

DESINFORMACIÓN
Y VIDEOJUEGOS
2

PROGRAMADOR
INVISIBLE
5

ESCÁNDALO Y
ETIQUETA -GATE
8

MICROSERIES
Y VERTICALIDAD
11

PÓDCAST Y
CAMPAÑA ELECTORAL
14

VACUNAS CONTRA LA DESINFORMACIÓN: VIDEOJUEGOS QUE FUNCIONAN

Al asumir el rol del manipulador en un experimento, los estudiantes detectaron mejor los contenidos engañosos.



JULIO CÉSAR MATEUS BOREA
Docente Ulima en cursos de
investigación y comunicación.
Director de la revista *Contratexto*

La desinformación se naturalizó como parte del ecosistema mediático. Circula por múltiples canales y formatos, cada vez más facilitada por [modelos de inteligencia artificial generativa](#). Hoy, una porción significativa de los contenidos tiene algún grado de síntesis automatizada, de modo que la mesa está servida para quien quiera desinformar, ya sea por pasatiempo u oficio.

Los [antídotos](#) no pueden agotarse en enseñar a distinguir lo verdadero de lo falso. El problema de fondo es otro: cómo formar una actitud crítica voluntaria, y no meramente escéptica, en un entorno donde todo parece creíble. Frente a este desafío social, resulta pertinente saber cómo preparar a estudiantes y docentes para reconocer la desinformación antes de caer en ella. En los últimos años, una

EL VIDEOJUEGO EVITÓ QUE LOS ESTUDIANTES SE VOLVIERAN MÁS CRÉDULOS TRAS UNA EXPOSICIÓN BREVE A INFORMACIÓN ENGAÑOSA.

respuesta ha comenzado a mostrar resultados claros: [los videojuegos](#).

Jugar para entender cómo engañan

El principal problema de muchos videojuegos educativos es que suelen desaprovechar las posibilidades del medio en favor de criterios de carácter moralizante, con un afán prescriptivo que enseña qué es bueno y qué es malo, como si el mundo no estuviera lleno de grises. Frente a ello, comenzaron a desarrollarse juegos que apelan a una estrategia poco intuitiva pero eficaz: en lugar de enseñar a detectar noticias falsas desde el rol del buen ciudadano informado, invitan al jugador a ponerse en el lugar contrario: convertirse en el emisor manipulador. Es decir, a experimentar cómo se construyen y difunden contenidos engañosos.

Esta lógica se apoya en una premisa teórica conocida como inoculación, que funciona como una vacuna: se introduce el virus atenuado (“lo malo”) para que el organismo empiece a generar sus propios mecanismos de defensa. Un caso conocido es [Bad News](#), un videojuego que permite asumir el rol de quien manipula información mediante emociones, polari-

zación, teorías conspirativas o descrédito de fuentes. La lógica es simple: cuando una persona entiende los mecanismos de la manipulación desde dentro, luego le resulta más fácil reconocerlos.

En pocos minutos, el jugador se enfrenta a decisiones, observa consecuencias y empieza a desarrollar una alerta frente a ciertos patrones comunicativos. No se trata de memorizar reglas, sino de ganar intuición crítica.

Evidencia desde el aula

¿Funcionan estos videojuegos en contextos reales de enseñanza? Una experiencia reciente desarrollada por [nuestro grupo de investigación](#) con estudiantes universitarios en cuatro regiones del país ofrece pistas claras. Luego de [traducir y adaptar el juego](#) con autorización de sus creadores en la Universidad de Cambridge, diseñamos un experimento en aula: un grupo jugó *Bad News* y otro realizó una actividad de placebo con el juego *Tetris*.

Los resultados evidenciaron una diferencia clave. Después de jugar *Bad News*, los estudiantes mostraron mayor cautela al evaluar contenidos desinformativos, mientras que

en el grupo de comparación aumentó la disposición a confiar en ese tipo de manipulación. En otras palabras, el videojuego evitó que los estudiantes se volvieran más crédulos, tras una exposición breve a información engañosa.

Un hallazgo especialmente interesante es que el efecto del videojuego no dependió de cuánto sabían previamente ni de cuán seguros se sentían al evaluar información. Incluso estudiantes que se consideraban hábiles para detectar noticias falsas se beneficiaron de la experiencia. Un recordatorio incómodo: [nadie es inmune a la desinformación](#).

Un videojuego hecho en el Perú

Este tipo de iniciativas no se limita a experiencias internacionales. En el Perú, la asociación A mí no me la hacen, en conjunto con Hermanos Magia, creó [Infodemic](#), un videojuego educativo que obtuvo financiamiento del Ministerio de Cultura.

El videojuego, aún en versión beta, propone escenarios cotidianos en los que los usuarios asumen el rol de un periodista y deben evaluar información, identificar señales de alerta y tomar decisiones informadas. *Infodemic* apuesta por la experiencia directa, la

interacción y referencias culturales reconocibles para el público peruano.

Lo que sí pueden hacer los videojuegos

Los videojuegos educativos no son una solución mágica ni reemplazan otras estrategias pedagógicas. Tampoco garantizan que una persona nunca crea una noticia falsa. De hecho, nuestro experimento también reveló un aumento de la desconfianza hacia información verdadera, lo que advierte sobre el riesgo de promover un escepticismo generalizado. Aun así, la evidencia es clara: los videojuegos pueden reducir la vulnerabilidad frente a la desinformación y fortalecer una actitud de alerta.

Cuando se integran en el aula, en talleres o en la formación docente, los videojuegos ofrecen ventajas concretas: son breves, atractivos y generan conversación. Además, permiten abordar la desinformación sin moralizar ni culpabilizar, un aspecto especialmente valioso cuando se trabaja con jóvenes.

Funcionan como una vacuna: no garantizan una inmunidad definitiva, pero sí son eficaces. La lección es clara —y un poco irónica—: para no caer en la trampa, primero es necesario aprender cómo se fabrica el engaño.



◀ A través de un experimento con estudiantes universitarios peruanos, un estudio reciente analizó el efecto de los videojuegos para mitigar la desinformación. Fuente: Captura de pantalla del videojuego *Bad News*.