*Comunicación al II Congreso Internacional sobre Vulnerabilidad y Cultura Digital*

PANEL 01: Desinformación y democracia. Daños colaterales de las fake news

**Las Teorías de los Medios en los Juegos de Alfabetización Informativa**

Salvador Gómez-García, Universidad de Valladolid (España); Raquel Quevedo-Redondo, Universidad de Valladolid (España); Nuria Navarro Sierra, Universidad Rey Juan Carlos (España)

**Resumen: Esta comunicación analiza una muestra de juegos que tienen como objetivo la alfabetización informativa y la lucha contra la desinformación para explorar la presencia de los principios teóricos de los efectos de los medios en dichos contenidos. Se parte de la convicción de que los principios teóricos de la comunicación pueden reforzar los objetivos educativos que estos juegos proponen, aunque sea de forma implícita (Liang y Grace, 2022).**

**A partir de esta premisa se han seleccionado algunos de los juegos más populares de esta temática (*Get Bad News*, *Factitious*, *Troll Factory*, *Harmony Square*, *Fake it to Make it*, *iReporter*, *Go Viral!*, *The Fake News Game* o *Spot the troll*) y se ha desarrollado un análisis de sus elementos narrativos y formales para localizar la presencia e intensidad de teorías de los efectos de los medios (McQuail y Deuze, 2021; Rössler, Hoffner y Zoonen, 2017).**

**De este modo, se ha detectado la presencia de teorías como la de la inoculación (McGuire, 1961) para combatir el contagio de la desinformación, teorías de la transferencia emocional (Zillman, 2008) o estrategias de *prebunking* (Quevedo, Navarro y Gómez, 2022). Este análisis detecta tanto la presencia de estos principios teóricos como el grado de su implementación e intensidad en la muestra de análisis. Los resultados de esta investigación ofrecen claves de interés sobre cómo los marcos teóricos se pueden implementar en el diseño de los contenidos ludonarrativos de los juegos serios que combaten la desinformación.**

**Esta investigación se localiza dentro del proyecto ‘Politainment’ ante la fragmentación mediática: Desintermediación, ‘engagement’ y polarización (PID2020-114193RB-I00), financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación, e IBERIFIER: Iberian Media Research & Fact-Checking (2020-EU-IA-0252), financiado por la Comisión Europea.**

**Referencias**

**Liang, S. y Grace, L. (2022).** *Examining Misinformation and Disinformation Games: Dichotomies and Context.* DIGRA 2022: The 14th Digital Games Research Association Conference.

McGuire, W. J. (1961). The effectiveness of supportive and refutational defenses in immunizing and restoring beliefs against persuasion. *Sociometry*, 24: 184–197.

**McQuail, D. y Deuze, M. (2021). *McQuail’s Media and Mass Communication Theory*. Sage Publications.**

Quevedo-Redondo, R.; Gómez-García, S. y Navarro-Sierra, N. (2022). Aprendiendo a desinformar: una estrategia de prebunking con newsgames para estimular la adquisición de competencias en el grado en Periodismo. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 66, 95-112. <https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3447>

Rössler, P., Hoffner, C.A., y Zoonen, L. (2017). *The International Encyclopedia of Media Effects*. Wiley´s Online Library.

Zillmann, D. (2008). Excitation Transfer Theory. In The International Encyclopedia of Communication, W. Donsbach (Ed.). <https://doi.org/10.1002/9781405186407.wbiece049>