

Spazi urbani e pratiche digitali. Verso una nuova forma di azione educativa

*Véronique Francis*¹

Abstract

Le ricerche educative sulle città hanno dovuto integrare all'interno dei loro parametri di ricerca una nuova categoria di spazi urbani, interessandosi alla loro dimensione verticale oltre quella orizzontale. Con lo sviluppo esponenziale della tecnologia mobile, principalmente quelle associate alle attività ricreative, è obbligatorio rendersi conto di quanto questa nuova dimensione digitale degli spazi urbani sia divenuta importante. Stilato raccogliendo dati di ricerca qualitativi e prendendo come unità di misura una città-tipo, questo articolo evidenzierà la relazione tra gli spazi fisici e virtuali, materiali ed immateriali, sottolineando l'integrazione delle nuove tecnologie da parte delle strutture educative e sociali. Risulterà evidente che nuove forme di intervento professionale atte a coinvolgere i giovani e i loro genitori, si sviluppino a partire proprio dall'utilizzo di pratiche digitali. Gli spazi educativi integrano ormai pienamente la dimensione informatica e si irradiano capillarmente all'interno delle pratiche didattiche.

Parole chiave: spazi educativi; spazi urbani; professionalità; pratiche digitali; famiglie.

Abstract

Urban studies have lately taken into account the “vertical” dimension along with the “horizontal”. But now, with massive advances in mobile digital technologies, especially in the leisure-activities field, it is time to take a closer look at this new dimension in urban space. Based on the findings of a qualitative study of digital strategies institutionally deployed at the level of a town, this article brings out the links between diverse spaces – physical and virtual, material and dematerialized – detailing the use of digital technologies by social and educational institutions. It appears that digital practices generate new forms of professional strategies aimed at the young and their parents. Educational spaces now include digital spaces and have an added ‘reticular’ dimension too.

Keywords: educational spaces; urban spaces; professionalism; digital practices; families.

¹ *Maitresse de Conférences* in Scienze dell'Educazione presso l'École Supérieure du Professorat et de l'Éducation di Orléans (Francia).

In un contesto sociale contemporaneo caratterizzato da una crescente densità abitativa e da una sempre più marcata dimensione cosmopolita dovuta alle migrazioni, le ricerche hanno recentemente preso in considerazione gli spazi urbani. Dopo essersi interessati alle dimensioni orizzontali, gli studi si sono orientati alla sua verticalizzazione legata allo sviluppo e di costruzioni e di grattacieli (Graham & Hewitt 2013). Al giorno d'oggi, è ormai necessario tenere in considerazione anche la dimensione reticolare, legata alle tecnologie digitali di informazione e di comunicazione (TNIC) che fanno parte del quotidiano degli individui. In questo XXI secolo la TNIC ha ampliato di molto i contesti di vita rispetto ai tradizionali spazi quotidiani (Danic, David & Depeau, 2010), integrandoli con gli ambienti virtuali.

Questo articolo esamina l'orientamento delle istituzioni che desiderano integrare le pratiche digitali nell'azione educativa. Intende dimostrare l'emergere delle azioni atte ad integrare le abitudini informatiche dei ragazzi e delle loro famiglie e favorire nuove competenze negli ambiti professionali d'insegnamento.

1. *Abitudini digitali intensive e variate*

1.1. *Sollecitare, accompagnare, inquadrare le pratiche informatiche*

Massicciamente presenti sin dalla fine degli anni Novanta negli ambiti lavorativi, gli utilizzi della TNIC si sono parimenti estesi nei contesti scolastici e domestici. Nel 2014 la percentuale delle famiglie connesse ad internet ha raggiunto l'89% nei paesi dell'Unione Europea (Eurostat, 2015): i bambini e i giovani hanno un'ampia attività digitale che si orienta verso la ricerca di documentazione e di informazioni, principalmente ad uso scolastico, e a scopo di intrattenimento e comunicazione (Tapscott, 1998; Haddon & Livingstone, 2012). La pluralità e la facilità con cui si ha accesso alle informazioni e alle conoscenze, alla comunicazione e al divertimento che appare come un potenziale da sfruttare, coincide in eguale misura con i rischi legati alla desocializzazione e all'isolamento (Molinier, Puyuelo & Zaouche-Gaudron, 2009). Gli utilizzi delle TNIC si classificano tra autonomia e dipendenza (Chaulet, 2009), ma esiste un rischio legato all'irrisorio numero di studi condotti nel contesto francese. Così, per quanto concerne le pratiche dei giochi alla consolle, la (ri) produzione di visioni fisse e stereotipate, restano presenti elevati pericoli di dipendenza e di abbandono scolastico (Berry, 2012). Le ricerche insi-

stono soprattutto sull'importanza di documentare i rischi (Jehel, 2011), sulla prevenzione e sui danni collaterali, si vedano i crimini da imputarsi alla violenza dei mass media (Lardellier, 2003) oppure al cyber-bullismo in contesto scolastico (Blaya & Alva, 2012).

I rapporti redatti in seno all'Unione Europea incoraggiano gli insegnanti, gli educatori e i genitori a sondare e contenere le abitudini digitali dei ragazzi e dei giovani (Hasebrink, Livingstone, Haddon & Olafsson, 2009; Livingstone, Haddon, Görzig & Ólafsson, 2012).

In questo contesto inedito, segnato dalla nuova era di internet (Tisseron, 2009) e dal ruolo ambivalente dei mass media, gli studi cominciano a esaminare l'interazione tra le tecnologie informatiche nel lavoro con le famiglie, nell'ambito educativo e in quello sanitario (Francis & Aguilar, 2014; Gascon, Beaudoin, Voyer & Beaupré, 2014).

1.2. *Il digitale e la socializzazione giovanile*

Dall'inizio del 2010 i giovani internauti hanno dato avvio a nuove forme di socializzazione e di intrattenimento utilizzando internet per divertirsi (92%), con attività quali la musica, i video e i videogames. Cresciuti nell'era digitale, tali giovani consacrano più di un'ora al giorno alla tecnologia, contrariamente ai 32 minuti di media della fascia 25-29 anni (Portela, 2015). La fascia d'età tra 15-24 utilizza internet principalmente per comunicare (96%); l'uso dei social media e delle differenti forme di comunicazione istantanea riguarda in primo luogo proprio questa fascia d'età.

Il culto dello schermo da parte della fascia 9-13 in relazione alle pratiche digitali domestiche si è sviluppato a partire dagli anni Novanta come dimostrano vari studi sull'utilizzo delle nuove tecnologie (Pasquier et Jouet, 1999). La ricerca realizzata dieci anni più tardi da Lingon (2013) che ha analizzato il comportamento di 205 tra ragazze e ragazzi dai 13 ai 19 anni ha confermato la vasta popolarità dell'intrattenimento video tra i giovani.

Nel 2010 il 67,1% degli studenti si dichiarano *gamers*, il 24,8% si dichiara *ex-gamer*. Il numero dei praticanti diminuisce con l'avanzare dell'età sia per i ragazzi che per le ragazze, ivi comprese quelle che sono meno coinvolte dei ragazzi nei giochi *on-line* (53,2% contro 82,3%). I videogiochi hanno senza dubbio successo perché i giochi integrano «la manipolazione di oggetti virtuali e l'*avatar* incarnato dal giocatore, la navigazione in un universo videoludico, le interazioni con il server e con gli altri giocatori e infine il piacere dell'esperienza di gioco fatta di

sensazioni e le possibilità di acquisizione e miglioramento delle tecniche di gioco grazie alle possibilità offerte al gamer» (Blanchet, 2010, p. 444).

Alcuni di questi videogiochi riguardano intere comunità di giocatori presenti nell'intera realtà virtuale: i partecipanti alle attività digitali, come gli *e-sports*, organizzano vere e proprie competizioni. Il gioco *League of Legends* (LoL) è stato classificato come uno dei più popolari a livello mondiale e, recentemente, una delle versioni è stata depositata negli spazi educativi e culturali. I tornei, che vedono affrontarsi squadre composte da giocatori appartenenti a diversi livelli, amatori o professionisti stipendiati, sono molto diffusi, alcuni di questi vengono addirittura organizzati da alcune Università del Nord America (Ratan, Taylor, Hogan, Kennedy e Williams, 2015).

2. *La ricerca*

2.1. *Uno studio monografico*

Questo articolo si fonda sulle ricerche eseguite sul campo, svolte dal gennaio 2015 al gennaio 2016, in una città francese di medie dimensioni, di circa 70mila abitanti. Lo studio monografico si è concentrato sulle offerte educative e culturali proposte dalle strutture pubbliche presenti sul territorio, tra cui si contano due centri sociali, una biblioteca e una mediateca, il centro giovani e il Punto di Incontro Giovani (PRJ). Questi spazi gratuiti di animazione e socializzazione, di ascolto e di informazione sono rivolti ai giovani dagli 11 ai 17 anni, per tutta la durata dell'anno scolastico. Gli animatori propongono attività sportive, culturali e di intrattenimento includendo anche il tempo per l'animazione spontanea; queste attività si innestano sui progetti individuali e collettivi riguardanti la scolarità, la salute, l'integrazione e il sociale e, a volte, si estendono anche al periodo delle vacanze scolastiche. I centri sociali e l'informagiovani (BIJ), o il centro per le famiglie (PIF) offrono ai ragazzi e ai genitori vari servizi che vanno dall'aiuto in materia di accesso alle sovvenzioni per la casa, sanità e lavoro, educazione e formazione o anche il supporto ai ruoli genitoriali, l'accesso alla cultura allo svago e alle vacanze.

L'articolo si propone di raccogliere le offerte digitali riportate alla dimensione cittadina, diffondere gli eventi culturali relativi alle nuove tecnologie e le diverse azioni indirizzate ai giovani e alle loro famiglie mettendoli in relazione con il mondo digitale e fornendo accesso agli equipaggiamenti necessari. L'oggetto di studio prende in considerazione

una doppia potenzialità: quella riguardante la dinamica delle situazioni collettive e dei processi sociali relativi e quella degli usi digitali in un contesto in evoluzione.

2.2. *Il corpus*

Le osservazioni condotte nei differenti spazi urbani sono poi state completate da interviste rivolte a educatori e insegnanti, a ragazzi e giovani. Oltre ai dati raccolti nel contesto abituale, il corpus della ricerca è arricchito da osservazioni raccolte durante un torneo dedicato al videogioco *League of Legends* e da interviste informali con alcuni dei partecipanti, genitori presenti e professionisti coinvolti in questo torneo e nel programma intitolato *Promeneurs du Net* (Passeggiatori del Net).

Le interviste semi strutturate sono state realizzate con la direttrice del centro sociale, con uno dei responsabili dello spazio informatico della mediатеca della città, con l'animatore dello spazio giovani (MJC) e con altri attori del settore associativo.

Questi dati sono poi stati completati con uno studio fondato sui siti delle strutture interessate, sui documenti del programma *Promeneurs du Net*, la presentazione e il bilancio che esamina il livello di partecipazione dei giovani e delle loro famiglie, degli scambi tra loro e tra gli educatori e gli insegnanti. Il trattamento di questi dati, condotto in un'ottica descrittiva, prevede un'analisi approfondita (Paillé, 2004).

3. *Pratiche digitali e messa in rete della presenza educativa*

3.1. *Un'offerta evolutiva e aperta per gli scambi intergenerazionali*

I due centri sociali della città di riferimento sono situati in quartieri dove le famiglie appartengono a classi socio-economicamente svantaggiate: i centri sviluppano i loro obiettivi tenendo in considerazione l'insieme di tutti gli abitanti, dagli adulti ai più piccoli.

Gli obiettivi riguardano l'educazione civica con un accento posto sullo sviluppo sociale locale. Gli educatori si propongono di far nascere progetti su iniziativa degli abitanti, per valorizzarne le competenze, per sostenere e aumentarne l'autonomia oltre che per generarne la solidarietà.

Gli educatori accompagnano gli interessati nell'impiego dei mezzi informatici, indispensabili per realizzare le pratiche e i documenti ammini-

strativi che permettono l'accesso alle sovvenzioni per l'alloggio, all'assistenza sanitaria e all'educazione. Uno dei servizi del Punto Informativo Famiglie offre un accesso informatico sulla base di fasce orarie, a cui si può accedere liberamente o su appuntamento in caso di bisogno, nel caso degli adulti. Tra i club-atelier dei centri sociali, ne possiamo trovare alcuni dedicati all'informatica: i temi trattati possono essere scelti sia dai responsabili sia dagli utenti, che sono invitati a esprimere i loro interessi e bisogni. Si tratta di spazi molto frequentati da pensionati, i quali non hanno avuto l'occasione di utilizzare queste tecnologie; il pubblico dei centri sociali si è evoluto arrivando ad accogliere sempre più adulti e anziani che desiderano accedere al materiale informatico liberamente, scoprendo soprattutto i *social network* e, la possibilità di familiarizzare con i programmi specifici dei pacchetti base. In questi atelier si invitano le persone a condividere le competenze creando interazioni intergenerazionali, affinché i giovani, grazie alle loro competenze, possano formare e aiutare i più anziani. Uno dei progetti realizzato dalla scuola media della città e da uno dei Centri Sociali punta sul coinvolgimento di giovani a rischio di abbandono scolastico, orientandoli verso corsi di perfezionamento per adulti. Identificati per le loro capacità digitali, questi giovani svantaggiati dal punto di vista scolastico sono invitati a portare le loro competenze, valorizzando e sviluppando il loro talento nella trasmissione di tali competenze, acquisendo una maggiore autostima e sicurezza in se stessi.

3.2. *L'istruzione e il digitale nelle case*

Parallelamente alle attività di sostegno scolastico sono state proposti alcuni incontri di conoscenza del programma *Pronote* per i genitori degli studenti scelti in alcune scuole della città, con lo scopo di collegare casa e scuola: il programma è usato per segnalare le assenze degli alunni, le valutazioni dei professori, permettendo inoltre di mettere *on-line* gli appunti delle lezioni e i compiti, le attività e le uscite didattiche in calendario e tutto il materiale indispensabile. Obbligatorio dal 2011, *Pronote* ha come obiettivo quello di portare un aiuto alle attività di apprendimento per gli allievi e le famiglie (Menesr, 2010). All'inizio dell'anno scolastico viene fornito alle famiglie un codice d'accesso con il quale vengono invitate a consultare il programma per seguire la vita scolastica dei loro figli. La piattaforma permette di conoscere regolarmente i voti, di consultare le indicazioni dei professori e di accedere ai documenti. Le attività supplementari che gli alunni realizzano fuori dalla classe vengono documentate

dalla piattaforma mostrando la vita scolastica dei ragazzi. Parallelamente, al centro sociale è stato aperto un atelier di approfondimento, dopo avere constatato che molte madri avevano difficoltà nell'accedere al portale telematico, non conoscendo e non potendo utilizzare correttamente *Pro-note*; si tratta di uno strumento che contribuisce a modificare la visione dell'approccio informatico, perché l'istruzione portata al di fuori della scuola genera un interesse per l'utilizzo dello strumento da parte delle famiglie. Promosso dagli educatori e dai professori, questo atelier permette di venire incontro ai bisogni dei genitori e di aprire nuove prospettive nell'area dell'accompagnamento scolastico da parte dei genitori nelle classi medie inferiori. Le domande e le preoccupazioni sul corretto utilizzo del computer da parte dei ragazzi sono molte da parte delle famiglie.

I centri sociali raccolgono molteplici informazioni e proposte emerse dalla *Rete d'Ascolto, d'Accoglienza e Accompagnamento Genitori* (REAAP) in ambito nazionale. In collegamento diretto con la mediateca, l'associazione propone un intervento intitolato "*I genitori, gli adolescenti e lo schermo*"; questa formazione di carattere partecipativo si propone di far acquisire conoscenze teoriche e pratiche integrando tempi per la riflessione e coinvolgendo attivamente i genitori nella costruzione più consapevole della loro posizione educativa di fronte al digitale.

3.3. *Eventi digitali in mediateca*

La mediateca della città, offre durante il corso dell'anno, diversi atelier riguardanti le nuove tecnologie, fornendo accesso ai videogiochi e ospitando eventi particolari. Due tornei di *League of Legends* sono stati organizzati in partneriato con il Centro giovani e la Casa della Cultura della città, con due obiettivi: lo scopo principale era quello di andare incontro a un pubblico nuovo tra i giovani, normalmente scarsi frequentatori della mediateca e della biblioteca che, tradizionalmente, sono orientate piuttosto verso la lettura ed il prestito di opere; tali servizi infatti hanno sempre interessato in percentuale maggiore la parte femminile della popolazione locale (Poissenot, 1997; Mariangela, 2011); un ulteriore obiettivo era quello di offrire una veste culturale ai videogiochi, rivolgendosi a una particolare fetta della comunità: quella dei giocatori di città e della periferia.

Ogni volta, una dozzina di squadre, composte da ragazzi tra i 15 e i 21 anni hanno partecipato; i profili dei giocatori, molto abili e grandemente coinvolti nel gioco individuale domestico, corrispondono pienamente agli

studi eseguiti in materia di videogiochi (Pasquier et Jouet, 1999). I tornei, ripresi e proiettati su un maxischermo, venivano commentati in diretta dagli animatori. Il pubblico era totalmente composto da ragazzi, dimostrando ancora una volta che i giochi di tipo competitivo sono principalmente dominati dal genere maschile (Ratan, Taylor, Hogan, Kennedy e Williams, 2015). Erano presenti solo una dozzina di ragazze, amiche o sorelle dei giocatori, intervenute per supportare i loro amici o parenti. Quattro madri e tre padri erano tra il pubblico. Questi tornei sono venuti incontro a un tipo di pubblico non abituale all'interno della mediateca, sia i ragazzi sia i loro genitori, in questo spazio di socializzazione e gioco, si sono instaurate nuove forme di scambio tra i giocatori. Questo è essenzialmente dovuto all'intervento degli animatori che prima e dopo ogni partita presentavano i giocatori e le squadre in modo coinvolgente e continuativo; inoltre tra i neofiti e gli interessati al gioco presenti al torneo in qualità di spettatori, si sono registrati anche scambi tra i genitori e gli animatori; questo ha contribuito ad accrescere il senso di legittimità in relazione allo spazio nel quale si trovavano e a riconoscerne il valore culturale.

Questi tornei pubblici hanno favorito il (ri)conoscimento del gioco, delle competenze dei giocatori e della dimensione positiva del gioco di squadra. Le interazioni sociali hanno prolungato i tornei anche fuori dalla mediateca, ovviamente tra genitori e figli, ma anche tra partecipanti e animatori e tra i giocatori stessi che, sulla pagina Facebook dedicata all'evento, hanno continuato a intervenire. Alcuni giocatori, abitualmente dietro uno schermo e rinchiusi in se stessi nella penombra della camera (Cardon, 2009), da quando hanno cominciato a frequentare le piattaforme sociali – Facebook, Youtube – o *forum* specializzati per scambiare strategie e tecniche di gioco, hanno sviluppato altri legami, talvolta inattesi. Si sono instaurati rapporti sociali all'interno dei mezzi pubblici frequentati in grande parte dai giocatori del torneo che, fino a quel momento, si ignoravano vicendevolmente. Alcuni ragazzi si sono resi conto delle separazioni di ordine geografico, etnico e razziale considerando che la partecipazione ai tornei ha permesso loro di sorpassare lo sguardo negativo verso i coetanei che abitano in quartieri diversi o frequentano altri licei e inoltre di percepire la mediateca sotto una nuova luce.

3.4. *I professionisti del programma "Passeggiatori del Net"*

Questo programma è stato concepito e sviluppato in Svezia più di dieci anni fa e si è progressivamente esteso a tutto il territorio francese

(Chausseau, 2014). Finanziato dalla *Cassa per i Sussidi Familiari* (CAF), il programma si propone di avvicinare gli adulti che raramente sono presenti sulle nuove tecnologie, mentre i ragazzi navigano sul web almeno una volta al giorno. Gli educatori e formatori di Centri sociali, dello spazio giovani, dei punti di accoglienza e informa-giovani, i servizi normalmente dedicati ai preadolescenti ed agli adolescenti dagli 11 ai 25 anni sono diventati attori di *Passeggiatori del Net*; dopo un'iniziale formazione e conoscenza del programma, hanno beneficiato di sedute di analisi ed approfondimento. A seguito dell'installazione del programma, questi luoghi della città hanno sviluppato un'azione educativa congiunta all'interno dei loro spazi di riferimento e, in più, hanno mantenuto la loro presenza su Facebook e su Youtube. Alcuni di loro hanno aperto una pagina Facebook personale con il loro nome e la loro foto profilo oppure quella della struttura nella quale lavorano, spiegando il progetto e presentando il lavoro offerto dal centro.

Con la pubblicazione regolare di messaggi e promozione di eventi i "Passeggiatori del Net" interagiscono con i giovani in merito al funzionamento della struttura e alle attività proposte, condividono informazioni articolate e anche i genitori partecipano alle iniziative. Da una prima valutazione del programma si sono evidenziati effetti relativi a queste relazioni dovute ai *social media*: da una parte c'è stato un "aggiustamento" delle iniziative offerte dalle strutture, dall'altra l'implementazione di relazioni tra i ragazzi e gli educatori e tra i ragazzi stessi.

Si è potuto notare anche un grande miglioramento rispetto alla socializzazione dei ragazzi presenti nelle classi speciali di avviamento professionale per "alunni in difficoltà scolastica o sociale" (SEGPA): Durante le vacanze scolastiche questi studenti frequentano i social media per distrarsi e vincere la noia, e, in qualche caso, si registrano comportamenti di cyberbullismo. Da quando i "Passeggiatori del Net" sono presenti sulle piattaforme sociali, gli insegnanti e gli educatori del SEGPA hanno notato un netto miglioramento delle relazioni tra i giovani, sia sul web sia in classe al loro rientro dalle vacanze.

In alcuni spazi dedicati al divertimento è stato rilevato un netto miglioramento nelle relazioni verso i ragazzi con cui avevano interagito precedentemente in via telematica, la presenza *on-line* ha permesso nuovamente di accogliere e invitare i giovani che normalmente non frequentano questi luoghi. Per gli educatori, la missione educativa non si risolve all'interno della struttura, ma si prolunga sul web; anche le relazioni con le famiglie si sono conseguentemente modificate: data la presenza sul web, alcuni degli educatori hanno riscontrato miglioramenti rispetto alla

relazione con alcuni dei genitori, legati alla possibilità di interagire maggiormente con i giovani grazie alle nuove esperienze acquisite.

Il bilancio ha ugualmente permesso di svilupparne le prospettive: la co-costruzione del programma di “Passeggiatori del Net” ha permesso alle strutture di sviluppare percorsi adeguati a beneficio dei giovani e delle famiglie integrando l’educazione ai media.

4. In conclusione: spazi educativi prolungati e ampliati attraverso il digitale

L’aumento della densità della popolazione ha accresciuto la possibilità di contatto tra individui e allo stesso tempo ha accentuato il rischio di isolamento, anche se le reti sociali informatiche e di comunicazione si sono moltiplicate. Tra queste reti e la mobilità associata a esse, non si può ignorare le potenzialità del TNIC. Come dimostra lo studio presentato, l’accompagnamento dei minori e delle loro famiglie riguarda spazi fisici e virtuali, materiali e immateriali.

Con la presenza di professionisti sul web sono emerse nuove forme di azione educativa (Francis, 2016a, 2016b); questo induce a considerare la teoria legata al concetto di spazio: da una parte la nozione di spazio vissuto (Frémont, 1976) e la rappresentazione geografica che questo spazio permette di percepire, tenendo in considerazione le abitudini e le relazioni tra gruppi e individui; dall’altra parte, l’idea di spazio in una dimensione sociologica che considera sia lo spazio vissuto che quello edificato su processi logici globali (Michon & Koebel, 2009; Frey 2012), come le TNIC. Prodotto di una costruzione mentale che si differenzia tra la costruzione di dimensioni oggettive e relazionali, lo spazio è approcciato come un concetto dinamico dove ogni luogo dimostra la costruzione e lo sviluppo di pratiche socio-tecniche sia personali sia collettive.

La presa in considerazione delle pratiche digitali adottate dai minori, dai giovani e dalle famiglie, l’integrazione del lavoro sul web 2.0 delle istituzioni educative e dei professionisti a esse legati invitano a considerare una nuova dimensione della rete. Essa caratterizza gli spazi educativi in cui si sviluppano forme di intervento professionale che assocerebbero sempre di più, presenza educativa sotto forma tangibile e digitale. Com la presenza di operatori sui territori virtuali, emergono nuove configurazioni dell’azione educativa. L’ecosistema educativo, arricchito da interazioni sulla rete e da scambi in presenza, contribuisce a moltiplicare le forme di coeducazione, favorendo una migliore coesione sociale e l’accesso alla cultura per tutti.

Bibliografia

- Alava S. (2012): *Cyberespace et développement professionnel des enseignants*. In: D. Groux, M. Cantisano (a cura di), *Professionalisation et e-learning*. Parigi: L'Harmattan, pp. 77-89.
- Berry V. (2012): *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Rennes: PUR.
- Blanchet A. (2010): *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*. Parigi: Pix'N Love.
- Blaya C., Alava S. (2012): *Risks and safety for children on the internet: the French report*. Londra: EU Kids Online.
- Cardon D. (2009): Web 2.0. *Réseaux*, 2, n. 154, pp. 9-12.
- Chaulet J. (2009): Les usages adolescents des TIC, entre autonomie et dépendance, *Empan*, 4, n. 76, pp. 57-65. www.cairn.info/revue-empan-2009-4-page-10.htm ultima consultazione 13 maggio 2016.
- Chausseau J. (2014): *Les Promeneurs du Net. Rapport de stage de Licence Professionnelle Gestion de la Protection Sociale* (Université d'Orléans) a cura di F. Barnier.
- Danic I., David O., Depeau S. (a cura di) (2010): *Enfants et jeunes dans les espaces du quotidien*. Rennes: Presses universitaires de Rennes.
- Eurostat (2015): Information society statistics - households and individuals. http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Information_society_statistics_-_households_and_individuals ultima consultazione 13 maggio 2016.
- Francis, V. (2016a): *Les usages et effets des blogs professionnels dans le champ de la petite enfance: de nouveaux dess(e)ins des communautés éducatives?* In: *Actes du XVème Congrès International de l'AIFREF*, Bilbao, 10-12 giugno 2015.
- Francis V. (2016b): Les présences éducatives dans les espaces connectés, nouvelle donne des écosystèmes éducatifs. Communication au symposium Professionnels, familles et pratiques numériques. *Congrès de l'AIFREF*, Mons, 4-7 juillet 2016.
- Francis V., Aguilar M.C. (2014): Technologies numériques, participation des parents et liens familles-professionnels-institutions. *La Revue internationale de l'éducation familiale*, vol. 1, n. 35, pp. 11-17.
- Frémont A. (1976): *The Back To The City. Movement Revisited*. Washington D.C.: George Washington University.
- Frey O. (2012): Sociologie urbaine ou sociologie de l'espace? Le concept de milieu urbain, *SociologieS* [On line]. <http://sociologies.revues.org/4168> ultima consultazione 22 maggio 2016.
- Gascon H., Beaudoin I., Voyer D., Beupré P. (2014): Le développement d'une plateforme Internet pour faciliter l'intervention précoce auprès des familles. *La Revue Internationale de l'Education Familiale*, n. 35, Technologies numériques. Les liens familles-professionnels-institutions. pp. 19-35. <https://>

- www.cairn.info/revue-la-revue-internationale-de-l-education-familiale-2014-1.htm*, ultima consultazione 20 febbraio 2015.
- Graham S., Hewitt L. (2013): Getting off the ground: On the politics of urban verticality *Progress. Human Geography*, February, n. 37, pp. 72-92.
- Haddon L., Livingstone S. (2012): *EU Kids Online: national perspectives. EU Kids Online*. Londra: LSE.
- Hasebrink U., Livingstone S., Haddon L., Ólafsson K. (2009): *EU Kids on Line. Comparing children's online opportunities and risks across Europe*. Londra: EU Kids Online (Deliverable D3.2)
- Jehel S. (2011): *Parents ou médias, qui éduque les préadolescents? Enquête sur leurs pratiques TV, jeux vidéo, Internet, radio*. Tolosa: Erès.
- Lardellier P. (a cura di) (2003): *Violences médiatiques: contenus, dispositifs, effets*. Parigi: L'Harmattan.
- Lignon F. (2013): Des jeux vidéo et des adolescents. A quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées? *Le Temps des médias*, vol. 2, n. 21, pp. 143-160.
- Livingstone S., Haddon L., Görzig A., Ólafsson K. (2012): *Risks and safety on the internet. The perspective of European children. Full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries*. <http://www.lse.ac.uk/media%40lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20%282009-11%29/EUKidsOnlineIIRreports/D4FullFindings.pdf> ultima consultazione 8 giugno 2016.
- Roselli M. (2011): La bibliothèque, un monde de femmes. Déterminations et conséquences sur la segmentation des publics jeunes dans les bibliothèques. *Réseaux*, vol. 4, n. 168-169, pp. 133-164.
- MENESR (2010): *Outils numériques. Le cahier de textes numérique*. Circulaire n° 2010-136 du 6-9-2010 publiée au Bo n° 32 du 9 septembre 2010. <http://www.education.gouv.fr/cid53060/mene1020076c.html> ultima consultazione 18 maggio 2015.
- Michon B., Koebel M. (2009): *Pour une définition sociale de l'espace*. In: P. Grandjean, *Construction identitaire et espace*. Parigi: L'Harmattan, pp. 39-59.
- Molinier P., Puyuelo R., Zaouche-Gaudron Ch. (2009): Introduction. Oxympores, paradoxes et créations. *Empan*, 4, n. 76, pp. 10-12.
- Paillé P. (1994): L'analyse par théorisation ancrée. *Cahiers de recherche sociologique*, n. 23, pp. 147-181.
- Pasquier D., Jouet J. (1999): Les jeunes et la culture de l'écran, enquête nationale auprès des 6-17 ans. *Réseaux*, n. 92-93, pp. 25-102.
- Poissenot J. C. (1997): *Les adolescents et la bibliothèque. Fidélité et désertion*. Parigi: BPI/Centre Georges Pompidou.
- Portela M. (2015): 24 heures chrono dans la vie d'un jeune: les modes de vie des 15-24 ans. *Etudes et Résultats DREES*, n. 911. <http://www.drees.sante.gouv.fr/IMG/pdf/er911.pdf> ultima consultazione 13 maggio 2016.
- Prensky M. (2001): Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, vol. 5, n. 9, pp. 1-6.

- Ratan R. A., Nicholas Taylor N., Hogan J., Kennedy T., Williams D. (2015): Stand by Your Man. An Examination of Gender Disparity in League of Legends. *Games and Culture*. <https://drive.google.com/file/d/0B1DIJ0dOrKbdjBISUpPaXpyckU/view?pli=1> ultima consultazione 3 aprile 2016.
- Tapscott D. (1998): *Growing up Digital: The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw Hill.
- Tisseron S. (2009): Les jeunes et la nouvelle culture Internet. *Empan*, vol. 4, n. 76, pp. 37-42.