

La identificación de los jóvenes de Argentina y España con los personajes de ficción

Sebastián Sánchez Castillo

*Universidad de Valencia. Facultad de Filología,
Traducción y Comunicación, Valencia, España.*

Gabriela Fabbro de Nazábal

Universidad Austral, Buenos Aires, Argentina.

Recibido: 17 de marzo de 2014.

Aceptado: 3 de mayo de 2014.

Resumen

A raíz de las escasas investigaciones con carácter empírico realizadas sobre la identificación de jóvenes con los personajes de la ficción y del entretenimiento mediático, este estudio descubre que esa identificación es una variable explicativa para comprender el agrado por la ficción audiovisual. Para conseguir estos resultados, se han correlacionado datos obtenidos en jóvenes universitarios de la Argentina y de España. También se ha analizado la evaluación cognitiva con el propósito de comprobar el grado de reflexión o elaboración cognitiva provocado por el capítulo de ficción propuesto. Esta investigación es relevante para comprender el comportamiento y la respuesta de las audiencias ante las producciones de entretenimiento audiovisual.

Palabras clave: Ficción audiovisual, identificación con los personajes, evaluación cognitiva, entretenimiento mediático, observadores argentinos y españoles.

The identification of Argentine and Spanish youths with fictional characters

Abstract

Faced with a dearth of empirical investigations on youth identification with characters from fiction and media entertainment, this study uncovers how this identification acts as an explanatory variable in understanding the enjoyment of audiovisual fiction. To achieve these results, data on university youths in Argentina and Spain have been correlated. Also, cognitive evaluation has been analyzed in order to verify the degree of reflection and cognitive elaboration produced by an episode of the proposed fictional product. This

study is relevant for an understanding of audience behavior and response to audiovisual entertainment.

Keywords: audiovisual fiction, character identification, cognitive evaluation, media entertainment, observers, Argentina, Spain.

A identificação dos jovens da Argentina e Espanha com as personagens de ficção

Resumo

Diante das escassas pesquisas com caráter empírico realizadas sobre a identificação de jovens com as personagens da ficção e do entretenimento midiático, este estudo descobre que aquela identificação é uma variável explicativa para compreender o fascínio pela ficção audiovisual. Para conseguir estes resultados, foram correlacionados dados obtidos em pesquisa com jovens universitários da Argentina e da Espanha. Também analisou-se a avaliação cognitiva com o propósito de comprovar o grau de reflexão ou de elaboração cognitiva provocado pelo capítulo de ficção proposto. Esta pesquisa é relevante para compreender o comportamento e a resposta das audiências frente às produções de entretenimento audiovisual.

Palavras chave: ficção audiovisual, identificação com as personagens, avaliação cognitiva, entretenimento midiático, observadores, Argentina, Espanha.

Introducción

Numerosas teorías e investigaciones experimentales demuestran que las audiencias potenciales de constructos audiovisuales establecen relaciones continuas e intensas con los personajes de ficción, lo que puede afectar su estado anímico o su proceso cognitivo momentáneo (Hoffner y Buchanan, 2005) o el “proceso imaginativo por el que la audiencia asume las perspectivas, metas e identidad de los personajes” (Cohen, 2001, p. 261).

Los observadores potenciales “comparan sus pensamientos, objetivos o evalúan sus logros de acuerdo con modelos caracterizados por los personajes” (Soto-Sanfiel *et al.*, 2010, p. 822). La identificación incrementa la influencia de los personajes (Feilitzen & Linne, 1975) y es una de las variables más decisivas en el disfrute de las ficciones audiovisuales (Cohen, 2001, 2006; Igartua & Muñiz, 2008).

Igartua y Muñiz (2008) recuerdan a Dolf Zillmann (2000) quien ya vaticinaba que las investigaciones sobre los efectos del entretenimiento serían una de las primeras áreas de investigación en comunicación. En la llamada *era del entretenimiento*, el *entretenimiento mediático* es tan ubicuo, mutante y transmediático que se justifica y ocupa el *leitmotiv* de los medios audiovisuales actuales. Tal entreteni-

miento puede analizarse desde el punto de vista del observador, sus características y peculiaridades, pero también al intentar explicar la exposición y los efectos en la recepción.

Lo que en un principio se consideró desde posicionamientos psicoanalistas y poco después con modelos cinematográficos llegó a entenderse que la identificación con los personajes poseía una característica primaria y otra secundaria (Metz, 1982; Zunzunegui, 1989).

La investigación que aquí se presenta descubre los efectos cognitivos producidos en dos grupos de observadores jóvenes y universitarios de la Argentina y de España frente a un capítulo de la ficción *The walking dead*. El objetivo principal de esta exploración trata de comprobar si la exposición de estos constructos a estos dos grupos —con contextos culturales y sociopolíticos distintos— pudiera mostrar diferencias significativas en la identificación con los personajes de ficción y en los procesos cognitivos momentáneos.

Identificación con los personajes de ficción

La identificación con los personajes de ficción como proceso de investigación en comunicación carece todavía de una continuidad en el tiempo capaz de mostrar datos concluyentes sobre el comportamiento ante el entretenimiento audiovisual de ficción. Sin embargo, son muy concluyentes algunas propuestas de Igartua y Páez (1998) e Igartua y Muñiz (2008).

Estudios sobre recepción audiovisual han correlacionado datos con la intención de confirmar que las audiencias son capaces de establecer relaciones de admiración, temor, imitación, compasión, etc., con los personajes de ficción, lo que provoca cambios en las actitudes, valores, aspiraciones o creencias (Hoffner & Buchanan, 2005). Una de estas formas de relación es la identificación, “el proceso imaginativo por el que la audiencia asume las perspectivas, metas e identidad de los personajes” (Cohen, 2001, p. 261).

Según Igartua y Muñiz (2008), la recepción empática que supone la identificación con los personajes protagonistas constituye uno de los mecanismos principales para explicar los efectos del entretenimiento mediático (Cohen, 2001; De Wied, Zillmann & Ordman, 1994; Igartua & Páez, 1997a ; Bryant & Zillmann, 1991).

Definido como la afinidad que sienten los receptores hacia los personajes mediáticos, factor que los lleva a un entendimiento empático de los sentimientos que experimentan, de sus motivaciones o de sus retos (Cohen, 2006), esta identifica-

ción se produce desde varias perspectivas (Soto-Sanfiel *et al.*, 2010, p. 823). La primera, por la similitud con el personaje (Feilitzen & Linne, 1975). La segunda, por su apariencia física (Turner, 1993). La tercera, por la relación de género entre receptor y personaje (Eyal & Rubin, 2003; Feilitzen & Linne, 1975; Hoffner, 1996). La cuarta, por la clase social de ambos (Eyal & Rubin, 2003). La quinta, por las características psicológicas del personaje (Hoffner & Cantor, 1991).

Otros investigadores han correlacionado la identificación con los personajes con las características innatas de la audiencia, como la edad (Bandura, 1969), la personalidad (Turner, 1993), con la interacción parasocial de los receptores (Turner, 1993) asociada al disfrute de ficciones (Igartua & Páez, 1998; Igartua & Muñiz, 2008), con los valores morales (Sánchez, 2012) o también con el impacto afectivo y estado de ánimo (Sánchez & Fabbro, 2014).

Ficción analizada

Para la presente investigación se ha escogido el episodio siete de la segunda temporada de *The walking dead*, serie de ficción elegida por los altos índices de audiencia en ambos países. *The walking dead* (*Los muertos vivos*) es una serie de televisión desarrollada por Frank Darabont y basada en la serie de cómics homónima creada por Robert Kirkman y Tony Moore, que actualmente se publica por la editorial Image Comics. El episodio elegido para la investigación es uno de los más vistos de la temporada cuando se resolvió de forma dramática la desafortunada búsqueda de Sophia, la niña perdida en un bosque atestado de “caminantes”.

Únicamente 7 alumnos de la totalidad (N= 168) se declaran férreos seguidores de la serie (Argentina N= 4; España N= 3). El resto, aun conocedores de la serie, no la considera como preferida. El capítulo elegido cuenta con una estructura narrativa que puede caracterizarse como “clásica” desde la perspectiva que propone: tres actos claramente definidos que se distribuyen según la clásica división por escenas y temporalidad respectiva (tabla 1).

Esta propuesta de desglose narrativo compone un relato que se construye a partir de un ritmo *in crescendo* basado en las expectativas que construye en la audiencia. Dos escenas sirven como presentación de los conflictos y conforman el contenido narrativo de este episodio: un nudo variado y sostenido por la multiplicidad de juego de opuestos y un desenlace con múltiples escenas que van cerrando conflictos secundarios para resolver prácticamente en la última el conflicto princi-

Tabla 1. *The walking dead*: episodio 7, segunda temporada.

Nº de escena	Sinopsis
1	Glenn les confiesa al resto de los personajes que hay caminantes en el granero.
2	Los adultos, encabezados por Shane Walsh, se acercan al granero y discuten entre ellos si dar a Sophie por muerta o no, y qué hacer con los caminantes del granero.
3	Shane chequea si el granero está cerrado de manera segura.
4	Glenn intenta hablar con Maggie, pero ella está enfadada.
5	Lori Grimes y su hijo hablan de Sophia, la niña desaparecida.
6	Carol Peletier y Daryl Dixon discuten en el establo.
7	Andrea y Dale Horwath discuten en la casa rodante.
8	Rick Grimes y Harshel, el dueño de la granja, hablan sobre la situación mundial y sobre qué hacer con el granero lleno de caminantes. Maggie presencia la discusión.
9	Se muestra a Shane en vigilia frente al granero quien discute con Rick para ver si abandonan la granja o limpian el granero. Rick le confiesa que su mujer está embarazada.
10	Harshel y su hija Maggie discuten sobre la permanencia del grupo en la granja.
11	Un joven interrumpe la conversación entre Harshel y Maggie para advertirle de algo que ocurrió "otra vez".
12	Harshel va en busca de Rick, quien habla con Andrea y le dice que debe conversar a solas con él.
13	Shane se acerca a Loli mientras ella corta unas zanahorias y discuten sobre la paternidad del hijo que ella espera. Shane le dice que el hijo es de él.
14	El hijo de Loli, Carl, increpa a Shane y le exige que no se vayan de la granja hasta que aparezca Sophia.
15	Shane busca desesperadamente algo en la casa rodante y cuando no lo encuentra, le pregunta a Glenn por Dale, que había escapado minutos antes.
16	El dueño de la granja y el joven llevan a Rick Grimes al bosque, donde hay dos caminantes, y le pide que los "atrape" para llevarlos al granero.
17	Carol Peletier y Daryl Dixon hablan en el bosque sobre Sophia.
18	Los tres hombres sujetan a los dos caminantes con unas varas para llevarlos al granero; el dueño de la granja se niega a matar a los caminantes porque argumenta que son seres humanos enfermos.
19	Glenn le confiesa a Maggie que contó el secreto de su padre (que guardaba a los caminantes en el granero) para su protección. Se reconcilian y se besan.
20	Shane encuentra a Dale en el bosque y pronuncia las palabras que son el título del capítulo: "You are pretty much dead already". Consigue que Dale le devuelva las armas.
21	Andrea y Tyresse vuelven a la granja y se encuentran con Maggie y Glenn. Preguntan por Shane y el resto.
22	Vuelve la pareja, Carol y Daryl, y también preguntan por el resto de los personajes.
23	Shane vuelve, todos se reúnen. Shane pretende matar a los caminantes del granero.
24	Vuelven los tres personajes a la granja con los dos caminantes amarrados, Shane enloquece de rabia.
25	Shane le pega seis tiros a uno de los caminantes y abre el granero.
26	Los caminantes comienzan a salir de a uno: todos se suman y son asesinados.
27	Parecen haber salido todos los caminantes del granero. Llega Dale.
28	Se escucha un sonido en el granero: queda alguien dentro. Sophia sale del granero. Rick dispara a Sophia.

Acto I "Exposición": escenas 1 y 2.

Acto II "Nudo/desarrollo": escenas 3 a 20.

Acto III "Desenlace": escenas 21 a 28.

pal, Sophie "viva o muerta". La información narrativa, por cierto nutrida y variada, está dosificada a partir de tres tipos de conflictos y un cierre del capítulo:

1. *Conflictos anticipatorios*: son los que abren y “orientan” el capítulo, presentes en la exposición. En primer lugar se anticipa que hay una niña desaparecida: la madre le agradece a su pareja por haber hecho un esfuerzo por buscarla, mayor que “el que hizo su padre en toda su vida”. Luego se anticipa un conflicto entre Dale y Shane: Dale le dice a Shane que “ya sabe qué clase de hombre es”, luego de haberle dicho que Otis murió como un héroe. Otis era el que se encargaba de poner a los caminantes en el granero. Por último se anticipa que Lori Grimes está embarazada y que le confiesa a su pareja, Rick, que estuvo con Shane y él ya lo sabía.

2. *Conflictos principales* (presentes en nudo y desenlace): el mundo ha sufrido un apocalipsis zombi; los personajes principales son de los pocos sobrevivientes en la tierra y no saben dónde vivir para no ser alcanzados por los muertos caminantes. Los personajes principales se encuentran en una granja en la que piensan estar a salvo de los “caminantes”, pero descubren que el granero está lleno de ellos. Este conflicto resulta ser el “disparador” del capítulo, la noticia que irrumpe en la tranquilidad de los personajes. El dueño de la granja no quiere matar a los caminantes del granero porque entre ellos hay familiares de él y por una cuestión “moral” él piensa que todavía son personas vivas pero enfermas. Este conflicto se logra resolver en el mismo capítulo, en el que Shane, uno de los protagonistas, decide abrir el granero y dispararle uno por uno a los caminantes y terminar con el riesgo. Si se pueden quedar o no en la granja queda en suspenso; pero se insinúa que sí. Sophia, la hija de una de las protagonistas, se encuentra desaparecida desde hace algunos capítulos anteriores y no se pueden ir de la granja hasta encontrarla. Este conflicto que se mantuvo a lo largo de los episodios se logra resolver en este: encuentran a Sophia cuando se abre el granero y comienzan a disparar a los caminantes.

3. *Conflictos secundarios* (presentes en nudo y desenlace): que se presentan y quedan abiertos durante el episodio: Lori Grimes y Rick Grimes tendrán un hijo, pero Shane le dice a Lori que piensa que él es el padre. Este conflicto es transversal y es el triángulo amoroso que se mantiene a lo largo de toda la serie, en paralelo con las situaciones principales. Dale parece tener una “obsesión” con Andrea y demuestra celos porque ella quiere salir a pasear con Shane. Dale le advierte que no conoce a Shane. El conflicto se muestra solo en una escena y queda en suspenso. El niño, hijo de Lori y Rick Grimes, está solo con la madre desde que desapareció Sophia, y le confiesa a su mamá los temores de irse de allí, dado que ya lo considera su hogar. Esta dificultad no se resuelve, queda en suspenso.

4. *Se cierran en el episodio*: Maggie, la hija de Harshel, el dueño de la granja, está enojada con Glenn, ya que les confesó a los otros protagonistas que el granero está lleno de caminantes. Esto es un secreto de su padre, ya que este no quería matarlos más allá del riesgo que implicaba tenerlos ahí. Este conflicto se soluciona en el mismo capítulo cuando Glenn le pide disculpas y le explica que lo hizo principalmente por su seguridad. La reconciliación se da casi al final del episodio. Entre Carol Peletier y Daryl Dixon hay un punto de conflicto, en el que discuten por la pérdida de Sophia y la esperanza de encontrarla. Hay escenas de mucha tensión y drama entre ellos. Se soluciona antes de que termine el capítulo, cuando Carol le dice que sospecha que la volverá a ver. Ella lo dice mirando a la laguna, o esto hace creer la cámara al enfocar a la laguna luego de su discurso. Sigue la escena en la que los tres hombres sacan a los caminantes en otra parte de la laguna; es un guiño al espectador, una huella para que empiece a anticipar de que la niña también es un caminante. Dale, luego de la discusión con Andrea, escapa al bosque con las armas de todo el grupo. Shane va a buscarlo y lo enfrenta para que le devuelva las armas. Dale se resiste y lo amenaza con el arma; cuando este no se inmuta, Dale le dice las palabras que titulan el capítulo: “You are pretty much dead already”, que significan: “Ya estás bastante muerto” y le devuelve las armas. Se cierra el conflicto.

La gradación de las situaciones y su contenido se basa en la convivencia de convenciones de diversos géneros audiovisuales: la ciencia ficción que sostiene el conflicto principal, basado en los zombies que invaden el mundo, el *suspense* como principal eje rítmico del relato, el melodrama como sustrato de la historia principal, y algunas que corresponden al drama, como principal mecanismo de resolución y vuelta al equilibrio de los conflictos. La hibridez genérica, base narrativa de los géneros audiovisuales y de las series televisivas principalmente, promueve la identificación de variados públicos y la generación de diferentes estados de ánimo en relación con el texto. Este capítulo, con tanta información narrativa, con variedad genérica y con un ritmo basado en curvas dramáticas ascendentes, construye un relato propicio para la diversidad en los estados de ánimo que genera.

Metodología

Observadores

En esta investigación participaron (N=84) estudiantes de la Universidad Austral de Buenos Aires, Argentina, 85,7% mujeres, N=72, M.edad= 21,10 años,

DT= 1,093, y (N=84) estudiantes de la Universidad de Valencia, España, 57,14% mujeres, N=48, M.edad= 20,69 años, DT=,479. Ambos grupos proceden de tercer y cuarto curso de grado Comunicación Social, Comunicación Audiovisual y del grado de Ingeniería Multimedia, alumnos que se prestaron de forma voluntaria a la investigación propuesta.

En el caso de la universidad privada de Buenos Aires, los datos se han obtenido en el tercer curso en la asignatura de “Radio” y en el cuarto curso con la asignatura “Marketing”, durante el horario lectivo (21/08/2013). En la universidad pública valenciana, la encuesta se presentó a estudiantes de cuarto curso de Comunicación Audiovisual en la asignatura “Realización televisiva” y en el tercer curso de Ingeniería Multimedia en la asignatura “Tecnologías audiovisuales de adquisición” también durante el horario de clase (13/09/2013).

Procedimiento e instrumentos

El capítulo de ficción propuesto se proyectó en la misma aula donde se imparten clases de las asignaturas indicadas. Los alumnos, tanto de Argentina como de España, fueron informados del capítulo de ficción que se disponían a ver. Tras ver la emisión, los mismos alumnos debían cumplimentar las encuestas de forma voluntaria. Abandonaron el aula antes de finalizar el capítulo —y por lo tanto no cumplimentaron la encuesta—: en la Universidad Austral (N=3) y en la Universidad de Valencia (N=2).

La propuesta central de este estudio se ha resuelto mediante la escala EDI (Escala de identificación con los personajes) formada por 17 ítems, valorados en este estudio con una escala de intensidad Likert de cinco puntos (desde 1 = *nada* hasta 5 = *mucho*). La fiabilidad y validez de esa escala fue comprobada por Igartua y Paéz (1998) y posee un valor de consistencia interna resuelta mediante el coeficiente alpha de Cronbach, de 0,92. La identificación con los protagonistas de la ficción propuesta mediante un concepto multidimensional relacionado con una serie de procesos psicológicos se obtuvo gracias a los siguientes ítems:

ED 1: “me ha gustado la forma de ser o de actuar de los protagonistas”.

ED 2: “me he sentido implicado afectivamente con los sentimientos de los protagonistas”.

ED 3: “me he sentido como ‘si yo fuera uno de los protagonistas’”.

ED 4: “he imaginado cómo actuaría yo si me encontrara en el lugar de los protagonistas”.

EDI 5: “he intentado observar cuidadosamente cada una de las acciones de los protagonistas”.

EDI 6: “pensaba que yo me parecía o era muy similar a los protagonistas”.

EDI 7: “me he sentido preocupado por lo que les sucedía a los protagonistas”.

EDI 8: “he comprendido la forma de actuar, pensar o sentir de los personajes”.

EDI 9: “yo mismo he experimentado las reacciones emocionales de los protagonistas”.

EDI 10: “pensaba que me gustaría parecerme o actuar como los protagonistas”.

EDI 11: “he intentado imaginar los sentimientos, pensamientos y reacciones de los protagonistas”.

EDI 12: “he tenido la impresión de vivir realmente yo la historia de los protagonistas”.

EDI 13: “he entendido los sentimientos o emociones de los protagonistas”.

EDI 14: “me he sentido como ‘formando parte’ de la historia”.

EDI 15: “he sido capaz de anticipar lo que les iba a ocurrir a los protagonistas”.

EDI 16: “he intentado ver las cosas desde el punto de vista de los protagonistas”.

EDI 17: “me he identificado con los protagonistas”.

Esta escala EDI se configura como un concepto multidimensional construido a través de los siguientes procesos empáticos (Igartua & Páez, 1998, p. 424): a) la *empatía cognitiva*, definida como la capacidad de “entender, comprender o ponerse en el lugar de los protagonistas” (se relaciona con la capacidad de adoptar el punto de vista del personaje y seguir la historia desde su perspectiva); b) la *empatía emocional*, definida como la posibilidad de “sentir lo que los protagonistas sienten, implicarse afectivamente de forma vicaria o sentirse preocupado por sus problemas” (relacionada con la posibilidad de vivenciar emociones vinculadas con lo que les sucedía a los personajes); c) la *capacidad de fantasear o imaginar*, definida como la capacidad del sujeto para “anticipar las situaciones a las que se expondrían los protagonistas de los relatos de ficción e inferir cuáles serán las consecuencias de las acciones”, y d) *volverse protagonista*, definida como la “sensación de sentirse como si uno mismo fuera uno de los protagonistas durante la proyección de la serie o largometraje”.

La evaluación cognitiva (EC) se realizó con la aceptación de las propuestas de Igartua y Páez (1997a y 1997b) con la intención de medir “de forma retrospectiva, el grado de reflexión o elaboración cognitiva que había suscitado la película durante su visionado” (Igartua & Muñiz, 2008, p. 39). Esta escala está formada por cuatro

ítems que arrojan una consistencia interna de 0.86. De la misma forma que el test EDI, en la evaluación cognitiva se adoptó una escala de intensidad Likert de cinco puntos (desde 1 = *nada* hasta 5 = *mucho*). Los alumnos debían contestar a, EC1 “he reflexionado sobre el tema que trataba”, EC2 “he pensado sobre la situación y las motivaciones de los personajes”, EC3 “he intentado ver cómo el argumento de la película se relacionaba con otros temas que me interesan”, EC4 “he pretendido sacar conclusiones sobre el tema central de la película”.

Por último, se ha creído necesario conocer el nivel de agrado del alumno frente a este capítulo de ficción. En este caso la escala Likert fue presentada con una escala de intensidad de diez puntos (desde 1 = *nada* hasta 10 = *mucho*) para conocer con mayor exactitud la satisfacción con la ficción expuesta. La cuestión presentada fue: “¿en qué medida te ha gustado el capítulo?”.

Para resolver el análisis de datos se realizaron análisis descriptivos, de correlación de hipótesis y la prueba t de Student para muestras independientes (Argentina y España). Como *software* estadístico, SPSS IBM v.21.

Si se parte de la base teórica indicada, el trabajo que aquí se presenta pretende comprobar las siguientes hipótesis:

H1: La identificación con los personajes es una variable explicativa para analizar el agrado por la producción de la ficción considerada.

H2: Existen diferencias entre los observadores argentinos y españoles respecto de la identificación de los personajes, la evaluación cognitiva y el agrado por la ficción vista.

Resultados

A la vista de los resultados de la tabla 2, se puede observar que las medias son distintas entre países y que no en todas las variables de la escala EDI las desviaciones típicas son similares, por lo que puede acreditarse en algunos casos el supuesto de varianzas iguales u homocedasticidad. No obstante, se ha considerado necesario consultar el valor de contraste F de Levene y t de Student.

En primer lugar se observa que el contraste F de Levene no es significativo en todas las variables consideradas, por lo que no todas las varianzas son iguales. Por esta razón el valor t de Student no debe considerarse asumiendo varianzas iguales en todas las variables.

Al recordar la hipótesis H1 de esta investigación en la que se formulaba la posibilidad de que la identificación con los personajes de ficción fuese una variable

Tabla 2. T-Test Groups. Identificación personajes/valoración ficcional.

		M	DT	Sig.
EDI 1	Argentina	3,24	1,228	,001
	España	2,57	1,408	
EDI 2	Argentina	2,96	1,401	,572
	España	2,85	1,322	
EDI 3	Argentina	2,32	1,449	,001
	España	3,32	1,077	
EDI 4	Argentina	3,08	1,450	,001
	España	2,13	1,333	
EDI 5	Argentina	3,00	1,271	,315
	España	3,20	1,333	
EDI 6	Argentina	1,79	1,019	,001
	España	3,07	1,412	
EDI 7	Argentina	3,10	1,341	,045
	España	2,69	1,261	
EDI 8	Argentina	3,49	1,256	,001
	España	2,67	1,547	
EDI 9	Argentina	2,52	1,322	,001
	España	3,38	1,396	
EDI 10	Argentina	1,94	1,176	,001
	España	3,02	1,261	
EDI 11	Argentina	3,12	1,226	,001
	España	2,42	1,416	
EDI 12	Argentina	2,20	1,106	,001
	España	3,17	1,306	
EDI 13	Argentina	3,37	1,240	,059
	España	3,01	1,197	
EDI 14	Argentina	2,46	1,275	,020
	España	2,95	1,405	
EDI 15	Argentina	2,77	1,206	,009
	España	3,26	1,183	
EDI 16	Argentina	3,02	1,172	,449
	España	2,86	1,637	
EDI 17	Argentina	2,20	1,149	,001
	España	3,20	1,333	
Valoración	Argentina	5,67	3,141	,003
	España	6,87	1,789	

n=84

explicativa para comprender el agrado de la ficción audiovisual, se puede concluir que no lo es en todas las variables que se consideran en la escala EDI.

De esta forma, el nivel de valoración o agrado se correlaciona o es significativamente dependiente de todos los ítems de la escala EDI a excepción de EDI 2 “me he sentido implicado afectivamente con los sentimientos de los protagonistas”, [t (166)= ,567, p=, 572]; EDI 5 “he intentado observar cuidadosamente cada una de las acciones de los protagonistas” [t (166)= -1,007, p=, 315]; y EDI 16 “he intentado ver las cosas desde el punto de vista de los protagonistas” [t (166)= ,759, p= ,449].

También se procedió a la correlación entre el agrado del capítulo de ficción y la evaluación cognitiva (EC). Según la tabla 3, la valoración correlaciona de forma significativa con dos de los cuatro ítems. La evaluación cognitiva no es significativa respecto de EC2 “he pensado sobre la situación y las motivaciones de los personajes” [t (166)= 2,814, p= ,300] y EC4 “he pretendido sacar conclusiones sobre el tema central de la película” [t (166)=, 124, p= ,902].

Respecto de los ítems EC1 “he reflexionado sobre el tema que trataba” y EC3 “he intentado ver cómo el argumento de la película se relacionaba con otros temas que me interesan” si es que existe una dependencia significativa respecto de la valoración, $p < ,093$ y $p < ,005$.

Tabla 3. T-Test Groups. Evaluación cognitiva / valoración ficcional.

	M	DT	Sig
EC1	Argentina	2,49	1,177
	España	2,77	1,010
EC2	Argentina	2,94	1,165
	España	2,75	1,211
EC3	Argentina	2,29	1,218
	España	2,80	1,138
EC4	Argentina	2,49	1,367
	España	2,46	1,113
Valoración	Argentina	5,67	3,141
	España	6,87	1,789

n= 84

En contestación a la hipótesis H2, en la tabla 4 se muestran los resultados de correlación con los que se puede comprobar la asociación entre los factores implicados en la recepción (identificación de los personajes, elaboración cognitiva,

nivel de agrado y sexo) entre los países de los observadores. La correlación bivariable muestra una alta correlación entre la mayoría de los resultados, pudiéndose observar una diferenciación por sexos. La identificación con los personajes se asocia con un mayor disfrute en hombres de ambos países. Sin embargo, esa correlación resulta algo menor en las mujeres. En cuanto a la elaboración cognitiva, resultó mucho más significativa entre los hombres argentinos y mujeres españolas, aunque en general se presentan correlaciones muy altas en ambos sexos.

El nivel de agrado del capítulo de ficción tiene una alta correspondencia en ambos países con el género de los estudiantes. Sin embargo, los hombres muestran un mayor agrado al capítulo que las mujeres.

Tabla 4. Asociación entre la identificación de los personajes y los procesos de recepción (correlaciones de Pearson).

EDI	Sexo	Elaboración cognitiva	Nivel de agrado
Argentina	Hombre	.07**	.43***
	Mujer	.68***	.21**
España	Hombre	.36*	.26***
	Mujer	.24**	.30**

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Discusión

En primer lugar, en la investigación se confirma que la identificación con los personajes se convierte en una variable significativa para explicar el disfrute estético de los capítulos de ficción, lo que coincide con los datos relativos a largometrajes de ficción en las investigaciones de Igartua y Muñiz (2008). Como novedad, se han encontrado diferencias en las medias entre los encuestados de la Argentina y de España respecto de la identificación con los personajes y de la evaluación cognitiva.

Aunque la escala EDI, “como aparece semánticamente formulada, no mide la identificación con personajes específicos” (Soto-Sanfiel *et al.*, 2010, p. 825), el diseño experimental indica que durante la exposición los usuarios adoptan partes de la identidad del personaje y se consideran o imaginan como si fueran los intérpretes (Klimmt, Hefner & Vorderer, 2009; Moyer-Gusé, 2008).

La identificación es “un proceso sociopsicológico” (Klimmt *et al.*, 2009, p. 356) que se relaciona con la propia percepción e identidad de los receptores. Finalmente, tal como afirman Soto-Sanfiel y colaboradores (2010, p. 826), la empatía con el

personaje “tuvo el mayor peso en la identificación, lo que contribuye al debate sobre su definición”.

Este estudio concluye con la existencia de diferencias significativas de percepción y disfrute de relatos de ficción entre los estudiantes de la Argentina y España que se han prestado a la investigación. También los resultados han avalado la escala EDI (Igartua y Páez, 1998) al haberse hallado unos resultados coincidentes con ese estudio.

Aunque este trabajo tiene las limitaciones propias de un diseño experimental basado en un número de observadores limitados, los resultados son relevantes para comprender que el éxito de la producción de ficción audiovisual analizada depende en gran manera de la percepción que tienen los observadores de los personajes protagonistas (Slater y Rouner, 2002; Cohen, 2001) y que la respuesta es distinta entre los países analizados.

Referencias

- Bandura, A. (1969). Social learning theory of identificatory process. En: Gosling D. A. (ed.): *Handbook of socialization theory and research* (p. 213-262). Chicago: Rand McNally.
- Bryant, J. & Zillmann, D. (eds.) (1991). *Responding to the screen: reception and reaction processes* (p. 135-167). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Cohen, J. (2001). Defining identification: a theoretical look at identification of audiences with media characters. *Mass Communication & Society*, 4, 245-264.
- Cohen, J. (2006). Audience identification with media characters. En: Bryant, J. & Vorderer, P. (eds.). *Psychology of entertainment* (p. 183-197). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- De Wied, M.; Zillmann, D. & Ordman, V. (1994). The role of empathic distress in the enjoyment of cinematic tragedy. *Poetics*, 23, p. 91-1006.
- Eyal, K. & Rubin, A. M. (2003). Viewer aggression and homophily, identification and parasocial relationships with television characters. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47, p. 77-98.
- Feilitzen, C. & Linne, O. (1975). Identifying with television characters. *Journal of Communication*, 25, p. 51-55.
- Hoffner, C. & Buchanan, M. (2005). Young adults' wishful identification with television characters: the role of perceived similarity and character attributes. *Media Psychology*, 7 (32), p. 5-351.
- Hoffner, C. & Cantor, J. (1991). Perceiving and responding to mass media characters. En: Bryant, J. & Zillmann, D. (eds.). *Responding to the screen: reception and reaction processes* (p. 63-101). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Hoffner, C. & Buchanan, M. (2005). Young adults' wishful identification with television characters: the role of perceived similarity and character attributes. *Media Psychology*, 7, p. 325-351.
- Igartua, J. J. & Muñoz, C. (2008). Identificación con los personajes y disfrute ante largometrajes de ficción: una investigación empírica. *Comunicación y sociedad*, 21 (1), p. 25-52.
- Igartua, J. J. & Páez, D. (1997a). El cine sobre la Guerra Civil Española: una investigación sobre su impacto en actitudes y creencias. *Boletín de Psicología*, 57, p. 7-39.
- Igartua, J. J. & Páez, D. (1997b). Art and remembering traumatic collective events: the case of the

- Spanish Civil War. En: Pennebaker, J., Páez, D. & Rimé, B. (eds.). *Collective memory of political event: social psychological perspectives* (p. 79-101). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Igartua, J. J. & Páez, D. (1998). Fiabilidad y validez de una escala de empatía e identificación con los personajes. *Psicothema*, 10 (2), p. 423-436.
- Klimmt, Ch.; Hefner, D. & Vorderer, P. (2009). The video game experience as “true” identification: a theory of enjoyable alterations of players’ self perception. *Communication Theory*, 19, p. 351-373.
- Metz, C. (1982). *The imaginary signifier: psychoanalysis and cinema*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Moyer-Gusé, E. (2008). Toward a theory of entertainment persuasion: explaining the persuasive effects of entertainment-education messages. *Communication Theory*, 18, p. 407-425.
- Sánchez Castillo, S. (2012). Valores morales, empatía e identificación con los personajes de ficción: el universo representativo de “Cuéntame cómo pasó” (TVE). *Revista Mediterránea de Comunicación*, 3 (2), p. 83-100.
- Sánchez Castillo, S. & Fabbro de Nazábal, G. (2013). Ficción audiovisual y procesos de percepción en estudiantes universitarios de Argentina y España: una investigación empírica. *Historia y Comunicación Social*, 18 (nº esp), p. 677-687.
- Slater, M. D. & Rouner, D. (2002). Entertainment-education and elaboration likelihood: understanding the processing of narrative persuasion. *Communication Theory*, 2, p. 173-191.
- Soto-Sanfiel, M.; Aymerich-Franch, L. & Xavier Ribes, F. (2010). Impacto de la interactividad en la identificación con los personajes de ficción. *Psicothema*, 22 (4), p. 822-827.
- Turner, J. R. (1993). Interpersonal and psychological predictors of parasocial interaction with different television performers. *Communication Quarterly*, 41, p. 443-453.
- Zillmann, D. (2000). The coming of media entertainment. En: Zillmann, D. & Vorderer, P. (eds.). *Media entertainment: the psychology of its appeals* (p. 1-20). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Zunzunegui, S. (1989). *Pensar la imagen*. Cátedra. Madrid.

Contactos

Sebastián Sánchez Castillo

sebastian.sanchez@uv.es

Gabriela Fabbro de Nazábal

GFabbro@austral.edu.ar