

Jugá por Malvinas: experiencia de *game jam* para malvinizar desde la primera universidad del Conurbano

Gabriela Rosa Cicalese⁽¹⁾ y Soledad Arreguez Manozzo⁽²⁾

Resumen: El artículo analiza las producciones de la *game jam* “Jugá por Malvinas. La cuestión de Malvinas desde el mundo de los videojuegos” realizada por la Universidad Nacional de Lomas de Zamora (UNLZ) en el marco de un proyecto multimedia institucional a 40 años de la guerra de 1982. La experiencia de creación lúdica fue una invitación a investigar escenarios, resignificar y reapropiarse de hechos de la historia reciente argentina. Se plantea cómo los videojuegos son una herramienta valiosa para malvinizar la memoria e invitar a explorarla a las nuevas generaciones.

Palabras clave: *game jam* - Malvinizar - Educomunicación - supervivencia - Historia

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 191]

⁽¹⁾ Doctora en Comunicación (UNLP) y Licenciada en Comunicación Social (UNLZ). Estancia posdoctoral Comunicación, Medios y Cultura. Docente de grado y posgrado en las universidades de Lomas de Zamora y San Martín. Ha dictado cursos de postgrado en más de quince universidades de Argentina y Latinoamérica. Directora de Desarrollo Académico en Image Campus y de la Licenciatura en Comunicación Audiovisual a distancia (UNSAM). Dirigió investigaciones financiadas por el Consejo Federal de Inversiones, la Fundación Porticus y el BID. Exdirectora del Centro de Comunicación La Crujía. Autora, entre otros, de Herramientas para descifrar la comunicación humana, Yo soy... ¿nosotros somos? Comunicación e identidades. Coautora de Comuniscopio: ¿Para qué sirve un observatorio en comunicación? Compiladora de Comunicación comunitaria –Apuntes para abordar las dimensiones de la construcción colectiva- y Comunicación para la incidencia. Coordinadora de las colecciones Apunte, Antenas y Cuadernos de la Comunicación en Editorial La Crujía.

⁽²⁾ Maestranda en Comunicación Digital Interactiva (UNR). Licenciada en Periodismo y profesora en Comunicación Social (UNLZ). Docente de grado y posgrado en la Universidad Nacional de Lomas de Zamora y la Universidad Católica Argentina en materias sobre comunicación, tecnología y educación. Coordinadora académica del Departamento de Ciencias de la Comunicación y Periodismo de la UCA, y coordinadora de Agencia AUNO, UNLZ. Cofundadora de Proyecto Desconfío, iniciativa que estudia el fenómeno de la desinformación en habla hispana. Investiga sobre desinformación, narrativas periodísticas en redes sociales y alfabetización mediática.

Introducción: una *game jam* sobre Malvinas

La Guerra de Malvinas comenzó el 2 de abril y siguió hasta el 14 de junio de 1982 en las Islas situadas en el sur del Mar Argentino, a unos 600 kilómetros del territorio continental, con la misión de recuperar el territorio usurpado por la Corona Británica. Liderado por el tercer gobierno de la última Dictadura Militar (1976-1983), la conmemoración de la gesta durante los años democráticos siguientes también se asoció a la vulneración de derechos humanos y la política económica del Proceso, aun cuando -antes y después del conflicto- Argentina reiteró su reclamo de soberanía sobre las Islas ante organismos internacionales y regionales.

En 2022, a 40 años de la Guerra, desde las políticas públicas nacionales se realizó un llamamiento a la memoria de la gesta por la recuperación de las Islas del Atlántico Sur, luego de un largo proceso de silenciamiento del conflicto, denominado *desmalvinalización* (Amati, 2022; Morasso, 2022).

En ese contexto, la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Lomas de Zamora se contactó con la comunidad Acción Dev y la Fundación Argentina de Videojuegos (FundAV) para organizar la *game jam* Jugá por Malvinas, el 29 de octubre de 2022, como parte del proyecto educativo transmedia Las Malvinas desde el Conurbano sur. A 40 años de la Guerra¹, a cargo de la casa de estudios.

En esta primera jam de videojuegos participaron estudiantes de colegios secundarios y docentes de la región, estudiantes de las carreras de la Facultad, graduados y miembros de las comunidades *gamers* (utilizamos el masculino para nombrar a este último grupo no por falta de conciencia de un lenguaje inclusivo, sino porque las únicas dos mujeres que participaron de la jam fueron una docente de Comunicación y Culturas del Consumo de Nivel Secundario y una estudiante universitaria de Periodismo).

Creemos que la universidad pública, que se propone abordar una temática de trascendencia social como la Guerra de Malvinas, no puede hacerlo exclusivamente en términos de objeto de estudio o para su propia comunidad interna, sino que se debe el diseño de estrategias para abrir sus puertas, incidir (Cicalese, 2013) y propiciar la memoria (Ricoeur, 2003) con diferentes actores de su comunidad territorial inmediata y con estrategias y actividades de extensión. El proyecto general, del que participaron diversas cátedras y áreas de la Facultad de Ciencias Sociales, tuvo una perspectiva vinculada a la formación académica y de investigación. Si bien todas ellas se vincularon a la comunidad -entrevistas a protagonistas, relevamiento de testimonios, armado de una cartografía social- fueron docentes, estudiantes y profesionales de periodismo y comunicación quienes sistematizaron y realizaron las producciones a partir de esa información y reflexionaron conceptualmente sobre ellas. A través de esta jam, en cambio, se intentó una aproximación más intuitiva, más comunitaria, que incluyera la práctica de producción.

La experiencia tuvo como instancias previas los webinarios Narrativa y elementos lúdicos; Construct; Brainstorm; y Producción y recorte de ideas, que se realizaron durante octubre de 2022 a través del canal de Twitch de Acción Dev, con el objetivo de brindar a los y las participantes las herramientas necesarias para el futuro desarrollo de sus juegos durante la jam. De esa instancia también participaron personas que luego no llegaron al encuentro

presencial en Lomas de Zamora. El día de la *jam*, bajo una modalidad híbrida, se diseñaron y desarrollaron tres videojuegos que abordan desde diferentes perspectivas el conflicto del Atlántico Sur.

La experiencia de creación de escenarios lúdicos y la elección de mecánicas interactivas fue una invitación a las nuevas generaciones a investigar, resignificar y reapropiarse de un hecho de la historia reciente, además de explorar diferentes instancias y vivencias de sus protagonistas. Entendemos a los videojuegos en general y, a las *jams* en particular, como herramientas privilegiadas de incidencia, en especial en instancias de sensibilización y concientización de cualquier problemática que se aborde:

A la hora de pensar herramientas y tácticas comunicacionales que se adapten a una estrategia general de comunicación para la incidencia, necesitamos definir algunos objetivos, identificar en qué instancia del proceso nos encontramos, con qué interlocutores debemos dialogar y desde qué perspectiva (Cicalese, 2013, p. 93)

De la grilla de herramientas para instancias, la *jam* como evento es un potente recurso de intervención -en este caso en instituciones educativas- y un proceso de producción comunicacional, que obliga a quienes participan a profundizar el nivel de conocimientos acerca de los contenidos propuestos.



Figura 1. *Game jam* Jugá por Malvinas. Estudiantes, docentes y *gamers* en acción. Tweet obtenido de <https://twitter.com/AgenciaAUNO/status/1586349944297771009>

Los procesos, por supuesto, nunca son lineales. Ni la acción de producir implica necesaria y directamente un mayor nivel de profundidad en el tema, ni la circulación de algunas producciones (en este caso videojuegos) suponen una activación inmediata en quien juega de una mirada crítica sobre ese mismo tema en cuestión. Algunas instancias de sensibilización se traducen en intervenciones y algunas producciones en disparadores para volver a la indagación. Pero en conjunto potencian la búsqueda de incidencia: malvinizar la memoria desde y en el Conurbano bonaerense.

Las producciones resultantes, *323 General Belgrano*², *El pozo*³ y *Las vidas del Belgrano*⁴, pueden dividirse en dos tipos. Por un lado, en *El pozo*, hubo una malvinización de *gamers* que en principio tenían una intención de pensar juegos sobre Malvinas, pero no habían transitado una investigación o exploración de la temática. Su trabajo, más acabado estéticamente y mecánicamente, podría aplicarse a cualquier situación de guerra.

Los otros dos juegos fueron realizados por adolescentes y jóvenes (de una edad similar a la de los soldados en 1982) que nunca habían tenido la experiencia en una *jam* de videojuegos. Con ellos se armaron espacios de debate. Sus juegos tuvieron como resultado una mecánica de juego más sencillas, con una jugabilidad introductoria, y un diseño de arte simple, pero la experiencia con la temática fue mucho más profunda que la de los *gamers*. Todas se integraron al proyecto educativo transmedia que propició la realización de producciones periodísticas y educativas en relación con Malvinas 1982, desde un abordaje local para su articulación y transferencia con instituciones educativas de los municipios de Lomas de Zamora, Lanús, Almirante Brown y Esteban Echeverría.

La producción transmedia, que tiene como objetivo político y educativo fortalecer la memoria y la enseñanza de Malvinas, se enmarca en la tradición de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNLZ, que trabaja con asociaciones de excombatientes desde hace más de una década.

A continuación, expondremos algunas de las características particulares de estos videojuegos sobre la Guerra de Malvinas, enfatizando en las novedades y recurrencias temáticas a la hora de abordar conflicto en los aspectos lúdicos.

Qué pueden aportar los videojuegos sobre Malvinas

El juego como práctica social (Williams, 1981) está presente en diversas culturas desde tiempos ancestrales, bajo modalidades que han pasado de generación en generación y con un lugar central en la cultura de su momento histórico. Huizinga señala que el juego es:

(...) una actividad de ocupación voluntaria ejercida dentro de ciertos y determinados límites de tiempo y espacio, según reglas libremente consentidas, pero absolutamente obligatorias, provisto de un fin en sí mismo, acompañado de un sentimiento de tensión y alegría y la conciencia de ser diferente de la vida cotidiana (2000, p. 33)

Los videojuegos presentan en dispositivos electrónicos escenarios reales como ficticios en los que los participantes asumen un rol para realizar diversas tareas y desafíos. Estas producciones se caracterizan por presentar mecánicas de juego para promover la interacción entre los jugadores y el sistema.

El juego puede convertirse en un dispositivo educativo que habilita a sus participantes a aprender sobre diferentes contenidos curriculares bajo lógicas no tradicionales. De Kerkhove señala que los videojuegos son un nuevo medio interactivo que representa “nuevas formas de comunicación y abarcan un gran potencial de entretenimiento y educativo” (citado en Mainer Blanco, 2006, p. 3).

En la misma línea, Eguía, Contreras y Solano Albajé (2012) destacan que su uso en las aulas promueve el desarrollo de habilidades cognitivas complejas que se vinculan con teorías constructivistas y de aprendizaje basadas en competencias. En este sentido, ligar una instancia de revisión histórica reciente a una mirada constructivista implica no sólo un posicionamiento sobre la Cuestión Malvinas, sino también un paradigma específico de aprendizaje y transferencia (Dávila Rodríguez, 2019) en el que Facultad se inscribe, y que consiste en la construcción colectiva del conocimiento y en estrategias comunicativas que generen procesos de concientización, apropiación y debate con el conocimiento científico. También Frasca señala que, si bien suelen emplearse como medio de entretenimiento, los videojuegos “podrían ser una poderosa forma de representación que fomenta el pensamiento crítico, empoderamiento y cambio social” (Frasca, 2001, p. 114).

El empleo de videojuegos como material de apoyo para el aprendizaje de Historia fue analizado en diferentes estudios que destacan que los estudiantes logran adquirir nuevos conocimientos y modificar sus ideas sobre los hechos (Carretero y Montanero, 2008; Gros y Garrido, 2008; Ayén, 2010; Watson, Mong y Harris, 2011). En su estudio, Jiménez Becerra y Escobar Mahecha (2020) indagan en la enseñanza de las ciencias sociales a través de videojuegos, y concluyen que su empleo es pertinente siempre que “el aprovechamiento de las TIC posibilite la creación de contextos para innovar, diversificar y mejorar el aprendizaje de la Historia” (p.68).

Sin embargo, los videojuegos comerciales, al no diseñarse con propósitos pedagógicos, no siguen necesariamente una secuencia didáctica o línea conceptual para recuperar en las clases (Gros, 2009). Pensar un juego sobre Malvinas y el proceso de malvinizar la memoria no supone sólo el conocimiento de los hechos históricos sino la resignificación y reapropiación (Cicalese, 2010) de diferentes instancias y vivencias de sus protagonistas por parte de las nuevas generaciones.

Por otra parte, producir videojuegos se vuelve una propuesta atractiva desde la educomunicación, porque presenta elementos que facilitan la conexión de procesos históricos con las vivencias cotidianas, propiciando -a diferencia de las pedagogías tradicionales- que la memoria colectiva se actualice y se revincule con los contextos concretos de las y los participantes (Kaplún, 2002). La investigación requerida para pensar una mecánica de juegos y presentar narrativas, tanto reales como ficcionales, habilitan la formación y el entrenamiento en habilidades y competencias específicas (Arréguez Manozzo, 2021). En ese sentido, la creación de escenarios y experiencias permiten “hipotetizar y construir modelos interpretativos que pueden ser potentes para la comprensión genuina de temas y problemas relevantes de nuestra humanidad” (Lion y Perosi, 2019, p.51).

Como se dijo al comienzo de este artículo, Jugá por Malvinas fue parte de una serie de actividades realizadas desde cátedras o áreas institucionales con las y los estudiantes de la propia Universidad. Cuando la Facultad ideó propuestas pensadas para otros espacios (como radiodramas, podcasts y videos), la dimensión comunicacional seguía pensándose desde las aulas.

La *jam* significó otra relación: el lugar del saber estuvo en los miembros de Acción Dev y tanto integrantes de la comunidad de la Universidad como de la comunidad inmediata transitaron juntos otro tipo de modo de hacer juegos. Por eso, los juegos de quienes eran *gamers* se destacan en aspectos de diseño, jugabilidad y mecánica; mientras que los equipos que venían trabajando Malvinas son más claros en narrativa. En relación con la propuesta, la cátedra de Radio, participante del proyecto que enmarca la *jam*, señala:

Investigar, indagar, ampliar los límites de la imaginación y trabajar con nuevos lenguajes y plataformas -como es el caso de los videojuegos- es clave para que jóvenes y no tanto conozcan y/o sumen conocimiento sobre la cuestión desde una propuesta diferente. Memoria e innovación para mantener vivo el reclamo de soberanía en las Islas (documento interno, 2023).

Tres formas de retratar la Guerra

Siguiendo la clasificación de Estallo (1995), la lógica asociación de la temática Malvinas podría incluirse en el género de estrategia. Otras clasificaciones obvias para la guerra son las aventuras gráficas, juegos de rol o los literales juegos de guerra. Sin embargo, la propuesta de la *jam* se propuso trascender la lógica del camino narrativo a través del cual gana quien derrota a otro jugador.

En la historia real de Malvinas esa lógica se vuelve inviable y poco ludificable: una derrota previsible y dolorosa. Tal vez por eso, las referencias al Buque General Belgrano se ligan al escape y al relato intimista y en particular de quienes tuvieron la experiencia; la referencia a las trincheras a la supervivencia individual como soldado y no ya a la integración a un equipo (un ejército, en la referencia real) que finalmente volvió derrotado a la Argentina continental. Ese recorte no es sólo narrativo, sino que conecta también con la mecánica.

Es la mecánica la que potencia la idea de supervivencia: evitar ahogarse, evitar morir en la trinchera. No es necesario allí un relato descriptivo, una anécdota particular, un *environment* especialmente realista o un personaje logrado artísticamente para transmitir el temor o el abatimiento de la guerra. Es la mecánica la que nos invita a posicionarnos; movimientos que no se centran en el accionar de los soldados (no hay disparos, blancos, ejércitos contrarios) sino simplemente en la idea de sobrevivir. La jugabilidad, en tanto acciones posibles, queda restringida a un recorrido individual.

Es interesante también el planteo de juegos individuales. Sabemos que hay una restricción técnica que es la falta de conocimiento para desarrollar juegos multijugador. Pero también en la construcción de los escenarios, entornos y propuestas lúdicas aparecen en estas esce-

nas una jerarquía de lo individual. Precisamente el videojuego que planteaba la polifonía, *Las Vidas del Belgrano*, quedó inconcluso por su complejidad.

En cuanto a los géneros interactivos (Mejías Climent, 2021), las tres creaciones responden a la categoría de aventura, donde el jugador asume el rol de uno o varios personajes, y debe cumplir con un objetivo de acuerdo con una narrativa específica, ya sean aventuras gráficas, conversacionales o de supervivencia. En ese sentido, los juegos de conflictos bélicos suelen abordarse desde la acción y el combate, mecánicas de competencia (guerra con ganadores y perdedores), estrategias (para posicionarse ante un contrincante) u otro tipo de referencia literal (como la violencia en una escena de combate). Los proyectos de esta *game jam*, en cambio, plantearon la temática desde otra perspectiva: cada comunidad de la *jam* proponía ideas, como que los juegos no reivindicquen la violencia, siguiendo las propuestas disparadoras de Acción Dev⁵.

En el caso 323 *General Belgrano*, el jugador toma el rol de un tripulante del ARA General Belgrano, buque argentino de guerra hundido por un submarino nuclear británico el 2 de mayo de 1982, a pesar de que se encontraba fuera de la zona de guerra. Los creadores presentan el juego del siguiente modo: “Encarnamos a un soldado en su intento de escape, pero no será sencillo en lo absoluto, tendrá que enfrentarse a saltos difíciles, al fuego y su mortal calor, y por encima de todo, tendrá un campo de visión reducido, pues la oscuridad lo envolvía todo en aquel trágico suceso”⁶.

La escena inicial brinda contexto al juego y posiciona al jugador poco después de las 4 PM, tras las explosiones que provocó el torpedo del submarino inglés HMS Conqueror, por lo que se debe escapar antes de que el agua avance por la nave para llegar a sus puestos de abandono y a las balsas. En cuanto a las mecánicas de juego, el personaje puede moverse por medio de los cursores del teclado hacia adelante, atrás o saltar para sortear los obstáculos, en forma de hierros retorcidos, roturas y focos de incendio dentro del buque. No tiene armas ni posibilidad de destruir los elementos. Se pone en juego su destreza para medir los saltos entre escalones y plataformas, como así también la velocidad para evitar hundirse.

Si el jugador logra salir ileso de esas pruebas, pasará de cubierta para otra vez realizar un recorrido que arroja peligros. En esta propuesta, el jugador deberá poner a prueba la rapidez y la agilidad evasiva para llegar al final del juego. La complejidad está marcada por el tiempo para realizar el trayecto, ya que el agua sube por el buque ahogando al tripulante si no corre a la puerta que lo lleva al próximo nivel. A su vez, el jugador no ve toda la escena, sino que tiene un campo de visión circular a su alrededor, lo que no permite prever los obstáculos que encontrará al moverse por la nave. Las dificultades se intensifican con el uso de la música.

El diseño de arte de la propuesta está estructurado en 2D y desplegado en pixeles. Este juego se realizó en Construct3, una plataforma o motor que permite la producción de juegos sencillos a principiantes. También el foco de la plataforma está puesto en la mecánica y la jugabilidad, ejes en los que se concentra una *jam* por cuestiones de tiempos.

El esquema narrativo tampoco trasciende el tradicional ‘camino del héroe’, porque el hecho de no caer en estas estructuras tradicionales es lo original del juego. La llamada a combatir, el cambio de escenario (su territorio al desierto de las Islas) y la transformación de muchacho en combatiente (elementos del esquema narrativo tradicional de excombatientes de Malvinas) no aparecen aquí como ideas estructuradoras del juego. El planteo

central aquí es que sólo estará a salvo quien se vuelva un sobreviviente. La narrativa parte de lo expuesto por sobrevivientes del hundimiento del General Belgrano.

La construcción de la historia a ser vivenciada se vuelve vital para cautivar a los participantes y generar las ganas de jugar y saber más sobre la propuesta. Así lo explica uno de los participantes: “Cuando jugás al AOE (*Age of Empires*), no sólo jugás al AOE. Querés saber de qué se trata la historia, si realmente es verídico, ¿qué pasó? ¿será real? En cualquier juego sucede, más en un rpg o en un mundo abierto. Es lo que más anhelamos: oír una buena historia” (anónimo, formulario en línea, 2023).

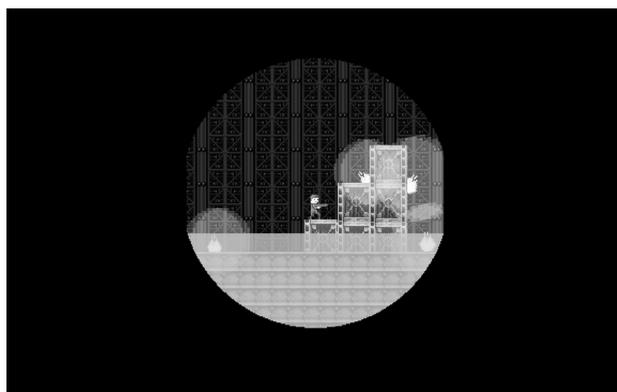


Figura 2. Captura de 323 *General Belgrano*. El agua sube mientras el personaje intenta escapar.

Las Vidas del Belgrano, aún en desarrollo, es un juego interactivo de lectura, pensado para usuarios que quieran tener una visión “más amena”, en palabras de los autores, sobre el hundimiento del ARA General Belgrano. Esta propuesta busca transportar a los jugadores al lugar de los hechos para vivenciar el suceso a través de un desarrollo desde múltiples puntos de vista que se cruzan. A partir de una tarea de investigación y de recuperación de voces y testimonios de tripulantes, el juego busca profundizar en las vidas de quienes habitaban la nave en aquellas horas cruciales.

El equipo se dedicó a recopilar testimonios y publicaciones con las voces de personas que vivieron Malvinas desde diferentes roles durante la guerra. En el proyecto *Malvinas Medios - Malvinas 40 Años* se exponen algunas de estas narraciones.

El grupo usó Twine, una herramienta de código abierto que permite la producción de historias interactivas, debido a las bajas exigencias en términos de saberes sobre programación y diseño.

La construcción polifónica requiere una organización narrativa que, a la luz de la restricción de búsqueda de testimonios reales de sobrevivientes, requería un tiempo de investigación que excede el tiempo de una *jam*. La búsqueda de historias de vida que se entremezclan en la propuesta requiere de la revisión de documentos históricos, periodísticos, bibliográficos, etc.

La construcción de un relato interactivo con diferentes enfoques y un resultado coral hubiera requerido un tiempo de exploración superior al de una *jam*. Su carácter de *work in progress* permite su implementación como insumo para el trabajo con estudiantes de escuelas primarias y secundarias, para que niños, niñas y adolescentes, además de jugar, investiguen e intenten terminar de producirlo.

En términos comunicativos, no queremos caer en la posición ingenua y unidireccional de suponer que, por la disponibilidad de estos discursos en una plataforma de videojuegos como Itch, junto a otros juegos, la temática ganará una mayor concientización. Sin embargo, en términos de educucomunicación, sabemos que la experiencia colectiva y el aprendizaje de una nueva técnica transforma y configura (Kaplún, 2002).

En el juego *El pozo* un combatiente argentino se encuentra en una trinchera. El jugador tiene una vista cenital del personaje, que debe salir del 'pozo', tal como es llamado por los desarrolladores, para recolectar víveres y materiales en su mochila. Estos elementos le permitirán, a lo largo de las horas y los días, paliar el hambre y el frío del crudo otoño en el archipiélago. Las acciones del soldado inciden en su nivel de ánimo, hambre, frío y salud. Estas condiciones pobres de vida, en las que escaseaban los alimentos y el abrigo, son las que aparecen en testimonios de excombatientes y veteranos sobre sus días en las Islas.

Mediante las teclas A, W, D y S, el participante se mueve por el terreno árido del archipiélago, acentuado desde lo narrativo por el sonido del viento. Su primera misión es construir y reforzar su trinchera con los elementos del lugar: piedras, ramas y hojarasca. Luego, sobrevivir al clima de las Islas, a sus necesidades básicas, y al enemigo inglés.

Al analizar *El Pozo*, uno de sus diseñadores expone: "Se buscó con el juego emular la parte de la guerra que implica sobrevivir al ambiente y a la falta de recursos (aún es un concepto en desarrollo), pero sumergirá al jugador en el marco histórico y en la experiencia de un conscripto con poco conocimiento que debe ingeniárselas para sobrellevar diversas adversidades" (anónimo, formulario en línea, 2023).



Figura 3. Imagen de *El pozo*. El combatiente se esconde en la trinchera.

Modos de pensar la guerra

A diferencia de otros juegos sobre la temática, los participantes no asumen una misión de combate ni un llamado de la acción-aventura que implique una violencia explícita. Aún más, no se observa al enemigo. Por el contrario, en los casos analizados, se invita a tomar el rol de un combatiente o tripulante argentino y aproximarse a sus tareas y sensaciones en uno de los momentos del conflicto. Hay una toma de posición en cuanto a mejorar destrezas y habilidades propias más que medirlas con las de los contrincantes.

En voz de unos de los participantes de la *jam*: “Los juegos de conflictos bélicos suelen abordarse desde la acción. Curiosamente la mayoría de los proyectos buscaban llevar el tema desde otra perspectiva” (anónimo, formulario en línea, 2023). Otro de los creadores, alude a la construcción de los universos narrativos: “Existen otros conflictos e historias en las que se puede focalizar y desarrollar una experiencia lúdica que hasta puede resultar más impactante” (anónimo, formulario en línea, 2023).

La *jam* realizada en la UNLZ tuvo, además, dos particularidades. Una, fue diseñada desde una propuesta narrativa: se utilizan tópicos reales y se trató de una restricción en la propuesta; la veracidad histórica fue una clave en todo el evento. La segunda particularidad se dio como resultado que no fue previsto desde la organización: los proyectos compartieron un posicionamiento narrativo entorno al soldado como protagonista.

Por eso, desde el proyecto transmedia Las Malvinas desde el Conurbano sur. A 40 años de la Guerra nos importan los testimonios de quienes produjeron los juegos y no de quienes los transiten luego. No se trata de impacto, audiencia, efectos. Mucho se ha debatido en educación respecto de la relación proceso/producto o logros. En este esquema, pensando la *jam* también como un proceso educativo, nos detenemos, académica y formativamente, en indagar en los criterios de producción, las decisiones de diseño, las indagaciones y organización de la información relevada para realizar las producciones.

Conclusiones: un paso hacia la memoria colectiva

La *game jam* Jugá por Malvinas. La cuestión de Malvinas desde el mundo de los videojuegos, resultó un espacio de investigación sobre el conflicto bélico a cuarenta años de la contienda para conocer, resignificar y reapropiarse de esos hechos de la historia reciente. A partir de la creación de videojuegos, los participantes más jóvenes (la gran mayoría de las personas que asistieron no habían nacido antes del conflicto) hicieron un trabajo de indagación que les acercó a la temática desde una visión diferente al enfoque histórico tradicional, a partir de las vivencias de sus protagonistas.

Más que los videojuegos, la experiencia de pensar y diseñar videojuegos se transformó en una herramienta valiosa para malvinizar la memoria de jóvenes y adolescentes, según testimonios relevados de los participantes, de modo individual y anónimo a través de un formulario en línea luego de la *Jam*. En palabras de uno de los líderes de AccionDev: “Para nosotros más que el desafío de participar a la *Jam*, el objetivo es motivar a la gente a hacer

juegos sobre esas temáticas poco usuales o amigables con el mercado, sino que más por una cuestión cultural, identitaria, reflexiva. Con la Facultad fue la primera vez que pudimos formalizar ese ampliamento”.

La propuesta de creación de videojuegos, por su parte, nutrió el aprendizaje sobre la Historia, encontrando los participantes en la *game jam* una oportunidad para releer los hechos históricos, y para tener una mirada personal del tema.

La construcción de memoria colectiva requiere, sabemos, múltiples abordajes, discursos, referencias, formatos, lenguajes. Los videojuegos en general -y las *jams* en particular- pueden ser un tipo de discurso privilegiado en esta reconstrucción. Pero es en el diálogo con el proyecto institucional Malvinas 40 años; es en el lugar de estos juegos dentro de una trama de mayor profundidad teórica y en un proyecto multidisciplinario; y es en su uso como material con aspiraciones didácticas nuevas donde las producciones interactivas adquieren su potencialidad real.

En la frontera entre la vida académica y las conceptualizaciones -a veces endogámicas y herméticas en cada disciplina, materia o cátedra- y las dinámicas propias de una *game jam*, que a veces se limita a la experiencia vivida, creemos que esta *jam* Jugá por Malvinas, logró posicionarse como una interfaz entre ambos mundos y tipos de formaciones.

Notas

1. El proyecto educativo transmedia Las Malvinas desde el Conurbano sur. A 40 años de la Guerra1, a cargo de la casa de estudios está disponible en <https://malvinas40.unlz.edu.ar/>
2. El juego 323 General Belgrano está disponible en <https://nosemeocurrena.itch.io/323-general-belgrano>
3. Se puede acceder a un demo del juego El Pozo en el siguiente enlace: <https://reyescorpion018.itch.io/el-pozo>
4. Hay un avance de Las vidas del Belgrano en <https://malvinas40.unlz.edu.ar/index.php/medios/#1680274163398-5b3931f1-e507>
5. Los juegos generados en la Game Jam Malvinas Argentina de AccionDev pueden verse en <https://itch.io/jam/malvinas-argentinas-gamejam>
6. La descripción del juego se encuentra en el siguiente sitio: <https://nosemeocurrena.itch.io/323-general-belgrano>

Referencias bibliográficas

Amati, M. (2022). Malvinas en la Universidad: Una agenda (de investigación, extensión y enseñanza) a 40 años de la Guerra. *Cartografías Del Sur. Revista De Ciencias, Artes Y Tecnología*, (15), 87-127. <https://doi.org/10.35428/cds.vi15.262>

- Arréguez Manozzo, S. (2021). Alfabetización mediática y ludificación: el juego como herramienta para concientizar sobre desinformación. *Interacciones*, 1(1), 1-21. <https://p3.usal.edu.ar/index.php/interacciones/article/view/5532>
- Ayén, F. (2010). Aprender Historia con el juego Age of Empires. *Clío: History and History Teaching*, (36), 1-3. <http://clio.rediris.es>
- Carretero, M., y Montanero, M. (2008). Enseñanza y aprendizaje de la historia: aspectos cognitivos y culturales. *Cultura y Educación*, 20(2), 133-142.
- Cicalese, G. (2013). Comunicación para la incidencia. Cuadernos del Centro de Comunicación La Crujía II. Ediciones la Crujía.
- Cicalese, G. (2010). Proceso, producciones y miradas. Algunas especificidades comunicacionales. En L. Rinaldi (Comp.) *Perspectivas y experiencias de Comunicación Audiovisual*. (pp.11-24). Ediciones La Crujía.
- Dávila Rodríguez, L. (2019). *La divulgación científica en la Universidad Nacional de Córdoba. Políticas y formas de comunicación para la apropiación social (2001-2013)*. [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional de Córdoba] <http://hdl.handle.net/11086/18107>
- Eguía, J. L., Contreras, R.S., y Solano Albajés, L. (2012). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3C TIC*. (2), 1-14. <http://hdl.handle.net/10854/2764>
- Evaristo Chiyong, I., Navarro Fernández, R., Vega Velarde, V. y Nakano Osoro, T. (2016) Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19 (2), 35-52. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.15569>
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Institute of Technology.
- Gros, B., y Garrido, J. (2008). Con el dedo en la pantalla: El uso de un videojuego de estrategia en la medición de aprendizajes curriculares. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 108-129.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Perspectiva
- Jiménez Becerra, I., y Escobar Mahecha, C. (2020). Uso didáctico del Videojuego educativo para la enseñanza de las Ciencias Sociales: Un estado del arte. *Paideia Revista De Educación*, (58), 53-70. <https://revistas.udec.cl/index.php/paideia/article/view/145>
- Kaplún, M. (2002). *Una pedagogía de la comunicación. El comunicador popular*. Editorial Caminos.
- Lion, C. y Perosi, V. (2019). Didácticas lúdicas: aproximaciones, desafíos y posibilidades para la integración de videojuegos serios en el nivel superior. *Revista de la Enseñanza de la Física*, 31(2), 47-55. <https://doi.org/10.55767/2451.6007.v31.n2.26942>
- Mainer Blanco, B. (2006). El videojuego como material educativo: La Odisea. *Revista ICONO 14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 4(1), 48-76. <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i1.397>
- Mejías-Climent, L. (2021). Clasificaciones de videojuegos: una propuesta práctica para estudios empíricos. *Revista Tradumàtica. Technologies de la Traducció*, (19), 22-46. <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.242>
- Morasso, C. (2022). Malvinas, Defensa y Universidad. *Revista Enclave*, 1(1),16-22. <https://fundacionmeridiano.com/enclave-malvinas-multidimensional/>

- Ricoeur, P. (2003). *El conflicto de las interpretaciones: Ensayos de hermenéutica*. Fondo de Cultura Económica.
- Watson, W., Mong, C., y Harris, C. (2011). A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history. *Computers & Education*, 56, 466-474. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.09.007>
- Williams, R. (1981). *Sociología de la cultura*. Ediciones Paidós.
-

Abstract: The article analyzes the productions of the Game Jam “Jugá por Malvinas. The Malvinas question from the world of video games” carried out by the National University of Lomas de Zamora (UNLZ) as part of an institutional multimedia project 40 years after the 1982 War. The playful creation experience was an invitation to investigate scenarios, resignify and reappropriate events from recent Argentine history. It is proposed how video games are a valuable tool to ‘malvinize’ memory and invite new generations to explore it.

Keywords: game jam - malvinizar - educommunication - survival - history

Resumo: O artigo analisa as produções da Game Jam “Jugá por Malvinas. A questão das Malvinas desde o mundo dos videogames” realizada pela Universidade Nacional de Lomas de Zamora (UNLZ) no âmbito de um projeto institucional multimídia 40 anos depois da Guerra de 1982. A experiência de criação lúdica foi um convite a investigar cenários, ressignificar e reapropriar acontecimentos da história recente da Argentina. Propõe-se como os videogames são uma ferramenta valiosa para malvinizar a memória e convidar as novas gerações a explorá-la.

Palavras-chave: game jam - malvinizar - educação - sobrevivência - história

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
