

NUEVAS TECNOLOGIAS Y OCIO JUVENIL
--

Evaluación de medidas puestas en marcha

El **III Plan Joven** de Zaragoza contaba, entre sus objetivos generales con *Conocer la realidad juvenil*, para adaptarse a las nuevas realidades de los jóvenes y prever sus necesidades.

El *fomento de las nuevas tecnologías* ha sido uno de los criterios básicos de actuación, tomada en cuenta como una necesidad transversal que esta afectando a todos los ámbitos de la realidad juvenil. El Ayuntamiento Zaragoza, a través de los proyectos y recursos que se impulsados desde el III Plan Joven, se proponía desarrollar un trabajo educativo y de mediación que garantizase el acceso a las nuevas tecnologías al conjunto de la población y en especial a los propios jóvenes, ayudándoles a la búsqueda de información y a conocer las herramientas que les permitan ser creadores de sus propios soportes de comunicación.

Así, este tema es tratado de forma específica en varios ámbitos del Plan:

- Emancipación juvenil: nuevas tecnologías y empleo
- Ocio y prácticas culturales: desde el Programa de Deporte y Ocio Nocturno 12 Lunas, fomentando el protagonismo de los jóvenes en la decisión de su tiempo de ocio a través de un foro web donde los jóvenes puedan hacer sus propuestas y demandas sobre el programa.
- Promoción de la salud y prevención: nuevas tecnologías y salud
- Información y asesoramiento juvenil. Ámbito en el que se sobreentiende la importancia del uso y fomento de las nuevas tecnologías, aunque el tema no sea tratado de una forma específica.

En el año 2005, cuando se sentaron las bases del III Plan Joven, las nuevas tecnologías se contemplaban como fundamentales en el desarrollo y consecución del mismo. Tecnología como fomento de la participación de la juventud, y como básica en cuestión de información.

A raíz de ello, en los años de implantación del Plan, se ha mejorado la página web del Servicio de Juventud, creando espacios específicos de información y participación vía blog y correo electrónico.

Asimismo se ha trabajado por potenciar el Ciberespacio Morlanes, ofertando desde el mismo no sólo su libre utilización, sino también propiciando cursos de imagen, Internet... inclusive de creación de videojuegos (curso celebrado en 2008, dentro de 12 Lunas).

Específicamente sobre ocio y nuevas tecnologías, se propició “La Gran Aventura”, ocio no presencial a través de Internet, dentro del Programa de deporte y ocio nocturno.

Diagnóstico de demandas y necesidades existentes

Cada vez más los jóvenes usan Internet como una herramienta de ocio y relación personal.

De hecho, de las actividades de ocio que practican los jóvenes, un 73'6% elige el uso del ordenador. Ocio solo superado por salir con amigos, escuchar música (que también puede hacerse desde el propio ordenador) y ver la televisión. Entre 2002 y 2007, se observa un descenso considerable en las actividades de ocio que practican los jóvenes, lo que podría explicarse desde la emergencia de un nuevo de ocio juvenil centrado en nuevas actividades asociadas al uso de las TIC: chats, foros, etc¹.

Estas premisas también se evidencian en el estudio *Jóvenes y Cultura Messenger*², que realizó el INJUVE en 2006 junto con la FAD (Fundación Ayuda contra la Drogadicción) y la Obra social de Caja Madrid.

¹ INJUVE. *Sondeo de opinión y situación de la gente joven (2º encuesta de 2007). Uso de TIC, ocio y tiempo libre, información. Observatorio de la Juventud en España. Servicio de Documentación y Estudios. 2007.*

² VVAA. *Jóvenes y Cultura Messenger. Tecnología de la información y la comunicación en la sociedad interactiva. FAD e INJUVE. 2006.*

Ésta es una investigación realizada a personas entre 12 y 29 años, que evidencia que casi un 52% de los jóvenes creen que Internet es el mejor canal de expresión y participación. Pone de manifiesto que el uso que la gente joven da a la red, está enfocado fundamentalmente hacia el ocio y el fomento de las relaciones personales. Tal y como cita el texto “los ordenadores e Internet son una opción más de ocio, que además reúne en sí misma casi todo lo que un joven puede desear y necesitar en su tiempo libre (música, cine, humor, conversación, lectura, entretenimiento, información, curiosidades...) y sitúa a muchos usuarios ante una herramienta que se constituye en el paradigma del entretenimiento y la comunicación, perfectamente integrada en la configuración de su tiempo libre”.

De las conclusiones del estudio, destacar:

- La estratificación social de pertenencia, así como los entornos tecnológico e institucional, influyen decisivamente en el manejo de las nuevas tecnologías. Por ello, se abre una importante brecha diferencial (tanto generacional como educativa) entre quien las maneja y quien no.
- Sólo un 63'1% de los jóvenes tiene ordenador y el 41'5% accede a Internet. Mientras que el teléfono móvil tiene un uso mayoritario ya que en la franja de edad comprendida entre los 18 y 24 años, es utilizado por el 92,4% de los encuestados.
- Internet, concretamente Messenger, según la juventud encuestada, es el mejor canal para comunicarse. Ofrece una comunicación continua, económica y de escaso (o nulo) control familiar.

Tal es la relevancia que están adquiriendo las nuevas tecnologías, que actualmente se encuentran en la vanguardia de las políticas de juventud. Por ello, espacios como los *Encuentros Internacionales de Juventud de Cabueñes*³ (referentes en el diseño de las políticas de juventud) han dedicado sus últimas jornadas (septiembre de 2008) al debate sobre la ciudadanía digital y las nuevas tecnologías de relación que nacen con el uso de las TIC (Tecnologías

³ revista *Entrejóvenes*

de Información y Comunicación) con la intención de marcar todos los aspectos positivos que éstas reportan en la actualidad juvenil.

A estos Encuentros dedica la revista *Entrejóvenes* un monográfico respecto a las *Nuevas Miradas de las políticas de juventud*. En él se destaca que “hemos de aprender a vivir y a relacionarnos en la nueva sociedad digital” puesto que ya se habla incluso de una *Generación blog* y unas *políticas de juventud 2.0*.

De hecho, desde el campo de la psicología social ya se marcan pautas que señalan las TIC como nuevo espacio de relación entre las personas. Adriana Gil Juárez⁴ ya ha evidenciado esta premisa en varios foros (Cabueñes y el IX Congreso de Psicología Social de A Coruña). Entre sus conclusiones destacar que “el jugar con videojuegos no estimula solamente la parte lúdica de nuestra vida, sino que es también un espacio para el aprendizaje de las normas sociales y un espacio en el que se difunden valores y representaciones, pero no en el sentido clásico”⁵. Afirma que las TICs no se utilizan para aislarse, sino como una herramienta fundamental de relación e Internet que se convierte en espacio de encuentro, donde se puede quedar de la misma manera que se queda en un parque u otro espacio público.

El Ayuntamiento de Zaragoza se lleva sumando a la fuerza que aportan las TIC desde la legislatura anterior, con la creación de la Concejalía de Ciencia y Tecnología. Zaragoza no ha querido quedarse atrás en este fenómeno y apuesta por las nuevas tecnologías materializadas en accesibilidad, Internet, Wi-Fi, telefonía móvil e incluso guías virtuales, bajo el convencimiento de que son una nueva forma de relación no sólo personal, sino también social, científica y empresarial.

Con iniciativas en este campo, el Ayuntamiento de Zaragoza se ha convertido en pionero en Ciencia y Tecnología y, de hecho la página web *Zaragoza.es* recibe una media de 200.000 visitas mensuales y, desde 2004, ha recibido numerosos reconocimientos nacionales por iniciativas tomadas para fomentar

⁴ Adriana Gil Juárez, Grupo de investigación Joven TIC. Departamento de Psicología Social. Universitat Autònoma de Barcelona.

⁵ Adriana Gil Juárez, IX Congreso de Psicología Social, A Coruña. Mesa 10: Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Ponencia: Nuevas Tecnologías de Relación.

la calidad de vida de los ciudadanos e impulsar el acceso a las Nuevas Tecnologías.

Valoración de iniciativas semejantes

Rastreados los Planes Jóvenes y las iniciativas en materia de juventud del resto de Ayuntamientos del Estado Español, se ha de reseñar que son pocas las iniciativas dentro del ámbito de las nuevas tecnologías, y más la relación de éstas con el ocio.

Se tienen muy en cuenta las TIC como medios de participación e información juvenil pero, apenas se las relaciona con espacios de relación u ocio.

Sí hay distintas propuestas interesantes, entre las que destacar el *Gazteaukera*⁶ “portal de la juventud de Euskadi” en el que, dentro del ámbito de ocio y cultura, aparece un apartado de nuevas tecnologías y juegos, con propuestas de: blog, mensajes sms, buscadores de Internet en Euskera, videojuegos y sudoku.

También el *Centro de Ocio Juvenil* de El Ejido. Espacio en el que se desarrollan a lo largo del año distintos tipos de actividades y talleres, y que pone a disposición de jóvenes de 12 a 30 años, ordenadores y videoconsolas de manera gratuita, buscando satisfacer el interés de los jóvenes por las nuevas tecnologías.

Similar, aunque no como espacio fijo sino bajo el formato de concentración informática, se celebra anualmente en Burgos la *Enredada*. Con ella, la Concejalía de Juventud de Burgos, junto con la Asociación Juvenil de Usuarios de Internet “Zon@Burgos”, tienen como objetivo ofrecer una alternativa de ocio juvenil, a la vez que intentan divulgar el uso de Internet y las nuevas tecnologías.

El Plan Joven que contempla un *Programa de Tecnologías de la Información y la Comunicación*, dentro de su Área de Información y Participación, es el Plan de la Concejalía de Juventud de Granada, con vigencia entre 2008-2011.

⁶ www.gazteaukera.euskadi.net

Para su realización contaron con una mesas de experiencias en las que hubo ponencias como “Jóvenes y nuevas tecnologías” por Francisco Moreno Ruiz y “Jóvenes y tecnologías de la información y comunicación” por Gabriel Navarro. De estas mesas se extrajeron datos como:

- Los jóvenes entre 12 y 29 años consideran que el uso de las TICs se ha convertido en bienes de “primera necesidad”, primando su uso por encima de aspectos como hacer deporte, salir, o ver la televisión como forma de entretenimiento.
- Las nuevas tecnologías son utilizadas para: socializarse y comunicarse con el grupo de iguales, invertir tiempo de ocio, divertirse, acceder a la información para realizar trabajos escolares, adquirir habilidades y competencias par el desarrollo de la actividad laboral.
- Su uso indebido puede ser origen de posibles adicciones, problemas de sociabilidad y carencia de ejercicio físico. Además de poder crear desigualdades sociales y educativas entre los jóvenes que tienen acceso a ellas y quienes no (la diferencia entre la juventud de banda estrecha y banda ancha, clasificación según el estudio “Jóvenes y cultura Messenger”)

En Granada, se plantean como objetivos: universalizar el uso de las TICs y disminuir la “brecha digital”, consolidar el uso de las nuevas tecnologías y garantizar una formación continua del equipo técnico de juventud.

En relación a ellos, distintas medidas:

- Consolidar el “Granada byte festival”
- Continuar el Ciber espacio joven en zona Norte
- Creación de una infraestructura de red Wi-Fi con acceso público
- Utilización de forma sistemática y selectiva de envío de sms y e-mail
- Continuidad del buzón virtual en la página web de la Concejalía
- Puesta en marcha del servicio de teleconsulta informativa a través de MSN y Skype
- Creación de comunidades virtuales en las que los jóvenes puedan interactuar y compartir experiencias
- Publicitar vídeos de actividades de la concejalía en Youtube
- Adquisición de libros, publicaciones y material didáctico especializado en TICs

- Formación específica en TICs para el reciclaje y formación continua de técnicos/as de juventud

Propuesta de intervención

El Servicio de Juventud del Ayuntamiento de Zaragoza siempre intenta estar en la vanguardia de las iniciativas de las Políticas de Juventud.

En el campo de las nuevas tecnologías lleva años trabajando pero, de una forma más específica en su implantación en el campo de la información y comunicación. La página web, especialmente la del CIPAJ, tiene un gran número de visitas y consultas y, desde ella, se fomenta el uso de las TICs. Los blogs son cada vez más frecuentes y son utilizados como vehículo de comunicación, expresión, consulta e incluso debate y denuncia.

También fomentamos el uso del correo electrónico, utilizado para formular consultas, gestionar inscripciones a actividades de ocio... e incluso desde el Programa 12 Lunas se ha empezado, en 2008, ha utilizar los mensajes a móviles para informar de las actividades de ocio propuestas los fines de semana.

Puedes encontrar videos de nuestras actividades (12 Lunas) en Youtube y también encuentras las actividades de ocio en las web de las entidades que colaboran con el Programa.

Se es muy consciente de que las TICs son la mejor forma de llegar a los jóvenes y mantenerse en los circuitos de actualidad.

Pero, en esta nueva etapa, la pretensión es dar un paso más allá y empezar a potenciar las nuevas tecnologías es su dimensión más lúdica. En sintonía con la tecnología y las nuevas formas de relación y, por tanto, las nuevas formas de ocio.

Ya no son sólo web, e-mails, blog, sms o messenger... son plataformas virtuales de relación (Tenty, Facebook, Hi-5...) las que están cautivando a la juventud actual. Plataformas en las que te relacionas, juegas y, en general, interactúas con el otro, lo conozcas o no.

En estos nuevos espacios, y dada la realidad actual, es desde donde se debe intervenir en los programas de ocio dirigidos a los jóvenes.

En relación con el Area de Ciencia y Tecnología, el Servicio de Juventud:

- Potenciará el uso del Ciberespacio Morlanes, como punto de libre acceso a Internet e impulsará la creación de nuevos espacios semejantes en otros espacios de la ciudad.
- Impartirá cursos de informática dirigida al ocio: creación de videojuegos, personalización del ordenador personal, creación de blogs...
- Aprovechando iniciativas existentes en la ciudad (Redaton party) se impulsará desde Juventud, creando un festival de ocio y nuevas tecnologías.
- Propiciará la existencia de videoconsolas de libre utilización desde los espacios comunes de las Casas de Juventud.
- Se creará un juego de pistas a través del uso del móvil (mediante sms) dirigido a jóvenes que quieran conocer la ciudad (como servicio turístico) o simplemente quieran pasar un rato de ocio diferente.
- Se mantendrán iniciativas como "2'de cine" (concurso de cortos realizados con móvil) y se impulsarán actividades y concursos semejantes relacionados con otras disciplinas: fotografía o literatura.

Por supuesto se trabajará por mejorar y seguir impulsando las nuevas tecnologías en el campo de la información y la comunicación, creando webs y blogs con más posibilidades y más interactivos, y propiciando el uso de los sms y los e-mails en el contacto y participación con los usuarios y usuarias de nuestros servicios.

Con todo ello, buscamos la consolidación de un Servicio de Juventud al día con las nuevas tecnologías, no solo conocedor y usuario de las mismas sino impulsor de nuevas iniciativas al servicio de los más jóvenes.