

CIUDAD NUEVA

ENFOQUE

¿Qué es la cultura
gamer?

ECOLOGÍA

Acuerdo de
Escazú

CULTURA

Premio Cervantes
de Literatura

AÑO 1 | N° 3



Más que un juego

La cultura de los videojuegos se ha convertido en una industria que mueve millones de dólares. Testimonios de especialistas, jugadores profesionales y niños reflejan la necesidad de un equilibrio en su uso, atendiendo riesgos y beneficios, y la importancia del acompañamiento por parte de los adultos.

WWW. REVISTA CIUDAD NUEVA. ONLINE



Accede a la revista de manera digital y disfrútala desde tu computadora y dispositivos móviles.



La búsqueda del equilibrio



En la famosa novela infantil *Charlie y la fábrica de chocolate*, escrita por el inglés Roald Dahl en 1964, uno de los niños afortunados con el billete dorado que permite el ingreso a la planta de Willy Wonka lleva por nombre Mike Tevé. Seis décadas atrás, el autor británico describió a uno de sus personajes como apasionado por la televisión, especialmente por las historias de *gangsters*, una característica que lo llevaba a aislarse y a tener poco contacto con los demás. Cuarenta años después, cuando en 2005 se estrena el *film* de Tim Burton, el mismo personaje es adaptado a las costumbres del nuevo milenio, y entonces se lo ve concentrado en un videojuego donde abundan los disparos, mientras explica con suma inteligencia a los periodistas cómo hizo para conseguir el billete deseado, al mismo tiempo que sus padres se muestran absolutamente desconcertados frente a las palabras, emociones y gustos de su hijo.

Esa breve escena refleja, sin dudas de modo exacerbado, una situación que hoy se ha vuelto moneda corriente en muchas familias, donde la computadora o la consola de juegos han cobrado un protagonismo estelar durante buena parte de la jornada. Cada vez a una edad más temprana, niños, niñas y adolescentes ocupan sus horas de ocio –y más también– cumpliendo objetivos a través de una pantalla, un joystick y jugando individualmente o en red, según el caso.

La cultura *gamer* –ese vasto universo relacionado con el mundo de los videojuegos– se ha ido propagando a lo largo de las últimas décadas, potenciada en los últimos años por el confinamiento producto de la pandemia del covid 19, al punto que nuclea a millones de personas en todo el mundo, aficionados y profesionales, generando nuevas comunidades que tienen sus propias características de relación.

Incluso para quienes conformamos la redacción de *Ciudad Nueva* ha sido un desafío zambullirnos en un tema en parte desconocido, nutriéndonos de jóvenes que aportan una mira-

da desde adentro que puede ayudar a comprender no solo términos poco habituales en el vocabulario de los adultos sino modos y maneras de pensar y sentir de generaciones que crecen con hábitos diferentes.

¿En cuántas casas resuena con insistencia el pedido de los padres para que los hijos abandonen el sofá y los videojuegos para salir al patio, a la plaza o al parque a divertirse “como antes”? Ese reclamo coincide con las palabras del papa Francisco en la vigilia de oración durante la Jornada Mundial de la Juventud en Polonia, el 30 de julio de 2016. Bergoglio, luego de referirse a la parálisis y el encierro que pueden generar el miedo de salir al mundo, hizo hincapié en “otra parálisis todavía más peligrosa y muchas veces difícil de identificar; y que nos cuesta mucho descubrir. Me gusta llamarla la parálisis que nace cuando se confunde ‘felicidad’ con un ‘sofá/kanapa (canapé)’. Sí, creer que para ser feliz necesitamos un buen sofá/canapé. Un sofá que nos ayude a estar cómodos, tranquilos, bien seguros. Un sofá que nos garantiza horas de tranquilidad para trasladarnos al mundo de los videojuegos y pasar horas frente a la computadora. Un sofá contra todo tipo de dolores y temores. Un sofá que nos haga quedarnos encerrados en casa, sin fatigarnos ni preocuparnos. (...) Es probablemente la parálisis silenciosa que más nos puede perjudicar, que más puede arruinar a la juventud. (...) Sin darnos cuenta, nos vamos quedando dormidos, nos vamos quedando embobados y atontados”.

No se trata de oponerse a la cultura *gamer* sino descubrir ante esos riesgos el invaluable aporte de los adultos que, acercándose al mundo de los videojuegos, pueden encontrar herramientas para acompañar a sus hijos en un uso equilibrado de estos cada vez más novedosos modos de entretenimiento que, como veremos en las páginas siguientes, se han convertido también en una industria que mueve millones de dólares en todo el mundo •

CONTENIDO

JUNIO 2022

- 3 **EDITORIAL**
La búsqueda del equilibrio
- 6 **CORREO DE LECTORES**
- 8 **ENFOQUE**
Mucho más que un videojuego
- 10 **SALUD INTEGRAL**
Entre el ocio y la profesión
- 13 **ENTREVISTA**
"Para mí, los videojuegos son trabajo"
- 16 **INICIATIVAS**
Diversión / Educación / Valores / Acción
- 18 **PALABRA DE VIDA**
Presencia activa y amorosa de Dios
- 19 **TESTIMONIOS**
Amor en las pequeñas cosas
- 21 **TESTIMONIOS**
Ese videojuego violento y vulgar
- 23 **UN AYER, UN PRESENTE**
¿A dónde van?
- 24 **UNA FOTO**
Cuasimodo
- 26 **TRADICIÓN**
Las celebraciones de la Independencia
- 28 **ECOLOGÍA**
Un acuerdo para la democracia ambiental
- 30 **CULTURA**
"Los poetas inflaman las hogueras"
- 32 **ARTE Y ESPECTÁCULOS**
- 34 **PERLAS DE CHIARA**
Sin distinciones



13

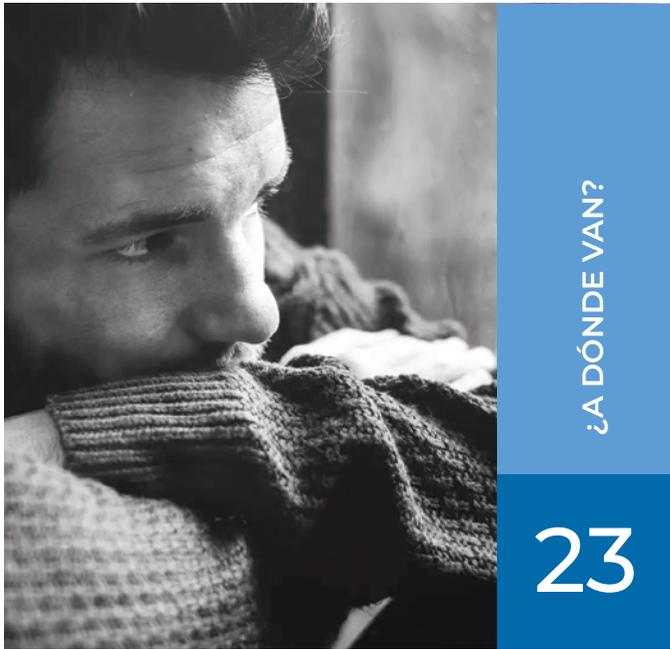
"PARA MÍ, LOS VIDEOJUEGOS SON TRABAJO"



30

"LOS POETAS INFLAMAN LAS HOGUERAS"





¿A DÓNDE VAN?

23



19



UN ACUERDO PARA LA DEMOCRACIA AMBIENTAL

28



Ingresá a la plataforma y leé la revista online

Director General: Santiago Durante.

Secretario de Redacción: Manuel Nacinovich.

Referentes periodísticos: Santiago Mampel (Uru), Monserrat Cantero (Par), Pablo Herrera Navarro (Chi).

Consejo de Redacción: Lidia Iglesias y Claudio Larrique (Uru), Jorge Amarilla y Matías Álvarez (Par), Alejandra Vásquez Alvarado (Chi), Mariana Inés Leonfanti y Gabriel Ferrero (Arg).

Corrección: Lorena Clara Klappenbach y Eduardo Roland.

Diseño: Matías Blanco.

Revista mensual internacional editada por el Movimiento de los Focolares.

Puede reproducirse total o parcialmente los textos, citando la fuente: revista *Ciudad Nueva*.

Sede Uruguay:

Asociación Civil Ciudad Nueva. Pablo de María 1032. Montevideo.
Teléfono: 2412 2863
ciudadnueva@focolar.org.uy
Registro M.E.C. N° 1923 No contribuyente. Depósito Legal: 360773.
Edición: Año 42 - N° 6

Sede Paraguay:

San José 447 casi Avda. España. Teléfono +59521213535 / +595971166250. info.ciudadnuevapy@gmail.com

Sede Chile:

Fundación Mariápolis
Giro: Promoción Religiosa Cultural y Social
Dirección: TRIANA 855- Providencia
Correo electrónico: revistaciudadnueva@ciudadnueva.cl
Teléfono: 222660342 / +56981383574

Sede Argentina:

Lezica 4358 (C1202AAJ) . Teléfono: (011) 4981-4885
whatsapp: +54 9 11 6180 2255
lectores@ciudadnueva.com.ar
Registro de la Propiedad Intelectual N° 959.059. Edición N° 641
Imprenta: Latingráfica. Rocamora 4161, CABA. www.latingrafica.com.ar.

Este número se cerró el 19 de mayo de 2022.
Imagen de tapa: www.seizethecontrols.eu



Adhesiones y aportes a Ciudad Nueva

Bullying

Muy buen artículo sobre la violencia en la escuela, publicado en la edición de mayo. La salud mental debe ser hoy prioridad para los que volvemos a las aulas: niños, jóvenes y docentes.

Recuperar el sentido de la dignidad se vuelve prioritario para encarar soluciones a largo plazo.

Gracias

Ana Giucich (Paraguay)

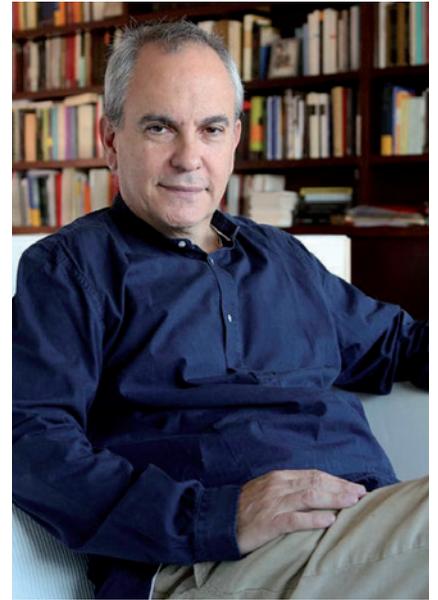


La nueva revista

Estimados, la inscripción a la revista *online* me pareció súper fácil y amigable; la verdad, no tuve ningún problema para anotarme ya que todo está muy claro y se pueden seguir los pasos de manera simple y lógica.

Por otra parte, debo decir que me encanta el nuevo formato de la revista digital. El hecho de que aparezcan artículos de los cuatro países del Cono Sur es muy motivador, y los reportajes y en general la línea editorial me parecen muy coincidentes con mi línea de pensamiento. De hecho, la estoy difundiendo entre familiares y amigos.

Sergio Nachar (Chile)



Para leer y reflexionar

Muy interesante y reveladora la entrevista a Pablo d'Ors. Una mirada necesaria y sanadora. Y en completa sintonía con Chiara Lubich: "... siempre estamos naciendo; y solo cuando nacemos estamos vivos".

Para releer y reflexionar.

Francisco (Argentina)

Nota de la redacción

Querido lector: Después de las primeras dos ediciones publicadas de la revista *Ciudad Nueva* del Cono Sur realmente estamos muy contentos porque sabemos que poco a poco la publicación va superando las fronteras y va llegando a los hogares de Uruguay, Paraguay, Chile y Argentina.

Si usted está leyendo estas líneas es porque la revista todavía le llega en papel (si vive en Argentina, recuerde que a partir de agosto solo se podrá leer en la web) o ya se registró en www.revistaciudadnueva.online y logró el acceso a través de la nueva herramienta digital.

Desde la redacción lo invitamos a difundir cada vez más entre sus conocidos esta posibilidad de disfrutar de la revista desde cualquier computadora

o dispositivo móvil con solo registrarse de manera muy sencilla y gratis (en el canal de YouTube de Ciudad Nueva, www.youtube.com/CiudadNueva1, pueden mirar un video tutorial, en el caso de que tengan algún inconveniente).

Por otra parte, también nos parece muy importante comunicar la necesidad de contar con un apoyo económico que cada uno de ustedes puede realizar de manera libre y voluntaria, a través de las diferentes opciones que encontrarán en la mencionada página web y según su país de residencia.

El desafío de seguir creciendo y aumentar el alcance del mensaje de fraternidad es nuestro motor para continuar construyendo junto a cada uno de ustedes no solo una *Ciudad Nueva*, sino una Humanidad Nueva.

¡Gracias!



...el arte de la justa medida.

@CronicasDeDorita

por Flor Locascio



Conocer la cultura del otro

Estoy muy entusiasmada con esta nueva revista porque me encontré con la posibilidad de conocer siempre algo nuevo de los otros países. No solo por el hecho de notar una variedad de autores de distintos lugares, sino porque dan espacio para publicar alguna pincelada de la cultura de los diferentes países. Los aliento para que *Ciudad Nueva* siga creciendo. Éxitos para todo.

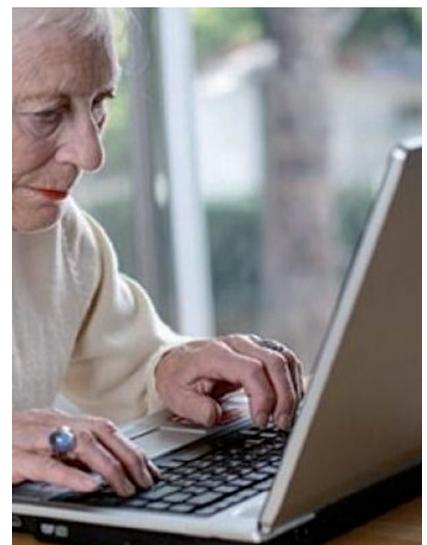
Mariela C. (Argentina)



Impecable la revista

Quiero felicitarlos porque la revista está impecable. En muy pocas horas me la leo completa y luego, con el pasar de los días, voy repasando algunos de sus artículos, sobre todo los que me invitan a una mayor reflexión.

Tengo 80 años y por un lado lamento que se deje de imprimir porque, para mí, leer en papel es mucho más fácil y placentero. Sin embargo, entiendo muy bien las razones por las cuales se volverá absolutamente digital. En este sentido, aproveché la situación para pedir a uno de mis hijos que me hiciera el registro en la web y él, que hace mucho no lee *Ciudad Nueva*, vio lo cambiada que está y le gustó mucho. Fue una oportunidad para mostrar la revista a los que tengo cerca, que a veces me pasan desapercibidos. Además



de ser una linda ocasión para ir acostumbrándome a leer en la computadora o en el celular. Sé que no será lo mismo, pero siempre puedo aprender algo nuevo.
¡Gracias, *Ciudad Nueva*!

R. T. (Argentina)

Mucho más que un videojuego

Jugadores profesionales, equipos, competencias oficiales. Los videojuegos dejaron de ser un nicho para transformarse en una industria masiva que moviliza millones de fanáticos y que solo en 2021 generó más de mil millones de dólares, convirtiéndose en uno de los rubros de la escena digital con mayor proyección a futuro.



POR PABLO HERRERA
NAVARRO (CHILE)

ENFOQUE

La cultura *gamer*, es decir, la cultura del videojuego, ha crecido de manera frenética y se ha instalado en nuestra sociedad ya no solo como un espacio de entretenimiento, sino como un nexo que une distintos mundos y posibilidades: pedagógicas, sociales, vinculares. Tomás Mosqueira es periodista y magíster especializado en videojuegos, y ve la actualidad de esta industria (que cuenta con millones de adeptos en todo el mundo) como “un importante medio para transmitir mensajes”.

“La cultura *gamer* –explica Mosqueira– es el impacto que ha tenido la industria del entretenimiento electrónico (videojuegos) en la sociedad actual. Hoy vemos que los videojuegos están en todas partes, ya no son un nicho, hay películas de cine (como el caso de “Sonic 2”), series de televisión (“Arcane” o “The Witcher” en Netflix, las dos quebraron récords de audiencia) o música. Hasta encontramos útiles escolares oficiales Nintendo o PlayStation. Teniendo en cuenta que el auge de los videojuegos comenzó en los setenta y ochenta, hoy esos niños que crecieron jugando tienen normalizado su consumo”. Entre los ejemplos más resonantes de esta tendencia está ni más ni menos que el del presidente de Francia, Emmanuel Macron, un reconocido videojugador: “Por esto mismo ha sido muy abierto a fomen-

tar el desarrollo de esa industria y sus competencias en el país”.

Una característica que a lo largo del tiempo han evidenciado los videojuegos, según Mosqueira, es su función pedagógica: “Está demostrado, en distintos estudios, que jugar videojuegos puede ser una metodología de aprendizaje más efectiva que leer libros o ver películas. Y dado que estos juegos muchas veces sacan referencias de situaciones actuales o de la historia universal, es mucho más fácil recordarlas. Haciendo una analogía, en los años noventa, en Sudamérica, estuvo de moda la serie animada ‘Los Caballeros del Zodíaco’. Fueron miles de niños y jóvenes que aprendieron cuáles son los signos zodiacales y su orden gracias a los sucesos de la serie. El caso de los videojuegos es algo parecido. Títulos como *God of War*, pese a su violencia y contenido para adultos, puede ayudar para aprender de mitología; *Age of Empires* o *Civilization* pueden enseñar a los jugadores sobre el desarrollo, avances y características de distintas civilizaciones”.

La industria de los videojuegos tampoco es ajena a las problemáticas globales, como puede ser el cambio climático. El ejemplo más contundente fue la campaña ecológica de Greenpeace y los desarrolladores del popular videojuego *Fortnite*. “Cada vez es más común que importantes empresas, fundaciones o lanzamientos de productos realicen acciones en videojuegos para llegar a esta audiencia que principalmente consume contenidos desde redes sociales, creadores de contenidos y videojuegos. En el caso de la campaña de Greenpeace con *Fortnite* –cuenta Mosqueira– la



agencia de la que soy fundador (For The Win) estuvo detrás del proyecto y fueron más de ocho meses de trabajo. La idea fue mostrar un mensaje de concientización para cuidar el medioambiente a las nuevas generaciones. Para ello se comenzó una campaña de difusión con importantes *streamers*, *influencers* (personas que influyen en su audiencia a través de medios digitales) y creadores de contenidos de Chile. Se desarrollaron mapas (biomas) que representaban distintos problemas ecológicos

que pueden ser prevenidos por el ser humano, como la contaminación de los océanos, la basura que hay en el desierto, la tala de árboles, la extracción de minerales y los incendios forestales. Y, para finalizar, se hizo un gran torneo de *Fortnite* en el que estaba prohibido talar árboles, los cuales representan uno de los principales recursos de construcción en ese videojuego. La campaña resultó un éxito, fue vista por un promedio de 7.500 personas simultáneas en la plataforma Twitch, y se consiguie-

Mosqueira es falsa: “A nivel mundial el porcentaje de jugadores por género es similar, e incluso es superior en el caso de las mujeres en algunas plataformas (como videojuegos móviles). El principal problema es que aún existe mucho prejuicio y discriminación hacia las mujeres que juegan, pero distintas desarrolladoras de videojuegos han puesto fórmulas para que eso deje de ocurrir. Actualmente los títulos más jugados a nivel mundial, como *Roblox* o *Fortnite*, apuntan a un mercado más transversal, sin

y se alimenta mal, ya cambió. Hoy mucha gente juega videojuegos, como deportistas reconocidos, artistas o *celebrities*. Incluso, los mismos jugadores profesionales se preocupan por su salud física con entrenamientos, elongaciones, buena alimentación, entre otras cosas. Los videojuegos ofrecen muchas veces una salida de escape y de entretenimiento divertidos. Pero también favorecen aptitudes como la toma rápida de decisiones, el trabajo en equipo, las actitudes de liderazgo y la resolución de problemas. Sobre lo atrapante que pueden ser estas tecnologías para los niños, es responsabilidad de los padres controlar su consumo hasta que los jugadores tengan un criterio formado y puedan administrar bien sus responsabilidades y horarios”.

Se trata de una cultura que también implica riesgos, sobre todo cuando se juega en red. Sobre este aspecto, el magíster en videojuegos advierte que “las empresas desarrolladoras se preocupan mucho para que sus usuarios tengan una buena experiencia al momento de jugar en línea con otras personas. Existen personas dedicadas y contratadas por estas instituciones para mantener una buena relación dentro del juego y sus comunidades. Según el tipo de juego hay distintos mecanismos para poder reportar usuarios con conductas inapropiadas o cuando ocurren situaciones extrañas que pueden terminar en estafas. Algunos cuidados y recomendaciones que puedo dar con respecto a los juegos en línea es no tener un comportamiento ‘tóxico’ (tratar mal a los otros jugadores o jugar de forma malintencionada para afectar el desarrollo del resto), y en caso de que vean a alguien haciendo cosas molestas, reportarlo para que le apliquen sanciones”.

Comprender una nueva cultura no siempre es fácil, sobre todo cuando la distancia generacional es amplia. No obstante, conocerla e interiorizarse sobre sus características puede ser una oportunidad de acercamiento, una manera de tender puentes entre adultos, jóvenes, adolescentes y niños, para seguir creciendo como comunidad, no solo virtual, sino real •

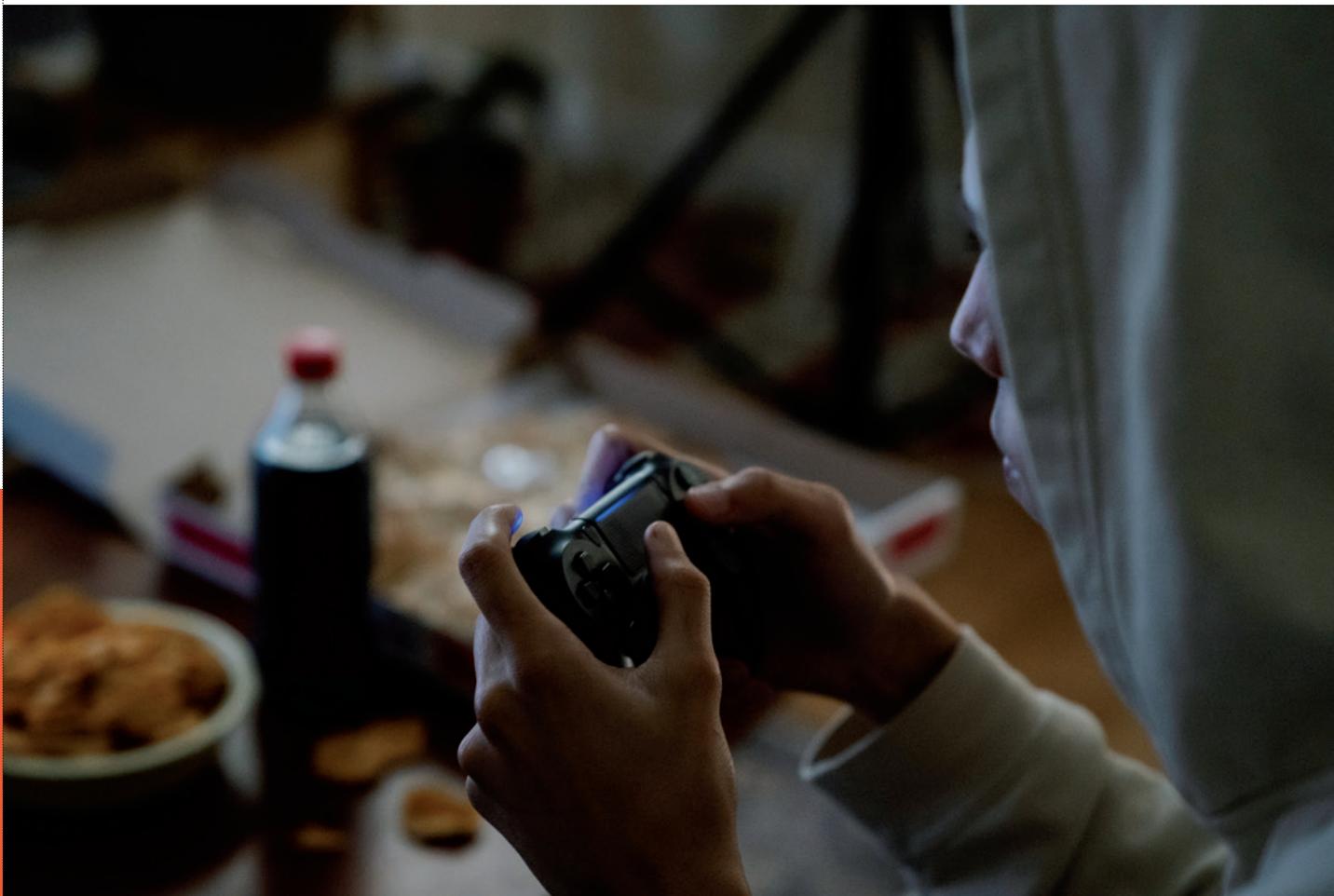


ron miles de firmas para su campaña ‘No a Dominga’, que busca evitar la construcción del proyecto minero portuario que amenaza con destruir el ecosistema donde habita el pingüino de Humboldt. Dada su transversalidad, hoy los videojuegos son un importante medio para transmitir mensajes a generaciones que no acostumbran consumir información de forma tradicional”.

Por otra parte, el interés en los videojuegos siempre se asoció con los varones, una tendencia que para

caer en estereotipos. Se suele pensar que hay más jugadores hombres porque tienen más instancias para poder mostrarse”.

Uno de los principales miedos que los adultos tienen respecto del vínculo entre sus hijos y los videojuegos tiene que ver con la salud. La cultura del sedentarismo o la adicción a los juegos en la infancia está siempre latente. “Son juegos que promueven el sedentarismo –reconoce Mosqueira– pero esa caricatura del *gamer* que no sale de su pieza, no tiene vida social



EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS

Entre el ocio y la profesión

Jugar frente a las pantallas puede resultar tan común como practicar un deporte o desempeñarse en un ámbito laboral. Por eso, también puede traer consecuencias en la salud tanto física como mental, a las cuales es importante atender.



POR MATÍAS VARELA
(ARGENTINA)*

El uso de la tecnología en nuestra vida diaria es determinante. Los medios digitales han promovido e instalado tantas modificaciones en la cotidianidad que nos cuesta mucho comprender las implicancias que podrían llegar a tener sobre nosotros. Dentro de estas variantes, los juegos digitales cambiaron sus objetivos. No solo se busca que generen entretenimiento, sino que permitan interactuar con otros de manera presencial o remota. Generar nuevos vínculos, forjar una identidad con esta forma de vida, crear nuevos espacios y competencias de alta exigencia. Estos cambios tienen diversas consecuencias en las formas de concebir el mundo, a nosotros mismos y en cómo mejoramos o alteramos nuestros estados emocionales, pensamientos y acciones.

El ocio

El videojuego está asociado predominantemente con el ocio. Es saludable que logremos destinar tiempo a descansar de nuestras ocupaciones habituales, y son varios los beneficios que incluye: desarrollo de

habilidades como la atención, la creatividad, memoria, los idiomas y el trabajo en equipo (en el caso de que el juego disponga de esta modalidad). Los videojuegos facilitan el aprendizaje de contenidos educativos y el desarrollo de habilidades cognitivas. Si bien tanto adultos como adolescentes y niños los utilizan, los objetivos que los impulsan pueden ser distintos.

Mientras que para algunos es dispersión, para otros puede ser una manera de relacionarse con las personas, de canalizar las emociones. En el caso de los niños y adolescentes, casi un 60 % usa los videojuegos como forma de ocio, aunque también funcionan como un medio digital para tener amigos y conocer gente nueva *online*. Por lo tanto, son varias las aristas que hacen más atractiva esta industria y que convergen al momento de elegirla como pasatiempo.

Profesionales del juego

Con el desarrollo y expansión continua de la industria de los videojuegos se generaron múltiples nuevas profesiones, como es el caso de los *eSports* (deportes electrónicos). Los deportes electrónicos y los juegos son dos términos que usualmente se utilizan como sinónimos. Por un lado, el juego incluye a cualquiera que realice el acto de jugar; es puro disfrute y entretenimiento. A su vez, los *eSports* implican jugadores profesionales que compiten para ganar torneos. Involucran equipos, tablas de posiciones, calendario de partidos y estructuras competitivas similares al deporte tradicional.

Los *eSports* demandan exigencia para los atletas que los practican, como ejercitarse en el videojuego con un promedio de entre 8 a 12 horas por día, lo cual exige persistencia, disciplina y constancia. También requiere de un entrenamiento físico para trabajar la espalda y las articulaciones, actividades físicas que trabajen estiramiento, coordinación motora, rendimiento cognitivo y sistema cardiorrespiratorio.

La nutrición también es un factor relevante, ya que mejora la productividad y concentración. Un buen consejo que los nutricionistas suelen dar es apostar por el consumo de fibras, que ayudan al buen funcionamiento del intestino e influyen positivamente en el cerebro.

El factor psicológico también es preponderante. Se debe prestar la debida atención a este tema, ya que el nerviosismo, la ansiedad y el descontrol emocional son factores que no solo pueden hacer que el jugador pierda partidos, becas o patrocinios, sino que también pueden provocar el final de su carrera. Este aspecto se trabaja desde un enfoque individual y grupal. Considerando a la persona, se trabaja para que aquellos pensamientos que surjan producto de los avatares del juego se puedan sobrellevar, a fin de que las emociones subyacentes no intervengan o determinen el resultado del rol de la persona que está compitiendo.

Desde otra perspectiva, se trabaja de manera grupal para que cada uno de los integrantes del equipo de trabajo puedan mantenerse unidos y prevalezcan los objetivos del equipo por sobre los personales; también se trabaja para identificar los roles de cada uno. Estos aspectos de la vida del atleta profesional de los *eSports* dan cuenta de la alta exigencia que conllevan. Además es una actividad que comienza desde muy temprana edad, a partir de los 8 años.

En el caso de los niños y adolescentes, casi un 60 % usa los videojuegos como forma de ocio, aunque también funcionan como un medio digital para tener amigos y conocer gente nueva *online*.

El trastorno producto del videojuego

En la nueva Clasificación Internacional de Enfermedades y Problemas de Salud, la Organización Mundial de la Salud (OMS) incluye, dentro de los trastornos que ocurren debido a comportamientos adictivos, el trastorno por uso de videojuegos. Esta patología se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente (“juegos digitales” o “videojuegos”), y puede corresponder a juegos en línea (por internet) o fuera de línea. Se puede manifestar mediante: deterioro en el control sobre el juego como el inicio, la frecuencia, la intensidad, la duración, la terminación y el contexto; incremento en la prioridad que se le da al juego, al grado de anteponer a otros intereses y actividades de la vida diaria; continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas.

El patrón de comportamiento del juego puede ser continuo o episódico y recurrente. Si bien varía la forma de expresarse según cada persona, usualmente ese patrón da como resultado una angustia >>

marcada o un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes. El comportamiento del juego y otras características deben ser evidentes durante un período de al menos 12 meses para que se asigne un diagnóstico. No obstante, si cumple con todos los requisitos del diagnóstico y los síntomas son graves, el diagnóstico puede darse antes de ese tiempo.

Aun así, el diagnóstico de un trastorno no es lo único relevante. En el medio hay un recorrido principalmente de niños y adolescentes que dedican un tiempo excesivo con respecto a lo que debería suponer el uso de estos juegos digitales. Mientras que en algunos casos puede significar una parte de su tiempo recreativo, para otros es la totalidad de su ocio, e inclusive disminuyen el tiempo dedicado a otras actividades para poder jugar más a los videojuegos. Esto supone varios cambios de hábitos, los cuales pueden deteriorar la calidad de vida.

Comentarios finales

Realizar de manera profesional la práctica de *eSports* (así como tam-

bién de los deportes denominados tradicionales) supone una alta exigencia para la cual se debe contar con la preparación adecuada. Entrenar y competir en ese nivel necesita una dedicación acorde. Existe una diferencia significativa entre quienes se dedican de manera profesional y quienes lo hacen como un mero juego.

Cualquier persona puede disfrutar de su tiempo libre, realizando el tipo de recreación que considere pertinente y con la cual se sienta identificado. En este sentido, la satisfacción inherente producto de hacer lo que a uno le gusta es relevante al momento de la elección de qué pasatiempo elegir. No obstante, debemos considerar que el exceso de la utilización de los videojuegos reporta consecuencias negativas que no necesariamente devienen en un trastorno, pero sí requieren de atención médica: dolores corporales (producto del sedentarismo, mala postura, mala alimentación), factores psicológicos (debido al aislamiento), empobrecimiento de las relaciones sociales, deterioro en el límite del tiempo de juego, dificultades en el control de las emociones e impulsos.

Además, es importante entender que nosotros ya tenemos conductas aprendidas; que concebimos el mundo a partir de nuestras experiencias, nuestro entorno y de lo que nos inculcan; y que aquello que aprendemos crea una forma determinada de evaluar y apreciar, generando nuestra perspectiva para comprender la realidad. Por eso, también es relevante el tipo de videojuego que se elige, a fin de determinar si es adecuado para la edad de quien lo juega.

No hay un límite fácil de discernir entre aquello que nos genera consecuencias positivas y/o negativas producto de los videojuegos. Es una industria que parece seguir creciendo, generando diversidad de profesiones y nuevas funciones que nos permiten interactuar de maneras innovadoras, lo que trae consecuencias positivas y negativas. El principal desafío refiere a ser responsables y cuidadosos con la propia salud, ya que manteniendo hábitos saludables vamos a poder disfrutar de los videojuegos, como así también comprender que se puede jugar con ellos y que también hay otras opciones sobre las cuales se puede elegir y disfrutar •

*El autor es licenciado en Psicología





POR MANUEL
NACIOVICH
(ARGENTINA)

Con 25 años, Sol Checa es una de las mujeres que se abren paso en el mundo profesional de los videojuegos, un rubro en el que prevalece la presencia masculina. Comenzó a participar de torneos en 2017 bajo el nombre ficticio de *Solxiz*, cuando a partir de la motivación por competir conformó su primer “equipo de barrio”. Pasó por distintos grupos y en 2019 entró a Isurus Gaming, uno de los clubes de *eSports* más grandes de la región, donde empezó a percibir un salario por jugar. Hoy está sin actividad oficial pero continúa entrenando y formándose, aunque no las 12 horas diarias que le dedicaba hace unos años. Si bien no está segura de si volverá a competir como deportista electrónica, tiene claro que le gustaría trabajar en cualquier cosa que se vincule con esta industria, que mueve millones de dólares alrededor del mundo y que despierta fanatismos como cualquier otro deporte. Ya sea como *coach* de un equipo, analista o haciendo transmisiones para la TV, Sol sabe que su futuro está ahí.

—¿Cómo es un equipo de barrio?

—Es un club de respaldo. Junto con otras chicas armamos un equipo, le pusimos nombre y empezamos a competir en torneos, pero sin ningún club que nos apoyara y nos diera financiamiento. Era “por amor al arte”.

—¿Hasta entonces siempre habías jugado por mera diversión?

—Por *hobby*. Juego al *Counter Strike* (juego de disparos) desde toda la vida. En 2017 empecé a buscar mujeres para armar equipos, pero no lograba conformar ningún proyecto serio. Hasta que una chica me con-



SOL CHECA

“Para mí,
los videojuegos
son trabajo”

La industria de los *eSports*, o deportes electrónicos, viene creciendo hace años a pasos agigantados, y en el último tiempo ha logrado avanzar en su profesionalización. Esta joven, conocida en el rubro como *Solxiz*, es de Buenos Aires y se dedica a jugar videojuegos de manera profesional. Competencias, entrenamientos, equipos, premios... para ella, estos juegos no son solo un *hobby*.

tactó por Facebook y me propuso formar parte de un equipo. Al principio éramos seis.

—¿La motivación para conformar un equipo eran las ganas de competir?

—Sí, me gustaba mucho y estaba buscando chicas que hicieran lo mismo, pero era muy complicado. Muchas

solamente querían jugar, y no es solo eso. Al juego lo tenés que estudiar, tenés que aprender cosas, armar estrategias.

—Contame sobre eso: no es solo jugar. ¿Qué otra cosa es?

—Primero, hay que tener la dedicación y las ganas, porque si no te gusta no va. Hay muchas chicas que se >>

metían a competir por la fama, y esa no es la idea. Tenés que esforzarte, querer aprender, mirar cómo juegan los mejores equipos del mundo (que están en Europa), analizar partidos (que te puede tomar unas tres horas), tratar de copiar lo que hacen, armar estrategias. A veces ves un equipo que hace algo que te gusta, lo grabás e intentás imitarlo con tu equipo. En otras oportunidades, además, hay que hacer sacrificios, porque es una práctica que te demanda muchas horas. Nosotras estábamos 12 horas todos los días. Hay fines de semana en los que no podés ver a tus amigos, o faltás a cumpleaños o reuniones fa-

miliares porque tenés que entrenar o hay un torneo.

–¿En qué momento te empezaron a pagar dinero por jugar?

–Empecé a cobrar en 2018 con mi último club, Isurus Gaming. Cobraba mensualmente o me financiaban, junto con mis compañeras, cuando había que hacer un *Bootcamp* y estar todas juntas dos semanas entrenando. La estadía, la comida, de eso se encargaba el club.

–¿Qué es un *Bootcamp*?

–Es un centro de entrenamiento. Se hace cuando hay una competición importante. Los equipos que pueden organizar un *Bootcamp*, que es lo ideal, en donde se entrena durante una o dos semanas. Cuando tuve que ir a competir a Brasil, por ejemplo, hicimos un *Bootcamp*. La idea es concentrar y prepararse. Es un repaso más intenso, previo al torneo.

–¿Qué es lo que más te gusta de jugar?

–En algún momento estuve muy motivada porque todo mi equipo lo estaba. Había buen ambiente y ganas de trabajar. También me motiva jugar torneos, querer ganar. Por otro lado, hoy en día sé que en parte está mal: no es sano pasarse 12 horas en la computadora. Lo ideal es entre 6 y 8 horas como máximo. Más de eso ya no es bueno, porque uno tiene que relajarse, hacer otra cosa, actividad física. Yo comía siempre en la

computadora, por ejemplo, y eso no va. Así que hoy por hoy no lo haría. Pero sí, la competencia es lo que más me gusta.

–Así como un futbolista entrena fútbol, vos lo hacés con los videojuegos. Competiste, viajaste, te financiaron económicamente. ¿Cómo lo ven tus familiares y amigos desde afuera?

–La gente de mi edad, o menos, lo toma con normalidad. Pero cuando empecé más seriamente con esto, que tenía 19 años (era grande ya, hay chicas que están desde los 16 jugando), mi papá no lo entendía. Decía que primero tenía que estudiar, que eso era una pérdida de tiempo. Pero porque no saben lo que es ese mundo y no lo pueden entender. Que juegues un juego y te paguen... no lo entendían. Pero lo van haciendo poco a poco y te apoyan. Cuando viajé a Brasil a competir, mi familia estaba reunida en mi casa siguiendo la transmisión en vivo.

–Históricamente, el mundo de los videojuegos siempre estuvo dominado por hombres. ¿Cómo vivís eso como mujer?

–Toxicidad existe en cualquier ambiente de la vida. En los videojuegos más, y ni hablar en Internet, porque detrás de una pantalla las personas te puede ofender con mayor facilidad. Seas mujer u hombre, vivís cosas similares en ese sentido. Cuando tenía 9 años, durante el juego hablaba por el micrófono y por mi voz pensaban que yo era un nene, y me insultaban como si lo fuera, sin darse cuenta de que era una chica. Sí sucede que las mujeres tenemos menos oportunidades. Los sueldos son más bajos, y a veces ocurre que aun haciendo lo mismo que un hombre, nosotras cobramos un 50 % menos. Los premios en los torneos también son menores. Aun así, contamos con una





Micaela Acuña
Fotografía

ventaja: hay ligas exclusivas femeninas en donde los varones no pueden participar. En cambio nosotras sí podemos estar en cualquier torneo que sea para varones. Es una medida que implementaron para incluir a las mujeres. Hemos querido entrar en un equipo de hombres de nuestro mismo nivel y no querían entrenarnos, y si lo hacían, no se lo tomaban en serio. Hay un desbalance, estamos algo marginadas, hay muchas cosas para arreglar. Más allá de eso, por suerte no es como antes.

–¿Cuánto está ganando alguien promedio que se dedica y tiene un sueldo?

–Entre 150 y 200 dólares mensuales. Pero cobrar por jugar no ocurre en todos los casos. Hay clubes que no te pagan, solo te dan indumentaria y te financian la inscripción a torneos, pero no te dan sueldos. Los salarios más alto pueden ir hasta los 300 o 350 dólares, y los que cobran arriba de 500 tienen un poquito más de suerte.

–¿Por qué creés que la industria de los deportes electrónicos mueve

tanto dinero y tiene tantos espectadores?

–Ocurre igual que con el fútbol. Es exactamente lo mismo. Es una cultura, un gusto. Así como hay personas que son fanáticas de un club de fútbol, o de una banda de música, hay quienes les gusta mucho jugar, se fanatizan con un equipo y lo siguen y ven sus partidos. Es como mirar la televisión. Por eso mueve el dinero que mueve, porque hay mucha demanda. Muchos que juegan y muchos que lo consumen.

–¿Dónde te ves a futuro con los eSports?

–En este rubro, si estás en pausa y no practicás, no llegás a ningún lado. Lo que más me gustaría es competir, pero por mi edad estoy algo grande. En un futuro me gustaría ser *coach* de un equipo, o analista, o hacer transmisiones con relatores y comentaristas. Cualquier cosa que tenga que ver con la industria, lo haría.

–Así como hay gente que se relaja jugando a los videojuegos, vos lo practicás de manera profesional.

¿Entonces qué hacés para relajarte?

–Me gusta tocar la guitarra, juntarme con amigos. Pero no, los videojuegos son trabajo. Ya casi ni juego para relajarme.

–Y ahora que estás sin equipo seguís practicando igual, como un futbolista que está sin club y continúa entrenando, ¿es así?

–Sí, exacto.

–¿Qué futuro le ves a la industria de los videojuegos?

–Me cuesta imaginármelo, pero me gustaría un mundial de *Counter Strike* acá en Argentina. Que cada vez haya más patrocinadores, clubes, inversión, apuestas. Ahora que se está dejando de lado la televisión y se están consumiendo más los juegos electrónicos, me gustaría que empezara a existir el amor por un club de videojuego. Y que, por ejemplo, haya una final de torneo entre Argentina y Brasil, y vos elijas juntarte con amigos en un bar a verla. Yo creo que va a seguir creciendo por ese lado •

Es que en DEVA consideran que los deportes electrónicos son un camino “de evolución”. Mientras que el deporte tradicional se divide en disciplina masculina y en disciplina femenina, explican, en los *eSports* no es tan así. Por el contrario, y aunque históricamente la industria de los videojuegos ha estado dominada por los varones, se busca una mayor interacción de la rama femenina, a través de la conformación de equipos de hombres y mujeres y la organización de competencias mixtas.

Desde la asociación civil se intenta que los videojuegos busquen sostenerse según esta premisa de inclusión. Y dan otro ejemplo: Santino Ombrella, jugador de Independiente *eSports*, posee una discapacidad motora que no le permite moverse con total libertad. Pero eso a Santino no le impide ser, en la actualidad, uno de los mejores jugadores del juego de fútbol FIFA de Argentina y Latinoamérica.

La pandemia aceleró procesos de todo tipo. Y tecnológicos, sin duda. Los deportes electrónicos vieron potenciada su órbita y esta se expandió con cifras abultadas. Así es que, por ejemplo, la profesionalización aumentó un 69 %

en los últimos dos años, lo que implica que los jugadores de videojuegos busquen niveles de excelencia como los que puede desear un atleta de cualquier otro deporte. Entrenan, se unen a clubes profesionales que los financian, les otorgan equipamiento, capacitación y hasta pagan un sueldo.

“La pandemia logró generar un crecimiento exponencial en el mundo y en Argentina notoriamente. Nacieron equipos como Stone o Kru, que llevaron a los *eSports* argentinos a lo más alto en competencias internacionales. Los llevaron a lugares en los que Latinoamérica no figuraba en ningún lado”, repasan en DEVA.

Se trata de una industria que aún convive con ciertos prejuicios, ya que el mundo, en su mayor parte, sigue mirando los videojuegos con la perspectiva de un simple pasatiempo, un *hobby*, o con la idea de que la persona que los practica tiene un perfil holgazán. “Como frente toda industria nueva, surgió el temor a lo desconocido. Algo que se ha ido apaciguando a medida en que se ven los logros de los deportes electrónicos en el mundo, y también porque se ve que un equipo de *eSports* hoy puede ganar el mismo



dinero que un equipo de fútbol tradicional, y hasta mucho más”, explican.

“Hay un trasfondo mayor, en donde los chicos deben crecer. Hoy un jugador profesional en cualquier parte del mundo tiene al menos un día entero de trabajo psicológico, no solo para aprender a lidiar con las situaciones que surjan dentro y fuera del juego, sino también para aprender a apoyarse en el equipo y lograr una conexión entre los compañeros”, agregan.

Por eso siempre buscan trabajar con los padres de aquellos chicos que quieren dedicarse a los deportes electrónicos, para que ellos también puedan entender más a fondo las complejidades del rubro. De hecho, DEVA brinda talleres para niños de 9 a 13 años que cuentan con un formato de ocho clases y en donde el objetivo es promover en los chicos un uso responsable del videojuego en el marco deportivo.

En DEVA ven los desafíos propios de una industria que, al menos en Argentina y Latinoamérica, es todavía nueva. Los ojos están siempre puestos en Asia, meca de los deportes electrónicos, pero con la idea clara de que es un camino largo de trabajo. Camino que no solo les corresponde andar a ellos o entidades similares, sino también a actores de la gestión pública.

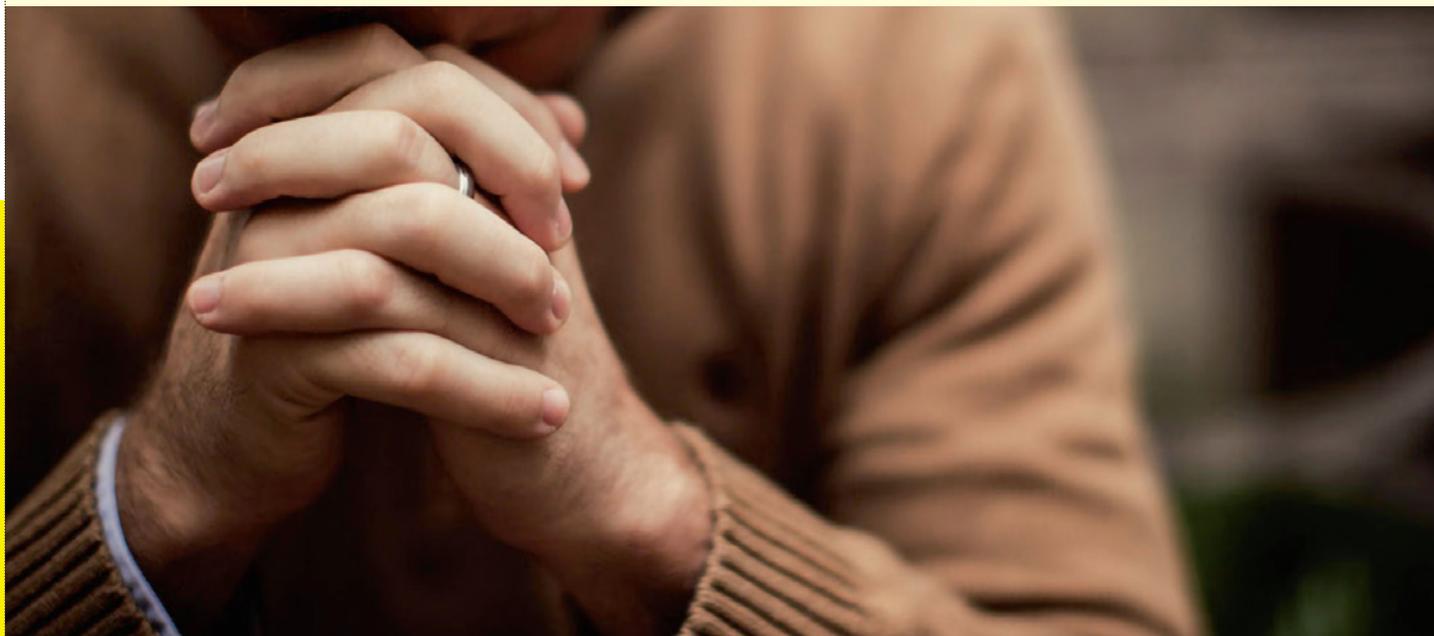
“Diversión / Educación / Valores / Acción”, sostienen en DEVA, haciendo un juego de palabras con su nombre. Esa es la mirada que tienen sobre los deportes electrónicos. Una que ve oportunidad de entretenimiento y de crecimiento profesional, y que también sabe que para ello es importante educar

*Más información en www.deva.org.ar



Presencia activa y amorosa de Dios

“Señor, tú eres mi bien, no hay nada superior a ti.” (Salmo 16, 2)



La Palabra de Vida de este mes pertenece al libro de los Salmos, que recoge las oraciones por excelencia, inspiradas por Dios al rey David y otros orantes, para enseñar cómo dirigirnos al Señor. En los Salmos todos podemos encontrarnos: tocan las cuerdas más íntimas del alma, expresan los sentimientos humanos más profundos e intensos: de la duda al dolor, la ira, la angustia, la desesperación, la esperanza, la alabanza, el agradecimiento y la alegría. Por ello pueden ser pronunciados por todo hombre y toda mujer en cualquier tiempo, cultura y en cada momento de la vida.

“Señor, tú eres mi bien, no hay nada superior a ti.”

El Salmo 16 era el preferido de muchos autores espirituales. Por ejemplo, santa Teresa de Ávila comentaba: “Quien a Dios tiene, nada le falta. Solo Dios basta”. El sacerdote Antonios Fikri, teólogo de la Iglesia ortodoxa, señalaba: “Este es el salmo de la resurrección, y por eso la Iglesia lo reza en las primeras horas, ya que Cristo resucitó en el alba. Este salmo nos lleva a esperar en la herencia eterna, por ello se titula ‘dorado’, quiere decir que es una palabra de oro, una joya de la Sagrada Escritura”.

“Señor, tú eres mi bien, no hay nada superior a ti.”

Esta oración nos abarca, sentimos que la presencia activa y amorosa de Dios comprende todo lo nuestro y la misma creación; percibimos que él recoge nuestro pasado, nuestro presente, nuestro futuro. En él encontramos la fuerza para afrontar con confianza los sufrimientos que se cruzan en nues-

tro camino y la serenidad para alzar la mirada a la esperanza, más allá de las sombras de la vida.

¿Cómo podremos vivir entonces la Palabra de Vida de este mes? Es la experiencia de C.D.: “Tiempo atrás comencé a sentirme mal y encaré los estudios médicos necesarios que exigían largos tiempos de espera. Finalmente, cuando supe que sufría el mal de Parkinson fue un golpe muy fuerte. Tenía en ese momento 58 años, ¿cómo era posible? Me preguntaba: ‘¿por qué? Soy profesora de educación deportiva, y la actividad física es parte de mí’. Me parecía perder algo demasiado importante. Pero volví a pensar en la opción que había hecho de joven: ‘Eres tú, Jesús abandonado, mi único bien’. Gracias a los fármacos empecé a sentirme mucho mejor, pero no sé qué me espera. Decidí vivir el momento presente. Después del diagnóstico, espontáneamente quise escribir una canción, cantarle a Dios mi sí: el alma se llena de paz”.

La frase de este salmo había tenido una particular repercusión en el alma de Chiara Lubich, quien escribió: “Estas simples palabras nos ayudarán a tener confianza en el Señor, nos prepararán para convivir con el Amor y así, cada vez más unidos a Dios y llenos de él, pondremos y volveremos a poner la base de nuestro ser verdadero, hecho a su imagen”¹.

Entonces, en este mes de junio estaremos unidos para elevar a Dios la “declaración de amor” a él y para irradiar paz y serenidad a nuestro alrededor.

LETIZIA MAGRI

1. Lubich, C., Palabra de Vida, julio 2001.

Amor en las pequeñas cosas

Pequeñas y grandes experiencias de personas que intentan vivir abiertas a las necesidades de los demás.

RECOGIDOS POR LA REDACCIÓN

Una reposera

Este último verano fuimos de vacaciones en familia a la costa. Uno de esos días, llegamos a la playa más tarde de lo normal. Al llegar vimos a un par de familias que estaban cerca de nosotros, a punto de irse. Bajamos nuestras cosas y nos dispusimos a disfrutar de la playa: tomar mates, jugar con los chicos, leer, mirar el mar, etc. Al pasar un rato, nos dimos cuenta de que estas familias se habían ido, pero habían dejado una reposera olvidada. No estábamos seguros de si era de ellos, pero estuvimos atentos. Con el correr de la tarde se fue yendo la gente y la reposera seguía ahí. La cargamos y nos fuimos.

Los días siguientes seguimos insistiendo, mientras los niños sugerían que abandonáramos la búsqueda. En una ocasión nos pareció reconocer el vehículo en el que esta familia se movilizaba, así que nos acercamos, saludamos y de pronto alguien nos dijo: “¡No me digan que ustedes encontraron la reposera!”. La habían estado buscando insistentemente, ya que no era de ellos y debían devolverla. Estaban muy agradecidos.

Ya por la tarde, al irnos de la playa, nos detuvo el padre de la familia y nos trajo una botella de vino para agradecernos por el gesto. ¡Una alegría inesperada! Pero para nosotros, lo más importante fue la oportunidad de vivir una ocasión concreta para transmitir a nuestros hijos el valor de hacer a los demás lo mismo que nos gustaría que nos hicieran a nosotros.

Por Andrea y Javier Castillo

El uno por ciento

Tenía una reunión con mi socio sobre un tema que me inquietaba y sobre el cual no encontraba la solución. Como él es extranjero y vive en el exterior, tenía que aprovechar su viaje a

>>

Al día siguiente, nos pusimos a buscar a los posibles dueños para poder devolvérsela. Fuimos hasta el mismo lugar en que la habíamos encontrado, pero los dueños no estaban. Creíamos recordar el vehículo en el cual se movilizaban, pero no los encontrábamos. Ante la insistencia de la búsqueda, nuestros hijos nos preguntaron sobre el porqué de tanto interés. La reposera era mucho más cómoda que las que teníamos nosotros y nos venía bien si nos la quedábamos, además ya habíamos buscado bastante. Les explicamos que, en caso de que perdiéramos algo, nos gustaría que hicieran lo mismo con nosotros. Era Jesús el que había perdido esa reposera.



la Argentina para hablar cara a cara de esto. Siempre me gusta prepararme para las reuniones, hacer un temario para organizarlas mejor y establecer los objetivos a alcanzar.

Esta vez nada fluía, no estaba segura de qué y cómo plantear el tema. Me sentía mal conmigo misma por no poder ver claramente y quizá, desaprovechar la oportunidad. Ahí recordé el uno por ciento: “*déjale el resto a Él*”. Es decir, dejar que Dios se ocupe de aquello que no podemos resolver por nuestras propias fuerzas. Hacer nosotros el uno por ciento con la confianza de que Él se ocupa del 99 por ciento restante. Hice mi parte: consulté a mi abogado por la mañana, hablé más tarde con una *coach* que me conoce bien y después con mi marido. Escuché a cada uno. Pero el tema seguía ahí. Me fui caminando a la reunión; mientras rezaba al Espíritu Santo, pedí a mis amigas con las que compartimos el ideal de la Unidad que tuvieran presente esta situación e hice una oración a mi padre, que sé que resolvería estas cuestiones mejor que yo.

Me sorprendió la manera como fluyó la reunión. Mi socio puso en palabras su visión, antes de que yo dijera nada. Diría que me leyó no solo la mente sino el alma, y acordamos un camino a recorrer. Es una persona que siempre antepone sus criterios de negocios en sus decisiones, y esta vez se detuvo en los aspectos humanos, anteponiéndolos a los intereses económicos.

Al salir caminé para volver a casa, agradeciendo profundamente al Espíritu por manifestarse; a mis compañeras, porque cada una me ilumina con su vida; y a mi padre, que siempre me enseñó el valor de la oración. Estaba dispuesta a caminar más liviana, cargando solo el uno por ciento.

Por C.K.

Atento a mis vecinos-hermanos

Durante el tiempo de esta pandemia, hace ya dos años, he tenido la gracia de trabajar cerca de casa y al aire libre. Vivo en un condominio de varias cuerdas de edificios y trabajo para el comité de administración pintando las rejas de las cajas de las escaleras de ingreso a los departamentos. Así es como durante estos meses estuve en contacto con los distintos vecinos y vecinas que me ven haciendo el trabajo.

Cada vez que llego a un edificio nuevo, saludo amablemente y me presento a cada vecino



que sube o baja. Le cuento que soy un vecino de otro sector y explico más o menos el trabajo que haré. Debido a esto, he tenido muchas ocasiones de amar concretamente.

Por ejemplo, un día, una señora adulta mayor con quien ya me había presentado, salió de su departamento y me pidió si podía llamar a una hermana suya, a lo cual accedí de inmediato, pero esta no contestaba. Resulta que esta vecina vive sola y no le funcionaba el teléfono fijo, que era su único medio de comunicación. Entonces, estaba algo angustiada. Le propuse llamar a la compañía para informar del problema. La comuniqué con una operadora, quien le explicó que el titular de la cuenta había cambiado el servicio de plan mensual a prepago, ya habían consumido los minutos incluidos y debía recargarlo. La cuenta del teléfono estaba a nombre de un hermano de la señora, que al parecer no le había informado bien del cambio, y la señora no lograba entender el procedimiento. Se lo expliqué nuevamente y comprendió. También la orienté para hacer la recarga. Ya más calmada, se fue a hacer el trámite. Al volver me agradeció mucho la ayuda.

Yo solo agradecí a Dios el hecho de hacerme estar atento a estos pequeños actos de amor a mis vecinos-hermanos.

Por Pablo Roa

“Todo lo vence el amor”

Con algunos amigos, adultos y jóvenes, con quienes compartimos el ideal de Chiara Lubich, concurrimos a la Fazenda, a profundizar la vida del carisma de la Unidad en encuentros de formación con los chicos que están haciendo su “caminata” en ese centro de recuperación.

Trabajo en el Ministerio de Desarrollo Social.



Estoy convencida de que el compromiso social es fundamental para nuestra vocación y que debemos reforzarlo en todos los ambientes en los que nos movemos. Motivada e interpelada por la necesidad de encarnar el Evangelio, ir al encuentro del hermano abatido y del dolor que cada uno vive, comencé unas experiencias en el ámbito laboral que sensibilizaron y tocaron el corazón de muchas personas que se vieron impulsadas a involucrarse.

Desde el año pasado comenzamos a articular acciones con la Fazenda desde el Ministerio, llevando talleres de actividad recreativa y deportiva, de comunicación, peluquería, huerta, etcétera.

Hacia fin de año hubo un cambio de coordinador de la Fazenda y esto nos costó mucho, porque habíamos construido una fuerte unidad con el que se fue. En cambio, la relación con el nuevo coordinador me resultaba difícil; existían muchas diferencias y asperezas que pulir (sobre todo en la manera de relacionarse

con los chicos). Solo con el amor sería posible lograrlo.

Sentí que tenía que convertirme y ser la primera en amar.

Hace unos días se realizó una visita institucional del Ministerio a la Fazenda, después de la cual se publicó un artículo en el boletín del Ministerio. Me pareció que sería un acto de amor enviárselo al nuevo coordinador y, efectivamente, con gran alegría y asombro me respondió: "¡Gracias por tanto!".

Esta fue una clara respuesta de Dios: cuando nos enfocamos solo en el amor, dejando de lado las diferencias, entonces el amor todo lo vence!

Y cuando el otro se siente amado y acompañado, puede cambiar y mejorar su actitud hacia los demás (en este caso, el coordinador mejoró notablemente para los chicos de la Fazenda).

Una vez más, tuve la certeza de que solo amando podemos tocar el corazón del otro.

Por María Luisa Picón

PROFESIONALES

DRA. CARMEN KRAGLIEVICH & ASOCIADOS

Abogados (UBA). Civil - Comercial - Laboral Tributario.
Bartolomé Mitre 986 - 1° 1- (1846), Adrogué, Buenos Aires.
Tel.: (011) 4293-2220.

LIC. MARIA LUCIA RAVIGNANI

PSICÓLOGA (UCA) - Especialización por el Hospital de Clínicas (UBA) - Terapias breves y prolongadas.
Jóvenes y Adultos. Consultorio en Belgrano (CABA).
Teléfono: 15-3202-1416

Escribanos Abogados
Alfredo J. N. Cuerda
Andrea V. Sabatino

Av. Belgrano 687 - 5° of. 21-22 CP 1092
Cap. Fed. Telefax: 4343-3287 y 4331-6139
escribianiacuerda@gmail.com

Primavera
speedling

Producción Industrial de Almacigos con Pan de Tierra

Argumedo y Champas. Km 8.
Primavera, Guaymallén. CP: 5527
primavera_sa@yahoo.com.ar
Tel: 261 558 6427/423. NEXTEL 145*1666

MÁS QUE JUGAR

Ese videojuego violento y vulgar

La experiencia de un chico que decidió tirar un videojuego de moda, contrario a sus principios.

TESTIMONIO

Quería comprarme un juego muy conocido, así que fui al negocio y lo compré. Cuando llegué a casa lo instalé y enseguida empecé a jugar. Pero mientras lo probaba, no lograba divertirme. De hecho, me sentía mal (no físicamente) porque había tantas cosas vulgares y feas que mi conciencia se sentía sucia.

Estaba muy confundido, hasta que finalmente decidí desinstalar el juego y tirarlo a la basura. No sé qué

me impulsó a hacer esto, pero desde ese momento sentí que me sacaba de encima ese peso que me ensuciaba el corazón.

Sin embargo, había un problema: mi hermano no quería tirar el juego porque, me decía: “gastamos un montón de dinero para nada”, y se enojó conmigo. Yo seguía diciéndole que lo que estaba en peligro era nuestro amor, no el dinero, pero él no parecía entenderme.

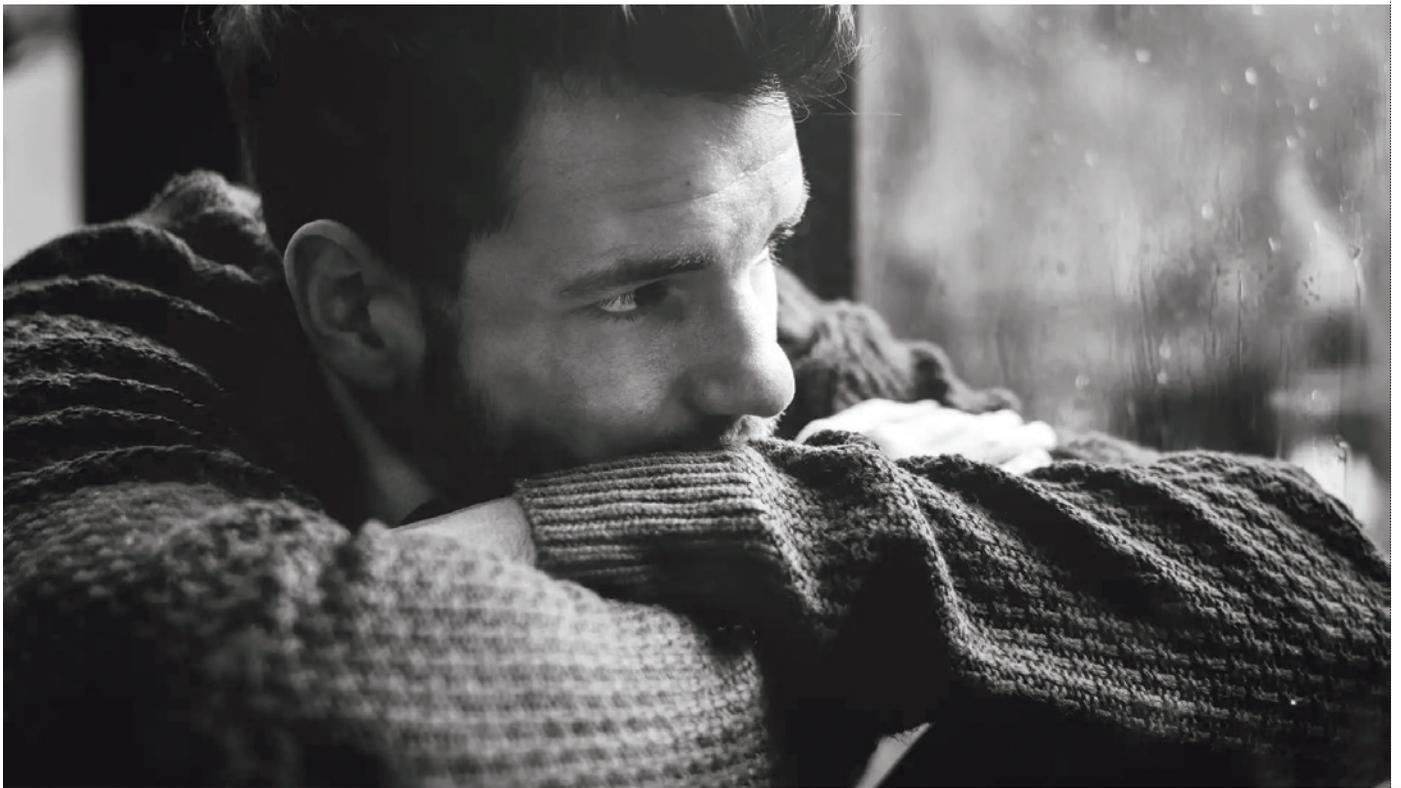
Yo no me arrepiento de lo que hice, al contrario, estoy feliz, y también mi

hermano: al día siguiente volvimos a entendernos. Sin embargo, todavía teníamos que contárselo a papá: ¿cómo explicárselo? Mamá estaba dispuesta a hacerlo, pero a la mañana siguiente, ni bien desperté, fui a ver a papá, que todavía estaba acostado, y le conté todo.

Para mi sorpresa, me agradeció, porque tuve el coraje de hacerlo personalmente y le expliqué la razón •

*Original en italiano publicado en www.cittanuova.it / Traducido por Lorena Clara Klappenbach





POR
GABRIEL FERRERO



¿A dónde van?

Adiós a Cuareim
Adiós al talud
(Adiós Corazón)

(Jaime Roos, "Adiós juventud")

Ya pasaron más de treinta años y sin embargo todavía puedo recordar con los ojos abiertos la luz de aquella tarde. Era primavera y volvía de lo que me parecía una larga ausencia. No imaginaba que habría otras, esas sí, largas de verdad. Subí por Cuareim hasta 18 disfrutando sentir otra vez las baldosas grises bajo mis pies. El aire ya estaba tibio, en los plátanos despuntaban diminutas yemas verdes y yo pisaba otra vez esas calles, tan mías que me emocioné. Sospeché por primera vez que uno nunca se siente como en el lugar donde creció.

Hace poco un amigo me contó que habían vendido la casa de Cuareim. La catarata de recuerdos me ahogó. No pude decir nada. Había demasiado como para decirlo todo. ¡Cuántas cosas pueden caber dentro de uno! Tanto que uno quisiera contar, si hubiera tiempo y si hubiera quien escuche. Tanto tan hermoso, tan gracioso, tan triste y tan oscuro... Y mientras tanto, esa extraña sensación de que uno, de alguna manera, es todo eso, o quizás es más, pero no es sin eso.



Y pensar que uno se va... y todas esas cosas, ¿a dónde van?

¿A dónde van?, repite y repite dentro de mí la deliciosa poesía de Silvio. Su canción no responde. Solo pregunta. Nunca tuve dudas de fe, pero aún así, me entristece que todo eso se pierda. Y mientras pienso, miro este maravilloso monitor y me río de mi bobera. ¡Claro! Ahora, esas cosas, por lo menos algunas, acá van •



CHILE

Cuasimodo

POR LEONARDO ARAYA (FOTO) Y PABLO HERRERA NAVARRO (TEXTO)



La Fiesta de Cuasimodo es una celebración religiosa católica que se realiza en distintas localidades del valle central de Chile, a partir del primer domingo siguiente a la Pascua de Resurrección.

Esta fiesta surge como tradición en los tiempos de la Colonia, algo que está representado en el recorrido que hace el sacerdote durante la celebración. Allí, el cura viaja en una carroza tirada por caballos para llevar el sacramento de la Co-

muniión a los enfermos e impedidos de asistir a la iglesia, escoltado por *huasos*¹, también a caballo, ataviados con sus vestimentas y con coloridos pañuelos anudados en la cabeza •

El término *huaso* es usado en Chile para referirse al individuo que vive principalmente en su zona central y se dedica a las tareas propias de las antiguas haciendas del valle central y la costa de esa área.

FIESTAS PATRIAS EN PARAGUAY

Las celebraciones de la Independencia

Mayo es un mes especial en la historia de Paraguay. Cada año, los días 14 y 15 se celebra la Independencia del dominio español, conseguida en 1811. Con espacios para la memoria, celebración cultural e identidad nacional, el país volvió a festejar la libertad.

Mayo, mes de la patria y de las madres, mes en que toda la República de Paraguay está de fiesta.

Era de esperarse, en este año muy peculiar, donde se levantaron todas las restricciones por el covid 19, que volvieran los festejos en formato presencial. Las fiestas patrias de 2022, que conmemoran los 211 años de independencia, fueron celebradas con amplios festejos.

Con ferias, proyecciones de películas, desfiles estudiantiles e intervenciones urbanas, entre otras actividades, el país vibró al festejar un aniversario más de su independencia. Es importante destacar que tanto el 14 como el 15 de mayo han sido declarados feriados nacionales, en recordación de la gesta revolucio-

TRADICIÓN



MUSEO CASA DE LA INDEPENDENCIA (ASUNCIÓN).



POR MATÍAS ÁLVAREZ (PARAGUAY)

naria que liberó la patria del dominio español, en 1811.

El programa contempló una nutrida agenda de actividades dirigidas a toda la familia, con festejos tanto en la capital, Asunción, como en los distintos departamentos y municipios de todo el territorio nacional.

Las actividades incluyeron visitas guiadas dentro del emblemático Mu-

seo de la Casa de la Independencia, que estuvo a cargo de historiadores y personajes característicos de la época. Visitar esa casa significa recorrer el suceso de la Revolución de mayo en 1811, en el que hubo un derramamiento de sangre cívico-militar en Asunción y por el cual se incorporaron al entonces gobernador español Bernardo de Velasco, dos consocios: el doctor José Gaspar Rodríguez de Francia y Juan Valeriano de Zeballos.

Visitar los pasillos de tan pequeña casa—donde grandes pensadores tuvieron como principal objetivo asegurar la autonomía soberana de la provincia del Paraguay frente a todo poder extranjero y convocar un congreso que debía determinar una nueva forma del gobierno— fue revivir aquel trascendente momento histórico.

histórica del capitán Pedro Juan Caballero, uno de los próceres de la gesta independentista de mayo de 1811, y en Francisco y Mariana, dos jóvenes que se involucran en la revolución al convertirse en los portadores de los mensajes entre los sublevados.

En simultáneo con las actividades culturales, el sábado 14 se realizaron eventos oficiales como los desfiles de estudiantes, de militares y de policías, todo lo cual generó un clima de hermandad y patriotismo en torno a la recordación de la Independencia.

Otro de los eventos coloridos fue el recorrido de un grupo de ciclistas, que bajo la guía de especialistas recorrieron sitios históricos. Niños con sus padres, montados en dos ruedas, vivieron la experiencia de conocer un poco más sobre su tierra, visitando

marco de los festejos, para que las familias pudieran disfrutar y participar tranquilas de una fecha muy especial para todos los ciudadanos.

Es bien sabido que, durante un programa de amplia magnitud como lo es el de la Independencia, se trabaja de forma minuciosa para que todo salga de la mejor manera. Y en ese marco, quien también estuvo presente fue la gente del hogar Nueva Oportunidad, que trabaja en la reinserción laboral y social de mujeres privadas de su libertad, con su campaña “Soñamos un mañana mejor”. Allí estaban, en la hermosa ciudad de Asunción, bordando escarapelas que vendían para hacer sentir así el patriotismo y festejar el Día de la Madre.

La directora de Nueva Oportunidad, Nelsi Centurión, comenta: “Este hogar es el primer régimen de semi-libertad que permite a las mujeres fortalecer sus lazos familiares y concretar una reinserción laboral y social, mediante su capacidad productiva y responsabilidad. Es también una verdadera familia, y acompaña con emoción y compromiso la labor en favor de las mujeres, a quienes consideran hijas”.

Además de las fiestas patrias, en Paraguay existe la celebración que se realiza cada 15 de mayo: el Día de la Madre. La fecha está relacionada con la gesta de la independencia y se conoce como fiesta de la “Madre Patria”. Según algunos historiadores, en Paraguay se recuerda el 15 de mayo en homenaje a Juana de Lara, quien junto con los próceres de la libertad de nuestra nación también fue protagonista de la independencia. Aun así, algunos historiadores descartan la relación de la conmemoración del Día de la Madre con esta figura femenina, que más allá de eso fue declarada Prócer Nacional en el año 2010.

Como cada año, una vez más el mes de mayo vistió al país de colores y recuerdos patrios. Memoria que le da identidad propia al país, y que une a todo el pueblo paraguayo bajo un mismo sentimiento. ¡Felicidades por la Fiesta Patria, Paraguay! •



Otro atractivo cultural de las celebraciones nacionales fue la jornada de animación lectora proyectada en la noche del viernes 13 en la Manzana de la Rivera. Las plazas del microcentro de Asunción y calle Palma se vistieron de rojo, blanco y azul, y presentaron ferias gastronómicas y de artesanía. También hubo cine al aire libre con la proyección de la película *Libertad*. El film se centra en la figura

lugares emblemáticos que marcaron la historia de Paraguay. También disfrutaron de los abuelos, que fueron partícipes al rememorar los relatos de sus antepasados. Historias con varias anécdotas y que tenían un mismo significado: “Libertad”.

Los militares y la policía también se hicieron protagonistas en esta fiesta patria, reforzando la seguridad en el

Un acuerdo para la democracia ambiental



POR JOAQUÍN SALINAS
ATENAS (CHILE)*

Nos quedan diálogos que construir, espacios que liderar y una sociedad que empoderar. Actuemos por Escazú ahora.



Nuestro planeta vive una crisis climática sin precedentes. No podemos ignorar la destrucción de los ecosistemas, el aumento de la temperatura y el riesgo que viven las comunidades en zonas de sacrificio al ser expuestas a la contaminación. Somos responsables de cada uno de estos hechos, de tomar acción y de frenar el avance hacia un colapso ambiental.

Entre los días 20 y 22 de abril de 2022 se realizó la primera Conferencia de las Partes (COP) del Acuerdo de Escazú, así llamado por haberse concordado originalmente en la ciudad de Escazú, Costa Rica, el 4 de marzo de 2018. Un evento esperado por las organizaciones de la sociedad civil, pueblos indígenas y juventudes, además de los 24 países de Latinoamérica y el Caribe que firmaron el acuerdo. Doce de ellos lo firmaron pero todavía no lo ratificaron. Quienes sí lo hicieron son: Uruguay, Bo-

livia, Ecuador, Argentina, Nicaragua, Panamá, Guyana, Saint Kitts y Nevis, Santa Lucía, San Vicente y las Granadinas, Antigua y Barbuda, y México.

Esto trae también desafíos importantes para poder concretar la implementación del acuerdo en cada uno de los Estados parte. La COP se trató de un evento marcado por la presencia de las juventudes, que a pesar del reducido aforo presencial quisieron incidir, buscando la consideración de los defensores del medioambiente, comunidades en zonas de sacrificio, territorios y organizaciones, para que a la hora de tomar decisiones importantes sean involucrados de manera efectiva.

Pero, ¿qué es Escazú? ¿Cuáles son las materias que aborda? ¿Por qué es importante? Son preguntas frecuentes que deben ser respondidas de manera clara para evitar desinformación en la población, medios de comunicación y autoridades.

El Acuerdo Regional sobre Acceso a la Información, la Participación Públi-

ca y el Acceso a la Justicia en Asuntos Ambientales en América Latina y el Caribe, más conocido como Acuerdo de Escazú, es el primer tratado que versa sobre materia ambiental y derechos humanos, brindando protección especial a los defensores del medio ambiente, además de sostenerse bajo pilares fundamentales como el acceso a la información, la participación pública y el acceso a la justicia en asuntos ambientales. Todas estas son herramientas indispensables e importantes para el fortalecimiento de la democracia ambiental en cada uno de los países de la región y así poder combatir la crisis climática.

La COP 1 tuvo objetivos relevantes para dar forma a los siguientes encuentros, definiendo temas como: reglas de procedimiento de la conferencia de las partes; reglas de composición y funcionamiento del comité de apoyo a la aplicación y cumplimiento del acuerdo; disposiciones financieras. Tres instancias decisivas para el futuro del tratado.

Escenario en Paraguay

La República del Paraguay firmó el Acuerdo Regional el 27 de septiembre de 2018 en la Sede de las Naciones Unidas en Nueva York. Posteriormente, el Poder Ejecutivo solicitó su ratificación al Senado de la Nación el 31 de mayo de 2019.

Durante el proceso de socialización del instrumento jurídico surgieron voces a favor y en contra del acuerdo.

Tuvo mucho peso la objeción de que el acuerdo colicionaría con algunos artículos de la Constitución Nacional, por lo que el Poder Ejecutivo, por medio del Ministerio de Relaciones Exteriores, retiró su pedido de acuerdo el 2 de diciembre de 2019, "para ver si aquellos que critican el acuerdo tienen el mismo texto que el firmado por la Cancillería".

Hasta la fecha de cierre de esta edición el pedido de ratificación no se ha vuelto a presentar.

Por la redacción

La participación de las juventudes en el evento estuvo motivada por el ímpetu para defender el medioambiente, por buscar la participación efectiva de los territorios y generar políticas públicas para entregar un lugar habitable a las futuras generaciones. Fue un espacio donde se generaron instancias de organización, diálogo, diversidad de culturas y, por sobre todo, unidad, en donde hubo momentos de aprendizaje mutuo, basándonos en las experiencias de trabajo y activismo de cada uno de nosotros.

Como estudiante universitario, como activista pero también como joven, se trató para mí de una experiencia cargada de aprendizajes, desafíos y esperanzas, que debe ser abierta a más personas y territorios, a diversos grupos de acción, para hacer del Acuerdo de Escazú un proceso participativo eficiente y ambicioso. Se trata del futuro de nuestro planeta, se trata del futuro de la humanidad, se trata de nuestro futuro.

Después de haberse desarrollado la conferencia, aún quedan metas por

conseguir: la implementación del tratado, fortalecer la participación del público, divulgar información acerca del tratado y sus diferentes eventos. Para lograrlo, deben involucrarse diversos actores: 1) los países, para que puedan implementar el acuerdo con la creación de políticas públicas; 2) las personas, organizaciones, pueblos indígenas y grupos excluidos de la toma de decisiones, porque son estos grupos los que viven la aplicación de las políticas y por años se han visto perjudicados; 3) medios de comunicación, ya que son los encargados de divulgar información verídica, confiable y constante, ayudando así a derribar mitos acerca del tratado.

Es necesario acercar el acuerdo a las personas, para que sean ellas las protagonistas y puedan trabajar en conjunto con los países. Así se podrá combatir la crisis climática entre todos, brindar seguridad a los defensores y hacer de este un tema transversal.

Hemos dado un paso pero no todo está hecho; no podemos dejar de ser ambiciosos en la protección del medioambiente, nos quedan espacios que ganar, nos quedan diálogos que construir, espacios que liderar y una sociedad que logre una amplia participación. Las juventudes estamos dispuestas a trabajar por cada uno de los pilares que aborda Escazú, por lo que también esperamos la voluntad política que requiere esta temática. Sumemos personas para lograr una institucionalidad ambiental robusta en cada país y actuemos unidos por construir un mundo más consciente y más humano. Actuemos por Escazú ahora •

* El autor es activista socioambiental, coordinador en Escazú Ahora Chile y miembro de Juventudes COP.



Acercamos a nuestros clientes productos COLOPLAST®, soluciones que facilitan la vida a personas con condiciones médicas muy personales y privadas. Son productos especialmente diseñados para cuidado de ostomías, vejiga e intestinos, cuidado de heridas, y urología quirúrgica.

 **Coloplast**

DISTRIBUIDOR AUTORIZADO OFICIAL

- Asesoramiento a Pacientes Ostomizados
- Línea completa en bolsas de Colostomía
 - Asesoramiento a pacientes con escaras
 - Alquiler de Muletas y botas Walker
- Línea completa para el Cuidado de Pies
 - Fajas para distintas necesidades
 - Todo para la Protección del Deportista
- Convenio con Obras Sociales y Prepagadas

 **Ortopedia**

Urquiza 358 PB, Córdoba • TEL: 7120707
c3ortopedia@grupoc3.com • www.grupoc3.com



PREMIO CERVANTES DE LITERATURA

“Los poetas inflaman las hogueras”

La autora uruguaya Cristina Peri Rossi recibió recientemente el Premio Cervantes de Literatura. El jurado habla de una firme y completa vocación literaria, pero también reconoce una lucha por los valores humanos tantas veces vulnerados por el poder político o cívico militar, así como reconoce su talento en una pluralidad de géneros. Su discurso marca un itinerario de vida y en él se destacan sus temas fundamentales.



POR SANTIAGO MAMPEL (URUGUAY)

La Universidad de Alcalá de Henares (Madrid) se preparó para entregar el Premio Cervantes de Literatura correspondiente al año 2021. Esta vez la premiada fue una mujer, la sexta entre la lista de galardonados desde que comenzó a entregarse el premio, en 1976. Peri Rossi, de 80 años, no concurrió a la ceremonia por problemas de salud, aunque su ausencia también nos invita a sospechar una estrategia de “insumisa”. Su literatura está cargada de corrimientos, de viajes, de exilios, desapariciones y esquivos al mercado, y reconoce que la principal virtud del escritor es la humildad, ya que “a medida que más sabemos, menos sabemos”. Su discurso, en cambio, fue leído por la actriz argentina Cecilia Roth, a quien no conocía personalmente, como si hubiera preparado una escena teatral para expresar sus palabras. Allí, cuenta su historia.

“Nací en Montevideo, Uruguay, en el año 1941; es decir, cuando desgraciadamente Europa estaba en plena Guerra Mundial. A la izquierda de mi casa vivía un viejo zapatero remendón, judío polaco, milagrosamente escapado de la masacre, y a la derecha, un adusto músico alemán con un parche negro en un ojo. Cuando le pregunté a mi madre (maestra de escuela obligatoria, laica, gratuita y mixta) por qué el judío y el alemán no se saludaban, me respondió: ‘En Europa se habrían matado’ (...).

También en el barrio fui conociendo a muchos exiliados españoles, porque además de una guerra cuyos motivos yo no conocía, en España había una terrible dictadura que había matado a miles y miles de personas y hecho huir a otras miles. El mundo parecía un lugar muy peligroso fuera de Montevideo”.

En cuanto a su formación literaria, recalcó en su discurso: “Tres libros leídos muy tempranamente me conmocionaron: *El diario de Ana Frank*, *La madre*, de Máximo Gorki y *Don*

Quijote de la Mancha; este último, diccionario en mano. Fue el más difícil de leer y el que me provocó sentimientos más contradictorios. No había leído nunca un libro donde el autor declarara que su protagonista estaba loco, pero a la vez, me emocionaba que su propósito fuera ‘desfazer’ entuertos y establecer la justicia, cosa que me parecía hartamente razonable dado el estado del mundo y de mi propio barrio, donde muchas vecinas venían a contarle a mi abuela, una viuda que había criado a siete hermanos huérfanos y a tres hijos también huérfanos, que sus maridos borrachos las golpeaban, o se jugaban el escaso dinero a los caballos, o se iban de putas y maltrataban a sus hijos. Cómo deseaba yo que apareciera entonces Don Quijote, con su flaco Rocinante, a salvarlas de los golpes y el maltrato. Por otro lado, mi abuela me hacía recordar al Ama, porque pensaba que leer mucho llevaba a perder el seso y a cometer locuras, aunque yo no creía que los esposos de esas mujeres maltratadas

leyeran mucho y esa fuera la causa de su violencia (...).”

También recordó a su tío, que a la vez que le daba acceso a su biblioteca le advertía: “Las mujeres no escriben, y cuando lo hacen, se suicidan, como Safo, Virginia Woolf, Alfonsina Storni, y otras”. La respuesta de Rossi fue: “Yo seré escritora igual”.

Peri Rossi ha remarcado que su exilio de la dictadura uruguaya llegó porque, “como Casandra, había advertido y denunciado su llegada y como castigo, mis libros, y hasta la mención de mi nombre, fueron prohibidos; salvé la vida milagrosamente y vine a parar a España, donde otra feroz dictadura oprimía la libertad. Convertí la resistencia en literatura, como hicieron tantos exiliados españoles, y en lugar de renunciar a la sociedad, como Marcela, desde mis libros, desde mi vida he intentado, como doña Quijota, ‘desfazer’ entuertos y luchar por la libertad y la justicia, aunque no de manera panfletaria o realista,

sino alegórica e imaginativa. No necesitamos duplicar la realidad, sino ironizar o interpretarla, como hiciera Jonathan Swift, por ejemplo. La literatura es compromiso, ya lo dijo Jean Paul Sartre, y compromiso es todo, desde un artículo contra Putin o un homenaje a las mujeres violadas y martirizadas en Juárez, hasta los relatos de Cortázar. ¿No es compromiso satirizar, por ejemplo, los excesos de la técnica, el morbo de los platós de televisión o los ritos festivos de los fanáticos del fútbol? Tan compromiso como escribir un poema lírico que exalta el deseo entre dos mujeres o entre un hombre y una mujer. El siglo XX empezó casi con una guerra mundial y terminó con otra local, la de los Balcanes, e hizo escribir a Paul Valéry una definición clarividente: ‘La guerra es una masacre de personas que no se conocen en beneficio de personas que se conocen pero no se masacran’”.

La literatura de Cristina Peri Rossi es un ejercicio constante de exploración y crítica, sin rehuir el valor de la palabra como expresión de un compromiso con temas claves de la conversación contemporánea como la condición de la mujer y la sexualidad. Asimismo, su obra, puente entre Iberoamérica y España, ha de quedar como recordatorio perpetuo del exilio y las tragedias políticas del siglo XX. “Mientras algunos se dedican fanáticamente a hacerse ricos y a dominar las fuentes del poder, otros nos dedicamos a expresar las emociones y fantasías, los sueños y los deseos de los seres humanos”, concluyó en su discurso •

“Mi casa es la escritura”

Poeta, narradora, periodista y ensayista, cultiva todos esos géneros a la vez como parte de un todo en el que toca cuerdas diferentes. “Quiero expresarlas a todas, no a una sola”. Algunos de sus títulos fueron reeditados en los últimos años: *La insumisa*, *Todo lo que no te pude decir*, *Los amores equivocados*, *Habitaciones privadas*, un texto biográfico (*Julio Cortázar y Cris*), y dos libros de poesía: *Evoché* y la antología *Arqueología amorosa*. *La nave de los locos* está considerada una de las novelas más importantes del *postboom* latinoamericano. Se estructura como un contrapunto entre el tapiz medieval de la Creación, y el caos y desorden contemporáneos.



FIBRAS PARA HORMIGONES Y MORTEROS

NUESTRAS FIBRAS son el resultado de la combinación de nuestra larga experiencia y tecnología de avanzada; característica que hace a nuestra identidad. DE ISABEL Y PABLO GALCERAN

FIBRASI **LIGAMENTO** **MICROFIL**

Planta industrial | Colectora Norte KM 50. Acceso Oeste | Gral. Rodríguez. Buenos Aires
Atención al cliente Tel/Fax 054-0237-4850508 | Ventas 011- 1567608498 | www.milfa.com.ar // info@milfa.com.ar



CINE

El Gran Hotel Budapest

EE.UU., 2014. Dir.: Wes Anderson; Ints.: Ralph Fiennes, Tony Revolori, Tilda Swinton, F. Murray Abraham, Willem Dafoe, Jude Law. A. M. 16



“Cuando el destino de una gran fortuna está en riesgo, la codicia de los hombres se extiende como un veneno en la sangre.”

Ambientado en 1932, en la ficticia República de Zubrowka, el *film* relata la historia del *conserje* de El Gran Hotel Budapest, Monsieur. Gustave H. (Ralph Fiennes) desde la perspectiva del “Lobby Boy”, Zero Moustafa (Tony Revolori).

Después del asesinato de la condesa Madame D. (Tilda Swinton) M. Gustave, su amante, recibe como herencia la invaluable obra “Muchacho con manzana”. Pero la poderosa y malvada familia de la condesa lo inculpa por el asesinato.

Esta comedia está escrita y dirigida por el célebre director Wes Anderson, que no se aleja de su extraña pero hermosa fórmula para plantear sus historias.

Si el espectador no ha visto algún otro *film* del director, esta película resultará cautivadora y totalmente atrayente por el espectáculo visual de colores pasteles y una producción que recuerda el cine de los años cuarenta, con una narrativa que parece sacada directamente de la imaginación durante una lectura.

La banda sonora compuesta por Alexandre Desplat es exquisita y se fusiona excelentemente con lo visual.

por Lucas Jatuff (Argentina)



WEB

Liga de Videojuegos Profesional (LVP)

vp.global

LVP organiza las competiciones nacionales más prestigiosas y grandes torneos internacionales, cuenta con plataformas de competición online (ArenaGG) y distribuye en español eventos mundiales como la League of Legends European Championship. Guillermo Coria, extenista: “En los *eSports* uno pone en juego toda su capacidad (motriz e intelectual) para elaborar una estrategia y jugar de determinada manera. Si bien el desgaste físico es menor, el trabajo cognitivo puede ser igual (o superior) al de un deporte tradicional”.

DEVA

www.deva.org.ar

DEVA, asociación civil que promociona y desarrolla los deportes electrónicos en Argentina, busca fomentar el desarrollo y la profesionalización de los deportes electrónicos en todo el territorio local e impulsa el conocimiento de los beneficios de la práctica de videojuegos.

Juan Sebastián Verón, exfutbolista: “Los *eSports* no son solo personas jugando jueguitos de computadora, sino deportistas luchando por el sueño de llegar a cumplir metas. Encontré en todos ellos el mismo deseo que yo tenía de llegar a la Primera División (de fútbol). Sentí que este era un ámbito donde podía aportar mi experiencia”.

por Quique Figueroa (Argentina)



LIBROS

Y Matarazo no llamó...

Elena Garro. Buenos Aires: Mardulce, 2013.

Esta novela de la escritora mexicana Elena Garro nos mete en la piel de un personaje, Felipe Yáñez, quien cambia los ritmos de su rutinaria vida de oficina, a partir del momento en que entrega un paquete de cigarrillos a unos obreros en huelga. De solitario y aburrido, pasa a formar parte de un entramado de situaciones políticas ambientadas en el México de los años sesenta.

En clave policial y ambiente claustrofóbico, este relato no pierde actualidad y nos vuelve a meter en una historia donde el Estado se convierte en opresor y asfixiante mediante la persecución y el espionaje. Un antihéroe en una novela en la que cualquiera es sospechoso o un delator.

Las cualidades de Elena Garro como narradora excepcional, la hacen una pieza fundamental de la literatura latinoamericana. El uso de sus silencios, la creación de climas, la irrupción en sus relatos del estilo del realismo mágico, aunque ella nunca lo llamaría de este modo, la vuelven indispensable. Con su libro *Los recuerdos del porvenir*, que increíblemente resulta muy difícil de conseguir, abre una nueva etapa en la literatura del continente digna de revisionar. Esposa del Premio Nobel de literatura Octavio Paz, con quien tuvo una hija y una relación de amor y odio digna de una película: "todo lo que soy es contra él", también estuvo relacionada con el argentino Adolfo Bioy Casares. Las asociaciones con su en-



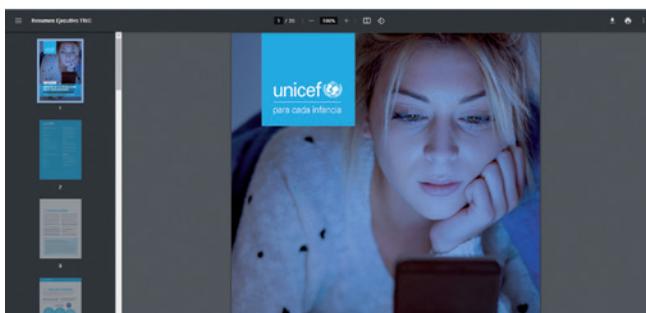
torno, su reticencia a publicar y su enfrentamiento político con personajes de su país la mantuvieron en el ostracismo literario durante unas décadas. Su regreso a México en 1993, luego del exilio, le dio unos últimos momentos de merecido reconocimiento, aunque vivió sobria y solitariamente en un departamento del D.F. Su hija fue quien recuperó, incluso de la basura, algunas de sus obras.

por Santiago Mampel (Uruguay)

Faro Digital

<https://farodigital.org/>

Faro Digital es una ONG que se dedica al análisis, estudio y promoción de una ciudadanía responsable en los territorios digitales. Organizan talleres, campañas, investigaciones y contenidos buscando la transformación social a partir del cultivo de usos reflexivos y críticos de los medios digitales. Abordan los dilemas educativos, sociales, comunicacionales y vinculares que emergen del uso cotidiano de las plataformas digitales.



Informe UNICEF

<https://bit.ly/3PvXaR8>

En su reciente informe "Impacto de la tecnología en la adolescencia", UNICEF estudia los hábitos de uso de Internet, las redes sociales, el consumo de videojuegos y el juego *online*, así como diferentes prácticas de riesgo. Además, se analizan las motivaciones, creencias y expectativas relacionadas con el uso de las pantallas, ya que –explican en el análisis–, solo a través de la opinión de los adolescentes es posible entender el espacio que la tecnología ocupa en sus vidas.

Sin distinciones



POR SONIA VARGAS
ANDRADE (BOLIVIA)

El contexto histórico en el que vivió Chiara Lubich marca los inicios de lo que será la explosión de la cibercultura y la cultura gamer. Hoy en día las redes sociales o las llamadas comunidades virtuales no son solo un nuevo punto de encuentro de los aficionados sino un lugar de apropiación, construcción y expresión cultural. Lo importante, frente a este nuevo fenómeno, es tener conciencia de la cultura que construimos. Para Lubich la cultura de la paz y el arte de amar están íntimamente relacionados: una hace al otro y viceversa. Ello significa que frente a culturas que pueden poner en peligro las verdaderas relaciones humanas, nosotros tenemos que revivirlas. Inyectar en la cultura gamer el valor de la relación y del Amor. Así lo explica Lubich¹:

Frente a los grandes desafíos modernos de la tecnología, de los conflictos étnicos, de la pobreza y de la violación de los derechos humanos, “las religiones deben extraer lo más profundo de sí mismas –como decía el obispo Rossano, especialista en este campo– para ayudar a la humanidad de hoy y conducirla a la solidaridad y a la paz”². [...] Por eso permítanme que hoy les ofrezca mi experiencia, nacida del contacto con personas de todas las edades, idiomas, razas, religiones y etnias. Es una experiencia de vida y de actividad comunitaria, que puede ofrecer la llave también para una convivencia humana pacífica y armoniosa. [...] En otras palabras: en obediencia y escucha del Espíritu, hemos aprendido un arte del cual yo creo que el mundo actual tiene gran necesidad: el arte de amar. Erich Fromm, un gran psicólogo de nuestro tiempo, dijo: “No obstante la desesperada búsqueda de amor, nuestra civilización muy raramente trata de aprender el arte de amar; todo el resto: el éxito, el prestigio, el dinero, el poder, es considerado más importante. Gastamos casi todas nuestras energías para alcanzar esos fines, y casi ninguna para conocer el arte de amar”³. Este arte quiere que nos amemos como hace Dios, sin distinciones. No hay que elegir entre el simpático o el antipático, entre el lindo o el feo, el de mi patria o el extranjero, el blanco, negro o amarillo, el europeo o el americano, el africano o asiático, el cristiano o el judío, el musulmán o el hindú... Utilizando un lenguaje familiar para ustedes, podemos decir que el amor no conoce “ninguna forma de discriminación”. 2) Para un cristiano, además, todos deben ser amados, porque detrás de cada uno es a Cristo a quien se ama. Él mismo lo dirá un día: “Me lo hiciste a mí” (Mt 25, 40). Pero esta misma fe en el amor que Dios tiene por sus criaturas la hemos encontrado en muchos hermanos y hermanas de otras religiones, empezando por las abrahámicas, que afirman la unidad del género humano, el cuidado que Dios tiene por toda la humanidad y el deber de cada criatura humana de actuar como hace el Creador, con inmensa misericordia hacia todos. Un proverbio musulmán dice: “Dios perdona cien veces, pero reserva su suprema misericordia para aquel cuya piedad habrá ayudado a la más pequeña de sus criaturas”⁴. Y qué decir de la ilimitada compasión por cada ser viviente que enseña Buda, quien dijo a sus primeros discípulos: “¡Oh, monjes!, tendrían que obrar por el bienestar de muchos, por la felicidad de muchos, movidos a compasión por el mundo, por el bienestar (...) de los hombres”⁵.

1. Lubich, Ch. “Una espiritualidad para que la vivamos juntos”, VII Asamblea de la Conferencia Mundial de las Religiones por la Paz, Amman, 29/11/1999.

2. Rossano, P. (1991). *Religiones en diálogo por la paz*. Brescia.

3. Fromm, E. *El arte de amar*.

4. Guzzetti, G. M. (1991). *El Islam en oración*. Roma: Elledici.

5. Mahagga, 19.

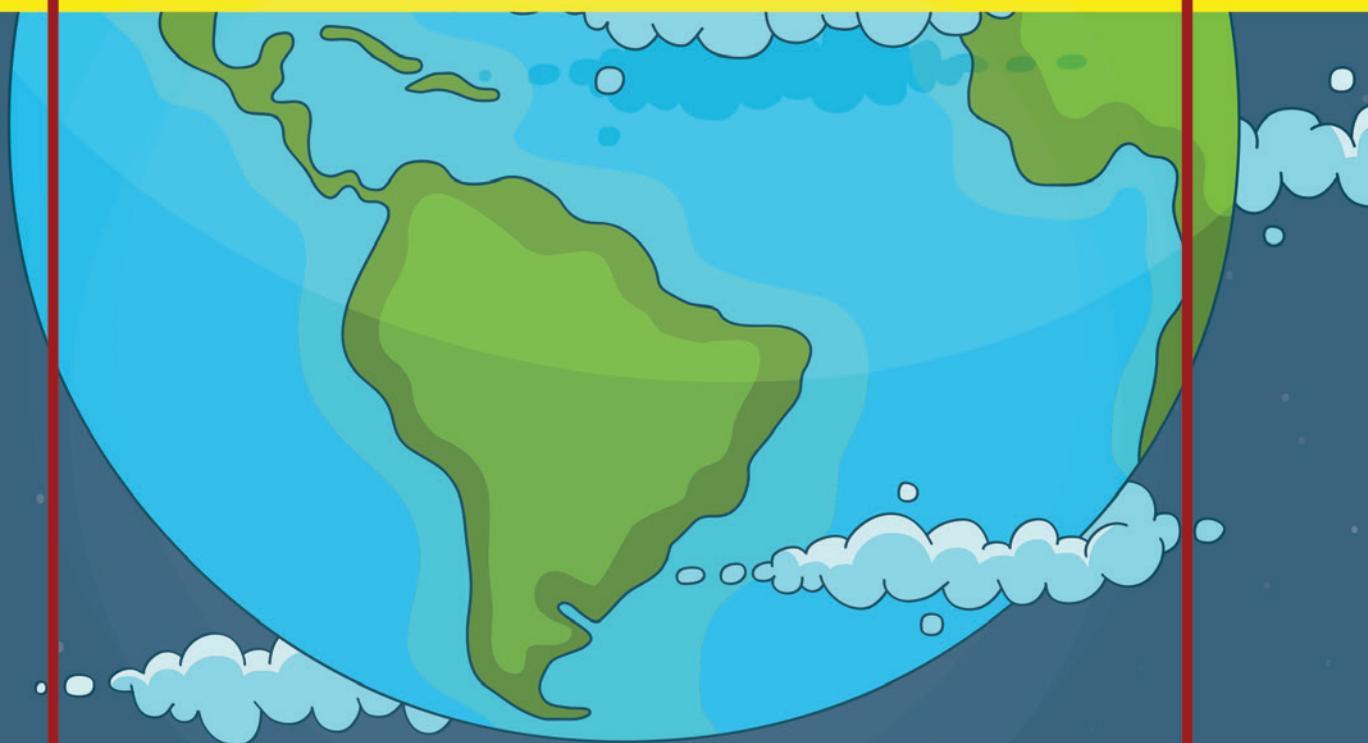




América en diálogo

PODCAST

Con el apoyo de  SIGNISALC



Ciudad Nueva de América Latina y el Caribe

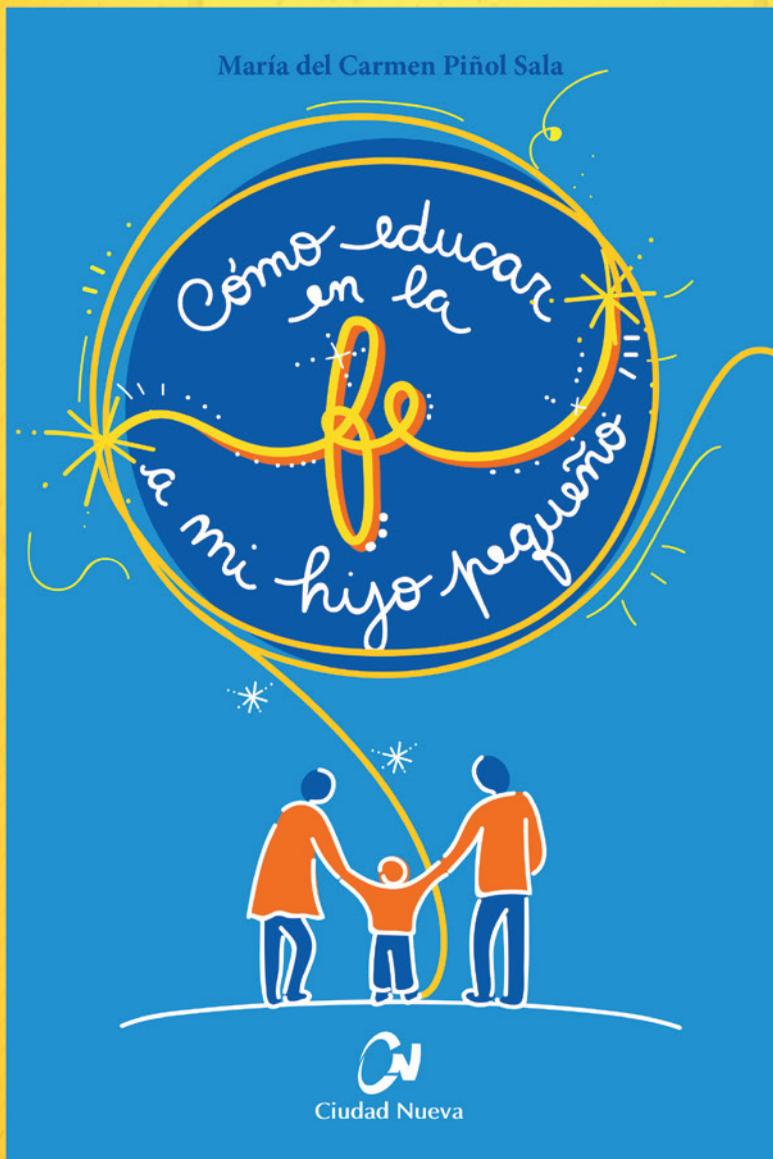
Un espacio para el encuentro y la construcción de la fraternidad, con temas que atraviesan nuestra cultura.

SCANEA DESDE SPOTIFY EL CÓDIGO
PARA ACCEDER A TODOS LOS PODCAST



Novedades

Un libro para ayudar a los padres que quieren iniciar a sus hijos en el camino de la fe desde los primeros meses de vida.



CÓMO EDUCAR EN LA FE A MI HIJO PEQUEÑO

MARÍA DEL CARMEN PIÑOL SALA

Páginas: 80 / medida: 15 x 23 cm.

ISBN 978-950-586-422-5

Colección: Persona y familia

María del Carmen Piñol Sala, pedagoga y catequista, invita a los padres a presentar la fe a sus hijos como un mensaje lleno de alegría. Las actividades finales, pensadas para que la familia unida celebre la fe, cierran esta obra que constituye una excelente herramienta para acompañar el crecimiento espiritual de los más pequeños.

Otros títulos
de la colección



Ciudad Nueva

Librería Virtual

LIBROS.CIUDADNUEVA.COM.AR