REVISTA nº5, 2008



El tema es...

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 hogares. Esto supone un auge del uso del Messenger como herramienta de comunicación y de ocio, que, en ocasiones Ilega 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



1

espera para enseñarse los nuevos politonos 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 (politonos, 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 urbano 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 lker 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 yeges 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 transcendiendo 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.



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 incesablemente, él se había quedado dormido escuchando su mp3 y era incapaz de oir 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, sequida 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.



No se descarque 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 trasmitir 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 precauciones 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 lker antes de montar al autobús, "¡también es domingo para las neuronas...!".

Revista nos. 2008



Te puede pasar a ti

Te puede pasar a ti

EXPOSICIÓN DEL CASO

La persona reclamante vuelve a casa después de sus vacaciones y descubre que la factura del teléfono móvil refleja un gasto muy superior a los importes de las facturas anteriores.

Este aumento de la factura se debe, además de a llamadas y mensajes realizados de manera voluntaria, al envío de un número altísimo de mensajes cortos, con un importe superior al euro por cada uno de ellos.



Tras pedir explicaciones a la compañía telefónica con la que se tiene contratado el servicio móvil, la explicación que se obtiene es que la persona reclamante se ha debido dar de alta en un servicio de SMS, tras lo cual, recibe mensajes en su móvil con cierta asiduidad, mensajes que corren a su cargo.

La persona reclamante no reconoce haberse dado de alta en ningún servicio conscientemente. Se plantea la duda de si algún familiar pudiera haber utilizado dicho móvil para participar en algún concurso o bajarse melodías, aunque no lo considera probable.

Ante esta situación, la persona reclamante solicita ante el Colegio Arbitral que la compañía telefónica le devuelva el importe de los mensajes recibidos sin su conformidad.

La compañía telefónica alega que dicho consumo corresponde a servicios de Mensajería Premium solicitados por la persona reclamante, y no se han detectado anomalías por parte de los proveedores de estos mensajes Premium.

Te puede pasar a ti

DECISIÓN ARBITRAL

El análisis del caso aporta los siguientes datos:

- La persona reclamante ha sido dada de alta en el servicio de recepción de mensajes de manera unilateral, sin su consentimiento.
- La cantidad de mensajes en un periodo relativamente corto obedece a una pauta que se aleja de la mera voluntariedad de la persona reclamante.
- La persona reclamante no ha recibido información previa a la celebración del contrato ni ha firmado la aceptación del mismo.
- La compañía telefónica que participa en el reparto de los beneficios obtenidos por este servicio es responsable de la información y el uso que ofrece la compañia prestadora del servicio a través de su operadora.

Por todo ello, para este caso concreto, el Colegio Arbitral emite el siguiente Laudo, aprobado por unanimidad:

La persona reclamante deberá abonar a su compañía telefónica los mensajes y llamadas reflejados en la factura y realizadas a través del móvil que no respondan a una tarificación adicional.

La compañía telefónica reclamada, deberá abonar a la persona reclamante el importe relativo a los mensajes de valor añadido (SMS Premium), ya que no dispuso de información veraz, eficaz v suficiente sobre el servicio utilizado.



Se recuerda que cada caso de arbitraje se examina y considera de manera individual, y que el examen pormenorizado de cada caso puede arrojar puntos de vista y resoluciones arbitrales distintas entre sí.

El Laudo es vinculante y ejecutivo y debe cumplirse en el plazo señalado en el propio Laudo. De no ser así, se puede solicitar su ejecución forzosa ante el Juez de Primera Instancia del lugar donde se hubiera dictado el Laudo.



Revista nos 2008

REUISTA (Contsumo ALDIZIARIA)

Tienes derecho a...

"Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre y a una limitación razonable de la duración del trabajo...". (Artículo 24 de la Declaración Universal de los Derechos humanos aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 10 de diciembre de 1948).

El tiempo de ocio juvenil ocupa un lugar importante en el campo del fomento y mantenimiento de las relaciones, además de cumplir una función de descanso frente a las obligaciones cotidianas y de relajo ante la disciplina y las tensiones cotidianas tanto educativas como laborales

Conocer los diferentes tipos de ocio y saber decir no

A la hora de elegir el tipo de ocio que se va a disfrutar, si se opta por el ocio pasivo, el de "no hacer nada", el de esperar a los estímulos y reaccionar corremos el riesgo de convertimos en seres re-activos.

Sin embargo, si se opta por el ocio activo, se invertirá en proyectos, en desarrollo personal y se potenciará la creatividad. Es decir, la persona se posiciona en una actitud pro-activa.

Es interesante pensar que el ocio supone "invertir en beneficio de la propia persona", en su sensibilidad, en su afán de conocimiento, en la búsqueda de la mejora, en la capacidad de disfrutar con lo que conmueve, de cautivar o favorecer la realización personal.



De forma mayoritaria, la juventud localiza su tiempo de ocio en los fines de semana. Entre el viernes y el domingo grupos muy numerosos de jóvenes de diversas edades, van formando núcleos que ocupan distintas zonas de los municipios. Este momento de ocio se conoce como el "finde".

En muchas ocasiones, este tipo de ocio es percibido por los y las más jóvenes como un espacio en el que *todo vale* con tal de romper las normas impuestas, generalmente, por las personas adultas. Ese *todo vale*, en ocasiones podría ir acompañado de ciertos riesgos que hay que saber analizar y controlar. DECIR NO TAMBIÉN ES UNA OPCIÓN.

Las instituciones apuestan por distintas alternativas de ocio

En muchos lugares comienzan a verse iniciativas potenciadas por las instituciones, en las que se buscan alternativas al ocio consumista, al ocio de "finde", para abrirse camino hacia iniciativas de ocio alternativo.

En numerosos municipios de nuestro territorio también existen estas opciones. Como muestra, destacamos aquí dos de las más conocidas:

- Gauekoak: Es un programa de ocio nocturno dirigido a la juventud de Vitoria-Gasteiz que tiene más de 14 años. En Gauekoak se puede encontrar una programación preparada mes a mes a partir de sugerencias realizadas por la juventud, donde hay espacio para todo tipo de actividades: deportivas, culturales o simplemente destinadas a disfrutar de espacios y momentos de encuentro.
- Bilbao Gaua: Es una propuesta de ocio alternativo para las noches de los fines de semana destinada a jóvenes de entre 16 y 30 años de Bilbao, que pretende dar respuesta a la necesidad juvenil de un ocio alternativo y saludable.

Para ello, se intentan potenciar actividades culturales, lúdicas y deportivas aprovechando los recursos existentes en la ciudad.

Más información en:



www.gazteaukera.euskadi.net

Las nuevas tecnologías: también

Los ordenadores e Internet, videojuegos, teléfonos móviles... en definitiva, las nuevas tecnologías, son una opción más de ocio, además de una incuestionable herramienta de desarrollo.

Sería interesante el hecho de que toda la juventud pudiera tener acceso a dicha tecnología, ya que, hoy en día quién no la maneja puede pasar a engrosar la lista de los y las que pierden oportunidades tanto laborales como de relaciones sociales y de entretenimiento, cayendo en la llamada "brecha digital".

La protección de datos. Un se-

El principal atractivo de las nuevas tecnologías, principalmente Internet, es que nos abren una ventana al mundo sólo con apretar un botón.

Este aspecto constituye a la vez, la más importante de las amenazas: en muchas ocasiones no podemos saber con certeza quién o quiénes son las personas que están al otro lado.

Esta amenaza se incrementa en aquellos servicios que basan su funcionamiento en la comunicación o intercambio de datos como los chat, la mensajería instantánea, el correo electrónico, los foros y blogs o fotoblogs.



También debemos actuar con cautela en las ocasiones en que utilizamos la telefonía móvil o a la hora de compartir videojuegos en la red.

Hay que recordar que Internet "no tiene dueño ni dueña", cualquiera puede hacer uso del mismo, a veces, con cuestionables intenciones.

El derecho a la intimidad es un hecho que debe estar siempre presente y aunque en ocasiones los medios tecnológicos o las personas que están al otro lado traten de utilizar estrategias para violar este derecho, no debemos permitirlo. En aquellos casos en que sintamos que no se respetan nuestros derechos, siempre existe la posibilidad de denunciarlo.

Los cookies, el correo electrónico o los foros, son algunas de las aplicaciones más tendentes a solicitar nuestros datos personales, sin que tengamos muy claro la utilización que se hará de los mismos.

Un control sobre los datos que proporcionamos (sólo datos imprescindibles, y en páginas seguras) nos ayudará a la defensa de la intimidad y privacidad.

¡Cuidado con los contenidos inadecuados!

En Internet, en los videojuegos o la televisión, por ejemplo, podemos encontrarnos en ocasiones con contenidos ilegales (contenidos pornográficos, en contra de la integridad de las personas...), nocivos

(violentos, que impulsen al consumo de drogas...) o falsos.

Los filtros pueden ser una buena arma de defensa para combatir los correos basura, o las páginas no adecuadas que aparecen en Internet o en los móviles. Con referencia a la televisión, se deben



controlar tanto los horarios como la naturaleza de los programas. A la hora de comprar o utilizar los videojuegos, hay que tener especial cuidado y valorar la idoneidad en cuanto a edad o tipología de los mismos. El sistema PEGI puede ser un buen aliado.

www.pegi.info/es/

Nuevas tecnologías sí, pero aten-

Sin duda se han aprovechar y disfrutar de todas las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías pero sin llegar al límite o sobrepasarlo.

La tecnología ofrece respuesta y gratificaciones tan inmediatas que puede inducir a una utilización desproporcionada de la misma.

Planificar previamente el tiempo que se le va a dedicar y saber el uso concreto que se pretende hacer de la tecnología, es muy útil para evitar caer en un tiempo improductivo.

El tiempo de ocio "virtual" debería combinarse con el tiempo de ocio "presencial" que se disfruta con el grupo de amistades o el tiempo de ocio familiar.