollaron con base en tres ejes temáticos: 1) relaciones de poder, 2) sexismo, 3) expresiones de violencia. Como resultado se describieron tres mitos conyugales asociados a los juegos de imitación, desafío y exploración: el primero consiste en la construcción de una imagen ideal del cónyuge a partir de estereotipos de género, el segundo es la imagen ideal de la vida conyugal de los hijos y, el ultimo, está relacionado con el mito de armonía alrededor de la normalización de expresiones cotidianas de violencia. En las conclusiones se argumenta que expresiones culturales como canciones, chistes, refranes hacen parte de los juegos de la cotidianidad y favorecen su normalización, lo cual puede potencializarse y visibilizarse en redes de conversación más amplias.

¹ Psicólogo, Universidad Antonio Nariño, Máster en terapia familiar sistémica, Universidad Autónoma de Barcelona, Docente, Corporación Universitaria Minuto de Dios, correo electrónico: juan.valderrama.c@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0371-7501>, Google académico: <https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=Xq6VnREAAAAJ>

Abstract

This study is part of the project Conversational Networks of Conflict and Reconciliation; which aims to describe the conversations that maintain conflict in the category of family conflicts and culture. In this sense, it was formulated as an objective to describe conjugal myths associated with violence, considering the perspective of games in culture and how these guide behavior in everyday life. Qualitative-descriptive research was carried out based on focus groups with 40 couples, which were developed based on three thematic axes: 1) power relations, 2) sexism, and 3) expressions of violence. As a result, three conjugal myths associated with games of imitation, challenge and exploration were described: the first consists in the construction of an ideal image of the spouse from gender stereotypes, the second is the ideal image of the conjugal life of the children, and the last is related to the myth of harmony around the normalization of daily expressions of violence. In the conclusions it is argued that cultural expressions such as songs, jokes, sayings are part of everyday games and favor their normalization, which can be potentialized and made visible in wider conversation networks.

PALABRAS CLAVE: violencia, cultura, familia, cónyuge, redes sociales

KEYWORDS: violence, culture, family, spouse, social networks

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como propósito indagar sobre la categoría conflictos familiares y cultura, que corresponde al proyecto Redes conversacionales de conflicto y reconciliación; es de interés en esa categoría indagar cómo la cultura incide y acompaña los conflictos en la familia y en las relaciones de pareja, por ello se hace necesario describir los mitos conyugales asociados a la violencia como una forma de comprender algunas características del maltrato que se encuentran en la cotidianidad. Se asumió que los mitos personales son una reconstrucción simbólica de experiencias familiares, sociales y culturales en una forma que les brinda un orden y sentido psicológico (Anderson & Bagarozzi, 1989), así mismo, los mitos pueden ser imágenes cognitivas que representan ideales personales y, en ese orden de ideas, los mitos conyugales mencionan los autores son la negociación de los mitos personales acerca de una representación cognitiva de la familia creada. Estos mitos conyugales y familiares contienen por lo general temas asociados a cómo quieren que sea la relación de pareja, los deseos respecto a la vida de sus hijos, incluyendo una ocupación/profesión, una vida de pareja, incluso dónde quieren que vivan los hijos. Dichas imágenes ideales se ven influenciadas por pautas transgeneracionales de las familias de origen de los miembros de la diada conyugal y por la cultura.

El término cultura es amplio, y va desde entenderla como sinónimo de nación hasta complejas descripciones de sus dinámicas, en su mayoría para comprender la cultura se ha encontrado que las definiciones usualmente se orientan hacia concepciones relacionadas con: **a)** patrones repetitivos que son característicos y temas comunes que unen en intereses más o menos compartidos; **b)** universalidad de saberes y expresiones, pero también particularidades que la hacen única en un contexto y; **c)** ciertas características explícitas que son observables y abiertamente aceptadas por todos e implícitas, las cuales se dan por sentadas pero no se verbalizan (Asunción-Lande, 1986). La primera concepción se fundamenta en la relación dinámica entre procesos, su organización y propiedades morfostáticas (Bateson, 1979), desde esta óptica puede entenderse que la cultura está conformada por pautas que gobiernan las relaciones. La segunda alude hacia la universalidad de las culturas, es decir un mundo mediado por los significados, centrado en un núcleo ético/mítico de valores compartidos, y aspectos simbólicos de los grupos humanos (Scannone, 1996).

Expresiones de la cultura y violencia

No es extraño encontrar que, expresiones culturales como las canciones, los refranes, los chistes, el cine, la televisión, entre otros, tienen el potencial de promover discursos dominantes, es decir narrativas que sesgan las opiniones y las creencias en una población, estas expresiones tienen la capacidad de transmitir toda clase de mensajes, incluso mensajes que pueden entenderse como mandatos que se relacionan con prácticas violentas (Cañas Jaramillo, Carrillo Ávila, & Silva Giraldo, 2018). Recientemente un estudio buscó relacionar los videojuegos que son considerados como violentos y representaciones acerca de la masculinidad reflejados en los personajes del videojuego, los autores argumentan que estos juegos fomentan definiciones desde la agresión, la violencia, la supresión de las emociones, como características de una adecuada masculinidad (Blackburn & Scharrer, 2019); en Pakistán por otro lado, se ha encontrado que hay una fuerte relación entre textos de la cultura pakistaní, sus expresiones folclóricas tradicionales, rol de género con la violencia doméstica, pues en estos textos hay pasajes que legitiman el castigo y la dominación del hombre sobre la mujer (Fatima, 2019). En occidente la forma de legitimar es diferente, ya que no se da tanto en textos sino en la televisión, incluso existen estudios que relacionan la misoginia y la violencia sexual con modelos presentados en series de televisión populares que son presentados en franjas horarias familiares (Joy, 2019).

Recientemente en España hay interés por comprender la relación entre el consumo de alcohol, el uso del teléfono móvil y los comportamientos violentos, hallazgos apuntan a que estas variables favorecen el acoso y agresiones de tipo sexual a través de redes sociales como Facebook y Twitter, espacio usual de interacción de los adolescentes (Romo-Avilés, García-Carpintero, & Pavón-Benítez, 2019). Incluso se ha encontrado que es usual que los adolescentes asumen mitos sobre las relaciones románticas basados en estereotipos de género, muchas veces relacionados con creencias que justifican la violencia de pareja, creencias que son influenciadas por publicaciones en redes sociales, programas de televisión, películas, entre otros (Masanet, Medina-Bravo, & Ferrés, 2018).

En Estados Unidos se realizó un seguimiento a las letras de éxitos musicales entre 1960 y 2010, teniendo en cuenta categorías como: a) estilos de vida, b) política, c) religión, d)

relaciones sexuales/románticas, entre otros, debido a que son temas predominantes en las letras de las canciones exitosas; se encontró que, las referencias al odio y al suicidio son poco frecuentes, mientras que hay muchas más referencias al sexo y al abuso de sustancias (Christenson, de Haan-Rietdijk, Roberts, & ter Bogt, 2018). Otro estudio sugiere que entre 2006 y 2016, géneros como el Rap y el Pop usan con frecuencia referencias a temas como la violencia y la misoginia en sus letras (Frisby & Behm-Morawitz, 2019). Propuestas desde el estudio de las letras de las canciones, intentan definir conceptos tan complejos como el *amor* de acuerdo a las expresiones actuales en la música, lo que llevo a elaborar concepciones en donde en la actualidad la definición de amor está naturalizando el conflicto y la violencia en las relaciones de pareja, es decir, amor está fuertemente atado a la posibilidad de maltratar (Barclay, 2017).

En videos musicales con un alto contenido sexual se encontró que la percepción sobre las mujeres más atractivas se relacionaba con mujeres que se consideraron objetos sexuales y, en contraparte, las que se veían como mujeres empoderadas resultaban menos atractivas para hombres y mujeres, en ese sentido, las participantes que calificaron los videos musicales como entretenidos se sintieron menos ofendidas por potenciales comportamientos sexualmente ofensivos, esto ha llevado a pensar que las actitudes positivas a estos videos se relaciona con una normalización de estos comportamientos (Rodgers & Hust, 2018).

En Brasil surgió interés por los índices de agresiones sexuales en los *Nightclubs*, haciendo énfasis en factores individuales y contextuales, resulta interesante que no se encuentran diferencias de género significativas, es decir tanto hombres como mujeres reportan ser víctimas de este tipo de agresiones; los clubs de *Pop Dance* es donde mayores agresiones se reportan con un 29.1 % (Sanchez, Santos, Sanudo, Carlini, & Martins, 2018).

Los juegos en la cultura cotidiana

La cultura es antecedida por el juego, ya que es en sí el juego el que en su cotidianidad constituye a la civilización, pues este se encuentra en todos los ámbitos sociales como el lenguaje, las mitologías y los ritos (Mandoki, 2006). En ese orden de ideas, esta propuesta hace visible que toda expresión artística nace en lo social, y más específicamente en los juegos.

El juego es una actividad voluntaria o una ocupación ejecutada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, de acuerdo con reglas libremente aceptadas como absolutamente acatables, cuyo fin está en sí mismo y se acompaña de sentimientos de tensión, gozo y conciencia de que es “diferente” de la “vida cotidiana” (Huizinga, 1955, pág. 28)

El autor, además argumenta que la realidad social puede leerse a partir de varios elementos que constituyen los juegos en la cultura (véase tabla 1), lo que implicaría que la influencia de algunas prácticas culturales como la música y la forma como ésta es recibida por las personas tiene que ver con los sonidos que acompañan el juego. Las personas manifiestan su simpatía o antipatía ante ciertos artistas y sus productos artísticos (juguetes, jugueteros), y estos sonidos que acompañan el juego pueden validar o invalidar expresiones artísticas.

Tabla 1 Constitución de la realidad social

Categorías	Características
Juguetes sociales	Utilería y vestuario
Jugueteros	Setting
Jugadores sociales	Todas las personas
Reglas del juego	Límites, dinámicas, alianzas
Sonidos que acompañan el juego	Porras, gritos, risas, chiflidos

Fuente: (Mandoki, 2006)

Se han identificado cinco juegos que se relacionan con acciones cotidianas de la vida humana y que, tiene profundas implicaciones en las relaciones; la rivalidad se relaciona con que debe haber un ganador y un perdedor, pero cuando se este mismo juego se convierte en un *juego cruel* es cuando aparece la violencia (Mandoki, 2006, pág. 175). Una unión conyugal es en sí una apuesta y una aventura que incluye la exploración de la parentalidad cuando llegan los hijos. Las agresiones, al ser parte de la cotidianidad se constituye en un juego cruel que se perpetúa. La validación de algunas expresiones culturales puede estar asociadas con la imitación, por ejemplo: frases, refranes, afirmaciones, que poco a poco se hacen parte de la cotidianidad, de las relaciones humanas, de las conversaciones, de los mitos contruidos alrededor de la familia y de lo conyugal.

Tabla 2 Comparación de los juegos de la cultura

Juegos	Acción	Condición	Característica eje
Agon	Desafiar	Rivalidad	Competencia
Alea	Apostar	Estremecimiento	Azar

Mimicry	Imitar	Simulación	Disfraz
Ilinx	Retozar	Vértigo	Equilibrio
Peripatos	Explorar	Aventura	Conjetura

Fuente: (Mandoki, 2006)

MATERIAL Y MÉTODOS

El estudio se realizó con cuarenta (40) parejas de la ciudad de Bogotá. Las parejas participantes debieron cumplir con los criterios enunciados en la Tabla 3 para su participación en la investigación, a razón que, la convivencia daría cuenta de la construcción de una pauta relacional más o menos establecida, y que ésta estuviera consolidada por un tiempo significativo que facilitara identificar y describir los mitos negociados en la relación conyugal.

Tabla 3 Criterios de la selección de la muestra

Debían convivir en la actualidad
Convivencia mínima de 3 años como pareja
Las edades debían oscilar entre los 25 y 50 años de edad
Diferencia de edad en la pareja no mayor a 10 años

Fuente: Elaboración propia

El rango de edad de la muestra fue elegido por conveniencia para el estudio, atendiendo a que la diferencia generacional no fuera significativamente distante, en esa medida costumbres y contexto cultural no fuera tan diferente.

Tabla 4 Muestra

Participantes	Promedio de edad	Moda	Media	Mediana	Desv Estándar	Max	Min
Hombres	38,9	38	37,9	38	6,109	50	25
Mujeres	35,9	30	34,5	35,5	7,150	48	25

Fuente: Elaboración propia

En coherencia con el paradigma cualitativo se optó realizar grupos focales (Bonilla-Jimenez & Escobar, 2017), se efectuaron cinco sesiones con grupos de cuatro parejas, con una duración aproximada de una hora; previamente el grupo de trabajo estableció tres ejes

temáticos que guiaron los encuentros (Tabla 5). Cada eje se orientó a partir de dos preguntas que pretendieron identificar expresiones culturales y populares que utilizaran e hicieran parte de su cotidianidad, el moderador llevo la sesión de tal forma en que tanto hombres como mujeres tuvieran en lo posible igual participación.

Tabla 5 Ejes temáticos del grupo foca

Eje	Definición	Preguntas orientadoras
Relaciones de poder	Características de las relaciones que definieran la misma en una pauta simétrica o complementaria.	¿qué canciones o refranes han escuchado que representen quién es mejor entre un hombre y una mujer?
Sexismo	Enunciados asociados a descalificaciones al género opuesto	¿qué expresiones escuchan en su vida diaria en contra de hombres y mujeres?
Expresiones de violencia	Expresiones que enuncian la agresión a otra persona.	¿qué frases han escuchado que les parezcan violentas e inviten a agredir al otro?

Fuente: elaboración propia

Posterior a esto se transcribieron todas las sesiones, identificando expresiones culturales en cada uno de los ejes y la percepción de los participantes alrededor de los temas. A continuación, se realizó una descripción de estos discursos y se les relaciono con algunos juegos culturales (Tabla 2).

RESULTADOS

Los resultados son presentados de acuerdo a la descripción realizada relacionando los enunciados de las parejas y juegos culturales asociados a mitología conyugales de los participantes, considerando que de estos juegos las personas elaboran mitos acerca de sus relaciones y que pueden evidenciarse en sus narrativas.

Relaciones de poder y la imagen ideal del cónyuge

En las relaciones de poder se encontró que la mayoría de enunciados correspondieron a dar mayor protagonismo al hombre sobre la mujer, incluso las mujeres hicieron alusión a más enunciados en donde se le otorga mayores privilegios, se dan a entender ventajas y valor a la masculinidad; en ese sentido, los celos se describieron principalmente como juegos de rivalidad en las parejas, no obstante, el juego puede también ser orientado a quién hace la

apuesta más alta, el objetivo último en este caso, es mantener una imagen social favorable, es decir, la apuesta es por la familia, así ello signifique ignorar actos de violencia.

Un mito conyugal frecuente tiene que ver con que la imagen del cónyuge ideal se relaciona con estereotipos de género. Entre estos estereotipos, fue usual el de la mujer que cuida el hogar y el hombre proveedor económico.

Tabla 6 Enunciados sobre las relaciones de poder

Pareja 12	Ella: “... pues es que, si no le demuestro celos a mi esposo, es como si no me importara. Él: “... uno no puede demostrar celos a si no se la montan...”
Pareja 25	Ella: “... un esposo es el que debe cuidar a todos en la familia...” Él: “... la mujer es necesaria en la casa...”
Pareja 40	Ella: “... los hombres tienen necesidades, eso yo lo entiendo, por eso una infidelidad se puede entender, pero solo si es un accidente, si ya es otra relación pues no...” Él: “... uno puede tener errores, pero siempre hay que tener claro que la familia es lo de uno...”
Pareja 8	Él: “... mi papá me decía que tenía que desconfiar de todas las mujeres...” Ella: “... en cambio a mí siempre me dijeron en la casa que debía hacer lo que mi esposo dijera...”

Fuente: Elaboración propia

Un tema recurrente es la transmisión generacional de creencias, por ello, la imitación es un juego presente en las relaciones de poder en las parejas, no obstante, puede entenderse la imitación en dos sentidos: a) orientada a la reproducción de conductas del padre del mismo sexo y; b) la búsqueda de una pareja lo más cercana posible a la imagen del padre del sexo contrario.

Ahora bien, al hablar de relaciones de poder los participantes entienden esto como un enfrentamiento entre cualidad, virtudes y defectos entre géneros; algo significativo es que ninguno de los participantes manifestó o considero la posibilidad de la convivencia en

solitario, lo que hace pensar en que de manera implícita el sentido de reciprocidad fuese inherente a la conyugalidad.

Tabla 7 Relaciones de poder

Categoría	Juegos asociados	Enunciados
Relaciones de poder	Agon	“¡Definitivamente el dicho de péguete de vez en cuando para que se mantenga enamorada es cierto!”
	Alea	“El hombre que sea león y la mujer camaleón”
	Mimicry	“Los celos demuestran amor”
		“Sin ti no soy nada”
		“Tres cosas matan al hombre, juego, mujeres y medias noches”
		“Naipes, mujeres y vino, mal camino”
		“La guitarra y la mujer para hacerlas vibrar hay que saberlas tocar”
		“Acabándose el dinero, se termina la amistad”
		“Con amor y aguardiente, nada se siente”
		“Ojo por ojo diente por diente”
		“El hombre ha de tener tres cosas codiciadas: su mujer, su caballo y su espada”

Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, no fue recurrente encontrar enunciados en donde la esposa se define como un objeto, sin embargo, son discursos que aún se encuentran en los juegos de la cotidianidad, los participantes referenciaron canciones y dichos populares que dieron cuenta de la pauta asimétrica entre hombre y mujeres. La simetría, sin embargo, está presente cuando hay rivalidad entre los cónyuges, y se manifiesta también por enunciados en donde se descalifica al otro.

Sexismo, desafíos y la transmisión del mito a los hijos

En esta categoría fue donde el discurso se inclinó en mayor medida hacia los hijos, especialmente los participantes manifestaron interés por las relaciones de pareja que construyen o construirán sus hijos. Esto evidencio a su vez la imagen ideal de sus hijos y narrativas alrededor del género.

Tabla 8 Enunciados sobre el sexismo

Pareja 18	Ella: “...yo quiero que mi hija cuando se case consiga un hombre maduro...”
	Él: “... cuando mi hija se case creo que va a sufrir, se la van a montar...”
Pareja 27	Ella: “...yo no quería tener hijas, hay que cuidarlas más...”

	Él: “...siempre ruego a dios que les den un buen hombre a mis hijas...”
	Ella: “... pensando en los hijos nunca le he tenido confianza a las novias de ellos...”
Pareja 32	Él: “... yo les digo que conozcan viejas, pero que no se casen hasta después de terminar de estudiar...”
	Ella: “... los hombres son muy fríos, como que no les importa nada...”
Pareja 36	Él: “... lo que pasa es que las mujeres son muy sensibles...”

El lenguaje sexista como mandato generacional es la característica de este juego, lo significativo es que consiste en un mandato negociado por los cónyuges, y básicamente construido en la desconfianza. En otras palabras, los padres manifiestan desconfianza ante el género contrario de sus hijos, y esta relación se ve influenciada por argumentos estereotipados.

Tabla 9 Sexismo

Categoría	Juegos asociados	Enunciados
Sexismo	Agon Alea Mimicry Peripatos	<p>“A las mujeres, ni todo el amor ni todo el dinero”</p> <p>“La mujer y la mentira nacieron el mismo día”</p> <p>“La mujer como el vino, engañan al más fino”</p> <p>“Casa donde la mujer manda, mal anda”</p> <p>“Una mujer sin un hombre, es como un pez sin bicicleta”</p> <p>“Me casé con un hombre inferior a mí. Como todas las mujeres”</p> <p>“Los hombres miran sólo en una dirección, las mujeres lo hacemos en todas”</p> <p>“A un hombre sólo le pido tres cosas: que sea guapo, implacable y estúpido”</p> <p>“El hombre es un animal doméstico al que, si se le sabe amaestrar con suavidad y firmeza, se le puede enseñar a hacer casi todo”</p> <p>“Cambiar un marido por otro no es más que cambiar un problema por otro”</p>

Fuente: Elaboración propia

Los hijos implican explorar, hacer distinciones sobre la parentalidad que desean, y en ese sentido, acercarse lo más posible a la imagen ideal de la familia extensa; se encontraron diversos relatos que argumentaron las desventajas de tener hijas y en contraparte las ventajas de tener hijos varones. Aquí se hizo más evidente la rivalidad, pero una rivalidad contradictoria sustentada en una doble explicación: a) la ventaja de tener hijos hombres; b) los problemas usuales de la vida conyugal.

Expresiones de violencia y el mito de armonía

A pesar que las expresiones de violencia se encontraron casi en todos los enunciados expuestos por los participantes, aquí se hizo énfasis en los más explícitos; varios de las expresiones socializadas son percibidas como normales dentro de la cultura colombiana, es decir cotidiana y conversada en familia. El tono satírico hace que el mensaje pase desapercibido o que se tome como normal en los intercambios entre miembros de la familia, ya que por lo menos en el contexto colombiano la violencia se entiende muchas veces como agresiones físicas que dejan heridas visibles.

Tabla 10 Expresiones de violencia y mito de armonía

Pareja 6	Ella: “...prefiero que me peguen que me ignoren ...” Él: “...a mí me enseñaron que todo es con mano dura ...”
Pareja 11	Ella: “... nos ofendemos, pero el amor es más fuerte ...” Él: “... si, nos faltamos al respeto, pero eso es cosa del momento y pasa ...”
Pareja 28	Ella: “...las palabras duelen, pero ya con el tiempo una se acostumbra, ya no le pone cuidado ...” Él: “...lo que pasa es que yo hablo duro ...”
Pareja 30	Ella: “...mi mamá me decía que el matrimonio era para siempre ...” Él: “... eso toda relación tiene problemas, es lo normal, y ya es costumbre a veces hablar fuerte...”

Fuente: Elaboración propia

Aunque las expresiones de violencia en su mayoría se relacionaron con agresiones hacia la mujer, no fue extraño encontrar enunciados que no iban dirigidos a un género en particular. Esto tiene una incidencia importante en la forma de comprender las relaciones de pareja y las relaciones parento-filiales, pues a pesar de lo explícito de los enunciados este es acompañado por un mito de armonía en las relaciones familiares. Se encontró que el discurso de la mujer tiene la posibilidad de regular las interacciones con su pareja, habilidad que no fue evidenciada en los hombres.

Tabla 11 Expresiones de violencia

Categoría	Juegos asociados	Enunciados
------------------	-------------------------	-------------------

Expresiones de violencia	Agon	“No te pego porque te enamoras”
	Alea	“Pégale, Pégale a tu mujer. Tú no sabes por qué, pero ella sí”
	Mimicry	“Usted no es más bruto porque no es más grande”
		“Debes ser fuerte como un hombre”
		“La ley es como la mujer se hizo para violarlas”
		“Pegarle a una mujer no es cobardía es domarla”
		“La letra con sangre entra”
		“El papel y la mujer sin miedo se rompe”

Fuente: Elaboración propia

El juego de rivalidad se esconde en un mito de armonía, la violencia que aquí es de manera implícita y encubierta, no se aceptan y se ignoran los mensajes descalificadores que se despliegan en las interacciones de la cotidianidad.

CONCLUSIONES

Varias expresiones culturales asociadas a la violencia son legitimadas mediante juegos que tenemos en la cotidianidad, estos juegos se basan en la rivalidad y encuentra argumentos en canciones, refranes, dichos, chistes, que se dan en la cotidianidad. Al ser cotidianos se hacen parte de una red de conversaciones que continuamente actualiza estos mensajes, que podrían entenderse también como mandatos.

En ese orden de ideas, la normalización de estos mensajes tiene una influencia significativa en como las personas construyen sus relaciones, ya que elaboran mitos familiares que guían conductas. La normalización del juego de rivalidad se relaciona con un mito de armonía que tiene una función de evitar una confrontación abierta. La imagen ideal de los hijos se sustenta en mitos familiares influenciados por los juegos de la cultura y sus expresiones, estos mitos son negociados en lo conyugal y transmitido a los hijos, con la intención que coincida con los mitos personales de los padres.

Hay una coincidencia interesante con Honeycutt, Frost y Krawietz (2019) es que se encuentra que las personas están expuestas continuamente a mensajes y expresiones de violencia por diferentes medios de comunicación, que se han normalizado, y esto se evidencia en como argumentan los autores que, hombres y mujeres tienen dificultades en percibir el inicio de una escalada en la violencia doméstica, y en ese sentido la prevención supone un punto central en el trabajo con parejas. También se ha encontrado que el autocontrol de las mujeres es un buen predictor de la posibilidad de que se presente violencia verbal o física

(Baker, Klipfel, & van Dulmen, 2018), esto coincide con en el presente estudio en cuanto a que a la mujer se le facilita iniciar la escalada y evitarla, tema que no es común en el hombre.

Desistir de la violencia de pareja consiste en tres momentos precisos: 1) un punto de giro, entendido como un evento que desencadene el cambio; 2) una decisión explícita de cambio, el cual puede ser individual o compartido; 3) hacer las cosas de manera diferente (Merchant & Whiting, 2018), estos momentos podrían consistir entonces diferentes juegos, o para ser más coherentes el cese de la violencia en últimas consiste en un cambio de juego o evitar el juego cruel; un punto de giro puede comprenderse como un acto metacomunicativo que interrumpe la pauta violenta, así mismo, la decisión de cambio es cambiar el juego de rivalidad por una nueva apuesta, lo que conecta con operativizar un nuevo juego, o uno con reglas más funcionales.

En la cotidianidad se juegan diversidad de juegos de los cuales las personas no son conscientes, el riesgo es caer en juegos crueles en donde la integralidad de las personas corre riesgo, los juegos crueles pueden darse en relaciones simétricas, pero también en relaciones fundamentalmente complementarias.

REFERENCIAS

Anderson, S. A., & Bagarozzi, D. A. (1989). Family myths: An introduction. *Journal of Psychotherapy & the Family*, 4(3), 3-16. doi:https://doi.org/10.1300/J287v04n03_02

- Asunción-Lande, N. (1986). Comunicación intercultural. En C. Fernández Collado, *La comunicación humana ciencia social* (págs. 177-198). Mexico DF: Mc-Graw-Hill.
- Baker, E. A., Klipfel, K. M., & van Dulmen, M. H. (2018). Self-control and emotional and verbal aggression in dating relationships: a dyadic understanding. *Journal of interpersonal violence*, 32(22), 3551-3571. doi:10.1177/0886260516636067
- Barclay, K. (2017). Love and Violence in the Music of Late Modernity. *Popular Music and Society*, 41(5), 539-555. doi:10.1080/03007766.2017.1378526
- Bateson, G. (1979). *Espíritu y naturaleza*. Buenos Aires : Amorrortu.
- Blackburn, G., & Scharrer, E. (2019). Video game playing and beliefs about masculinity among male and female emerging adults. *Sex Roles*, 80(5-6), 310-324. doi:10.1007/s11199-018-0934-4
- Bonilla-Jimenez, F. I., & Escobar, J. (2017). Grupos focales: una guía conceptual y metodológica. *Cuadernos Hispanoamericanos de psicología*, 9(1), 51-67. Obtenido de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx:8080/jspui/handle/123456789/957>
- Cañas Jaramillo, Y., Carrillo Ávila, A. L., & Silva Giraldo, E. J. (2018). Refranes y canciones populares que legitiman la violencia en la familia y la escuela. *Desigualdades, Desafíos a las democracias, memorias y Re-existencias* (págs. 1614-1619). Manizales: Centro Editorial CINDE - Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud - Fundación Centro internacional de Educación y Desarrollo Humano Cinde - Universidad de Manizales. Obtenido de http://bienal-clacso-redinju-umz.cinde.org.co/IIIBienal/Publicacion/III_Bienal_Eje_3.pdf
- Christenson, P. G., de Haan-Rietdijk, S., Roberts, D. F., & ter Bogt, T. F. (2018). What has America been singing about? Trends in themes in the U.S. top-40 songs: 1960–2010. *Psychology of Music*, 1-19. doi:10.1177/0305735617748205
- Fatima, A. (2019). Representations of women's role in Pakistan: A critical analysis through drama serials. *Journal of International Women's Studies*, 20(3), 3-16. Obtenido de <https://vc.bridgew.edu/jiws/vol20/iss3/2/>
- Frisby, C. M., & Behm-Morawitz, E. (2019). Undressing the Words: Prevalence of Profanity, Misogyny, Violence, and Gender Role References in Popular Music from 2006–2016. *Media Watch*, 10(1), 5-21. doi:10.15655/mw/2019/v10il/49562
- Honeycutt, J. M., Frost, J. K., & Krawietz, C. E. (2019). Applying signal detection theory to conflict escalation as a consequence of victimization with physiological arousal covariates. *Journal of Aggression, Conflict and Peace Research*. doi:https://doi.org/10.1108/JACPR-10-2018-0386
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: a study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press.
- Joy, S. (2019). Sexual violence in serial form: Breaking Bad habits on TV. *Feminist Media Studies*, 19(1), 118-129. doi:10.1080/14680777.2017.1396484
- Mandoki, K. (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura*. México: Conaculta - FONCA.

- Masanet, M.-J., Medina-Bravo, P., & Ferrés, J. (2018). Myths of Romantic Love and Gender-based Violence in the Fan Forum of the Spanish Teen Series Los Protegidos. *YOUNG*, 26(4), 1-17. doi:10.1177/1103308817748432
- Merchant, L. V., & Whiting, J. B. (2018). A grounded theory study of how couples desist from intimate partner violence. *Journal of marital and family therapy*, 44(4), 590-605. doi:https://doi.org/10.1111/jmft.12278
- Rodgers, K. B., & Hust, S. J. (2018). Sexual objectification in music videos and acceptance of potentially offensive sexual behaviors. *Psychology of Popular Media Culture*, 7(4), 413-428. doi:http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000142
- Romo-Avilés, N., García-Carpintero, M., & Pavón-Benítez, L. (2019). Not without my mobile phone: alcohol binge drinking, gender violence and technology in the Spanish culture of intoxication. *Drugs: Education, Prevention and Policy*. doi:10.1080/09687637.2019.1585759
- Sanchez, Z. M., Santos, M. G., Sanudo, A., Carlini, C. M., & Martins, S. S. (2018). Sexual Aggression in Brazilian Nightclubs: Associations with Patron's Characteristics, Drug Use, and Environmental Factors. *Archives of Sexual Behavior*, 48(2), 609-618. doi:10.1007/s10508-018-1322-4
- Scannone, J. C. (1996). Cultura mundial y mundos culturales. Contextualidad y universalidad en las culturas. *Stromata*, 52(1), 19-35.