



## PROCÉS PARTICIPATIU

**Informe de resultats de la sessió**

**Sessió 5. Tecnologies de la llengua i món digital**

7 de juny de 2022

**[participa.gencat.cat](https://participa.gencat.cat)**



**Generalitat  
de Catalunya**

---

**Unitat impulsora del procés participatiu**

Secretaria de Política Lingüística

**Unitat que acompanya: DG de Participació Ciutadana**

Direcció General de Participació Ciutadana

**Empresa que redacta i dinamitza l'informe**

Tandem Social S.C.C.L



### Contingut

<b>1. Introducció.....</b>	<b>4</b>
1.1. Situació de la llengua .....	4
1.2 Metodologia de treball.....	4
1.3 Objectius del procés participatiu .....	6
1.4 Àmbits de debat.....	6
<b>2. Assistència i participació .....</b>	<b>8</b>
2.1 Perfil dels participants.....	8
<b>3. Recull d'aportacions .....</b>	<b>9</b>
3.1 Concreció de propostes .....	13
<b>Annex I. Recull de propostes esmentades durant la sessió.....</b>	<b>19</b>
<b>Annex II. Resultats de l'enquesta d'avaluació de les sessions .....</b>	<b>24</b>

## 1. Introducció

El Parlament de Catalunya va instar el Govern a promoure un Pacte Nacional per la llengua per renovar les mesures actuals de política lingüística, amb l'objectiu de potenciar la llengua i preveure noves línies d'actuació, així com garantir la seva continuïtat. Per assolir aquests objectius, és necessari incorporar la visió i les propostes de la ciutadania. L'elaboració participativa del Pacte Nacional per la Llengua és essencial per garantir el tractament dels temes relacionats amb el català d'una manera frontal, dialogant i adaptada als temps actuals.

### 1.1. Situació de la llengua

El català es troba en un moment crucial de la seva història. Ara fa uns quaranta anys, després d'un llarg període de repressió política i lingüística i en ple procés de recuperació de l'autogovern i les llibertats, la societat catalana va ser capaç de posar-se d'acord en tres grans objectius pel que fa a la llengua pròpia del país: en primer lloc, es volia que tota la població acabés dominant la llengua catalana; en segon lloc, calia que el català esdevingués una llengua completa, és a dir, que es pogués emprar i s'emprés efectivament en tots els àmbits de la vida; finalment, era vital evitar la fragmentació social en funció de la llengua o l'origen.

Quatre dècades després, aquells objectius només s'han assolit de manera parcial i hi ha símptomes preocupants pel que fa al futur de la llengua catalana. El món s'ha globalitzat, la societat catalana ha canviat i s'ha fet molt més complexa, diversa i multilingüe. En conseqüència, el model de política lingüística del país necessita una revisió a fons. Cal renovar els consensos que van convertir la llengua en un punt de trobada i en una eina de cohesió social, és urgent reforçar la seguretat lingüística de les persones i cal garantir la continuïtat del català com a llengua completa.

El futur del català demana un debat constructiu perquè les bases lingüístiques del futur de Catalunya i de tota la comunitat lingüística siguin compartides tan àmpliament com sigui possible. Per aconseguir-ho, cal comptar amb la participació i el compromís de les forces polítiques, però també de les organitzacions, de les entitats i de tota la població. És en aquest context que es proposa l'assoliment d'un Pacte Nacional per la Llengua.

Tal com va acordar el Parlament, per encetar el procés que ha de conduir al pacte s'ha encarregat l'elaboració d'un informe de situació, a càrrec d'experts acadèmics de reconegut prestigi. Aquest informe es va presentar al febrer amb el títol *Un marc sociolingüístic igualitari per a la llengua catalana*. El document adopta un enfocament omnicomprensiu, estructurat en diversos apartats que identifiquen els reptes principals per al futur del català i suggereix les vies més indicades per afrontar-los.

L'informe exposa les dades sobre la situació del català en diversos àmbits d'especial incidència per a l'accés al coneixement i l'ús de les llengües oficials com l'ensenyament, el mercat, la comunicació, la cultura i el lleure, en els quals el nivell de presència del català és desigual.

Aquestes diferències són molt evidents, per exemple, en el món digital, on el català té una presència relativa alta a internet i bon dinamisme en la creació de nous continguts, però cal afavorir el posicionament, la visibilització i la generació a les xarxes socials de continguts en català atractius per als joves. Cal revertir la presència marginal del català en el oferta de vídeo a petició i dotar la CCMA de capacitat per atraure les audiències, incloses les infantils i juvenils, en els

formats i canals més adequats, per compensar les grans empreses tecnològiques que tendeixen a considerar l'estat espanyol com un sol mercat lingüístic, en el marc de la globalització que realimenta l'hegemonia de les llengües globals.

## 1.2 Metodologia de treball

Les sessions deliberatives en línia del Pacte Nacional per la Llengua es duen a terme entre els mesos de maig i juny del 2022. En aquestes sessions, obertes a tots els ciutadans que s'hi vulguin inscriure, hi participa un grup format per un màxim de 50 persones per a cada una de les 12 sessions, cadascuna basada en 12 eixos sectorials i temàtics.

La sessió dedicada a l'eix 6. Món digital i tecnologies de la llengua es realitza el dimarts 7 de juny, de 17:00 a 19:00 hores, a través de la plataforma Zoom.

L'agenda de les sessions és la següent:

- ➔ [17:00 h – 17:10 h] Benvinguda a la sessió.
- ➔ [17:10 h – 17:20 h] Presentació del procés participatiu del Pacte Nacional per la Llengua:
  - Contextualització del procés participatiu.
  - Objectius de la sessió i continguts.
- ➔ [17:20 h – 18:30 h] Debat en subgrups de treball:
  - [17:20 h – 17:55 h] Dinàmica 1. Pluja d'idees a partir de la reflexió individual, enfocada al plantejament de propostes. Seguidament, debat col·lectiu per tal d'agrupar les diferents idees suggerides i per a la resolució de dubtes envers les aportacions. Es du a terme mitjançant la plataforma digital *Mural*.
  - [17:55 h – 18:30 h] Dinàmica 2. Concreció de propostes aportades prèviament en propostes concretes, valorant el grau d'impacte de la proposta i el seu grau de viabilitat.
- ➔ [17:30 h – 18:50 h] Posada en comú dels resultats dels subgrups en la reunió plenària.
- ➔ [18:50 h – 19:00 h] Presentació de les properes passes i tancament de la sessió.

De forma prèvia al debat, s'envia a les persones inscrites el següent material:

- ➔ [Un marc sociolingüístic igualitari per a la llengua catalana.](#)
- ➔ [Eix 6. Món digital i tecnologies de la llengua.](#)
- ➔ [Les guies d'ús de les eines telemàtiques de la sessió.](#)

El present informe recull la informació de les sessions deliberatives incloent-hi l'assistència, les aportacions de la ciutadania, i la compilació d'aportacions de les diferents línies de debat per tal de generar propostes. Finalment, annexa els resultats de l'enquesta d'avaluació de les sessions que serà enviat a les persones participants un cop acabades les sessions.

## 1.3 Objectius del procés participatiu

### Objectius estratègics:

- Renovar els consensos que van convertir la llengua en un punt de trobada i una eina de cohesió social.
- Reforçar la seguretat lingüística de les persones.
- Garantir la continuïtat del català com a llengua completa
- Renovar els compromisos lingüístics
- Conscienciar les institucions, entitats, empreses i la ciutadania en general, de l'impacte que tenen els seus hàbits i actituds
- Incloure la visió de la població en el Pacte Nacional per la Llengua

### Objectius operatius:

- Informar i reflexionar sobre la situació de la llengua catalana.
- Facilitar el dret a participar i millorar la qualitat democràtica de la política lingüística.
- Recollir propostes de la millora de la situació de la llengua, revisió dels discursos i de les polítiques lingüístiques.
- Deliberació de qualitat.

## 1.4 Àmbits de debat

Els eixos de debat del procés participatiu són:

- Eix 1. Administracions públiques
  - Eix 1.1. Administració pública
  - Eix 1.2. Administració de Justícia
- Eix 2. Educació i recerca
  - Eix 2.1. Ensenyament obligatori
  - Eix 2.2. Ensenyament universitari
  - Eix 2.3. Aprenentatge del català entre persones adultes
- Eix 3. Cohesió social
  - Eix 3.1. Acolliment
  - Eix 3.2. Estructura social
- Eix 4. Cultura
- Eix 5. Audiovisual i mitjans de comunicació
  - Eix 5.1. Audiovisual
  - Eix 5.2. Mitjans de comunicació
- Eix 6. Món digital i tecnologies de la llengua

- Eix 7. Àmbit socioeconòmic i laboral
- Eix 8. Salut i atenció socio sanitària
- Eix 9. Lleure, esport i món associatiu
- Eix 11. Àmbits estatal, europeu i internacional

## 2. Assistència i participació

### 2.1 Perfil dels participants

El nombre de persones participants totals durant la cinquena sessió deliberativa és de dotze, entre les quals trobem quatre dones i vuit homes. A la sessió van assistir-hi persones representants o membres d'entitats com la Verbio, proveïdor global D'IA conversacional; SCATERM, la Societat Catalana de Terminologia; l'Associació Gaming.cat, comunitat d'aficionats als videojocs en versió catalana; l'APROCAT, l'Associació de Promoció de l'Ús Oral del Català en Contextos Formals i Informals; el Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya; l'Institut de Robòtica per la Dependència; l'ACICOM, l'Associació Ciutadania i Comunicació; i la Fundació.cat, la plataforma que connecta els catalanoparlants amb la transició digital i el món tecnològic.



### 3. Recull d'aportacions

La deliberació a la sessió dedicada a l'Eix 6. Món digital i tecnologies de la llengua, la qual va ocupar la primera part del debat en un únic grup, es va articular a través de set àmbits. Es caracteritzen, d'una banda, per la identificació de la manca de presència del català en els nous espais digitals, fins i tot en els elements més bàsics, que al seu torn ocasiona el consum de serveis i continguts en altres llengües. Dins d'aquesta problemàtica, el cas de la intel·ligència artificial, encara més complex, es tracta a banda, per la quantitat de mesures proposades per aquest àmbit en concret. Al seu torn, un altre fenomen identificat durant la sessió és la manca de reconeixement d'aquells serveis digitals que ja existeixen en català, així com dels seus principals actors implicats. En aquest sentit, les persones participants consideren que aquests fets són deguts a la novetat relativa del món digital, que avança més ràpidament que la incorporació de la llengua en aquest. Finalment, se suggereixen mesures per tal d'adaptar la llengua al món digital, aprofitant les mateixes eines que aquest espai ofereix, per accedir als serveis i continguts en llengua catalana de forma ràpida i eficaç. En aquesta línia, es parla també de l'abandonament del marc autonòmic, d'una banda, per la mateixa naturalesa del món digital, que no contempla fronteres estatals i, d'altra banda, per coordinar esforços entre el domini lingüístic català per tal de fer de la seva incorporació una garantia.

#### **El català a la base:**

Les persones participants consideren que, pel que fa a l'àmbit digital, el català té una presència tan escassa que ni tan sols es troba en aquells elements més bàsics. Es posa com a exemple el cas de les interfícies dels dispositius mòbils, tauletes tàctils i ordinadors de les persones catalanoparlants i també dels departaments de l'administració. Més concretament, es parla de la llengua per defecte dels dispositius electrònics d'atenció ciutadana de l'administració, o la que s'utilitza en l'àmbit de l'educació, molts cops en castellà perquè no s'ha cregut oportú canviar-la al català o per desconèixer de la mateixa possibilitat de fer-ho. En aquesta línia, les propostes van encaminades a la configuració total de totes les interfícies digitals que emprin tant els òrgans de l'administració com la ciutadania amb el català com a llengua materna o com a llengua d'ús quotidià. Les propostes fan referència a la configuració de l'ordinador, del navegador o cercador, dels dispositius mòbils, etc., en català. Seguint aquest fil, es demana tant a l'administració com a la ciutadania, una major difusió institucional o pel boca-orella de l'existència d'interfícies en català, això com la difusió de tutorials per configurar el canvi de llengua. Un dels propòsits que persegueixen aquestes mesures són influenciar en les estadístiques internes de les mateixes interfícies, per tal que reconeguin usuaris catalanoparlants i encaminin les cerques i els continguts tenint en compte aquest factor.

Pel que fa a l'administració, es proposa el reforçament de l'ús del català en les seves pròpies interfícies i webs, així com, l'impuls de campanyes amb aquestes peticions dirigides a PIMES catalanes o que operen en el territori. Quant a les campanyes, també es fa referència al fet que aquestes incloguin la importància del paper de la ciutadania en el requeriment del català en les webs i interfícies pròpies, d'empreses i de l'administració, així com en la denúncia d'aquells casos en què no s'inclogui. Com a exemple, es posa el cas d'Iberdrola, que no permet la interacció web en català.

Tot seguit, les persones participants també parlen de la inclusió del català a les principals consoles i videojocs. Per fer-ho, és indispensable el contacte i la negociació constant entre les diferents administracions del territori lingüístic català amb les principals corporacions del sector, com ara *Nintendo*, *Sony*, *Microsoft* i *Steam*. Per acabar, es proposa la incentivació de complements *plug-in* per tal de generar subtítolació automàtica al català en diferents plataformes de vídeo, com ara *YouTube*.

### **Manca de continguts en català:**

Un altre dels elements que les persones participants tenen en compte és la manca de continguts atractius en català per generar consum en llengua catalana. Aquest fenomen s'evidencia amb els sectors que més consumeixen aquests continguts, el jovent. Davant la inacció de les principals plataformes per generar aquest tipus de contingut, és imprescindible crear-lo, reclamar-lo, promocionar-lo i facilitar-ne l'accés. Per tant, les propostes aportades giren entorn de donar prestigi al català en l'àmbit digital d'oci, per tal de generar més continguts i normalitzar-ne el seu consum. En primera instància, es parla de reclamar, per part de la ciutadania, i subvencionar o incentivar econòmicament, per part de l'administració, la traducció dels videojocs més populars, com ara *Fortnite*, *League of Legends*, *Minecraft*, etc. Entorn aquesta proposta es genera un consens respecte de coordinar les diverses administracions del territori lingüístic català per tal d'unir esforços i generar més pressió a les principals empreses del sector amb què es vulgui negociar. Seguint el fil dels videojocs, es proposa que es creïn, recolzin i promocionin les competicions en català d'esports electrònics, com ara tornejos de videojocs, adreçats al jovent aficionat. Aquests tornejos de videojocs han de dur-se a terme en tots els aspectes en català.

També es suggereixen concursos de creació de continguts en línia, sobre temàtiques diverses, aprofitant les comunitats de videojugadors o *gamers* existents, com ara Gaming.cat. Quant al paper de l'administració, les persones participants consideren que aquesta ha de subvencionar en la mesura del possible l'èxit d'aquests concursos, així com el compliment de la seva política lingüística i, fins i tot, que impulsi una lliga autonòmica oficial que pugui competir en concursos a escala nacional o global. Aquesta lliga pot establir-se mitjançant la coordinació dels diferents òrgans administratius d'arreu del territori catalanoparlant per tal que la lliga es compongui per diferents jugadors d'arreu dels territoris de llengua catalana. Finalment, es proposa incentivar la ciutadania a dur accions de *hacking* ètic en clau positiva. Es posa com a exemple piratejar Netflix o plataformes semblants per afegir subtítols en català en algun dels seus continguts.

### **Reconeixement dels continguts i creadors existents:**

Un altre eix sobre el qual giren les propostes és la necessitat de reconeixement dels continguts ja existents, les eines i plataformes digitals, i els creadors de contingut i altres actors implicats, ja que, en tractar-se d'un mètode de producció i consum relativament nou, encara no són coneguts. Es parla, més concretament, de què l'administració promocioni els influencers i creadors de contingut, agregant-los en les seves campanyes per la normalització del català i donant accés o difusió al seu contingut en els canals públics, per incentivar-los a continuar creant contingut en català. En aquesta línia, es proposa generar un *start-system* de nous continguts i creadors, com ara els principals *Youtubers* i *Twitchers* i *influencers* catalanoparlants. Quant a aquesta proposta, es matisa que la promoció es dugui a terme amb el propòsit de normalitzar l'ús del català en aquests espais, sense mostrar-ho com quelcom estrany o com una llengua impostada en un sector al qual no pertany.

Altrament, les persones participants també creuen convenient crear tot un seguit de premis i beques per creadors digitals de projectes en català, per tal d'incentivar-los a seguir donant perspectiva lingüística al seu contingut en plataformes com *Twitch*, *TikTok*, etc. En aquesta línia, es pretén que l'administració influencii aquells creadors de contingut catalanoparlants que no duguin a terme les seves tasques en català, i que se'ls animi a fer-ho. D'una altra banda, se suggereix donar visibilitat als videojocs en català existents, ja que les persones participants pressuposen que molts consumidors de videojocs catalanoparlants desconeixen que n'existeixen en català. En la mateixa línia, es proposa que l'administració doni visibilitat a les comunitats de videojocs en català com ara Gaming.cat.

## **Sortir del marc de les autonomies:**

Les persones participants, al llarg de la sessió, conclouen que el marc en què es troba el món digital és complex i global i, per aquest motiu, interaccionar-hi des del marc de les autonomies, dificulta les possibilitats d'èxit en el sector. En aquesta línia, es proposa que les administracions d'arreu dels territoris de llengua catalana es coordinin per tal d'endinsar-se en el món digital de forma conjunta, com a mercat catalanoparlant amb uns mateixos objectius, i reunint esforços perquè siguin més efectius. Així, es proposa impulsar la cocreació de continguts entre els diferents territoris de parla catalana, mitjançant la col·laboració entre totes les administracions del domini lingüístic, per tal de facilitar la producció de projectes col·laboratius amb l'agrupació de recursos. En aquesta línia, es proposa que les administracions atorguin suport econòmic a aquells projectes duts a terme de forma col·laborativa entre els territoris de què parlem. D'una altra banda, se suggereix que les institucions pertinents duguin a terme accions de regulació conjuntes de la presència del català a diferents mitjans i plataformes d'empreses a escala internacional. Les persones participants consideren que aquesta regulació serà més efectiva duta a terme conjuntament que si les administracions van per lliure. Es posa com a exemple, fer pressió des dels diferents governs per què xarxes socials com *Instagram*, *TikTok*, i altres serveis com *TripAdvisor* o *Amazon* puguin configurar-se en català. Finalment, se suggereix que les administracions incentivin la participació entre PIMES arreu dels territoris del domini lingüístic, mitjançant un increment dels ajuts econòmics per a projectes transfronterers.

## **El català de forma accessible:**

Un altre eix sorgit al llarg de la sessió és l'aprofitament de la tecnologia per tal de fer més accessible el contingut i les eines en català, segons les persones participants, escasses i, molts cops, desconegudes. El propòsit de les mesures proposades és facilitar que la comunitat lingüística catalanoparlant pugui tenir un fàcil accés a tot el contingut en català en un mateix espai. Es tracta de reduir esforços en un clic. En primera instància, es parla de donar difusió a eines digitals de promoció del català, com ara el *Catalanitzador*, entre altres. D'altra banda, moltes propostes van encaminades a la creació d'agregadors o *hubs* de tots els recursos tecnològics i continguts digitals. Com a mostra a replicar, es parla de *ClapClap*, una plataforma que recull tots els vídeos de les xarxes socials en català. Nogensmenys, les persones participants conclouen que per tal de dur a terme aquesta mesura, és indispensable l'ajut econòmic per part de l'administració, així com una difusió potent perquè la plataforma no quedi en l'oblit. També es proposa crear un *hub* exclusivament per als creadors audiovisuals en català, així com donar visibilitat als directoris segregats per aplicacions o plataformes: *YouTube*, *TikTok*, *Instagram*, *Facebook*, etc. En última instància, es proposa crear una XARC (Xarxa de Recursos i Comunicació) de tot l'àmbit lingüístic, un conjunt indexat de tot el contingut i iniciatives digitals en català. Aquesta última proposta pretén ser un agregador d'agregadors, és a dir, un espai on es trobin els directoris de què s'ha parlat amb anterioritat.

## **Intel·ligència artificial:**

Les persones participants identifiquen que un altre repte al qual s'enfronta la llengua catalana és a la intel·ligència artificial i les seves variants en l'ús del català, escasses. Per exemple, els i les participants aporten dades que mostren que la majoria de catalanoparlants volen que els assistents de veu incloguin el català, una opció lingüística que normalment és inexistent en molts serveis. Per aquest motiu, les aportacions proposades posen èmfasi en la incentivació de la intel·ligència artificial (IA) en català. Més concretament, es proposa que l'administració dediqui esforços a fer veure el valor afegit que implica la inclusió del català en les diferents eines d'IA, tant a la ciutadania com, sobretot, a les principals plataformes del sector. Es tracta de reclamar la versió en català d'eines com *l'Alexa* (*Amazon*), *Siri* (*Apple*) o *Google Assistant* (*Google*).

Se suggereix que l'administració incentivi la ciutadania i les empreses del país a proporcionar dades obertes per a l'entrenament dels diferents assistents. Tanmateix, també es proposa l'atorgament de premis de creació d'eines d'IA en català. Tot seguit, es posa èmfasi en les eines d'IA pròpiament catalanes, com l'*A/NA*, una eina que pretén garantir la supervivència del català en l'àmbit digital i tecnològic mitjançant agents conversacionals, assistents de veu i traductors automàtics en català. En aquesta línia, es proposa implicar obligatòriament les escoles i instituts en el projecte *A/NA*, per tal que l'alumnat es familiaritzi amb l'eina i, a la vegada, es generi una major aportació de dades diverses que millorin el seu funcionament i garanteixin una representació més diversa del català. Quant a l'aportació de dades, també es proposa una major implicació de la ciutadania i PIMES catalanes perquè aportin dades i facin ús de l'eina. De la mateixa forma, també es parla de promocionar altres webs lingüístiques com *Forvo*, *Softcatalà* o *Catvers*. Quant a aquesta última plataforma, que pretén ser l'espai digital en el qual es desenvolupin activitats per a promoure el català i la cultura de Catalunya, es proposa que l'administració dugui a terme campanyes per tal que les organitzacions cíviques s'adhereixin en l'espai *CatVers*.

#### **Mesures administratives:**

Un altre eix que tracten les persones participants són les iniciatives que pot dur a terme l'administració pública per garantir que les mesures d'inclusió del català en l'àmbit digital tinguin èxit. En aquest eix, es proposen mesures molt diverses que tenen implicació sobre diferents àmbits i sectors. Primerament, es proposa utilitzar la contractació pública per una millor valoració de les propostes per incloure el català a les diferents interfícies i plataformes. En segon lloc, se suggereix la creació de campanyes en positiu i en negatiu per aquelles empreses que contemplen o no el català en el seu funcionament i oferta de serveis. Les persones participants conclouen que l'impuls d'aquestes eines tecnològiques ha de dur-se a terme des de la Generalitat de Catalunya, per referenciar-se com a referents de l'adopció d'aquestes tecnologies davant de les empreses privades. Seguint el fil de les campanyes, es proposa que es duguin a terme campanyes dirigides a les empreses que operen al país per donar a conèixer els bots conversacionals que inclouen el català, per tal que les empreses puguin adoptar-los en la seva promoció i atenció al client en línia, sense haver de recórrer a altres bots conversacionals estrangers o que no possibilitin la conversa en català.

També es proposen campanyes per recalcar el valor de la inclusió de llengües minoritàries dirigides a les principals aplicacions i plataformes tecnològiques, per tal d'incentivar-les, i obrir canals de negociació amb aquestes per tal de facilitar aquesta inclusió. També se suggereixen campanyes per al foment del contingut audiovisual en català, que inclogui els canals i plataformes per visualitzar-lo. Tot seguit, es proposa el desenvolupament d'un pla estratègic amb col·laboració del jovent, majoritàriament, per tal d'identificar els principals clubs de fans de continguts en català en línia, siguin videojocs, sèries o pel·lícules, entre d'altres, per seguir el seu contingut i incentivar-lo. L'objectiu és realimentar, de forma eficient, la mateixa difusió que fan aquests clubs de fans dels continguts que els agraden, a la vegada que s'identifiquen els continguts que generen més audiències per observar els seus trets característics i poder replicar-los en un futur. Finalment, es proposa la incorporació de xats en línia a les plataformes de mitjans audiovisuals públics durant la retransmissió de programes i esports, per generar dinàmiques més col·laboratives entre els espectadors i incentivar el consum dels continguts que comenten.

## 3.1 Concreció de propostes

Una vegada realitzada la deliberació entre les persones participants, es fa un segon exercici en un únic grup. Consisteix a concretar les propostes a partir del seu grau de viabilitat i el seu grau d'impacte. L'objectiu és valorar si les propostes poden aplicar-se i si, una vegada aplicades, poden tenir un efecte sobre l'ús del català.

A l'Annex I es recullen totes les propostes esmentades durant la sessió.

---

Crear i difondre un canal de referència que agregui totes les eines digitals de promoció del català així com el contingut audiovisual disponible en català

### Eix

6. Món digital i tecnologies de la llengua.

### Descripció

Impulsar un gran magatzem de recursos en català a Internet. Identificar aquells recursos i eines útils per promoure el català (*Catalanitzador de Softcatalà*, subtítoladors automàtics, projecte AINA...) així com les iniciatives que agreguen contingut audiovisual en català (*ClapClap*, *Desdelsofà.cat*, *Creadors.tv...*). El canal facilitaria la visibilitat de les eines i continguts i minimitzaria esforços individuals de cerca a partir de la cooperació entre diferents plataformes i comunitats que treballen per promoure el català a la xarxa. Per tal de que tingués èxit, seria necessària la màxima promoció i difusió per part de la ciutadania, les comunitats i l'administració pública.

---

Crear un pla estratègic de comunicació impulsat des de l'administració, societat civil i empreses, on es tinguin en compte els diferents serveis i recursos de contingut en català al món digital

### Eix

6. Món digital i tecnologies de la llengua.

### Descripció

Posar en marxa una gran campanya de sensibilització de llarg abast per donar a conèixer l'ús de serveis, eines i projectes que tenen com a objectiu la promoció del contingut en català a internet. Aquesta campanya s'articularia a través d'un pla estratègic de comunicació amb fites i indicadors clars a llarg termini així com mecanismes de seguiment, avaluació i rendició de comptes accessibles a la ciutadania. Per tal que tingués èxit caldria l'impuls de l'administració així com el suport i la implicació en tot el procés de les associacions, iniciatives, influencers, comunitats d'usuaris i empreses que formen part de l'ecosistema català a internet.

---

Crear sistemes d'incentivació i reconeixement de l'ús de la llengua catalana en convocatòries públiques de subvencions i contractacions

### Eix

1. Administracions públiques.

### Descripció

Promoure incentius per utilitzar la llengua catalana en els criteris de puntuació de convocatòries públiques, subvencions, contractacions o concursos, entre d'altres. Això permetria incidir en sectors específics com la producció audiovisual, els videojocs o el món editorial. Es planteja utilitzar un sistema d'incentivació i reconeixement en clau positiva enlloc de requisits o criteris restrictius.

---

## Fomentar el projecte AINA a les escoles i instituts per arribar a la gent jove

### Eix

2. Educació i recerca.

### Descripció

Fomentar el projecte AINA als centres educatius incentivant la participació dels alumnes a la plataforma digital d'obtenció de veus per tecnologies de la llengua. Per incrementar l'atractiu del projecte s'hauria d'adaptar la plataforma digital al públic juvenil mitjançant la ludificació de l'aplicació a través d'un sistema de puntuació, dinàmiques de competició i eines socials. En paral·lel, es proposa que certàmens de lectura com el Veu Alta o el De Viva Veu s'impliquin en el recull d'oralitat per a millorar el repositori de fonètica catalana de l'AINA. Introduint el projecte AINA a les escoles es vol fer difusió d'aquest entre el públic infantil i juvenil així com donar més valor a les contribucions i incentivar la implicació dels alumnes en edat escolar.

---

## Promoure concursos de creació de continguts en línia sobre temàtiques diverses

### Eix

6. Món digital i tecnologies de la llengua.

### Descripció

Impulsar la organització de concursos en línia sobre àmbits diversos amb la voluntat d'incentivar la producció de contingut digital en llengua catalana. A través dels guardons i premis es vol estimular la creació digital en català i alhora dotar de suport econòmic i reconeixement públic aquells projectes emergents de qualitat. Es pot obrir la participació a diverses modalitats i categories que abastin àmbits com l'audiovisual, els videojocs o els *blogs*, entre d'altres. Com a exemple, es proposa organitzar uns Jocs Florals en línia i un concurs de *Gaming.cat*.

---

## Impulsar la tramitació en línia a través de bots conversacionals en llengua catalana a l'administració pública

### Eix

1. Administracions públiques.

## Descripció

Introduir eines de la tecnologia de la llengua com xats conversacionals (*xatbots*) i sistemes d'atenció automatitzada via veu que utilitzin el català per normalitzar l'ús del català en l'àmbit de l'atenció al públic. L'ús d'aquests programes amb el suport de la intel·ligència artificial permetrien agilitzar els processos de tramitació i fer una atenció personalitzada en català. L'impuls d'aquestes solucions tecnològiques des de la Generalitat de Catalunya, en el marc del procés de digitalització de l'administració pública catalana, podria suposar un precedent que facilitaria la posterior adopció d'aquestes tecnologies per part de les empreses privades.

---

Establir relacions des dels poders públics amb les principals empreses del món dels videojocs per explorar vies d'introducció del català en els jocs i les plataformes més utilitzades del mercat

## Eix

4. Cultura.

## Descripció

Elaborar una ronda de contactes exploratòria per part de representants polítics catalans d'alt nivell amb les principals corporacions del món dels videojocs per promoure la llengua catalana. Posar en valor el fet diferencial del català així com l'avantatge competitiu i el prestigi que suposa utilitzar la llengua catalana per captar més públic. Esbrinar les condicions que demanen per incloure al català als seus productes i a partir d'aquí desenvolupar altres polítiques d'atracció i incentivació positiva. L'objectiu fonamental de la proposta és aconseguir que les consoles i videojocs més populars del mercat estiguin disponibles en català.

---

Crear competicions esportives de videojocs populars a nivell territorial i donar suport a les ja existents amb el suport d'*influencers* i comentaristes en català.

## Eix

4. Cultura

## Descripció

Impulsar competicions d'esports electrònics populars en català a nivell territorial i nacional. Promoure la formació d'equips a nivell escolar, municipal i comarcal per posar en valor el sentiment de pertinença, la proximitat i la qualitat competitiva com a fet diferencial. Per aconseguir que les competicions siguin exitoses cal que s'inclouguin els videojocs més populars (Fornite, League of Legends, Valorant...), una dinàmica de joc i espectacle atractiva que s'assimili a les competicions professionals i, especialment, que l'acompanyin comentaristes amb experiència i un ús correcte de la llengua catalana. En quant a les competicions ja existents, caldria donar suport a comunitats d'esports catalanes com *Gamesports Lleida*, replicar el model arreu del territori, oferir més formació als comentaristes, incentivar espais de trobada presencials i donar més visibilitat a les competicions. L'objectiu final és aconseguir que les competicions d'esports electrònics en català aconseguixin més referencialitat i popularitat.

---

## Campanya de difusió institucional del *Catalanitzador* en els centres públics per tal que les interfícies dels dispositius estiguin per defecte en català

### Eix

#### 1. Administracions públiques

### Descripció

Incentivar que la configuració dels ordinadors i mitjans de comunicació interns de tota l'administració pública sigui en català per defecte. L'ús per defecte del català en les interfícies dels dispositius electrònics ha de permetre que tant la ciutadania com els professionals públics pugui navegar i treballar en català amb plena normalitat en espais com escoles, hospitals, ajuntaments o centres cívics, entre d'altres. Per implementar-la es podria fer una campanya de difusió interna i externa d'eines automàtiques com el *Catalanitzador* de *Softcatalà*. A través de la mesura es podria augmentar l'ús estadístic de la llengua catalana i normalitzar el seu ús en les institucions públiques.

A la taula següent s'exposa el recull de propostes concretades a la sessió deliberativa de l'Eix 6. Món digital i tecnologies de la llengua, en format de graella i categoritzades segons els àmbits de debat que configuren el procés participatiu i la temàtica en la qual s'engloben.



## Tecnologies de la llengua i món digital

Àmbits	Eix temàtic	Propostes	Observacions
<b>El català de forma accessible</b>	Món digital i tecnologies de la llengua	Crear i difondre un canal de referència agregant totes les eines digitals de promoció del català i contingut audiovisual	Impulsar un gran magatzem de recursos en català a Internet, útils per promoure el català i iniciatives que agreguin contingut audiovisual. El propòsit és aglomerar les eines per facilitar-ne la cerca. És necessària una forta promoció.
<b>Reconeixement dels continguts i creadors existents</b>	Administracions públiques	Crear sistemes d'incentivació i reconeixement de l'ús de la llengua en convocatòries públiques de subvencions i contractacions	Promoure incentius per utilitzar la llengua catalana en els criteris de puntuació de convocatòries públiques, subvencions, contractacions o concursos, entre d'altres. Posa especial èmfasi en el vessant d'incentivació en comptes dels criteris restrictius.
<b>Intel·ligència artificial</b>	Educació i recerca	Fomentar el projecte AINA a les escoles i instituts per arribar a la gent jove	Per fer-ho, s'ha d'adaptar el projecte al públic juvenil mitjançant la ludificació de l'aplicació a través de diferents eines. El seu objectiu és incentivar la implicació de les franges d'edats juvenils per la millora del projecte en si.
<b>Mesures administratives</b>	Administracions públiques	Impulsar la tramitació en línia a través de <i>xatbots</i> en llengua catalana a l'administració pública	El propòsit és normalitzar l'ús del català en l'àmbit de l'atenció al públic mitjançant la introducció d'eines lingüístiques digitals com els <i>xatbots</i> i sistemes d'atenció automatitzada. Ho impulsaria la Generalitat de Catalunya, adaptant-ho, des d'un primer moment, a la digitalització interna de l'administració pública catalana.
	Món digital i tecnologies de la llengua	Crear un pla estratègic de comunicació impulsat des de l'administració, societat civil i empreses	Aquest pla estratègic de comunicació ha de tenir en compte els diferents serveis i recursos de contingut en català al món digital. El seu propòsit és la promoció del contingut en català a Internet, així com el seguiment, l'avaluació i la rendició de comptes dels diferents implicats en la producció i consum d'aquest contingut.

<b>Manca de continguts en català</b>	Cultura	Establir relacions des dels poders públics amb les empreses de videojocs per explorar vies d'introducció del català en els jocs	L'objectiu de la proposta és aconseguir que les consoles i videojocs més populars del mercat estiguin disponibles en català. És indispensable l'elaboració d'una ronda de contactes exploratòria per part dels representants polítics catalans amb les principals corporacions del món dels videojocs.
	Cultura	Crear competicions esportives de videojocs populars a nivell territorial i donar suport a les ja existents amb el suport d' <i>influencers</i> i comentaristes	Competicions d'esports electrònics populars en català a nivell territorial i nacional. Promoure la formació d'equips a escala escolar, municipal i comarcal per reivindicar el sentiment de pertinença, la proximitat i la qualitat competitiva com a fet diferencial.
	Món digital i tecnologies de la llengua	Promoure concursos de creació de continguts en línia sobre temàtiques diverses	El propòsit és estimular la creació digital en català a través de l'organització de concursos en línia, a l'hora de dotar de suport econòmic i reconeixement públic els projectes emergents de qualitat i els seus creadors i impulsors. Es tracta de videojocs, <i>blogs</i> , Jocs Florals en línia, etc.
<b>El català a la base</b>	Administracions públiques	Campanya de difusió institucional del <i>Catalanitzador</i> en els centres públics per tal que les interfícies dels dispositius estiguin en català	Incentivar que la configuració dels ordinadors i mitjans de comunicació interns de tota l'administració pública sigui en català per defecte. Per implementar-la es podria fer una campanya de difusió interna i externa d'eines automàtiques com el <i>Catalanitzador</i> de <i>Softcatalà</i> .

## **Annex I. Recull de propostes esmentades durant la sessió**

Les propostes descrites a continuació van ser esmentades durant la primera dinàmica de pluja d'idees desenvolupada en un únic grup de treball durant la sessió deliberativa.

Eix temàtic	Propostes	Observacions
Món digital i tecnologies de la llengua	Crear i difondre un canal de referència agregant totes les eines digitals de promoció del català i contingut audiovisual	Impulsar un gran magatzem de recursos en català a Internet, útils per promoure el català i iniciatives que agreguin contingut audiovisual. El propòsit és aglomerar les eines per facilitar-ne la cerca. És necessària una forta promoció.
Món digital i tecnologies de la llengua	Crear un pla estratègic de comunicació impulsat des de l'administració, societat civil i empreses	Aquest pla estratègic de comunicació ha de tenir en compte els diferents serveis i recursos de contingut en català al món digital. El seu propòsit és la promoció del contingut en català a Internet, així com el seguiment, l'avaluació i la rendició de comptes dels diferents implicats en la producció i consum d'aquest contingut.
Administracions públiques	Crear sistemes d'incentivació i reconeixement de l'ús de la llengua en convocatòries públiques de subvencions i contractacions	Promoure incentius per utilitzar la llengua catalana en els criteris de puntuació de convocatòries públiques, subvencions, contractacions o concursos, entre d'altres. Posa especial èmfasi en el vessant d'incentivació en comptes dels criteris restrictius.
Educació i recerca	Fomentar el projecte AINA a les escoles i instituts per arribar a la gent jove	Per fer-ho, s'ha d'adaptar el projecte al públic juvenil mitjançant la ludificació de l'aplicació a través de diferents eines. El seu objectiu és incentivar la implicació de les franges d'edats juvenils per la millora del projecte en si.
Món digital i tecnologies de la llengua	Promoure concursos de creació de continguts en línia sobre temàtiques diverses	El propòsit és estimular la creació digital en català a través de l'organització de concursos en línia, a l'hora de dotar de suport econòmic i reconeixement públic els projectes emergents de qualitat i els seus creadors i impulsors. Es tracta de videojocs, <i>blogs</i> , Jocs Florals en línia, etc.
Administracions públiques	Impulsar la tramitació en línia a través de xats conversacionals en llengua catalana a l'administració pública	El propòsit és normalitzar l'ús del català en l'àmbit de l'atenció al públic mitjançant la introducció d'eines lingüístiques digitals com els bots conversacionals i sistemes d'atenció automatitzada. Ho impulsaria la Generalitat de Catalunya, adaptant-ho, des d'un primer moment, a la digitalització interna de l'administració pública catalana.
Cultura	Establir relacions des dels poders públics amb les empreses de videojocs per explorar vies d'introducció del català en els jocs	L'objectiu de la proposta és aconseguir que les consoles i videojocs més populars del mercat estiguin disponibles en català. És indispensable l'elaboració d'una ronda de contactes exploratòria per part dels representants polítics catalans amb les principals corporacions del món dels videojocs.

Cultura	Crear competicions esportives de videojocs populars a nivell territorial i donar suport a les ja existents amb el suport d' <i>influencers</i> i comentaristes	Competicions d'esports electrònics populars en català a nivell territorial i nacional. Promoure la formació d'equips a escala escolar, municipal i comarcal per reivindicar el sentiment de pertinença, la proximitat i la qualitat competitiva com a fet diferencial.
Administracions públiques	Campanya de difusió institucional del <i>Catalanitzador</i> en els centres públics per tal que les interfícies dels dispositius estiguin en català	Incentivar que la configuració dels ordinadors i mitjans de comunicació interns de tota l'administració pública sigui en català per defecte. Per implementar-la es podria fer una campanya de difusió interna i externa d'eines automàtiques com el <i>Catalanitzador</i> de <i>Softcatalà</i> .
Món digital i tecnologies de la llengua	Obrir canals de negociació entre l'administració i les principals empreses de videojocs per incloure suport tècnic en català a les consoles	La inclusió del català a la interfície de les principals consoles (d'empreses globals com <i>Nintendo</i> , <i>Sony</i> , <i>Microsoft</i> i <i>Steam</i> ) és el primer pas per a la creació i adaptació de videojocs en català.
Administracions públiques	Elaborar campanyes de normalització del català amb referents lingüístics i influencers a l'hora que se'ls promociona i se'ls dona visibilitat mitjançant un start-system	Start-system de continguts i creadors digitals perquè els principals <i>YouTubers</i> i <i>Twitchers</i> , així com <i>influencers</i> catalans, entre d'altres, siguin promocionats i inclosos en les campanyes de normalització del català. D'aquesta forma, s'incentiva que continuïn generant continguts en català.
Administracions públiques	Coordinació de les administracions de tot el domini lingüístic per agrupar esforços i recursos quant a la incorporació de la llengua en l'àmbit digital	Configurar-se com a mercat catalanoparlant amb uns mateixos objectius i reunint esforços perquè siguin més efectius quant a la cocreació de continguts i serveis, denúncia i regulació de la presència del català a les diferents corporacions, atorgament de suport econòmic a projectes i iniciatives transfrontereres, etc.
Món digital i tecnologies de la llengua	Atorgar premis i beques per als creadors de contingut i serveis digitals en català	Incentivar els creadors a seguir donant perspectiva lingüística al seu contingut en plataformes com <i>Twitch</i> , <i>TikTok</i> , etc. En aquesta línia, es pretén que l'administració influencii aquells creadors de contingut catalanoparlants que no duguin a terme les seves tasques en català.
Món digital i tecnologies de la llengua	Configurar dispositius mòbils, ordinadors, tauletes digitals, entre d'altres, en català i navegar digitalment en català	La finalitat de la mesura és normalitzar l'ús del català en l'àmbit digital i, a més a més, influenciar les estadístiques dels cercadors perquè identifiquin els usuaris com a usuaris catalanoparlants i que l'algorisme de cerques s'adapti a aquest factor.

Administracions públiques	Elaborar campanyes per conscienciar la ciutadania i PIMES de la importància de la configuració en català de les interfícies digitals, incloent-hi instruccions per fer-ho	Les campanyes tenen l'objectiu de mostrar els avantatges per als usuaris digitals de la configuració en català dels seus dispositius electrònics. Han de comptar amb una guia per facilitar-ne la configuració i amb mecanismes de denúncia o petició per aquells espais que no ofereixin la possibilitat de fer-ho.
Món digital i tecnologies de la llengua	Piratejar les principals plataformes audiovisuals i de contingut digital atractiu per tal d'introduir continguts en català	Aquesta iniciativa, pensada per a la ciutadania i sense vinculació amb el món institucional, pretén que es duguin a terme accions de <i>hacking ètic</i> , principalment a les grans plataformes ( <i>Netflix, PrimeVideo, HBO...</i> ) per introduir continguts en català o boicotejar-les.
Món digital i tecnologies de la llengua	Recórrer a la denúncia, el boicot o les peticions per tal d'incloure el català en eines i plataformes digitals conegudes	Aquestes mesures haurien de ser impulsades per la ciutadania per tal de mostrar rebuig o suport a diferents entitats a tall de rendició de comptes amb aquelles plataformes que no incloguin el català en les seves interfícies o continguts.
Món digital i tecnologies de la llengua	Desenvolupar un complement <i>plug-in</i> per generar subtitulació automàtica al català	Un complement <i>plug-in</i> de subtitulació automàtica al català facilitaria i dinamitzaria aquesta subtitulació per tal de comptar amb aquesta en la major part de continguts possibles. Una plataforma en la qual pot ser molt útil és a <i>YouTube</i> .
Administracions públiques	Propiciar la contractació pública per una millor valoració de les propostes per incloure el català	Mitjançant procediments de contractació pública l'administració podrà seleccionar la millor oferta per executar projectes d'inclusió del català en els diferents àmbits digitals.
Audiovisual	Desenvolupament d'un pla per a la identificació dels principals clubs de fans de continguts en català i col·laboració amb aquests per la promoció dels continguts	L'objectiu és realimentar de forma eficient la difusió que fan els clubs de fans dels continguts exitosos, a la vegada que s'identifiquen els continguts que generen més audiències per observar els seus trets característics i poder replicar-los en un futur.
Món digital i tecnologies de la llengua	Incorporació de xats en línia a les plataformes de mitjans audiovisuals durant la retransmissió de programes i activitats esportives, entre d'altres	La finalitat d'aquesta mesura és modernitzar la retransmissió tradicional de certs programes mitjançant eines digitals per generar dinàmiques més participatives entre els espectadors i augmentar la competitivitat dels continguts per augmentar-ne el consum.

Mitjans de comunicació	Donar visibilitat als videojocs existents en català, així com a les comunitats de videojugadors en català, mitjançant informació en portals web o als noticiaris	Davant el fet que molts consumidors de videojocs catalanoparlants desconeixen que existeixen jocs en català, l'objectiu de la proposta és que l'administració els doni visibilitat, així com a les comunitats de videojocs en català com ara <i>Gaming.cat</i> .
Món digital i tecnologies de la llengua	Impulsar la cocreació de continguts entre els diferents territoris de parla catalana, mitjançant la col·laboració entre totes les administracions del domini lingüístic	Per tal de fer més efectives les accions al voltant d'un món digitalitzat global, es proposa dur terme accions col·laboratives entre les diferents administracions per augmentar la presència del català a diferents mitjans i plataformes d'empreses a escala internacional.
Administracions públiques	Atorgament de subvencions i altres ajuts econòmics per a projectes digitals de promoció del català duts a terme de forma col·laborativa entre els territoris	Col·laboració entre les administracions dels territoris de llengua catalana per tal d'atorgar ajuts econòmics que incentivin la participació entre PIMES, entitats i actors ciutadans en la creació de projectes digitals transfronterers i en català.
Món digital i tecnologies de la llengua	Reclamar la versió en català d'eines com <i>l'Alexa (Amazon)</i> , <i>Siri (Apple)</i> o <i>Google Assistant (Google)</i>	Dedicar esforços administratius a la negociació amb grans corporacions digitals per fer-los veure el valor afegit que implica la inclusió del català en les diferents eines d'intel·ligència artificial. Implicar la ciutadania en campanyes de protesta i de petició.
Món digital i tecnologies de la llengua	Atorgament de premis de creació d'eines d'IA en català	Incentivar la creació catalanoparlant d'eines d'intel·ligència artificial per tal d'augmentar-ne la producció i, per tant, els usos posteriors.
Món digital i tecnologies de la llengua	Implicar la ciutadania i les PIMES catalanes per tal d'aportar dades i augmentar l'ús de l'eina d'IA <i>AINA</i> .	Mitjançant el màxim nombre d'aportació de dades i d'implicacions amb aquesta eina catalana d'intel·ligència artificial, s'assolirà una qualitat major i dels seus serveis, fomentant els seus potencials usos posteriors.
Administracions públiques	Elaborar campanyes per promocionar webs lingüístiques com <i>Forvo</i> , <i>Softcatalà</i> o <i>Catvers</i>	Donar a conèixer eines digitals d'ús lingüístic dedicades al català per tal que la ciutadania i les empreses les coneguin, les tinguin a la seva disposició i les emprin en els seus usos quotidians i s'adhereixin a elles.

## Annex II. Resultats de l'enquesta d'avaluació de les sessions

En aquest apartat s'inclouen els resultats de les enquestes d'avaluació de les sessions fetes als participants. Es presenten els resultats globals de les sis persones que van respondre l'enquesta de les dotze que van assistir a la sessió.

La preparació de la cinquena sessió es valora en la seva majoria com a bona, ja que tots els elements s'han valorat en més d'un 65% com a *molt* i en més d'un 80% com a *molt* o *bastant*: materials previs clars i adients, convocatòria i informació enviada amb una antelació adequada i objectius de la sessió clars. L'aspecte pitjor valorat és el de la claredat i idoneïtat dels materials previs, ja que s'han valorat en un 16% aproximadament com a *poc*.

**Figura 4.1** Valoració de la preparació de la sessió

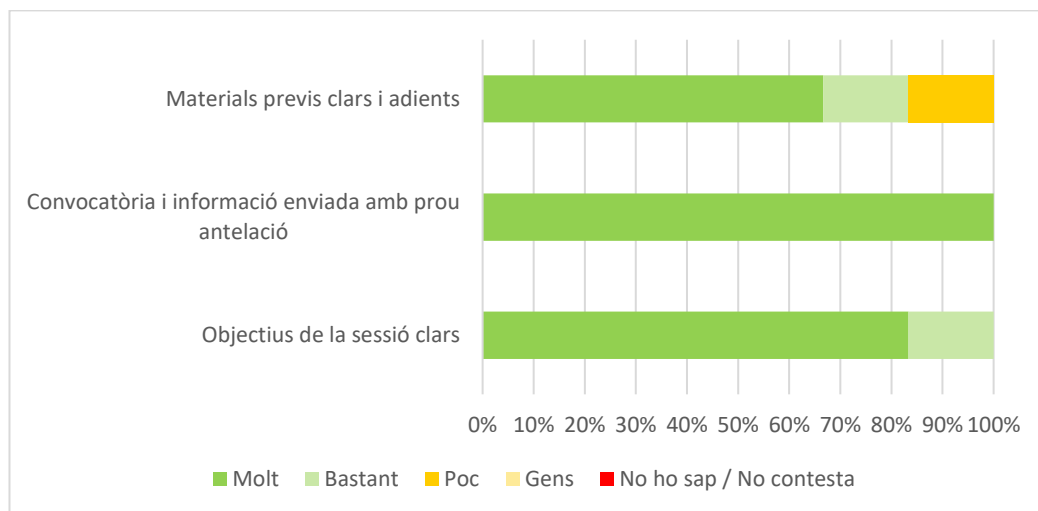


Figura 4.1

Font: Enquesta d'avaluació del procés participatiu del Pacte Nacional per la llengua (Sessió 7 juny)

L'execució de la sessió es considera bona, ja que s'han valorat positivament en un 100% tots els elements. Concretament, el nivell professional per part dels dinamitzadors s'ha valorat totalment com a *molt* professional i afavoridor del debat. L'adequació dels horaris de les sessions s'ha valorat com a *bastant* i *molt* a parts iguals, i la representació de les opinions de les persones participants s'ha valorat majoritàriament, per sobre del 65%, com a *molt*, respecte del 45% com a *bastant*.



**Figura 4.2 Valoració sobre l'execució de la sessió deliberativa**

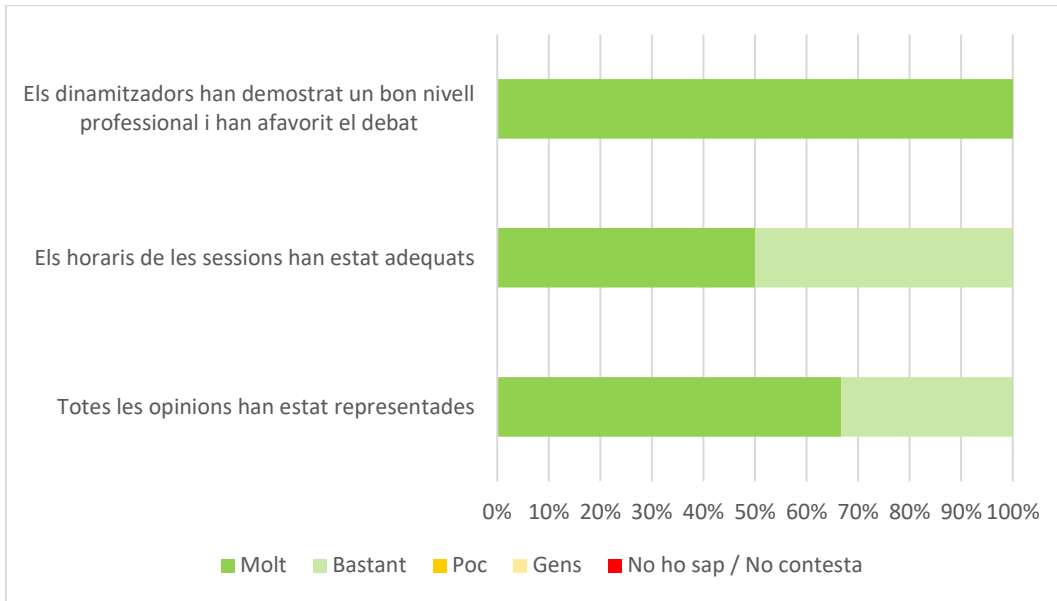


Figura 4.2.

Font: : Enquesta d'avaluació del procés participatiu del Pacte Nacional per la llengua (Sessió 7 juny)

La valoració de les expectatives de les persones participants ens mostra que aquestes han valorat positivament els resultats de la sessió. L'increment de la xarxa de relació de les persones interessades en el supera el 80% amb una valoració de *molt* i *bastant*, enfront d'un 20% aproximadament, que l'ha valorat com a *poc*. D'altra banda, l'aproximació de la relació entre l'Administració i la ciutadania s'ha valorat majoritàriament com a *bastant* i, en menor mesura, com a *molt*.

**Figura 4.3 Valoració sobre les expectatives respecte dels resultats de la sessió**

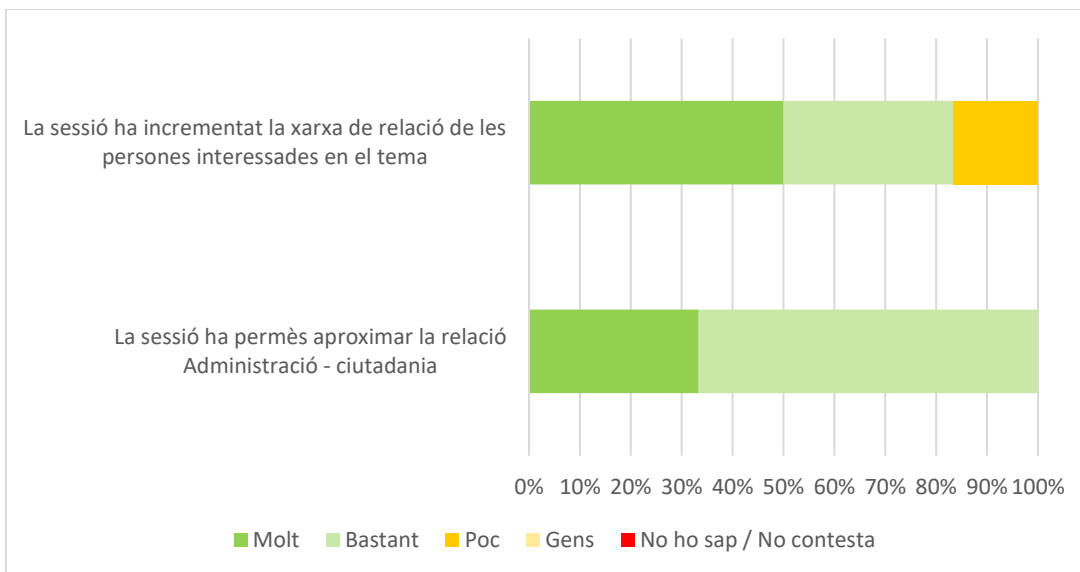


Figura 4.3

Font: Enquesta d'avaluació del procés participatiu del Pacte Nacional per la llengua (Sessió 7 juny)

La valoració global feta pels assistents és també positiva. L'assoliment dels objectius plantejats i la satisfacció amb els resultats de la sessió s'han valorat en un 50% com a *molt* i en un 50% com a *bastant*. Pel que fa a l'aprenentatge de coses noves i a la satisfacció quant al grau de participació, s'han valorat majoritàriament com a molt i bastant excepte en un 16% aproximadament, que els ha valorat com a *poc*, el segon element pitjor valorat que el primer.

**Figura 4.4 Valoració global**

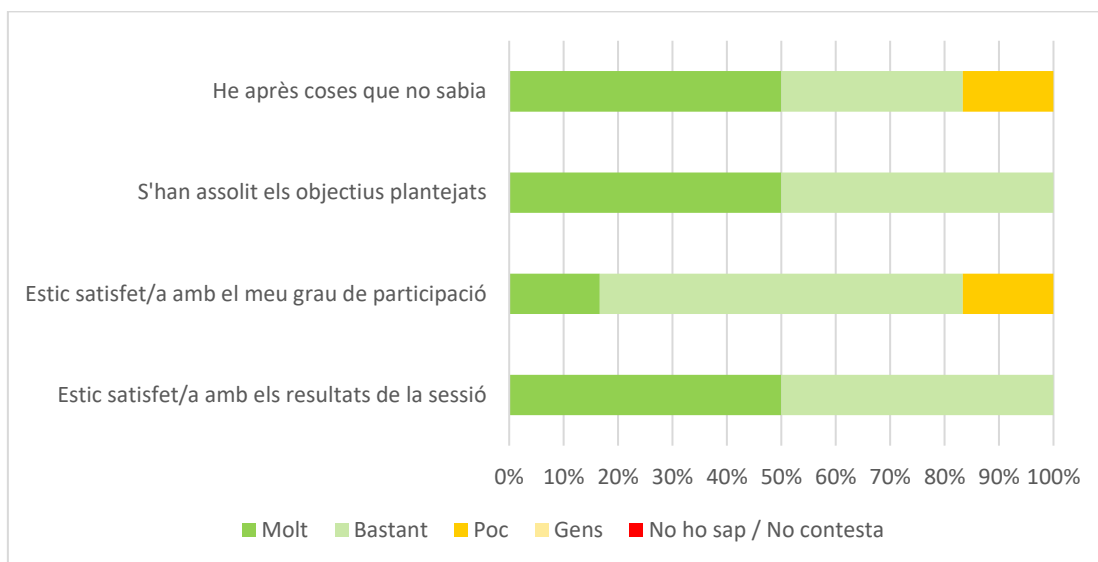


Figura 4.4.

Font: Enquesta d'avaluació del procés participatiu del Pacte Nacional per la llengua (Sessió 7 juny)

El principal mitjà d'accés i coneixement a la convocatòria ha estat la Generalitat de Catalunya (83%), seguit de la web del boca orella (17%).

**Figura 4.5 Accés a la convocatòria**

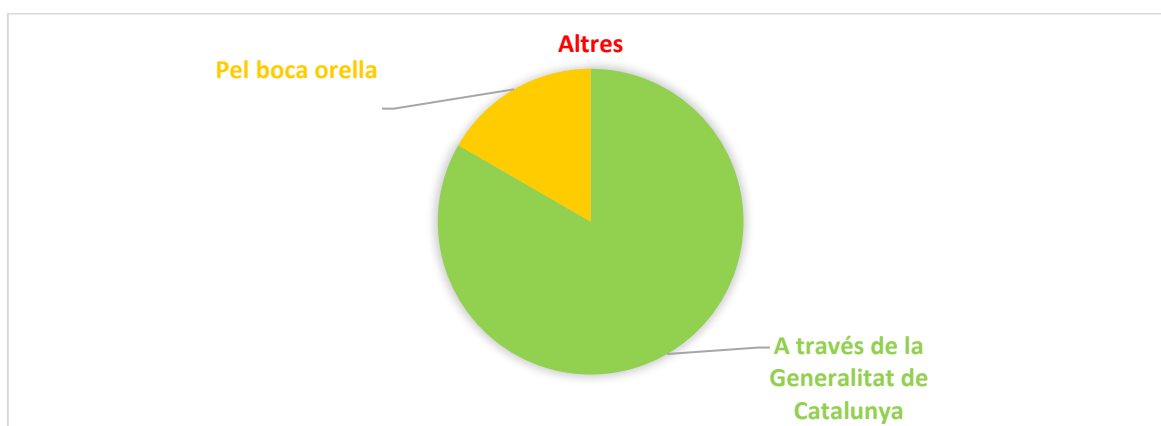


Figura 4.5.

Font: Enquesta d'avaluació del procés participatiu del Pacte Nacional per la llengua (Sessió 7 juny)

# Pacte Nacional per la Llengua



[participa.gencat.cat](http://participa.gencat.cat)



Generalitat  
de Catalunya