

OCIO Y CONTENIDOS

LA CAJA DE PANDORA



La sociedad del ocio no ha llegado todavía y las expectativas reales se alejan hacia un escenario bien diferente, basado en el “efecto PC”, una caja de Pandora recién abierta. Así, lo que era por definición una herramienta de trabajo hasta hace unos años, se ha instalado en el hogar y se empieza a hacer imprescindible. Los sociólogos estudian sus influencias en los ámbitos de ocio, en las relaciones personales y en la educación. Incluso, se le achacan los nuevos hábitos de comportamiento, como que el PC desplaza el uso de la TV en las casas, sobre todo en capas sociales tecnificadas. Lo que sí fue un vaticinio afortunado del SXX es que la formación continua se iba a convertir en algo habitual, una vez terminados los estudios básicos.

Y ahí es donde vuelve a entrar el “efecto PC” con el e-learning, que permite el aprendizaje tanto en el tiempo de trabajo, como en casa. Una vez más, la herramienta se convierte en una llave hacia una diversidad de contenidos. Vamos a referirnos a algunos de ellos. Así, contamos con las siguientes aportaciones: “Contenidos, derechos de autor y difusión en la red” por José Neri; “La formación a distancia sale de su infancia” por Carlos San José; “Aplicaciones reales, clientes reales” por Philip Waterman; “Los videojuegos y el mundo online ya son inseparables” por Oscar del Moral; “Planeta móvil” por Ernesto Segrelles; “Los videojuegos en 2002: cifras históricas” por Carlos Iglesias; y “Las videoconsolas en Internet” por José Manuel Huidobro.