

***Fake Plots: un juego para ‘vacunar’
a los jóvenes contra la desinformación y las teorías de la conspiración***

Anna Ichino¹

Philosophy Department, Università degli Studi di Milano, Italy
ORCID: 0000-0001-8694-6734

Lisa Bortolotti²

Philosophy Department, University of Birmingham, UK
ORCID: 0000-0003-0507-4650

Fer Zambra³

Philosophy Department, University of Birmingham, UK
ORCID: 0009-0005-2806-8503

Diego Tarantola⁴

Computer Science Department, Università degli Studi di Milano, Italy

Paolo Ceravolo⁵

Computer Science Department, Università degli Studi di Milano, Italy
ORCID: 0000-0002-4519-0173

Recibido 10 de febrero de 2024

Aceptado 28 de mayo de 2024

Resumen

Recientemente, algunos estudios psicológicos han sugerido que ciertos juegos pueden ‘vacunarnos’ contra tácticas utilizadas para difundir desinformación y teorías conspirativas. En este artículo presentamos un nuevo juego llamado *Fake Plots*, que ha sido desarrollado con dos objetivos principales: (1) mejorar la comprensión pública de cómo se desarrollan y difunden las teorías de la conspiración, y (2) ayudar a la gente a reconocer tanto las principales características de las publicaciones en las redes sociales que difunden desinformación, como las principales estrategias utilizadas para promover las teorías de la conspiración. *Fake Plots* se basa en la experiencia de juegos preexistentes, pero tiene algunas características que lo hacen especialmente adecuado para su uso en el aula y en un contexto expositivo: es un juego lúdico que permite a los jugadores interactuar y competir entre sí.

¹ Email: anna.ichino@unimi.it

² Email: l.bortolotti@bham.ac.uk

³ Email: Ferzambrazilva@gmail.com

⁴ Email: diego.tarantola@studenti.unimi.it

⁵ Email: paolo.ceravolo@unimi.it

Palabras claves: juego, desinformación, teorías de la conspiración, pensamiento crítico

Abstract

Recently, some psychological studies have suggested that certain games can 'inoculate' us against tactics used to spread misinformation and conspiracy theories. In this paper, we present a new game called *Fake Plots*, which has been developed with two main objectives. First, to enhance public understanding of how conspiracy theories develop and spread, and second, to help people recognize both the main characteristics of social media posts that disseminate misinformation and the main strategies used to promote conspiracy theories. *Fake Plots* is based on the experience of pre-existing games but has some features that make it particularly suitable for use in the classroom and in an exhibition context: it is a playful game that allows players to interact and compete with each other.

Keywords: game, misinformation, conspiracy theories, critical thinking

1. Filosofía de las Teorías de Conspiración

¿Qué son las teorías de la conspiración y por qué interesan a los filósofos? Podemos definir una ‘teoría de la conspiración’ de la siguiente manera:

Por ‘teoría de la conspiración’ entendemos que una explicación de un acontecimiento determinado: (1) hace referencia a conspiraciones o complots, ya sea reales o supuestos (Criterio de conspiración); (2) entra en conflicto con la explicación recibida de dicho suceso, ofreciendo una alternativa a la ‘visión oficial’ (Criterio de conflicto); y (3) ofrece pruebas insuficientes en apoyo de la explicación alternativa, de modo que no se considera una teoría científica competitiva ni nada parecido (Criterio de evidencia). Se pretende que estos criterios sean necesarios y conjuntamente suficientes para que algo cuente como teoría conspirativa (Ichino y Räikkä 2020, 3).

Así pues, una teoría de conspiración es una explicación de un acontecimiento de interés general que implica una suerte de complot. Dicha explicación difiere de algún modo de las explicaciones proporcionadas por las autoridades. Muchos creen que el término ‘teoría de conspiración’ no se utiliza de forma neutral para describir una explicación alternativa, sino que también conlleva un juicio de valor negativo según el cual la explicación ofrecida es inverosímil o está mal apoyada por las pruebas disponibles.

Un ejemplo de teorías de conspiración es el negacionismo del COVID-19: señalar que el virus no existe y los datos comunicados sobre contagios y muertes en todo el mundo son inventados. También que detrás de la invención hay poderosos individuos u organizaciones que tienen motivos maliciosos y buscan beneficios económicos o control político sobre los ciudadanos corrientes. Así, es posible inferir que la pandemia es una invención de las grandes empresas farmacéuticas, que quieren aumentar la venta de sus productos, o de los gobiernos, que tienen interés en suprimir la libertad de sus ciudadanos.

¿Qué hace que la gente desarrolle y adopte teorías conspirativas? Existe una vasta literatura sobre la formación de teorías conspirativas en filosofía y psicología (e.g. Levy 2019; Douglas et al. 2019; Pierre 2020; Uscinski et al. 2020), así como muchas explicaciones sobre su éxito de difusión. Como resultado de estos estudios, parece haber una combinación de factores responsables que justifican la atracción que despierta en la gente una explicación basada en la presencia de un complot: algunos de estos factores son predominantemente sociales y ambientales, mientras que otros tienen que ver con diferencias individuales en la forma en que las personas recopilan y procesan la información.

En tiempos de crisis e incertidumbre, las teorías de la conspiración surgen para llenar vacíos explicativos (Bortolotti e Ichino 2020) y pueden llegar a ser populares fácilmente. La difusión de teorías conspirativas en determinadas comunidades es un reflejo de los problemas de aislamiento y marginación que afectan a nuestras sociedades. Para los grupos de personas que han sido discriminadas y cuyos intereses han sido desatendidos, es más difícil confiar en las autoridades. La propensión a las teorías de conspiración también puede deberse al estilo de

pensamiento y personalidad de los individuos (Bowes et al. 2023). Del mismo modo, las personas que tienden a aceptar explicaciones sobrenaturales y mágicas también son susceptibles a apoyar estas teorías. A su vez, algunos sesgos cognitivos y necesidades psicológicas propias de las personas parecen ejercer una mayor influencia en las creencias y la toma de decisiones de algunos individuos, haciendo más probable la adopción de teorías conspirativas.

El desarrollo y la difusión de teorías conspirativas pueden ser perjudiciales para los individuos y para la sociedad (Jolley y Douglas 2013; 2014; Douglas et al. 2019, 17-21). En el caso de la pandemia de COVID-19, quienes nieguen su existencia pueden no estar motivados para seguir las directrices sanitarias y de seguridad establecidas para mantenerse a salvo, por ejemplo, rechazando la oportunidad de vacunarse contra el virus. Además, la desconfianza en las autoridades y en las fuentes oficiales de información, puede dar lugar a debates polarizados e improductivos entre ciudadanos que atribuyen diferentes explicaciones a fenómenos. Así, esta serie de eventos puede afectar el desarrollo de fenómenos sociales significativos e incluso socavar los procesos democráticos.

Como se ha argumentado que un estilo de pensamiento analítico es una buena defensa frente a las teorías conspirativas (ver e.g. Swami et al. 2014 y GJoneska 2021), necesitamos promover la capacidad de pensamiento crítico entre los ciudadanos y especialmente, garantizar que los jóvenes sean conscientes de los riesgos de las teorías conspirativas siendo capaces de reconocer la desinformación.

2. El rol de los juegos

El pensamiento conspirativo y la desinformación son problemas importantes que afectan a nuestras sociedades actualmente. Frente a ello, se ha sugerido que es posible utilizar juegos interactivos para afrontar las problemáticas asociadas (Kiili et al. 2024). Los filósofos y psicólogos que trabajan en teorías conspirativas y desinformación parecen estar bien capacitados para contribuir al desarrollo de este tipo de herramientas didácticas. De hecho, ya se han creado varios juegos que buscan ayudar al público a contrarrestar la atracción que ejercen las teorías conspirativas y a reconocer los mensajes que difunden desinformación en Internet.

Por ejemplo, el juego *Bad News* se ha desarrollado para familiarizar a la gente con las técnicas utilizadas para difundir desinformación (Basol et al. 2021). En él, las y los jugadores tienen que maximizar su popularidad y credibilidad en Internet utilizando tácticas que han demostrado ser eficaces para llegar a un público amplio. El objetivo es convertirse en influencer. En la página web del juego (<https://www.getbadnews.com/books/english/>), los creadores afirman que ‘el objetivo del juego es sacar a la luz las estrategias y técnicas de manipulación que se utilizan para engañar a la gente y conseguir seguidores. *Bad News* funciona como una ‘vacuna’ psicológica contra la desinformación: jugarlo crea resistencia cognitiva contra las formas comunes de manipulación que se pueden encontrar en Internet’.

Además, estudios científicos realizados por el Cambridge Social Decision-Making Lab, que exploran los efectos de utilizar el juego, sugieren que éste dota a ‘los jugadores de las habilidades necesarias para identificar, argumentar en contra y evitar que la desinformación perjudicial se haga viral’ (Roozenbeek et al. 2021).

El mismo equipo que creó *Bad News* desarrolló también otro juego, llamado *Go Viral!*, que fue dirigido a la protección de las personas frente a la desinformación sobre el COVID-19 (<https://www.goviralgame.com/en>). El juego tiene una estructura similar a su predecesor, pero se centra en la información sobre el virus y la pandemia. Al igual que con *Bad News*, Basol y colaboradores (2021) sugieren que jugar a *Go Viral!* tiene principalmente tres efectos: (a) hace que las personas sean más conscientes de lo manipuladoras que son las instancias de desinformación sobre el COVID-19; (b) aumenta la confianza de las personas en su capacidad para detectar la desinformación; y (c) reduce la tendencia autodeclarada de compartir fuentes que estén desinformadas.

Se han desarrollado otros juegos para familiarizar a la población con los ‘ingredientes’ que componen una teoría de conspiración o un caso de *fake news*. Esto debido a que supuestamente este tipo de conocimiento ayuda no sólo a identificar la desinformación en línea, sino también a comprender qué es lo que hace que las teorías de la conspiración y las *fake news* sean atractivas e interesantes. En la página web de The Conspiracy Kitchen (<https://www.danieljolley.co.uk/conspiracykitchen>), creada a partir de los trabajos de dos destacados psicólogos en la materia, Karen Douglas y Daniel Jolley, podemos leer:

‘Entra a nuestra ‘Cocina de conspiraciones’, donde podrás cocinar tu propia teoría de la conspiración. En lugar de mezclar la masa de un pastel, elegirás los ‘ingredientes’ para crear tu propia teoría de la conspiración. Esta actividad interactiva te revelará los secretos por los que las teorías de la conspiración son tan irresistibles, y te dotará de las habilidades necesarias para detectar teorías de la conspiración en la vida cotidiana. Únete a nosotros y conviértete en un chef del mundo de las teorías conspirativas’.

Para cocinar una teoría de la conspiración, se invita a la gente a elegir tres ingredientes básicos (<https://research.kent.ac.uk/conspiracy-fx/conspiracy-kitchen/>): un protagonista, una acción y un tema. Los resultados pueden ser muy divertidos: por ejemplo, ‘Elon Musk aconseja lavar sus dientes con piedrecillas traídas de marte para mejorar la salud dental’.

En este artículo analizamos el significado filosófico y la utilidad práctica de *Fake Plots*, un juego de la misma naturaleza que se ha desarrollado recientemente. El juego tiene dos objetivos. En primer lugar, basándose en la literatura reciente sobre filosofía y psicología, busca ayudar a comprender de mejor manera la desinformación al concienciar a la gente sobre los mecanismos que subyacen a la generación de teorías conspirativas y *fake news*, además de las causas probables de su propagación. En segundo lugar, se propone como un ejemplo de estrategia de ‘vacunación’ contra estos fenómenos: al recibir una pequeña dosis de desinformación, teorías de la conspiración ficticias pero realistas, los jugadores desarrollan inmunidad a la desinformación y las teorías de la conspiración que probablemente encontrarán

en la vida real. *Fake Plots* tiene algunas características particulares que lo hacen muy divertido: se inserta en un contexto competitivo, invita a la gente a ser creativa, a pensar de forma original, a la vez que a interactuar entre sí de forma lúdica. Estas características lo convierten en un juego ideal para jugar en el aula o durante una visita a un museo. De hecho, el juego ya ha sido utilizado en una exposición sobre *fake news*, desinformación y teorías de la conspiración en el Museo de Filosofía de Milán del 5 al 22 de febrero de 2024⁶.

3. Las reglas de *Fake Plots*

El juego *Fake Plots*, que en español se traduciría como Falsos Complots, se ha nombrado así debido a que el juego invita a los participantes a inventar nuevas teorías conspirativas basadas en sucesos imaginarios. Así, los jugadores postulan la existencia de complots que en realidad no ocurren: complots falsos, en efecto. El término ‘falso’ nos evoca las *fake news* y el término ‘complot’ nos recuerda a las conspiraciones, lo cual es acertado, ya que se supone que el juego nos ayuda a detectar la desinformación y a resistirnos a la seducción de las teorías conspirativas.

Fake Plots (a diferencia de los juegos descritos en la sección 1) es un juego competitivo, en el que participan tres o más jugadores. El juego se desarrolla en una plataforma social específica llamada *Glitter*. Ésta se asemeja a (lo que una vez fue) Twitter: los usuarios pueden hacer publicaciones -que en *Glitter* se llaman ‘gleets’- e interactuar con las publicaciones de los demás dándoles ‘me gusta’, comentando o re-posteando. La comodidad de la plataforma es que se puede acceder a ella desde cualquier smartphone o computador (ver: <https://glitter.di.unimi.it/login>). El objetivo del juego es elaborar ingeniosamente teorías conspirativas y difundirlas en *Glitter*, buscando hacerse lo más popular posible en esa red social. Para ello, cada jugador recibe un ‘kit de herramientas para teóricos de las conspiraciones’, en el que se enseña a pensar y actuar como un verdadero teórico de las conspiraciones.

Cada partida se divide en dos etapas. En la etapa 1, los jugadores deberán estudiar las instrucciones contenidas en el kit. Para ello dispondrán de 10 minutos. Después de familiarizarse con el kit, los jugadores están listos para el desafío *Glitter*. Primeramente, los jugadores tienen que acceder a *Glitter* y crear su propio perfil. A partir de ese momento, pasarán a formar parte de la comunidad de conspiradores de *Glitter* y competirán por convertirse en el usuario más popular de la plataforma. La popularidad total de cada usuario es medida por el algoritmo de la plataforma basándose en las interacciones de los jugadores (los ‘me gusta’, comentarios y re-posts mutuos que reciben y se dan unos a otros).

⁶ Disponible en: <https://museodellafilosofia.unimi.it/nuove-stanze-filosofia-della-disinformazione/fake-plots-videogioco-didattico/>



Figura 1- Portada y cinco de las tarjetas del kit de herramientas para conspiracionistas

La segunda fase del juego comienza cuando en un canal de noticias popular, (Corriere della Sera, BBC, CNN, El País, etc.) aparece una noticia de último minuto. A partir de ese momento, los jugadores pueden publicar sus respuestas conspirativas en torno a la noticia e interactuar entre ellos, comentando, dando ‘me gusta’ y re-posteando las contribuciones de los demás. Los jugadores disponen de 10 minutos para participar, durante los cuales también aparecerán nuevas actualizaciones de la noticia inicial.

Entre las publicaciones de los jugadores, también están las publicaciones de la llamada ‘Agencia Sombra’, que se esconde tras un alias indistinguible de los demás jugadores. Los posts de la Agencia Sombra son *gleets* de conspiraciones de alta calidad. Es decir, ejemplifican fidedignamente las características de las contribuciones de expertos conspiracionistas y las tácticas utilizadas para difundir las teorías de conspiración lo más ampliamente posible. Dichas características y tácticas se ilustran en el kit de herramientas para teóricos de las conspiraciones. En la medida en que los alias de los jugadores permanecen privados para ellos mismos, nadie puede saber con certeza qué *gleets* son publicados por la Agencia Sombra y cuáles son publicados por otros jugadores; sólo se puede adivinar, y hacerlo es útil para ganar puntos de popularidad.

Durante los 10 minutos que dura el juego, la actividad de cada jugador es supervisada por el algoritmo de *Glitter*, que determina su ‘puntaje de popularidad’ en función de las respuestas que cada participante da y recibe de otros jugadores.

El puntaje de popularidad es determinado por el algoritmo de *Glitter* de la siguiente manera:

- Se otorgan 3 puntos al jugador por cada ‘me gusta’ recibido en uno de sus *gleets*;
- Se otorgan 4 puntos al jugador cada vez que otro usuario de ‘re-gleet’ a su publicación;
- Se otorgan 5 puntos al jugador cada vez que otro jugador comente en su publicación;
- Se otorgan 1.5 puntos al jugador cada vez que éste de ‘me gusta’ a la publicación de otros jugadores;
- Se otorgan 2 puntos al jugador por cada vez que éste dé a ‘re-gleet’ de la publicación de otros jugadores;
- Se otorgan 2.5 puntos al jugador por cada vez que éste comente en la publicación de otros jugadores;
- Se otorgan 4 puntos a cada jugador cada vez que éste de ‘me gusta’ a una de las publicaciones de la Agencia Sombra;
- Se otorgan 5 puntos a cada jugador cada vez que éste de ‘re-gleet’ a una de las publicaciones de la Agencia Sombra;
- Se otorgan 6 puntos a cada jugador por cada comentario que éste haga en una de las publicaciones de la Agencia Sombra.

Cuando un *gleet* obtiene más de 5 me gusta, los me gusta dados a ese *gleet* valen 1 punto más (de modo que el *gleet* que obtiene más de 5 me gusta vale 2,5 puntos si lo ha publicado otro jugador, y 5 puntos si lo ha publicado la Agencia Sombra). La puntuación de popularidad de cada jugador se actualiza en tiempo real, cuya clasificación está disponible en la sección correspondiente de la aplicación *Glitter* (accesible en la barra lateral haciendo clic en el símbolo de Trofeo). Transcurridos los 10 minutos, el juego se detiene y gana quien haya conseguido mayor puntaje de popularidad.

4. *Glitter*

La aplicación *Glitter* se ha creado utilizando los últimos estándares web para aplicaciones en tiempo real. Ésta admite un gran volumen de conexiones simultáneas al servidor, lo que facilita interacciones fluidas para varios usuarios a la vez.

La interfaz de *Glitter* imita una versión básica de la aplicación original de Twitter, permitiendo a los jugadores publicar, dar ‘me gusta’, re-postear y comentar. Este mimetismo intencionado crea un espacio de interacción familiar que permite a los participantes centrarse únicamente en los objetivos. El proyecto de software *Glitter* está disponible en GitHub en <https://github.com/DiegoT2k/SocialMedia>, invitando a la colaboración y la exploración del mismo.

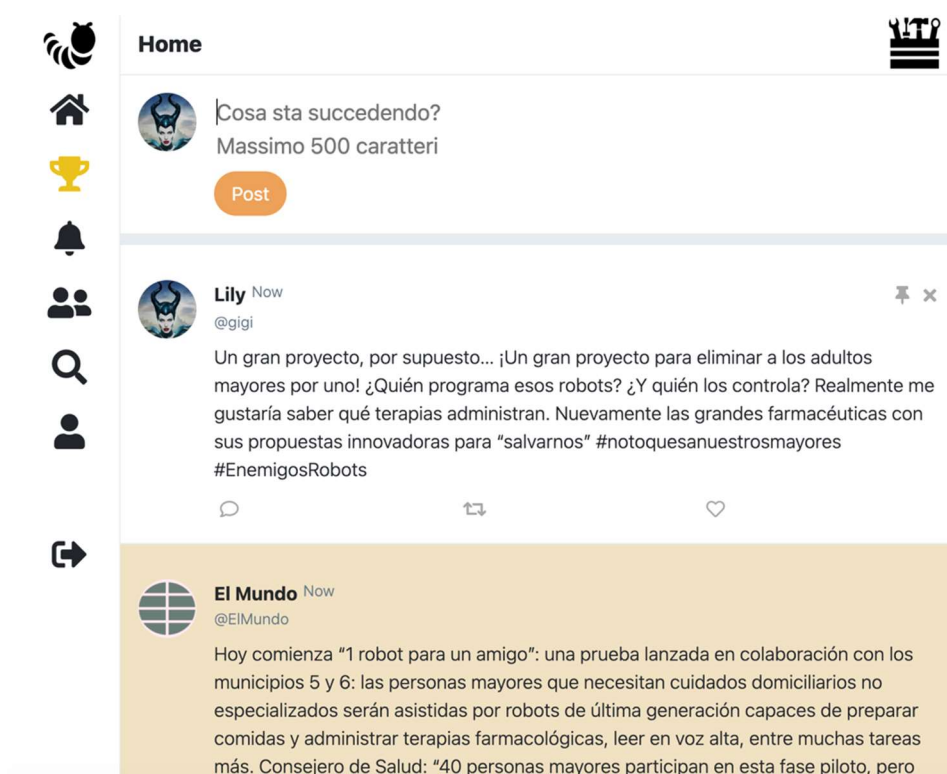


Figura 2 - Captura de pantalla de la página de inicio de *Glitter* vista desde el perfil de un jugador

5. El kit

El kit es un conjunto de cartas anexas a la plataforma virtual que forman parte de *Fake Plots*. Este set adicional también es un gran recurso por sí solo, ya que sintetiza en unas pocas cartas codificadas por colores, la experiencia de numerosos estudios psicológicos y reflexiones filosóficas sobre el desarrollo, la persistencia y la difusión de las teorías de conspiración. El propósito de este material es permitir que los jugadores al leerlo y utilizarlo durante el juego puedan obtener consejos sobre cómo maximizar su potencial como teóricos de la conspiración en formación.

El kit promete convertir a sus usuarios en teóricos de las conspiraciones en tres simples pasos.

1. Cuando los jugadores se enfrentan a un acontecimiento inusual que resulta significativo, el primer paso es que desconfíen de la explicación oficial de ese acontecimiento. Para ello, los jugadores deben insinuar dudas o cuestionar abiertamente la explicación del suceso ofrecida por las principales fuentes de información. El principal recurso para este paso es la carta dorada (Desconfianza).

2. El segundo paso consiste en que los jugadores desarrollen su propia explicación conspiracionista del suceso. Una vez que la ‘visión oficial’ ha sido cuestionada o desacreditada, hay que encontrar una nueva explicación lo antes posible para evitar la incertidumbre. Los jugadores deben seguir sus intuiciones para optar por una explicación que satisfaga sus necesidades psicológicas. Los principales recursos para este paso son las tarjetas amarillas

(Sesgos Cognitivos) y las tarjetas rosadas (Necesidades Psicológicas).

3. Una vez que se ha encontrado una nueva explicación (que corresponderá a una teoría de conspiración), ésta debe buscar difundirse ampliamente a la vez que defenderse de las objeciones contra ella. Los jugadores deben emplear una serie de falacias argumentativas y estrategias de comunicación para proteger la teoría y aumentar su influencia. Los principales recursos para este paso son las cartas verdes (Falacias), las azules (Estrategias) y las rojas (Preguntas Frecuentes).

A continuación, se describe el contenido del kit en mayor detalle:

Desconfianza

El objetivo principal es hacer que los demás actores pierdan la confianza en la versión oficial de los hechos que respaldan las autoridades, los expertos y la prensa dominante.

Hay varias maneras de hacer esto:

- Sugerir que quienes apoyan la versión oficial lo hacen para beneficiar sus propios intereses.
- Señalar algunos aspectos del evento que la versión oficial no logra explicar satisfactoriamente.
- Insinuar dudas, incluso si estas son vagas (‘¿Qué pasa si las cosas no son como parecen?’)

La explicación que dan los jugadores no tiene por qué ser perfectamente coherente, siempre que cuestione la opinión dominante. Por ejemplo: Ya sea que la princesa Diana fue asesinada por el FBI o fingió su propia muerte, seguro que no fue un accidente.

Sesgos Cognitivos

- Sesgo de intencionalidad: Se atribuye que nada ocurre por casualidad. Ejemplo: El apagón no fue un accidente. Alguien quería interrumpir el acto e impedir que el orador se dirigiera al público.
- Sesgo de proporcionalidad: Se considera que grandes efectos deben tener grandes causas. Ejemplo: Una organización poderosa como la CIA debe haber estado detrás del asesinato de alguien como el presidente Kennedy.
- Sesgo de confirmación: Se aceptan sólo las pruebas que confirmen la propia explicación. Ejemplo: Este invierno ha sido más frío que el anterior. El calentamiento global definitivamente es un engaño.
- Sesgo de causalidad: Se intentan unir todos los puntos de un tema. Ejemplo: Si tres personas que trabajan en la misma fábrica desarrollan cáncer, debe ser porque su entorno laboral es tóxico.

Necesidades Psicológicas

- Necesidad de pertenencia: Se aceptan explicaciones que son populares en el círculo social al que se quiere pertenecer. Ejemplo: Los partidarios de Bolsonaro, como yo, sabemos que es víctima de una propaganda política organizada en su contra.
- Necesidad de certeza: Implica identificar desde el principio una explicación sencilla para que no haya lugar a dudas. Ejemplo: No hace falta esperar a los resultados de futuros estudios: ¡Ya sabemos que la pandemia es una conspiración de las grandes farmacéuticas!

- Necesidad de control: Las explicaciones que culpan a otros de un suceso preocupante hacen que te sientas mejor. Ejemplo: Si es que fueron los científicos quienes crearon el virus en un laboratorio, ¡Podemos detenerlos y evitar otra pandemia!
- Necesidad de singularidad: Se aceptan explicaciones que hacen sentir único y sugieren que se tiene un acceso especial a la verdad. Ejemplo: Dicen que Al Qaeda causó el ataque a las Torres Gemelas... ¡Pero mis amigos y yo sabemos lo que ocurrió realmente!

Falacias Argumentativas

- Argumento de autoridad: Se citan figuras de autoridad en apoyo de su teoría, aunque éstas no tengan autoridad epistémica en ese ámbito. Ejemplo: Como nos recuerda el Youtuber Dross Rotzanak, los cultivos modificados genéticamente son peligrosos.
- Ataque personal: En lugar de socavar el argumento del oponente, se ataca su carácter. Ejemplo: ¡No me creo lo que dice el nuevo presidente porque es muy joven y no tiene idea de la vida!
- Argumento de llamado a la ignorancia: Se infiere la verdad de una explicación basándose en la ausencia de pruebas contrarias. Ejemplo: No hay pruebas de que el Pentágono no organizó los atentados del 11-S, así que deben haberlo hecho.
- Argumento de apelar al miedo: Se evocan escenarios terroríficos para que el público acepte una teoría. Ejemplo: Un bebé fue hospitalizado tras una dosis de la vacuna. ¿Vas a correr ese riesgo con tus hijos?

Estrategias

- Contar una historia: No se pierde el tiempo con argumentos, se busca explotar el poder de las historias. Ejemplo: Un niño murió tras ser vacunado. Esta historia desgarradora es más poderosa que las estadísticas sobre la seguridad de las vacunas...
- Insinuar dudas: No se hacen afirmaciones, pues pueden ser fácilmente desmentidas. Simplemente se plantean preguntas incómodas. Ejemplo: ¿Y si nos están mintiendo?
- Tener un ‘salvador solitario’: Se recurre a un héroe improbable para apoyar la teoría, a todo el mundo le gustan las historias de héroes sin capa. Por ejemplo: Qué valiente es ese científico de Harvard que niega la realidad del cambio climático. Se enfrenta a toda la comunidad científica.
- Reinterpreta la evidencia: Convertir las pruebas en contra de la propia teoría en pruebas a favor de la existencia de un complot. Ejemplo: Las fotos que muestran una pequeña multitud en la inauguración de Trump han sido obviamente manipuladas por los demócratas.

Preguntas frecuentes

- ¿Cómo responder si fuentes autorizadas aportan pruebas contrarias a su teoría? El propósito será volver a su favor cualquier prueba contraria, argumentando que es parte integrante de la conspiración revelada por su propia teoría, creada por los conspiradores para engañarnos. Por ejemplo: Frente a la afirmación ‘Toda la evidencia científica apunta a la realidad del cambio climático’, se puede argumentar que esas pruebas son fabricadas por los mismos conspiradores para engañarnos.
- ¿Cómo afrontar otras teorías conspirativas distintas de la propia? Lo fundamental será sugerir que la ‘versión oficial’ de los hechos apoyada por los expertos es el resultado de una

conspiración, en qué consiste exactamente la conspiración tiene poca relevancia. Por eso, como teórico de la conspiración, se considerará favorablemente cualquier otra teoría conspirativa (incluso las que parezcan contradecir la propia) y se contribuirá a su difusión. Ejemplo: Se puede apoyar tanto la teoría de que la princesa Diana fue asesinada por el FBI, como la de que fingió su muerte para retirarse a vivir en secreto con Dodi Al-Fayed. Lo que importa en este caso, es negar la versión oficial de que Diana murió en un accidente.

6. ¿Cuál es el propósito de *Fake Plots*?

Fake Plots se inspira en la idea de la llamada ‘estrategia de inmunización cognitiva’, que recientemente ha ganado popularidad entre los psicólogos: La idea es que si entiendes cómo piensan tus enemigos desde dentro, potencialmente puedes vencerlos. En este caso, los ‘enemigos’ son las teorías de la conspiración y la desinformación (cf. Roozenbeek et al. 2021). De manera simplificada, las vacunas inoculan en nuestro sistema inmunitario una dosis baja de un virus para que el sistema inmunitario aprenda a reaccionar adecuadamente ante él cuando se encuentre con dosis más altas. Del mismo modo, *Fake Plots* inyecta una pequeña cantidad de desinformación (inofensiva, pero realista) para aprender cómo funciona la desinformación y poder así reconocerla y oponer resistencia al encontrarla cotidianamente.

Al invitar a la gente a ‘jugar a ser conspiracionistas’, por supuesto, no se pretende promover la formación de nuevas teorías conspiracionistas, sino todo lo contrario, es decir, ayudar a los jugadores a comprender desde dentro los mecanismos que rigen la mente conspiracionista, de modo que adquieran las habilidades necesarias para reconocerlas y neutralizar dichos mecanismos.

Lo que hace el kit de herramientas para el teórico de las conspiraciones es describir e ilustrar las distintas ‘herramientas’ que utilizan los conspiracionistas para construir y difundir sus teorías. Por supuesto, no se trata (normalmente) de herramientas que el conspiracionista despliegue conscientemente, sino que las utiliza de forma inconsciente e irreflexiva. Sin embargo, el kit de herramientas las convierte en instrucciones explícitas que hay que seguir para pensar y actuar como un ‘auténtico teórico de la conspiración’. Cada tarjeta incluye una de estas instrucciones, y puede representar un sesgo cognitivo, una necesidad psicológica, una falacia argumentativa u otra estrategia retórica que hace persuasivos a los teóricos de la conspiración o atractivas sus teorías.

Algo significativo, como se explica en la sección 5, es que la mayoría de los elementos de la caja de herramientas de los conspiracionistas no caracterizan únicamente la mente de los teóricos de la conspiración, sino que también pueden estar presentes en la mente de cualquiera de nosotros. En potencialidad todos podemos ser presa de prejuicios y responder a nuestras necesidades psicológicas. Todos podemos cometer errores de razonamiento o presentar nuestros argumentos de forma engañosa para conseguir atención externa. En este sentido, el kit herramientas del teórico de las conspiraciones no es sólo un recurso que puede ayudarnos a comprender la mente de los teóricos de la conspiración, sino también una mirada a través de la cual podemos entender mejor las limitaciones de nuestro razonamiento y la influencia de

nuestras necesidades psicológicas en nuestras creencias y elecciones.

Uno de los aspectos claves observados al utilizar este kit es que la especificidad de la mente conspiracionista con respecto a otras mentes reside principalmente en la carta ‘Desconfianza’, que es, de hecho, la carta de oro del kit. Cuando el razonamiento falaz, sesgado y tendencioso se combina con una desconfianza radical hacia la información dominante de la que disponemos, entonces es posible que incurramos en la aceptación de teorías conspirativas y desinformación.

Otra lección clave de *Fake Plots* es que las teorías conspirativas y la desinformación no se difunden por sí solas. Su popularidad depende, de hecho, de la capacidad que tiene la gente de compartir sus creencias en una audiencia, ya sea en primera persona como en línea. De ahí la relevancia para nosotros de crear un juego en el que los jugadores interactuaran entre sí, formularan sus teorías y expresaran sus ideas, pero también reaccionaran ante las teorías e ideas de los demás y las amplificaran, como sucede naturalmente en una plataforma o foro real de redes sociales. Esto explica por qué el sistema de puntuación de *Glitter* premia a los jugadores que responden a los posts que encarnan todas las características típicas de una teoría conspirativa exitosa (los posts de la Agencia Sombra). No basta con plantear una teoría creativa alternativa a la explicación oficial promovida por las instituciones y la prensa, también es esencial alimentar la desconfianza general en dicha explicación apoyando otras teorías alternativas.

Aparte de las evidentes razones pedagógicas que hay detrás, la naturaleza social del juego lo hace especialmente dinámico y entretenido. Según nuestra experiencia, los jugadores se involucran intensamente mientras interactúan en *Glitter*, pero también siguen discutiendo los distintos posts después de que termina la partida, comentando las características de las publicaciones más populares y felicitándose mutuamente por la creatividad y el humor de las conspiraciones propuestas.

7. ¿Cómo jugar *Fake Plots*?

En esta sección ofrecemos algunas sugerencias sobre cómo utilizar el juego. Una característica positiva de éste es que es muy versátil porque puede ser jugado en diferentes entornos (e.g, en persona en un aula, en una actividad expositiva y también en línea) y puede ser utilizado por jugadores de diferentes edades (desde 11 años en adelante incluyendo adultos).

La actividad ha obtenido excelente retroalimentación las veces que ha sido realizada. Actualmente ya ha sido presentada a estudiantes universitarios de grado y de máster, así como a otros adultos, en dos lugares: Milán (Italia) y Birmingham (Reino Unido).

Contexto de clases presenciales

Para usos pedagógicos, podemos añadir una tercera etapa a las dos que hemos descrito en el apartado anterior.

Etapa 1

El/la moderador/a debe explicar el kit e invitar a los alumnos a tomar de entre 5 a 10 minutos para estudiarlo en detalle. A continuación, se debe preguntar a los alumnos si tienen alguna duda y resolverla antes de empezar. También es recomendable comprobar la comprensión del kit haciendo preguntas relacionadas a los ejemplos de las tarjetas. Por ejemplo: Si apelo a la autoridad de un tenista cuando argumento en contra de la seguridad de las vacunas, ¿qué falacia estoy cometiendo?

Etapa 2

Los alumnos se deben conectar a *Glitter* y crear una cuenta en la plataforma. Cuando están todos registrados, el/la moderador/a inicia el juego en *Glitter* y los alumnos jugarán durante 10 minutos, reaccionando a los gleans oficiales con sus propios gleans conspirativos e interactuando con los mensajes de los demás jugadores. El/la moderador/a de la sesión deberá publicar las actualizaciones de los medios oficiales y también los gleans de la Agencia Sombra, ambos en intervalos regulares. Cuando se acaba el tiempo, el/la moderador/a comprobará la puntuación de popularidad y declarará un ganador.

A continuación, se presenta un ejemplo. Inicialmente, una cuenta oficial comparte esta publicación:

- Londres: desaparecen las palomas de Trafalgar Square. Dos empleados de Starbucks publicaron en sus perfiles de redes sociales una fotografía de la plaza completamente vacía. Las causas del hecho se desconocen. #palomasdesaparecidas

Luego, los jugadores responden a esa publicación:

- Todos pensaron que éramos unos lunáticos cuando les dijimos que los pájaros no son reales. Ahora especies enteras están desapareciendo de nuestra vista. ¿Todavía creen que sus preciosas máquinas voladoras son algo más que drones del gobierno esparciendo rastros químicos para controlarnos? ¡Sigue nuestro proyecto! Únete al movimiento #avesfalsas #palomasdesaparecidas

Se publica actualizaciones de la noticia original, como, por ejemplo:

- Las palomas han desaparecido en todo Londres: no queda ni una sola. Se han visto bandadas volando hacia el sudeste. Se culpa a la contaminación, que ha alcanzado niveles récord en las últimas semanas. El alcalde está considerando detener el funcionamiento de todos los automóviles privados #contaminación #palomasdesaparecidas
- Ornitólogos en el #misteriodelaspalomas: La contaminación no tiene nada que ver. Se trata de un raro fenómeno conocido como ‘migración momentánea de corto alcance’. Las palomas se abastecerán de comida en zonas costeras donde el clima es más templado actualmente y volverán a la ciudad en mayor número que antes. #creerenlaciencia #noalpanico

Los jugadores reaccionan a las actualizaciones e interactúan con las publicaciones de los demás. A continuación, se puede ver como Katie Louise sugiere que las palomas no son reales y otro jugador comparte su mensaje.



Figura 3 - Ejemplo de interacción en *Glitter*

Etapa 3

Finalmente, todo el grupo examinará los gleans publicados y los comentará a la luz de la información contenida en el kit. A continuación, el/la moderador/a de la sesión pedirá a los participantes que se reúnan en pequeños grupos y les asignará algunas tareas específicas. Los alumnos trabajan en tareas que pueden completarse consultando el kit mediante la reflexión personal y el debate en grupo. Un ejemplo de este tipo de tarea podría ser: Ahora responde a la gleet de otro jugador utilizando tantas tarjetas como puedas del kit.

Estas tareas no están tan estrictamente cronometradas como las etapas anteriores. Cuando los alumnos estén ya preparados para contribuir, empezarán a leer sus gleans en voz alta. Los gleans también deberán aparecer en la pantalla de la clase para que todos puedan leerlos en conjunto. Durante esta fase, los alumnos continuarán dando ‘me gusta’ a las aportaciones de los demás (y posiblemente comentándolas y re-publicándolas), de modo que las puntuaciones de popularidad seguirán aumentando. Al final de la sesión, el/la moderador/a volverá a comprobar las puntuaciones y declarará a un ganador oficial.

Formato Virtual

El juego también puede utilizarse en una sesión en línea adaptando cada etapa en consecuencia.

Etapas 1

El/la moderador/a presenta la idea del juego: se explican las reglas y los jugadores tienen la oportunidad de familiarizarse con el kit (10 minutos). El kit puede mostrarse en formato PDF a través de la pantalla compartida o distribuirse a los alumnos con antelación. A continuación, el/la moderador/a de la sesión pregunta a los alumnos si tienen dudas y las resuelve. Al igual que en el contexto presencial, el/la responsable de la sesión también puede comprobar la comprensión del kit utilizando los ejemplos de las tarjetas. Por ejemplo: Si culpo a alguien de la ocurrencia de un desastre natural, ¿qué prejuicio es éste?

Etapas 2

Los alumnos se deben conectar a *Glitter* y crear una cuenta en la plataforma. Cuando están todos registrados, el/la moderador/a inicia el juego en *Glitter* y los alumnos jugarán durante un periodo de 10 minutos, reaccionando a los *gleets* oficiales con sus propios *gleets* conspirativos e interactuando con los mensajes de los demás jugadores. El/la moderador/a de la sesión deberá publicar las actualizaciones de los medios oficiales y también los *gleets* de la Agencia Sombra, ambos en intervalos regulares.

Cuando se acaba el tiempo, el/la moderador/a comprueba la puntuación de popularidad y declara un ganador.

Etapas 3

Finalmente, todo el grupo examinará los *gleets* publicados (el moderador puede compartir su pantalla) y los comentará utilizando la información contenida en el kit. A continuación, el moderador pide a los participantes que se reúnan en pequeños grupos y les asigna tareas específicas. En plataformas como *Zoom* y *Teams* existe la posibilidad de crear salas para esta fase del juego a fin de facilitar el debate en pequeños grupos. Los alumnos trabajan en tareas que pueden completarse consultando el kit mediante la reflexión personal y el debate en grupo. Por ejemplo, una tarea podría ser: crea ahora un *gleet* que ejemplifica al menos un prejuicio y una falacia.

Estas tareas no están tan estrictamente cronometradas como las etapas anteriores. Cuando los alumnos estén ya preparados para contribuir, se cierran las salas grupales y los alumnos vuelven a la sesión principal. Los jugadores pueden compartir sus *gleets* en la pantalla para que todos puedan leerlos. Durante esta fase, los alumnos continuarán dando ‘me gusta’ a las aportaciones de los demás (y posiblemente comentándolas y re-publicándolas), de modo que las puntuaciones de popularidad seguirán aumentando. Al final de la sesión, el/la moderador/a volverá a comprobar las puntuaciones y declarará un ganador oficial.

Tanto en persona como en línea, es posible utilizar el juego en dos versiones. La primera es de uso puntual, en la que se propone la actividad a un grupo de jugadores que nunca ha participado en ella y que sólo jugará una vez en esa sesión cronometrada. La segunda es de uso prolongado y sistemático, en la cual el juego se integra en un módulo con fines didácticos. En esta versión se propone la actividad a una clase de estudiantes que va a realizar una serie de sesiones sobre el tema de las teorías de la conspiración y la desinformación.

La principal diferencia entre estas dos variantes es la forma en que los jugadores interactúan con el kit. El kit puede ser algo que los jugadores consulten durante unos minutos antes de jugar la parte cronometrada y competitiva del juego, que vuelvan a utilizar posteriormente solo para completar algunas tareas. O puede ser algo que se introduce gradualmente como parte del trasfondo teórico de los contenidos de una asignatura en una serie de sesiones, ya sea antes o después de proponer el juego. En cualquier caso, el kit es un recurso útil al que se puede acceder independientemente del juego.

8. Conclusiones

Algunos juegos pueden ser útiles para transmitir conceptos y teorías filosóficas de una forma divertida, conduciendo de forma natural al debate y la reflexión. La naturaleza competitiva de los juegos puede motivar a la gente a integrar mucha información que, de otro modo, podría parecer poco interesante y abstracta, invitando también a los jugadores a poner a prueba de inmediato sus conocimientos recién adquiridos. Por ejemplo, tener que aprender la definición de una serie de creencias tendenciosas y falacias puede parecer abrumador, sobre todo cuando se trata de una terminología compleja. Sin embargo, esos conceptos al presentarse en tarjetas codificadas por colores, con iconos intuitivos y con consignas o ejemplos fáciles de aprender, pueden convertirse en herramientas necesarias para participar en un juego competitivo que estimula la creatividad. La tarea de aprender cuáles son esas tendencias y falacias se vuelve mucho más manejable y deseable.

Esperamos que *Fake Plots* pueda enseñar a sus jugadores algo útil y significativo a la vez que les resulte entretenido. ¿Cuáles son los próximos pasos? En este momento, estamos entusiasmados por poner el juego a disposición de una audiencia más grande, y acabamos de desarrollar versiones del juego en inglés (fakeplots.thephilosophygarden.com) y español (fakeplots.eljardindelafilosofia.com) para acompañar a la versión original en italiano. En un futuro próximo, nuestra aspiración es probar la eficacia de este juego como estrategia de vacunación contra la desinformación, especialmente entre los jóvenes. ¿Son quienes juegan a *Fake Plots* más propensos a reconocer la desinformación y a resistirse a la tentación de las teorías conspirativas? Solo el tiempo lo dirá.

Bibliografía

Basol, M., Roozenbeek, J., Berriche, M., Uenal, F., McClanahan, W. P., y Linden, S. van der. “Towards psychological herd immunity: Cross-cultural evidence for two prebunking interventions against COVID-19 misinformation”, *Big Data & Society*, 8(1), 2021, pp. 1-18.

Basol, M., Roozenbeek, J., y Van der Linden, S. “Good news about Bad News: Gamified inoculation boosts confidence and cognitive immunity against fake news”, *Journal of Cognition*, 3(1), 2020, pp. 1-9.

Bortolotti, L. y Ichino, A. “Conspiracy theories may seem irrational – but they fulfill a basic human need”, *The Conversation*, 9 de Diciembre. 2020.

Disponibile en: <https://theconversation.com/conspiracy-theories-may-seem-irrational-but-they-fulfill-a-basic-human-need-151324>

Bortolotti, L. *Why Delusions Matter*, Londres, Bloomsbury, 2023.

Bowes, S.M., Costello, T.H. y Tasimi, A. “The conspiratorial mind: A meta-analytic review of motivational and personological correlates”, *Psychological Bulletin*, 149(5-6), 2023, pp. 259-293.

Brotherton R. *Suspicious Minds: Why We Believe Conspiracy Theories*, Londres, Bloomsbury, 2015.

Byford J. *Conspiracy Theories*, Londres, Palgrave Macmillan, 2011.

Ceravolo, P. y Damiani, E. “Knowledge representation progress in the brief web history”, en L. Magnani y R. Dossena (eds.) *Computing, philosophy and cognition: proceedings of the European computing and philosophy conference (ECAP 2004)*, Londres, College publications, 2005.

Douglas K., Uscinski J., Sutton R., Cichocka A., Nefes T., Siang Ang C. y Deravi F. “Understanding Conspiracy Theories”, *Political Psychology*, 40 (S1), 2019, pp. 3-35.

Douglas K.M., Sutton R.M. y Cichocka A. “The Psychology of Conspiracy Theories”, *Current Directions in Psychological Science*, 26 (6), 2017, pp. 538-542.

Gjoneska, B. “Conspiratorial Beliefs and Cognitive Styles: An Integrated Look on Analytic Thinking, Critical Thinking, and Scientific Reasoning in Relation to (Dis)trust in Conspiracy Theories”, *Frontiers in Psychology* 12, 2021, pp. 1-7.

Kiili, K., Siuko, J. y Ninaus, M. “Tackling misinformation with games: a systematic literature review”, *Interactive Learning Environments*, 2024, pp. 1-16.

Ichino A. “Superstitious Confabulations”, *Topoi*, 39, 2020, pp. 203-217.

Ichino A. y Bortolotti L. “Complotismi, negazionismi, e altre distorsioni cognitive: una sfida all’incrocio tra psicologia e filosofia”, *Syzetesis*, VIII, 2021, pp. 143-162.

Ichino A. y Rääkkä J. “Non-Doxastic Conspiracy Theories”, *Argumenta* 118, 2020, pp. 1-17.

Jolley D. y Douglas K. “The Social Consequences of Conspiracism: Exposure to Conspiracy Theories Decreases Intentions to Engage in Politics and to Reduce One’s Carbon Footprint”, *British Journal of Psychology*, 2013, pp. 105, 35-56.

Jolley D. y Douglas K. “The Effects of Anti-Vaccine Conspiracy Theories on Vaccination

Intentions”, *Plos ONE*, 2014, pp.1-9.

Roozenbeek, J., Basol, M., y Van der Linder, S. “A New Way to Inoculate People Against Misinformation”, *Behavioral Scientist*, 22 de Febrero, 2021. Revisado en enero 2024.

Disponible en:

<https://behavioralscientist.org/a-new-way-to-inoculate-people-against-misinformation/>

Levy N. “Is Conspiracy Theorising Irrational?” *Social Epistemology Review and Reply Collective*, 8 (10), 2019, pp. 65-76.

Pierre J. “Mistrust and Misinformation: A Two-Component, Socio-Epistemic Model of Belief in Conspiracy Theories”, *Journal of Social and Political Psychology*, 8 (2), 2020, pp. 617–641.

Roozenbeek, J., y Van der Linden, S. (2019). “Fake news game confers psychological resistance against online misinformation”, *Nature Humanities and Social Sciences Communications* 5, 65, 2029, pp. 1-10.

Swami, V., Voracek, M., Stieger, S., Tran, U.S. y Furnham, A. “Analytic thinking reduces belief in conspiracy theories”, *Cognition* 133(3), 2014, pp. 572-85.

Uscinski J.E. (ed.). *Conspiracy Theories and the People Who Believe Them*, Oxford, Oxford University Press, 2019.

Uscinski J.E., Enders A.M., Klofstad C.A., Seelig M.I., Funchion J.R., Everett C., Wuchty S., Premaratne K. y Murthi M.N. “Why Do People Believe COVID-19 Conspiracy Theories?”, *Harvard Kennedy School (HKS) Misinformation Review*, 2020, pp. 1-12.

Van der Linden, S. *Foolproof. Why We Fall for Misinformation and How to Build Immunity*, Glasgow, Harper Collins, 2023.