



ParticipaTIC

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

Desembre 2025

Realització
Fundació Ferrer i Guàrdia

Direcció: *Hungria Panadero Hernández*

Coordinació d'investigació: *Sandra Gómez Marín i Josep Mañé Chaparro*

Tècniques d'investigació: *Queralt Tornafoch Chirveches, Marta Fullola Isern i Marta Navarro Sans*

Disseny i maquetació: *Andrea González García*

Il·lustracions: *Ivonne Navarro Varas*

Amb el suport de:



Generalitat de Catalunya
**Departament d'Igualtat
i Feminisme**



Índex

Introducció	4
Metodologia	7
Dimensions	12
Resultats	15
Amenaces, reptes i oportunitats	36
Bibliografia	41

Introducció



La transformació digital ha impactat de manera profunda en la vida quotidiana i, de manera particular, en com l'adolescència i la joventut viuen, aprenen, es relacionen i participen en la societat. Partim de la perspectiva que abordar les **desigualtats sociodigitals** hauria de ser una **prioritat de les polítiques públiques**, especialment en aquesta etapa vital en què es consoliden oportunitats, trajectòries i formes d'inclusió social. Per tal que la intervenció pública sigui eficaç, és imprescindible disposar d'evidència que permeti comprendre amb detall com es produeixen aquestes desigualtats i quins efectes tenen sobre l'exercici de drets en l'entorn digital.

Els estudis recents evidencien una persistència de les desigualtats digitals amb un èmfasi clar en la **bretxa de gènere**. A Espanya, encara que les dones representen el **51% de la població**, segons el *Libro Blanco de las mujeres en el ámbito tecnológico* només el **17,8%** de les persones ocupades amb formació STEM són dones i tan sols el **13,5%** dels que es graduen en informàtica són dones. Aquesta desigualtat es reproduïx també en les expectatives: únicament el **0,7%** de les adolescents manifesten interès per cursar un grau vinculat a tecnologies digitals, davant d'un **7%** dels homes. Alhora, l'entorn digital exposa de manera desproporcionada a nenes, adolescents i dones joves a violències i vulneracions de drets: Segons UNICEF, el Ministerio para la Transformación Digital i diverses institucions acadèmiques **1 de cada 3** adolescents amb parella ha patit violència digital almenys una vegada al mes; el **59%** de nenes i joves ha viscut assetjament en línia; informes de de l'ONU i l'Agència Europea per a la Protecció dels Drets Fonamentals mostren que el **64%** ha estat avergonyida públicament pel seu físic; el **33%** de dones joves ha sofert *stalking*; i, en ciberdelinqüència sexual, el **66%** de les víctimes són dones, de les quals el **85%** són menors d'edat.

Davant aquest panorama, és fonamental desenvolupar programes de recerca i polítiques públiques que abordin aquestes desigualtats des d'una perspectiva de gènere interseccional, no només per a comprendre millor els desafiaments, sinó també per a orientar estratègies que promoguin un entorn digital inclusiu, segur i equitatiu per a tota la joventut. En aquest marc, ParticipaTIC és una recerca que la Fundació Ferrer i Guàrdia desenvolupa des de 2022 per a analitzar els drets digitals de la infància, l'adolescència i la joventut. En la seva quarta edició (2025), l'estudi situa de manera central l'enfocament de gènere interseccional per a aprofundir en els factors socials, culturals, tecnològics i estructurals que reproduïxen la bretxa

digital i condicionen la difusió, protecció i garantia de drets. Aquest informe executiu sintetitza els principals resultats i ofereix claus de lectura per a impulsar decisions i polítiques públiques que contribueixin a construir un entorn digital més just per a tota la joventut.

Objectius de la recerca

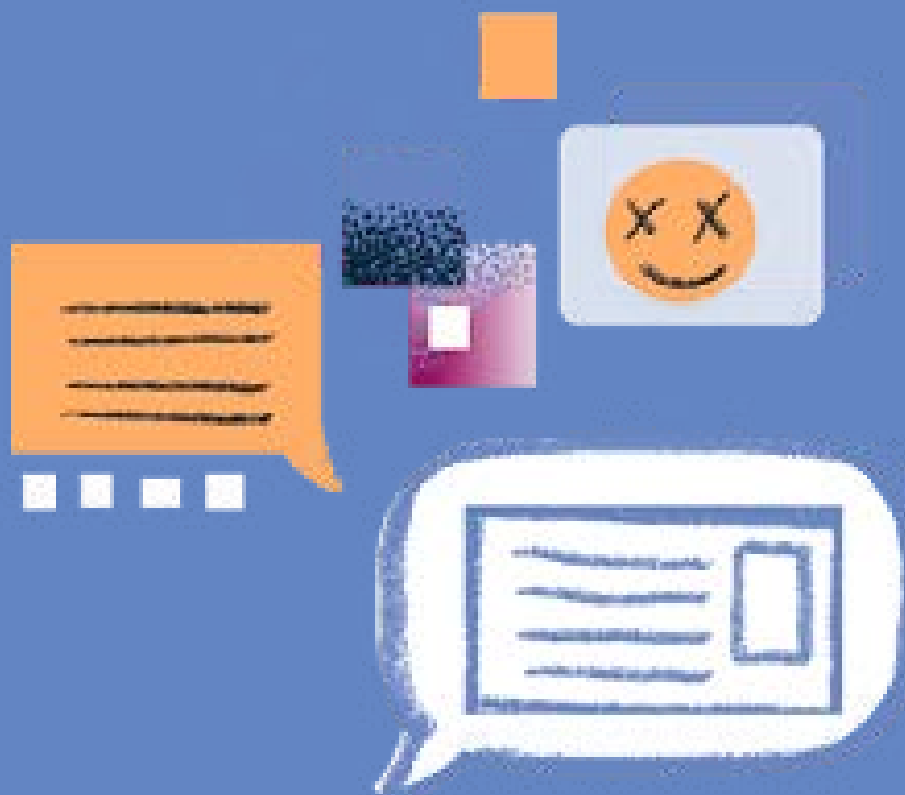
L'**objectiu general** de la recerca és:

- ☀ Analitzar i aprofundir en el coneixement sobre els drets digitals de l'adolescència i la Joventut, així com en 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:

- ☀ Identificar desigualtats de gènere en l'entorn digital que afecten a adolescents i joves i les seves implicacions interseccionals.
- ☀ Examinar oportunitats i riscos de les tecnologies per a la participació i la inclusió sociodigital de joves i adolescents.
- ☀ Analitzar l'adequació de drets i responsabilitats digitals davant canvis tecnològics, considerant bretxes de gènere.
- ☀ Definir dimensions i indicadors que permetin analitzar i comparar els drets digitals d'adolescents i joves.
- ☀ Detectar experiències i bones pràctiques que redueixin les bretxes digitals de gènere.
- ☀ Dissenyar estratègies per fomentar la inclusió sociodigital de joves i adolescents, i la igualtat de gènere en l'entorn digital.
- ☀ Explorar el potencial de les tecnologies digitals per a protegir els drets dels adolescents i joves i promoure la igualtat.
- ☀ Proposar mesures per empoderar i promocionar un ús crític i responsable de les tecnologies digitals entre adolescents, joves i els seus cercles propers, fomentant alhora les vocacions STEM.

Metodologia



Metodologia

Per a aconseguir els objectius d'aquesta recerca, ParticipaTIC es basa en una metodologia de caràcter qualitatiu a partir de diferents fonts d'informació: anàlisi documental, grups de debat (tant amb persones expertes i professionals de tot el 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 nacional com en l'internacional. A continuació, es detalla la metodologia per a cadascun dels punts.

Anàlisi documental

El marc teòric d'aquesta recerca s'ha construït a partir d'una anàlisi documental. Per a això, s'han recopilat i examinat diversos materials, com ara articles i llibres acadèmics, informes tècnics i dades estadístiques. Aquesta informació ha estat obtinguda principalment mitjançant l'ús de cercadors tant acadèmics com divulgatius disponibles en 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 a comprendre com s'exerceixen i protegeixen els drets digitals de la infància, l'adolescència i la joventut en la pràctica. 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 entorn quatre àrees temàtiques de la recerca. A continuació, es presenten les persones participants per cada àrea temàtica.

1. Usos, actituds i representació ([vídeo](#))

- 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 ([vídeo](#))

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

3. Cultura, oci i joc digital ([vídeo](#))

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

4. Violències digitals ([vídeo](#))

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

Grups amb adolescents i joves

1. *Ciberencuentro* de la xarxa social de joves periodistes Cibercorresponsales (de diferents parts del territori) **Perfil participants entre 12 i 17 anys**
2. Grup del programa CodiCrack (Catalunya) **Perfil participants entre 12 i 17 años**
3. Grup de discussió amb membres de l'associació Young IT Girls (Catalunya) **Perfil participants entre 20 i 30 anys**
4. Recollida d'opinions i propostes a través d'un Mentimeter amb el Foro de Participación de la Infancia y Adolescencia de Castilla y León (Castilla y León) **Perfil participants entre 12 i 17 anys**

ParticipaTIC

5. Grup de discussió online amb membres de la Mesa de Participación Infantil de Castilla la Mancha (Castilla la Mancha) **Perfil participants entre 10 i 16 anys**
6. Grup de discussió amb els alumnes de 6è de primària de l'Escola Els Porxos (Barcelona, Catalunya) **Perfil participants entre 10 i 12 anys**
7. Grup de discussió online amb membres del Consell Nacional de la Infància i l'Adolescència de Catalunya (Catalunya) **Perfil participants entre 11 i 17 anys**
8. InVideogames Jam Cornellà (Catalunya) **Perfil participants entre 12 i 18 anys**
9. InVideogames Jam Terrassa (Catalunya) **Perfil participants entre 12 i 21 anys**
10. InVideogames Jam Girona (Catalunya) **Perfil participants 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 promoció dels drets digitals de la infància, adolescència i joventut amb perspectiva de gènere interseccional. D'aquesta prospecció i per a aportar una panoràmica de les diferents estratègies per a la promoció dels drets digitals, s'ha aprofundit en les experiències que presentem a continuació.

En l'àmbit **estatal**, destaquem les següents experiències d'èxit:

- 1) **#ACTFEM Girls Acting For EMpowerment**
- 2) **Projecte ENGINY-era**
- 3) **Young IT Girls**
- 4) **Nobel Run**
- 5) **Women4IT**
- 6) **ArsGames**
- 7) **CodiCrack**

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

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

Articles divulgatius

Amb l'objectiu de complementar els resultats de la investigació, s'ha comptat amb diferents autores per abordar qüestions específiques a partir d'articles divulgatius. Els articles estan disponibles a la pàgina 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)

Les dimensions dels drets i la bretxa digital de gènere



Les dimensions dels drets i la bretxa digital de gènere

Per tal d'estructurar la recerca, 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 als col·lectius en situació de vulnerabilitat. De fet, totes dues recerques proporcionen les línies d'acció per aquest estudi. **Les dimensions, per tant, busquen interrelacionar els diferents drets de la infància, adolescència i joventut en l'àmbit digital.** A continuació, es presenta l'estat de la qüestió de les diferents dimensions aplicant la perspectiva de gènere.

Desenvolupament i entorn

La dimensió de Desenvolupament i entorn comprèn la relació entre l'entorn digital i les seves característiques i els drets relacionats amb el desenvolupament, el benestar, la igualtat. S'hi han analitzat els impactes de les característiques concretes de l'entorn digital sobre els drets, així com les manifestacions de les desigualtats de gènere en l'entorn digital.



Participació

La dimensió de Participació analitza la manera com la infància, adolescència i joventut participen en l'entorn digital i exerceixen la seva ciutadania digital. S'hi ha focalitzat l'atenció en les barreres i oportunitats per a la participació en l'entorn digital i, de manera específica, en l'impacte de les violències de gènere digitals.



Educació, cultura, oci i joc

La dimensió d'Educació, cultura, oci i joc comprèn les qüestions relacionades amb els drets d'educació digital i culturals. S'hi ha focalitzat l'atenció en la bretxa de gènere en l'educació digital i els seus impactes presents i futurs, així com en les desigualtats en l'àmbit dels videojocs des d'una perspectiva interseccional.



Identitat i privacitat

La dimensió d'Identitat i privacitat analitza els reptes de l'entorn digital respecte a la construcció i desenvolupament de la identitat, així com la protecció de la privacitat. S'hi ha focalitzat l'atenció en les desigualtats de gènere a partir de qüestions com la centralitat de la imatge, els processos d'exposició i el paper de les recompenses, entre altres.



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



En aquest informe executiu presentem una síntesi dels resultats del projecte a partir d'una lectura conjunta de tot el treball de camp. A diferència de l'informe general, en aquest document es llegeixen de forma conjunta els debats, reflexions i orientacions cocreades tant amb infants, adolescents i joves, com amb persones expertes. En el primer cas, la lectura es construeix des de la pròpia mirada d'aquests col·lectius. A partir de les seves percepcions, preocupacions, usos i actituds, s'analitza com l'entorn digital incideix en l'exercici de drets en la vida quotidiana, incorporant una perspectiva de gènere interseccional. En paral·lel, els grups amb professionals aporten experiències i visions expertes per comprendre com s'exerceixen, protegeixen i articulen aquests drets a la pràctica. En tots dos casos, la presentació de resultats s'estructura a partir de les quatre dimensions analítiques prèviament definides, cosa que permet una lectura comparada i integrada de les veus juvenils i les aportacions expertes.



Dimensió 1. Desenvolupament i entorn

Característiques de l'entorn digital

L'entorn digital **no és un espai equitatiu ni igualitari** perquè reproduceix, i a vegades amplifica, les desigualtats que ja existeixen en l'àmbit *offline*, és a dir, reproduceix la realitat social. Aquestes desigualtats sociodigitals estan condicionades per múltiples factors, entre ells el gènere. Per això, és clau analitzar les dinàmiques pròpies de l'entorn digital per comprendre com es configuren aquestes bretxes i per 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'entrecrua amb altres eixos 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)

Tot això té 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 despleguen en múltiples àmbits interconnectats, en els quals les desigualtats de gènere es reproduïxen i adquireixen formes diverses. Al mateix temps, es tracta d’un **entorn que no és neutral**, ja que les plataformes, les xarxes i la diversitat d’espais digitals també 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, donat 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 només 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 majoritàriament 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**.

Aquesta idea es manifesta en el relat dels i les joves, que **relacionen determinats continguts a un gènere concret**. Mentre que el contingut recomanat que els apareix a les noies està relacionat amb la pròpia imatge o els ideals estètics, als nois els apareix poc o cap contingut recomanat relacionat amb qüestions vinculades a l'agenda feminista. Així mateix, els i les participants consumeixen en grau més alt contingut generat per persones del seu mateix gènere.

“Jo consumeixo continguts de noies joves com jo, amb interessos similars”
(GD CNIAC)

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 algorismes esmentats anteriorment amplifiquen determinats discursos i en silencien d'altres, afavorint la visibilitat de continguts que generen “engagement” encara que aquests reforcin estereotips de gènere o discursos d'odi. Aquesta dinàmica resulta especialment rellevant en entorns digitalment masculinitzats, on s'observa una major 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 polarització de continguts genera engagement, la qual cosa ens fa estar més enganxats de 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)

Davant 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 re-

lació 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 on 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 desigualtats de gènere que es generen i reproduïen en aquest entorn 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**, cosa 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 majors nivells d'autocrítica i dubte respecte al seu acompliment tecnològic, mentre que els nois expressen una major seguretat, fins i tot quan les seves competències objectives no difereixen substancialment. Les expertes destaquen que 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 d'actitud 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 sobrerepresentades en narratives vin-

culades a la imatge, la cura o l'emocionalitat, mentre que els homes ocupen amb freqüència més alta posicions associades al lideratge, l'autoritat o la competència tècnica. Tant expertes com participants assenyalen que aquesta representació no només condiciona la visibilitat, sinó també els comportaments, generant processos d'autoajust 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.

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. Les expertes subratllen que 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. Els resultats dels grups de discussió amb joves evidencien com aquestes dinàmiques condicionen què es publica, què es comenta i de quins espais es decideix participar, anticipant reaccions negatives o violències, el que limita el dret a la participació.

Aquestes experiències es vinculen estretament amb una **exposició més elevada a violències digitals**, que, una vegada 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. Enfront d'això, les noies desenvolupen amb freqüència més alta 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 estan aprenent a tenir, comportaments preventius com els que tenen al carrer, per exemple, amb les agressions sexuals. Sense que hagin sigut 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 mal 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 que volem, que es regeixin per diferents normes i codis.” (GD Violències de gènere en l'entorn digital)

En últim 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. Les expertes assenyalen que aquests discursos s'inscriuen en el que s'ha denominat la “masclesfera”, un entramat de continguts, comunitats i referents digitals que reforcen models de masculinitat hegemònica i reaccionària, sovint vinculats a ideologies d'extrema dreta. Els i les joves, comparteixen aquesta visió, així com la percepció que els nois joves tendeixen a adoptar una posició política que tendeix més a la dreta, i les noies joves a l'esquerra i idees feministes, encara que no s'atribueix a una diferència ideològica tan marcada sinó a una expo-

sició més elevada entre les noies a un contingut feminista. Pel que fa als nois, **més que un consum de discursos purament polítics de dretes s'observa un consum de la cultura “de mascle”** al que s'hi sumen fake news sobre immigració o gènere. També argumenten que molts nois joves es posicionen políticament de dretes més per una acceptació entre el grup d'iguals que per arguments crítics propis. Aquesta situació posa de manifest una desinformació generalitzada, i una dificultat més gran per a accedir a informació sense biaix, encara que els i les joves reconeixen la importància de verificar la informació que llegeixen.

“Hi ha molta desinformació. En totes les classes es diu «que torni franc» com a 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 del que va, sempre seguiran a les masses i el que es limitin a dir.” (GD Mesa de Participación Infantil de Castilla-la Mancha)



Dimensió 2. Participació

Condicions desiguals en la participació digital

De la mateixa forma 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.

Des de la perspectiva de la infància i l'adolescència, l'entorn digital es percep com un espai on la bretxa generacional es redueix parcialment respecte a l'entorn offline.

Aprecien que en xarxes socials i plataformes digitals disposen de més marge per a intervenir, opinar i fer-se sentir que en altres àmbits socials dominats per persones adultes. No obstant això, aquesta major obertura no es tradueix automàticament en una experiència equitativa, ja que les jerarquies de gènere continuen operant activament. Les noies relaten que les seves opinions tendeixen a tenir menor pes o credibilitat, especialment en àmbits com la política, l'humor o els espais considerats masculinitzats, mentre que se les reconeix més fàcilment quan parlen de temes associats a la igualtat o a experiències viscudes des de la seva posició de gènere. Per tant, el mer accés a la participació no garanteix que aquesta sigui efectiva ni segura, ni tampoc el reconeixement de la veu pròpia.

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

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, d'altres ho fan anticipant el qüestionament o el descredit. 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.

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)

En aquest context, és imprescindible entendre que **el procés de socialització i aprenentatge digital és primerenc i majoritàriament autònom. L'absència d'acompanyament i d'eines per a la confrontació i la participació crítica** fa que moltes noies i dones no disposin de recursos suficients 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, **els nois tendeixen a sobredimensionar les seves competències digitals** i a participar des de més 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 distintes si es fes presents en aquest entorn en línia” (GD La bretxa de gènere en la cultura l'oci i el joc digital)

Barreres i oportunitats per 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. Les expertes descriuen com 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 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)

Els discursos dels nens, nenes i joves segueixen la mateixa línia, compartint com les noies reben amb major freqüència comentaris ofensius o sexualitzats per continguts quotidians, mentre que els nois tendeixen a rebre més suport o reconeixement. **Aquesta diferència s'accentua quan les dones participen en àmbits percebuts com masculinitzats**, com la mecànica, l'esport o els videojocs, on la crítica i la deslegitimació augmenten, arribant a provocar canvis en el tipus de contingut compartit o l'abandonament de la participació.

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 d'adaptació necessària per a poder romandre en l'entorn digital i minimitzar riscos.

En l'àmbit del joc digital les dones relaten experiències de deslegitimació constant, sexualització, infantilització o mansplaining que reforcen la percepció de no pertànyer a aquests espais. Com a resposta, moltes adopten estratègies d'invisibilització, com l'ús d'avatars masculins, mentre que altres opten per abandonar els espais multijugador i refugiar-se en entorns percebuts com més segurs, encara que això suposi una renúncia a la participació plena.

“La indústria reforça un missatge en el qual tu no estàs representada, tu no 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)

Aquestes barreres es veuen agreujades per la **falta 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**.

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. Tant expertes com joves subratllen 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 gran 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. Tot i així, la seva visibilitat obre esquerdes en els **imaginaris dominants** i amplia els marges d’allò possible per a altres noies i joves, oferint models alternatius de participació.

De la mateixa manera, els espais digitals permeten formes de participació comunitària que poden funcionar com a mecanismes de protecció col·lectiva davant la violència. Les expertes assenyalen que **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 un nivell educatiu més baix senten més tristesa davant les agressions, ja que no tenen 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, oci i joc

Educació digital i bretxa de gènere

En primer lloc, en parlar d'educació digital des d'una perspectiva de gènere, és imprescindible destacar 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 a aquests àmbits, les dones continuen infrarrepresentades en aquests sectors.

La principal causa de les disparitats de gènere en el sector tecnològic i digital es troba en les desigualtats estructurals vinculades a les normes socials i culturals, les diferències econòmiques sistemàtiques i la divisió sexual del treball. Aquestes barreres sistemàtiques donen lloc, entre altres coses, a diversos biaixos de gènere **presentes en els continguts educatius i a estereotips socials** que associen les àrees STEM a qualitats tradicionalment masculines.

“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 no posarà en dubte la seva capacitat. La societat pensa que aquest nen és aquí perquè s'ho val [...] Una dona en un món masculinitzat s'ha de justificar, i un home en un món feminitzat no tant” (GD Violències de gènere en l'entorn digital).

Els factors anteriors, que influeixen profundament en la perpetuació d'aquesta desigualtat, generen, de fet, una **manca de referents femenins** en l'educació formal i en els continguts digitals, així com una **presència escassa de dones** en posicions tècniques, científiques i de lideratge. Això alimenta la percepció que les carreres STEM “no són per a les noies”, dificulta la identificació amb aquests àmbits i redueix la confiança per accedir-hi. Quan hi ha interès per part de les joves, sovint es concentra en àrees vinculades a la salut, mantenint l'associació tradicional amb les cures.

Aquesta socialització diferencial també es reproduïx en l'assignació d'activitats i interessos: dansa o arts per a nenes, robòtica o videojocs per a nens, i en la por d'algunes nenes a ser jutjades o rebutjades si s'interessen per espais masculinitzats. A això s'hi afegeixen experiències d'incomoditat o d'exclusió simbòlica per la manca de paritat.

“Com puc imaginar que tinc futur en aquest àmbit si no veig ningú en qui em pugui emmirallar?” (GD Taula de Participació Infantil de Castella-la Manxa).

A causa de tot l'anterior, 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 es deu 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% dels científics 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”, en què les dones abandonen progressivament les trajectòries STEM a mesura que avancen en la seva carrera.

De fet, **els biaixos de gènere també es manifesten en l'elecció de carreres dins del món STEM**: quan les trajectòries vitals permeten arribar a estudis universitaris o postobligatoris, les noies tendeixen a orientar-se cap a àmbits vinculats al disseny o a l'art, mentre que el desenvolupament tecnològic i la informàtica continuen sent

campus masculinitzats. Fins i tot quan les dones opten per rols més visibles en l'univers dels videojocs (periodistes, influencers o *streamers*), sovint s'enfronten a assetjament, amenaces i altres violències que condueixen al silenciament i a l'autocensura, en un context on la *manosfera* i els discursos d'ultradreta s'identifiquen com a factors que en limiten la participació. Així, el repte no és només augmentar l'accés de les dones a les STEM, sinó garantir-ne la permanència en condicions d'igualtat.

A més, **una cultura institucional sovint poc inclusiva i les desigualtats socioeconòmiques** existents perpetuen la bretxa de gènere i dificulten l'accés a aquestes vocacions. Aquesta realitat s'agreuja quan interactuen altres eixos de desigualtat —orientació sexual, origen nacional, raça/etnicitat, discapacitat, entre d'altres—, de manera que, des d'una perspectiva interseccional, els diferents punts de partida de nois i noies desequilibren les seves trajectòries a l'hora de decidir quines carreres educatives seguir.

“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).

Tot i que existeixen iniciatives per fomentar les vocacions STEM, sovint **són aïllades i no formen part d'una estratègia global de transformació**. Per això, cal una mirada transversal que articuli educació, mercat laboral i cultura social per reduir la bretxa de gènere, posant una atenció especial a les perspectives de futur de les nenes i les noies i a altres desigualtats.

En aquest sentit, a tall d'exemple, les i els joves expressen una visió crítica del currículum STEM i demanen continguts més complexos, fet que reforça la necessitat de canvis estructurals com visibilitzar referents femenins, promoure una educació igualitària i desmuntar la idea que les professions “tenen gènere”, generant entorns on les nenes se sentin representades i acompanyades.

L'entorn dels videojocs: condicions d'accés, usos i violències.

El treball de camp mostra que les bretxes digitals en els entorns de videojocs es deuen menys a una “manca d'interès” i més a un **ecosistema social i cultural profundament masculinitzat** que defineix qui hi pot pertànyer i en quines condicions. Tant joves com persones expertes coincideixen que la **identitat “gamer”** funciona com un filtre simbòlic ja que s'associa a un estereotip molt concret: jove, masculí, consumidor intensiu i “expert” en videojocs competitiu, que deixa fora pràctiques comunes com el joc casual o en mòbil i dificulta que les noies i les dones, però també altres perfils, es reconguin dins d'aquest imaginari. En conseqüència, moltes joves eviten anomenar-se *gamers* o parlar obertament del fet que juguen per por que se les qüestionin, se les acusin de “fingir” o de buscar atenció, i se les sotmeti a una exigència constant de demostrar legitimitat (jugar a molts títols, amb freqüència, conèixer “jocs grans”, provar novetats i opinar amb autoritat).

“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).

Aquesta exclusió simbòlica es tradueix en **experiències concretes de desigualtat en els espais multijugador**, on les joves relaten que es pressuposa que juguen pitjor “per defecte”, reben més crítiques, comentaris sexistes i fins i tot expulsions simbòliques, especialment en jocs violents o altament competitiu percebuts com a “territoris masculins”. Les persones expertes subratllen que aquestes dinàmiques no són anecdòtiques: estan connectades amb lògiques de confrontació, conquesta i extermini que estructurin bona part de la cultura *gamer* dominant, mentre es desprestigien jocs i estils de joc associats a valors tradicionalment feminitzats —cooperació, cures, tendresa o solidaritat— i, amb això, també a qui els practica.

En aquest context, la participació de les noies es veu limitada per la infantilització, el menyspreu de les seves habilitats, la sobreexigència permanent i el risc d'assetjament i maltractament, cosa que reforça **estratègies d'autocensura, d'adaptació o de retirada**.

“Hi ha reptes: dir que són jugadores, i després dir a què juguen. Si en el món offline ens familiaritzen amb les 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 de lluita. Aquests jocs solen estar molt valorats” (GD La bretxa de gènere en la cultura, l'oci i el joc digital).

A més, els grups de discussió revelen que les bretxes de gènere s'entrecreuen amb **desigualtats materials i de temps**. Les persones expertes assenyalen biaixos de classe que afecten l'accés: barreres econòmiques, disponibilitat de dispositius i legitimació de l'oci. En especial, s'observa que moltes noies depenen de dispositius de terceres persones i disposen de menys temps lliure per càrregues de cures, mentre que els nois tendeixen a tenir més temps reconegut per a l'oci i, sovint, una consola pròpia. Aquesta dimensió també es reflecteix en els usos: les joves descriuen que solen jugar més des del mòbil, un dispositiu integrat en la seva vida quotidiana que no implica “entrar” explícitament en una cultura *gamer* viscuda com a hostil, mentre que els nois fan servir més consoles, culturalment associades a l'estatus *gamer*. Lluny d'indicar una menor implicació, aquesta diferència mostra com les barreres socials i simbòliques reconfiguren trajectòries d'accés i participació. Finalment, apareix una **diferència en els sentits atribuïts al joc**: mentre que molts nois el vinculen a la recreació i la diversió, moltes noies el viuen també com una via d'escapament, tot i que aquest potencial queda condicionat per un entorn que qüestiona la seva presència i en limita el gaudi i el reconeixement.

Les persones expertes assenyalen que **moltes noies entren al món *gamer* sentint-se “forasteres”**, cosa que les situa en una posició d'**inseguretat**, mentre que els nois sovint s'hi mouen amb més **impunitat**. Per poder continuar jugant, elles desenvolupen estratègies de “supervivència” davant conductes vexatòries: ocultar la seva identitat de gènere mitjançant *nicks* i avatars masculins, distorsionar la veu o evitar els modes multijugador, optant per jocs d'una sola persona per reduir l'exposició a l'assetjament.

Adicionalment, els testimonis experts insisteixen que **allò que passa als videojocs no es queda en “allò virtual”**: les emocions i les relacions que s’hi generen són reals i l’exclusió digital impacta directament en la vida offline. Per això, un dels principals reptes de sensibilització és desmuntar la falsa frontera entre l’àmbit digital i l’analògic, promovent empatia i consciència sobre els efectes afectius, emocionals i psicològics que produeixen les violències viscudes en els entorns de joc.

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

Dins d’aquest marc, els grups de discussió deixen veure un diagnòstic molt coincident entre joves i persones expertes pel que fa a un dels factors que determinen la normalització del biaix androcentrista i violent dels videojocs. Aquests continuen construint **un imaginari de gènere que reproduïx estereotips i genera bretxes en l’experiència digital**. Ambdues veus assenyalen **la hipersexualització i la manca de diversitat corporal** en els personatges femenins, així com l’associació d’allò masculí amb la força, el protagonisme i el domini. Aquest biaix apareix tant en l’estètica (cossos irrealment, vestuari pensat per a la “mirada masculina”, avatars masculins per defecte) com en les narratives i mecàniques (rols femenins secundaris, més passius o vinculats a les cures, l’espera i el rescat, amb un accés menor als recursos).

“No sempre és just: els nois solen ser herois i les noies princeses o personatges secundaris. Jo 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).

“En els jocs s’hipersexualitza la dona, i és per això que els juguen més els homes. Ja es pensen els jocs pel que els pot agradar als nois” (GD InVideogamesJam Cornellà).

També coincideixen que aquestes representacions es normalitzen per la **lògica comercial de la indústria** i es reforcen en l'entorn cultural digital (incloent-hi creadors de contingut), cosa que dificulta qüestionar-les i fa que, quan es trenquen els estàndards, apareguin resistències. Des d'una mirada interseccional, les expertes afegeixen que la capacitat d'identificar críticament aquests patrons és desigual segons classe social i origen, i que en els jocs més populars ("AAA") s'hi concentren tant els estereotips com els debats. En conjunt, la bretxa de gènere s'expressa com una manca de referents complexos i diversos que impacta en l'autopercepció, les expectatives i la participació de noies i nois en aquests entorns.

Davant l'escenari en què les bretxes digitals en els entorns de videojocs generen exclusions en cadena i amb efectes a diferents nivells, les persones expertes subratllen la urgència de **reforçar el paper del sector públic** i de les administracions per democratitzar els espais digitals i garantir condicions de participació més segures i igualitàries.

Des d'una mirada feminista i interseccional, les veus expertes adverteixen que aquestes bretxes no es poden abordar **aïllant el gènere d'altres desigualtats socials** que condicionen l'accés als recursos, el temps disponible, la formació, la sensibilització i l'empoderament col·lectiu. Per això, reclamen **polítiques transversals que connectin la bretxa digital amb les inequitats estructurals**, i situen **l'educació com un eix clau** per prevenir i combatre la normalització de la violència i les dinàmiques de dominació també en l'àmbit virtual, dotant els centres i els equips docents d'eines per acompanyar des d'un enfocament de drets. Alhora, assenyalen la necessitat de **regulació i control públic** de les indústries tecnològiques a través de normes clares, mecanismes d'intervenció i mesures obligatòries. Calen actuacions reals més enllà d'accions "d'aparador" per prevenir violències digitals i reduir la segregació en STEM. Incorporar les dones a la indústria, conclouen, no és només sumar mà d'obra, sinó una oportunitat per transformar les regles del joc cap a una major **justícia social i de gènere**.

“Si no hi ha una aposta pública per millorar l’educació, és molt difícil. 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).



Dimensió 4. Identitat i privacitat

Pel que fa a la identitat, el treball de camp ha reflectit un consens entre joves i persones expertes: **la construcció de la identitat digital en els entorns digitals està fortament travessada pel gènere i per la centralitat de la imatge**. Les noies relaten una pressió social i estètica molt més gran per “veure’s bé”, mantenir-se visibles i, de vegades, exposar el seu físic, en un context en què els continguts reproduïen estereotips, una escassa diversitat corporal i una hipervisibilitat femenina més exposada al ciberassetjament. Els nois, tot i que perceben menys pressió estètica, també s’enfronten a mandats de masculinitat (ser forts, graciosos, desinhibits) i reben crítiques si mostren sensibilitat o trenquen els rols tradicionals. En paral·lel, s’identifica un retorn de models de “feminitat tradicional” que normalitzen codis estètics (rosa, *aesthetic*) i rols clàssics, reforçats per referents tipus *influencer* i creadores de contingut i per la mirada masculina que condiciona què es publica i com.

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

Pel que fa a la privacitat, el treball de camp reflecteix una preocupació compartida entre joves i persones expertes **per la seguretat i la privacitat a les plataformes digitals** vinculades a l'oci i a la comunicació en línia, inclosos els entorns de videojocs. Les i els joves assenyalen riscos quotidians com la suplantació d'identitat, la difusió de captures de pantalla fora de context i la incertesa sobre qui hi ha “a l'altra banda”, i reconeixen que, tot i que intenten posar límits (per exemple, evitant certs temes o dades), la privacitat es va erosionant a mesura que augmenta l'exposició i el contingut compartit. Això apunta a la necessitat d'enfortir una educació digital pràctica que promogui l'ús conscient de la tecnologia i estratègies d'autoprotecció. A més, també és important regular els espais analògics i promoure dissenys d'entorns digitals segurs i amb una perspectiva de drets.

Des de la mirada experta, aquesta **vulnerabilitat s'intensifica especialment pel factor edat**: les i els adolescents de 12 a 15 anys es troben en un risc més elevat per una alfabetització digital encara insuficient, tant pròpia com del seu entorn, i per la regulació i el control limitats sobre l'ús de dades personals per part de les plataformes. Per això, subratllen la urgència d'una corresponsabilitat social i pública que no deixi la protecció de la intimitat en mans de la “pròpia experiència” individual, sinó que garanteixi eines clares, transparents i adaptades a cada etapa vital per exercir efectivament el dret a la privacitat en el entorn digital.

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

Finalment, les persones expertes adverteixen que **l'anonimat en l'entorn digital** és ambivalent. Pot ser una eina positiva perquè facilita l'expressió i la participació de persones que tenen més dificultats en el món offline o que volen difondre missatges alternatius sense exposar-se, ampliant així veus que sovint queden fora dels espais tradicionals. Però també pot potenciar l'“efecte desinhibició” i convertir-se en un escut per a conductes ofensives o extremistes, permetent la difusió impune de discursos masclistes, racistes, xenòfobs o LGBTIQfòbics, que es normalitzen i es repliquen amb facilitat davant la manca de control i de sanció.

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 reproduïxen 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 de manera desigual els riscos, les oportunitats i les capacitats de protecció, en funció del gènere i del seu encreuament amb altres eixos com la classe social, el capital sociocultural, l'origen, la discapacitat o 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.

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

Una de les principals amenaces identificades és la violència digital de gènere, que es manifesta com un continu (assetjament, hostigament, sexualització, extorsió, difusió no consentida de continguts, discursos d'odi) 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: les persones que viuen discriminacions interseccionals (per origen, condició socioeconòmica, etc.) pateixen formes agreujades i més barreres per denunciar, en un context en què la normalització i la impunitat tendeixen a reforçar el silenci i l'abandonament d'espais digitals.

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 no operen en el buit, atès 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.

Des d'una mirada interseccional, la bretxa s'intensifica pels punts de partida desiguals. Les competències digitals no són l'únic factor de pes, 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 s'enfronten a més barreres per participar i beneficiar-se de l'entorn digital.

Reptes: corresponsabilitat pública, enfocament estructural i protecció efectiva

El primer repte és **evitar respostes individualitzadores i avançar cap a la corresponsabilitat**, en què famílies, espais educatius, administracions públiques i les 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** als sectors tecnològics.

En quart lloc, és imprescindible **consolidar circuits clars de prevenció, detecció i resposta** davant les violències digitals de gènere. Això permetria disposar de 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 ara: sancions més estrictes, verificació, regulació i responsabilitat de les plataformes i indústries, així com millores en la verificació d'edat i en eines d'autoprotecció. Sobre 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.

Oportunitats: ciutadania digital, participació i entorns més igualitaris

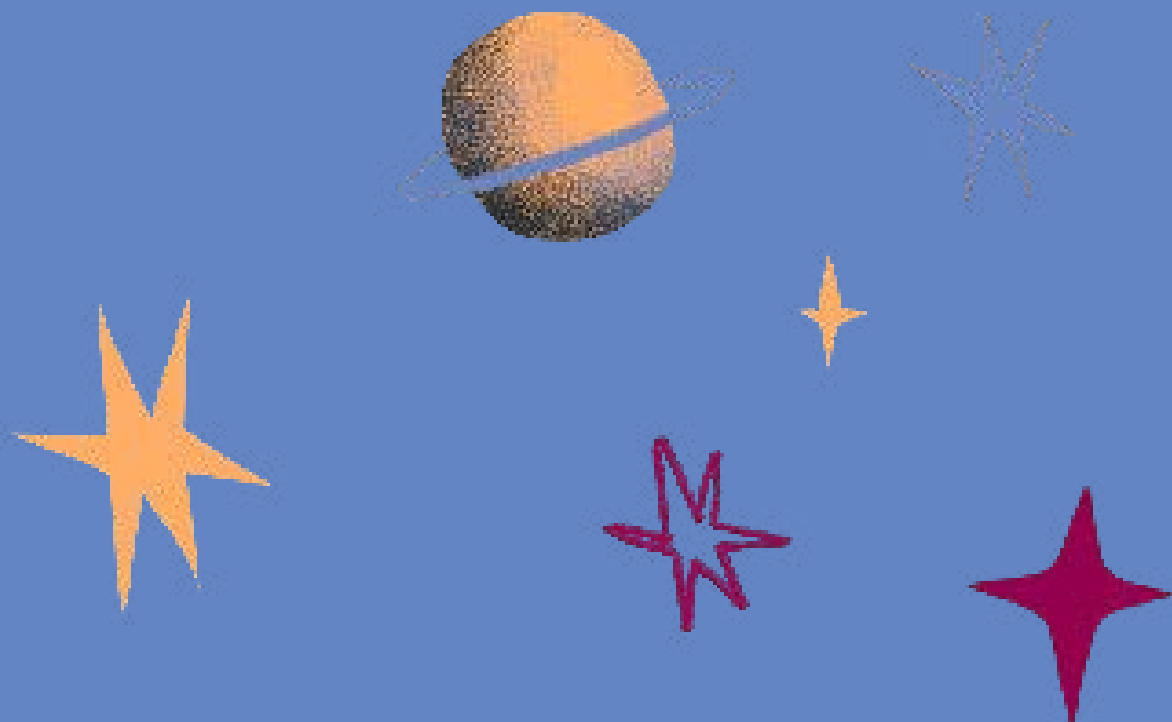
Malgrat els riscos, l'entorn digital ofereix oportunitats rellevants per **ampliar el dret a la participació, l'expressió i l'accés a la informació**, especialment en l'adolescència, sempre que existeixin condicions de seguretat i inclusió. Aprofitar aquestes oportunitats requereix actuar sobre les **barreres 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 es converteixi en un nou mecanisme d'exclusió. La participació digital equitativa requereix **intervenir en les diferents dimensions de les desigualtats sociodigitals**, assegurant que noies i 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 envers noies i dones joves. Les experiències d'èxit analitzades mostren que el canvi és possible quan s'aposta per **aliances estructurals** entre administracions, centres educatius, entitats socials, empreses i famílies, amb una inversió pública decidida i una visió compartida de l'entorn digital que volem construir.

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.

En síntesi, la **difusió, promoció i defensa dels drets digitals** amb perspectiva de gènere interseccional exigeix sostenir un doble moviment: accions i una 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 dels drets no dependrà del gènere, l'edat ni de la posició social de partida o de qualsevol altra variable en joc. Aquesta és una de les condicions per construir una ciutadania digital plena per a tota la infància i l'adolescència.

Bibliografia



Accem (2019). *Brechas 2.0. Impacto de las brechas digitales en niños y niñas de familias migrantes y refugiadas*. Disponible en: <https://www.accem.es/informe-brechas-2-0/>

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-dehom-bres-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.

European Union Agency for Fundamental Rights (2014). *Violence against women: an EU-wide survey. Main results report*. Bruselas: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.

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=43e-e3b42-7325-456b-8f09-3f2744bd1890&unique=64aa7cb2b2cca00ccce5c9df7e-a856d5ddf502ee

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

Gómez Hernández, C.; Mateos Sillero, S. (2019) Libro blanco de las mujeres en el ámbito tecnológico. Ed. Ministerio de Economía y Empresa. <https://cpage.mpr.gob.es/producto/libro-blanco-de-las-mujeres-en-el-ambito-tecnologico/>

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.

Márquez, J.M., Andrade, B., Guadix, I., Suárez, F., Rodríguez, F.J., González-Cabrera, J. y Rial, A. (2025). Infancia, adolescencia y bienestar digital. Madrid: UNICEF España, Universidad de Santiago de Compostela, Consejo General de Ingeniería en Informática y Entidad Pública Empresarial Red.es. <https://doi.org/10.30923/IABD202510>

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 autopercebida 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>

ONU Mujeres (2020). *Online and ICT facilitated violence against women and girls during COVID-19*. <https://www.unwomen.org/sites/default/files/Headquarters/Attachments/Sections/Library/Publications/2020/Brief-Online-and-ICT-facilitated-violence-against-women-and-girls-during-COVID-19-en.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 de <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.



FUNDACIÓ
FERRER i GUÀRDIA