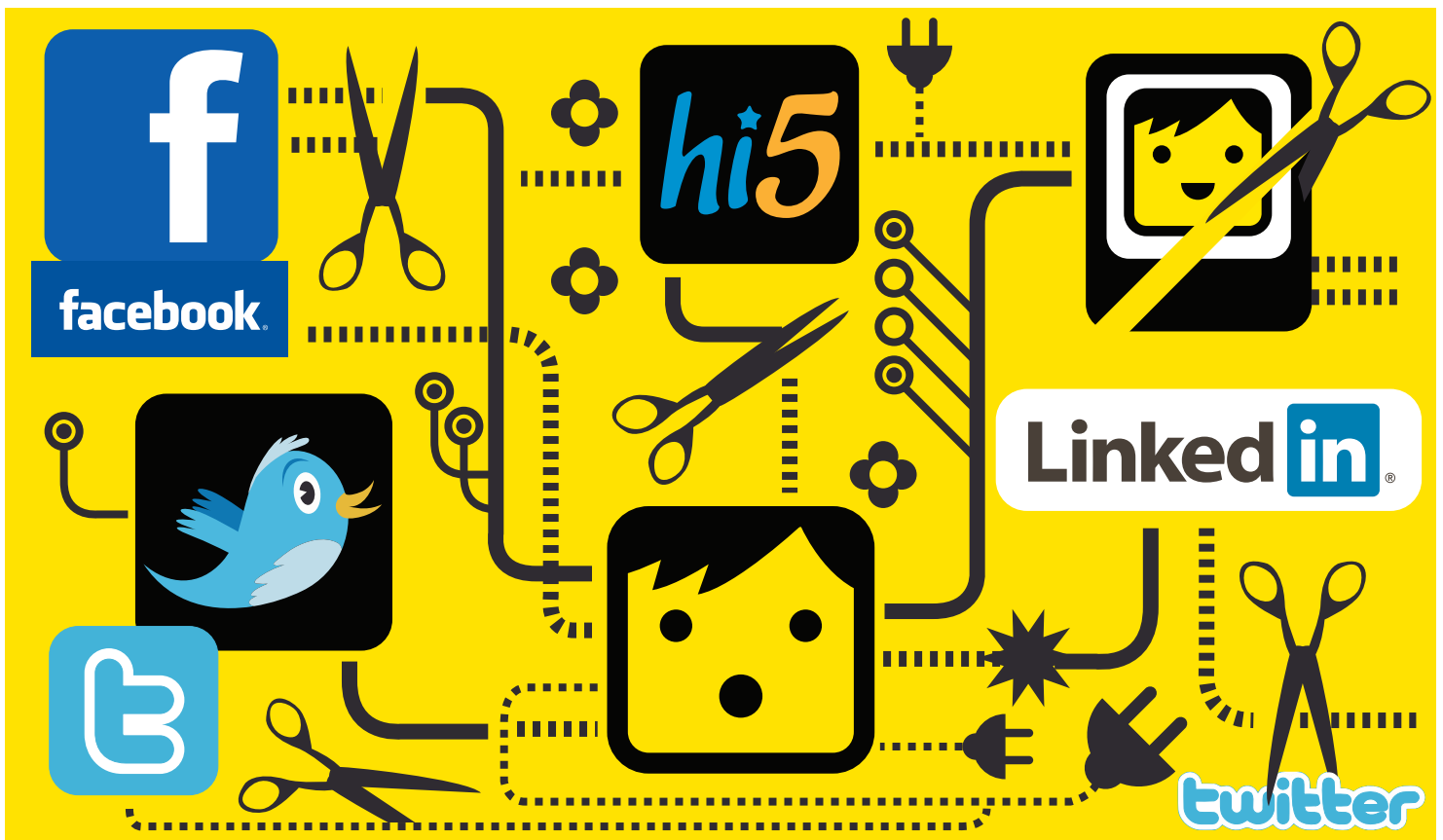


¿Desearías no existir en Facebook y Twitter?

Esfúmate de las redes sociales

› Sitios en internet te asisten virtualmente a eliminar tu identidad en la Web

REFORMA /Staff

Actualmente el "social networking" o la creación de círculos sociales a través de la Red es un tema latente y frecuente entre los cibernautas, empresarios, celebridades y personajes políticos.

Esta nueva unión social ha cambiado la forma de comunicarse entre los usuarios y se ha vuelto un modelo de negocios importante para grandes organizaciones. Sin embargo, hay algunos que están en contra de utilizar Facebook como un medio de relación y ponen en duda la privacidad de la información personal del usuario.

¿Desearías dejar de existir para siempre de Facebook y Twitter?

Suicidemachine.org es un sitio que ofrece deshacerte de las redes de Facebook, Twitter, LinkedIn y MySpace. Al entrar al sitio tienes que ingresar el correo electrónico junto con la contraseña de la red social a erradicar, y escribir tus últimas palabras para despedirte del mundo web.

Al dar click en "commit" empieza a correr una aplicación basada en Flash que remueve todos tus contactos, notificaciones, grupos, estatus, entre otros datos de usuario.



› Suicidemachine.org ha dado de baja permanente a más de 2 mil usuarios.



› Seppukoo alienta a los usuarios a desconectarse manualmente de Facebook.

Una vez realizado el acto de desaparición, no hay vuelta atrás para recuperar la cuenta ya que el sistema cambió la contraseña, la cual el usuario desconoce.

"Nosotros no estamos en contra de las redes sociales, pero sí pensamos que éstas deben de ser revisadas severamente, ya que los usuarios las canalizan para publicidad", comentó en exclusiva para Interfase Gordan Savicic, director general de Suicidemachine.org.

Savicic dice que su proyecto se originó a través de discusiones sobre el rápido crecimiento de las tecnologías, de como la Web 2.0 retiene información privada y no garantiza al usuario desconectarse totalmente.

"Facebook no tiene argumentos claros sobre la desconexión total del usuario. De alguna manera al desactivar la cuenta tus datos quedan respaldados en copias, entonces mi pregunta sería ¿esta información les sigue perteneciendo?", planteó.

Facebook ha emitido una carta legal pidiendo a Suicidemachine.org que desista en deshabilitar cuentas a los usuarios, ya que puede implicar en un fraude computacional y actos de abuso bajo las leyes oficiales de California.

Sin embargo, Stichting Worm, organización que creó Suicidemachine.org, respondió que es imposible infringir los términos que ellos declaran en su documento. También expresó su desacuerdo porque Facebook no procura las experiencias y libertades del usuario final.

MySpace ha bloqueado y redireccionado las peticiones en servidor de Suicidemachine al sitio google.com, pero han encontrado la forma de llegar a su sistema para dar de baja permanente a sus usuarios.

YA LES DIO MIEDO

› Seppukoo.com ofrecía desconectar de manera temporal y automática a sus usuarios de Facebook. Sin embargo, al recibir una advertencia legal de dicha red social, los creadores desistieron de dar este servicio, pero en su página prometen volver pronto con su aplicación.



Cortesía

› Gordan Savicic platica con Interfase desde sus oficinas en Holanda sobre su disputa legal con Facebook.

Jorge Cavazos

¿Usar la laptop en las piernas es dañino?

› Se dice que el aumento de la temperatura corporal disminuye la fertilidad

Alan Valdez

A pesar de que la palabra "laptop", traducida del inglés, significa "arriba del regazo", las historias dicen que no es bueno ponerse a una lap en ese lugar. Más específicamente, se dice que, dado que el aparato reproductor se encuentra precisamente en esa área, al poner una computadora ahí uno esta exponiéndose a una disminución de la fertilidad. El rumor es particularmente insistente en lo que a la fertilidad masculina se refiere.

La historia viene en diferentes versiones. La más reciente dice que es la radiación electromagnética producida por la red inalámbrica Wi-Fi la que puede hacer un daño en el área. ¿Qué dice la ciencia?

La mala noticia es que, según estudios conjuntos realizados por la Fundación Clínica de Cleveland y el Centro de Investigación Médica y Diagnóstico Karthekeya de la India, la radiación electromagnética sí puede llegar a tener un efecto en la fertilidad masculina cuando se le mantiene cerca del área. Los usuarios que tenían exposición de cuatro horas o más a la radiación resultaban particularmente afectados, experimentando una significativa disminución en la motilidad y viabilidad del esperma.

Sin embargo, hay buenas noticias para los usuarios de laptop (aunque malas para los usuarios de celular.) El estudio sobre los efectos de las radiofrecuencias en la reproducción se enfocó en las radiofrecuencias emitidas por los teléfonos celulares y en los usuarios que al usar un manos libres los conservaban cerca de las áreas estratégicas. (Nota mental: pasar el celular al bolsillo del saco.) Sin embargo, las cosas son muy diferentes con la Wi-Fi. A solicitud del público, la Agencia de Protección de la Salud en el Reino Unido realizó en el 2008 mediciones del nivel de ondas de radio en las escuelas y concluyó que durante un año de estar sentado junto al emisor de Wi-Fi se recibe una dosis equivalente a la de una llamada celular de 20 minutos. Por lo tanto, se necesitaría pasar doce años con la laptop en las piernas para recibir la misma dosis que los sujetos del estudio de Cleveland y Karthekeya.



Pero todavía no cantes victoria, porque la historia tiene otra mitad que ha venido sonando.

La versión original de la historia dice que la reproducción masculina es particularmente susceptible a los efectos de la temperatura y que tener una laptop sobre las piernas puede hacer que aquella aumente considerablemente. ¿Qué dice la ciencia?

Por una parte, el efecto de la temperatura sobre la fertilidad masculina está tan bien documentado por la ciencia, que incluso hay estudios en los que se ha considerado usar al calor intencionalmente como método anticonceptivo, ya sea usando saunas o usando ropa estratégicamente diseñada.

Pero ¿cuál es el aumento de la temperatura producido por tener una laptop sobre las piernas? Es un tema también ampliamente investigado y la conclusión es que las laptops sí pueden generar suficiente calor para afectar la fertilidad masculina. El estudio que sonó la alarma fue realizado por el equipo del Doctor Yefim Sheynkin en la Universidad de Nueva York, y los resultados han sido confirmados en varias ocasiones (La más reciente en el 2009 por Suzanne Kavic, de la Universidad de Loyola en Chicago).

"Las laptops se están volviendo cada vez más comunes entre los jóvenes conectados a la última tecnología", dijo Kavic. "Sin embargo, el calor generado por las laptops puede tener un impacto en la producción y desarrollo del esperma, causando dificultades futuras para la concepción".

Sin embargo, es importante aclarar que, para fines de control, el estudio se realizó con la mitad de las laptops apagadas. Y los resultados fueron muy similares: los sujetos experimentales que trabajaron con una laptop encendida sobre las piernas tuvieron un aumento de temperatura de 2.8 grados, sí, pero los usuarios que estuvieron una hora con una laptop apagada sobre las piernas experimentaron un aumento de 2.6 grados, suficiente también para producir esterilidad temporal, solamente debido a la postura de piernas apretadas que se adopta al sostener un equipo portátil.

LA CONCLUSIÓN es que el uso de la laptop sí puede tener un impacto sobre la fertilidad masculina, aunque no por ningún mal inherente a la tecnología, sino simplemente por la mala postura que alienta. Mientras mantengas eso en mente, varíes la postura y no permitas que aquello se caliente, no hay problema.

Jorge Cavazos

PRESS START

MARIO LOZANO
press_start@reforma.com



Una historia de sabotaje

El año pasado Pandemic Studio cerró sus puertas pero nos dejó con su último trabajo llamado The Saboteur, un juego de acción y aventura en tercera persona que se desarrolla durante la Segunda Guerra Mundial en las ciudades de Alemania y Paris.

El personaje de esta historia, Sean Devlin, está basado en el héroe de guerra francesa William Grover-Williams, un piloto de carreras y agente especial de las operaciones especiales ejecutivas.

En el juego, Devlin es un irlandés mecánico, apasionado de las pistas, y a causa de una carrera toda su vida tomará un giro inesperado. Esto se debe a un incidente por tomar venganza en contra del piloto alemán Kurt Dierker, un prominente nazi que resulta ser un agente secreto con mucho poder.

JUGABILIDAD

The Saboteur es un juego de tipo "open world", a la Grand Theft Auto, que combina un poco de otros títulos como Assassins Creed, ya que escalamos edificios de manera muy similar a lo que hace Altair para tener una mejor vista y se guarda sigilo a la hora de ejecutar a un soldado, entre otras cosas.

El juego está dividido por misiones, como en el GTA, y van desde infiltrarse a una base y destruirla, hasta robar una limosina o una botella de vino.

Para cumplir estas tareas Sean tiene a su favor varios elementos como la resistencia, que nos ayudará a eliminar o escapar de algún aprieto, o el blackmarket, el cual nos da "chambitas" como contrabandear cosas o destruir torres de vigilancia para obtener dinero, y así comprar armas o lo necesario para facilitar la misión.

Sean debe de ser muy cauteloso a la hora de eliminar oponentes o destruir áreas, ya que los soldados siempre están alertas de cualquier sospechoso, así que debemos de pasar desapercibidos; por ejemplo, al escalar un edificio debemos de hacerlo sin que ningún soldado nos vea, ya que si somos vistos automáticamente se llenará el círculo de sospecha y seremos blanco de persecución.

Algunos detalles que pudimos encontrar hacen que pierda un poco de credibilidad al jugarlo; por ejemplo, cuando eliminamos a un soldado para despojarlo de su ropa su cuerpo queda tendido en el suelo, pero si llega a pasar otro soldado por esa zona, no se inmuta y sigue su camino como si nada estuviera ahí.

Lo ideal sería que se aplicara la misma fórmula como cuando disparamos o hacemos explotar algún tanque o instalación de los nazis, que automáticamente habilita el indicador de sospecha y el área comprometida se pone amarilla en el mapa.

PARA MAYORES

› El juego cuenta con clasificación M (mayores de 17 años) y está disponible para el PS3, Xbox 360 y PC.

GRÁFICAS

Visualmente el juego es excelente, las fachadas y los edificios del Paris de los 40s son una magnífica arquitectura para que Sean escale y tenga una mejor vista otro punto de entrada para cumplir las misiones.

La implementación del blanco y negro en toda la ciudad hace que automáticamente entendamos que todas estas zonas están bajo opresión de los nazis. Pero una vez que destruimos o eliminamos puntos claves, la zona cambiará a color, dando esperanza de paz a los parisinos.

Un dato interesante es que para los afortunados que adquirieron una de las más recientes copias de The Saboteur podrán ingresar un código en el menú inicial, el cual agrega más burdeles y lugares donde esconderse, la opción de desbloquear minijuegos para obtener más dinero, así como nuevos carros.

AUDIO

La música del juego es totalmente acorde a la época e incluso cuenta con artistas reconocidos de Jazz como Nina Simone y Peter Cork, por mencionar algunos.

Las voces de los personajes también cuentan con una excelente adaptación a la hora de acentuar los diálogos del irlandés, francés, alemán o ingles.

CONCLUSIÓN

A pesar de ser el último título de Pandemic Studios, el resultado es una excelente historia con una jugabilidad decente que nos mantendrá saboteando instalaciones alemanas sólo por el gusto hacerlo, y obtener todos los logros y trofeos.

