



Experiencia de aprendizaje "Callar o delatar"

Un Serious Game para la comprensión del fenómeno de la "confianza"

Autor: Marco Lardelli

Licencia

CC BY-SA 4.0

Este documento © 2026 «Trägerverein Know2» está bajo la licencia "Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International".

Para obtener una copia de la licencia, visite

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Sitio web del proyecto: <https://know-know.org>

EXPERIMENTAL / ALPHA

Este juego se encuentra en una fase temprana de desarrollo y está pensado para ser probado por nuestra comunidad. Los comentarios son muy bienvenidos, ya sea en forma de experiencias, sugerencias de mejora o ideas.

1. Objetivos

«Callar o delatar» transmite de manera lúdica conceptos importantes (porque son especialmente relevantes para la sociedad) de la *teoría de juegos*. El juego es esencialmente una implementación del clásico experimento mental del «dilema del prisionero» como *juego de cartas para dos jugadores*.

Sin embargo, no son necesarias explicaciones teóricas al respecto (aunque son opcionalmente posibles, para alumnos mayores y adultos).

El juego se repite bajo distintas condiciones:

1. **Una sola repetición** del juego (dilema del prisionero clásico)
2. El juego se juega *varias veces seguidas* (dilema del prisionero iterado), siendo el número de repeticiones siempre **desconocido**.
3. El juego se juega *varias veces seguidas* (dilema del prisionero iterado), siendo el número de repeticiones **siempre igual y conocido**.

Lo interesante es que las estrategias óptimas difieren notablemente en estos tres casos.

La relevancia social de las tres variantes del juego se explica al final del todo.

2. Preparativos del juego básico

- Las cartas se reparten entre los dos jugadores de la siguiente manera:

(véase la página siguiente)

A

6x



6x



B

6x



6x



\$

24x



- Las dos variantes de las cartas de juego («Delatar» y «Callar») de un jugador se barajan.
- El dinero se coloca en un montón común.
- Cada jugador sostiene sus cartas de juego delante de sí de modo que el otro jugador no pueda verlas.

3. Desarrollo del juego básico

1. Ambos jugadores colocan simultáneamente una carta de su color **boca abajo** sobre la mesa.
2. Ahora se descubren ambas cartas y se determina el número de puntos que recibe cada jugador según la siguiente tabla:

(véase la tabla en la página siguiente)

 		
		
		

3. Cada jugador recibe *cartas de dinero* (o *fichas*) según el número de puntos determinado.
4. Los pasos 1 a 3 se repiten, según la variante del juego, a lo largo de una o varias rondas.
5. El gamemaster detiene el juego tras un número determinado de rondas

(arbitrario y sin previo aviso, o tras un número fijo y anunciado de antemano. Véase más abajo).

6. Cada jugador lleva la cuenta del número de puntos que ha ganado (en una hoja).
7. Quien tenga más dinero al final de la ronda gana la ronda.

Los jugadores **no pueden comunicarse** (es decir, deben permanecer en silencio durante el juego y tampoco pueden usar *ningún tipo de señal*)

4. Variantes del juego

El juego se juega siempre a lo largo de *varias rondas*. Al respecto son posibles las siguientes *variantes*:

- **Variante A:** Dos jugadores juegan siempre una *única* ronda entre sí (es decir, la composición de las parejas de jugadores se cambia después de cada ronda).
- **Variante B:** Los mismos jugadores juegan varias rondas (4, 5 o 6. Véase más arriba) entre sí, siendo el *número de rondas desconocido*.
- **Variante C:** Los mismos jugadores juegan varias rondas (por ejemplo, 3 o 4) entre sí, habiéndose *anunciado de antemano el número de rondas*.

5. Observaciones típicas

En la **variante A**, delatar (es decir, un comportamiento no cooperativo) es siempre más prometedor: independientemente de la decisión que tome el oponente, delatar aporta en cualquier caso más puntos. Esto es interesante, ya que naturalmente conduce siempre a la situación en la que ambos jugadores delatan. Sin embargo, si ambos callaran, ambos podrían beneficiarse. Pero para ello se requiere *confianza*, que no puede surgir en una interacción única. Por tanto, el comportamiento cooperativo solo tiene sentido en la interacción repetida. En interacciones que solo ocurren una vez, el comportamiento no cooperativo es siempre más ventajoso para el individuo.

En la **variante B** puede surgir un comportamiento cooperativo. Los jugadores que inician el juego con un comportamiento cooperativo suelen tener más éxito. La confianza solo puede surgir mediante la interacción repetida. Sin embargo, en ello también es importante responder de inmediato al comportamiento no cooperativo del oponente con el comportamiento propio correspondiente. Entonces, naturalmente, la confianza se derrumba (para siempre o, al menos, durante un período de tiempo determinado).

En la **variante C** tiene sentido delatar al menos en la última ronda. Pero si el oponente lo hace, es mejor delatar ya una ronda antes. Sin embargo, esto conduce finalmente a que la confianza se derrumbe por completo desde el principio y a que siempre sea más ventajoso delatar.

6. Relevancia social

VARIANTE A

Las interacciones que ocurren una sola vez son típicas de internet. En consecuencia, se observa a menudo un comportamiento no cooperativo. Ejemplos son los correos SPAM, las tiendas en línea fraudulentas que no entregan la mercancía, etc. Internet permite «pescar» en un enorme «océano» de clientes, de modo que las interacciones repetidas no son en absoluto necesarias (es decir, uno puede enriquecerse aunque interactúe una sola vez –de forma fraudulenta– con muchísimos clientes). Muchas plataformas de internet intentan contrarrestar este mecanismo con sistemas de valoración (por ejemplo, la valoración de compradores/vendedores en Ebay). Otra posibilidad de generar confianza en potenciales socios comerciales, incluso para transacciones únicas, son las marcas conocidas (y por tanto valiosas).

VARIANTE B

Aquí puede surgir, en el mejor de los casos, una situación cooperativa a largo plazo de la que se benefician ambos jugadores. Sin embargo, esto presupone confianza. Esta surge a menudo en el círculo de amigos y familiares, así como en las relaciones comerciales a largo plazo en la economía.

VARIANTE C

Este caso es interesante porque muestra cómo una simplificación aparentemente insignificante de la situación de juego imposibilita por completo el comportamiento cooperativo. Esto también puede observarse con frecuencia en internet. Como las interacciones en internet suelen estar fuertemente estructuradas (para que puedan ser procesadas por ordenadores), surgen en consecuencia situaciones de teoría de juegos muy sencillas. Esto permite a las personas determinar los posibles comportamientos de los interlocutores de la interacción y luego «calcular» el comportamiento propio óptimo. Es decir, tales situaciones sencillas hacen que el comportamiento de los jugadores sea *calculable*. Naturalmente, esto lleva a que todos empiecen a «calcular» y, por consiguiente, la confianza –en cierto sentido

«irracional»– apenas puede mantenerse.

7. Recomendaciones para experimentos

A veces, pequeños cambios aparentemente irrelevantes en el juego conducen a estrategias drásticamente diferentes.

Experimente con tales variantes y observe cómo cambia el juego.

Ejemplos:

- ¿Qué cambia si se permite a los jugadores hablar entre sí?
- ¿Qué cambia si no se sabe contra qué jugador se está jugando?