

1602

Revista Digital

Realizada por los alumnos
de 5to. año Comunicación
del Colegio Santa Teresita
del Niño Jesús



LA CIBERCULTURA

NARRATIVA TRANSMEDIA



ELEGIR



UN TECHO PARA MI PERRO



ARTE CALLEJERO



UN NUEVO MUNDO

STAFF

SUMARIO

DIRECCIÓN:

Graciela Fernández Radrizzi.

CORRECCIÓN:

Nora Tessón.

JEFE DE REDACCIÓN:

Mateo Fernández Tomsin.

SECRETARIA DE REDACCIÓN:

Abril Filippo.

PRODUCCIÓN PERIODÍSTICA Y TEXTOS:

Abril Filippo

Agostina Jallowy

Ailén Toledo

Camila Ovejero

Camila Sala

Candela Kochen

Daiana López

Lautaro Pavanel

Mateo Fernández Tomsin

Maximiliano Valetti

Milagros Pérez Córdoba

Natalí Cavalié

Rocío Scagnetti

Sofía Simiele

Sol Vissani

Tomás Giudice

Tomás Muslera

Valeria De Marotte

<i>Narrativa Transmedia</i>	1
<i>¿Cómo se mide la creatividad de un país?</i>	2
<i>El dibujo como una forma de expresarse</i>	3
<i>Elegir: tomar o dejar</i>	4
<i>Un techo para mi perro.</i>	5
<i>El camino para salir de casa</i>	6
<i>Parlamento para la juventud</i>	7
<i>Diario de un hincha en Ascenso</i>	8
<i>Libro: “Lectores, espectadores e internautas”</i>	9
<i>Arte callejero</i>	14
<i>Nadar es un placer</i>	15
<i>Nuevo mundo</i>	16
<i>Los adolescentes y su 1er. voto</i>	17
<i>¿Modelo y objeto?</i>	18
<i>Trastornos alimenticios en los adolescentes</i>	19
<i>La danza, algomás que un movimiento.</i>	20
<i>Fútbol, pasión inigualable.</i>	21
<i>La violencia no es un juego.</i>	22

Narrativa Transmedia

Por Mateo Fernández Tomsin y Abril Filippa

¿Alguna vez comenzaste a leer una historia en una publicación de la red social y la continuaste en un video?

La narrativa transmedia o narrativa transmediática es una forma distinta de contar una historia a través de múltiples medios y plataformas de comunicación. Su objetivo es “enganchar” al público utilizando diferentes técnicas para impregnar su vida diaria. Las empresas deben buscar alternativas para atraer a los usuarios y contar historias de una forma más original y contarnos cosas del modo en que ahora interactuamos con los medios: varios al mismo tiempo. Ya hay variadas experiencias en el mundo de programas televisivos que presentan relatos en la pantalla que siguen por textos alojados en alguna plataforma con interacciones de los “espectadores” por las redes sociales y continúan en algún recurso en papel o escrito y publicado en la web.

No sólo se relata transmutando por los medios y usando distintos lenguajes sino que los espectadores pueden seguir la historia en un solo medio y quedarse con “esa lectura o interpretación.”



“Mediamorfosis” es el festival que desde 2014 en Buenos Aires se realiza para la divulgación, intercambio y producción relacionados con los medios de comunicación y sus tendencias en el mundo del entretenimiento, la información y el espectáculo. “El objetivo es detenerse unos minutos para reflexionar lo que está sucediendo en la actualidad en los medios de la comunicación, dicen los organizadores.” jóvenes productores de cine y televisión, en su mayoría.

Las mentes más brillantes de Latinoamérica vienen a participar de la “Mediamorfosis” para presentar sus casos y ofrecer sus puntos de vista. Éste espacio está integrado por eventos en vivo, charlas, concursos internacionales, capacitaciones, workshops y publicaciones digitales.

“El pensar lo que pasa mientras pasa”, parece ser el modo en que se debe pensar la comunicación mediática dado que se transforma a una velocidad mucho mayor a la de la investigación, la reflexión humana colectiva sobre los hechos, fenómenos y procesos y la ciencia.

El mundo tecnológico y de los medios cambia y nosotros cambiamos con ellos porque así es, desde el origen de la humanidad.

¿Cómo se mide el nivel de creatividad de un país?

Por Agostina Jalowy

Según Sebastián Campanario, autor de “Ideas en la Ducha” existen muchos determinantes que pueden dar a conocer el grado de creatividad que tiene un país; como por ejemplo, el grosor del marco de los anteojos de los diseñadores, el promedio de aplicaciones descargadas en el celular, el color y lo ajustados que sean los jeans o el largo de las polleras que usan las mujeres...

También se analiza la cantidad de aparatos electrónicos marca Apple, entre muchas otras cosas.

Como se puede observar, medir el nivel de creatividad e innovación de un país no es nada fácil.

En el caso de Argentina faltan indicadores que permitan hacer estudios competentes.

El Índice de Innovación Global, armado por el INSEAD y la Universidad de Cornell, analiza a escala global las dimensiones del gobierno, el capital humano e investigación, infraestructura, sofisticación de mercados y negocios, productos tecnológicos y conocimiento y output creativos: patentes, bienes y servicios creativos, publicidad online, etc.

¿Los resultados de la Argentina? El país ocupa la posición número 56 en el ranking general, sobre 142 naciones. En América Latina, ostenta el quinto puesto, detrás de Costa Rica, Chile, Barbados y Uruguay.

En nuevos indicadores que se incorporaron en 2013, la Argentina se ubica entre los 10 mejores países de ingresos medios.

Existe también, un Índice de Bohemia, que mide la cantidad de músicos, diseñadores, escritores y artistas en general.

Si este Índice se aplicara para Buenos Aires, la ciudad probablemente rankearía alto, con la producción teatral y de otros espectáculos.

En lo que concierne a la industria audiovisual, al menos en los films publicitarios, las cifras vienen en baja. Esto se debe a laumento de los costos internos. Yano somos un país barato.

Se habla de la Argentina como un país creativo. Un país donde se respira pasión por la creatividad y por el arte.

Si viajamos un poco en el tiempo podremos recordar el único e inigualable “Brasil, decime que se siente” canto que marcó un antes y un después en el Mundial Brasil 2014, que fue realizado por un joven mientras se encontraba en la ducha, y lo repartió junto a sus amigos, virilizándolo en pocos días.

Esto es un gran ejemplo del lado artístico que tenemos todos los Argentinos.

Podríamos decir también que este cántico hizo subir, en nuestros corazones, nuestro Índice Bohémico.

Por último, cabe aclarar que los Argentinos no vamos a darnos por vencidos y buscaremos nuestro ascenso en cualquier ranking en el que nos encontremos para seguir demostrando todo lo que tenemos para dar.

El dibujo como forma de expresarse

Por Camila Ovejero

La experiencia de dibujar es mucho más invasiva y expresiva que lo que puede parecer la reproducción de las formas. Llegar a ser un artista plástico y vivir de eso requiere de talento, suerte y medios económicos, pero puede ser una opción mediante becas, mecenazgos y concursos de la web.

El dibujo es la forma de expresión gráfica que plasma imágenes sobre un espacio plano. Es considerado parte de la bella arte conocida como pintura. Fue utilizado por la humanidad para transmitir ideas, proyectos y, en un sentido más amplio, sus costumbres y cultura.

Por otro lado, es una herramienta para la representación de objetos reales o ideas que, a veces, no es posible expresar con simples palabras. Muchos piensan que dibujar y pintar significa lo mismo, pero no es así.

Las técnicas de "pintar" y "dibujar" pueden ser confundidas ya que, las herramientas que se utilizan, en ocasiones, son las mismas...

Pero es necesario decir que las técnicas sean las mismas.

Los instrumentos más comunes para dibujar son: los lápices de grafito como por ejemplo los lápices de dibujo, plumas de tinta, regla, marcadores etc.

Un artista plástico puede con una simple imagen, expresar un sentimiento, un estado de ánimo, o el deseo de algo o un modo particular de ver algo de la realidad.

Esto no quiere decir que el público comprenda la obra tal como el artista lo expresó, pero así es el arte.

Es distinto ser un artista plástico que un diseñador gráfico o un comunicador. En el ámbito artístico, lo primordial es que el artista se exprese independientemente de cómo va a ser recibido por el público.

El comunicador tiene la misión de intervenir en la "conversación pública". Es el mediador entre el contenido y quién lo recibe. Por eso su trabajo es expresarlo de la manera más clara, breve y rotunda que se pueda según el lenguaje y el medio que esté usando.



En la actualidad, existen muchísimas posibilidades de formación, escuelas, universidades y se difunden

por Internet cientos de convocatorias internacionales y nacionales para participar en becas, concursos, mecenazgos y otros modos de transferencia de recursos que permiten que un joven pueda pensar en dedicarse al arte.

También es cierto que algunas profesiones como el diseño gráfico, de indumentaria, de interiores, la ilustración editorial, el estampado, textil, la producción de historietas u objetos decorativos, son otra alternativa para poder vivir del arte.



Elegir: tomar y dejar.

Por Sofía Simiele

La elección de una carrera universitaria genera muchas emociones y exigencias en los adolescentes y la Orientación

Vocacional, la oferta de las Universidades y los consejos de los mayores, muchas veces, agrandan el conflicto.

Todos sabemos que elegir una carrera universitaria no es nada fácil y en

los adolescentes es uno de los problemas más comunes alrededor de

los años.

Algunos deambulan de facultad en facultad sin saber qué quieren ser

en el futuro, o descubren en la cursada que la Carrera elegida no era lo que imaginaron.

Esta etapa de cambios casi siempre está acompañada de angustia y dolor. Es seguramente, la primera decisión difícil de la vida y cuesta tomarla.

Por otro lado, hay duelos por lo que se pierde, entre otras cosas, la comodidad de que otros decidan por vos, la exigencia del éxito, la pretensión exagerada de no equivocarse, la presión de la familia o de

que lo que se elija sea rentable.

Es muy impactante el dato publicado por La Nación de que en la Argentina sólo se gradúa un estudiante de cada 20 que inician carreras.

Y sobre esto, los expertos afirman que los adolescentes que conocen

su habilidades y saben qué los entusiasma, eligen más fácilmente una

carrera pero, son muchas las vicisitudes a recorrer y sobrellevar para

llegar al final, especialmente en las Universidades públicas que tienen

una exigencia de autonomía de trabajo muy alta y mayor rigor

académico, afirma el psicólogo especialista, Dr. Miguel Casella.

El apoyo de los padres en los deseos de sus hijos, es fundamental para

dicha elección. Además al momento de tomar una decisión es muy

importante tener conocimiento de la diversidad de carreras

existentes y los Colegios ofrecen ayuda de Orientación vocacional

que en muchos casos no alcanza.

La bibliografía sobre el tema dice que es prudente imaginar el trabajo

diario de la profesión que se elige, visualizarse en una vida en esos

espacios y tiempos laborales y conocer la cantidad y complejidad de

las materias más abundantes de la carrera en cuestión.

En mi caso, tengo que decidir entre dos carreras muy distintas :

Diseño gráfico y Derecho. Claramente, el ser alumna de

Comunicación me habilitó el deseo por profesiones de este

sector que me conectan con mi parte artística. Y por otro lado, la

tradición familiar en la abogacía es la otra pata en la que se genera

miduda.

Pensar qué es lo que me va a dar más plata en el futuro o qué me va

a divertir más cada día de trabajo es la elección que definirá mi

vida universitaria, primero, y laboral después.

Pero debo reconocer que el corazóncito me lo ganó el Diseño

gráfico con su apuesta de forma, color, gracia y creatividad.

Un techo para mi perro

Por Abril Filippo

El amor a las mascotas está en la base de varias ONGs que se ocupan de dar hogar a perros callejeros, de brindarle los servicios básicos de salud, de hospedarlos y buscarles adoptantes o brindarles los cuidados especiales a los que están enfermos o discapacitados.

El debate está vigente. Hay mucha gente que dice si hay chicos en la calle, qué hacen los que arman cosas para proteger mascotas del desamparo o la enfermedad.

La señora que en la fiambrería de Av San Martín y Estanislao del Campo en Florida afirma repetidas veces en voz bien alta- Yo quiero más a mi perro que a mi hijo” como para justificar que había entretenido a la vendedora 10 minutos mostrando videos de su perrito, es una prueba de ello.

Muchos habrán visto, al caminar por la calle, animales sin rumbo, sin alimento ni alguien que los ame. Gran parte de nosotros, nos convencemos de que no todos tienen el mismo destino y que habrá quien tenga la posibilidad de cambiar su situación.

Un claro ejemplo de cambio, es el trabajo que realiza el refugio “El campito” ubicado en el sur de Buenos Aires. La prioridad de esta institución privada, son los perritos discapacitados, enfermos y viejos. Estos son cuidados, curados y dados en adopción.

Actualmente, esta ONG alberga 750 perros, de los cuales 110 son discapacitados motrices, sumados a los ciegos, sordos, con 3 patas y 250 súper viejitos.

En conclusión, “El campito” apuesta a la concientización general trabajando en conjunto para ayudar a los animales por medio del compromiso de toda la sociedad.

Todos podemos participar publicando en las redes sociales ayudando a los animales que están en adopción, ayudando a las ONGs con dinero o insumos para el cuidado de los animales o haciendo guardia de asistencia en algún horario semanal.

Los que tenemos la suerte de disfrutar del amor de una mascota entendemos que, si bien es cierto que las personas tienen prioridad en todas las cuestiones de la sociedad y es indispensable que así sea, creemos que está muy bien que haya gente que haga de la protección de los animales una causa de lucha y de amor y que tomar conciencia de que somos parte de un mundo natural es aún un tema pendiente



El camino de salir de casa

Por Aylén Toledo Pica

La autora enumera las características de la etapa de la vida que se atraviesa en la escuela secundaria

La adolescencia es un momento de la transición en la vida, que marca el paso de la niñez a la edad adulta.

La pubertad, ahora desde los doce o trece años, se suele extender más allá de los veinte años. Generalmente esta etapa se da más tempranamente en las niñas y depende de la cultura y del individuo.



En el período adolescente se producen cambios biológicos, fisiológicos y sociales.

Aproximadamente dos años antes de la pubertad, comienzan a madurar las funciones reproductoras.

Es una etapa de descubrimiento de la propia identidad, así como de la autonomía individual.

La llegada de la adolescencia significa capacidad afectiva para sentir, que se identifican o tienen relación con el amor.

El adolescente está en un camino medio entre la edad adulta y la infancia, y en ese momento entra una mezcla de sus comportamientos. Además empieza a actuar de una manera útil en las interacciones, tal como lo hace el adulto.



Parlamento de la juventud

Por Lautaro Pavanel

La participación en los asuntos de la comunidad es un derecho constitucional de los menores de 18 años. Numerosas iniciativas mundiales, latinoamericanas, nacionales, provinciales y municipales ofrecen espacios para ejercerlo. Como Colegio, lo hicimos y ganamos con tres proyectos en el Municipio de Vicente López.



El Parlamento de la Juventud es un Programa de participación cívica y ciudadana que brinda a los jóvenes de Vicente López la posibilidad de vivir la experiencia de ser “concejales” y “asesores”.

Los alumnos de 4º, 5º y 6º año de escuelas secundarias públicas, privadas y municipales de los colegios secundarios del partido, elaboran proyectos de ordenanzas, exponen, debaten y votan en el recinto del Honorable Concejo Deliberante de Vicente López.

Los proyectos que obtienen la mayoría son tratados de forma obligatoria por los concejales electos en la siguiente sesión ordinaria constitucional.

Este espacio genera un lugar propicio en el que los jóvenes manifiestan sus intereses, preocupaciones y necesidades.

Nuestro colegio obtuvo tres proyectos ganadores:

- Uno es el “Programa para el Turismo en Vicente López”, que consiste en armar circuitos turísticos incluyendo el sector gastronómico y las principales atracciones arquitectónicas fomentando así, el conocimiento del territorio y sus atractivos.
 - El segundo es el “Programa de Educación y trabajo” que abarca la posibilidad de que jóvenes de 16 a 24 años tengan experiencia laboral antes de su primer empleo mediante capacitaciones en empresas.
 - Finalmente, el tercer proyecto es el “Programa de Educación y Tecnología”, que aprobaron fue la ampliación del uso del portal Entramar, que depende de la Secretaría de Educación local y es utilizado por los docentes, para que también pueda ser usado por los alumnos, como una fuente más de estudio.
- Participar del “Parlamento de la Juventud” genera un incentivo a los jóvenes para expandir sus conocimientos en el ámbito político y comprender la lógica del ámbito legislativo desde otro punto de vista.
- En lo personal, lo viví como una experiencia grandiosa y me sentí muy incentivado para la participación política.



Diario de un hincha de Ascenso.

Por Mateo Fernández Tomsin

Todos sabemos que el Fútbol es el Deporte más popular, pero el de Ascenso, se vive con una pasión especial que lo diferencia del de Primera División. ¿Por qué?, ¿Cuáles son los motivos?.

Para el hincha de ascenso, es difícil explicar la ansiedad y el nerviosismo de los días previos al partido.

Desde el principio de la semana, se va indagando información sobre el equipo: cómo formará, quién será el árbitro, día y horario, el pronóstico del tiempo y todo lo que se pueda encontrar.

A mitad de semana, la preocupación pasa porque la gloriosa camiseta este lavada y lista para usar, que dentro del carnet de socio del club de los amores, la cuota esté al día y ningún obstáculo familiar ni amistoso pueda interponerse con "el gran momento de la vida".

Ya el viernes la ansiedad se transforma en angustia y el nerviosismo en desesperación. Se cuentan las horas, los minutos, los pasos, los kilómetros para llegar a la cancha.

El sábado a la mañana, el hincha está en su máxima expresión; el fervor se convierte en necesidad de cortar papeles y conseguir serpentinas.

Luego del almuerzo express, llega el momento de partir, ¡Qué no falte nada! La camiseta bien puesta, el carnet de socio, el "trapo" al viento, y que el cotillón esté bien guardado.

Auto, Tren, Subte, Colectivo, o caminata.

Cualquier medio de transportes sirve para llegar al "Templo", pero es así ¡Temprano!

Ya en el estadio, comienza el ritual: saludar al boletero, charlar con los hinchas que van llegando de a poco, colgar la bandera en el lugar "reservado" del alambrado, repartir los rollos y los "papelitos" a la gente en la tribuna y escuchar la formación del equipo por la "voz del Estadio".

A medida que pasan los minutos y hasta que el árbitro de el pitazo inicial, se produce un nudo en el estómago que no es del almuerzo, sino, de que llegue la hora de ver rodar la pelota sobre el poceado y raleado de campo de juego.

Esta es una de las tantas características de las canchas de Ascenso Argentino, en donde no faltan, las tribunas de tablón desvencijadas y los alambrados deteriorados. También se destaca el puesto de venta, donde el "Chori", el "Paty" y la "Coca" es el punto de encuentro, antes y en el Entretiempo.

Escuchar las voces de los jugadores es algo normal.

En algunas canchas las hinchadas colman las Tribunas, mientras que en otras los periodistas, los familiares de los jugadores y los directivos son mayoría.

Al salir del Estadio, yasea con la alegría del triunfo o la tristeza de un mal resultado ya se está pensando en el próximo partido para repetir el ritual y volver a ver "al equipo".

Al hincha de Ascenso lo hace especial todo lo mencionado: llueva, truene, granice, diluvie, o caiga nieve impedirán volver a ver al equipo de los amores y ponerle el cuerpo. Siempre. Con todo. Como si fuera la última vez...

Libro: **L E C T O R E S , E S P E C T A D O R E S E I N T E R N A U T A S**

Por Natalí Cavalié

La autora realiza un excelente resumen del libro del antropólogo argentino radicado en México, Néstor García Canclini. Y lo que es mejor, se ha convertido en una experta sobre el tema. Las direcciones del Colegio y de “1602”, la felicitan por sus dos excelentes trabajos periodísticos.

Conducís un coche mientras escuchas un audiolibro y te interrumpe

una llamada de un celular. Estás en tu casa sentado en un sillón con la

novela que acabás de comprar, mientras en el televisor prendido,

esperás las noticias y pasan la publicidad sobre nuevas funciones del

iPod. Te levantás y vas a la computadora para ver si entendés esas

novedades que no están en las enciclopedias de papel y advertís que

para buscar datos de otros siglos, recurrís a “patrimonios de la

humanidad” que se hallan en Google y Yahoo.

Estás empezando a leer un libro que explora cómo mezclamos otras

culturas. En la misma persona combinan la lectura que oye un disco, los

escaneados, la publicidad televisiva, los iPods, las enciclopedias.

Una enciclopedia organiza con erudición el sentido de los saberes. Los

diccionarios fijan el significado de cada término, lo diferencian de otros

y legislan sobre los usos correctos. En un tiempo de préstamos y

negociaciones entre varias lenguas, entre lenguas e imágenes, no

captamos los significados sino que estudiamos las diferencias de las

palabras y sobre todo, cómo se deslizan en los actos de quienes leen,

ya sean espectadores o navegantes por el ciberespacio, Qué

interpretamos de lo que leemos en sentido amplio y en diversas

plataformas, es la pregunta del millón.

Una vasta bibliografía discute qué es un lector, otra qué es un

espectador... y desde ese punto comenzamos a entrever qué puede

ser un internauta. Aquí tratamos que tres ideas se reconozcan como

indecisiones de las mismas personas cuando interactúan con la web.

ASOMBRO: Los antropólogos también lo cultivan en tanto

especialistas en culturas exóticas, costumbres poco habituales o que

ya nadie cree se practiquen, y por eso uno de ellos propone

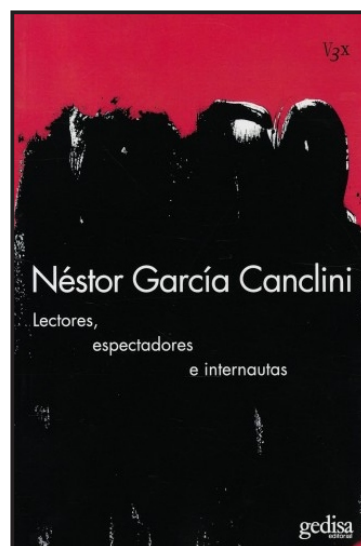
designarlos “mercaderes de lo insólito” (Geertz, 1996: 122). Varios

antropólogos, asombrados con la globalización temen que el cruce de

tantas culturas aumente el número de personas que han visto

demasiadas cosas para ser susceptibles de sorprenderse fácilmente

(Hannerz, 1996: 17).





Hace unos años los estudios antropológicos y culturales comenzaron a preguntarse qué sucedía cuando las prohibiciones musulmanas se ejecutaban en Manhattan o París, las artesanías indígenas se vendían en boutiques modernas y las músicas folclóricas se convertían en éxitos mediáticos.

Si bien sigue habiendo innovaciones en el arte y descubrimientos científicos que sorprenden, las mayores fuentes de asombro provienen ahora de la diversidad del mundo que se hace presente en la propia sociedad y del ámbito distante o ignorado que nos acerca la conectividad. Ante el desconcierto que genera la multiplicación de lo distinto, lo emergente, lo que se auto organiza fuera de las totalizaciones conocidas, surgieron intentos de definir y clasificar de modo abierto. El más conocido es la Wikipedia, un sitio de acceso libre en internet cuyas entradas pueden ser escritas y modificadas por quien lo desee. Se multiplican las voces y se flexibiliza el orden sin devoción hacia los expertos o hacia una cultura dominante.

La digitalización conjunta de textos, imágenes y todo tipo de mensajes y todo tipo de mensajes integrados en la televisión, el ordenador y el móvil se está haciendo desde hace varios años: la unión europea fijó 2010 como plazo para que todos los broadcasters (empresas de medios) emitieran sus señales en forma digital, y Estados Unidos esperó a completar el proceso en 2007, lo cual haría caducar a más de 220 millones de aparatos de televisión. Estamos viendo en los celulares lo que veíamos en la pantalla televisiva: los cines, los equipos de música o museos.

El concepto de lector fue trabajado en el marco de una teoría de los campos, ya sea de forma restringida como lector de literatura o en sentido más sociológico como destinatario del sistema editorial. Si hablamos de Internauta, en cambio, aludimos a un actor multimodal que lee, ve, escucha y combina materiales diversos, procedentes de la lectura y de los espectáculos. Esta integración de acciones y lenguajes ha reubicado a la institución donde se aprendían las principales destrezas—la escuela—y redefine la autonomía del campo educativo.

Al mismo tiempo la escuela ve reducida su influencia: primero los medios masivos y recientemente la comunicación digital y electrónica multiplicaron los espacios y circuitos de acceso a los saberes y entrenamientos culturales. En las pantallas extracurriculares los jóvenes adquieren una formación más amplia, en la que conocimiento y entretenimiento se combinan. También se aprende a leer y a ser espectadores siendo televidente e internauta.

Pero la oferta masiva de espectáculos no ofrece criterios para seleccionar y jerarquizar, ni vamos a encontrarlos en la acumulación incesante de Google o Yahoo (A veces, ni siquiera garantizan la confiabilidad de la información) escuelas y universidades renovadas, con profesores entrenados en los nuevos lenguajes y destrezas, ¿Ayudarían a discernir el valor de la información y los espectáculos y a pesar de la conectividad indiferenciada al pensamiento crítico?

CONSUMIDORES: ¿Tiene sentido caracterizar a los consumidores como víctimas? En un mundo con millones de exiliados, donde la penuria y las enfermedades curables matan, ¿Es justificable quejarse porque la publicidad televisiva interrumpe las películas cada siete minutos, o porque luego de comprar el pasaje de avión con dos meses de anticipación nos frustran un viaje a la playa o cumplir con una conferencia, o porque perdemos un encuentro amoroso porque al llegar al mostrador de la aerolínea nos informan que el vuelo está sobrevendido? También hay derecho a reclamar porque nos estropeen el placer o el trabajo habitual. En el mundo entero aumentan vertiginosamente las empresas de nuevos servicios junto a los reclamos de usuarios indignados ante las oficinas de Derechos del consumidor.

CONVERGENCIA DIGITAL: Las fusiones multimedia y las concentraciones empresariales en la producción de cultura corresponden, en el consumo cultural, a la integración de radio, televisión, música, noticias, libros, revistas e internet. Debido a la convergencia digital de estos medios, se reorganizan los modos de acceso a los bienes culturales y las formas de comunicación. Parece más fácil aceptar el proceso socioeconómico de las fusiones que reconsiderar lo que se venía sosteniendo en los estudios sobre educación y lectura en las políticas educativas, culturales y de comunicación.

CUERPO: El espectador está viendo la película o el partido de fútbol desde la butaca del cine, la tribuna del estadio o el sofá de su casa. Las convenciones atribuyen al lector más actividad pero intelectual, y al espectador pasividad y dependencia del espectáculo, aunque los estudios comunicacionales demostraron que aún el consumo mediático con apariencia más inactiva implica apropiación y reelaboración de lo que se ve.

Ser internauta supone más acción: mirar y leer, y también contestar correos o buscar información. Los méritos de interactividad que se le asignan se asemejan a los de carácter intelectual atribuido a la lectura. En verdad, implican estar sentado durante horas y por eso los más adictos a la pantalla del ordenador buscan técnicas que los relajen, eviten contracciones y dolores.

El esquematismo que aún tiene a poner al lector del lado de los activos, pensando, y al espectador del lado de los pasivos sumisos, que nunca se sostuvo, acaba de caerse cuando lectura y espectáculo se combinan en el internauta.

Los jóvenes que incorporan plenamente estas tecnologías las pegan a su cuerpo como un elemento más de su indumentaria, escribe Luis Alberto Quevedo, académico argentino: pantalones, chaquetas, camperas y mochilas se fabrican para alojar los móviles. La corporalidad debe contener a las tecnologías (Quevedo, 2007: 11). El móvil independiza a los jóvenes de sus padres, porque éstos dejan de saber donde están exactamente y qué hacen con sus cuerpos. Se vuelve, para ellos, un recurso para nuevas experiencias corporales y comunicativas. Más que la localización, importan las redes. Aún el cuerpo sentado atraviesa fronteras.

INTERACTIVIDAD La cultura como un proceso de interacción fue, en primer lugar, algo evidente para científicos sociales (Los interaccionistas simbólicos, entre otros), y en las artes y la literatura para quienes vieron la relación literaria como un diálogo, el texto incompleto como un mecanismo perezoso, que necesita ser actualizado por el lector y espera su cooperación. Los textos y las imágenes van existiendo a medida que el lector les da sentido en su apropiación y no pueden prescindir de él: lo busca gastronómicamente para que halle placer, suspire o llore identificándose con lo que cuentan, o con fines estéticos, no esperando que gocen tanto con la historia contada como con el modo en que se la cuentan.

Si bien en la web los modos, la heterogeneidad, los sectores, las épocas, más alejados se vuelven asombrosamente accesibles. El consumir de televisión pre digital, era menos activo que el usuario de internet, que tiene más recursos para trabajar en la edición de los materiales, interrumpir y seleccionar, ir y volver. A veces el televidente lo imita porque el control remoto permite ese juego, pero en general, muestra fidelidades más rígidas.

Una tercera diferencia: la interactividad de internet desterritorializa.

Conocemos la facilidad de los internautas para sociabilizar desde posiciones indefinidas, incluso simuladas, inventando identidades. En el extremo, se llega a fenómenos de autismo y desconexión social, debido a que la gente prefiere estar ante la pantalla más que en relación con interlocutores y en lugares físicamente localizados. Conectividad no es sinónimo de interactividad.

La comunicación digital, sobre todo la de carácter móvil en los teléfonos, proporciona simultáneamente interactividad interna y deslocalización, la conexión inalámbrica modifica las formas antes separadas de consumo e interactividad al combinarlas en un mismo aparato: el móvil permite organizar citas presenciales, sustituirlas, enviar correos o mensajes instantáneos, leerlos o escucharlos, conectarse con información y entretenimientos en textos e imágenes y almacenar o desechar la historia de los encuentros personales.

Las redes virtuales cambian los modos de ver y leer, las formas de reunirse, de hablar y escribir, de amar y saberse amados a distancia, o acaso imaginarlo. Otras formas de ser sociedad y de hacer política emergen en las movilizaciones relámpago o flash mobs (Rheingold). Convocadas por correo electrónico o por móviles, reivindicaciones desoídas por organismos de interacción y elocuencia fuera de los medios.

LOCAL Lo local suele estar en otra parte. Música cubana, el danzón, se baila más en México más que en Cuba. El vallenato desplazó a la cumbia de su lugar protagónico en Colombia, se volvió tan central que fue reconvertida en "chicha" y el tango argentino de la sombra en Japón. La comida internacional se vende en todos los barrios y los niños que hablan castellano hablan el neutro en la primera infancia.

PERSONAJES Los lectores internautas pueden ser personajes en la medida en que los escritores también estén en la red. En mayo de 2007, la universidad nacional autónoma de México puso en marcha el concurso “caza de letras”, en el que doce escritores jóvenes habitaron un sitio virtual durante dos meses, donde debían ir resolviendo los retos literarios propuestos por tres narradores reconocidos. Los doce autores, seleccionados entre casi mil inscritos, aparecían con seudónimos como “ajokano”, “sabinazo” y “barrita de mandarina”. Los lectores, igualmente anónimos, fueron eligiendo cada semana, junto con el jurado de los tres profesionales, quiénes serían expulsados, como en un gran hermano. Según los organizadores este juego modificaba el proceso “de interacciones” entre escritores, jurados y lectores en todos los niveles del proceso creativo. Algunos preguntaron si el hecho literario acontecía cuando se instauraba una relación democrática o plebiscitaria entre escritores y lectores, o si aún era posible que unos y otros se descubrieran con asombro, como en las novelas de Macedonio Fernández o Italo Calvino, en las que quienes escriben y quienes leen son personajes indecisos, que no buscan la solución final y por tanto, ni el premio ni la expulsión.

Fuentes: García Canclini, Néstor. “Lectores, espectadores e internautas”. Gedisa. Barcelona. 2007.

El arte callejero.

Por Candela Kochen

La calle va tomando formas más coloridas y bellas desde que los gobiernos decidieron dejar de combatir la expresión artística y la sumó a paredes y árboles. Florida tiene color y habla en sus paredes para nuestro goce.

Una nueva forma de comunicación moderna es el arte callejero, hace referencia a todo arte de la calle, mayormente ilegal. Abarca tanto al graffiti como a otras diversas formas de expresión artística callejera. También se utiliza como herramienta política.

El arte urbano comienza con la pintura en spray. Esta es la forma en donde se puede encontrar mayor diversidad de estilos y búsquedas estéticas por los artistas del movimiento. Un importante faro de este tipo de artes se refleja entre [pegatinas](#) y [pósteres](#) esparcidos por la calle.

En Argentina, la manifestación artística suburbana no siempre fue convencional. Por esta razón, se fueron realizando distintos proyectos o tareas para conseguir el apoyo de las autoridades y lograr llevar adelante el nuevo proyecto de embellecimiento de la ciudad.

Los estudiosos predicaban que los grupos o comunidades de la sociedad reflejan su naturaleza y tratan de expresar con imaginación sus sentimientos, sueños y realidades. El arte urbano se apoya en criterios estéticos vanguardistas.



Algunos años atrás, a estos apasionados por el arte no convencional no se les tenía en cuenta y la posibilidad de realizar murales, esculturas o pinturas era prácticamente nula. En la actualidad, los gobiernos municipales buscan a los artistas para que realicen un urbanismo dinámico que consiga gestionar la producción de este tipo de arte no tradicional en constante crecimiento.

El objetivo es crear una ciudad “viva”, “bella”, socialmente participada y artísticamente intervenida. Murales, estenciles, tejidos y otras técnicas artísticas están poniendo color y vida a las calles de Florida como tantos otros barrios que decidieron ponerse en manos de sus artistas para mirar por la ventanay “verse mejor”.

En lo personal, disfruto de las pintadas en la plaza de la estación, los floreos de los palos de luz, los banderines de algunos negocios y los colores que, poco a poco, van ganando el espacio público para hacerlo más bello, vibrante y marcado en su identidad local.

“El nadar es un placer...”

Por Camila Sala

Una gran nadadora recomienda el deporte acuático en su máxima expresión e invita a todos a disfrutar de esta hermosa disciplina como práctica habitual con fines recreativos y saludables.

Cuando nos referimos a este deporte, muchos piensan en natación de alto rendimiento o natación recreativa. Cuando se practica, los que más se benefician son las personas con ciertas discapacidades, de mayor edad o quienes nos saben nadar.

Muchas personas pueden decir ¿qué podés lograr nadando?, o pensar que es aburrido. A decir verdad, a veces puede ser cierto, pero sin más por placer es muy difícil que no lo disfrutes, ya que en ese momento al desplazarte por el agua no pensás en nada más y sólo te toma el pensamiento esa sensación de liviandad, de suspensión en el tiempo y el espacio, esa maravillosa experiencia vital de tener un cuerpo que no pesa y se abraza de por sí.

Por estas razones como nadadora recomiendo a todos practicar natación dos veces por semana. En nuestro barrio hay varios clubes con aranceles privados y otros municipales de bajo costo donde se puede mejorar la calidad de vida nadando.

Otra cosa es la práctica profesional del deporte. El objetivo de los nadadores después de federarse, es participar en competencias internacionales, como los juegos olímpicos, para representar a su país; Para lograrlo se necesita bajar los tiempos que la federación exige.

En la natación de alto rendimiento se logran las metas competitivas con mucho esfuerzo, ejercitación, entrenamiento severo, alimentación saludable y un sueño disciplinado.

“El nadar es un placer que nos suele suceder” solo en verano y desde estas páginas invito a todos a experimentarlo todo el año.

Desde mi punto de vista, el practicar natación deportiva, me permite relajarme, pensar en los ejercicios que el entrenador me da, trabajar mi respiración, y sentirme mucho más saludable, liviana, feliz y libre.



Un nuevo mundo

Por Abril Filippo, Rocío Scagnetti, Camila Sala

Estudiar la sociedad y los medios en la actualidad es un trabajo arduo para los investigadores de la ciencia. Todo está cambiado y hay que empezar de nuevo, parecen afirmar los últimos trabajos mundiales.

Al hablar de hipermediación no nos referimos tanto a un producto o un medio, sino a procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular (conjunto de barras interconectadas) entre sí.

Las hipermediaciones, en otras palabras, nos llevan a indagar nuevas configuraciones que van más allá –por encima– de los medios tradicionales. Varios elementos diferencian a las “hipermediaciones” de las “mediaciones” que se estudiaban como los modos de filtrar los mensajes de los medios que tenían las distintas audiencias según su historia, ideología, contextos socioeconómico y cultural.

Carlos Scolari, investigador argentino radicado en Italia, dice que son nuevas formas de construcción de las identidades colectivas. Sería algo así como decir que esos modos reticulares de relacionarnos con otras personas, instituciones, culturas, sentidos, discursos, medios, pensamientos, realidades y emociones hacen que seamos quienes somos y nos den la sensación de pertenecer a un colectivo, muchas veces de escala mundial, en el que nunca tendremos intercambios cara a cara, o en el mismo territorio.

El estudio de las “mediaciones” ya tradicional en los de comunicación, se insertaba en un proceso social bien determinado –la constitución de un sujeto histórico donde los medios de difusión de masas cumplieron, según Jesús Martín-Barbero, pionero estudioso de la comunicación en América Latina, un papel fundamental.

Ese proceso hoy está, como mínimo, en discusión: tanto las identidades colectivas como los medios masivos no tienen ni el poder ni la homogeneidad de la que gozaban en las épocas de la Modernidad o hace treinta años atrás.

Asistimos de esta manera a una “desmasificación” (Disminuir o despojar del carácter mítico o idealizado a algunos aspectos de la realidad) de la información y a una fragmentación de las “grandes identidades”.

Estamos en un mundo super fragmentado en pedacitos que pueden no juntarse nunca. Como contracara, en este nuevo mundo hay modos de cooperación que superan los límites y las barreras y se está hablando de la existencia de una “inteligencia colectiva” que reúne a toda la humanidad.

Las nuevas formas colaborativas y reticulares de comunicación, son las responsables de esta ruptura del modelo llamado “broadcasting” (grandes dispositivos técnicos de emisión y difusión de mensajes y programaciones y receptores aislados en sus hogares, delotrolado). Las hipermediaciones no niegan a las mediaciones, solo miran los procesos comunicacionales desde una perspectiva diferente que hay que seguir desarrollando.

Los adolescentes y su primer voto.

Por Daiana López

Votar a los 16 años es un derecho que no todos los adolescentes desean ejercer. La política organiza nuestro devenir en la vida pero no todos los ciudadanos, deciden practicarla.

En el año 2014, la Legislatura aprobó el proyecto impulsado por Daniel

Scioli que posibilita a los adolescentes, mayores de 16 años, a votar de

manera no obligatoria. La decisión se considera controversial, ya que

no todos los políticos y/o ciudadanos están de acuerdo con este

dictamen. Poco menos de la mitad de los potenciales votantes

realizaron el cambio de documento antes del 30 de abril -paso

necesario para estar en el padrón.)-

El interés de votar antes de los 18 años, varió en los adolescentes ya que

algunos votaron con seguridad mientras que otros, se mostraron

indecisos o no emitieron sufragio. Varios de los adolescentes ven a sus

padres como sus referencias políticas, es decir, que votan a quien ellos

voten.



Un total de 592.344 menores figuran en los padrones de todo el país.

Entre ellos, hay 23.455 jóvenes de 15 años que cumplieron los 16

antes, o el mismo día, de la elección general y pudieron participar del

sufragio, según informó la Cámara Nacional Electoral. Nuestro país

se suma de esta manera a la corta lista de naciones que redujeron la

edad del votante a 16 años que incluye, entre otros, a Nicaragua,

Austria, Ecuador, Cuba y Brasil.

Los votantes menores en todo el país superan al padrón completo de

doce provincias argentinas, entre ellas, La Pampa, San Juan,

Formosa y todas las patagónicas.

Entre los nuevos sufragantes, hubo desinterés y amenazas de voto en

blanco, pero también reclamos por mayor información y entusiasmo

en el caso de los militantes.

“Somos conscientes de la responsabilidad que nos toca a partir de

ahora” dijo Cintia (17). “Quizás somos chicos para votar pero, muchos

sabemos que es por el bien del país”- opinó, por otro lado, Marisol Sosa

(16).

Con una visión en contrario, Soledad (18), afirmó: “Creo que recién a

los 18, cuando salís de la escuela, se puede tener más información y

una opinión más elaborada para votar”.

Con distinta fuerza, todos los partidos políticos, buscan comprometer

a los adolescentes en situaciones de militancia que son las que más

alientan a la participación política. En general, salvo los tradicionales,

tienen poco éxito.

Por mi parte, creo que no aporta mucho porque es una edad

donde hay muchas cosas que aprender y comprender. Sumar la

política es un esfuerzo más que, salvo que tengas vocación,

puede quedar para más tarde. Aunque está bueno para que usen

el Derecho lo que des de chicos se dedican a la militancia.

¿Modelo y objeto?

Por Valeria De Marotte

Ser modelo profesional es una alternativa posible entre las opciones que se les presentan a los adolescentes hoy. Muchas exigencias corporales, buenos contactos, tiempo dedicado a castings, tolerancia al rechazo y pruebas de todo tipo, son el recorrido obligado luego de la etapa de formación que no suelen amedrentar a las que lo eligen por verdadera vocación.

No todo es color rosa en las pasarelas. Vemos diseños exclusivos con zapatos increíbles y deseamos ser “La modelo”. Tener el cuerpo perfecto que buscan los estilistas para portar sus creaciones requiere de muchos sacrificios.

La modelo europea Cara Delevigne, sorprendió a todos con su renuncia al mundo de la moda. A pesar de su éxito en la alta costura, aseguró que no lo va a echar de menos ni un poco, ya que terminó odiando ese frívolo entorno en el que se desenvolvió por años.

En una entrevista para The Times explicó las razones. “Me sentía un poco vacía”, explica en la entrevista. “No me hacía crecer como persona para nada, me olvidé del joven que era, y me sentía vieja. Estaba entre vuelo y vuelo durante meses, siempre al límite”, cuenta.

“Es una cosa mental también, porque si te odiás a vos mismo y a tu cuerpo y la manera en que lucís, se vuelve peor y peor cada día”.

En lo personal, si bien soy conciente de los efectos que el mundo de la moda puede provocar, como los desórdenes alimenticios, enfermedades psicológicas o físicas, demasiada exigencia de los aspectos estéticos del cuerpo, la inclusión en un mundo laboral de competencia extrema y ritmo fuerte, entre otros, es una carrera que considero elegir para mi futuro.

La adolescencia suele ser una etapa en la que se manifiestan varias inseguridades acerca de la imagen corporal, ya que es el momento de la vida en que el cuerpo y la mente sufren muchos cambios.

Los problemas alimenticios que usualmente experimenta el adolescente son resultado de la depresión muchas veces disimulada y los malos hábitos de alimentación. Por otro lado, actualmente existen distintos tipos de dietas que están de moda, y no siempre se llevan a cabo correctamente. Pero, aparte de esto, existen dos desórdenes psiquiátricos de la alimentación: la bulimia y la anorexia nerviosa, que están más presentes en las jóvenes de lo que parece. Es raro que en un curso no haya más de una.

Ya he ido a entrevistas de agencias de modelaje, y me han ofrecido media beca en una institución para realizar un curso en el cual te aconsejan y asesoran para desarrollarte como una modelo profesional.

Recuerdo la primera vez que me eligieron entre cientos de personas que estaban anotadas como uno de mis mejores momentos. Sentí una alegría inmensa y que mi sueño se estaba cumpliendo. Cuando puse un pie dentro de la agencia, tuve la sensación de pertenecer a ese lugar.

Sin embargo, por lo que he dicho anteriormente acerca de las consecuencias de dicha industria, mis padres no aprueban del todo que yo esté en ese entorno. Opinan que tratan a las personas como un objeto y se imponen exigencias que no son saludables.

Aún estoy pensando, evaluando, sopesando. Lo cierto es que a pesar de todo lo desfavorable, siento que el modelaje es mi vocación y estoy dispuesta a pagar los precios para hacerme un lugar en el mundo del modelaje.

Trastornos alimenticios en los adolescentes

Por Milagros Pérez Córdoba

La adolescencia suele ser una etapa en la que se manifiestan varias inseguridades acerca de la imagen corporal, ya que es el momento de la vida en que cuerpo y mentes sufren muchos cambios.

Los problemas alimenticios que usualmente experimenta el adolescente son resultado de la depresión muchas veces disimulada y los malos hábitos de alimentación. Por otro lado, actualmente existen distintos tipos de dietas que están de moda, y no siempre se llevan a cabo correctamente. Pero, aparte de esto, existen dos desórdenes psiquiátricos de la alimentación: la bulimia y la anorexia nerviosa, que están más presentes en las jóvenes de lo que parece. Es raro que en un curso no haya más de una.

Los síntomas de estas enfermedades no siempre son reconocidas por el entorno de aquellas personas que los padecen y es fundamental que la familia y los amigos observen los modos de comer o no hacerlo de los más jóvenes.

Las personas que padecen de anorexia nerviosa son típicamente perfeccionistas.



Al mismo tiempo, se subestiman, creen que están gordas aún cuando se ponen muy delgadas. Necesitan desesperadamente sentirse en control de su propia vida y creen que lo logran solamente cuando le dicen "No" a la demanda por la comida que necesita su cuerpo. En su afán por adelgazar, se están matando debido a su régimen de hambre. Esto llega al punto de hacerles un daño muy serio, y en algunos casos, irreparable. Cabe destacar que en los casos más graves el final puede ser la muerte.

Es distinto el caso de la Bulimia que es distinta a la anorexia nerviosa, ya que el paciente ingiere grandes cantidades de comida de alta calorías y luego se purga provocándose el vómito y utilizando laxantes.

Estos atracones pueden alternarse con dietas extremas que resultan en fluctuaciones de peso dramáticas. Las purgas de la bulimia presentan un peligro muy serio a la salud física del paciente, incluyendo la deshidratación, el desequilibrio hormonal, el agotamiento de minerales importantes y el daño a los órganos vitales. Con el tratamiento correcto, los pacientes pueden lograr una recuperación completa de su salud psíquica y física y seguir con sus vidas dejando atrás esta etapa dolorosa.

Es de suma importancia que las personas que padecen dichos trastornos alimenticios sean rodeados por sus seres queridos con su respectiva comprensión y, en lo posible, por un equipo de profesionales que pueda ayudarlos desde el punto de vista médico. En ambos casos, la persona que sufre de las enfermedades psiquiátricas depende de sí misma para recuperarse.

En lo personal creo que el límite es muy delgado y hay que estar atentos porque cada día más la exigencia de lucir perfecta parece gobernar el destino de la vida de las mujeres de todas las edades. Parece que poner en peligro a la salud es un riesgo que se puede correr con tal de lucir delgada, joven y bella.

La danza, algo más que un movimiento.

Por Rocío Scagnetti



El arte en cualquiera de sus formas pasa a ser un punto de escapada para muchas personas que estudian, trabajan y llevan adelante una vida común pero tienen el gran placer cuando llega el momento de dedicarse a una disciplina donde tienen todo el placer y el premio del día.

Los historiadores, dan cuenta de los inicios de la danza en la prehistoria. Tenía un carácter ritual y se la practicaba en nacimientos, funerales, uniones de pareja. Se usaba para realizar ceremonias invocando la voluntad de los dioses para pedir fecundidad, buena caza, victoria en guerras, protección contra los fenómenos climáticos y la abundancia en la cosecha.

Sobre la danza medieval no hay muchos registros. Se conoce que en Europa, fundamentalmente en Italia, se hizo popular. Hay registros escritos, pictóricos y miniaturas de parejas bailando.

La época del Renacimiento fue el momento de mayor expansión. Fundamentalmente en Francia, se comenzó a contar historias mitológicas a través de grandes producciones de ballet.

En la Edad Moderna, se realizaron grandes innovaciones. Comenzó a considerarse una técnica y un espectáculo y nacieron danzas modernas como el minué.

A diferencia de cualquier actividad física, la danza se considera arte. Es una disciplina en la cual las personas pueden encontrar la integración consigo mismas y vivenciando nuevas experiencias enriquecedoras, tanto física, mental como artísticamente.

Para quienes practican la disciplina, el baile ofrece la posibilidad de expresar los sentimientos sin limitaciones, creando un lenguaje auténtico y sistemático.

En las primeras etapas de la vida, con ciertos recaudos, la danza ofrece muchas posibilidades de desarrollo físico, incremento de las funciones fisiológicas y adecuación postural.

En conclusión, la danza es una vía adecuada para mantenerse en forma, facilitar el movimiento muscular, segregar endorfinas que producen alegría y bajar los niveles de estrés elevando la salud.

Actualmente, el barrio de Florida ofrece un sinnúmero de espacios gratuitos y arancelados donde se pueden practicar todo tipo de danzas aeróbicas, étnicas, modernas, tradicionales y urbanas, sin dejar de lado la gran cantidad de agrupaciones “murgueras” que recuperan esa vieja manera de festejar el carnaval en comunidad, acompañados de baile e instrumentos característicos de la festividad.

En lo personal debo decir que la danza es el eje de mi vida. espero en todos lados que llegue ese momento. Bailar es mi desahogo.

Por cierto me da paz, vuelo, alivio, confort, relajación, concentración, plenitud, esperanza. El baile es el punto de encuentro conmigo misma.

Fútbol, pasión inigualable.

Por Maximiliano Valetti y Tomás Muslera

El fútbol mantiene entretenidos por horas a los varones y a algunas mujeres. Se juega a lo largo y ancho del país pero es, sobre todo, un gran negocio aunque esto no le quita magia a los fanáticos que parecen ignorarlo y sufren y gozan cada partido como si fuera la última vez.

Es una maravillosa experiencia que te atrapa en una pasión muy fuerte, es algo incomparable. Y sí, estoy hablando de ir a la cancha. Cómo olvidar aquellos días en que éramos simples niños y nuestros padres nos llevaban a la cancha por primera vez. Nosotros no sabíamos si nos gustaría o no, pero íbamos igual. Al volver ya no éramos el mismo de antes, habíamos visto algo que nos generaba una emoción inexplicable: Totalmente alentando al equipo, cantando como si fuera la última vez, aunque estuvieran perdiendo, por el contrario, en ese caso, con más fuerza aún.

Muchos nos dicen locos, enfermos, fanáticos o cosas peores, pero es algo único que este deporte puede generar. Por eso es el más visto en todo el planeta. La Argentina es uno de los países que vive el fútbol con mayor entusiasmo del mundo. En cualquier división, y sea la primera o en el ascenso o las categorías más bajas, los hinchas siempre están alentando al equipo de sus amores.

En los argentinos no estamos solos, Cerca del cuatro por ciento de la población mundial, es decir, 270 millones de personas participan activamente en este deporte, dentro de los que destacan 240 millones de jugadores en los 1.5 millones de equipos afiliados a la FIFA.

El fútbol, está posicionado como la economía ubicada en el 17° lugar. Está por encima de los mercados de algunas naciones como Suiza, Bélgica, Taiwán, según lo publicado por Annual Review of Football Finance en 2014.

En la historia de la Argentina, al igual que en el mundo, el fútbol es una fuente de financiamiento de los medios de comunicación. La expansión tecnológica y de los medios iniciada en los 70' con la creación del satélite, aumentó exponencialmente el negocio. El Mundial de fútbol y los torneos nacionales e internacionales, no son sólo grandes momentos para las emociones y la pasión futbolera. La publicidad y el marketing generan grandes inversiones y consolidan enormes negocios.

El presupuesto total del Mundial supera los 475 millones de dólares, y los beneficios estimados son de 541 millones de dólares, lo que arrojaría un superávit de 66 millones.



El argentino es muy pasional, por eso vive el fútbol de una manera muy particular con respecto a otros países.

Generalmente, personas de cualquier parte del mundo cuando visitan nuestras canchas comentan fascinados el frenesí que nos caracteriza.

La violencia no es un juego.

Por Tomás Giudice

Los videojuegos forman parte de la vida cotidiana de los hogares. Se han convertido en un medio más de los que usan niños, adolescentes y algunos adultos en su entretenimiento casero o en traslado, mediante el uso del celular. El debate sobre sus influencias buenas y malas, ocupa a los científicos desde hace dos décadas.

Lo más probable es que más de una vez hayan escuchado noticias relacionadas con la violencia en los juegos como también informes de cómo estos pueden afectar a un chico. Pero realmente, los juegos de vídeo se parecen mucho a las películas.

Son incontables las veces que se emitieron en televisión abierta películas como “Duro de matar”, “Terminator” o “El transportador”. Estas producciones de Hollywood son más violentas que muchas de las creaciones de los programadores ya que así, se las sigue emitiendo en todos los horarios.

En la actualidad, las empresas se preocupan por censurar un videojuego para evitar problemas. La realidad, es que en el día de hoy, todas las realizaciones semiprofesionales deben incluir una recomendación de edad. Estas se realizan a través de dos empresas: PEGI y ESRB.

Para entender más el tema, nos podemos remontar a casos de los 90': “Doom” es un juego en el que extraterrestres invaden la tierra y el jugador es la persona que los mata. De él se cuestiona el homicidio y la desnudez de los personajes, que era fuerte para la época.



Pero la verdad, es que la realidad mostrada por los noticieros supera ampliamente lo que los chicos y los adolescentes ven en los juegos.

Las series de televisión también presentan escenarios que pueden traumatizar a un niño, incluso con menos precauciones de las que les brinda un juego de vídeo.

Muchos estudiosos de la comunicación en el mundo, como Susana Tosca, han demostrado con estudios empíricos* que los videojuegos ofrecen una posibilidad de “entrar a otros mundos con un grado de penetración que incluye el cuerpo”.

Los espacios navegables de los juegos virtuales permiten la interacción con otros fans unidos por fenómenos “transmediales”, que son aquellos que atraviesan varios medios en su producción.

Los seguidores de los juegos, a nivel local e internacional, realizan encuentros físicos y reales autoconvocados u organizados por las empresas creadoras de los juegos. Los científicos advierten que es necesario empezar a considerar a la virtualidad como parte de la realidad y de la vida cotidiana de las personas más comprometidas como usuarios.

Según las investigaciones, lo más destacable del uso de videojuegos es la posibilidad de actuar dentro de ellos, uniendo las acciones, en ciertas medidas mecánicas, requeridas por el contexto semántico- el mundo-, el escenario temático del juego que genera mucha impronta emocional en los fanáticos.



Según las investigaciones, lo más destacable del uso de videojuegos es la posibilidad de actuar dentro de ellos, uniendo las acciones, en ciertas medidas mecánicas, requeridas por el contexto semántico- el mundo-, el escenario temático del juego que genera mucha impronta emocional en los fanáticos.



Todas estas afirmaciones las produjeron los investigadores del equipo de Tosca, luego de trabajar con los videojuegos emblemáticos como "The Lord of the Rings" o "Star Wars".

Por cierto, la generación que hoy tiene alrededor de 35 años es la primera que los usó en la infancia. Hay gente mucho más grande que integra grupos de fans y los pequeños hoy arrancan entre los 2 y los 3 años, utilizándolos en los celulares de sus padres.

Cómo todo lo que tiene que ver con los medios, la discusión va desde verlos como ángeles o demonios. La ciencia irá revelando cuáles son sus verdaderos aportes y perjuicios para la infancia, la adolescencia y la sociedad en general.

En mi experiencia personal, no soy de los que lloran con la televisión o el cine. En cambio, me producen mucha tristeza y llanto algunos videojuegos. Como por ejemplo "The Walking Dead". En él, un personaje llamado Lee de etnia negra, encuentra una niña en la calle y la cuida en una casa durante días. Uno, el jugador realiza las acciones de cuidado de la niña según decisiones propias y es como que se encariña. Lee es mordido por los zombies y le pide a la nena que lo mate para no convertirse en tal. Uno, como participante, debe tomar la decisión de hacerlo o no.

Yo como espectador, elijo los videojuegos ante el cine y la televisión porque son más entretenidos, más libres en el uso del tiempo y me gusta meterme en la historia. No creo que los juegos de video generen ni violencia, ni aislamiento, ni ninguna de las cosas de las que se los acusan. Si reconozco que es fácil enviarse.

*Fuente: Tosca, Susana P., 2013.
<http://hipermediaciones.com/2014/07/19/entrevista-a-susana-p-tosca-entre-la-ludologia-y-los-mundos-transmedia/>