

REVISTA nº5. 2008

REVISTA

Kontsumo

ALDIZKARIA

El tema es...

Juventud, Ocio y Nuevas Tecnologías

Juventud, Ocio y Nuevas Tecnologías

El teléfono móvil, Internet, las consolas, los reproductores de MP3 o las cámaras de fotos digitales etc, forman parte del actual "ecosistema natural" del ocio. La juventud, que ha nacido y crecido rodeada de ordenadores y teléfonos móviles, no es ajena a este hecho y percibe todos estos aparatos con la misma naturalidad con la que los y las mayores perciben la radio o la televisión. La juventud utiliza la tecnología como algo cotidiano para buscar información, estar en contacto, hacer nuevas amistades, escuchar música o disfrutar de su tiempo libre.

UN DÍA EN EL CENTRO COMERCIAL

Iñigo, Maite, Iker y Leire son un grupo de jóvenes que, además de ser compañeros y compañeras de clase, comparten sus momentos de ocio.

De nuevo ha llegado el fin de semana y con él, la posibilidad de olvidarse de los estudios por unas horas para disfrutar de todo lo que les gusta.

Llueve. El sábado no invita a estar en la calle, por eso a través del Messenger el grupo ha decidido quedar en uno de los grandes centros comerciales de la ciudad.

Cada vez son más los y las jóvenes que disponen de acceso a Internet en sus ho-

gares. Esto supone un auge del uso del Messenger como herramienta de comunicación y de ocio, que, en ocasiones llega a superar al del móvil.

Este medio de comunicación está muy bien valorado entre la juventud, ya que permite, sin un gasto tan elevado como el del móvil, mantener contacto con personas de todo el mundo sin el hándicap que supone el horario o la distancia.

Pero a pesar de ser un cómodo vehículo de comunicación, es necesario que la persona que se comunica vía on-line tenga en cuenta que en numerosas ocasiones no conoce la identidad de la otra persona, por tanto es necesaria una cierta cautela a la hora de responder a los mensajes recibidos, así como evitar el hecho de revelar datos personales como pueden ser la dirección particular o la del centro escolar, datos bancarios etc...



Son las 5 en punto. Iñigo y Maite son los primeros en llegar al lugar de encuentro. Aprovechan los momentos de

Juventud, Ocio y Nuevas Tecnologías

espera para enseñarse los nuevos polítonos que se han bajado de Internet y pasárselos mediante el Bluetooth.

El teléfono móvil se ha convertido en una herramienta importante como medio de comunicación entre iguales. La tecnología que acompaña al móvil (cámara de fotos, bluetooth, infrarrojos...), ha dejado de tratarse como un servicio secundario para pasar a ser un elemento muy valorado en la elección del aparato móvil. El mercado avanza con rapidez y los teléfonos dotados con todo tipo de complementos, además de sus productos derivados (polítonos, juegos, etc.), pueden ser un perfecto "gancho" para crearnos necesidades. La persona consumidora debe ser consciente de esto y valorar cuál es su verdadera necesidad a la hora de adquirir y utilizar tanto el teléfono móvil como cualquier otro aparato incluido dentro de la llamada nueva tecnología.



La tercera en llegar es Leire, quien se disculpa por el retraso. Había mirado las líneas y los horarios del autobús ur-

bano a través de Internet pero se confundió de parada y al final lo perdió, así que tuvo que esperar al siguiente.

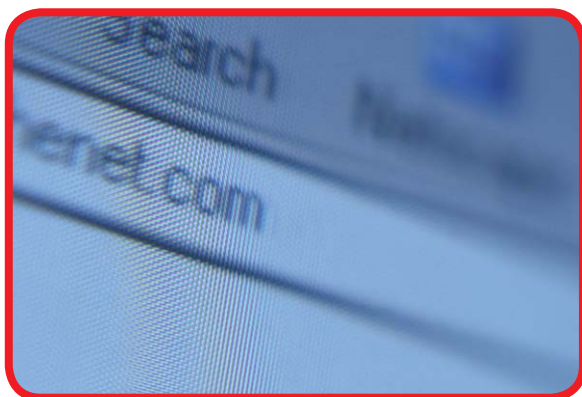
Transcurre el tiempo e Iker no aparece... Le llaman al móvil, pero no reciben respuesta. Ante la duda, deciden mandarle un mensaje:

Hi dnd tas wp? Perdido :-> xD? Tamos d comprs. Cnd yegees yama mvl, OK?

Los SMS constituyen un fenómeno social principalmente juvenil, cuyos efectos incluso trascienden el ámbito de la comunicación para repercutir de forma imprevisible en otros, por ejemplo, el de la educación. La juventud actual ha encontrado en los SMS un signo de identidad que pivota sobre una escritura anómala, cómoda, muy gráfica y casi "jeroglífica" cada vez más generalizada, que está trascendiendo a su simple aplicación en el SMS. Nos encontramos ante una buena parte de jóvenes que se comunica a nivel escrito a través de un "seudo - lenguaje" creado a partir del idioma oficial pero sin atender a sus normas ortográficas o sintácticas. Esto supone un reto al que se tendrá que hacer frente para que la escritura de móvil no trastoque los parámetros de la escritura tradicional.

Juventud, Ocio y Nuevas Tecnologías

Iñigo, Maite y Leire miran escaparates, hablan sobre sus cosas y mientras están dentro de una tienda de ropa, reciben una llamada perdida de Iker. Salen en su búsqueda. ¡Se había dormido! La noche anterior "chateó" hasta muy tarde y apenas había descansado así que, mientras sus amigos y amigas le llamaban incesantemente, él se había quedado dormido escuchando su mp3 y era incapaz de oír ningún otro ruido que no fuera el de su música en estéreo...



Una vez juntos, Iñigo le pregunta a Iker si le ha dado tiempo a descargar de Internet la película que pretenden ver esa noche en casa de Maite. Iker tiene tarifa plana en casa y se había quedado encargado de buscar alguna peli para ver esa noche. Iker responde que no ha podido descargar nada ya que el ordenador se ha infectado con un virus y lo tiene que formatear de nuevo...

La prestación más utilizada de Internet es, sin duda, la navegación Web para buscar información o consultar algo, seguida del correo electrónico, la mensajería instantánea o messenger, la compra o reserva de productos o servicios, la participación en chats o foros, los juegos on line, las descargas de música, juegos o películas de cine, y las consultas de bancos.

Internet es un buen prestador de servicios, es cómodo y rápido. Pero hay que tener cuidado con ciertos aspectos.

Para evitar riesgos es recomendable que la persona consumidora:

- *Proteja su ordenador con antivirus y cortafuegos.*
- *No revele sus datos personales: nombre, dirección de casa o del centro escolar, teléfono o número de cuenta.*
- *¡No se crea todo! No todo y toda cibernauta es lo que dice ser.*
- *Sepa que no hay obligación de responder a tablones de anuncios o mensajes emergentes.*
- *Desconfíe de páginas inseguras. El icono del candado o de la llave, por ejemplo, garantizan que se está navegando por una página segura.*

Juventud, Ocio y Nuevas Tecnologías

■ *No se descargue música, juegos o películas pirateadas.*

Tras ojear y pasear por todo tipo de tiendas, el grupo decide acudir a un cibercafé, donde comparten partida de videojuego con otros y otras cibernautas.



El impulso humano natural que es jugar, se traduce en el entorno digital en el que vivimos, en la aparición de los videojuegos. Los videojuegos elegidos siguiendo criterios adecuados, y utilizados bajo un control de tiempo, pueden desarrollar habilidades, estimular la creatividad o transmitir valores.

Internet ha ampliado las posibilidades de los videojuegos, añadiendo nuevos juegos y nuevos compañeros y compañeras con los que compartirlos. Los cibercafés, los centros culturales o los propios ordenadores personales situados en el hogar son los lugares más habituales para practicar el juego, pero en ningún caso se deben minimizar las precaucio-

nes sobre el tipo de videojuego que se comparte o el tiempo de uso que se le dedica (no más de dos horas diarias y con descanso de 15 minutos cada hora).

En caso de que la persona consumidora no pueda acceder al contenido del videojuego, el sistema PEGI le puede ayudar a conocer dicho contenido así como a saber para qué edades está recomendado.

La tarde sigue su curso y poco a poco anochece mientras el grupo pasa las horas enfrascado en su partida de videojuego. El videoclub ya está cerrado por lo que el plan de ir a ver una peli a casa de Maite deberá esperar al próximo sábado.

Finalmente el grupo vuelve a casa pero antes de despedirse, Leire propone quedar el domingo para dar una vuelta con la bici: *es barato, hacemos ejercicio y "nos aireamos"*. La propuesta es muy bien acogida por todo el grupo, ya que, según apunta Iker antes de montar al autobús, *"¡también es domingo para las neuronas...!"*.