

# Resumen: Tecnologías digitales y participación de los jóvenes urbanos

Hamilton-Jones et al 2024

Partiendo de los estudios de caso del 2014 de las protestas en Hong Kong de estudiantes pro democracia y de la grabación de flashmobs por parte de jóvenes de las favelas de Sao Paulo reclamando su espacio en una ciudad fuertemente dividida por las desigualdades socioeconómicas y raciales, este artículo se constituye en una revisión bibliográfica que busca establecer qué significa el compromiso político digital para los jóvenes de las ciudades de todo el mundo y cómo las tecnologías han transformado radicalmente la participación política de los jóvenes. Para eso se busca responder las preguntas ¿Qué tipos de tecnología digital utilizan los jóvenes urbanos y los gobiernos municipales para fomentar la participación política de los jóvenes? ¿Qué jóvenes pueden acceder a estas tecnologías y participar en ellas? ¿Qué tipo de potencial y riesgos políticos se derivan de la participación digital de los jóvenes en la política urbana?

La participación en este caso es entendida no solo como una participación política directa de presentarse a las elecciones de un consejo juvenil electrónico o compartir una petición digital en las redes sociales, sino también tiene en cuenta las formas no tradicionales de actividad política que surgen de las «culturas participativas» digitales tales como la toma de selfies y memes virales. En ese sentido, la participación digital si bien antes se consideraba separada de la práctica política, hoy en día no hay una frontera entre un elemento y otro, dado las interconexiones entre los espacios políticos online y offline, es decir, que ocupan espacios físicos.

Del mismo modo, no existe una división rígida entre el hardware y el software que da forma y permite la participación política de la juventud urbana. El hardware -objetos materiales como las cámaras de los teléfonos móviles o los concentradores de banda ancha- conecta a los jóvenes con las redes inmateriales y los softwares que permiten su participación en política.

Impulsado principalmente por la juventud urbana	Redes sociales y aplicaciones de mensajería	Ejemplos: TikTok, Instagram, Facebook, Twitter, Youtube, Soundcloud, Reddit, Weibo, Twitch, Snapchat, Whatsapp, Telegram, Signa
	Ciencia ciudadana y otras herramientas de coproducción (B)	Ejemplos: Slack, Google Docs, Just Giving, Change.org, Doodle Polls, Digital storytelling platforms, Photovoice

Impulsado principalmente por los ayuntamientos / alcaldías	Participación electrónica y tecnología cívica (C)	Ejemplos: City data stores, e-Youth Councils, Participatory GIS
--	---	---

Este documento se propone ofrecer una «revisión organizativa», que sintetiza un conjunto dispar de investigaciones emergentes con el fin de sentar las bases para la evaluación y la teorización. Una vez esbozadas las tres categorías anteriores de tecnologías digitales relevantes a partir del alcance inicial, se comienza a mapear la investigación existente en las tres categorías, comprobando la cantidad de literatura publicada en relación con cada categoría. Las búsquedas en Web of Science, Scopus y Google Scholar (véase el apéndice A) revelaron que la investigación existente se centra en gran medida en la categoría A: redes sociales y aplicaciones de mensajería.

Teniendo en cuenta la gran concentración de la literatura en las redes sociales hasta la fecha, esta revisión narrativa se centra inicialmente, y en mayor profundidad, en los debates en torno a las redes sociales y las aplicaciones de mensajería. Se exploran diversas teorías sobre la política en red y nos preguntamos cómo se aplican en contextos urbanos, antes de revisar estudios empíricos sobre la participación de los jóvenes urbanos. Estos estudios se reúnen para iluminar 1) los nuevos repertorios de participación digital de los jóvenes, 2) las formas en que las barreras sociodemográficas y estructurales a la participación han sido desafiadas y reproducidas por las tecnologías digitales, y 3) los riesgos de la participación digital para los jóvenes urbanos - desde la comercialización de la política a la radicalización y la ciber-represión.

A continuación, se analizan las categorías B y C: la coproducción digital y la ciencia ciudadana impulsadas por los jóvenes, y las iniciativas de los gobiernos municipales para implicar a los jóvenes en la e-participación y la tecnología cívica. En cada categoría se exponen los principales debates académicos en relación con diferentes casos empíricos. Por último, se proponen una adaptación de una tipología reciente de la participación digital al contexto de la juventud urbana en cada categoría abordada por esta revisión, y exponiendo las lagunas de conocimiento centrales reveladas por esta revisión.