

Carta de líderes religiosos contra el videojuego “Mercenarios 2”

El propósito de esta campaña es de conseguir las firmas en la carta adjunta de personas religiosas solamente. Es decir, personas con títulos como Reverendo, Padre, Hermana, Rabino, Iman, etc. de alguna religión organizada, o alternativamente con un título laico como Director de la Oficina de Paz y Justicia de una iglesia u otra institución religiosa. Los que no somos líderes religiosos podemos participar llevando esta carta a la atención de los que sí son. También podemos firmar la carta seglar a Bono en la página web de la Red de Solidaridad con Venezuela en los EE.UU. (www.vensolidarity.org/Campaigns/index.php). Para firmar cualquier de las dos cartas, envíe un correo electrónico a VSN@afgj.org con su nombre, título (si lo tiene), organización (si la tiene), ciudad, estado, y país.

De:

Marie Dennis, Oficina Maryknoll para Asuntos Globales
Rabbi Michael Lerner, editor de la revista “Tikkun”
Padre Joe Nangle, OFM, Pax Christi Embajador por la Paz
Dave Robinson, Director Ejecutivo, Pax Christi USA
Reverendo A. David Bos, Ministro Presbiteriano

A todos los líderes religiosos,

Nos dirigimos a ustedes para pedirles su participación en una creciente campaña mundial para impedir la venta de un videojuego violento en el cual el jugador conduce a un ejército de mercenarios en una invasión a Venezuela con el propósito de matar a un “tirano ávido de poder” que se ha adueñado de la industria petrolera. El juego, “Mercenarios 2,” es producido por Pandemic Studios la cual ha sido contratada para crear videojuegos sumamente reales que son utilizados como entrenamiento por el ejército norteamericano. Pandemic Studios usa la misma tecnología de los videojuegos de entrenamiento para que las escenas de “Mercenarios 2” sean lo mas reales posible. Alguién que haya estado en Caracas puede inmediatamente reconocer en este juego las calles y otros sitios familiares de la ciudad. El objetivo del juego es la devastación total, por lo tanto hay que “disparar” a cualquier “persona” que se mueva. También todos los edificios, como la sede de PDVSA, la corporación de petróleos de Venezuela, pueden ser “destruidos.”

Nuestra preocupación es que este juego va a profundizar el antagonismo existente en las relaciones entre los gobiernos de los Estados Unidos y Venezuela. Millones de venezolanos temen a una invasión por parte de los Estados Unidos; esta preocupación aumentará al saber que una compañía que trabaja para el ejército norteamericano ha creado un juego en el cual su país es completamente destruido.

Para promover la campaña, estamos haciendo contacto con uno de los principales inversionistas de Pandemic Studios, Bono, cantante de U2 y nombrado “Personaje del Año” por la revista “Time” en el 2005, para pedirle que use su considerable influencia para impedir la venta del juego. Bono es uno de los seis inversionistas en “Elevation Partners” que ha invertido \$300 millones en Pandemic Studios. Tenemos la esperanza de que su historia de lucha por la justicia y por otros temas como la reducción de la deuda externa y del hambre lo ayudará a comprender los problemas que presenta este juego.

Les invitamos a conocer más sobre esta situación visitando al sitio web:
<http://www.vensolidarity.org/Campaigns/index.php>

En paz,

Marie Dennis, Oficina Maryknoll para Asuntos Globales
Rabbi Michael Lerner, editor de la revista "Tikkun"
Padre Joe Nangle, OFM, Pax Christi Embajador por la Paz
Dave Robinson, Director Ejecutivo, Pax Christi USA
Reverendo A. David Bos, Ministro Presbiteriano

Para firmar esta carta en apoyo a la campaña como una organización o como un individuo, envíe su nombre, título, organización y afiliación religiosa, ciudad y estado por correo electrónico a: VSN@afgi.org, por teléfono: 202-544-9355 o por fax: 202-544-9355.

Fecha límite para firmar: 31 de marzo 2007. Por favor distribuir ampliamente este mensaje a sus colegas.

Adjunta la carta a Bono y a Pandemic Studios.

1 de Abril 2007

Bono (of U2)
Principle Management
30-32 Sir John Rogerson's Quay
Dublin 2, 1111
Ireland

Josh Resnick
President, Pandemic Studios
1100 Glendon Avenue
19th Floor
Los Angeles, CA 90024

Estimado Bono,

Esperamos que al recibo de esta te encuentres bien. Aplaudimos tus esfuerzos para erradicar las plagas de la deuda y del hambre de nuestro planeta y esperamos que el 2007 traiga nueva energía y avances en estas luchas. Te escribimos con la esperanza de que, mientras te dedicas a estos significativos asuntos internacionales, también usarás tu considerable influencia para resolver un problema más cercano a casa – un videojuego violento que tiene el potencial de aumentar las tensiones entre los Estados Unidos y Venezuela y al mismo tiempo promueve la violencia en nuestras comunidades.

Nuestras tradiciones de fé nos motivan a confrontar el problema de la deuda internacional que roba la humanidad a todos y nos llama a contrarrestar la cultura de la violencia que predomina en nuestra sociedad. La celebración de la violencia en muchos de nuestros medios, la música y los videojuegos está envenenando a nuestros niños. Juegos como "Mercenarios 2" solo sirven para

profundizar la alienación existente en nuestra sociedad, creando temor que distancia a uno del otro. Como gente de fé, estamos llamados a seguir un modo diferente de vida. “Mercenarios 2” es un juego extremadamente real y cruel en el cual el jugador conduce a un ejército de mercenarios con el propósito de matar a un “tirano ávido de poder” que se ha adueñado de las reservas petroleras de Venezuela.

Imágenes del centro de Caracas se muestran siendo completamente destruidas durante el juego y cualquier “persona” en la calle tiene que ser asesinada.

Pandemic Studios, una compañía en la cual tu sociedad financiera ha invertido cientos de millones de dólares, es la creadora de este juego.

Investigaciones de la ciencias del comportamiento demuestran que jugar con videojuegos violentos aumenta la posibilidad de la conducta agresiva, especialmente entre niños y jóvenes. Es más probable que un juego como “Mercenarios 2” en el cual el jugador asume el papel de asesino en escenas que se asemejan a la realidad provoque agresividad. Igualmente nos preocupa que inevitablemente este juego provocará un aumento en las tensiones entre los Estados Unidos y Venezuela. Pandemic Studios ha creado un juego de entrenamiento similar para el ejército de los Estados Unidos. Esta realidad no se escapa a los venezolanos quienes ven esto como una evidencia más de la hostilidad del gobierno de los Estados Unidos hacia su país.

Te pedimos que hagas lo que sea necesario para sacar a “Mercenarios 2” de las tiendas y que no esté a la venta en ninguna parte. También te pedimos que reconsideres tu inversión en una compañía que glorifica la violencia y la militarización. La mayoría de nuestras organizaciones han reconsiderado inversiones en compañías que promueven actividades que contribuyen al deterioro de la vida y han reorientado sus inversiones para apoyar a compañías que promueven la vida. Esperamos que tomes la misma decisión. Creemos que tu conexión con este juego va en detrimento de tu imagen como un defensor de los derechos humanos. En conclusión, usando una parafrásis tuya, todos sabemos que la historia, como Díos, observa lo que haces. Esperamos tu respuesta y estamos dispuestos a reunirnos para hablar sobre estos asuntos.

En paz,

Marie Dennis, Oficina Maryknoll para Asuntos Globales, Washington, DC Rabbi Michael Lerner, editor de la revista “Tikkun”, Berkeley, California Reverendo A. David Bos, Ministro Presbiteriano, Louisville, Kentucky Padre Joe Nangle, OFM, Pax Christi Embajador por la Paz, Washington, DC Dave Robinson, Director Ejecutivo, Pax Christi USA, Erie, Pennsylvania

Para firmar esta carta en apoyo a la campaña como una organización o como un individuo, envíe su nombre, título, organización y afiliación religiosa, ciudad y estado por correo electrónico a: VSN@afgi.org, por teléfono: 202-544-9355 o por fax: 202-544-9359.

Fecha límite para firmar: 31 de marzo 2007. Por favor distribuir ampliamente este mensaje a sus colegas.