

Número 46 (juny 2021)

INICI / PARTICIPACIÓ I CIUTADANIA ACTIVA DELS JOVES A TRAVÉS D'INTERNET I LES XARXES SOCIALS. UN ESTUDI INTERNACIONAL

Participació i ciutadania activa dels joves a través d'Internet i les xarxes socials. Un estudi internacional

🚩 Versión castellana

</> Metadades

Alexandra Theben

Open Evidence Research Group
Universitat Oberta de Catalunya

atheben@uoc.edu

Daniel Aranda Juárez

Professor dels Estudis de Ciències de la
Informació i de la Comunicació
Universitat Oberta de Catalunya

daranda@uoc.edu

Francisco Lupiáñez-Villanueva

Professor dels Estudis de Ciències de la
Informació i de la Comunicació
Open Evidence Research Group
Universitat Oberta de Catalunya

flupianez@uoc.edu



Alexandra Theben



Ismael Peña-López

Professor dels Estudis de Dret i Ciència
Política
Universitat Oberta de Catalunya

ipena@uoc.edu

Federica Porcu

Investigadora independent

fp.federicaporcu@gmail.com

Francisco Lupiáñez Villanueva



Ismael Peña-López

DOI: <https://dx.doi.org/10.1344/BiD2020.46.01>

Citació recomanada

Theben, Alexandra; Aranda Juárez, Daniel; Lupiáñez Villanueva, Francisco; Peña López, Ismael; Porcu, Federica (2021). "Participació i ciutadania activa dels joves a través d'Internet i les xarxes socials. Un estudi internacional". *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, núm. 45 (juny). <<http://bid.ub.edu/46/theben.htm>>. DOI: <https://dx.doi.org/10.1344/BiD2020.46.01> [Consulta: 22-06-2021].

Resum

Objectius: l'estudi explora com Internet i els mitjans socials potencien una ciutadania activa i la participació política dels joves.

Metodologia: l'estudi inclou una revisió de la literatura i una anàlisi d'un inventari de bones pràctiques en l'àmbit de l'educació sociocultural juvenil que implementen l'ús d'Internet i les xarxes socials.

Resultats: l'anàlisi revela que les entitats socioculturals poden tenir un paper vital de suport a l'exercici de la ciutadania activa i la participació dels joves en el context digital. Els joves necessiten estar equipats amb habilitats i competències que són requisit necessari per poder aprofitar al màxim els beneficis d'Internet i els mitjans socials. Això es presenta especialment rellevant a l'hora de disminuir la bretxa de participació política i

cultural. Ateses les característiques de l'educació sociocultural per donar suport a joves en el seu rol com a ciutadans actius i crítics, les polítiques haurien de posar més èmfasi i suport en la creació de mètodes de treball juvenil innovadors.

Resumen

Objetivo: el estudio explora cómo Internet y los medios sociales potencian una ciudadanía activa y la participación política de los jóvenes.

Metodología: el estudio incluye una revisión de la literatura y un análisis de un inventario de buenas prácticas en el ámbito de la educación sociocultural juvenil que implementan el uso de Internet y las redes sociales.

Resultados: el análisis revela que las entidades socioculturales pueden tener un papel vital de apoyo al ejercicio de la ciudadanía activa y la participación de los jóvenes en el contexto digital. Los jóvenes necesitan estar equipados con habilidades y competencias que son requisito necesario para poder aprovechar al máximo los beneficios de Internet y los medios sociales. Esto se presenta especialmente relevante a la hora de disminuir la brecha de participación política y cultural. Dadas las características de la educación sociocultural para dar apoyo a jóvenes en su rol como ciudadanos activos y críticos, las políticas deberían poner más énfasis y apoyo en la creación de métodos de trabajo juvenil innovadores.

Abstract

Objectives: The study explores how the Internet and social media promote active citizenship and political participation among young people.

Methodology: Literature review and analysis of an inventory of good practices in the area of youth sociocultural education with regard to the use of the Internet and social networks.

Results: Sociocultural entities can provide important guidance for young people in the practice of active citizenship and the participation in the digital context. Young people need specific skills in order to take full advantage of the benefits of the Internet and social media, especially with regard to reducing the gap in their political and cultural participation. Given the potential of sociocultural education to help young people develop as active and critical citizens, policies should place more emphasis on the creation of innovative methods of youth employment.

Paraules clau: Política d'informació, Ús de la informació, Cultura, Política, Joves, Comunitats virtuals, Internet, Participació social

Keywords: Information policy, Information use, Culture, Politics, Youth, Virtual communities, Internet, Social participation

1 Introducció

Internet constitueix un aspecte important de la vida dels joves i el fet que els nens usin les tecnologies digitals des d'una edat molt primerenca s'ha convertit en una pràctica habitual. Tot i que a la població jove se la suposa preparada per adoptar noves tecnologies, hi ha variacions importants pel que fa als nivells d'habilitat i competència. El context actual de superabundància d'informació instantània, d'interactivitat global i de plataformes digitals múltiples (Thoman; Jolls, 2004) requereix polítiques d'alfabetització digital que avui no s'han consensuat àmpliament. No hi ha un acord polític i social sobre el conjunt de competències i habilitats centrals necessàries per explotar plenament els beneficis d'Internet i les tecnologies digitals.

La competència digital sembla ser un concepte "imprecís", que no està ben definit, que segueix emergint, amb significats que varien segons diferents enfocaments i autors especialitzats (Ilomäki et al., 2016). No obstant això, és un terme estrictament polític per naturalesa. Reflecteix creences i desitjos sobre futures habilitats que es consideren necessàries per educar ciutadans actius. Mihailidis i Thevenin (2013) analitzen l'alfabetització mediàtica com una competència central per aconseguir una ciutadania efectiva. Suggereixen que, en una era de dependència més gran dels mitjans digitals i socials per satisfer les necessitats d'informació i comunicació en totes les edats, els ciutadans han de poder analitzar un corrent d'informació constant i divers sobre el qual basar seva participació democràtica i poder-hi accedir de manera crítica. En aprendre a llegir críticament els missatges dels mitjans, els ciutadans desenvolupen habilitats per recopilar informació precisa i rellevant sobre la seva societat i qüestionar l'autoritat (tant textual com institucional). En temps de disseminació de falses notícies i desinformació, la capacitat d'avaluar críticament el contingut en línia indubtablement constitueix una condició prèvia fonamental per participar en una societat democràtica.

Hobbs (2010) utilitza el concepte *alfabetització digital i mediàtica* com una constel·lació d'habilitats vitals que són necessàries per a la participació plena en una societat saturada de mitjans i rica en informació. La seva proposta preveu les habilitats relacionades amb el pensament crític i l'anàlisi, així com les competències essencials relacionades també amb la capacitat d'usar ordinadors, xarxes socials i Internet. Aquestes competències d'alfabetització digital i mediàtica tenen un valor pràctic enorme, ja que faciliten un ús beneficiós d'Internet. Tant l'alfabetització digital com la mediàtica es basen en la mateixa habilitat central: el pensament crític. No obstant això, hi ha diferències importants en la manera d'abordar-les tradicionalment des d'un punt de vista educatiu. Mentre que l'alfabetització mediàtica generalment s'associava a ensenyar els joves a ser consumidors de mitjans críticament compromesos, l'alfabetització digital es referia més a les habilitats que permeten als joves participar en mitjans digitals de forma crítica, segura i ètica. El que queda clar és que les competències adquirides amb l'alfabetització digital i mediàtica no només enforteixen la capacitat de les persones per interactuar amb la informació com a consumidores i productores, sinó que també ajuden a abordar els riscos potencials relacionats amb els mitjans digitals a través de la reflexió crítica. Això resulta particularment important a l'hora d'identificar contingut antidemocràtic, però també

la resiliència en les pràctiques radicals que, cada vegada més, tenen lloc en entorns i mitjans en línia. En particular, l'educació digital i l'alfabetització mediàtica s'associen amb beneficis en la qualitat i la quantitat d'activitats en línia que milloren el capital social i cultural (Levy et al., 2015) i amb nivells d'exposició en línia més grans que permeten als joves obtenir perspectives i idees més diverses (Kahne et al., 2011).

Per tant, les iniciatives d'alfabetització mediàtica s'han de basar en una aproximació comprensiva dels resultats que s'hi associen (Mihailidis, 2009). Aquests enfocaments estan alineats amb les afirmacions que l'adopció de models més interactius, contextuals, motivadors i atractius d'educació cívica fomenta la participació digital dels joves (Themistokleous; Avraamidou, 2016).

L'aprenentatge no formal i l'educació establerta mitjançant activitats socioeducatives tenen un gran paper a l'hora de proporcionar oportunitats per a la participació dels joves, però també poden exercir un paper crucial en l'educació d'habilitats i mentalitats necessàries per garantir que els beneficis socials i econòmics de l'explotació de les tecnologies de la informació i la comunicació siguin coincidents amb un ús segur.

L'educació sociocultural pot desenvolupar-se en diferents escenaris i dirigir-se a diferents grups objectius, però hi ha una característica comuna entre totes les iniciatives: solen aproximar-se als joves com una població diferent, amb necessitats i aspiracions diferents de les dels infants o els adults. L'objectiu principal de les entitats socioeducatives juvenils és donar suport al desenvolupament personal dels joves amb vista al seu empoderament, emancipació, responsabilitat i tolerància. L'educació sociocultural s'ha hagut d'adaptar els últims temps a causa de la digitalització gradual del context social. Així, aquest nou context ha afectat dràsticament els seus mètodes d'intervenció dirigits a joves, la qual cosa ha suposat un desafiament tant metodològic com conceptual. En aquest sentit, el grup d'experts sobre digitalització per a joves¹ va definir l'educació sociocultural digital com la incorporació "de manera proactiva de los medios digitales y la tecnología en el trabajo con los jóvenes". Si bé hi ha diferències considerables pel que fa a l'acceptació i l'ús dels mitjans socials i digitals en el sector socioeducatiu (Comissió Europea, 2015), hi ha diverses iniciatives innovadores que han aparegut els últims anys.

Per tant, el nostre objectiu és analitzar la contribució de l'educació sociocultural per estimular la participació dels joves i la ciutadania activa a través d'Internet i les xarxes socials. Explorem com els usos quotidians dels joves a Internet i les xarxes socials poden utilitzar-se per fomentar una ciutadania activa i una participació crítica. L'educació sociocultural en el context juvenil comprèn qualsevol acció dirigida als joves pel que fa a les activitats en què participen voluntàriament, dissenyades per donar suport al seu desenvolupament personal i social a través de l'aprenentatge no formal. L'educació sociocultural proporciona espais per a la socialització política i el desenvolupament ciutadà i ofereix diverses activitats específicament dirigides a la participació, la participació crítica en la vida pública i l'activisme social (Comissió Europea, 2015). Els treballadors juvenils poden exercir un paper vital en la construcció de la capacitat dels joves per considerar els riscos i les conseqüències, prendre decisions informades, assumir responsabilitats, i poden millorar aquesta tasca ajudant els joves a avaluar i negociar els riscos

en usar la tecnologia. Per a això necessiten una mentalitat àgil, estar disposats a provar coses noves i aprendre tant de l'èxit com del fracàs de contribuir a transmetre alfabetització digital i habilitats de segle XXI als joves (Comissió Europea, 2018).

2 Metodologia

Per estudiar la contribució de l'educació sociocultural per estimular la participació dels joves i la ciutadania activa a través d'Internet i les xarxes socials s'han analitzat les pràctiques recollides en el treball *Study on the Impact of the Internet and Social Media on Youth Participation and Youth Work* (Theben et al., 2018a). Les pràctiques recollides en aquest estudi es van seleccionar a partir de projectes finançats pel programa Erasmus+ i el compliment dels criteris següents: (1) presentar eines i mètodes innovadors basats en Internet i les xarxes socials en activitats de treball amb joves; (2) equipar els treballadors amb habilitats i competències (capacitat) per respondre a les necessitats dels joves; (3) tenir un gran impacte i abast en els joves; (4) ser estructures organitzatives que són sostenibles i permeten la transferibilitat. L'inventari està organitzat per reflectir quatre temes clau diferents (inclusió, ciutadania activa, alfabetització digital i mediàtica, i empoderament) en contextos d'aprenentatge informal, els quals es refereixen a l'ús d'eines i mètodes basats en Internet i les xarxes socials en activitats de treball juvenil.

Les pràctiques es van identificar per mitjà d'una recerca documental de la informació pública disponible a Internet, un qüestionari en el qual es recollia informació sobre la iniciativa, el seu impacte i el seu context, a més d'informació addicional sobre altres possibles iniciatives (vegeu Theben et al., 2018b) i vint-i-una entrevistes en profunditat. La informació es va compilar entre el maig i el setembre de 2017. L'inventari recull una àmplia gamma d'iniciatives derivades d'una mostra representativa de països Erasmus+ i reflecteix la diversitat de l'educació sociocultural juvenil. Inclou bones pràctiques sobre la capacitat dels treballadors juvenils en el camp del desenvolupament d'habilitats i competències relacionades amb noves tecnologies i l'alfabetització mediàtica, així com sobre mètodes i eines eficaces d'aprenentatge i ensenyament basats en Internet.

Aquest treball es basa en les troballes de l'inventari de pràctiques recopilat i les analitza tenint en compte la bibliografia rellevant.

3 Resultats

Com que els estils de vida dels joves estan tan arrelats a la tecnologia, l'adopció d'Internet i les eines basades en els mitjans socials en les activitats amb els joves es considera indispensable (Harvey, 2016). Els usos més comuns d'Internet i les eines basades en els mitjans socials en el treball amb els joves i en el context de l'educació sociocultural es relacionen amb la comunicació amb els joves: difondre informació, assessorar i orientar, donar suport a les activitats

autogestionades dels joves, i l'educació mediàtica (Verke, 2015). No obstant això, l'ús d'eines i mitjans digitals en el treball amb joves sovint simplement actua com a complement d'altres activitats.

La majoria de les pràctiques utilitzen les xarxes socials (95 %) i altres eines digitals (68 %). L'inventari demostra la naturalesa multidimensional d'incorporar eines i mètodes basats en Internet i xarxes socials per ajudar a empoderar els joves i facilitar-los la participació en la societat democràtica, proporcionant-los habilitats i competències que van des d'habilitats socials, com ara treballar en equip, fins a habilitats més tècniques, com la creació de contingut, les pràctiques de codificació i la reflexió crítica i el comportament respectuós en línia.

EINES	PERCENTATGE
Xarxes socials	95 %
Eines digitals	68 %
Plataformes en línia	47 %
Aplicació mòbil	18 %
Programari obert	3 %

Taula 1. Eines basades en Internet i les xarxes socials (n = 62)

Quant a les eines principals aplicades en les iniciatives, una gran majoria usa les plataformes de xarxes socials. Poden incloure llocs web, blogs, Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, Google+, LinkedIn, WhatsApp, Pinterest, Flickr, Vimeo, codi QR o etiquetes (#), que s'utilitzen tant per a la comunicació externa com interna. La comunicació externa inclou tot tipus d'activitats que contribueixen a difondre la informació sobre el projecte, les seves activitats i, especialment, els seus esdeveniments, utilitzant altres eines digitals, per exemple, seminaris web o MOOC. La comunicació interna basada en les xarxes socials està relacionada amb la creació de grups importants mitjançant Facebook o WhatsApp utilitzats per coordinar activitats.

CATEGORIA	EINES
Xarxes socials	Website, Blog, Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, Snapchat, Google+, LinkedIn, WhatsApp, Pinterest, Flickr, Vimeo, QR code, Ask.fm, #, Tumblr, SlideShare, Dribbble

Eines digitals	Webinars, MOOC, Podcasts, eBooks, Newsletter, Skype, Minecraft, Giphy, Pixlr, Adobe Connect, Scrach, PowToon, Brabbl, Tricider, Etherpad, Windows Movie Maker, Ping, Evernote, Web Conference tools, Online Toolbox, Digital Storytelling, Project Management Tools, Online Radio, Twitch.tv, Marktplatz.bewegung.jetzt (fòrum de deliberació), Abstimmen.bewegung.jetzt (sistema de votació en línia), Mattermost (eina de comunicació interna), Trello, Giphy GIF Maker
Plataformes en línia	eParticipation, e-Learning, ePartool, eTwinning, Coding platforms, NING, GitHub, GameBox, Online libraries, Step Green (eParticipation SaaS platform), YPart participation platform, Habbo, Padlet, Community forum, Monithon Platform, Change.org, Wikis, Video Story Books
Aplicació mòbil	Geocaching
Programari obert	OPIN software

Taula 2. Eines utilitzades en el treball juvenil

Un element comú de les iniciatives és la provisió d'enfocaments i models específics que siguin motivadors i atractius per als joves. Aquests enfocaments específics permeten un abast més gran als grups desfavorits, ja que poden respondre a les necessitats i circumstàncies específiques de cada grup.

TEMA	PERCENTATGE
Inclusió	10 %
Empoderament	26 %
Ciutadania activa	27 %
Alfabetització digital i mediàtica	18 %

Taula 3. Temes coberts ($n = 62$)

Totes les iniciatives analitzades donen suport al domini de certes competències relacionades amb l'alfabetització digital i mediàtica a través de la formació i la pràctica, la qual cosa té un important efecte d'empoderament. En particular, poden ajudar a anivellar el camp de joc pel que fa a les activitats de millora de capital de l'ús d'Internet. Accepten que els joves es converteixin en agents de canvi, alhora que obren un camí cap a la inclusió. Al mateix temps, la participació

en activitats socioculturals ajuda els joves a adquirir habilitats interpersonals, capacitats per treballar en equip, de gestió i organització i de conflictes, consciència intercultural, lideratge, planificació, organització, coordinació i habilitats pràctiques per resoldre problemes, autoconfiança, disciplina i responsabilitat. Aprofitar les oportunitats d'Internet i les eines basades en les xarxes socials pot augmentar encara més l'abast i l'impacte de les iniciatives. Els joves poden actuar com a multiplicadors i facilitadors electrònics que transfereixen els coneixements adquirits a un públic més ampli.

4 Discussió i conclusió

El fet que Internet i les xarxes socials exerceixin un paper omnipresent en la vida dels joves està àmpliament documentat. La creixent disponibilitat, portabilitat i interconnexió dels mitjans digitals ha instaurat aquestes tecnologies com l'activitat d'oci més utilitzada pels joves, i les plataformes de xarxes socials s'han constituït com a espais privilegiats de socialització (Sánchez-Navarro; Aranda, 2012; McKerlich; Ives; McGreal, 2013; Mihailidis, 2014). Els mitjans digitals aprofiten les necessitats dels joves per connectar i interactuar, cosa que ha establert l'ús de les tecnologies digitals com l'activitat d'oci més utilitzada entre els joves. Com que les pràctiques fora de línia dels joves es reproduïxen a través de nous mitjans usant enfocaments innovadors (McKerlich; Ives; McGreal, 2013), aquestes plataformes i eines ofereixen un potencial únic per ajudar les persones a construir i mantenir relacions i coneixement (Helsper; Eynon, 2010; Mihailidis, 2014).

Aquest estudi ha demostrat les diverses formes en què l'ús d'Internet i les xarxes socials en el treball amb joves pot donar suport a la participació dels joves. En un intent d'estudiar el compromís dels joves i l'ús d'una àmplia gamma de mitjans, Van Kruistum, Leseman i De Haan (2014) sostenen que les propietats tecnològiques dels nous mitjans sincrònics (és a dir, missatgeria instantània, llocs de xarxes socials, càmeres web i jocs multijugador en línia) aprofiten una necessitat bàsica que tenen els joves, que consisteix a interactuar en temps real amb altres persones significatives, de la mateixa manera que succeeix amb la interacció tradicional cara a cara. Per tant, els nous mitjans sincrònics són preferibles a les alternatives asincròniques que ofereixen menys possibilitat d'interacció o cap (és a dir, correu electrònic, programari d'edició de fotos, clips de YouTube, televisió). Això es confirma en altres estudis, que troben que les xarxes socials sovint s'utilitzen com un recurs per satisfer les necessitats tant psicològiques com socials (Colás-Bravo; González-Ramírez; De Pablos-Pons, 2013; Mihailidis, 2014).

De la mateixa manera que el seu paper com a espais de socialització, Internet i les xarxes socials s'han desenvolupat com llocs per al compromís cívic i polític. Aquest context tecnològic ha facilitat i promogut noves oportunitats perquè els joves aprofitin els nous mitjans per accedir a informació, fer circular o produir contingut, investigar, mobilitzar-se, participar en debats o compartir idees. Com suggereix Clark (2015), les plataformes de xarxes socials com ara Snapchat, Twitter, Facebook, Tumblr i Instagram comparteixen diverses característiques: com a

plataformes comercials, s'hi pot accedir fàcilment mitjançant telèfons intel·ligents, ordinadors portàtils o tauletes, i permeten publicacions instantànies i en temps real que poden consistir en comunicacions ràpides, fotos compartides o respostes curtes.

Les xarxes socials es consideren una porta d'entrada a Internet per a moltes persones que anteriorment estaven excloses digitalment (Correa, 2015). Una noció comuna és que la bretxa digital que es manifesta com una bretxa social d'accés a Internet gairebé s'ha tancat del tot, almenys per als adolescents (Bohmann; Schupp, 2016). No obstant això, la familiaritat de l'adolescent amb la nova tecnologia no significa que les desigualtats no influeixin en la forma en què s'utilitza Internet (Micheli, 2016). Per contra, ha sorgit una nova bretxa digital produïda per les característiques sociodemogràfiques pel que fa al propòsit específic per al qual s'utilitzen els nous mitjans i tecnologies. Com passa amb les bretxes anteriors, l'impacte desigual depèn del costat de la bretxa en què un se situï, on diferents usos poden tenir resultats beneficiosos o desfavorables per als seus diferents subjectes (Park, 2012).

La importància d'Internet i el seu "per a què" ha rebut una atenció considerable entre els acadèmics. Alguns estudis afirmen que són els antecedents familiars dels adolescents els elements principals que determinen un bon ús d'Internet per a activitats que milloren el capital social i cultural (Micheli, 2016), com ara la recerca d'informació i l'obtenció de coneixement sobre temes específics (Livingstone; Helsper, 2007; Van Dijk, 2005), la possessió d'habilitats digitals (Hargittai, 2010) i la participació en "comunitats de pràctiques" o "aprenentatge informal" a través de la creació i l'intercanvi de contingut generat per l'usuari (Hargittai; Walejko, 2008).

La informació es considera la primera etapa i és la forma més utilitzada de participació política entre joves (Álvaro; Rubio, 2016). Atesa la capacitat monumental com a font primària d'informació (Macafee; De Simone, 2012), Internet i les xarxes socials faciliten una exposició general dels joves més gran a diferents perspectives sobre temes cívics i polítics (Middaugh; Bowyer; Kahne, 2016).

Hi ha un ampli consens sobre el fet que els usos informatius d'Internet tenen efectes positius en diverses dimensions del compromís democràtic (Boulianne, 2015). Els joves d'avui tenen accés a una àmplia gamma d'informació i conversa política que va més enllà dels seus pares, mestres i companys geogràficament propers, la qual cosa augmenta la consciència dels joves (Josh et al., 2006) i la seva possible participació (Middaugh; Bowyer; Kahne, 2016; Coffé; Chapman, 2016). No obstant això, els joves han d'haver adquirit una sèrie de competències i habilitats per explotar completament els beneficis d'Internet i les xarxes socials. Aquests joves no només es relacionen amb les habilitats tècniques que els permeten accedir, utilitzar i produir contingut, sinó també amb habilitats que els permeten reflexionar i analitzar de manera crítica el contingut dels mitjans. Això resulta particularment rellevant amb vista a oferir igualtat d'oportunitats per als joves a fi de perfeccionar els nivells d'ús d'Internet per millorar el capital social i cultural i disminuir la bretxa de participació. L'autoeficàcia, que augmenta amb l'educació, es considera un impulsor clau de totes les formes de creació de contingut, que clarament difereix segons l'edat, el sexe i l'educació. Per tant, si bé sembla que els mitjans digitals estan anivellant el camp de joc quan es tracta de l'exposició al contingut, a la informació, el fet de dedicar-se més a activitats de millora

del capital social i cultural i "activitats creatives" ofertes per la tecnologia digital se segueix distribuint de forma desigual depenent de l'entorn social (Hargittai; Walejko, 2008, p. 256) amb efectes diferencials sobre el compromís democràtic.

Els avantatges que els mateixos joves preparin els joves per a les noves oportunitats i desafiaments generats per les tecnologies digitals amb l'objectiu de desenvolupar habilitats digitals i alfabetització mediàtica estan àmpliament documentats en la bibliografia (Kahne et al., 2011; Levy et al., 2015; Davies; Cranston, 2008). L'educació diferencial i d'alfabetització mediàtica s'associa amb guanys en la qualitat i quantitat d'activitats en línia que milloren el capital (Levy et al., 2015) i amb nivells més alts d'exposició en línia a diverses perspectives (Kahne et al., 2011). Les noves formes de cultura participativa, com el compromís cívic, poden beneficiar-se en gran manera dels dispositius sociotècnics en contextos informals d'aprenentatge (Ranieri; Rosa; Manca, 2016). La flexibilitat en les activitats que es duen a terme en centres socioculturals amb els joves permet als treballadors juvenils involucrar-s'hi en situacions quotidianes en què els joves aprenen, cosa que permet i reforça un cert tipus de dinàmiques socioculturals digitals. Com que la participació dels joves té lloc sovint fora de les institucions i els entorns de participació formal (Peña-López, 2014), la incidència de les polítiques públiques de treball juvenil en aquests entorns reforça els beneficis d'aquestes intervencions més enllà de les estratègies més tradicionals en aquest àmbit. Això fomenta l'ús de mètodes múltiples i principalment informals que estan vinculats a l'experiència i el context dels joves, inclosa una atenció més gran a la importància d'Internet i les xarxes socials com a nous espais de socialització i participació.

Tenint en compte els canvis en el panorama dels mitjans digitals, els responsables polítics tant en l'àmbit de la Unió Europea com en el nacional s'enfronten a diversos desafiaments per adaptar les polítiques que fomenten el compromís i la ciutadania activa dels joves. La importància de les associacions i entitats socioculturals dins de la política nacional i europea augmenta constantment i els nous documents de política, tant a escala europea com nacional, assignen contínuament nous rols i tasques al sector sociocultural: hauria de millorar la inclusió social, construir la societat civil, millorar l'ocupabilitat, o bé prevenir els riscos per a la salut, entre d'altres (Comissió Europea, 2015).

Els responsables polítics a escala europea reconeixen que els mètodes d'aprenentatge no formal i informal penetren cada vegada més en l'educació formal, alhora que les escoles cooperen freqüentment amb organitzacions socioculturals per a certes activitats extracurriculars, però també activitats que formen part del procés d'educació formal. Si bé aquesta proximitat pot tenir una sèrie d'avantatges per al desenvolupament i l'aprenentatge juvenil, en alguns casos l'educació sociocultural s'hauria de centrar en alguns sectors juvenils, en particular els que tenen una experiència negativa en l'educació escolar.

Atesos els mèrits de l'educació sociocultural a donar suport als joves perquè esdevinguin ciutadans actius i compromesos en decisions i accions que els afecten no només a ells sinó també a la seva comunitat, els encarregats de formular polítiques han de dedicar una atenció i suport especial a la creació de mètodes innovadors. El treball amb els joves en contextos socioculturals ha d'incloure les eines digitals que donin suport a la millora de les pràctiques ja existents, però es necessita fer un pas més: no podem únicament treballar i fomentar la ciutadania activa i crítica dels nostres joves en els espais tradicionals; l'educació sociocultural ha

de poblar un món digital, un món en què els nostres joves són protagonistes en el seu context quotidià. La conclusió o denominador comú principal que hem trobat en aquesta recerca és que les iniciatives que obtenen bons resultats usen les TIC per eliminar barreres o igualar el terreny de participació (amb la qual cosa es redueix la bretxa de coneixement), creen noves plataformes i projectes compartits per comunitats àmplies i multisectorials, els productes i resultats de les quals causen un impacte positiu en la comunitat i, alhora, aconseguixen nivells raonables d'(auto)sostenibilitat econòmica i, sobretot, social.

El 1970, Tichenor et al. van mostrar com el consum de mitjans massius no necessàriament tenia un impacte positiu distribuït de manera uniforme en el coneixement de les persones. Per contra, l'impacte depenia del punt de partida, i era molt més significatiu en els segments de la societat amb més educació. Per tant, l'exposició a la informació depenia del context socioeconòmic i cultural, i no se sumava als nivells de coneixement preexistents de la població, però tenia un efecte multiplicador: a les persones educades els aniria millor, a les persones sense educació els aniria pitjor.

Una vegada que les persones es troben en (més o menys) bones condicions per ser ciutadans actius, el que sol sorgir de forma natural és que es coordinin per promoure col·lectivament les iniciatives. Com més entrelaçats estan aquests ciutadans i els col·lectius respectius, més resistents, sostenibles, escalables i reproduïbles són les seves iniciatives. Si les condicions bàsiques són un requisit per anivellar la participació i així evitar els resultats no desitjats de la bretxa de coneixement, un teixit social adequat augmenta les possibilitats d'èxit d'una iniciativa social donada.

Els ciutadans generalment són part de col·lectius diversos i els col·lectius generalment operen en nivells o capes diferents. Les xarxes contribueixen a l'intercanvi de coneixement entre individus dispersos i col·lectius que d'una altra manera actuarien com a nodes aïllats.

Així, en una primera fase són necessàries polítiques d'equitat que permetin enfortir el teixit social gràcies a una concurrència d'actors ara més igualitària. En segona instància, són necessàries iniciatives per consolidar aquest teixit social i fer-lo efectiu: la institucionalització de les polítiques permet concentrar el potencial distribuït de les xarxes per fixar-lo en les estructures del sistema, a l'estil dels models d'innovació de l'hèlix quàdruple.

En general, tot es redueix al fet que qualsevol intervenció social ha de tenir una raó de ser, un propòsit col·lectiu. Les intervencions que fomenten les competències digitals o la competència democràtica són insuficients per aconseguir aquest propòsit si l'objectiu de la intervenció en si és únicament un desenvolupament d'aquestes habilitats. Per contra, són més eficients les intervencions que apunten a l'acció cultural, al compromís polític o a la inclusió social i que incorporen, ara com a instruments, l'adquisició d'habilitats digitals o democràtiques. Aquestes iniciatives en què les competències són un instrument per a un fi social són molt més fàcilment acceptades per la comunitat, que aprofitarà el poder de la seva xarxa per col·lectivament apropiarse de les noves capacitats i habilitats per augmentar el poder de la seva xarxa.

Aquest estudi l'han finançat organismes públics: l'Agència Executiva en l'Àmbit Educatiu, Audiovisual i Cultural (EACEA) de la Comissió Europea (licitació EACEA/2016/09) i el projecte d'R+D aprovat en la convocatòria 2018 de Proyectos de I+D+i de generación del conocimiento,

del Programa Estatal de Generación de Conocimiento y Fortalecimiento Científico y Tecnológico del Sistema de I+D+i (referència: PGC2018-095123-B-I00).

Bibliografía

Álvaro, A.; Rubio, R. (2016). "Las TIC en la participación política de los jóvenes". Instituto de la Juventud.

<https://issuu.com/injuve/docs/tic_participacionpolitica>.

Bohmann, B. S.; Schupp, J. (2016). "IT and communication technologies dominate adolescent downtime". *DIW economic bulletin*, no. 48, p. 558–568.

Boulianne, S. (2015). "Online news, civic awareness, and engagement in civic and political life". *New media & society*, vol. 18, no. 9, p. 1840–1856.

Clark, L. S. (2015). "Participants on the Margins: #BlackLivesMatter and the Role That Shared Artefacts of Engagement Played Among Minoritized Political Newcomers on Snapchat, Facebook, and Twitter". *International journal of communication*, vol. 10, p. 235–253.

Coffé, H.; Chapman, H. (2016). "Changing Facebook profile pictures as part of a campaign: who does it and why". *Journal of youth studies*, vol. 19, no. 4, p. 483–500.

Colás-Bravo, P.; González-Ramírez, T.; De Pablos-Pons, J. (2013). "Youth and social networks: motivations and preferred uses". *Comunicar - Revista científica de comunicación y educación*, n.o 40, p. 15–23.

Comissió Europea (2018). "Developing digital youth work. Policy recommendations, training needs and good practice examples. For youth workers and decisionmakers". Expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016–2018. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017.

– (2015). "Quality Youth Work. A common framework for the further development of youth work". Expert Group on Youth Work Quality Systems in the EU Member States. Brussels: European Commission.

Correa, T. (2015). "Digital skills and social media use: how Internet skills are related to different types of Facebook use among 'digital natives'". *Information, communication & society*, vol. 19, no. 8, p. 1095–1107.

Davies, T.; Cranston, P. (2008). "Youth Work and Social Networking". The National Youth Agency. <<http://www.nya.org.uk/wp-content/uploads/2014/06/Youth-Work-and-Social-Networking-Final-Report-August-2008.pdf>>.

Hargittai, E. (2010). "Digital Na(t)ives? Variation in internet skills and uses among members of the 'net Generation'". *Sociological inquiry*, vol. 80, no. 1, p. 92–113.

Hargittai, E.; Walejko, G. (2008). "The participation divide: Content creation and sharing in the digital age". *Information, communication & society*, vol. 11, no. 2, p. 239–256.

- Harvey, C. (2016). *Using ICT, digital and social media in youth work*. National Youth Council of Ireland. <<http://www.youth.ie/sites/youth.ie/files/International%20report%20final.pdf>>.
- Helsper, E. J.; Eynon, R. (2010). "Digital natives: where is the evidence?". *British educational research journal*, vol. 36, no. 3, p. 503–520.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy – A Plan of Action*. Washington, D.C.: The Aspen Institute.
<https://www.aspeninstitute.org/wp-content/uploads/2010/11/Digital_and_Media_Literacy.pdf>.
- Ilomäki, L. et al. (2016). "Digital competence – an emergent boundary concept for policy and educational research". *Education and information technologies*, vol. 21, no. 3, p. 655–679.
- Josh, P. et al. (2006). "America's Youth and Community Engagement How Use of Mass Media Is Related to Civic Activity and Political Awareness in 14- to 22-Year-Olds". *Communication research*, vol. 33, no. 3, p. 115–135.
- Kahne, J.; Middaugh, E.; Lee, N.-J.; Feezell, J. T. (2011). "Youth online activity and exposure to diverse perspectives". *New media and society*, vol. 14, no. 3, p. 492–512. DOI: 10.1177/1461444811420271.
- Levy, B. L.; Journell, W.; He, Y.; Towns, B. (2015). "Students blogging about politics: A study of students' political engagement and a teacher's pedagogy during a semester-long political blog assignment". *Computers and education*, vol. 88, p. 64–71.
- Livingstone, S.; Helsper, E. (2007). "Gradations in digital inclusion: children, young people and the digital divide". *New media & society*, vol. 9, no. 4, p. 671–696. DOI: 10.1177/1461444807080335.
- Macafee, T.; De Simone, J. J. (2012). "Killing the bill online? Pathways to young people's protest engagement via social media". *Cyberpsychology, behaviour, and social networking*, vol. 15, no. 11, p. 579–584.
- McKerlich, R.; Ives, C.; McGreal, R. (2013). "The Effect of Social Network Sites on Adolescents' Social and Academic Development: Current Theories and Controversies". *International review of research in open and distance learning*, vol. 14, no. 4, p. 90–103.
- Micheli, M. (2016). "Social networking sites and low-income teenagers: between opportunity and inequality". *Information, communication & society*, vol. 19, no. 5, p. 1–17.
- Middaugh, E.; Bowyer, B.; Kahne, J. (2016). "U Suk?! Participatory Media and Youth Experiences with Political Discourse". *Youth & society*, vol. 49, no. 7, p. 902–922.
- Mihailidis, P. (2009). "Media Literacy: Empowering Youth Worldwide". *Report for the Center for International Media Assistance*, 2019.
- Mihailidis, P.; Thevenin, B. (2013). "Media Literacy as a Core Competency for Engaged Citizenship in Participatory Democracy". *American behavioral scientist*, vol. 57, no. 11, p. 1611–1622.

- Mihailidis, P. (2014). "The civic-social media disconnect: exploring perceptions of social media for engagement in the daily life of college students". *Information, communication & society*, vol. 17, no. 9, p. 1059–1071.
- Park, S. (2012). "Dimensions of digital media literacy and the relationship with social exclusion". *Media international Australia incorporating culture and policy*, vol. 142, no. 1, p. 87–100.
- Peña-López, I. (2014). "Casual politics: del clicktivismo a los movimientos emergentes y el reconocimiento de patrones". En: Cotarelo, R.; Olmeda, J. A. (ed.). *La democracia del siglo XXI. Política, medios de comunicación, internet y redes sociales*. Madrid: Centro de Estudios Políticos y Constitucionales, p. 211–229.
- Ranieri, M.; Rosa, A.; Manca, S. (2016). "Unlocking the Potential of Social Media for Participation, Content Creation and e-Engagement. Students' Perspectives and Empowerment". En: Brown, E. L.; Krasteva, A.; Ranieri, M. (ed.). *E-learning and Social Media: Education and Citizenship for the Digital 21st Century*. Charlotte, NC: Information Age Publishing, p. 223–248.
- Sánchez-Navarro, J.; Aranda, D. (2012). "Messenger and social network sites as tools for sociability, leisure and informal learning for Spanish young people". *European journal of communication*, vol. 28, no. 1, p. 67–75.
- Theben, A.; Porcu, F.; Peña-López, I.; Luipáñez-Villanueva, F. (2018a). *Study on the Impact of the Internet and Social Media on Youth Participation and Youth Work. Final Report*. Publications Office of the European Union.
- Theben, A.; Porcu, F.; Peña-López, I.; Luipáñez-Villanueva, F. (2018b). "Annex 1. Inventory of Good Practices". *Study on the Impact of the Internet and Social Media on Youth Participation and Youth Work*. Publications Office of the European Union.
- Themistokleous, S.; Avraamidou, L. (2016). "The role of online games in promoting young adults' civic engagement". *Educational media international*, vol. 53, no. 1, p. 53–67.
- Thoman, E.; Jolls, T. (2004). "Media Literacy: A National Priority for a Changing World". *American behavioral scientist*, vol. 48, no. 1.
- Tichenor, P. J.; Donohue, G. A.; Olien, C. N. (1970). "Mass media flow and differential growth in knowledge". *Public opinion quarterly*, vol. 34, no. 2, p. 159–170.
- Van Dijk, J. A. G. M. (2005). *The Deepening Divide, Inequality in the Information Society*. Thousand Oaks CA, London, New Delhi: Sage Publications.
- Van Kruistum, C.; Leseman, P. P.; De Haan, M. (2014). "Youth media lifestyles". *Human communication research*, vol. 40, no. 4, p. 508–529.
- Verke (2015). "Digital Media in Finnish Youth Work". *National Report of the Screenagers International, developing digital youth work, Erasmus+*.
<<https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/10/Taking-youth-work-to-the-digital-world.pdf>>.

Notes

¹Configuració establerta pel Pla de treball de la Unió Europea per a la joventut 2016–2018.

Apèndix 1. Qüestionari en línia

INTRODUCTORY QUESTIONS

A. Personal details

Name:

Surname:

Organisation:

Country:

Your role in the initiative (if applicable):

Contact details (email):

Location/geographic scope:

Target audience:

B. Basic Initiative data

Title:

Starting date/end date:

Location/geographic scope:

Number of people involved in the implementation:

Target audience:

Sources of Funding:

PART A: DESCRIPTION OF THE INITIATIVE

Q1. Short description of the initiative

Q2. What is/was the main objective/challenge addressed?

Q3. What is the geographical scope of the practice (e.g. local, regional, national, international) and envisaged reach?

Q4. Which are the target group (s) and their main needs addressed by the initiative?

Q5. Does the initiative enable an increased outreach to young people from disadvantaged groups? If yes, what do their situations relate to? (multiple answers are accepted) If no, move to Q6.

Disability	
Health problems	
Educational difficulties	
Economic obstacles	
Cultural differences	
Social obstacles	
Geographic obstacles	
Other – Please specify	

Q6. Please describe briefly the role/activities of youth workers in this initiative.

--

Q7. What internet and social media-based tools are/were used in the youth work activities of this initiative? (e.g. online games, #, QR Code, Instagram, Twitter, FB, Geocaching, WhatsApp, etc.) Please, mention the tools and briefly illustrate their role

Q8. What specific (digital) competences and skills are required from youth workers to use new technologies in the activities with young people (related to political participation, active citizenship, democratic engagement and the like) in this initiative?

Q9. What other key competences are needed by youth workers for the activities with young people (related to political participation, active citizenship, democratic engagement and the like) in this initiative?

Q10. Was any training or capacity building for youth workers provided to increase the use of new technologies in their work with young people?

PART B: IMPACT OF THE INITIATIVE

Q11. What is the impact of the initiative on young people's (digital) skills and competence? Please describe briefly.

Q12. What is the impact of the initiative on young people's media literacy? Please describe briefly.

Q13. How do you evaluate the overall impact on young people in terms of active citizenship and participation?

Q14. What are the key messages and lessons learned to take away from the initiative experience?

PART C: SOCIO-ECONOMIC CONTEXT

Q15. To what extent has the practice been influenced by regulatory and policy frameworks?

	1- Not at all	2	3	4	5- Very much
National youth policy and programmes					
EU youth policy and programmes					
International or cross-sectional cooperation programmes					

Please comment on your selection:

Q16. What is the geographical scope of the practice (e.g. local, regional, national, international) and envisaged reach? Do you think the practice can be replicated/adapted elsewhere?

Please comment.

Q17. To what extent do you think the following barriers could inhibit the transferability of the practice?

	1- Not at all	2	3	4	5- Very much
Technical barriers					
Practical barriers					
Organisational barriers					
Regulatory barriers					

Please explain your considerations.

PART D: ADDITIONAL INFORMATION USEFUL FOR THE STUDY

Q18. Could you provide us with a list of **other initiatives/practices that you believe relevant for the current study**? We would be grateful if you could point us towards key contacts in these initiatives.

■ I agree that my name and email address is published in the final report of the study on the Impact of the Internet and Social Media on Youth Participation and Youth Work conducted for the European Commission Education, Audiovisual and Culture Executive Agency (EACEA).

Articles similars a BiD

- Característiques situacionals del comportament informacional durant el confinament per la COVID-19 : resultats

Articles similars a Temària

- Bibliotecas, información y golpe de estado : teoría en el contexto relacionado con la crisis política en Honduras

- d'una enquesta
(<http://bid.ub.edu/es/45/montesi.htm>).
Montesi, Michela. (2020)
- La desposseïció de dades d'usuaris i la privacitat en l'ús de videojocs : el cas de Steam (<http://bid.ub.edu/41/planells.htm>).
Planells de la Maza, Antonio José. (2018)
 - Revistes electròniques, comunicació científica i biblioteques
(<http://bid.ub.edu/06keefe1.htm>). Keefer, Alice. (2001)
 - Els vídeos a les xarxes socials i els blogs corporatius : anàlisi dels perfils de les biblioteques públiques catalanes durant el primer mes de confinament de la COVID-19 (<http://bid.ub.edu/45/bote.htm>). Boté Vericat, Juan José; Sola Martínez, María José. (2020)
 - Adolescents que construeixen la seva imatge digital a les xarxes socials : aprenentatges informals, competències transmèdia i perfils professionals
(<http://bid.ub.edu/45/masanet.htm>). Masanet, Maria-Jose; Márquez, Israel; Pires, Fernanda; Lanzeni, Débora. (2020)
- (<http://revistas.ucm.es/index.php/RGID/art224>). Meneses Tello, Felipe. (2011)
 - Políticas de información en las administraciones de la comunidad autónoma de La Rioja
(<http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/10000>). Muñoz Cañavate, Antonio. (2005)
 - Biblioteca pública y servicio de información a la comunidad : propuestas por una mayor integración
(<http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/10000>). Omella i Claparols, Ester. (2003)
 - Un estudio sobre políticas de información en las regiones españolas : el uso del web en la administración regional
(<http://revistas.ucm.es/inf/02104210/articulo10000>). Muñoz Cañavate, Antonio. (2000)
 - La enseñanza multimedia de la documentación cinematográfica
(<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc10000>). López Yepes, Alfonso. (1999)

Articles del mateix autor a Temària

Theben, Alexandra (http://www.temaria.net/lista.php?base=temaria&opcio=veure&campo_1=creator&texto_1=Theben%2C+Alexandra), Aranda Juárez, Daniel (http://www.temaria.net/lista.php?base=temaria&opcio=veure&campo_1=creator&texto_1=Aranda+Ju%C3%A1rez%2C+Daniel), Lupiáñez Villanueva, Francisco (http://www.temaria.net/lista.php?base=temaria&opcio=veure&campo_1=creator&texto_1=Lupi%C3%A1%C3%B1ez+Villanueva%2C+Pe%C3%B1a+L%C3%B3pez+Ismael), Porcu, Federica (http://www.temaria.net/lista.php?base=temaria&opcio=veure&campo_1=creator&texto_1=Porcu%2C+Federica)
[més informació (http://www.temaria.net/similares.php?fichero=theben.htm&preferente=1575-5886&rev_preferente=BiD)]



UNIVERSITAT DE
BARCELONA



Universitat
Oberta
de Catalunya

[Entrada \(/user/login?destination=node/617\)](/user/login?destination=node/617)

Facultat d'Informació i Mitjans Audiovisuals (UB) (<http://www.ub.edu/biblio>)

Carrer Melcior de Palau 140, 08014-Barcelona

[Graus \(<http://www.ub.edu/biblio/futurs/>\)](http://www.ub.edu/biblio/futurs/)

[Màsters \(<http://www.ub.edu/biblio/masters/masters.html>\)](http://www.ub.edu/biblio/masters/masters.html)

[Doctorat \(<http://www.ub.edu/biblio/doctorat-dinformacio-i-documentacio-/doctorat-dinformacio-i-documentacio-en-la-societat-del-coneixement.html>\)](http://www.ub.edu/biblio/doctorat-dinformacio-i-documentacio-/doctorat-dinformacio-i-documentacio-en-la-societat-del-coneixement.html)

[Altres estudis \(<http://www.ub.edu/biblio/cursos-de-formacio-continuada/altra-oferta-formativa.html>\)](http://www.ub.edu/biblio/cursos-de-formacio-continuada/altra-oferta-formativa.html)

[Recerca \(<http://www.ub.edu/biblio/recerca/7.html>\)](http://www.ub.edu/biblio/recerca/7.html)

Estudis de Ciències de la Informació

i de la Comunicació (UOC)

[\(\[http://www.uoc.edu/portal/ca/estudis_arees/ciencies_informacio_comunicacio/docencia/index.html\]\(http://www.uoc.edu/portal/ca/estudis_arees/ciencies_informacio_comunicacio/docencia/index.html\)\)](http://www.uoc.edu/portal/ca/estudis_arees/ciencies_informacio_comunicacio/docencia/index.html)

Rambla del Poble Nou, 156, 08018-Barcelona (publicacions@uoc.edu (<mailto:publicacions@uoc.edu>))

[Oferta formativa \(<https://estudis.uoc.edu/ca/comunicacio-informacio>\)](https://estudis.uoc.edu/ca/comunicacio-informacio)

[Coneix la UOC \(<https://www.uoc.edu/portal/ca/universitat/index.html>\)](https://www.uoc.edu/portal/ca/universitat/index.html)

[Recerca i innovació \(<https://research.uoc.edu/portal/ca/ri/index.html>\)](https://research.uoc.edu/portal/ca/ri/index.html)

[Estudia a la UOC \(<https://estudis.uoc.edu/>\)](https://estudis.uoc.edu/)
