

NARRATIVAS AUDIOVISUALES

para contrarrestar los rumores sobre inmigración:

RESULTADOS DEL PROYECTO **TRANCHAR**



Este informe presenta los hallazgos de un estudio experimental desarrollado en el marco del proyecto TRANCHAR (Transitional characters in entertainment-education narratives designed to reduce prejudice against immigrants: Attributes, boundary conditions and explanatory mechanisms), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, dirigido por Juan José Igartua Perosanz y desarrollado en el marco del Observatorio de los Contenidos Audiovisuales de la Universidad de Salamanca.

Índice

- Introducción
- Contexto y justificación
- Marco conceptual
- Metodología de la investigación
- Resultados principales
- Discusión
- Recomendaciones
- Futuras líneas de investigación
- Conclusiones
- Referencias
- Materiales

La investigación trata de explorar cómo las **narrativas audiovisuales breves** pueden utilizarse como herramienta para **reducir el prejuicio hacia las personas inmigrantes**. Analiza los efectos persuasivos de narraciones breves en forma de vídeo (creadas *ad hoc* y producidas profesionalmente) con una **intención de mejorar las actitudes hacia los inmigrantes**.

En el Estudio 2, concretamente, el objetivo principal fue averiguar cómo la **configuración del protagonista de narrativas audiovisuales inspiradoras** con un componente de **educación-entretenimiento** pueden contribuir a **reducir el prejuicio** hacia las personas inmigrantes.



A través de un **experimento online preregistrado**, se expuso aleatoriamente a una muestra de personas a diferentes narrativas audiovisuales. Cada persona fue expuesta a un solo vídeo, existiendo **nueve versiones de una misma historia** que incluía ciertas variaciones. En cada una de las narrativas se introducía **un rumor negativo sobre la inmigración** y, dependiendo de la condición, se observaba cómo el protagonista se enfrentaba a dicho rumor que surgía en un escenario casual (en una conversación en un bar).

Se emplearon **tres rumores sobre la inmigración** (aumento de la delincuencia, acceso a oportunidades de empleo por delante de los autóctonos y recepción de ayudas públicas) y **tres tipos de personaje protagonista** (modelo de rol positivo, personaje en transición y grupo control). En este estudio se emplean tres tipos de personaje protagonista:

- **Modelo de rol positivo:** es aquel que alberga actitudes inclusivas y valores prosociales consistentemente, erigiéndose como brújula moral y ejemplo aspiracional.
- **Personaje en transición:** empieza la historia con una actitud prejuiciosa, pero evoluciona a lo largo de la narración hacia la empatía y la aceptación, siguiendo un proceso de cambio actitudinal.
- **Grupo control:** no llega a mostrar cuál es su actitud ante la inmigración porque se produce una interrupción en la historia (una llamada de teléfono).

Este estudio **analiza los distintos procesos o mecanismos** que tienen lugar (se *activan*) en las personas cuando se exponen a este tipo de mensajes narrativos. En particular, se analiza el papel de la **identificación con el protagonista** y del **insight psicológico** (una respuesta cognitiva transformadora vinculada al cambio actitudinal), y tiene en cuenta también las características de **diferencias individuales** de las personas (en este caso, su nivel de racismo moderno previo).

Los **resultados** muestran que:

- En personas con **bajo racismo moderno**, las historias protagonizadas por un **modelo de rol positivo** generan **identificación con el protagonista** y, ello, a su vez, promueve **insight psicológico**. Esa experiencia narrativa se traduce en una buena valoración de la historia, una mayor disposición a compartir el mensaje y mejores actitudes hacia los inmigrantes.
- Por el contrario, en personas con **alto racismo moderno**, la **identificación** con los personajes protagonistas **modelo de rol positivo** y **personaje en transición** es notablemente **menor** que con el protagonista control, lo que impide activar procesos de insight y limita los cambios actitudinales.
- Los **personajes en transición** no resultaron eficaces en este formato breve, aunque habría que explorar si pueden serlo en narrativas de mayor extensión (cine, series, telenovelas).

Estos resultados tienen implicaciones clave para el diseño de **políticas públicas de comunicación y campañas sociales** contra la xenofobia y el racismo.



Contexto y justificación

La inmigración constituye uno de los fenómenos sociales más relevantes en Europa y en España en las últimas décadas, convirtiéndose en motor del **enriquecimiento cultural y económico**.

Reducir el prejuicio ante la inmigración no solo tiene consecuencias positivas en los propios inmigrantes (se ha constatado que la percepción de discriminación se asocia a desajuste psicológico y problemas de salud) sino también en la “salud de la sociedad”: **una sociedad abierta a la inmigración es más sana**.

Sin embargo, los datos del **Eurobarómetro 2024** reflejan que el 31% de la ciudadanía europea percibe la inmigración extracomunitaria como una amenaza; percepción que se ve alimentada por:

- La circulación de **rumores y bulos** (ej. “los inmigrantes quitan empleos”, “aumentan la criminalidad”, “reciben ayudas excesivas”).
- La influencia de **narrativas mediáticas negativas** que presentan la inmigración en clave de amenaza o problema.
- El auge de **discursos políticos de extrema derecha** que instrumentalizan el miedo al extranjero.

En este contexto, resulta crucial explorar **estrategias comunicativas innovadoras** que contribuyan a **neutralizar estereotipos y favorecer actitudes inclusivas**.

TRANCHAR propone un modelo comunicativo que mezcla **persuasión narrativa, mensajes inspiradores y Educación-Entretenimiento** para consolidar una herramienta especialmente potente por su capacidad de conectar y calar en la audiencia.

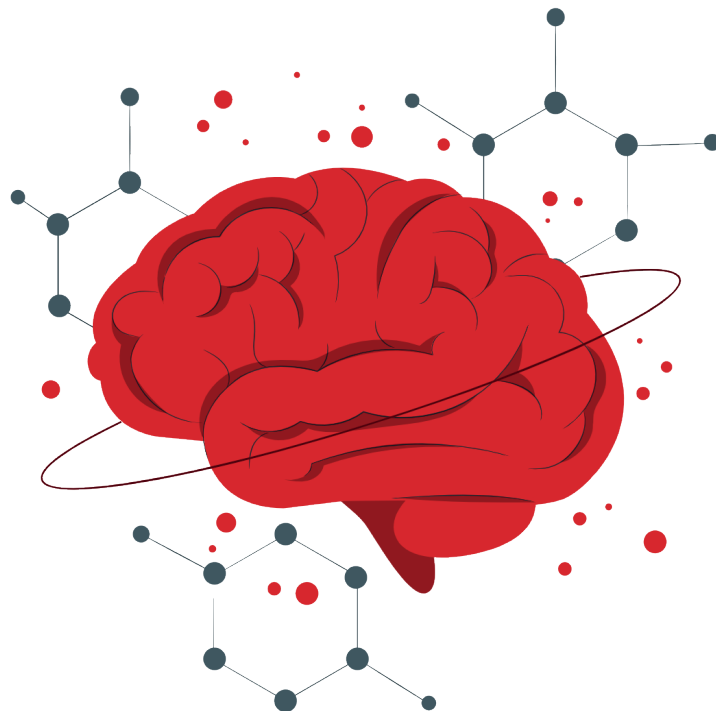


Marco conceptual

Persuasión narrativa

La **persuasión narrativa** es una estrategia comunicativa que consiste en diseñar narraciones de ficción de forma que **no solo entretengan**, sino que también **contengan un mensaje prosocial implícito** sobre algún tema o actor social como puede ser el prejuicio contra la inmigración.

Una amplia variedad de **procesos y mecanismos** intervienen en la persuasión narrativa; algunos han sido ampliamente estudiados a lo largo de los años, mientras que otros aún esperan ser explorados. Este estudio examina dos mecanismos centrales que pueden explicar los efectos persuasivos de las narrativas: la **identificación con el protagonista** y el **insight psicológico**.



Mensaje inspirador

Un mensaje inspirador es aquel que **trata un tema autotrascendental** como el sentido de la vida, la condición humana o valores morales. Para considerar una narración como inspiradora, estudios previos han considerado que debe incluir al menos una **escena transformadora** (un punto clave en la historia que propicia un cambio profundo en los personajes o en la trama).

Más allá, las narraciones inspiradoras **dejan una gran impresión y llevan a la reflexión, albergan un sentimiento de conexión social y desencadenan elevación**, una emoción positiva experimentada al presenciar el buen hacer de otras personas.

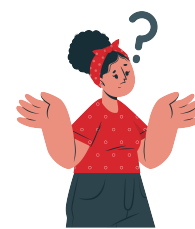
Educación-Entretenimiento (EE)

La EE es una estrategia comunicativa que integra **mensajes educativos o prosociales en historias atractivas y entretenidas**. Se ha utilizado con éxito en ámbitos como la salud pública (prevención del VIH, promoción de vacunas), la igualdad de género o la reducción del prejuicio hacia inmigrantes.

En estas narraciones existe una gran variedad de elementos y variaciones a las que atender, y una de ellas es el ***tipo de personaje protagonista***.

En este estudio se emplean tres tipos de personaje protagonista:

- **Modelo de rol positivo:** encarna de principio a fin una visión inclusiva y solidaria, actuando como referente moral y ejemplo a seguir dentro de la historia.
- **Personaje en transición:** comienza con creencias y actitudes negativas, pero a medida que avanza la narración atraviesa un proceso de transformación que culmina en una actitud empática y abierta hacia las personas inmigrantes.
- **Control:** la interacción narrativa se interrumpe antes de que el protagonista revele su opinión o postura sobre la inmigración.



Aunque las narrativas de EE suelen apoyarse en estos tipos de personaje (en particular, el modelo de rol positivo y el personaje en transición), cada uno con su función persuasiva, la investigación comparando su impacto (especialmente en casos en que se busca reducir el prejuicio hacia los inmigrantes) aún es escasa.

Este estudio trata de arrojar luz sobre ese vacío de conocimiento y explorar cómo el tipo de personaje protagonista influye en la identificación de la audiencia y los procesos psicológicos que se activan durante la recepción de la historia.

Identificación con el protagonista

Se refiere al proceso psicológico mediante el cual los individuos **adoptan la perspectiva, las emociones y las metas del personaje principal** de la historia, fusionando temporalmente su propio autoconcepto con el del protagonista.

Insight psicológico

Más allá del disfrute, las narrativas pueden generar un “**momento de revelación**” o “**momento eureka**”, en el que la persona se da cuenta **de forma repentina y clara** de algo sobre sí misma o sobre la sociedad.



El **insight psicológico** es una especie de epifanía que se traduce en un **descubrimiento o una nueva forma de entender algún asunto repentinamente**. Este insight puede conducir a **cambios actitudinales duraderos**.

Racismo moderno

Se refiere a una forma **sutil y socialmente aceptable** de prejuicio racial: negar la discriminación, oponerse a políticas de equidad, responsabilizar a los inmigrantes de sus dificultades. El estudio analiza **si personas con diferentes niveles de racismo moderno reaccionan de forma distinta** a la hora de identificarse con el protagonista (atendiendo a la configuración del mismo).

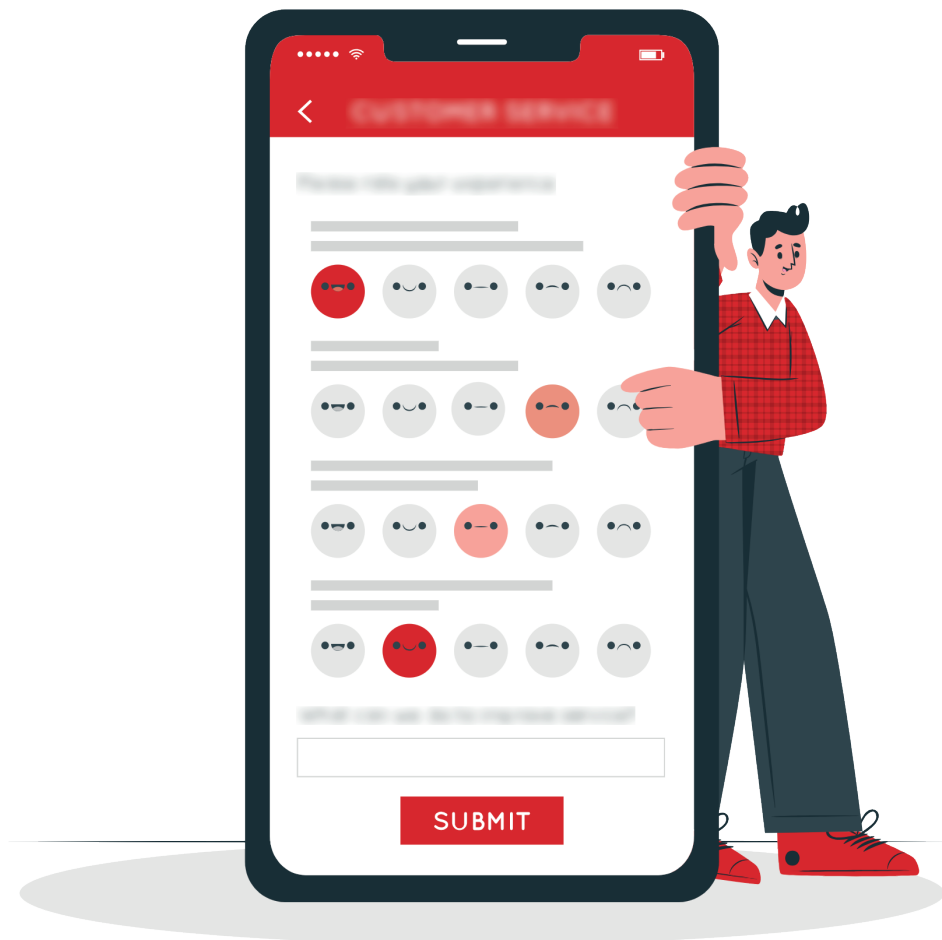
Metodología de la investigación

Diseño

Experimento online pre-registrado.

Muestra

927 participantes residentes en España y de origen español, configurada de forma representativa de la población española atendiendo a sexo, edad y educación.



Estímulos

9 vídeos breves (4–5 min), producidos profesionalmente.

- **Escenario:** un bar donde el protagonista, Antonio (varón español de mediana edad), escucha un rumor anti-inmigración.
- **Tres condiciones de personaje (variable independiente principal):**
 - Modelo de rol positivo
 - Personaje en transición
 - Control
- **Tres rumores tratados:** aumento de la delincuencia y criminalidad, acceso a oportunidades de empleo por delante de autóctonos, recepción de ayudas públicas.

Variable moderadora

- Racismo moderno

Variables mediadoras

- Identificación con el protagonista
- Insight psicológico

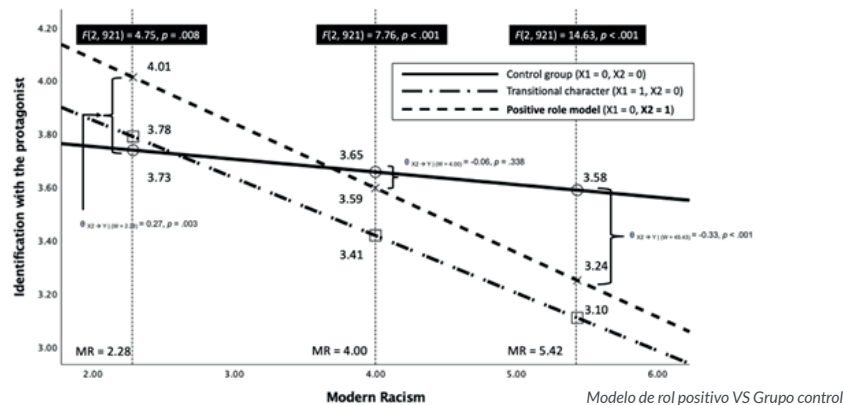
Variables dependientes

- Valoración de la historia
- Intención de compartir el vídeo
- Actitudes hacia inmigrantes
- Intención de donar a una ONG a favor de personas inmigrantes

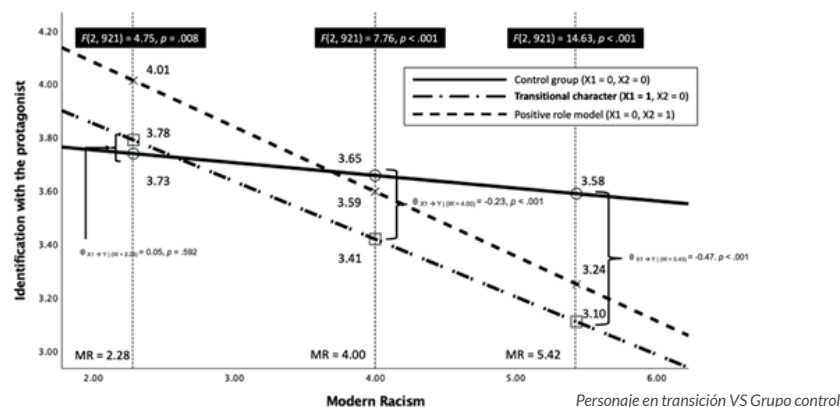
Resultados principales

Tipo de personaje y racismo moderno

Los participantes con **bajos niveles de racismo moderno se identificaron más** con el protagonista que encarnaba un **modelo de rol positivo** en comparación con el protagonista del grupo control.



Los participantes con **altos niveles de racismo moderno se identificaron menos** con el protagonista que encarnaba un **modelo de rol positivo** o un **personaje en transición** en comparación con el protagonista del grupo control.



Tipo de personaje y variables dependientes

La identificación con el personaje protagonista se asoció a unos niveles más altos de:

- **Valoración** de la historia
- Intención de **compartir** el vídeo
- **Actitudes favorables** hacia los inmigrantes
- Disposición de realizar **donaciones** a ONGs pro-inmigración

Esta identificación con el protagonista se asoció también a una **mayor experiencia de insight psicológico**.

A su vez, la **experiencia de insight** se asoció, de la misma forma, con unos **niveles más altos de cada una de las variables** mencionadas anteriormente salvo por la disposición de realizar donaciones a ONGs pro-inmigración.



Proceso interior del espectador

El estudio confirma un modelo de mediación secuencial:



- Para **públicos abiertos**, la cadena **funciona** plenamente.
- Para **públicos resistentes**, la cadena **se interrumpe** porque falta identificación inicial.

Los resultados sugieren que las **narrativas breves son más eficaces como “refuerzo” de actitudes inclusivas** que como herramienta para transformar actitudes negativas hacia la inmigración.



Discusión

- Los **modelos de rol positivo** funcionan como **espejos aspiracionales** para quienes ya valoran la inclusión.
- Suponemos que los **personajes en transición** requieren más tiempo de exposición para ser creíbles, generar empatía y vencer la resistencia a la persuasión. Planteamos la posibilidad de que **su eficacia dependa de narrativas más largas** donde el cambio de actitud ocurra de forma gradual.
- Suponemos que el **racismo moderno** actúa como un *lastre* (o ancla) que condiciona la recepción: las personas con altos niveles de prejuicio rechazan a personajes pro-inmigración porque los perciben como “distantes” o “ideológicamente opuestos”.

Estos hallazgos matizan la teoría clásica de la Educación-Entretenimiento: **el mismo contenido no funciona igual para todas las audiencias**. Es clave segmentar y adaptar estrategias.



Recomendaciones

Políticas públicas y Comunicación

En un contexto audiovisual en el que está creciendo el consumo de contenido narrativo breve, probar mecanismos de Educación-Entretenimiento en este tipo de formatos cobra especial relevancia y las evidencias encontradas pueden aplicarse de diversas maneras:

1. **Campañas breves** en redes sociales y medios digitales con protagonistas inclusivos, para reforzar actitudes en audiencias abiertas.
2. **Producciones largas** (series, documentales, cine) para audiencias resistentes, donde los personajes en transición puedan desarrollar cambios graduales.
3. **Estrategias transmedia**, combinando formatos breves y largos para distintos públicos.
4. **Integración educativa:** uso de narrativas audiovisuales en escuelas y programas de sensibilización.
5. **Evaluación continua:** medir el impacto de las campañas para ajustar contenidos según su público destino.



Futuras líneas de investigación

- Analizar el impacto del personaje en transición en narrativas de larga duración.
- Estudiar la eficacia del modelo desarrollado en **otros contextos culturales europeos**.
- Explorar **diferencias generacionales** en la recepción.
- Evaluar el papel de las **redes sociales** en la difusión de estas narrativas.

Conclusiones

El proyecto TRANCHAR demuestra que las **narrativas breves de ficción con un componente de educación-entretenimiento y carácter inspirador** pueden ser una herramienta poderosa para reforzar actitudes inclusivas hacia la inmigración, especialmente en personas con bajos niveles de racismo moderno.

La investigación confirma que la **identificación con los personajes** y el **insight psicológico** son mecanismos clave en relación al **impacto de distintos tipos de personaje** dentro de las narraciones de Educación-Entretenimiento con un componente inspirador aplicadas a la lucha contra la xenofobia y el racismo.

Referencias

- Igartua, J. J., González-Vázquez, A., Rodríguez-Contreras, L., Slater, M. D., Marcos-Ramos, M., & González-González, W. (2025). Story-driven insights: How transitional characters and positive role models in video narratives shape outgroup attitudes [Preprint]. https://doi.org/10.31234/osf.io/es7bj_v1
- Nota de prensa - Sala de Prensa USAL (2025). *Un estudio liderado por la Universidad de Salamanca explora cómo las narrativas audiovisuales pueden contribuir a combatir los rumores contra la inmigración*. Observatorio de los Contenidos Audiovisuales, Universidad de Salamanca.

Materiales (estímulos)

Este bloque de texto te redigirá a una playlist en el canal de YouTube del OCA donde encontrarás los nueve vídeos empleados como estímulos en el experimento. O clicas en cada uno de los botones a continuación para acceder a cada versión individualmente.

	Modelo de rol positivo	Personaje en transición	Grupo control
Rumor 1 (delincuencia)			
Rumor 2 (empleo)			
Rumor 3 (ayudas públicas)			