

CONCLUSIONES

Tras el gran interés que despertaron los programas de ocio alternativo en el congreso del 2001, para DINAMIA 2003 nos pusimos como objetivo analizar y reflexionar sobre las tendencias a futuro en los usos del ocio, sus tendencias y la prevención de riesgos y por ende los programas de ocio alternativo vistos desde el prisma de todos los agentes implicados.

En DINAMIA 2003 han confluído las líneas de actuación y las reflexiones de diferentes administraciones y entidades públicas y privadas como el INJUVE, la FEMP, el PNsD, CJE, FAD, EDEX, ABD, IREFREA, RACC, CEPS, y un largo etcétera a través de cuyas experiencias e investigaciones se ha logrado llegar a un principio de acuerdo en DINAMIA sobre los conceptos de OCIO y JÓVENES y su definición.

De estos dos conceptos básicos, OCIO y JOVENES, nos queda cada vez más claro el hecho de tratar a los **jóvenes como un colectivo cualitativa y cuantitativamente diferenciado, ya que existen diferentes jóvenes según edad, género, origen, capacidades, etc y por tanto debemos hablar de la existencia de diferentes maneras de vivir el ocio.**

No podemos seguir hablando de juventud, sino de JÓVENES, de ahí que cuando surge la idea de poner en marcha un proyecto aún sea difícil evaluar y comparar porque los diferentes agentes que los ponen en marcha, sean jóvenes o adultos, tienen diferentes concepciones sobre la "juventud" porque están pensando en determinados colectivos de jóvenes: según la edad o el género, los que salen en fin de semana, los que no salen, los que no consumen, los que consumen, los que tienen problemas de inclusión, etc.

Además aún siguen existiendo diferencias de criterio en relación a la "razón objetiva y metodológica" a seguir para crear y evaluar programas dirigidos a los jóvenes, bien es verdad que cada vez más se consensuan posiciones y objetivos (la heterogeneidad de posiciones es muy diversa: educadores, animadores, técnicos en deportes, técnicos en prevención, jóvenes asociados, mediadores, trabajadores sociales, técnicos en juventud de muy diversa formación...) y ya no sólo por razones económicas (selección de proyectos a subvencionar) sino por razones metodológicas que ayuden a avanzar y mejorar los programas como se ha venido señalando, sobre todo, desde organismos europeos.

En DINAMIA nos posicionamos en un ocio positivo y de calidad, diversificado e integral al que debe tener acceso cada joven, frente a un ocio programado, alienante y mercantilizado

Dentro del plano general siguen quedando claramente definidos los espacios-tiempos preferidos por los jóvenes: la noche y en espacios propios, con una tendencia progresiva a hacer de su casa y con su ordenador y su móvil una extensión de los espacios de ocio compartidos con sus amigos, ya sea entre semana o en fin de semana. Individualmente también disfrutan plenamente de su tiempo de ocio dentro de una dinámica y de un estilo de vida donde las nuevas tecnologías dejan entrar por el ordenador o las consolas diferentes maneras de disfrutar del ocio sin tener que rendir cuentas a nadie ni a nada y sin ningún esfuerzo, visión hedonista de la vida.

La noche se configura como un espacio relacional, fuera de rutinas, trabajo, estudios o códigos conductuales adultos, no existiendo debate sobre si la noche es el momento adecuado para el ocio, sino sobre a qué edad se puede disfrutar de libre acceso a ese tiempo de ocio

Vivencia del tiempo de ocio como un fenómeno social y definido con entidad propia que se emplea libremente.

El ocio es una manifestación multivariada, una experiencia personal, de ahí la variedad de manifestaciones y dimensiones que actualmente contrasta y convive con visiones y modelos de anteriores generaciones: ocio negativo asociado a la holgazanería, ocio como tiempo pautado casi al igual que el trabajo (centro comercial, cine, practicar un deporte...casi como una obligación).

Ocio donde resaltan más las condiciones en que se practica que el propio tiempo dedicado a ello (discriminación económica por no poder acceder a un ordenador o una consola, discriminación por género si los chicos vuelven más tarde o tienen coche...)

También se ha puesto de manifiesto la disociación en que los jóvenes viven su tiempo de ocio, ya que se relacionan en un mundo adulto y en otro joven donde no coinciden ni las normas ni los valores, ni tampoco las imágenes y las identidades. Por el lado adulto se refuerzan las actividades instrumentales con unos fines determinados valorando la seguridad y el ser comparsas de los adultos, pero cuando viven el mundo de los jóvenes no valoran los riesgos, viven el presente fácilmente alcanzable y piensan que el futuro es imprevisible ya que se sienten excluidos del conjunto, de la organización de la sociedad.

Para trabajar desde la perspectiva del ocio alternativo y abordar los diferentes aspectos que influyen en la forma de vivir el ocio de cada joven hemos conocido experiencias e investigaciones entorno a:

Las nuevas tecnologías: que debemos considerar positivas como forma de comunicación e intercambio, juegan un gran papel de socialización y de afianzamiento de las relaciones grupales y entre iguales y muchas veces terapéutico y/o pedagógico. Promocionan y estimulan la cooperación, información y participación, generando nuevos estilos y valores entre los jóvenes. Además facilitan la alfabetización digital que debe ser apoyada y aprovechada por los centros educativos y la sociedad en general

Las tendencias: de ellas nacen las modas y por ello debemos estar muy pendientes para conocer la cambiante realidad de los jóvenes, ya que en general enmarcamos las tendencias dentro de la dinámica consumista a la que los negocios del ocio y las grandes multinacionales someten a uno de sus más importantes segmentos de mercado: los jóvenes. No por ello desde las diferentes administraciones, entidades y colectivos debemos dejar de lado el marcar tendencias en paralelo, en colaboración e incluso algún día por delante del mercado o junto al mismo, este puede ser uno de los grandes retos para el futuro

Lo audiovisual: los jóvenes han crecido con la televisión puesta y se han desarrollado paralelamente a internet (se creó en 1.983), a las videoconsolas, a las tecnologías de los móviles en imagen y sonido...prefieren la imagen al texto y la industria y los publicistas lo saben, de lo que nos han dado buena cuenta los datos de los diferentes observatorios y entidades que investigan estos temas, así como la misma industria. Datos que debemos compartir y aprovechar para permitir a los jóvenes que desarrollen sus propias capacidades de selección y decisión y sobre todo para que desarrollen un espíritu crítico, más cuando están forjando su personalidad y buscan modelos a quienes admirar y parecerse (cine, música, deportes...)

El deporte como una de las actividades de ocio por excelencia, y que aúna la faceta de ocio y de promoción de la salud por lo que forma parte de la mayoría de programas de ocio alternativo, sobre todo los que tienen objetivos preventivos bien definidos.

Los viajes, no sólo vividos como tiempo de ocio, sino también como intercambio cultural, de reconocimiento de diferentes valores en y con los otros y por supuesto como aprendizaje de idiomas, de salida del núcleo familiar...

El voluntariado y la solidaridad: hemos conocido los cambios que se están dando en este ámbito, vividos por unos como tiempo libremente elegido para ayudar o colaborar y para otros como una conducta instrumental sin demasiada carga solidaria dejándose llevar por modas. A pesar de ello el voluntariado se configura como una buena oportunidad para la formación en y para la participación en los tiempos de ocio de los jóvenes.

Los diferentes expertos y técnicos que han intervenido durante el congreso nos han acercado diferentes vertientes o variables que seguir trabajando en los programas de ocio alternativo:

Una alternativa en la que ubicar el tiempo de ocio diferente a la que ofrece el mercado consumista y mercantilista del ocio como negocio, al que además no tienen acceso todos los jóvenes. Industria del ocio con la que debemos sentarnos a dialogar e intercambiar impresiones para poder llegar a acuerdos de futuro.

Una alternativa que ha de ser concebida con la participación de los propios jóvenes y para ello se les han de facilitar los instrumentos y recursos necesarios, así como aprender con ellos el funcionamiento del proceso de la participación dando la oportunidad a todos y a todas y facilitándosela aún más a aquellos con diferentes

capacidades o a aquellos que por cuestiones de desventaja social les es más difícil disfrutar del ocio en igualdad de condiciones que al resto

La prevención de distintos y no por ello, menos importantes riesgos, que pueden correr los jóvenes en sus tiempos de ocio. El abordaje amplio y profundo de algunos de ellos nos dieron pistas hacia dónde enfocar nuestro objetivo: conseguir y promocionar un estilo de vida saludable, transmitir una vivencia del ocio con información del riesgo (consumos, sexualidad, violencia...) para poder disfrutar ese tiempo de ocio y no vivirlo con "miedos".

Algo que ha cruzado transversalmente todos los contenidos del congreso y todos los foros ha sido el papel jugado por los medios de comunicación en acentuar la importancia de los fenómenos de ocio juvenil estos últimos años. De ello han hablado ponentes y congresistas en las diferentes mesas de trabajo y conferencias pidiendo unos medios de comunicación más implicados en la parte positiva y enriquecedora de las diferentes formas de ocio joven.

Otro aspecto destacable a nivel trasnversal es que debemos tratar las diferentes formas de disfrutar el ocio por parte de los jóvenes desde diferentes disciplinas y perspectivas, tantas como jóvenes y formas de ocio existen y por ello es muy importante dar y respetar el papel que cada institución realiza o ha de realizar en los diferentes procesos de la vida de un joven y de su tiempo de ocio: los centros educativos, la familia, los grupos de iguales, su desarrollo personal, la comunidad ...

Dentro de ese respeto por el trabajo de cada parte implicada, en los tres foros que al final de cada día del congreso se hicieron, también quedó claro que el pulso que el día a día en el trabajo con los jóvenes realizan las administraciones locales necesita del consenso entre jóvenes, técnicos y políticos. A través de DINAMIA y con la colaboración de la FEMP, los diferentes partidos políticos, los Consejos de la Juventud y los técnicos y entidades que participaron seguiremos incidiendo y buscando fórmulas que ajusten y flexibilicen a la vez un camino de mejora en el futuro que creemos que es en sí mismo DINAMIA: punto de reunión y encuentro de diálogos y reflexiones, tribuna de reivindicaciones, laboratorio de experiencias sobre formas de vivir el ocio por parte de los jóvenes que volveremos a celebrar en 2005

Por último, si cabe concluir que en DINAMIA se han dado sugerencias y críticas, soluciones, opiniones, han confluído reflexiones, se han encontrado posturas, han sorprendido muchos de los datos, hemos asentido a narraciones de la realidad, hemos escuchado reivindicaciones aún sin solucionar, nos hemos ilusionado, nos han comprendido, ...pero sobre todo hemos intercambiado experiencias y pareceres sobre aquello que nos preocupa y cómo sacarlo adelante y esto es enriquecedor y un proceso de avance. Para ello os recomendamos que leáis detenidamente cada ponencia e intervención. Gracias por vuestra asistencia y sugerencias.