



Capítulo 2

El uso de escenarios y viñetas para la investigación cuantitativa en ciencias sociales

DOI: 10.25100/peu.858.cap2

 *Mario Sainz Martínez*
Universidad de Monterrey
mario.sainz@udem.edu

 *Rosa Rodríguez-Bailón*
Universidad de Granada
rrbailon@ugr.es

Resumen

El uso de técnicas o instrumentos basadas en escenarios y viñetas se ha popularizado en la investigación cuantitativa gracias a la versatilidad que ofrecen estos procedimientos. Por esta razón, resulta necesario establecer las bases para su correcta implementación y favorecer, de esta forma, la calidad de la investigación que se realiza a través de la misma. El presente capítulo tiene, por tanto, como objetivo exponer en detalle las técnicas basadas en escenarios y viñetas, utilizadas en la investigación cuantitativa en ciencias sociales. Estas técnicas e instrumentos permiten a los/las investigadores/as implementar estudios a través de los cuales se puede analizar la percepción social de grupos/personas descritos en los escenarios, evaluar la reacción de las personas tras ser presentadas con un evento o situación en una viñeta, o abordar dilemas morales que no se pueden estudiar utilizando otras técnicas por cuestiones éticas. A lo largo del presente capítulo se expone el objetivo y funcionalidad de estas técnicas, las recomendaciones para la construcción de escenarios y viñetas, tales como la implementación de estudios piloto, así como las características (p. e., alta validez interna) y las limitaciones (p. e., falta de validez externa) que tienen los escenarios y viñetas.

Introducción a la investigación basada en escenarios y viñetas

La investigación basada en la implementación de escenarios y viñetas ha sido ampliamente utilizada en disciplinas afines a las ciencias sociales tales como la psicología social, la sociología, o la investigación transcultural (Jenkins *et al.*, 2010; Langer, 2016; Soydan y Stål, 1994; Wilks, 2004). Una persona que quiera implementar una investigación en el marco de estas disciplinas podría estar interesada en analizar, por ejemplo, cómo las personas reaccionan emocionalmente

cuando observan un acto inmoral cometido por una persona con poder social (vs. una persona sin poder social; Petkanopoulou *et al.*, 2018).

Igualmente es plausible pensar que un/a científico/a social pueda tener como objetivo conocer qué políticas públicas puede apoyar una persona a la que se le presenta información sobre la contribución de la comunidad inmigrante a la economía local, en comparación con las actitudes que una persona desarrolla cuando se le presenta información sobre la tasa de crímenes cometidos por personas migrantes (Esses *et al.*, 2008). Estas hipotéticas propuestas de investigación constituyen ejemplos del estudio de las reacciones emocionales (sentimientos), las decisiones (comportamientos), las actitudes o las creencias (cogniciones) del ser humano, que podrían ser abordadas desde las técnicas basadas en escenarios y viñetas. A lo largo del presente capítulo se analiza cómo la utilización de escenarios y viñetas puede ser una herramienta útil para aquellas personas que intenten entender los diferentes aspectos del comportamiento humano. Las técnicas de investigación basadas en escenarios y viñetas son de gran utilidad en contextos como los grupos focales, las entrevistas o la práctica clínica. El presente capítulo se centra principalmente en proporcionar una serie de recomendaciones que permitirán aplicar estas técnicas centrándonos en un enfoque cuantitativo y en el marco de investigaciones hipotético-deductivas (Aguinis y Bradley, 2014; Atzmüller y Steiner, 2010; Dafoe *et al.*, 2018).

Los escenarios y viñetas hacen referencia a ejemplos concretos de situaciones, historias o definiciones de personas/grupos y/o sus comportamientos que pueden ser presentados a los/las participantes de las investigaciones en forma de texto escrito (como escenarios), en forma pictórica (viñetas) o incluso a través de medios audiovisuales (como videos o audios). Este material se presentaría con la finalidad de que las personas emitan una respuesta, que puede basarse en un comportamiento, una reacción emocional o un juicio de valor/actitudinal, que posteriormente será analizado por los/as investigadores/as (Hughes y Huby, 2004). Estos estímulos en forma de escenarios y viñetas constituyen un punto de partida útil y eficaz para la realización de una investigación que pretenda comprender el comportamiento humano.

Especialmente, estas técnicas son de utilidad en situaciones en las que la observación directa del comportamiento humano puede ser costosa en términos de tiempo y recursos necesarios para llevarse a cabo. Por ejemplo, analizar la tendencia a ayudar a una víctima después de ser agredida en un lugar público puede ser difícil debido a que la observación de dicha conducta no puede ser planificada y, por ende, el tiempo requerido para la recolección de los datos excedería los límites temporales que una investigación suele tener para su correcto desarrollo. Además de estas razones prácticas, los escenarios también son de utilidad al permitir el análisis de situaciones que éticamente no podrían implementarse o registrarse en el contexto real. Siguiendo con el ejemplo de la agresión, no sería ético promover no intervenir en el caso de una agresión con el fin de estudiar la reacción de las personas, que son testigos de la misma, y así poder recoger datos con fines científicos.

En definitiva, la utilización de estas técnicas basadas en escenarios y viñetas permiten a las personas que realizan investigaciones superar las limitaciones prácticas y éticas que se pueden presentar al abordar algunos problemas de investigación relacionados con la interpretación del comportamiento humano (Hughes y Huby, 2004). Igualmente, el control sobre las condiciones en las que se desarrolla la investigación y la facilidad de adaptar estos instrumentos al estudio de diferentes problemáticas ha dado lugar a que sea empleada ampliamente en la investigación social (Schoenberg y Ravdal, 2000). No obstante, el empleo de estas técnicas basadas en escenarios debe realizarse a través de un procedimiento riguroso de construcción y aplicación de los escenarios y viñetas que cumplan con los estándares de validez —confianza en que las respuestas de los sujetos se deben únicamente a los contenidos que se incluyen en los materiales presentados— y ética —asegurarnos que ningún sujeto sufre consecuencias negativas tras presentarle los materiales o que es consciente de cualquier engaño o manipulación realizado tras participar en el estudio— propios de la investigación.

En las siguientes páginas se exponen las características propias de estas técnicas, así como se define el procedimiento para desarrollar y construir los estímulos a utilizar en los escenarios/viñetas.

Igualmente, se podrá encontrar un apartado con ejemplos reales de aplicaciones de escenarios/viñetas que han sido empleados para abordar diferentes objetivos en líneas de investigación variadas. Finalmente, se recogen los principales aspectos a tener en cuenta para la correcta implementación de estas técnicas en el marco cuantitativo de las ciencias sociales.

Cuestiones para tomar en consideración cuando se utilicen técnicas o instrumentos basados en escenarios/viñetas

La facilidad con la que los escenarios y viñetas se puede adaptar a diferentes intereses de investigación y emplearse en distintas disciplinas, ha dado lugar a su amplia utilización para registrar el comportamiento y las reacciones de las personas participantes en las mismas. No obstante, para la correcta implementación de estas técnicas se deben tener en cuenta diferentes aspectos relacionados con la validez de los escenarios/viñetas, la construcción de los mismos, la necesidad de realizar estudios pilotos, o las limitaciones metodológicas y los posibles sesgos en la recogida de datos que pueden darse a la hora de implementar este tipo de procedimientos.

Validez interna de los escenarios/viñetas

Una de las características de estas técnicas es la alta capacidad de control que tiene el/la investigador/a sobre el contenido de los escenarios/viñetas que se va a presentar a las participantes en la investigación. Este control sobre el contenido constituye una de las principales ventajas de los escenarios/viñetas en comparación con otros procedimientos como, por ejemplo, la recogida de datos a través de la observación en contextos naturales (Delgado y Prieto, 2006). El control sobre el contenido implica que los/las investigadores/as son capaces de manipular el tipo de información que se presenta a los/as participantes en función de los objetivos de la investigación o del problema que estén abordando. El control de la información presentada eleva la validez interna del estudio, esto es, la capacidad de la investigación para investigar realmente sobre lo que pretende analizar (Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres, 2018). En el caso de los escenarios/viñetas la validez interna hace referencia a la medida en

la que el escenario/viñeta afecta al comportamiento de las personas participantes al ser expuestos/as a ellos solamente en los aspectos que pretenden ser estudiados, o lo que es lo mismo, la confianza o la seguridad de que los resultados (la reacción de las personas participantes) se deben únicamente al contenido que se ha incluido en los escenarios/viñetas y no a otras variables que puedan influir en los datos o a otras posibles explicaciones alternativas (Delgado y Prieto, 2006).

Un ejemplo hipotético en el que se controla la información de un escenario y, por tanto, su validez interna sería alta sería el siguiente: imagine que un/a investigador/a está interesado en analizar la atribución de culpabilidad a una persona, que ha cometido un robo en un establecimiento, en función de la clase social de dicha persona. El/la investigador/a podría presentar un escenario describiendo la situación en la que se representa un robo, a la vez que hace variar para distintos grupos de participantes la información sobre clase social de la persona que lo ha cometido. De tal forma que para un grupo en el escenario se describiría el robo y se darían detalles sobre la clase social baja de la persona, mientras que para otro grupo de participantes en el escenario se describiría exactamente la misma situación, pero presentando, en esta ocasión, a la persona que ha cometido el robo como perteneciente a la clase alta (ver Figura 2.1). Este procedimiento permite que los escenarios sean idénticos en lo que tiene que ver con la situación descrita, variando únicamente la clase social a la que pertenece la persona que ha cometido el robo (Aguinis y Bradley, 2014). Debido al control sobre la descripción, se esperaría que las diferencias en las respuestas de los/las participantes, si las hubiese, en este caso en relación con la culpabilidad con la que juzgan a la persona que cometió el robo, se debería únicamente a la información que se ha manipulado en el escenario sobre la clase social del/de la protagonista, y no a otras posibles explicaciones.

Sin duda, la selección de los contenidos que se presentan a los/las participantes con base en la investigación previa (p. e., teorías con las que se trabajen, artículos en los que ya se utilicen escenarios) es un factor clave para asegurar la validez de las conclusiones y constituye una de las características más valoradas de estas técnicas, que no

se encuentra al emplear otras formas de recogida de datos como la observación directa (Delgado y Prieto, 2006). No obstante, la validez de las conclusiones que se pueden extraer al emplear escenarios y viñetas va a depender del esfuerzo por parte de quien investiga en el desarrollo y la construcción de los escenarios y viñetas.

Construcción de los escenarios/viñetas: realización de estudios piloto

La confianza en que los escenarios y viñetas hacen referencia al objeto de estudio de quienes investigan solamente se puede alcanzar a través de una correcta construcción de los mismos. Para tal fin, es necesario que las decisiones con respecto a la construcción de los materiales se basen en un sustento teórico, es decir, en la literatura existente en relación con la temática que se estudia. Igualmente es recomendable que en su construcción los/las investigadores/as consulten con otros/as profesionales con experiencia en la temática con la finalidad de recibir retroalimentación que permita mejorar la validez de los mismos (Gould, 1996).

Otro procedimiento que permite incrementar la validez interna de los escenarios/viñetas que se van a emplear en la investigación es la realización de estudios pilotos que pongan a prueba sus contenidos y que se lleven a cabo con anterioridad

al estudio principal (van Teijlingen y Hundley, 2002). Un estudio piloto es una prueba que sirve para recoger datos que permitan mejorar la construcción de los escenarios/viñetas o para verificar que el contenido de los mismos es entendido correctamente por las personas que van a formar parte de la muestra del estudio principal. Por ejemplo, si se desea investigar cómo los rasgos de personalidad (positivos vs. negativos) de una persona influyen en la responsabilidad que se le atribuye a esa persona cuando comete un error, un/a investigador/a tendría que construir un escenario en el que se presenten dos descripciones diferentes de una misma persona: una en la que se utilicen solo rasgos positivos y otra solo rasgos negativos. A pesar de que la decisión sobre qué valencia (positiva vs. negativa) poseen los rasgos de personalidad se puede intuir, para realizar un correcto desarrollo de los materiales es necesario que se lleve a cabo un pilotaje de esos rasgos de personalidad. Para tal fin, en el ejemplo propuesto, previamente a la realización del estudio principal se podría presentar a un grupo de participantes diferentes a los que más tarde participarán en el mismo, pero con características sociodemográficas semejantes un listado de rasgos de personalidad. Su tarea consistiría en indicar en qué medida cada rasgo es positivo o negativo. Otra alternativa sería utilizar la literatura existente

• **Por favor, lee la situación que aparece a continuación:**

El dueño de un establecimiento local avisó de madrugada a las fuerzas de orden público para denunciar un posible robo en su tienda. Las autoridades se acercaron al lugar del incidente y tomaron declaración al empleado que, en el momento del robo, estaba a cargo del establecimiento. El joven describió al sospechoso como una persona adulta que vestía ropa **vieja/nueva** y con un aspecto **descuidado/cuidado**, lo que le llevó a pensar que se trata de una persona con **pocos/bastantes** recursos económicos. Las autoridades han alertado a los establecimientos cercanos sobre posibles robos en el área y han comenzado la investigación para encontrar al sospechoso.

▪ **Ahora responde a la siguiente pregunta:**

¿En qué medida crees que la persona sospechosa es culpable del supuesto robo?

1	2	3	4	5
Para nada				Completamente

Figura 2.1. Ejemplo de un escenario sobre un robo en un establecimiento en el que se manipula la clase social del protagonista (pobre/rico), y se mide la atribución de culpabilidad por el robo a la persona.

Fuente: elaboración propia.

sobre rasgos de personalidad para crear una descripción con rasgos ya identificados como positivos o negativos en estudios previos llevados a cabo por otros/as investigadores, para posteriormente presentar, a un grupo de personas distintas a los/as participantes en el estudio principal, dichas descripciones para verificar que los rasgos, efectivamente, poseen la valencia (positiva o negativa) predicha.

Los procedimientos para llevar a cabo el pilotaje de los materiales que se van a emplear en el estudio principal pueden ser muy variados y no existe una estrategia ideal, sino que cada investigador/a deberá adaptarla a su problema de investigación y a sus posibilidades. No obstante, la realización de estos estudios pilotos constituye un punto fundamental para garantizar la evidencia de que el contenido de los escenarios/viñetas se ajusta al problema de investigación y asegurar, por tanto, la validez de constructo de las variables incluidas en los mismos, a la vez que la validez interna de la investigación. En definitiva, esta primera fase de pilotaje es un procedimiento básico en la investigación basada en escenarios/viñetas cuyo beneficio (p. e., incremento de la validez de constructo e interna) es mayor que los costes de tiempo y recursos que implica la realización de dichos estudios piloto (Dafoe *et al.*, 2018).

Limitaciones en la utilización de escenarios y viñetas

A pesar de que los escenarios y/o viñetas han sido ampliamente utilizadas, esta forma de analizar los diferentes problemas de investigación también cuenta con una serie de limitaciones, principalmente en relación con la generalización de los resultados y con las dificultades a la hora de responder a los escenarios/viñetas por parte de las personas participantes.

Generalización de los resultados: el problema de la validez externa

Una de las principales limitaciones de estas técnicas es la posible falta de validez externa de la misma (Aguinis y Bradley, 2014). La validez externa hace referencia a la capacidad de generalización de los resultados obtenidos con la muestra en la investigación, a la población general a la que se aplican las conclusiones del proyecto (Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres, 2018). En ocasiones,

de los estudios se extraen conclusiones que son difícilmente generalizables al comportamiento real de la población objeto de estudio. Como mencionan Delgado y Prieto (2006) esta falta de validez externa es común en los diseños experimentales y en los estudios realizados en el laboratorio, en los cuales se recrean situaciones o plantean procedimientos que simulan de forma artificial situaciones/comportamientos reales. La artificialidad hace referencia a que la situación/tarea recreada en un estudio difiere de las condiciones reales en las que se podría observar la conducta o el problema de estudio.

Un posible ejemplo de cómo un comportamiento real puede diferir de las respuestas dadas en una investigación usando las técnicas por escenarios/viñetas puede ser el caso de la conducta de ayuda. Un/a investigador/a que tenga como objetivo analizar cómo la raza de una persona que se encuentra en una situación de necesidad influye en la cantidad de ayuda que recibe, podría, a través de una metodología observacional, registrar la cantidad de veces que un indigente blanco (vs. un indigente negro) recibe ayuda a lo largo de un periodo de tiempo concreto. Una vez hecho esto podría comparar si existen diferencias a nivel estadístico en el número de veces que se ayuda a ambas personas. Si el/la investigador/a decidiera implementar escenarios para llevar a cabo la misma investigación podría presentar una misma descripción de una persona necesitada variando solamente el color de la piel del sujeto que solicita ayuda. Al realizar esta investigación utilizando escenarios podría encontrar que no se encuentran diferencias significativas en la cantidad de ayuda que se proporciona a ambas personas, independientemente del color de la piel, mientras que en el hipotético estudio observacional sí encontró diferencias entre las personas participantes. ¿A qué podría concluir que se debe esta falta de concordancia entre el estudio realizado con metodología observacional y el que utiliza escenarios? Entre los posibles factores que podrían estar explicando estas diferencias se destacan algunos aspectos que son comunes en el empleo de otras técnicas como, por ejemplo, la deseabilidad social —deseo de quedar bien con los investigadores—, lugar dónde se administra el escenario —espacios públicos vs. espacios privados—, o incluso la concordancia de edad, género o etnia de la persona

descrita en la viñeta con las características del participante —percepción de la persona como parte del endogrupo o exogrupo—. Sin embargo, uno de los factores específicos que podrían estar afectando en estos resultados al utilizar estas técnicas es la posible influencia de las condiciones —observación directa del comportamiento vs. observación indirecta a través de las respuestas al escenario— en las que se realiza el estudio sobre el comportamiento prosocial de las personas participantes. Concretamente, en este ejemplo, la tendencia de ayuda no se manifiesta de igual manera cuando la persona está enfrentando una situación real, en la que los costos de esa ayuda son valorados cuidadosamente, en comparación con una situación hipotética en la que los costos de esa ayuda son nulos al ser un planteamiento ficticio. Por esta razón, al emplear estas técnicas y observar esta discrepancia quien investiga podría concluir que los resultados hallados al emplear escenarios no son extrapolables a la población general o al comportamiento real de las personas que son objeto de su estudio, o lo que es lo mismo, que sus conclusiones carecen, en este caso específico, de validez externa.

No obstante, cabe destacar que esta problemática que presenta el uso de escenarios y viñetas no es generalizable a todas y cada una de las investigaciones que se realicen, sino que es un problema que se puede presentar cuando estamos trabajando con variables (p. e., conducta de ayuda) que son lo suficientemente sensibles como para poder verse influenciadas por esta artificialidad. En otros casos, los/las investigadores pueden estar interesados en estudiar variables o procesos que no van a estar tan fácilmente influenciados por la manera en la que se recogen los datos. Este podría ser el caso de variables como las actitudes, entendidas como valoraciones en positivo o negativo del objeto de la actitud (persona, objeto, conducta, etc.; Moya y Rodríguez-Bailón, 2011) que constituyen un buen predictor de la conducta de las personas, aun cuando sean manifestadas en situaciones artificiales. Por ejemplo, si le pedimos a una persona que nos dé su valoración de un individuo tras mostrarle en una viñeta, en la que se observa como dicha persona al caminar por la calle decide tirar una lata de refresco al suelo en lugar de depositarla en una papelera. La valoración, positiva o negativa, que emita el/la

participante de nuestro estudio no se verá influenciado por el hecho de que la conducta no haya sido observada en persona, sino en un escenario ficticio.

En definitiva, la validez externa o ecológica de estos procedimientos es menor que la que se puede alcanzar con estudios que utilizan una observación directa. No obstante, la utilización de estas técnicas constituye una aproximación adecuada a temáticas de investigación que, por cuestiones distintas, cuestiones éticas/dificultades prácticas no pueda ser estudiada de otra manera (Hughes y Huby, 2004), o como forma de complementar y reforzar las conclusiones que han podido ser extraídas en investigaciones previas en las que se han utilizado otras técnicas para la recogida de datos.

Aspectos para considerar antes de la utilización de escenarios y viñetas

Otro aspecto importante para tener en cuenta al implementar las técnicas basadas en escenarios y viñetas es la dificultad que los/las participantes pueden tener a la hora de comprender y responder a los mismos. Concretamente con respecto a los problemas de comprensión de los escenarios es importante tener en cuenta los aspectos particulares de la población que se está estudiando a través de estos procedimientos. En algunas ocasiones la comprensión de los escenarios escritos puede generar dificultades en muestras con baja capacidad de lectoescritura, poblaciones clínicas, personas con discapacidades temporales o permanentes o en poblaciones migrantes que desconocen el idioma en el que se realiza el estudio (Brondani *et al.*, 2008; Cawthon, 2011). En estas situaciones se recomienda la utilización de viñetas con descripciones gráficas (fotos, dibujos, etc.) de la situación/evento que se esté investigando. Igualmente, las investigaciones que pretendan realizar comparaciones transculturales podrán beneficiarse del uso de viñetas con descripciones pictóricas, ya que así se eliminarían algunas de las limitaciones en el uso del lenguaje (p. e., significados diferentes de las palabras en función de la cultura) y, por tanto, no requerirán la adaptación de los materiales escritos a los diferentes contextos en los que se lleve a cabo la investigación (Soydan y Stål, 1994). Es precisamente la versatilidad de estas técnicas y la posibilidad de adaptarlas para este tipo de muestras o poblaciones,

lo que ha favorecido que las técnicas basadas en escenarios y viñetas se hayan popularizado como una herramienta, no solo en la investigación, sino también en diferentes contextos aplicados como las intervenciones clínicas, sociales, entre otras.

Otra característica que ha sido señalada como problemática en la implementación de estas técnicas es la artificialidad de las situaciones descritas en los escenarios/viñetas o la falta de un contexto general, lo que dificulta a los/as participantes entender el contenido de los escenarios/viñetas (Jenkins *et al.*, 2010; Stolte, 1994). Esta dificultad de interpretación es problemática en la medida en que los juicios o respuestas que las personas emiten tras la presentación del escenario/viñeta pueden verse afectados por esta ambigüedad en la interpretación, influyendo en los resultados, y, por tanto, restando certeza a las conclusiones (Neff, 1979).

Esta abstracción o ambigüedad del escenario y de las viñetas suele estar asociada al control que los/as investigadores/as intentan ejercer sobre el contenido de los mismos por lo que, en ocasiones, puede ser difícil encontrar una solución a esta problemática. Una posible alternativa es introducir un pequeño párrafo de información que ayude a contextualizar la información que se va a presentar en el escenario/viñeta. Por ejemplo, Martínez *et al.* (2017) analizaron cómo los rasgos con los que era descrito un grupo ficticio influían en una serie de variables dependientes. Con la finalidad de contextualizar el estudio y facilitar las respuestas de las personas participantes se inventó una historia ficticia, que consistía en simular que un grupo de investigación había analizado los rasgos de personalidad de diferentes grupos que viven en la sociedad y que la información que se presentaba para describir a uno de esos grupos había sido extraída del artículo científico publicado recientemente. Una vez leída esta historia se les decía a los/as participantes que leyesen las descripciones del grupo y respondiesen a una serie de preguntas sobre lo que acababan de leer. Con este sencillo procedimiento se contextualizaba el contenido del escenario facilitando la respuesta de los/as participantes.

Finalmente, hay que destacar que una de las principales herramientas con las que cuentan los/as investigadores/as para asegurar que los/as participantes han comprendido los escenarios y viñetas

utilizados en la investigación, es la implementación de preguntas que sirvan como comprobadores sobre el contenido presentado (Huaser *et al.*, 2018). En el ejemplo anterior sobre la conducta de ayuda a una persona necesitada en función de su color de piel, sería necesario que una vez presentada la información se pregunte a los/las participantes por el color de la piel de la persona descrita. De esta forma, los/las investigadores/as podrían asegurarse de que los/as participantes comprenden realmente la información que se ha presentado en el escenario, especialmente aquella que es clave para su estudio. En el hipotético caso de que las personas fallen en la respuesta sobre la comprensión y retención del material presentado, los/las investigadores/as deberán tomar una decisión sobre la inclusión, o no, de dichos/as participantes en la investigación. En el caso de que un porcentaje alto de los/as participantes muestren problemas en la comprensión y/o retención del contenido de los escenarios/viñetas presentados, los/las investigadores/as deberán considerar si se trata de un problema atencional por parte de los participantes, o si se debe a un fallo en la construcción de los escenarios/viñetas y actuar en consonancia para solucionar el problema.

Ejemplificación de las técnicas basadas en escenarios y viñetas

Los escenarios y viñetas han sido utilizados para estudiar diferentes temas como pueden ser las actitudes grupales, la percepción social, o la toma de decisiones ante dilemas éticos (Hughes y Huby, 2004; Stolte, 1994). La implementación de estas técnicas no ha sido homogénea, sino que diferentes investigadores/as han realizado variaciones al utilizar estos escenarios y viñetas (Aguinis y Bradley, 2014; Atzmüller y Steiner, 2010; Dafoe *et al.*, 2018). A continuación, se recogen algunos en los que se han utilizado estas técnicas a modo de ejemplo.

En primer lugar, los escenarios han sido utilizados como una forma de evaluar las actitudes e impresiones que generan diferentes grupos reales o ficticios. Para tal fin, los/las investigadores/as pueden presentar una descripción de un grupo en la que se selecciona cuidadosamente los rasgos y/o las acciones que lleva a cabo dicho grupo, con la finalidad de analizar el efecto de los diferentes escenarios en los que se describe a los grupos sobre

las variables dependientes que interesan a los/las investigadores/as. Un ejemplo sobre cómo variar los rasgos que describen a un grupo a través de un escenario se puede encontrar en Sainz *et al.* (2019).

Estos/as investigadores/as presentaron a los/as participantes dos descripciones de grupos ficticios con el objetivo de analizar si esa descripción afectaba a la inferencia sobre la clase social de esos grupos (ver Figura 2.2). Una vez que los/las participantes fueron introducidos al estudio se presentó un escenario en el que se describía a un grupo como si fueran animales (animalización) y a otro grupo como máquinas (mecanización). Una vez que el/la participante leyó las descripciones

de los dos grupos se les pidió que respondiesen a una serie de preguntas (variables dependientes) sobre la clase social del grupo inferida de dichos grupos. Esta forma de proceder permitió mostrar que las personas infieren que los grupos que son animalizados pertenecen a una clase social o estatus socioeconómico más bajo, en comparación con los grupos que son descritos con rasgos propios de las máquinas a quienes se les atribuye un mayor estatus socioeconómico.

La utilización de descripciones ficticias de grupos, como las empleadas en Sainz *et al.* (2019), permiten estudiar la percepción social que se tiene de determinados colectivos o procesos. No obstante,

Historia introductoria

Las facultades de Ciencias Sociales de la Universidad de Granada, en el marco de un proyecto de investigación, están realizando una serie de estudios para conocer la opinión de la comunidad universitaria sobre algunos grupos que componen la sociedad. A continuación, se presentan las descripciones de dichos grupos. Por favor, lea las descripciones detenidamente y responda a las preguntas:

Descripciones de los grupos (variable independiente)

Condición grupo animalizado:

En primer lugar, te pedimos que leas atentamente la descripción del grupo presentado, ya que a continuación encontrarás algunas preguntas relacionadas con la información facilitada en el texto:

Los miembros de este grupo suelen actuar guiados por sus instintos, tanto buenos como malos, no son muy racionales y no se auto-controlan mucho. La civilización y la cultura, tal y como la entendemos nosotros, no son su principal característica. Su falta de refinamiento, hace que den la impresión de ser groseros u ordinarios y con poca sensibilidad. Otro de los rasgos que los definen es su comportamiento aniñado e infantil o, dicho de otra manera, su falta de madurez.

Condición grupo mecanizado:

Ahora, te pedimos que leas atentamente la descripción de otro grupo, ya que a continuación encontrarás algunas preguntas relacionadas con la información facilitada en el texto:

Los miembros de este grupo suelen actuar de forma individualista, tienen un carácter frío y cerrado. No se les da muy bien reconocer las emociones de los otros miembros del grupo, ni muestran empatía hacia los demás. Su comportamiento se podría definir como rígido, pasivo y superficial. En general, se perciben como un grupo en el que sus miembros son fácilmente intercambiables unos por otros.

Respuestas de los participantes (variable dependiente)

Ahora te pedimos que respondas a la siguiente pregunta en función de la imagen que te has formado sobre los miembros del grupo que te acabamos de presentar. Es importante que seas lo más sincero/a posible en tus respuestas.

¿Qué nivel de ingresos mensuales promedio (después de pagar impuestos) crees que pueden tener los miembros de ese grupo?

Figura 2.2. Procedimiento empleado por Sainz et al. (2019) para evaluar la clase social de dos grupos ficticios (animalizado vs. mecanizado) descritos en un escenario.

Fuente: elaboración propia.

es importante destacar que la construcción de estos escenarios se basa en las características que, según autores como Haslam (2006), representan las dos formas de deshumanización (animalización y mecanización) y utilizando, igualmente, escenarios que ya han sido empleados en la literatura previa sobre deshumanización (Martínez *et al.*, 2015), por lo que el proceso de construcción de los escenarios está en todo momento guiado por la literatura previa sobre la temática que se está investigando.

Otra investigación en la que se emplearon descripciones de personas ficticias manipulando los rasgos utilizados es la realizada por Bastian *et al.* (2011). Estos/as investigadores/as quisieron comparar descripciones ficticias de personas utilizando rasgos que se agrupaban en cuatro dimensiones. Concretamente las dimensiones que utilizaron en función de dichos estudios previos fueron: rasgos positivos vs. negativos; rasgos de animales vs. rasgos de máquinas. De tal forma que los/as autores crearon cuatro descripciones diferentes de personas ficticias mezclando las distintas dimensiones. Debido a la existencia de estudios previos que otros/as autores/as realizaron en relación con la problemática de estudio, los/as autores/as pueden contar con la seguridad de que los rasgos empleados representaban las dimensiones que querían estudiar. Es importante resaltar que estos estudios muestran cómo en la utilización de escenarios para el análisis de actitudes hacia distintos grupos sociales, es de gran importancia construir los escenarios basándose en rasgos, comportamientos u otras cualidades que hayan sido previamente relacionados con la dimensión que se quiere estudiar. Únicamente a través de un procedimiento similar los/las investigadores/as tienen suficiente control sobre los escenarios que se implementan, pudiendo asegurar la validez interna de los materiales empleados.

En ocasiones, las descripciones de grupos no hacen referencia a grupos reales de seres humanos, sino que los/las investigadores/as pueden utilizar grupos ficticios en las descripciones que se presentan en los escenarios o las viñetas (p. e., Castano y Giner-Sorolla, 2006; Delgado *et al.*, 2012). Este procedimiento se emplea con la finalidad de eliminar la posible influencia que pueden tener algunas variables como la familiaridad con el grupo descrito, la identificación con los miembros de los

mismos, o las actitudes previas que puedan tener los participantes en los resultados de las investigaciones. En ocasiones los/as investigadores/as deciden inventar una historia relativa a un grupo que reside en un país desconocido, que pertenece a una sociedad diferente a la de pertenencia de los/as participantes, o incluso grupos extraterrestres de otros planetas, que son descritos con distintas características en función de los objetivos para los que se diseña el escenario. Por ejemplo, en una investigación realizada por Delgado *et al.* (2012) utilizaron una descripción de un grupo extraterrestre llamado "Ackmianos" que vivía en un planeta inventado, con la finalidad de analizar la influencia del comportamiento pro-social en la evaluación que hacen los/as participantes sobre la humanidad con la que se percibe al grupo extraterrestre (ver Figura 2.3).

Como se pueden observar en el escenario, la relación que se describe entre los *Ackmianos* y los *Orintianos*, a pesar de que es obviamente ficticia, guarda cierta relación con las dinámicas sociales que se producen en muchos países que son receptores de personas migrantes. Este paradigma permite a los/as investigadores/as realizar un análisis de la problemática de estudio (p. e., percepción de los inmigrantes) sin la interferencia de las actitudes que los/as participantes puedan tener sobre grupos reales migrantes en su contexto. En definitiva, la abstracción de los escenarios ayuda, en ocasiones, a controlar determinadas variables que podían influir en los resultados, permitiendo incrementar la validez de las conclusiones al contar con un mayor control sobre las variables de estudio.

Igualmente, el uso de grupos ficticios permite a los/las investigadores/as implementar escenarios que no serían factibles con grupos reales, debido a la falta de credibilidad/deseabilidad social que podría tener la descripción del grupo, o abordar situaciones que no podrían estudiarse en condiciones reales. Por ejemplo, un estudio realizado por Castano y Giner (2006) analizó cómo ser consciente de que el grupo al que pertenecen los participantes (p. e., blancos) ha cometido un acto atroz hacia otro colectivo en el pasado (p. e., esclavitud de la población Afroamericana) influye en la percepción del grupo discriminado. Para analizar este proceso los/as investigadores/as utilizaron un escenario ficticio en el que un supuesto grupo extraterrestre fue

<p>Condición control (no se describe un comportamiento pro-social)</p> <p><i>Los Ackmianos han vivido en el planeta RF347 durante muchos años. Han tenido una existencia pacífica que les ha permitido desarrollar sistemas complejos de comunicación intergaláctica. Ellos ya han establecido contacto con siete planetas y estiman que pronto serán capaces de explorar el ambiente interplanetario. Para hacer esto, están construyendo una gran nave espacial con el fin de transportar 500 Ackmianos al espacio exterior para explorarlo. Han estado trabajando en este proyecto aproximadamente 300 años.</i></p>
<p>Condición de ayuda (se describe un comportamiento pro-social)</p> <p><i>Los Ackmianos han vivido en el planeta RF347 durante muchos años. Han tenido una existencia pacífica que les ha permitido desarrollar sistemas complejos de comunicación intergaláctica. La vida de los Ackmianos ha cambiado repentinamente cuando los Orintianos llegaron a su planeta. Este grupo fue expulsado de Orintia, un planeta inmerso en una terrible guerra. A pesar de que los Ackmianos nunca habían escuchado de este grupo, los recibieron calurosamente sin llegar a dudarlo por un momento. Compartieron con ellos lo poco que tenían y les ayudaron, poco a poco, a sobreponerse a los horrores de la guerra, haciendo que se sintieran como en casa. Cuando la guerra acabó los Orintianos pudieron retornar a sus hogares, llenos de gratitud hacia los Ackmianos y con la promesa de volver a visitarlos pronto.</i></p>

Figura 2.3. Descripciones de un grupo extraterrestre utilizadas por Delgado et al. (2012) con la finalidad de evaluar la influencia del comportamiento prosocial en la atribución de humanidad al grupo.

Fuente: elaboración propia.

maltratado por los humanos en el pasado, así, sin hacer referencia a un grupo real concreto. En definitiva, los escenarios con grupos ficticios a pesar de ser menos realistas constituyen un buen punto de partida cuando un/a investigador/a quiere analizar el efecto de una o varias variables sin la interferencia de terceras variables, establecer un mayor control sobre las variables a estudiar, que además son difíciles de analizar en contextos reales.

Estos escenarios pueden ser implementados no solamente con la finalidad de analizar las actitudes que los individuos tienen hacia un grupo que posee unas características específicas (Sainz *et al.*, 2019), o que se comporta de una manera concreta (Delgado *et al.*, 2012), sino también para analizar las tendencias emocionales o comportamentales que una persona podría tener en una situación específica. Un ejemplo de la utilización de escenarios para esta finalidad es el empleado por Petkanopoulou *et al.* (2018). Con el objetivo de analizar la influencia del poder social en la expresión de la ira, estos/as investigadores/as utilizaron las técnicas por escenarios

para manipular el poder social —variable independiente: poderosos vs. no poderoso— y analizan la expresión emocional de los/as participantes en función del mismo (ver Figura 2.4). Como puede observarse en la figura los/as investigadores/as recrearon en un escenario una situación que puede ocurrir en la vida real, en la cual una persona (jefe/ empleado) colisiona contra el vehículo del protagonista del escenario —se pide a los participantes que se imaginen que es su propio vehículo—. A pesar de que esta problemática de investigación podría abordarse con otras técnicas, como la observación directa, las limitaciones prácticas/éticas hacen que sea prácticamente inviable, por lo que simular una situación ficticia en el marco de un escenario permite a los/las investigadores/as abordar su objetivo de estudio de forma más accesible. A pesar de que, como ya se ha mencionado, el análisis del comportamiento a través de una situación ficticia puede diferir del comportamiento en una situación real y, por tanto, existe una limitación en lo que respecta a la generalización de las conclusiones —se refiere a

Historia introductoria

A continuación, te presentaremos una situación en la que podrías encontrarte alguna vez. Por favor, léela atentamente imaginando que eres el/la protagonista. Es importante que intentes ponerte en la situación de la persona que la protagoniza y contestes desde su punto de vista. Recuerda que no hay respuestas correctas o incorrectas. Solamente se trata de que respondas en función de cómo te sentirías o qué pensarías en esta situación, así que por favor contesta con sinceridad.

Descripciones de los grupos (variable independiente)

Escenario jefe/a (alto poder): Eres el/la jefe/a de una empresa, esto es, tienes varias personas bajo tu supervisión a las que tienes que dirigir, evaluar su rendimiento, y en función de ello tomar decisiones sobre cuestiones laborales importantes como su horario laboral, sueldo —aumentos, reducciones, bajas, etc.

Escenario empleado/a (bajo poder): Eres empleado/a en una empresa, esto es, trabajas bajo la supervisión de tu jefe/a que es quien evalúa tu rendimiento y en función de ello toma decisiones sobre cuestiones laborales importantes como tu horario laboral, tu sueldo —aumentos, reducciones, bajas, etc.

Escenario neutro (condición control): Trabajas en una empresa y tienes varios compañeros/as que tienen un puesto de trabajo al mismo nivel que el tuyo, esto es, tienen exactamente las mismas responsabilidades que tú, tu mismo horario laboral y sueldo.

Descripción del escenario (situación)

Después de un día de trabajo te diriges al aparcamiento para coger tu coche y volver a tu casa. Caminando hacia tu coche, notas que el coche que estaba aparcado al lado está tratando de salir, pero la persona que conduce calcula mal el espacio y al salir da un golpe fuerte a tu coche y te rompe una de las luces de atrás. No cabe duda que la persona es consciente del daño que ha provocado, sin embargo, te das cuenta que no tiene intención de buscar al/ a la dueño/a del coche que acaba de golpear, si no que empieza a salir del aparcamiento como si no hubiera pasado nada, dejando tu coche gravemente dañado. Estás muy enfadado/a, tu corazón palpita rápido y experimentas como te hierve la sangre por dentro. Caminas hacia el coche de la persona que ha golpeado el tuyo para decirle algo. En cuanto te acercas consigues ver detrás de la ventanilla que la persona que ha golpeado tu coche es...

- tu **empleado/a** una de las personas que supervisas en tu empresa.
- tu **jefe/a**, la persona que te supervisa.
- uno de tus **compañeros/as de trabajo**, una de las personas que tienen un puesto de trabajo a tu mismo nivel.

Figura 2.4. Procedimiento empleado por Petkanopoulou et al. (2018) para manipular el poder social de una persona en una situación hipotética.

Fuente: elaboración propia.

la validez externa—, este procedimiento contribuye a incrementar la validez interna de las conclusiones al permitir manipular la variable que interesa a los/las investigadores/as.

Finalmente, la investigación por escenarios y viñetas no solo ha sido utilizada para analizar situaciones que serían difíciles de estudiar en un

contexto natural, sino que también permite analizar tendencias comportamentales o la expresión emocional en contextos que por cuestiones éticas no podrían ser estudiados en la vida real. Así, existe una extensa literatura sobre el comportamiento humano ante problemas morales como el dilema del tranvía (van Lange *et al.*, 2013), en el que los participantes

se ven obligados a tomar una decisión en una situación hipotética en la que un tranvía descontrolado va a atropellar a una o cinco personas, teniendo que decidir a quién salvarían en esa situación. Este tipo de viñetas ha sido ampliamente utilizado para analizar cómo la toma de decisiones puede verse influida por la descripción que se presenta sobre la persona o personas que morirán según la decisión que tomen (Thomson, 1985). Los/las investigadores/as pueden, a través de esta viñeta, modificar las características del grupo o del individuo que moriría, de tal forma que una persona podría tener que decidir, por ejemplo, entre sacrificar la vida de cinco personas pobres en comparación con una rica, una persona con estudios en comparación con cinco personas sin formación o una persona obesa en comparación con un grupo de personas que no tengan sobrepeso. La manipulación de las características de la persona o grupo que serán víctimas del tranvía permitirán a los/las investigadores/as estudiar cómo la gente afronta los dilemas morales con base en sus creencias o actitudes hacia determinados colectivos. Dado que no es posible estudiar estos procesos de decisiones en contextos reales, esta aproximación basada en viñetas constituye un punto de partida útil para analizar el proceso de toma de decisiones.

Igualmente, los escenarios o viñetas también pueden utilizarse en contextos en los que se quiere influir a los participantes generando en ellos determinadas reacciones —emocionales, comportamentales, actitudinales, etc.—. Por ejemplo, un investigador puede tener como objetivo analizar la influencia de los estados emocionales —como los positivos vs. negativos— en las actitudes hacia los inmigrantes, o cómo la percepción de una posible crisis económica —vs. la ausencia de la misma— puede afectar al apoyo a políticas de redistribución de los ingresos. Para llevar a cabo estos ejemplos de investigación, un/a investigador/a podría presentar a un grupo de participantes una viñeta o un escenario con un contenido desagradable —con valencia negativa— o bien un contenido agradable —con valencia positiva— con el fin de fomentar la respuesta actitudinal deseada. O bien podría presentar una simulación de una noticia de periódico que ha sido específicamente diseñada para resaltar la posibilidad de que la sociedad pueda sufrir

una nueva crisis económica o que la sociedad va a afrontar una época de bonanza económica y comparar la respuesta de los sujetos. En ambos casos, es necesario que el/la investigador/a tenga en cuenta una serie de consideraciones éticas durante la aplicación de estos materiales. En primer lugar, la aplicación de materiales que influyan en los/as participantes, ya sea generando estados emocionales negativos o creencias erróneas, debe ser aprobado por el comité ético correspondiente a la institución en la que el/la investigador/a trabaja. De no ser así, la persona responsable estaría incurriendo en una falta ética que no solamente imposibilitaría la publicación de esos contenidos, sino que podría llevar a tener repercusiones institucionales o incluso legales. En segundo lugar, una vez aprobado el protocolo de la investigación y aplicados los materiales a cada participante, el/la investigador/a deberá llevar a cabo una retroalimentación con cada uno de los sujetos con la finalidad de que los/as participantes sean conscientes del efecto que han podido tener en ellos la aplicación de estos escenarios o viñetas. Por ejemplo, en uno de los ejercicios, podría ser necesario que los participantes que fueron expuestos a contenido con valencia negativa vean al finalizar el experimento el contenido positivo o sean expuestos a cualquier estímulo que potencialmente minimice el estado afectivo negativo con la finalidad de evitar posibles consecuencias negativas que se deriven de la participación en el estudio. En el otro ejemplo, el/la investigador/a deberá informar a los participantes del objetivo del estudio y de que ha sido víctima de una información errónea/manipulada o directamente falsa para la realización del estudio. Eliminando así cualquier creencia errónea que pudiera afectar negativamente en la vida real a los/as participantes de dicha investigación.

Es importante destacar que la implementación de escenarios también puede realizarse en forma de viñeta gráfica. La utilización de imágenes en las que se cuenta una historia con unos personajes que realizan determinadas acciones puede ser de gran utilidad con participantes que por sus características no tienen los recursos para poder comprender los escenarios escritos, como por ejemplo niños/as o adultos mayores cuya comprensión lectora sea limitada por diferentes razones. Igualmente, la

utilización de viñetas gráficas es de utilidad en la investigación transcultural en la que se pretenden analizar las respuestas ante una determinada situación entre participantes de diferentes culturas. Las imágenes permiten a los/las investigadores/as superar las limitaciones del lenguaje y las dificultades de implementar descripciones de escenarios que sean equivalentes una vez traducidos a otros idiomas. En definitiva, la implementación de viñetas gráficas puede ser de gran utilidad según los objetivos que tenga el/la investigadora/a.

Conclusiones y recomendaciones

La utilización de escenarios y viñetas con fines de investigación ha sido ampliamente utilizada en diferentes disciplinas (Hughes y Huby, 2004). Estas técnicas pueden ser aplicadas para analizar diferentes preguntas de investigación tales como el análisis de las actitudes hacia diferentes grupos y/o personas, las reacciones ante el comportamiento de un grupo descrito en el escenario o incluso en la toma de decisiones ante dilemas morales (Schoenberg y Ravidal, 2000).

Otra de las características de estas técnicas es que permite incrementar el control interno en los estudios que los/as investigadores/as realizan, a pesar de que, a veces, puede contribuir a la pérdida

de realismo o validez externa de los mismos (Gould, 1996). No obstante, dada la dificultad de llevar a cabo investigaciones en contextos naturales, la imposibilidad de ejercer un control sobre las condiciones ambientales o las limitaciones éticas derivadas de determinadas investigaciones, estas técnicas constituyen un procedimiento útil para investigadores/as de diferentes disciplinas (Schoenberg y Ravidal, 2000). Igualmente, se debe destacar que el control sobre las variables, es decir, la validez interna que se asocia con estas técnicas va a venir determinada, en cierta medida, por el esfuerzo que los/as investigadores/as realicen en la construcción y diseño del material (Hughes y Huby, 2004). En muchas ocasiones la utilización de escenarios va a requerir de estudios piloto previos que permitan diseñar el contenido que posteriormente va a ser presentado en el estudio principal. Únicamente cuando se empleen procedimientos rigurosos que permitan crear esas descripciones y viñetas con base en marcos teóricos o investigaciones previas, se podrá garantizar la validez interna de estos estudios (ver Tabla 2.1). En definitiva, la utilización de escenarios y viñetas constituye una técnica que, a pesar de no estar exenta de limitaciones, es útil en diferentes disciplinas siempre que se realice atendiendo los criterios expuestos en el presente capítulo que permitan garantizar validez interna y establecer conclusiones fiables.

Tabla 2.1. Resumen de las recomendaciones del uso de escenarios/viñetas en investigación

Construcción de los escenarios y viñetas:
Utilizar la investigación previa para el desarrollo del escenario/viñeta.
Consultar con expertos en la temática para recibir retroalimentación sobre los contenidos del escenario/viñeta.
Realizar un estudio piloto, si fuera necesario, para aumentar la validez de constructo de la investigación.
Aplicación de los escenarios y viñetas:
Contextualización de los escenarios/viñetas para facilitar la respuesta de los/as participantes.
Adaptar la técnica a las características de la muestra (p. e., utilización de gráficas o figuras pictóricas para personas con baja capacidad de lectoescritura).
Incluir preguntas para verificar que los/as participantes han comprendido y retenido el contenido del escenario/viñeta.

Fuente: elaboración propia.

Referencias

- Aguinis, H. y Bradley, K. J. (2014). Best practice recommendations for designing and implementing experimental vignette methodology studies. *Organizational Research Methods*, 17(4), 351-371. doi: 10.1177/1094428114547952
- Atzmüller, C. y Steiner, P. M. (2010). Experimental vignette studies in survey research. *Methodology*, 6(3), 128-138. doi: 10.1027/1614-2241/a000014
- Bastian, B., Laham, S. M., Wilson, S., Haslam, N. y Koval, P. (2011). Blaming, praising, and protecting our humanity: the implications of everyday dehumanization for judgments of moral status. *The British Journal of Social Psychology*, 50(3), 469-83. doi: 10.1348/014466610X521383
- Brondani, M., MacEntee, M., Bryant, S. y O'Neill, B. (2008). Using written vignettes in focus groups among older adults to discuss oral health as a sensitive topic. *Qualitative Health Research*, 18(8), 1145-1153. doi: 10.1177/1049732308320114
- Castano, E. y Giner-Sorolla, R. (2006). Not quite human: infrahumanization in response to collective responsibility for intergroup killing. *Journal of Personality and Social Psychology*, 90(5), 804-818. doi: 10.1037/0022-3514.90.5.804
- Cawthon, S. W. (2011). Making decisions about assessment practices for student who are deaf or hard of hearing. *Remedial and Special Education*, 32(1), 4-21. doi: 10.1177/0741932509355950
- Dafoe, A., Zhang, B. y Caughey, D. (2018). Information equivalence in survey experiments. *Political Analysis*, 26(4), 399-416. doi: 10.1017/pan.2018.9
- Delgado, A. R. y Prieto, G. (2006). *Introducción a los métodos de investigación de la Psicología*. Pirámide.
- Delgado, N., Betancor, V., Rodríguez-Pérez, A. y Ariño, E. (2012). The impact of helping behavior on outgroup infrahumanization. *The Spanish Journal of Psychology*, 15(3), 1099-1109. doi: 10.5209/rev_SJOP.2012.v15.n3.39400
- Esses, V. M., Veenvliet, S., Hodson, G. y Mihic, L. (2008). Justice, morality, and the dehumanization of refugees. *Social Justice Research*, 21(1), 4-25. doi: 10.1007/s11211-007-0058-4
- Gould, D. (1996). Using vignettes to collect data for nursing research studies: how valid are the findings? *Journal of Clinical Nursing*, 5(4), 20-212.
- Haslam, N. (2006). Dehumanization: an integrative review. *Personality and Social Psychology Review*, 10(3), 252-254. doi: 10.1207/s15327957pspr1003_4
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza-Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Huaser, D. J., Ellsworth, P. C. y Gonzalez, R. (2018). Are manipulation checks necessary? *Frontiers in Psychology*, 9, 1-10. doi: 10.3389/fpsyg.2018.00998
- Hughes, R. y Huby, M. (2004). The construction and interpretation of vignettes in social research. *Social Work and Social Sciences Review*, 11(1), 36-51. doi:10.1921/17466105.11.1.36
- Jenkins, N., Bloor, M., Fischer, J., Berney, L. y Neale, J. (2010). Putting it in context: the use of vignettes in qualitative interviewing. *Qualitative Research*, 10(2), 175-198. doi: 10.1177/1468794109356737
- van Lange, P. A. M., Joireman, J., Parks, C. D. y van Dijk, E. (2013). The psychology of social dilemmas: A review. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 120(2), 125-141. doi:10.1016/j.obhdp.2012.11.003
- Langer, P. C. (2016). The Research Vignette: reflexive writing as interpretative representation of qualitative inquiry—a methodological proposition. *Qualitative Inquiry*, 22(9), 735-744. doi: 10.1177/1077800416658066
- Martínez, R., Rodríguez-Bailón, R., Moya, M. y Vaes, J. (2015). Interacting with dehumanized others? Only if they are objectified. *Group Processes & Intergroup Relations*, 20(4), 465-482. doi:10.1177/1368430215612219
- Martínez, R., Rodríguez-Bailón, R., Moya, M. y Vaes, J. (2017). How do different humanness measures relate? Confronting the attribution of secondary emotions, human uniqueness, and human nature traits. *The Journal of Social Psychology*, 157(2), 165-180. doi: 10.1080/00224545.2016.1192097
- Moya, M. y Rodríguez-Bailón, R. (2011). *Fundamentos de Psicología Social*. Pirámide.
- Neff, J. A. (1979). Interaction versus hypothetical other: The use of vignettes in attitudes research. *Sociology and Social Research*, 64, 105-125.
- Petkanopoulou, K., Rodríguez-Bailón, R., Willis, G. B. y van Kleef, G. A. (2018). Powerless people don't yell but tell: The effects of social power on direct and indirect expression of anger. *European Journal of Social Psychology*, 49(3), 533-547. doi:10.1002/ejsp.2521
- Sainz, M., Martínez, R., Moya, M. y Rodríguez-Bailón, R. (2019). Animalizing the disadvantaged, mechanizing the wealthy: the convergence of socio-economic

- status and attribution of humanity. *International Journal of Psychology*, 54(4), 423-430. <https://doi.org/10.1002/ijop.12485>
- Schoenberg, N. E. y Ravidal, H. (2000). Using vignettes in awareness and attitudinal research. *International Journal of Social Research Methodology*, 3(1), 63-74. doi: 10.1080/136455700294932
- Soydan, H. y Stål, R. (1994). How to use the vignette technique in cross-cultural social work research. *Scandinavian Journal of Social Welfare*, 3(2), 75-80. doi:10.1111/j.1468-2397.1994.tb00060.x
- Stolte, J. (1994). The context of satisficing in vignette research. *The Journal of Social Psychology*, 134(6), 727-733. doi: 10.1080/00224545.1994.9923007
- van Teijlingen, E. y Hundley, V. (2002). The importance of pilot studies. *Nursing Standard*, 16(40), 19-25. doi: 10.7748/ns2002.06.16.40.33.c3214
- Thomson, J. (1985). The Trolley Problem. *The Yale Law Journal*, 94(6), 1395-1415. doi: 10.2307/796133
- Wilks, T. (2004). The use of vignettes in qualitative research into social work values. *Qualitative Social Work*, 3(1), 78-87. <https://doi.org/10.1177/1473325004041133>