

# REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES, ACCESIBILIDAD COGNITIVA Y VISIONADO TELEVISIVO EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES

**Rolando Pérez Sánchez**

Universidad de Costa Rica

**David Torres Fernández**

Universidad de Costa Rica

Universidad Iberoamericana (Costa Rica)

## Resumen

*El estudio compara la categorización cognitiva de los personajes de una serie de televisión en un grupo de niños y niñas (N = 62, edad promedio= 11 años), y un grupo de adolescentes (N= 63, edad promedio= 14,5 años). Para llevar a cabo el estudio cada participante observó un capítulo de una serie de alta audiencia para los respectivos grupos de edad. Posterior al visionado de la serie, se precedió a realizar una entrevista semi-estructurada. Los análisis realizados muestran algunas diferencias relevantes entre los grupos de edad, en lo que respecta a la accesibilidad y variabilidad de los rasgos que dan contenido de los esquemas, pero también se señalan algunos mecanismos comunes a ambos grupos que se consideran relevantes para el estudio de la comprensión e identificación de las series de televisión. Se discuten algunas implicaciones teóricas, investigativas y prácticas.*

## Abstract

*This study compares the cognitive categorization of characters in television series by a group of young girls and boys (N = 62, average age = 11 years old), and a group of teenagers (N= 63, average age = 14.5 years old). In order to carry out this study, each participant viewed an episode of a television series that exhibited high audience ratings within the designated age groups. Subsequent to viewing the episode, a semi-structured interview was carried out. Analyses show some relevant differences between the age groups with respect to accessibility and variability of features that provide content to the schemas. However, some common mechanisms are also identified in both groups, which are considered relevant for the study of television series understanding and identification processes. Some theoretical, research and practical implications are discussed.*

## Introducción

Este artículo describe los esquemas cognoscitivos asociados a la comprensión de personajes televisivos de ficción de mayor accesibilidad, realizando una comparación entre las características del esquema en niños y adolescentes.

Los esquemas de personas se refieren a estructuras cognoscitivas de categorización social que reúnen información sobre la psicología de tipos de personas, sus rasgos, motivos y fines, la cual a su vez permite codificar, almacenar y hacer inferencias sobre dichos tipos sociales, que comprenden tanto ejemplares (casos particulares) como prototipos (Fiske y Taylor, 2008).

La categorización social posibilita identificar, describir y explicar el comportamiento de las otras personas en la vida cotidiana. Operan, por un lado, mediante procesos conceptual o teóricamente conducidos que procesan la información a partir de información previamente estructurada. La accesibilidad a dichos esquemas depende de su disponibilidad en la memoria de trabajo, así como de las posibilidades de su recuperación por medio de la asociación con contenidos presentes en dicha memoria. Por otro lado, la producción y el cambio de esquemas está determinado también por la presencia de procesos dirigidos por los datos, es decir, por la información aportada por la situación percibida.

En buena medida, la categorización social responde a procesos automáticos, asociados con la producción de estereotipos, aunque dadas ciertas condiciones, vinculadas con la motivación, la atención y las situaciones que favorecen la evaluación de lo percibido, la categorización puede acontecer

producto de un proceso controlado (Macrae y Bodenhausen, 2001).

Es precisamente en este contexto donde resulta relevante investigar el papel de la accesibilidad cognitiva en la organización de los esquemas de personas asociados a personajes mediáticos de ficción. Hasta ahora, el grueso de las investigaciones se han dedicado a estudiar la participación de la accesibilidad en la valoración o enjuiciamiento de contenidos mediáticos o su impacto en el efecto de cultivo de contenidos específicos favoreciendo la activación de cierto tipo de heurísticos (Shrum, 2006, Busselle, 2001). Según esta línea de investigación (Shrum, 2004), la televisión provee de un número acumulado de ejemplares presentes frecuentemente en la oferta televisiva. Dichos ejemplares van a estar más accesibles en la memoria. Dado que la accesibilidad favorece el empleo de heurísticos como el de disponibilidad, que promueve sesgos como el de muestreo o probabilidad, el visionado televisivo va a promover, por esta misma vía, recurrir a estos tipos de juicios al evaluar determinada situación presentada en la televisión. Para privilegiar el uso de estos heurísticos se requiere de un alto grado de automatismo en el procesamiento, lo cual se presenta en situaciones de baja motivación, atención reducida o presión de tiempo (Fiske y Taylor, 2008).

Como ha estudiado la psicología del desarrollo, la formación de esquemas de personas y grupos sigue un patrón de desarrollo, resultando que la descripción y el tipo de rasgos a los que se recurre para caracterizar a una persona varía dependiendo de la edad. De esta manera, como en el caso de los esquemas de percepción social, la comprensión de los mensajes mediáticos está supeditada al desarrollo de competencias cognoscitivas y sociales que son la base para dicha

comprensión. Bree (1995) y van Evra (1999) señalan que, al igual que con la comprensión de otros objetos sociales, es posible distinguir claras diferencias entre las formas apropiación de la información mediática en niños y niñas que las que acontecen en adultos, lo que supondrían la existencia de una lógica de desarrollo de un dominio específico, la adquisición de competencias mediáticas. Dichas competencias se especializarían en el procesamiento e interpretación del mensaje mediático.

El presente estudio analiza el contenido y estructura de las representaciones de personajes mediáticos de ficción, específicamente de series de televisión en niños, niñas y jóvenes. Para la organización de la representación de estos personajes las personas suelen recurrir tanto a ejemplares ofrecidos por los encuadres mediáticos inmediatos, la experiencia previa y la experiencia extramediática con personas similares en la vida real, a la que se incorporan representaciones prototípicas propias de los modelos estereotípicos construidos por la cultura. Se parte del supuesto que el visionado de series televisivas ejerce un efecto de *priming*, contribuyendo a definir, junto con la experiencia general previa, la accesibilidad de los personajes en la memoria y los rasgos característicos de cada personaje (Buselle, 2001, Shrum, 2004).

La asociación entre el contenido mediático y la accesibilidad tanto de personajes como de rasgos en la categorización social, aspecto del que se ocupa específicamente este artículo, es una temática que hasta ahora no había sido investigada. Este artículo se interesa en presentar el orden de accesibilidad de los rasgos de los personajes más accesibles y determinar si existen diferencias por grupos de edad en el

orden de accesibilidad de dichos rasgos y en el número de atributos empleados por tipo de rasgo, específicamente entre niños y niñas de enseñanza primaria y adolescentes de secundaria.

## Método

### *Participantes*

Se entrevistó a un total de 125 personas: 62 estudiantes de instituciones públicas de enseñanza primaria con una edad promedio de 11.03 años (DT=1.73), 26 hombres y 36 mujeres; y 63 estudiantes de instituciones públicas de enseñanza secundaria con una edad promedio de 14.5 años (DT=1.34), 29 hombres y 34 mujeres. El haber realizado el estudio en instituciones públicas de zonas urbanas define las características sociodemográficas de los participantes, las cuales corresponden en su gran mayoría a estratos bajos y medio bajos. Los niños, niñas y adolescentes fueron reclutados previa consulta a los padres. Tanto los padres como las personas participantes firmaron un consentimiento informado.

### *Procedimiento*

El primer paso fue la selección de una serie de televisión con personajes reales (no animada) que sirviera de estímulo. Para la selección de la serie se tomaron en cuenta los *ratings* para los grupos de edad en estudio, así como un sondeo efectuado en el marco de esta investigación, para asegurarse de que la serie de televisión fuese de alto consumo entre la población que compone el estudio y de esta manera controlar que la accesibilidad de los esquemas asociados a los personajes no se viese afectado por no haber tenido una experiencia previa de visionado con la serie escogida. Al respecto, se encontró

que los dos grupos veían series distintas, por lo que no fue posible utilizar una misma serie para comparar entre los dos grupos de edad, debido a que lo que consumen los adolescentes no era apto para niños y niñas, y las series de televisión vistas por los niños no resultaban atractivas para los adolescentes. Por esta razón fue necesario escoger una serie para el grupo de niños (Zack y Cody) y otra para el grupo de adolescentes (CSI). Zack y Cody es un *sitcom* infantil que cuenta las aventuras de dos niños gemelos que viven en un hotel junto con su madre que es la cantante de dicho hotel. Tiene una duración aproximada de 30 minutos. CSI es una serie policiaca sobre un grupo de criminalistas; en cada capítulo se narra la forma en la que se resuelven dos casos. Su duración es de 45 minutos. Para cada serie se escogió un capítulo típico, es decir, en donde estaban presentes todos los personajes principales y se presentara una narración que concluyera en el mismo episodio.

A cada participante se le citó en una oficina de sus instituciones educativas. Allí debían ver un capítulo de la respectiva serie, previamente seleccionado. Al finalizar el visionado del capítulo, se procedió a realizar una entrevista semi-estructurada que inició con una narración espontánea de la serie y del capítulo en específico. Posteriormente se les solicitó nombrar todos los personajes que recordaran haber aparecido en ese capítulo. Luego se les solicitó que hicieran una descripción espontánea de cada personaje recordado. Finalmente se pidió que realizaran una descripción dirigida según rasgos físicos, psicológicos, sociales, morales y roles sociales.

La información obtenida en la entrevista se procesó recurriendo al

análisis de contenido según el modelo propuesto por Krippendorf y Rock (2008), mediante el paquete informático Atlas.ti 5.0 para la codificación. La información fue codificada considerando: a) la accesibilidad de los personajes, para lo cual se anotaba el orden en el que habían sido nombrados los diferentes personajes; b) el número de rasgos indicados por personaje; y c) el número de rasgos físicos, psicológicos, sociales, morales y roles sociales presentes en las descripciones. Por rasgos físicos se entiende la descripción física de los personajes (color de pelo, estatura, contextura física, edad, entre otros). Los rasgos sociales se refieren a las formas de relacionarse con otras personas (mantener buenas o malas relaciones con los otros personajes, por ejemplo). Por rasgos psicológicos se entienden aquellas características o disposiciones intrínsecas a la persona (tímido, meticoloso, activo, entre otros). Los rasgos morales se refieren a la evaluación de las acciones de los personajes como buenas o malas. Los roles sociales incluyen las funciones sociales atribuidas a los personajes (juez o testigo, por ejemplo). La codificación estuvo a cargo de un equipo de cuatro asistentes de investigación dirigidos por el investigador principal, previamente entrenados en la técnica y en el sistema de codificación. Con el objetivo de velar por la consistencia interna de la codificación, durante el proceso de codificación se efectuaron reuniones grupales periódicas en donde se revisó lo codificado, se unificó la interpretación de los criterios de codificación y se realizaron correcciones.

## Resultados

Se procedió a asignar puntuaciones a los personajes según el orden en el que habían sido nombrados, de tal forma que a los personajes que habían sido nombrados primero se les asignó un puntaje más alto. Se encontró que los dos personajes más nombrados en cada serie, Katherine (Personaje 1. M= 14.71, DT= 3.230) y Grisson (Personaje 2. M= 13,92, DT= 4,59) en CSI y Zack (Personaje 1. M= 9, DT =1,17) y Cody (Personaje 2. M= 8,02, DT= 1,36) en Zack y Cody, son los personajes principales y que permanecen de episodio en episodio. Los personajes que aparecen únicamente en un episodio o de forma esporádica son los que tienden a citarse en último lugar o quedan excluidos al reconstruir el relato (ver tablas 1 y 2).

Tabla 1. Orden de accesibilidad de los personajes en Zack y Cody

	Mínimo	Máximo	Media	DT.
Zack	7	10	9,00	1,173
Cody	3	10	8,02	1,361
Maddie	0	10	6,95	2,808
London	0	10	6,90	2,427
Moseby	0	10	6,19	2,353
Mamá	0	10	4,55	3,017
Japonesa	0	10	3,65	2,711
Gemelas	0	8	,85	1,957
Nakamura	0	7	,71	1,673
Portero	0	4	,35	,993

El resto de los resultados que se presentan se refieren a los dos personajes más accesibles en las respectivas series. La decisión se tomó debido a la estructura narrativa de las series de televisión que supone la interacción entre dos o más personajes que se mantienen constantes a lo largo del tiempo, siendo precisamente

dos el número de personajes mínimo a considerar. No se encontraron diferencias entre hombres y mujeres en las variables del estudio.

Tabla 2. Orden de accesibilidad de los personajes en CSI

	Mínimo	Máximo	Media	DT.
Catherine	0	17	14,71	3,230
Grisson	0	17	13,92	4,587
Esposo	0	17	9,57	5,696
Warrick	0	17	9,27	6,653
Asesino	0	17	8,95	5,749
Amante	0	17	8,60	5,508
Muerta	0	17	8,41	6,983
Sara	0	17	7,56	6,698
Nick	0	17	7,41	6,450
Muerto	0	17	7,33	6,463
Cómplice	0	16	6,27	5,700
Juez	0	15	3,92	5,374
Novia	0	17	3,81	5,477
forenseH	0	14	1,79	4,292
Greg	0	12	1,52	3,519
Brass	0	15	1,51	3,926
forenseM	0	13	1,13	3,255

En la tabla 3 se presenta el orden de accesibilidad de los tipos de rasgos estudiados para ambas muestras. En todas es común que el tipo de rasgos más accesible son los psicológicos. Le siguen los rasgos físicos, excepto para el caso del segundo personaje accesible para el grupo de adolescentes, donde fue el rol el que ocupó dicha posición. La posición del resto de rasgos varía de personaje en personaje, aspecto que puede estar asociado a las características propias de los respectivos caracteres.

Tabla 3. Accesibilidad de los rasgos de los personajes 1 y 2 para cada serie (\*)

	Serie Niños (Zack y Cody)				Serie Adolescentes (CSI)					
	Personaje 1 (Zack)		Personaje 2 (Cody)		Personaje 1 (Katherine)		Personaje 2 (Grisson)			
	Mín.	Max.	M	DT.	M	DT.	M	DT.	M	DT.
rasgos psicológico	0	5	3.13	2.240	3.52	2.165	2.27	2.424	2.62	2.331
rasgos físico	0	5	2.28	2.374	2.23	2.312	1.53	2.252	1.38	2.151
rasgos rol	0	5	.95	1.802	.74	1.482	1.13	1.972	1.60	2.221
rasgos moral	0	5	.38	1.186	1.08	1.856	.19	.877	.16	.884
rasgos social	0	5	.36	1.141	.59	1.296	.98	1.871	.84	1.619

(\*) Mín.= puntaje mínimo. Máx.= puntaje máximo. M.= Media. DT.= Desviación Típica.

En cuanto a la variabilidad en los tipos de rasgos empleados por los participantes, se encontró una diferencia entre el grupo de niños y el de adolescentes para el caso del personaje más accesible, siendo los adolescentes los que presentan más variabilidad en la descripción ( $t(102) = 7.58, p < .001$ , Primaria:  $M = .34, DT = .81$ . Secundaria:  $M = 1.84, DT = 1.35$ ). En la tabla 4 se presentan estos resultados.

Además se indagó sobre el orden de accesibilidad de los rasgos para los dos personajes en estudio. En el caso del primer personaje se presentaron diferencias en los rasgos sociales, morales y psicológicos (ver tabla 5). En cuanto a los rasgos sociales, para los participantes de secundaria estos fueron más accesibles ( $t(102) = -2.45, p < .001$ , niños:  $M = .336, DT = 1.14$ , Adolescentes:  $M = 1.05, DT = 1.90$ ).

Tabla 4. Diferencias grupales en la variabilidad de los rasgos para los personajes 1 y 2 (niños/as y jóvenes)

Variabilidad Rasgos	Primaria		Secundaria		t	gl
	M	DT	M	DT		
Personaje 1	.3387	.80863	1.8413	1.34652	-7.577**	102
Personaje 2	1.7258	.79278	1.5714	.94552	.988	123

\* $p < .05$ . \*\* $p < .001$

Tabla 5. Diferencias grupales en la accesibilidad de los rasgos personaje 1 (niños/as y jóvenes)

Accesibilidad Personaje 1	Primaria		Secundaria		T	gl
	M	DT	M	DT		
Rasgos Físicos	2,5246	2,38472	1,7377	2,34451	1,838	120
Rasgos Psicológicos	3,1311	2,23961	2,4762	2,40870	1,569*	122
Rasgos Sociales	.3607	1,14065	1,0476	1,90440	-2,446**	102
Rasgos morales	.4426	1,27180	.1905	.87726	1,281*	106
Rasgos rol social	1,0000	1,81659	1,1270	1,97151	-,373	122

\* $p < .05$ . \*\* $p < .001$

Mientras que los rasgos psicológicos y los morales resultaron más accesibles para los participantes de primaria (Rasgos psicológicos:  $t(122) 1.28, p < .05$ , Niños:  $M= 3,13, DT=2,24$ . Adolescentes:  $M=2,48, DT= 2.41, t(122) 1.57, p < .05$ . Rasgos morales:  $t(106) 1.28, p < .05$ . Niños:  $M=,44, DT=1,27$ . Adolescentes:  $M=,19, DT= ,88$ ). En lo que respecta al segundo personaje, los rasgos físicos ( $t(121) 2.10, p < .05$ . Niños:  $M= 2,31, DT=2,32$ . Adolescentes:  $M=1,46, DT= 2,19$ ) y morales ( $t(90) 3.22, p < .01$ . Niños:  $M= 1,10, DT=1,86$ . Adolescentes:  $M=,22, DT= 1$ ) fueron más accesibles para los niños. Los rasgos sociales ( $t(116) -1.22, p < .05$ . Niños:  $M= ,59, DT=1,29$ . Adolescentes:  $M=,92, DT= 1,70$ ) y de rol social ( $t(110) -2.38, p < .05$ . Niños:  $M= .82, DT=1.57$ . Adolescentes:  $M=1.64, DT= 2.22$ ) fueron más accesibles para los adolescentes (ver tabla 6). El otro aspecto que se consideró es el número de rasgos por tipo (ver tabla 7 y 8). En lo que respecta al primer personaje,

los niños y niñas expresan más rasgos psicológicos y roles sociales que los adolescentes ( $t(92) 1.95, p < .05$ , Rasgos psicológicos: Niños:  $M= .37, DT=.87$ . Adolescentes:  $M=.13, DT= .46$ . Roles sociales: Niños:  $t(68) 5.51, p < .01$ .  $M= 1,34, DT=1,77$ . Adolescentes:  $M=,10, DT= ,44$ ). Los adolescentes presentan tendencialmente más rasgos sociales ( $t(108) -1.13, p < .05$ . Niños:  $M= .03, DT=.18$ . Adolescentes:  $M=.08, DT= .27$ ). De igual manera, para el segundo personaje, los niños presentan una mayor producción de rasgos por tipo, específicamente en relación con los rasgos físicos ( $t(105) 1.61, p < .05$ . Niños:  $M= .55, DT=1.14$ . Adolescentes:  $M=.27, DT= .74$ ), psicológicos ( $t(109) 1.34, p < .05$ . Niños:  $M= .66, DT=1.28$ . Adolescentes:  $M=.40, DT= .89$ ), sociales ( $t(83) 1.89, p < .01$ . Niños:  $M= .17, DT=1.50$ . Adolescentes:  $M=.05, DT= .21$ ) y roles sociales ( $t(80) 5.52, p < .01$ . Niños:  $M= 1,56, DT=1,75$ . Adolescentes:  $M=,22, DT= ,73$ ).

Tabla 6. Diferencias grupales en la accesibilidad de los rasgos personaje 2 (niños/as y jóvenes)

Accesibilidad Personaje 2	Primaria		Secundaria		t	gl
	M	DT	M	DT		
Rasgos Físicos	2,3115	2,32050	1,4603	2,19108	2,099*	121
Rasgos Psicológicos	3,6066	2,12351	2,8898	2,26553	1,819	122
Rasgos Sociales	,5902	1,29585	,9206	1,69726	-1,221*	116
Rasgos morales	1,1000	1,86584	,2222	1,00714	3,224**	90
Rasgos rol social	,8197	1,57595	1,6452	2,21838	-2,382**	110

\* $p < .05$ . \*\* $p < .001$

Tabla 7. Diferencias grupales en el número total de rasgos del personaje 1 (niños/as y jóvenes)

Número de rasgos personaje 1	Primaria		Secundaria		t	gl
	M	DT	M	DT		
Rasgos Físicos	,3710	,89138	,2742	,81320	,632	122
Rasgos Psicológicos	,3710	,87279	,1270	,45763	1,953**	92
Rasgos Sociales	,0328	,17956	,0794	,27248	-1,127*	108
Rasgos morales	,0484	,21633	,0476	,27989	,017	123
Rasgos rol social	1,3443	1,71158	,0984	,43608	5,509**	68

\*p &lt; .05. \*\*p &lt; .001

Tabla 8. Diferencias grupales en el número total de rasgos del personaje 2 (niños/as y jóvenes)

Número de rasgos personaje 2	Primaria		Secundaria		t	gl
	M	DT	M	DT		
Rasgos Físicos	,5484	1,14057	,2698	,74501	1,614*	105
Rasgos Psicológicos	,6613	1,27965	,3968	,88972	1,340*	109
Rasgos Sociales	,1774	,49668	,0476	,21467	1,891**	83
Rasgos morales	,0806	,37541	,0794	,32635	,020	123
Rasgos rol social	1,5574	1,74666	,2222	,72833	5,523**	80

\*p &lt; .05. \*\*p &lt; .001

## Conclusiones

Los resultados encontrados ofrecen importante información sobre la manera en la que los niños, niñas y adolescentes procesan e interpretan el formato de series televisivas, específicamente en relación a la comprensión de los personajes representados en dichas narrativas.

Los resultados ponen en evidencia la necesidad de atender a las particularidades del *framing* o encuadre narrativo (Scheufele, 1999), que en conjunto con las perspectivas individuales, son las que finalmente van a coadyuvar a la construcción de las representaciones de los personajes. En este caso, se consideró una serie policiaca y un *sitcom* infantil. En ellas los personajes principales, que

son además los que se mantienen constantes de episodio en episodio, van a marcar la caracterización del resto de personajes al organizarse las historias y las interacciones propias de cada episodio alrededor de estos personajes.

Los mundos ofrecidos en ambas series y la vinculación que los espectadores establecen con ellos, son elementos que van a definir las categorizaciones sociales que se construyen con cada personaje. Las “biografías” de cada personaje sirven de anclaje para su descripción: en CSI el rol que ocupan los personajes como criminólogos forenses se entrelaza con sus vidas privadas y personalidades. En Zack y Cody se trata de personajes infantiles, gemelos pero con

características personales disímiles, viviendo sus vidas en una cotidianidad atípica (un hotel).

Por su accesibilidad y disponibilidad cognoscitiva, los rasgos psicológicos parecen ser el elemento organizador de los esquemas de personajes, ofreciendo la información necesaria para comprender o predecir sus comportamientos. Recurrir primero a los rasgos psicológicos para identificar y describir a los personajes puede estar asociado a funciones psicológicas básicas como es el caso de la llamada “Teoría de la Mente” (Flavell, 2004), mecanismo cognoscitivo que permite al ser humano el reconocimiento de otras personas en tanto sujetos con intenciones, pensamientos y emociones. Precisamente los rasgos psicológicos son los componentes básicos a partir de los cuales se construyen la percepción de otras personas y grupos en la infancia, percepción que posteriormente va incorporar otro tipo de rasgos, desde una perspectiva situacionista (Byrnes, 2006, Barrett y Buchanan-Barrow, 2006).

A los rasgos psicológicos le siguen los rasgos físicos, que en conjunto con los psicológicos vienen a favorecer la construcción de una representación estereotípica de los personajes, pero además permiten categorizar emocionalmente a los personajes por criterios de afinidad, cercanía o jerarquía, como bien se puede inferir de la organización socio-cognitiva de los estereotipos (Cuddy, Fiske, Kwan, et. al, 2009). El resto de los rasgos vienen a terminar de delinear la estructuración del esquema y vendrían a ser tanto el resultado de los encuadres narrativos aportados por las series como de las diferencias en el desarrollo socio-cognoscitivo entre niños y adolescentes.

Estos resultados son relevantes ya que indican que la distinción, caracterización y probablemente la identificación con los

personajes acontece en primera instancia por la atribución y reconocimiento de rasgos de personalidad que distinguen a los personajes. Esta estructuración del esquema es similar tanto en niños como en adolescentes; las diferencias entre los dos grupos de edad están dadas más bien por la variabilidad de rasgos empleados, por el peso de cada rasgo en la accesibilidad cognoscitiva y por el número de características empleadas por tipo de rasgo para los personajes estudiados. Al respecto se encontró que los adolescentes presentan una mayor variabilidad de rasgos, lo cual puede deberse al factor de desarrollo y de complejización de las representaciones en este grupo. En cuanto el peso de cada rasgo en la accesibilidad y la cantidad de características por tipo de rasgo, las diferencias podrían deberse más bien al efecto del encuadre narrativo sobre la organización de la representación de los personajes, ya que se encuentran variaciones entre los dos personajes más accesibles estudiados. No obstante, se puede señalar que, salvo en el primer personaje, para el caso de los niños y niñas, son los rasgos no asociados a características psicológicas y físicas los que presentan más variaciones en cuanto accesibilidad, lo que podría reforzar el papel de estos rasgos en la estructuración de los esquemas de personas, con independencia de los encuadres aportados por la oferta mediática. Debe considerarse sin embargo, que para los niños los rasgos psicológicos son aún más relevantes en la organización de la representación de los personajes presentando comparativamente más rasgos que los adolescentes.

Ahora bien en el caso de los adolescentes los rasgos sociales son más accesibles para cada personaje. Este resultado se asocia con la señalada

complejización progresiva del esquema, pero también con las demandas propias de la edad, en donde las relaciones interpersonales están en un primer plano de la vida de los jóvenes. Resulta relevante que sean precisamente estos mecanismos de percepción social que acontecen en contextos de interacción cara a cara los que se activen de manera similar en el marco de la recepción televisiva, resultados que aportan un asidero socio-cognoscitivo para el estudio de la interacción y la identificación parasocial, ampliamente investigado por los estudios sobre recepción mediática. De esta manera, se supondría que la interacción parasocial va a centrarse en rasgos de personalidad en la infancia, pero posteriormente va a ir dependiendo de la relación de estos rasgos con las características físicas, sociales o morales del personaje. Por supuesto, esto requiere de mayor investigación al respecto, para lo cual se requiere recurrir, por ejemplo, a estudios longitudinales, transverso-secuenciales o experimentales.

Una limitación del estudio es que no fue posible utilizar una misma serie para comparar entre los dos grupos de edad, debido a que ambos grupos consumen contenidos televisivos diferentes, resultando que lo que consumen los adolescentes no era apto para niños y las series de televisión vistas por los niños no resultaban atractivas para los adolescentes. Será una tarea para el futuro trabajar con una misma serie, y así tener mayor certeza sobre las semejanzas y

diferencias encontradas en el presente estudio.

Igualmente es importante para futuros estudios comparar estos resultados, que fueron producto de un contexto de visionado en un ambiente escolar, respecto a un ambiente de visionado en el contexto familiar, el cual responde a las condiciones usuales de recepción televisiva. Es posible que se presenten diferencias a nivel atencional, de memoria y procesamiento cognitivo y emocional de las series. En el contexto familiar comúnmente la recepción televisiva se da en interacción con otras personas y con la realización simultánea de otras actividades. Asimismo puede resultar relevante indagar sobre el efecto de la condición socioeconómica sobre la representación de los personajes mediante la comparación entre grupos de estratos bajos y altos. A manera de hipótesis, es probable que se presenten diferencias a nivel de identificación y accesibilidad de ciertos rasgos.

Estos resultados son un aporte al estudio de los fenómenos de comprensión de los mensajes televisivos, en particular de los géneros de ficción, identificando algunos mecanismos cognitivos relevantes en el proceso de recepción y apropiación. Asimismo estos resultados tienen implicaciones prácticas en el campo de la pedagogía de medios y el desarrollo de competencias mediáticas, pero además ofrecen material importante para el diseño de campañas y la evaluación de las mismas.

## REFERENCIAS

- Barrett, M. y Buchanan-Barrow, E. (2011). Children's understanding of society. En P.K. Smith y C. Hart (Eds.), *Blackwell Handbook of Childhood Social Development*. (pp. 491-411). UK: Blackwell.
- Bree, J (1995) El niño y la publicidad. En: Bree, J. *Los niños, el consumo y el marketing*. España: Paidós. p. 171-226
- Busselle, R. (2001). Television Exposure, Perceived Realism, and Exemplar Accessibility in the Social Judgment Process. *Media Psychology*. 3, 43-67.
- Byrnes, J. P. (2008) Cognitive Development during the Adolescence. En G. Adams, M. Berzonsky (Eds.). *Blackwell Handbook of Adolescence*. (pp.227-246). UK: Blackwell.
- Cuddy, A. J. C., Fiske, S. T., Kwan, V. S. Y., Glick, P., Demoulin, S., Leyens, J-Ph., et al. (2009). Is the stereotype content model culture-bound? A cross-cultural comparison reveals systematic similarities and differences. *British Journal of Social Psychology*. 48, 1-33.
- Flavell, J. (2004). Theory-of-Mind Development: Retrospect and Prospect. *Merrill-Palmer Quarterly*. 50, 274-290.
- Fiske, S., y Taylor, S. (2008). *Social cognition: From brain to culture*. New York: McGraw-Hill.
- Krippendorff, K. y Rock, M. (2008). *The content analysis reader*. California: Sage Publications.
- Macrae G. y Bodenhausen C. (2001), Social cognition: Categorical person perception. *British Journal of Psychology*. 92, 239–255
- Rubin, A. y Perse, E. (1987). Audience activity and soap opera involvement: A uses and effects investigation. *Human Communication Research*. 14, 246-268.
- Scheufele, D. (1999), Framing as a theory of media effects. *Journal of Communication*. 49, 103–122.
- Schrum, L.J. (2006) Perception. En J. Bryant y P. Vorderer (Eds.). *Psychology of Entertainment*. Mahwah, New Jersey, London: Lawrence Erlbaum; 55-70.
- Schrum, L.J. (2004) Magnitude of Effects of Television Viewing on Social Perceptions Vary as a Function of Data Collection Method: Implications for Psychological Processes. *Advances in Consumer Research*. 13. 511-513
- van Evra, J. (1999). *Television and Child Development*. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Ward, M. y Rivadeneyra, R. (1999). Contributions of Entertainment Television to Adolescents' Sexual Attitudes and Expectations. *The Journal of Sex Research*. 36, 237-249.
- Wright, J., Houston, A., Truglio, et al. (1995). Occupational portrays on television: Children role schemata, career aspirations and perception of reality. *Child Development*. 66, 1706-1718.

**Rolando Pérez Sánchez** es Licenciado en Psicología por la Universidad de Costa Rica y Doctor en Sociología por la Universidad de Frankfurt, Alemania. Se desempeña como Profesor Catedrático y Director del Instituto de Investigaciones Psicológicas de la Universidad de Costa Rica. Es miembro de la ICA y la IAMCR. Su principal área de investigación es la psicología de los usos y efectos de los medios de comunicación

**David Torres Fernández** es Licenciado en Psicología por la Universidad de Costa Rica. Actualmente realiza su Doctorado en la Universidad de Groeningen, Holanda. Es profesor de la Universidad de Costa Rica y de la Universidad Iberoamericana (Costa Rica). Su principal área de investigación es la psicología de los usos y efectos de los medios de comunicación.

Artículo recibido: 10 de noviembre de 2011

Dictaminado: 20 de diciembre de 2011

Aceptado: 10 de abril de 2012