



## **RESUM SESSIÓ PARTICIPATIVA AMB JOVES – OCI I CULTURA DIGITAL**

Durada: 120 minuts

Dia: 28/04/2022

Lloc: Canòdrom\_Ateneu d’Innovació Democràtica

Persones participants: 2 joves

### **Com a jove qui vius a Barcelona que et caldria per donar resposta als teus interessos en l’oci i cultura digital?**

1. Objectius de la sessió .....1
2. Buidatge de les taules de debat .....2

#### **1. Objectius de la sessió:**

La sessió participativa realitzada el 28 d’abril de 2022 és la quarta sessió del procés participatiu del Pla Adolescència i Joventut 2022 – 2030 amb aquests objectius:

- Elaboració de noves propostes per incorporar en el Pla d’Adolescència i Joventut 2022-2030.

2. Buidatge de les taules de debat:

Taula	Objectius	Desenvolupament sessió	Idees força
A	<p><b>Relacionar la Bretxa digital (relació formativa/laboral) i Capacitació professional en àmbit digital</b></p> <p><i>Preguntes sessió: Què i com penseu que hauria de fer l'Ajuntament per trencar amb la bretxa digital? Com relacioneu tenir les competències digitals i actualització constant de les tecnologies amb la trobada de feina o amb la part formativa? Què hauria de promoure i fomentar l'Ajuntament per afavorir i fomentar la capacitació professional en l'àmbit de l'oci i cultura digital?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Millorar els programaris dels ordinadors dels equipaments públics com les biblioteques.</li> <li>- Dividir les zones de les biblioteques o altres equipaments en les diferents funcions dels ordinadors existents: zones d'oci, estudis o treball.</li> <li>- Fer arribar els recursos i inversions compromeses en aquest àmbit a la població, principalment, la que té bretxa digital.</li> <li>- Generar activitats socials al carrer en barris desfavorits per disminuir el temps d'usos de pantalles.</li> <li>- Incorporar tablets, programaris de dibuix o altres (p-pencil, per exemples) per estudiants de disseny gràfic o àmbit artístic.</li> <li>- Incorporar els perfils professionals innovadors als recursos existents als equipaments públics</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Facilitar recursos i espais</li> <li>- Beques i bonificacions</li> <li>- Recursos</li> <li>- Diferenciació d'espais en els equipaments per interessos del jovent i funcionalitats diverses de les tecnologies.</li> </ul>

<p><b>B</b></p>	<p><b>Consum responsable i conscient de tecnologies</b></p> <p><i>Preguntes sessió: Com vius la teva relació amb les tecnologies? Per a què les utilitzes i per a què et serveixen? Com pot fomentar, protegir o millorar l'Ajuntament les relacions que tens amb les xarxes socials?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Treballar la dependència emocional de les persones amb el món digital: com fer filtres en les xarxes socials per no tenir comentaris d'odi, quin és l'objectiu d'ús de les xarxes (crear contingut o agradar?), com t'influencien els likes o els comentaris en la teva autoestima...? La manera de treballar-lo ha de ser: directa, ràpida i amb visibilització de violència.</li> <li>- Creació de videojocs o dinàmiques interactives amb ulleres 3D o altres dispositius des de l'Ajuntament per conèixer de primera mà les afectacions del ciberbullying i la conscienciació sobre la temàtica. Aquest joc o dinàmiques haurien d'estar adaptades a edats de prevenció (des dels 8 anys) ja que, una vegada es té mòbil ja comencen aquest tipus d'assetjament i s'ha d'arribar abans.</li> <li>- Actualitzar en les enquestes de joventut la relació entre el jovent i les apostes, principalment, apostes esportives.</li> <li>- Incorporar extraescolars d'oci digital col·laboratiu.</li> <li>- Informació a les famílies i els claustres sobre l'oci digital per deixar de criminalitzar-lo i entendre el funcionament.</li> <li>- Perfeccionar la xarxa pública per tancar-la a possibles problemàtiques d'intrusions, furt de dades, bloquejos, etc.</li> <li>- Augmentar els nivells de seguretat de la xarxa wifi municipal perquè a les xarxes obertes hi ha més probabilitats de hackers.</li> <li>- Crear exposicions interactives de conscienciació sobre consum responsable. Els grups joves estan dividits entre: antivideojocs, joves que consumeixen responsablement i joves amb problemes d'abús de consum de la digitalització.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dependència emocional</li> <li>- Addicció apostes.</li> <li>- Informació i conscienciació.</li> <li>- No criminalització</li> <li>- Seguretat i potència xarxa wifi municipal</li> </ul>
-----------------	---	---	---

<p><b>C</b></p>	<p><b>Promoció de l'oci i la cultura digital</b></p> <p><i>Preguntes sessió: Creus que l'Ajuntament ha de realitzar activitats en un entorn virtual de forma estable? Com adaptaries els diferents serveis juvenils per adaptar-los a entorns digitals? Què faríeu i com? S'haurien de fer més activitats relacionades amb els vídeo jocs, les xarxes socials,...?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incorporar més canals de comunicació propis de l'Ajuntament més enllà de la televisió perquè el jovent no utilitza la televisió com a canal. Augmentar la producció en: sèries, xarxes, pel·lícules, etc per actualitzar-se en l'era de la digitalització. Per exemple: generar programes multiplataforma amb TV convencional, VOD vídeos a Demanda o streamings.</li> <li>-Difusió dels espais gamers en equipaments públics + augment d'aquests espais.</li> <li>-Augmentar la potència de wifi municipal per poder fer ús de la digitalització per les necessitats i interessos del jovent: treball, estudis, oci, videoconferències, etc.</li> <li>- Generar recursos de professionalització públics a Barcelona ja que existeixen a Terrassa i Mataró.</li> <li>- Incentivar e-negocis de joves que ja tenen publicitat o promoció a les xarxes però les poden faltar incentius formatius, econòmics, coneixement de manteniment del negoci, etc</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Programes multiplataformes municipal.</li> <li>- Recursos de professionalització</li> <li>- Incentivar e-negocis.</li> <li>- Difusió espais gamers</li> </ul>
-----------------	--	---	--

<p><b>D</b></p>	<p><b>Discriminacions versus Drets digitals</b></p> <p><i>Preguntes sessió: Què faríeu si fóssiu l'Ajuntament davant la vulneració dels drets digitals? Com fer arribar al jovent els drets, extracció de dades, formes de relacionar-se, capacitació sobre discriminacions dins les xarxes?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promoure xerrades sobre RESPECTE I NO DISCRIMINACIÓ a escoles, instituts, etc perquè sí existeix l'assetjament a l'oci digital tant cap a persones amb diversitat funcional com amb les dones.</li> <li>-Fomentar la participació de dones en espais de competicions de jocs professionals com e-sport.</li> <li>- Incorporar denúncies ràpides a través de plataformes municipals si existeix assetjament o maltractament a les xarxes.</li> <li>- Estudar des de l'Ajuntament de quina manera es poden paralitzar les publicitats d'apostes en l'instagram al jovent per poder generar filtres i evitar l'addicció a les mateixes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Respecte</li> <li>- No discriminació</li> <li>- Filtres i denúncies.</li> <li>- Dones en competicions professionals</li> </ul>
-----------------	--	--	--