

Criteris de disseny per una ciutat jugable per a nois i noies adolescents

Recerca documental sobre disseny, planificació i programes socioeducatius per estimular l'activitat lúdica a l'espai públic

Informe

institut
**infància i
adolescència**



**Ajuntament
de Barcelona**



L'Institut Infància i Adolescència de Barcelona publica el document de treball ***Criteris de disseny per una ciutat jugable per a nois i noies adolescents*** amb l'objectiu de compartir el coneixement al voltant del disseny i la planificació de programes socioeducatius per estimular l'activitat lúdica a l'espai públic amb focus a l'adolescència. Aquest treball s'emmarca en l'encàrrec de l'**Àrea d'Urbanisme i Habitatge**, dins el marc de desplegament del Pla del joc a l'espai públic de Barcelona.



Edita:

Institut Infància i Adolescència de Barcelona –
Institut Metròpoli



Equip de treball:

Berta Fernández Gallego (investigació)
Emma Cortès (coordinació)
Laia Pineda (direcció)
Laia Curcoll (publicació i comunicació)

Barcelona, setembre de 2024

Aquest informe no ha passat per correcció ortogràfica.

La manera de citar el present document serà: Institut Infància i Adolescència de Barcelona (2024). *Criteris de disseny per una ciutat jugable per a nois i noies adolescents*. Institut Infància i Adolescència de Barcelona -Institut Metròpoli i Ajuntament de Barcelona.



Els continguts d'aquesta publicació estan subjectes a una llicència de Reconeixement – No comercial – Compartir igual (by-nc-sa) amb finalitat no comercial i amb obra derivada. Es permet copiar i redistribuir el material en qualsevol mitjà i format, sempre que no tinguin finalitats comercials; així com remesclar, transformar i crear a partir del material, sempre que es difonguin les creacions amb la mateixa llicència de l'obra original.

Índex de continguts

2. Marcs estratègics i plans de ciutat.....	5
2.1 Pla d'infància 2021-2030	5
2.2 Pla d'Adolescència i Joventut de Barcelona 2023-2030	7
2.3 Pla del joc a l'espai públic amb horitzó 2030	11
3. Què en sabem de l'adolescència?.....	18
3.1 Dades sobre l'adolescència a Barcelona	18
3.1.1 El context de l'adolescència dins la ciutat	18
3.1.2 El temps a l'adolescència: activitats fora de l'escola i ús de l'espai públic.....	24
3.1.3 Salut física i mental a l'adolescència	25
3.1.4 Relacions interpersonals i seguretat a l'adolescència	27
3.2 Reptes i oportunitats addicionals a l'adolescència	27
3.2.1 Desigualtats de gènere en l'experiència de la ciutat	28
3.2.2 Privatització de les oportunitats de lleure i espais de trobada	28
3.2.3 Accessibilitat universal de les àrees de joc.....	29
4. Marc conceptual.....	30
4.1 La importància de l'adolescència com a etapa vital	30
4.2 L'espai públic a l'adolescència	30
4.3 El joc a l'adolescència	31
5. Criteris de disseny	33
5.1 Criteris de disseny per a donar resposta a les necessitats de joc i trobada dels nois i noies adolescents.....	33
5.1.1 Han de fomentar la pràctica d'esport inclusiva	34
5.1.2 Han de permetre la presa de riscos.....	35
5.1.3 Han d'estar subdividits en múltiples activitats compatibles	35
5.1.4 Han d'acollir i inspirar l'expressió i creativitat artística	36
5.1.5 Han de permetre la reunió de grups diversos	37
5.1.6 Han de facilitar la integració amb la comunitat	38
5.1.7 Han de garantir el joc en franges horàries i condicions ambientals diverses.....	39
5.2 Consideracions de planificació i manteniment	41
5.2.1 Han de ser espais nets i amb bon manteniment	41
5.2.2 Han d'integrar-se amb la xarxa de transport públic i modes de mobilitat actius.....	41
5.2.3 Un pas més enllà: han d'incloure processos participatius, però amb l'objectiu de ser tant co-creadors com usuaris.....	41
6. Aspectes rellevants dels projectes de transformació urbana per a adolescents. Resultats i conclusions de la recerca	43
6.1 Principals resultats i conclusions	43
6.2 Fitxes de projectes i experiències més rellevants	45
6.3 Estudi de mercat de fabricants d'equipaments lúdics.....	57
6.4 Llistat experiències	59
6.5 Publicacions per a l'ampliació de continguts	62
7. Bibliografia	63

1. Introducció

L'Ajuntament de Barcelona disposa de tres estratègies clau que inclouen actuacions vinculades a l'adolescència i l'espai públic. En primer lloc, el "[Pla del joc a l'espai públic amb horitzó 2030](#)", que preveu actuacions per afavorir un ús positiu i saludable de l'espai públic per part dels nois i noies de la ciutat. En segon lloc, el "[Pla d'infància 2021-2030](#)" -que es troba en procés de revisió de les actuacions per al període 2024-2027-, que identifica buits en els programes i actuacions, com és el cas de la resposta que dona l'espai públic a les necessitats de l'adolescència. I en tercer lloc, el "[Pla d'Adolescència i Joventut de Barcelona 2023-2030](#)", en el qual l'espai públic representa un eix transversal en el qual cal anar aterrant propostes concretes d'actuacions, accions, etc.

El present estudi s'emmarca en aquests compromisos de ciutat per entendre **les oportunitats que l'espai públic ofereix en el foment del lleure a l'adolescència**, entenent el joc com un element fonamental en el desenvolupament i benestar dels nois i noies. El vincle adolescència, activitat lúdica i espai públic és una relació complexa, que sovint s'associa més amb aspectes negatius i problemàtics que no pas positius (Ver 2014). Però, paradoxalment, els nois i noies adolescents són precisament un dels col·lectius que més necessiten l'espai públic per trobar-se i relacionar-se, en benefici de la seva salut física i mental.

Tant per la correlació de l'adolescència amb nocions de conflicte, com per l'essència transitòria d'aquesta etapa de la vida, les polítiques públiques i les actuacions municipals no han donat suficient resposta a aquesta necessitat vital adolescent de jugar i relacionar-se a l'aire lliure, resultant en una invisibilització del col·lectiu i del seu dret a la ciutat.

A Barcelona hi ha 85.646 adolescents; 44.108 nois i 41.538 noies. Representen el 5,2% de la població de Barcelona (IIAB, 2023). Una prova de les limitacions que afronta la pròpia organització municipal en la gestió de l'adolescència és que les accions estan dividides entre el departament d'infància i el de joventut: les polítiques d'infància abasten dels [0 als 17 anys](#) i les de joventut dels [12 fins a 35 anys](#). Això evidencia una equiparació errònia de les necessitats dels nois i noies amb les dels grups de menys i més edat i, per tant, una tendència a planificar i dissenyar espais públics que no siguin inclusius per a l'adolescència.

Aquest estudi es proposa **identificar criteris de disseny per als espais públics dirigits al joc i a l'espai de trobada a l'adolescència**, partint d'una diagnosi dels reptes i oportunitats específics dels nois i les noies de la ciutat de Barcelona; en particular, pel que fa al seu ús del temps, la seva salut física i mental, i les seves relacions interpersonals. Una reflexió important és que en l'adolescència la relació entre iguals i la socialització són fonamentals, i factors recents com el confinament per la pandèmia de la covid-19, el sedentarisme o el pantallisme contribueixen a l'empitjorament de la salut mental (ASPB, 2023).

El **marc conceptual** de la recerca també abordarà el rol de l'espai públic com a lloc de trobada on gaudir d'una relativa independència i autonomia de les estructures familiars i acadèmiques en el camí cap a la vida adulta; i el valor que té la participació en activitats lúdiques, recreatives i artístiques en la recerca de la pròpia identitat i en les relacions amb l'entorn.

Finalment, aquest document presentarà **els set criteris de disseny** per a donar resposta a les necessitats de joc i trobada dels nois i noies adolescents a l'espai públic, acompanyats de suggeriments d'**elements** clau per a satisfer-los (des de peces de mobiliari urbà, a la disposició espacial dels equipaments, passant per elements gràfics o programes socioeducatius) i de **casos d'estudi** a nivell internacional. L'aposta municipal per aquestes recomanacions de disseny, de planificació i de governança contribuiran a avançar cap a una ciutat jugable que aculli a les noies i nois adolescents des de la diversitat, l'equilibri territorial i l'accessibilitat i que eixampli la garantia del seu **dret a la ciutat**.

2. Marcs estratègics i plans de ciutat

El present estudi identifica una selecció de marcs i plans de ciutat ja existents en el context de Barcelona, que recullen les estratègies municipals destinades al benestar dels nois i noies adolescents; i es centra en aquelles actuacions que tenen a veure directament amb el joc i ús de l'espai públic per part de nois i noies.

Aquesta secció presenta el resultat d'analitzar, des d'aquesta òptica, el Pla d'infància 2021-2030, el Pla d'adolescència i joventut 2023-2030 i el Pla de joc a l'espai públic amb horitzó 2030, oferint una breu descripció, selecció de mesures i públic objectiu de cadascun.

2.1 Pla d'infància 2021-2030

El "[Pla d'Infància 2021-2030: Reptes i actuacions per millorar les vides i els drets de la infància i l'adolescència a Barcelona](#)" (Ajuntament de Barcelona & Institut Infància i Adolescència, 2021) és el marc de planificació i transversalització de les principals polítiques que afecten a nens, nenes i adolescents (NNA) (0-17 anys) a la ciutat de Barcelona amb visió 2030.

El Pla d'Infància 2021-2030 s'estructura en set drets fonamentals:

- (1) el dret a unes condicions materials i econòmiques adequades;
- (2) el dret a l'educació, el lleure, la cultura, el joc i el descans;
- (3) el dret a la salut integral i els serveis sanitaris;
- (4) el dret a la família i les seves responsabilitats i la protecció social de la infància;
- (5) el dret a la protecció contra les discriminacions i les violències;
- (6) el dret a la participació, l'escolta i a rebre una informació adequada;
- (7) i el dret a l'interès superior de l'infant.

En relació a aquests drets fonamentals, el Pla d'Infància formula 23 reptes de millora i proposa 70 actuacions municipals per tal d'abordar-los. En el marc d'aquest estudi, s'han seleccionat aquells reptes i respectives actuacions directament vinculades al lleure durant l'adolescència i al seu ús dels espais públics de la ciutat, exposats a la **Taula 1**.

Taula 1. Identificació de les actuacions en l'àmbit d'adolescència, espai públic, joc i lleure del Pla d'Infància 2021-2030. Ajuntament de Barcelona

Taula 1. Pla d'Infància 2021-2030. Ajuntament de Barcelona			
Dret	Reptes	Actuacions	Públic objectiu
1	4) Garantir espais públics pacífics, segurs, accessibles i saludables.	Protegim les escoles: transformació cocreada d'entorns escolars	NNA (0-17)
		Superilla Barcelona: espai públic més saludable, verd, just, segur i relacional	Tota la població
		Foment de la mobilitat sostenible i autònoma en la infància i l'adolescència	NNA (0-17)
		Xarxa de refugis climàtics per adaptar la ciutat a l'emergència climàtica	Tota la població
2	6) Garantir el dret a l'educació, amb el reconeixement de l'escola com a servei essencial per a tots els infants i com a eina bàsica per assolir l'equitat social.	Pràctica i processos de creació artística entre infants i adolescents	NNA (0-17)
		Ampliem espais educatius als barris i Projecte Connexions: ús educatiu de l'espai i equipaments públics per part dels centres educatius	NNA (0-18)
	8) Reconèixer i avançar en el pes del lleure com a factor essencial en el benestar.	Promoció de la pràctica esportiva d'infants i adolescents	NNA i joventut (0-25)
		Programa Baobab de lleure educatiu comunitari (caus i esplais) als barris on la xarxa és feble o inexistent	NNA, joventut i famílies
		Temps de joc: espai de lleure i esport per a infants i adolescents derivats de serveis socials i les seves famílies	NNA (0-16)
	9) Més i millors oportunitats de joc a l'aire lliure millorant la qualitat, diversitat i accessibilitat de les àrees de joc i apostant perquè altres espais urbans formin part de la infraestructura jugable de la ciutat.	Millora de la infraestructura lúdica de la ciutat per millorar i diversificar les oportunitats de joc en el conjunt de l'espai públic	NNA (0-17)
		Disseny del servei de suport al joc per als infants i adults acompanyants amb diversitat funcional	NNA (0-15)
		Transformem els patis perquè esdevinguin més naturalitzats, coeducatius, comunitaris i amb diversitat de joc	NNA (0-16)
	3	10) Promoure hàbits saludables, reforçant la prevenció de consums, l'activitat física a l'aire lliure, l'alimentació saludable, el descans, l'educació sexual o els usos responsables de les pantalles.	Intervencions de salut comunitària en infants i joves (Salut als Barris)
4	14) Evidenciar la fragilitat i necessitats específiques de l'adolescència, garantint el suport i l'acompanyament adequat a les famílies i als mateixos nois i noies.	Increment en l'atenció i actuacions del Servei per a Adolescents i Famílies (SAIF) per promoure el benestar emocional dels adolescents i les famílies	Adolescència (12-20) i les seves famílies
5	20) Reforçar les mesures de lluita contra la violència masclista.	Serveis d'atenció a les violències masclistes per a infants i adolescents	Adolescència (12-20)
		Procediments policials per reforçar la detecció, atenció i intervenció	NNA (0-17)

Font: Elaboració pròpia a partir de l'Ajuntament de Barcelona Pla d'Infància 2021-2030: Reptes i actuacions per millorar les vides i els drets de la infància i l'adolescència a Barcelona

2.2 Pla d'Adolescència i Joventut de Barcelona 2023-2030

El “[Pla d'Adolescència i Joventut 2023-2030 #BCNJOVE2023](#)” (Ajuntament de Barcelona, 2023) és l'estratègia dedicada a impulsar polítiques públiques destinades a les persones d'entre 12 i 35 anys de la ciutat. El pla #BCNJove2030 defineix 44 objectius i 190 línies d'actuació, dividits en 2 eixos: joventut protagonista i joventut cocreadora. A més, compta amb 3 eixos transversals al conjunt de les actuacions: la interseccionalitat, l'espai públic, i la comunicació i informació. A més, es basa en 8 principis rectors: transversalitat, perspectiva de gènere, interseccionalitat, territorialització, mirada jove, comunicació, innovació i millora contínua.

El Pla posa l'èmfasi en els àmbits de l'educació, la salut i el benestar, l'habitatge i el treball per al primer eix de joventut protagonista; i de la cultura i oci, l'emergència climàtica, la participació i acció comunitària i els esports, per al segon eix de joventut cocreadora.

A continuació, la Taula 2 (a, b, c i d) mostra les mesures del Pla #BCNJove2030 que mencionen, de forma directa, l'ús de l'espai públic o la pràctica del lleure per part d'adolescents, o temàtiques que hi estan directament relacionades.

Taula 2a. Identificació dels objectius vinculats a l'àmbit d'adolescència, espai públic, joc i lleure del Pla d'Adolescència i Joventut 2023-2030 #BCNJove2030

Taula 2a. Pla d'Adolescència i Joventut 2023-2030 #BCNJove2030. OBJECTIUS, espai públic i lleure			
Eix	Àmbit sectorial	Objectius	Públic objectiu
Joventut protagonista	4) Salut i benestar	Nº 19 - Consum de drogues i addiccions: Reduir la problemàtica associada al consum de drogues i les addiccions, especialment d'alcohol, cànnabis i jocs d'apostes.	Adolescència joventut (12-35)
		Nº 21 - Atenció a violències: Promoure vides lliures de violència abordant les violències sexuals, de gènere i LGTBI-fòbiques.	
Joventut cocreadora	5) Cultura i oci	Nº 22 – Creació: Promoure la creació artística i la creativitat de les persones joves, així com la seva capacitat autònoma per a l'organització i la programació d'activitats culturals.	
		Nº 24 - Oci alternatiu: Promoure les alternatives d'oci des de la proximitat dels barris i la cultura dispersa.	
		Nº 25 - Oci segur: Garantir un oci segur, saludable, accessible i lliure de discriminacions.	
Joventut cocreadora	6) Participació i acció comunitària	Nº 27 - Espai públic i territori: Legitimar i potenciar totes les pràctiques lúdiques, culturals, de socialització i d'oci a l'espai públic per part dels i de les joves.	
		Nº 31 - Suport a l'associacionisme: Donar suport a l'associacionisme juvenil.	
		Nº 32 - Lleure educatiu: Implantar la mesura de govern del lleure educatiu de base comunitària.	

		Nº 33 - Territori i espai públic: Fomentar el vincle de les persones joves amb el seu entorn i barri a través de la participació i facilitar l'ús de l'espai públic per part de les entitats juvenils i els grups no formals.	
	7) Esports	Nº 35 - Accés universal: Garantir l'accés universal a la pràctica esportiva sense limitacions de renda, territori o capacitats. Nº 37 - Espai públic i esport jove: Habilitar més elements i espais esportius a l'espai públic on poder practicar esport. Nº 40 - Prevenció de violència i assetjament: Fomentar l'esport en prevenció de les violències, amb garanties d'igualtat i seguretat.	
	8) Emergència climàtica	Nº 41 - Mobilitat sostenible i segura: Promoure i potenciar els desplaçaments de la gent jove amb mitjans de mobilitat sostenible, i prioritzar la mobilitat activa (a peu, bicicleta) i els VMP (vehicles de mobilitat personal), seguits del transport públic i col·lectiu.	

Font: Elaboració pròpia a partir de l'Ajuntament de Barcelona. Pla d'Adolescència i Joventut 2023-2030 #BCNJove2030

Taula 2b. Identificació de les actuacions en l'àmbit d'adolescència, espai públic, joc i lleure (salut i benestar, cultura i oci) del Pla d'Adolescència i Joventut 2023-2030 #BCNJove2030

Taula 2b. Pla d'Adolescència i Joventut 2023-2030 #BCNJove2030. ACTUACIONS, espai públic i lleure (I)			
Àmbit	Objectius	Línies d'actuació	Públic objectiu
J. PROTAGONISTA Salut i Benestar	Reduir la problemàtica associada al consum de drogues i les addiccions, especialment d'alcohol, cànnabis i joc d'apostes	Programes del lleure saludable de Barcelona Salut als Barris, a través d'activitats socioculturals i esportives per a aquelles persones adolescents i joves en situacions de risc, principalment en zones especialment vulnerables. ASPB	
		Web i xarxes socials del Sortimbcn per visibilitzar i difondre entre les persones adolescents i joves les propostes d'oci saludable que s'ofereixen a la ciutat. ASPB	
JOVENTUT COCREADORA Cultura i Oci	Promoure les alternatives d'oci des de la proximitat dels barris i la cultura dispersa.	Creació d'una taula d'oci jove per treballar per la promoció de models d'oci alternatius a l'oci de consum i/o mercantilitzat.- CJB	Adolescència joventut (12-35)
		Oferta de lleure socioeducativa per a adolescents als centres oberts-IMSS	
		Reconeixement de les diverses realitats d'oci i culturals juvenils. JOVENTUT	
		Manteniment de les línies de finançament de les entitats que ofereixen activitats d'oci i lleure adreçades a persones joves amb discapacitat. - IMPD	

<p>Garantir un oci segur, saludable, accessible i lliure de discriminacions.</p> <p>Legitimar i potenciar totes les practiques lúdiques, culturals, de socialització i oci a l'espai públic per part dels i les joves.</p>	<p>Circuit itineraris segurs amb perspectiva feminista i intercultural- GUB</p>	<p>Adolescència joventut (12-35)</p>
	<p>Explorar usos i espais a la via pública per a la pràctica de les diferents disciplines artístiques dels i les joves. ICUB</p>	
	<p>Incorporar la perspectiva juvenil en el disseny de l'espai públic- JOVENTUT</p>	
	<p>Espais d'anàlisi sobre l'espai públic i la intervenció socioeducativa - IMSS</p>	
	<p>Equips d'intervenció per a l'abordatge de les agrupacions de joves, l'oci nocturn i la convivència- IMSS</p>	
	<p>Equips d'atenció social per la detecció i atenció de les necessitats de persones joves en situació de sensellarisme. -IMSS</p>	
	<p>Impuls d'accions amb perspectiva jove recollides a la Taula Ciutadana per la Nit Cívica i Segura- JOVENTUT</p>	

Font: Elaboració pròpia a partir de l'Ajuntament de Barcelona. Pla d'Adolescència i Joventut 2023-2030 #BCNJove2030

Taula 2c. Identificació de les actuacions vinculades en l'àmbit d'adolescència, espai públic, joc i lleure (participació i acció comunitària i esports) del Pla d'Adolescència i Joventut 2023-2030 #BCNJove2030

Taula 2c. Pla d'Adolescència i Joventut 2023-2030 #BCNJove2030. ACTUACIONS, espai públic i lleure (II)

Àmbits	Objectius	Línies d'actuació	Públic objectiu
<p>JOVENTUT COCREADORA</p> <p>Participació i Acció Comunitària</p>	<p>Promoure i incentivar la participació activa d'adolescents i joves amb perspectiva de gènere i mirada interseccional</p>	<p>Elaboració de processos de participació amb adolescents i joves per al disseny i la definició dels nous equipaments juvenils i plans joves territorials- JOVENTUT</p>	<p>Adolescència joventut (12-35)</p>
	<p>Fomentar el vincle de les persones joves amb el seu entorn i barri a través de la participació i facilitar l'ús de l'espai públic per part de les entitats juvenils i els grups no formals.</p>	<p>Facilitació de l'ús de l'espai públic per part dels i les joves associades- DISTRICTES</p>	
		<p>Implementació i consolidació d'equips tècnics de suport i acompanyament a la participació i dinamització juvenil en diferents territoris.- PLA DE BARRIS</p>	
		<p>Tramitació àgil i acompanyada a les entitats juvenils per l'ús de l'espai públic- DISTRICTES</p>	
		<p>Nou projecte JOC 0-99 a l'espai lliure: creació d'un fons que contempli interessos i codisseny amb les persones joves usuàries d'aquest espai, juntament amb una jornada temàtica amb els seus interessos- EDUCACIÓ</p>	

JOVENTUT COCREADORA Esports	Promoure la pràctica esportiva entre els adolescents i joves	Ampliar el nombre de places de les activitats esportives en centres educatius de secundària en horari lectiu.-IBE	
		Diagnosi per analitzar l'activitat de la dansa urbana com a pràctica esportiva que ocupa diferents espais públics urbans per valorar possibles línies de col·laboració que potenciïn aquesta activitat a la ciutat. IBE	
	Habilitar més elements i espais esportius a l'espai públic on poder practicar esport	Nous espais per a altres modalitats d'activitats físicoesportives urbanes emergents demanades per la població jove: execució i instal·lació d'elements esportius, o construcció d'espais específics	

Font: Elaboració pròpia a partir de l'Ajuntament de Barcelona. Pla d'Adolescència i Joventut 2023-2030 #BCNJove2030

Taula 2d. Identificació de les actuacions vinculades en l'àmbit d'adolescència, espai públic, joc i lleure (emergència climàtica) del Pla d'Adolescència i Joventut 2023-2030 #BCNJove2030

Taula 2d. Pla d'Adolescència i Joventut 2023-2030 #BCNJove2030. ACTUACIONS, espai públic i lleure (III)

	Objectius	Línies d'actuació	Públic objectiu
JOVENTUT COCREADORA Emergència climàtica	Promoure i potenciar els desplaçaments dels joves amb modes de mobilitat sostenible, prioritzant la mobilitat activa (a peu, bicicleta i VMP [vehICLES de mobilitat personal]), tot seguit del transport públic i col·lectiu.	Aparcaments de VMP als entorns dels equipaments juvenils i centres de secundària i postobligatòria.	Adolescència joventut (12-35)
	Visibilitzar i compartir actituds sostenibles liderades per joves com a motor de canvi i corresponsabilitat en relació amb la lluita contra el canvi climàtic	Accions de corresponsabilitat en la cura de l'entorn natural —renaturalització— i en l'espai públic en el marc de campanyes i projectes	

Font: Elaboració pròpia a partir de l'Ajuntament de Barcelona. Pla d'Adolescència i Joventut 2023-2030 #BCNJove2030

2.3 Pla del joc a l'espai públic amb horitzó 2030

El "[Pla del joc a l'espai públic amb horitzó 2030](#)" (Ajuntament de Barcelona & Institut Infància i Adolescència, 2019) és el full de ruta destinat a situar el joc i l'activitat física a l'aire lliure entre les polítiques clau per fer una ciutat més habitable; per millorar el desenvolupament dels nens, nenes i adolescents; i per garantir el benestar, la salut i la vida comunitària de tota la ciutadania.

Mitjançant la diversificació de les oportunitats de joc i activitat física a l'espai públic, el Pla del joc pretén passar d'una ciutat amb àrees de joc a una ciutat jugable. Per aquest motiu, el Pla parteix d'una perspectiva integrada i transversal del joc, que combina tant intervencions d'urbanisme com accions socials.

Amb el 2030 com a horitzó de canvi, el Pla del joc s'organitza en 3 eixos estratègics, 14 objectius, i 63 actuacions per tal d'avançar cap a una ciutat jugable. El eixos contemplen (1) la millora i diversificació de la infraestructura lúdica de la ciutat; (2) l'estímul de l'activitat lúdica i física al carrer i a l'aire lliure, de forma intergeneracional; i (3) el reforç de la importància social del joc. La següent taula presenta una selecció de les actuacions que aborden explícitament el joc dels nois i noies adolescents a l'aire lliure, ja sigui com a públic objectiu o conjuntament amb infants i/o joves.

Taula 3. Identificació de les actuacions vinculades en l'àmbit d'adolescència, espai públic, joc i lleure del Pla del joc a l'espai públic amb horitzó 2030 de l'Ajuntament de Barcelona

Taula 3. Pla del joc a l'espai públic amb horitzó 2030			
Eix	Objectiu general	Actuació	Públic objectiu
Millora i diversificació de la infraestructura lúdica	1) Espais per al joc divers i inclusiu envers l'adolescència, la diversitat d'orígens, l'accessibilitat universal i la perspectiva de gènere	Nº 5 - Creació d'espais lúdics dissenyats pensant en els i les adolescents i joves.	Adolescència i joventut (13-17)
		Nº 8 - Pilotatge i consolidació del model de terrenys d'aventures amb èmfasi en el joc lliure i creatiu.	NNA (3-19)
	3) Infraestructura lúdica amb criteris de proximitat, densitat i equitat en cada barri, cercant l'equilibri territorial de la ciutat	Nº 15 – Co-creació de nous parcs esportius urbans per a la pràctica d'esports de roda petita tipus skate, scooter, patins, etc.	Adolescència i joventut (13-19)
	4) Incitar al joc fortuït i espontani al carrer	Nº 21 - Crear entorns amb més seguretat ambiental, de trànsit i amb accessibilitat universal al voltant tant de les àrees de joc i espais lúdics com dels centres educatius.	NNA (3-19)
		Nº 22 - Repensar el programa camins escolars.	NNA (3-19)

Estímul de l'activitat lúdica i física al carrer i l'aire lliure	6) Incentivar que NNA surtin a jugar al carrer, als parcs i a les places amb el màxim d'autonomia possible	Nº 28 - Incorporació de més propostes lúdiques a l'espai públic en casals i campus d'estiu, i en centres oberts, ludoteques i casals infantils.	NNA (3-19)
	8) Facilitar les iniciatives d'entitats socials o ciutadanes que estimulin usos diversos i positius de l'espai públic	Nº 33 - Esplais i caus sortim al carrer: "zones prioritàries pel joc" en certes places i carrers els dissabtes.	NNA (3-19)
Importància social del joc	12) Promoure el co-disseny i la coresponsabilitat de la ciutadania per considerar les seves necessitats i augmentar el sentiment de pertinença i l'actitud de cura de l'entorn	Nº 48 - Sistematització d'orientacions metodològiques per a tenir en compte els interessos i necessitats d'infants, adolescents i joves en els projectes de transformació d'espai públic.	NNA (3-19)

Font: Elaboració pròpia a partir de l'Ajuntament de Barcelona Pla del joc a l'espai públic amb horitzó 2030

Per últim, en l'anàlisi del Pla del joc és important remarcar la definició de 10 projectes tractor que fomenten el canvi de visió entorn del joc. Tots ells incorporen l'adolescència com a públic objectiu, en combinació amb els infants, els adults i/o la gent gran. Únicament un d'aquests projectes tractor, vinculat a l'actuació nº 15 destacada prèviament, està dirigit directament als adolescents i joves: es tracta del 8è projecte tractor, centrat en la "Creació de nous parcs esportius urbans per a la pràctica d'esports de roda petita tipus skate, scouter, patins, etc". Aquest té com a objectiu ampliar els parcs esportius urbans perquè n'hi hagi almenys un a cada districte, seguint el Pla d'equipaments esportius, i impulsar fórmules de participació, co-disseny i coresponsabilitat de grups de joves en la seva creació.

2.4 Estratègies, pactes i mesures de govern

Hi ha estratègies impulsades per la ciutat de Barcelona que esdevenen uns dels marcs clau per a la implementació d'actuacions municipals en relació a l'adolescència, el lleure i l'espai públic que contribueixen a justificar la importància d'abordar polítiques públiques específiques per aquest cicle de vida i en l'àmbit de l'espai públic.

A continuació es presenta una selecció del contingut d'aquests documents relacionat amb adolescència, espai públic, lleure i joc.

2.4.1 Barcelona Ciutat Educadora. Carta de Ciutats educadores (2020)

La [Carta de Ciutats Educadores](#) recull els principis bàsics per a impulsar el projecte educatiu de ciutat. La primera carta es va redactar l'any 1990 en el I Congrés Internacional de Ciutats Educadores, celebrat a Barcelona. S'ha revisat en tres ocasions, la darrera, l'any 2020 per a adaptar els seus plantejaments als nous reptes i necessitats socials.

“Aquesta Carta es fonamenta en la Declaració Universal de Drets Humans (1948); en la Convenció Internacional sobre l’Eliminació de totes les Formes de Discriminació Racial (1965); en el Pacte Internacional de Drets Econòmics, Socials i Culturals (1966); en la Convenció sobre els Drets de l’Infant (1989), en la Declaració Mundial sobre Educació per a Tothom (1990); en la 4a Conferència Mundial sobre la Dona, celebrada a Pequín (1995); en la Declaració Universal sobre la Diversitat Cultural (2001); en la Carta Mundial pel Dret a la Ciutat (2005); en la Convenció sobre els Drets de les Persones amb Discapacitat (2006); en l’Acord de París sobre el Clima (2015) i en l’Agenda 2030 de Desenvolupament Sostenible (2015)”. (Carta Ciutats Educadores 2020)

Principals aportacions que recull:

- Un espai públic habitable: accessibilitat, cures, salut, trobada, seguretat, joc, esbarjo, etc..
- Un entorn amable i respectuós on la infància es pugui desenvolupar amb la màxima autonomia possible.
- Promoure la instal·lació d’àrees de joc i esportives a l’aire lliure que permetin el contacte amb la natura i fomentin les relacions socials.
- Promoure la convivència i integració de la comunitat a l’espai públic i evitarà sempre la formació de guetos.
- Que hi hagi diàleg intergeneracional: combatrà l’edatisme i cerca de projectes comuns i compartits entre grups de persones d’edats diferents.
- El Dret a participar de l’adolescència.

2.4.2 Pacte del temps

El [Pacte del Temps](#) de Barcelona és un compromís de ciutat per a una organització del temps més saludable, igualitària, eficient i sostenible. Promou la realització de diverses actuacions perquè les persones visquin i s’organitzin els temps de la vida quotidiana d’acord amb les seves necessitats i en un marc col·lectiu de convivència.” (Ajuntament de Barcelona 2024)

En el pacte es recull els següents aspectes:

- La importància dels vincles: Les persones es relacionen i creen els seus vincles, i des de la qual es teixeix la convivència i la cooperació entre els diferents col·lectius i les diverses etapes del cicle de vida.
- El reconeixement de la necessitat de temps de lleure/ oci: temps dedicat al desenvolupament d’activitats d’interès personal o hobbies, que es poden realitzar individualment amb família, trobades amb amics, activitats culturals, etc.).

2.4.3 Estratègia contra la Soledat 2020-2030

L’Ajuntament de Barcelona va posar en marxa al 2020 l’[Estratègia municipal contra la soledat 2020-2030](#), amb l’objectiu de promoure les relacions de qualitat, sòlides i duradores, i de vetllar pel benestar de tots els ciutadans i les ciutadanes. Una estratègia per fer front al repte que suposa la soledat no desitjada que afecta a totes les edats, i en el cas de l’adolescència molt més.

Les accions recollides a l'estratègia són les següents. (Pla d'accions 2020-2024.)

:

- 2. Recursos i serveis per prevenir, detectar i atendre les situacions de soledat.
 - 2.3 Facilitar la relació presencial entre persones i entre generacions.
 - 2.4 Desenvolupar una oferta d'eines d'ús personal per abordar el malestar emocional que pot causar la soledat, amb atenció especial als moments de transició vital.
- 3. Reestructurar la ciutat i els seus àmbits en espais comunitaris per abordar les situacions de soledat.
 - 3.1 Recuperar espais de trobada i convivència
 - 3.2 Fer la ciutat accessible des del punt de vista físic i comunicatiu per fomentar la connexió i la cohesió social.

2.4.4 Pla de Drets Culturals de Barcelona

El [Pla de Drets Culturals de Barcelona](#) vol ser el marc conceptual, polític i estratègic per reconèixer i eixamplar els drets culturals a la ciutat. Sota el títol de "Fem cultura", aquest pla desplega una estratègia per situar els drets culturals com a drets fonamentals i incorporar el teixit cultural i el conjunt d'àrees municipals en el disseny i el desplegament de les polítiques culturals.

Una de les mesures del Pla, la número 6 és la que fa referència a [Cultura i l'espai públic: dret a l'accés i a la participació cultural al carrer](#). Es tracta d'un recull de projectes i línies d'actuació que busquen reconèixer i destacar les expressions culturals que tenen lloc a l'espai públic i generar les condicions adequades perquè s'hi desenvolupin.

Algunes de les accions que es desenvoluparan interpel·len aquest vincle entre cultura i l'espai públic i específicament als infants i adolescents.

Dret a l'expressió cultural popular comunitària a l'espai públic.

- Impulsar l'espai públic com un dels escenaris principals de la vida cultural de la ciutat garantint el dret a la ciutat i a la participació cultural de manera sostenible.
- Taula de treball d'esdeveniments a l'espai públic: Amb les funcions, entre altres de: Promoure el disseny de l'espai públic com a espai de sociabilitat amb mirades específiques a la diversitat cultural i a les activitats culturals d'infants i joves.

2.4.5 Mesura de Govern de Benestar Digital 2024-2027

[La Mesura de Govern de Benestar Digital 2024-2027](#). Eduquem i promovem un ús saludable de les pantalles en la infància i l'adolescència endreça el desenvolupament transversal de totes les accions presents i futures que l'Ajuntament de Barcelona es proposa executar sota l'objectiu de millorar i assegurar el benestar d'infants i joves en la seva relació amb la tecnologia.

Per una banda preveu un reforç d'iniciatives existents i en segon lloc implementar una estratègia basada en els *nudges*-petites intervencions fàcils d'aplicar que alteren el comportament de les persones d'una manera predictable, sense restringir cap de les opcions existents- En aquest cas, per a desincentivar l'ús de les pantalles en edats prematures i

facilitar una socialització de més qualitat o per a facilitar activitats més creatives. També per a establir límits adequats per al temps de pantalla i fomentar activitats més saludables i enriquidores per mitigar els efectes més negatius.

Es proposa desenvolupar un decàleg de mesures dissenyades, a partir de l'enfocament que ofereixen les ciències del comportament, per reduir el temps d'exposició a les pantalles dels infants, especialment fora de l'horari escolar.

En el document es detallen algunes de les idees i recomanacions que es desprenen d'una anàlisi prèvia i sobre les que s'ha elaborat el pla d'acció.

Com a alternativa a l'ús de pantalles s'incorporen les següents propostes

- Dotar els infants d'estratègies per aprofitar més el temps i crear experiències significatives, en detriment de l'oci passiu.
- Fomentar la relació personal presencial.
- Fomentar l'activitat física i la interacció social.
- Crear i promoure espais i activitats atractives d'oci per als i les adolescents.

A continuació es presenten les 7 accions, vinculades a espai públic i lleure, de les 51 que recull el pla d'acció organitzades en tres línies d'intervenció:

Taula 4. Identificació de les actuacions vinculades en l'àmbit d'adolescència, espai públic, joc i lleure de la Mesura de Govern de Benestar Digital 2024-2027. Actuacions adolescència-espai públic-lleure

Taula 4. Mesura de Govern de Benestar Digital 2024-2027. Actuacions adolescència-espai públic-lleure		
Línia	Actuació	Públic objectiu
Línia d'intervenció 2. Fomentar activitats d'oci alternatives que promoguin la interacció entre iguals, l'activitat física i el coneixement de l'entorn	21. Fomentar les activitats d'educació i oci alternatives per a infants, famílies i intergeneracionals, i reforçar-ne la difusió: Patis oberts, Juguem a les places, Espai de joc 0-99, Espais familiars de criança municipal, ludoteques, entre d'altres.	0-17
	23. Reforçar i fomentar programes d'oci saludable per a adolescents que incorporin la participació i l'autogestió d'adolescents i joves, principalment en zones especialment vulnerables, i visualitzar i difondre entre l'adolescència i el jovent les propostes d'oci saludable que s'ofereixen a la ciutat a través de SortimBCN	12-17
	24. Mantenir i estudiar la possibilitat d'ampliació de la dotació del programa d'extraescolars "Tardes educatives" i els ajuts per a l'accés a activitats Esportives	3-17
	25. Reforçar la promoció del programa "Tardes educatives" d'activitats extraescolars (amb possibilitats d'ajuts econòmics a les famílies) als barris amb més desigualtats socioeconòmiques.	3-17
	26. Promoure pràctiques artístiques sense l'ús dels dispositius tecnològics en el marc del programa d'activitats extraescolars artístiques i científiques "Extra, Extra!"	0-99

	27. Continuar impulsant el Pla de Joc a l'Espai Públic amb horitzó 2030 per fer que la ciutat esdevingui jugable i establir relacions presencials més sòlides entre infants, joves i famílies.	0-99
Línia d'intervenció 3. Posicionar l'ús problemàtic de pantalles com un problema de salut pública i abordar-lo des dels diversos serveis existents, espais de treball en xarxa i administracions reguladores.	39. Promoure la regulació de l'ús dels dispositius digitals i l'existència d'espais o moments lliures de mòbils en espais i equipaments públics amb una presència elevada d'infants i adolescents.	0-99

Font: Elaboració pròpia a partir de l'Ajuntament de Barcelona Mesura de Govern de Benestar Digital 2024-2027.

2.5 Altres plans de ciutat

2.5.1 II Pla de Salut Mental 2023-2030

[El II Pla de Salut Mental 2023-2030](#) és una estratègia compartida de ciutat, que s'ha creat amb l'objectiu de marcar les prioritats estratègiques sobre com abordar el benestar i la salut mental per aquesta dècada. El pla pretén ser un marc comú des del qual orientar les actuacions en salut mental que es despleguen a Barcelona.

El Pla consolida a la ciutat com a capdavantera en polítiques públiques en salut mental i amb una perspectiva comunitària. El primer Pla va donar impuls a noves iniciatives i serveis, de les quals podem destacar el Konsulta'm per a joves que s'ha estès progressivament a tota la ciutat i ha atès més de 5.200 consultes de joves i un miler de professionals entre el juliol del 2018 i el desembre del 2022.

En ell hi ha 7 línies d'actuació específicament dirigides a adolescents

Taula 5. Identificació de les actuacions vinculades en l'àmbit d'adolescència, espai públic, joc i lleure del Pla de Salut Mental de Barcelona 2023-2030.

Taula 5. Pla de Salut Mental de Barcelona 2023-2030. Actuacions adolescència-espai públic- lleure		
Objectius	Línies d'acció	Públic objectiu
Línia estratègica 1-Objectiu 1.1. Sensibilitzar i educar sobre les emocions i hàbits saludables, durant tot el cicle vital, per promoure l'autoconeixement, la resiliència i el benestar emocional	6. Seguir impulsant des del Servei per a Adolescents i Famílies (SAIF) activitats de sensibilització i de promoció que ofereixin recursos i eines dirigides a la cura del benestar emocional en l'adolescència- JOVENTUT	
Línia estratègica 1-Objectiu 1.2. Promoure entorns afavoridors D'una bona	11. Constituir una xarxa amb diferents agents clau de la ciutat per concretar i activar mesures de protecció de la salut mental d'infants, adolescents i joves davant l'espai digital, com ara la difusió de recomanacions en relació a la	

salut mental al llarg de tot el cicle vital a la ciutat.	petita infància i l'ús de pantalles DEPT. SALUT MENTAL I ALTRES	
	16. Seguir impulsant el programa de "Barcelona, Salut als Barris" de millora de la salut i qualitat de vida a les persones que viuen als barris més desafavorits- ASPB	
Línia estratègica 2-Objectiu 2.2. Desplegar recursos per abordar el malestar emocional al llarg del cicle de vida.	25. Seguir impulsant els programes Konsulta'm i SAIF (ATE i Centre per a Famílies) a tots els districtes de la ciutat i reforçant vincles amb les escoles- DEPT. SALUT MENTAL	
	26. Crear i difondre materials comunicatius adaptats a persones joves sobre els recursos i serveis existents per atendre els malestars emocionals i prevenir els problemes de salut mental d'aquest col·lectiu. DEPT. SALUT MENTAL	
	30. Avançar en el desenvolupament del model dels Konsulta'm+22 i en el seu desplegament a tota la ciutat segons necessitats DEPT. SALUT MENTAL	
	34. Impulsar una estratègia de benestar emocional a Barcelona que articuli les diferents accions a la ciutat. DEPT. SALUT MENTAL	

Font: Elaboració pròpia a partir de l'Ajuntament de Pla de Salut Mental de Barcelona 2023-2030.

2.5.2 Pla d'Equipaments Esportius Municipals 2019-2035

Pla d'Equipaments Esportius Municipals 2019-2035 i Mapa d'Instal·lacions Esportives del Municipi de Barcelona (MIEMB). és una eina pràctica per a la planificació d'equipaments esportius i per a la definició de les directrius del sector esportiu per als pròxims anys. En aquest pla es recullen 17 actuacions de nous espais esportius en l'espai públic orientats a adolescents.

3. Què en sabem de l'adolescència?

3.1 Dades sobre l'adolescència a Barcelona

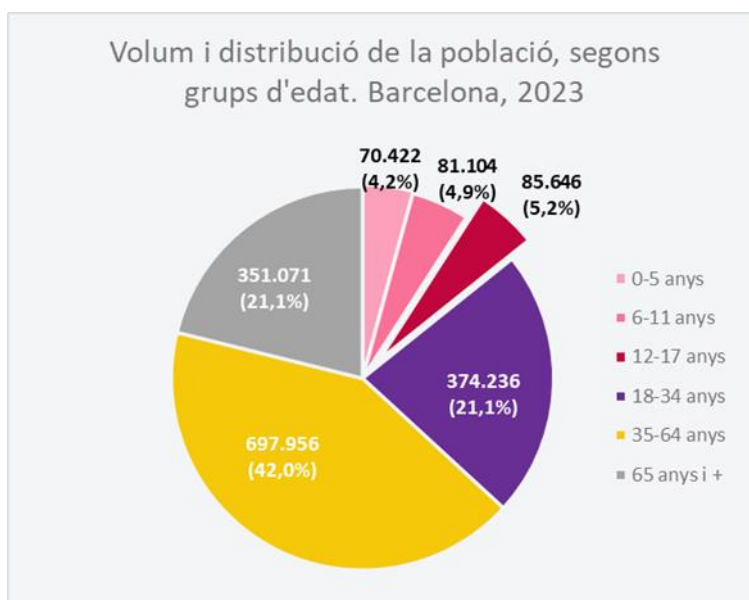
La situació actual dels nois i noies adolescents a Barcelona pot diagnosticar-se a partir de dos estudis referents: l'informe "[Dades clau d'infància i adolescència a Barcelona 2022](#)" (Institut Infància i Adolescència de Barcelona, 2023) i el "[Pla d'Adolescència i Joventut 2023-2030](#)" #BCNJove2023 (Ajuntament de Barcelona, 2023). Una anàlisi des de la perspectiva de l'adolescència d'ambdós documents ajuda a comprendre els **reptes i oportunitats** en relació al joc a l'adolescència a l'espai públic de la ciutat, estructurats en quatre àmbits principals: **context, temps, salut i relacions**.

3.1.1 El context de l'adolescència dins la ciutat

Nombre i característiques de la població adolescent

A Barcelona 85.646 són adolescents; 44.108 nois i 41.538 noies que representen el 5,2% de la població de Barcelona. (IIAB, 2023) . Quant a l'evolució del grup de població que representa el col·lectiu adolescent de 12 a 17 anys, ha disminuït lleugerament en els darrers anys, però en conjunt ha crescut un 13,4% des del 2012, gràcies a l'entrada en aquest grup de generacions més nombroses i de la sortida de les cohorts més petites de la història recent de la ciutat (2022, PAJBCN 2030 pàg.19).

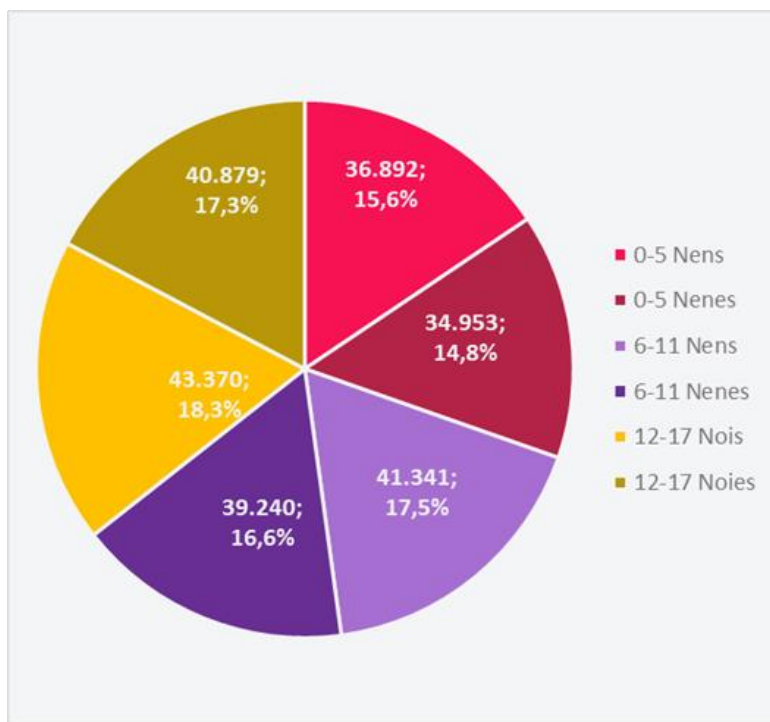
Gràfic 1. Volum i distribució de la població, segons grups d'edat. Barcelona 2023



Font: Elaboració pròpia a partir de l'observatori 0-17 Barcelona i lectura del Padró Municipal d'Habitants a 1 gener 2023

Tot i amb això cal no desestimar la **tendència global al decreixement de la població infantil que a partir de l'any 2021**, arran de la pandèmia de la covid-19. Entre el 2020 i el 2022, la població entre 0 i 17 anys ha disminuït un 4,0% i les projeccions apunten que la població podria seguir baixant en els propers anys (OMD, 2000-2022).

Gràfic 2. Distribució per grup d'edat i sexes de la població 0-17: 237.172 (14,3%) (Dades Clau 2022)



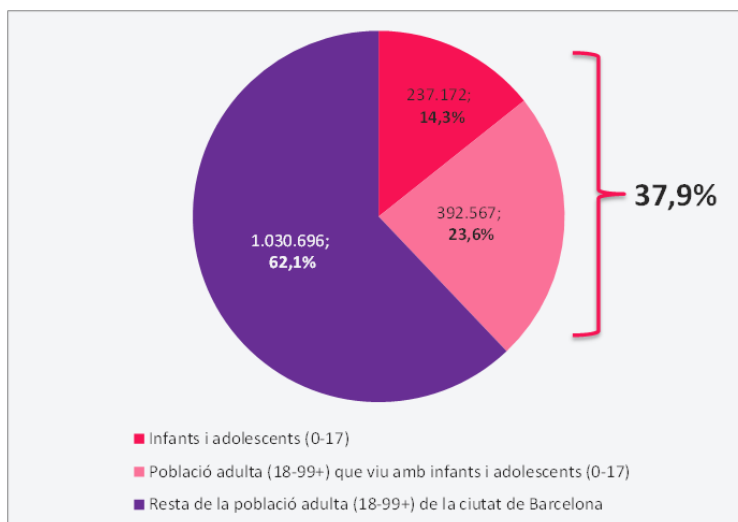
Font; Dades clau infància i adolescència de Barcelona. Informe 2022 a partir de les dades del Departament d'Estadística i Difusió de Dades de l'Ajuntament de Barcelona. Lectura del Padró Municipal d'Habitants a 1 gener 2023

Per grups d'edat, la distribució de la població entre 0 i 17 anys és molt proporcionada: gairebé un terç correspon a la franja d'edat de la primera infància (0-5 anys: 29,8%), un terç a la infància (6-11 anys: 34,8%) i **poc més d'un terç a l'adolescència (12-17 anys)**. Per tant la relació de dades del conjunt 0-17 anys ens parla molt prou fidedignament del grup adolescent, no essent necessari d'entrada, una segregació de les dades per al grup específic de 12 a 17 anys a nivell de ciutat. Així, seguint les dades que es monitoritzen anualment des de l'Observatori 0-17 BCN i a partir d'estimacions cal destacar que:

- **Discapacitat:** El 2,0% (4.900) dels infants i adolescents de Barcelona tenen una discapacitat legalment reconeguda (67,4% nens-nois i 32,6% nenes-noies). En clau adolescent **podem estimar que n'hi ha 1.769 (el 36,1% del total)**. Entre aquests, el 62,7% té una discapacitat intel·lectual, el 21,6% una discapacitat física, el 8,0% un trastorn mental, el 4,6% discapacitat auditiva, el 2,5% visual i el 0,7% física-intel·lectual (Dades estimades a partir de IMPD, 2020).
- **Nacionalitat:** El 80,8% dels nois i noies adolescents de Barcelona tenen nacionalitat espanyola (35.639) mentre que el 19,2% estrangera (8.469), i estan molt desigualment distribuïts a la ciutat: Ciutat Vella és qui en té més (40,5%: 17.864) i Sarrià-Sant Gervasi amb menys (14,9%: 6.572) (Dades estimades a partir OMD, 2022).

- Persones adultes que hi conviuen: 4 de cada 10 persones de Barcelona viuen la realitat de la infància i l'adolescència en la seva quotidianitat, tenint en compte que el 14,4% de la població de la ciutat són infants i adolescents i el 23,4% població adulta (18+ anys) que hi conviu.

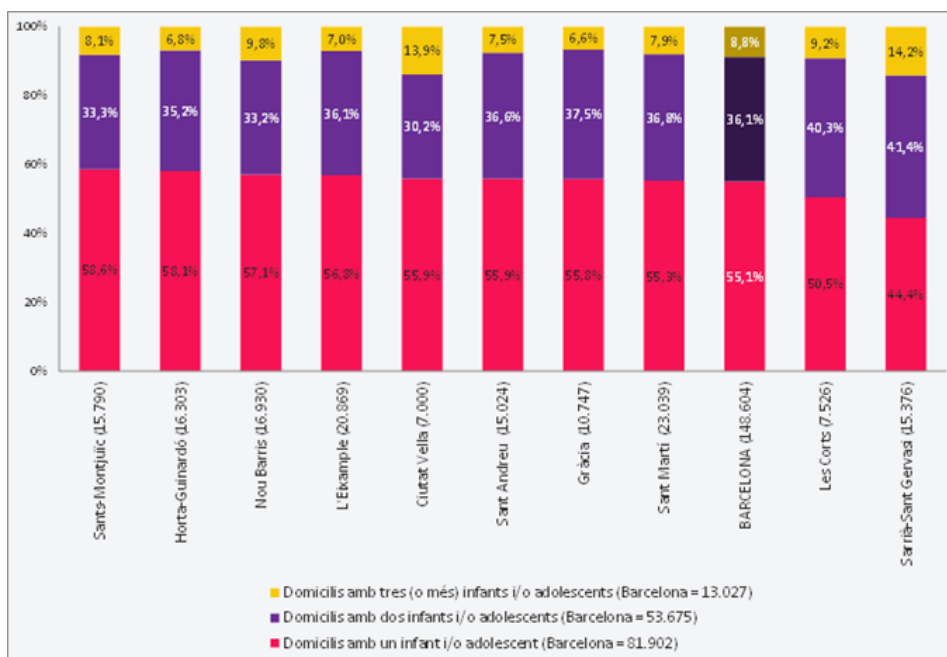
Gràfic 3: Població segons si conviu o no amb infants i adolescents. Barcelona 2023



Font: Elaboració pròpia a partir de l'observatori 0-17 Barcelona i lectura del Padró Municipal d'Habitants a 1 gener 2023

- Tipus de llars: En el 22,5% (148.881) de llars de Barcelona hi viuen infants i adolescents. En el 13,2% (19.692) de les llars amb infants i adolescents de Barcelona hi viu una persona adulta (possiblement* famílies monoparentals: 82,6% amb una dona i 17,4% amb un home); en el 55,5% (82.604) dues persones adultes (possiblement famílies biparentals); i el 31,3% (46.585) restant correspon a altres tipus de llars amb infants i adolescents. La **tendència dels darrers anys mostra un lleuger creixement de les llars monoparentals i un decreixement de les llars biparentals** (OMD, 2022).

Gràfic 4. Tipus de llar segons nombre d'infants. Barcelona 2022



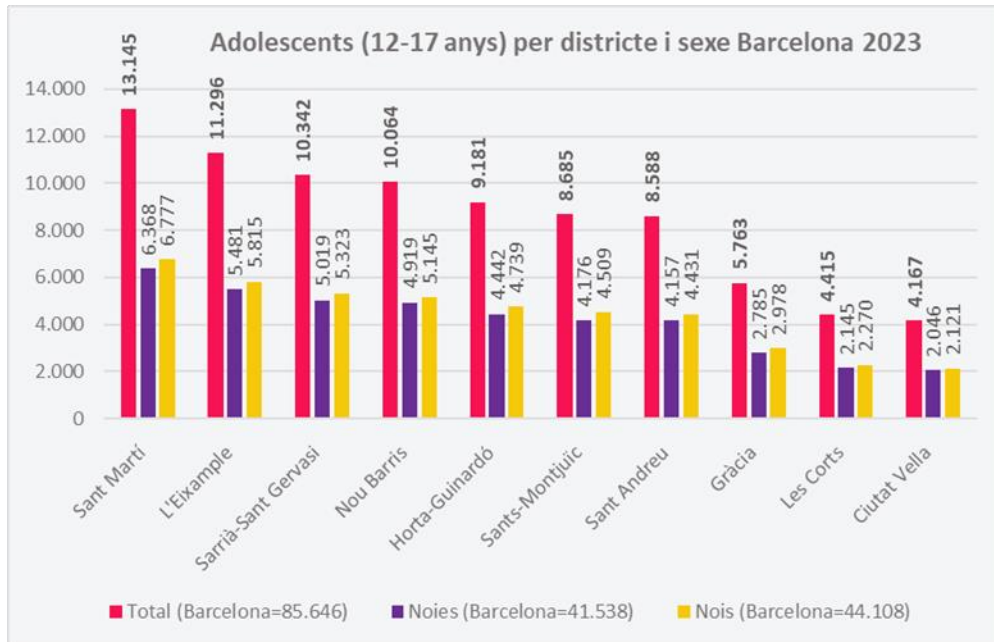
Font: Dades clau infància i adolescència de Barcelona. Informe 2023, a partir del Padró Municipal d'Habitants (lectura a 1 de gener 2023), Departament d'Estadística i Difusió de Dades, Ajuntament de Barcelona.

- Germans i germanes?: El 54,7% (81.443) de les llars amb infants i adolescents de Barcelona tenen **un sol infant/adolescent** (possiblement famílies amb un fill/a únic/a), el 36,5% (54.354) en tenen dos, i el 8,8% (13.084) en tenen tres o més (possiblement famílies nombroses) (OMD, 2022).

Distribució a la ciutat i característiques del context

- El total de la població de Barcelona de 0 a 17 anys **els districtes que en tenen més són Sant Martí (15,4%) i l'Eixample (13,7%)**, i els que en tenen menys són Les Corts (5,1%) i Ciutat Vella (5,3%) (OMD, 2022).

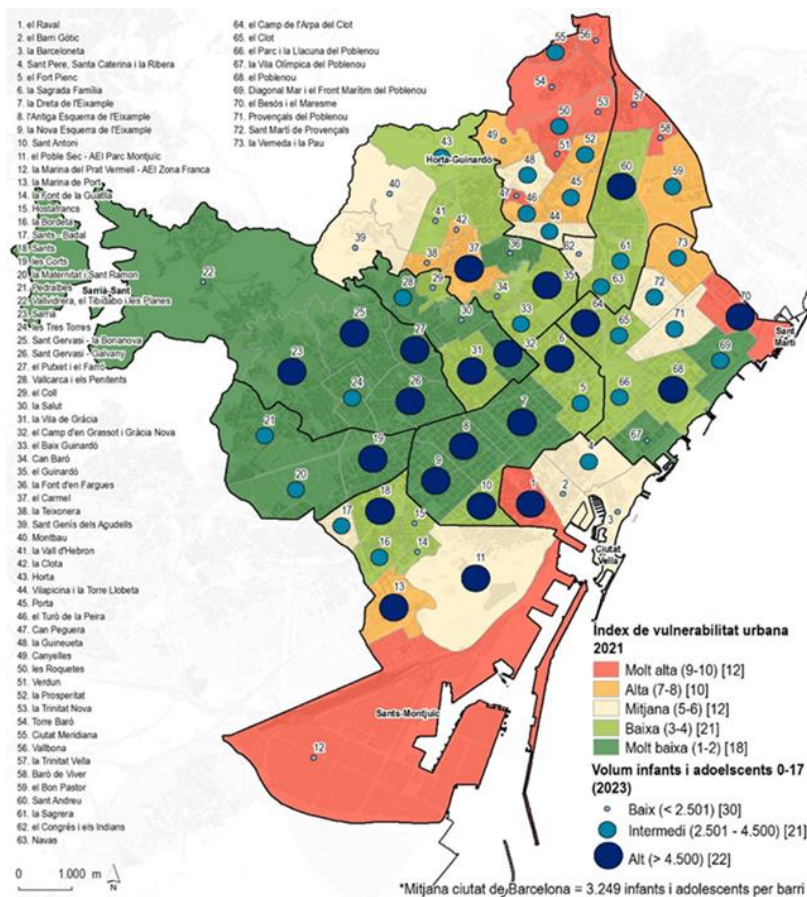
Gràfic 5 .Distribució a la ciutat i característiques del context de creixement dels nois i noies adolescents (*dades d'adolescència calculades a partir d'estimacions i el pressupòsit que les proporcions del conjunt de la ciutat es mantenen dins els districtes)



Font: Elaboració pròpia a partir de l'observatori 0-17 Barcelona i lectura del Padró Municipal d'Habitants a 1 gener 2023

- Tenint en compte el pes relatiu de la població infantil i adolescent sobre el total de població de cada districte, els **districtes més rejaunents** són Sarrià-Sant Gervasi (18,2%), Nou Barris (15,6%) i Sant Andreu (15,6%) i els **més envellits** són Ciutat Vella (11,8%) i l'Eixample (12,2%) (OMD, 2022).
- **4 de cada 10 infants i adolescents de la ciutat creixen en barris amb una Renda Disponible de les Llars molt baixa i baixa**, 3 de cada 10 mitjana i 3 de cada 10 alta i molt alta. La renda baixa i molt baixa es concentra en barris dels districtes de **Ciutat Vella, Sants-Montjuïc, Horta-Guinardó, Nou Barris, Sant Andreu i Sant Martí**.
- **3 de cada 10 infants i adolescents de la ciutat creixen en barris amb un Índex de Vulnerabilitat Urbana molt alt i alt**, 1 de cada 10 mitjà i 6 de cada 10 baix i molt baix. La vulnerabilitat alta i molt alta es troba en barris dels mateixos districtes que en relació a la renda.

Mapa 1. Índex de vulnerabilitat urbana per barris (2021) i volum d'infants i adolescents (2023)



Font: Elaboració pròpia a partir de l'Observatori 0-17 Barcelona i en base a les dades de l'índex de vulnerabilitat urbana (any 2021) de l'Institut Metròpoli i del Padró Municipal d'Habitants (lectura a 1 de gener 2023), Departament d'Estadística i Difusió de Dades, Ajuntament de Barcelona.

- L'esperança de vida és diferent en funció del districte de naixement. L'esperança de vida més baixa d'un infant quan neix és a Ciutat Vella i la més alta a Sarrià-Sant Gervasi, amb més de **3 anys de diferència** (82,9 vs. 86,2 anys).
- Gairebé 4 de cada 10 infants i adolescents de la ciutat estan en risc de pobresa i/o exclusió social (taxa AROPE¹), la xifra més alta des de 2016-2017.
- 3 de cada 10 infants i adolescents de Barcelona viuen amb ingressos que se situen per sota del llindar de pobresa moderada i gairebé 2 de cada 10 viuen per sota el llindar de la pobresa severa, sent les xifres més altes des de 2011. Els infants i adolescents i les llars amb infants i adolescents tenen més risc de pobresa i/o exclusió que el conjunt de la població o que altres tipus de llar.

¹ L'indicador sintètic AROPE (At Risk of Poverty and/or Exclusion), construït en el marc de l'Estratègia 2020 de la Unió Europea i amb Eurostat, tracta de capturar la multidimensionalitat de la pobresa, anant més enllà de l'estricta pobresa monetària i considerant també la baixa intensitat en el treball de les persones adultes que conviuen amb els infants i les dificultats d'accés a bens materials que es consideren bàsics en un context social determinat (privació material severa)

3.1.2 El temps a l'adolescència: activitats fora de l'escola i ús de l'espai públic

Participació en activitats extraescolars i de lleure educatiu

Per entendre l'activitat lúdica de les noies i nois adolescents a l'espai públic, és important considerar el rol del lleure institucionalitzat en **activitats extraescolars i de lleure educatiu**. Pel que fa al tipus d'activitat extraescolar, predominen les **esportives** (55,5%), seguides de les **artístiques o culturals** (22,8%), aquestes darreres relativament feminitzades (IIAB, 2023).

Dos terços dels nois i noies de 13 a 17 anys afirmen fer activitats extraescolars al menys 1 dia a la setmana, amb bretxes entre gèneres (60,6% nenes i 67,6% nens) i nivells socioeconòmics (59,1% de nivell socioeconòmic baix i 67,1% de nivell socioeconòmic alt).

Altres estudis complementaris també remarquen **desigualtats en l'accés i gaudi de l'esport**. Segons l'enquesta Òmnibus municipal, un 35,5% de les dones troba dificultats en la pràctica d'esport a l'espai públic (Ajuntament de Barcelona, 2021), i per tant, és fonamental treballar envers la **prevenció de les violències i les garanties d'igualtat i seguretat en l'esport**. Per una altra banda, un 9% menys de joves de barris de renda baixa practiquen esport cada setmana que els de renda alta (EJOB2020), emfatitzant la urgència de garantir l'accés universal a l'esport **sense limitacions de renda, territori o capacitats** (Pla d'Adolescència i Joventut de l'Ajuntament de Barcelona, 2023).

Sobre la infraestructura disponible, a Barcelona hi ha 298 **espais esportius no convencionals a l'espai públic i d'ús lliure**, una xifra que ha crescut un 16% els darrers anys.

El 2018, hi havia 131 entitats de lleure educatiu en les quals participen més de 17.000 infants i adolescents (Pla d'Adolescència i Joventut, 2023).

Desigualtats en accés a l'espai públic

En termes d'**accés a l'espai públic** a Barcelona, els 0,9 m² d'àrea de joc disponible per infant estan molt per sota dels 7 m² recomanats amb amples disparitats entre districtes (per exemple, els 1,4 m² a Sant Martí tripliquen els 0,5 m² de Gràcia) (Ajuntament de Barcelona, 2019).

Les desigualtats es perpetuen en la **proximitat a espais verds**, considerant que el 27,0% dels nois i noies de 13 a 17 anys de Ciutat Vella no disposen d'un espai verd a menys de 5 minuts de casa seva caminant, un percentatge molt elevat en comparació amb la mitjana de 16,9% de tota la ciutat. Conseqüentment, els espais verds no esdevenen un lloc predilecte d'esbarjo: només 1 de cada 4 adolescents hi passa temps lliure 3 o més dies a la setmana (IIAB, 2023).

L'accés a espais públics és imprescindible en el **sentiment de pertinença** de la ciutadania, i les limitacions que troben les noies i nois adolescents per a gaudir-ne pot ajudar a explicar per què a 1 de cada 10 adolescents a Barcelona no els hi agrada viure al seu propi barri (IIAB 2023).

Pel que fa al trajecte escolar segons dades recollides en l'enquesta FRESC del 2021.. La mobilitat activa (a peu i/o en bicicleta) és la més freqüent en el trajecte escolar, en ambdós sexes (noies: 66%; nois: 57%) i als barris desfavorits. El transport públic és el segon mitjà més emprat (noies: 45%; nois: 37%)

Un 45% de l'alumnat adolescent declara que hi ha poca vegetació en el trajecte escolar i en els barris socioeconòmicament afavorits hi ha més percepció de soroll i menys percepció de verd. (FRESC 2021)

El rol igualador de l'espai públic en context de crisi habitacional i canvi climàtic

El valor de l'espai públic per als adolescents també cal entendre'l com a **instrument d'equitat** entre famílies en un context de crisi de l'habitatge. Viure en pisos petits fa de l'espai públic una necessitat vital, tant per relacionar-se com per jugar i fer exercici físic sense cost afegit.

Mentre que la **superfície mitjana dels habitatges** de la ciutat per persona és de 34 m², en els habitatges amb infants menors de 17 anys és de 25 m² (IIAB, 2023). Aquesta situació duu a una **sobreocupació** dels habitatges amb infants i adolescents del 19,2% (IIAB, 2023), i demostra un desajust entre la l'oferta d'habitatge i la composició de les llars actuals.

A més, el 18,5% d'infants i adolescents barcelonins viu en **habitatges que no es poden mantenir a una temperatura adequada** durant els mesos d'hivern (IIAB, 2023). L'altra cara de la moneda és l'adaptació dels habitatges a les onades de calor cada cop més freqüents a l'estiu: la meitat dels infants i adolescents (49,8%) afirma que a casa seva fa calor durant l'estiu sempre o sovint, en major proporció per a les famílies de nivell socioeconòmic baix (IIAB, 2023).

Escolta adulta i participació ciutadana de l'adolescència

Per tal de fomentar la **participació** de l'adolescència en la planificació, el disseny i la cura dels espais públics, s'ha de tenir en compte que actualment, a Barcelona, només 1 de cada 10 adolescents pensen que poden influir en les decisions que afecten el barri on viuen, un descens en comparació a la ràtio ja baixa de 4 cada 10 infants que sí que ho creuen (EBSIB, 2021).

Tot i els reptes en escolta adulta, també és remarcable que a l'adolescència, el 16,7% de noies i nois de 13 a 17 anys exerceixen la seva ciutadania activament a través de l'**associacionisme** (escoltisme, esplai, casal, política, religió, etc.) (IIAB, 2023).

3.1.3 Salut física i mental a l'adolescència

Hàbits saludables i exercici físic

En termes d'**hàbits saludables** directament relacionats amb el lleure a l'espai públic, l'activitat física insuficient o sedentarisme és del 11,9% a l'adolescència de Barcelona, i és més freqüent entre les noies que entre els nois i també més entre els nois i noies adolescents amb nivell socioeconòmic baix (IIAB, 2023).

Un factor fonamental tant per a la salut física com per a l'autonomia a l'adolescència és l'ús de **modes de mobilitat activa**. Tot i això, només el 17,6% de les persones de 18 a 34 anys utilitzen amb freqüència formes de **mobilitat activa**, i el 64,7% utilitzen el transport públic (Pla d'adolescència i Joventut, 2023).

Satisfacció de les noies i nois adolescents amb la pròpia salut i cos

L'autoconsciència dels hàbits saludables propis també impacta en la **satisfacció amb la pròpia salut**, la qual baixa dràsticament a l'adolescència: d'un 85,3% d'infants entre 10 i 11 anys molt satisfets amb la seva salut (EBSIB, 2021), només un 58,3% d'adolescents la perceben com a excel·lent o molt bona (IIAB, 2023) – també significativament inferior al 63,9% d'adolescents en aquesta categoria cinc anys abans (FRESC, 2016). A més, també es presenten diferències importants **per gènere i per nivell socioeconòmic**: les noies estan menys satisfetes amb la seva salut, així com els nois i les noies de baix nivell socioeconòmic (IIAB, 2023).

Pel que fa a l'aparença física, a l'adolescència, 6 de cada 10 nois i noies no estan **satisfets amb el seu propi cos**, una xifra que s'eleva encara més en el cas de les noies. Pel que fa al **sobrepès i obesitat**, vinculats als hàbits alimentaris però també a l'activitat física i joc a l'aire lliure, afecta a 3 de cada 10 adolescents, més a nois que a noies, i en famílies de nivell socioeconòmic baix.

Malestar emocional i salut mental

En la salut mental dels nois i noies adolescents, la **satisfacció personal amb la vida** juga un rol important: independentment del nivell socioeconòmic, 5 de cada 10 adolescents de la ciutat en tenen un nivell mitjà o baix, sent les noies les que hi estan menys satisfetes que els nois (IIAB, 2023).

La pandèmia de COVID-19 va empitjorar el **risc de mala salut mental** a l'adolescència, passant del 9,1% al 15,5% (ascendint al 36,8% si hi sumem els que tenen una salut mental límit). A més, 3 de cada 10 adolescents de la ciutat expressen **malestar emocional** o possible depressió, i en l'últim any s'han sentit tan tristos o desesperats gairebé cada dia durant dues setmanes que han hagut d'**aturar la seva activitat quotidiana**. De fet, el 13,3% ha provat tranquil·litzants amb recepta mèdica alguna vegada (FRESC, 2016 i 2021).

Tant el risc de mala salut mental com el malestar emocional es presenten amb més freqüència entre noies que nois, i entre nois i noies de barris de nivell socioeconòmic desafavorit.

Addiccions i usos problemàtics de les pantalles

L'estudi del risc d'addicció dels nois i noies adolescents es centra en el **consum d'alcohol, tabac i cànnabis** – respectivament, 6, 4 i 2 de cada 10 n'han provat, lleugerament en major mesura les noies que els nois. L'**addició als jocs d'apostes** persisteix com a risc per als adolescents i joves, amb un 6% dels nois arriscant diners en jocs d'apostes (Pla d'adolescència i Joventut, 2023).

És especialment urgent copsar la rellevància de les **pantalles** en el dia a dia i identificar-les com un nou possible risc d'addicció a l'adolescència, amb clares implicacions per al seu benestar emocional i salut física. A Barcelona, 2 de cada 10 adolescents afirmen fer **ús compulsiu d'internet** i 8 de cada 10 **no té cap límit** a casa sobre el temps d'ús del mòbil.

Tot i això, dels 13 als 19 anys, les noies i els nois utilitzen el mòbil, respectivament, 4h04 i 3h33 al dia de mitjana entre setmana, i 5h36 i 4h48 al dia en caps de setmana. Els nois realitzen un major ús de les **videoconsoles**, al voltant de 0h55 al dia de mitjana entre setmana i 2h59 al dia els caps de setmana (les mateixes xifres, per a les noies, són de 0h16 i 0h32, respectivament). L'ús de pantalles, a més, és més elevat entre adolescents de barris desfavorits.

L'ús problemàtic d'internet és més elevat en les noies en comparació amb els nois (el 45,1% vs. el 33,4% dels nois), probablement vinculat amb el fet que fan servir més el mòbil i les xarxes socials, la qual cosa s'associa, entre d'altres, a una reducció de les hores de son i a una salut mental pitjor (vegeu gràfic 15). No s'observen diferències ni per nivell socioeconòmic ni per país de naixement en l'ús problemàtic d'internet.

3.1.4 Relacions interpersonals i seguretat a l'adolescència

Relacions dels adolescents amb el seu entorn familiar i d'amistat

Les **relacions dels nois i noies adolescents amb el seu entorn** són un factor important a l'hora de planejar espais públics, ja que aquests representen un lloc de trobada on escapar de situacions familiars difícils o compartir experiències amb altres joves.

Les dades apunten a que 2 de cada 10 adolescents consideren que les seves **relacions familiars són regulars o dolentes**. Els i les adolescents, a més, són el grup social en què se **senten sols** més sovint, en una proporció de 4 cada 10 nois i noies (IIAB, 2023). Tot i el valor de l'amistat en l'adolescència, només el 42,3% reconeix tenir **facilitat per fer amistats** (EBSIB, 2021). Des de la perspectiva de gènere, 1 de cada 10 noies diu no tenir cap amic noi, i viceversa (IIAB, 2023) – suggerint l'oportunitat de potenciar-ne el **joc conjunt i equitatiu** a l'espai públic.

Seguretat, percepció de suport i violències contra els nois i noies adolescents

La **percepció de seguretat** a l'espai públic segueix sent un repte important a Barcelona: un terç dels adolescents entre 13 a 17 anys afirmen que no es pot caminar amb seguretat a la nit pel seu barri (37,3% de les noies i 24,9% dels nois) (IIAB, 2023).

La seguretat personal està estretament vinculada a l'**assetjament sexual** que pateixen el 35,6% de les noies (en comparació al 5,8% dels nois), sobretot **al carrer, xarxes socials i espais d'oci**. En els darrers 5 anys s'han incrementat més de 5 punts les **violències per part de la parella**: el 20% de les noies i nois adolescents diuen haver patit maltractament alguna vegada (FRESC, 2016 i 2021).

Si a més tenim en compte les dades de joves més grans, les xifres es disparen i s'accentuen per a les **dones joves**, amb el 69,9% d'elles havent patit almenys un episodi de **violència sexual fora de la parella**. En l'àmbit de l'**oci nocturn**, que sovint s'inicia a l'adolescència, el 56,5% de les dones joves han patit violència sexual alguna vegada (EJOB2020). Per això, és important garantir un oci segur, saludable i accessible, i promoure vides lliures de violències sexuals, de gènere i LGTBI-fòbiques ja des de l'adolescència (Pla d'adolescència i Joventut, 2023).

Discriminació i violències en l'entorn escolar

Finalment, les dades sobre discriminació mostren que la meitat dels nois i noies adolescents de la ciutat han patit algun tipus de **discriminació**, més les noies que els nois, i sent l'**aspecte físic** el motiu més freqüent. També s'han disparat les discriminacions per motiu del sexe, l'edat, l'origen o ètnia, l'orientació sexual, discapacitat o trastorn mental (IIAB, 2023).

A més, gairebé 1 de cada 10 adolescents es declara víctima de **bullying** o maltractaments en l'entorn escolar i 2 de cada 10 víctima de **ciberbullying**, cada cop més freqüent envers les noies (IIAB, 2023).

3.2 Reptes i oportunitats addicionals a l'adolescència

Les dades i evidència exposada a l'adolescència a Barcelona es poden complementar amb una sèrie de temàtiques addicionals a considerar a l'hora de dissenyar espais públics: les desigualtats de gènere, la privatització del lleure, i els obstacles envers l'accessibilitat universal.

3.2.1 Desigualtats de gènere en l'experiència de la ciutat

En primer lloc, l'ús de l'espai públic està **condicionat pel gènere**, especialment en una etapa de la vida com l'adolescència en la qual les desigualtats entre noies i nois s'accentuen. Això es deu, a la fixació d'estereotips; la sexualització del cos de les nenes; la violència física, mental i sexual; o el maltractament. Certes normes culturals o dinàmiques familiars poden naturalitzar les noies amb el confinament a la llar; amb més tasques domèstiques que els seus iguals masculins; amb la falta d'oportunitats d'esbarjo, d'esports o d'expressió artística, etc. (Rodó-de-Zárate, 2013).

Al mateix temps, els nois també poden esdevenir víctimes d'estereotips de gènere patriarcals i de les masculinitats tòxiques, adoptar conductes de risc per socialitzar, veure's involucrats en baralles, o exposar-se a contingut digital amb alts nivells de violència (Rodó-de-Zárate, 2013).

Pel que fa a les seves preferències lúdiques, les noies tendeixen a reunir-se en grups més petits i entretenir-se parlant o jugant a jocs amb coordinació de cos sencer, ritme, ball i cant, com ara saltar a la corda, l'escalada o la creació de coreografies. En canvi, els nois solen quedar en grups grans per a practicar esports d'elevada intensitat motriu i de punteria, com el futbol. L'objectiu no hauria de ser naturalitzar aquestes diferències ni encasellar a uns i altres, sinó tenir-les en compte per tal de crear espais còmodes per a tothom i que, a més, permetin l'experimentació.

Des de la infància també s'evidencia una segregació espacial del joc en patis i places, en la que els nens ocupen els espais centrals i més amplis per a esports d'equip, mentre que les nenes juguen als marges o laterals d'aquests, una convenció que sanciona i reproduïx desigualtats entre gèneres (Ciocoletto et al., 2020; Saldaña Blasco et al., 2018; Sidorová et al., 2016).

També s'ha de diferenciar l'experiència i necessitats de les noies adolescents dels de la "macrocategoria" de dones adultes, com a oportunitat per abordar les desigualtats de gènere des d'un inici i reconèixer la influència de factors com l'edat en la percepció de l'espai públic (Ricci, 2023).

Col·lectius com [Make Space for Girls](#) o [Equal Saree](#), o projectes com [GUrL a la ZK/UBerlin](#), han avançat en el disseny d'àrees de joc i patis més equitatius, i algunes de les experiències exitoses consten entre els casos de referència d'aquest estudi.

3.2.2 Privatització de les oportunitats de lleure i espais de trobada

Un altre factor a considerar és la creixent privatització i dinàmiques de **consumisme** associades al lleure adolescent, mitjançant les quals espais com ara centres comercials esdevenen un lloc predilecte de trobada i socialització d'un col·lectiu que, en general, no té ingressos propis. Tot i així, tant nois com noies aspiren a invertir els seus petits estalvis en botigues de roba, cinemes, restaurants i altres comerços que sovint no son assequibles per al públic adolescent.

La manca d'alternatives més econòmiques, com ara ateneus populars o centres cívics on reunir-se durant els vespres o els caps de setmana sense necessitat de consumir, pot accentuar les desigualtats entre adolescents de nivells socioeconòmics diferents, a més de tensar la relació entre comerciants i joves que únicament busquen espais on passejar i reunir-se; o protegir-se del fred, la calor o la foscor quan els bancs al carrer no resulten prou acollidors (Ver, 2014).

Per aquest motiu, en aquest estudi es proposaran alternatives de lleure adolescent que puguin satisfer varies de les funcions que actualment concentren els espais de consum, per exemple mitjançant la dinamització d'activitats a l'aire lliure, com cinemes a la fresca o tallers; o opcions de menjar i estança assequibles, com equipaments per a fer pícnic.

3.2.3 Accessibilitat universal de les àrees de joc

L'assignatura encara pendent de la planificació i el disseny d'àrees de joc infantils i juvenils és la inclusió dels joves amb discapacitats físiques o cognitives. Autores referents com Brusilovsky (2023) remarquen que des de l'administració pública és necessari aprovar lleis i normatives que no només recomanin sinó que exigeixin la implementació de criteris d'**accessibilitat universal**.

L'absència de normes tècniques sobre com s'han de fabricar equipaments de joc per a infants i adolescents amb discapacitats implica que ni fabricants, ni paisatgistes i arquitectes, ni tècnics municipals saben com evitar caure en la perillosa dicotomia de crear o bé espais completament excloents envers les persones amb diversitat funcional, o bé espais asèptics i avorrits per a tots els usuaris (ibid.).

Segons Brusilovsky, les àrees de lleure haurien d'aspirar a l'estimulació sensorial i cognitiva, per tal de potenciar el desenvolupament de capacitats i el benestar emocional. Un espai accessible per a adolescents amb discapacitats haurà de proveir els estímuls necessaris per a posar en pràctica la coordinació visio-espacial i l'acció motora adaptada a les seves condicions físiques; activitats de memòria, atenció i deducció; símbols i il·lustracions que permetin la imaginació i l'abstracció; espais per comunicar-se amb altres joves amb tranquil·litat; i fins i tot equipaments per a la desconexió sensorial, per a casos de sobre-estimulació. A l'apartat "[6.5. Publicacions de referència](#)" es cita l'obra de Brusilovsky per a consultar-hi informació més detallada.

4. Marc conceptual

El marc conceptual d'aquest estudi s'estructura en tres pilars: la importància de l'adolescència com a etapa vital, la relació dels joves amb l'espai públic, i el joc com a component fonamental del desenvolupament dels nois i noies.

4.1 La importància de l'adolescència com a etapa vital

L'adolescència, com a població protagonista d'aquest estudi, és una etapa vital difícil de definir. No n'existeix una definició unitària ni se n'han acotat les edats que comprèn, ja que els infants arriben a la maduresa en diferents edats, i les funcions del cervell es desenvolupen en diferents moments (Comitè dels Drets dels Infants, 2016). A més, cada cultura construeix les expectatives i rols de l'adolescència segons el seu context social, de forma diversa (Strasburger et al., 2006).

L'Organització Mundial de la Salut descriu l'adolescència com el període comprès entre els 10 i els 19 anys (OMS, 2024). També s'hi poden identificar diverses sub-etapes, com per exemple a la classificació proposada per Healthy Children en adolescència primerenca (dels 10 als 13 anys), adolescència intermèdia (dels 14 als 17 anys) i adolescència tardana (dels 18 als 21 anys) (Allen & Waterman, 2019). En altres distribucions, aquesta última es superposa amb la joventut (per exemple, dels 19 als 25 anys) (Smaniotto Costa et al., 2023). A partir d'aquests referents, aquest estudi entén l'adolescència com **el període comprès entre els 12 i 17 anys**, és a dir, entre l'inici de la pubertat i l'assoliment de la majoria d'edat legal a la major part del món.

L'**Observació general núm. 20 del Comitè dels Drets dels Infants** (2016) de les Nacions Unides defineix l'adolescència com una etapa "caracteritzada per oportunitats creixents, capacitats, aspiracions, energia i creativitat, però també per un alt grau de vulnerabilitat". La reconeix com un **procés decisiu en el desenvolupament humà**, degut al ràpid creixement físic, un increment de la capacitat cognitiva, l'inici de la pubertat i de la presa de consciència sexual, i la posada en pràctica de noves habilitats i capacitats (ibid.).

Els nois i noies adolescents interaccionen i es **relacionen** de manera més significativa amb els seus iguals, mentre que al mateix temps esdevenen més **autònoms**. Pel que fa a la **participació ciutadana**, adopten una major consciència del seu rol com a membres de la societat que els envolta, i com a tals, comencen a explorar i a forjar la seva pròpia **identitat personal i social** (Comitè dels Drets dels Infants, 2016).

Durant l'adolescència s'estableixen les bases d'aspectes quotidians com el benestar emocional, la salut i la sexualitat, o l'educació i les aptituds, entre d'altres, amb implicacions directes en el desenvolupament personal, social i econòmic de l'individu. Per tant, a més del valor intrínsec de l'adolescència com a etapa del cicle vital, aquesta és un "període de transició i d'oportunitat decisiu per ampliar les possibilitats a la vida" (Comitè dels Drets dels Infants, 2016).

4.2 L'espai públic a l'adolescència

En el procés d'autodescobriment que té lloc a l'adolescència, l'espai públic ofereix possibilitats d'exploració tant personal com social, convidant als nois i noies adolescents a ser-ne usuaris freqüents (Childress, 2004). L'espai públic esdevé un terreny d'emancipació de les jerarquies i el control familiars, i per tant, un lloc on es desenvolupa l'autonomia i construcció d'identitats individuals i col·lectives (Gough i Franch, 2005; Holloway et al., 2010). A més, a l'adolescència s'adquireix major independència en la mobilitat espacial, ampliant l'horitzó d'espais públics on nois i noies poden sentir-se benvinguts o exclosos (Kalniņa i Stokmane, 2022).

L'espai públic ofereix un espai de trobada amb major llibertat, privacitat i anonimat que la llar familiar on formar i consolidar amistats (Bunnell et al., 2011; Lieshout i Aarts, 2008; Matthews et al., 2000; Ortiz et al., 2014). Altres autors remarquen que l'espai públic també esdevé un escenari on explorar les normes de la resta de la comunitat (Kalniņa i Stokmane, 2022), que Cahill (2000) recull en el concepte "*Street literacy*", en referència als coneixements adquirits de forma informal a partir d'experiències viscudes a l'espai públic urbà i a escala de barri.

En aquest sentit, Owens (1988) identificà les **aparentment contradictòries, però compatibles**, raons per les quals els nois i noies adolescents fan ús de l'espai públic, incloent des del desig d'estar sols al de reunir-se amb amics, o des de l'absència de supervisió adulta a la sensació de protecció per part de veïns o coneguts.

Paradoxalment, aquest mateix espai públic està "**construït per i per a persones adultes**" (Rodó de Zárate, 2013), consolidant una hegemonia espacial que identifica els adolescents com a un grup social massa intimidant pels als infants, massa sorollós per a la gent gran, i massa mandrós per a ser productiu o dedicar els seus escassos recursos econòmics per consumir com els adults (Brown, 2015; Kalniņa & Stokmane, 2022; Wood & Hamilton, 2023). Valentine (1996) resumeix aquests prejudicis en el binomi "**àngels o dimonis**", és a dir, la infantilització dels adolescents com a individus vulnerables amb les mateixes necessitats cognitives i físiques que nens i nenes, o la seva criminalització com el perill pròpiament dit.

Si al caràcter transitori de l'adolescència li afegim aquesta **criminalització**, es fa palesa la **manca d'atenció política i assignació pressupostària** a aquest sector de la població, i sobretot a l'ús d'espais a l'aire lliure per joves majors de 12 anys com a públic específic i divers. Habitualment, les inversions es restringeixen a la prevenció d'alcoholisme, de consum de drogues i d'altres comportaments antisocials, és a dir, als problemes i no a les oportunitats de l'adolescència. En canvi, s'hauria d'apostar per espais públics i de lleure inclusius, essencials per a protegir la salut i el benestar a l'adolescència en un primer lloc (Dynamo Playgrounds, 2022).

Com a conseqüència, molts adolescents es reuneixen en espais públics marginals, des de places poc freqüentades, a parcs infantils a les nits, o pàrquings de supermercats (Kalniņa i Stokmane, 2022) – espais que resulten perillosos, excloents i poc estimulants per al desenvolupament.

4.3 El joc a l'adolescència

El Comitè dels Drets dels Infants (2016) reconeix el dret dels adolescents al descans, a l'esbarjo, i a **participar lliurement en activitats lúdiques, recreatives i artístiques**, com a elements clau en la recerca de la pròpia identitat i en les relacions amb l'entorn. El joc a l'aire lliure, entès com a activitat motriu, presenta a més beneficis directes en el benestar físic i mental i un impacte positiu en el rendiment acadèmic a l'adolescència (Kalniņa & Stokmane, 2022).

Malgrat això, el Comitè adverteix que la **hostilitat i la por** envers la presència d'adolescents als espais públics, i la **manca de planificació urbana i infraestructures recreatives** adaptades, obstaculitzen la llibertat d'accés al joc durant l'adolescència (Comitè dels Drets dels Infants, 2016).

La **problemàtica confusió i equiparació** entre les necessitats lúdiques dels infants i adolescents comporta conflictes intergeneracionals entre els diferents grups d'usuaris de les àrees de jocs (Wood, 2016). Els nois i noies adolescents troben dificultats per a poder-hi jugar, reunir-se en privacitat o practicar esports, degut a les dimensions petites i mobiliari no adaptat ergonòmicament al seu cos, a la presència d'infants i els seus acompanyants adults, o a la prohibició explícita de la seva presència (Baylina et al., 2006).

Com a apunt important, l'estudi del joc a l'adolescència estaria incomplet sense remarcar el rol de les noves **tecnologies de la informació i la comunicació** que, entre moltes altres dimensions, també transformen el seu lleure individual i col·lectiu, les maneres de relacionar-se i la manera

d'adquirir coneixements (Moreno Hernández, 2017). De fet, el Comitè dels Drets dels Infants (2016) descriu la participació en medis digitals com un dels mecanismes d'expressió personal més importants dels adolescents en el món contemporani.

5. Criteris de disseny

Fomentar el lleure urbà de les persones adolescents i el progrés cap a una ciutat jugable requereix equipar els espais públics seguint múltiples criteris de disseny. Aquesta secció els identifica a partir de la revisió bibliogràfica tant de guies de planificació urbana i disseny del producte com d'articles acadèmics que han estudiat el comportament i ús de les àrees de joc, parc urbans i altres zones de lleure a l'adolescència. L'anàlisi de casos de referència (seccions 6.2 i 6.4) ha complementat la recerca de criteris amb experiències exitoses d'implementació.

A continuació, s'exposen **7 criteris de disseny clau** per a donar resposta a les necessitats de joc i trobada dels adolescents, amb la respectiva descripció dels elements que els componen. A més, es precisaran algunes consideracions addicionals d'ubicació i procediment per a tenir en compte a l'hora d'implementar aquest tipus de projectes.

5.1 Criteris de disseny per a donar resposta a les necessitats de joc i trobada dels nois i noies adolescents

Els set criteris de disseny per a fomentar el lleure dels nois i noies adolescents a l'espai públic es formulen com a **objectius o funcions** a complir, mitjançant els detalls tècnics o elements especificats per a cadascun, com ara peces de mobiliari urbà, disposició espacial dels equipaments, estampats o elements gràfics, o programes socioeducatius, entre d'altres.

La següent taula resumeix els criteris i els principals elements a considerar per a cadascun.

Taula 6. Criteris i elements de disseny d'espais de joc i lleure per a adolescents a l'espai públic

Taula 6 Criteris i elements de disseny		
	Criteris	Elements
1	Han de fomentar la pràctica d'esport inclusiva	<ul style="list-style-type: none">• Àrees de Joc Polivalents (MUGAs)• Pistes de voleibol o tennis• Taules de ping-pong• Skate parks amb usos complementaris al patinatge• Equipament de calistènia• Espais per a fer estiraments o activitat física de baixa intensitat motriu (i.e. ioga, pilates)
2	Han de permetre la presa de riscos	<ul style="list-style-type: none">• Rocòdroms o parets d'escalada• Estructures per a practicar parkour o curses d'obstacles• Piràmides de cordes• Tirolines• Trampolins• Estructures per a practicar funambulisme• Contacte amb la natura
3	Han d'estar subdividits en múltiples activitats compatibles	<ul style="list-style-type: none">• Delimitació clara del perímetre de l'espai de joc• Entrades amples, evitant la sensació de "gàbia"• Espais ambigus, sense propòsit d'ús definit• Barreres entre sub-espais fetes a partir de vegetació o amb element lúdics (e.g. bancs, grades)
4	Han d'acollir i inspirar l'expressió i creativitat	<ul style="list-style-type: none">• Escenaris o arquitectura tipus amfiteatre per a exhibicions de ball, música o teatre• Parets per a fer graffiti o exhibir art urbà o pintures murals

	artística	<ul style="list-style-type: none"> • Estampats o patrons gràfics al terra • Dispositius interactius per a posar música (altaveus amb sistemes Bluetooth o connectors USB) • Tubs acústics o instruments fixos • Espais fotogràfics
5	Han de permetre la reunió de grups diversos	<ul style="list-style-type: none"> • Abundància de seients ergonòmicament adaptats al cos adolescent (preferiblement gronxadors, hamaques i gandules per a una o més persones; o bancs esglaonats o circulars en format de “sala d’estar”) • Taules (per a fer pícnic o deures; o jugar a jocs de taula, per exemple amb taules d’escacs incorporades) • Mobiliari urbà mòbil • Gespa • Endolls públics • Connexió a internet
6	Han de facilitar la integració amb la comunitat	<ul style="list-style-type: none"> • Rehabilitació d’espais urbans abandonats o fronterers • Dinamització d’activitats (e.g. cinema a la fresca, tallers per aprendre esports o aptituds) • Serveis d’assessorament juvenil • Senyalització en múltiples idiomes segons el context migratori • Proximitat a comerços, centres educatius, equipaments culturals com museus o biblioteques • Proximitat entre àrees de joc per a infants i per a adolescents • Difusió de la programació d’activitats a les xarxes socials
7	Han de garantir el joc en franges horàries i condicions ambientals diverses	<ul style="list-style-type: none"> • Bona il·luminació • Espais coberts o refugiats de la pluja i del sol (e.g. pèrgoles) • Proximitat a fonts i lavabos • Proximitat a espais interiors d’ús públic per als adolescents (e.g. biblioteques, centres cívics, etc.) on disposin de sales interiors per al ball, audiovisuals, reunions, jocs de taula, etc.

Font: Elaboració pròpia

5.1.1 Han de fomentar la pràctica d’esport inclusiva

El lleure de l’adolescència a l’espai públic sol vincular-se a la pràctica d’esports, i la disponibilitat d’equipaments esportius és habitual. Tot i això, aquest estudi constata que les pistes d’esports monofuncionals – ja siguin de futbol, de bàsquet o els skate parks – són espais tradicionalment masculinitzats, on no es sentiran còmodes moltes noies i també nois que no vulguin participar en l’única opció de joc disponible (Kalniņa i Stokmane, 2022).

Per això, es proposa avançar cap a alternatives més innovadores i inclusives. Per exemple, les **MUGAs**, de l’anglès Multi-Use Games Areas (Àrees de Joc Polivalents), són espais destinats a la pràctica de varis esports en diferents moments, a partir de línies de joc al terra que es poden adaptar a diferents jocs sense necessitat de canviar d’espai. Tot i això, les MUGAs solen derivar en camps de futbol, especialment quan venen equipades amb algun tipus de porteria. Per això, seria interessant dotar els espais públics de pistes especialment destinades a esports com el **voleibol, bàdminton o tennis, o de taules de ping-pong**, que animin als joves a provar noves disciplines on cap col·lectiu és molt més expert que l’altre, sense donar peu a la intimidació.

De la mateixa manera, per a fer els ja populars **skate parks** més inclusius, alguns casos d’estudi mostren les oportunitats de combinar les rampes i bowls amb àrees de descans o de conversa, o amb espais de creació artística, que sense estar totalment segregats ofereixin un espai on els nois i noies adolescents amb interessos diversos i canviants puguin conviure. A més, els skate parks podrien incloure circuits per a bicicletes que estiguin també integrats a la xarxa de carrils bici de la ciutat, per a promoure la **mobilitat activa** entre els adolescents (Wood & Hamilton, 2022).

Un altre element destinat a l'activitat física de noies i nois adolescents són els equipaments de **calistènia**, que tot i també ser habituals als parcs, podrien esdevenir més populars si es dissenyessin sota criteris de major privacitat i segregació del trànsit i de carrers amb molts vianants, mitjançant arbustos o aprofitant desnivells naturals del terreny; i dotats de bancs o taules per afavorir la transició entre l'exercici, la socialització amb altres usuaris, i el descans.

Finalment, s'hauria d'explorar el potencial d'espais a l'aire lliure per a fer **estiraments** o esports de menor intensitat motriu, com ara **ioga, pilates o exercicis de meditació**. Cada cop hi ha més adolescents que reconeixen la importància per al benestar físic i mental d'aquestes disciplines, i tenir àrees exclusives on practicar-les garantiria un espai tranquil i segur, on no prendre mal per culpa xuts de pilota accidentals o evitant entrar en conflicte amb altres usuaris. Idealment, haurien de ser espais amb una relativa privacitat i a recer de les inclemències del temps.

5.1.2 Han de permetre la presa de riscos

Les àrees de joc per a adolescents haurien d'oferir activitats que inspirin **aventura, peripècia i risc**, complint sempre amb els estàndards de seguretat per a ells i la resta de ciutadans. El factor d'incertesa envers l'entorn físic encoratja **l'exploració i socialització** entre els joves, per tal de prendre decisions individuals o en equip. El Comitè dels Drets dels Infants (2016) afirma que aquesta predisposició a solucionar dilemes i l'enfortiment d'aptituds per a superar obstacles és un element fonamental per al desenvolupament saludable a l'adolescència, i un aprenentatge aplicable a molts altres reptes quotidians (Wood & Hamilton, 2023).

Per aquest motiu, són interessants elements lúdics com ara piràmides de cordes, rocòdroms o **parets d'escalada**, curses d'obstacles i estructures per a practicar funambulisme (Amholt et al., 2022), sent activitats físiques que requereixen l'avaluació constant dels moviments possibles i de la seva complexitat, per tal d'idear estratègies.

Equipaments com ara **tobogans gegants, tirolines i trampolins** també atrauen els nois i noies adolescents (Wood & Hamilton, 2023), al experimentar-s'hi sensacions d'adrenalina i velocitat, estretament relacionades amb la presa de riscos en un context de joc.

Com a exemple de disciplina de risc, el **parkour** és una pràctica física que utilitza diferents tipus d'infraestructura i mobiliari urbans per a desplaçar-se de la forma més fluida i eficient possible, fent servir únicament el propi cos per a superar obstacles com tanques, murs, pivots o rampes. La implementació d'entorns multi-usos però relativament delimitats on practicar parkour amb aquests elements espacials seria també un pas interessant per a satisfer aquest segon criteri.

Tot i les limitacions espacials en una ciutat relativament compacta com Barcelona, i les barreres d'accés a espais verds constatades en seccions anteriors d'aquest estudi, el **contacte amb la natura** roman un element clau no només per a garantir el criteri de presa de riscos, sinó també per a fomentar el desenvolupament psicològic dels adolescents a partir de la observació de la fauna i flora, la presa de decisions a l'hora de passejar o fer senderisme, o el joc en amagar-se entre la vegetació, entre d'altres (Kalniņa i Stokmane, 2022).

5.1.3 Han d'estar subdividits en múltiples activitats compatibles

Als adolescents els agrada alternar entre diferents jocs i activitats, així que la varietat en l'oferta d'equipaments pròxims entre si és important (Wood & Hamilton, 2023). Per aquest motiu, es proposa la creació d'espais subdividits en **modalitats de lleure diverses** però compatibles, que permetin als joves dur a terme les seves activitats en espais delimitats sense entrar en conflicte de territorialitat amb grups que estiguin fent exercicis d'intensitat diferent (Travlou et al., 2008).

Tot i això, s'ha de garantir la **visibilitat** entre els diferents sub-espais, per promoure la curiositat,

el respecte i l'aprenentatge a partir de la observació de les opcions de lleure d'altres grups. Entre els casos de referència identificats, s'hi troben des de parcs urbans a patis d'institut que han apostat per combinar activitats (com MUGAs o pistes per a joc amb pilota, amb equipaments de calistènia, amb zones amb bancs per a seure o fer parkour, per exemple), ubicats un al costat de l'altre però delimitats per tanques, arbustos o camins.

També és interessant combinar sub-espais que tinguin usos ben definits amb altres que tinguin un disseny zero o neutre, sense cap tipus d'equipament o senyal al terra que els limiti a certes activitats. La predisposició per improvisar dels joves els atreu a aquests **espais ambigus** que no restringeixen els usos, com a llocs per al joc fortuït (CABE Space & CABE Education, 2004; Ver, 2014). Els casos d'estudi demostren el potencial d'aquesta ambigüitat en el disseny per al ball o jocs de pilota espontanis, sempre que els altres sub-espais pròxims estiguin més estructurats.

A més, si les **barreres** entre sub-espais son elements lúdics en si mateixos – com ara grades on seure o fer exercici; murs baixos on practicar graffiti; o horts urbans on observar hortalisses, flors o plantes aromàtiques – es facilita la transició entre espais de manera natural i amigable (Kompan, 2023; Sundevall & Jansson, 2020).

Un element de disseny clau per a garantir la connectivitat entre sub-espais, i la benvinguda de les persones usuàries a l'àrea de joc en general, son les **entrades amples** (Criado Perez, 2019). Quan es té la sensació que sortir d'un lloc serà tan senzill com entrar-hi, és més probable que el públic s'animi a explorar-lo sense sentir-se intimidat o forçat a quedar-s'hi més estona de la desitjada. Saeidi-Rizi (2014) precisament descriu que els nois i noies tendeixen a passar l'estona a la part davantera o les vores del parc, a prop de l'entrada, ja que senten que així tenen control de l'espai i l'agilitat de marxar-ne quan vulguin. A més, els **espais concorreguts** transmeten seguretat i serveixen d'escenari per a mostrar els seus talents o estilisme a la resta de vianants.

Per acabar, pel que fa als límits exteriors dels espais de lleure per als adolescents, cal emfatitzar que els **espais clarament delimitats** aporten major percepció de seguretat, privacitat i intimitat, característiques que segons Kalniņa i Stokmane (2022) faciliten l'alliberament emocional. Com a alternativa a l'ús de tanques, l'ús de vegetació ornamental i arbustos per a delimitar les zones de joc contribueix a la distracció i benestar psicològic.

5.1.4 Han d'acollir i inspirar l'expressió i creativitat artística

Les activitats **creatives** són una forma de lleure essencial per al desenvolupament adolescent, amb la capacitat de fomentar des del treball en equip o l'activitat física intensa en el ball, fins a la ideació d'estratègies en les arts pictòriques, tal i com s'ha assenyalat per a criteris anteriors com la pràctica d'esport o la presa de riscos.

La creativitat artística també està vinculada amb l'ambigüitat dels espais ja mencionada, ja que el dur a terme activitats **desestructurades, improvisades i poc supervisades** permet als joves experimentar (Ponton, 1997; Smaniotto Costa et al., 2020). Per aquest motiu, alguns dels casos d'estudi incorporen espais sense cap mobiliari urbà i amb patrons dibuixats al terra o murals a les parets, que serveixen com a espai on preparar coreografies o gaudir, de forma conscient o inconscient, d'estímul artístics. De fet, l'**estètica** dels llocs, més enllà de la seva funcionalitat, sovint atreu als adolescents per a fer-se fotografies, per exemple quan hi ha **miralls o escultures**, i de pas gaudir de l'espai en companyia (Sundevall & Jansson, 2020; Wood & Hamilton, 2022).

Per anar un pas més enllà, també és important la provisió d'espais on els joves puguin intervenir activament en el disseny dels espais mitjançant l'art, per exemple en **parets per a fer graffiti** o pissarres on dibuixar amb guix (Sundevall & Jansson, 2020). De la mateixa manera, varis casos d'estudi inclouen instruments senzills per a que els joves toquin música a l'espai públic, o fins i tot dispositius electrònics on connectar els seus telèfons mòbils mitjançant **Bluetooth o USB a**

altaveus per compartir la seva música amb els amics i amigues en espais públics especialment habilitats. Aquestes estratègies afavoreixen una apropiació positiva dels espais, i es considerarien també una forma de participació de l'adolescència, en el procés continu de creació dels espais públics (Romeo Biedma & Horno Goicoechea, 2021).

Per últim, alguns dels referents internacionals fan ús del paisatgisme per aprofitar la topografia original dels parcs i crear **amfiteatres** o **escenaris**, fins i tot equipats amb paviments aptes per al ball, que es puguin utilitzar per a representacions teatrals, de dansa o musicals. Ja sigui en petit comitè o per a públics més grans, aquests espais creen dinàmiques d'interpret-espectador valuoses per a la comunicació entre joves (Amholt et al., 2022; Sundevall & Jansson, 2020).

5.1.5 Han de permetre la reunió de grups diversos

Per als adolescents, és important formar part d'un grup, subcultura o multitud on socialitzar i construir la seva identitat tant individual com col·lectiva. Per aquest motiu, els espais públics per a adolescents s'han de dissenyar per a afavorir la **reunió**. Això implica la provisió de varis "elements de suport" (Kalniņa i Stokmane, 2022), com ara bancs, taules, plataformes o pilons.

L'estudi de Ver (2014) explora la tendència dels nois i noies adolescents a utilitzar espais públics de manera **creativa i enginyosa** per a reunir-se. Per exemple, estructures com ara escales, skate parks i pàrquings (i elements com cotxes, parets, tanques i ampits de finestres), s'hi identifiquen com a llocs utilitzats per a seure, parlar, beure o escoltar música.

Els nois i les noies acostumen a seure amb les **comes creuades o doblgades, i apoltronats als bancs**, sovint seient al respall en comptes de la superfície horitzontal (Kalniņa i Stokmane, 2022). Aquesta postura satisfà una funció protectora i actitud informal envers la socialització, i facilita les trobades casuals i relaxades on els participants van i venen de forma fluïda. Per això, el disseny d'**espais esglaonats** dona lloc a postures menys estandarditzades, més lliures, i amb millor visibilitat panoràmica de l'entorn.

La disponibilitat de bancs o seients **circulars o ondulants** afavoreix la comunicació entre joves, facilitant un contacte visual més natural, i per tant, l'expressió de sentiments i opinions. Alguns casos d'estudi presenten espais tipus "sala d'estar" dissenyats amb formes corbes, com ara càpsules semi-obertes per afavorir la percepció de privacitat i intimitat de les persones usuàries.

Els seients també haurien d'estar adaptats ergonòmicament al cos adolescent, amb mides prou amples per a que puguin seure en parelles o grups petits, fins i tot en elements lúdics que solen estar reservats per als infants, com els **gronxadors** (Kalniņa i Stokmane, 2022). "Make Space for Girls" precisament emfatitza els gronxadors com a element predilecte per a atraure les noies a l'espai públic, ja que el balanceig contribueix a la relaxació i la comoditat (Lange, 2021).

De la mateixa manera, les **hamaques, gandules** o altres espais on estirar-se, preferiblement en grup, també són un element atractiu pel públic adolescent. De fet, és comú veure joves a parcs infantils quan ja és fosc, asseguts o estirats a les estructures o **xarxes de cordes** destinades als infants durant la resta del dia. Tenir espais amb aquestes característiques dedicats als nois i les noies n'afavoriria el ús al llarg del dia sense generar conflictes d'ús entre grups d'edat.

A més de seients, les **taules** a l'espai públic també encoratgen a les noies i nois adolescents a passar-hi l'estona, per exemple fent pícnic (afavorint hàbits d'alimentació saludables com a alternativa assequible a les grans cadenes de menjar ràpid, on solen reunir-se els joves). Les taules a parcs, places i carrers pacificats poden acollir activitats de lleure com jocs de taula, ja siguin portats des de casa, cedits per entitats públiques ubicades a prop de les taules, o incorporant en el seu disseny taulers, com alguns models ja populars com són les taules per a jugar a escacs.

El mobiliari urbà descrit ha de ser **flexible i multifuncional**, per a donar als adolescents un cert control sobre com s'organitza l'espai, i acomodar-los tant quan estan sols com quan en grups d'amics, sovint de mides variades i imprevisibles (Kalniņa i Stokmane, 2022; Wood i Hamilton, 2023). Per tant, com Whyte (1988) assenyala, els **seients i taules mòbils** permeten als usuaris i usuàries decidir la mida, la ubicació i la disposició del seu grup.

Aquesta flexibilitat també pot ser aportada per zones àmplies de **gespa** habilitada per caminar i seure, en bones condicions de neteja i manteniment i (per exemple, evitant l'ús per a passejar-hi mascotes), i aïllades del trànsit, on la ciutadania pugui organitzar trobades a l'aire lliure.

En tots aquests casos, també és important proveir espais **protegits**, on les persones adolescents puguin gaudir de privacitat i tranquil·litat després d'interaccionar en grups grans (Barclay, 2019). Una solució seria ubicar pèrgoles on tenir converses més privades i que també protegeixin de les inclemències del temps, o arbustos que subdivideixin els espais (Sundevall & Jansson, 2020).

Finalment, amb l'avanç de les **tecnologies de la informació i de la comunicació**, les persones adolescents d'avui en dia estan hiperconnectades, amb límits molts difusos entre l'espai virtual i el físic on es reuneixen (Wood & Hamilton, 2023). Al reconèixer la influència inevitable de les tecnologies en el lleure, apareix la necessitat d'equipar els espais de reunió amb **accés a Internet i estacions de recàrrega o endolls** per als telèfons mòbils (Gill, 2021; Kalniņa i Stokmane, 2022). L'objectiu és que els joves puguin connectar-se amb altres amics per animar-los a unir-se; accedir o crear contingut multimèdia en línia de forma col·lectiva, segura i equitativa; o aprofitar les taules en espais públics per a fer deures o treballs en grup; entre moltes altres possibilitats.

5.1.6 Han de facilitar la integració amb la comunitat

Dissenyar un espai per als adolescents no implica la segregació espacial a zones exclusives per als joves. Diversos estudis confirmen que les persones adolescents gaudeixen d'espais públics i equipaments dissenyats per a un **públic divers i intergeneracional**, on poder sentir-se **integrats amb la resta de la comunitat** mitjançant interaccions informals (Hecke et al., 2018; Bourke, 2017).

La **proximitat d'àrees de joc infantils** i la presència de nens i nenes més petits pot contribuir a la percepció de seguretat dels propis adolescents. A més, facilitaria les tasques de cures que a vegades recauen en els germans grans, que podrien entretenir-se en equipaments còmodes i segurs mentre vigilen als germans petits jugar a prop seu (Sundevall & Jansson, 2020; Wood & Hamilton, 2023).

Ubicar espais de lleure juvenil a l'aire lliure a prop de **centres educatius** – per exemple, escoles, instituts, universitats o acadèmies d'activitats extracurriculars – facilita la socialització de l'espai amb els adolescents com a usuaris, i la seva accessibilitat i sentiment de pertinença envers el lloc. I viceversa, quan les àrees de joc per a joves estan situades al costat de **centres culturals**, com biblioteques o museus, aquests darrers esdevenen més acollidors per al públic adolescent, especialment si cobreixen necessitats addicionals al joc a l'aire lliure com són el préstec de jocs de taula o de materials per a practicar esport; l'ús dels lavabos; connexió a Internet i endolls; o refugi de la pluja o calor.

De la mateixa manera, la integració de les àrees de joc amb els **comerços locals** o altres espais freqüentats per adults tampoc suposa una molèstia per als adolescents (Ver, 2014). De fet, valoren la **vigilància natural i no intrusiva**, és a dir, la possibilitat de recórrer a algú, per exemple els treballadors de les botigues, en cas de necessitar ajuda (Wood & Hamilton, 2022).

Tot i el desig de privacitat² i autonomia, per tant, les zones de joc per a adolescents aïllades i recloses poder considerar-se perilloses o l'estigmatitzar els joves al no visibilitzar-los com a part de la societat (Saeidi-Rizi, 2014; Wood & Hamilton, 2023). En canvi, la creació d'espais públics que fomentin la integració de les persones adolescents afavoreix de manera directa les seves comunitats, obrint les portes a la cohesió social, tolerància i noves oportunitats (Wood & Hamilton, 2023).

Més enllà de la ubicació, els processos de **regeneració d'espais abandonats o fronterers** per a destinar-los a l'ús dels joves pot tenir valor per a evidenciar el potencial de l'oci adolescent en la reactivació econòmica i social de sectors urbans desfavorits. Per exemple, la rehabilitació de fàbriques o naus abandonades i la seva posterior adequació a activitats creatives o esportives permet preservar el patrimoni històric urbà mentre se'n fa sentir part als adolescents. Tot i això, és important que aquests espais renovats es trobin al centre dels barris, en entorns poblats i de fàcil accés (Romeo Biedma & Horno Goicoechea, 2021).

En barris amb una gran part de la població d'origen migrant, la integració d'adolescents es pot potenciar amb **elements de disseny que recordin als seus països d'origen**, com alguns casos d'estudi mostren en la tria de certs tipus de bancs, fonts o fanals, que a més tenen un ús pràctic per a la comunitat en general; o en la **denominació d'espais** amb noms propis d'altres llengües que formen part de la quotidianitat de moltes famílies migrades.

Per últim, la integració de les persones adolescents amb la comunitat també es pot facilitar mitjançant la **dinamització d'activitats de lleure i programes socioeducatius** a l'aire lliure oberts al públic, com per exemple tallers per a aprendre esports o ball, sessions de cinema a la fresca, concerts, clubs de lectura o mercats populars (Gill, 2021). En aquests casos, l'ús de les xarxes socials per a difondre la programació dirigida a joves és clau per a aconseguir una major assistència.

Alguns casos de referència també demostren que la disponibilitat d'espais públics dedicats als adolescents, per exemple àrees de joc o skate parks equipats amb sales interiors o espais on reunir-se, facilita la intervenció de professionals en matèria de salut emocional i mental, ja que compten amb un espai on oferir **assessorament juvenil** de forma més o menys rutinària.

5.1.7 Han de garantir el joc en franges horàries i condicions ambientals diverses

El darrer criteri a tenir en compte és l'adaptació de l'espai públic per al lleure adolescent al llarg del dia i en condicions atmosfèriques diverses.

Per començar, una **bona il·luminació** és fonamental per a promoure l'ús de l'espai públic durant més hores al llarg del dia, fins i tot quan ja és fosc, gràcies a una major percepció de seguretat. En la majoria de casos de referència, s'identifica un esforç explícit per a millorar els sistemes d'il·luminació de parcs, places i carrers, en sintonia amb propostes en processos participatius o objectius més aviat estètics com ara llums de colors. També existeixen exemples de fanals o instal·lacions amb llums modulables, que s'ajusten al tipus d'activitat ja sigui de forma manual o amb sensors que detectin la intensitat de l'exercici dut a terme, per a dirigir-hi una llum més o menys intensa.

Altres elements a implementar són **estructures cobertes**, com pèrgoles o refugis, per protegir els joves de la pluja i el sol, especialment a les zones de descans (Kalniņa i Stokmane, 2022).

² Saeidi-Rizi (2014) fa una reflexió fonamental sobre la noció de privacitat. Explica que els adolescents satisfan la seva necessitat de privadesa sempre que els seus pares o professors, per exemple, no estiguin presents als parcs que freqüenten, independentment de la presència d'altres adults desconeguts. En unes altres paraules, la privadesa per als adolescents significa que ningú conegut, o ningú amb certa autoritat sobre ells i elles, els supervisa.

Aquests elements resultaran essencials per a estendre l'ús dels espais públics als estius, amb onades de calor cada cop més freqüents que sovint inhabiliten molts parcs i places per falta d'ombra, suposant un risc d'insolació per a les persones usuàries. A més, l'ús de vegetació amb aquesta finalitat també ajudaria a refrescar l'ambient, mitjançant arbres més frondosos ubicats estratègicament per donar ombra a l'àrea de joc, o plantes enfiladisses a les pèrgoles.

La provisió de **fonts i lavabos públics** també és important, ja que sovint els comerços no deixen als adolescents, i a la ciutadania en general, fer ús dels seus serveis sense consumir-hi, mentre que l'accés a aquest tipus d'instal·lacions hauria de ser un dret garantit a tothom.

Tot i el focus d'aquest estudi en l'oci a l'aire lliure, també pot ser d'interès remarcar els beneficis de la coordinació amb equipaments públics **en interiors**. La obertura de biblioteques o centres cívics a un ús lúdic dels nois i noies adolescents obre moltes possibilitats a l'organització de conferències del seu interès, clubs de lectura, sales per a sessions de ball o audiovisuals, etc. També poden assumir el rol com a institucions encarregades de prestar pilotes, raquetes o jocs de taula per a jugar a l'aire lliure en espais públics pròxims (Wood & Hamilton, 2022).

5.2 Consideracions de planificació i manteniment

A més dels set criteris de disseny descrits, en aquesta secció es precisen algunes consideracions addicionals de planificació i manteniment dels espais públics que també en poden determinar l'ús per part de les persones adolescents. Aquests serien la netedat, la integració amb la xarxa de transport, i l'efectivitat dels processos participatius.

5.2.1 Han de ser espais nets i amb bon manteniment

En primer lloc, un **equipament modern** i el seu **manteniment** augmenten la sensació d'acollida. Des de la criminologia, basant-nos en la teoria de les finestres trencades, els espais urbans amb evidències de comportament antisocial o delictiu són proclius a fomentar actituds conflictives, sovint associades als adolescents degut a l'estigmatització ja descrita anteriorment.

Evitant aquesta correlació entre la falta de manteniment dels espais públics i la criminalització dels joves, segueix sent important remarcar que l'acumulació d'escombraries, d'excrements de gos, indicis de consum de drogues, les males herbes, pudors o proves de vandalisme en general, augmenten la por i rebuig dels joves envers el joc a l'aire lliure (Gearin & Kahle, 2006; Sundevall & Jansson, 2020; Van Hecke et al., 2018).

Per aquest motiu, el bon manteniment dels espais públics mitjançant l'actuació regular dels **serveis de neteja**, la disponibilitat de **papereres**, i la proximitat de **lavabos d'ús públic** jugarà a favor del seu gaudi per part de les noies i nois adolescents.

5.2.2 Han d'integrar-se amb la xarxa de transport públic i modes de mobilitat actius

A l'hora de determinar la ubicació d'espais públics per a adolescents, Wood i Hamilton (2022) emfatitzen la integració amb la **xarxa de transport públic i infraestructura de mobilitat activa** existent, per a potenciar desplaçaments més saludables i sostenibles.

Els autors recomanen **rutes que connectin** múltiples espais atractius per al públic adolescent, que els motivin a visitar diferents barris de la ciutat de manera relativament fàcil. A més, una senyalització adaptada a les necessitats i les aptituds dels nois i noies adolescents en facilitaria la orientació, i juntament amb l'habilitació de punts segurs per a creuar carrers i una educació vial robusta, s'animaria a les famílies a donar més llibertat de moviment als joves (Wood & Hamilton, 2022).

També es proposa la construcció o renovació de **carrils bici protegits i segurs**, ben senyalitzats i idealment segregats del trànsit motoritzat. De la mateixa manera, l'accessibilitat dels joves a la ciutat es veuria molt afavorida si es fomentés el seu accés al sistema compartit o de lloguer de bicicletes, garantint que siguin assequibles per als desplaçaments quotidians dels joves.

5.2.3 Un pas més enllà: han d'incloure processos participatius, però amb l'objectiu de ser tant co-creadors com usuaris

Segons la Convenció sobre els Drets dels Infants (Comitè dels Drets del Infants, 2016), els Estats han d'adoptar mesures per a garantir el **dret dels nois i noies adolescents a expressar les seves opinions** sobre les qüestions que els afectin, en espais adaptats a la seva edat i maduresa, i vetllar perquè les seves propostes es tinguin en compte. En el marc d'aquest estudi, això inclou la participació dels joves en l'elaboració, aplicació i supervisió de polítiques i programes

relacionats amb els espais públics dedicats al joc.

En sintonia amb la Convenció, la participació de l'adolescència en processos de disseny i gestió dels espais públics ha estat recomanada per múltiples estudis i aplicada en la majoria dels casos de referència consultats. La seva opinió és una eina valuosa per satisfer les seves **necessitats** i promoure l'**ús saludable i respectuós** dels equipaments (Sundevall & Jansson, 2020).

Fomentar la seva participació en planejament urbà requereix acostar-los al sector utilitzant mètodes amb els que es sentin còmodes, com per exemple les **noves tecnologies**. Un referent n'és el programa **Block by Block**, una iniciativa de les Nacions Unides que des de 2012 empra els **videojocs** com a eina de participació dirigida a col·lectius sovint discriminats de la planificació urbana i de l'elaboració de polítiques públiques, com són els joves, però també les dones o persones amb baix nivell socioeconòmic. El programa es centra en el disseny d'espais públics, com pistes d'esports, parcs i places, mitjançant el programa Minecraft (Chalaby, 2018). El projecte, a més, representa una oportunitat per acostar un àmbit masculinitzat i d'alt poder adquisitiu com són els videojocs a públics nous.

Tot i el valor innegable d'escoltar la seva opinió, els mètodes de participació poden resultar ser superficials, consistint per exemple en votacions d'una llista tancada de propostes pre-seleccionades per l'equip de dissenyadors, o en el recull d'opinions dels nois i noies adolescents sense que aquestes es reflecteixin després en l'espai públic resultant. Per tant, un procés participatiu **no és una garantia directa** de l'adequació d'equipaments a les necessitats dels nois i noies.

Un dels mecanismes de participació més efectius són els **Consells de Participació Infantil i/o Juvenil**, com a espais on les noies i nois adolescents poden expressar la seva opinió sobre temàtiques que els afecten directament – des de la programació de festes majors al disseny d'una nova àrea de joc – i plantejar-hi solucions (Romeo Biedma & Horno Goicoechea, 2021).

6. Aspectes rellevants dels projectes de transformació urbana per a adolescents. Resultats i conclusions de la recerca

6.1 Principals resultats i conclusions

L'espai públic representa un lloc de trobada i un terreny d'emancipació per a les noies i nois adolescents, on es desenvolupa la seva autonomia i construcció d'identitats, on adquireixen independència en la seva mobilitat espacial i on poden satisfer les seves necessitats de joc a l'aire lliure. Tot i això, l'espai públic i en particular les àrees de lleure urbanes romanen espais sovint dissenyats per persones adultes i habitualment dirigits a infants més petits, esdevenint excloents envers els nois i noies adolescents.

L'objectiu d'aquest estudi ha estat, precisament, abordar aquesta problemàtica **definint criteris de transformació urbana per a dissenyar espais públics per al lleure adolescent**, especialment destinats a les persones entre els 12 i 17 anys, que estan experimentant una de les etapes vitals més decisives i canviants per al seu desenvolupament.

Els 3 **marcs estratègics** de ciutat descrits – el Pla d'infància 2021-2030, el Pla d'adolescència i joventut 2023-2030 i el Pla de joc a l'espai públic amb horitzó 2030 – es comprometen a garantir espais públics segurs, accessibles i saludables per als adolescents; i a reconèixer el lleure com a factor essencial en el benestar dels joves de Barcelona, alineant els avenços cap a una ciutat jugable amb la inclusió de l'adolescència de forma diversa, accessible i assequible.

L'estudi també ha permès identificar els nous **reptes** als quals s'afronten les futures generacions d'adolescents, incloent la relació entre el sedentarisme i el pantallisme; els efectes de la crisi habitacional i de la sobre-ocupació dels pisos en les necessitats d'exterioritzar el lleure a l'espai públic; o les limitacions que les onades de calor suposaran per al joc a l'aire lliure en una ciutat amb manca d'accés a espais verds. Aquestes qüestions més aviat recents s'afegeixen a d'altres de persistents, com les desigualtats de gènere i socioeconòmiques en l'accés a les activitats de lleure extraescolar, o els problemes de salut mental i emocional a l'adolescència.

A més de constatar la manca d'atenció política i assignació pressupostària a aquest sector de la població, també s'ha evidenciat l'escassetat de literatura acadèmica sobre criteris de disseny específics per als adolescents. Mentre que la majoria d'estudis, articles i manuals es centren en l'observació dels hàbits dels nois i noies a espais públics ja existents, o en les metodologies per a implementar processos participatius amb joves, existeix molt poca evidència de quins són els principis i els elements de disseny amb un impacte beneficiós demostrable en adolescents.

Per aquest motiu, els resultats d'aquest estudi són especialment valuosos a l'hora d'identificar els **set criteris de disseny per als espais públics dirigits al joc a l'adolescència**, aquí resumits:

- I. **Han de fomentar la pràctica d'esport inclusiva**, evitant pistes de joc monofuncionals i masculinitzades. Es recomana implementar àrees d'esports polivalents, des de MUGAs a skate parks; camps per a esports menys comuns com el voleibol; i equipaments per a fer calistènia, estiraments, o activitat física de menor intensitat motriu, protegits de les inclemències del temps i dotats de privacitat.
- II. **Han de permetre la presa de riscos**, per tal d'encoratjar l'exploració i socialització entre els joves a l'hora de prendre decisions i superar obstacles, mitjançant parets d'escalada, tobogans gegants i tirolines, instal·lacions per a parkour i contacte amb la natura.
- III. **Han d'estar subdividits en múltiples activitats compatibles**, ja que als nois i noies

adolescents els agrada alternar entre diferents jocs i activitats, i s'han de prevenir els conflictes de territorialitat amb altres grups. Alguns elements clau són les entrades amples, barreres entre sub-espais fetes a partir de vegetació o elements lúdics, espais de joc amb disseny "zero" o ambigus, i una delimitació clara del perímetre exterior de l'espai.

- IV. **Han d'acollir i inspirar l'expressió i creativitat artística**, com una forma de lleure encara poc reconeguda i fonamental per al desenvolupament personal. Es suggereix instal·lar escenaris o petits amfiteatres, parets per a graffiti, patrons gràfics al terra, dispositius interactius per a posar música i espais fotogràfics.
- V. **Han de permetre la reunió de grups diversos**, a partir d'elements de suport com ara seients ergonòmics (i preferiblement gronxadors, hamaques i gandules per a una o més persones, i bancs esglaonats o circulars) i taules, que a més seria ideal si fossin movibles per ajustar-se a grups diversos, una funció que també compleixen els espais de gespa. A més, es suggereix la provisió d'endolls públics i connexió a internet.
- VI. **Han de facilitar la integració amb la comunitat**, perquè a diferència del que s'assumeix habitualment, els nois i noies adolescents gaudeixen d'espais amb públic divers i intergeneracional. Es recomana la proximitat a parcs infantils, comerços, centres educatius i equipaments culturals; la rehabilitació d'espais abandonats en ubicacions centrals; la dinamització d'activitats obertes a la ciutadania en general; i la respectiva difusió d'activitats online.
- VII. **Han de garantir el joc en franges horàries i condicions ambientals adverses**, tenint en compte una bona il·luminació, equipaments coberts, la disponibilitat de fonts i lavabos, i la proximitat a espais públics interiors que les persones adolescents puguin utilitzar.

A més, l'estudi remarca altres consideracions per a fer sentir a les noies i els nois adolescents més còmodes, com ara el bon manteniment dels espais públics, la integració amb els sistemes de transport sostenible, i la importància de processos participatius que siguin efectius i no 'tokenistes'³, i que realment escoltin i incorporin les demandes dels nois i noies.

El joc ha de ser acollidor envers la diversitat d'orígens i realitats migratòries presents a la ciutat, ha de garantir l'accessibilitat universal per als nois i noies amb discapacitat física o cognitiva, i ha de dissenyar-se des d'una perspectiva de gènere – tres enfocaments clau per a garantir un lleure sense violències ni discriminacions.

Per a concloure, les recomanacions exposades en aquest estudi tenen el potencial de posar el benestar de les persones adolescents al centre de les intervencions urbanístiques, demostrant-los el seu valor per al futur de la ciutat. Al mateix temps, les propostes per un oci equitatiu, respectuós i saludable aporten beneficis per a la ciutadania en general, ja que una ciutat jugable és també una ciutat inclusiva.

³ És un terme que fa referència a la pràctica d'efectuar petites concessions superficials cap a un col·lectiu discriminat, amb una influència d'aquestes escassa o nul·la en la modificació de la situació establerta.

6.2 Fitxes de projectes i experiències més rellevants

En aquesta secció es presenten 10 fitxes sobre aquells projectes i experiències d'intervencions a l'espai públic destinades al joc i al lleure de les persones adolescents més rellevants per a aquest estudi, seleccionades a partir d'una mostra original de 45 casos pràctics detectats a nivell internacional (veure secció 6.4.).


La selecció s'ha fet a partir de la revisió de fonts d'informació secundària disponibles a Internet per a cada cas, on s'han identificat i recomptat els elements de disseny considerats clau per a fomentar l'ús d'un espai públic per part del públic adolescent. Cadascun dels 10 casos exposats, ja sigui per les dimensions del projecte o pel seu compromís clar amb les necessitats dels nois i noies, incorpora entre 10 i 20 elements rellevants per a garantir varis dels criteris de disseny exposats anteriorment en aquest document.

S'han escollit casos que abordin temàtiques diferencials, per exemple, la perspectiva de gènere, la renovació urbana d'àrees abandonats o perilloses, la diversificació d'espais sovint segregats com els skate parks, o la obertura d'equipaments de lleure dins d'instituts als joves del barri.

A més, la ubicació geogràfica també ha influït en la tria: s'ha apostat per representar 10 ciutats en 10 països diferents, amb contextos urbans semblants al de Barcelona i als reptes particulars que l'adolescència i la ciutadania en general afronten, incloent el sedentarisme i el pantallisme; la monetització del lleure i temps lliure per a nois i noies sense ingressos propis; les necessitats particulars de les famílies migrades o de nivell socioeconòmic baix; o la gentrificació i l'impacte del turisme als centres urbans.

Cada fitxa inclou informació tècnica: ubicació; tipus d'espai; públic objectiu; any d'inauguració, i si n'existeix informació, el període de disseny/construcció; àrea; i equip de disseny/planificació. També es presenta l'objectiu de cadascun dels casos, és a dir, la problemàtica que es proposava resoldre o el benefici al que aspirava. A més, tots els casos seleccionats son resultat d'un procés participatiu, resumit a cada fitxa. Tot seguit, s'identifiquen els criteris de disseny inclosos en els projectes, seguits d'una descripció més detallada de l'espai i elements de construcció presents. Finalment, com a criteri addicional per a la selecció d'alguns dels casos, s'inclou una llista amb els reconeixements que alguns dels projectes han rebut. Cada fitxa va acompanyada de la seva respectiva bibliografia.

CAS Nº 1 | Àrea de jocs a Bredäng amb perspectiva de gènere


Ubicació	Estocolm, Suècia	 <p style="font-size: small; text-align: right;">© Robin Hayes</p>
Tipus d'espai	Àrea de jocs	
Públic objectiu	Adolescents	
Any d'inauguració	2020 (construcció 2018 - 2020)	
Àrea	1300 m ²	
Equip responsable	Nivå Landskapsarkitektur (paisatgistes)	
Objectiu del projecte	Fomentar l'activitat física entre les noies adolescents.	
Procés participatiu	Grups focals amb participació de les noies del barri.	
Críteris de disseny	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pràctica d'esport inclusiva 4) Expressió i creativitat artística 5) Reunió de grups diversos 6) Integració amb la comunitat 7) Joc en franges horàries i condicions ambientals adverses 	
Descripció	<p>L'àrea de jocs de Bredäng es troba integrada amb múltiples equipaments comunitaris, a l'estar connectada amb els blocs residencials que la rodegen per un camí principal, i ubicada al costat d'una àrea de jocs infantils. Així, i complementat amb la bona il·luminació de l'espai i entrades amples, s'aporta una major sensació de seguretat a les noies, animant-les a fer ús del parc.</p> <p>La instal·lació inclou estructures de calistènia, cistelles de bàsquet, una taula de ping-pong, trampolins, gronxadors adaptats ergonòmicament per a sostenir múltiples usuaris alhora, i estructures de cordes tant per a escalar verticalment com per a descansar a mode d'hamaca.</p> <p>En una cantonada, hi ha una pèrgola o zona coberta amb taules de pícnic i seients esglaonats en forma de banc, que també serveixen de petit escenari. A més d'aportar visibilitat de la totalitat del parc, els seients compten amb una malla d'acer amb vinyes a les seves esquenes, que crea una demarcació transparent de l'entorn. A més, l'estructura incorpora altaveus per a que els usuaris i usuàries puguin compartir la seva música mitjançant Bluetooth.</p> <p>La concentració de molts equipaments diferents en un espai relativament petit es soluciona amb patrons dibuixats al terra, que aporten dinamisme a l'espai i afavoreixen el moviment de les persones usuàries. També incentiven la imaginació i creativitat en el joc, expandint les possibilitats de lleure envers el ball, les curses d'obstacles, salts o recorreguts curts en bicicleta.</p> <p>Finalment, el símbol "I <3 BRD" ("Jo "estimo" Bredäng") potencia el sentiment de pertinença dels nois i noies adolescents al seu propi districte.</p>	
Reconeixements, premis o mencions	<ul style="list-style-type: none"> • Reconegut per LILA - Landezine International Landscape Award • Cas d'estudi de la iniciativa europea "Make Space for Girls" • Cas d'estudi de l'article acadèmic Smaniotto Costa et al. (2023). <i>Young People and Placemaking: The Provision of Public Spaces for and by Youth</i>. 	
Bibliografia	<p>IAKS Worldwide. (2021). <i>Bredäng Park in Stockholm</i>. https://iaks.sport/en/news/bredang-park-stockholm</p> <p>Make Space for Girls. (2022). <i>Stockholm Case Study</i>. https://www.makespaceforgirls.co.uk/case-studies/stockholm</p>	

CAS Nº 2 | Parc urbà Superkilen per celebrar la diversitat ètnica


Ubicació	Copenhague, Dinamarca	 <p style="text-align: right; font-size: small;">© Dragør Luftfoto</p>
Tipus d'espai	Parc urbà	
Públic objectiu	Tota la ciutadania	
Any d'inauguració	2012 (implementació 2004 - 2012)	
Àrea	30.000 m ²	
Equip responsable	Bjarke Ingels (arquitectes) Superflex (artistes) Topotek 1 (paisatgistes)	
Objectius del projecte	<p>Celebrar la diversitat ètnica, cultural i lingüística de Nørrebro.</p> <p>Restaurar la imatge del barri, esquinçat per una franja marginal i sense urbanitzar de 800m d'una línia ferroviària desmantellada, un espai tenebrós i poc il·luminat.</p>	
Procés participatiu	Propostes d'objectes i mobiliari urbà dels veïns de varis orígens.	
Críteris de disseny	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pràctica d'esport inclusiva 3) Espais subdividits en múltiples activitats 4) Expressió i creativitat artística 5) Reunió de grups diversos 6) Integració amb la comunitat 7) Joc en franges horàries i condicions ambientals adverses 	
Descripció	<p>Nørrebro ha estat un barri tradicionalment receptor de comunitats migrants, on els veïns demanaven més zones verdes i espais públics de qualitat. El resultat va ser un parc urbà dissenyat per a la inclusió social, satisfent de manera indirecta moltes de les necessitats de l'adolescència als espais públics.</p> <p>Més d'un centenar d'elements del parc, especialment el mobiliari urbà, es van dissenyar a partir de les propostes de veïns de més de 60 nacionalitats diferents, inspirats en objectes que enyoressin dels seus llocs d'origen.</p> <p>Com es veu a la imatge, Superkilen s'estructura en tres àrees diferenciades per colors, cadascuna amb una condició espacial i funcional diferent.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'àrea vermella serveix d'extensió de les activitats esportives i culturals del poliesportiu Nørrebrohall, i els caps de setmana acull un mercat. • La plaça negra ofereix taules i taulers d'escacs permanents per a jugar, bancs turcs, zona de barbacoa gratuïta i una font marroquina, convertint-se així en un lloc de reunió a l'aire lliure. Les línies blanques ondulant al paviment indiquen la direccionalitat de la plaça i s'adapten als desnivells naturals del recorregut, proveint oportunitats de joc i expressió estètica. • A la tercera zona, el parc verd, les esplanades i els turons serveixen com a llocs on fer pícnic, prendre el sol o jugar al bàdminton. <p>Superkilen compta amb seients-gronxadors disposats cara a cara per afavorir la conversa i crear un ambient privat, i seients al voltant de taules circulars cobertes per tal de refugiar-se de la pluja o el sol. També hi ha un local pop-up gestionat per un club de joves local que serveix xocolata calenta.</p> <p>El parc inclou àrees de joc i espais per a practicar skate. Està vertebrat per un carril bici i un camí per a vianants, que a més de fomentar la mobilitat activa, garanteixen una afluència contínua de gent passejant que contribueixen, juntament amb la bona il·luminació, a la seguretat del lloc.</p>	
Reconeixements,	<ul style="list-style-type: none"> • Premi Aga Khan Award for Architecture (2016) 	

premis o mencions	<ul style="list-style-type: none"> • Premi Reddot Design Award Best of the Best (2013) • Premi AIA Honor Award (2013) • Finalista al premi European Union Prize for Contemporary Architecture – Mies van der Rohe Award (2013) • Menció a ARCHITECT's Annual Design Review (2012) • Cas d'estudi de la iniciativa europea "Make Space for Girls"
Bibliografia	<p>Arquitectura Viva. (2022). <i>Parque Urbano Superkilen, Copenhagen - BIG Bjarke Ingels Group</i> . https://arquitecturaviva.com/obras/parque-urbano-superkilen</p> <p>Castro, F. (n.d.). <i>Intervención Urbana. Proyecto: SUPERKILEN PARK, Copenhagen Dinamarca</i>. https://proyectos6apuntos.wordpress.com/intervencion-urbana-proyecto-superkilen-park-copenhague-dinamarca/</p> <p>Chenais, V. (2023). <i>Playgrounds in Copenhagen: Barriers removed and trust raised</i>. https://www.nordic-insite.dk/en/playgrounds-in-copenhagen-barriers-removed-and-trust-raised/</p> <p>Gardinetti, M. (2021). <i>BIG, Superkilen</i>. https://tecnne.com/contextos/big-superkilen/</p> <p>Hochman, S. (2022). <i>How to Build Public Spaces for Teen Girls</i>. https://www.archdaily.com/989788/how-to-build-public-spaces-for-teen-girls</p> <p>Make Space for Girls. (2022). <i>Copenhagen Case Study</i>. https://www.makespaceforgirls.co.uk/case-studies/copenhague</p>

CAS Nº 3 | Skate, empenedoria i atenció social a la Factoria Joven

Ubicació	Mèrida, Espanya	
Tipus d'espai	Skate park	
Públic objectiu	Adolescents i joves	
Any d'inauguració	2011	
Àrea	3400 m ²	
Equip responsable	Despatx SelgasCano (arquitectes)	
Objectiu del projecte	Fomentar l'educació informal com a motor de l'autonomia i empenedoria dels joves.	© Ana Lisa - Inhabitat
Procés participatiu	Participació de col·lectius juvenils agrupats en el "Movimiento Factory".	
Criteris de disseny	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pràctica d'esport inclusiva 2) Presa de riscos 3) Espais subdividits en múltiples activitats 4) Expressió i creativitat artística 5) Reunió de grups diversos 6) Integració amb la comunitat 7) Joc en franges horàries i condicions ambientals adverses 	
Descripció	<p>L'Institut de la Juventut d'Extremadura ha impulsat una xarxa d'Espais per a la Creació i Factories Joves en varies ciutats de la comunitat autònoma, destinats a fomentar l'associacionisme, el treball cooperatiu, la consolidació de xarxes, i l'impuls de la creativitat i el talent entre joves.</p> <p>La Factoria Joven de Mérida n'és l'exemple més popular, com a espai destinat no només a l'skate com a activitat principal (incloent elements com ara rampes, bowls i rails), sinó també a altres expressions artístiques i esports atractius per als adolescents.</p> <p>Per exemple, ofereix murs de graffiti per a tallers d'art urbà, un escenari per a actuacions, instal·lacions per a practicar funambulisme i una paret d'escalada. Els joves poden gaudir d'una zona de gespa central, connectada amb els equipaments esportius, i també de zones cobertes per protegir-se de la pluja i de la calor. A més, s'ha tingut cura d'una bona il·luminació a tot el recinte.</p> <p>Un altre element diferencial de la Factoria Joven de Mérida és la oferta de programes socioeducatius per a joves en els espais interiors de l'edifici, com ara sessions d'assessorament grupal, accés a internet, tallers de música i dansa, i sales de ball, audiovisuals o reunions. D'aquesta manera, es garanteix un punt de contacte còmode i accessible per a que treballadors comunitaris puguin donar suport als adolescents.</p>	
Reconeixements, premis o mencions	<ul style="list-style-type: none"> • Cas d'estudi del manual "<i>Involving young people in the design and care of urban spaces: What would you do with this space?</i>" (CABE, 2004) 	
Bibliografia	<p>Elskate.net. (n.d.). Skatepark Factoria Joven Mérida. https://elskate.net/skatepark-factoria-joven-merida/</p> <p>Experimenta. (2011). Factoria Joven de Mérida, de SelgasCano. https://www.experimenta.es/noticias/arquitectura/factoria-joven-de-merida-de-selgascano-3054/</p> <p>Extremadura Empresarial. (2017). Factoria Joven de Mérida – MIREE. https://extremaduraempresarial.es/mire/recurso/factoria-joven-de-merida/</p> <p>Martínez, E., López, A., & Navarrete, L. (n.d.). Urbanismo y juventud (Estudio exploratorio). Instituto de la Juventud. https://www.injuve.es/sites/default/files/9204-01.pdf</p> <p>Millard, C. (2015). Young People and Placemaking: Engaging Youth to Create Community Places. Project for Public Spaces. https://www.pps.org/article/young-people-and-placemaking-engaging-youth-to-create-community-places</p>	


CAS Nº 4 | L'Espai Samovar per a reunir-se de forma assequible

Ubicació	Londres, Regne Unit	 <p style="font-size: small; text-align: center;">© London's built environment community</p>
Tipus d'espai	Espai cultural	
Públic objectiu	Adolescents i Joves	
Any d'inauguració	2022 (implementació 2020 - 2022)	
Àrea	950 m ²	
Equip responsable	Metroland Cultures, LSE Cities, Brent Youth Parliament, Quintain, Blueprint Collective Flanagan Lawrence (arquitectes)	
Objectius del projecte	Transformar un aparcament de cotxes en un lloc on els joves poguessin passar l'estona sense necessitat de gastar-hi diners.	
Procés participatiu	En el context del programa "Seen and Heard", LSE Cities va formar a cinc joves en disseny d'espais públics al Parc de Wembley, en col·laboració amb arquitectes, desenvolupadors i artistes. Van recopilar les idees d'adolescents i joves del districte de Brent i les van convertir en un espai públic construït.	
Criteris de disseny	<ol style="list-style-type: none"> 3) Espais subdividits en múltiples activitats 4) Expressió i creativitat artística 5) Reunió de grups diversos 6) Integració amb la comunitat 7) Joc en franges horàries i condicions ambientals adverses 	
Descripció	<p>L'Espai Samovar es troba al Parc de Wembley, a un lateral de la Via Olímpica i a prop de l'Estadi de Wembley. La zona, ben dotada de supermercats, un centre cívic i parades de transport públic, requeria un espai públic on els joves poguessin estar-s'hi sense necessitat de gastar massa diners.</p> <p>Es van identificar tres eixos d'actuació per guiar el disseny de l'espai:</p> <ul style="list-style-type: none"> • COL-LABORACIÓ: un lloc per veure i ser vist • CALMA: un lloc per relaxar-se i no fer res • CONSUM: un lloc per berenar productes assequibles i xerrar <p>El resultat final és un espai de colors brillants, amb zones de gespa artificial descobertes i amb mobiliari mòbil, i d'altres amb seients esglaonats coberts per a protegir els usuaris de la intempèrie. Un dels laterals inclou grades amb xarxes per a estirar-s'hi i relaxar-s'hi, fins i tot en grup.</p> <p>Una altra secció de l'Espai Samovar compta amb un mural al terra i no té cap tipus de mobiliari, donant lloc a l'auto-organització lliure d'activitats.</p> <p>Al centre del recinte hi ha una estructura anomenada "Soundshell" que serveix d'escenari i acull esdeveniments dirigits als joves durant tot l'any, incloent petits concerts o instal·lacions de llum festives. A més, cada vespre s'encén la il·luminació per a poder gaudir de l'Espai amb seguretat.</p> <p>Es va escollir el nom de Samovar en honor a un tipus de tetera comunitària que moltes famílies migrants i veïnes del districte de Brent utilitzen quan es reuneixen amb la família i els amics.</p>	
Reconeixements, premis o mencions	<ul style="list-style-type: none"> • Premi "Joves co-creant espais públics" d'Eurocities Awards (2023) • Menció als premis Brent Design Awards (2023) 	
Bibliografia	<p>London School of Economics and Political Science (LSE). (n.d.). <i>Samovar Space</i>. https://www.lse.ac.uk/Cities/research/cities-space-and-society/Apprenticeship-Programme-Samovar-Space</p> <p>London School of Economics and Political Science (LSE). (n.d.). <i>Seen and Heard</i>. https://www.lse.ac.uk/cities/research/cities-space-and-society/Seen-and-Heard</p> <p>The Blueprint Collective. (2020). <i>Seen and Heard: An excerpt from the Youth Charter</i>. https://centreforlondon.org/reader/lon-conf-blog/blueprint-collective-charter/#the-charter</p>	

CAS Nº 5 | Parc de Dalen per a múltiples activitats esportives

Ubicació	Saupstad, Noruega	 <p>© Agence BASE</p>
Tipus d'espai	Àrea de jocs	
Públic objectiu	Adolescents	
Any d'inauguració	2020 (construcció 2017 - 2020)	
Àrea	18.225 m ²	
Equip responsable	LINK arkitektur AS	
Objectiu del projecte	Millorar la seguretat i proveir un lloc de trobada intergeneracional amb oferta d'activitats tot l'any.	
Procés participatiu	Els joves del barri, implicats en les demandes d'un parc per a la comunitat, van poder participar en les proves d'il·luminació.	
Criteris de disseny	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pràctica d'esport inclusiva 3) Espais subdividits en múltiples activitats 4) Expressió i creativitat artística 5) Reunió de grups diversos 6) Integració amb la comunitat 7) Joc en franges horàries i condicions ambientals adverses 	
Descripció	<p>El parc de Dalen va passar per un procés d'integració d'activitats i funcions ja existents amb espais nous. Per a garantir la seguretat i accessibilitat universal, una de les idees dels joves del barri va ser crear un sistema d'il·luminació que permetés utilitzar el parc tot el dia, a més de satisfer objectius lúdics.</p> <p>Pel que fa a equipaments esportius, al parc de Dalen es poden trobar una pista de voleibol, una taula de ping-pong, estructures de calistènia, una petita zona de patinatge o de skate i una MUGA o àrea de jocs polivalent.</p> <p>Els espais dirigits a adolescents es troben a prop d'un parc infantil, afavorint la cohesió social al mateix temps que es dediquen espais a cada grup. A més, tant per als adolescents com per als adults, hi ha taules de pícnic a prop de les zones d'esport (permetent desviar el focus d'atenció als jugadors i posar-lo en la conversa) o bé separades de les pistes i ubicades al centre del parc, cobertes i adaptades a l'organització de barbacoes, per donar una major sensació de tranquil·litat als seus usuaris sense segregar-les a un racó solitari.</p> <p>El projecte també inclou espais per a l'expressió artística, mitjançant un escenari per a exposar coreografies o paviment destinat al dibuix amb guixos. El parc també compta amb hamaques per estirar-se i descansar amb amics.</p>	
Bibliografia	<p>Ministry of Local Government and Modernisation. (2019). <i>Network of public spaces - An idea handbook</i>. https://www.regjeringen.no/contentassets/c6fc38d76d374e77ae5b1d8dcd92a/kmd_public_spaces_innmat_eng_org.pdf</p> <p>Norske landskaparkitekters forening. (n.d.). <i>Dalen aktivitetspark</i>. https://landskapsarkitektur.no/prosjekter/dalen-aktivitetspark</p>	

CAS Nº 6 | Rehabilitació d'espais infrautilitzats per al joc a The Pass


Ubicació	San Antonio, Texas, Estats Units	 <p style="font-size: small; text-align: right;">© Bria Woods / San Antonio Report</p>
Tipus d'espai	Àrea de jocs	
Públic objectiu	Adolescents	
Any d'inauguració	2023	
Àrea	820 m ²	
Equip responsable	University of Texas at San Antonio (UTSA) Henry Ford Academy Project for Public Spaces	
Objectiu del projecte	Rehabilitar un pas sota l'autopista i adaptar-lo al joc d'adolescents, per aprofitar l'ombra i la ubicació.	
Procés participatiu	Es van dur a terme tallers virtuals i grups de discussió amb diverses parts interessades, incloent estudiants de secundària que van avaluar l'espai en un exercici de "Place Performance Game" de "Project for Public Spaces", i van participar tant en pluges d'idees <i>in situ</i> com en reflexions posteriors a l'aula.	
Criteris de disseny	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pràctica d'esport inclusiva 4) Expressió i creativitat artística 5) Reunió de grups diversos 6) Integració amb la comunitat 7) Joc en franges horàries i condicions ambientals adverses 	
Descripció	<p>"The Pass" és un espai extens sota l'autopista Interstate 35 al centre de San Antonio. Inicialment, tot i que el lloc no tenia instal·lacions o programació de cap mena, sí que presentava dos atributs molt importants: en primer lloc, ombra en una ciutat que va assolir màxims de temperatura l'estiu de 2023; en segon lloc, una ubicació estratègica, a les portes del centre de la ciutat, amb la Plaça del Mercat Històrica a un costat i el campus universitari central de la UTSA a l'altre.</p> <p>La rehabilitació de l'espai abans infrautilitzat ha implicat la incorporació de paviment de colors i bancs oscil·lants al voltant de taules on descansar, llegir o fins i tot fer deures, ja que també hi ha endolls per a carregar els mòbils o portàtils. A més, s'hi ha habilitat hi ha una nova pista de bàsquet, taules de ping-pong, i molts llocs per seure.</p> <p>El projecte inclou murals d'artistes locals que representen la història de la zona. L'espai també està habilitat per a l'activitat de venedors d'aliments.</p>	
Bibliografia	<p>Biediger, S., & Torres, R. (2023). <i>Underused underpass near Market Square now an urban recreational space</i>. San Antonio Report. https://sanantonio-report.org/san-antonio-pass-market-square-underpass-recreational-space/</p> <p>Project for Public Spaces. (2023). <i>The Clarity Parks Project: Supporting Public Spaces for and by Young People</i>. https://www.pps.org/article/the-clarity-parks-project-supporting-public-spaces-for-and-by-young-people</p> <p>Texas Public Radio. (2023). <i>Market Square unveils The Pass, a new urban play park under I-35</i>. https://www.tpr.org/arts-culture/2023-08-12/market-square-unveils-the-pass-a-new-urban-play-park-under-i-35</p>	

CAS Nº 7 Inclusió de gènere i diversitat ètnica al Parc Einsiedler	
Ubicació	Viena, Àustria
Tipus d'espai	Àrea de jocs
Públic objectiu	Adolescents
Any d'inauguració	2001 (1999 - 2001)
Àrea	7260 m ²
Equip responsable	Ajuntament de Viena – Oficina per al “Planejament i Mètodes de Construcció d’Habitatge que Tenen en Compte les Necessitats de les Dones i Quotidianes” (Frauenburo)
Objectiu del projecte	Tranversalitzar la perspectiva de gènere, com a estratègia de ciutat, en un barri de Viena amb diversitat ètnica i de baixos ingressos.
Procés participatiu	Cooperació amb visitants del parc, dones expertes en planificació i sociòlegs, que prestaren atenció als interessos i percepció de seguretat de les noies.
Criteris de disseny	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pràctica d’esport inclusiva 3) Espais subdividits en múltiples activitats 4) Expressió i creativitat artística 5) Reunió de grups diversos 6) Integració amb la comunitat 7) Joc en franges horàries i condicions ambientals adverses
Descripció	<p>A Viena, es va identificar que l’oci a l’aire lliure era un element particularment necessari per a famílies de certs orígens ètnics o de baixos ingressos, vivint en pisos petits on no poden socialitzar amb la família extensa o grups d’amics. A més, també es van fer paleses les barreres en el lleure d’algunes noies que tenien la responsabilitat de cuidar els seus germans petits en parcs infantils, on no hi havia espais on elles mateixes poguessin jugar o conversar.</p> <p>El Parc Einsiedler es va crear amb aquests reptes en ment. Consisteix en un espai subdividit en dues seccions, donant lloc a tres espais complementaris:</p> <ul style="list-style-type: none"> • en primer lloc, un espai per a jugar a bàsquet o futbol; • en segon lloc, un espai sense senyals al terra ni equipament vinculat a cap esport en específic, és a dir, amb un disseny “zero” o “neutre” que permet jugar a jocs de pilota informals, ballar, xerrar o cantar. • finalment, com a element divisor dels dos espais descrits i tal i com es veu a la imatge, es va instal·lar una plataforma baixa dissenyada per a seure i observar. Amb el temps i de forma orgànica, es va convertir en un centre on les noies també van començar a tocar o a posar música i ballar, donant lloc a més activitats espontànies. <p>Una altra iniciativa molt valuosa al parc Einsiedler va ser el disseny i ubicació d’hamagues, tarimes i bancs integrats en un lateral d’una zona de jocs infantil per a menors de 6 anys ja existent, per tal que les seves cuidadores tinguessin el seu propi espai de reunió a prop dels nens que han de cuidar.</p> <p>També es va millorar la seguretat a la zona, mitjançant la instal·lació de millor il·luminació i l’ampliació d’entrades i camins al parc.</p>
Reconeixements, premis o mencions	<ul style="list-style-type: none"> • Cas d’estudi de la iniciativa europea “Make Space for Girls”
Bibliografia	<p>Kids Love Vienna. (n.d.). <i>Einsiedlerpark</i>. https://kidslovevienna.com/listings/einsiedlerpark/</p> <p>Make Space for Girls. (2022). <i>Vienna Case Study</i>. https://www.makespaceforgirls.co.uk/case-studies/vienna</p> <p>Sidorov, M. (2017). <i>Article_More Girls To Parks! Case Study of Einsiedler Park, Vienna</i>. WPS Prague. http://www.wpsprague.com/research-1/2017/1/6/more-girls-to-parks-case-study-of-einsiedler-park-viennamilota-sidorova</p> <p>Urban Sustainability Exchange – Metropolis. (n.d.). <i>Gender-sensitive park design at Einsiedlerpark and St. Johann Park</i>. https://use.metropolis.org/case-studies/gender-sensitive-park-design</p>




© Make Space for Girls


CAS Nº 8 | Àrea d'escalada al Parc de Belleville

Ubicació	París, França	 <p style="text-align: right; font-size: small;">© Agence BASE</p>
Tipus d'espai	Àrea de jocs	
Públic objectiu	Infants i Adolescents	
Any d'inauguració	2008 (construcció 2004 - 2008)	
Àrea	1000 m ²	
Equip responsable	Ajuntament de París/ DEVE BASE Terrasol Bet (enginyers geotècnics) Luc Mas (consultors del lleure)	
Objectiu del projecte	Fomentar la presa de riscos com a motor d'aprenentatge.	
Procés participatiu	Tallers amb nens, nenes i adults per a conèixer els seus desitjos i necessitats.	
Criteris de disseny	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pràctica d'esport inclusiva 2) Presa de riscos 3) Espais subdividits en múltiples activitats 	
Descripció	<p>L'àrea d'escalada de Belleville consisteix en una estructura recolzada en un dels turons naturals del parc on es troba, aprofitant la topografia original del terreny: un pendent de 30° i un desnivell de 12 metres.</p> <p>L'àrea de jocs permet gran varietat d'experiències als infants i joves, incloent la presa de riscos de manera controlada, la confrontació de reptes i petits perills de forma segura, i vistes privilegiades de la ciutat.</p> <p>A la part superior de l'estructura, una passarel·la de fusta condueix a una torre de diverses plantes. A través de múltiples camins, cadascun amb un grau de dificultat diferent, es pot arribar a una plataforma amb amagatalls ocults i trampes secretes, tubs acústics, xarxes d'escalada i tobogans. L'últim nivell és un altiplà de formigó irregular, dotat de cordes d'escalada.</p> <p>A més, l'àrea de jocs no ofereix cap decoració explícita: està feta de fusta i formigó al descobert. L'equip responsable pretenia emfatitzar que els infants i adolescents tenen una imaginació molt poderosa, i per tant van decidir evocar paisatges i referències naturals del món de l'alpinisme, la navegació o l'esquí al bell mig de la capital francesa, donant lloc a interpretacions i abstraccions diverses i inspirant el sentit d'aventura per part dels usuaris.</p>	
Reconeixements, premis o mencions	<ul style="list-style-type: none"> • Reconegut com a un dels 10 millors parcs infantils del món per la pàgina web americana Fatherly (2015). 	
Bibliografia	<p>BASE. (2022). <i>Paris: aire de jeu Belleville</i>. https://www.baseland.fr/projets/paris-aire-de-jeu-belleville/</p> <p>Van der Poel, C. (2012). <i>Pour s'inventer des histoires. L'aire de jeux de Belleville à Paris</i>. https://www.espazium.ch/fr/actualites/pour-sinventer-des-histoires</p>	

CAS Nº 9 | Oci al centre turístic a l'Esplanade Youth Plaza

Ubicació	Fremantle, Austràlia	 <p style="font-size: small; text-align: right;">© Buggy Buddys</p>
Tipus d'espai	Skate park	
Públic objectiu	Infants, Adolescents i Joves	
Any d'inauguració	2014	
Àrea	4130 m ²	
Equip responsable	Convic	
Objectiu del projecte	Garantir el lleure d'adolescents al centre d'una localitat turística, integrat amb el patrimoni local.	
Procés participatiu	Aportacions dels joves patinadors locals a través de tallers de skate i disseny, enquestes i comentaris online, entrevistes i grups de consulta comunitaris, al llarg de les fases de concepció inicial, planificació i disseny.	
Críteris de disseny	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pràctica d'esport inclusiva 2) Presa de riscos 3) Espais subdividits en múltiples activitats 4) Expressió i creativitat artística 5) Reunió de grups diversos 7) Joc en franges horàries i condicions ambientals adverses 	
Descripció	<p>L'Esplanade Youth Plaza és un skate park amb instal·lacions polivalentes, adaptades a totes les edats i ubicat al centre turístic de la ciutat.</p> <p>L'espai inclou, a més del mobiliari de skate, estructures per a parkour, una paret d'escalada instal·lada en un contenidor de mercaderies i taules de ping-pong, acollint múltiples possibilitats de joc i exercici físic de l'adolescència. També hi ha un escenari per a presentacions de música i actuacions teatrals, coberts on refugiar-se tant de la calor com de la pluja i molts seients.</p> <p>Satisfent les demandes dels joves de Fremantle, es va dotar l'espai d'endolls públics i d'il·luminació que millorés la sensació de seguretat, que s'apaga tard a la nit per animar als més petits a tornar a casa.</p> <p>L'Ajuntament de Fremantle promou els esdeveniments a Facebook, i per exemple, durant les vacances hi ha competicions i tallers de bicicletes, parkour, patinatge, roller derby i BMX, a més de concerts i altres activitats.</p> <p>L'espai també integra la importància marina de Fremantle, connectant els equipaments per a joves amb el port de vaixells pesquers mitjançant boies marines i un camí arbrat que serveix de passeig marítim.</p>	
Reconeixements, premis o mencions	<ul style="list-style-type: none"> • PLA State Award of Excellence—Playspace Award of Excellence for projects over \$1 M (2014) • PIA National Australia Award—Urban Design (2014) • PIA State Award—Presidents Award (2014) • AILA Victorian Design Award (2014) • Premi PHAIWA of Environments Supportive of Physical Activity • Menció PHAIWA for Adventuroos Play Spaces. 	
Bibliografia	<p>City of Fremantle. (2024). <i>Esplanade Youth Plaza</i>. https://www.fremantle.wa.gov.au/community/sport-and-recreation/esplanade-youth-plaza</p> <p>Convic. (n.d.). <i>Fremantle Esplanade Youth Plaza</i>. https://convic.com/projects/fremantle-esplanade-youth-plaza-wa-australia/</p> <p>Holmes, D. (2014). <i>The Esplanade Youth Plaza Fremantle Australia Convic</i>. https://worldlandscapearchitect.com/the-esplanade-youth-plaza-fremantle-australia-convic/?v=04c19fa1e772#.U3OPbK1dWTs</p> <p>Millard, C. (2015). <i>Young People and Placemaking: Engaging Youth to Create Community Places. Project for Public Spaces</i>. https://www.pps.org/article/young-people-and-placemaking-engaging-youth-to-create-community-places</p> <p>Revell, G. (2015). <i>Freo's "Happy Park": Esplanade Youth Plaza</i>. https://architectureau.com/articles/fremantle-esplanade-youth-plaza/</p>	

CAS Nº 10 | El pati per als adolescents del Segbroek College

Ubicació	La Haia, Països Baixos	 <p style="font-size: small; text-align: right;">© Kompan</p>
Tipus d'espai	Àrea de jocs	
Públic objectiu	Adolescents	
Any d'inauguració	2023	
Àrea	510 m ²	
Equip responsable	Kompan	
Objectiu del projecte	Fomentar l'activitat física de les noies i nois, evitant que es quedin a dins de l'escola a l'hora del pati.	
Procés participatiu	Participació dels alumnes del Segbroek College.	
Criteris de disseny	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pràctica d'esport inclusiva 2) Presa de riscos 3) Espais subdividits en múltiples activitats 5) Reunió de grups diversos 6) Integració amb la comunitat 	
Descripció	<p>L'àrea de jocs del Segbroek College va ser fabricada per Kompan, un dels fabricants de jocs infantils més coneguts del mercat, per tal d'atendre els estudiants de 12 a 18 anys.</p> <p>L'espai es divideix en 3 zones, cadascuna orientada a diferents interessos d'adolescents i pre-adolescents i disposades una al costat de l'altra, per afavorir el contacte entre grups diversos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La zona blava ofereix estructures de formigó amb desnivells, on els alumnes poden seure i passar l'estona asseguts en petits grups, o fer-hi parkour. • La zona groga compta amb elements de calistènia a l'aire lliure on els alumnes poden entrenar durant o després de l'horari lectiu. • La zona verda és una pista polivalent (MUGA) que s'utilitza per a diferents jocs de pilota. <p>El pati de l'escola s'utilitza durant els descansos entre classes, però també s'obre al públic fora de l'horari escolar i els caps de setmana.</p>	
Bibliografia	Kompan. (2023). <i>Segbroek College</i> . https://www.kompan.com/en/int/inspiration/customer-cases/segbroek-college	

6.3 Estudi de mercat de fabricants d'equipaments lúdics

La recerca de referents en el lleure de l'adolescència a l'espai públic va incloure un breu estudi del mercat de fabricants d'equipaments per a àrees de joc. Es van consultar les pàgines web i botigues en línia de 10 fabricants líders del sector, cercant productes per franja d'edat (idealment, entre 12 i 17 anys) o per termes com adolescents o joves. Es van seleccionar aquells productes que encaixen amb les necessitats, reptes i interessos destacats en aquest document.

A l'hora de documentar l'anàlisi de la oferta disponible, es van descriure els productes i es van classificar segons la categoria d'activitat o joc als que es dirigeixen, esdevenint un pas clau per a consolidar els set criteris identificats en aquesta recerca.

Les reflexions més rellevants obtingudes de l'estudi de mercat es resumeixen a continuació:

- S'evidencia una **falta de diferenciació per edat** en els catàlegs de productes, fet que podria indicar una assumpció errònia de que l'únic grup d'usuaris dels equipaments de lleure a l'aire lliure són els infants, entesos com a grup homogeni independentment de l'edat, i per tant, sense considerar les necessitats específiques de les persones adolescents.

Per tant, alguns dels productes seleccionats estarien originalment destinats als infants, però es considera que els nois i noies adolescents podrien gaudir-ne, per exemple per a reunir-s'hi cap al tard, quan ja no queden nens als parcs infantils.

- En alguns dels casos en que sí que es diferencia el públic adolescent de l'infantil, se'ls hi destinen els mateixos equipaments de calistènia o fitness dissenyats **per als adults**, és a dir, per al col·lectiu de pares i mares o persones cuidadores dels infants, o fins i tot **per a les persones ancianes**.
- La gran majoria d'instal·lacions dirigides a adolescents són per a practicar esports, i en particular, **calistènia**. En canvi, els fabricants d'aquesta mena d'equipaments lúdics no ofereixen gaire varietat de mobiliari urbà per socialitzar o jugar a jocs de taula, entre d'altres alternatives d'oci descrites en aquest estudi.
- Els fabricants promouen els dissenys futurístics, esportius i urbans de les estructures, consistint sovint en estructures metàl·liques amb petits elements de plàstic de colors.
- Fabricants com Lappset i Iplay estan apostant per **dispositius electrònics o interactius** a l'espai públic, destinats a activitats com ara posar música, ballar, jugar a jocs com el Twister o qüestionaris, o fins i tot cronometrar curses d'obstacles. Aquestes activitats, dissenyades per a practicar-se en grup i a l'aire lliure, son propostes interessants per a promoure una relació més sana amb les noves tecnologies i dinàmiques de competició amistosa en la pràctica d'esports.
- Els únics fabricants que reconeixen de forma explícita les **desigualtats de gènere** en el lleure, Kompan i Proludic, identifiquen les estructures d'escalada i les MUSAs (Multi-Use Sport Areas) com a motivadores del joc entre les noies.
- El disseny del producte és important, però també l'entorn on es troba. Per això, la base de dades completa dels casos de referència (Sessió 6.4) inclou alguns dels productes identificats en l'estudi de mercat en la seva ubicació real, per exemple, situant els equipaments interactius per a posar música en públic al costat d'àrees de jocs o pistes d'esports.

La següent taula presenta el llistat de fabricants i dels productes consultats.

Taula 7. Llistat de fabricants i dels productes per a nois i noies adolescents

Nº	Fabricant	Productes	Activitat	Criteri
1	Kompan	GALAXY™	Exercici físic - escalada / calistènia	1 & 2
		COROCORD™	Espai de reunió o descans	5
2	Hags	Meeting Points ("Punts de trobada")	Espai de reunió o descans	5
3	Lappset	Fono Interactive DJ-Booth	Expressió artística	4
		Equipaments per a parkour	Exercici físic - parkour	2
		Cloxx	Exercici físic - escalada / calistènia	1 & 2
		Toro (Dynamic sports arena)	Exercici físic - esports en equip	1
4	BDU	Jocs acústics	Expressió artística	4
		Skate parks de X-Move	Exercici físic - skate	1
		Equipaments per a parkour i Urban Athletics	Exercici físic - parkour	2
		BarManiaPro	Exercici físic - calistènia	1
5	HPC Ibérica	Estructures de rotació i translació	Exercici físic	2
		Jocs interactius	Educació	N/A
6	Landscape structures	HealthBeat (sistemes de fitness a l'exterior)	Exercici físic - calistènia	1
		Fitcore	Exercici físic - calistènia	1
		SkyWays Hip	Protecció de la pluja i el sol	7
		Taules de pícnic i bancs	Espai de reunió o descans	5
7	Playdale	Refugis per a adolescents	Espai de reunió o descans	5
		i.play	Jocs interactius	N/A
		MUGAs (Multi-Use Game Areas)	Exercici físic - esports en equip	1
		Equipament de gimnàs per a exteriors	Exercici físic - calistènia	1
		Trim trails	Exercici físic - calistènia	1
8	Inter-play	Linarium	Exercici físic - escalada / calistènia	1 & 2
		Street Workout Zones	Exercici físic - calistènia	1
9	Proludic	MUSA (Multi-Use Sports Areas)	Exercici físic - esports en equip	1
10	Yalp	Sona Interactive	Jocs interactius	N/A

Font: Elaboració pròpia IIAB

6.4 Llistat experiències

La selecció de casos i referències de bones pràctiques per a les fitxes d'aquest informe parteix d'una base de dades inicial, la qual recull 45 experiències a nivell internacional d'intervencions espacials dirigides al lleure de les persones adolescents en espais públics. La base de dades està estructurada en els següents camps d'informació.

- **Ubicació del projecte**, especificant la ciutat, país i regió on es troba. Hi ha representats una vintena de països, classificats en vuit regions, a partir d'una cerca exhaustiva que ha aspirat a identificar contextos, reptes i oportunitats urbans relativament semblants als de Barcelona. Per aquest motiu, la gran majoria d'exemples són a Europa (regions Sud, Centre i Nord).
- **Dades tècniques**, com ara el tipus d'espai (àrea de jocs, skate park, espai cultural, etc.), període de construcció o any d'inauguració, superfície i cost aproximats (sempre i quan siguin públics), autoritat responsable i equips de disseny i de planificació (arquitectes, paisatgistes, enginyers, artistes, etc.).
- **Descripció** de l'espai, començant per un context previ a la construcció (per exemple, reptes als que s'enfrontaven els nois i noies adolescents, demandes o necessitats del veïnat, dades sobre la ciutat rellevants per al projecte, etc.). S'indica el públic objectiu, prioritzant sempre aquells projectes destinats específicament als adolescents, però reconeixent que molts inclouen també a infants, joves o la població en general, o que alguns estan dirigits a les noies adolescents com a col·lectiu especialment vulnerable. A més, es descriu el projecte i els elements de disseny principals, seguit dels reconeixements, premis i informació sobre l'impacte del projecte en la comunitat.
- **Llistat d'elements de disseny** presents als casos pràctics seleccionats, amb un total de 50 elements classificats de la següent manera:

Entorn pròxim	
1	Centres educatius
2	Comerç
3	Parc infantil
4	Equipament cultural (museu, biblioteca)
5	Vies principals / Transport
6	Integrat amb identitat de la ciutat
7	Rehab espai abandonat / fronterer

Esports i activitat física	
8	Calistènia
9	Skate park
10	Parkour
11	Rocòdrom / paret d'escalada
12	Taules de ping pong
13	MUGA
14	Pista de bàsquet / camp de futbol
15	Pista per a altres esports
16	Trampolí
17	Tirolina
18	Spacenet
19	Cursa d'obstacles
20	Yoga, estiraments

Jocs de taula	
21	Tauler d'escacs
22	Jocs disponibles

Tecnologies i eines digitals	
23	Connexió a internet
24	Endolls o estació de recàrrega
25	Instal·lació interactiva

Espais de conversa i descans	
26	Seients (esglaonats, tumbones)
27	Hamaques / gronxadors
28	Taules (circulars)
29	Picnic / BBQ

Expressió artística	
30	Música / altaveus
31	Miralls / efectes òptics
32	Escenari
33	Graffiti
34	Espai fotogràfic / art urbà

Mobilitat activa i vianants	
35	Carril bici / velòdrom
36	Pacificació / avingudes

Personal	
44	Dinamització d'activitats
45	Assessorament juvenil

Estructures de protecció	
37	Protecció de pluja/sol
38	Privacitat: veure i no ser vist
39	Espais interiors / sales

Espais verds	
46	Gespa (per seure)
47	Bosc
48	Instal·lació interactiva

Distribució de l'espai	
40	Espais ambigus
41	Subdivisió per activitats
42	Entrades amples
43	Patrons dibuixats

Serveis	
49	Lavabos
50	Il·luminació (a destacar)

Taula 8. Experiències i bones pràctiques a nivell internacional d'intervencions dirigides al lleure de les persones adolescents en espais públics.

Nº	Nom del projecte	Municipi	País	Típus d'espai
1	Esplanade Youth Plaza	Fremantle	Austràlia	Skate park
2	Factoria Joven	Mèrida	Espanya	Skate park
3	Einsiedler Park	Viena	Àustria	Àrea de jocs
4	Superkilen	Copenhague	Dinamarca	Parc urbà
5	Park a Bredäng	Estocolm	Suècia	Àrea de jocs
6	Samovar Space	Brent (Londres)	Regne Unit	Espai cultural
7	Dalen Aktivitetspark	Saupstad	Noruega	Àrea de jocs
8	Jeu d'escalade / Aire de jeux	París	França	Àrea de jocs
9	The Pass	San Antonio	Estats Units	Àrea de jocs
10	Segbroek College	La Haia	Països Baixos	Àrea de jocs
11	Aire de jeux	Milly-la-Fôret	França	Àrea de jocs
12	Rösens Rodda Matta	Malmö	Suècia	Àrea de jocs
13	Aktivia	Lund	Suècia	Àrea de jocs
14	Aula Vivo Mi Calle	Cali	Colòmbia	Parc urbà
15	Peacle Circles or 'Sit/Stand/Strut'	Chicago	Estats Units	Espai cultural
16	Songzhuang Micro Community Park	Beijing	Xina	Parc urbà
17	Fairhaven Village Green	Bellingham	Estats Units	Parc urbà
18	Artists at Play Plaza	Seattle	Estats Units	Àrea de jocs
19	Frizon al Årstidernas Park	Umeå	Suècia	Parc urbà
20	King's Crescent Estate Play Street	Hackney (Londres)	Regne Unit	Parc urbà
21	Cowley Teenage Space	Brixton (Londres)	Regne Unit	Àrea de jocs
22	Autobarrios San Cristóbal	San Cristóbal de los Ángeles	Espanya	Espai cultural
23	Parque Lineal	La Puebla de Alfindén	Espanya	Àrea de jocs
24	Intervenció a l'aire lliure per KuKuk	Hepsisau	Alemanya	Àrea de jocs
25	Fono Interactive DJ Booth al Parc Bijlmer	Amsterdam	Països Baixos	Espai cultural
26	A-Pops	Ciutat de Mèxic	Mèxic	Àrea de jocs

27	Unidad de Vida Articulada (UVA) - El Paraíso	Medellín	Colòmbia	Àrea de jocs
28	Warehouse 21	Santa Fe	Estats Units	Espai cultural
29	Stadium Park	Levanger	Noruega	Skate park
30	World Park	Oslo	Noruega	Parc urbà
31	Israel Plads	Copenhague	Dinamarca	Parc urbà
32	Koonoona Park	Fairfield, Sydney	Austràlia	Àrea de jocs
33	Restorative Ground	Nova York	Estats Units	Parc urbà
34	Zona de ocio juvenil	La Fresneda	Espanya	Àrea de jocs
35	Teenspace Collinstown Park	Clondalkin (Dublín)	Irlanda	Àrea de jocs
36	Albany Park Pop-Up People Spot	Chicago	Estats Units	Espai cultural
37	Iniciativa Street for Kids per GDCI	Tirana	Albània	Parc urbà
38	Skanderberg Park	Tirana	Albània	Parc urbà
39	City stade	París	França	Àrea de jocs
40	East Coast Park	Singapur	Singapur	Parc urbà
41	Grayson Play-Lab	Philadelphia	Estats Units	Àrea de jocs
42	Enghave Plads	Copenhague	Dinamarca	Seients
43	Swing Time	Boston	Estats Units	Seients
44	Cadires dels Jardins de Luxembourg, Tuileries i Palais Royal	París	França	Seients
45	Banc gegant a Tynan Hall Park	Kingswood, Dublín	Irlanda	Seients
46	On your marks... Steglitz-Zehlendorf	Berlin	Alemanya	Parc urbà
47	The Alley Project	Detroit	Estats Units	Espai cultural

6.5 Publicacions per a l'ampliació de continguts

A continuació es presenta una selecció dels fons documental consultat, que es considera d'especial rellevància i interès per aprofundir en els criteris de disseny de l'espai públic en clau adolescència.

<p>Brusilovsky, B. (2023). <i>Arquitectura del juego, estímulo sensorial y cognitivo desde la infancia hasta la adolescencia. Accesibilidad cognitiva y recreación en áreas urbanas.</i></p>	<p>Llibre que presenta, des de l'accessibilitat, la neurociència i la salut, un model d'accessibilitat cognitiva i recreació a parcs, places, jardins i espais públics urbans, en defensa del progrés cap a àrees de joc infantils inclusives i a l'aire lliure, especialment per a totes aquells nens i nenes que necessiten estímuls sensorials i cognitius.</p>
<p>Loebach, J., Little, S., Cox, A., & Owens, P. E. (2020). <i>The Routledge Handbook of Designing Public Spaces for Young People Processes, Practices and Policies for Youth Inclusion.</i></p>	<p>Llibre exhaustiu i pràctic sobre les decisions polítiques i de disseny orientades a augmentar l'accés i l'ús dels joves dels espais públics, així com el seu rol en la planificació, la presa de decisions i els processos d'implementació. La publicació proporciona instruments per ajudar a defensar eficaçment entorns públics més inclusius per a la joventut.</p>
<p>Martínez, E., López, A., & Navarrete, L. (2008). <i>Urbanismo y juventud.</i></p>	<p>Síntesi de reflexions entorn la relació entre urbanisme i joventut, per tal d'indagar com els joves espanyols, majoritàriament urbanites, perceben la realitat de les ciutats que habiten, i la seva configuració i problemes, des de la seva condició de ciutadans, habitants i joves.</p>
<p>Pilehchian, Y. (2023). <i>Urban Mind How can the design of urban spaces contribute to the mental well-being of teenage girls? A Design Guide.</i></p>	<p>Urban Mind explora com el disseny d'espais urbans pot contribuir a la salut mental i el benestar de les noies adolescents, a partir de criteris com l'estimulació, la percepció de seguretat, la visibilitat i reconeixement, la privacitat, la interacció social i el sentit d'identitat.</p>
<p>Smaniotto Costa, C., Menezes, M., Ruchinskaya, T., Bocci, M., Nikšič, M., Goršič, N., & Fathi, M. (2023). <i>Young People and Placemaking: The Provision of Public Spaces for and by Youth. In Placemaking in Practice Volume 1: Experiences and Approaches from a Pan-European Perspective.</i></p>	<p>Capítol que explora el potencial dels joves per participar en la creació de llocs, reflexionant sobre els reptes als que s'enfronten i tenint en compte l'impacte de la pandèmia de la Covid-19. Els casos d'estudi son serveixen com a exemples de "placemaking", una eina o metodologia per implicar els joves en la presa de decisions sobre la seva ciutat i entorn local.</p>
<p>Ver, E. (2014). <i>Teens and improvised spaces; A study of appropriation of outdoor places.</i></p>	<p>Estudi que examina la influència del disseny d'espais a l'aire lliure en el comportament dels usuaris, mitjançant regles formals i informals. En aquest cas, es centra en satisfer les necessitats de llibertat, apropiació, independència i creativitat dels nois i noies adolescents a l'aire lliure.</p>
<p>Wood, J., & Hamilton, J. (2023). <i>Teenagers and Public Space Research: Final Report.</i></p>	<p>Informe que detalla el procés i resultats d'un projecte de recerca d'acció participativa amb adolescents i agents locals de tres comunitats escoceses, per explorar les necessitats dels joves a l'espai públic.</p>

7. Bibliografia

- Ajuntament de Barcelona, & Institut Infància i Adolescència de Barcelona. (2019). *Pla del joc a l'espai públic amb horitzó 2030*.
<https://bcnroc.ajuntament.barcelona.cat/jspui/handle/11703/113764>
- Ajuntament de Barcelona, & Consorci Sanitari de Barcelona & Agència de Salut Pública. (2022). *Enquesta de Factors de Risc en Estudiants de Secundària a Barcelona (FRESC) 2021*. Agència de Salut Pública de Barcelona (ASPB)
https://ajuntament.barcelona.cat/santmarti/sites/default/files/plenari/fitxers/presentacio_de_lenquesta_fresc.pdf
- Ajuntament de Barcelona, & Institut Infància i Adolescència de Barcelona. (2021). *Pla d'Infància 2021-2030: Reptes i actuacions per millorar les vides i els drets de la infància i l'adolescència a Barcelona*.
<https://ajuntament.barcelona.cat/dretssocials/sites/default/files/arxiu-documents/pla-infancia-2021-2030.pdf>
- Ajuntament de Barcelona. (2023). *Pla d'Adolescència i Joventut 2023-2030 #BCNJOVE2023*.
<https://bcnroc.ajuntament.barcelona.cat/jspui/handle/11703/133085>
- Allen, B., & Waterman, H. (2019). *Stages of adolescence*. Healthychildren.Org.
- Amholt, T. T., Jespersen, J. F., Zacho, M., Timperio, A., & Schipperijn, J. (2022). Where are tweens active in school playgrounds? A hot-spot analysis using GPS, accelerometer, and GIS data. *Landscape and Urban Planning*, 227, 104546.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.landurbplan.2022.104546>
- Barclay, M. (2019). *Older children play too*.
https://issuu.com/playwales/docs/older_children_play_too?e=5305098/67609935
- Baylina, M., Ortiz, A., & Prats, M. (2006). Geografía de la infancia: espacios de juego en ciudades medias de Cataluña. *Geographicalia*, 50, 5–26.
- Bourke, J. (2017). Children's experiences of their everyday walks through a complex urban landscape of belonging. *Children's Geographies*, 15(1), 93–106.
- Brown, K. (2015). *Teenagers Need Active Play, Too!*
<https://playgroundprofessionals.com/athletics/fitness/teenagers-need-active-play-too>
- Brusilovsky, B. (2023). *Arquitectura del juego, estímulo sensorial y cognitivo desde la infancia hasta la adolescencia. Accesibilidad cognitiva y recreación en áreas urbanas*. Entinema.
- Bunnell, T., Yea, S., Peake, L., Skelton, T., & Smith, M. (2011). Geographies of friendships. *Progress in Human Geography*, 36(4), 490–507.
<https://doi.org/10.1177/0309132511426606>
- CABE Space, & CABE Education. (2004). *Involving young people in the design and care of urban spaces. What would you do with this space?*

- Cahill, C. (2000). Street literacy: Urban teenagers' strategies for negotiating their neighbourhood. *Journal of Youth Studies*, 3(3), 251–277.
- Chalaby, O. (2018, January 28). *Thousands of young people are using Minecraft to redesign their cities. Apolitical.*
- Childress, H. (2004). Teenagers, territory and the appropriation of space. *Childhood*, 11(2), 195–205.
- Comitè dels Drets de l'Infant. (2016). *Observación general núm. 20 sobre la efectividad de los derechos del niño durante la adolescencia.*
www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/maternal/adolescent_pregnancy/en/
- Criado Perez, C. (2019). *Invisible Women: Exposing Data Bias in a World Designed for Men* Vintage.
- Dynamo Playgrounds. (2022, August 3). *A Space for Teenagers, Too.*
<https://www.dynamoplaygrounds.com/a-space-for-teenagers-too/>
- Gearin, E., & Kahle, C. (2006). Teen and Adult Perceptions of Urban Green Space in Los Angeles. *Children, Youth and Environment*, 16(1), 25–48.
- Gill, T. (2021). *Urban Playground: How Child-Friendly Planning and Design Can Save Cities.* RIBA Publishing.
- Gough, K. v., & Franch, M. (2005). Spaces of the street: Socio-spatial mobility and exclusion of youth in Recife. *Children's Geographies*, 3(2), 149–166.
- Holloway, S., Hubbard, P., Jöns, H., & Pimlott-Wilson, H. (2010). Geographies of education and the significance of children, youth and families. *Progress in Human Geography*, 34(5), 583–600.
- Institut Infància i Adolescència de Barcelona. (2023). *Dades clau d'infància i adolescència a Barcelona 2022.* IIAB-IERMB i Ajuntament de Barcelona
<https://institutinfancia.cat/mediateca/dades-clau-dinfancia-i-adolescencia-2022-a-barcelona/>
- Kalniņa, L., & Stokmane, I. (2022). Public open space placemaking suitable for adolescents. *Landscape Architecture and Art*, 21(21), 50–58.
<https://doi.org/10.22616/j.landarchart.2022.21.05>
- KOMPAN. (2023, November 7). *KOMPAN Webinar | New insights on activity spaces for teenagers.*
- Lange, A. (2021, May 28). *Teen Girls Need Better Public Spaces to Hang Out.* Bloomberg.
- Lieshout, M. van, & Aarts, N. (2008). Youth and Immigrants' Perspectives on Public Space. *Space and Culture*, 11, 497–513.
- Loebach, J., Little, S., Cox, A., & Owens, P. E. (2020). *The Routledge Handbook of Designing Public Spaces for Young People Processes, Practices and Policies for Youth Inclusion.*

- Matthews, H., Taylor, M., Percy-Smith, B., & Limb, M. (2000). The unacceptable Flaneur: the shopping mall as a teenage hangout. *Childhood*, 7(3), 279–294.
- Moreno Hernández, A. (2017). *El desenvolupament durant l'adolescència*.
- Organització Mundial de la Salut (OMS). (2024). *Salud del adolescente*.
- Ortiz, A., Prats, M. P., & Baylina, M. (2014). Procesos de apropiación adolescente del espacio público: otra cara de la renovación urbanística en Barcelona. *Boletín de La Asociación de Geógrafos Españoles*, 65, 37–57.
- Owens, P. E. (1988). Natural Landscapes, Gathering Places, and Prospect Refuges: Characteristics of Outdoor Places Valued by Teens. *Children's Environments Quarterly*, 5(2), 17–24.
- Pilehchian, Y. (2023). *Urban Mind How can the design of urban spaces contribute to the mental well-being of teenage girls? A Design Guide*.
https://henninglarsen.com/media/10879/hl_urban-minded_design-guide_20240117.pdf
- Ponton, L. E. (1997). *The romance of risk: why teenagers do the things they do*. BasicBooks.
- Ricci, B. (2023, April 21). *Imagining Public Space with/for Her – exhibition by City Space Architecture*.
- Rodó-De-Zárate, M. (2013). Gènere, cos i sexualitat. La joventut, l'experiència i l'ús de l'espai públic urbà. *Papers*, 98(1), 127–142.
- Romeo Biedma, F. J., & Horno Goicoechea, P. (2021). *Ver para proteger: Claves para comprender la violencia contra niños, niñas y adolescentes y para desarrollar medidas de protección eficaces*. UNICEF España.
- Saeidi-Rizi, F., & Deramo, M. C. (2014). *Designing for Teen Open Space Needs: A Study of Adult and Teenager Perceptions in Roanoke Virginia*.
- Saldaña Blasco, D., Goula Mejón, J., & Cardona Tamayo, H. (2018). *El pati de l'escola en igualtat: Guia de diagnosi i d'intervenció amb perspectiva de gènere* (Equal Saree, Ed.; 2nd ed.).
- Sánchez-Ledesma, E., Serral, G., Pérez, K., & López, M. J. (2023). *Salut mental en adolescents a Barcelona. Enquesta FRESC 2021*.
- Sidorová, M., Lammelová, Z., Bainakova, A., Fajmonová, V., Mazzini, M., & Stará, K. (2016). *How to Design a Fair Shared City? 8 short stories based on equitable urban planning in everyday life*.
- Smaniotto Costa, C., Batista, J. S., Almeida, I., & Menezes, M. (2020). Exploring teenagers' spatial practices and needs in light of new communication technologies. *Cities*, 98.
<https://doi.org/10.1016/j.cities.2019.102574>
- Smaniotto Costa, C., Menezes, M., Ruchinskaya, T., Bocci, M., Nikšič, M., Goršič, N., & Fathi, M. (2023). Young People and Placemaking: The Provision of Public Spaces for and by

Youth. In *Placemaking in Practice Volume 1: Experiences and Approaches from a Pan-European Perspective* (pp. 243–271).

Strasburger, V., Brown, R., Braverman, P., Rogers, P., Holland-Hall, C., & Coupey, S. (n.d.). *Adolescent medicine: A handbook for primary care*. Lippincott Williams & Wilkins.

Sundevall, E. P., & Jansson, M. (2020). Inclusive parks across ages: Multifunction and urban open space management for children, adolescents, and the elderly. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *17*(24), 1–17.
<https://doi.org/10.3390/ijerph17249357>

Travlou, P., Owens, P. E., Thompson, C. W., & Maxwell, L. (2008). Place mapping with teenagers: locating their territories and documenting their experience of the public realm. *Children and Geographies*, *6*(3), 309–326.

Valentine, G. (1996). Angels and devils: Moral landscapes of childhood. *Society and Space*, *14*, 581–599.

Van Hecke, L., Ghekiere, A., Veitch, J., van Dyck, D., van Cauwenberg, J., Clarys, P., & Deforche, B. (2018). Public open space characteristics influencing adolescents' use and physical activity: A systematic literature review of qualitative and quantitative studies. *Health & Place*, *51*, 158–173.

Ver, E. (2014). *Teens and improvised spaces; A study of appropriation of outdoor places*.

Whyte, W. (1988). *The Social Life of Small Urban Spaces*. Municipal Art Society of New York.

Wood, J. (2016). *Space to Participate: children's rights and the Scottish town planning system*.

Wood, J., & Hamilton, J. (2022). *Enabling Independent Active Travel for Young Scots*.

Wood, J., & Hamilton, J. (2023). *Teenagers and Public Space Research: Final Report*.