

Una guerra diferente: videojuego sobre la historia de vida de una heroína anónima de la Guerra de Malvinas

Camila Alejandra Gloria⁽¹⁾

Resumen: El artículo describe el proceso de creación de un videojuego que narra la historia de vida de una heroína anónima de la Guerra de Malvinas. El proceso de desmalvinización ha borrado sucesos y personas de la historia oficial. Aún hay mujeres que continúan silenciadas: las voluntarias civiles. *Una guerra diferente* es producto de la investigación sobre la historia de vida de una mujer de la historia extraoficial de la Guerra, a quien llamo Malvina. Fue diseñado en la *game jam Sheroes in Games*. Esta nueva narrativa busca servir de aporte a los procesos educativos de nuevas generaciones, para concientizar y reconstruir otra historia de dicha Guerra tan significativa para nuestra identidad nacional.

Palabras clave: mujeres en los videojuegos - mujeres en la guerra - desmalvinización - historia extraoficial - educomunicación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 210]

⁽¹⁾ Tesista en Licenciatura en Estudios de la Comunicación de la Universidad de San Martín. Es investigadora adjunta del Laboratorio Multimedia para la Investigación e Intervención Interdisciplinaria en Educación (LIIED) del Laboratorio de Investigación de Ciencias Humanas (LICH) y del PICT - SERIEA-02554: "Las memorias de Malvinas entre lo individual y lo social: perspectivas discursivas sobre las narrativas e identidades de mujeres que participaron en la guerra" del Laboratorio de Investigación de Ciencias Humanas (LICH).

Introducción

Para realizar el videojuego *Una guerra diferente* se llevó a cabo una investigación que buscó reconstruir la historia de vida de una voluntaria civil de la Guerra de Malvinas. Dicha tarea fue realizada en el marco de la materia Comunicación y Derechos Humanos, de la Carrera Estudios de la Comunicación de la Escuela de Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín (UNSAM). El punto de partida de la investigación fueron algunos conceptos curriculares de la materia, especialmente de la unidad de Memoria y Testimonio. Los mismos

serán abordados desde la perspectiva de Pilar Calveiro (2006) y Nora Strejilevich (2016). En la reconstrucción de la historia de vida, la Guerra de Malvinas apareció como un hito condensador de la identidad (Cicalese, 2009), debido a que significó un punto de inflexión en la trayectoria de Adriana Díaz, la voluntaria civil. Asimismo, la reconstrucción de las memorias orales de la voluntaria fue construyendo nuevos relatos en torno a la Guerra de Malvinas, entre ellas se encuentran diversas perspectivas históricas sobre el conflicto. Se pudo identificar la existencia de una historia oficial, la ya contada y conocida socialmente, con personas con roles específicos, en espacios determinados, que aparecen como producto del proceso de Malvinización. Este se entiende como la acción de crear “conciencia sobre la memoria de Malvinas y sobre el reclamo de soberanía. Es tener en cuenta aquellos aspectos que no sólo pensamos las y los investigadores, sino que surgen desde la ciudadanía para instalarse en la escena pública. Sobre todo porque durante mucho tiempo la ciencia evitó hablar de Malvinas.” (Amati, 2023).

Dentro de este proceso se encuentra inserta la lucha de un grupo de mujeres de las Fuerzas Armadas en pos del reconocimiento de su participación. Mientras tanto, al escuchar el testimonio de la voluntaria civil, quien estuvo más de 90 días acompañando y asistiendo emocionalmente y con tareas de cuidado a los heridos que llegaban de las islas al hospital de la Base Puerto Belgrano, en Punta Alta, de donde es oriunda, encontramos la existencia de otra historia, una extraoficial. Hay una parte de la historia que sigue siendo ignorada, silenciada, oculta, no reconocida, en la cual se insertan actores desde otra mirada, que reproducen estereotipos y causan aún mucho dolor. Hay muchas otras mujeres, al igual que Adriana Díaz, que son heroínas anónimas del conflicto bélico del Atlántico Sur, el cual ocurrió oficialmente entre abril y junio de 1982, pero que tuvo resonancia durante muchos meses más en los hospitales del continente.



Figura 1: Introducción al contexto histórico en que se inserta el videojuego a partir de los agregados de texto. Pueden observarse también las banderas de los países que batallaron en la Guerra de Malvinas y una reconstrucción simple del territorio en medio del fuego.

El siguiente artículo pretende servir de aporte para la reconstrucción del testimonio de la voluntaria a partir del desarrollo de un videojuego y la intención de que nuevas historias puedan generar resonancia. La narrativa de *Una guerra diferente* presenta una de las diversas perspectivas en la reconstrucción del proceso histórico desde la mirada de las mujeres (Guzmán Arroyo, 2019). En dicho proceso identifiqué una tensión que parte de la diferencia entre los nuevos relatos brindados por algunas mujeres reconocidas en el conflicto, otras aún invisibilizadas, y la historia oficial de la Guerra de Malvinas, narrada por el Estado argentino y los hombres miembro de las Fuerzas Armadas. Esta misma tensión, que se encuentra implícita, resulta el eje de narrativa y la mecánica del videojuego. Partiendo de que los videojuegos existentes sobre los conflictos bélicos reconstruyen la historia conocida, *Una guerra diferente* pretende ser un cuestionamiento y ser un aporte a la hora de reconstruir las historias de la Guerra de Malvinas.

A partir de la tensión explicada anteriormente, establezco lo que Navarro Antolinez (2015) menciona como “De la *history* a la *herstory*: un debate inconcluso”. Este nuevo enfoque histórico desde la mirada de las mujeres (Scott, 1992) me llevó a participar de la *game jam* “Sheroes in Games: sheroes... de ayer y hoy”¹ organizada por *Image Campus* con el apoyo de *Women in Games Argentina* y el *Goethe Institut*. En este marco pude llevar a cabo *Una guerra diferente*², el prototipo de videojuego que reconstruye un recorte de la vida de Adriana Díaz, a quien allí llamo *Malvina*. A partir de la toma de decisiones, se podrá llegar a tres posibles finales. Este fue llevado a cabo grupalmente en menos de 20 horas. La propuesta se centraba en visibilizar las historias de protagonistas mujeres de nuestra Historia, para que niñas y mujeres comiencen a sentirse identificadas en las narraciones que los videojuegos proponen, para dejar de encontrarnos únicamente con *héroes*, y empezar a conocer la historia de las heroínas de nuestra historia.

A partir de la propuesta de la *game jam* “Sheroes in games...” he decidido acuñar el término *heroína anónima* para referirme a Adriana Díaz. Así como ella, hay muchas mujeres que fueron y son heroínas, que ayudan a otras personas a diario y que, a veces, tienen cierto reconocimiento de forma local, regional, pero no de forma oficial. Sus historias no son las triunfantes, no son parte de la narrativa sobre la Historia Oficial. Esto es producto de los roles y funciones que desempeñan: los de cuidado y acompañamiento.

El paso de una historia de vida a un prototipo de videojuego me llevó a encontrar representaciones simbólicas del rol de la mujer (Speziale, 2012) que se encuentran en el testimonio de la voluntaria y son re-producidos en el videojuego.



Figura 2: Introducción a la historia de la personaje principal con la ropa de trabajo, sus rasgos y actitud.

Hay amplios antecedentes desarrollados en los últimos 7 años sobre otras historias de mujeres de las Fuerzas Armadas en la Guerra de Malvinas. Entre ellas se encuentran las investigadoras María Elena Otero Tejero (2021), Jazmín Maccari y María Candela Ruiz (2017), Paula Salerno (2016; 2022) y María Pozzio (2015). Sus aportes plantean diferentes roles y perspectivas que tomaré como referencia para poder construir la mirada desde una historia extraoficial. Sin embargo, la historia de vida de Adriana Díaz queda fuera de los registros oficiales y de los relatos de las Fuerzas Armadas, dada su condición de civil y voluntaria. Para profundizar sobre la importancia de este tipo de producciones lo haré a partir de los conocimientos incorporados a lo largo de mis estudios, sobre educomunicación (cátedra de Estudios Latinoamericanos de Comunicación, 2020), el aporte de soportes audiovisuales al estudio de las Ciencias Sociales (Heras Monner Sans y Miano, 2012) y comunicación para la incidencia (Cicalese, 2013).

Desarrollo

El 2 de abril de 1982 comenzó la guerra de Malvinas: la Argentina, que le declaró la guerra a Inglaterra, se encontraba inmersa desde 1976 en una dictadura cívico-militar. El famoso³ proceso, producto de la posguerra de Malvinas, es conocido como *desmalvinización*. Esta fue “promovida por el sistema político, cultural, educativo y comunicacional de Postguerra” (Lorenz, 2011, p. 13) en donde el gobierno dictatorial ejerció amenazas hacia los combatientes sobrevivientes de la guerra para que se llamen a silencio. Tenían prohibido hablar sobre lo que había pasado en las islas: la guerra, las condiciones, los maltratos, entre otras experiencias propias del conflicto. El gobierno los silenció, la sociedad se rehusaba a oír. Es por ello que, al día de hoy, gran parte de la historia sobre lo ocurrido en torno a la Guerra de Malvinas, sigue sin conocerse.

Los cultores de la autodenigración nacional y promotores de la fragmentación de la sociedad argentina pretenden negarnos el derecho a tener héroes, a re-

conocernos herederos de una tradición histórica, partes de una comunidad y reivindicar esa identidad (Vasallo, 2021)

Con el paso del tiempo y con la lejanía que este les ofreció, muchas de las personas silenciadas comenzaron a dar su testimonio, a hacer conocido el proceso de la guerra desde sus vivencias y aportar a reconstruir una narrativa llena de dolor para el pueblo argentino. “Poco a poco, y sólo si las relaciones sociales de poder se modifican, los testimonios se abren paso a través del silencio, lo van rompiendo y colocan los hechos atroces, de manera ineludible, bajo la mirada de sus contemporáneos.” (Calveiro, 2006, p. 67)

El contexto que abrió paso a que no sólo se conozcan a los hombres que estuvieron en combate, sino también a las mujeres como parte de la escena bélica, tuvo lugar recién en 2014, a partir de la aparición del libro *Mujeres invisibles* de Alicia Panero. Para ese entonces, las mujeres ocupaban un lugar muy diferente en el entramado social, a diferencia del que ocupaban durante la dictadura cívico-militar (1976-1983) y, por lo tanto, durante la Guerra de Malvinas.

Las mujeres que comenzaron a luchar por su reconocimiento como veteranas de guerra pertenecían a las Fuerzas Armadas y ocupaban cargos en el Ejército, la Fuerza Aérea, la Marina Mercante, Misiones Diplomáticas, y sus roles principalmente eran como enfermeras o aspirantes navales, así como también radio operadoras, radio telegrafistas, radaristas, entre otras tareas (Otero Tejero, 2021). Al día de hoy, muchas de ellas cuentan con el reconocimiento oficial. Su lucha se veía motivada para conseguir los mismos derechos y visibilidad que sus compañeros hombres, los mismos que en varias ocasiones negaron haberlas visto. Esos mismos hombres son los que acordaron fijar quiénes de ellas sí cumplieron un rol importante durante la guerra, y merecen el reconocimiento, y quiénes no lo merecen. Estas mujeres, quienes al hablar de su rol en la guerra lo hacen mencionándose a sí mismas como *ellos*, es decir, en términos masculinos, tuvieron que adoptar estrategias en para ocupar un lugar en la historia oficial contada sobre la Guerra de Malvinas (Salerno, 2022). El discurso sobre el conflicto fue cambiando con el paso de los años, como puede verse reflejado en la propaganda oficial del Estado durante el gobierno de Cristina Fernández de Kirchner (Salerno, 2016). Si bien hay un número creciente de investigaciones sobre las mujeres heroínas de la guerra de Malvinas, y se amplían las perspectivas en relación a los diversos roles y su invisibilización (Di Giorgio, 2017), los cursos ofrecidos por la Armada Argentina para mujeres, (Maccari y Ruiz, 2017) y la relación que estos tienen con las tareas de cuidado y el espacio privado (Pozzio, 2015), aún son pocas las investigaciones que proponen una malvinización a partir del discurso de las mujeres (Otero Tejeró, 2017, 2022). A partir de la necesidad de reconstruir la historia desde los relatos de las mujeres y entendiendo a “las mujeres como agentes del cambio histórico y como objeto de consideraciones políticas” (Scott, 1992, p. 38), surge la necesidad de re-construir la historia que la desmalvinización aún oculta. Es necesario malvinizar pero a partir de la historia contada por mujeres. Y no únicamente a aquellas que ya la contaron en un sinnúmero de ocasiones. Hay que lugar a las mujeres borradas del mapa, las que nunca han hablado, de las que no se conoce ni siquiera la existencia de su rol durante la Guerra de Malvinas. Es allí donde esta investigación intenta insertarse para ampliar la historia que conocemos sobre esa famosa guerra que aún sigue doliendo al pueblo argentino desde historias que resultan extraoficiales.



Figura 3 - Escena de toma de decisión en donde se produce el quiebre central de la historia. Este tiene lugar en el parque central del Convento de mujeres actrices en CABA en donde *Malvina* se alojaba.

Con el crecimiento del feminismo se empezó a cuestionar la historia oficial y se comenzó a dar voz a los testimonios de estas mujeres que lucharon por ser reconocidas. A la conmemoración de los 40 años del Conflicto Bélico del Atlántico Sur se llegó con la necesidad de reconstruir la historia nacional, siendo las mujeres las mayores protagonistas en el aniversario celebrado en 2022. Se realizaron charlas, conversatorios, podcast, entrevistas y diferentes propuestas audiovisuales para alcanzar su visibilización. Entre ellas, un grupo de docentes e investigadoras sobre el rol de las Mujeres y sobre la Guerra de Malvinas de la Universidad Nacional de San Martín (UNSAM), en la que estudio e investigo, organizó charlas con veteranas de la guerra para que las y los estudiantes puedan conocer sus historias, escuchar sus vivencias y hacer preguntas. Luego, se utilizaría el tema para realizar los análisis de acuerdo a los contenidos curriculares de las materias.

Ante una de las propuestas de charlas virtuales ofrecidas, se sumó Josefina Giglio, docente de la materia Comunicación y Derechos Humanos de la Licenciatura en Estudios de la Comunicación, con la consigna de luego hacer un escrito relacionado a los contenidos de la memoria y los testimonios.

De la charla “Mujeres en la Guerra de Malvinas: discursos, memorias e identidades”⁴ participaron Stella Maris Botta, veterana de guerra de Malvinas, enfermera profesional de la Fuerza Aérea, y Juana de Lorenzini, madre de Patricia Lorenzini, aspirante naval de enfermería durante la Guerra de Malvinas. El encuentro resultó muy enriquecedor, ya que despertó nuevos intereses y me motivó a resolver incógnitas respecto a la temática.

Los contenidos de la materia sobre el Testimonio y la Memoria, me permitieron identificar silencios que no tenían respuesta. Eso me llevó a adentrarme en la temática y a sentir la necesidad de entender el ruido de sus silencios, de explorar otros horizontes. Es allí donde se le propuso a la docente, junto a una compañera, entrevistar a la madre de un compañero de trabajo. Sabía que ella había sido voluntaria en Puerto Belgrano durante la guerra y su padre excombatiente de la Guerra de Malvinas.

En la previa a los 40 años del aniversario de Malvinas, y en medio de la Marea Verde⁵, las voces de las mujeres eran centrales y, su reconocimiento como parte de la historia de la

guerra resultaba novedoso. A partir de la visibilidad que el contexto proporcionó, conocí el rol de la madre de mi compañero en la Guerra de Malvinas. En muy pocas ocasiones había oído hablar de mujeres en la Guerra de Malvinas pero, hasta el momento, desconocía el rol de acompañamiento como voluntaria civil. Gracias a esa vorágine de avanzada feminista es que di con Adriana Díaz y su historia de vida.

Oriunda de Punta Alta, creció dentro de la Base Naval Puerto Belgrano. Ese era el sostén laboral de la gran mayoría de las familias de la zona. Tenía 23 años cuando se hizo conocida la noticia de que la Argentina iba a entrar en un conflicto bélico con Reino Unido. Al vivir en un pueblo con Base Naval muchos de sus amigos y sus ex compañeros de escuela se ofrecieron como voluntarios para combatir en las Islas Malvinas. Adriana no dudó y se postuló como voluntaria. “Para mí era muy importante poner un granito de arena, ayudar”, dice en la entrevista realizada. No imaginábamos que iba a ser la primera de una serie.

El testimonio de la historia de vida de Adriana Díaz fue dibujando nuevas aristas sobre la historia de las mujeres de la Guerra de Malvinas. Lo mismo sucedió con el enfoque de esta investigación. Inicialmente estuvo conformada por un podcast y la narración literaria de su historia de vida, que centra en la Guerra de Malvinas como un antes y un después, tal y como lo menciona Adriana. En medio del proceso de investigación surgió la propuesta de participar de la *game jam Sheroes in Games: sheroes... de ayer y hoy* organizada por *Image Campus* con el apoyo de *Women in Games Argentina* y el *Goethe Institut*. La propuesta de la *game jam* consistía en armar equipos interdisciplinarios para desarrollar el prototipo de un videojuego en menos de 20 horas, y se centraba en contar la historia de mujeres protagonistas de nuestra historia, pensado en que niñas y mujeres de las nuevas generaciones comiencen a sentirse identificadas con las narraciones que los videojuegos proponen. Además, el sentirse en su piel motivaría a reconstruir la historia desde las narrativas de las mujeres.



Figura 4 – En esta escena se muestra el hospital desde afuera, en el que se reconstruye la historia de la base posterior a la Guerra de Malvinas. Fue pensado para poder ser identificado como un pabellón, un hospital o cualquier otra parte de la Base Naval. Los textos agregan uno de los finales en donde se repone sobre el estado de la ciudad luego del conflicto bélico.

En este encuentro se pudo realizar *Una guerra diferente*, el prototipo de videojuego que reconstruye un recorte de la historia de vida de Adriana Díaz, a quien decido llamar *Malvina*, con el fin de potenciar la dinámica de la historia y mantener su anonimato.

Mi rol en el equipo fue el de guionista ya que, para llevarlo a cabo, las y los integrantes recurrieron a leer la narrativa literaria sobre la historia de vida de Adriana Díaz que había producido. Esa fue la base para diseñar la secuencia del juego, el orden de las escenas y los diálogos.

Una guerra diferente es un videojuego con un formato de novela visual que fue pensado para ampliar el alcance que las producciones académicas tradicionales tienen, es decir, hacer divulgación científica. La narrativa requirió de una selección exhaustiva de escenas e hitos clave en la historia de vida de Adriana Díaz. La propuesta interactiva se planificó en busca de que esta nueva perspectiva sobre la Guerra de Malvinas pueda sentirse y explorarse en nuevos espacios y rangos etarios. Su fin es educativo y reflexivo, por lo que se tuvo que crear una narrativa acorde, teniendo que suprimir datos sensibles e información precisa sobre la voluntaria pero sin perder su esencia y contexto. Asimismo se pensó en construir un escenario que sea comprensible, por lo que se comenzó a partir de una estética global sobre la guerra y se fueron generando modificaciones hacia una estética local. La mecánica estuvo diseñada para ampliar las posibilidades de jugabilidad hacia todo tipo de personas y edades, es decir, que no presente complejidad en el procedimiento para efectuar las acciones. Para hacerlo se crearon botones que indican que hay que seleccionar un botón para continuar. En la introducción del videojuego hay una única posibilidad de avance, debido a que fue necesario construir el contexto bélico de la narrativa, como puede observarse en el caso explicado (Figura 1). Luego, una vez que se atraviesa el contexto histórico y a la personaje principal, comienza la mecánica de toma de decisiones, a la que se accede eligiendo entre una de las dos opciones que se proponen (Figura 3). La única regla que gobierna la acción es que se avanza haciendo click sobre uno de los botones que abren paso al avance de la novela visual.

La dinámica del videojuego propone el avance de forma temporal y, a partir de la toma de decisiones, se podrá llegar a tres posibles finales. La propuesta es que su simpleza interactiva sirva de incentivo para jugar y conocer todos sus finales y, que en cada uno de ellos, se incorporen nuevos conocimientos y perspectivas sobre la guerra, el contexto de época y la vivencia de una de las mujeres, respectivamente, como se observa en la Figura 4.

Uno de ellos propone una reconstrucción de tipo histórico y con un final abierto, con un texto que enuncia “qué hubiera pasado si...” y se oye el discurso de Galtieri que da inicio a la guerra: “Si quieren venir, que vengan. Les presentaremos batalla.” Los otros dos finales están centrados un poco más en la historia de vida de *Malvina*. Uno propone la reconstrucción del curso de la vida de Adriana desde su voluntariado hasta la decisión de casarse con *André*, el soldado. En este se separara, decide terminar sus estudios y recibirse de Psicóloga Social. A otro de los finales se accede tras la decisión de no casarse con el soldado. Luego se junta con otras mujeres voluntarias civiles que formaron parte del conflicto bélico y deciden formar una ONG que lucha por el reconocimiento de su rol en la Guerra de Malvinas (Figura 3).

Durante las entrevistas, se consultó a Adriana por objetos de la época, o fotos, pero no logró dar con ellas porque menciona haber quedado en su casa de soltera. Sin embargo

hizo mención a vestimenta que la caracterizaron, a la que incluso los heridos hacían referencia: sus zapatos de taco o, como ella los menciona, sus *taquitos*, como puede observarse en su vestimenta (Figura 2). Adriana recuerda que los combatientes heridos escuchaban el sonido de sus zapatos en eco por los grandes pasillos del hospital y sabían que ella estaba llegando. Estos, al igual que otras referencias sonoras fueron reconstruidos en la dinámica del videojuego, a pesar de que se realizaron algunas modificaciones para dar mayor comprensión del contexto histórico y geográfico de la Guerra de Malvinas a las y los potenciales jugadores, como sucede en el caso explicado (Figura 1 y 4). De acuerdo a las escenas se incluyen ambientaciones bélicas, del hospital y de índole hogareñas, entre otras. Las referencias sonoras también fueron seleccionadas para generar contexto e insertar al jugador o la jugadora en contexto, para poder sentir auditivamente cada segundo de tránsito por las escenas, pero cuidando la sensibilidad producida, entendiendo no sólo los contextos y edades para las que fue pensado, sino también en caso de que sea jugado por excombatientes, por las mismas mujeres de la guerra de Malvinas y por otras personas que se sientan sensiblemente afectadas con el tema.

El diseño de los personajes del videojuego estuvo inspirado por la estética geométrica y simple del *Studio Ghibli* con la intención de importar rasgos que sirvan de atractivo hacia los y las usuarias de videojuegos. Asimismo los personajes fueron pensados para que mantengan cierta afinidad y parecido a la voluntaria y el excombatiente de carne y hueso. Las proporciones y rasgos fueron reconstruidos a partir de imágenes actuales de Adriana y Alfredo, como se describe en la Figura 5.



Figura 5 – Escena del videojuego en una sala del hospital reubicable en donde André y Malvina se conocen. Sus características corporales y expresiones fueron reconstruidas a partir de imágenes actuales sobre Adriana y Alfredo.

Los fondos fueron diseñados bajo planos simples y pensados para lograr reponer los espacios de la Base Naval de forma general y con el objetivo de poder sentir identificación y afinidad con otras Bases del continente y con otros espacios de los escenarios representados.

Una aclaración que resulta importante es que, si bien la historia de Adriana Díaz ocurre en la Base Naval de Puerto Belgrano, se decidió realizar el videojuego situado en Comodoro Rivadavia, como se explica en la Figura 4. Esto tuvo varios motivos. Por empezar, se quiso generar una separación respecto a la historia de vida de la voluntaria debido a que si no también se debían mantener muchos otros aspectos que no serían de aporte en la narrativa lúdica. La modificación también sirvió para poder representar mayor proximidad territorial respecto a las Islas Malvinas en el conflicto, es decir, por su tipo de superficie, así como también, generar una identificación más generalizada respecto a otras heroínas anónimas que, así como Adriana, estuvieron situadas en otras Bases Navales del continente.

Todas las técnicas mencionadas fueron decididas e implementadas por estudiantes especializados en diversas áreas del desarrollo de los Videojuegos. Esto llevó a identificar que el paso de una historia de vida al prototipo de videojuego tiene representaciones simbólicas del rol de la mujer (Speziale, 2012) que se encuentran en el testimonio de la voluntaria y son reproducidos en el videojuego, como son los roles y estereotipos de género hegemónicos (Díez Gutierrez, E., Fontal Merillas, O y Blanco Jorin, D., 2005).

La propuesta del videojuego es que, a partir de la dinámica de toma de decisiones, las y los jugadores puedan ponerse la piel de la protagonista e ir definiendo su futuro. Este recurso está pensado en relación a que la toma de decisiones resulta significativa en la vida de la voluntaria, debido a que en muchas ocasiones menciona haberse enfrentado a tener que tomar muchas decisiones, incluso referirse a que no sabía qué hubiera pasado si elegía distinto.

La narrativa central fue pensada para llevar a que el o la jugadora atravesara, de la mano de *Malvina*, los distintos obstáculos y encrucijadas que se presentan en su vida, teniendo que atravesar la necesidad de decidir si sostener o soltar los mandatos sociales y familiares para lograr encontrarse a sí misma y ser la heroína de su propia historia. Por lo tanto, más allá de los aprendizajes a lo que llevan cada uno de los finales, la propuesta es que se entienda a la toma de decisiones sobre la trayectoria de nuestras vidas como un aspecto importante, que trasciende al videojuego. Por último, se piensa a *Malvina* como la heroína de muchas otras mujeres, con otras historias, pero que encarnan sus sentires y obstáculos debido a que “las memorias son siempre plurales ya que comportan interpretaciones múltiples de lo vivido pero, sobre todo, de sus significados para la acción presente, es decir, para la política. Al conectar la experiencia del pasado con la actual, la acción pasada con la presente, las prácticas de la memoria son acto y ejercicio compartido, donde la reflexión teórica o académica es sólo una de sus muchas dimensiones.” (Calveiro, 2012, p.1)

Desde la perspectiva de la educomunicación, el videojuego *Una guerra diferente* propone la formación de una conciencia masiva, con la intervención activa de las audiencias, en donde la dinámica de adquisición de nuevos valores sea a partir de una nueva aproximación a conocer la historia, desde su intervención; el mismo pretende una articulación como una escuela paralela (Eloína Castro, 2016)

Entendiendo a la historia de vida de la voluntaria como el centro narrativo de *Una guerra diferente*, podemos identificar al Conflicto Bélico como un hito de identidad de motivación no racional de las prácticas, debido a que la guerra dejó una marca indeleble. El haber vivido la guerra de una forma diferente a un civil no voluntario dejó una huella, tanto por la forma en que transitó los sucesos, sino también porque el curso de su vida dio un giro completo. (Cicalese, 2009, p. 63) Por lo tanto, la experiencia bélica del videojuego es una

adaptación de la historia de vida de Adriana. El mismo cuenta con una introducción que reconstruye algunos de los aspectos centrales que insertan a la personaje principal, *Malvina*, en el entorno que el videojuego propone. Estos parten de que Adriana era asistente dental en la Base Naval y, junto a su jefa, Silvia Morresi, se quedaban después de hora para asistir a los combatientes que llegaban heridos. Al no ser enfermeras, ellas realizaban las tareas de cuidado tales como acompañamiento, aseo, se contactaban con las familias, les daban de comer para poder sacarlos de la desnutrición que tenían para poder ser intervenidos quirúrgicamente.

Adriana Díaz cuenta que su familia no acompañaba la decisión, ya que la veían muy mal. Cuenta que llegaba a su casa, lloraba, se bañaba y casi no dormía, se iba a trabajar a la Base de asistente dental, como si no estuviesen en medio de una guerra, y continuaba su voluntariado. Lo único que la preocupaba era la salud de los combatientes y todo lo que ellos contaban haber vivido. Ella estuvo cumpliendo con las tareas desde abril hasta fines de julio, ya que seguían trayendo a combatientes heridos para que se recuperen y mejoren sus condiciones para el encuentro con sus familias. Es allí donde conoce a Alfredo González, un soldado del Regimiento de Patricios que resultó gravemente herido y fue trasladado a Puerto Belgrano para recibir ocho operaciones para sobrevivir. Luego de varios meses de estar allí, y al llamado de Adriana hacia su familia, se reencontraron en la Base Naval. A principios de agosto, Adriana recibe el llamado de la hermana de Alfredo para invitarla a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en agradecimiento por haberlos informado sobre la salud de Alfredo. Hasta el momento, ella sólo lo recordaba desnutrido y herido. Adriana viaja a Buenos Aires y, al verlo, se lleva una gran sorpresa ya que se sintió fuertemente atraída. Es a partir de aquel viaje que siguieron comunicándose telefónicamente y por cartas hasta que ella decidió ir a vivir a CABA. Se mudó a un Convento de mujeres católicas, en donde se alojaban jóvenes actrices que viajaban a Buenos Aires por trabajo. Cuenta que allí conoció una nueva forma de vivir, observando a mujeres libres, que estaban organizadas para tener una buena convivencia, que disfrutaban de sus trabajos, que tenían sus novios. Por la tarde, en sus ratos libres, se sentaban en los bancos del parque que estaba en el centro del Convento y compartían sus sueños, sus proyectos y su vida cotidiana. De noche, se organizaban para que ninguna quedara afuera, debido a que a cierta hora el convento cerraba sus puertas.

En ese entonces, Adriana trabajaba como asistente dental en el hospital naval. En sus momentos libres y fines de semana, pasaba tiempo con Alfredo, quien tuvo que reintegrarse al Regimiento al regreso de su proceso de recuperación en Puerto Belgrano. Luego de varios encuentros, tomaron la decisión de casarse, ir a vivir juntos y formar una familia.

En 2022 tuvo lugar la primera entrevista a Adriana. Su narrativa sobre la historia de amor con el excombatiente sufrió un giro inesperado. Al contarnos sobre cómo surgió su amor en tiempos de guerra, Adriana menciona lo infeliz que fue muchos años al lado de Alfredo. Dice que Malvinas le cambió la vida en muchos aspectos, pero el peor es haber llevado una vida con un veterano de guerra. La violencia era moneda corriente. Sufrió constante manipulación, denigración, maltrato de todo tipo.

En 2017, sus hijos la motivaron a finalizar sus estudios secundarios y eso la impulsó a reconectarse con su valor. Junto a la ayuda de sus hijos, y luego de los años de violencia, tomó la decisión de separarse y continuar con su camino. Luego de su separación, Adria-

na terminó el secundario y decidió comenzar la carrera de Psicóloga Social, de la que se recibió en 2022. La voluntaria dice que esta carrera le daba un marco teórico a esa tarea que ella realizó durante la Guerra de Malvinas y que nunca tuvo reconocimiento. Adriana menciona que anhela trabajar de Psicóloga Social, pero que su sueño es escribir un libro sobre su vida. Ella es una de las tantas heroínas anónimas de nuestra historia. “Se impone ahora el debate de quién construirá el relato histórico de lo acontecido, quién y cómo se fija la verdad histórica.” (Calveiro, 2006, p. 71).

A pesar de lo esenciales que fueron, aún no se conoce el número de voluntarias civiles con exactitud, ya que fueron muchos los hospitales del continente que recibían heridos. Su rol como voluntarias ha dejado huellas únicas que trasciende cualquier frontera. Como parece repetirse, no sólo participaron del conflicto bélico las mujeres de las Fuerzas Armadas. Hubo muchas otras mujeres civiles que también fueron parte de la guerra. Debemos comenzar a escucharlas y a reconstruir la historia también a partir de sus vivencias.

Las mujeres de las Fuerzas Armadas que fueron reconocidas como veteranas de guerra son las pertenecientes al Estado Mayor Conjunto, la Fuerza Aérea, la Armada y el Ejército Argentino. A pesar de que todas tienen testimonios muy distintos, con percepciones y experiencias contradictorias respecto a la violencia y silenciamiento que atravesaron, hay una de ellas a la que se la conoce como la organizadora de las otras mujeres, y es el caso de Silvia Barrera, quien en 1982 se desempeñó como enfermera voluntaria y asistente quirúrgica en el ARA *Almirante Irizar*.

Al realizar la investigación, de forma casi unánime, todos los contactos daban con Silvia. Ella es la que los compañeros excombatientes más reconocen, con quien recomiendan hablar, a quien mencionan como enlace de contacto con las demás veteranas. Ella es de familia de militares y niega haber pasado por situaciones de violencia por motivos de género y principalmente quien menciona que las únicas mujeres que deben ser reconocidas dentro del conflicto bélico son sólo 16 y que, las demás que aún continúan luchando por el reconocimiento, no les corresponde tenerlo.⁶

Entre esas mujeres que demoraron en tener reconocimiento del Estado y, que no forman parte de las 16 mujeres, están las enfermeras de la Fuerza Aérea, como es el caso de Gladys Maluendez⁷, entre muchas otras que perdieron la vida esperando el reconocimiento.

A partir de la separación entre el reconocimiento merecido y otorgado y, el negado y silenciado, es donde aparece la existencia de una historia oficial y una historia extraoficial. Las mujeres de las Fuerzas Aéreas fueron, en su mayoría, las relegadas de la historia oficial. Antes lo eran algunas mujeres del ARA *Almirante Irizar*.

Adriana y las otras voluntarias civiles que tuvieron roles de acompañamiento continúan sin existir para la historia oficial. Ellas no buscan ser reconocidas por el Estado. Sin embargo, luego de tantos años de invisibilización, silencio y violencia, comenzaron a sentir la necesidad de contar sus historias. El silencio les pesa mucho. El dolor tiñe sus recuerdos. En ellas, como en los veteranos y veteranas, también hay un antes y un después de la guerra. Pero ¿En qué parte de esta nueva reconstrucción histórica entran?

Los datos de la investigación fueron recolectados a partir de la realización de una serie de entrevistas personales, que comenzaron siendo semiestructuradas y devinieron en no estructuradas focalizadas, en pos de la reconstrucción de su historia de vida. El formato facilitó el surgimiento de temas que escapaban a las temáticas esperadas inicialmente.

Comentarios finales

Descubrí que [...] es mi responsabilidad nunca más callar, nunca más silenciar a cambio de la estabilidad porque no hay estabilidad buena que se apoye en las relaciones de opresión. Y las luchas que queremos construir, a pesar de que no son ni serán islas, necesitan ser espacios donde la opresión sea restringida.
Helena Silvestre (2021, p.90)

En este artículo, se ha presentado la reconstrucción de un enfoque de la historia de la Guerra de Malvinas, a partir del testimonio oral de Adriana Díaz, voluntaria civil del Conflicto Bélico del Atlántico Sur, desde la Base Naval Puerto Belgrano, en Punta Alta, Bahía Blanca, Provincia de Buenos Aires. Con miras de malvinizar la historia contada sobre la guerra, me propuse realizar un aporte a partir de memorias nuevas sobre el pasado reciente, hacia la conmemoración del 42° aniversario del conflicto.

En el mismo se ha constatado la necesidad de trabajar en la reconstrucción de la historia a partir de dar lugar al surgimiento de narrativas que quedan fuera del mapa de la historia oficial, “las palabras no se privatizan, los sentidos se construyen y se disputan, eso también es autonomía, eso es descolonizar nuestros cuerpos nuestros pensamientos, por eso nombramos y ponemos en palabras escritas esta lucha.” (Guzmán Arroyo, 2019, p. 3).

El lugar que las diferentes instituciones y espacios académicos brindan para el abordaje de esta temática, y la perspectiva desde el rol y mirada de las mujeres que fueron parte, impulsa y habilita el interés por ampliar el repertorio de memorias de mujeres en contextos de guerra. Este se desprende de un contexto de época que da lugar a nuevos discursos y busca visibilizar violencias y reparar desigualdades históricas por cuestiones de género. Dentro de estas se encuentran roles, tareas, estéticas y construcciones que sólo pueden ser entendidas dentro de la época en que se insertan. “La idea de «género femenino» es una manifestación cultural, que no tiene que ver con lo natural o con lo biológico, es decir, con su sexo, sino con las obligaciones, las tareas, las normas, los pensamientos, las conductas asignadas a la mujer en una época por el sólo hecho de ser mujer.” (Speziale, 2012, p. 58). Asimismo, su identificación fuera de esa coyuntura habilita la búsqueda de resignificación y reparación de dichas violencias y desigualdades. Se destaca que las mujeres de las Fuerzas Armadas reciben un tratamiento desigual respecto a las mujeres civiles, sin importar la permanencia que cada una de ellas tuvo en la labor. Este incluye desde el reconocimiento, hasta la posibilidad de lucha por el reconocimiento. Si bien este artículo se centra en el testimonio de sólo una voluntaria civil, se han investigado y contactado otras mujeres en situaciones de voluntariado civil desde el territorio con historias afines, y prefirieron enterrar sus memorias.

La selección de escenas para la construcción de la narrativa lúdica que se realizó para ampliar su jugabilidad y alcance y ser apta para escenarios diversos, así como potenciar sus fines educativos, tiene como resultado la creación de una nueva perspectiva sobre la Guerra de Malvinas. Esta busca visibilizar la historia de vida de una voluntaria civil de Puerto Belgrano, pero persiguiendo el objetivo de servir como un ejemplo de las tantas mujeres que son heroínas anónimas de la historia que nos rodean pero de las cuales sus aportes son aún invisibilizados, desconocidos por gran parte de la sociedad. Asimismo,

el giro que se va su vida al comenzar a tomar decisiones que su familia no acompañaba, como ir a la guerra y casarse, que parecería ser un “amor en tiempos de guerra”, deviene en lograr poner de manifiesto uno de los tantos contextos de violencia a los cuales las mujeres estaban sujetas en la época, los cuales siguen vigentes, pero que se encuentran potenciados al tener que llevar una convivencia con un excombatiente de guerra. Esta violencia se encuentra potenciada por las particularidades que esta guerra en particular tiene, debido al silenciamiento y ocultamiento por el que tuvieron que atravesar todas las personas que participaron activamente del conflicto.

El testimonio oral de Adriana Díaz, que se encuentra inserto en el contexto de 2022, está indefectiblemente posibilitado por el auge de la Marea Verde tanto en Argentina como en toda América Latina. Particularmente, se observa que el testimonio sobre su historia de vida forma parte de la coyuntura en la que se enmarca, debido a que en 2012 Adriana fue entrevistada por la revista *Oral Voces Recobradas*, (Echezuri, A. y Luverá, S.) bajo el titular: “Malvinas entre el imaginario, el silencio y el olvido. La guerra vista con ojos de mujer.” En la misma, Adriana habla a partir de la consigna “amor en tiempos de guerra”, es decir, como mujer de Alfredo, un excombatiente de Malvinas. Allí podemos encontrar un relato escaso sobre su experiencia como voluntaria y su trayectoria se encuentra centrada en su marido. La entrevistada es mencionada como Adriana Díaz de González.

Retomando la entrevista de 2012, y entendiendo que se separó en 2017, el siguiente fragmento permite observar la supresión de su sentir respecto a vivir al lado de un excombatiente: “Lo que te digo es que no es fácil estar casada con un ex combatiente porque ellos tienen..., porqué te digo él es buenísimo es bárbaro no tiene problemas, él quedó muy bien pero sus secuelas le quedan, por ejemplo secuelas de salud (...) y te digo que no es fácil porque tenés que comprenderlos y nosotros hace 30 años que estamos juntos, este año cumplimos 25 de casados más 5 años de novios, son 30 años, y te digo no es fácil porque a veces te dicen y vos no me entendés, pero bueno ya pasaron 30 años... no es fácil, yo te digo que no es fácil (...)” (Adriana Díaz, 2012, p. 10) Más allá del análisis lingüístico que excede a esta investigación, se puede observar el proceso de memoria que atravesado por Adriana, siendo el uso del olvido una forma de subsistencia y la narración un acto de resistencia (Arfuch, 2010).

De acuerdo al giro que se evidencia en el testimonio de la voluntaria civil, a través de su proceso de memoria, se deriva el interés de hacer trascender su historia de vida en otros espacios. Asimismo, conforma una acción política de varias aristas: el de una mujer voluntaria civil invisibilizada de la Guerra de Malvinas y que, además, es mujer de un excombatiente.

El recorte de la historia de vida llevada a formato de videojuego busca servir como aporte para concientizar y reconstruir la historia en torno a Malvinas, al rol de las mujeres en este conflicto, y en la Historia general, y a la importancia de la defensa de la soberanía nacional. Por lo tanto, desde la perspectiva de la comunicación para la incidencia, es “un puente que pretende hacer dialogar los nuevos procesos de incidencia política con la tradición teórica [...] a través de las prácticas y sistematizaciones de procesos de comunicación popular, alternativa.” (Cicalese, 2013, p. 13)

La extensión de la historia de vida hacia una nueva narrativa en formato de videojuego facilita su resonancia hacia otros espacios de interés y nuevas generaciones, como son

las infancias y juventudes, así como en personas adultas con interés en el campo de los videojuegos y/o nuevas tecnologías. Esto es abordado por la teoría de la educomunicación como un proceso de reparación de la memoria individual y colectiva, que va de abajo hacia arriba, con el potencial de las nuevas tecnologías a la comunicación formal. Si bien el videojuego *Una guerra diferente* no irrumpió las fronteras de las aulas de la escuela primaria y/o secundaria, puede ser jugado por personas adultas del ámbito académico. Las mismas expresan haber aprendido, en pocos minutos, sobre la existencia del rol de estas mujeres en la Guerra de Malvinas, observado la violencia que sufren quienes acompañan a un excombatiente, lo central que es la toma de decisiones y una nueva forma de percibir la guerra, haciendo especial énfasis en la importancia de los sonidos como parte de las escenas. “Por su construcción material (imágenes en movimiento + sonido) el audiovisual permite modos de generar, interpretar y comunicar análisis específicos y resultados de investigaciones de maneras accesibles a públicos diversos tendiendo puentes entre audiencias que usualmente no se comunican entre sí.” (Heras Monner Sans, A. I. y Miano, A., 2012, p. 18)

Dichas experiencias, llevadas a cabo en el prototipo de videojuego, resaltan la importancia de potenciar este tipo de producciones de calidad educativa en nuevos desarrollos tecnológicos. Llevar los sucesos históricos en nuevos formatos resulta superador de otros discursos tradicionales y, en muchos casos, no actualizados en escuelas, comunidades y talleres para ampliar la narrativa conocida sobre la Guerra de Malvinas para fomentar y motivar la participación ciudadana activa y transformadora. (Cicalese, 2020).

Si bien el videojuego fue nombrado *Una guerra diferente* por una frase textual que la voluntaria civil hizo en referencia a que la guerra que se vivió en el resto del país es distinta a la de las ciudades con actividad bélica, tanto en el videojuego en sí mismo, como en el desarrollo de este artículo, la frase fue recobrando y construyendo nuevos sentidos e interpretaciones sobre qué significa vivir y reconstruir la guerra de una forma diferente. Entre las propias limitaciones de este trabajo, en lo que respecta al videojuego, se encuentra el acabado del mismo (sus limitaciones principalmente de financiamiento), su llegada masiva a enseñanza tanto formal como informal de infancias y juventudes, y el consiguiente análisis de impacto educativo. Por último, es importante continuar trabajando en la reconstrucción de las memorias de las mujeres voluntarias civiles de la Guerra de Malvinas como aporte desde la *herstory*, como nueva aproximación a la problemática violencias de género del contexto de guerra y posguerra. El abordaje de esta investigación fue posible gracias a lo que menciona Helena Silvestre “Todo cambia cuando los ojos que cuentan la herida atravesaron una historia con otra suerte.” (2021, p. 95).

Notas

1. Propuesta de la *game jam* “Sheroes in Games: sheroes... de ayer y hoy” <https://www.imagecampus.edu.ar/eventos-pasados/sheroes-in-games-sheroes-de-ayer-y-hoy>
2. Link de descarga del prototipo del videojuego *Una Guerra diferente* <https://team-savior.itch.io/una-guerra-diferente>

3. Término acuñado en relación a “Unas islas demasiado famosas: Malvinas, historia y política” de Federico Lorenz (2013)
4. Más información sobre la convocatoria a la charla “Mujeres en la Guerra de Malvinas: discursos, memorias e identidades”. <https://noticias.unsam.edu.ar/2022/04/13/mujeres-en-la-guerra-de-malvinas-discursos-memorias-e-identidades/>
5. El concepto de *Marea Verde* surge a partir del fenómeno cultural formado por los movimientos feministas de los diferentes países de América Latina, organizados para luchar por la despenalización del aborto; en Argentina es llamada Interrupción Voluntaria del Embarazo (IVE). Este fenómeno sirvió para visibilizar las diferentes luchas históricas de las diferentes organizaciones de mujeres para el reconocimiento de sus derechos, la libertad a decidir sobre sus cuerpos y la penalización frente a abusos y acosos de tipo sexual, entre otros.
6. Testimonio de Silvia Barrera en *Ellas construyen soberanía: el rol de las mujeres en la Guerra - Malvinas Nos Une* por la Televisión Pública <https://www.youtube.com/watch?v=vVKNS0Djf08>
7. Testimonio de Gladys Maluendez en *Contar Malvinas*, organizada por la Biblioteca Nacional Mariano Moreno, dependiente de la Secretaría de Gestión Cultural del Ministerio de Cultura, el 9 de junio de 2022. <https://www.argentina.gob.ar/noticias/mujeres-en-malvinas-dialogo-abierto-con-veteranas-de-guerra>

Referencias bibliográficas

- Agencia Paco Urondo (21 de abril de 2021) Sofía Vassallo: “La guerra de Malvinas es un acontecimiento complejo y paradójal”, <https://www.agenciapacourondo.com.ar/dossier/sofia-vassallo-la-guerra-de-malvinas-es-un-acontecimiento-complejo-y-paradójal>
- Arfuch, L. (2010) Sujetos y Narrativas. *Acta Sociológica*, 4 (53), 19-41. <https://doi.org/10.22201/fcyps.24484938e.2010.53.24297>
- Calveiro, P. (2006) Testimonio y memoria en el relato histórico. *Acta Poética. El Relato histórico*, 27(2), doi:10.19130/iifl.ap.2006.2.204.
- Cicalese, G. (2020) video-clases: apuntes de cátedra de Estudios Latinoamericanos de Comunicación. *Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín*.
- Cicalese, G. (2013) Comunicación para la incidencia: apuntes para un concepto en construcción. En Cicalese (coord.) *Cuaderno del Equipo del Centro de Comunicación La Crujía II*, 11-99.
- Cicalese, G. (2009) Hitos condensadores de la identidad: indicios discursivos para definir la identidad a partir de las entrevistas en profundidad y las historias de vida. *Hologramática*, 4 (10), 57-74.
- Comisión de Investigaciones Científicas. Soberanía Científica. (26 de octubre de 2023) *Mirta Amati: “Durante mucho tiempo la ciencia evitó hablar de Malvinas*. <https://www.cic.gba.gob.ar/mirta-amati-durante-mucho-tiempo-la-ciencia-evito-hablar-de-malvinas/#:~:text=de%20E2%80%9CMalvinizar%20E2%80%9D.-,%C2%BFQu%20significa%20E2%80%9CMalvinizar%20E2%80%9D%3F,ins%20en%20la%20escena%20p%C3%ABlica>

- Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013) El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *Innovación educativa. Respuesta en tiempos de incertidumbre: III Jornadas de Innovación*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7609118>
- Díez Gutierrez, E., Fontal Merillas, O y Blanco Jorin, D., (2005) Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos. *Departamento de Filosofía y Ciencias de la Educación. Universidad de León*. <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T8%20VIDEOJUEGOS/VJ%20GENERO.pdf>
- Echezuri, A. y Luverá, S. (2012) Malvinas entre el imaginario, el silencio y el olvido. La guerra vista con ojos de mujer. *Patrimonio e Instituto Histórico, Voces Recobradas, revista de Historia Oral*, 32(15). <https://buenosaires.gov.ar/sites/default/files/media/document/2021/07/27/ba0ff9c4dbbf4c46d5a621ac3bb64f5058374045.pdf>
- Eloína Castro, L. (2016) Educomunicación. Los primeros 60 años de una historia polisémica. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 1 (2), 103-120. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047234>
- Giglio, J. (2021) *Comunicación y DDHH. Apunte de clase sobre El testimonio*, Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín.
- Glaser, B. y Strauss, A. (1967). *The discovery of Grounded Theory*. Chicago: Aldine Press
- Guzmán Arroyo, A. (2019) *Descolonizar la memoria. Descolonizar feminismos*. Tarpuna Muya.
- Heras Monner Sans, A. I. y Miano, A. (2012) El lenguaje audiovisual en la investigación social y la comunicación pública del conocimiento. *Ciencia, Público y Sociedad*, 1, 18-40. <https://www.aacademica.org/ana.ines.heras/89.pdf>
- Lorenz, F. (2011) La guerra de Malvinas: conflictos, legitimidades y cristalizaciones. *IX Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales*, Universidad de Buenos Aires. <https://www.aacademica.org/000-034/733>
- Maccari, J. y Ruiz, M. C. (2016) Heroínas de la guerra de Malvinas, *VIII Congreso de Relaciones Internacionales*, Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/58145>
- Navarro Antolinez, L. C. (2014) De la *history* a la *herstory*: un debate inconcluso. *Historia y Sociedad. Universidad Nacional de Colombia*, 2(29), 99-119. <http://dx.doi.org/10.15446/hys.n29.50469>
- Otero Tejero, M. E. (2021) *Mujeres de la guerra: voces y representaciones de estudiantes de enfermería de la armada durante el conflicto bélico de Malvinas (1982)*. [Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Córdoba]
- Pozzio, M. (2015). La experiencia de las mujeres en Malvinas: de la Sanidad Militar al reconocimiento, *Cuadernos de Marte*, Universidad de Buenos Aires. Facultad de Ciencias Sociales. Instituto de Investigaciones Gino Germani. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/61913>
- Salerno, P. (2016) Imagen y argumentación. El discurso oficial sobre Malvinas. *Letra, Imagen y Sonido (LIS). Ciudad Mediatizada*, 8(16), 199-212. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/179413>
- Salerno, P. (2022) Memorias sobre mujeres de la Guerra de Malvinas: hacia un estado del discurso social (2014-2019), *Refracción. Revista sobre lingüística materialista*, 5, 19-47. <https://revistarefraccion.com/wp-content/uploads/2021/12/2-n%C2%BA5-paula-salerno.pdf>

- Scott, J. W. (1992) *El problema de la invisibilidad* en Ramos-Escandón, C. (1992): Género e historia: la historiografía sobre la mujer. México, UAM
- Scott, J. W. (2008) *Rewriting History*. En Higgonet, M. *Behind the Lines*. Yale University Press. <https://doi.org/10.12987/9780300157499-003>
- Silvestre, H. (2021) *Notas sobre el hambre*. Mandacaru.
- Speziale, A. (2012) La mujer id(r)real en Mascaro A. *Imaginarios Culturales*, 57-85. https://www.academia.edu/37518473/Imaginarios_Culturales
- Zambrano, A. (09/09/2016) Entrevista a Nora Stejilevich: “El testimonio no es una copia de la realidad sino su construcción”, *Revistas TRANSAS. Letras y Artes de América Latina*, Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín. <http://norastejilevich.com/images/Eltestimoniooesunacopiadelarealidadesinosuconstruccion.pdf>
-

Abstract: The article describes the process of creating a video game which recounts the storlife of an anonymous heroine of the Malvinas War. The demalvinization process has erased events and people from the official History. There are still women who continue to be silenced: the civilian volunteers. *Una guerra diferente* is the result of the research work into the life of a woman from the unofficial history of the War, whom I call Malvina. It was developed (created) at the *Sheroes in Games Gamejam*. This new narrative seeks to serve as a contribution to the educational processes of new generations, to raise (develope) awareness and reconstruct another history of that war so significant for our national identity.

Keywords: women in video games - women in war - desmalvinization - unofficial history - educommunication

Resumo: O artigo descreve o processo de criação de um videogame que conta a história de vida de uma heroína anônima da Guerra das Malvinas. O processo de desmalvinização apagou acontecimentos e pessoas da história oficial. Ainda há mulheres que continuam a ser silenciadas: as voluntárias civis. *Uma guerra diferente* é produto de uma pesquisa sobre a história de vida de uma mulher da história não oficial da Guerra, a quem chamo de Malvina. Ele foi projetado no *Sheroes in Games Gamejam*. Esta nova narrativa procura servir de contributo para os processos educativos das novas gerações, para sensibilizar e reconstruir mais uma história da dita Guerra tão significativa para a nossa identidade nacional.

Palavras-chave: mulheres nos videogames - mulheres na guerra - desmalvinização - história não oficial - educomunicação

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