FUNDACIÓ FERRER i GUÀRDIA

PARTICIPATIC

Estratègies de capacitació digital des de la participación y la Inclusió digital entre col·lectius d'infants i adolescents

FUNDACIÓ FERRER i GUÀRDIA

www.ferrerguardia.org

936 011 644

fundacio@ferrerguardia.org

@f_ferrerguardia

C. Avinyó 44, 1r · 08002 Barcelona

Desembre 2022

Fundació Ferrer i Guàrdia

Coordinació:
Hungria Panadero

Autoria:
Lara Fariñas
Sandra Gómez
Josep Mañé
Aida Mestres
Maria Padró-Solanet

Agraïments:
Aquesta investigació ha estat possible gràcies a les persones de les entitats recollides en **l'Annex 1** que han col·laborat al llarg del procés de recerca.

Amb el suport de:

Ajuntament de Barcelona

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES Y AGENDA 2030
POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL

ÍNDICE

INTRODUCCIÓ 5

Objectius de la recerca 7

Metodologia 8

1. CONTEXTUALITZACIÓ TEÒRICA 13

1.1 Bretxes sociodigitals 13

1.2 Participació infantil, adolescent i juvenil en l'era digital 52

1.3 Barcelona: referent de la participació digital 64

2. RESULTATS DE L'ANÀLISI DEL TREBALL DE CAMP 68

2.1 Dimensions de la participació digital juvenil 68

2.2 Reflexions finals de l'anàlisi dels resultats 88

3. PROPOSTA DE METODOLOGIA D'AVALUACIÓ 93

4. CONCLUSIONS I RECOMANACIONS 97

4.1 Recomanacions per a la inclusió digital des de la participació 98

BIBLIOGRAFIA 102

ANNEXOS 112

A1. Entitats participants 113

A2. Guió dels grups focals 115

A3. Dades sobre el seminari PARTICIPATIC 124

INTRODUCCIÓ

La investigació "*PARTICIPATIC: Estratègies de Capacitació Digital des de la Participació i la Inclusió Digital entre col·lectius d'infants i adolescents*", realitzada en 2022, dona continuïtat a investigacions realitzades per la Fundació Ferrer Guardia en relació amb les tecnologies digitals (TD)[1]. En aquests estudis s'ha constatat la **preeminència del fet digital** en el context actual i la **necessitat imperativa d'abordar les bretxes o desigualtats sociodigitals** com a forma d'avançar cap a una societat més justa i inclusiva. De la mateixa manera, s'ha comprovat la importància de l'acompanyament en els processos de capacitació digital, especialment en la infància, adolescència i joventut.

El context d'aquesta investigació, d'altra banda, és el **d'una Barcelona en plena transformació digital accelerada pel fenomen de la COVID-19**, que ha fet proliferar mesures de teletreball, recursos educatius *online*, i potenciar els canals digitals de relació amb l'Administració, entre d'altres. Aquesta conjuntura ha posat de manifest i en primer pla l'envergadura de les **desigualtats digitals**, ja preexistents en el nostre territori, però que s'han vist magnificades en una societat digitalitzada amb una rapidesa sense precedents.

En aquestes circumstàncies, la **participació infantil, adolescent i juvenil** també s'ha vist **afectada per la transformació digital**. Entenent la participació com un **dret de la infància**, considerem fonamental posar l'atenció a analitzar i comprendre els processos evolutius que aquesta presenti per tal de desenvolupar les mesures necessàries per protegir-la i fomentar-la de forma equitativa. Al seu torn, partim de la premissa que la participació és una **plataforma idònia per a l'apoderament i capacitació digitals**, per la qual cosa potenciar

---

1 " Robotics" (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2020a)

"Brechas digitales y educación" (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2020b)

"La brecha digital en las personas atendidas por las entidades sociales" (Fundació Ferrer i Guàrdia a, 2020c; estudi realitzat per encàrrec de la Taula del Tercer Sector Social de Catalunya)

"La brecha digital en los colectivos de personas mayores" (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2021a)

"Acompaña_TIC. Estrategias de Acompañamiento para Superar la Brecha Digital más allá del COVID" (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2021b)

"Drets Digitals d'Infants i Adolescents a Catalunya. Projecte en el marc de la Carta catalana per als drets i les responsabilitats digitals (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2022a; estudi realitzat per encàrrec de la Direcció General de Societat Digital. Generalitat de Catalunya)

"Encuesta Brecha Digital en España 2022" (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2022b)

l'adquisició de competències digitals en aquests contextos podria incidir en la disminució de les bretxes.

D'aquesta manera, en aquesta edició es pren com a objecte d'estudi la transformació digital dels espais participatius infantils, adolescents i juvenils, partint de la hipòtesi que aquests són un àmbit potencialment clau per a la inclusió sociodigital. L'estudi focalitza l'atenció en tres aspectes:

- Anàlisi de la transformació digital dels espais de participació de la població infantil, adolescent i juvenil de Barcelona.
- Creació d'una metodologia d'avaluació de la participació en relació amb les tecnologies digitals (TD).
- Elaboració de recomanacions per a una introducció de les tecnologies digitals en els espais de participació infantil, adolescent i juvenil en el context de Barcelona que sigui beneficiosa.

Per dur-los a terme s'ha realitzat una recerca amb metodologia qualitativa, que ha consistit en diverses actuacions. S'ha partit d'**una anàlisi documental** d'articles i llibres acadèmics, informes i bases de dades estadístiques com a fonament teòric. A continuació, s'han realitzat diversos **grups focals o de debat** amb agents vinculats als espais de participació infantil, adolescent i juvenil de Barcelona que s'han comparat amb una mostra de grups tot el territori estatal. També s'ha realitzat un seminari obert en format telemàtic en el qual persones expertes han debatut sobre la transformació digital dels espais participatius infantils, adolescents i juvenils. Per l'anàlisi, s'ha utilitzat una metodologia qualitativa en base a la construcció de dimensions i indicadors. A partir dels resultats d'aquesta anàlisi s'ha generat una **proposta de metodologia d'avaluació** dels espais participatius que pretén assistir a determinar si els espais de participació inclouen les TD de manera que contribueixin a disminuir les bretxes sociodigitals. Finalment, tenint en compte el coneixement generat, s'ha conclòs la recerca amb l'elaboració de **recomanacions** per a la incidència sobre les bretxes sociodigitals des dels espais de participació de la ciutat de Barcelona.

Seguint aquesta estructura, el document es distribueix en quatre grans blocs. En el primer bloc, s'exposa la contextualització teòrica al voltant de les bretxes sociodigitals i la participació infantil, juvenil i adolescent en relació amb les TD. En el segon bloc, es presenten els resultats i anàlisi del treball de camp realitzat a partir de grups focals i la realització d'un seminari. En el tercer bloc, s'exposa la proposta de metodologia d'avaluació per valorar la correcta introducció de les TD en els espais participatius. En el quart i últim bloc, es recullen les conclusions de la recerca i les recomanacions d'actuació en matèria de transformació digital en l'àmbit de la participació infantil, adolescent i juvenil.

Objectius de la recerca

L'objectiu general del programa es p**otenciar la participació de la infància i joventut des de la mitigació de les bretxes digital**, focalitzant l'atenció a la capacitació digital per la participació, promovent el coneixement sobre els espais que acullen la participació infantil i juvenil des de la perspectiva de la capacitació, la digitalització i la inclusió, i que contribueixen a combatre la bretxa digital entre la infància i persones joves i que, per tant, contribueixen a reduir el risc d'exclusió social de forma igualitària entre nens/es i nois/es.

L'objectiu específic serà la **reducció de la bretxa digital** vinculada a la qualitat d'ús i a l'aprofitament i a les mesures d'acompanyament TIC en relació als espais i òrgans de participació d'infants i de joves. D'aquesta forma, aconseguim que infància i adolescència es converteixin en actors sociopolítics, socialment visibles i actius, influents i amb la capacitat per donar a conèixer la seva situació i expectatives, marcant l'agenda social i política i el futur immediat.

Per complir amb aquests objectius s'ha desenvolupat un projecte de recerca que pretén analitzar la digitalització de la participació infantil i juvenil, així com donar resposta en forma d'eines i recomanacions a les iniciatives de participació de la ciutat. Així doncs, els objectius s'han traduït en les següents **preguntes de recerca**:

- Observar com s'incorporen les **eines digitals en la participació juvenil de Barcelona**.
    - Quins espais o projectes de participació han esdevingut en entorns digitals?
    - **Quines** eines digitals s'utilitzen? **Com**? ¿**Per a què**? Qui?
    - Quins **reptes** i **oportunitats** han aparegut?
- Analitzar si en els espais de participació es produeixen processos de **capacitació digital.**
    - Quins han estat els **aprenentatges**? Quines **competències** s'han desenvolupat i quines no?
    - Es parteix d'una **mirada crítica**?
    - Es produeix **acompanyament**?
    - Contribueix a la **disminució de les bretxes sociodigitals**?
- Observar com es planteja el **futur de la participació juvenil i plantejar propostes d'avaluació.**
    - ¿Avancem cap a un **model híbrid**? Quin format prendrà?

- Quines són les **recomanacions** per al plantejament de futurs espais participatius?
- De quina manera es pot **avaluar** l'èxit dels espais de participació per fer servir les TD de forma avantatjosa?

Metodologia

Per donar resposta a les preguntes de recerca, PARTICIPATIC s'ha basat en una metodologia principalment qualitativa a partir de la qual s'ha realitzat una anàlisi de la transformació digital dels espais participatius infantils, adolescents i juvenils de Barcelona. Les fonts d'informació tractades han estat de tres tipus: anàlisi documental, grups de debat amb agents de Barcelona implicats en espais de participació, i un seminari amb persones expertes. Aquest material s'ha analitzat a partir de dimensions i indicadors per, posteriorment, generar una metodologia d'avaluació i generar propostes i recomanacions. A continuació, es detalla la metodologia per a cadascun dels punts.

Fonts d'informació

Anàlisi documental

L'anàlisi documental ha permès generar un marc teòric sobre el qual assentar la recerca. S'ha nodrit a partir de la recopilació i anàlisi d'un corpus documental que inclou articles i llibres acadèmics, informes, i dades estadístiques. El recull d'aquesta informació s'ha realitzat principalment a través de la xarxa, usant cercadors acadèmics. Els dos grans àmbits de recerca han estat les bretxes sociodigitals, d'una banda, i la participació infantil i juvenil en relació amb la transformació digital per una altra. Els resultats d'aquesta revisió de la literatura es troben en l'apartat **1. Contextualització teòrica**.

Grups focals

La segona fase del treball de camp s'ha centrat en la realització de grups focals o de debat amb persones vinculades a projectes i experiències de participació infantil, adolescent i/o juvenil de Barcelona. A través d'aquesta metodologia s'ha buscat fer partícips de la recerca a les persones protagonistes del fenomen, així com recollir en profunditat les vivències, percepcions i debats de les mateixes.

La selecció de persones participants ha constat de dues fases. En primer lloc, s'ha dut a terme una prospecció d'experiències de participació infantil, adolescent i juvenil de Barcelona a través de la xarxa. Dins de l'exploració s'han inclòs tant experiències de participació política i ciutadana institucionals (és a dir, liderades per l'administració), com socials formals (dins del

context d'entitats, associacions o col·lectius organitzats i registrats) i socials informals (participació espontània o no formalitzada, per exemple, en el context de moviments socials o reivindicacions, o activisme de forma individualitzada per xarxes socials).

En segon lloc, a partir de la prospecció d'experiències, en el disseny mostral s'han inclòs persones vinculades a espais de participació política i ciutadana institucionals i socials formals, descartant la participació social informal a causa de la seva heterogeneïtat i dificultat per recollir una imatge representativa del fenomen. S'ha contactat directament a més de 30 experiències, entre les quals 7 plataformes o federacions d'entitats que han col·laborat en la difusió de la recerca. Entre les institucions i entitats contactades s'ha vetllat per la representació de la diversitat i complexitat de les experiències explorades. Com a aspectes de pluralitat, es van tenir en compte:

- **Diversitat d'edats**: presència de persones participants de diferents edats (en els diversos col·lectius: infància, adolescència i joventut)
- **Diversitat de gènere**: presència equilibrada de nenes i dones en relació amb els infants i homes, amb l'objectiu de recollir lar possibles divergències quant a experiències i perspectives.
- **Diversitat de perfils de vinculació a l'activitat participativa**: presència de persones participants amb diferents rols en l'espai participatiu, des de professionals coordinadors i dinamitzadors a participants sense llocs de responsabilitat.
- **Diversitat d'usos de les eines digitals**: presència de persones participants d'espais participatius on l'element digital és principal en la seva activitat, així com d'espais participatius on l'element digital queda en posició complementària. En aquest mateix sentit, s'ha procurat que la mostra inclogui tant experiències que fan ús actiu de la plataforma Decidim, com experiències que no en facin ús.

D'acord amb aquests criteris s'ha realitzat un mostreig per tipologies qualitatives. S'ha creat una taula que recull les diferents interseccions entre perfil o rol de la persona informant en el seu espai de participació i el perfil de l'espai participatiu en relació al fet digital. Així, s'han concertat diversos grups de debat en els quals s'han inclòs 5 perfils:

	Perfil espai participatiu	
Perfil/rol persona participant	**Digital com a element principal**	**Digital com a element complementari**
Infància i adolescència (10-18 anys)	✓	✓
Joventut (18-30 anys)		✓
Professionals/responsables	✓	✓

La composició dels grups s'ha basat en aquesta categorització, de manera que no s'han barrejat diferents perfils de persones participants, especialment tenint en compte les diferències d'edat i les possibles dinàmiques de jerarquització que podrien haver aparegut durant el desenvolupament dels grups. De la mateixa manera, el guió i dinàmiques plantejades s'han adaptat al perfil de les persones participants, especialment en relació a la seva edat. Conseqüentment, el format de grup s'ha dividit en dues tipologies:

- **Dinàmica adults** (joventut i professionals): grups plantejats amb persones representants de diferents entitats i experiències amb l'objectiu d'aconseguir una major heterogeneïtat i diversitat d'opinions, de manera que sigui possible recollir punts de conflicte i acord entre la pluralitat d'experiències.
- **Dinàmiques menors** (infància i adolescència): grups plantejats amb persones representants d'una sola entitat i on les persones participants es coneguessin de forma prèvia per augmentar el nivell de comoditat i facilitar la participació. L'homogeneïtat del grup també va permetre arribar a un nivell més profund d'anàlisi.

El guió dels grups ha estat semiestructurat (vegeu **Annex A2**), amb grans blocs de preguntes i dinàmiques suggerides, però adaptades segons el desenvolupament de la sessió. Pel que fa al format, els grups s'han realitzat telemàticament a través de videotrucada per facilitar la participació de persones allunyades territorialment. Per a les dinàmiques proposades s'han fet servir com a suport les plataformes Mentimeter i Miro. La durada ha estat d'aproximadament de 2h per grup, i en cadascun han participat entre 4 i 13 persones informants.

Seminari amb persones expertes

La tercera etapa del treball de camp va consistir en la celebració d'un seminari amb persones expertes (vegeu **Annex A4** per a la informació ampliada). Aquest es va retransmetre en directe a través de **YouTube** i va incloure dues parts:

1. L'exposició d'un avanç dels resultats de la recerca PARTICIPATIC, fruit de l'anàlisi dels grups de debat.
2. La realització d'una taula de diàleg i debat amb persones expertes. En aquest espai es va procurar que es donés una diversitat en relació al perfil de les persones expertes: perfil acadèmic, de recerca-intervenció, i d'intervenció directa des de diferents contextos. Concretament es va comptar amb la participació de les següents persones: Mariona Ferrer (JOVIS.com), Nacho Guadix (Unicef España), Uri Serra (Procés Participatiu de la Ciutadania Adolescent a l'Ajuntament de Barcelona - projecte dinamitzat per Pla Estel) i Esther Navarro (Cibercorresponsales - projecte de Plataforma d'Infància)

A través d'aquesta activitat, va ser possible realitzar una anàlisi en profunditat de les actuals formes de participació infantil adolescent i juvenil de Barcelona en relació amb el fet digital,

trobant punts en comú i de desacord entre persones expertes amb diferents trajectòries i perspectives.

Anàlisi del treball de camp

Les dades recollides durant la realització de les activitats esmentades s'han tractat de forma qualitativa, amb una metodologia d'anàlisi temàtica a partir de la creació d'un sistema de dimensions i indicadors descriptius. És a dir, s'ha generat un sistema de dimensions i indicadors que han permès localitzar, compilar i examinar la informació relacionada amb temàtiques emergides durant els grups de discussió i el seminari. Aquesta sistematització ha permès, posteriorment, desvetllar patrons i relacions entre els relats i experiències de les persones participants. En aquest sentit, la mostra de grups realitzats a Barcelona s'ha comparat amb un corpus d'altres grups focals equivalents realitzats a la resta del territori espanyol per tal de detectar situacions d'excepcionalitat del cas barceloní.

D'altra banda, la classificació de dimensions i indicadors s'ha generat de forma deductiva a partir d'una conjunció de les àrees plantejades en les preguntes de recerca i de l'anàlisi documental. En aquest sentit va ser rellevant el Marc de Referència Europeu de Competències Digitals (DigComp 2.2) (Centre d'Investigacions Comunes de la Comissió Europea, 2022), en el qual es va basar la dimensió "Capacitació digital en l'espai de participació". Tanmateix, aquesta estructura també va evolucionar i es va transformar a partir de l'anàlisi dels grups focals i el seminari. A més dels aspectes relacionats amb les preguntes de recerca, s'ha tingut també en compte la perspectiva de gènere de forma transversal.

Els resultats d'aquesta anàlisi es troben a l'apartat **2. Resultats de l'Anàlisi del Treball de Camp**.

Proposta de metodologia d'avaluació i recomanacions

Partint dels resultats i reflexions derivades de l'anàlisi del treball de camp, s'ha dissenyat una nova metodologia d'avaluació que permet valorar la utilització d'eines digitals per a la inclusió sociodigital en les experiències de participació infantil i juvenil. Aquesta metodologia comprèn tres dimensions i catorze indicadors a partir dels quals determinar si els espais de participació segueixen criteris d'inclusió a partir de la incidència en la superació de les bretxes sociodigitals. La proposta es troba a l'apartat **3. Proposta de metodologia d'avaluació** d'aquest informe.

A continuació, i com a conclusions de l'informe, s'han plantejat una sèrie de recomanacions per als espais de participació de Barcelona amb l'objectiu que aquests incorporin la mirada de la inclusió sociodigital en el seu desenvolupament.

1. CONTEXTUALITZACIÓ TEÒRICA

1.1 Bretxes sociodigitals

L'expansió de les tecnologies digitals, a partir d'ara TD, en tots els àmbits i nivells de la nostra societat ha provocat que ens trobem immersos en una societat altament canviant, en la qual aquestes s'han convertit en un **element indispensable en les nostres vides**. Aquest canvi que s'ha produït a gran velocitat i que constitueix un procés imparable, col·loca Internet com una autèntica revolució per als ciutadans i ciutadanes d'avui en dia.

Aquesta accelerada incorporació de les noves tecnologies a les diferents esferes de la vida quotidiana ha suposat també una transformació social. La societat de la informació es caracteritza per haver canviat la nostra forma de pensar, de viure i de relacionar-nos amb tot allò que ens envolta. És global, ens afecta a tots i totes de forma directa i indirecta, i sense cap dubte, ja no hi ha tornada enrere. Res tornarà a ser igual després d'aquesta **quarta revolució** industrial, revolució informàtica o tecnològica, o revolució digital. Necessitats bàsiques com podrien ser la comunicació, l'educació, la integració laboral, l'accés a serveis, etc. es veuen limitats sense aquesta esfera d'inclusió que es dona en el pla digital i que constitueix una nova esfera, per tant, en l'exclusió social.

Tanmateix, com qualsevol altre avenç tecnològic, presenta els seus **inconvenients**: el risc d'exclusió, el perill de diferenciar aquelles persones que poden accedir de forma còmoda, ràpida i segura a aquest nou paradigma social, d'aquells sectors de la població que no poden i que, per tant, queden fora d'aquesta innovació, d'aquesta nova forma d'accés als recursos. Tal com apunta Olearte, malgrat les innegables oportunitats que representen les TD, fins i tot en relació a la millora de vida generalitzades, aquestes per si soles no constitueixen la solució a les grans fractures socials, sinó que, més aviat al contrari, poden incidir en l'agreujament de les bretxes socials preexistents (Olearte, 2017)

En aquest mateix sentit, el Banc Mundial apunta que l'economia digital no està reduint la desigualtat i que, fins i tot, podria estar incrementant-la. L'impacte de les TD no està mostrant el retorn col·lectiu esperat i les mesures per corregir aquesta situació passen necessàriament per governs i ciutadania que prioritzin l'impacte social (Esteve, 2016).

Ens trobem davant el fet que **les TD poden estar amplificant les desigualtats** que s'estructuren en base a la renda, al gènere, o al nivell d'estudis, entre altres variables, i que això tindria un enorme impacte en l'economia, però també en la concepció de la ciutadania i de la participació social.

En aquest sentit, Domínguez destaca que "les oportunitats que les persones troben en l'entorn *online* en funció de la posició que ocupen en l'estructura social poden retro alimentar la discriminació, agreujant la situació de desigualtat que enfronten algunes persones. En definitiva, els grups poblacionals que enfronten desavantatges en l'abast de la inclusió social trobaran així mateix desavantatges en la inclusió digital. I les barreres que troben en l'entorn

digital augmentaran l'exclusió del món social, podent quedar desconnectats/des no només de la xarxa, sinó també de la societat" (Varela, 2015).

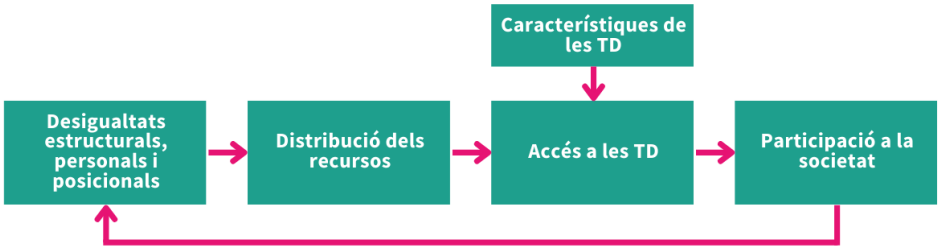
Es tracta del que s'ha vingut a conèixer com a bretxa digital, que alguns autors/es han definit com la versió moderna de l'analfabetisme a la qual s'hauria d'atorgar una atenció similar a la que van suposar les mesures alfabetitzadores[5]. Aquestes desigualtats en l'àmbit digital s'han anat conceptualitzant de diferents maneres a mesura que avançava la incorporació de les noves tecnologies en la societat i, per tant, han anat evolucionant les bretxes digitals. Per això trobem una àmplia diversitat de definicions del concepte "bretxa digital", en tant que se centren en diferents aspectes d'aquesta esfera de desigualtat.

El concepte és una traducció de l'original "*Digital Divide*", l'origen del qual es remunta als anys 80 durant l'administració del president Clinton als EUA amb la conceptualització del *"information haves and haves not"*. Aquestadèria dicotòmica de la Bretxa digital es plasma de forma més intensa el 1999, moment en què la *National Telecommunications and Information Administration* publica un informe titulat "Falling through the Net: Defining the Digital Divide" (NTIA, 1999, p.14) en el qual es defineix la Bretxa digital com "la separació entre aquells que tenen accés a les noves tecnologies i aquells que no".

A partir d'aquí, l'evolució del concepte de bretxa digital ha derivat en la classificació en diferents nivells que ja s'intuïen en les reflexions de Selwyn quan exposava el corol·lari d'accés, fent referència a l'existència de diferents matisos a partir dels quals es genera el procés d'accés a les TD. S'introdueix, per tant, la idea que la bretxa digital no es limita a l'accés físic, sinó que la forma en què les persones fan servir les TD obre noves esferes d'anàlisi. En aquest sentit, Selwyn exposa que "l'accés a la tecnologia és inútil sense les habilitats, els coneixements i el suport per utilitzar-la de forma eficaç" (Selwyn, 2004, p.348).

En aquesta mateixa línia, van Dijk exposa la necessitat de revisar la vinculació entre els conceptes de bretxa digital i accés, tenint en compte que es limita la realitat si aquest s'entén només des del punt de vista físic (recursos). D'aquesta manera, proposa una concepció àmplia del concepte d'accés que implicaria el conjunt del **procés d'apropiació d'una determinada tecnologia**. A través del que anomena la "teoria dels recursos i l'apropiació", l'autor exposa les diferents esferes de la bretxa digital després d'aquesta concepció àmplia del concepte d'accés.

Il·lustració 1. Representació del model causal de la teoria dels recursos i l'apropiació de van Dijk



Font: Adaptació propia a partir de van Dijk, J. A. G. M. (2005) The deepening divide: Inequality in the information society. Londres: Sage. Pàg. 15

Tal com podem observar en la il·lustració anterior, aquest model causal exposa que (van Dijk, 2017, p.3):

- Les desigualtats presents en l'estructura social provoquen una distribució desigual dels recursos.
- Una distribució desigual dels recursos provoca un accés desigual a les tecnologies digitals.
- L'accés desigual a les tecnologies digitals també depèn de les característiques d'aquestes tecnologies.
- L'accés desigual a les tecnologies digitals comporta una participació desigual en la societat.
- La participació desigual en la societat reforça les desigualtats estructurals i les distribucions desiguals dels recursos.
- En aquest sentit, el concepte d'accés de van Dijk permetria definir la bretxa digital prenent en consideració les següents esferes (van Dijk, 2017):
- Física (*Physical access*): definida per l'enfocament a la disponibilitat de recursos i a la posició en l'estructura social.
- D'habilitats (*Skills access*): adquisició d'habilitats per a l'ús de les TD, vinculat a processos educatius formals, no formals i informals.
- D'ús (*Usage access*): fa referència al conjunt d'imaginaris sobre les TD que operen en la possibilitat d'usos o no ús, així com a la diversitat d'usos.

Aquestes distincions que es van generant en la literatura i les anàlisis sobre la bretxa digital, condueixen al fet que actualment ja no parlem de bretxa digital referint-nos únicament a l'accedit físic als recursos digitals, sinó que parlem de **bretxa d'accés, bretxa d'ús i bretxa de qualitat d'ús** (a aquesta última bretxa també se la coneix com a bretxa d'aprofitament o

d'apropiació) com tres aspectes relacionats, però que han de ser analitzats en profunditat de forma independent.

1.1.1 La 1a bretxa – accés

Les investigacions al voltant de la bretxa digital s'inicien al voltant de l'any 2000 i es concentren en el concepte d'accés des d'un punt de vista limitat a l'accés físic, és a dir, a l'accés als recursos necessaris com serien els **equips o dispositius** (*maquinari*), els **programes** (*software*) **i la connexió a la xarxa**. Es tracta, doncs, d'una dimensió de desigualtat que es troba fortament **marcada per la situació econòmica** de les persones com a element determinant en l'accés a les TD.

Segons la Fundació Mobile World Capital, la bretxa d'accés fa referència a la possibilitat o no d'accedir a la tecnologia, de manera que segons aquesta concepció "la bretxa digital pot definir-se com l'espai que separa un món que està en vies de ser-ho" (Arriazu, 2015).

Es focalitza cap a la infraestructura, cap a la possibilitat o no de disposar dels recursos necessaris (ordinadors, cablejat, perifèrics, etc.) per poder accedir a la informació, establir una major comunicació, etc. (Mobile World Capital Barcelona, 2016)

Malgrat que l'accés a les TD ha tendit a generalitzar-se en els últims anys, encara resulta necessari analitzar aquesta primera esfera de bretxa digital. En aquest sentit, cal tenir en compte que, en l'anàlisi de la bretxa d'accés, no només s'ha de prendre en consideració el binomi 'Sí que té accés / no té accés', sinó que, com veurem a continuació, s'observa la incidència de diferents variables que condicionen les condicions i possibilitats d'accés.

Accés

L'anàlisi de l'indicador d'accés és un dels més estesos tant en la literatura sobre el fenomen de la bretxa digital, com en una àmplia diversitat d'estudis a nivell internacional que busquen quantificar el fenomen i poder realitzar comparatives.

Tal com s'ha exposat, l'accés als recursos TD, és a dir als dispositius tecnològics i a la xarxa d'Internet, ha tendit a generalitzar-se en les darreres dècades. Tanmateix, això no implica que no s'estiguin produint desigualtats en aquest sentit, sinó més aviat que es tracta d'un fenomen l'abast del qual cada vegada és més ampli.

En aquest sentit, la proposta metodològica plantejada per la Ferrer Guardia, considera la necessitat de prendre en consideració, d'una banda, l'accés a dispositius i els impactes de les limitacions en aquest accés i, d'altra banda, l'accés a la xarxa.

Pel que fa **a l'accés als dispositius**, en primer lloc, cal destacar la incidència que presenta el tipus de dispositiu al qual es pot accedir i, per tant, la varietat disponible. D'una banda, una

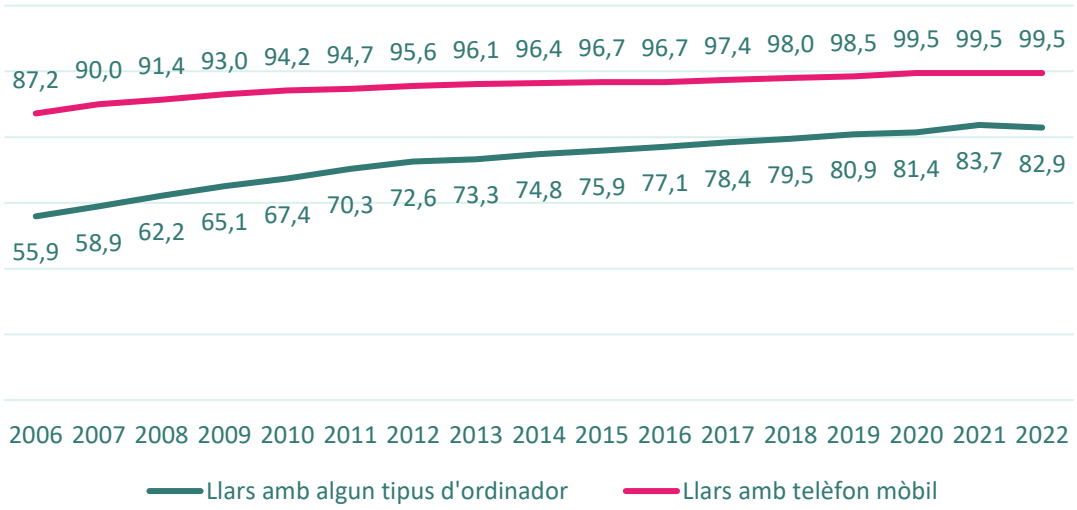
major diversitat de dispositius disponibles a la llar i/o a l'abast de les persones no només possibilita unes majors possibilitats d'accés, sinó que, al seu torn, també impactaria sobre les possibilitats de desenvolupar aprenentatges diversos, d'adquirir diferents competències digitals i habilitats en els usos tecnològics.

En aquest sentit, resulta especialment interessant destacar les diferències que es produeixen en relació a l'ús de l'ordinador en comparació amb el telèfon mòbil (*Smartphone)*. L'ordinador, no només requereix d'un coneixement especialitzat, sinó que permet realitzar activitats específiques i amb un nivell de precisió i qualitat que no es pot assolir amb altres dispositius.

Des d'un punt de vista general, observem que la disponibilitat d'un dispositiu i l'altre són força diferents a les llars espanyoles. A través del següent gràfic, podem observar que, tant en el cas de l'ordinador com en el cas del telèfon mòbil, la presència d'aquests dispositius és cada vegada més elevada en el conjunt de llars del territori. No obstant això, podem observar com la disponibilitat del telèfon mòbil és molt més generalitzada. El 2022 en un 99,5% de les llars espanyoles hi ha almenys un telèfon mòbil o, en el cas de Barcelona el 2020 el 93,1% de les llars o 91% de la població tenien un mòbil personal.

En canvi, en el cas de l'ordinador, tot i que també és un dispositiu la presència del qual a les llars ha tendit a augmentar, el 2022 encara hi ha gairebé un 17% de llars espanyoles, la qual cosa suposa al voltant de 3.215.740 llars, en les quals no hi ha cap tipus d'ordinador. En el cas de Barcelona observem com el 76% de les llars tenen portàtils i un 39% de les llars tenen ordinadors de sobretaula (BIT Habitat, 2021).

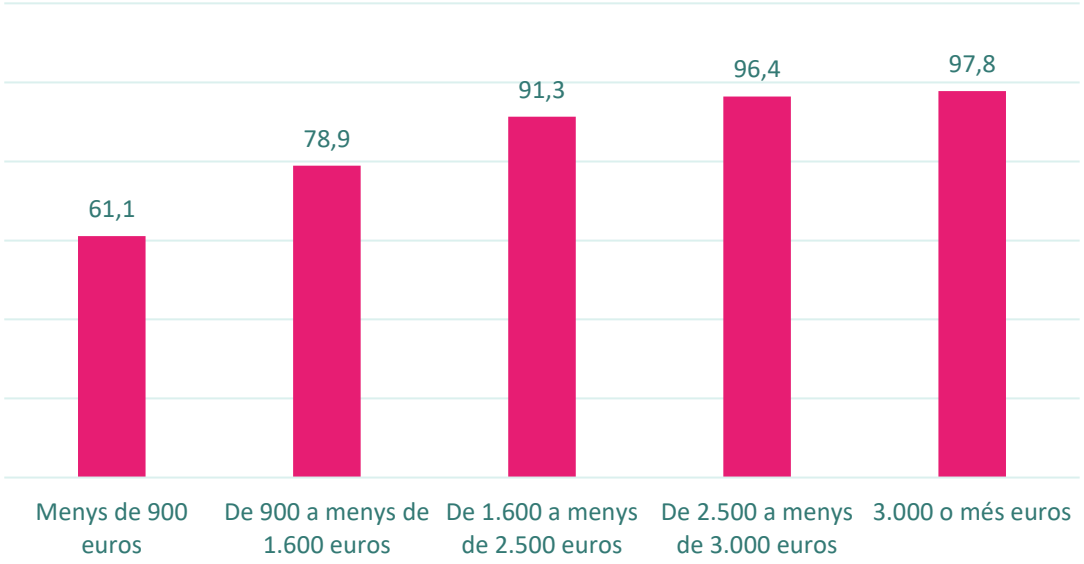
Evolució de les llars amb ordinador i telèfon mòbil, Espanya 2006-2022 (%)



Font: Elaboració pròpia a partir de dades de l'INE – Enquesta sobre equipament i ús de tecnologies de la informació i comunicació a les llars

A més, resulta necessari destacar que també es produeixen **desigualtats** en aquest sentit **en relació a la tipologia de les llars.** Així, per exemple, mentre que en el 5,9% de les llars en què viuen parelles amb fills/es no hi ha disponibilitat d'ordinadors (113 llars), en el cas de les llars monoparentals aquest percentatge s'eleva fins al 14,4% (894 llars), cosa que vol dir que actualment hi ha gairebé 1 milió de llars a Espanya en què conviuen progenitors amb els seus fills/es en els quals no hi ha accés a un ordinador. I, si ens fixem en el nivell d'ingressos de les llars, podem observar que un 38,9% de les llars amb ingressos mensuals nets inferiors als 900€ no disposa d'algun tipus d'ordinador a la llar, mentre que en el cas de les llars amb ingressos entre els 1.600 i 2.500€ aquest percentatge es redueix al 8,7%, i al 2,2% en aquelles llars amb ingressos superiors als 2.500€. La mateixa tendència es repeteix a Barcelona, on el 85,6% de les llars amb rendes més altes disposen de portàtil, mentre que només el 65,5% de les llars amb rendes més baixes en tenen (BIT Habitat, 2021).

Llars amb algun tipus d'ordinador segons ingressos mensuals nets. Espanya, 2022 (%)

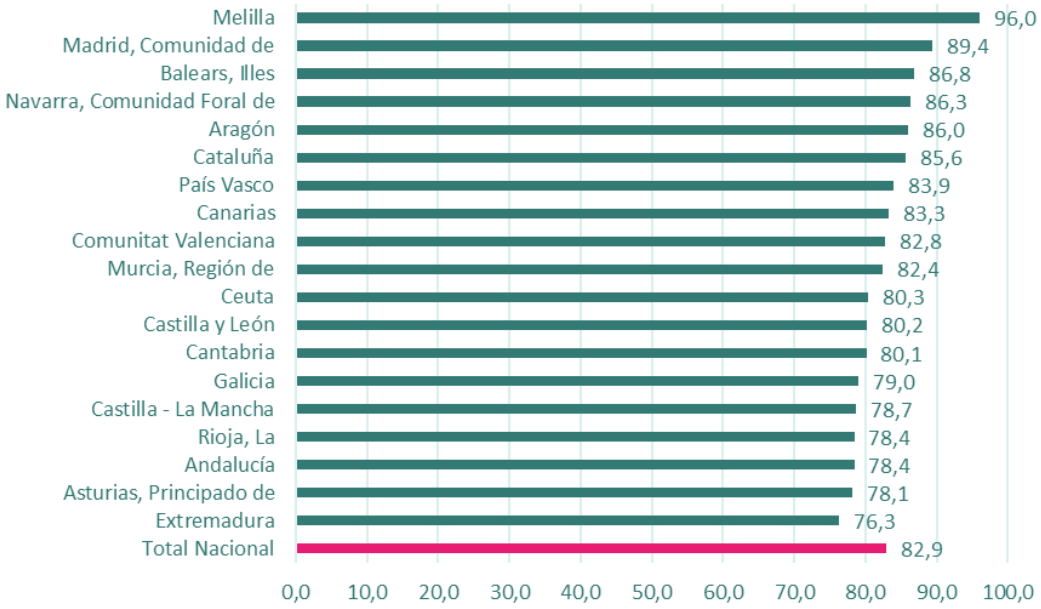


Font: Elaboració pròpia a partir de dades de l'INE – Enquesta sobre equipament i ús de tecnologies de la informació i comunicació a les llars

També resulta interessant apuntar, en aquesta mateixa línia, les **desigualtats** que es produeixen **entre territoris en l'accés a les TD segons el dispositiu**. En aquest sentit, a Barcelona, s'observen desigualtats en l'accés a internet entre els barris que es relacionen, principalment, amb el nivell de renda (BIT Habitat, 2021).

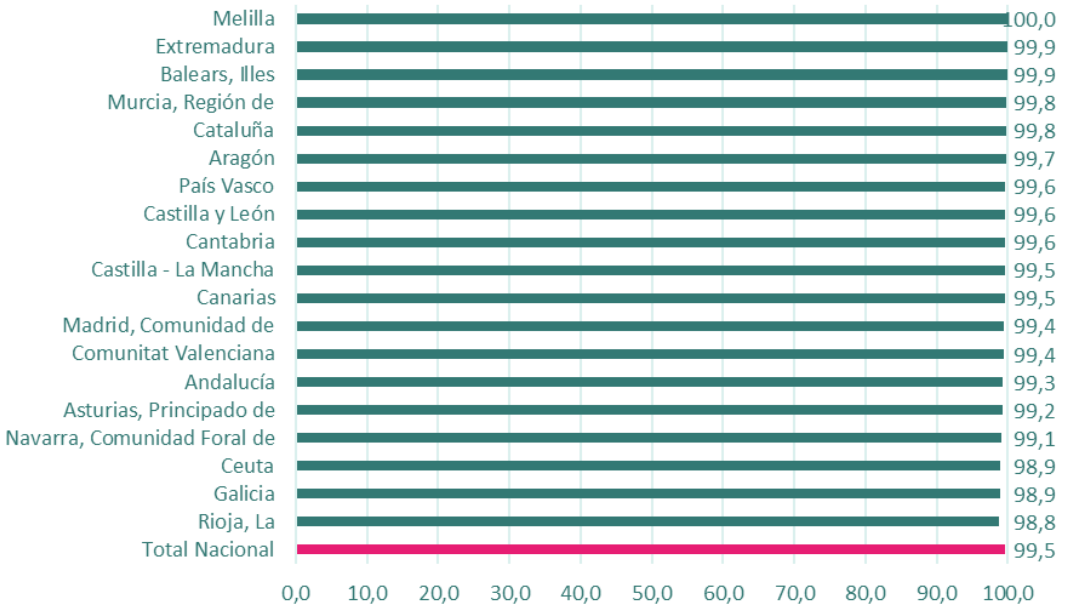
En aquesta línia, a nivell estatal, en els següents gràfics podem observar que mentre s'observen diferències entre les comunitats autònomes (en endavant CCAA) pel que fa a la disponibilitat d'algun tipus d'ordinador a les llars, pràcticament no s'observen diferències en relació a la disponibilitat de telèfons mòbils.

Llars amb algun tipus d'ordinador. Comparativa segons CCAA i total estatal, Espanya 2022 (%)



Font: Elaboració pròpia a partir de dades de l'INE – Enquesta sobre equipament i ús de tecnologies de la informació i comunicació a les llars

Llars amb telèfon mòbil. Comparativa segons CCAA i total estatal, Espanya 2022 (%)

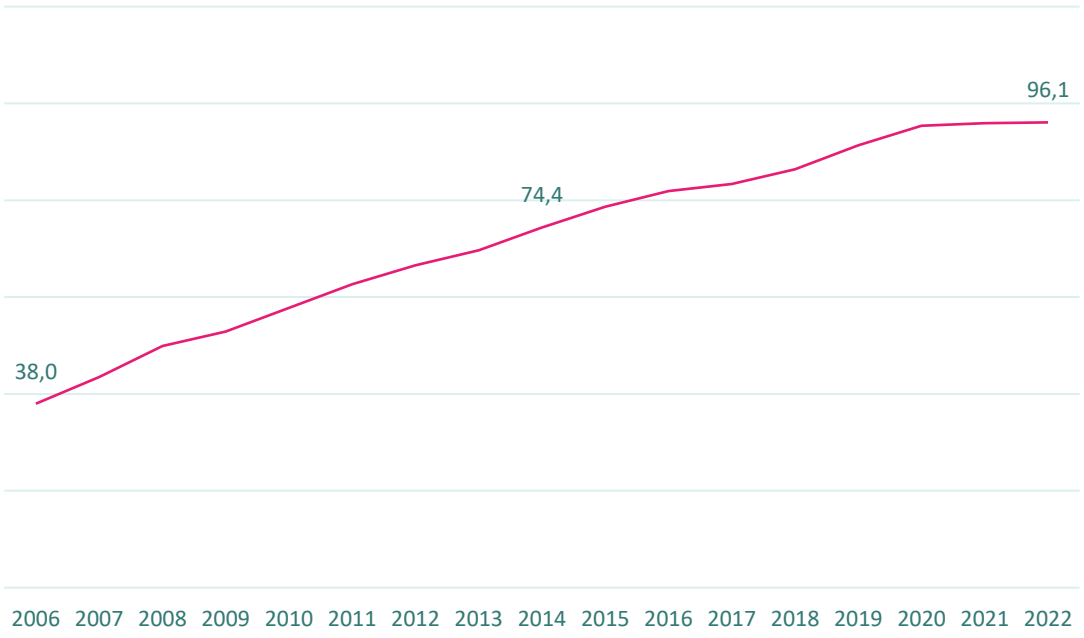


Font: Elaboració pròpia a partir de dades de l'INE – Enquesta sobre equipament i ús de tecnologies de la informació i comunicació a les llars

En segon lloc, també s'observa la rellevància de l'estat dels dispositius als quals es pot accedir, és a dir, la qualitat del material tecnològic o el manteniment de la tecnologia resulten elements determinants. En aquest sentit, podem establir que **es produeixen desigualtats no únicament en relació al tipus de dispositiu o a la varietat de dispositius als quals es pot accedir, sinó també en relació a la qualitat d'aquest material tecnològic**. És a dir, no es tracta de poder accedir als dispositius TD necessaris, sinó també de les condicions en què es trobin aquests dispositius (si funcionen correctament, si estan desfasats, etc.), ja que això condicionarà els usos digitals que les persones puguin desenvolupar.

En tercer lloc, pel que fa a l'accés a connexió fixa de banda ampla, podem observar que aquest també ha tendit a generalitzar-se a les llars espanyoles en els últims anys, passant d'un 38% de les llars que disposaven d'accés a Internet el 2006 al conjunt de l'Estat, a un 96,1% l'any 2022. En el cas de Barcelona, el 91,9% de les llars tenien connexió el 2020, una bretxa que s'ha disminuït en els últims anys (BIT Habitat, 2021).

Evolució del nombre d'habitatges que disposen de Connexió fixa de banda ampla, Espanya 2006-2022 (%)



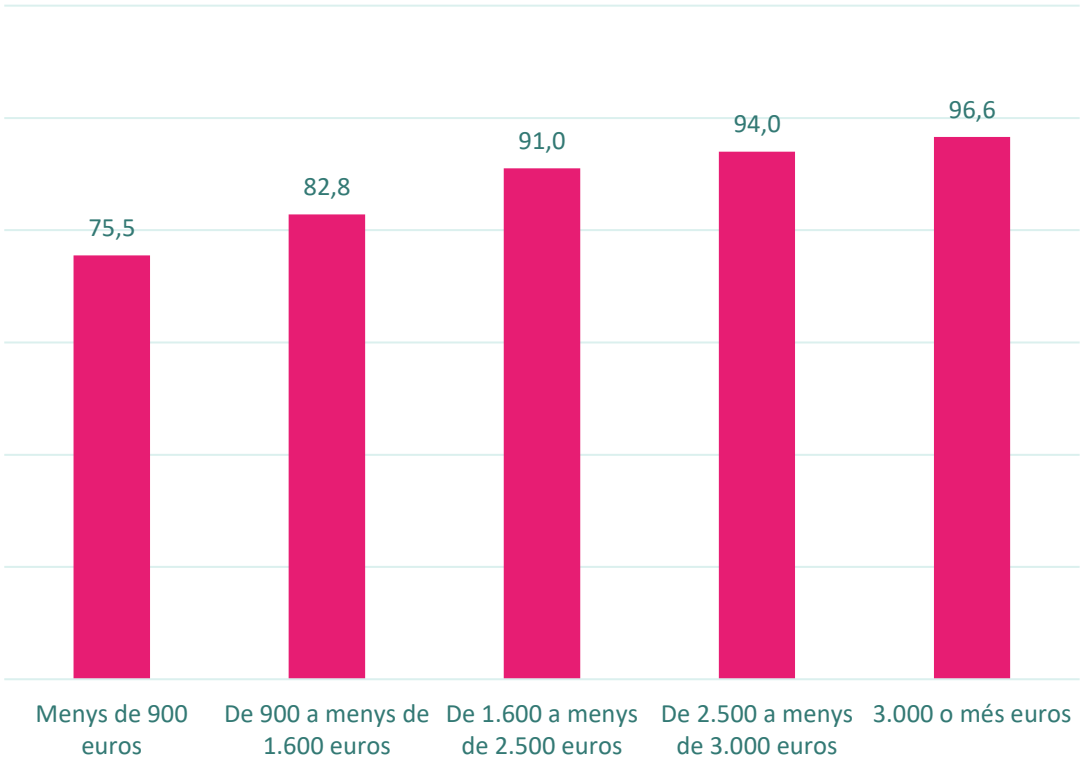
Font: Elaboració pròpia a partir de dades de l'INE – Enquesta sobre equipament i ús de tecnologies de la informació i comunicació a les llars

A més, si ens fixem en la tipologia de les llars, podem captar algunes desigualtats importants en l'accés a la xarxa a les llars. D'una banda, observem que mentre que a les llars en què conviuen una parella amb fills/es l'accés a Internet es dona en un 94,1% de les llars, en el cas

de les famílies monoparentals aquest percentatge es redueix en més de 5 punts percentuals, fins al 89%.

D'altra banda, també es capta la incidència del nivell d'ingressos de la llar, en tant que, tal com podem observar en el següent gràfic, entre les llars els ingressos mensuals nets de les quals es troben al voltant dels 900 i els 1.600€, els que poden accedir a connexió fixa de banda ampla representen el 82,8%, mentre que les llars que superen els 3.000€ i que poden accedir a Internet representen més del 96,6%.

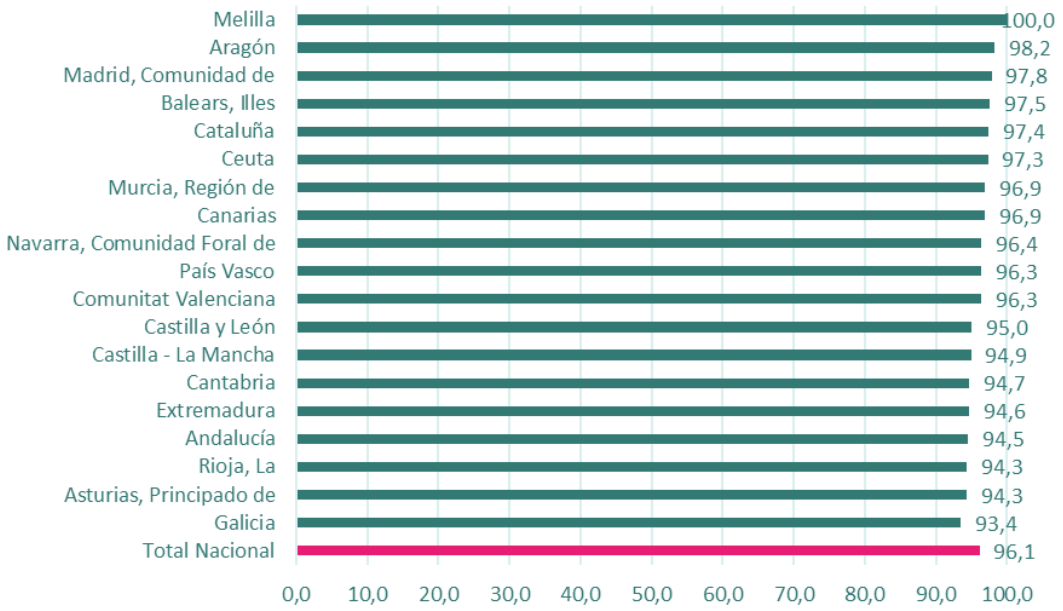
Llars amb accés a connexió fixa de banda ampla segons ingressos mensuals nets, Espanya 2022 (%)



Font: Elaboració pròpia a partir de dades de l'INE – Enquesta sobre equipament i ús de tecnologies de la informació i comunicació a les llars

També es poden observar algunes petites diferències en l'accés a Internet a les llars en funció de les CCAA. Així, tal com mostra el gràfic següent, mentre que Aragó, Madrid, Balears o Catalunya se situen en o per sobre del 97% de llars amb accés a Internet; Galícia es troba per sota del 94%.

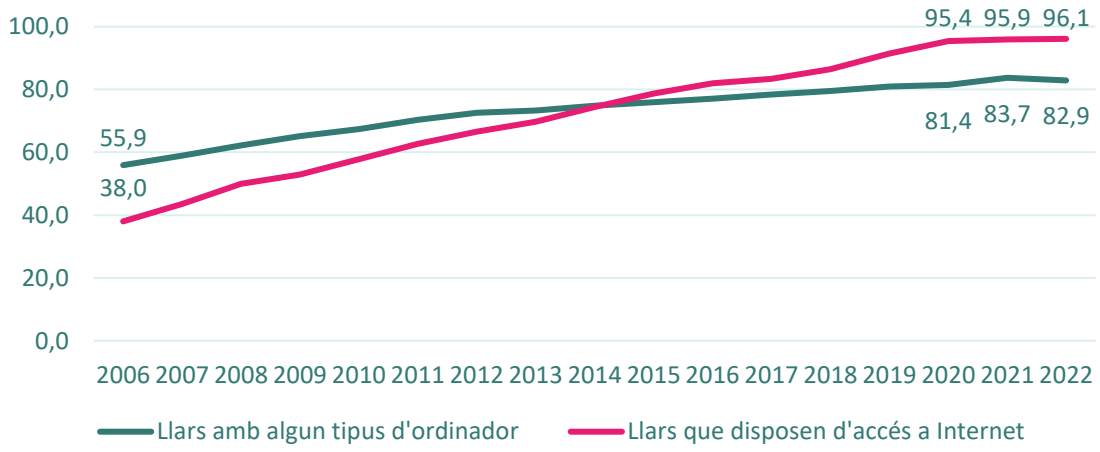
Habitatges amb accés a Internet segons CCAA, Espanya 2022 (%)



Font: Elaboració pròpia a partir de dades de l'INE – Enquesta sobre equipament i ús de tecnologies de la informació i comunicació a les llars

D'altra banda, l'increment de població amb connexió a Internet s'ha accelerat en els últims anys, de manera que el 2015 ja sobrepassava la disponibilitat d'ordinador. No obstant això, trobem un estancament o disminució de la ràtio de creixement a partir de 2020. De fet, el nombre de llars amb algun tipus d'ordinador ha disminuït lleugerament des del 2021.

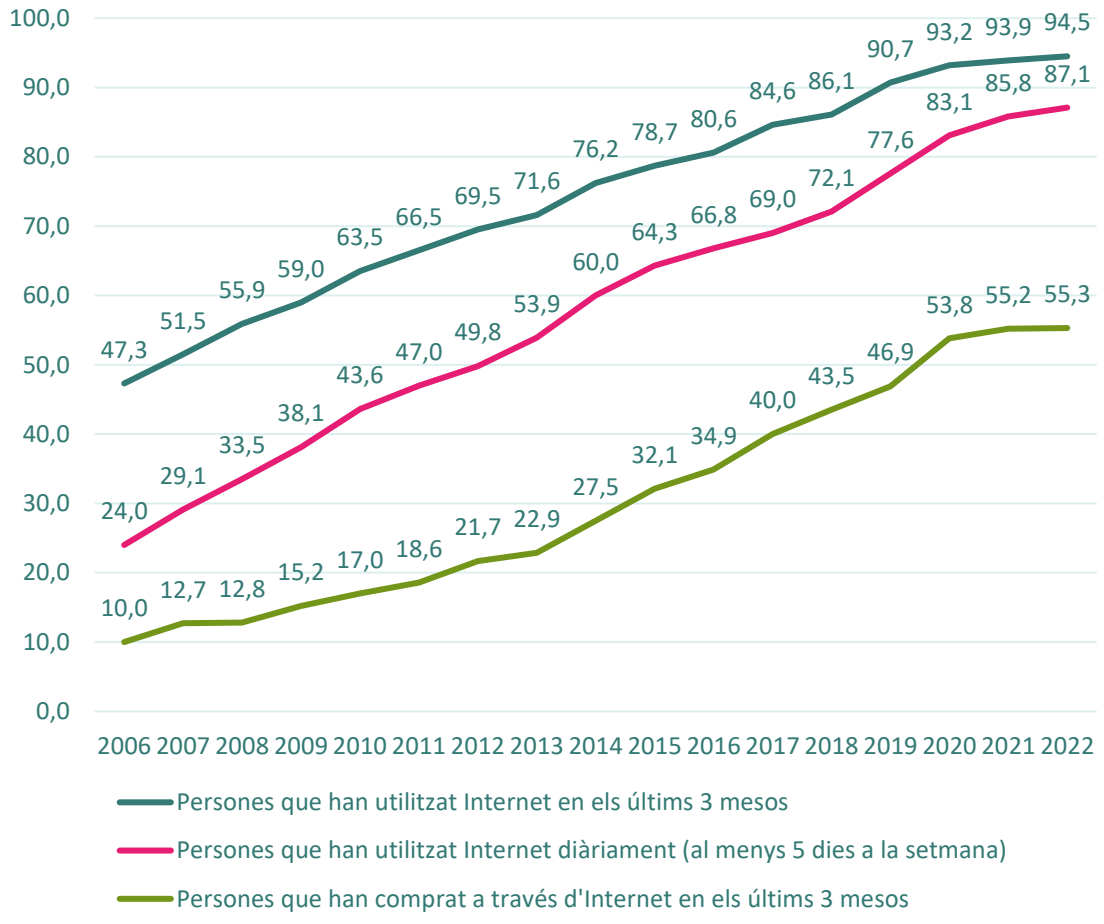
Comparativa de la disponibilitat d'ordinador i d'accés a Internet a les llars espanyoles, 2006-2022 (%)



Font: Elaboració pròpia a partir de dades de l'INE – Enquesta sobre equipament i ús de tecnologies de la informació i comunicació a les llars

Si prenem com a referència les persones d'entre 16 i 74 anys en comptes de les llars principals, els següents gràfics ens mostren una tendència a l'alça en el nombre de persones que han accedit a Internet en els últims 3 mesos. A més, resulta interessant comentar que els increments més destacables es produeixen en el nombre de persones que fan servir Internet diàriament (almenys 5 dies a la setmana), passant de representar un 24% de les persones de 16 a 74 anys el 2006 a representar un 87,1% el 2022. Així mateix, s'ha produït un augment notable, encara que menys destacat, en relació al nombre de persones que han comprat per Internet en els últims 3 mesos (d'un 10% el 2006 a un 55,3% el 2022). La compra per Internet, però, implica un nivell de coneixement i confiança més elevat, per la qual cosa estaríem fent referència a un element influït pel segon i tercer nivell de bretxa digital. En tot cas, podem observar amb una influència clara de la pandèmia, que ha accelerat el ritme de digitalització

Evolució de les persones de 16 i 74 anys que han utilitzat Internet els últims 3 mesos, que han utilitzat Internet diàriament (almenys 5 dies a la setmana), i que han comprat a través d'Internet en els últims 3 mesos, Espanya 2006-2022 (%)



Font: Elaboració pròpia a partir de dades de l'INE – Enquesta sobre equipament i ús de tecnologies de la informació i comunicació a les llars

A més, com veurem a continuació, en relació a **l'autonomia**, l'accés a la xarxa d'Internet també està marcat per altres variables com el tipus de connexió a Internet disponible.

Tal com s'ha pogut constatar, les qüestions relatives a l'accés bàsic, si bé tendeixen a generalitzar-se, encara presenten desigualtats tant entre territoris com entre col·lectius a Espanya, i afecten l'accés a les TD que poden desenvolupar les persones. En aquest sentit, van Deursen i van Dijk també conclouen, a partir dels resultats d'una investigació sobre la bretxa digital a Alemanya, que la primera bretxa digital continua sent un problema destacable avui dia (fins i tot en un dels països més avançats a nivell tecnològic). Els autors exposen que, malgrat l'extensió de l'accés bàsic, l'estudi mostra diferències quant a l'accés a diferents dispositius i perifèrics; quant a les oportunitats en relació al tipus de dispositiu al qual es pot accedir; pel que fa a la possibilitat de fer front als costos del manteniment dels recursos tecnològics (a nivell d'equipaments, de programes, etc.); i que aquestes diferències impacten en les desigualtats existents en relació a les competències, usos i aprofitaments de les TD (van Deursen & van Dijk, 2019).

En aquest sentit, Fernández exposa que "la bretxa digital es tanca, diguem-ho així, per sota en la mesura que ens acostem al fet que la gran majoria de la població tingui un accés bàsic o mínim en l'entorn digital, això simplement trenca la visió binària amb què va néixer el concepte i ens condueix a formes més complexes de desigualtat. Fins i tot amb un accés ja rellevant que s'aproxima a ser universal, queden desigualtats en la capacitat d'accés que poden marcar diferències decisives.

Autonomia

La ruptura de la visió binària amb què va néixer el concepte de Bretxa digital es produeix a mesura que l'accés bàsic als dispositius TD i a la xarxa comença a generalitzar-se i es detecta que les desigualtats digitals van més enllà de la dicotomia 'Accés'– 'No accés'.

En aquesta línia, alguns autors/es comencen a assenyalar altres esferes de desigualtats, com és el cas de Di Maggio i Hagittai que assenyalan cinc dimensions de la desigualtat digital: l'equipament disponible, l'autonomia d'usos, les habilitats informàtiques, el suport social i els fins per als quals es fa servir la tecnologia (DiMaggio & Hargittai, 2001).

Actualment, amb l'extensió de la xarxa mòbil, la relació entre connectivitat i mobilitat fan de l'autonomia un element essencial, la qual cosa al seu torn, comporta altres esferes de desigualtat marcades per costos addicionals (dispositius, proveïdors de dades, etc.).

Així doncs, captem que més enllà de la visió dicotòmica entre accés i no accés, prenen rellevància també **les condicions que marquen aquest accés**.

En aquest sentit, Peña-López estableix alguns criteris que es poden fer servir per tal de mesurar si, en el cas que es tingui accés, aquest es fa en condicions suficients o, si per contra, les barreres d'accés impedeixen un ús profitós, com, per exemple (Peña-López, 2015):

- **La ubiqüitat**: Més enllà de la mobilitat, és important poder connectar-se allà on sigui necessari.
- **El dispositiu apropiat**: El tipus de dispositiu determina la qualitat d'accés i les tasques que es poden desenvolupar.
- **La connectivitat**: La connexió ha de disposar d'una qualitat suficient ajustada a l'ús que se li vulgui donar.

Peña-López, també descriu altres elements com la usabilitat i l'accessibilitat que es descriuran més endavant.

Des del nostre punt de vista l'anàlisi de l'indicador d'autonomia resulta més que rellevant quan parlem de bretxa digital d'accés, en tant que, atesa la tendència a la generalització en l'accés podria pensar-se que no existeix actualment una bretxa digital d'accés a Espanya, quan les dades ens estan mostrant una altra realitat.

Per a l'anàlisi de l'autonomia en l'accés, prenem en consideració aspectes com:

- L'accés a Internet des de la llar o condicionat a altres espais.
- L'accés a Internet a través de dades mòbils.
- Les limitacions en l'accés a Internet: fa referència a aspectes com la manca d'accés a dades mòbils o un accés limitat a aquests; la necessitat de suport per a l'accés; la necessitat d'economitzar els usos per les limitacions d'accés: o la limitació de la connexió a les xarxes públiques.
- Els motius de les limitacions en l'accés.

En primer lloc, pel que fa a les limitacions d'accés condicionades per l'espai des del qual es pot accedir a Internet, resulta necessari apuntar que, atesa l'extensió de les xarxes mòbils i l'accés a Internet a través de dispositius mòbils, especialment l'*Smartphone*, aquesta és una variable que cada vegada es contempla en menor mesura o que podria semblar menys rellevant. Tanmateix, s'ha de valorar **la qualitat de l'accés** a través de dades mòbils, les seves limitacions, així com les possibilitats de mobilitat de les persones per accedir a Internet, o de fer-ho a través d'un altre dispositiu com un ordinador.

En aquest sentit, s'observen diferències en relació als espais des dels quals es pot accedir a Internet que fan referència a aspectes com la tipologia de llar o el nivell d'ingressos.

D'altra banda, pel que fa a l'accés a Internet a través de dades mòbils, s'observa que aquest accés ve condicionat per les condicions i limitacions que poden establir els plans de dades als quals la persona pot accedir (tarifes de prepagament amb un marge de dades molt limitat, per exemple) i que obliguen els usuaris/es a economitzar els usos que realitzen per tal de no esgotar els dades per a allò que consideren imprescindible, com per exemple, mantenir-se contactables.

Aquestes limitacions en l'accés a dades mòbils es donen en major mesura entre les persones que es troben en condicions de major vulnerabilitat, que són al seu torn les més afectades per la falta d'accés a la xarxa a la llar.

En aquest sentit, s'ha de prendre en consideració, també, que el fet que la **connexió** a Internet es produeixi **de forma exclusiva a través de dades mòbils**, també implica unes limitacions, en tant que només es podrà fer ús de dispositius mòbils, l'*Smartphone* principalment, que resulta molt limitat per poder realitzar de forma efectiva determinades activitats.

A més, resulta interessant apuntar que l'accés a Internet a través de xarxes Wi-Fi públiques comporta certs riscos que, sovint, les persones desconeixen o no saben gestionar de forma totalment eficaç.

Així doncs, les condicions en què es produeix l'accés a Internet resulten determinants, i **són diverses les desigualtats** que encara s'observen en aquest sentit en tant que les condicions per accedir a la xarxa són diverses, i això marca diferències i desigualtats que impacten tant en els usos que les persones poden realitzar, com en les oportunitats de desenvolupar determinades competències digitals i extreure profit d'això usos digitals.

Accessibilitat i usabilitat

L'accés a les TD no només ve condicionat per qüestions socioeconòmiques, sinó que, tal com destaca Peña-López entre els criteris que es poden fer servir per mesurar si, en el cas que es disposi d'accés, éste es dona en condicions suficients, també cal destacar la incidència de les desigualtats existents en l'adaptació de la tecnologia a les diferents capacitats motrius i cognitives dels usuaris/es (accessibilitat), així com l'adaptació d'aquesta a les necessitats de l'usuari/a (usabilitat) (Peña-López, 2015).

En aquest sentit, si entenem que les TD comporten un paper més que important en el dia a dia de les persones actualment i que, per tant, són un element més d'exclusió social, resulta essencial que es desenvolupin els mitjans necessaris perquè aquestes siguin accessibles i usables per a totes les persones independentment de les seves capacitats físiques o sensorials.

Tal com exposa Martín la revolució tecnològica es troba més allunyada si fem referència a les persones amb discapacitat, en tant que els "dispositius, aplicacions o formats no sempre contemplen la seva realitat ja que les societats estan concebudes per a persones estàndard i allò que no s'ajusta a aquests paràmetres es queda a la perifèria" (Martín, 2018).

Perquè les TD siguin accessibles i usables per al conjunt de la ciutadania, hi ha dues qüestions no resultes que resulten capitals.

D'una banda, fem referència al **disseny de les TD**, ja que perquè les noves tecnologies serveixin per dotar de més oportunitats les persones amb discapacitat i contribuir a reduir les

desigualtats socials que es presenten facilitant les relacions, l'autonomia, l'educació, la seguretat, etc. les TD s'han de concebre des del disseny **universal** , és a dir, aquell que puguin utilitzar totes les persones, en la major mesura possible, sense necessitat d'adaptació ni de disseny especialitzat (Martín, 2018).

I, d'altra banda, fem referència al **cost més elevat** que han d'assumir les persones amb discapacitat, i les seves famílies, per poder accedir a dispositius o solucions tècniques que s'adaptin a les seves necessitats. Tal com exposa Martín, pobresa i discapacitat es retroalimenten de manera que es produeix un impacte negatiu en l'accés de persones amb discapacitat a productes imprescindibles per a una vida més independent, connectada i feliç (Martín, 2018).

Així doncs, de l'anàlisi d'aquest primer nivell de Bretxa digital, resulta possible concloure que, si bé l'accés a les TD ha tendit a generalitzar-se entre la població espanyola, sobretot en relació a l'accés a dispositius com *l'Smartphone* i a Internet, actualment no podríem parlar d'una bretxa d'accés superada a Espanya. Com hem vist són diversos els elements que impacten sobre les condicions a través de les quals les persones accedeixen als recursos TD i que generen desigualtats entre uns i altres. Aquests condicionants presenten importants impactes en termes d'autonomia, però també d'accessibilitat i, al seu torn, tindran impactes sobre els usos que les persones poden realitzar, així com sobre els aprofitaments que poden extreure d'aquests usos.

En definitiva, atesa la permanència de desigualtats, malgrat l'increment en l'accés a les TD, els investigadors i investigadors insten a intentar entendre primerament com es produeixen i reprodueixen les desigualtats socials, per poder després entendre la bretxa digital (Sims, 2013).

1.1.2 La 2a bretxa – ús

Amb l'avenç tecnològic també s'observa que el fet de **tenir accés a les noves tecnologies no elimina les desigualtats**, sinó que existeixen altres elements que actuen com a barreres i que impacten en els usos digitals. El focus en les anàlisis, llavors, comença a centrar-se en altres elements i Hargittai encunya el concepte "segona bretxa" o "bretxa de segon nivell" (2002).

Així, Hargittai (2002) s'enfocava en les competències o habilitats necessàries; Bonfadelli (2002) en els diferents usos de la xarxa; i van Dijk (2005) utilitza el concepte "bretxa profunda" (*deepening divideix*) per emfatitzar que el problema de la desigualtat digital no acaba amb l'accés **sinó quan l'ús dels mitjans digitals es troba plenament incorporat en la vida quotidiana de la persona.** Altres autors es refereixen directament l'ús: "la bretxa digital fa referència a la desigual capacitat per accedir i utilitzar les TD" (Andreasson, 2013), descrivint el mateix com: "La segona bretxa digital fa referència a la "bretxa d'ús, la qual es relaciona amb el tipus de dispositiu, la freqüència, la durada, el lloc que es requereix per a l'ús de les TD,

així com les habilitats que intervenen en l'ús, les seves diverses formes d'adquisició i el desenvolupament de capacitats" (Gómez Navarro et al., 2018).

Aquestes barreres han estat conceptualitzades com la segona bretxa digital i es fonamenten en la situació de les persones respecte a saber o no utilitzar la tecnologia. L'anàlisi, en l'estudi d'aquesta segona bretxa, es focalitza en el nivell de capacitació de les persones per usar les TD. Així doncs, s'entén que, a més de tenir accés a la infraestructura, cal disposar dels **coneixements i les destreses necessaris per poder utilitzar-les**. En aquest sentit, per tant, ens trobaríem persones que disposen dels equips necessaris, d'una bona connexió a la xarxa, però no saben com utilitzar-lo adequadament.

Les barreres que configuren la segona bretxa han estat definides de diferents maneres segons els elements en què cada autor s'ha enfocat en major mesura. Així, observem com, per exemple, autors com Warschauer (2004) i Antonio i Tuffley (2014) es focalitzen en la forma en què es retroalimenten la primera i la segona bretxa digital i en com això contribueix a agreujar les situacions d'exclusió social o bé servir com a instrument d'inclusió.

Selwyn, destacava la importància de parlar de l'ús efectiu i no exclusivament de qüestions relatives a l'accés, així com de la rellevància dels diferents capitals sobre l'efectivitat dels usos (2004).

Fernández, se centrava en les diferències que s'observaven fins i tot pressuposant condicions d'accés igualitàries, com les relatives a les competències individuals (2013).

Autors com Ragnedda, Muschert, van Deursen o van Dijk focalitzen la conceptualització d'aquesta segona bretxa al voltant de les capacitats per utilitzar la tecnologia i les competències digitals.

I altres autors/es s'enfoquen en l'anàlisi d'aquesta segona bretxa digital en les diferents dimensions de desigualtats que s'hi donen. En aquest sentit, DiMaggio i Hargittai identifiquen 5 "dimensions crítiques de desigualtat" (2001):

1. La primera dimensió estaria formada per les desigualtats relatives al tipus de material tecnològic (maquinari i perifèrics) amb el qual les persones accedeixen a Internet.
2. La segona dimensió apunta a les variacions que es produeixen en la mesura que les persones exerceixen autonomia en el seu ús de la xarxa.
3. La tercera dimensió consisteix en les desigualtats en les competències i habilitats de cada persona que apliquen en l'ús d'Internet.
4. La quarta dimensió són les desigualtats en el suport social que els usuaris/es poden rebre en l'ús de la xarxa.
5. I finalment, la cinquena dimensió es compon de les diferències en els propòsits pels quals les persones fan servir la tecnologia.

A més, els autors manifesten que entenen aquests tipus de desigualtats com a elements que pots "donar forma de manera significativa a l'experiència que els usuaris tenen en línia, els usos que poden donar de la xarxa, les satisfaccions que poden obtenir d'aquest ús, i els retorns que es produeixen d'aquest ús en forma de capital humà, social, ingressos o incidència política" (DiMaggio i Hargittai, 2001, p. 8-9).

A continuació, es resumeixen aquests impactes definits per a cadascuna d'aquestes dimensions de desigualtat que conformen la segona bretxa digital:

Taula 1. Les cinc dimensions de la segona bretxa digital i els seus impactes

1a Dimensió. Material tecnològic	El material tecnològic desfasat impactaria des de dues vessants. D'una banda, afecta de forma directa en impedir l'accés a determinats llocs web, i d'altra banda, de forma indirecta perquè les experiències són menys gratificants contribuint a un menor accés i, al seu torn, a un menor desenvolupament de les habilitats i competències.
2a Dimensió. Autonomia d'ús	L'autonomia d'ús es veu afectada per factors com l'accés des de la llar o la impossibilitat d'aquest, si l'accés només es dóna en el treball, o en el centre cívic; si el seu ús es dóna sota supervisió o sense; la distància a recórrer per accedir-hi; o si han de competir amb altres usuaris/es pel temps d'accés a la xarxa. A major autonomia d'ús, major serà també el benefici de l'ús.
3a Dimensió. Competències	Les competències constituirien la capacitat de respondre de forma pragmàtica i intuïtiva als reptes i oportunitats per explotar el potencial d'Internet. La manca d'aquestes es tradueix en dificultats per a la recerca d'informació, per a la navegació, l'accés a contingut específic, etc. i estarien mediades tant pels propòsits d'ús com per les experiències d'ús (una experiència positiva contribueix a una major persistència i major adquisició de competències addicionals).
4a Dimensió. Suport social	L'entorn proper i el suport social resulta fonamental, incrementat la motivació per l'ús, i influint en l'adquisició i desenvolupament de competències digitals, així com en els retorns que les persones obté de l'ús, siguin aquests del tipus que siguin.
5a Dimensió. Propòsits d'usos	Els usos que responen a diferents objectius també produeixen impactes diferents, mentre alguns usos poden incidir en el capital social, polític, econòmic, etc. altres usos representarien únicament un consum d'entreteniment, essent els primers usos els que aportarien més beneficis a llarg termini.

Font: Elaboració pròpia, adaptat de DiMaggio, P. i Hargittai, E. (2001).

Segons la proposta metodològica de la Fundació Ferrer Guardia, l'anàlisi de la segona bretxa digital implica la necessitat d'observar **l'ús de les TD en relació a quatre indicadors: la intensitat d'ús; el grau de diversitat dels usos realitzats; el grau de capacitació digital i les possibilitats de desenvolupar-la; i les competències i habilitats digitals.**

Intensitat d'ús

Tal com exposen Antonio i Tuffley (2014), la bretxa d'accés i la segona bretxa digital o bretxa d'ús es retroalimenten l'una a l'altra, de manera que, sense accés material a la tecnologia no es podran desenvolupar les habilitats i competències; i al seu torn; no se sol adquirir material tecnològic sense les habilitats per utilitzar-lo. [33] Tot i que en aquest cas els autors se centren en l'impacte sobre les competències i habilitats, la retroalimentació d'aquests dos nivells de bretxa digital es plasma, des del nostre punt de vista, primerament, sobre un altre element que, al seu torn, també condicionaria les possibilitats de desenvolupar competències i habilitats digitals. Estem fent referència a la intensitat d'ús.

És a dir, considerem que **el fet de poder accedir** tant als recursos, dispositius i equipaments TD necessaris i a la xarxa d'Internet, amb autonomia i amb les menors limitacions que siguin possibles, **té un impacte sobre la intensitat** en què les persones poden **utilitzar les TD**.

A més, com ja comentàvem, el grau d'intensitat d'ús que aquests/es poden desenvolupar, tindrà també **incidència sobre** les possibilitats de desenvolupar més (o més diverses) **competències digitals i sobre els usos** mateixos que realitzin.

Prenent en consideració la incidència de les diferents formes de capital, Warschauer destaca que les condicions en què es produeix l'expansió de les TD poden ser el desencadenant de noves formes d'exclusió social, del reforç de les ja existents o, per contra, ser un àmbit i instrument d'inclusió (2004). En aquest sentit, un aspecte important sobre el qual s'ha de reflexionar és el grau d'implantació de les TD en el dia a dia de les persones, és a dir, sobre l'impacte que tenen aquestes tecnologies per al desenvolupament d'algunes de les tasques quotidianes d'aquestes.

En aquest sentit, resulta interessant també reflexionar sobre el fet que cada vegada resulta més complex mesurar el temps de connexió a Internet, sobretot en relació als i les joves i adolescents, ja que **la connexió cada vegada es dóna més de forma permanent**, principalment per l'impacte que estan suposant els *Smartphone*. Tal com exposa el sociòleg alemany Peter Vorderer a través del concepte "POPC" (*Permanently Online, Permanently Connected*) (Vorderer et al., 2017), el conjunt de la ciutadania, però especialment els i les més joves es troben connectats de forma permèrica. Sobretot pel que fa a la comunicació, els i les adolescents/joves es troben sempre en línia i es comuniquen sota la premissa d'una connexió permanent, en una comunicació que no és només informativa, sinó que forma part de la seva socialització, de la seva quotidianitat.

Així doncs, podríem establir que la intensitat amb què es puguin utilitzar les TD condicionarà els usos que es puguin desenvolupar, les habilitats i competències que es desenvolupin i impactarà sobre la implantació de les TD en el dia a dia de les persones.

I no només això, sinó que la tendència cap a una connexió cada vegada més constant implica que aquelles persones que no puguin disposar dels mitjans per mantenir aquest tipus de connexió quedaran excloses dels espais de relació amb el grup d'iguals que cada vegada es produeixen més de forma simultània en l'espai *offline* i *online*.

Diversitat d'ús

Selwyn destacava que la forma en què les persones fan servir les TD és determinant en la configuració de la bretxa digital, per la qual cosa més enllà de parlar d'accés s'hauria de parlar d'ús **efectiu**. Entre els elements determinants d'aquest ús efectiu, l'autor destaca les actituds cap a la tecnologia, la motivació pel seu ús i la percepció de dificultat o utilitat. I, en aquest sentit, proposa una aproximació a l'anàlisi del fenomen basat en les diferents formes de capital subjacent a l'accés diferencial i a l'ús de les TD (capital econòmic, cultural i social) (Selwyn, 2004).

Les reflexions de Selwyn resulten interessants, ja que ens permeten focalitzar en els diferents usos digitals que realitzen les persones, és a dir, en **la diversitat d'usos digitals** que **es troba condicionada** per elements que s'han descrit en relació a la bretxa digital d'accés. També, com hem vist anteriorment, es troba condicionada **pel grau d'intensitat de** l'ús de les TD i la seva implantació en el dia a dia. Però, a més, es troba condicionada **per tots aquells factors externs i interns a la persona** que configuren els diferents capitals: econòmics, culturals i socials.

És a dir, observem que les limitacions en l'accés als recursos TD necessaris i en unes condicions adequades, provoquen que els usos que les persones puguin realitzar es trobin limitats. Quan aquestes limitacions es produeixen (el que succeeix, sobretot, entre els col·lectius més vulnerables) les persones han de prioritzar els usos digitals que realitzen, amb la conseqüent pèrdua d'oportunitats pel que fa a l'adquisició de nous coneixements o més diversos, al desenvolupament de diferents competències (digitals i no digitals) i a la realització d'usos que impliquin un aprofitament que va més enllà de l'esfera online.

Així doncs, podem observar que la Bretxa d'ús, també està condicionada per les desigualtats que es produeixen en les oportunitats que tenen les persones de realitzar usos diversos. Aquestes oportunitats, es trobarien influïdes per les condicions d'accés i el grau d'intensitat dels usos digitals i, al seu torn, la diversitat d'usos digitals que puguin desenvolupar condicionarà també les possibilitats de desenvolupar competències i habilitats, així com de realitzar aprofitaments d'aquests usos.

Capacitació digital

La **capacitació digital** és un element que es troba influït no només per les **limitacions d'accés**, sinó també per la **intensitat dels usos digitals**, així com el grau de **diversitat d'aquests**. Al seu torn, a més, el grau de capacitació digital impacta sobre les possibilitats de realitzar usos diversos i sobre l'aprofitament que es pugui extreure.

Però, a més, les possibilitats de formar-se i capacitar-se digitalment es troben influïdes per diferents factors. D'una banda, en el cas dels i les més joves, cal destacar que, si bé el sistema educatiu resulta un gran igualador de les condicions i possibilitats per capacitar-se digitalment, a diferència del que succeiria entre les persones adultes, aquest factor no resulta suficient actualment per establir que no es produeixen desigualtats entre aquests/es en les oportunitats de capacitació digital.

D'una banda, el sistema educatiu espanyol presenta les seves pròpies desigualtats que es reprodueixen també en l'esfera de la digitalització dels centres i les possibilitats de capacitació digital, i que es tradueixen en una major o menor relació de l'alumnat amb les TD tant dins com fora del centre educatiu. I, d'altra banda, es produeixen desigualtats que van més enllà de l'aula, i que no només afecten els i les més joves, sinó el conjunt de la ciutadania. Estem fent referència a la clara incidència dels factors socioeconòmics que condicionen les possibilitats de disposar d'un accés als recursos TD en les condicions necessàries que permetin el seguiment de les tasques educatives fora del centre i/o l'accés a formacions especifiques en l'àmbit digital. Però també s'observa la incidència d'altres factors com l'interès per aprendre; la utilitat percebuda de determinades capacitacions digitals; l'autoestima; la percepció de dificultat per adquirir determinats coneixements; la percepció de necessitat dels coneixements; el grau de competència individual (capital cultural i social); o els objectius perseguits; entre d'altres.

En aquest sentit, Fernández destaca que, suposant possibilitats d'accés igualitàries, o almenys suficients per a totes les persones, els usuaris/es encara es diferenciarien pel seu **grau de competències individual**, la seva **disposició a invertir esforç** i el **nivell de suport del seu entorn** i els **objectius perseguits amb l'ús** . El primer element, segons l'autor, dependria sobretot del seu capital cultural; el segon de l'edat, el gènere i el bagatge o experiències prèvies; i el tercer del capital social i l'entorn institucional (Fernández, 2013).

Així doncs, les oportunitats per capacitar-se digitalment són un factor de desigualtat determinant quan fem referència al segon nivell de bretxa digital i que es troba condicionat per multiplicitat de variables (internes i externes al sistema educatiu). A més, s'ha de prendre en consideració que les desiguals possibilitats de capacitar-se en l'àmbit digital provoquen, no només impactes sobre les competències i habilitats que es poden desenvolupar, sinó també sobre les possibilitats d'adaptar-se a una societat en la qual les TD provoquen canvis de forma molt accelerada.

Competències i habilitats

En la conceptualització de la segona bretxa es destaca que "avui la major preocupació no és tant l'accés com la divisió entre els/les que disposen d'informació i els/les que no, com a resultat de la manera com fan servir Internet" (Ragnedda & Muschert, 2013). Així doncs, l'obtenció d'accés físic no té sentit quan la gent no és capaç d'utilitzar la tecnologia (...) també ha de tenir habilitats i competències per accedir-hi" (van Dijk, 2017, p.2).

No obstant això, entre aquestes habilitats necessàries també es produeixen distincions. Aquestes distincions es donen entre les **competències operacionals o instrumentals** necessàries per usar els mitjans digitals (competències relacionades amb el medi o l'eina) i les **competències substancials** orientades a la recerca d'informació, comunicar-se, actuar i crear (competències relacionades amb el contingut). Tot i que en la literatura sobre el tema predominen les anàlisis basades en les competències relacionades amb el medi (instrumentals), les investigacions més actuals mostren que competències com la recerca d'informació, la comunicació, i la creació de continguts presenten de factor major impacte en l'ús efectiu dels mitjans digitals; de manera que disposar de competències instrumentals és només la condició prèvia necessària per aplicar aquestes competències substancials (relacionades amb el contingut) (van Dijk, 2017).

En aquest mateix sentit, van Deursen destaca que els resultats de les escasses investigacions sobre competències i habilitats digitals des d'aquesta òptica, mostren que el factor més important és el nivell educatiu (les persones amb nivells d'estudis superiors presenten millors resultats per a totes les competències analitzades que les persones amb nivells d'estudis més baixos). A més, apunta que l'edat també resulta un factor significatiu en relació al desenvolupament de les competències instrumentals (els i les més joves es desenvolupen millor en aquest tipus de competències que les persones de més edat). En canvi, els resultats relatius a les competències substancials són diferents, de manera que les persones de més edat amb un nivell de competències instrumentals adequat, obtenen resultats més positius (van Deursen, 2010).

D'altra banda, i en relació a les competències instrumentals, és interessant destacar la rellevància que presenten les desigualtats segons el tipus de dispositiu al qual es pot accedir i se sap utilitzar. En aquest sentit, actualment prenen molta rellevància les diferències que es produeixen en relació a l'ús de l'ordinador en comparació a l'ús del telèfon mòbil (*Smartphone*), tant per l'extensió de l'accés a Internet a través de dispositius mòbils (tant fora com dins de la llar) com pel coneixement especialitzat que requereix l'ordinador davant *l'Smartphone* i les diferents activitats que es poden realitzar.

Korupp i Szydlik destaquen, respecte a les diferències entre els *Smartphone* i els ordinadors que "més que una eina domèstica ordinària, un ordinador s'ha de considerar com un complex artefacte multitasca. Comparat amb els telèfons mòbils, per exemple, manejar un ordinador i Internet requereix d'habilitats específiques que van més enllà de les aplicacions amb què n'hi ha prou amb prémer un botó" (Korupp i Szydlik, 2005, p. 410). En aquest mateix sentit,

Castaño exposa que el que fa a aquestes eines radicalment diferents és el fet que els ordinadors són eines molt poderoses, per treballar i aprendre, i requereixen de certa capacitat de memòria i de pensament abstracte, que constitueixen la base de les habilitats d'aprenentatge (Castaño, 2008) . Aquesta distinció entre competències instrumentals i substancials, es pot complementar amb altres tipologies, com la proposada per Peña-López que distingeix entre les següents tipologies de competències digitals:

Taula 2. Principals tipologies de competències digitals

Competència tecnològica	Operar amb els dispositius
Competència informacional	Gestionar la informació
Competència mediàtica	Desenvolupar-se en diferents formats i plataformes
La identitat digital	Com es presenta a si mateix l'usuari/a a la xarxa
Consciència digital	Com els usuaris/es interpreten l'impacte d'allò digital en les seves vides i quina és la seva reacció.

Font: Adaptat de Peña-López, I. (2015)

Les competències digitals, per tant, configuren un dels elements d'anàlisi més importants d'aquest segon nivell de bretxa digital. En aquest sentit, és interessant destacar que, si bé el gruix de la literatura sobre bretxa digital ha tendit a focalitzar-se en les competències instrumentals, **són les competències substancials les que presentarien un major impacte sobre l'ús efectiu de les TD**. Tot i així, és obvi que disposar de les competències instrumentals resultaria la condició prèvia necessària per poder desenvolupar les habilitats substancials.

1.1.3 La 3a bretxa – qualitat d'ús

Com hem vist, no només trobem una bretxa digital entre aquelles persones que poden accedir a les TD i les que no (primera bretxa digital), sinó que també observem desigualtats en termes de motivació, competències o habilitats i finalitat d'ús (segona bretxa digital), i **desigualtats en termes dels beneficis** (socials, culturals, econòmics, personals, polítics) que poden obtenir pel fet d'estar connectats/des. El que s'ha conceptualitzat com la tercera bretxa digital (Ragnedda & Ruiu, 2017).

Alguns autors/es introdueixen un nou nivell en la teorització de la bretxa digital basat en els **beneficis socials i culturals que deriven de l'accés i ús de les TD**. L'anàlisi d'aquesta tercera dimensió de la bretxa digital posaria l'èmfasi en la major o menor capacitat dels usuaris/es de traduir els usos digitals en **aprofitaments que van més enllà de l'esfera *online***. Segons aquesta concepció, per tant, hi hauria persones que són capaces d'accedir a la informació i el coneixement que posa a disposició la xarxa, però que no serien capaços d'utilitzar les TD

generant una apropiació de la tecnologia que reverteixi en l'aprofitament de noves oportunitats.

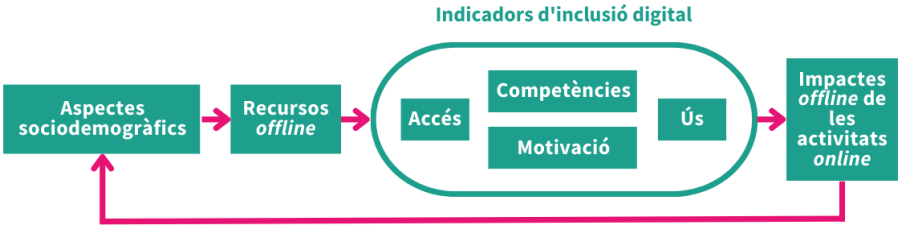
En aquest sentit, van Deursen i Helsper exposen que la tercera bretxa digital fa referència a les diferències en els **rendiments** de l'ús d'Internet entre usuaris/es que presenten perfils d'ús molt similars i que gaudeixen d'un accés relativament autònom i sense restriccions, tant a les TD com a la infraestructura d'Internet. Per tant, les bretxes de tercer nivell es refereixen a les mancances en la capacitat de les persones de traduir el seu accés i ús d'Internet en resultats favorables fora de la xarxa (*offline*) (van Deursen & Helsper, 2015).

L'anàlisi d'aquesta bretxa, doncs, atendria les possibilitats desiguals que tenen les persones per aprofitar les noves tecnologies. Es tracta de considerar les barreres relatives a l'obtenció de beneficis concrets de la inclusió digital.

Les investigacions al voltant d'aquesta tercera bretxa exposen que, fins i tot entre usuaris/es autònoms i amb accés il·limitat, s'observen diferències importants en el seu domini dels recursos digitals per assolir objectius específics. En aquest sentit, els resultats mostren que quan dos usuaris/es compten amb un nivell elevat d'autonomia en l'accés i de competències digitals adequades, poden no obtenir els mateixos resultats o retorns en el seu ús d'Internet (Helsper, 2012).

Com es pot observar en la següent il·lustració, els resultats obtinguts de l'ús d'Internet tenen un *feedback* o impacte en l'estatus d'aquesta persona en l'àmbit *offline*, i aquesta posició o estatus en l'estructura social *offline* influeix, de nou, en els factors d'inclusió digital.

Il·lustració 2. Model de rèplica de les desigualtats en una societat digital de van Deursen i Helsper



Font: Adaptació pròpia a partir de van Deursen, A. J. i Helsper, E. J. (2015)

En aquest sentit, doncs, observem que l'estratificació social es veu reproduïda en l'entorn digital, generant un nou tipus de **discriminació en base a l'estratificació digital**. Aquestes desigualtats, a més, es transformen contínuament a causa de la constant innovació tecnològica, amb la conseqüent modificació de les bretxes digitals.

De la mateixa manera, l'impacte del capital social és també determinant en l'accentuació o reducció d'aquesta bretxa. En aquest sentit, Ragnedda exposa que la tercera bretxa digital es troba fortament vinculada a diferents tipus de capital i, específicament, amb el capital social.

Així, els beneficis que s'obtenen de l'ús de les TD es troben influïts per la posició que ocupa la persona en l'estructura social. De fet, tal com exposa l'autor les persones no accedeixen a la xarxa com una *tabula rasa*, sinó que ho fan condicionades en el marc del bagatge del seu propi capital social, cultural, polític i personal (Ragnedda, 2017).

L'entorn més proper pot propiciar una major motivació per a l'ús d'aquestes tecnologies (capital social) o, per contra, retroalimentar la desigualtat ja que en no tenir suport de l'entorn es redueixen les possibilitats d'ús. De la mateixa manera un capital cultural més ric pot propiciar més possibilitats de realitzar un ús més profitós, que impliqui menys riscos o que permeti uns beneficis més concrets.

En aquesta mateixa línia, van Deursen i altres autors manifesten que el bagatge dels usuaris/es influeix, més específicament, en la forma en què aquests/es busquen informació a la xarxa, i en la forma en què la processen; la qual cosa, al seu torn, resultaria en oportunitats diferents per a aquestes persones (van Deursen et al., 2014). Els antecedents o bagatges personals, per tant, influeixen en com les persones accedeixen i fan servir les TD (primera i segona bretxa digital) i en com la informació valuosa o de qualitat es reinverteix en l'àmbit social (tercera bretxa digital) amb l'objectiu de la millora de les oportunitats vitals (Ragnedda i Ruiu, 2017).

Aquests llaços en què es basa la teorització de la tercera bretxa digital, es podrien descriure com a **relacions circulars en les quals el capital econòmic, però també social i cultural, genera capital digital**, que al seu torn produeix una sèrie i tipus d'activitats en línia que, per tant, produeixen també efectes en el capital social, cultural, econòmic. D'aquesta manera, s'observa que els capitals socials i digitals es troben interconnectats i que les desigualtats presents en l'estructura social es reprodueixen, i fins i tot es poden arribar a incrementar, per les desigualtats en l'esfera digital (van Deursen et al. , 2014; Mason i Hacker, 2003; Hargittai, 2008; Helsper, 2012) .

Com hem anat veient, en l'anàlisi i conceptualització de la tercera bretxa es posa l'èmfasi en la idea d'aprofitament o **apropiació de la tecnologia**. I és també, en el marc d'aquesta quan parlem **d'inclusió digital**.

Així, la noció de Bretxa digital ha tendit a fer-se cada vegada més complexa i ha portat al sorgiment de nous conceptes que permeten reflexionar el fenomen d'una forma més detallada, sobretot pel que fa a les relacions que estableixen les persones amb les tecnologies. Entre tot aquest desenvolupament teòric, és interessant destacar el concepte d'apropiació de la tecnologia'. Fa referència a la capacitat de les persones per apropiar-se de la tecnologia, és a dir, per realitzar un ús (o usos) significatius, que reverteixi en un benefici per a la persona.

Aquesta última dimensió completaria l'estructura conceptual de la bretxa digital, en la qual tant el temps i la freqüència d'ús, com el tipus d'activitat en línia resulten determinants per accedir a beneficis i avantatges (Blank i Groselj, 2014; Hargittai i Hinnant, 2008; i van Deursen et al. , 2015).

En aquest sentit, van Dijk apunta que quan les persones hagin après a operar i entendre una tecnologia, es buscaran la finalitat d'accés i l'objectiu final d'apropiar-se de la tecnologia: l'ús real (van Dijk, 2017). Així doncs, "la pròpia experiència de l'usuari/a a la xarxa serà determinant per poder aprofitar els beneficis que ofereix la connexió" (Domínguez, 2018, p. 8).

Tal com exposen Rivoir i Lamschtein, aquesta visió més complexa de la bretxa digital "implica un procés en el qual l'usuari fa pròpies les TD, les incorpora en la vida quotidiana i a partir d'això es produeixen noves accions i pràctiques que redunden en canvis en les condicions de vida en el sentit desitjat" (Rivoir & Lamschtein, 2014). Així doncs, la idea d'apropiació de la tecnologia no remet únicament a l'ús des del vessant tècnic, sinó que emmarca l'ús en les decisions i els condicionaments a través dels quals els usuaris/es incorporin aquestes tecnologies.

La capacitat per apropiar-se de la tecnologia, doncs, també es troba marcada per la desigualtat social que "produeix un accés també desigual a la digitalització i (...) genera, al seu torn, una apropiació que s'expressa culturalment, en formes i pràctiques diferenciades" (Crovi, 2013).

Com hem vist, els usos significatius al que fa referència la bretxa d'apropiació, presenten impactes a nivell social i fomenten el desenvolupament social, econòmic, cultural, etc. (Dey & Ali, 2016). A mesura que les tecnologies digitals resulten cada vegada més omnipresents i importants en la vida quotidiana de les persones "aquelles persones que no són capaces d'aprofitar les TD corren el risc de quedar cada vegada més excloses dels beneficis que proporcionen" (Rashid, 2016, p. 307).

Warschauer proposa utilitzar el concepte 'tecnologia per a la inclusió social'en comptes del de 'Bretxa digital': "el més important sobre les TD no és la disponibilitat del dispositiu informàtic o la línia d'Internet, sinó la capacitat de les persones de fer usos d'aquest dispositiu i línia per participar en pràctiques socials significatives. Aquelles persones que no poden llegir, que no han après mai a fer servir un ordinador i no coneixen cap dels principals llenguatges que dominen el programari disponible i el contingut a Internet, tindran dificultats fins i tot per connectar-se a la xarxa i molt més per utilitzar Internet de manera productiva" (Warschauer, 2002, p. 4).

En aquest mateix sentit, Travieso i Planella fan referència a la inclusió digital en termes de l'ús que es fa de les eines digitals "en aspectes clau de l'exercici de la ciutadania, com autonomia, treball col·laboratiu, generació de coneixement, integració social (...)" (Travieso & Planella Ribera, 2008, p. 2).

La **inclusió digital**, doncs, fa referència tant a la no exclusió de cap persona dels avantatges i beneficis que impliquen les TD, com al fet que l'ús d'aquestes possibilita assolir objectius més amplis d'inclusió posant el focus en la participació de tota la població en tots els aspectes de la societat de la informació.

Així doncs, aquesta idea d'inclusió digital porta associada la noció de democratització de l'accés a les TD amb un objectiu d'igualtat d'oportunitats i inserció social. I és, a la par, un element en la quotidianitat per a la maximització de les possibilitats de les persones. Així no parlem d'inclusió digital quan hi ha un ús tecnològic, sinó quan aquest ús **pretén la millora de les condicions de vida**.

En aquest sentit, cal destacar les contribucions de Ragnedda quant a la teorització de la 3a Bretxa digital. L'autor analitza la desigualtat digital com un problema eminentment social que s'entrellaça amb els eixos d'exclusió i estratificació social *offline*, més que com un problema tecnològic. La seva teorització sobre el tercer nivell de la bretxa digital, doncs, posa en evidència que la desigualtat digital no és una tipologia especial, sinó que resulta un aspecte més de les desigualtats socials. La qüestió central, per tant, recau a analitzar com els impactes d'aquesta mitiguen o reforcen aquestes desigualtats socials. En aquest sentit, van Dijk exposa que en la societat actual els impactes *o outcomes* de la bretxa digital tendeixen a reforçar les desigualtats socials existents en els diferents àmbits en què aquestes es presenten. Si bé les eines digitals tenen tant la capacitat d'incrementar com de reduir les desigualtats socials, la tendència actual al voltant del món és que les TD estan incrementat les desigualtats en diferents esferes, entre les quals destaca l'esfera socioeconòmica (van Dijk, 2018).

Analitzar el tercer nivell de la bretxa digital, doncs, no resulta senzill, en tant que implica **establir quins són els possibles aprofitaments** que es poden produir a través dels usos digitals efectius i que poden tenir impacte en l'esfera *offline* millorant les oportunitats de vida de les persones.

Aprofitament educatiu

L'educació és l'instrument més poderós per al progrés social i del benestar de la ciutadania, és clau per reduir les desigualtats i constitueix la pedra angular en la societat de la informació i el coneixement.

L'educació està vivint un canvi de paradigma que està transformant els models educatius per adaptar-se a una societat en la qual la informació i el coneixement es generen en un context globalitzat i en la qual la perspectiva crítica i reflexiva resulta essencial. Sota aquest marc, doncs, incorporar i integrar les TD en l'educació és una qüestió inapel·lable, i constitueix les bases, no només per garantir la democratització de l'accés al coneixement, sinó també per assolir una major igualtat d'oportunitats. En una societat en què la informació i el coneixement es generen en un context globalitzat, la perspectiva crítica i reflexiva resulta essencial.

En aquest sentit, si entenem l'educació com el mecanisme essencial per combatre les desigualtats socials, podem comprendre que l'educació i l'aprenentatge entorn de les TD resulta primordial per abordar les bretxes digitals que s'han anat descrivint. A més, cal apuntar que no fem referència únicament a la importància de proveir de coneixements

instrumentals, és a dir del que coneixem com a alfabetització digital, sinó que es tracta també (i principalment) de proveir dels coneixements, habilitats, competències i aptituds que permetin un ús crític, efectiu i profitós de les TD en una perspectiva d'aprenentatge al llarg de la vida.

Tal com apunta Castells, cada vegada més la divisòria digital es concentra en la capacitat d'aprendre a aprendre, de transformar la ingent quantitat d'informació que la xarxa posa a l'abast en coneixement específic, de saber què fer amb el que s'aprèn (Castells, 2006). I aquesta capacitat és desigual i vinculada als diferents capitals, a l'origen social, al nivell d'estudis, i a altres variables que configuren la posició en l'estructura social.

En aquest sentit sorgeix el concepte **d'educació digital**, entesa com el conjunt de valors, pautes, consells i bones pràctiques associats a l'ús adequat – sensat, controlat, sostenible, apropiat, pertinent i pedagògic – de les TD[64] que no s'ha de limitar a determinades etapes de l'educació, sinó que ha de contemplar totes les fases d'aprenentatge que es donen al llarg de la vida.

Donada l'existència de les diferents bretxes digitals, resulta evident que **potenciar l'educació digital es presenta com una cosa essencial per a l'abordatge de la inclusió digital** (i social). Però cal destacar que les bretxes digitals també condicionen els aprofitaments que es poden realitzar de les TD i com el seu potencial transformador resulta desigual en funció de les bretxes digitals.

D'una banda, són clars els impactes sobre els aprofitaments educatius de l'existència de barreres d'accés a les TD que impedeixen l'ús de recursos que són necessaris per a l'aprenentatge. En aquest sentit, és especialment clara la incidència de les limitacions en l'accés a un ordinador.

En el cas dels i les més joves, resulten especialment importants els impactes sobre els aprofitaments educatius de les desigualtats en la digitalització dels centres educatius. La conjunció entre les limitacions d'accés i les desigualtats en la digitalització dels centres educatius provoca que, contràriament al que es podria pensar, quan un centre educatiu presenta una major implantació de les TD en el dia a dia de l'aula, es produeixen més desigualtats si aquesta digitalització no va acompanyada de mitjanes que permetin un accés igualitari als recursos TD necessaris, especialment a l'ordinador i a la xarxa d'Internet.

En el cas de les persones adultes, de la mateixa manera que entre els i les més joves, la bretxa d'accés presenta un impacte molt important sobre les oportunitats d'extreure aprofitaments educatius, però també ho fa d'una manera molt destacable la bretxa d'ús, sobretot en relació al nivell de capacitació digital. Les limitacions en l'accés i les limitacions en l'ús provocades per una mancança de competències i habilitats per desenvolupar-se de forma eficient i efectiva en l'àmbit digital, dificulten l'ús de les TD per adquirir nous coneixements, o per reforçar aquells que s'adquireixen de forma presencial a través de l'aplicació d'aquestes eines.

Si, tal com s'ha exposat anteriorment, l'educació és una peça essencial en la inclusió digital i, alhora, social, el fet que aquestes persones acumulin desigualtats digitals provoca un agreujament de la seva situació de vulnerabilitat social i redueix les seves possibilitats de millora de les condicions de vida.

La capacitació digital i la capacitat d'adquirir nous coneixements i adaptar-se a les necessitats canviants de la nostra societat resulten essencials per poder inserir-se laboralment; al seu torn, aquestes es troben condicionades per la situació econòmica de la persona i influeixen en les possibilitats de transformació d'aquesta; incideixen sobre la participació social i política de les persones i, també, sobre les possibilitats per relacionar-se amb les institucions i administracions públiques; i impacta també en el benestar social i, paral·lelament, en la seva salut.

És a dir, observem que les desigualtats socials i digitals de les diferents esferes es retroalimenten i es troben profundament vinculades les unes a les altres i que l'educació té impactes sobre totes aquestes esferes. Així doncs, la inclusió digital implica comprendre que resulta indispensable la **formació digital**, però no només des d'un punt de vista instrumental, sinó molt més ampli, d'inclusió digital que contribueixi a **reduir les desigualtats** i posar les bases per a una major igualtat d'oportunitats.

Però, en aquest sentit, és important destacar també que no només cal garantir els nivells mínims de formació TD que permetin un desenvolupament digital amb autonomia, sinó que també seria interessant vetllar per la igualtat d'oportunitats en l'accés als nivells de formació digital als quals les persones manifestin accedir. Si prenem en consideració la progressiva automatització del mercat de treball i la creixent implantació de les tecnologies en el diaa dia de les persones i com, previsiblement, el paper de les TD serà cada vegada més central en la nostra societat, resulta necessari observar la necessitat que totes les persones puguin accedir a les capacitacions digitals necessàries no només per no quedar-se enrere en aquesta societat canviant, sinó per poder prendre part en aquestes transformacions (planificant, analitzant, dissenyant, creant, etc.).

Aprofitament relacional

Les TD han suposat una revolució en la forma en què les persones ens comuniquem. Aquesta transformació que és deguda a diferents factors com la velocitat de les comunicacions, la reducció dels costos, la major accessibilitat, o la possibilitat d'accedir a un nombre de persones molt més elevat i que traspassa el cercle social proper; ha generat **noves formes de socialització** que es troben mediades per les TD.

És evident que a través de les TITDC "les relacions entre els éssers humans tenen un nou camp en el qual generar-se, regenerar-se, créixer, transformar-se. No només en el que més s'identifica ara com a "xarxes socials" sinó també en altres molts espais d'intercanvis informatius oberts per Internet i la telefonia mòbil" (Bernete García, 2010).

S'observa, en aquest sentit, una elevada rellevància **de l'ús de les TD amb objectius relacionals** que s'incrementa amb l'edat. De fet, tal com s'ha exposat anteriorment els usos que presenten una major intensitat són aquells essencialment relacionals, és a dir, una funció social que tenen com a objectiu principal la interacció amb altres persones. En aquest sentit, és interessant destacar com la possibilitat d'accedir a la xarxa i estar present telemàticament ha esdevinvertit una necessitat social, en tant que les TD, resulten un àmbit de relació indissociable de les relacions que es produeixen en l'esfera *offline,* especialment per als i les més joves. Aquesta presència a la xarxa com a part de les formes de socialització, ve acompanyada d'una dedicació de temps que es pot considerar elevada donada, d'una banda, la necessitat d'estar connectat/da de forma gairebé constant, i de l'altra, la necessitat de desenvolupar una determinada imatge, és a dir, de construir la identitat pròpia també a la xarxa.

Així doncs, podem establir que quan les limitacions que imposa la bretxa digital suposen que la persona quedi fora d'aquests canals de comunicació (o accedeixi amb limitacions), també està quedant fora d'aquests espais de socialització que es donen entre el grup d'iguals. La qual cosa, al seu torn, pot influir sobre els sentiments de pertinença, autoestima, la formació de la identitat en un marc col·lectiu (entre infants i adolescents especialment), o el desenvolupament de la resiliència, entre d'altres.

Com s'ha exposat anteriorment, l'aprofitament dels beneficis de la inclusió digital, no només implica superar les bretxes d'accés i ús, sinó també poder fer front als riscos potencials que es donen en l'ús de les TD. Aquesta gestió dels riscos també es troba condicionada per la bretxa digital, en concret dependrà en bona mesura del capital social i cultural que es trasllada a l'espai *online* i, per tant, també de les capacitats per discernir usos més o menys adequats, espais més o menys segurs o realitats més o menys fiables, de la mateixa manera que succeeix en el pla *offline.*

Les oportunitats que ofereixen les TD a nivell relacional són les que generen més interès generalment, i podríem establir que es tracta del vessant de les TD en què els aprofitaments són més transversals. Això, però, no vol dir que no es produeixin desigualtats, sinó que els beneficis arriben a més persones.

Aprofitament econòmic

Les **desigualtats digitals i** les desigualtats **de tipus econòmic són e**sferes de desigualtat que, tot i que es desenvolupen principalment en espais o escenaris diferents (*online* i *offline*), **es retroalimenta**. I, no només això, sinó que els seus impactes no se circumscriuen a l'espai digital o físic, sinó que es donen en tots dos. Resulta evident que les condicions econòmiques de les persones impacten sobre les possibilitats d'aprofitar els recursos tecnològics (de la mateixa manera que tenen un clar impacte sobre les possibilitats d'accés i d'ús de les TD) i,

alhora, aquestes limitacions en els aprofitaments digitals incideixen sobre les oportunitats per a la millora de les condicions de vida de la persona.

Però més enllà de l'impacte de les diferents situacions socioeconòmiques sobre les possibilitats de les persones per extreure un profit de les TD que vagi més enllà de l'esfera digital i tingui implicacions en l'espai *offline*, els aprofitaments econòmics fan referència a l'obtenció d'un benefici de tipus econòmic a causa dels usos digitals.

En aquest sentit, classificaríem els aprofitem econòmics en dos tipus diferents:

1. Els beneficis econòmics directes que es desprenen de l'ús de les TD i que generen ingressos que es desprenen del treball remunerat *online*, els derivats de la venda per Internet o dels jocs d'atzar per Internet, entre d'altres.

2. Els beneficis econòmics relatius que es donen pel fet de poder aprofitar l'ús digital per aconseguir un benefici, en contraposició a la realització d'aquesta activitat de forma analògica o presencial. Entre aquests també trobem diferents modalitats: la compra de productes per Internet amb un menor cost; la realització de gestions bancàries de forma virtual; la realització de reserves (d'hotels, d'espectacles, etc.), entre molts altres que impliquen un menor cost en el preu del producte/servei o bé un menor cost en termes d'hores que la persona ha de dedicar, desplaçaments, realització de comparatives, etc.

En relació als beneficis econòmics relatius, observem que un 62% dels espanyols/es d'entre 16 i 74 anys han comprat per Internet en alguna ocasió, i que un 54,9% ha utilitzat serveis de banca electrònica. [67] En aquest sentit, resulta interessant apuntar que, entre altres variables, com per exemple, una major capacitació digital que faciliti discernir les pàgines web segures de les que no ho són, el fet d'assumir un risc econòmic més elevat (si conte amb pocs ingressos, comprar per Internet em puc semblar més arriscat) actua com una important barrera en l'ús d'Internet per a la compra de productes o la realització de determinades operacions bancàries. La qual cosa, al seu torn, implica menors beneficis econòmics relatius per a aquestes persones.

Tant l'adquisició de serveis i béns com les gestions bancàries han patit canvis molt importants en els darrers anys a causa de la progressiva incorporació de les TD en detriment de les gestions presencials. Aquesta progressiva digitalització d'aquests sectors ha provocat que, actualment, ja hi hagi serveis que no es gestionen de forma presencial o ho fan de forma molt limitat. Tanmateix, com ja hem anat veient, la velocitat del procés de digitalització ha provocat que moltes persones no hagin tingut l'oportunitat d'adaptar-se (per limitacions en l'accés, en la capacitació digital, en les competències, etc.) de manera que es troben davant la realitat de no poder/saber realitzar gestions que formen part del dia a dia de totes les persones perquè es realitzen, principalment, a través d'Internet.

En aquest sentit, és interessant destacar que el fet que les persones quedin excloses de l'accés a l'oferta de béns i serveis per Internet implica un espai de desigualtat important en tant que

hi ha sectors en els quals la digitalització ha estat molt destacada, com per exemple, l'àmbit de la cultura (1 de cada 3 llars connectades a Internet a Espanya utilitza plataformes de pagament per veure continguts audiovisuals online (Panell de Llars CNMC, 2018)), el sector turístic (75% de les recerques de viatges i 70% de les reserves d'hotel es realitzen *online*(Think with Google, 2017)), etc.

En relació als beneficis econòmics directes, en general, assoleixen un nombre menor de ciutadans/es en comparació amb els beneficis relatius, en tant que aquests últims impliquen un nivell de domini de les TD molt més elevat, i constitueixen activitats econòmiques marcades per les seves pròpies desigualtats també en el pla *offline* . A més, en aquesta mateixa línia, també és interessant destacar el fet que les bretxes digitals d'ús impactarien també en la capacitat de les persones per distingir allò que són oportunitats reals de generar beneficis econòmics a la xarxa, i allò que són estafes.

Tal com s'apuntava anteriorment, l'altra cara de la moneda dels aprofitaments digitals són els **riscos**. En el cas dels aprofitaments econòmics, els riscos són diversos. D'una banda, impliquen la capacitat de les persones per discernir la fiabilitat del web o plataforma en la qual ha de realitzar una determinada transacció, però, d'altra banda, també implica altres aspectes com podrien ser les addiccions (ludopatia, jocs d'apostes *online*) o la gestió crítica de les transaccions vinculades a videojocs (microtransaccions i DLC o *downloadable content*).

Aprofitament laboral

Resulta evident que Internet ha suposat una revolució també en relació a l'àmbit laboral en modificar, no només les **formes de treballar** de molts sectors econòmics, sinó també els **patrons de recerca d'ocupació**. La progressiva digitalització i automatització de les activitats laborals està contribuint a la transformació de les demandes competencials dels ocupadors per als/les que cada vegada més les competències TD resulten imprescindibles per a la integració en el mercat laboral, fins i tot en ocupacions que, a priori o en el moment actual, no semblen requerir dels mitjans digitals.

Si no s'aborden les bretxes digitals actuals, aquestes no només seguiran impactant sobre les oportunitats laborals de molts ciutadans/es avui dia, sinó que impactaran també en les oportunitats de nens/es i adolescents en l'esfera laboral i, per tant, en una dimensió molt rellevant de les seves condicions de vida futures. Les bretxes digitals entre les generacions més joves afectaran de forma clara les capacitats d'aquests/es per adaptar-se a les demandes d'un mercat laboral en el qual les TD cada vegada tenen i tindran un paper més important.

L'anomenada quarta revolució industrial està suposant, i ho farà encara més en els propers anys, un **canvi substancial en la manera com les societats produeixen i treballen** i, per tant, també en els perfils professionals requerits.

Aquest canvi de paradigma proporcionarà noves oportunitats d'ocupació, en les quals les ciències, tecnologies, enginyeries i matemàtiques (STEM per les seves sigles en anglès), tenen un paper protagonista en el desenvolupament i implantació d'aquesta nova tecnologia. Es requeriran perfils amb capacitat de comunicació i coneixements tècnics especialitzats en STEM, però també capacitat de treball en equip, capacitat crítica i pensament crític per ser flexibles en l'adquisició de nous aprenentatges.

La permanència en el temps de les bretxes digitals que s'observen actualment, contribuirà a la reproducció de les desigualtats que caracteritzen l'àmbit i que vénen a reproduir l'estratificació de la societat. Les limitacions en les possibilitats d'accedir, utilitzar i aprofitar les TD i, especialment, les de formar-se en aquests sectors, generaran importants desigualtats en les possibilitats d'aquests/es joves per integrar-se en el mercat laboral i per millorar les seves condicions de vida. Resulta especialment destacable en el moment actual la baixa presència de dones en els sectors STEM, que apunta que aquests futurs perfils laborals poden estar caracteritzats per una clara desigualtat de gènere.

Les TD, a més, no han penetrat exclusivament en els diferents sectors econòmics i, per tant, en les demandes del mercat laboral; sinó que Internet també s'ha transformat en un element central en el propi procés de recerca de feina. Aquest és un aspecte que impacta de forma directa sobre les possibilitats d'inserció de les persones avui dia. La recerca de feina a través d'Internet requereix d'haver desenvolupat diferents habilitats i competències que permetin que aquest procés sigui efectiu. I no només això, sinó que la identitat laboral també es gestiona cada vegada més a través de la xarxa, fins i tot quan la persona no es troba en un procés actiu de recerca de feina. La velocitat dels canvis que es produeixen en aquest sentit, obliguen la persona a desenvolupar estratègies per visibilitzar-se, destacar, estar informat/da de les oportunitats laborals, posicionar-se, postular-se i un llarg etcètera, a través de la xarxa.

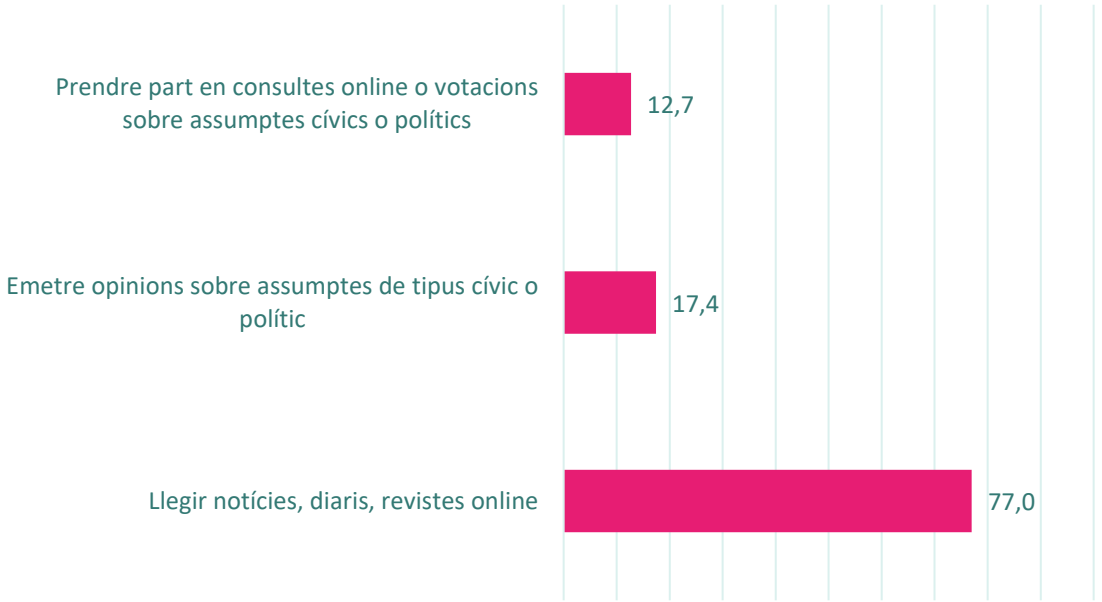
Aprofitament social

La inclusió digital, fa referència tant a la no exclusió de cap persona dels avantatges i beneficis que impliquen les TD, com al fet que l'ús d'aquestes possibiliti assolir objectius més amplis d **'inclusió** posant el focus en la participació de tota la població en tots els aspectes de la **societat de la informació**. Així doncs, en el marc de la 3a bretxa també s'analitzen aquells *outputs* de l'ús de les TD que presenten una dimensió més col·lectiva, social, que en certa mesura acaben transcendint a l'individu. La capacitat d'incidir a nivell social implica no només un domini considerable de les TD, sinó sobretot autonomia, seguretat, així com interès i motivació pels afers públics i socials de l'entorn, i percepció d'utilitat de la participació digital.

L'existència de desigualtats que impacten sobre les bretxes digitals, així com les desigualtats que es desprenen d'aquestes bretxes impliquen per als individus una menor capacitat d'utilitzar aquestes eines per a la participació en les qüestions socials i polítiques.

En aquest sentit, a través del següent gràfic podem observar que aquells usos de les TD relacionats amb l'esfera social, però amb un component més passiu, com seria el fet d'informar-se de l'actualitat política i social, es troben bastant estesos (77% de les persones d'entre 16 i 74 anys d'Espanya s'informen a través d'Internet, dades molt similars a Barcelona, on un 77,6% de la població llegeix notícies d'actualitat o internet diàriament o setmanal a 2020). En canvi, aquells usos socials de les TD que impliquen una actitud més activa, com seria el fet d'emetre opinions sobre assumptes de tipus cívic o polítics (17,4% a Espanya) prendre part en consultes *online* sobre assumptes cívics o polítics (12,7% a Espanya) o participar en moviments socials, associatius o veïnals per internet (17,2% a Barcelona almenys mensualment) resulten molt més minoritaris.

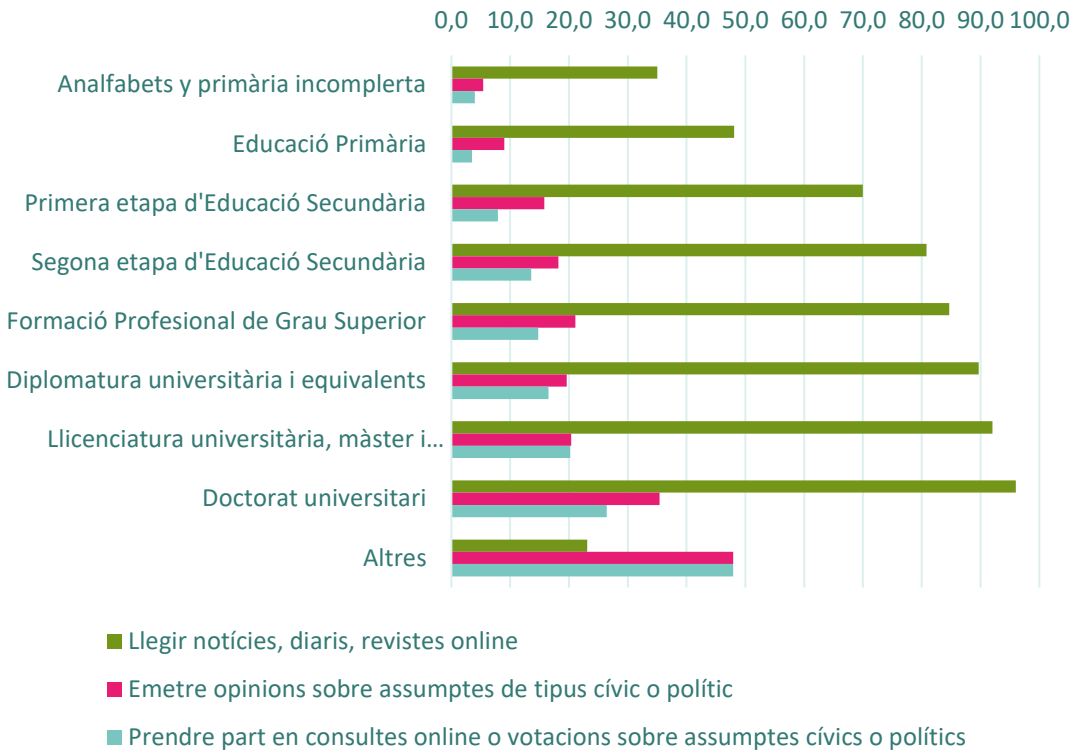
Distribució segons usos socials realitzats a través d'Internet. Persones de 16 a 74 anys, Espanya 2022 (%)



Font: Elaboració pròpia a partir de dades de l'INE – Enquesta sobre equipament i ús de tecnologies de la informació i comunicació a les llars

En aquest sentit, cal destacar que les dades de l'INE mostren diferències notables en funció del nivell d'estudis, de manera que mentre les persones amb estudis d'educació primària s'informen de l'actualitat a través d'Internet en un 48,1% dels casos, les persones amb estudis universitaris ho fan al voltant d'un 92% dels casos. De la mateixa manera, mentre l'emissió d'opinions i la participació en consultes *online* es troba al voltant del 9% i el 3,5% respectivament en el cas de les persones amb estudis primaris, arriba al 20 i el 30% en el cas de persones amb estudis universitaris.

Distribució segons usos socials realitzats a través d'Internet i nivell d'estudis. Persones de 16 a 74 anys, Espanya 2022 (%)



Font: Elaboració pròpia a partir de dades de l'INE – Enquesta sobre equipament i ús de tecnologies de la informació i comunicació a les llars

Pel que fa a l'expressió de l'opinió a través d'Internet, cal destacar que es tracta d'un aspecte en què les barreres de les competències a nivell digital són claus, però també i, especialment, ho són els capitals socials i culturals. Expressar una opinió a través d'Internet és equivalent a estar disposat o disposada a ser rebatut, a rebre crítica o fins i tot atacs. Així doncs, aquelles persones que sàpiguen gestionar en major mesura aquestes situacions, aconseguint pal·liar els possibles efectes negatius i, per tant, disposin de més eines per no veure's afectades i fins i tot extreure un aprenentatge o un profit d'aquest tipus d'interaccions, seran les que voldran i podran expressar la seva opinió de forma pública a través d'Internet. Aquests **condicionants** (que com hem argumentat es podrien vincular els capitals socials i culturals) **actuen com una barrera** perquè moltes persones realitzin aquest tipus d'ús a la xarxa, o fins i tot desenvolupin estratègies d'autocensura per no considerar-se prou capaços d'aportar un determinat contingut.

A aquestes barreres se sumen les que s'observen també en relació a la **participació en consultes *online* sobre qüestions cíviques o polítiques**. En aquest sentit, cal destacar un notable desconeixement respecte a aquestes eines per una part important de la societat que actua com a barrera per a la participació ciutadana virtual, la qual cosa ens mostra que no

només resulta necessari abordar les qüestiones relatives a la bretxa digital per impulsar la participació ciutadana a través de les TD, sinó que (com succeeix en la resta d'àmbits analitzats) s'han d'abordar les desigualtats *offline* , que actuen com a barreres a l'interès i la motivació per les qüestions públiques i socials, i en el grau de compromís cívic.

L'apropiació de la tecnologia per a la generació d'impactes socials, cívics, polítics es troba condicionada per les bretxes digitals, però també per la resta de dimensions de les desigualtats socials. Internet s'ha erigit com una important eina política que permet formar "comunitats crítiques i generar estructures connectives per a l'acció o xarxes contra públiques" (Grundberg & Lindgren, 2014). El fet de quedar fora d'aquests espais d'incidència política col·loca, de nou, els col·lectius en situació de vulnerabilitat en desavantatge i contribueix a la reproducció de les desigualtats socials en tant que les necessitats específiques d'aquestes persones no estan sent representades en aquests espais polítics digitals o, almenys, no a través d'aquests ciutadans/es.

D'altra banda, cal apuntar que l'apropiació tecnològica no només fa referència a aquests usos socials de les TD que impliquen una apropiació d'aquestes com a mecanismes d'apoderament i participació en la vida cívica i pública, sinó que també implica les pròpies qüestions socials i polítiques sobre les quals s'erigeix la societat de la informació actual, com per exemple la gestió de les dades personals pròpies a la xarxa. Les qüestions de protecció de dades personals, de garantia de la privacitat i gestió de la informació personal, se sumen a les demandes de participació en el disseny de les TD (de les aplicacions, de les condicions d'ús, etc.).

El que resulta clar és que la informació és el preu pagat per part dels ciutadans/es per accedir a **uns serveis digitals** que cada vegada resulten més **imprescindibles**, tant per a la integració digital com social. En l'acceptació de les condicions sota les quals es regeix aquesta realitat, el **negoci de les dades**, es basa aquest nou ordre econòmic en el qual la naturalesa o experiències humanes de mercantilitzen per mitjà de l'acumulació de dades sobre la vida de les persones, el que Zuboff denomina el **capitalisme de la vigilància** (Zuboff, 2018). Així doncs, com més grans siguin les bretxes digitals, més grans poden ser les **vulneracions** que es produeixen encabir aquests usuaris/es i, al seu torn, menors seran les possibilitats de contrarestar els poders de les grans corporacions que determinen "les regles del joc" de la societat de la informació.

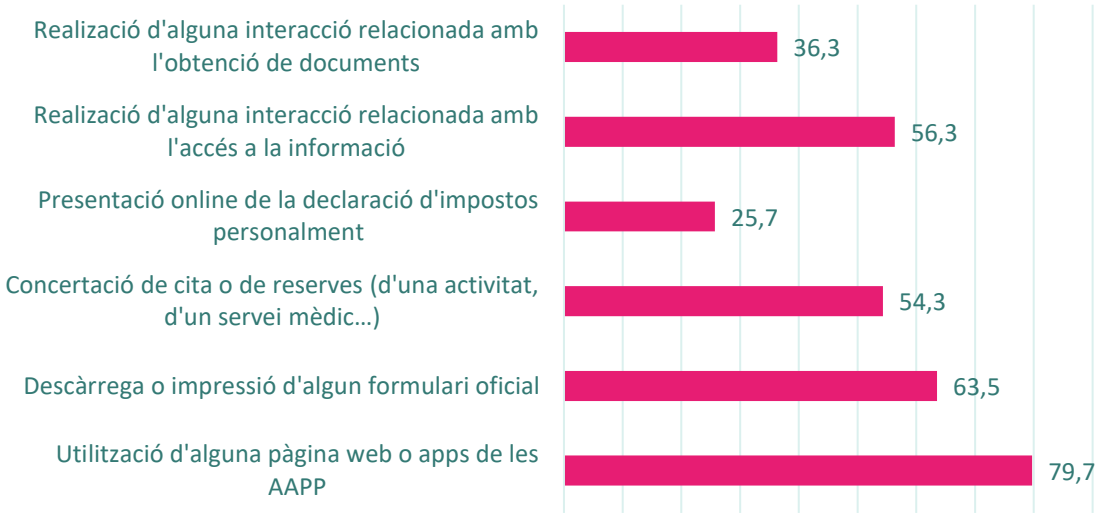
Aprofitament institucional

Les relacions entre ciutadania i administració pública no han estat alienes al procés de digitalització i cada vegada són més nombrós els serveis públics que es veuen afectats per aquest fenomen. El fet que cada vegada siguin més els **tràmits i gestions** que els ciutadans/es realitzen **de forma telemàtica**, està generant noves formes de desigualtat que es deuen a la manca d'inclusió digital de tota una part de la població, per la qual cosa es col·loca les

persones en una situació de desavantatge impedint o dificultant l'accés a serveis públics i a la comunicació amb les administracions. L'impacte de l'aprofitament institucional és evident i presenta unes implicacions molt rellevants, en tant que a causa d'aquestes desigualtats hi haurà persones que no accediran a alguns serveis o ho faran amb majors dificultats.

La relació amb les administracions públiques a través d'Internet ha esdevingut un problema per a moltes persones, en relació a l'accés a les pàgines web d'aquestes per a la consulta d'informació, però especialment per a la realització de tràmits i gestions a través de les seus electròniques de les administracions públiques. A 2020 a Barcelona, un 72,4% de la població efectua tràmits amb l'Administració per internet alguna vegada (BIT Habitat, 2021). A Espanya, tal com podem observar en el següent gràfic, les xifres són similars: prop d'un 79,7% de les persones entre 16 i 74 anys han interactuat amb les administracions o serveis públics a través d'Internet, un 56,3% ha realitzat alguna interacció relacionada amb l'accés a la informació, un 63,5% ha descarregat un formulari oficial i un 25,7% ha presentat la declaració d'impostos . A més, si ens fixem en aquelles persones que malgrat tenir la necessitat de realitzar algun tràmit amb les AAPP a través d'Internet en20 22, no ho han fet observem que un 36,4% afirmava que els motius eren la mancança d'habilitats o coneixements, un 27% perla protecció i seguretat de les dades personals, i el 59,2% assegurava que una altra persona ho havia fet per ells/es.

Distribució segons usos relacionats amb les administracions públiques. Persones de 16 a 74 anys, Espanya 2022 (%)



Font: Elaboració pròpia a partir de dades de l'INE – Enquesta sobre equipament i ús de tecnologies de la informació i comunicació a les llars

Resulta important destacar que **la digitalització de l'Administració Pública no hauria de contribuir a ampliar la bretxa digital i/o les seves conseqüències**. En aquest sentit, és

important la necessitat que l'Administració garanteixi que la ciutadania pugui accedir als recursos necessaris per desenvolupar-se amb prou autonomia en l'espai digital, així com dur a terme una transició més progressiva cap a la digitalització completa dels tràmits públics oferint el suport necessari als col·lectius en situació de vulnerabilitat a la bretxa digital.

Aprofitament en relació al benestar i la salut

La implantació de les TD en la vida quotidiana és cada vegada més elevada i es tracta d'un fenomen imparable, i que es visualitza com un dels elements més transformadors de la salut i el benestar social del futur.

És evident que els factors socials són determinants de la salut i que, per tant, allò vinculat al benestar social ho està també a la salut. Es tracta de dos elements que s'entrellacen en el marc de la millora de la qualitat de vida de les persones, una qüestió que es troba també influïda per les noves tecnologies. Un exemple seria la *mHealth*, és a dir, la pràctica d'activitats sanitàries i de benestar social i, per tant, models no presencials d'atenció a la persona que es desenvolupen a través de les TD.

En aquest sentit, les bretxes digitals impacten també sobre els aprofitaments de les TD que es poden realitzar pel que fa al benestar i la salut.

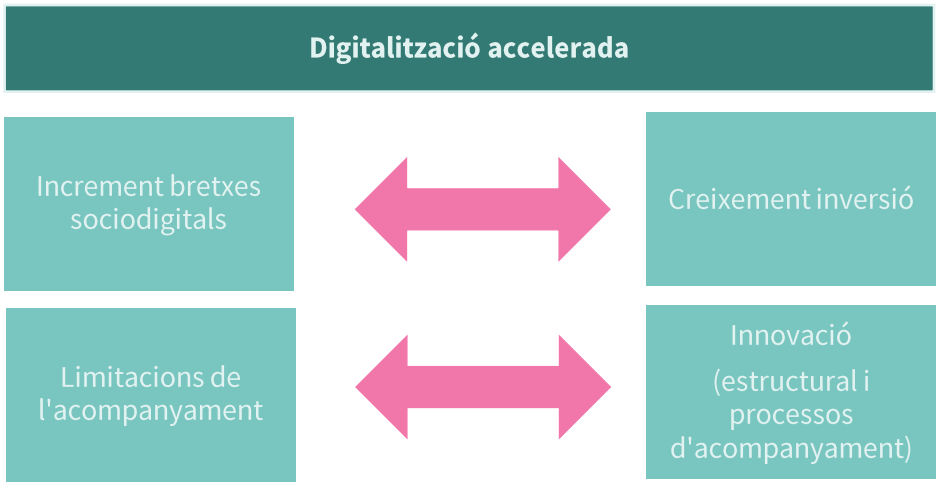
D'una banda, la creixent rellevància de les TD en el dia a dia de les persones mostra que es tracta d'un element necessari en la quotidianitat i estretament relacionat amb la noció de benestar, en tant que impacta sobre les possibilitats de les persones per desenvolupar-se en el dia a dia, en la percepció d'inclusió i en la integració social de la persona.

Com ja s'ha pogut veure, l'elevada implantació de les TD en la nostra societat fa que moltes de les tasques que es realitzen habitualment estiguin influïdes, de diferents formes, per aquestes. Quan les limitacions relatives a l'accés o a l'ús dificulten o impedeixen aquestes tasques quotidianes, es generen situacions de desigualtat i es limiten les possibilitats de què disposen les persones per desenvolupar-se en el dia a dia i en el futur.

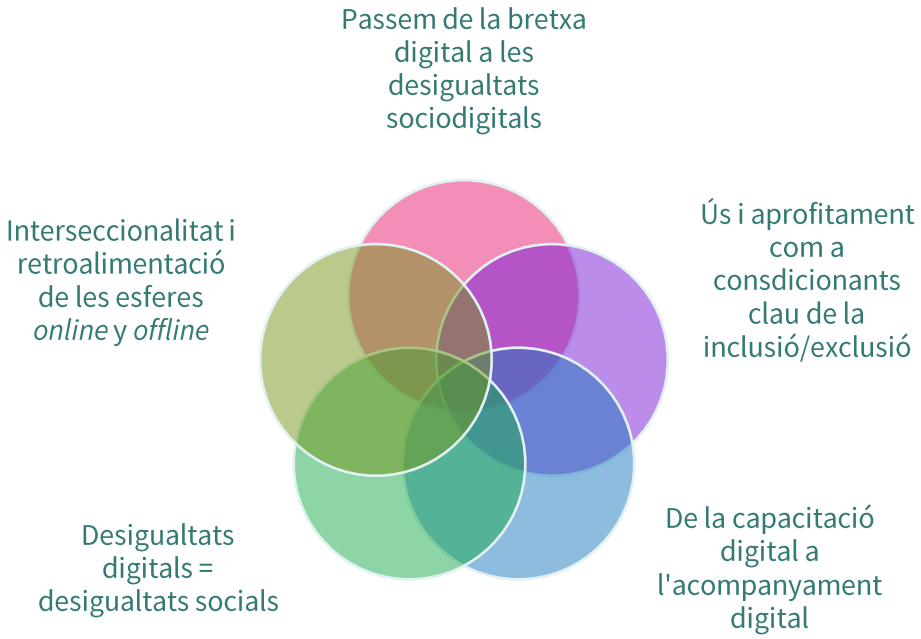
L'impacte de les TD, a més, no es dóna només de forma indirecta sobre el benestar a través de les tasques quotidianes, sinó que influeix, al seu torn, de forma directa en l'esfera del benestar social i personal. Un accés a les TD que permeti un ús profitós de les TD pot possibilitar el descobriment a través d'Internet de nous interessos, impulsar la creativitat, generar noves formes de cura personal, incrementar la informació sobre benestar i salut i que aquesta actuï com a element de prevenció, o entaular relacions que són necessàries per al benestar psicològic i emocional, entre d'altres.

1.1.4 Inclusió sociodigital i acompanyament en capacitació digital

El Covid-19 ha suposat una digitalització accelerada en tots els àmbits de la vida, i especialment el formatiu, que durant els primers mesos de la pandèmia va haver de prendre un format completament digital, superant la falta de les infraestructures prèvies necessàries per realitzar-lo. Aquest procés vertiginós s'ha caracteritzat per:



Aquesta nova situació ha fet que proposem nous punts de vista sobre com s'entén i s'analitza la **capacitació digital**:



Resulta interessant destacar que s'ha produït una transformació, o més aviat una evolució, en les formes d'entendre i analitzar les desigualtats digitals i socials. Així, de la mateixa manera que en l'àmbit més social, les teories d'anàlisi han passat d'estar molt focalitzades o de parlar molt sobre pobresa a parlar sobre desigualtats; en l'àmbit digital hem passat de parlar de bretxa o bretxes digitals a parlar de **desigualtats sociodigitals**. I això ens sembla un element clau en tant que posa de manifest l'elevada interseccionalitat de les desigualtats que travessen les persones i combat la distinció clàssica entre desigualtats socials i desigualtats digitals com si es tractés d'elements desconnectats entre si.

Partim, per tant, de la base que **les desigualtats digitals són digitals només superficialment**, però a la base es tracta d'una **bretxa social**. Es tracta d'una esfera més entre les desigualtats socials que no només impacta en el pla online, sinó que com hem comentat s'entrellaça i redimensiona la resta de desigualtats que es produeixen en el pla *offline*, fins i tot agreujant diverses situacions de vulnerabilitat.

Finalment, voldríem apuntar que partim de la base que la **conceptualització de l'acompanyament en els usos digitals** o en el digital aporta elements que permeten anar més enllà de la formació o la capacitació digital i que ens permeten entendre millor el rol que juguen les mesures i els diferents agents en la consecució de la inclusió digital i social. L'ensenyament i aprenentatge de competències digitals ha partit tradicionalment d'una perspectiva de capacitació en habilitats, en la qual s'imposa com a objectiu la transmissió de coneixements situacionals a partir de càpsules de formació sense continuïtat. No obstant això, el món digital es caracteritza per la seva contínua transformació i avenç, per la qual cosa les habilitats apreses poden quedar ràpidament obsoletes en cas de no ser renovades o reforçades permanentment. En aquest context, s'ha posat de manifest la necessitat de desenvolupar mecanismes que permetin una evolució constant de les competències digitals de les persones, proporcionant-los eines que permetin adaptar-se a un context canviant.

D'una banda, això implica el foment d'aptituds individuals, com és la competència recollida per l'INTEF com "aprendre a aprendre" (2011). És a dir, la capacitat de gaudir d'una autonomia en l'aprenentatge que permeti el desenvolupament de noves habilitats de forma autodirigida a partir de les necessitats i interessos de la persona.

Tanmateix, aquest aprenentatge continu també necessita d'un acompanyament que doni suport a la formació. És a dir, l'existència d'una o més persones de referència que conformin un context social i educatiu facilitador del desenvolupament de competències d'una forma personalitzada i continuada en el temps i que, per tant, s'adapti a les necessitats de la persona. Aquest factor és especialment rellevant en aquests casos en què es parteix d'un coneixement reduït o en un context de canvi i innovació accelerada, com l'actual, en el qual es poden generar pors, ansietats i incertesa. En aquest sentit, l'acompanyament ajuda a lidiar amb aquests malestars i promou la creació de relacions o comunitats d'aprenentatge basades en la compartició d'experiències, reptes, emocions, i col·laboració, que fomenten el desenvolupament d'habilitats de forma més fàcil, ràpida, i positiva per a la persona.

Els agents que ofereixen aquest acompanyament a infància i adolescència són principalment les famílies i els centres d'educació obligatòria i, de forma minoritària o en casos de vulnerabilitat, l'administració i entitats del tercer sector. D'aquesta manera, l'acompanyament pot provenir d'una o més fonts i ser formal o informal.

D'altra banda, no només la infància i adolescència necessita d'aquest acompanyament, sinó el conjunt de la ciutadania i, especialment, aquells agents que han de proporcionar acompanyament al seu torn, com les famílies i professionals que treballin en l'àmbit de la infància i joventut. D'aquesta manera, es fa palesa la necessitat de professionalitzar, formar, i dotar de recursos humans i econòmics les figures acompanyants perquè es desenvolupin les seves habilitats amb l'objectiu de poder proporcionar una educació que inclogui l'àmbit digital de forma transversal en les diferents àrees formatives, incloent-hi els espais de participació.

1.2 Participació infantil, adolescent i juvenil en l'era digital

1.2.1 La participació: evolució, debats i elements clau

El ideari de la democràcia participativa es planteja com una forma d'aconseguir una autèntica autorealització dels ciutadans com a agents polítics davant les disfuncions de les institucions de la democràcia participativa (Pateman, 1970; Barber, [1984]2003). Aquesta visió ha format part de l'imaginari polític des dels 1960s, però en les últimes dècades ha tingut un ressorgiment a nivell global com a resposta a problemàtiques relacionades amb una elevada burocratització, pràctiques clientelars, corrupció, incapacitat per donar resposta a les necessitats de la ciutadania, problemes d'exclusió social i la desafecció política i falta de legitimació conseqüents (Aguirre Sala, 2019; Borge et al., 2009; Koc-Michalska et al., 2016; Nebot, 2018; Pina i Torres, 2016). En aquest sentit, a partir del canvi de segle es produeix un punt d'inflexió anomenat "moment col·laboratiu" en el qual es passa de la conceptualització de govern a governança, posant la participació ciutadana en el centre dels debats meta-polítics (Bua i Bussu, 2021).

De forma paral·lela, des de la perspectiva participativa s'argumenta que per arribar a una democràcia millor no només ha d'augmentar la participació, sinó que aquesta ha de ser de qualitat. És a dir, que la participació no consisteixi únicament en l'expressió de les preferències de la ciutadania, sinó que fomenti el debat polític i social, la generació de propostes i una millor capacitat de seguiment de l'activitat institucional (Pindado, 2008), cosa que es pot resumir a fomentar la capacitat real d'incidència social i política. Tanmateix, definir la qualitat democràtica dels processos participatius no és un objectiu fàcil d'assumir, en tant que la pròpia definició de qualitat democràtica resulta un exercici complex pels principis normatius que comporten les diferents aproximacions al terme i de les aspiracions que es projecten sobre cadascuna d'elles. En aquest sentit, la qualitat es pot considerar com un concepte multidimensional atenent les aproximacions que es poden realitzar: formal,

existència dels mecanismes; efectivitat; grau d'incidència; subjectivitat política; satisfacció de la ciutadania (Anduiza i De Maya, 2005). Per la qual cosa la digitalització dels processos en les diferents esferes de la vida quotidiana produïda per la pandèmia també ha afectat la participació ciutadana i suposa un nou repte per a la qualitat democràtica en tant que genera noves tensions per garantir la participació, que es vinculen molt estretament amb les desigualtats i amb la bretxa digital.

D'altra banda, la participació es basa en el convenciment que totes les persones (inclosos menors d'edat i joves) han de tenir autonomia i ser subjectes actius en la seva vida, prenent part en les decisions que els afecten. Partint d'aquesta premissa, infància, adolescència i joventut han de participar i tenir un impacte en les qüestions socials, polítiques, etc. que repercuteixen en les seves vides.

Des d'una perspectiva de drets, la Llei 14/2010, dels drets i les oportunitats de la infància i l'adolescència de Catalunya (LDOIA), atorga a la participació un lloc privilegiat entre els seus principis i propostes d'òrgans per articular-la en l'àmbit local i nacional. Entre d'altres articles, es destaquen els següents:

- ***Article 11. Ciutadania activa***
    1. *Els poders públics han de promoure l'efectivitat del dret de les persones infants i adolescents a participar activament en la construcció d'una societat més justa, solidària i democràtica.*
    2. *Els poders públics han de fomentar la solidaritat i la sensibilitat social per tal que s'incrementi la participació social dels infants i adolescents i es generin espais socials nous que dinamitzin la participació responsable d'aquest sector de la població adreçats a afavorir la convivència i la integració social en l'àmbit veïnal i local.*
- ***Article 34. Dret de participació***
    1. *Les persones infants i adolescents tenen el dret de participar plenament en els seus nuclis de convivència més immediats i en la vida social, cultural, artística i recreativa del seu entorn. Els poders públics han d'oferir les oportunitats necessàries a les persones infants i adolescents per tal d'incorporar-se progressivament a la ciutadania activa, d'acord amb el seu grau de desenvolupament personal.*
    2. *Les administracions públiques han d'establir procediments destinats a recollir les seves opinions en relació amb les polítiques, les normes, els projectes, els programes o les decisions que els afectin.*

En un marc institucional superior, en la Convenció sobre els Drets de l'Infant (1989), trobem alguns articles que contenen elements de la participació i que, entesos en conjunt, poden suposar una ratificació d'aquest dret. Aquests elements són especialment presents als articles 12 i 13, que articulen el següent:

> ***Article 12.1:*** *Els Estats Parts garantiran a l'infant que estigui en condicions de formar-se un judici propi el dret d'expressar la seva opinió lliurement en tots els assumptes que afecten l'infant, tenint-se degudament en compte les opinions de l'infant, en funció de l'edat i maduresa de l'infant.*
> ***Article 13.1:*** *L'infant tindrà dret a la llibertat d'expressió; aquest dret inclourà la llibertat de cercar, rebre i difondre informacions i idees de tota mena, sense consideració de fronteres, ja sigui oralment, per escrit o impreses, en forma artística o per qualsevol altre mitjà elegit per l'infant.*

D'aquesta manera, encara que no es reconegui de forma textual, en aquests articles sí que trobem els components que conformen la participació infantil. D'acord amb Hernández i Gutiérrez (2011), d'aquests articles extraiem els elements:

1. **Ser informat/a:** acció mitjançant els nens i nenes prenen consciència dels temes que els interessen rebent explicacions, continguts i dades adaptades a les seves capacitats i adequades en quantitat i qualitat.
2. **Emetre opinió:** expressar idees, pensaments i/o propostes sobre les qüestions i temes que l'impliquen, afecten o interessen. Cal tenir l'espai i oportunitat per fer-ho permetent la possibilitat que els infants i adolescents formin una opinió pròpia a nivell individual o col·lectiu.
3. **Ser escoltat/da:** dóna sentit i utilitat al fet d'emetre opinió i suposa que aquesta opinió és rebuda i respectada pels altres i, per suposat, per la persona adulta.
4. **Incidir en les decisions:** rebre l'opinió i ser escoltada i respectada sense més no portaria al sentit final i objectiu d'aquests actes anteriors que és el de ser tinguda en compte (l'opinió, l'aportació, etc.) en les decisions sobre els temes als quals involucrem, afecten o interessen. Es podria dir que ser escoltat implica això precisament. Sinó estaríem parlant de "ser sentit" i no de "ser escoltat".

Com s'observa, aquesta classificació té un ordre seqüencial, en tant que, perquè sigui possible incidir en les decisions, abans s'haurà hagut d'escoltar les aportacions de la infància i adolescència. No solament això, sinó que prèviament, s'haurà hagut d'habilitar un espai en el qual poder expressar les opinions, que s'hauran d'haver format a partir de la disponibilitat d'informació respecte a la temàtica sobre la qual es participa. Per tant, cada nou component necessita dels anteriors per poder desenvolupar-se plenament.

Cal apuntar, com a reflexió en relació a l'autonomia que, més enllà de "ser informat/da" o "ser escoltat/da" i de les expressions que suposen un rol passiu de l'individu, l'èmfasi per aconseguir un veritable protagonisme de la infància s'ha de situar en què siguin els mateixos nens, nenes i adolescents qui prenguin la iniciativa per informar-se, expressar-se i fer-se escoltar sobre aquells temes que els interessin. Per fer-ho possible, és clau promoure el desenvolupament les competències que es troben al voltant de cadascun dels components de la participació anteriorment esmentats. D'aquesta manera, la infància i adolescència serà

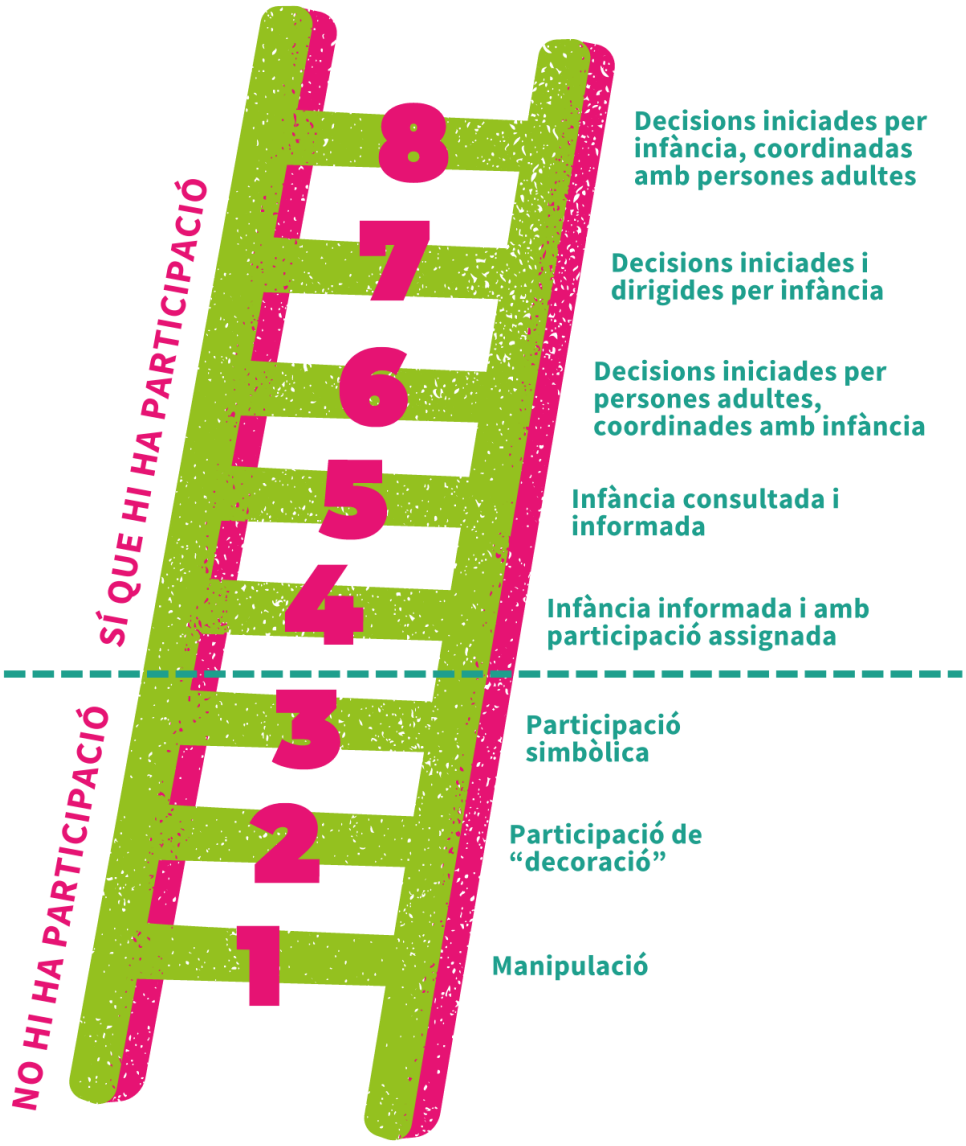
capaç d'empoderar-se i prendre un rol actiu en el desenvolupament dels processos participatius.

D'altra banda, tenint en compte aquests elements, es posa de manifest que no tot el que anomenem participació col·loquialment ho és realment. Per exemple, trobem espais en els quals es compta amb la presència d'infància i aquesta fins i tot és cridada a expressar-se, però la seva intervenció no té incidència sobre la presa de decisions. En aquest sentit, en la literatura acadèmica han proliferat classificacions de les formes de participació i dels factors que la modulen, com a exercicis amb l'objectiu de determinar-ne el grau de participació o qualitat.

En aquest sentit, l'escala de la participació infantil de Hart (1993), basada en el treball d'Arnstein, ofereix un marc teòric sobre el qual avaluar el grau de participació (o no participació) d'un espai o procés participatiu. Es determinen els següents nivells segons el paper que té la infància en la presa de decisions:

1. Manipulació
2. Participació de "decoració"
3. Participació simbòlica
4. Infància informada i amb participació assignada
5. Infància consultada i informada
6. Decisions iniciades per persones adultes, coordinades amb infància
7. Decisions iniciades i dirigides per infància
8. Decisions iniciades per infància, coordinades amb persones adultes

Escala de Participació de R. Hart (1993)



Com es pot observar, els nivells més baixos de l'escala (de l'1 al 3), no són considerats com a veritable participació, ja que l'element "incidir en les decisions" que esmentàvem anteriorment com a element fonamental de la participació, no es manifesta quan hi ha manipulació, ni en la participació simbòlica ni de "decoració" . En canvi, a partir del quart esglaó, observem tipus d'implicació que sí que compten amb tots els elements de la participació, encara que en diferents mesures. D'aquesta manera, en els esglaons més alts hi ha un major protagonisme i autonomia de la infància i adolescència, mentre que en els més baixos la infància té menys poder decisori. En aquest sentit, des de la Fundació Ferrer Guardia (2021), es proposa un canvi a l'escala de Hart, intercanviant els nivells 7 i 8, de manera que el

nivell més elevat es correspongui a la plena autonomia de la infància i adolescència; és a dir, les accions pensades i executades per la mateixa infància i adolescència (Cortés i Díez, 2011).

Adaptació Fundació Ferrer i Guàrdia de l'Escala de Participació de R. Hart (2021)

Per la seva banda, Novella i altres autors (Trilla i Novella, 2011, Novella et al., 2014), presenten una classificació en quatre tipologies qualitatives, fenomenològicament diferents entre si. D'aquesta manera es trenca amb la idea d'escala, tot i que sí que s'ordena segons el nivell de complexitat, que augmenta amb cada nivell. De menor a major, aquestes són les categories proposades:

1. Participació simple: consisteix en una activitat o espai participatiu en el qual la infància i adolescència participa com a espectadora o executant, però on l'acció ha estat preparada per persones adultes. La participació acostuma a ser de tipus quantitatiu (per exemple, votacions). Per tant, l'autonomia és present, però en graus baixos.

2. Participació consultiva: consisteix en una participació en què s'escolta la veu de la infància i adolescència, però sense un compromís vinculant per acatar els seus desitjos.

3. Participació projectiva: consisteix en un procés de participació en el qual el projecte és també de la infància i adolescència, tot i que pot ser recolzada i facilitada per adults. En aquest tipus de participació la infància pren, inevitablement, un rol actiu, donant forma al projecte i planejant accions.

4. Metaparticipació: són la infància i adolescència qui demana, exigeix o genera nous espais i mecanismes de participació. La complexitat és elevada i exigeix un alt nivell de competències participatives. Constitueix l'horitzó educatiu en tant que es tracta del format on la infància pren un major protagonisme i autonomia.

Al seu torn, aquests nivells es veuen modulats per quatre factors: el nivell d'implicació, la informació o consciència, la capacitat de decisió i el compromís o responsabilitat de les

persones participants. Aquests se sobreposen respecte als diferents formats, de manera que afecten el desenvolupament de la participació generant diferents variacions i subnivells. Així mateix, els autors denoten tres condicions prèvies perquè la participació sigui real i efectiva. Aquestes són: el reconeixement del dret a participar, disposar de les capacitats necessàries per exercir-lo, i que existeixin els mitjans i espais adequats per fer-la possible.

En la mateixa línia, però des d'altres mirades, es destaquen altres tres aspectes o prerequisits que condicionen la participació, sigui analògica o digital: voler, poder, i saber participar (González i Mestres, 2010).

- **Voler**: tenir una motivació, compromís amb una missió, etc. En aquest factor actitudinal destaca la implicació social i la voluntat de transformació de l'entorn com un dels factors més rellevants. En aquest sentit, hi ha una correlació amb els recursos, ja que l'accés i capacitat cognitiva per identificar els interessos polítics causarà una major motivació, i viceversa. És un cercle virtuós (Norris, 2000). A més, també destaca com a factor la percepció que la participació tindrà efectes rellevants i que per tant la intervenció exercirà una influència. Aquesta actitud es denomina com a "sentiment d'eficàcia política". Com més connexió senti la persona amb els resultats de la participació i més capacitada es consideri, més probabilitats hi haurà que hi participi.
- **Poder**: que existeixin els factors contextuals (espais, entorn i estructures de participació) i gaudir dels recursos personals necessaris (materials, temporals, físics, competències percebudes i sentides, etc.) per dur a terme la participació. Aquesta condició s'aplica a qualsevol tipus de participació, però en relació a la participació online, l'estructura de costos és diferent. És més fàcil i menys costosa, sempre que es tinguin els recursos físics (dispositius i internet) i cognitius (en aquest cas incloent també les competències digitals) per participar eficaçment.
- **Saber**: conèixer les estructures de participació i tenir les habilitats socials i participatives per participar eficaçment. En aquest sentit, es fa necessari tenir les capacitats per "passar de la mera queixa a l'exercici de la ciutadania (corresponsabilitat social) i a la postura activa de trobada de solucions" (INVESCO, 2011, p. 19). En la participació *online*, saber també inclou el coneixement del context digital, així com el desenvolupament de capacitats crítiques que permetin avaluar els continguts i estructures de la participació en un àmbit amb característiques pròpies.

D'altra banda, cal remarcar que la participació no sempre es dona en un context polític institucional, especialment quan parlem d'infància i adolescència. Però, independentment de l'àmbit en què es produeixi, la participació ha de ser o serà significativa quan s'ofereixi l'oportunitat de decidir sobre qüestions que incumbeixen l'individu, es prengui un rol actiu en la seva evolució i es desenvolupi la pròpia autonomia. A més, més enllà dels efectes immediats, es tracta d'un context d'aprenentatge de competències participatives, en el qual infància i adolescència pot apoderar-se, guanyar confiança, i posteriorment traslladar aquestes actituds i capacitats a altres àmbits vitals.

En aquest sentit, la participació infantil i adolescent està assentant un precedent d'experiència participativa que posteriorment afectarà la persona en la seva percepció i desenvolupament com a subjecte polític, és primordial procurar que l'experiència sigui positiva. Així, és fonamental generar un clima de confiança i escolta en el qual les persones participants se sentin escoltades i sentin valorades les seves aportacions. De la mateixa manera, és important que es faci visible l'impacte de la participació, i per això és essencial el retorn de les activitats, en el qual es faci palès quins efectes ha tingut la mateixa.

1.2.2 Transformació digital de la participació

El creixement de la participació en les darreres dècades ha coincidit amb un context de transformació digital, que l'ha articulat i li ha donat forma. En els últims 20 anys, especialment, les tecnologies s'han imbricat en les nostres vides de tal manera que la majoria d'infants, adolescents i joves tendeixen a no fer una distinció clara entre la capa *offline* i *online*, sinó que aquestes dues es relacionen i integren de forma lliure, "sense barreres". D'aquesta manera, la digitalització ha permeat en la participació infantil i juvenil, transformant-la en el seu camí.

Hi ha la percepció que la participació juvenil ha disminuït en les darreres dècades. Tanmateix, estudis demostren que la participació juvenil no ha disminuït, sinó que ha canviat en els seus formats. Així, actualment, es tendeix a utilitzar menys els mitjans institucionalitzats i usar més formats de protesta descentralitzats i canalitzats a través de les xarxes socials (Castellà Josa i Ferrer-Fons, 2019). Hi ha autores que defensen que les formes de participació *online* generalment no són noves, sinó que tenen el seu equivalent *offline* (Anduiza et al., 2010). Per exemple, la signatura de peticions en suport a una proposta, un tipus d'acció que es realitza tant a peu de carrer com a través de les xarxes socials. Mentre que d'altres argumenten que, tot i que les organitzacions polítiques utilitzen les TD calcant els formats *offline* en els formats *online*, la ciutadania utilitza les TD de formes que s'escapen dels formats tradicionals, especialment a partir de l'era de la Xarxa 2.0 (Koc-Michalska et al., 2016). En aquest context, els individus són capaços de crear continguts i "fer política" a partir de blogs i xarxes socials en els quals comparteixen les seves opinions i interactuen amb altres persones de tal manera que es generen comunitats *online*.

Val a dir que les accions realitzades de forma digital, igual que en les iniciatives analògiques, no sempre poden arribar a ser denominades participació segons els paràmetres que s'han descrit més amunt. Hi ha autors que classifiquen els tipus de pràctiques polítiques *online* depenent del grau d'activitat que requereixen. Guilló, i Mancebo-Aracil (2017), per exemple, fan la següent classificació, de menor a major activitat:

1. **Pràctiques de suport (actitud passiva).** Per exemple, signa de peticions, unir-se a grups o seguir informació en xarxes socials, compartir informació, etc. Aquestes pràctiques també poden ser denominades com a "clickactivisme" i, en moltes

ocasions no arribarien a l'estatus de participació, en tant que sovint no arriben a ser escoltades o tenir un impacte directe o mesurable sobre el desenvolupament dels esdeveniments. Tanmateix, cal destacar que, encara que no sempre arribin a l'estatus de participació, aquests tipus d'activisme poden arribar a tenir veritables efectes notables, en tant que afecten el discurs mediàtic.

2. **Pràctiques de deliberació (actitud activa).** Per exemple, discussions sobre qüestions socials en plataformes o *think tanks*.
3. **Pràctiques de col·laboració (actitud més activa).** Per exemple, *crowdfunding* o creació de solucions comunes a problemes socials.

Des de postures crítiques, s'argumenta que les noves formes de participació digital impliquen un esforç reduït, especialment aquelles més passives i que, per tant, utilitzar-les no implica un alt compromís polític i/o social (Morozov, 2011). Hi ha poca o cap relació entre l'extensió de l'ús d'Internet i la participació o coneixement polítics (Koch, 2005; Zhang i Chia, 2006). No obstant això, alguns estudis suggereixen que l'ús de xarxes socials durant campanyes electorals ha augmentat la participació de persones que d'una altra manera no s'haurien implicat (Chadwick, 2012; Koc-Michalska e al., 2014). Per exemple, de minories i persones joves que han pres un rol més actiu com a participants en les campanyes *online* (Barr, 2009). A més, s'ha observat que l'activitat política a les xarxes socials no segueix l'estructura de bretxes generacionals i de gènere tradicionals en la participació política (Koc-Michalska i Lilleker, 2013), fet que implicaria que la participació digital augmenta la pluralitat i, per tant, la qualitat democràtica. Tot i així, no podem obviar que l'entorn digital és una part intrínseca de la societat i, per tant, s'hi reprodueixen les dinàmiques i violències estructurals que poden portar que aquells col·lectius que presenten discriminacions se sentin coaccionats també en aquest context digital. Alhora, l'arquitectura dels espais digitals com les xarxes socials o els navegadors crea càmeres de ressò que afavoreixen la proliferació de notícies falses (les denominades *fake news*) i el biaix de confirmació de les pròpies idees. Per tant, tot i que l'entorn digital ofereix innegables avantatges en relació a incentivar o permetre una major pluralitat de visions, encara queden molts reptes a superar perquè aquests espais resultin realment diversos i inclusius.

1.2.3 Reptes i oportunitats de les eines digitals en el context de la participació infantil i juvenil

Com podem observar, hi ha debats sobre si la transformació digital té i tindrà efectes positius o negatius sobre la societat en general, i la participació social i ciutadana en concret. Entre els discursos optimistes respecte a la tecnologia trobem l'"Utopisme de Sillicon Valley", que defensa que el desenvolupament de les TD implica una millora en el benestar, l'educació, superació de desigualtats, ciutadania, democràcia, etc. I en aquest sentit, portarà a transformacions que facilitaran la participació i deliberació, acostaran la ciutadania a la política i forjaran noves configuracions de poder i contrapoder (Agustín-Lacruz i Clavero-

Galofré, 2009; Anduzia et al. 2010; Delfino et al., 2019; García Guitán, 2016). Algunes de les **oportunitats** que recullen diferents autors es detallen a continuació:

- Accessibilitat en termes de discapacitats o diversitat funcional
- Eficiència i eficàcia (Claramunt, 2019; Colombo, 2006; Guitán, 2016)
    - Reducció dels costos econòmics i temporals
    - Facilitat en transmetre informació, que facilita la participació
- A causa d'aquestes facilitats, possibilitat de major transparència (García Guitán, 2016).
- A causa de la transparència, millora de la gestió pública, ja que permet rendició de comptes i una major participació ciutadana, la qual cosa augmenta la legitimitat democràtica la confiança en les institucions (Colombo, 2006; García Guitán, 2016; Guitán, 2016).
- Possibilitat d'una major obertura de les institucions (*open government*), que implica una major receptivitat dels governs a les demandes d'informació i serveis i més participació ciutadana (García Guitán, 2016).
- Possibilitat de detectar situacions de mancança/necessitat més ràpidament (Claramunt, 2019)
- Reducció de les distàncies físiques o simbòliques entre persones, o persones i institucions (Claramunt, 2019; Colombo, 2006)
- Caràcter remot que facilita el pluralisme, que al seu torn desemboca en decisions més riques i més deliberació (Claramunt, 2019)
- Facilitat de participar de formes no institucionalitzades, per exemple, a través de xarxes socials, on es troben menys barreres d'entrada i es possibilita la pluralitat, per la qual cosa facilita la participació, especialment de joves (Kahne et al., 2016).
- Lleugerament els biaixos de participació de persones joves i de dones, tradicionalment infrarepresentats en la participació política analògica (Koc-Michalska i Lilleker, 2013; Anduiza et al., 2010).

Alhora, hi ha perspectives crítiques que, tot i reconèixer les oportunitats que ofereixen les TD, argumenten que el desenvolupament de la tecnologia segueix unes lògiques de mercat i que, per tant, portarà a l'homogeneïtzació i hegemonia cultural. Des d'aquesta visió no canviarien les dinàmiques de poder, sinó que les formes de control simplement es tornarien més sofisticades. Al seu torn, des d'aquest tipus d'argumentari es destaca la "deshumanització" de les relacions provocada pel context digital que podria reduir l'interès en la participació i

mantenir la distància entre ciutadania i política (Anduzia et al. 2010; Delfino et al., 2019; García Guitán, 2016). Els **reptes** que identifiquen els i les autores es plantegen a continuació:

- Desigualtats sociodigitals en l'accés a les TD, les tipologies d'ús i habilitats i competències dels individus, que donen lloc a dinàmiques d'inclusió/exclusió i posen de manifest la necessitat de polítiques d'alfabetització digital (Agustín-Lacruz i Clavero-Galofré, 2010; Yusuf, 2010).
- Deshumanització de les relacions, i pèrdua dels matisos comunicatius característics de les relacions socials (Claramunt, 2019).
- Manca de garanties polítiques per fer efectiva la participació (Colombo, 2006).
- Tot i les potencialitats, dificultats per fer arribar la informació al públic interessat (Nebot, 2018).
- Malgrat les potencialitats, percentatges molt reduïts de participació i implicació ciutadana (Garrido Cabezas, 2018; Colombo, 2006)
- Conseqüentment, sovint no s'aconsegueix un espai de deliberació real (Nebot, 2018).
- Menor implicació de ciutadania organitzada i més participació individual, la qual cosa li resta qualitat, ja que, d'acord amb Garrido Cabezas (2018), la participació com a ciutadania organitzada és un requisit imprescindible per arribar a l'ideal de control ciutadà.
- Reproducció o fins i tot magnificació de les desigualtats, que es manifesten tant en l'accés com en la participació (Colombo, 2006; Kahne et al., 2016). Per exemple, exclusió de persones que no tenen recursos econòmics o competències suficients per participar tecnològicament. En aquest sentit, tot i que afavoreix la participació de persones joves competents tecnològicament que sovint no hi participen, exclou persones grans sense les competències o interès tecnològic necessari que d'una altra manera sí que hi participarien (Nebot, 2018).
- També són cada vegada més nombroses les veus que alerten del fet que una vida professional i digitalitzada genera cada vegada més estrès i malestar psíquic a causa dels imperatius de disponibilitat, eficiència i eficàcia 24/7 (Crary, 2013; Chul Han, 2022).

Per tant, podem concloure que les eines digitals obren les portes a noves oportunitats, però també a reptes únics del context digital. És en els contextos concrets en què es navegaran aquestes aigües canviants, adaptant les metodologies als objectius i necessitats de la participació, de manera que es conclogui si el balanç de l'ús de la tecnologia resulta positiu o negatiu.

En el cas de la participació amb infància i adolescència, a més, s'hi afegeixen una sèrie de reptes particulars. Per exemple, la manca d'experiència pot portar a una necessitat de més acompanyament per part de persones adultes, la necessitat de més moviment pot ser difícil de gestionar a distància en cas que la participació sigui a través de videotrucada, etc.

En tot cas, cal tenir en compte que la tecnologia i el digital s'han imbricat en les nostres vides de tal manera que és difícil imaginar un món en el qual aquestes no existissin. Per tant, no ens trobem davant d'un debat sobre *si* hem d'utilitzar tecnologia o no, sinó sobre el *com* l'hem d'utilitzar, tenint en compte tant les oportunitats com els reptes que recullen les diferents visions presentades.

1.3 Barcelona: referent de la participació digital

En les últimes dècades, Barcelona s'ha posicionat com una ciutat referent en relació tant a la participació i governança com als processos de digitalització per a la transformació social. A partir de finals la dècada de 1980, es comença a desenvolupar un seguit de polítiques o projecte de ciutat, denominat com a Model Barcelona, que estableix les bases per la participació ciutadana i governança locals. Aquest model, d'acord amb Rius i Sánchez-Befando (2015) es caracteritza per:

- L'aplicació d'un urbanisme socialment inclusiu i culturalment avançat (a través de la realització de grans esdeveniments culturals com els Jocs Olímpics o el Fòrum de les Cultures i la transformació simbòlic-material de la ciutat).
- La introducció de la planificació estratègica.
- La governança i partenariat públic-privat per la generació de projectes urbans.
- El desenvolupament de mecanismes de participació ciutadana.

En aquest context, apareixen, per exemple, els consells de barri o de ciutat, espais de participació ciutadana institucionals que tenen continuïtat fins l'actualitat (Borge et al., 2009).

Més endavant, l'esclat de la crisi econòmica de 2008, les mobilitzacions conseqüents dels Indignats i el triomf de Barcelona en Comú a les eleccions municipals de 2015, defineixen un nou punt d'inflexió en el que la participació passa d'aquest model, en el qual els espais participatius són creats i dirigits per les institucions (*top-down*), a un de liderat per la ciutadania (*bottom-up*). Així, es genera una àmplia mobilització des de la base que, o bé s'incorpora als espais participatius institucionals preexistents des d'una perspectiva crítica i transformadora, o bé en crea de nous (Bua i Bussu, 2021).

Aquest canvi va acompanyat de polítiques de transformació digital inspirades per la "tecno-política" radical i l' "ètica hacker", que reclamen la sobirania tecnològica davant dels monopolis digitals de les grans empreses tecnològiques. Per exemple, es destinen recursos públics pel finançament i desenvolupament d'eines digitals que faciliten la participació (Borge et al., 2009), com és el cas de la plataforma Decidim Barcelona, dissenyada com a suport digital per la realització de processos participatius, ja siguin digitals o híbrids (combinació de participació anàloga i digital) (Ajuntament de Barcelona, s.d.; Peña-López, 2019). Una plataforma que s'ha estès internacionalment a altres ciutats o regions com Helsinki, Ciutat de Mèxic, Nova York, Quebec o França (Ortega, 2022, Bua i Bussu, 2021). De la mateixa manera, Barcelona lidera, junt amb Àmsterdam, el projecte DECODE (Decentralised Citizen-owned Data Ecosystems), que pretén desenvolupar tecnologia de codi obert per la descentralització i governança de les dades (Bua i Bussu, 2021).

Barcelona també posa en marxa el pla "Barcelona Ciutat Digital" el 2016, amb el qual es marca com a horitzó que la tecnologia sigui un instrument d'apoderament i transformació social. Així, una de les línies de treball d'aquest pla està dedicada a l'apoderament digital, i

contempla programes d'educació i capacitació digital, d'inclusió digital i de democràcia i drets digitals. Els objectius d'aquest programa van dirigits a aprofitar les tecnologies digitals per a lluitar contra les desigualtats, a assegurar que els avenços en tecnologia digital protegeixen els drets digitals i afavoreixen la igualtat i la inclusió, a promoure la democràcia participativa i a construir una societat digital més forta i més justa impulsant moviments d'innovació social. En aquest sentit, els projectes de capacitació digital es dirigeixen a contribuir a l'apoderament d'una ciutadania crítica, conscient, participativa i més preparada.

De la mateixa manera, el 2019 es signa la "Carta de Barcelona pels Drets de la Ciutadania en l'Era digital", una iniciativa emmarcada dins del II Digital Law World Congress i recolzada per universitats i entitats de la societat civil. En aquesta carta es posa èmfasi en el dret a la ciutadania digital o la igualtat i prohibició de discriminacions en l'entorn digital, entre molts d'altres (*Carta de Barcelona pels Drets Digitals de la Ciutadania en l'Era Digital*, 2019).

Per altra banda, davant la conjuntura de crisi social i tecnològica detonada per la pandèmia, l'Ajuntament de Barcelona impulsa el 2020 el *Pla de Xoc per a la inclusió digital a Barcelona*. Tenint en compte que les situacions de confinament afectaren de forma desigual a la població a l'hora d'accedir i d'utilitzar les TD, exacerbant les situacions de vulnerabilitat, el pla va posar en marxa noves actuacions dirigides a augmentar la inclusió digital. Així, el *Pla de Xoc* va ser dissenyat per tal de construir una ciutat més justa, resilient i inclusiva mitjançant la inclusió digital, i s'ha plantejat la idoneïtat de mantenir-lo i consolidar-lo en el marc d'un pla digital de llarg abast.

1.3.1 Les experiències de participació digital infantil i juvenil a Barcelona

En aquest context, la participació infantil, adolescent i juvenil també prolifera. En l'àmbit institucional, l'Ajuntament de Barcelona té una llarga trajectòria de promoció de la participació infantil, tal i com es recull en el document marc "Impulsem la participació dels infants en els serveix i projectes municipals" (Novella i Llena, 2018), on el integrants del Grup Motor de Participació dels Infants estableixen els referents i orientacions comunes per les iniciatives participatives de la ciutat. En aquest marc, trobem una àmplia diversitat d'iniciatives. Per exemple, els Consells d'Infants i Adolescents, el Pregó de la Laia, el Procés Participatiu de la Ciutadania Adolescent, el Fòrum Jove BCN, o el Pla d'Adolescència i Joventut 2022-2030, per nombrar-ne alguns (Novella i Llena, 2018; Novella i Llena, 2022).

Més enllà, en el marc associatiu, el Cens d'associacions i col·lectius de joves de Barcelona del Centre de Recursos per a les Associacions Juvenils de Barcelona (CRAJ) recull 746 entitats només dins del Barcelonès. D'aquesta manera, trobem una gran diversitat en l'oferta participativa, tant des d'iniciatives institucionals com comunitàries, que permet que la infància, adolescència i joventut de Barcelona pugui exercir el seu dret a la participació de forma plena.

D'altra banda, resulta destacable l'ús de la plataforma Decidim. Tots els processos participatius institucionals de Barcelona i algunes entitats compten amb espais digitals dins de la plataforma, a través dels quals les persones participants poden vehicular la seva participació en forma de propostes, comentaris, adhesions, etc. Fins ara, la plataforma només la podien utilitzar persones majors de 14 anys; tanmateix, està passant per un procés d'adaptació per facilitar la participació d'infants de 8 a 13 anys (Ortega, 2022). Els canvis es volen dirigir a:

- Automatizar el consentiment informat de les persones tutores, per la qual cosa cal que també estiguin registrades a la plataforma i puguin accedir a la navegació dels infants.
- Detecció automatitzada de l'edat de la persona usuària a través del DNI/NIE.
- Crear espais de participació (processos o òrgans de participació) específicament adreçats a menors, dintre de processos o espais generals adreçats a persones adultes.
- Adaptar el llenguatge i la comunicació de la plataforma als infants.
- Garantir una navegació segura a través de la moderació digital i la vigilància.
- Educar els infants en la no-violència digital, la privacitat de les dades i els drets digitals.

En aquest sentit, observem que l'ús de les eines digitals s'ha d'adaptar a les característiques i necessitats de cada grup d'edat; especialment en el cas de la infància. Així, des del projecte PARTICIPATIC creiem important analitzar quines són les experiències d'ús d'aquesta eina digital entre la població infantil i juvenil, en tant que usuaris amb un perfil particular i que poden presentar diferències en relació l'ús de la plataforma. D'aquesta manera, volem observar quines són les avantatges i oportunitats que ofereix, i quins són els seus reptes o limitacions en aquest context. Per fer possible aquest anàlisi, entre la mostra d'experiències seleccionades s'ha procurat una diversitat en relació a l'ús de Decidim.

2. RESULTATS DE L'ANÀLISI DEL TREBALL DE CAMP

En el treball de camp s'han realitzat grups focals o de discussió amb diferents perfils de persones vinculats als espais de participació infantil, adolescent i juvenil de Barcelona, que s'han contrastat amb grups focals realitzats a la resta del territori espanyol. Així mateix, s'ha realitzat un seminari en el qual han participat persones expertes: professionals dinamitzadors d'espais de participació, expertes acadèmiques, i professionals de la intervenció. Aquests materials constitueix la part central de la recerca, en tant que han permès apropar-se a la realitat de la participació infantil, adolescent i juvenil en la conjuntura actual a través del testimoni i perspectiva dels diferents agents implicats en aquests espais (infants, adolescents, joves i professionals). El material ha estat analitzat a través de metodologies qualitatives, que han permès respondre a les preguntes de recerca.

¿Quines eines digitals es fan servir?

¿Qui les fa servir?

¿Per a quines finalitats?

¿Quines competències digitals s'estan desenvolupant en els espais de participació?

¿Quines es podrien potenciar?

Quins són els impactes positius de les eines digitals sobre la participació infantil, adolescent i juvenil?

Quins són els negatius?

¿Quins són els imaginaris sobre el futur de la participació?

¿Quines són les propostes d'intervenció per a una participació més equitativa?

En les següents pàgines es relaten, en primer lloc, els resultats d'aquesta anàlisi i, en segon lloc, les reflexions que es deriven d'aquests resultats.

2.1 Dimensions de la participació digital juvenil

L'anàlisi dels grups focals i el seminari s'ha realitzat de forma qualitativa a partir de la creació d'un sistema de dimensions i indicadors que han permès realitzar una anàlisi temàtica del contingut. Aquest sistema de dimensions i indicadors ha estat generat de forma principalment deductiva a partir dels objectius/preguntes de recerca (o com s'incorporen les eines digitals en la participació juvenil, analitzar si en els espais de participació es produeixen

processos de capacitació digital, observar com es planteja el futur de la participació juvenil i plantejar propostes d'avaluació). A més dels objectius i preguntes de recerca, s'ha tingut en compte la literatura consultada, com és el cas de la segona dimensió, "Capacitació digital en l'espai de participació", on s'han incorporat les dimensions de competències digitals del DigComp 2.2 – Marc de Competències Digitals per a la Ciutadania (Centre d'Investigacions Comunes de la Comissió Europea, 2022).

D'aquesta manera, s'han configurat quatre dimensions, dotze components i cinquanta cinc indicadors:

Dimensió A "Ús d'eines digitals en l'espai de participació": recull tota aquella informació relativa al tipus d'eines que es fan servir, qui les fa servir, i per a quines finalitats.

Dimensió B "Capacitació digital en l'espai de participació": recull la informació relativa als processos d'aprenentatge digital de les diferents àrees competencials.

Dimensió C "Impactes de les TD en el context de la participació infantil, adolescent i juvenil": recull els impactes (positius i negatius) que es presenten en la digitalització de la participació.

Dimensió D "Prospeccions de futur": recull els imaginaris sobre el futur i les propostes d'intervenció per a la participació en equitat.

A continuació, es mostra la concreció dels components en relació a cadascuna de les dimensions exposades:

Dimensions	Components
A. Ús d'eines digitals en l'espai de participació	A.1 Eines digitals usades
	A.2 Organització de l'ús
	A.3 Tipologies d'ús
B. Capacitació digital en l'espai de participació	B.1 Recerca i gestió d'informació i dades
	B.2 Comunicació i col·laboració
	B.3 Creació de continguts digitals
	B.4 Seguretat
	B.5 Resolució de problemes
C. Impactes de les TD en el context de la participació infantil, adolescent i juvenil	C.1 Impactes positius
	C.2 Impactes negatius

D. Prospeccions de futur

D.1 Imaginaris sobre el futur format de la participació

D.2 Propostes d'intervenció per a la participació en equitat

En els següents quatre apartats es desenvolupen els resultats de cadascuna de les dimensions distribuïts en funció dels components i els seus indicadors.

2.1.1 Usos de les eines digitals als espais de participació

¿Quines eines digitals es fan servir?

¿Qui les fa servir?

¿Per a quines finalitats?

La dimensió A. *Ús d'eines digitals en l'espai de participació*, es constitueix dels components:

- A.1 Eines digitals usades
- A.2 Organització de l'ús
- A.3 Tipologies d'ús.

Aquests components, al seu torn, es divideixen en diferents indicadors tal com es pot observar a continuació:

Dimensió	Components	Indicadors
A. Ús d'eines digitals en l'espai de participació	A.1 Eines digitals utilitzades	A.1.1 Ús de videotrucades
		A.1.2 Ús de missatgeria instantània
		A.1.3 Ús de correu electrònic
		A.1.4 Ús de documents compartits
		A.1.5 Ús de xarxes socials
		A.1.6 Ús d'eines per a votacions
		A.1.7 Ús d'altres eines digitals
	A.2 Organització de l'ús	A.2.1 Ús de les eines digitals per part de persones amb responsabilitats específiques i/o adultes
		A.2.2 Ús de les eines digitals per part de totes les persones participants
	A.3 Tipologies d'ús	A.3.1 Organització i comunicació interna
		A.3.2 Comunicació externa
		A.3.3 Deliberar i decidir
		A.3.4 Passar-ho bé o jugar entre les persones

A.1 Eines digitals utilitzades

A partir dels grups focals, constatem que les eines digitals són presents en totes les experiències de participació que han col·laborat en aquest projecte. Especialment, moltes de les persones informants afirmen que la transformació digital es va accelerar durant la pandèmia, context en el qual es van començar a fer servir una major diversitat d'eines digitals (especialment les videotrucades) com l'espai presencial. D'aquestes eines que van arribar amb la pandèmia, algunes s'han quedat a causa de la seva conveniència, mentre que en altres

casos s'ha tornat a alternatives presencials. Prenent el testimoni de totes les persones participants, les eines més usades són les següents:

	% d'espais de participació que fan ús de les eines
Videotrucades	100%
Missatgeria instantània	96%
Correu electrònic	93%
Documents compartits	74%
Eines per a votacions	62%
Xarxes socials	59%
Altres (plataformes de participació com Decidim, eines facilitadores del debat com pissarres col·laboratives, eines de programació, de disseny, blogs, etc.)	33%

Com es pot observar, les videotrucades són l'eina que més s'utilitza, seguida de la missatgeria instantània i el correu electrònic. En menor mesura, els documents compartits, les eines per a votacions i les xarxes socials. Finalment, es troba l'ús d'altres eines com les plataformes de participació (dins de les quals s'inclouen, cal destacar, altres eines de votació, comunicació, etc.), eines de programació, o l'ús de blocs. Per tant, les eines més usades són aquelles relacionades amb la comunicació, fet que no sorprèn, ja que la participació és una activitat essencialment social i comunicativa. A més, segons dades de l'enquesta "Bretxa Digital a Espanya", els usos comunicatius són els més freqüents (el 84% de la població es comunica digitalment cada dia) (Ferrer Guardia, 2022), fet que concorda amb els resultats d'aquesta investigació.

D'altra banda, trobem que la freqüència i tipologies d'ús són diferenciats en funció dels perfils (edats de les persones participants i tipus d'experiència participativa). En aquest sentit, com menor és l'edat de les persones participants, menor ús d'eines digitals realitzen. Aquest eix de desigualtat es deu principalment a tres qüestions:

1. D'una banda, l'accés a dispositius digitals en la infància acostuma a ser menor, ja que no necessiten o no tendeixen a fer un ús tan extensiu com els adolescents i adults en la seva quotidianitat. Per tant, pot ocórrer que no es tinguin els dispositius adequats per participar d'aquesta manera o, més freqüentment, que per fer ús de les eines digitals es depengui d'usar els dispositius de les persones adultes del nucli familiar.
2. D'altra banda, les competències digitals de la infància tendeixen a ser menors a causa de la seva manca d'experiència, per la qual cosa acostumen a aparèixer problemes tècnics que són difícils de resoldre a distància i que dificulten la participació i comunicació. És més, en aquests casos de dificultats tècniques, es genera una dependència cap a les famílies com a agents acompanyants que pot resultar

insuficient en alguns casos, per la qual cosa es poden generar bretxes d'ús entre els i les participants d'un mateix grup.

3 Finalment, l'evidència científica demostra que l'ús de dispositius digitals en la infància hauria de ser reduït, ja que presenten riscos per al desenvolupament ple dels nens i nenes (Pons et al., 2021; Gómez, 2021). Paral·lelament, especialment els i les professionals expliquen que la dinamització amb infància a través d'eines com la videotrucada presenten reptes, ja que resulta més cansada que la dinamització presencial i és més dificultós generar vincles.

Per tots aquests motius, en la **participació amb infància** es tendeix a mostrar una preferència per a la **participació *offline*** sempre que sigui possible. Això no treu que en casos en què la dispersió territorial és molt àmplia s'utilitzin les eines digitals per superar les barreres espacials. Tanmateix, no es tracta de l'opció preferent.

D'altra banda, hi ha **diferències** en els hàbits d'usos d'eines digitals en funció de la **tipologia o perfil d'experiència participativa**. Així, s'observa com aquelles experiències més recents en el temps i les que tenen l'element tecnològic com una part central del seu projecte fan un ús més extensiu de les eines digitals. Mentrestant, els projectes de participació amb un major recorregut i que tradicionalment no han fet servir aquests mitjans, fan menor ús de les eines.

No obstant això, cal reiterar que un factor summament rellevant a l'hora de determinar el grau de digitalització és la **dispersió territorial** de les persones participants. Com més distància física es dona entre participants, trobem més ús de la tecnologia, ja que aquesta, en molts casos, possibilita la participació en permetre reduir els costos de desplaçament (monetaris i/o temporals). En el cas de la infància i adolescència aquesta diferència pot ser decisiva a l'hora de viabilitzar la participació, ja que els nens, nenes i adolescents en molts casos depenen de l'acompanyament d'adults per arribar als espais de participació, per la qual cosa eliminar el factor del desplaçament pot determinar la diferència entre la participació i la no participació. En aquest sentit, els ens de participació de més nivell organitzatiu que aglomeren altres experiències (per exemple, federacions d'entitats), tendeixen a tenir una major dispersió i, per tant, fan un ús més extensiu de les tecnologies digitals.

De la mateixa manera, trobem que aquelles experiències de major nivell organitzatiu són aquelles que utilitzen més la plataforma **Decidim** com a forma de vehicular la participació. Fet que es relaciona amb la disponibilitat de majors recursos econòmics per gestionar una instància pròpia però també amb la necessitat de canalitzar la participació d'un major nombre de persones. Una de les experiències en el que es fa més ús de Decidim és el cas d'Escoltes Catalans, que narren com s'utilitza aquesta eina per dissenyar participativament la seva planificació estratègica.

D'altra banda, pel que fa al **gènere**, **no trobem diferències perceptibles** en l'ús de les TD entre nens/nois i nenes/noies en el context de la participació. En aquest sentit, hem de tenir

en compte que en la participació l'ús de les TD es realitza especialment en un context comunicatiu. Una àrea en la qual les desigualtats de gènere es redueixen.

Quant a les diferències en relació a les tipologies d'ús, s'observa que:

Les **videotrucades** han estat utilitzades per tota mena d'ens participatius durant el període de confinament derivat de la pandèmia. Tanmateix, després de la pandèmia hi ha molts espais (especialment aquells que tracten amb infància) que han deixat d'utilitzar-les pels motius ja exposats.

La **missatgeria instantània** s'utilitza també majoritàriament, com a canal més informal que el correu electrònic, que s'utilitza lleugerament menys.

Els **documents compartits** s'utilitzen especialment entre participants de més edat, ja que requereixen d'un major nivell de competències digitals i és utilitzat per a un tipus de participació més institucionalitzada.

Les **eines per a votacions** s'utilitzen tan sols en un 62% dels casos analitzats, fet que suggereix que les formes de prendre decisions tendeixen a ser més deliberatives i a través de consensos.

Les **xarxes socials** s'utilitzen en un 59% dels casos. Les persones participants expliquen que, en treballar amb persones menors d'edat, l'ús de les xarxes socials i la seva visibilitat pública implica tenir molt presents els drets de privacitat de les persones participants. Més enllà d'aquesta qüestió, especialment entre els i les joves es reconeix la importància de les xarxes com a eines de sensibilització i impacte. Tot i així, es destaquen les dificultats de fer visible el contingut propi en un context de sobre informació i alta competitivitat.

Finalment, s'utilitzen altres eines digitals especialment en els casos en què l'element digital és una part central de la participació i s'utilitzen eines específiques.

A.2 Organització de l'ús

L'ús de les eines digitals és desigual entre els diferents membres i rols dels espais de participació. Tot i que totes les persones utilitzen alguna eina digital durant la participació, especialment aquelles relacionades amb la comunicació amb altres persones **participants, les persones professionals o amb rols organitzatius tendeixen a fer un ús més extensiu de la tecnologia**, d'acord amb les seves funcions diferenciades.

Per exemple, en el cas de les entitats que usen la plataforma Decidim, són les persones de més edat o responsables les que participen a través d'aquesta eina. Així mateix, dins dels consells d'infància i adolescència, és possible que les persones participants "només" usin les videotrucades i el correu electrònic, mentre que les persones facilitadores faran servir també documents compartits i dinamitzaran les xarxes socials del consell amb la finalitat de fer pública l'activitat del grup. D'aquesta manera, **aquells usos més complexos o públics,**

tendeixen a assumits completament per les persones adultes o amb majors responsabilitats.

A.3 Tipologies d'ús

Observem que totes les persones utilitzen eines digitals per a la comunicació i col·laboració, que, no sorprenentment, resulta ser l'ús més estès. Especialment es fan servir les eines digitals en l'**organització i comunicació interna**, és a dir, la comunicació entre persones del mateix espai de participació per organitzar trobades, comunicar novetats, etc. Aquestes funcions es compleixen a través de videotrucades, xats, blogs, etc.

En segon lloc, observem com s'utilitzen les eines digitals per a la **comunicació externa i la sensibilització**. Les tecnologies són especialment útils en aquest aspecte, ja que permeten un gran abast de públic amb un cost molt reduït. En aquest cas, tal com s'esmentava més amunt, les persones adultes o responsables/referents (dinamitzadores, educadores, etc.) tendeixen a gestionar l'abast públic del projecte en major mesura (per exemple, les xarxes socials de l'espai/projecte).

En tercer lloc, els usos **deliberatius** s'han fet a través de videotrucada quan hi ha hagut una conjuntura que n'ha obligat l'ús (com ha estat el cas del confinament). Tanmateix, en general són tipologies d'activitats que es prefereixen fer de forma presencial, ja que permeten una comunicació més fluida. De la mateixa manera, les eines digitals també s'han fet servir per a usos **lúdics** (jocs o activitats de cohesió), un aspecte especialment important en la participació infantil i adolescent, però només quan ha estat necessari (com en el confinament).

2.1.2 Capacitació digital

¿Quines competències digitals s'estan desenvolupant en els espais de participació?

¿Quines es podrien potenciar?

La dimensió B. *Capacitació digital en l'espai de participació*, es divideix en els següents components:

- B.1 Recerca i gestió d'informació i dades.
- B.2 Comunicació i col·laboració.
- B.3 Creació de continguts digitals
- B.4 Seguretat
- B.5 Resolució de problemes.

Aquests components, al seu torn, es divideixen en diferents indicadors tal com es pot observar a continuació:

Dimensió	Components	Indicadors
B. Capacitació digital en l'espai de participació	B.1 Recerca i gestió d'informació i dades	B.1.1 Presència de capacitació en navegar, buscar i filtrar dades, informació i continguts digitals
		B.1.2 Presència de capacitació en avaluar dades, informació i continguts digitals
		B.1.3 Presència de capacitació en gestió de dades, informació i continguts digitals
	B.2 Comunicació i col·laboració	B.2.1 Presència de capacitació en interactuar a través de tecnologies digitals
		B.2.2 Presència de capacitació en compartir a través de tecnologies digitals
		B.2.3 Presència de capacitació en participació ciutadana a través de les tecnologies digitals
		B.2.4 Presència de capacitació en col·laboració a través de les tecnologies digitals
		B.2.5 Presència de capacitació en la millora del comportament a la xarxa
		B.2.6 Presència de capacitació en la gestió de la identitat digital

	B.3 Creació de continguts digitals	B.3.1 Presència de capacitació en desenvolupament de continguts
		B.3.2 Presència de capacitació en integració i reelaboració de contingut digital
		B.3.3 Presència de capacitació en drets d'autor (Copyright, Copyleft y Creative Commons) i llicències de propietat intel·lectual
		B.3.4 Presencia de capacitació en programació
	2.4 Seguretat	B.4.1 Presència de capacitació en protecció de dispositius
		B.4.2 Presència de capacitació en protecció de dades personals i privacitat
		B.4.3 Presència de capacitació en protecció de la salut i del benestar
		B.4.4 Presència de capacitació en protecció mediambiental
	B.5 Resolució de problemes	B.5.1 Presència de capacitació en resolució de problemes tècnics
		B.5.2 Presència de capacitació en identificació de necessitats i respostes tecnològiques
		B.5.3 Presència de capacitació en ús creatiu de la tecnologia digital
		B.5.4 Presència de capacitació en identificar llacunes en les competències digitals
		B.5.5 Presencia de capacitació en gestió dels riscos

B.1 Recerca i gestió d'informació i dades

Observem com **en els espais participatius es desenvolupen habilitats tècniques bàsiques de navegació per la xarxa i recerca d'informació**. És a dir, es fan recerques simples per la xarxa per buscar informació al voltant dels temes de sobre els quals es participa.

Tanmateix, en relació al desenvolupament de competències més complexes o actitudinals, com el **pensament crític i avaluació de la informació, no hi ha consens entre les persones informants sobre si es treballen en els espais de participació**. Algunes informants professionals destaquen que es tracten a partir de tallers i altres iniciatives específiques en les quals s'ensenya a distingir la informació verídica de la falsa, es reflexiona sobre les càmeres de ressò a la xarxa, etc. Malgrat aquestes iniciatives, altres professionals creuen que s'hauria de treballar més en la quotidianitat de la participació. D'altra banda, entre els i les informants

menors d'edat (infància i adolescència) l'aspecte crític s'esmenta molt escassament, per la qual cosa podem inferir que es treballa poc o no explícitament.

A més d'aquestes diferències en la percepció del desenvolupament d'aquesta àrea competencial, trobem que hi ha **diferències quant a la millora d'aquestes competències digitals en funció de:**

- **L'edat:** a mesura que aquesta augmenta, també augmenta la complexitat del pensament i les capacitats crítiques.
- **Els objectius de la participació que s'està duent a terme:** quan la participació té com a meta incidir sobre alguna qüestió externa a l'espai de participació, les i els partícips tendeixen a fer una major quantitat de recerques a les xarxes i a gestionar més informació. En canvi, quan la participació té objectius de caràcter més endogen, aquesta recerca serà més esporàdica o inexistent.
- **El nivell d'autonomia de les persones participants**: el nivell d'independència que presenten les persones participants per informar-se influeix en gran mesura sobre el desenvolupament de les competències crítiques de recerca i gestió de la informació. En aquest sentit, es desenvolupen en major grau les competències quan la infància i adolescència és apoderada per informar-se de manera autònoma, sense que cap persona adulta hagi gestionat la informació prèviament. Iniciatives com Cibercorresponsales mostren que els i les adolescents són capaços de fer aquest exercici i fins i tot instaurar un mètode de revisió per parells (*peer to peer*) a través del qual assenyalar aquelles informacions que no siguin verídiques sense la supervisió de persones adultes. Aquest cas mostraria com el foment d'una major autonomia pot portar a un major desenvolupament de les competències crítiques.

Dels resultats de l'anàlisi feta hem de destacar que no s'han presentat diferències pel que fa al desenvolupament d'aquestes competències segons el sexe.

B.2 Comunicació i col·laboració

Les competències relacionades amb la comunicació i la col·laboració són les més usades i desenvolupades a causa de la pròpia naturalesa de la participació, que implica una mobilització col·lectiva i, per tant, la coordinació d'un conjunt de persones.

De fet, observem que, segons la classificació *DigComp* la participació digital com a competència se situa en esta àrea. Dins d'aquest marc de la comunicació i la col·laboració es desenvolupen principalment **habilitats tècniques** amb:

- Les eines de comunicació (com realitzar videotrucades, usar xats, enviar correus, etc.)
- Les eines per a la presa de decisions col·lectives (com plantejar enquestes)

- Les eines per al treball col·laboratiu (com crear documents compartits).

De la mateixa manera, es desenvolupen **competències actitudinals**, com poden ser:

- Les normes de comportament a la xarxa (també denominades "netiqueta").
- L'empatia i treball en equip.

No es troben diferències significatives entre diferents perfils en aquesta àrea, a excepció de les diferències relacionades amb l'edat ja esmentades, que impliquen una **major complexitat dels usos entre les persones de més edat**, o els casos en què es potencia alguna acció de capacitació concreta.

Aquesta homogeneïtat es deu a què, en ser la comunicació el mitjà a través del qual es participa, es troba molt present en tots els espais participatius, també en el seu format digital. Per tant, **és una àrea competencial que es desenvolupa en el dia a dia de la participació**.

B.3 Creació de continguts digitals

Les competències relacionades amb la creació de continguts digitals són majoritàriament usats per part de joves i persones adultes responsables/dinamitzadores, que s'encarreguen dels **continguts públics** (por exemple, en comptes de xarxes socials "oficials"). Aquestes competències es tradueixen típicament en l'edició de textos, imatges o vídeos en els quals es mostren el projecte, les activitats realitzades, els cartells i mitjans de difusió, etc.

També les persones més joves destaquen la creació de textos, d'enquestes, o el disseny gràfic de cartells i altres materials de difusió a un nivell bàsic.

Així mateix, en algunes iniciatives específiques on les eines digitals suposen l'element conductor o central de la participació, també trobem la presència de capacitació en programació. A més, alguns/es joves fan menció de l'ús (no gaire estès) de programari lliure.

Tanmateix, l'opinió compartida de professionals i joves és que **queda molt potencial per desenvolupar en aquest àmbit**. Per exemple, es troba a faltar un major ús o una major capacitació en relació amb el pensament computacional i amb les eines de programari lliure. En aquesta mateixa línia, cal destacar que la creació de contingut digital és una eina que potencialment pot facilitar que la infància, adolescència i joventut expressin i articulin públicament les seves idees sense intermediaris, de manera que puguin apoderar-se i generar un impacte social i polític. Tanmateix, aquest és un àmbit de la creació de continguts que tampoc s'ha desenvolupat de forma extensa en la majoria dels espais participatius, ja que, com s'anunciava més amunt, la tendència és que els mitjans de comunicació públics siguin gestionats/mitjans per les persones adultes o professionalitzades. Però, encara que algunes eines digitals com a xarxes socials poden ser utilitzades legalment a partir d'una certa edat, els continguts poden ser creats pels nens i nenes que participin dels espais. Un repte a desenvolupar als projectes.

B.4 Seguretat i benestar

En l'àrea de seguretat i benestar, la capacitació se centra principalment en **estratègies de seguretat bàsiques** com no compartir informació privada d'acord amb la llei de protecció de dades (LOPD). En aquest sentit, especialment les persones joves i professionals destaquen la manca d'ús d'eines per a la comunicació que presentin majors prestacions en relació a la Seguretat que aquelles d'ús més estès. Així per exemple comenten que seria molt positiu implementar la missatgeria instantània com a *Signal*, o els correus electrònics de *protonmail*. En la mateixa línia, algunes persones expliquen la seva experiència amb diferents tipus de plataformes que garanteixen la privacitat de les persones participants (per exemple, Decidim). En general s'observa una preocupació per mantenir la privacitat de les persones participants menors d'edat, especialment.

D'altra banda, s'esmenta la importància dels **descansos** i la **reducció dels temps** en les reunions telemàtiques, ja que les persones participants afirmen que aquestes cansen més. No obstant això, no s'apunten altres aspectes relacionats amb el **benestar** com la higiene digital o la visió crítica amb els discursos trobats a la xarxa que, a causa de la major vulnerabilitat la infància i adolescència, poden causar efectes danyosos en la seva autopercepció. Així mateix, tampoc no es parla de la gestió dels riscos.

En relació a les desigualtats entre perfils, trobem que el gènere no és determinant però sí que trobem diferències en relació a l'edat. Tot i que totes les persones mostren preocupació per la privacitat o tenir un ús adequat de les eines digitals, com més gran és l'edat, més gran és la complexitat del pensament al voltant d'aquestes qüestions i es plantegen alternatives amb més freqüència.

B.5 Resolució de problemes

Pel que fa a la resolució de problemes, destaca que en moltes de les experiències participatives s'anima els individus a participar o col·laborar en la resolució de problemes digitals. Per exemple, **se'ls convida a identificar necessitats i barreres tecnològiques**, com la detecció de possibles millores en les aplicacions digitals que es fan servir, o la detecció de l'exclusió digital entre persones que tenen dificultats per participar a causa de problemes tècnics.

D'altra banda, els **informants adolescents expressen o reivindiquen la seva pròpia autonomia en enfrontar-se a problemes tecnològics**, que freqüentment resolen sense el suport de persones adultes. A més, els/les adolescents perceben de forma positiva que se escolteu la seua veu a l'hora de fer millores en el funcionament digital. L'altra cara de la moneda, però, és que infància i adolescència en ocasions presenten un suport o acompanyament insuficient o limitat. Per exemple, hi ha casos en què tenen més coneixement

digital les persones menors que les persones facilitadores de l'espai de participació. També destaquen que la diversitat de dispositius (tant pel que fa a les tipologies, com les diferències entre sistemes operatius) dificulta el suport mutu, ja que es fa més difícil donar instruccions sobre una eina diferent a la pròpia, que no coneixes o amb la qual no estàs familiaritzat. Finalment, aquesta dificultat en el suport a distància durant els usos digitals, implica que l'acompanyament pot recaure en les famílies, que no sempre estan disponibles o no sempre tenen la informació necessària per resoldre els problemes.

2.1.3 Impactes de les TD en el context de la participació infantil, adolescent i juvenil

Quins són els impactes positius de les eines digitals sobre la participació infantil, adolescent i juvenil?

Quins són els negatius?

La dimensió C. *Impactes de les TD en el context de la participació infantil, adolescent i juvenil*, es divideix en els següents components:

- C.1 Impactes positius
- C.2 Impactes negatius

Aquests components, al seu torn, es divideixen en diferents indicadors tal com es pot observar a continuació:

Dimensions	Components	Indicadors
C. Impactes de les TD en el context de la participació infantil, adolescent i juvenil	C.1 Impactes positius	C.1.1 Eficiència i eficàcia
		C.1.2 Igualtat i democratització de l'accés a la informació
		C.1.3 Gamificació i motivació
		C.1.4 Capacitació digital de participants
		C.1.5 Anonimat: llibertat i seguretat
		C.1.6 Traçabilitat de la informació
		C.1.7 Flexibilitat en la dedicació
		C.1.8 Autonomia
	C.2 Impactes negatius	C.2.1 Menor qualitat de la comunicació

C.2.2 Desigualtats en l'accés, exclusió sociodigital

C.2.3 Cansament, hàbits poc saludables i dificultat de desconnexió

C.2.4 Excés d'informació i eines: complexitat i desinformació

C.2.5 Competitivitat

C.2.5 Manca de privacitat i excés de control

C.2.6 Invisibilització i conflictivitat deguda a l'anonimat

C.2.7 Autonomia

C.1 Impactes positius

D'acord amb les aportacions fetes en els grups i el seminari, es recull una àmplia diversitat d'avantatges o impactes positius percebuts en relació a la incorporació d'eines digitals en la participació.

1. El major avantatge percebut és la **millora en termes d'eficiència i eficàcia en la** comunicació i organització (immediatesa, reducció de costos, accessibilitat, superar grans distàncies, optimització, flexibilitat, etc.) . Aquest és un aspecte reconegut per tots els grups independentment del seu perfil.
2. Seguidament, es destaca la **capacitat de fer arribar la informació a un major nombre de persones**, fet que permetria poder participar de forma més igualitària, ja que tota la població tindria accés a la mateixa informació.
3. També en els grups amb professionals apareix la idea de la capacitat de la tecnologia per facilitar la **gamificació** de les activitats i augmentar motivació entre les persones joves. Així com la facilitat en copiar/traslladar les activitats presencials a un altre format; malgrat que hem de destacar que aquest aspecte no és esmentat, però, per les persones més joves. A més, ens hem de plantejar: quines activitats realment es poden traslladar i com canvien a nivell qualitatiu?
4. D'altra banda, l'ús de la tecnologia en participació repercuteix en **millores en les competències digitals**, que posteriorment es podran aplicar en altres àrees.
5. Així mateix, **l'anonimat** que ofereixen alguns tipus de participació *online* afavoreix que les persones se sentin més lliures per expressar-se sense pors. Així ho remarquen especialment alguns adolescents, que valoren molt especialment aquests espais

d'anonimat a partir dels quals, paradoxalment, poder connectar de forma més íntima. En aquest sentit, la digitalització de la participació facilita poder **conèixer altres persones amb interessos similars** independentment de les barreres territorials i establir xarxes de participació.

6 D'altra banda, el fet que en l'àmbit digital hi hagi maneres poc costoses de registrar la informació, facilita la **traçabilitat de la informació**, aspecte vital per generar bones pràctiques participatives.

7 A més, els i les informants destaquen la **flexibilitat**, tant de les metodologies com en escollir el grau d'implicació.

8 Finalment, les TD també ofereixen avantatges relacionats amb **l'autonomia**, en el sentit de permetre que la infància, adolescència i joventut pugui accedir als espais de participació sense dependre de persones adultes que els acompanyin.

C.1 Impactes negatius

En relació amb els impactes negatius o desavantatges percebuts pel que fa a la incorporació d'eines digitals en la participació, es destaquen els següents:

1 La **menor qualitat de la comunicació**: fallades de comunicació a causa de fallades tècniques o pèrdua de la contextualització, pèrdua de la vivencialitat o humanitat, accentuació de la timidesa, aïllament, despersonalització de l'altre, etc. Aquest aspecte ha estat reconegut per tots els perfils com un dels principals inconvenients a la participació digital.

2 Les **dràstiques en l'accés, ús i aprofitament de les eines digitals** que provoquen que algunes persones quedin excloses dels espais de participació per no tenir bones eines, connexió, o el capital digital suficient.

3 El **cansament i la generació d'hàbits poc saludables**, sovint provocats per la falta de moviment o l'ús excessiu de pantalles.

4 L'**excés d'informació i d'eines digitals**, que representen una excessiva complexitat i dificulten la desconnexió. Aquest excés genera sensació de desbordament i, conseqüentment, desgast emocional. A més, poden generar desinformació.

5 Les persones informants, especialment entre els grups joves, destaquen que aquesta **sobreinformació a les xarxes socials genera competitivitat** i es tradueix en una "carrera cap endavant" per fer el contingut més vistós i tenir un major impacte en les publicacions. Aquest fenomen, així, acaba augmentant els costos de la creació de contingut, ja que aquest ha d'estar més cuidat per destacar entre la gran quantitat d'informació.

6 La **falta de privacitat** per les condicions d'ús de les eines digitals que es fan servir.

7 A més, en relació a **l'autonomia**, encara que no haver de desplaçar-se implica una menor dependència en transport, l'ús de TD implica noves dependències. Per exemple, moltes vegades els nens i nenes usen eines digitals de les seves famílies, per la qual cosa cal que estiguin disponibles. Així mateix, a causa de la complexitat, també hi pot haver una dependència més gran en relació amb l'acompanyament familiar.

D'altra banda, malgrat tenir en compte els riscos que suposa l'ús de determinades eines digitals, durant el seminari PARTICIPATIC es va determinar que **el focus de les intervencions ha d'estar en crear un entorn segur, no en educar les potencials víctimes perquè no assumeixin riscos**. D'aquesta manera, **s'equipara al context presencial o analògic**, en el qual es posen esforços a **protegir la infància no des de la por, sinó des del generar espais en els quals no corrin riscos**.

2.1.4 El futur de la participació infantil i juvenil en relació a l'aspecte digital

¿Quins són els imaginaris sobre el futur de la participació?

¿Quines són les propostes d'intervenció per a una participació més equitativa?

La dimensió D. *Prospeccions de futur*, es divideix en els següents components:

- D.1 Imaginaris sobre el futur format de la participació
- D.2 Propostes d'intervenció per a la participació en equitat

Aquests components, al seu torn, es divideixen en diferents indicadors, com es pot observar a continuació:

Dimensions	Components	Indicadors
D. Prospeccions de futur	D.1 Imaginaris sobre el futur format de la participació	D.1.1 Model híbrid
		D.1.2 Canvis sobre el nivell de participació
		D.1.3 Canvis sobre la qualitat de la participació
	D.2 Propostes d'intervenció per a la participació en equitat	D.2.1 Inversió pública
		D.2.2 Inversió privada
		D.2.3 Millores a l'accés
		D.2.4 Capacitació digital
		D.2.5 Autogestió per part de persones joves

D.1 Imaginaris sobre el futur format de la participació

La percepció general és que les tecnologies cada vegada tindran un rol més rellevant en les nostres vides i, per tant, també en les formes de participació. En aquesta línia, cal destacar que la frontera entre el digital i l'analògic és cada vegada més difusa, especialment entre les

persones joves, que s'han socialitzat usant la tecnologia en la seva quotidianitat. Per tant, no és sorprenent quan observem que, **en l'imaginari de futur de les persones informants, la participació seguirà avançant cap a un model híbrid en el qual la capa digital i l'analògica estaran progressivament interconnectades i es complementaran mútuament**.

D'altra banda, alguns joves i adolescents imaginen que en el futur hi haurà "**més persones participant, menys implicació**". És a dir, que la nova estructura de costos digital portarà que més persones arribin a implicar-se d'alguna manera però, a causa de la flexibilitat que ofereix el medi, la **participació serà més superficial**. Aquesta superficialitat ens pot suggerir que en realitat no estaríem parlant de participació, sinó de *clickactivisme*, de participació simbòlica, o de decoració. Per tant, en cas que esta afirmació s'encerta, ha d'alertar-nos, atès que **la manca d'implicació pot tenir importants repercussions negatives sobre la capacitat d'incidència de la ciutadania i, conseqüentment, la qualitat democràtica**.

D.2 Propostes d'intervenció per a la participació en equitat

En relació a les propostes d'intervenció per a la participació en equitat, les persones participants posen el focus en la **reducció de les desigualtats sociodigitals, especialment d'accés i ús**. Aquest tipus d'intervenció es proposa de realitzar a partir de la **inversió** (principalment pública, però també privada) **per millorar l'accés i la capacitació digital** de la infància, adolescència i joventut participant, així com de les persones dinamitzadores amb l'objectiu que puguin oferir acompanyament quan sigui necessari.

D'altra banda, les persones informants argumenten que per generar propostes d'actuació que s'adeqüin al context i les necessitats reals dels individus, s'ha **de potenciar l'autogestió dels espais** per part de les persones joves, qui coneixen la seva situació i la dels seus parells. És a partir d'aquestes iniciatives *bottom-up* que es podrà generar coneixement situat que permeti una veritable superació de les bretxes sociodigitals.

2.2 Reflexions finals de l'anàlisi dels resultats

2.2.1 Cap a una Ciutadania Digital

Tal com hem pogut comprovar amb aquesta investigació, actualment la tecnologia ha permeat en totes les esferes, imbricant-se en el dia a dia de la gran majoria de la població. Un avenç que podem preveure que només augmentarà amb el pas del temps, i que ja podem observar com genera desigualtats en l'exercici de drets com el de la participació. En aquest context, concloem que ens trobem davant un nou paradigma social, la construcció d'un nou pacte social en el qual s'estan assentant les bases de la construcció de la Ciutadania Digital.

Dins d'aquest context d'aquesta 4a revolució industrial, i des d'una perspectiva de drets, és essencial que es garanteixi que totes les persones poden formar part dels espais de participació de forma equitativa independentment del seu capital digital. I, en aquest sentit, l'acceleració de la transformació digital fa necessari que es desenvolupin mesures al respecte.

Les intervencions es poden desenvolupar en base a dos tipus d'estratègies, principalment.

1. D'una banda, ajustar el nivell tecnològic dels espais participatius al nivell de les persones que potencialment hi podrien participar. Dit d'una altra manera, **tenir en compte els diferents nivells de capital digital de les potencials participants a participar a l'hora de dissenyar i/o gestionar l'espai participatiu**, assegurant que fins i tot aquelles persones més excloses digitalment puguin participar mitjançant la disminució de les barreres tecnològiques.

2. D'altra banda, el segon tipus d'estratègia passa per **incidir sobre les bretxes sociodigitals**, fomentant l'accés, ús i aprofitament de les eines digitals per part d'aquelles persones amb menor capital digital, promovent així la inclusió sociodigital. En aquest sentit, **els espais de participació generen un context idoni per a la transmissió de coneixements des de l'acompanyament i les xarxes entre iguals**. És per això que proposem que aquest tipus d'estratègia també es pot (i és convenient!) de dur a terme des dels espais de participació infantil, adolescent i juvenil a partir de la pròpia participació.

En tot cas, aquests dos tipus d'estratègies no són incompatibles, però sí que poden generar dilemes. La disminució de les barreres permetrà una major i més igualitària participació a curt termini, però pot generar estancament en la capacitació digital de les persones més excloses sociodigitalment. Tanmateix, l'estratègia de fer un ús més extensiu de la tecnologia com a forma de capacitar digitalment pot tenir un efecte desenraonat per a algunes persones (especialment aquelles en situació d'exclusió social i que sovint ja no es veuen incentivades a participar-hi), encara que s'atorguin recursos materials i humans per facilitar-ne la implicació. En aquest moment de transició digital, es fa necessari avaluar en profunditat aquest conflicte cas per cas i generar **propostes específiques adequades als diferents contextos**.

2.2.2 Eines digitals en la participació infantil, adolescent i juvenil: per a què sí i per a què no?

La distinció entre el digital i analògic es dilueix, especialment per a les generacions més joves, tal com hem constatat. Així, observem que aquesta conceptualització diferenciada dels entorns digitals i analògics parteix d'una **perspectiva adultocèntrica i caduca**, que ha de ser superada. Tanmateix, ateses les finalitats de la nostra recerca es fa **necessari observar les diferències que existeixen entre els dos tipus de vies o contextos**, i com aquests generen dinàmiques diferents en la participació infantil, adolescent i juvenil.

Observem com, especialment durant la conjuntura de la COVID-19, la capa digital s'ha imbricat de forma fluida en els espais de participació i s'han creat alternatives digitals que "repliquen en el pla *online*" els formats analògics. D'aquesta manera, en una situació sobrevinguda i de necessitat, les **TD han permès donar una continuïtat als espais participatius** a través de videotrucades, xarxes socials i altres eines.

No obstant això, aquest ús precipitat i estès de les TD, ha posat de manifest que, mentre ofereixen molts avantatges i oportunitats, també existeixen desavantatges d'usar les TD per a algunes funcions. Per exemple, quan els objectius són els de tenir una comunicació immediata o organitzativa simple, les eines ofereixen grans potencialitats sense massa efectes adversos. Per contra, en el cas de la deliberació, es fan més patents els desavantatges de la comunicació a distància i/o asíncrona. A continuació, s'assenyalen les millors alternatives per a cada tipus d'ús (marcades en verd i rosa les caselles "guanyadores").

Tipus d'ús	Avantatges d'usar TD	Desavantatges d'usar TD
Organització i comunicació interna	Les potencialitats d'immediatesa, eficàcia, eficiència i comunicació a distància, entre d'altres, fan que l'ús de TD sigui avantatjós per a aquest tipus d'ús.	L'ús de TD podria causar més distància i/o malentesos.
Comunicació externa	La capacitat de les TD per difondre missatges a distància i arribar al públic objectiu sense massa cost és molt elevada.	La proliferació de la informació pot generar desinformació i que els missatges es perdin.
Deliberar i decidir	Les TD permeten que, potencialment, participi un major nombre de persones en la presa de decisions, i que la informació quedi organitzada de manera que sigui fàcil d'entendre i tingui traçabilitat.	Les TD dificulten la fluïdesa de la comunicació i desincentiven la participació orgànica a causa de la considerable pèrdua de comunicació no verbal
Usos lúdics i gamificació	Hi ha moltes eines digitals que permeten jugar i passar-ho bé en la distància, fins i tot calcant formats analògics.	Les pantalles poden acabar cansant, i es perd la "vivencialitat" del contacte físic i el moviment.

D'aquesta manera, concloem que **l'ús o no d'eines digitals depèn en gran part de la funció** per a la qual s'estiguin utilitzant. No són per si mateixes bones o males, sinó que **s'han d'adequar al context**. En aquest sentit, a més de la funcionalitat per a la qual es fan servir les TD, també és important que el seu ús **s'adeqüi a les situacions, capacitats i motivacions** de les persones participants, com s'apuntava anteriorment. La plataforma Decidim, en aquesta línia, és una eina útil però que, atesa la seva complexitat, utilitzen principalment persones joves o adultes.

D'altra banda, a través del treball de camp s'ha posat de manifest com són les persones adultes qui assumeixen gran part de la càrrega tecnològica en els espais de participació, amb l'objectiu de facilitar la participació i assumir aquelles tasques de major responsabilitat. Tanmateix, aquesta dinàmica té efectes perversos, ja que **evita la transmissió de competències digitals i trunca el potencial apoderament digital que es podria dur a terme en aquests contextos**. Així, tot i que les motivacions per entrar en la dinàmica són clares i fins i tot lloables, impliquen anar a la contra de l'ideal de la participació, que es fonamenta en l'autonomia de l'individu.

2.2.3 Equilibri entre riscos i oportunitats: Inclusió sociodigital i capacitació digital a través de l'acompanyament

En la línia dels anteriors apartats, observem com l'ús de TD ofereix tant riscos com oportunitats, dels quals els nens, nenes, adolescents i joves són força conscients. Davant d'aquesta situació, i tenint en compte el context de transformació accelerada, els **discursos socials han tendit a l'alarmisme** davant els riscos que l'ús d'eines digitals suposa per a la infància i l'adolescència. Tot i això, els r**iscos i les oportunitats són dues cares d'una mateixa moneda**. En aquest sentit, és important comprendre que, en un món intrínsicament digitalitzat, **no hi ha risc zero**. De fet, és probable que aquest sigui necessari perquè es pugui produir un aprenentatge i desenvolupar un ús crític de les TD.

En aquesta línea, observem que **l'acompanyament en aquests processos d'enfrontament a riscos (i oportunitats) és fonamental per a la inclusió i la capacitació sociodigital,** més encara quan parlem d'infància, adolescència i joventut. És essencial que les iniciatives participatives que es desenvolupin comptin amb mesures d'acompanyament i que aquest sigui proper. No es poden oblidar tampoc les **xarxes entre iguals i la seva capacitat per incidir en la capacitació digital**, alhora que **apoderar** les persones que transmeten el coneixement.

A causa de la presència d'aquestes xarxes socials i de suport mutu que es donen de forma espontània en els contextos participatius, podem inferir que **els espais participatius tenen un gran potencial per constituir espais d'acompanyament digital**. Tanmateix, no tots arriben a ser-ho, ja que cal una **voluntat i accions específiques** per fomentar que així sigui i superar les bretxes d'accés, ús i capacitació.

D'altra banda, en l'anàlisi de les fórmules de participació en el pla digital hem de prendre en consideració alguns elements clau que condicionen l'arribada als espais de participació:

1. **La incidència dels factors socials**, especialment el capital social i cultural de l'individu, que generen un important impacte sobre les possibilitats de participar i el profit que pugui extreure.
2. **L'existència de desigualtats sociodigitals** i que poden implicar una manca d'accés, ús, o aprofitament de les TD.
3. **La incidència de les experiències prèvies de participació** (tant en el pla *offline* com *online*), que generaran unes expectatives prèvies que poden ser favorables o desfavorables a la participació.
4. El fet que **l'acompanyament sol recaure, de forma excessiva, en les famílies** quan es plantegen fórmules de participació *online*, la qual cosa comporta una reproducció de les desigualtats socials del pla *offline*.

En aquest sentit, **és essencial prendre accions perquè la participació sigui més inclusiva i que més persones es puguin beneficiar d'aquests espais d'apoderament digital**. De la mateixa manera, creiem fonamental incorporar les formes de fer dels espais participatius (empoderament, xarxes d'ajuda mútua entre iguals, etc.) a altres espais més transversals com l'educació obligatòria.

D'altra banda, cal apuntar que **l'acompanyament és fonamental en el desenvolupament de competències actitudinals**. En la participació es desenvolupen i posen en pràctica una gran diversitat de competències digitals, especialment aquelles relacionades amb la comunicació i la col·laboració. Tanmateix, observem com les competències desenvolupades solen quedar-se en un nivell bàsic, principalment tècnic i no actitudinal. En aquest sentit, seria positiu aprofundir en el desenvolupament especialment de les actituds crítiques, però també de la higiene digital o la "netiqueta" entre d'altres, per tal d'incidir sobre la bretxa d'aprofitament. Un tipus d'aprenentatge en què l'acompanyament juga un rol decisiu.

3. PROPOSTA DE METODOLOGIA D'AVALUACIÓ

A partir dels resultats de la recerca es proposa una **metodologia en base a dimensions i indicadors per avaluar la capacitat dels projectes de participació de contribuir a la superació de la tercera bretxa digital i introduir les eines digitals en la participació sense malmetre la qualitat democràtica o deliberativa de la mateixa** . És a dir que es compleixi el doble objectiu de tenir cura de la participació i, alhora, contribuir a la inclusió digital promovent l'ús i aprofitament la tecnologia.

En aquest sentit, la metodologia d'avaluació proposada es divideix en les tres dimensions de la bretxa digital, que permeten ordenar els indicadors d'acord amb l'aspecte de bretxa digital sobre el qual tenen impacte. El llistat d'indicadors està plantejat com a "*checklist*", que les iniciatives de participació poden marcar per avaluar si s'estan complint amb les actuacions necessàries o requisits per promoure la inclusió sociodigital.

Dimensió	Indicador	*Comprovar*
1. Incidència sobre la bretxa d'accés	1.1 Es posa atenció sobre la bretxa d'accés en el disseny de l'espai de participació i les seves activitats	☐
	1.2 Hi ha un alt percentatge de persones participants amb accés a les eines digitals necessàries per a la participació	☐
	1.3 Es realitzen accions per a la rectificació de situacions d'exclusió sociodigital	☐
2. Incidència sobre la bretxa d'ús	2.1 Es posa atenció sobre la bretxa d'ús en el disseny de l'espai de participació i les seves activitats	☐
	2.2 S'adequa l'ús de les eines digitals als objectius de la participació	☐
	2.3 Hi ha una alta freqüència d'ús dels dispositius digitals	☐
	2.4 Es produeixen actuacions de capacitació digital	☐
3. Incidència sobre la bretxa d'aprofitament	3.1 Es posa atenció sobre la bretxa d'ús en el disseny de l'espai de participació i les seves activitats	☐
	3.2 Es promociona l'aprofitament més enllà de la participació	☐
	3.3 Es promociona una visió crítica en el context digital	☐
	3.4 S'acompanya en els usos digitals	☐

A continuació, es desenvolupen les explicacions per a cadascun dels indicadors i la seva justificació:

1. Incidència sobre la bretxa d'accés

1.1 Es posa atenció sobre la bretxa d'accés en el disseny de l'espai de participació i les seves activitats

Es té en compte les desigualtats en l'accés a dispositius digitals i Internet de les persones participants a l'hora de dissenyar i organitzar l'espai de participació, amb l'objectiu que no hi hagi persones excloses a causa de la manca d'accés a algun dispositiu o connexió. Aquesta qüestió no es refereix tan sols a tenir una bona connexió a internet, sinó també de quina manera. És a dir, que l'espai en el qual es participa sigui adequat (sense soroll afegit o altres distraccions), que els dispositius usats siguin adequats (per exemple, un ordinador en lloc d'un mòbil), etc.

1.2 Hi ha un alt percentatge de persones participants amb accés a les eines digitals necessàries per a la participació

Es valora positivament si totes les persones participants tenen accés a les TD necessàries per a la participació. Aquest accés ha de ser de qualitat.

1.3 Es realitzen accions per a la rectificació de situacions d'exclusió sociodigital

S'identifiquen situacions d'exclusió sociodigital i es prenen mesures d'inclusió sociodigital relacionades amb l'accés, com la dotació d'equips o internet.

2. Incidència sobre la bretxa d'ús

2.1 Es posa atenció sobre la bretxa d'ús en el disseny de l'espai de participació i les seves activitats

Es té en compte les desigualtats en l'ús dels dispositius digitals, a l'hora de dissenyar i organitzar l'espai de participació, amb l'objectiu que no hi hagi persones excloses a causa de la manca de coneixements digitals. Per exemple, podem trobar diferències en competències digitals entre les persones que hi participen.

2.2 S'adequa l'ús de les eines digitals als objectius de la participació

Les eines digitals usades són adequades per als objectius o usos plantejats en l'espai participatiu. Per exemple, fer servir videotrucada en lloc de xat per a la deliberació.

2.3 Hi ha una alta freqüència d'ús dels dispositius digitals

Es fa un ús freqüent de la tecnologia, de manera que les persones participants es puguin familiaritzar amb el seu ús.

2.4 Es produeixen actuacions de capacitació digital

Es fomenta la capacitació digital en relació a les competències tècniques.

3. Incidència sobre la bretxa d'aprofitament

3.1 Es posa atenció sobre la bretxa d'ús en el disseny de l'espai de participació i les seves activitats

Es té en compte les desigualtats en l'ús dels dispositius digitals, a l'hora de dissenyar i organitzar l'espai de participació, amb l'objectiu que no hi hagi persones excloses a causa de la manca de coneixements digitals.

3.2 Es promociona l'aprofitament més enllà de la participació

Dins del context de la participació es fomenten els usos digitals que poden ser profitosos en altres àmbits, com el disseny, la programació, l'ofimàtica, etc.

3.3 Es promociona una visió crítica en el context digital

Es prenen mesures per cultivar una visió crítica de les persones participants respecte a les TD, tractant temes com els algoritmes, càmeres de ressò, intel·ligències artificials, privacitat, veracitat de la informació, etc.

3.4 S'acompanya en els usos digitals

Es realitza un acompanyament proper a les persones participants, ja sigui per part de persones responsables i/o dinamitzadores, o per part de parells, per donar suport als usos digitals.

4. CONCLUSIONS I RECOMANACIONS

Com hem exposat, en plena 4a revolució industrial i construcció de la Ciutadania Digital, on les eines digitals prenen un paper cada vegada més central i són més necessàries per poder desenvolupar les tasques de la vida quotidiana, **no tenir accés, no usar o no saber aprofitar les TD** té greus impactes que poden abocar les persones afectades a un escenari d'**exclusió social**. Aquestes bretxes o desigualtats sociodigitals **afecten també l'esfera de la participació social i ciutadana**, un element que considerem clau per dos motius principalment. En primer lloc, la participació constitueix un **dret fonamental** i s'ha reconegut com un mecanisme social amb **beneficis significatius per a individus i governs**. Per aquests motius, administracions i agents socials tenim la responsabilitat de vetllar perquè el conjunt de la ciutadania pugui desenvolupar les seves capacitats participatives amb les màximes garanties i equitat, també en l'entorn digital. En segon lloc, anteriors estudis de la Fundació Ferrer Guardia (2022) suggereixen que **l'acompanyament social i les xarxes d'ajuda mútua són** fonamentals en els processos de capacitació digital; situacions que es produeixen, de forma orgànica, en els espais participatius. Al mateix temps, aquests processos de participació i capacitació digital cobren una especial rellevància quan prenem en consideració els grups poblacionals més joves (**infància, adolescència i joventut**), ja que se situen en etapes de desenvolupament en les quals les seves **experiències emmotllaran les seves actituds** futures respecte a la participació i l'entorn digital.

D'aquesta manera, aquesta recerca ha pres com a objecte d'estudi la **transformació digital de la participació infantil, adolescent i juvenil de Barcelona**, per tal de plantejar **eines i recomanacions** que orientin el desplegament de mesures per a **l'equitat digital** en aquest context. Per fer-ho possible, l'estudi ha comptat amb una **proposta innovadora**, en tant que ha disposat de la col·laboració d'infància, adolescència i joventut en la diagnosi de la realitat i la creació de propostes d'intervenció, prenent una perspectiva *bottom-up*. Concretament, la participació s'ha vehiculat a través de grups focals amb infants, adolescents, joves i professionals vinculats a espais de participació, així com d'un seminari realitzat amb persones expertes. L'anàlisi d'aquest treball de camp ha portat a la generació d'una proposta de metodologia d'avaluació que permet determinar si els espais de participació prenen en compte i contribueixen a superar les bretxes sociodigitals i a la generació de recomanacions per a la inclusió sociodigital des de la participació.

Com a conclusions de la recerca, determinem que les **TD són omnipresents** en la participació infantil, adolescent i juvenil de Barcelona, ja que es troben en el conjunt de les experiències col·laboradores. Una transformació digital de la participació que s'ha accelerat a partir de la pandèmia.

Aquest ús extensiu és degut a les innegables oportunitats que ofereixen les TD en la participació. Per exemple, els beneficis **d'eficàcia i eficiència** en els casos en què hi ha majors costos, com quan hi ha **grans distàncies territorials** entre persones participants o aquestes

tenen **menor disponibilitat horària**. També permeten un **gran abast públic** a través de xarxes socials, per exemple, en els casos en què es pretén realitzar accions de sensibilització. Tanmateix, especialment quan es tracta amb participació amb **grups de menor edat** o quan es té com a objectiu la **deliberació o creació de vincles**, es continuen **prioritzant els espais presencials** i les tecnologies es perceben tan sols com a elements accessoris o substitutoris en casos excepcionals. Per tant, **les eines digitals s'utilitzen, però no de forma indiscriminada**, sinó per donar resposta a aquells usos per als quals ofereix més avantatges. D'aquesta manera, en funció dels objectius de les persones participants, els **entorns *online* i *offline* es complementen i s'imbriquen, establint una continuïtat fluida entre tots dos**.

En aquest sentit, observem com les TD ofereixen grans oportunitats, però que en un entorn intrínsecament digitalitzat com l'actual **no existeix l'absència de desavantatges o el risc zero**. D'aquesta manera és fonamental que es **despleguin polítiques**, **mesures** des del Tercer Sector, així com que es fomenti la **competència dels diferents agents educatius**, per capacitar la infància, l'adolescència i la joventut per enfrontar-se a aquestes situacions des d'una **perspectiva crítica**. Competències essencials de desenvolupar des de **l'acompanyament** per al foment de **l'autonomia digital**.

En relació a la capacitació digital en els espais participatius, trobem que **es desenvolupen competències digitals**, tot i que són **principalment tècniques** i en menor mesura actitudinals. Per exemple, es desenvolupen habilitats a l'hora de buscar informació, crear textos i cartells, comunicar-se a través de xarxes i videotrucades, etc. Però en la major part dels casos **no es posa un focus en la millora de competències crítiques** a l'hora d'avaluar la procedència i veracitat de la informació, les estructures i algorismes que poden generar cambres de ressò, o les eines per desenvolupar una higiene digital, també en relació als discursos nocius que es poden trobar a la xarxa. A més, observem que en molts casos les **persones adultes** (dinamitzadors i dinamitzadores dels espais, principalment), són qui acostumen a **assumir gran part de la càrrega tecnològica**, de manera que es **perd l'oportunitat de transmetre una part significativa del coneixement i d'apoderar digitalment** a la infància, adolescència i joventut. Tot i que aquesta circumstància s'explica per criteris de practicitat o de protecció dels i les menors, les seves conseqüències resulten contràries a l'autonomia i autorealització de l'individu, premisses en les quals es fonamenta la participació. Per tant, considerem essencial **aprofitar les potencialitats dels contextos participatius com a espais d'apoderament i capacitació digital des de l'acompanyament**.

4.1 Recomanacions per a la inclusió digital des de la participació

En aquesta línia, **recomanem** diverses propostes d'actuació per **establir els espais de participació com a agents d'inclusió sociodigital**. Aquestes s'han enfocat en tres grans àrees o dimensions: poder, saber i voler, ja que, encara que parlem de tecnologia i revolucions

industrials, la participació acaba depenent dels factors que condicionen qualsevol tipus de participació. A continuació, es desenvolupen les recomanacions:

En relació amb la dimensió "**poder**", considerem fonamental que tots els nens, nenes adolescents i joves tinguin l'oportunitat de participar sense que la manca d'accés a dispositius digitals suposi una barrera. En aquest sentit, recomanem:

- Des dels espais participatius es facin **diagnòstics de l'accés a la tecnologia** entre les potencials persones participants de forma sistemàtica i es prenguin accions de **dotació de dispositius i eines digitals** a les persones que no gaudeixin d'un accés adequat i de qualitat.
- També recomanem **adaptar el tipus de participació als mitjans disponibles** per les persones, de manera que cap quedi exclosa a causa de les bretxes sociodigitals.
- Així mateix, proposem el **desenvolupament de les eines digitals existents**, tal com Decidim, per tal que siguin **més accessibles** als col·lectius més joves o amb menys competències digitals. Aquest desenvolupament passa tant per la **simplificació** i millora de la **intuïtivitat** de les plataformes, com pel fet de fer-les més **atractives** i **àgils**.

En relació a la dimensió "**saber**", incloem en aquesta categoria tant ser informat com tenir les competències digitals i participatives per poder participar adequadament i en igualtat de condicions. Així:

- En relació a ser informat, és important que les persones participants siguin **informades a través de canals que coneixen**. Per tant, proposem potenciar les xarxes socials i l'ús de les aplicacions de missatgeria instantània, tot i que des d'una mirada crítica, per aconseguir el màxim abast. En aquest sentit, és important prendre en consideració reptes com les cambres de ressonància i desenvolupar eines innovadores per assolir aquelles persones que tradicionalment no arriben a rebre aquesta informació.
- En relació a les competències digitals, és fonamental que es **potenciï la capacitació digital** tant d'infància, adolescència i joventut com dels agents que els acompanyen en els espais de participació (responsables, dinamitzadors i famílies). Aquest desenvolupament competencial, més enllà de permetre la seva participació plena i en igualtat en el present, contribuirà a la seva inclusió sociodigital en el futur.

Finalment, en relació a "**voler**", especialment en la participació infantil i juvenil, és important tenir en compte les motivacions i emocions que porten a i promouen la continuïtat en els espais participatius. En aquest sentit:

- Es fonamental que les **temàtiques i formats de participació s'adaptin a les motivacions** de la infància, adolescència i joventut. En aquest sentit, és

important donar autonomia i potenciar l'autogestió perquè siguin ells i elles qui escullin què volen aconseguir, a partir de quins canals prefereixen comunicar-se, a través de quines metodologies, eines digitals, etc. I adaptar la facilitació i acompanyament adult a les necessitats que sorgeixin d'aquesta activitat.

- De la mateixa manera, és clau **cuidar el benestar i les emocions** de les persones participants. Des d'un punt de vista humà, en el sentit d'agrair la implicació, gestionar els conflictes que puguin sorgir, o mostrar l'impacte de les seves accions. Però també en termes digitals, en el sentit de prendre en consideració el cansament que poden generar les tecnologies i respectar els espais de descans o compensar les mancances o barreres que puguin existir en la comunicació a distància o asíncrona.

BIBLIOGRAFIA

Aguirre Sala, J. F. A. (2019). Democracia Líquida: La opción de las TIC para incorporar la participación ciudadana en instituciones representativas. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, *19*(2), Art. 2.

Agustín Lacruz, M. del C., & Clavero Galofré, M. (2009). Indicadores sociales de inclusión digital: Brecha y participación ciudadana. *Derecho, gobernanza y tecnologías de la información en la sociedad del conocimiento, 2009, ISBN 978-84-92774-59-3, págs. 143-166*, 143-166.

Andreasson, K. (2013). *Redefining the digital divide*. The Economist Intelligence Unit.

Anduiza, E., Cantijoch, M., Gallego, A., & Salcedo, J. (2010). *Internet y participación politica en España*. Centro de investigaciones sociológicas.

Anduiza, E., & de Maya, S. (2005). *La qualitat en la participació: Una proposta d'indicadors* (p. 80). Fundació Bofill.

Antonio, A., & Tuffley, D. (2014). The Gender Digital Divide in Developing Countries. *Future Internet*, *6*, 673-687. **https://doi.org/10.3390/fi6040673**

Arriazu, R. (2015). La incidencia de la brecha digital y la exclusión social tecnológica: El impacto de las competencias digitales en los colectivos vulnerables. *Praxis sociológica*, *19*, 225-240.

Barber, B. (1984). *Strong Democracy: Participatory Politics for a New Age*. University of California Press.

Barber, B. (2006). ¿Hasta qué punto son democráticas las nuevas tecnologías de telecomunicación? *IDP. Revista de Internet, Derecho y Política*, *3*, Art. 3. **https://raco.cat/index.php/IDP/article/view/49961**

Barr, K. (2009). A Perfect Storm: The 2008 Youth Vote. En *Campaigning for President 2008*. Routledge.

Bernete García, F. (2010). Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. *Revista de Estudios de Juventud*, *88*, 97-114.

BIT Habitat. (2021). *La bretxa digital a la ciutat de Barcelona. 2020*. Ajuntament de Barcelona.

Blank, G., & Groselj, D. (2014). Dimensions of Internet use: Amount, variety, and types. *Information, Communication & Society*, *17*(4), 417-435. **https://doi.org/10.1080/1369118X.2014.889189**

Bonfadelli, H. (2002). The Internet and Knowledge Gaps: A Theoretical and Empirical Investigation. *European Journal of Communication*, *17*(1), 65-84. **https://doi.org/10.1177/0267323102017001607**

Borge, R., Welp, Y., & Colombo, C. (2009). *Online and offline participation at the local level: A quantitative analysis of the catalan municipalities.* **https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/12861**

Bua, A., & Bussu, S. (2021). Between governance-driven democratisation and democracy-driven governance: Explaining changes in participatory governance in the case of Barcelona. *European Journal of Political Research*, *60*(3), 716-737. **https://doi.org/10.1111/1475-6765.12421**

***Carta de Barcelona pels Drets Digitals de la Ciutadania en l'Era Digital*. (2019).** **https://digitalrightsbarcelona.org/la-carta/**

Castaño, C. (2008). *La segunda brecha digital*. Cátedra. **https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=305243**

Castellà Josa, C., & Ferrer-Fons, M. (2019). *APRENENTATGES I REPTES DELS PROCESSOS PARTICIPATIUS AMB JOVES EN L'ÀMBIT LOCAL*. 60.

Castellanos Claramunt, J. (2019). Las imbricaciones políticas entre la participación ciudadana e Internet. *Revista de derecho político*, *106*, 167-197.

Castells, M. (2006). Internet y la sociedad red. *Contrastes: Revista cultural*, *43*, 111-113.

Centro de Investigaciones Comunes de la Comisión Europea (2022). *DigComp 2.2—Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía*. 132.

Chadwick, A. (2012). Recent Shifts in the Relationship between the Internet and Democratic Engagement in Britain and the United States: Granularity, Informational Exuberance, and Political Learning. En E. Anduiza, L. Jorba, & M. J. Jensen (Eds.), *Digital Media and Political Engagement Worldwide: A Comparative Study* (pp. 39-55). Cambridge University Press. **https://doi.org/10.1017/CBO9781139108881.003**

Colombo, C. (2006). Innovación democrática y TIC, ¿hacia una democracia participativa? *IDP: revista de Internet, derecho y política = revista d'Internet, dret i política*, *3*, 7.

Convención sobre los Derechos del Niño, (1989).

Cortés, R., & Díez, E. (2009). *Volem, podem, sabem, participem! By—Issuu*. Esplais Catalans, Esplac. **https://issuu.com/esplaiscatalans/docs/esmolet_5**

Crary, J. (2013). *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*. Verso Books.

Crovi, D. (2013). Repensar la apropiación desde la cultura digital. En S. Morales & M. I. Loyola (Eds.), *Nuevas perspectivas en los estudios de comunicación. La apropiación tecno-mediática*.

Delfino, G., Beramendi, M., & Zubieta, E. (2019). Participación social y política en Internet y brecha generacional. *Revista de Psicología (PUCP)*, *37*(1), 195-216. **https://doi.org/10.18800/psico.201901.007**

Dey, B., & Ali, F. (2016). *A Critical Review of the ICT for Development Research* (pp. 3-23). **https://doi.org/10.1057/9781137469502_1**

DiMaggio, P., & Hargittai, E. (2001). From the «Digital Divide» to «Digital Inequality»: Studying Internet Use as Penetration Increases. *Princeton University, Woodrow Wilson School of Public and International Affairs, Center for Arts and Cultural Policy Studies., Working Papers*.

Domínguez, G. (2018). *BRECHAS: Impacto de las Brechas Digitales en la Población Extranjera.* **https://www.accem.es/archivos/brechas/#p=2**

Esteve, F. (2016). Tecnologia i desigualtat. La concentració de riquesa en l'economia digital. *CCCB LAB*. **https://lab.cccb.org/ca/tecnologia-i-desigualtat-la-concentracio-de-riquesa-en-leconomia-digital/**

Fernández, M. (2013). *La brecha digital terciaria*.

Fundación Ferrer Guardia (2020). *Bretxes digitals i educació. Usos de les TIC en l'aprenentatge, usos socials de pantalles i xarxes i noves bretxes digitals*. Fundación Ferrer Guardia.

Fundación Ferrer Guardia. (2020b). *La brecha digital en las personas atendidas por las entidades sociales*. Fundación Ferrer Guardia.

Fundación Ferrer Guardia. (2020c). *Robotics*. Fundación Ferrer Guardia.

Fundación Ferrer Guardia. (2021a). *Acompaña_TIC. Estrategias de Acompañamiento para Superar la Brecha Digital más allá del COVID*. Fundación Ferrer Guardia.

Fundación Ferrer Guardia. (2021b). *La brecha digital en los colectivos de personas mayores*. Fundación Ferrer Guardia.

Fundación Ferrer Guardia. (2022a). *Drets Digitals d'Infants i Adolescents a Catalunya. Proyecto en el marco de la Carta catalana per als drets i les responsabilitats digitals*. Fundación Ferrer Guardia.

Fundación Ferrer Guardia. (2022b). *Encuesta Brecha Digital en España 2022*. Fundación Ferrer Guardia.

García Guitián, E. (2016). Democracia digital. Discursos sobre participación ciudadana y TIC. *Revista de estudios políticos*, *173*, 169-193.

Garrido Cabezas, N. (2018). Participación democrática a través de las TIC: El prototípico caso de Jun. *Interciencia: Revista de ciencia y tecnología de América*, *43*(6), 441-448.

Gómez Navarro, D. A., Alvarado López, R. A., Martínez Domínguez, M., Díaz de León Castañeda, C., Gómez Navarro, D. A., Alvarado López, R. A., Martínez Domínguez, M., & Díaz de León Castañeda, C. (2018). La brecha digital: Una revisión conceptual y aportaciones metodológicas para su estudio en México. *Entreciencias: diálogos en la sociedad del conocimiento*, *6*(16), 47-62. **https://doi.org/10.22201/enesl.20078064e.2018.16.62611**

Gómez, R. G. (2021). Uso de pantallas en la infancia. *Presencia*, *17*, e13244i-e13244i.

González, F., & Mestres, A. (2013). *Educar en participació: Una assignatura pendent*. Casal de Joves de Catalunya. **https://xarxanet.org/biblioteca/educar-en-participacio-una-assignatura-pendent-lexperiencia-dun-credit-sobre-participacio**

Grundberg, M. D., & Lindgren, S. (2014). Translocal Frame Extensions in a Networked Protest: Situating the #IdleNoMore hashtag. *IC Revista Científica de Información y Comunicación*, *11*, Art. 11. **https://icjournal-ojs.org/index.php/IC-Journal/article/view/295**

Guilló López, M., & Mancebo Aracil, J. F. (2017). Comunicación y participación online: La evolución de los procesos participativos en entornos virtuales. *Miguel Hernández Communication Journal*, *8*, 413-434.

Han, B.-C. (2022). *La sociedad del cansancio*. Herder Editorial.

Hargittai, E. (2002). Second-Level Digital Divide: Differences in People's Online Skills. *First Monday*. **https://doi.org/10.5210/fm.v7i4.942**

Hargittai, E., & Hinnant, A. (2008). Digital Inequality: Differences in Young Adults'Use of the Internet. *Communication Research*, *35*(5), 602-621. **https://doi.org/10.1177/0093650208321782**

Hart, R. (1993). La participacion de los niños: De la participación simbolica a la participación autentica. *UNICEF Innocenti Research Centre, Innocenti Essay*.

Helsper, E. (2012). A Corresponding Fields Model for the Links Between Social and Digital Exclusion. *Communication Theory*, *22*, 403-426. **https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2012.01416.x**

Hernández, R., & Gutiérrez, A. (2011). *La Participación como acción creadora*. Instituto Interamericano del Niño la Niña y Adolescentes.

INE. (2022). *Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares. Resultados año 2022*. INE. **https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735976608**

INTEF. (2011). *Aprender a Aprender y Competencia Digital*. **https://formacion.intef.es/pluginfile.php/49681/mod_imscp/content/7/aprender_a_aprender_y_competencia_digital.html**

INVESCO. (2011). *Análisis de la participación joven en Vitoria-Gasteiz*. Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz.

Kahne, J., Hodgin, E., & Eidman-Aadahl, E. (2016). Redesigning Civic Education for the Digital Age: Participatory Politics and the Pursuit of Democratic Engagement. *Theory & Research in Social Education*, *44*(1), 1-35. **https://doi.org/10.1080/00933104.2015.1132646**

Koch, A. (2005). Cyber Citizen or Cyborg Citizen: Baudrillard, Political Agency, and the Commons in Virtual Politics. *Journal of Mass Media Ethics*, *20*(2-3), 159-175. **https://doi.org/10.1080/08900523.2005.9679706**

Koc-Michalska, K., Gibson, R., & Vedel, T. (2014). Online Campaigning in France, 2007–2012: Political Actors and Citizens in the Aftermath of the Web.2.0 Evolution. *Journal of Information Technology & Politics*, *11*(2), 220-244. **https://doi.org/10.1080/19331681.2014.903217**

Koc-Michalska, K., & Lilleker, D. (2013). MEPs online: Understanding communication strategies for remote representatives. En *Politics and the Internet in Comparative Context*. Routledge.

Koc-Michalska, K., Lilleker, D. G., & Vedel, T. (2016). Civic political engagement and social change in the new digital age. *New Media & Society*, *18*(9), 1807-1816. **https://doi.org/10.1177/1461444815616218**

Korupp, S. E., & Szydlik, M. (2005). Causes and Trends of the Digital Divide. *European Sociological Review*, *21*(4), 409-422.

Martín, J. (2018). *"No incluir a la infancia con discapacidad en internet es dejarla fuera y estigmatizarla una vez más"* (Los niños y niñas de la Brecha digital en España). UNICEF Comité Español.

Mobile World Capital Barcelona (2016). *La brecha digital en la ciudad de Barcelona*. Mobile World Capital Barcelona.

Morozov, E. (2011). *The Net Delusion: How Not to Liberate The World*. Penguin UK.

Nebot, C. P. (2018). El presupuesto participativo de Madrid: Luces y sombras. *Revista de Gestão e Secretariado (Management and Administrative Professional Review)*, *9*(1), 265-292. **https://doi.org/10.7769/gesec.v9i1.687**

Novella, A. M., & Llena, A. (2018). *Impulsem la participació dels infants en els serveis i projectes municipals. Document marc*. Departament de Promoció de la Infància. Àrea de Drets Socials, Justícia Global, Feminismes i LGTBI. Ajuntament de Barcelona.

Novella, A. M., & Llena, A. (2022). *Recull d'experiències de participació infantil a la ciutat de Barcelona*. Departament de Promoció de la Infància. Àrea de Drets Socials, Justícia Global, Feminismes i LGTBI. Ajuntament de Barcelona.

Novella Càmara, A. M., Llena, A., Noguera, E., Gómez, M., Morada, T., Trilla, J., Agud, I., & Cifre-Mas, J. (2014). *Participación infantil y construcción de la ciudadanía—Publicacions Editorial Graó*. **https://www.grao.com/es/producto/participacion-infantil-y-construccion-de-la-ciudadania-cf043**

NTIA. (1999). *Falling Through the Net: Defining the Digital Divide | National Telecommunications and Information Administration*. United State Departament of Commerce. **https://www.ntia.doc.gov/report/1999/falling-through-net-defining-digital-divide**

Olarte, S. (2017). Brecha digital, pobreza y exclusión social. *Temas laborales: Revista andaluza de trabajo y bienestar social*, *138*, 285-313.

Ortega, E. (2022). Adaptació de la plataforma digital decidim.barcelona a la participació d'infants de 8 a 13 anys. En A. M. Novella & A. Llena (Eds.), *Recull d'experiències de participació infantil a la ciutat de Barcelona* (pp. 51-53). Departament de Promoció de la Infància. Àrea de Drets Socials, Justícia Global, Feminismes i LGTBI. Ajuntament de Barcelona.

Panel de Hogares CNMC (2018). *1 de cada 3 hogares conectados a Internet usan plataformas de pago para ver contenidos audiovisuales online*. **https://www.cnmc.es/prensa/panel-hogares-satisfaccion-servicios-telecos-20181116**

***Llei 14/2010, del 27 de maig, dels drets i les oportunitats en la infància i l'adolescència* (2010)**. Parlament de Catalunya.

Pateman, C. (1970). *Participation and Democratic Theory*. Cambridge University Press. **https://doi.org/10.1017/CBO9780511720444**

Peña-López, I. (2015). *El doble filo de la tecnología: Una oportunidad de inclusión y un peligro de exclusión* (Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital, pp. 123-133). Direcció d'Innovació, Recerca i Gestió del Coneixement.

Peña-López, I. (2019). *Convirtiendo participación en soberanía: El caso de decidim.barcelona*. Huygens. https://ictlogy.net/bibliography/reports/projects.php?idp=3772

Pina, V., & Torres, L. (2016). The Managers'View of Participation Processes with Citizen Panels. *Public Administration and Information Technology*, 289-305.

Pindado, F. (2004). *LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN EL ÁMBITO LOCAL*. 14.

Pons, M., Bordoy, A., Alemany, E., Huget, O., Zagaglia, A., Slyvka, S., & Yáñez Juan, A. M. (2021). Hábitos familiares relacionados con el uso excesivo de pantallas recreativas (televisión y videojuegos) en la infancia. *Revista española de salud pública*, *95*, 141.

Ragnedda, M. (2017). The Third Digital Divide: A Weberian Approach to Digital Inequalities. En *The Third Digital Divide: A Weberian Approach to Digital Inequalities*. **https://doi.org/10.4324/9781315606002**

Ragnedda, M., & Muschert, G. W. (2013). *The Digital Divide. The Internet and Social Inequality in International Perspective*. Routledge. **https://www.academia.edu/3644907/The_Digital_Divide_The_Internet_and_Social_Inequality_in_International_Perspective_Routledge_2013**

Ragnedda, M., & Ruiu, M. (2017). *Social capital and the three levels of digital divide* (pp. 21-34). **https://doi.org/10.4324/9781315455334-3**

Rashid, A. T. (2016). Digital Inclusion and Social Inequality: Gender Differences in ICT Access and Use in Five Developing Countries. *Gender, Technology and Development*, *20*(3), 306-332. **https://doi.org/10.1177/0971852416660651**

Rius, J., & Sánchez-Befando, M. V. (2015). Modelo Barcelona y política cultural: Usos y abusos de la cultura por parte de un modelo emprendedor de desarrollo local. *EURE (Santiago)*, *41*(122), 103-123. **https://doi.org/10.4067/S0250-71612015000100005**

Rivoir, A., & Lamschtein, S. (2014). Brecha Digital E Inclusión Social, Contribuciones Y Dilemas De Las Políticas 1 A 1. El Caso Del Ceibal En Uruguay | Digital Divide And Social Inclusion, Contributions And Political Dilemmas Of 1 To 1. The Case Of Ceibal In Uruguay. *Razón y Palabra*, *18*(2_87), Art. 2_87.

Selwyn, N. (2004). Reconsidering Political and Popular Understandings of the Digital Divide. *New Media & Society*, *6*(3), 341-362. **https://doi.org/10.1177/1461444804042519**

Sims, C. (2013). *Is it time to rethink 'digital inequality'(again)?*

Think with Google. (2017). *MINERVA TRAVEL 2017 Desde la inspiración del viaje hasta la experiencia final*.

Travieso, J. L., & Planella Ribera, J. (2008). La alfabetización digital como factor de inclusión social: Una mirada crítica. *UOC Papers: revista sobre la sociedad del conocimiento*, *6*, 7.

Trilla, J., & Novella, A. (2001). Educación y participación social de la infancia. *Revista Iberoamericana de Educación*, *26*, 137-164. **https://doi.org/10.35362/rie260982**

van Deursen, A. J. (2010). *Internet skills, vital assets in an information society*. University of Twente.

van Deursen, A. J. A. M., & Helsper, E. J. (2015). *The Third-Level Digital Divide: Who Benefits Most from Being Online?* (pp. 29-52). **https://doi.org/10.1108/S2050-206020150000010002**

van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & ten Klooster, P. M. (2014). Increasing inequalities in what we do online: A longitudinal cross sectional analysis of Internet activities among the Dutch population (2010 to 2013) over gender, age, education, and income. *Telematics and Informatics*, *32*(2), 259-272. **https://doi.org/10.1016/j.tele.2014.09.003**

van Deursen, A. J., & van Dijk, J. A. (2019). The first-level digital divide shifts from inequalities in physical access to inequalities in material access. *New Media & Society*, *21*(2), 354-375. **https://doi.org/10.1177/1461444818797082**

van Dijk, J. (2005). *The Deepening Divide: Inequality in the Information Society*. **https://doi.org/10.4135/9781452229812**

van Dijk, J. (2017). Digital Divide: Impact of Access. En P. Rössler, C. A. Hoffner, & L. Zoonen (Eds.), *The International Encyclopedia of Media Effects* (1.ª ed., pp. 1-11). Wiley. **https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0043**

van Dijk, J. A. (2018). Afterword: The state of digital divide theory. *Theorizing Digital Divides*, 199-206.

Vorderer, P., Hefner, D., Reinecke, L., & Klimmt, C. (Eds.). (2017). *Permanently Online, Permanently Connected: Living and Communicating in a POPC World*. Routledge. **https://doi.org/10.4324/9781315276472**

Warschauer, M. (2002). Reconceptualizing the Digital Divide. *First Monday*. **https://doi.org/10.5210/fm.v7i7.967**

Warschauer, M. (2007). Whither the Digital Divide? En *From Climate to Chromosomes* (Vol. 2).

Yusuf, D. (2010). Digital Divide. En H. K. Anheier & S. Toepler (Eds.), *International Encyclopedia of Civil Society* (pp. 604-609). Springer US. **https://doi.org/10.1007/978-0-387-93996-4_107**

Zhang, W., & Chia, S. C. (2006). The Effects of Mass Media Use and Social Capital on Civic and Political Participation. *Communication Studies*, *57*(3), 277-297. **https://doi.org/10.1080/10510970600666974**

Zuboff, S. (2018). *The Age Of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*.

ANNEXOS

ANNEXOS 112

A1. Entitats participants 113

A2. Guió dels grups focals 115

A3. Dades sobre el seminari PARTICIPATIC 124

A1. Entitats participants

Entitat		Participació
	Barcelona Eagles	Participació a través de grup focal de joves
	CNIAC (Consell Nacional de la Infància i Adolescència de Catalunya)	Participació a través de grup focal de professionals
	CRUAB (Club de Rol de la UAB)	Participació a través de grup focal de joves
	Colectic	Participació a través de grup focal de professionals
	Ecologistes en Acció	Participació a través de grup focal de joves
	Escoltes Catalans	Participació a través de grup focal de professionals
	ESN Spain	Participació a través de grup focal de joves
	Fundación Esplai	Participació a través de grup focal de professionals

	Minyons Escoltes i Guies de Catalunya	↘ Participació a través de grup focal de professionals
	Pla Estel	↘ Participació a través de grup focal de professionals ↘ Participació en el seminari

A2. Guió dels grups focals

A2.1 Guió per als grups amb persones adultes

La dinàmica està pensada per a professionals i joves adults d'entre 18 i 30 anys aproximadament que es troben vinculats a espais participatius d'infància, adolescència i joventut. Depenent de l' edat concreta s' adaptarà el llenguatge i els tempos dedicats a cada apartat.

Esquema de la sessió

2h

1. (10 min) Benvinguda i presentació del projecte
1. (30 min) Presentació de les persones participants i les seves experiències
2. (1h) B1. Diagnòstic
    1. (10 min) B1.1 Usos actuals de les eines digitals en la participació
    2. (20 min) B1.2 Aprenentatges
    3. (20 min) B1.2 Reptes i potencialitats
    1. (10 min) Plenari
1. (10 min) B2. El futur de la participació
2. (10 min) Agraïments i tancament

Desenvolupament de la sessió

Presentació projecte i marc teòric

10 min

En primer lloc, es realitzarà una breu presentació del projecte i el seu marc teòric, reflexionant sobre com les eines digitals plantegen riscos i oportunitats per a la participació, i la construcció d' una ciutadania digital.

Presentacions participants + experiències

30 min

A continuació, es donarà el torn de paraula a les experiències convidades perquè presentin els seus respectius projectes/experiències de forma breu.

Abans de la sessió s' hauran enviat preguntes perquè els i les participants tinguin preparades les respostes:

1. **Entitat:**
2. **Projecte:**
3. **Quins elements són importants perquè es doni un espai que faciliti la participació?**
4. **De quina manera s'utilitzen les eines digitals en els teus espais de participació? (qui les utilitza, quins, en quin moment, etc.)**
5. **Quin objectiu destaques? Què és allò a què doneu resposta amb una metodologia diferent, específica? Què us ha fet?**

B1. Diagnòstic

B1.1 Usos actuals de les eines digitals en la participació

10 min

Un cop presentats, es passarà a la part de debat, en la qual es treballarà per al **diagnòstic** en relació a les eines digitals en el seu espai de participació concret. Per dur-lo a terme es realitzarà una dinàmica grupal amb el suport d'una presentació interactiva (amb votacions). Es demanarà que les persones participants entrin a la plataforma Mentimeter, on trobaran diverses preguntes al voltant de **com s'utilitzen les eines** digitals en els espais de participació actuals en què podran votar. A mesura que es voti i s' observin els resultats, es llançaran preguntes al voltant dels mateixos:

1. Quines eines digitals useu? Quines xarxes socials useu?
1. Quins no s'utilitzen i penseu que es podrien utilitzar?
2. Les useu sempre o només de vegades?
1. Qui les utilitza?
1. Com es decideix qui té accés?
1. Per a què?
1. Ha canviat la vostra forma d'utilitzar-les amb el temps?
2. Quins efectes ha tingut la pandèmia?

B1.2 Aprenentatges digitals en els espais de participació

20 min

Seguidament, es debatrà sobre els aprenentatges digitals en els espais participatius. Es mostrarà un esquema amb les competències digitals recollides a DigComp 2.2 que s' explicarà breument. Seguidament, es demanarà que les persones participants entrin a la pissarra col·laborativa online (**Miro**), i se **separarà el grup en dues sales virtuals**, cadascuna amb una dinamitzadora que dirigirà l'activitat.

A la pissarra Miró es trobaran les imatges Sikkhona i se'ls demanarà que les persones participants escullin 1 o 2 imatges que els facin pensar/simbolitzin aprenentatges digitals que es puguin adquirir en el context de la participació.

A partir d' aquesta reflexió, es demanarà que, dins d' una diana, situïn si aquests aprenentatges en tres categories:

1. Aprenentatges que es fan i fan servir en la participació
2. Aprenentatges que es fan servir en la participació (però s'han fet en un altre espai)
1. Aprenentatges que no es fan servir en la participació i es podrien potenciar (tenir en compte

En acabar la dinàmica, preguntar també:

1. En aquests aprenentatges/capacitació es produeix acompanyament?
2. Són diferents els aprenentatges/capacitació en diferents col·lectius (edat, gènere, nivell socioeconòmic, etc.)?
3. Es potencien els aprenentatges digitals? Quins projectes s'estan duent a terme en aquests contextos?

B1.3 Reptes i potencialitats

20 min

Seguidament, es debatrà sobre els reptes i potencialitats de les eines digitals en els espais participatius.

Per dur-lo a terme es realitzarà una dinàmica grupal amb el suport d'una pissarra col·laborativa online. Es continuarà amb la separació del **grup en dues sales virtuals**, cadascuna amb una dinamitzadora que dirigirà l' activitat.

Es demanarà que les persones participants entrin a la pissarra col·laborativa online (Miro), on es trobarà un diagrama amb 3 calaixos:

1. Quines **potencialitats** plantegen les eines digitals per a la participació juvenil? *Per exemple: major participació, participació a distància, participació asíncrona, major accessibilitat (discapacitats o falta de recursos materials o temporals per al transport), etc.*

2. *"> calaix "comodí", intentar desengranar quines parts són positiva i quines parts són negatives.*

3. Quins **reptes** plantegen les eines per a la participació juvenil? (Tenir en compte eixos de desigualtat: gènere, recursos socioeconòmics, capital digital, edat, etc.) *Per exemple: comunicació no verbal, mantenir l' atenció, manca de recursos o competències digitals limita la participació, dificultat en establir vincles, etc.*

Durant tota la dinàmica es vetllarà per la **detecció de punts en comú** entre les diferents experiències, així com la reflexió sobre com s'està abordant la **3a dimensió de la bretxa digital**. Durant el debat es posarà també èmfasi en la **bretxa de gènere** i les interseccions de la bretxa digital amb altres eixos de desigualtat.

Plenari

10 min

Després d'acabar, les participants tornaran a la sala principal, on una persona participant voluntària de cada subgrup exposarà els resultats del debat dels blocs 1.2 i 1.3 en 10 minuts. En cas de no haver-hi persones voluntàries seran les dinamitzadores qui tinguin aquesta funció.

B2. El futur de la participació

10 min

Finalment, es plantejarà cap a quina direcció ens estem movent i/o cap a quina s'hauria d'anar als espais de participació.

1. —Creieu que avancem cap a la **hibridació** dels espais de participació juvenil? Per què? —En quins casos sí/no? En quins formats? —És positiu o negatiu?

2. Quins **aspectes s'haurien de treballar/potenciar** (en aquests espais de participació o altres equivalents) per a la construcció d'una ciutadania digital?

3. Quines **accions** s'haurien de dur a terme? I **qui** les hauria de dur a terme?

Tancament i agraïments

10 min

Per finalitzar, s'agrairà la participació de les persones assistents, i es passarà una breu enquesta de valoració de l'activitat a través de la presentació Mentimeter.

A2.2 Guió per als grups amb infància i adolescència

La dinàmica està pensada per a nens, nenes i adolescents de 8 a 17 anys aproximadament que participen en espais participatius d'infància i adolescència. Depenent de l' edat concreta s' adaptarà el llenguatge i els tempos dedicats a cada apartat.

Esquema de la sessió

2h

1. (20 min) Benvinguda i presentació de les persones participants
2. (10 min) Presentació del projecte
3. (1:10h) B1. Diagnòstic
    1. (20 min) B1.1 Usos actuals de les eines digitals en la participació
    1. (20 min) B1.2 Aprenentatges de les eines digitals en la participació
    2. (30 min) B1.3 Dificultats i avantatges
1. (10 min) B2. El futur de la participació
2. (10 min) Agraïments i tancament

Desenvolupament de la sessió

Benvinguda i presentació de les persones participants

20 min

Per començar, es donarà la benvinguda, i s'explicarà el contingut de la sessió.

A continuació, es donarà el torn de paraula als i les participants perquè es presentin, dient la seva edat, el seu hobby o activitat preferida, i explicant com es van apuntar al seu espai de participació + com utilitzen les eines digitals en ell. Les persones dinamitzadores començaran la ronda, amb l'objectiu de presentar-se i proporcionar un exemple.

Presentació projecte

10 min

A continuació, es realitzarà una breu presentació del projecte i els seus objectius. De forma resumida i accessible s'explicarà com les eines digitals poden plantejar riscos i oportunitats per a la participació i la construcció d'una ciutadania digital.

Posteriorment, com a transició es farà entrar a la plataforma Menti a través d'un enllaç o QR i es farà votar les participants com es troben a partir de gifs que assenyalen: estic motivad@, cansad@, curios@, nervios@, o confus@.

B1. Diagnòstic

B1.1 Usos actuals de les eines digitals en la participació

20 min

Seguidament, es passarà a la part de debat, en la qual es treballarà per conèixer com l@s chic@s utilitzen les eines digitals en el seu espai de participació. Per dur-lo a terme es realitzarà una dinàmica grupal amb el suport de Mentimeter, on es demanarà que votin, en diverses diapositives, les següents qüestions:

1. Quines eines digitals utilitzeu en el vostre espai de participació?
2. Quines xarxes socials utilitzeu?
3. Qui utilitza les eines digitals?
1. Per a què es fan servir?

A partir dels resultats de les preguntes s'aprofundirà per observar, concretament, com es fan servir les tecnologies en diferents contextos i els canvis que hi ha hagut a partir de la pandèmia.

B1.2 Aprenentatges de les eines digitals en la participació

20 min

Seguidament, es debatrà sobre els aprenentatges digitals en els espais participatius. Es mostrarà un esquema amb les competències digitals recollides a DigComp 2.2 que s' explicarà breument. Seguidament, es demanarà que les persones participants entrin a la pissarra col·laborativa online (**Miro**).

1. —Creieu que en aquests espais **apreneu a utilitzar eines digitals**? En quines àrees?
1. Recerca i gestió d' informació i dades. *Exemples: navegar per internet, buscar notícies, veure si són verídiques, etc.*
2. Comunicació i col·laboració. *Exemples: fer videotrucades, documents compartits, fer votacions, aprendre quins continguts es poden publicar a les xarxes i quins no, etc.*

1. Creació de continguts digitals. *Exemples: dissenyar cartells, programar, escriure una notícia o similars, conèixer els drets d' autor, etc.*
2. Seguretat. *Exemples: canviar la privacitat d' un compte, saber quan parar d' usar els dispositius, usar antivirus, etc.*
3. Resolució de problemes. *Exemples: saber com arreglar un aparell, saber què podria millorar-se en una aplicació, etc.*

En acabar la dinàmica, es preguntarà també:

1. Quines coses heu après? —Creieu que podríeu aprendre més? Us agrada fer servir eines digitals en aquest context? Com és diferent d'altres espais com l'escola o en la família?
2. —Heu tingut persones en què confiava que us ensenyessin o ajudessin a fer servir la tecnologia? Qui han estat? —Heu sentit que no teniu prou ajuda en algun moment?
3. —Creieu que hi ha diferències depenent dels diners que tenen les famílies, o de si és noi o noia, etc.?

B1.3 Punts positius, negatius i mixtos de l' ús d' eines digitals en la participació

30 min

Seguidament, es debatrà sobre les dificultats (punts negatius) i avantatges (positius) de les eines digitals en els espais participatius. Per dur-lo a terme es realitzarà una dinàmica grupal amb el suport d'una pissarra col·laborativa online. Es demanarà que les persones participants entrin a la pissarra col·laborativa online (Miro), on es trobarà un diagrama amb 3 calaixos:

1. Punts positius: **Quins avantatges** tenen les eines digitals per a la participació juvenil?
2. Punts mixtos: Quines coses de vegades poden ser bones, i altres vegades poden ser males d'usar la tecnologia en la participació?
3. Punts negatius: **Quines dificultats** tenen les eines per a la participació juvenil?

Durant tota la dinàmica es vetllarà per la reflexió sobre com s'està abordant la 3a dimensió de la bretxa digital. Durant el debat es posarà també èmfasi en la bretxa de gènere i les interseccions de la bretxa digital amb altres eixos de desigualtat.

B2. El futur de la participació

10 min

Finalment, es plantejarà cap a quina direcció ens estem movent i/o cap a quina s'hauria d'anar als espais de participació.

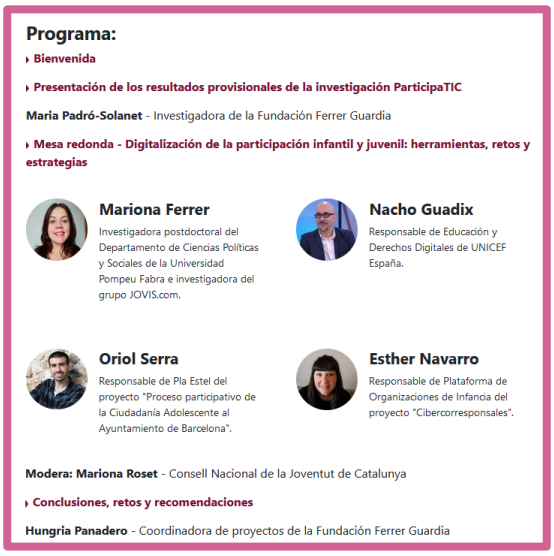
1. En 10 anys, com creieu que seran els consells d'infància i adolescència?
2. Quines **coses creieu que s'haurien de canviar** (en aquests espais de participació o altres equivalents) perquè funcionin millor?

Tancament i agraïments

10 min

Per finalitzar, s'agrairà la participació de les persones assistents, i es passarà una breu enquesta de valoració de l'activitat.

A3. Dades sobre el seminari PARTICIPATIC



Enllaços d' interès

1. Notícia
2. Seminari web en streaming
3. Vídeo resum
4. Càpsula RRSS1 – Què és ParticipaTIC?
5. Càpsula RRSS2 – Noves formes de participació
6. Càpsula RRSS3 – Els drets digitals
7. Càpsula RRSS4 – Projecte Cibercorresponsales
8. Càpsula RRSS5 – Projecte Ciutadania Adolescent de Barcelona
9. Càpsula RRSS6 – Principals conclusions

FUNDACIÓ
FERRER i GUÀRDIA