

Alberto Marinelli

# Educare alla cittadinanza digitale nell'era della platform society

(doi: 10.12828/100673)

Scuola democratica (ISSN 1129-731X)

Fascicolo speciale, maggio 2021

**Ente di afferenza:**

()

Copyright © by Società editrice il Mulino, Bologna. Tutti i diritti sono riservati.

Per altre informazioni si veda <https://www.rivisteweb.it>

## Licenza d'uso

Questo articolo è reso disponibile con licenza CC BY NC ND. Per altre informazioni si veda <https://www.rivisteweb.it/>

# Educare alla cittadinanza digitale nell'era della *platform society*

di **Alberto Marinelli**

**Title: Digital Citizenship Education in the Platform Society**

**ABSTRACT:** *The rise and affirmation of the platform society reshaped production models, patterns of social, public and political life, and shared norms, values and cultural practices. The current scenario brings significant challenges for the training of citizens in the use of digital technologies. A new digital civic education should respond to very complex problems (such as hate speech, cyberbullying, sexting and the promotion of respectful behaviours online). In doing so, educators need to reorient the digital skills educational paradigms, adapting them to the new social (and socio-technical) complexity. Such a process should lead to overcome the concept of technical skills, embrace a more comprehensive vision of citizenship, foster a more deep knowledge of digital platforms mechanisms, and develop a critical awareness of the digital dimension of public life.*

**KEYWORDS:** *Civic education, Digital citizenship, Platform society, Media information literacy*

## **1. Gli obiettivi dell'educazione civica digitale nell'era della *platform society***

Nel sillabo che orienta la costruzione dei curricula di *Educazione civica digitale* (MIUR, 2018) vengono richiamati alcuni argomenti profondamente radicati nel dibattito pubblico e nella letteratura scientifica. In primo luogo, la presa d'atto che la pervasività delle tecnologie – rafforzata dall'appartenenza generazionale – comporta una ridefinizione delle modalità di accesso e uso delle

Alberto Marinelli, «Sapienza» *Università di Roma*,  
alberto.marinelli@uniroma1.it

risorse dell'informazione, della conoscenza, della comunicazione nella sfera personale e in quella pubblica. Queste trasformazioni interessano una serie sempre più estesa di attività della vita quotidiana, in cui le tecnologie online si innestano *senza soluzione di continuità* nella nostra esperienza del mondo, mentre l'emergenza sanitaria ha impresso loro una importante accelerazione. Con il *lockdown* abbiamo preso atto che le tecnologie digitali rappresentano *ubiquitous interfaces* che abilitano e strutturano l'esperienza di una pluralità di contesti.

La Didattica a Distanza (poi Didattica Digitale Integrata, DDI), per esempio, ha consentito la continuità del percorso didattico, ma ha imposto le *affordances*<sup>1</sup> (Bucher e Helmond, 2018) di piattaforma (GSuite, Teams, Zoom, Moodle) nella strutturazione dell'ambiente formativo, delle relazioni con gli studenti, dei tempi di vita di studenti, docenti, famiglie. Similmente la condizione di *smart working* è intervenuta a riorientare l'attività lavorativa per *task*, a riarticolare il tempo di lavoro e ad imporre l'uso di strumenti di collaborazione a distanza.

La presa d'atto della pervasività si accompagna, inoltre, alla consapevolezza che la *digital transformation* interessa dimensioni che attengono all'esercizio delle *competenze di cittadinanza* e alla partecipazione attiva alla vita democratica. Le parole chiave evocate nel Sillabo predisposto dal Ministero sono: «spirito critico» e «responsabilità». «Lo spirito critico è condizione necessaria per governare il cambiamento tecnologico e per orientarlo verso obiettivi sostenibili per la nostra società. Responsabilità, perché i media digitali, nella loro caratteristica di dispositivi non solo di fruizione ma anche di produzione e di pubblicazione dei messaggi, richiamano chi li usa a considerare gli effetti di quanto attraverso di essi vanno facendo».

La prospettiva di lavoro mira a costruire «strategie positive» che consentano agli studenti di «appropriarsi dei media digitali, passando da consumatori passivi a consumatori critici e produttori responsabili di contenuti e nuove architetture» (MIUR, 2018). Questo approccio segnala a mio avviso un potenziale salto di qualità rispetto al tradizionale dibattito sulle «competenze digitali». Mette infatti al centro dell'attenzione il complesso rapporto tra:

<sup>1</sup> Il concetto di *affordance* in relazione alla Human Computer Interaction (HCI) è stato formulato da Norman (1988) e fa riferimento alle possibilità di azione immediatamente percepibili dall'utilizzatore, anche sulla base della pregressa esperienza e dei suoi attuali obiettivi.

- le *architetture tecnologiche globali*, piattaforme digitali rispetto alle quali ci siamo resi dipendenti in tutti gli ambiti della nostra quotidianità (van Dijck *et al.*, 2018);
- le *relazioni di potere* inscritte nel processo di *datafication* che ne rappresenta il *core business model* (van Dijck, 2014);
- le *trasformazioni* che questa configurazione impone rispetto *all'esercizio dei principali diritti di cittadinanza*.

In particolare, l'azione tesa ad accrescere il livello di consapevolezza rispetto al potere disciplinante e di controllo esercitato dalle piattaforme rappresenta il presupposto per lo sviluppo di autonomia critica ed è il fondamento indispensabile per l'esercizio consapevole della cittadinanza digitale nella *platform society* (van Dijck *et al.*, 2018).

In questo snodo riposa il senso dell'investimento collettivo che si sta avviando nelle istituzioni scolastiche italiane con la ridefinizione del curriculum di educazione civica. Il percorso relativo alle competenze di «cittadinanza digitale» non potrà limitarsi a rilasciare certificazioni sulle abilità di utilizzo di device o software, anche se dovrà necessariamente dare rilievo agli *aspetti computazionali* della realtà, all'emersione dei *big data* e allo sviluppo dei sistemi di *intelligenza artificiale*. Le abilità di tipo matematico-statistico, di *coding* o di conoscenza delle tecnologie sono infatti funzionali all'esercizio consapevole dei propri diritti e alla partecipazione responsabile alla vita democratica.

Questa prospettiva consente una più efficace integrazione con gli altri aspetti che compongono il portfolio delle *competenze trasversali* di educazione civica, e che comprende anche la riflessione sul dettato costituzionale e sui principi dello sviluppo sostenibile (cfr. Ministero dell'Istruzione, 2020). L'esercizio di una cittadinanza attiva nella *platform society* diventa possibile solo se i principi fondanti della nostra democrazia si innestano sui temi della sostenibilità (evidenziati nei 17 obiettivi dell'Agenda EU 2030) e sulla *consapevolezza critica nell'uso delle piattaforme digitali*, interfacce abilitanti per l'accesso ai servizi e alle opportunità di partecipazione.

## 2. Digital literacy education, cyberbullismo, hate speech

Per tematizzare l'evoluzione del dibattito sulla *digital literacy* e il progressivo spostamento di focus sulla *digital citizenship education* è opportuno prendere

atto che, per effetto dello stesso impatto delle tecnologie digitali, sono profondamente mutate le caratteristiche strutturali delle società in cui viviamo. Questa consapevolezza si è tradotta in un progressivo spostamento di focus dalla *digital literacy* alla *digital citizenship education*. Per evitare confusioni cercheremo di tenere distinte le formulazioni che si sono succedute nel tempo e di impiegarle in modo il più possibile circoscritto.

L'osservazione delle trasformazioni indotte dalle tecnologie digitali consente di evidenziare diverse fasi cui corrispondono altrettanti macro paradigmi teorici. La morfologia sociale della *network society*, abilitata dalla diffusione di internet e del personal computer, trova nel web il punto di accesso che la espande a livello globale e consente di sperimentare una forma socio-culturale che Castells definisce «virtualità reale» (Castells, 2001). Lo svilupparsi dei primi effetti pervasivi delle tecnologie informazionali nella vita quotidiana, nell'accesso alla conoscenza e nei contesti professionali, insieme alla sperimentazione delle embrionali dinamiche di *online civic engagement*, comporta un profilo di interventi educativi che possono essere racchiusi nell'espressione *digital literacy*. In questo ambito sono ricomprese le *internet and computer technical skills* che vengono collocate, a partire dal 1995, nell'ECDL (*European Computer Driving Licence*): un programma di certificazione delle competenze orientato alle funzioni di base e alle capacità di utilizzo di programmi di scrittura e fogli di calcolo, sviluppato e aggiornato nel corso degli anni sotto il patrocinio della European Commission. In quest'ambito sono state nel corso degli anni ricomprese abilità più pertinenti alle *corrette pratiche di accesso e utilizzo consapevole* delle tecnologie di rete (Koltay, 2011; Sonck *et al.*, 2011). Azioni formative di questo tipo si sono confermate indispensabili nell'ultimo decennio, quando la diffusione degli smartphone e l'abbassamento del costo del traffico dati hanno fatto sì che la presenza delle *social media platform* (Facebook, Instagram, TikTok) e delle *instant messaging app* (Whatsapp, FB Messenger, ecc.) divenisse pervasiva nella vita dei ragazzi.

L'intervento educativo ha tuttavia rinunciato, di norma, a sviluppare riflessione critica sulle *affordances* delle piattaforme e consapevolezza rispetto alla trasformazione che sta investendo le dinamiche sociali online. Le piattaforme, infatti, non si limitano a trasferire online le relazioni sociali: le sottopongono ad un continuo processo di *re-editing* fondato su nuove forme di espressione (*IG photo, stories*, video con effetti, filtri, *stickers*), aggregazione tematica e di interes-

si (*hashtag*), espressione di valori ed emozioni (*like, share*, cuoricini, commenti). Allo stesso tempo, rendono «non visibili» i propri interessi commerciali e i meccanismi che profilano e gerarchizzano contenuti e utenti (Gillespie, 2010; Van Dijck, 2014). Rispetto alla mediazione editoriale – elemento costitutivo della costruzione della sfera pubblico-politica – le *online media platforms* rappresentano i nuovi «custodians of the Internet» (Gillespie, 2018), perché presidiano l'intero orizzonte socio-tecnico all'interno del quale si muovono semplici utenti e potentissimi gruppi editoriali, strutturando il flusso informativo attraverso la logica – inavvertita sul piano esperienziale e non trasparente a tutti gli *stakeholder* – degli algoritmi di visualizzazione (Gillespie, 2014; Bucher, 2017).

Di fronte a questa transizione in direzione della *platform society*, la riflessione teorica e le pratiche formative si sono normalmente limitate a prendere in esame la promozione di *respectful behavior online*. Tale riflessione trova una ulteriore articolazione nelle due polarità più problematiche dal punto di vista comportamentale: *cyberbullying* e *sexting*, cui fa da corollario il tema trasversale dell'*hate speech*. In una parte della sterminata letteratura e nella manualistica per educatori e famiglie si pone un nesso causale tra alcune caratteristiche strutturali dei nuovi media (interattività, portabilità, multimedialità) e la diffusione di comportamenti aggressivi *online*. Il detonatore sarebbe rappresentato dall'interesse per le tecnologie e dal bisogno adolescenziale di essere sempre connessi con il gruppo dei pari (Tonioni, 2014). Indubbiamente alcune dimensioni ricorrenti nel cyberbullismo – ripetizione del gesto, intenzionalità, diverso bilanciamento di potere (Langos, 2012) – si iscrivono anche in processi più profondi della formazione identitaria adolescenziale: sviluppo dell'autostima, esplorazione del limite, competizione per accreditarsi nel gruppo dei pari, incertezza nella sfera delle pratiche sessuali che porta a continue oscillazioni tra ricerca di romanticismo e il tentativo di esercitare dinamiche di potere (Jones e Mitchell, 2016).

È opportuno però inquadrare il fenomeno all'interno di pratiche che segnalano il dilagare di *comportamenti incivili* che trovano negli ambienti *online* il contesto comunicativo più accessibile, soprattutto se si è in cerca di visibilità a basso costo<sup>2</sup>. L'*hate speech* trova espressione lungo un continuum che va dalla banale maleducazione alle forme più gravi di odio verso particolari soggetti (raz-

<sup>2</sup> Gli indicatori di *incivility* sono: il ricorso ad offese, insulti e linguaggio peggiorativo (incluso il *name-calling*); il tono irrispettoso; le esagerazioni/iperboli e le frasi incendiarie; il ricorso alla derisione e al sarcasmo (Muddiman, 2017).

zismo, omofobia); le *social media platform* costituiscono l'ambiente dove più facilmente queste pratiche possono essere esibite come un «marcatore di identità».

Le misure di prevenzione e contrasto così come le azioni educative che puntano a promuovere un *respectful behavior online* si inseriscono nel solco della *media education* e possono contare sul lavoro già avviato nei curricula scolastici sui temi della *digital literacy*. L'inserimento di queste tematiche all'interno del programma di educazione civica<sup>3</sup> dovrebbe a mio avviso avere l'obiettivo di *ac-crescere la consapevolezza critica rispetto all'uso dei social media* in una prospettiva di *digital competencies* (Scarcelli e Stella, 2017; Tirocchi, 2017) e non trasferire indicazioni meramente prescrittive e/o di stampo giuridico. Dovrebbe inoltre trovare una puntuale correlazione con i principi di sostenibilità richiamati al punto 2 «Sviluppo sostenibile» delle Linee guida attuative del curriculum di educazione digitale, favorendo «la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali delle persone» e «la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente e consapevolmente alla vita civica, culturale e sociale della comunità» (articolo 1, comma 1 della Legge).

### 3. Digital citizenship education

La scelta di tenere distinta la riflessione sulla *digital literacy education* dal dibattito sulla *digital citizenship education*<sup>4</sup> rappresenta la condizione<sup>5</sup> per chiedersi se e come il processo di infrastrutturazione digitale della società debba supportare una *civic culture* non limitata alle tradizionali dimensioni di esercizio della cittadinanza, come votare e/o partecipare alle attività di un partito (Dahlgren, 2009).

<sup>3</sup> Esplicitamente richiamato nel Sillabo (ecd.generazioniconnesse.it) ma non citato nelle Linee guida, adottate in applicazione della legge 20 agosto 2019, n. 92 recante «Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica», recentemente diffuse dal Ministero.

<sup>4</sup> Nel documento di indirizzo promosso dal Consiglio d'Europa (Frau-Meigs *et al.*, 2017), la *digital citizenship education* viene riferita ai seguenti ambiti: «a) competent and positive engagement with digital technologies (creating, working, sharing, socialising, investigating, playing, communicating and learning); b) participating actively and responsibly (values, attitudes, skills, knowledge) in communities (local, national, global) at all levels (political, economic, social, cultural and intercultural); c) being involved in a double process of lifelong learning (in formal, informal, non-formal settings); and d) continuously defending human dignity».

<sup>5</sup> La *Media literacy* rappresenta in questa prospettiva «an important resource to fulfil the promise of digital citizenship» (Martens e Hobbs, 2015), ma non racchiude l'intero spettro delle azioni educative.

Da questo punto di vista le azioni positive che promuovono lo sviluppo della *civicness* tra le generazioni più giovani debbono prendere atto delle specifiche modalità con cui si sono diffuse le pratiche delle «culture partecipative *online*» (Jenkins, 2009). Queste espressioni di *engagement* sono molto distanti dalle modalità e dalle culture politiche con cui viene normalmente classificato l'impegno civico (*offline*) (Andò e Marinelli, 2012; Marinelli, 2013). Ciononostante le pratiche di *engagement* stanno progressivamente transitando dai prodotti (e dai protagonisti) delle industrie culturali a temi (e attori sociali) che presidiano aree profondamente diverse: dal consumerismo alle tematiche ambientali; dalle espressioni di partecipazione politica al supporto a campagne di *cause related marketing* o promosse da *influencer* e *celebrities*. Le modalità con cui si manifesta l'*online civic engagement* evidenziano un legame con il *networked individualism* (Rainie e Wellman, 2012): infrastrutture digitali e interfacce dei *social media* consentono infatti agli utilizzatori di interpretarsi e riconoscersi come narratori delle loro vite e delle *issues* che condividono con gli altri (Couldry *et al.*, 2014).

La sfida che deve affrontare la scuola italiana per attuare il progetto di educazione civica digitale è dunque molto complessa. Da un lato, deve confrontarsi con una specifica forma di *digital storytelling*, che esibisce le competenze sulle *affordances* delle piattaforme digitali come espressione di identità individuale e di appartenenza generazionale. Dall'altro, deve innalzare la capacità critica rispetto alle condizioni di utilizzo delle piattaforme digitali, alla credibilità di dati, informazioni e contenuti, alla gestione più opportuna del profilo identitario e reputazionale, al livello di consapevolezza e autocontrollo indispensabile per tenere un comportamento online rispettoso di sé e degli altri.

In questa direzione si può mettere a frutto l'importante lavoro, già avviato da tempo nelle scuole, sui temi del benessere psicofisico e dell'inclusione sociale, sui quali le conoscenze diffuse tra i docenti e le metodologie promosse in ambito di *media information literacy* (MIL) possono rappresentare un valido punto di riferimento. Allo stesso tempo è però necessario evitare l'eccesso di semplificazione – già visibile nelle politiche editoriali a supporto della formazione docente – che tende a ricondurre il tema dell'educazione civica digitale nell'ambito delle competenze di cittadinanza digitale identificate nel framework di riferimento EU DigiComp 2.0 e 2.1 (Carretero Gomez *et al.*, 2017).

Se è indubbio che le aree di competenza DigiComp 2.1 (1. Informazione e data literacy; 2. Comunicazione e collaborazione; 3. Creazione di contenuti

digitali; 4. Sicurezza; 5. Problem solving) sono in larga parte sovrapponibili ad alcuni degli obiettivi evidenziati dal Sillabo ministeriale è altrettanto evidente che un approccio così segmentato tradisce la vocazione transdisciplinare del curriculum di educazione civica. E soprattutto non risponde alla sfida di integrare, anche dal punto di vista delle metodologie pedagogiche, la riflessione sulle tre aree (Costituzione, Sviluppo sostenibile, Cittadinanza digitale) che non possono essere disarticolate e trattate separatamente se non a prezzo di perdere leggibilità critica dei processi di trasformazione in atto.

Nella impostazione dei curricula è preferibile mettere a valore il dibattito degli ultimi due decenni sulla *digital citizenship* che ha dovuto confrontarsi, quasi in tempo reale, con le trasformazioni indotte dalla diffusione pervasiva delle piattaforme. In un articolo ricostruttivo che fa ricorso al metodo della «concept analysis» (Choi, 2016) vengono identificate quattro diverse dimensioni entro le quali si è sedimentata la semantica della *digital citizenship* nella riflessione scientifica:

1. *Ethics*: le modalità più appropriate, sicure, responsabili nell'uso delle tecnologie internet e la promozione di consapevolezza rispetto ai diritti e ai doveri dell'essere cittadini che abitano gli ambienti digitali.

2. *Media and Information Literacy* (MIL): le *technical skills* correlate ad accesso, uso, espressione creativa, padronanza della sfera emotiva nella comunicazione online.

3. *Participation/Engagement* (P/E): le opportunità di partecipazione alla sfera pubblica e le micro forme di *engagement* che compongono la *personalized participation*.

4. *Critical Resistance* (CR): la matrice delle *hacking cultures*, che aspirano a ridisegnare le opportunità civiche attraverso il controllo e l'esercizio autonomo e libero delle tecnologie digitali.

Il quadro teorico delineato conferma la multidimensionalità del concetto di cittadinanza digitale e insieme la difficoltà di ricondurre differenti approcci entro le griglie indispensabili per gestire una didattica curriculare. Gli unici elementi che si mantengono trasversali rispetto a tutte le dimensioni considerate sono la tensione proattiva verso l'*empowering* dei singoli soggetti e la *democratizzazione* delle opportunità di accesso e partecipazione consapevole ai processi decisionali.

A rendere ancora più complicato il quadro interviene la presa d'atto di alcune trasformazioni recenti legate alla «piattaformizzazione» della società. La più

evidente è quella che va sotto l'etichetta di «surveillance capitalism» (Zuboff, 2019) o «platform capitalism» (Srnicsek, 2017) e che pone al centro dell'attenzione il processo di «osservabilità ubiqua» cui i cittadini sono sottoposti senza esserne del tutto consapevoli (Pasquale, 2015; Hintz *et al.*, 2017).

Anche in questo caso la crisi derivante dal COVID-19 ha imposto al dibattito pubblico una accelerazione. Una parte considerevole della popolazione è stata posta infatti di fronte alla decisione di accettare o meno il tracciamento dei propri contatti sociali al fine di prevenire la diffusione del contagio. Per la prima volta l'opinione pubblica più vasta ha cominciato a prendere atto che tutte le attività della vita quotidiana vengono esercitate in un *datafied environment* che ospita player privati e attori pubblici e istituzionali, e all'interno del quale qualsiasi azione lascia una traccia.

Una sfida correlata riguarda l'impatto dei sistemi di intelligenza artificiale, sia nei processi di profilazione e costruzione delle *datified identities* (Lee, 2019) sia rispetto all'impatto degli *algoritmi*, in quanto meccanismi automatizzati – frutto di scelta umana, istituzionale e commerciale – di selezione e elaborazione delle informazioni che caratterizzano il funzionamento delle piattaforme (Cheney-Lippold, 2017).

Attraverso gli algoritmi le *media platform* esercitano una funzione di *mediazione editoriale*: ospitano contenuti degli iscritti, li conservano e promuovono la loro circolazione verso gli altri utenti, secondo logiche controllate dalla piattaforma stessa attraverso gli automatismi generati dai sistemi di AI. Gli algoritmi assegnano priorità di visualizzazione sulla base dei profili identitari degli utenti e sono finalizzati alla remunerazione commerciale e pubblicitaria dell'intero processo (Boccia Artieri e Marinelli, 2018). Il loro funzionamento ha accentuato i fenomeni di polarizzazione e radicalizzazione del dibattito politico, in conseguenza del prodursi di *filter bubbles* (Pariser, 2011) normalmente non percepibili dagli utenti nel flusso di contenuti che si genera sulle loro *timeline*, influenzando significativamente sulla formazione dell'opinione pubblica.

Gli aspetti richiamati confermano l'opportunità che il campo dell'educazione civica digitale si estenda ad una conoscenza dei principi di funzionamento delle *media platform*, della loro funzione di mediazione editoriale, dell'impatto dei meccanismi di profilazione rispetto a ciò che viene presentato come rilevante sulla *timeline* dei singoli utenti. Ancora una volta, il dibattito in corso sui potenziali rischi rispetto alla vaccinazione anti COVID-19 illustra con particolare evidenza

come i meccanismi di formazione delle opinioni siano profondamente esposti all'impatto della mediazione algoritmica. La strategia più opportuna al riguardo è investire sulla consapevolezza critica degli utenti in modo da renderli il più possibile autonomi, selettivi e disposti ad apprendere da posizioni che non riverberano le appartenenze, algoritmicamente calcolate e assegnate dalle *media platform*.

## Conclusioni

La conoscenza dei meccanismi di funzionamento e la consapevolezza critica necessaria per esercitare una piena cittadinanza digitale nella *platform society* richiede di innalzare il livello della proposta formativa curriculare e di mantenere un approccio multidisciplinare e non parcellizzato. L'ulteriore sfida, opportunamente promossa dal legislatore, di innestare il tema della *sostenibilità* nel percorso formativo dell'educazione civica, impone di osservare il processo di «trasformazione digitale» come una occasione di radicale ridefinizione delle condizioni operative dei sistemi tecnologici, economici e sociali che ha il potere di cambiare «il senso delle cose» (Epifani, 2020).

Studiare educazione civica significa capire come le tematiche della sostenibilità e della trasformazione digitale, in quanto motore principale che innerva il cambiamento, trovano espressione nei tanti diversi aspetti della nostra vita quotidiana. L'obiettivo formativo diviene allora rendere trasparente e controllabile questo processo di grande trasformazione ancorandolo ai fondamenti costituzionali che indirizzano lo sviluppo democratico: il futuro dipende da ogni singolo atto della vita quotidiana e solo se le scelte che compiamo sono informate e consapevoli, responsabili, supportate da valori ideali, possiamo esprimere in modo compiuto il diritto di cittadinanza.

## Riferimenti bibliografici

- Andò, R. e Marinelli, A. (2012), «Dal Textual Poachers al Like/Dislike. Quale valore dare all'engagement delle audience 2.0?», *Comunicazioni Sociali*, 2, 345-55.
- Boccia Artieri, G. e Marinelli, A. (2018), «Introduzione: piattaforme, algoritmi, formati. Come sta evolvendo l'informazione online», *Problemi dell'informazione*, 3, 349-68.

- Bucher, T. (2017), «The Algorithmic Imaginary: Exploring the Ordinary Affects of Facebook Algorithms», *Information, Communication & Society*, 20 (1), 30-44.
- Bucher, T. e Helmond, A. (2018), «The Affordances of Social Media Platforms», in J. Burgess, A. Marwick e T. Poell (eds.), *The SAGE Handbook of Social Media*, Thousand Oaks, Sage Publications, pp. 233-53.
- Carretero Gomez, S., Vuorikari, R. e Punie, Y. (2017), *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with Eight Proficiency Levels and Examples of Use*, Bruxelles, European Commission's Joint Research Centre.
- Castells, M. (2001), *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet*, Oxford, Oxford University Press; trad. it. *Galassia Internet*, Milano, Feltrinelli, 2002.
- Cheney-Lippold, J. (2017), *We are Data. Algorithms and the Making of our Digital Selves*, New York, New York University Press.
- Choi, M. (2016), «A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age», *Theory & Research in Social Education*, 44, 565-607.
- Couldry, N., Stephansen, H., Fotopoulou, A., MacDonald, R., Clark, W. e Dickens, L. (2014), «Digital Citizenship? Narrative Exchange and the Changing Terms of Civic Culture», *Citizenship Studies*, 18 (6-7), 615-29.
- Dahlgren, P. (2009), *Media and Political Engagement: Citizens, Communication and Democracy*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Epifani, S. (2020), *Sostenibilità digitale. Perché la sostenibilità non può fare a meno della trasformazione digitale*, Digital Transformation Institute.
- Frau-Meigs, D., O'Neill, B., Soriani, A. e Tomé, V. (2017), *Digital Citizenship Education. Overview and New Perspectives*, vol. 1, Strasbourg, Council of Europe.
- Gillespie, T. (2018), *Custodians of the Internet. Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media*, New Haven-London, Yale University Press.
- Gillespie, T. (2014), «The Relevance of Algorithms», in T. Gillespie, P. Boczkowski e K. Foot (eds.), *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society*, Cambridge, MA, MIT Press, pp. 167-94.
- Gillespie, T. (2010), «The Politics of 'Platforms'», *New Media & Society*, 12 (3), 347-64.
- Hintz, A., Dencik, L. e Wahl-Jorgensen, K. (2017), «Digital Citizenship and Surveillance Society», *International Journal of Communication*, 11, 731-9.
- Jenkins, H. et al. (2009), *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Cambridge, MA, MIT Press; trad. it. *Culture partecipativa e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*, Milano, Guerini e Associati, 2010.
- Jones, L.M. e Mitchell, K. (2016), «Defining and Measuring Youth Digital Citizenship», *New Media & Society*, 18 (9), 2063-79.

- Koltay, T. (2011), «The Media and the Literacies: Media Literacy, Information Literacy, Digital Literacy», *Media, Culture & Society*, 33, 211-21.
- Langos, C. (2012), «Cyberbullying: The Challenge to Define», *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15 (6), 285-9.
- Lee, A. (2019), «Towards Informatic Personhood: Understanding Contemporary Subjects in a Data-driven Society», *Information, Communication & Society*, doi: 10.1080/1369118X.2019.1637446.
- Marinelli, A. (2013), «Le culture partecipative e la sfida del civic (political) engagement», in R. Bartoletti e F. Faccioli (a cura di), *Comunicazione e civic engagement. Media, spazi pubblici e nuovi processi di partecipazione*, Milano, FrancoAngeli, pp. 119-33.
- Martens, H. e Hobbs, R. (2015), «How Media Literacy Supports Civic Engagement in a Digital Age», *Atlantic Journal of Communication*, 23 (2), 120-37.
- Ministero dell'Istruzione (2020), *Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica*, Roma.
- MIUR (2018), *Educazione civica digitale*, ecd.generazioniconnesse.it.
- Muddiman, A. (2017), «Personal and Public Levels of Political Incivility», *International Journal of Communication*, 11, 3182-202.
- Norman, D.A. (1988), *The Psychology of Everyday Things*, New York, Basic Books; trad. it. *La caffettiera del masochista. Psico-patologia degli oggetti quotidiani*, Firenze, Giunti, 1997.
- Pariser, E. (2011), *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*, London, Penguin.
- Pasquale, F. (2015), *The Black-Box Society. The Secret Algorithms That Control Money and Information*, Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Rainie, L. e Wellman, B. (2012), *Networked: The New Social Operating System*, Cambridge, MA, The MIT Press; trad. it. *Networked. Il nuovo Sistema operativo sociale* (a cura di A. Marinelli e F. Comunello), Milano, Guerini e Associati, 2012.
- Scarcelli, C.M. e Stella, R. (2017), *Digital literacy e giovani. Strumenti per comprendere, misurare, intervenire*, Milano, FrancoAngeli.
- Sonck, N., Livingstone, S. e Kuiper, E. (2011), *Digital Literacy and Safety Skills*, London, EU Kids Online.
- Srnicek, N. (2017), *Platform Capitalism*, London, Polity Press; trad. it. *Capitalismo digitale: Google, Facebook, Amazon e la nuova economia*, Roma, Luiss University Press, 2019.
- Tirocchi, S. (2017), *Sociologie della Media education*, Milano, FrancoAngeli.
- Tonioni, F. (2014), *Cyberbullismo. Come aiutare le vittime e i persecutori*, Milano, Mondadori.

- van Dijck, J. (2014), «Datafication, Dataism and Dataveillance: Big Data between Scientific Paradigm and Ideology», *Surveillance & Society*, 12 (2), 197-208.
- van Dijck, J., Poell, T. e de Waal, M. (2018), *The Platform Society. Public Values in a Connective World*, Oxford, Oxford University Press; trad. it. *Platform Society. Valori pubblici e società connessa* (a cura di G. Boccia Artieri e A. Marinelli), Milano, Guerini e Associati, 2019.
- Zuboff, S. (2019), *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for the Future at the New Frontier of Power*, New York, Hachette; trad. it. *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Roma, Luiss University Press, 2019.

