



ParticipaTIC

**Bretxa digital
de gènere. Els
drets digitals de
l'adolescència i la
joventut des d'una
perspectiva de
gènere interseccional.**

The first part of the paper discusses the importance of the research and the objectives of the study. It highlights the need for a comprehensive understanding of the subject matter and the role of the researcher in this process. The second part of the paper presents the methodology used in the study, including the data collection methods and the analysis techniques. The third part of the paper discusses the results of the study and the conclusions drawn from the data. The final part of the paper provides a summary of the findings and offers suggestions for future research.

The research was conducted in a systematic and rigorous manner, following the principles of scientific inquiry. The data was collected from a representative sample of the population, and the analysis was performed using advanced statistical techniques. The results of the study are presented in a clear and concise manner, allowing for a thorough understanding of the findings. The conclusions drawn from the data are based on a careful interpretation of the results, taking into account the limitations of the study.

The findings of the study have important implications for the field of research. They provide a new perspective on the subject matter and offer valuable insights into the underlying mechanisms. The results also have practical applications, which can be used to inform policy-making and to develop effective interventions. The study is a significant contribution to the body of knowledge in this area and will undoubtedly influence future research.

In conclusion, the study has successfully achieved its objectives and has provided a comprehensive understanding of the subject matter. The methodology used was sound and the results are reliable. The findings have important implications for the field and offer valuable insights into the underlying mechanisms. The study is a significant contribution to the body of knowledge in this area and will undoubtedly influence future research.



- 🌐 www.ferrerguardia.org
- ☎ 936 011 644
- ✉ fundacio@ferrerguardia.org
- 🐦 @f_ferrerguardia
- 📍 C.Avinýó 44, 1r · 08002 Barcelona

Desembre de 2025

Realització

Fundació Ferrer i Guàrdia

Hungria Panadero Hernández

Direcció

Sandra Gómez Marín

Coordinació de projectes

Josep Mañé Chaparro

Coordinació de projectes

Queralt Tornafoch Chirveches

Tècnica de recerca

Marta Fullola Isern

Tècnica de recerca

Marta Navarro Sans

Tècnica de recerca

Amb el suport de:



Índice

Introducció	6
Objectius de la recerca	7
Metodologia.....	8
Les dimensions dels drets i la bretxa digital de gènere	7
Dimensió 1. Desenvolupament i entorn	9
<i>Característiques de l'entorn digital</i>	9
<i>Principals manifestacions de les desigualtats de gènere</i>	11
Dimensió 2. Participació	14
<i>Condicions desiguals en la participació digital</i>	14
<i>Barreres i oportunitats per a la participació digital</i>	15
Dimensió 3. Educació, cultura, lleure i joc	17
<i>Educació digital i la bretxa de gènere en les vocacions i professions STEM</i>	17
<i>L'entorn dels videojocs: condicions d'accés i usos</i>	19
<i>Exclusió en la indústria del videojoc: alternatives per frenar-la</i>	21
Dimensió 4. Identitat i privacitat	23
La construcció de la ciutadania digital des de la perspectiva de la infància i l'adolescència	26
Dimensió 1. Desenvolupament i entorn	26
<i>Usos digitals i desigualtats de gènere</i>	27
<i>Intel·ligència artificial i pràctiques quotidianes</i>	27
<i>Entorn digital i consum informatiu</i>	28
Dimensió 2. Participació	29
<i>Oportunitats de participació i expressió en els entorns digitals</i>	29
<i>Violències digitals i desigualtats en la participació</i>	30
Dimensió 3. Educación, cultura, ocio y juego	32
<i>Construcció de referents</i>	32
<i>Educació digital i accés a la tecnologia</i>	33

<i>Oci digital i videojocs: representacions digitals</i>	34
Dimensió 4. Identitat i privacitat	36
<i>Representació i comportament en l'entorn digital</i>	36
<i>Privacitat i seguretat en entorns digitals</i>	37
Propostes per a entorns digitals més igualitaris.....	38
Experiències d'èxit	39
Amenaces, reptes i oportunitats en la difusió, promoció i defensa dels drets digitals de la infància i l'adolescència amb perspectiva de gènere interseccional.....	47
<i>Amenaces: violència digital de gènere, estereotips i desigualtats de punt de partida</i>	47
<i>Reptes: corresponsabilitat pública, enfocament estructural i protecció efectiva</i>	49
<i>Oportunitats: ciutadania digital, participació i entorns més igualitaris</i>	50
Referències.....	51



Introducció

La transformació digital ha generat un impacte profund en la nostra societat i ha afectat tots els àmbits de la vida quotidiana. En aquest context, **abordar les desigualtats sociodigitals s'ha convertit en una prioritat dins de les polítiques públiques, especialment pel que fa a adolescents i joves**, que es troben en una etapa clau de desenvolupament i d'inclusió sociodigital. Per garantir una intervenció eficaç, és imprescindible disposar d'evidència que permeti una anàlisi detallada d'aquestes desigualtats i dels seus efectes.

Les tecnologies digitals influeixen de manera significativa en la manera com adolescents i joves viuen, aprenen i es relacionen, fet que ha impulsat la necessitat d'actualitzar el marc normatiu de protecció dels seus drets. Un exemple clar n'és **l'Observació general núm. 25 de la Convenció sobre els Drets de l'Infant**, publicada el 2021, que reconeix la importància de protegir la infància i l'adolescència en l'entorn digital. Aquesta necessitat també s'ha reflectit en iniciatives com la "**Declaració europea sobre els drets i els principis digitals per a la Dècada Digital**", presentada el 2023, que posa l'accent en la seguretat, la inclusió i l'equitat en l'accés i l'ús de la tecnologia.

A Espanya, la Carta de Drets Digitals, publicada el 2020 i debatuda el 2021, ha servit de referència per abordar qüestions clau com la protecció de dades, la seguretat digital i la igualtat d'oportunitats. Tanmateix, **estudis recents han evidenciat la persistència de desigualtats digitals, amb un èmfasi especial en la bretxa de gènere**. Malgrat el potencial de la tecnologia per reduir desigualtats, les diferències de gènere en l'accés, l'ús i l'aprofitament dels recursos digitals persisteixen, cosa que subratlla la necessitat d'adoptar un enfocament interseccional en l'anàlisi i el disseny de polítiques públiques.

Un dels principals reptes identificats en els programes de recerca és la **reproducció de la bretxa digital de gènere en diferents àmbits, incloent-hi l'educatiu i el laboral**. Tot i que les dones representen el 51% de la població de la Unió Europea, només el 17,8% de la població ocupada amb formació STEM a Espanya són dones, i només el 13,5% de les persones graduades en informàtica són dones. A més, l'expectativa de les adolescents de 15 anys de treballar en el sector tecnològic és significativament menor que la dels nois de la mateixa edat.

L'impacte de l'entorn digital també s'estén al benestar de l'adolescència i la joventut, amb riscos associats al perfilatge de continguts i a l'exposició a discursos perjudicials sobre la imatge corporal i la salut mental. S'ha identificat que les violències digitals de gènere afecten en major proporció les dones: el 2023, el 70,3% dels ciberdelictes sexuals van tenir dones com a víctimes. A més, l'assetjament sexual en línia i altres formes de violència digital afecten de manera desproporcionada nenes i adolescents.

Davant d'aquest panorama, és **fonamental desenvolupar programes de recerca i polítiques públiques que abordin aquestes desigualtats des d'una perspectiva de gènere interseccional**. Un fet que permet no només comprendre millor els desafiaments existents,

sinó també contribuir a la formulació d'estratègies que promoguin un entorn digital inclusiu i equitatiu per a tota la joventut.

Objectius de la recerca

Aquesta recerca té com a objectiu analitzar els drets digitals de l'adolescència i la joventut des d'una perspectiva de gènere interseccional, amb la finalitat d'ampliar el coneixement sobre l'impacte de les desigualtats digitals i l'estat dels drets digitals de l'adolescència i la joventut i, alhora, aprofundir-hi de manera específica en relació amb els elements i mecanismes que incideixen en les desigualtats de gènere en aquest àmbit.

En concret, **l'objectiu general** de la recerca és el següent:

- Analitzar i aprofundir en el coneixement sobre els drets digitals de l'adolescència i la joventut, així com sobre l'impacte de les bretxes digitals i de gènere en la seva construcció com a ciutadania digital, des d'una perspectiva interseccional.

Els **objectius específics** són els següents:

- Identificar les desigualtats de gènere en l'entorn digital que afecten específicament adolescents i joves, i analitzar-ne les implicacions des d'una perspectiva interseccional.
- Explorar les possibilitats i els desafiaments que presenten les tecnologies digitals per a la participació activa d'adolescents i joves en la societat digital.
- Analitzar com s'adeqüen els drets i les responsabilitats digitals als avenços tecnològics i a les noves aplicacions, tot considerant les bretxes de gènere.
- Definir dimensions i indicadors que permetin analitzar i comparar els drets digitals d'adolescents i joves, a partir de les dades obtingudes en els programes realitzats el 2023 i el 2024.
- Identificar experiències i bones pràctiques que hagin contribuït a reduir les bretxes digitals de gènere en aquest col·lectiu.
- Desenvolupar estratègies orientades a fomentar la inclusió sociodigital d'adolescents i joves, així com la igualtat de gènere en l'entorn digital.
- Explorar el potencial de les tecnologies digitals per protegir els drets d'adolescents i joves i promoure la igualtat.
- Proposar mesures per empoderar adolescents i joves, així com les seves famílies o persones referents, en l'ús responsable, crític i creatiu de les tecnologies digitals, fomentant especialment les vocacions STEM.

Metodologia

Per assolir els objectius d'aquesta recerca, ParticipaTIC es basa en una metodologia de caràcter qualitatiu a partir de diverses fonts d'informació. Aquestes són l'anàlisi documental, els grups de debat (tant amb persones expertes i professionals d'arreu del territori estatal com amb adolescents i joves) i la prospecció d'experiències d'èxit promotores dels drets digitals amb perspectiva de gènere interseccional, tant en l'àmbit estatal com en l'internacional. A continuació, es detalla la metodologia per a cadascun d'aquests punts.

Anàlisi documental

El marc teòric d'aquesta recerca s'ha construït a partir d'una anàlisi documental. Per fer-ho, s'han recopilat i examinat diversos materials, com ara articles i llibres acadèmics, informes tècnics i dades estadístiques. Aquesta informació s'ha obtingut principalment mitjançant l'ús de cercadors, tant acadèmics com divulgatius, disponibles a internet.

Grups de discussió

Una altra part important d'aquesta recerca és el treball tant amb persones expertes com amb els mateixos adolescents i joves.

Grups amb professionals

Els grups amb professionals tenen com a objectiu recollir experiències i visions expertes per comprendre com s'exerceixen i es protegeixen, en la pràctica, els drets digitals de la infància, l'adolescència i la joventut. Aquestes persones són expertes en infància i joventut, educació, drets digitals, tecnologia i gènere, entre altres àmbits. En aquesta edició, els grups de persones expertes s'han organitzat al voltant de quatre àrees temàtiques de la recerca. A continuació, es presenten les persones participants per àrea temàtica.

1. Usos, actituds i representació

- Lorena Gómez Puertas (Universitat Pompeu Fabra)
- Clara Guilló (Universidad Complutense de Madrid)
- María Teresa Piñeiro (Universidade da Coruña)
- Susana Vázquez (Universidad Complutense de Madrid)

2. Perspectives de futur i vocacions STEM

- Mireia Usart (Universitat Rovira i Virgili)
- Sílvia Planella (ENGINY-era)
- Milagros Sáinz (Universitat Oberta de Catalunya)

3. Cultura, lleure i joc digital

- Nira Santana Rodríguez (Nira Santana Ultravioleta)
- Daniel Calderón (Universidad Complutense de Madrid)
- Júlia Vilasís-Pamos (Universitat de les Illes Balears)

4. Violències digitals

- Amalia Cuesta (Accem)
- Beatriz Esteban Ramiro (Universidad de Castilla-La Mancha)
- Eleonora Esposito (Universidad de Navarra)

Grups amb adolescents i joves

1. Cibertrobada de la xarxa social de joves periodistes Cibercorresponsales (de diferents punts del territori): **41 participants d'entre 12 i 17 anys.**
2. Grup del programa CodiCrack (Catalunya): **7 participants d'entre 12 i 17 anys.**
3. Grup de discussió amb membres de l'associació Young IT Girls (Catalunya): **3 participants d'entre 20 i 30 anys.**
4. Recollida d'opinions i propostes a través d'un Mentimeter amb el Fòrum de Participació de la Infància i Adolescència de Castella i Lleó (Castella i Lleó): **12 participants d'entre 12 i 17 anys.**
5. Grup de discussió en línia amb membres de la Mesa de Participación Infantil de Castilla-La Mancha (Castella-la Manxa): **13 participants d'entre 10 i 16 anys.**
6. Grup de discussió amb l'alumnat de 6è de primària de l'Escola Els Porxos (Barcelona, Catalunya): **24 participants d'entre 10 i 12 anys.**
7. Grup de discussió en línia amb membres del Consell Nacional de la Infància i l'Adolescència de Catalunya (Catalunya): **5 participants d'entre 11 i 17 anys.**
8. InVideogames Jam Cornellà (Catalunya): **21 participants d'entre 12 i 18 anys.**
9. InVideogames Jam Terrassa (Catalunya): **20 participants d'entre 12 i 21 anys.**
10. InVideogames Jam Girona (Catalunya): **19 participants d'entre 12 i 21 anys.**

Prospecció d'experiències

S'ha realitzat una prospecció d'experiències d'àmbit estatal i internacional que, des de la intervenció i la recerca, treballen per a la defensa i la promoció dels drets digitals de la infància, l'adolescència i la joventut amb perspectiva de gènere interseccional. A partir d'aquesta prospecció, i amb l'objectiu d'oferir una panoràmica de les diferents estratègies de promoció dels drets digitals, s'ha aprofundit en les experiències que es presenten a continuació.

A **nivell estatal**, destaquem les següents experiències d'èxit:

- | | |
|---|--------------|
| 1. #ACTFEM Girls Acting For Empowerment | 4. Nobel Run |
| 2. Projecte ENGINY-era | 5. Women4IT |
| 3. Young IT Girls | 6. ArsGames |
| | 7. CodiCrack |

A **nivell internacional**, destaquem vuit experiències d'èxit de diferents punts del continent europeu:

- | | |
|-----------------------|-------------------------------------|
| 1. LEAD-Online | 6. Prevention and Support for Cyber |
| 2. GeGame | Gender Based Violence |
| 3. NuGamers | 7. Women in Games |
| 4. Girls Make Games | 8. Girls Go Circular |
| 5. Technovation Girls | |

Articles divulgatius

Amb l'objectiu de complementar els resultats de la recerca, s'ha comptat amb diferents autores per abordar qüestions específiques a partir d'un article de divulgació. Els articles estan disponibles al web de la Fundació Ferrer i Guàrdia i són els següents:

- [La bretxa videolúdica de gènere: l'accés desigual a la cultura del videojoc](#), de Júlia Vilasís-Pamos (Universitat de les Illes Balears)
- [Educació STEM: com garantir vocacions lliures de biaixos](#), de Sílvia Planella (ENGINY-era)
- [Barreres i desigualtats a l'hora d'accedir a les vocacions tecnològiques i STEM](#), de Zinthia Álvarez Palomino
- [Reptes i estratègies per superar la bretxa de gènere en les vocacions STEM](#), de Queralt Tornafoch Chirveches (Fundació Ferrer i Guàrdia)

Aproximació teòrica

Actualment, no podem entendre els drets de la infància, l'adolescència i la joventut sense tenir en compte l'entorn digital. La seva importància innegable, de fet, es posa de manifest a partir del creixent desenvolupament normatiu experimentat a escala internacional i estatal en els darrers anys. En aquest sentit, tant la legislació com les polítiques públiques adreçades a aquests grups poblacionals incorporen l'àmbit digital a l'hora de garantir els seus drets. N'és un exemple clar **l'Observació general núm. 25, que actualitza la Declaració de Ginebra i la Convenció sobre els Drets de l'Infant**. En concret, l'Observació desenvolupa quatre principis bàsics per guiar les accions orientades a garantir la materialització dels drets de la infància en relació amb l'entorn digital. Aquests principis són els següents:

1. El principi de no discriminació (article 2)
2. El principi de l'interès superior de l'infant (article 3.1)
3. El dret a la vida, la supervivència i el desenvolupament (article 6)
4. El respecte a l'opinió de l'infant en tots els assumptes que l'afecten (article 12)

L'Observació, juntament amb iniciatives com **l'Estratègia de la UE sobre els Drets de l'Infant, la Garantia Infantil Europea, la Declaració europea sobre els drets i els principis digitals per a la Dècada Digital** o la nova estratègia “**Una internet millor per als infants**”, entre d'altres, demostren el compromís amb els drets digitals de la infància i la joventut en el marc del procés de transformació digital que viuen les nostres societats.

Aquest procés ha generat oportunitats innegables i ofereix un nou panorama i un ventall d'oportunitats per al desenvolupament, l'aprenentatge, la participació, etc. d'adolescents i joves, cosa que posa de manifest el potencial de les tecnologies digitals per impulsar-ne la inclusió social. Tot i el potencial igualador d'aquestes oportunitats, no s'han materialitzat de la mateixa manera per a tothom.

Diversos estudis, incloent-hi recerques anteriors ([ParticipaTIC 2024](#); [ParticipaTIC 2023](#); [ParticipaTIC 2022](#)), constaten que l'entorn digital i, en conseqüència, les experiències que s'hi produeixen, no són més que una prolongació del que passa en l'entorn offline. Per tant, les desigualtats existents adquireixen ara una nova dimensió, transformant-se en desigualtats sociodigitals. Entre aquestes conseqüències, és esperable que les desigualtats de gènere de l'entorn analògic també es reproduïxin en l'entorn digital.

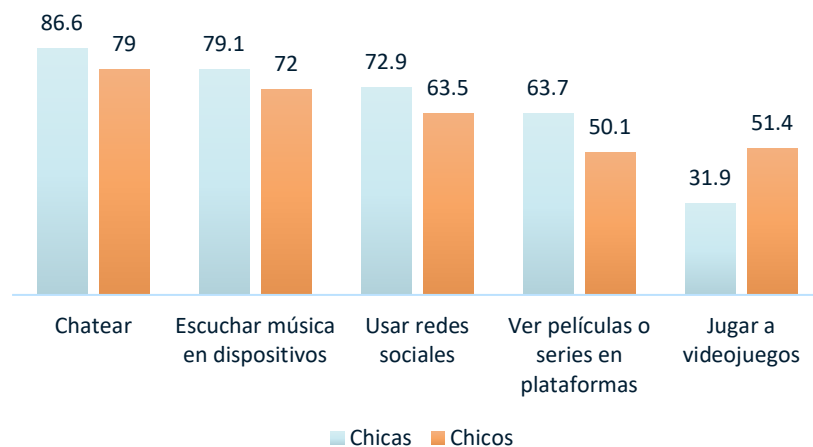
En aquest sentit, diferents estudis posen de manifest la necessitat d'aplicar una perspectiva de gènere interseccional a l'anàlisi de les desigualtats sociodigitals. Tanmateix, malgrat l'evident bretxa de gènere existent, gran part de la literatura s'ha focalitzat sobretot en dones de més de 18 anys. Això implica, per tant, que hi ha **un buit important de coneixement sobre la realitat de nenes, noies i joves**. Amb tot, es pot intuir que els patrons que s'identifiquen en el cas de les dones també es donen entre les generacions més joves.

Partint d'aquesta base, són nombrosos els estudis que constaten que, tot i que la bretxa digital de gènere s'està reduint en alguns aspectes, **encara hi ha reptes importants per abordar**. L'estudi “Brecha digital de género 2023” (ONTSI, 2023) va constatar que

l'experiència en l'entorn digital és diferent per a homes i dones. De fet, es va observar que el 67,8% de les víctimes de delictes sexuals a Internet són dones. A més, aquestes tendeixen a confiar menys en aquest espai i a sentir-se menys preparades per afrontar riscos digitals en comparació amb els homes. La desigualtat existent també es trasllada al mercat laboral. En concret, a Espanya, les dones només representen el 18% de les especialistes digitals, una xifra per sota de la mitjana europea. Aquests resultats coincideixen amb les conclusions de l'“Enquesta sobre la Bretxa Digital de Gènere a Espanya” (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2024). Les dones tendeixen a autopercebre's amb nivells de competències digitals més baixos que els homes, i també presenten nivells d'autoconfiança digital més baixos. Així mateix, s'observa la reproducció dels rols de gènere en l'acompanyament digital: les dones tenen més probabilitat de participar en espais digitals destinats a gestionar les cures d'una altra persona (com grups de WhatsApp o correu electrònic). Pel que fa a l'autorepresentació digital, l'enquesta va constatar que gairebé un **38% de les dones joves** considera la seva imatge menys atractiva que la de les persones que veuen a les xarxes socials. Aquestes diferències eren constants entre la població més jove inclosa en la mostra (de 18 a 29 anys), fet que evidencia la reproducció d'aquests patrons en les generacions més joves.

La literatura assenyala **diversos raons darrere la bretxa digital de gènere**. L'estudi de l'OCDE “Bridging the digital gender divide” (2018) va destacar, d'una banda, les **difficultats d'accés, l'assequibilitat i la manca de competències digitals**, i, de l'altra, **els biaixos existents i les normes socioculturals que condueixen a l'exclusió digital de nenes, noies i dones**. En aquest sentit, per tant, cal tenir en compte tant les barreres d'accés i ús de les tecnologies digitals com la bretxa de gènere existent, que ara també té impacte en l'entorn digital (Gomes i Dias, 2024). L'informe “Des del costat fosc dels hàbits tecnològics: riscos associats als usos juvenils de les TIC” (Fad, 2024) va analitzar els usos i hàbits digitals de la població d'entre 15 i 29 anys. Els seus resultats aporten evidència sobre com aquests usos són diferents entre noies i nois. Les noies presenten en grau més alt els usos més freqüents (diari o gairebé diari) de les quatre activitats que més es realitzen (xatejar, escoltar música, fer servir xarxes socials i veure pel·lícules o sèries en plataformes). En canvi, els nois presenten usos més freqüents a l'hora de jugar a videojocs. El gràfic 1 que es presenta a continuació resumeix aquestes dades.

Gràfic 1. Activitats i usos realitzats amb dispositius i a internet diverses vegades al dia o cada dia, o gairebé cada dia, segons gènere (%)



Font: Fad, 2024

Pel que fa als usos relacionats amb les xarxes socials, les noies fan servir més Instagram (87% davant del 78,4%), TikTok (75,4% davant del 63,2%) i aplicacions de missatgeria instantània (59,9% davant del 38,5%). En canvi, els nois utilitzen més Twitter (44,7% davant del 37,6%) i Twitch (34,7% davant del 17,5%). Pel que fa a les sensacions associades a l'ús de les xarxes socials, també s'hi perceben diferències entre noies i nois. Les noies assenyalen la diversió (43,9% davant del 37,7%), l'autoestima (19,5% davant del 13,2%) i l'angoixa/estrès (15,5% davant del 10,3%). Els nois, en canvi, apunten a la il·lusió (24,1% davant del 18,3%).

Un altre indicador clau a l'hora de constatar la desigualtat digital de gènere és el relatiu a la bretxa d'aprofitament, és a dir, com l'accés i l'ús de les tecnologies es tradueix en beneficis concrets per a les persones. Aquí destaquen les diferències tant en l'accés a vocacions STEM (Ciència, Tecnologia, Enginyeria i Matemàtiques) com als sectors laborals relacionats amb les tecnologies digitals.

El Women in Digital Scoreboard 2024 de la Comissió Europea avalua la inclusió de les dones en els sectors digitals de la Unió Europea, entenent aquest sector com un generador d'oportunitats clau per a les dones. De nou, malgrat els avenços, encara s'hi observen diferències rellevants entre homes i dones. A Espanya, entre les persones graduades en STEM, per cada 1.000 persones d'entre 20 i 29 anys, el 33% eren homes davant del 13% de dones. Aquests valors se situen lleugerament per sota de la mitjana de la Unió Europea en el cas de les dones (15%) i lleugerament per sobre de la mitjana en el cas dels homes (29%). Una situació similar es dona en el cas de les persones especialistes TIC, que representen el 6,6% en el cas dels homes i l'1,7% en el cas de les dones.

El fet que actualment els estudis i les professions relacionades amb l'entorn digital presentin importants desigualtats de gènere **suposa un repte rellevant per a les aspiracions de les més joves i les seves perspectives de futur**. L'estudi de la Fundació Ferrer i Guàrdia "La

bretxa de gènere en competències digitals i les seves conseqüències en l'ocupabilitat de les dones. Factors que determinen l'elecció d'itineraris STEM” (2019) va permetre identificar els factors que determinen l'elecció d'itineraris STEM:

- **Factors socioculturals**, com la construcció del gènere, la divisió sexual del treball, els estereotips sobre les ocupacions, la segregació horitzontal o la manca de referents femenins.
- **Factors individuals**, com la identitat de gènere, la confiança i la seguretat, o les expectatives i perspectives de futur.
- **Factors institucionals formatius**, com el model pedagògic o l'orientació acadèmica.
- **Factors institucionals laborals**, com l'ocupabilitat de les STEM o l'estatus ocupacional.

Una altra qüestió clau on es constata una bretxa de gènere existent és la relativa als discursos d'odi, les violències digitals i la desinformació. De fet, la mateixa Observació general núm. 25 alerta que:

“En l'entorn digital pot haver-hi informació que promogui els estereotips de gènere, la discriminació, el racisme, la violència, la pornografia i l'explotació, així com relats falsos, informació errònia i desinformació, i informació que inciti els infants a participar en activitats il·lícites o perjudicials.”

Davant d'aquesta situació, encoratja els Estats a protegir la infància, l'adolescència i la joventut contra aquests continguts nocius, garantint els seus drets a la informació i a la llibertat d'expressió, alhora que preserven el seu interès superior, el seu lliure desenvolupament i la igualtat i la no-discriminació. **L'informe Desinformació i discursos d'odi en l'entorn digital** (Save the Children, 2024) va observar que noies i nois estan constantment exposats a les xarxes a continguts que promouen estereotips d'origen, gènere, orientació sexual, entre d'altres. Tanmateix, l'entorn digital es presenta “més agressiu i violent amb les noies i les dones”. En aquesta mateixa línia, és rellevant destacar les dades de l'Informe sobre l'evolució dels delictes d'odi a Espanya 2022, que assenyalava que les persones menors d'edat constitueixen el 12,16% del conjunt de víctimes el 2022. Dins d'aquest grup, un 42% va ser víctima d'un delictes d'odi per racisme o xenofòbia; un 32% per orientació sexual i identitat de gènere; i un 17% per raó de sexe o gènere.

Aquests delictes d'odi són només una part de les violències digitals o ciberviolències que es viuen en l'entorn digital. Segons l'European Institute for Gender Equality, entre les diferents formes existents hi ha “el ciberassetjament, la pornografia no consentida, els insults i l'assetjament per motius de gènere, la pràctica de «titllar de prostituta», la pornografia no sol·licitada, l'«extorsió sexual», les amenaces de violació i de mort, el «doxing¹» i el tràfic d'éssers humans facilitat per mitjans electrònics”. Tot i ser una situació recurrent, actualment disposem de molt poques dades sobre la seva prevalença i sobre les motivacions que hi ha al darrere. El 2019, la macroenquesta de violència contra la dona del Ministeri d'Igualtat

¹ Acte de revelar intencionadament i públicament informació personal d'algú a través d'internet.

d'Espanya va constatar que el 7,4% de les dones de 16 o més anys havien rebut alguna vegada insinuacions inapropiades, humiliants, intimidatòries o ofensives a través de les xarxes socials. Tenint en compte les franges d'edat, la prevalença era més alta entre els 16 i 20 anys (26,3%) i els 21 i 25 anys (25,8%), fet que evidencia l'inici i l'impacte d'aquestes violències en edats primerenques. **Les conseqüències d'aquesta violència no només suposen expulsió i, per tant, no participació en aquest entorn, sinó que també transcendeixen al pla analògic.**

L'estudi de Plan International (2024), centrat en població d'entre 12 i 25 anys, va destacar que, davant de situacions desagradables d'assetjament a les xarxes, en el 22% dels casos això havia comportat una disminució de la confiança i l'autoestima, en el 21% una inseguretat física i en el 16% sentiments de depressió o ansietat. A més, el 68% de les persones enquestades va esmentar més d'una conseqüència com a efecte d'aquestes situacions d'assetjament. Per gènere, **les noies van manifestar en grau més alt (49%) haver experimentat més conseqüències que els nois (27%).**

Pel que fa a les conseqüències per a la participació digital, el mateix estudi va observar que les noies havien pres més mesures de protecció que els nois (64% davant del 32%). Entre aquestes, destaquen: deixar d'interactuar amb persones desconegudes, deixar de publicar fotos/vídeos on es veu el seu cos, deixar d'utilitzar alguna o totes les xarxes socials o deixar de compartir dades personals, entre d'altres.

La violència digital es manifesta com un continu que afecta dones, nenes i persones LGTBIQ+, i està arrelada en la desigualtat de gènere, l'asimetria de poder i els estereotips hegemònics. La violència digital, tot i impactar en totes, **s'acarnissa especialment amb aquelles que afronten discriminació interseccional** (per origen, discapacitat, religió, edat, etc.), i pateixen formes agreujades d'aquesta violència. Per exemple, segons Amnistia Internacional (2018), les dones racialitzades tenen un 34% més de probabilitats de ser esmentades en contingut abusiu a xarxes socials com Twitter. En aquesta línia, l'estudi d'Accem (2022) va aprofundir en l'experiència de dones joves migrades en relació amb la violència sexual digital, a partir de 15 entrevistes a persones expertes i 7 tallers participatius amb 29 dones migrades. De nou, es va constatar que afronten la violència sexual digital com una manifestació del masclisme estructural, patint assetjament, extorsió i difusió no consentida de contingut personal i íntim. **La manca de denúncia i la normalització d'aquestes agressions, juntament amb el racisme i la discriminació, en reforcen la vulnerabilitat i dificulten la prevenció i la protecció efectiva.**

L'entorn digital, com a espai potencialment hostil per a nenes, noies i dones, sovint provoca l'exclusió d'aquests espais. De fet, s'observa que determinades identitats (dones, identitats de gènere dissidents), així com persones amb menys capital econòmic i sociocultural o d'origen migrat, tenen una percepció més elevada dels riscos en l'entorn digital (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2024).

Aquesta major exposició als riscos també impacta en les possibilitats d'entreteniment i lleure. Cal tenir en compte que el lleure és una de les formes d'ús més freqüents de les tecnologies, tant en població adulta com en població jove. De fet, per a 4 de cada 5 joves és una activitat diària (Calderón Gómez i Gómez Miguel, 2022). Dins les diferents formes de lleure digital, destaquen els videojocs. En concret, **8 de cada 10 joves juguen a videojocs** i gairebé el 60% hi juga diàriament, amb una mitjana de 3,4 hores al dia (Gómez i Calderón, 2023).

Malgrat la seva popularitat, però, **els videojocs continuen sent un espai desigual**. L'estudi "Videojuegos y jóvenes" (2023) va observar que el 69,7% de les dones joves són videojugadores, mentre que aquest percentatge és superior en el cas dels homes (84,5%). A més, es va observar que les dones tenen una propensió més gran a abandonar els videojocs. Aquest fet es deriva de les experiències de les videojugadores: per a moltes, el videojoc multijugador és un espai hostil on situacions com "l'assetjament, la fustigació i la intimidació es troben generalitzats i normalitzats" (Calderón i Gómez, 2023). En concret, mentre que la meitat del total de joves videojugadors ha rebut insults, en el cas de les dones, gairebé **un 30% ha patit assetjament sexual mentre jugava**. Tenint en compte la intersecció de discriminacions, l'informe "Free to Play? Hate, Harassment, and Positive Social Experiences in Online Games" (2020) va constatar que, entre les persones jugadores que afirmaven haver experimentat algun tipus d'assetjament, més de la meitat al·legaven motius de gènere, orientació sexual, religió, ètnia o discapacitat. Més enllà de l'ús i les experiències en el videojoc, cal destacar la representació de les dones en aquest entorn. Tal com ja apuntava Vara el 2014, **la representació de la dona en els videojocs és problemàtica, "tant per l'escassetat de protagonistes dones amb qui identificar-se com per la tendència a representar-les altament sexualitzades"**. Cantón Borrego (2021) va analitzar com les dones han estat relegades a rols estereotipats en els videojocs: donzelles en perill, curanderes, femmes fatales, lluitadores hipersexualitzades, vilanes seductores i fins i tot víctimes de violència sexual o prostitució. Tot i que al llarg dels anys alguns personatges femenins han evolucionat cap a una representació més realista i empoderada —amb exemples com Aloy (Horizon Zero Dawn) o Ellie (The Last of Us II)—, la indústria encara arrossega dinàmiques patriarcals i comercials que perpetuen desigualtats de gènere.

Tal com apuntàvem a l'inici d'aquesta secció, **les dones tendeixen a tenir una pitjor percepció de les seves competències digitals i de les seves capacitats per desenvolupar-se en l'entorn digital**. En aquest sentit, es dona una mena de "síndrome de la impostora" entre **les dones, que presenten nivells més elevats d'ansietat i inseguretat a l'hora d'utilitzar tecnologies digitals** (Goswami i Dutta, 2015). De fet, l'estudi de l'European Institute for Gender Equality "Gender equality and youth: opportunities and risks of digitalisation" (2019) va constatar que, tot i que noies i nois joves tenen competències digitals semblants, **ells tenen més seguretat en si mateixos que elles**. Per exemple, el 73% dels nois, en comparació amb el 63% de les noies d'entre 15 i 16 anys, se sent còmode utilitzant dispositius digitals amb els quals està menys familiaritzat; o el 73% dels nois, davant del 49% de les noies, té seguretat a l'hora d'instal·lar programari per si mateix. Niño-Cortés et al. (2023)

van analitzar les diferències entre nois i noies, tant en competències digitals autopercebudes com en actituds, focalitzant-se en estudiants d'educació secundària d'Espanya. Tot i que la proporció d'estudiants que es perceben amb un nivell baix de competències és similar entre nois i noies, hi ha una proporció més gran de nois que es perceben amb un nivell alt en comparació amb les noies, mentre que elles tendeixen a situar-se generalment en un nivell mitjà de competències. De nou, aquest estudi concorda amb la literatura que relaciona les diferències de gènere amb la confiança i la percepció de les competències digitals.

Aquests resultats contrasten amb l'evidència existent sobre competència digital. En concret, a l'ICILS 2023, que avalua el nivell de competència digital de l'alumnat de 2n d'ESO, les noies van obtenir resultats significativament millors que els nois, amb una diferència de 19 punts. Estanyol et al. (2023), a partir d'una enquesta amb una mostra representativa de 600 persones d'entre 16 i 18 anys a Espanya, van observar un nivell de competències digitals, tècniques i informacionals similar entre nois i noies, amb competències d'elles lleugerament per sobre. Malgrat això, els homes afirmaven tenir més coneixements crítics. Aquesta diferència entre noies i nois també s'observa en l'estudi de la Fad (2024), en què el 43,4% dels nois considera que té una destresa alta o molt alta, en comparació amb un 28,9% de noies.

Les dimensions dels drets i la bretxa digital de gènere

Aquesta recerca té com a objectiu analitzar en profunditat els principals reptes en relació amb les desigualtats i els drets digitals d'adolescents i joves des d'una perspectiva de gènere interseccional. Per dur a terme l'estudi, partim del disseny de dimensions dels drets digitals. Aquesta proposta de dimensions es va elaborar per primera vegada a la recerca ParticipaTIC 2023 i, en l'edició ParticipaTIC 2024, es va aplicar a col·lectius en situació de vulnerabilitat. De fet, ambdues recerques proporcionen les línies d'acció del present estudi. **Les dimensions, per tant, busquen interrelacionar els diferents drets de la infància, l'adolescència i la joventut en l'àmbit digital.** A continuació, es presenta l'estat de la qüestió de les diferents dimensions aplicant la perspectiva de gènere.

1. Desenvolupament i entorn

La dimensió de Desenvolupament i entorn comprèn els drets relatius a:

- L'interès superior de la infància.
- El lliure desenvolupament de la infància.
- La igualtat i la no-discriminació.
- La salut i el benestar.

En aquesta dimensió hi trobem qüestions relacionades amb **la importància de l'entorn digital en la vida de la infància, l'adolescència i la joventut**, així com **les possibilitats d'accés a aquest entorn i les desigualtats associades**, entre altres aspectes. Aquí és important tenir en compte en quin espai es desenvolupa aquest entorn i com s'hi **reproduïxen els estereotips i rols de gènere propis de l'entorn analògic**. Per tant, parlem

de **com està dissenyat l'entorn digital, dels interessos que hi intervenen i dels patrons que es repeteixen i es reproduïxen en l'entorn en línia.**

2. Participació

La dimensió de Participació comprèn els drets relatius a:

- L'accés a la informació.
- La llibertat d'opinió i d'expressió, el dret a ser escoltats i la participació.

En aquesta dimensió s'hi inclouen qüestions **sobre com la infància, l'adolescència i la joventut participa en l'entorn digital i exerceix la seva ciutadania digital**. Les xarxes socials ofereixen una oportunitat per a la participació dels i les joves, però alhora es donen **dinàmiques discriminatòries que limiten i expulsen determinats col·lectius de participar-hi**. En aquest punt prenen especial rellevància els **discursos d'odi**, així com les **violències** que es reproduïxen i s'amplifiquen en l'entorn en línia.

3. Educació, cultura, lleure i joc

La dimensió d'Educació, cultura, lleure i joc comprèn els drets relatius a:

- L'educació.
- La cultura, el lleure i el joc.

Aquesta dimensió inclou tant les qüestions relatives a l'educació, incloses les vocacions relacionades amb la tecnologia, com les qüestions vinculades a l'entreteniment, com ara la cultura, el lleure i el joc. D'una banda, observem **un biaix de gènere envers les vocacions STEM, amb una tendència més elevada de nens i nois cap a aquests itineraris**. De l'altra, explorem els usos relacionats amb l'entreteniment, especialment pel que fa als **videojocs, on les noies tendeixen a experimentar nivells més alts d'assetjament i on s'observa la reproducció d'estereotips de gènere**.

4. Identitat i privacitat

La dimensió d'Identitat i privacitat comprèn els drets relatius a:

- La identitat.
- La privacitat i la protecció de dades personals.

En aquesta dimensió s'hi aborden qüestions relatives al desenvolupament de la identitat en l'entorn digital, així com aspectes relacionats amb les mesures de protecció i privacitat que s'adopten en aquest entorn. Aquí és important tenir en compte la percepció de les ciberviolències i les conseqüències que això té a l'hora de prendre mesures. Per exemple, pel que fa a la gestió de les xarxes socials, la Fad (2024) va observar que el 48,5% de les dones té els perfils privats, davant del 35,8% dels homes.

Els drets digitals de la infància i l'adolescència amb perspectiva de gènere interseccional

A continuació, es recullen els principals resultats de la recerca, fruit del treball de col·laboració, reflexió, debat i cocreació desenvolupat amb les diferents persones expertes participants en l'estudi. Amb l'objectiu d'aprofundir en el coneixement sobre l'estat de la qüestió des d'una perspectiva de gènere interseccional, es va dur a terme una prospecció de persones expertes que poguessin aportar coneixement i reflexions entorn d'aquelles qüestions que es revelen clau en l'entorn digital des d'una perspectiva de gènere.

Les persones expertes han participat en diferents espais, com ara els **grups de discussió** o el **videopòdcast**. Aquests espais s'han centrat en qüestions clau per analitzar les desigualtats sociodigitals des d'una perspectiva de gènere, com ara: els usos, les actituds i la representació en l'entorn digital; la bretxa de gènere en la cultura, el lleure i el joc digital; les violències digitals; o les barreres i desigualtats en l'àmbit de l'educació digital.

Els resultats d'aquesta fase del treball de camp s'han organitzat des d'una perspectiva de drets, de manera que es classifiquen i s'aborden a través de cadascuna de les dimensions d'anàlisi esmentades anteriorment.

Dimensió 1. Desenvolupament i entorn

Pel que fa a la dimensió de desenvolupament i entorn, els resultats se centren principalment en dues grans qüestions:

- Els impactes de les característiques concretes de l'entorn digital sobre els drets de la infància, l'adolescència i la joventut.
- Les manifestacions de les desigualtats de gènere en l'entorn digital.

Característiques de l'entorn digital

L'entorn digital **no és un espai equitatiu ni igualitari** perquè reproduceix, i de vegades amplifica, les desigualtats que ja existeixen en l'àmbit offline. Així, l'ecosistema digital es configura com una prolongació de les estructures socials, econòmiques i culturals vigents, reproduint i reformulant les desigualtats preexistents i la realitat social. Aquestes desigualtats sociodigitals estan condicionades per múltiples factors, entre ells el gènere. Per això, és imprescindible analitzar les dinàmiques pròpies de l'entorn digital per a comprendre com es configuren aquestes bretxes i per a poder plantejar alternatives coherents. L'accés, l'ús i l'aprofitament de les tecnologies digitals tampoc es distribueixen de manera equitativa i **requereixen ser analitzats des d'una perspectiva interseccional**, que permeti visibilitzar com el gènere s'entrellaça amb altres eixos de desigualtat com la classe social, l'origen, l'ètnia, la discapacitat o l'orientació sexual, donant lloc a barreres i discriminacions específiques que dificulten una equitat real en l'entorn digital.

“No només es reproduïxen les desigualtats offline, sinó que es generen noves desigualtats, o desigualtats que existeixen en l'entorn offline adquireixen noves formulacions o una nova manera de reproduir-se” [GD Usos, actituds i representacions: les desigualtats de gènere en l'entorn digital]

Aquestes dinàmiques tenen lloc en un **entorn que és multifuncional i ubic**, que opera com a espai d'interacció i relació, d'aprenentatge, d'oci, de treball, de creativitat i de construcció identitària. Aquesta varietat d'usos implica que les experiències i pràctiques digitals es despleguin en múltiples àmbits interconnectats de la vida quotidiana, on les desigualtats de gènere es reproduïxen i adquireixen formes diverses. Precisament per aquesta raó, les desigualtats (tant de gènere com d'altres eixos) no es manifesten de manera homogènia, i adopten expressions diverses segons el tipus de plataforma, el context d'ús o les relacions que s'estableixen en cada espai. Aquesta multifuncionalitat contribueix també al fet que **les violències digitals travessin diferents àmbits de la vida de les persones, dificultant la seva identificació i abordatge**, i generant impactes emocionals, relacionals i socials que transcendeixen l'espai estrictament digital.

Al mateix temps, es tracta d'un **entorn que no és neutral**, ja que tots aquests factors reproduïxen les estructures de poder i els estereotips socials que estan arrelats en la societat, així com els rols de gènere, les expectatives o els estàndards de visibilitat.

“Els espais digitals reproduïxen la mateixa estructura patriarcal. Són espais que no apareixen d'un dia per a l'altre. Hi ha forces i poders que els mobilitzen” [GD Violències de gènere en l'entorn digital]

En aquesta mateixa línia, l'entorn digital també està marcat pel disseny d'uns mecanismes tecnològics i relacionals concrets. Són espais marcats per decisions històriques i estructurals que reproduïxen les relacions de poder patriarcal, atès que han estat **dissenyats majoritàriament per homes blancs amb lògiques androcèntriques** que no contemplen la diversitat de les persones usuàries. Aquesta condició intrínseca determina com es construeixen els algoritmes, els dissenys d'interfície, les normes de plataforma i les pràctiques comunitàries, i tot això configura no solament què es veu o qui participa, sinó **com es perceben les pròpies capacitats i rols dels qui interactuen en aquests espais**. En aquest sentit, els algoritmes i la personalització del contingut contribueixen a reproduir estereotips de gènere, però també condicionen quins continguts són més consumits per diferents grups. Per tant, aquesta estructura o disseny algorítmic **contribueix a reproduir usos desiguals, a una representació digital esbiaixada i a un consum de continguts desigual**. Paral·lelament, aquest disseny té un impacte directe en la prevenció, detecció i resposta enfront de les violències digitals, ja que moltes plataformes no incorporen mecanismes suficients de protecció, denúncia o reparació, o **bé traslladen la responsabilitat de la seguretat a les pròpies persones usuàries**.

Així, l'entorn digital es configura com un espai profundament travessat per lògiques econòmiques, polítiques i culturals. Les expertes assenyalen que el capitalisme de plataformes constitueix un marc de referència per a entendre com s'organitzen aquests espais, prioritzant models de negoci basats en la monetització de l'atenció, la polarització de continguts i la generació constant de dades. Els algoritmes esmentats anteriorment amplifiquen determinats discursos i en silenci d'altres, afavorint la visibilitat de continguts que generen “*engagement*” encara que aquests reforcin estereotips de gènere o discursos d'odi. **Les violències digitals**, per tant, **són un fenomen funcional a aquestes lògiques**, ja que la confrontació, la polarització i l'agressivitat contribueixen a augmentar la visibilitat i a la rendibilitat dels continguts. Aquesta dinàmica resulta especialment rellevant en entorns digitalment masculinitzats, on s'observa més circulació de discursos antifeministes i d'extrema dreta. El desenvolupament accelerat de la intel·ligència artificial introdueix, a més, noves capes de complexitat: **la IA s'integra de manera creixent en les pràctiques quotidianes** vinculades a l'aprenentatge, la cerca d'informació o la resolució de problemes, especialment en aquells àmbits percebuts com a neutres o objectius. **La incorporació de la IA ha donat lloc també a noves formes de violència digital**, com la creació i difusió d'imatges manipulades, *deepfakes* o continguts falsificats, que amplifiquen l'abast i el dany de les violències basades en la imatge i dificulten encara més la seva regulació i persecució.

“La polarització de continguts genera *engagement*, cosa que ens fa estar més enganxats a converses que es tornaran més violentes, més extremes i més polaritzades. Això genera dades. La moderació, per això, no és un assumpte d'interès de les plataformes.” [GD Violències de gènere en l'entorn digital]

Donada aquesta conjuntura, una de les respostes més habituals enfront dels riscos de l'entorn digital és **l'adopció d'enfocaments prohibicionistes**, centrats en la restricció de l'accés o de l'ús de determinades tecnologies, especialment en relació amb la infància i l'adolescència. No obstant això, aquest tipus d'estratègies **desplacen el problema en lloc d'abordar-lo de manera estructural i contribueixen a ampliar la bretxa digital**, en limitar les oportunitats d'aprenentatge, participació i desenvolupament en un context en què les fronteres entre allò *online* i allò *offline* apareixen cada vegada més diluïdes. Per a donar-hi resposta, les expertes insisteixen en la necessitat de repensar els entorns digitals des d'una lògica preventiva i inclusiva, incorporant diversitat en els processos de disseny i reforçant activament l'acompanyament i l'educació digital des d'una perspectiva comunitària.

Principals manifestacions de les desigualtats de gènere

Les violències digitals de gènere han d'entendre's com una expressió més d'aquestes desigualtats estructurals, que troben en l'entorn digital noves maneres de manifestar-se i perpetuar-se. Adopten formes diverses que impacten de manera directa en els drets, les trajectòries i les oportunitats de desenvolupament d'adolescents i joves. Aquestes manifestacions han d'entendre's com **el resultat de la interacció entre estructures socials**

desiguals i dinàmiques específiques de l'ecosistema digital, el que genera experiències diferenciades en funció del gènere i de la seva intersecció amb altres eixos de desigualtat.

Una de les manifestacions més persistents es relaciona amb els **biaixos de gènere en les actituds cap a la tecnologia**. Més enllà de les diferències en els usos, existeixen **desigualtats significatives en l'autopercepció de competències digitals**, la confiança i el sentiment de pertinença als espais digitals. En aquest sentit, les noies tendeixen a infravalorar les seves habilitats, mostrant nivells més elevats d'autocrítica i dubte respecte al seu acompliment tecnològic, mentre que els nois expressen més seguretat, fins i tot quan les seves competències objectives no difereixen substancialment. Aquestes diferències no responen a capacitats reals, sinó a processos de socialització de gènere que assignen a allò tecnològic un valor simbòlic masculinitzat, reforçat per la falta de referents femenins en àmbits tècnics i digitals.

Aquestes desigualtats actitudinals es veuen reforçades per les **formes de representació digital**, que continuen estant marcades per estereotips de gènere i expectatives normatives. Les dones i les nenes apareixen sobrerrepresentades en narratives vinculades a la imatge, la cura o l'emocionalitat, mentre que els homes ocupen amb més freqüència posicions associades al lideratge, l'autoritat o la competència tècnica. Aquesta representació no només condiciona la visibilitat, sinó també els comportaments, generant processos d'adaptació i autocensura. Aquestes dinàmiques s'intensifiquen quan el gènere es creua amb altres factors de discriminació, com l'origen, l'orientació sexual o la discapacitat.

“La indústria reforça un missatge en què tu no estàs representada, tu no hi ets benvinguda. I si tens l'esperança de dedicar-te a la indústria, dedica't a una altra cosa” [GD La bretxa de gènere en la cultura, l'oci i el joc digital]

D'altra banda, les desigualtats de gènere també es manifesten en les **dinàmiques d'interacció i participació** en l'entorn digital, donant lloc a processos d'exclusió explícita o implícita de determinats perfils. L'hostilitat, la deslegitimació i el qüestionament constant de les dones en determinats espais digitals condueixen a una menor participació, a l'adopció d'estratègies d'invisibilització o a l'abandonament d'aquests entorns.

Aquestes experiències es vinculen estretament amb una **exposició més gran a violències digitals**, que, un cop més, adopten formes específiques en funció del gènere i altres variables interseccionals. Les expertes destaquen que la violència digital no pot entendre's com un fenomen aïllat, sinó com una extensió de les violències estructurals, facilitada per les característiques de l'entorn digital. Davant això, les noies desenvolupen amb més freqüència comportaments preventius que, si bé funcionen com a mecanismes d'autoprotecció, impliquen també una renúncia a l'exercici ple dels seus drets digitals.

“Les dones estan adoptant, o estn aprenent a tenir, comportaments preventius com tenen al carrer, per exemple, amb les agressions sexuals. Sense que hagin estat agredides generen un comportament preventiu” [GD Usos, actituds i representacions: les desigualtats de gènere en l'entorn digital]

Les violències digitals es manifesten a través de múltiples canals (xarxes socials, missatgeria instantània, plataformes de joc...) i adopten formes diverses, com el ciberassetjament, la suplantació d'identitat, les violències basades en la imatge o la difusió de continguts manipulats mitjançant intel·ligència artificial, ampliant l'abast i el dany de la violència masclista. És per això que és arriscat abordar aquestes violències de forma aïllada i desvinculades de les seves arrels estructurals, ja que pot derivar en respostes centrades exclusivament en l'autoprotecció de les víctimes i en la seva eventual autoexclusió digital. Davant d'això, és important **desplaçar el focus cap a la responsabilitat dels agressors, el paper de les plataformes i el disseny dels entorns digitals**, així com cap al desenvolupament de polítiques públiques, marcs normatius i estratègies educatives que abordin de manera integral la prevenció i la garantia de drets. En aquest sentit, la falta de dades comparables i desagregades constitueix un obstacle significatiu tant per a la visibilització del fenomen com per a la implementació de polítiques eficaces. Paral·lelament, és urgent **involucrar a la ciutadania en la presa de decisions sobre el disseny de l'entorn digital**, així com sobre les normes i els codis compartits.

“Hi ha poques iniciatives sobre quin tipus d'espai digital volem. Des de l'espai polític, legislatiu, social i de participació cal pensar en quin espai digital volem construir, amb una visió comuna i estratègica de què volem, que es regeixin per diferents normes i codis.” [GD Violències de gènere en l'entorn digital]

En darrer lloc, s'identifica com una manifestació emergent i especialment rellevant l'auge de discursos conservadors, antifeministes i d'odi, en particular entre nois adolescents i joves. Aquests discursos s'inscriuen en el que s'ha denominat la “maseclesfera”, un entramat de continguts, comunitats i referents digitals que reforcen models de masculinitat hegemònica i reaccionària, sovint vinculats a ideologies d'extrema dreta.

Dimensió 2. Participació

Pel que fa a la dimensió de Participació, els resultats s'han centrat en tres grans àmbits:

- La desigualtat de condicions en la participació digital.
- Les barreres i oportunitats que es donen en l'entorn digital per a la participació dels col·lectius d'infància, adolescència i joventut.

Condicions desiguals en la participació digital

De la mateixa manera que l'entorn digital no és un espai equitatiu ni igualitari, la participació digital està mediada per dinàmiques de poder que determinen qui pot prendre la paraula, com es legitimen les opinions o quins costos comporta fer-se visible en l'espai digital. Participar implica l'accés tècnic, però també la capacitat real d'intervenir i de ser escoltada, quelcom que no es distribueix de manera homogènia entre adolescents i joves.

Aquestes desigualtats es veuen reforçades per les característiques relacionals pròpies de l'entorn digital, on **l'anonimat i “l'efecte de desinhibició” faciliten dinàmiques de deslegitimació**, burles o agressions que rarament es produirien amb la mateixa intensitat en contextos presencials. Mentre alguns perfils participen des d'una sensació d'impunitat, uns altres ho fan anticipant el qüestionament o el descrèdit, incorporant una posició de més vulnerabilitat. Aquesta asimetria condiciona intrínsecament les disposicions a participar, especialment entre noies i dones joves, que aprenen a calibrar constantment què dir, com dir-ho i en quins espais fer-ho, així com a **desenvolupar estratègies d'autoprotecció i invisibilització per a reduir la seva exposició**.

En aquest context, és imprescindible entendre que **el procés de socialització i aprenentatge digital és primerenc i majoritàriament autònom. L'absència d'acompanyament educatiu i d'eines per a la confrontació i la participació crítica** fa que moltes noies i dones no disposin de prou recursos per a sostenir i defensar la seva presència en aquests espais des d'una posició de legitimitat i seguretat. Aquesta falta d'habilitats no respon a mancances individuals, sinó a processos de socialització desiguals que influeixen en la confiança, l'autopercepció i el sentiment de pertinença. Així, com s'ha assenyalat anteriorment, **els nois tendeixen a sobredimensionar les seves competències digitals** i a participar des d'una major seguretat, mentre que les noies, condicionades per experiències prèvies de qüestionament o violència, tendeixen a infravalorar les seves i a participar amb més cautela.

“Més enllà dels recursos individuals, la participació digital d'un home i d'una dona no són iguals perquè tenen oportunitats diferents de fer-se presents en aquest entorn online” [GD La bretxa de gènere en la cultura, l'oci i el joc digital]

A això se suma el fet que **els entorns digitals funcionen com a espais privatitzats**, regulats per lògiques econòmiques i decisions empresarials que influeixen directament en la visibilitat de les veus i en la gestió dels conflictes. El control algorítmic, la moderació desigual de

continguts i la falta de mecanismes eficaços per a abordar les agressions generen un marc en què la participació es troba estructuralment condicionada. Aquesta realitat modifica substancialment l'abordatge dels conflictes, ja que desplaça la responsabilitat cap a les persones usuàries i limita les possibilitats d'intervenció col·lectiva o institucional.

“No és una plaça pública, és un espai privat per a guanyar diners i està polititzat. L'abordatge dels conflictes i agressions des d'aquesta perspectiva canvia molt” [GD Usos, actituds i representacions: les desigualtats de gènere en l'entorn digital]

Barreres i oportunitats per a la participació digital

Les oportunitats de participació que ofereixen els entorns digitals conviuen amb un conjunt de barreres que afecten de manera desigual a adolescents i joves, condicionant tant la forma com la intensitat de la seva implicació en aquests espais. Aquestes barreres no sempre es manifesten com a prohibicions explícites, sinó que operen de manera subtil a través de dinàmiques relacionals, expectatives normatives i experiències acumulades.

Una de les barreres més rellevants identificades és la **pressió estètica i la centralitat del cos com a element de valoració social**, especialment en plataformes amb alta visibilitat visual com Instagram o TikTok. Així, **els cossos de les dones es converteixen en un capital simbòlic** que condiciona la viralització del contingut i el reconeixement social, situant la imatge en el centre de la participació. Aquesta lògica genera una exigència constant d'adequació a cànons estètics normatius i una exposició diferencial a comentaris sexualitzats o despectius, fins i tot quan el contingut compartit no té relació directa amb el cos o l'aparença.

“Hi ha una imatge construïda com un capital. En plataformes on hi ha més representació femenina, la visibilitat del cos actua com una forma d'estatus o de capital de viralització del contingut” [GD La bretxa de gènere en la cultura, l'oci i el joc digital]

L'autocensura també emergeix com una barrera transversal que travessa múltiples espais de participació digital. Amb l'objectiu d'anticipar conflictes i agressions hi ha una tendència generalitzada a limitar l'expressió en l'entorn digital o evitar determinats temes. Aquesta autocensura no sempre s'identifica com a tal, sinó que es normalitza com una estratègia adaptativa necessària per a poder romandre en l'entorn digital i minimitzar riscos.

Aquestes barreres es veuen agreujades per la **manca d'eines per a identificar i confrontar les violències digitals**, ja esmentades anteriorment. Moltes agressions es minimitzen o s'interpreten com el “preu a pagar” per participar, especialment **entre noies joves amb menor nivell educatiu o amb menys xarxes de suport**.

“No tenim habilitats de confrontació des d'una posició professional o de creadora de contingut. Les dones estem més perdudes, i és violència exactament igual.” [GD Usos, actituds i representacions: les desigualtats de gènere en l'entorn digital]

S'han analitzat algunes de les barreres de participació, però els entorns digitals també ofereixen oportunitats rellevants per a la participació, la creació de comunitat i la generació de referents alternatius. És important subratllar el **potencial d'aquests espais per a construir xarxes de suport, compartir experiències i visibilitzar discursos que qüestionen les normes hegemòniques**. Internet permet accedir a una diversitat més àmplia de referents, especialment per a aquelles persones que no els troben en el seu entorn pròxim, i facilita l'articulació de comunitats basades en interessos compartits, identitats o lluites comunes.

L'emergència de creadores de contingut que aborden temàtiques no sexualitzades com el medi ambient, la divulgació científica o la política, constitueix un exemple d'aquestes oportunitats, encara que aquestes experiències no estan exemptes de violència o qüestionament. Així i tot, la seva visibilitat obre esquerdes en **els imaginaris dominants** i amplia els marges del possible per a altres noies i joves, oferint models alternatius de participació.

Així mateix, els espais digitals permeten formes de participació comunitària que poden funcionar com a mecanismes de protecció col·lectiva enfront de la violència. Així, **les noies amb més recursos educatius tendeixen a desenvolupar estratègies més comunitàries i de suport mutu, transformant la ràbia i el malestar en acció col·lectiva, mentre que les noies amb menor nivell educatiu senten més tristesa davant les agressions**, ja que no tenen, majoritàriament, tants mecanismes per a gestionar aquestes situacions. No obstant això, aquestes oportunitats no es despleguen de manera automàtica ni equitativa, i el seu aprofitament depèn en gran manera de les condicions d'accés, de les xarxes de suport disponibles i de l'existència de marcs educatius, comunitaris i institucionals que acompanyin i reforcin una participació digital crítica i transformadora.

Dimensió 3. Educació, cultura, lleure i joc

Pel que fa a la dimensió d'Educació, cultura, lleure i joc, els principals temes d'interès s'organitzen en tres àmbits:

- L'educació digital i la bretxa de gènere en les vocacions i professions STEM.
- L'entorn dels videojocs i les seves condicions d'accés i ús.
- L'exclusió en la indústria del videojoc i les alternatives per frenar-la.

Educació digital i la bretxa de gènere en les vocacions i professions STEM

En parlar d'educació digital des d'una perspectiva de gènere és indubtable, tal com s'ha esmentat en apartats anteriors, que un dels grans reptes és la bretxa de gènere en les vocacions i professions STEM. Tot i que es preveu un augment de la demanda de perfils tècnics i transversals vinculats als àmbits STEM, i que les dones constitueixen una mica més de la meitat de les persones usuàries del món dels videojocs (50,4%), continuen infrarepresentades en aquests sectors.

La veu de les persones expertes assenyala com a principal causa de la baixa presència femenina en el territori STEM les desigualtats estructurals, que es manifesten a través dels **biaixos de gènere presents en els continguts educatius** i dels **estereotips socials** que associen aquests àmbits a qualitats tradicionalment masculines. Tots aquests són factors sistèmics que influeixen profundament en la perpetuació d'aquesta desigualtat.

“Els nens també tenen aquests biaixos amb temes més artístics o professions relacionades amb les cures, però hi ha una petita diferència. Si un nen decideix fer educació infantil, ningú posarà en dubte la seva habilitat. La societat pensa que aquest nen és aquí perquè en sap. Una dona en un món masculí s'ha de justificar, i un home en un món feminitzat no tant.”

A més, les persones expertes destaquen com una altra variable important **la manca de referents femenins**, que sovint té un pes rellevant a l'hora de condicionar les eleccions vocacionals de nenes i joves en l'àrea tecnològica i digital. No es tracta només de figures referencials que puguin admirar, sinó de referents que deixin empremta sobre la possibilitat de teixir un projecte vital en un àmbit de coneixement o professional que històricament els ha estat negat. Per aquesta raó, s'accentua la necessitat de figures properes, amables i diverses (racialitzades, migrades, de classe treballadora, etc.), amb les quals tothom pugui identificar-se. Si els referents són hegemònics, l'efecte és el contrari i les persones se senten menys interpel·lades.

Tanmateix, cal assenyalar que enfortir el conjunt de referents femenins en les àrees STEM no és l'únic camí per trencar la bretxa de gènere en aquest camp. De fet, és conseqüència d'actuar, en primer lloc, abordant les desigualtats estructurals que han condicionat la

implicació de nenes i joves en aquests sectors. A mesura que es combatin les bretxes socials que segreguen per gènere els camps professionals, inevitablement augmentarà el nombre de dones referents que puguin inspirar altres persones a formar-se i a escollir professions en l'entorn tecnològic i digital.

Abordar d'arrel les causes que provoquen una menor implicació de les dones en el camp STEM va lligat a les desigualtats de gènere en l'àmbit educatiu. Les noies sovint tenen **una autopercepció més baixa de les seves competències digitals**, fins i tot quan el seu rendiment acadèmic és igual o superior al dels nois en àrees com, per exemple, les matemàtiques. Aquesta “bretxa de confiança” no és casual, sinó que respon a la socialització i a la perpetuació d'estereotips culturals que associen la tecnologia i les STEM al domini masculí des de la primera infància. La invisibilitat històrica de les dones en la ciència i la tecnologia (de fet, recordem que només el 7,5% de les persones científiques als llibres de text de secundària són dones) reforça la idea que aquest coneixement els és aliè. Això contribueix al fenomen del *leaky pipeline* o “canonada amb fuites”, on les dones abandonen progressivament les trajectòries STEM a mesura que avancen en la seva carrera.

De fet, els biaixos de gènere també es manifesten a l'hora d'escollir el tipus de carrera dins del món STEM. Com indiquen les persones expertes, quan les trajectòries vitals permeten a joves arribar als estudis universitaris o postobligatoris, les noies solen inclinar-se per professions vinculades al disseny o al món artístic, mentre que el desenvolupament de tecnologies i la informàtica continuen sent professions masculinitzades. Fins i tot, quan les dones opten per carreres que les fan molt més visibles en l'àmbit dels videojocs —periodistes, influencers o streamers, per exemple— sovint estan exposades a assetjament, agressions, amenaces o diferents tipus de violències que condueixen al seu **silenciament i a l'autocensura. La masculinista i la proliferació de discursos d'ultradreta** s'identifiquen com factors que minven la participació femenina en la indústria. En aquest punt, el repte no és només aconseguir un accés més elevat de les dones al camp STEM, sinó, sobretot, garantir que s'hi mantinguin de manera satisfactòria i en condicions d'igualtat.

Així mateix, una **cultura institucional** sovint poc inclusiva i poc oberta a entendre les **desigualtats socioeconòmiques** existents perpetua aquesta bretxa de gènere i, per tant, dificulta encara més l'accés a aquestes vocacions. Aquesta situació esdevé encara més complexa quan hi interactuen altres eixos de desigualtat com l'orientació sexual, l'origen nacional, la raça/etnicitat, la discapacitat, etc. Des d'una perspectiva interseccional, les diferents situacions que condicionen els punts de partida de nois i noies desequilibren la balança en les seves trajectòries vitals a l'hora de decidir accedir a determinades carreres educatives.

“Classe social. Si la teva família no sap què és una enginyeria, és molt més difícil que t'acompanyin en el recorregut educatiu per arribar a aquests estudis.” [GD Tancant barreres per al talent digital femení].

Malgrat l'existència d'**iniciatives** per fomentar les vocacions STEM, aquestes solen ser **aïllades o puntuals** i no s'integren dins d'una estratègia global de transformació del sistema. En aquest sentit, cal una mirada transversal que contempli l'educació, el mercat laboral i la cultura social com a espais interconnectats on intervenir per reduir la bretxa de gènere, posant especial èmfasi en les perspectives de futur de nenes i noies i en la reducció d'altres desigualtats socials.

L'entorn dels videojocs: condicions d'accés i usos

L'àmbit dels videojocs no és neutre, sinó que es configura com un entorn profundament **masculinitzat** on persisteixen bretxes d'accés, d'ús i de representació que condicionen la participació de les noies.

D'una banda, s'observa que la identificació i l'accés són desiguals en funció del gènere. La **identitat gamer** es construeix com a masculina, cosa que fa que moltes noies no s'hi reconeguin. Les dinàmiques violentes i les lògiques vinculades a la lluita, la conquesta o l'extermini de territoris, amb les quals s'associen automàticament molts d'aquests espais, són un factor determinant a l'hora d'aprofundir les bretxes de gènere. Els jocs que tenen com a eix vertebrador valors tradicionalment "feminitzats", com la solidaritat, la tendresa, la cooperació i les cures, són menyspreats i fortament desprestigiats i, per tant, també ho són les persones que hi juguen.

“Hi ha reptes: dir que són jugadores, i després dir a què juguen. Si en el món offline ens familiaritzen amb nines, amb el món de les cures, amb la tendresa i l'amor, en fer el salt al digital tota aquesta cultura de la reproducció serà una bufetada quan ens posen dinàmiques violentes amb les quals només estan familiaritzats els nens que han estat involucrats en jocs de trets i lluita. Aquests jocs solen ser molt valorats.”

[GD La bretxa de gènere en la cultura, l'oci i el joc digital].

La identitat gamer també es configura al voltant d'un biaix de classe que condiciona l'accés i l'ús. Hi ha **barreres materials i de temps**: mentre que els nois de classe treballadora sovint tenen consola pròpia i un temps de lleure legítim, les noies sovint depenen de dispositius de terceres persones (familiars) i disposen de menys temps lliure a causa de les càrregues de cures. Alhora, mentre que els joves vinculen els jocs a l'esbarjo i la diversió, les joves els associen a una via d'escapament de la realitat. Tanmateix, aquest potencial que elles hi troben es veu limitat quan han d'afrontar un entorn en què les seves habilitats no són reconegudes, són menystingudes i, de manera constant, infantilitzades. A això s'hi afegeix el fet que, contínuament, estan exposades a la sobre exigència d'haver de demostrar per què són allà i al risc de ser assetjades, perseguides i maltractades.

Davant d'un context en què les noies se senten forasteres —i aquesta sensació les predisposa a entrar en el món gamer des d'una **posició d'inseguretat mentre que ells ho fan des d'una sensació d'impunitat**—, apareixen mecanismes de supervivència per poder continuar jugant.

Moltes de les **estratègies** que utilitzen les noies per resistir l'impacte de comportaments vexatoris pel fet de ser dones consisteixen a invisibilitzar la seva identitat de gènere utilitzant noms d'usuari masculins, avatars masculins o distorsionadors de veu. També sovint opten per entorns d'una sola persona jugadora, perquè en els destinats a multijugador hi estan més exposades.

Davant d'aquesta situació, les expertes insisteixen que les emocions i les relacions en el joc són reals; **l'exclusió digital té un impacte directe en la vida offline**. En aquest sentit, un dels reptes en els processos de sensibilització contra la violència de gènere en l'àmbit digital és **esborrar la frontera entre l'entorn físic i l'entorn digital**, que en l'imaginari juvenil sovint es perceben com dos mons diferents. D'aquesta manera, seria possible generar empatia davant dels efectes afectius, emocionals i psicològics que tenen en la vida de les persones les accions i vivències que tenen lloc en els jocs virtuals. En certa manera, els valors de la competència extrema, les agressions verbals i l'assetjament que apareixen quotidianament en molts jocs constitueixen un entorn violent que, per a molts joves, no només es reproduïx sota lògiques androcèntriques, sinó que també —segons la mirada experta— es normalitza en l'entorn analògic. La naturalització d'aquests codis i dels seus impactes, a través de l'anonimat i la manca de regulació, permet que en el camp dels videojocs es reportin conductes que en l'entorn físic serien inadmissibles o, si més no, socialment rebutjades. Per això, és urgent entendre el digital com una extensió de l'analògic i assumir que ambdós entorns conformen una mateixa realitat, on les normes masclistes de moltes conductes socials es recreen i prenen múltiples formes.

“La planificació estratègica ha d'entrar en acció, davant del fet de coses com «no t'insultaré a la cara» d'homes a noies, però com que en l'entorn digital sí que poden, doncs ho fan. «És el privilegi que els queda».” [GD Violències de gènere en l'entorn digital].

Un dels elements que contribueix a la normalització de comportaments violents en els videojocs és la **reproducció d'imaginariis sexistes** en les seves diferents dinàmiques. En general, els jocs inclouen, d'una banda, models corporals allunyats de la diversitat dels cossos reals, basats en la **hipersexualització de personatges femenins**, amb vestuaris que no guarden relació amb el clima del joc o amb les accions a realitzar, i característiques físiques sostingudes en estereotips de bellesa que construeixen la imatge femenina com un capital per agradar i ser exposada al gaudi masculí. Aquestes propietats solen aparèixer de manera generalitzada en la caracterització automàtica dels diferents personatges disponibles; tanmateix, quan això no passa, també es presenten formes menys explícites de representacions sexistes en l'estètica dels jocs. Un cas habitual és la personalització d'avatars, que sovint estan predeterminats per lluir propietats masculines: forts, grans, aventurers. En canvi, quan es construeixen personatges femenins, acostumen a presentar-se amb una mida més petita, i apareixen més febles i fràgils.

D'altra banda, pel que fa als **rols, les mecàniques i les narratives dels jocs**, les persones expertes assenyalen que els **papers secundaris** o menors acostumen a ser femenins, igual que les tasques “més passives” associades a les cures, a l'espera d'algun tipus de rescat o protecció, o amb un accés menor a determinades armes o recursos. Aquesta situació reforça

la representació sexista en aquest àmbit i, alhora, esdevé un assumpte problemàtic que evidencia les escasses eines disponibles entre la joventut per qüestionar-la.

Sobretot, des d'una perspectiva interseccional, s'evidencien desigualtats més grans en les oportunitats d'activar una certa **consciència crítica** davant d'aquesta situació. Així, segons la mirada experta, en termes de classe treballadora, els nois, a diferència de les noies, solen tenir menys propensió a identificar patrons sexistes i més aviat tendeixen a naturalitzar-los. Igualment, les noies d'origen migrant també han identificat representacions estereotipades de dones racialitzades en determinats jocs triple A. En particular, les expertes mencionen que quan es produeixen qüestionaments dels rols de gènere, aquests solen concentrar-se en aquest grup de videojocs —els de més abast i popularitat entre els joves—, mentre que altres opcions amb propostes alternatives o transformadores són minoritàries.

Exclusió en la indústria del videojoc: alternatives per frenar-la

Tal com s'ha vist anteriorment, les bretxes digitals que es reproduïxen en els videojocs generen dinàmiques d'exclusió amb repercussions en diferents nivells: en una primera escala hi ha les jugadores, que s'exposen permanentment a espais violents i hostils en els quals han d'aplicar estratègies d'ocultació; en una segona escala s'hi situen les barreres en el desenvolupament professional de les dones en àrees STEM, que s'enfronten a aules masculinitzades i a una nociva “bro culture”; i, en una darrera escala, hi trobem les lògiques de segregació laboral, per les quals la presència de dones en la indústria és minoritària i queda desplaçada a rols tradicionals. Davant d'aquests escenaris de desigualtat, destaca la demanda del paper urgent de les administracions i del **sentit d'allò públic** per democratitzar els espais digitals i els videojocs.

D'una banda, des d'una mirada interseccional, s'assenyala que és imprescindible **combatre les desigualtats de gènere de la mà d'altres desigualtats socials** que es troben a l'arrel de moltes de les problemàtiques que generen violència digital i exclusions en el camp dels videojocs. Els diferents punts de partida que condicionen l'accés a recursos, les oportunitats de sensibilització, la formació i els processos d'empoderament individual i col·lectiu es plantegen com l'origen d'una sèrie de fenòmens que, tot i que poden semblar aïllats, estan íntimament interrelacionats: les representacions socials sexistes, la normalització de la violència, la discriminació en la indústria, la pobresa de temps, etc. D'aquesta manera, cal una voluntat pública ferma per articular mirades i impulsar polítiques transversals que connectin la bretxa digital amb els efectes de les desigualtats socials estructuralment arrelades.

“La vinculació entre tecnologia, informàtica, professions STEM i masculinitat és problemàtica, perquè passa des de la infància. Cal educar, però sobretot resoldre problemes estructurals. Qui parteix d'una posició social millor té més recursos per millorar les seves competències digitals i incrementar el seu capital social utilitzant les tecnologies, i així reproduir o amplificar les desigualtats socials.” [GD La bretxa de gènere en la cultura, l'oci i el joc digital].

D'altra banda, en línia amb l'anterior, s'assenyala directament la **centralitat de les polítiques educatives** —en complement amb altres polítiques socials— per prevenir i combatre a l'aula els comportaments que generen exclusions digitals en clau de gènere en l'àmbit dels videojocs. Socialment, sovint es tendeix a simplificar i individualitzar les responsabilitats davant les bretxes de gènere i les violències digitals. És a dir, es generen expectatives que personalitzen el risc, tot pretenent que nenes i noies, i nens i nois, aprenguin per si mateixos a identificar en els jocs situacions potencialment greus, a contenir trobades problemàtiques i a respondre adequadament a experiències contradictòries i grises, en què sembla que “hi ha agressors i víctimes” que han d'assumir per si sols les conseqüències dels seus actes.

En aquest marc, l'esfera educativa té un paper central no només per a l'alfabetització digital, sinó també per a la **construcció, durant la infància i l'adolescència, de relacions sanes i respectuoses en el món virtual**. Si a les escoles es combat la dominació masculina als patis i a les aules, la virtualitat, com a extensió d'aquests espais i de la realitat col·lectiva, no hauria de quedar al marge; cal incorporar-la perquè esdevingui un espai segur i horitzontal per a tothom. A més de la família, les polítiques educatives haurien de dotar de recursos i formació els equips docents perquè disposin de les competències adequades per acompanyar en l'ús de la tecnologia, i per fer-ho des d'un enfocament de drets humans, feminista i interseccional que en promogui l'ús i l'aprofitament en condicions d'igualtat per a tots els gèneres.

“Si no hi ha una aposta pública per millorar l'educació, és molt difícil. Nosaltres no podem pretendre que els mateixos joves, siguin nois o noies, siguin capaços de filtrar la quantitat de contingut que els arriba a través de les plataformes. Si no els ensenyaem a gestionar tot això, estem fallant en el primer esglaó, que és l'accés primari a aquest contingut.” [GD La bretxa de gènere en la cultura, l'oci i el joc digital].

Finalment, un tercer element destacat és que les administracions públiques també tenen un rol fonamental en les **polítiques de regulació i control de les indústries tecnològiques**. D'una banda, és imprescindible disposar d'una normativa clara i adaptada, així com de polítiques d'intervenció i d'acompanyament per **prevenir i abordar les violències digitals** de tot tipus que es generen en l'entorn del lleure virtual. De l'altra, també cal implementar mesures que permetin una inclusió efectiva per **acabar amb la segregació laboral en les àrees STEM**. Les corporacions podrien implementar per si soles actuacions similars, però sovint es redueixen a accions “de façana” que no aconsegueixen una integració real de grups poblacionals històricament expulsats del seu mercat laboral. La responsabilitat social de les empreses ha d'estar regulada i ha de ser obligatòria, de manera que el desenvolupament digital no es produeixi sostingut en biaixos androcèntrics i reduccionistes.

En aquest sentit, l'horitzó d'incorporar dones a la indústria no té a veure amb afegir reforços a la seva mà d'obra productiva. Més aviat, és **una oportunitat per canviar les regles del joc** des d'una mirada transformadora en termes de justícia social i de gènere.

“Hi ha un problema amb les empreses, des de la seva producció, direcció tècnica i la seva recerca d'interessos mercantils. Durant molt de temps han vist que introduir determinats elements d'una suposada inclusivitat —que al final no construïa històries significatives amb dones que participessin en la narrativa— només tenia l'objectiu de guanyar diners.” [GD La bretxa de gènere en la cultura, l'oci i el joc digital].

Dimensió 4. Identitat i privacitat

Els resultats de la dimensió d'identitat i privacitat s'han centrat en l'impacte de les desigualtats de gènere en els processos de construcció de la identitat en línia entre la joventut, així com en els impactes desiguals pel que fa a la protecció dels drets de privacitat.

Les persones expertes coincideixen en la **centralitat de la imatge** com a factor clau, condicionat pel gènere, a l'hora de construir la identitat digital de joves i adolescents. S'identifiquen dos elements substancials que determinen la construcció de la imatge, especialment en les dones. D'una banda, les noies es veuen exposades a **una pressió social i estètica més gran** per mantenir-se actives i visibles, sobretot a les xarxes socials. La figura de les “*influencers*” o “creadores de continguts”, que esdevenen referents a partir de patrons estètics i corporals normatius i inassolibles, dona lloc a models d'autorepresentació aspiracionals, amb vides i cossos ideals. La sensació permanent de “jo també podria ser-ho” s'identifica com un desencadenant de publicacions constants associades a passatemps, interessos i estils de vida hegemònics. En aquest punt, la classe social juga un paper determinant, perquè apareix contínuament com un factor que limita però, alhora, empeny a reconstruir constantment estratègies d'imatge per simular prototips d'estils de vida als quals s'espera pertànyer.

“Dones que tenen imatge de superwoman, tot perfecte, nivell econòmic alt, feina ideal, casa decorada, tinc temps per pujar fotos... això genera una pressió brutal amb vides i cossos ideals.” [GD Usos, actituds i representació: les desigualtats de gènere en l'entorn digital]

D'altra banda, **l'impacte de la mirada masculina** en la hipervisibilitat femenina és també un element que condiciona les decisions de moltes noies sobre què convé o no fer públic de la seva imatge en el món digital i, efectivament, sobre la manera com fer-ho. El retorn de models de feminitat tradicional que reafirmen rols de gènere d'home proveïdor-fort-autosuficient i dona obedient-dependent-submisa legitima la reafirmació de valors i lògiques de comportament associades a aquests estereotips.

Tal com s'ha esmentat en altres apartats, aquests aspectes no només ajusten els esquemes estètics i socials als quals s'han d'acoblar les dones, sinó que es produeixen en un context en **què alimenten i, alhora, faciliten la reproducció de la violència persistent a les xarxes**. És a dir, mentre la sobreexposició de la imatge femenina a estàndards ideals genera microviolències sobre el seu cos, les noies es mantenen en aquests espais violents, assumint

—juntament amb els nois— les seqüeles dels paràmetres prèviament definits dins d'aquests entorns. Aquest cercle viciós genera conseqüències diverses en les identitats de les persones, en la mesura que es comencen a naturalitzar codis de violència als quals s'exposen de manera directa i decidida. A això cal afegir-hi també els efectes sobre la salut mental i física, sobretot en les noies, de les inseguretats que es reforcen sobre el seu propi cos i aparença.

“La teva identitat queda exposada a aquests espais violents als quals entres per assumir les regles del joc i assumir els riscos que això implica. Això pot generar conseqüències a mitjà i llarg termini en la identitat d'aquesta persona, perquè es comencen a assumir codis de violència. Són persones que estan en un context violent d'una manera directa i decidida.” [GD Violències de gènere en l'entorn digital].

Un darrer aspecte relatiu a la identitat —sobretot en l'àmbit dels videojocs, però que es pot estendre a altres àmbits digitals— és el de les **microtransaccions**, és a dir, les petites compres que es fan amb diners reals o amb monedes virtuals obtingudes dins del joc. Aquestes adquisicions, que poden aportar millores estètiques als personatges o a l'experiència de joc, faciliten la creació de fronteres entre l'entorn digital i el físic, mentre es desconeixen les representacions simbòliques que els diners “en línia” comporten. El **consum excessiu associat a recompenses instantànies** que semblen concedides gràcies als “esforços” de qui competeix en els jocs —però que en realitat estimulen comportaments compulsius— reproduceix en l'àmbit digital la lògica de benefici del mercat. D'aquesta manera, les identitats dels i de les joves també queden subjectes a dinàmiques de consum que es camuflen en productes addictius que es presenten com a hàbits o *hobbies*.

Pel que fa a la privacitat, es destaca el **factor “edat” com un eix que complexifica el procés d'exposició progressiva**. A mesura que augmenten la participació i la visibilitat a les plataformes digitals, la privacitat de les persones usuàries queda cada vegada més compromesa. Tanmateix, les persones més joves, situades entre els 12 i 15 anys, són les que es troben en una posició de major vulnerabilitat i risc. Hi ha situacions associades que alimenten la intersecció de l'edat amb aquesta problemàtica: la manca d'alfabetització digital de la joventut i del seu entorn, que dificulta disposar d'eines adequades per protegir la pròpia intimitat, juntament amb la baixa regulació i control de l'ús de dades personals que fan les plataformes amb la informació de joves menors d'edat. En aquest sentit, és urgent la corresponsabilitat social perquè les eines per salvaguardar la reserva i el dret a la intimitat en l'entorn digital no depenguin exclusivament de l'experiència atribuïda als anys, sinó de coneixements i instruments amplis, transparents i diversos, alhora que situats i adaptats a les diferents etapes vitals i les seves necessitats.

“Els nois i noies de 12, 13 anys són més oberts, aprenen a base de prova i error; els que són més grans ja es preocupen més per la privacitat. Universitaris i universitàries publiquen sovint, però són més exigents amb el que pugen.” [GD Violències de gènere en l'entorn digital].

Finalment, l'**anonimat** —que va de la mà de la privacitat en l'entorn digital— apareix com una **qüestió ambivalent**. D'una banda, pot facilitar l'expressió i la participació de persones amb

dificultats per relacionar-se en l'entorn offline o que volen articular missatges i discursos alternatius sense ser assenyalades. D'alguna manera, això facilita la integració de qui no sol ocupar espais de portaveus tradicionals. Tanmateix, l'anonimat també pot actuar com un factor que afavoreix l'anomenat "efecte de desinhibició", que en molts casos adopta una forma negativa o destructiva, i funciona com un paraigua que protegeix comportaments ofensius, violents o extremistes. Sota el comodí d'una identitat anònima es poden emparar discursos masclistes, racistes, xenòfobs, LGBTIQfòbics, etc., alhora que aquestes narratives es normalitzen, es difonen sense cap mena de control, es repliquen amb facilitat i es mantenen impunes davant de qualsevol mena de sanció.

La construcció de la ciutadania digital des de la perspectiva de la infància i l'adolescència

Aquest apartat se centra en les impressions i reflexions dels nens, nenes, adolescents i joves que han col·laborat en el projecte a través de set grups de discussió en format presencial, dos grups de discussió en format en línia i una recollida d'opinions i propostes a partir d'un qüestionari digital (Mentimeter):

1. Adolescents de la xarxa social de joves periodistes Cibercorresponsales.
2. Adolescents i joves del programa CodiCrack.
3. Dones joves de l'associació Young IT Girls.
4. Nens, nenes i adolescents del Fòrum de Participació de la Infància i Adolescència de Castella i Lleó.
5. Nens, nenes i adolescents de la Mesa de Participación Infantil de Castilla-La Mancha.
6. Alumnes de sisè de primària de l'Escola Els Porxos de Barcelona.
7. Nens, nenes i adolescents del Consell Nacional de la Infància i l'Adolescència de Catalunya.
8. Participants de la InVideogames Jam Cornellà.
9. Participants de la InVideogames Jam Terrassa.
10. Participants de la InVideogames Jam Girona.

A continuació, s'analitza la incidència de l'entorn digital i de l'ús de les tecnologies digitals en l'exercici dels drets de la infància, l'adolescència i la joventut, a partir de la mirada d'aquests col·lectius. Amb l'objectiu de recollir les seves percepcions, preocupacions, usos i actituds, s'ha promogut una reflexió sobre els seus drets en l'entorn digital, prenent com a punt de partida el paper que les tecnologies digitals ocupen en la seva vida quotidiana i analitzant el discurs des d'una perspectiva de gènere interseccional. L'anàlisi s'estructura a partir de les mateixes dimensions analitzades anteriorment.

Dimensió 1. Desenvolupament i entorn

Pel que fa a la dimensió de desenvolupament i entorn, les principals qüestions en relació amb el paper de les tecnologies digitals en el dia a dia d'adolescents i joves fan referència a tres grans aspectes:

- Els usos digitals presenten desigualtats des d'una perspectiva de gènere interseccional.
- La incorporació de la IA en les pràctiques quotidianes està introduint canvis en la manera com les i els joves perceben i es desenvolupen en l'entorn digital.
- L'entorn digital es percep com l'espai central per accedir a la informació, i això té impacte en la construcció de la identitat i el posicionament sociopolític.

Usos digitals i desigualtats de gènere

Quan es fa referència a la importància de l'entorn digital en la vida de la infància, l'adolescència i la joventut en relació amb el seu desenvolupament, cal parar atenció, d'una banda, als usos digitals.

En aquest sentit, les i els participants identifiquen que hi ha diferències de gènere en l'ús dels dispositius tecnològics i, especialment, en l'ús d'internet. Principalment, s'assenyala un **ús més gran de videojocs entre els nois i un ús més gran de xarxes socials entre les noies**.

Ahora, també s'observa que hi ha un biaix entre el contingut que generen (amb fotografies i vídeos del seu dia a dia sense revelar informació confidencial) i el contingut que consumeixen, vinculat a interessos diversos.

Algunes de les diferències més destacades es troben en la tipologia de contingut que es consumeix en funció del gènere. Així, mentre que continguts com rutines de cura de la pell (skincare) o de moda s'associen al gènere femení, els continguts relacionats amb videojocs o humor es vinculen al gènere masculí. De fet, no només s'associen determinats continguts a un gènere concret: les i els joves també detecten un consum més gran de contingut generat per persones del mateix gènere.

D'altra banda, tot i que —independentment del gènere— són més consumidores que generadores de contingut, s'assenyala que les noies creen més contingut que els nois. Per tant, **s'observa una bretxa de gènere tant en el contingut consumit com en el generat**. L'argument principal són les diferents expectatives que es tenen en funció del gènere, que, tot i que no sempre són explícites, acaben manifestant-se en l'algoritme, que condiciona especialment l'ús de les xarxes socials.

“Jo consumeixo continguts de noies joves com jo, amb interessos similars.” [GD CNIAC]

Intel·ligència artificial i pràctiques quotidianes

Un altre element destacat pel que fa a la relació de les i els joves amb l'entorn digital és la incorporació de la intel·ligència artificial (IA) en la seva quotidianitat, especialment en qüestions d'aprenentatge. Així, les i els joves expliquen que fan servir la IA per a qüestions que perceben com a neutres, científiques o que “no depenen d'una interpretació”. Si es tracta de temes socials, on poden existir perspectives diferents, busquen la informació per altres vies: consultant el professorat, llegint llibres o articles.

Principalment, utilitzen la IA com a suport a l'estudi (tot i que manifesten que mai com a font primària i principal), com a distracció quan s'avorreixen, com a consultor o orientador davant dilemes o problemes quotidians i com a agent amb qui conversar. D'altra banda, la majoria considera que utilitzar la IA per parlar de qüestions de salut mental (especialment fent-la servir com a consultor/psicòleg) és contraproduent i perillós.

Entorn digital i consum informatiu

L'entorn digital és una de les principals fonts de consum informatiu per a les i els joves, fet que suposa un repte pel que fa al biaix que poden generar els algorismes personals. Les i els participants manifesten que no busquen activament informació d'actualitat sovint, però que els arriben notícies principalment per la televisió, les xarxes socials (Instagram i TikTok) o l'apartat de notícies de Google. Reconeixen la **importància de verificar la informació que llegeixen**. Alguns dels recursos que utilitzen són recórrer a mitjans de comunicació més coneguts, perquè els sembla que comparteixen informació més fiable, o buscar la informació en fonts diferents per disposar de diversos punts de vista.

Pel que fa al posicionament sociopolític, es comparteix la percepció que en els darrers anys hi ha una tendència segons la qual els nois joves tenen una posició política que tendeix més a la dreta i les noies joves a l'esquerra i a idees feministes, tot i que no s'atribueix a una diferència ideològica tan marcada, sinó a una major exposició de les noies a contingut feminista. Pel que fa als nois, **més que un consum de discursos estrictament polítics de dretes, s'observa un consum de la cultura "de mascle"**, al qual s'hi afegeixen fake news sobre immigració o gènere. Principalment, justifiquen que la dreta beneficia més els homes, ja que no els requereix revisar els seus privilegis, i que "les dones ens situem a l'esquerra per continuar lluitant pels nostres drets". També argumenten que ser de dretes està "de moda" i que molts joves s'hi situen no perquè tinguin arguments, sinó per seguir "el ramat", és a dir, per una necessitat d'acceptació i pertinença molt rellevant en l'etapa vital en què es troben. En aquest sentit, vinculen la situació a una desinformació generalitzada. També assenyalen que allò que fa atractiva la dreta és l'estratègia de màrqueting digital que s'està seguint i els referents joves que ofereix.

"Hi ha molta desinformació. A totes les classes es diu «que torni Franco» com una ximpleria i és més fàcil dir aquestes ximpleries que informar-se." [GD Mesa de Participación Infantil de Castella-la Manxa]

"Encara que no tinguin la informació necessària o no sàpiguen de què va, sempre seguiran les masses i el que es limitin a dir." [GD Mesa de Participación Infantil de Castilla-la Mancha]

Dimensió 2. Participació

En relació amb la dimensió de participació, les principals qüestions vinculades al paper de les tecnologies digitals en el dia a dia de la infància, l'adolescència i la joventut s'articulen al voltant de dos grans eixos:

- Les oportunitats de participació, expressió i comunicació que ofereixen els entorns digitals, així com les desigualtats que les travessen des d'una perspectiva de gènere.
- La presència de violències digitals i el seu impacte diferencial en la participació, especialment en el cas de les noies joves.

Oportunitats de participació i expressió en els entorns digitals

En primer lloc, les i els joves prefereixen relacionar-se presencialment amb els seus iguals, tot i que també es comuniquen principalment a través d'aplicacions de missatgeria instantània —sobretot WhatsApp— i de xarxes socials, principalment TikTok i Instagram, independentment del gènere. Mentre que en les relacions offline les converses són més fluides i continuades, eviten malentesos, ajuden a captar millor el missatge (mitjançant el to de veu o la comunicació no verbal) i permeten fer activitats més diverses, la comunicació digital és més còmoda i afavoreix la rapidesa o la immediatesa.

Paral·lelament, les i els participants comparteixen que la veu de les persones adultes té més pes que la de les persones joves en tots els àmbits, però perceben que aquesta bretxa en l'entorn digital es difumina, cosa que repercuteix en **una major possibilitat de participació de la joventut en el món online**. La bretxa que es manté en ambdós entorns és la de gènere, ja que les opinions de les noies i les dones, habitualment, no tenen la mateixa força que les dels nois i els homes. Això es reforça en temes com la política i l'humor, mentre que en els temes relacionats amb el feminisme la veu de les dones hi té més pes.

“En el món offline les persones joves tenim menys espai per entrar, participar i intervenir que a les xarxes socials. No pel tipus de contingut, sinó per l'espai que se'ns dona a la joventut en aquest tipus de plataformes.” [GD Mesa de Participación Infantil de Castilla-la Mancha]

“En els casos de política, la veu de la dona no té la mateixa importància, o a l'inrevés, depèn del tema de què es parli. L'opinió de la dona tindria més pes en el tema d'igualtat. L'opinió d'un home, com que no ha viscut certes injustícies, no té el mateix pes, encara que sigui vàlida.”

En aquesta mateixa línia, tot i que les xarxes socials no fan distinció de gènere, les oportunitats i la llibertat per expressar-se i participar en **els entorns digitals també evidencien una bretxa de gènere, ja que es reproduïxen els estereotips i biaixos masclistes de la societat en l'entorn offline**, i això condiciona aquesta llibertat. Això es concreta també en el tipus de contingut compartit, atès que tendeixen a seguir modes i tendències (per exemple,

reproduint determinats formats de vídeo) més que no pas a compartir contingut personal. En aquest sentit, no consideren que s'autocensurin.

Així, davant la dificultat de canviar les actituds de qui ja reproduïx conductes negatives en els entorns digitals, és important **prioritzar l'educació digital des d'edats primerenques** per contribuir a un desenvolupament en l'entorn digital basat en la responsabilitat i el respecte. En aquest sentit, es destaca la **necessitat d'un abordatge comunitari**, així com una implicació més gran de les persones adultes (famílies, professorat i institucions) per acompanyar, informar i protegir la infància, l'adolescència i la joventut davant dels riscos de les xarxes socials, però també per impulsar l'aprofitament de les potencialitats d'aquests espais, l'apropiació i la transformació.

Violències digitals i desigualtats en la participació

En aquest eix, nois i noies identifiquen desigualtats de gènere clares en el tracte quan comparteixen contingut a les xarxes socials. **Les noies són qui rep amb més freqüència comentaris ofensius o sexualitzats**, fins i tot quan comparteixen contingut quotidià, mentre que els nois solen rebre més suport. Aquestes diferències també depenen del tipus de contingut: quan una dona parla de temes com cotxes, mecànica o futbol, els comentaris negatius augmenten, fins al punt que algunes deixen de publicar o canvien el contingut per evitar atacs. La pressió de les crítiques, especialment sobre l'aspecte físic, afecta l'autoestima i genera inseguretat. D'altra banda, alguns participants destaquen que perceben més assetjament entre persones del mateix gènere, tot i que les dades suggereixen que els principals assetjadors són ells.

“És més fàcil veure un home assetjar un altre home que un home a una dona, en el cas digital. És més fàcil veure assetjament d'una dona a una altra dona que d'una dona a un home. Els homes se senten més cohibits per ficar-se amb dones (encara que ho pensin i vulguin fer-ho) amb la idea de ‘no m'hi fico perquè ets dona’, perquè no trobaran la mateixa rivalitat.”

D'altra banda, **l'anonimat i la manca de conseqüències faciliten que moltes persones generin odi deliberadament**. Es considera insuficient la moderació de les plataformes, ja que sovint s'eliminen comentaris inofensius però se'n permeten d'altres clarament ofensius. És aquest anonimat el que permet actituds i accions violentes com l'enviament de fotografies explícites d'homes a dones sense el seu consentiment, o missatges d'homes grans a noies joves sense conèixer-se. En aquest sentit, tot i que se'n reconeix la dificultat de regulació, s'emfatitza la importància de disposar de recursos per reaccionar de manera segura.

“De la mateixa manera que la víctima se sent una mica més segura, l'assetjador se sent més fort pel mòbil perquè no té la gent davant... una valentia que no té, perquè la gent que assetja té poca autoestima.”

Pel que fa a l'assetjament, consideren que és més intimidatori quan passa en persona, principalment per la por a un dany físic. En l'entorn digital, en canvi, valoren que poden bloquejar o guardar proves per denunciar, tot i que l'anonimat facilita que l'assetjament sigui continuat i adopti múltiples formes (missatges, fotos, amenaces o ridiculització, entre d'altres). Davant situacions que els fan sentir malament, solen acudir primer a la família i després a l'institut; i algunes persones dubten si compartir-ho amb amistats per no generar més conflicte.

“Creiem que la gent ridiculitza, deshumanitza, amenaça o insulta per sentir-se millor i superior. A més, ho fan a través de la pantalla per protegir la seva identitat.”

En aquest sentit, és rellevant destacar que s'ha observat una tendència a disminuir la demanda de suport entre les i els joves quan es produeixen situacions que els generen malestar en l'entorn online, especialment en el marc de les xarxes socials. Si bé abans tendien a acudir al grup d'iguals com a principal espai d'acompanyament quan això passava, s'observa que **progressivament comparteixen menys aquestes situacions, ja que estan naturalitzant diferents formes de violència en l'entorn digital**. Això fa que recorreguin al grup d'iguals únicament quan allò que els està passant comença a constituir un assetjament més greu.

“Si no és una cosa més greu, ja ni ho comentem, perquè d'alguna manera saps que això és el que et trobaràs: que algú més gran t'escrigui o que t'envii una foto que no vols... és una mica el que hi ha per ser aquí...”

Dimensió 3. Educación, cultura, ocio y juego

En relació amb la dimensió d'educació, cultura, oci i joc, les principals qüestions vinculades al paper de les tecnologies digitals en el dia a dia de la infància, l'adolescència i la joventut s'estructuren al voltant de tres grans eixos:

1. **La construcció de referents educatius, culturals i professionals des d'una perspectiva de gènere.**
2. **L'educació digital i l'accés a la tecnologia, així com els processos d'aprenentatge associats.**
3. **L'oci digital i els videojocs com a espais de socialització, representació i identitat.**

Construcció de referents

Les persones participants coincideixen que els estereotips de gènere continuen condicionant profundament les trajectòries educatives, les aspiracions professionals i els interessos culturals. Des d'edats primerenques, nens i nenes reben missatges explícits o implícits sobre "quins camins han de prendre", associant determinades activitats, estudis o professions amb un gènere concret. Aquest procés fa que moltes nenes no es visualitzin en àmbits com la ciència o la tecnologia, ja que "no se'ls dona prou visibilitat" i no troben models femenins amb els quals identificar-se, fet que les porta a no considerar aquesta possibilitat.

Així, **la manca de referents femenins** és un dels factors més assenyalats: tant en l'educació formal com en els continguts digitals, la presència de dones en posicions tècniques o científiques es percep com a escassa. Aquesta absència alimenta la idea que les carreres STEM "no són per a elles", dificultant la seva identificació amb aquests sectors i reduint la seva confiança per accedir-hi. També s'assenyala que la **representació femenina en llocs de visibilitat o lideratge és molt reduïda**, reforçant encara més aquesta percepció. En els casos en què les noies manifesten interès per professions STEM, acostuma a ser en l'àmbit de la salut, cosa que manté el vincle amb les cures tradicionalment associades al gènere femení. De la mateixa manera, la socialització diferencial es reproduïx fomentant interessos diferents segons el gènere: activitats com la dansa o les arts s'associen a les nenes, mentre que la robòtica o els videojocs s'associen més als nens.

"Com puc imaginar que tinc futur en aquest àmbit si no veig ningú amb qui em pugui reflectir?" [GD Mesa de Participación Infantil de Castilla-la Mancha]

A més, algunes nenes perceben que mostrar interès per àmbits masculinitzats els pot comportar judici o rebuig, influït tant per l'educació rebuda com per comentaris i bromes de l'entorn social, cosa que pot portar-les a descartar opcions relacionades amb les STEM per por de no encaixar. Paral·lelament, **la poca paritat en aquests grups els genera sensacions de diferenciació, incomoditat o exclusió simbòlica**.

Les persones participants consideren necessari un canvi estructural que inclogui visibilitzar referents femenins, promoure una educació igualitària des de la infància, normalitzar la diversitat d'interessos i desmuntar la idea que les professions "tenen gènere". S'assenyala

que, per transformar aquesta situació, és clau “canviar les mentalitats masclistes”, animar explícitament les nenes a explorar àmbits tècnics i generar espais on puguin sentir-se representades i acompanyades.

Educació digital i accés a la tecnologia

Pel que fa a **l'adquisició de nous coneixements tecnològics, les persones participants solen recórrer principalment a mecanismes d'autoaprenentatge** com tutorials en plataformes com YouTube o a cercadors d'internet. En alguns casos, demanen ajuda a familiars per resoldre dubtes bàsics, generalment al pare i, si no, a la mare, però també hi ha situacions en què els mateixos nens i nenes consideren que tenen més coneixements tecnològics dins del nucli familiar. Així mateix, manifesten una **preferència per la navegació autònoma a internet**, mostrant consciència dels possibles riscos associats.

En el cas dels nens i nenes, pel que fa a les restriccions en l'ús de dispositius tecnològics, no s'observen diferències significatives vinculades al gènere. Tanmateix, cadascú pot tenir normes específiques, com limitacions de temps d'ús o d'accés a determinades aplicacions. Molts disposen de control parental i són conscients dels continguts que han d'evitar, ja sigui de manera proactiva o en trobar-los de forma accidental. Aquestes restriccions són majoritàriament establertes per les famílies, tot i que en alguns casos poden ser objecte de negociació. De manera general, els nens i nenes **no perceben aquestes normes com una imposició, sinó com a mecanismes que proporcionen protecció i seguretat**. En la mateixa línia, les persones participants coincideixen que hi ha aspectes positius en la limitació de l'ús de mòbils a escoles i instituts, considerant que això contribueix a l'atenció acadèmica, la socialització i la seguretat; però, en general, apunten a la necessitat de construir col·lectivament aquestes mesures, allunyant-se de la tendència a prohibir i apostant pel debat i l'establiment de normes consensuades en què es respecti la seva capacitat d'agència.

Respecte a l'educació tecnològica als centres educatius, les persones participants mostren una **postura crítica amb el currículum**, argumentant que s'hi presenten assignatures relacionades amb l'àmbit de les STEM d'una manera massa bàsica, cosa que no permet a l'alumnat descobrir si li agrada el camp en tota la seva extensió i complexitat. D'altra banda, mostren interès en possibles assignatures que abordin l'evolució de la tecnologia, el disseny de jocs i aplicacions, la programació d'intel·ligència artificial o la construcció d'ordinadors, **evidenciant curiositat per continguts més complexos i aplicats**.

Pel que fa a l'actuació individual davant l'ús de les tecnologies, les persones participants proposen diverses estratègies, entre les quals destaquen avisar el pare o la mare abans d'instal·lar aplicacions, reflexionar sobre l'ús que es fa de les tecnologies, reduir el temps de pantalla, compartir coneixements i bones pràctiques amb altres persones, i evitar la navegació en pàgines web potencialment perilloses.

“És clau que els homes que estiguin en aquests entorns també vulguin aquests canvis, que vulguin crear un entorn més amable, igualitari i segur per a tothom”

Oci digital i videojocs: representacions digitals

En els continguts digitals com pel·lícules, sèries, xarxes socials i videojocs, la representació de gènere sol reproduir estereotips de gènere que influeixen en la percepció de noies i nois sobre si mateixos i sobre els altres. S'esmenta que **els personatges femenins apareixen sovint com a objectes sexualitzats o cossos irreals, i són personatges amb poc desenvolupament i narrativa pròpia**, especialment en els avatars de videojocs. Aquestes representacions perpetuen estàndards corporals irreals, on les noies es mostren com a primes i sexualitzades, i els nois com a forts i dominants; però també estàndards de comportament, com formes de moure's, pensar, actuar o prendre decisions en diferents situacions.

“No sempre és just: els nois solen ser herois i les noies princeses o secundàries. Faria jocs i sèries on tothom pugui ser valent, intel·ligent i protagonista.” [GD Fòrum de Participació de la Infància i l'Adolescència de Castella i Lleó].

La manca de diversitat corporal i de referents femenins complexos es veu com un problema rellevant, ja que no reflecteix la realitat i contribueix a generar inseguretats. Per a les persones participants, augmentar la inclusivitat en els videojocs implica revisar els estàndards corporals i redissenyar la manera com es representen els personatges femenins. Un exemple problemàtic són les múltiples queixes i crítiques cap al videojoc «Horizon» quan va incorporar un personatge femení amb pèl facial. El disseny de personatges, així com els discursos promoguts per creadors de contingut i “influencers”, contribueixen a reforçar la **normalització d'estereotips en un context marcat per la lògica de la indústria cultural i el capitalisme**, que prioritza fórmules comercials provades per damunt de la innovació narrativa o la diversitat estètica. S'hi destaca, igualment, que l'escala creixent de les produccions ha reduït l'experimentació que caracteritzava etapes anteriors del sector.

“En els jocs s'hipersexualitza la dona, i és per això que els juguen més els homes. Ja es pensen els jocs per a allò que els pot agradar als nois.” [GD InVideogamesJam Cornellà].

Un eix central de la discussió és **la construcció social de la identitat gamer**, entesa com un imaginari altament masculinitzat que dificulta que noies i dones, però també persones grans o altres perfils, s'hi reconguin. La **figura del “gamer” s'associa a un estereotip molt concret**: jove, masculí, consumidor intensiu i expert en videojocs competitiu o d'alta exigència tècnica. Aquesta imatge exclou pràctiques més àmplies com el joc casual o mòbil. Com a conseqüència, moltes noies manifesten que eviten identificar-se com a gamers per por de ser acusades de buscar atenció, de “fingir” interès o de ser etiquetades com a “pick me”. Algunes afirmen que sí que juguen a videojocs, però ho fan amb vergonya o evitant explicar-ho explícitament, per por que se'n qüestionï el nivell d'habilitat o la legitimitat. A nivell pràctic, descriuen criteris socialment imposats per ser reconeguts com a gamers: jugar a més d'un joc, fer-ho amb freqüència, conèixer títols “grans” o populars, provar jocs nous i ser capaços d'opinar-ne.

“Si un noi és dolent jugant a un videojoc, és dolent i ja està; si una noia és dolenta, ho és perquè és noia.” [GD InVideogamesJam Cornellà].

“Als videojocs hi juga tothom, però els streamers solen ser més nois que noies.” [GD Ciberencuentro]

Les experiències en entorns multijugador evidencien biaixos de gènere significatius: es **pressuposa que les noies són pitjors jugadores per defecte**, reben més crítiques i són objecte de comentaris sexistes per part tant de rivals com de companys d'equip. Algunes relaten insults explícits i expulsions simbòliques de determinats espais, especialment en jocs violents o competitiu. Aquestes dinàmiques reforcen la idea que determinats videojocs o plataformes són “territoris masculins”, cosa que limita la participació plena de les noies, fins i tot quan acaben integrant-s'hi.

En relació amb els dispositius, s'observen diferències rellevants: mentre que **els nois utilitzen amb més freqüència consoles**, associades culturalment amb el món gamer, **les noies tendeixen a jugar des del mòbil, un dispositiu ja integrat en la seva vida quotidiana** i que no requereix l'acte explícit d'“entrar” en una cultura gamer percebuda com a hostil o aliena. Aquesta diferència en les trajectòries d'ús no reflecteix un menor interès, sinó que està vinculada a les barreres simbòliques i socials que envolten la participació femenina.

Són poques les noies que contempen la possibilitat de dedicar-se professionalment al món del videojoc, tant per la masculinització de les carreres tecnològiques com per la falta de referents femenins. La presència de més dones a la indústria podria ser una eina per combatre el sexisme en el camp dels videojocs, en un context capitalista que prioritza el benefici econòmic per sobre de la igualtat i d'una ètica transformadora.

Dimensió 4. Identitat i privacitat

En relació amb la dimensió d'Identitat i privacitat, destaquem les dues qüestions següents:

1. **La representació, l'autoimatge i el comportament en els entorns digitals condicionen la manera com noies i nois es mostren i es relacionen en línia.**
2. **La privacitat i la seguretat en els entorns digitals, incloent-hi la gestió de l'exposició personal, els riscos associats a la comunicació en línia i la necessitat de desenvolupar estratègies d'autoprotecció i educació digital.**

Representació i comportament en l'entorn digital

Les noies joves perceben una pressió social i estètica més gran, i senten la **necessitat de cuidar la seva imatge o mostrar el seu físic a les xarxes, cosa que genera competència i exigència sobre l'aparença**. En canvi, els nois perceben menys pressió i poden expressar-se d'una manera més relaxada, tot i que també afronten expectatives vinculades a mostrar-se forts, graciosos o desinhibits, i poden ser criticats si trenquen amb aquests rols tradicionals, per exemple mostrant sensibilitat o maquillant-se.

“Les meves inseguretats s’han multiplicat de manera extrema pel que veig a les xarxes socials”. [GD CNIAC]

Per tant, els continguts digitals reproduïen estereotips, tant en els creadors com en els perfils representats, amb poca diversitat i un enfocament sovint corporal. Per exemple, **poques vegades es construeixen narratives més enllà de l'aparença física al voltant de persones amb cossos no normatius**. Aquest biaix també s'observa en la major visibilitat de dones hipersexualitzades o exposades al ciberassetjament, mentre que els homes obtenen més reconeixement o atenció quan comparteixen la seva imatge.

“I pel que fa als estereotips, doncs aquests es mostren molt en creadors de contingut que exhibeixen una vida aspiracional i, de manera errònia, poden transmetre un missatge amb biaixos masclistes.”

Paral·lelament, es percep un **retorn a representacions de “feminitat tradicional” a través de continguts que naturalitzen rols de gènere clàssics** o que emfatitzen codis estètics associats al rosa i a allò “aesthetic”. Tot i que les persones participants són conscients del biaix entre la realitat i el que es mostra als vídeos, reconeixen que determinades dinàmiques s'han normalitzat, especialment entre consumidors més joves, i això afecta la seva manera de presentar-se i representar-se en línia.

“Veiem vídeos com si fossin realitat, però pot estar molt preparat, com si fos un plató de televisió. Hi ha un biaix molt gran entre la realitat i el que veiem als vídeos”

Privacitat i seguretat en entorns digitals

Les persones participants mostren preocupació per la seguretat de les plataformes digitals i pels riscos associats a la comunicació en línia, com la suplantació d'identitat, la **difusió de captures de pantalla fora de context o la dificultat de saber qui hi ha a l'altra banda de la pantalla.**

Així mateix, reconeixen que, tot i que existeixen límits sobre els temes que consideren tabú (com la política o la informació personal), **la privacitat es veu progressivament compromesa a mesura que els/les usuaris/àries comparteixen contingut a les xarxes socials.** Això evidencia la necessitat d'educar en un ús responsable i conscient de les tecnologies, fomentant estratègies d'autoprotecció i de gestió de l'exposició personal.

Propostes per a entorns digitals més igualitaris

Les persones participants han identificat un conjunt de propostes i canvis necessaris amb l'objectiu de construir entorns digitals que garanteixin els drets digitals de la infància i la joventut, i que interpel·len tant els/les usuaris/àries com les institucions i les plataformes:

- Les persones participants destaquen la necessitat d'establir mesures que redueixin la perpetuació d'estereotips de gènere i el ciberassetjament. Entre aquestes mesures s'hi inclouen **sancions més estrictes als discursos d'odi i a l'assetjament digital**, una verificació més gran dels comptes, una regulació més efectiva de continguts, comentaris i reptes perillosos, així com la promoció de perfils diversos que trenquin amb els rols de gènere tradicionals i eliminin els estereotips de "noi" o "noia perfecta". També es proposa millorar **la verificació de l'edat per protegir els/les usuaris/àries més joves**.
- Es subratlla la importància de dotar les nenes i els joves en general d'eines i recursos que els permetin reaccionar de manera segura davant situacions de risc en línia. Això inclou l'ús de filtres i bloquejos, i la formació sobre com identificar i actuar davant comportaments inadequats. Així mateix, es reconeix que **les empreses tecnològiques han d'assumir responsabilitat i moderar de forma efectiva**, en lloc de lucrar-se permetent conductes indesitjables.
- Pel que fa a l'educació i l'acompanyament digital, les persones participants suggereixen **no presentar la tecnologia com una eina "perillosa" o una "trampa"**, incorporar aplicacions de treball i d'estudi a l'aula, i crear assignatures centrades en STEM aplicades a la vida quotidiana. Consideren que les famílies i les escoles han d'oferir un acompanyament més gran i fer-ho de manera comunitària, mentre que les institucions haurien de regular aspectes relacionats amb la privacitat i garantir que els dispositius tecnològics adquirits per a menors comptin amb limitacions i control parental.
- Finalment, proposen accions específiques per augmentar la inclusivitat i la diversitat en els continguts digitals, com ara fomentar la visibilització de carreres menys tradicionals per a les nenes, donar a conèixer els mitjans disponibles per denunciar abusos en l'entorn digital, i fer que els videojocs i altres continguts digitals incloguin personatges i narratives més variats i representatius.

Experiències d'èxit

Tant en l'àmbit estatal com en l'àmbit internacional s'estan desenvolupant iniciatives que **tenen com a objectiu contribuir a garantir els drets digitals de la infància, l'adolescència i la joventut, eliminant les desigualtats i les barreres existents**. Aquestes experiències d'èxit s'han de tenir en compte a l'hora de pensar com abordem els reptes plantejats en aquesta recerca i, en conseqüència, les accions, polítiques públiques, projectes i actuacions enfocats a la promoció i defensa dels drets en l'entorn digital del conjunt de la ciutadania perquè pugui beneficiar-se de les oportunitats que ofereix la transformació digital.

Les experiències que recollim tenen l'objectiu de transformar la societat mitjançant l'educació, la tecnologia i la creativitat, brindant oportunitats a la infància, l'adolescència i la joventut —sobretot a dones i nenes— perquè esdevinguin protagonistes del canvi. Aquest objectiu es treballa a través de diferents elements comuns.

En primer lloc, les iniciatives busquen fomentar l'autonomia i el desenvolupament de les dones i les nenes, especialment en sectors on tradicionalment han estat infrarepresentades, com les disciplines STEM. En aquest sentit, s'enfoquen a reduir la bretxa educativa i professional per a dones i nenes, promovent el seu accés a l'educació en aquestes disciplines i el desenvolupament d'habilitats digitals. A més, tenen en compte la interseccionalitat de les desigualtats, abordant la situació de dones joves en situació de vulnerabilitat, aturades o amb dificultats d'accés a l'educació i a l'ocupació.

Com a resultat del primer element, en segon lloc, treballen per la **igualtat de gènere** amb l'objectiu **d'eliminar estereotips de gènere i barreres que limiten la participació en els entorns digitals de nenes i dones**.

En tercer lloc, les iniciatives analitzades es distingeixen per emprar metodologies innovadores i eines creatives per captar l'interès de les participants i facilitar-ne l'aprenentatge. En lloc de recórrer únicament a models tradicionals d'ensenyament o divulgació, incorporen enfocaments basats en la gamificació, la tecnologia digital, les arts i experiències interactives.

Finalment, les experiències que presentem a continuació no només busquen capacitar nenes i dones en àmbits STEM i tecnològics, sinó que també treballen activament per generar canvis estructurals en la societat. Això ho aconsegueixen a través de dues estratègies clau: **la col·laboració amb diverses entitats per ampliar-ne l'impacte i la promoció de la conscienciació sobre igualtat de gènere i discriminació**. Aquestes estratègies, lluny de ser independents, es reforcen mútuament: la creació de xarxes de suport facilita la sensibilització i l'activisme, mentre que el canvi social és més efectiu quan es construeix sobre aliances estratègiques.

A **nivell estatal**, destaquem les següents experiències d'èxit:

#ACTFEM Girls Acting For EMpowerment



ACTFEM és una iniciativa que combina les arts escèniques i la tecnologia digital per empoderar joves dones en situació de vulnerabilitat, fomentant la seva continuïtat educativa i ampliant els seus horitzons professionals i personals.

El projecte busca abordar el problema de l'abandonament escolar a Catalunya, que supera el 17% (EPA, 2022) i afecta especialment les joves que, per situacions d'interseccionalitat, es veuen obligades a deixar els estudis. Per fer-ho, #ACTFEM ofereix un acompanyament que facilita la continuïtat en el sistema educatiu postobligatori, mitjançant la integració de les participants en activitats relacionades amb les arts escèniques i la tecnologia.

Els objectius de la iniciativa són:

- Empoderar joves dones en situació de vulnerabilitat a través de les arts escèniques i la tecnologia digital.
- Reduir l'abandonament escolar, oferint acompanyament i noves oportunitats educatives.
- Fomentar la continuïtat en el sistema educatiu postobligatori mitjançant la integració en activitats artístiques i tecnològiques.
- Promoure la igualtat de gènere i la inclusió social a través d'eines creatives i digitals.
- Expandir el projecte a nivell europeu per beneficiar més joves en diferents països.

Projecte **ENGINY-era**



ENGINY-era és una entitat social sense ànim de lucre que busca que la infància, la joventut i les persones amb discapacitat gaudeixin de l'experimentació en les STEAM mitjançant tallers i activitats divertides i experimentals. A més, treballa amb famílies i equips docents a través de formacions, ponències i xerrades relacionades amb la coeducació i l'empoderament femení, promovent el talent sense discriminacions.

Els objectius del projecte són la promoció de la igualtat i la coeducació, i el foment i la divulgació de les disciplines STEAM amb el propòsit d'eliminar els estereotips de gènere i altres discriminacions.

Young IT Girls



Young IT Girls és una associació sense ànim de lucre que busca trencar els estereotips de gènere, apropar la tecnologia a nens i nenes i motivar-los perquè escullin formacions en l'àmbit STEM. Aquests objectius es duen a terme a partir d'activitats gratuïtes a escoles, centres i institucions d'arreu de Catalunya.

Ofereixen activitats per a totes les edats i en grups tant mixtos com no mixtos. El seu objectiu és crear un espai segur i còmode on les noies se sentin amb més confiança per participar.

Més enllà de les activitats, també ofereixen un servei de mentoria que se centra en tres àmbits:

- Consulta acadèmica/professional puntual
- Mentoria d'orientació acadèmica/laboral
- Mentoria de treball de recerca

Nobel Run



Nobel Run és un joc de taula amb enfocament lúdic i innovador que busca qüestionar i transformar els estereotips de gènere i la desigualtat en la ciència. El joc està recomanat per a majors de 10 anys, de 2 a 4 persones, i cada partida té una durada aproximada de 30 minuts. Actualment, està disponible en castellà, èuscar, anglès, català, italià, francès i xinès.

Nobel Run és un joc de construcció de baralles en què els jugadors competeixen per formar el currículum més valuós. A cada torn, juguen amb cinc cartes per generar recursos i adquirir noves cartes, que s'afegeixen a la pila de descart, excepte les publicacions, que van directament al currículum. També poden col·locar una carta sense usar al seu currículum per activar bonificacions. Al final del torn, reposen la mà robant noves cartes.

Women4IT

Women4IT és un programa de Plan International que busca reduir la bretxa de gènere en el sector digital, promovent la inclusió de dones joves en l'economia digital. El programa té com a objectius formar 700 noies i dones joves en habilitats digitals i oferir oportunitats laborals a 500 d'elles. A més de la formació, Women4IT promou aliances i solucions innovadores per augmentar la participació femenina en l'agenda digital de la Unió Europea.

El projecte s'adreça a dones joves de 18 a 29 anys que no tenen ocupació, educació o formació i que estan inscrites al programa de Garantia Juvenil.

ArsGames



ArsGames és una associació cultural que promou i gestiona projectes relacionats amb els videojocs i les noves tecnologies, abastant àrees com l'art, l'educació, la recerca, el desenvolupament, la participació ciutadana i la incubació. Els seus objectius són:

- Impulsar la transformació social a través de projectes pedagògics basats en la cultura del videojoc
- Promoure recerca transacadèmica en les disciplines dels Game Studies

- Generar innovació tecnosocial mitjançant l'exploració de nous models dins del marc de creació de programari i de la cultura lliure
- Promoure i garantir l'accés de dones i persones amb identitats no heteronormatives a l'àmbit STEM

A través d'aquestes iniciatives, ArsGames busca destacar el valor cultural dels videojocs i la seva capacitat per generar coneixement, promoure la participació ciutadana i fomentar la innovació tecnològica.

CodiCrack



CodiCrack és un programa que ofereix activitats extraescolars i campaments d'estiu gratuïts amb l'objectiu d'aprendre a utilitzar la tecnologia de manera creativa i segura. El programa s'adreça a la infància i la joventut d'entre 9 i 17 anys.

Les sessions del programa treballen les competències digitals amb un enfocament pràctic i lúdic. Les habilitats que s'hi desenvolupen giren al voltant de la navegació segura, la protecció de dades, la participació ciutadana digital i la creativitat tecnològica, amb l'objectiu de fomentar el pensament crític, la resolució de problemes i la col·laboració. En cada franja d'edat es treballen unes competències específiques. Dels 9 als 11 anys se centra en l'exploració i l'ús segur de les tecnologies; dels 12 als 13 anys, en l'impacte social i la convivència digital. Finalment, dels 14 als 17 anys, se centra en les competències aplicades a l'àmbit laboral i personal.

A través d'aquest programa, es busca no només millorar les competències digitals de la infància i la joventut, sinó també reduir la bretxa digital, fomentar una participació més inclusiva i activa en la societat digital i desenvolupar eines per cuidar la seguretat personal i la veracitat de la informació.

A **nivell internacional**, destaquem nou experiències d'èxit de diferents parts del continent europeu:

LEAD-Online



El projecte **LEAD-Online** busca enfortir el pensament crític i l'alfabetització digital i mediàtica en joves per combatre la normalització del discurs d'odi en línia. Es duu a terme en set països europeus i capacita joves, docents, periodistes i activistes en la identificació, classificació i resposta als discursos d'odi en línia. El projecte té una durada de 24 mesos i combina la recerca, el desenvolupament d'eines digitals, la formació i la difusió per empoderar les persones participants i fomentar societats més inclusives.

El projecte desenvolupa diferents activitats:

- El desenvolupament del **HS-SAT**, una eina d'autoavaluació multilingüe per conscienciar sobre l'ús del discurs d'odi.
- La creació del joc interactiu **Hate Out!**. El joc està dissenyat per ajudar els i les joves a comprendre i combatre el discurs d'odi en línia. Els jugadors assumeixen el paper de creadors de comunitat en forma de robots que s'enfronten a escenaris realistes on membres de la seva comunitat simulada són víctimes del monstre del discurs d'odi en línia. Depenent de les reaccions del jugador en cada situació, els vincles comunitaris es poden enfortir o debilitar, afectant el creixement del monstre de l'odi i la integritat del constructor de la comunitat.
- Formació presencial i en línia per a més de **4.000 joves i educadors** en activisme basat en drets humans.
- Organització d'esdeveniments i debats **LEAD-Online Talks** per sensibilitzar més de **35.000 persones**.

GeGame



El projecte **GEGAME** (*Gender Equality Game*) és una iniciativa finançada pel programa ERASMUS+ que reuneix docents, dissenyadors de jocs i experts acadèmics d'Espanya, Irlanda, Hongria, Turquia, Romania i Portugal. El seu objectiu principal és promoure la igualtat de gènere i abordar l'abús i l'assetjament sexual i de gènere entre la joventut.

En aquest sentit, el consorci ha desenvolupat GenTOPIA, un recurs educatiu digital adreçat a estudiants de 14 a 16 anys que cursen educació secundària. Aquest recurs inclou un seguit d'activitats interactives que aborden temes com els estereotips de gènere, el consentiment, la seguretat digital, l'assetjament al carrer, el control coercitiu, la difusió no consentida d'imatges i el *bullying* homòfob. Està dissenyat perquè el professorat pugui utilitzar eines multimèdia interactives per ajudar l'alumnat a afrontar prejudicis que condueixen a la desigualtat, la discriminació i l'abús, promovent així la igualtat i la inclusió, i empoderant els estudiants.

GenTOPIA es desenvolupa en un univers fictici segmentat en cinc àmbits de la vida quotidiana: escola, esport, vida social, xarxes socials i llar. A través d'escenaris realistes, el joc convida l'alumnat a reconsiderar rols normatius de gènere, estereotips, desequilibris de poder i qüestions de consentiment en una etapa clau del seu desenvolupament social.

L'impacte d'aquest recurs transcendeix el context educatiu, ja que, en abordar les causes fonamentals de la violència de gènere, la desigualtat i l'assetjament basat en el gènere, GenTOPIA té efectes en la societat transformant les actituds i els prejudicis que donen origen a aquests comportaments i desequilibris de poder.

NuGamers



El projecte [NuGamers](#) és una iniciativa finançada pel programa Erasmus+ que té com a objectiu transformar l'educació i la formació professional en el sector del *gaming*, introduint activitats d'orientació innovadores i inclusives en termes de gènere. El seu propòsit principal és redefinir com s'estructuren i s'executen les activitats de la formació professional, creant un entorn més atractiu i inclusiu, amb un enfocament específic en empoderar les dones a la indústria del *gaming*.

Per assolir aquests objectius, el projecte se centra en:

- Incrementar el coneixement i la consciència sobre els biaixos de gènere en l'educació del *gaming*.
- Millorar la capacitat de l'alumnat de formació professional per adoptar enfocaments més inclusius en termes de gènere.
- Proporcionar a l'alumnat de formació professional eines inclusives en termes de gènere per a activitats d'orientació.

Els resultats esperats del projecte inclouen l'elaboració d'una fitxa informativa sobre els biaixos de gènere en l'educació del *gaming*, un manual per dissenyar activitats i currículums més inclusius en termes de gènere, i un conjunt d'eines amb activitats educatives creatives i interactives.

El consorci del projecte està format per organitzacions de diversos països europeus, incloent-hi Itàlia, Suècia, Bèlgica, Finlàndia i Croàcia.

Girls Make Games



La missió principal de [Girls Make Games](#) és inspirar la propera generació de dissenyadores, creadores i enginyeres en l'àmbit dels videojocs. Per fer-ho, organitza casals d'estiu, tallers i esdeveniments de desenvolupament de jocs (*game jams*) adreçats a nenes i joves no binàries, on aprenen a dissenyar i construir els seus propis videojocs.

Des de la seva creació, l'organització ha impactat a més de 6.400 participants a través dels seus tallers i casals, i ha arribat a més de 23.000 persones mitjançant tutorials, jocs i recursos educatius.

Girls Make Games destaca la importància de la representació femenina a la indústria del videojoc, remarquant que, tot i que les dones constitueixen més del 45% de la comunitat *gamer*, només representen menys del 24% de la força laboral del sector. A més, emfatitza la responsabilitat social dels videojocs com a mitjà d'influència cultural i l'oportunitat econòmica que representa un sector en creixement constant.

Technovation Girls



Technovation Girls és un programa d'àmbit mundial de l'organització sense ànim de lucre Technovation, dedicada a l'educació tecnològica, que empodera les nenes perquè esdevinguin líders, creadores i *problem-solvers*.

El programa capacita nenes, noies i dones de 8 a 18 anys perquè es converteixin en emprenedores i líders tecnològiques. Amb el suport de mentors i familiars voluntaris, les participants treballen en equip per desenvolupar aplicacions mòbils que abordin problemes del món real.

Treballen a partir d'una aproximació col·laborativa en tres parts per ajudar les nenes i noies a canviar la seva actitud envers les vocacions STEM:

1. Identificar problemes del món real: les participants identifiquen un problema a la seva comunitat i desenvolupen una solució, cosa que ajuda a fer la tecnologia immediata i tangible.
2. Formar un equip: les participants treballen en equip. Junes intercanvien idees, comparteixen la càrrega de treball i s'encoratgen mútuament.
3. Implicar la comunitat.

L'organització ha constatat un major interès en la tecnologia i el lideratge de les estudiants després de participar en el programa. En concret, un 58% de les exalumnes s'han matriculat a cursos d'informàtica després de participar-hi.

Prevention and Support for Cyber Gender Based Violence

El projecte és una iniciativa que té com a objectiu prevenir i donar suport a les víctimes de violència de gènere en línia. Està format per diferents països de la Unió Europea: Bulgària, Xipre, Croàcia i la República Txeca. El projecte té com a propòsit combatre la violència de gènere digital mitjançant: la sensibilització i l'empoderament de joves, la capacitat de professionals i voluntaris de serveis socials per oferir un suport efectiu a les víctimes i la formació per a treballadors juvenils sobre com identificar i abordar la violència digital.

Al llarg del seu desenvolupament, el projecte ha creat un centre en línia contra la violència de gènere digital, ha desenvolupat un mapatge de bones pràctiques a l'àmbit de la Unió Europea, així com un manual digital adreçat als joves, entre d'altres.

Women in Games



Women in Games és una organització sense ànim de lucre que té com a objectiu construir un entorn just, igualitari i segur que empoderi les nenes i les dones en l'ecosistema dels jocs. La seva missió és crear noves plataformes i vies que fomentin oportunitats que empoderin nenes i

dones en el sector del joc. L'organització reuneix diferents agents i actors per entaular nous diàlegs centrats en solucions compartides per a la justícia i la igualtat per a tothom.

L'organització treballa els seus objectius a través de quatre eixos d'acció:

- Política, a través d'iniciatives i materials que informen les polítiques i els canvis governamentals.
- Educació, a través del treball amb el sector educatiu i la creació d'iniciatives educatives.
- Indústria, a través de la col·laboració amb el sector.
- Comunitat, a partir del desenvolupament d'accions a través de múltiples xarxes i canals.

Els eixos d'acció es concreten en una varietat d'activitats i iniciatives: esdeveniments professionals, trobades mensuals, el programa d'ambaixadors, conferències anuals, entre d'altres.

Girls Go Circular

Girls Go Circular és una iniciativa educativa liderada per la comunitat de l'European Institute of Innovation and Technology, coordinada per l'EIT RawMaterials i amb el suport de la Comissió Europea. La seva missió és dotar la població més jove —especialment les noies— de les habilitats essencials digitals, emprenedores i de sostenibilitat per preparar-les per al futur laboral.

El projecte treballa en més de 30 països amb l'objectiu de reduir les bretxes de gènere en les disciplines STEM, assegurant que les futures generacions disposin de les habilitats necessàries per desenvolupar-se al mercat laboral. Girls Go Circular proporciona educació digital gratuïta per fomentar la conscienciació sobre la sostenibilitat i promoure la igualtat d'oportunitats.

Des del seu inici, Girls Go Circular ha format més de 60.000 noies a Europa, moltes de les quals han continuat realitzant estudis avançats en camps STEM i han impulsat projectes centrats en la sostenibilitat, inspirant canvis a les seves comunitats.

Amenaces, reptes i oportunitats en la difusió, promoció i defensa dels drets digitals de la infància i l'adolescència amb perspectiva de gènere interseccional

Els resultats de l'edició de ParticipaTIC 2025 confirmen que l'entorn digital és avui un espai clau per al desenvolupament, l'aprenentatge, la socialització i la participació de la infància i l'adolescència. Tanmateix, també posen de manifest **que no es tracta d'un espai neutral**: les desigualtats de l'entorn *offline* es reproduïen i es reconfiguren en forma de desigualtats sociodigitals. En aquest marc, **incorporar una perspectiva de gènere interseccional** no és només un enfocament analític, sinó una condició per comprendre com es distribueixen riscos, oportunitats i capacitats de protecció de manera desigual, en funció del gènere i de la seva intersecció amb altres eixos com la classe social, el capital sociocultural, l'origen, la discapacitat, les identitats LGTBIQ+, etc. Aquesta perspectiva és imprescindible perquè les desigualtats de gènere en l'entorn digital no són inevitables ni naturals: són el resultat de decisions educatives, culturals, tecnològiques i polítiques. Revertir-les requereix intervenir de manera primerenca, estructural i sostinguda.

En paral·lel, el treball qualitatiu evidencia que nens, nenes, adolescents i joves reconeixen que l'entorn digital sol aparèixer com una extensió de la seva vida quotidiana, i valoren que, en alguns espais, la seva agència hi té més visibilitat, per exemple, perquè senten que en determinats àmbits digitals tenen més marge per opinar o fer-se escoltar. No obstant això, aquesta obertura no garanteix per si mateixa una experiència equitativa, ja que **les jerarquies de gènere continuen operant i es combinen amb dinàmiques pròpies de l'entorn digital**—anonimat, desinhibició, economia de l'atenció, lògica algorítmica i moderació desigual—que condicionen qui participa, com i a quin cost. En conseqüència, la defensa dels drets digitals de la infància i la joventut exigeix mirar simultàniament les condicions materials i simbòliques d'accés i les regles del mateix ecosistema digital (disseny, incentius, governança i responsabilitat de les plataformes).

Amenaces: violència digital de gènere, estereotips i desigualtats de punt de partida

Una de les amenaces principals identificades és la **violència digital de gènere**, que es manifesta com un continu (a través de pràctiques com l'assetjament, l'hostigament, la sexualització, l'extorsió, la difusió no consentida de continguts, els discursos d'odi, etc.) i que afecta de manera especialment intensa dones, nenes i persones LGTBIQ+, arrelada en desigualtats de gènere, asimetries de poder i estereotips hegemònics. Aquesta violència no impacta de la mateixa manera, ja que les persones que viuen discriminacions interseccionals (per origen, condició socioeconòmica, etc.) pateixen formes agreujades i més barreres per

denunciar, en un context on la normalització i la impunitat tendeixen a reforçar el silenci i l'abandonament d'espais digitals.

Des de la perspectiva d'adolescents i joves, **aquestes violències s'expressen en interaccions quotidianes** que penalitzen especialment les noies mitjançant comentaris ofensius o sexualitzats davant dels continguts que comparteixen. També és freqüent que es qüestioni la seva credibilitat quan parlen d'àmbits masculinitzats (esport, mecànica, videojocs, política) i la major pressió que reben per les crítiques sobre el seu aspecte físic, amb impactes sobre l'autoestima i la inseguretat. Així mateix, s'identifica que l'anonimat i la manca de conseqüències faciliten l'escalada d'agressions, normalitzant pràctiques com l'enviament no consentit de contingut sexual o l'hostigament persistent, i contribuint al fet que determinades situacions es comparteixin menys amb l'entorn de suport fins que arriben a nivells més greus.

A això s'hi suma **el pes dels estereotips de gènere i de certes narratives aspiracionals** associades a valors de classe, que configuren expectatives i pressions diferenciades (per exemple, sobre la imatge corporal de les noies) i sostenen un model de feminitat tradicional “*aesthetic*” que es naturalitza en diverses plataformes, i sobretot a les xarxes socials. Aquests continguts, que sovint condicionen l'autorepresentació i l'autoimatge d'adolescents i joves, no operen en el buit, ja que es veuen reforçats per lògiques algorítmiques i per una economia de l'atenció (guanyar *likes* i espais de visibilitat) que amplifica allò que genera impacte, fins i tot quan reproduceix biaixos masclistes.

Partint d'una mirada interseccional, **la bretxa s'intensifica pels punts de partida desiguals**. Les competències digitals no són l'únic factor determinant, sinó també la disponibilitat de recursos, l'accés a dispositius i connectivitat, l'acompanyament i el capital sociocultural per interpretar riscos i activar estratègies d'autoprotecció. L'evidència recollida apunta que “les persones amb menys capital econòmic i sociocultural” perceben més riscos i afronten més barreres per participar i beneficiar-se de l'entorn digital. En la pràctica, això implica que els riscos i les violències es distribueixen de manera desigual. Les dinàmiques que succeeixen a internet no passen de forma aïllada, ja que depenen dels suports, el temps, els recursos i els marges d'acció de què disposa cada adolescent per sostenir la seva presència digital.

Finalment, s'identifica com una amenaça emergent i especialment rellevant **l'auge de discursos conservadors, antifeministes i d'odi**, en particular entre nois adolescents i joves. Aquestes narratives, configurades en l'anomenada “machosfera”, s'articulen en circuits digitals que reforcen models de masculinitat hegemònica i reaccionària i que, en combinació amb desinformació i la pressió dels cercles socials, contribueixen a normalitzar discursos que degraden la igualtat i legitimen formes de violència simbòlica contra les dones i altres col·lectius vulnerabilitzats. Aquest fenomen tensiona la convivència digital i reforça escenaris de polarització, dificultant la construcció de referents igualitaris i l'exercici segur del dret a la participació.

Reptes: corresponsabilitat pública, enfocament estructural i protecció efectiva

El primer repte **és evitar respostes individualitzadores i avançar cap a la corresponsabilitat**, on famílies, espais educatius, administracions públiques i indústries assumeixin obligacions diferenciades per garantir drets. La recerca recull explícitament la demanda d'una major centralitat del paper públic i comunitari per democratitzar els espais digitals, abordant les bretxes de gènere juntament amb desigualtats socials estructurals, que actuen com a base d'exclusions i violències.

Un segon repte és **reforçar l'educació digital des d'edats primerenques** abans del primer accés a les xarxes socials, no només en clau instrumental, sinó com a coeducació en drets, igualtat i convivència. D'aquesta manera, es poden enfortir capacitats al voltant de l'alfabetització digital, la lectura crítica de l'entorn algorítmic, la gestió de la privacitat i eines per identificar i respondre a violències i discriminacions, discursos d'odi i les dinàmiques de poder que operen en l'entorn digital. L'esfera educativa apareix com un espai clau per construir relacions respectuoses també en l'entorn digital —entès com una extensió de l'entorn físic— i per dotar els equips docents de competències per acompanyar amb un enfocament feminista i interseccional.

En tercer lloc, i en línia amb l'anterior, és transcendental **promoure l'interès de nenes i adolescents per les àrees STEM** també des d'edats primerenques, abordant les bretxes sociodigitals, revisant els currículums escolars, formant el professorat en perspectiva de gènere i visibilitzant referents femenins i diversos. A això s'hi ha de sumar la garantia de condicions laborals equitatives i lideratges inclusius en els sectors tecnològics. Aquest repte connecta amb la idea que incorporar més dones en l'àmbit tecnològic no es pot limitar a “sumar mà d'obra”, sinó que s'ha de llegir com una oportunitat per transformar regles, cultures professionals i dissenys tecnològics des de criteris de justícia social i de gènere.

En quart lloc, és imprescindible **consolidar circuits clars de prevenció, detecció i resposta davant violències digitals de gènere**. Això permetria comptar amb protocols accessibles, recursos d'orientació i suport, canals de denúncia comprensibles i una moderació més efectiva. En aquest punt, la recerca recull propostes concretes orientades a reduir estereotips i ciberassetjament com: sancions més estrictes, verificació, regulació i responsabilitat de les plataformes i indústries, així com millores en la verificació de l'edat i eines d'autoprotecció. En aquest aspecte, és essencial treballar perquè aquests mecanismes deixin de situar la responsabilitat de la seguretat en les víctimes i, en canvi, traslladin el focus a les persones agressores, treballant amb nois i homes en la construcció de masculinitats igualitàries i en el consum crític de continguts digitals.

Finalment, cal remarcar l'existència d'un repte transversal: reconèixer la **intersecció de l'edat amb la vulnerabilitat digital**. En particular, s'identifica els i les adolescents de fins a 15 anys com un grup amb més risc per una alfabetització digital encara insuficient, tant pròpia com del seu entorn, i per la regulació i el control limitats de l'ús de dades personals per part de les plataformes. Això obliga a pensar polítiques de privacitat i protecció que siguin clares, adaptades a les etapes vitals i sostingudes per corresponsabilitat social i pública.

Oportunitats: ciutadania digital, participació i entorns més igualitaris

Malgrat els riscos, l'entorn digital ofereix oportunitats rellevants per ampliar el dret a la participació, l'expressió i l'accés a informació, especialment en l'adolescència, sempre que existeixin condicions de seguretat i inclusió. Aprofitar aquestes oportunitats requereix actuar sobre les barreres estructurals des d'una perspectiva de gènere interseccional. Si les desigualtats *offline* es repliquen, les polítiques han de connectar la bretxa digital amb les inequitats socials, evitant que la digitalització esdevingui un nou mecanisme d'exclusió. La participació digital equitativa requereix **intervenir en les diferents dimensions de les desigualtats sociodigitals**, assegurant que les noies i els joves accedeixin a rols tècnics i de creació, i qüestionant identitats excloents associades a la masculinitat hegemònica.

També s'identifiquen oportunitats en el **disseny d'iniciatives que combinin tecnologia, educació i creativitat** per desmuntar estereotips, generar referents diversos i obrir itineraris lliures de biaixos de gènere, en particular en àmbits com l'oci digital i els videojocs, on es constaten dinàmiques d'expulsió i hostilitat cap a noies i dones joves. En aquest sentit, la prospecció d'experiències d'èxit mostra que el canvi és possible quan s'aposta per intervencions sostingudes, amb metodologies situades, espais segurs, creació de comunitat i un enfocament explícit de drets i igualtat. Aquestes experiències assenyalen, a més, el valor de treballar des d'edats primerenques i d'incorporar adolescents i joves com a agents actius, reforçant la seva capacitat d'incidència i la seva participació en la definició de normes de convivència digital.

Adicionalment, existeixen oportunitats en la **regulació de les plataformes digitals com a condició clau per garantir la participació en condicions d'igualtat**. Les polítiques públiques han d'anar més enllà de l'autoregulació i exigir dissenys segurs per defecte, assumint la responsabilitat de prevenir i abordar la ciberviolència amb perspectiva de gènere interseccional. Aquest horitzó obre l'oportunitat estratègica d'implicar la ciutadania —i de manera específica la infància, l'adolescència i la joventut— en la conversa sobre quin espai digital volem construir, quines regles l'han de regir i quins mecanismes de control i retiment de comptes són necessaris perquè l'exercici de drets no depengui del gènere ni de la intersecció amb altres eixos socials.

En síntesi, la difusió, promoció i defensa dels drets digitals amb perspectiva de gènere interseccional exigeix sostenir un doble moviment: accions i voluntat ferma de totes les esferes socials per protegir davant la violència digital de gènere i les seves formes agreujades i, simultàniament, redistribuir capacitats i oportunitats tant a nivell material com educatiu i comunitari. És clau acompanyar i cocrear amb adolescents i joves, reconeixent-los com a subjectes actius de drets i protagonistes en la transformació de l'entorn digital, i no només com a destinataris de mesures de protecció. Només d'aquesta manera, l'exercici de drets no dependrà del gènere, l'edat ni de la posició social de partida ni de cap altra variable en joc. Aquesta és una de les condicions per construir una ciutadania digital plena per a tota la infància i l'adolescència.

Referències

Accem. (2022). *Violencia sexual digital y mujeres jóvenes migradas: Informe de resultados sobre la investigación acción participativa*. Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030. Recuperado de <https://www.accem.es/wp-content/uploads/2022/12/Violencia-Digital-Mujeres-online.pdf>.

ADL & NEWZOO (2020). Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experience in Online Games 2020. Disponible en: <https://www.adl.org/free-to-play-2020#executive-summary>

Amnesty International. (2018). *Crowdsourced Twitter study reveals shocking scale of online abuse against women*. Amnesty International. Recuperado de <https://www.amnesty.org/en/latest/press-release/2018/12/crowdsourced-twitter-study-reveals-shocking-scale-of-online-abuse-against-women/>

Calderón Gómez, D. y Gómez Miguel, A. (2022). Consumir, crear, jugar. Panorámica del ocio digital de la juventud 2021. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fundación Fad Juventud. DOI: 10.5281/zenodo.6338126

Calderón Gómez, D. y Gómez Miguel, A. (2024). Mujeres en mundos de hombres: la desigualdad de género en los videojuegos. Fundació Ferrer i Guàrdia. URL: <https://www.ferrerguardia.org/blog/articulos-8/mujeres-en-mundos-dehombres-la-desigualdad-de-genero-en-los-videojuegos-242>

Cantón Borrego, A. P. (2021). Entre arte, historia y hombres: la representación de la mujer en la industria de los videojuegos. *Revista UNES. Universidad, Escuela Y Sociedad*, (11), 30–40. <https://doi.org/10.30827/unes.i11.2194>

Delegación del Gobierno contra la Violencia de Género. (2020). Macroencuesta de violencia contra la mujer. Recuperado de https://violenciagenero.igualdad.gob.es/wp-content/uploads/Macroencuesta_2019_estudio_investigacion.pdf

Estanyol, E., Montaña, M., Fernández-de-Castro, P., Aranda, D., & Mohammadi, L. (2023). Digital competence among young people in Spain: A gender divide analysis. *Comunicar*, 31(74), 113–123.

Fundació Ferrer i Guàrdia. (2019). *Factors que determinen l'elecció d'itineraris STEM*. Disponible en: https://www.ferrerguardia.org/web/content/30740?access_token=6b05f1a0-743e-4027-af94-a66b82b80afe&unique=54186d1144496190820cb8665b973b1c341e156d&

Fundació Ferrer i Guàrdia. (2024). *Encuesta Brecha Digital de Género 2024*. Disponible en: https://www.ferrerguardia.org/ca_ES/blog/projectes-2/enquesta-sobre-la-bretxa-digital-de-genero-a-espanya-282

Fundació Ferrer i Guàrdia. (2024). *ParticipaTIC 2024: derechos digitales de infancia y juventud en situación de vulnerabilidad*. Disponible en: https://www.ferrerguardia.org/web/content/122863?access_token=43ee3b42-7325-456b-8f09-3f2744bd1890&unique=64aa7cb2b2cca00ccce5c9df7ea856d5ddf502ee

Gomes, A., & Dias, J. G. (2024). Digital divide in the European Union: A typology of EU citizens. *Social Indicators Research*, 1-24.

Gómez Miguel, A. y Calderón Gómez, D. (2023). Videojuegos y jóvenes: lugares, experiencias y tensiones. DOI: 10.5281/zenodo.7970990

Goswami, A., & Dutta, S. (2015). Gender differences in technology usage—A literature review. *Open Journal of Business and Management*, 4(1), 51-59.

Instituto Europeo de la Igualdad de Género (EIGE). (2017). La ciberviolencia contra mujeres y niñas. Recuperado de https://eige.europa.eu/sites/default/files/documents/ti_pubpdf_mh0417543esn_pdfweb_20171026164000.pdf

Madarova, Z., Barbieri, D., Dahin, C., Guidorzi, B., Karu, M., Mollard, B., & Salanauskaite, L. (2019). Gender equality and youth: opportunities and risks of digitalisation. 10.2839/148393. Retrieved August, 24, 2019.

Megías, I. (2024). Desde el lado oscuro de los hábitos tecnológicos: riesgos asociados a los usos juveniles de las TIC. Madrid: Centro Reina Sofía, Fundación Fad Juventud. DOI: 10.5281/zenodo.10580052

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (2023). *ICILS 2023. Estudio Internacional sobre Competencia Digital. Informe español*. Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEE). Recuperado de https://www.libreria.educacion.gob.es/libro/icils-2023-estudio-internacional-sobre-competencia-digital-informe-espanol_184939/

Niño-Cortés, L.M., Grimalt-Álvaro, C., Lores-Gómez, B., & Usart, M. (2023). Brecha digital de género en secundaria: diferencias en competencia autopercibida y actitud hacia la tecnología. *Educación XX1*, 26(2), 299-322. <https://doi.org/10.5944/educxx1.34587>

OECD. (2018). *Bridging the digital gender divide*: <https://www.oecd.org/digital/bridging-the-digital-gender-divide.pdf>

ONTSI (2023). Brecha digital de género. 2023. Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad. Red.es. Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial. Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. <https://www.ontsi.es/sites/ontsi/files/2023-03/brecha-digital-de-genero-2023.pdf>

Plan International. (2024). (DES)PROTEGIDOS ONLINE: Jóvenes ante la violencia y la desinformación en internet. Recuperado de https://plan-international.es/wp-content/uploads/2024/12/InformeJovenesCiberviolencias_v3.pdf

Save the Children. (2024). Desinformación y discursos de odio en el entorno digital. Recuperado <https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/descargar.aspx?id=8720&tipo=documento>

Vara, C.F. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria.

