

Giovani, territori ed e-participation

Strumenti e pratiche

di Lorena Rocca, Alessio Surian¹

Abstract

Il presente contributo intende focalizzare l'attenzione sul web quale strumento facilitante la partecipazione dei giovani nelle politiche territoriali. A partire dalla definizione di partecipazione si è delineato il profilo dei giovani definendone i principali strumenti web in grado di facilitare le pratiche di progettazione territoriale. Nella parte finale si fa cenno ad un caso di studio che ha permesso di ribadire il ruolo importante di facilitazione che hanno per i giovani le nuove tecnologie.

Parole chiave:

partecipazione, e-governance, politiche giovanili

The paper focuses on the web as tool that might facilitate youth participation within local policies. The paper discusses definitions of "participation" and "youth" and it identifies some of the key web instruments that have a potential in relation to facilitate the access to local planning. The last part of the paper is dedicated to a case study highlighting the important facilitating role of new technologies in relation to youth participation.

Key words:

participation, e-governance, youth policies

1 Il presente contributo è frutto della collaborazione tra i due Autori. In particolare sono stati scritti in modo congiunto i paragrafi 1, 3 e 7; da Lorena Rocca i paragrafi 4 e 5; da Alessio Surian il paragrafo 2.

1. La partecipazione dei giovani come pratica territoriale

Se osserviamo il territorio che ha accompagnato la nostra infanzia, lo troviamo oggi profondamente trasformato. Riflettendoci, tale mutamento è avvenuto in seguito ad un processo che ha coinvolto, a vario titolo, gli attori sociali presenti su quella porzione di territorio (Raffestin, 2005) in un lavoro di continua progettazione e trasformazione (Turco, 1988 e 2000).

Raffestin (1981) ci ricorda che, da un punto di vista geografico, il progetto di trasformazione da spazio (materialità prima) in territorio (materialità seconda) vede, in sintesi, la presenza di due tipologie differenti di attori: quello sintagmatico e quello paradigmatico. I primi sono coloro che attuano e condividono un progetto di azione sul territorio; i secondi non hanno un proprio progetto ma imitano quello degli altri. Nella prassi di trasformazione territoriale i giovani tendono ad essere visti come attori paradigmatici, in posizione passiva rispetto alla progettualità dominante.

Quando e come i giovani si trasformano in attori sintagmatici? Cosa si intende per “partecipazione giovanile”? Quali sono gli strumenti e i metodi a cui possono ricorrere i giovani nelle pratiche di azione sul territorio? Una premessa necessaria (che meriterebbe ben più ampia trattazione) riguarda il concetto di “partecipazione”, considerato ambiguo da autori quali Pellizzoni (2006), Bobbio e Pomatto (2007), e attribuito a fenomeni che spaziano dalla partecipazione elettorale alla partecipazione politica, alle dinamiche associazionistiche e del volontariato. In ambito socio-politico, Allegretti (2006, p. 156) ne propone un’accezione specifica: “il relazionamento della società con le istituzioni, che comporta un intervento di espressioni dirette della prima nei processi di azione delle seconde”. Per Bobbio (2004) si tratta di esperienze che possono essere promosse dal basso e comportano forme di intervento attivo da parte delle istituzioni. Nell’ambito della partecipazione sociale, Guiati e Maltese (2011, p. 24–25) fanno proprie le posizioni di Amerio e Lavanco che la identificano con la costruzione di un “noi plurale”, un’azione condivisa e collettiva, costruita sulla base di obiettivi comuni, assumendosi una responsabilità di “visibilità”, di intersezioni fra spazio simbolico e spazio fisico, rispetto ai rischi di processi autoreferenziali.

I documenti internazionali, consapevoli dell’importanza di tale influenzamento reciproco, ribadiscono la necessità della centralità dei giovani nei processi di partecipazione alle pratiche territoriali. In senso ampio, recenti *Indicazioni* dell’Unione Europea delineano e sostengono l’importanza della partecipazione e dell’apertura al cittadino da parte delle istituzioni. La risoluzione 311/8 del 19.12.2009 del Consiglio d’Europa in materia di gioventù, indicando le strategie attuative fino al 2018 a partire dalle precedenti raccomandazioni, auspica che siano innescate prassi volte a favorire l’emancipazione dei giovani «promuovendone l’autonomia e le

potenzialità al fine di contribuire allo sviluppo sostenibile della società» (p. 1). La stessa Risoluzione evidenzia un settore d'intervento denominato "partecipazione" che risponde all'obiettivo di «sostenere la partecipazione dei giovani alla democrazia rappresentativa» (p. 7) attraverso: la promozione di meccanismi di dialogo con i giovani e la loro partecipazione all'elaborazione delle politiche nazionali in materia di gioventù; lo sviluppo di varie forme di «apprendimento della partecipazione» sin dalla più tenera età, mediante l'istruzione formale e non formale; un uso efficace delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione per ampliare e approfondire la partecipazione dei giovani (Consiglio d'Europa, 2009).

Non dimentichiamo, inoltre, che fin dal 1987 l'Italia si è dotata di una legge, la 285, in materia di "promozione dei diritti e di opportunità per l'infanzia e l'adolescenza"; più specificamente, dal 2007 il Ministro della Gioventù in collaborazione con l'ANCI promuove il processo di attuazione del "Piano Locale Giovani"².

Da questi brevi cenni è possibile intuire come a livello nazionale ed internazionale si intendano incoraggiare, sia nella scuola che nell'extra-scuola, occasioni operative e di ricerca nella direzione di una nuova socialità attraverso la promozione di azioni di progettualità partecipata e decisionalità condivisa tra i soggetti (Branca e Colombo, 2003). Accrescere il coinvolgimento e la partecipazione dei cittadini nei processi decisionali collettivi a partire dai contesti di apprendimento comporta, in sintesi, attivare strategie di *empowerment*: tale costrutto esprime la possibilità di sviluppare la consapevolezza delle personali capacità, di pensarsi come risorsa, di scoprirsi soggetti attivi in un gioco virtuoso tra potenziamento personale e creazione di comunità. Individui *empowered* contribuiscono infatti a rendere più competenti anche i gruppi e le reti a cui partecipano; queste, a loro volta, diventano *setting* ambientali che offrono nuovi stimoli alle persone che li frequentano. A tutti gli effetti non si opera più in un sistema a somma zero, in cui qualcuno perde o vince, ma in uno in cui l'accrescimento del potere dei singoli accresce il potere del gruppo³.

Nella ricerca di strumenti in grado di facilitare il dialogo e la comunicazione tra i giovani, le indicazioni nazionali e internazionali puntano

- 2 Il "Piano Locale Giovani" è una sperimentazione che ha permesso ai giovani di intervenire personalmente e attivamente nella costruzione di opportunità loro destinate e da loro fruibili in una sorta di processo educativo rivolto all'esercizio della partecipazione.
- 3 L'incontro del Consiglio d'Europa "Forum for the Future of Democracy" realizzato a Stoccolma nel Giugno del 2007 ha riflettuto sul tema "Power and Empowerment - The Interdependence of Democracy and Human Rights" producendo un'interessante documento disponibile al sito: <http://portal.coe.ge/downloads/NGOsBackground%20note%20-ENG.pdf>

sulle Rete quale strumento in grado di amplificare l'informazione, la comunicazione e la partecipazione dei giovani (OECD, 2003). Ciò è auspicato esplicitamente all'art. 48 della "Carta Europea di Partecipazione dei Giovani alla Vita Locale e Regionale"⁴: in particolare, «le tecnologie dell'informazione e della comunicazione possono offrire nuove possibilità di informare e di far partecipare i giovani. In tal modo Internet, i telefoni portatili, i mini-messaggi (sms) permettono loro di ricevere informazioni diversificate e di reagire in modo interattivo. Gli enti locali e regionali dovrebbero utilizzare tali tecniche nelle loro politiche di informazione e di partecipazione, accertandosi della loro accessibilità a tutti, in termini di luoghi di accesso e di formazione a questi nuovi mezzi di comunicazione».

È da rilevare inoltre che, secondo il Nono Rapporto del Censis-Ucsi (2011) sulla comunicazione (dal titolo «I media personali nell'era digitale»), nel 2011 l'utenza Internet italiana ha superato la soglia del 50% della popolazione (53,1%, ovvero +6,1% rispetto al 2009): ma sono i giovani (14-29 anni), con l'87,4% a rappresentare la fascia d'età in cui la maggior parte della popolazione naviga in Internet (rispetto al 15,1% di chi è anziano, cioè fra i 65 e gli 80 anni). Complessivamente, per il 72,2% si tratta di soggetti più istruiti, mentre il 37,7% è meno scolarizzato. Se, nel mondo dell'informazione, la centralità della televisione è ancora fuori discussione (l'80,9% degli italiani la utilizza come fonte), tra i giovani il dato scende al 69,2%, avvicinandosi molto al 65,7% raggiunto dai motori di ricerca su Internet e al 61,5% di Facebook. I dati riportati rendono l'idea della diffusione di tali strumenti. Si tratta di chiarire ora come questi possano facilitare la partecipazione.

2. Alcune coordinate di riferimento

Ma chi sono i giovani a cui ci si riferisce? A livello nazionale ed internazionale non è riscontrabile un'indicazione condivisa della fascia d'età che identifica i giovani. Quando, nel 1985, le Nazioni Unite hanno promosso l'Anno Internazionale dei Giovani, li hanno definiti come tutte le persone di età compresa fra i 15 e i 24 anni e sia le Nazioni Unite, sia la Banca

4 Dopo l'Anno Internazionale della Gioventù (1985), il Consiglio d'Europa (Conferenza permanente dei poteri locali e regionali – Sottocommissione della Gioventù) ha attivato una riflessione sulle esperienze di partecipazione dei giovani alla vita comunale e regionale. Al termine del lavoro (1990), è stata presentata la "Carta Europea di Partecipazione dei Giovani alla Vita Locale e Regionale", auspicandone l'adozione da parte degli enti locali. A distanza di tredici anni questo documento è stato aggiornato e il 21 maggio 2003 è stato ripubblicato.

Mondiale hanno adottato nei propri documenti ufficiali questa definizione. A livello europeo, il Consiglio d'Europa rivolge programmi giovanili alla fascia d'età 12-30 anni, ma prevede di coinvolgere in azioni specifiche persone fino a 35 anni compiuti. Il programma Youth della commissione Europea è stato pensato per la fascia d'età 15-25 (poi portata a 28), ma azioni specifiche possono coinvolgere persone dai 13 ai 30 anni.

Baraldi *et al.* (2003, pp. XIX-XX) richiamano diverse declinazioni della categoria "giovani" cui sono rivolti specifici progetti: a) componenti di gruppi sociali di coetanei con specifiche connotazioni culturali; b) soggetti socialmente deprivati che avanzano "la rivendicazione di nuove priorità e di nuovi diritti"; c) membri della categoria generale "infanzia" (che va dalla nascita ai 18 anni); d) attori sociali capaci di esprimere istanze e prospettive a partire da una posizione propria nell'interazione con adulti e con la società nel suo complesso. Tali considerazioni, infine, non possono prescindere dal riferimento alla Convenzione ONU di New York (1989) che, riconoscendo e promuovendo i diritti dei minori, orienta a livello internazionale le politiche destinate agli adolescenti, secondo le coordinate di protezione, assistenza, autonomia, realizzazione di sé. Un'affermazione chiara riguarda il diritto alla partecipazione di chi ancora non ha diritto di voto, in particolare ad essere consultato e ascoltato in merito alle scelte che lo riguardano. A oltre vent'anni dalla sua formulazione, tale prospettiva di informazione e consultazione è ancora, spesso, disattesa e interroga i nuovi media della comunicazione, in particolare per gli aspetti che riguardano l'e-participation.

Il rapporto *Living and Learning with New Media*, promosso dalla *MacArthur Foundation* (Ito *et al.*, 2008), sottolinea la molteplicità delle forme e dei contesti di coinvolgimento delle persone in ambito mediale e, al contempo, la varietà delle opportunità e dei modi in cui viene declinata la partecipazione in ambito giovanile. In particolare, Ito e colleghi (2008) identificano alcuni generi a partire dai diversi "investimenti" fatti dai giovani in specifiche forme di socialità e nei modi in cui si identificano con tipi differenti di media.

Le forme di partecipazione basate sull'amicizia (*friendship-driven*) continuano ad essere le pratiche più diffuse di partecipazione dei giovani e li vedono coinvolti in pratiche quotidiane di negoziazione con amici e con gruppi di pari, centrate, in particolare, sui rapporti con i pari che si generano nei contesti scolastici e si allargano nell'intersezione con gruppi a carattere sportivo, religioso e di iniziativa territoriale.

Per la maggior parte dei giovani, queste reti *friendship-driven*, a base amicale, rappresentano la fonte principale di affiliazione, di legami sociali e di amicizia, di investimento affettivo. Le loro attività on-line sono specchio di queste reti locali e trovano in *Facebook* uno spazio emblematico.

Diversamente da queste pratiche amicali, le forme di partecipazione definite *interest-driven* vedono al centro interessi e attività specifiche. È in

questo ambito che troviamo specifiche “culture”: i cosiddetti *geeks, freaks, dorks*, musicisti ed artisti in genere. Ricorre in questo ambito una tensione a mettere al centro soluzioni nuove, diverse, creative, ai margini e in interazione con i mondi sociali dei giovani. Anche in questo caso le reti facilitano l’incontro con i pari e consentono di coltivare amicizie anche profonde, ma è dominante l’impegno *interest-driven*, focalizzato sui contenuti, ed è questa dimensione a dar forma alla rete dei pari e alle modalità amicali. Le relazioni sociali che interagiscono con le esperienze ed i rapporti scolastici sembrano, quindi, avere minor importanza rispetto alle opportunità di espandere le reti sociali della persona a partire da specifici interessi.

Se alcune di queste attività – per esempio lo sport, la musica – possono interagire e/o ricevere sostegno in ambito scolastico entrando in relazione con le reti *friendship-driven*, nel caso di altri ambiti di interesse le reti tendono ad estendere le affiliazioni ben oltre questo ambito.

Questi due ambiti, *friendship-driven* e *interest-driven*, offrono, dunque, cornici sufficientemente ampie rispetto alle caratteristiche salienti delle attività sociali e culturali dei giovani e delle loro interazioni con i *new media*. Un’analisi più specifica permette di verificare tre ulteriori modalità di partecipazione, a partire dai diversi livelli di impegno e coinvolgimento. Ito e colleghi (2008) le definiscono come: *hanging out, messing around, and geeking out*. Si tratta di tre modi di descrivere diversi livelli di intensità e complessità dell’impegno mediale rispetto ai contesti sociali e culturali. Ancora Ito e colleghi (2008) definiscono *networked publics* la partecipazione in contesti culturali pubblici che interagisce e viene sostenuta da reti on-line. Ciò tiene conto della crescente disponibilità di strumenti di produzione mediale digitali in grado di interagire con le reti on-line. Evitando di concettualizzare le attività quotidiane di tipo mediale partendo dai tipi di *consumi* e di *audience*, con *networked publics* si vuol mettere in rilievo il ruolo di reti sociali distribuite e caratterizzate da partecipazione attiva nel produrre e far circolare cultura e conoscenze. In questa prospettiva, l’*e-participation* si lega più esplicitamente alle opportunità di favorire processi di *e-governance* “dal basso”.

3. Le pratiche di partecipazione attraverso la performatività dei media

Dai documenti nazionali ed internazionali cui si è fatto riferimento è possibile desumere che le competenze sottese alla pratica partecipatoria sono soprattutto di tipo dialogico-riflessivo. Per rendere i giovani sempre più attori sintagmatici è dunque necessario partire dalla capacità di esprimere i personali bisogni per giungere a dare voce a strategie di ascolto che contemplino l’attenzione a punti di vista differenti dal proprio. Infine

risulta centrale “prendere parte” ed “essere parte” di una comunità, di un territorio (sia anche solo l’aula-territorio) per arrivare, secondo una molteplicità di scale, a quello nazionale o europeo, in una logica di promozione dei soggetti che incoraggi ciascuno ad esperire la propria personale capacità di “potere” e di “poter fare” per “sentirsi parte” (Freire, 1973; Schön, 1999).

Nella ricerca di strumenti e metodi in grado di promuovere la partecipazione dei giovani prende sempre più corpo l’idea di *performatività*⁵ delle Nuove Tecnologie dell’Informazione e della Comunicazione (NTIC) (Infante, 2006), che fa leva sulla componente esperienziale insita nei media stessi. La performatività, propria dei linguaggi digitali, pone in primo piano la componente attiva della comunicazione: la nozione di *performance* infatti rimanda ad un processo comunicativo che si basa sul gesto, su un fare che si costituisce da un lato come premessa e condizione della comunicazione, dall’altro come contenuto della comunicazione in sé.

Il fenomeno più evidente registrato in questi tempi è la crescita esponenziale del numero di Social network, ovvero di piattaforme di aggregazione sulle quali le persone possono entrare in contatto, condividere contenuti, stabilire nuovi legami o riprodurre quelli della vita reale. La sua accezione inglese viene spesso utilizzata nell’ambito del Web per identificare tutti quei siti che rendono possibile una rete sociale virtuale, ovvero che semplificano la nascita e il mantenimento di legami tra soggetti. Qui vengono lette le caratteristiche del Web 2.0 a partire dal coinvolgimento degli utenti e da elementi di interesse attivo dei membri di un gruppo che interagiscono con gli altri per lavorare, condividere contenuti o tessere relazioni. Come afferma Leadbeater (2008) nel primo capitolo di *You are what you share*:

“la cultura che ha dato vita al web si basa sulla condivisione, la decentralizzazione e la democrazia e ne fa una piattaforma ideale per quei gruppi che intendono auto-organizzarsi, mettere in comune idee e know how, creare insieme giochi, enciclopedie, software, social network, video o universi paralleli [...] Nella realtà la creatività è sempre frutto di un alto livello di attività sociale collaborativa e cumulativa cui contribuiscono persone con abilità, punti di vista e idee diverse [...] Il web ci offre un nuovo modo di organizzare ed espandere queste attività collaborative”.

5 L’idea di *performing media* vede la rete quale dimensione creativa, palestra per le pratiche partecipative territoriali, siano esse formali (all’interno di processi istituzionali), non formali (all’interno di cooperative, associazioni ecc.) informali (spontanee senza nessun riferimento a strutture territoriali). Per approfondimenti: <http://www.performingmedia.org>

Di seguito vengono presentate due tipologie di pratiche partecipative virtuali che ci sembrano particolarmente interessanti, in quanto esemplificano tendenze in atto e lasciano intuire spazi per la formazione tutti da inventare.

4. I giochi di simulazione, strumento di espressione giovanile

La necessità di un rinnovato stile di governo del territorio, congiunta ad una nuova attenzione verso i processi decisionali inclusivi in cui i giovani non solo sono chiamati ad esprimere una preferenza tra differenti opzioni ma anche a costruire, insieme ad altri cittadini, delle possibili alternative da mettere in campo, sposta l'attenzione verso i giochi di simulazione. L'idea emergente è che la comunicazione mediata dal computer, pur avendo peculiarità proprie, se opportunamente inserita in un contesto di collaborazione può facilitare la partecipazione e ci sollecita, come educatori, a pensare costruttivamente le opportunità formative connesse a tali nuove modalità.

In particolare i *micromondi* e i *giochi di simulazione* appaiono particolarmente interessanti poiché lasciano immaginare situazioni collaborative del loro utilizzo come ambienti facilitanti la partecipazione. In tal senso risulta fondamentale la base dialogica fondata su discorsi condivisi, conoscenze comuni, significati e definizioni negoziate. Inoltre, l'accesso indifferenziato alle pratiche discorsive consente la legittimazione delle differenze e quindi può incoraggiare il rispetto della diversità, la creazione di nuove forme di identità individuale e comunitaria.

Il gioco cult rimane ancor oggi SimCity, ideato da Wright nel 1989. Questo è in primis una miniaturizzazione del reale osservabile a colpo d'occhio, modificabile in qualsiasi momento, capace di creare "immaginaggi" (Bittanti, 2004) ovvero paesaggi inventati e plasmabili in qualsiasi momento. Le recenti versioni consentono di interpretare molteplici ruoli: gli attori diventano sociali, cittadini a tutti gli effetti in un territorio condiviso e controllato simbolicamente (attraverso la *denominazione*), praticamente (con la creazione di *artefatti*) e sensitivamente (con la progettazione di strutture in grado di organizzare le molteplici attività).

Un altro software chiamato MetroQuest, introdotto nel 1997 dal Sustainable Development Research Institute della Università della British Columbia, si rifà a SimCity ma è stato sviluppato specificatamente quale strumento di supporto alla pianificazione. Intrecciando le variabili territoriali con la storia del contesto locale diventa possibile esplorare scenari e generare collettivamente proiezioni auspicabili. L'uso di carte tematiche e di grafici danno origine ad un terreno comune che rende la comunicazione più fluida e ciò dovrebbe consentire di limitare le visioni polarizzate e quindi i conflitti.

Un secondo gruppo di software che consentono un livello maggiore di partecipazione e di correlazione tra realtà e Rete è costituito dai MUD (Multi User Domains) o MOO (MUD Oriented Objects), particolari giochi di ruolo a cui si accede via Web. Il termine è ripreso dal popolarissimo gioco di ruolo “Dungeons & Dragons”, inventato e sviluppato dalla Tactical Studies Rules Inc. nel 1973, ed indica uno spazio della Rete frequentato contemporaneamente da più utenti che interagiscono tra loro sulla base della struttura e delle regole (narrative e/o sociali) in base alle quali lo spazio stesso è costruito.

Nei MUD la comunicazione tra più soggetti è sincrona ed è gestita da speciali software che propongono situazioni simulate: ogni utente assume un ruolo e le sue azioni vanno a modificare, in tempo reale, il territorio proposto dalla simulazione, il tutto per effetto del dialogo e della discussione. Attraverso la comunicazione, gli utenti danno vita a un'avventura collettiva che plasma e modifica il territorio virtuale di partenza. I partecipanti interagiscono non solo con il software ma anche fra di loro, costruendo, un passo dopo l'altro (e una scelta dopo l'altra), una complessa avventura collettiva. I MUD di solito sono costituiti da un susseguirsi di ambienti diversi: dopo aver letto la descrizione del luogo e ponderato il da farsi, ogni partecipante può scegliere di muoversi da un ambiente all'altro. L'interattività del gioco non si limita agli spostamenti: quasi sempre gli utenti possono raccogliere e usare oggetti, dialogare fra loro, discutere strategie comuni, allearsi. I giocatori che si trovano in uno stesso ambiente possono vedersi grazie a un'operazione del sistema che segnala la presenza e gli spostamenti dei soggetti collegati.

Un ulteriore elemento è la partecipazione dei giocatori non solo al gioco in sé ma anche alla sua costruzione. Accanto al gioco vero e proprio vi è infatti una sorta di meta-gioco che è il continuo dialogo sulle regole e sull'edificazione del mondo condiviso (Stefik, 1998). Le persone arrivano a vedere se stesse come l'insieme delle loro presenze distribuite su tutte le finestre aperte sullo schermo (Turkle, 1995). In questa prospettiva, navigare nelle comunità on-line non necessariamente è un'esperienza di ritiro e alienazione, ma può essere stimolante e costituire un buon allenamento per incanalare energie da utilizzare poi nella vita reale. La strada da percorrere è, allora, rendere la vita reale più permeabile al cyberspace (e viceversa): a patto di non perdere di vista la distinzione tra real life e virtual life (Turkle, 1995).

Tra i mondi virtuali attualmente presenti nel Web si ricordano: Active Worlds; V-Chat, InterSpace, Worlds Chat, WorldsAway, The Palace, Deuxième Monde, CyberGate, Ondine Traveller. In particolare Active Worlds (<http://www.activeworlds.com>) si configura come un ambiente per la progettazione collaborativa di micromondi. Accedendo al sito, si procede alla registrazione e al salvataggio di un software dedicato, diventando visitatori del mondo virtuale Alpha. Se poi si desidera diventare cittadini di

tale territorio, si deve pagare una “tassa” che consente di scegliere quale sembianza assumere, quali luoghi visitare e quali persone incontrare. L’ambiente virtuale cresce grazie al contributo degli attori presenti nella comunità: i personaggi hanno il potere di creare nuovi oggetti e nuove stanze espandendo il gioco all’infinito. In altre parole, la logica territoriale dei progettisti di Alpha World si trasforma per effetto dell’intervento dei suoi abitanti. Ne risulta un’idea della conoscenza come costruzione sociale, attività condivisa di costruzione del senso: «so che vi è una continua corrispondenza tra i miei significati e i loro significati in questo mondo, che noi condividiamo un senso comune rispetto a questa realtà» (Berger e Luckmann 1969, p. 44). La conoscenza si configura quindi come il risultato di un lavoro di negoziazione sociale e di significati costruiti dai soggetti.

Un altro elemento caratterizzante i giochi di ruolo in rete è l’uso del tempo, che è a metà strada tra l’interazione propria dei giochi in presenza – del tutto sincrona – e quella propria dei giochi informatici ad utente unico, che è sostanzialmente senza tempo perché è l’utente a decidere. Lo svolgimento del gioco è quindi una sorta di flusso aperto in cui non vi sono dei momenti decisivi unici, tali per cui chi non partecipa in quello specifico momento si sente escluso, ma gli eventi si susseguono in modo da non creare dei vuoti. Per quanto riguarda le caratteristiche dei luoghi, questi possono essere descritti in forma grafica o testuale. In quest’ultima modalità, proprio perché la descrizione del mondo avviene attraverso il linguaggio naturale, si ha la sensazione di immersione nei testi. Infatti si sperimenta una sorta di narrazione vissuta: i personaggi si muovono e dialogano in luoghi descritti testualmente e sono portatori di un seme di storia che, al momento dell’interazione, può generare diversi sviluppi e intrecci.

Per concludere si ricorda Second Life, un mondo virtuale in 3-D creato completamente dagli utenti del Web. Tale spazio pubblico è aperto dal 2003 ed ha avuto uno sviluppo esponenziale, tanto da coinvolgere oggi milioni di utenti provenienti da tutti i luoghi del mondo⁶.

Sintetizzando, l’esito territoriale dei giochi di simulazione è un’evocazione del paesaggio che si vorrebbe avere di fronte, dell’immagine di un luogo connotato affettivamente, di una narrazione e di una proiezione che delinea i canoni dello star bene in un certo territorio a partire dal personale (e reale) vissuto territoriale. Anche i paesaggi della mente, infatti, fanno inevitabilmente i conti con l’amore o il disamore che si prova verso certi luoghi, sentimenti questi che contribuiscono a connotare e a formalizzare i luoghi che diventano espressione delle nostre aspettative territoriali, virtuali e non. Oggi, attraverso questi strumenti, i giovani possono

6 <http://secondlife.com/whatis/>

essere autori di territori per il gusto di esserlo, per la forza che può racchiudere un'immagine da noi costruita sulla base di esperienze territoriali significative⁷.

Queste brevi note lasciano intuire che utilizzare un micromondo per la pianificazione territoriale potrebbe essere significativo anche sul piano della formazione, in quanto, attraverso esso, è possibile:

- analizzare in termini multiscalari il rapporto tra il “qui” e l’“altrove” in una dimensione di collegamento tra differenti piani di rappresentazione;
- sperimentare la multiattorialità e la multifunzionalità di un territorio costruito artificialmente secondo le esigenze di una comunità. Attraverso le simulazioni è possibile infatti evidenziare la pluralità d'uso di uno stesso territorio e al tempo stesso l'uso conflittuale che può emergere da visioni legittime ma spesso divergenti;
- potenziare i processi decisionali, sperimentando diverse linee di azione per valutarne punti di forza e di debolezza di ognuna;
- immaginare soluzioni creative che vanno al di là del territorio dato⁸.

Dal punto di vista territoriale, gli attori coinvolti nei MUD possono sperimentare l'applicazione di uno sguardo performativo (Bertoncin e Pase 2008, p. 14), caratterizzato da un'osservazione che precede un'azione in vista del modellamento del territorio. Interessante nella sua problematicità l'idea di S. Turkle che vede i MUD attualizzare la prospettiva del postmodernismo filosofico: «i MUD quindi non sono soltanto quei luoghi dove il sé viene moltiplicato e costruito dal linguaggio, ma anche quelli dove persone e macchine si trovano in nuove relazioni, possono cioè essere scambiate le une per le altre. I MUD diventano così oggetti evocativi per considerare l'identità umana e, più in generale, riguardano l'insieme dei concetti raccolti sotto il termine postmodernità. Concetti difficili da illustrare in maniera semplice, ma “caratterizzati da termini quali decen-

7 I MUD attualmente sviluppati sono numerosi. Alcune Newsgroup (rec.games.mud.misc; rec.games.mud.diku; alt.mud.majormud) e alcuni siti Web, come ad esempio <http://tecfu.unige.ch/moo/tecfamoo.html> e <http://www.mud.it/index.php?r=enelencocomuditaliano/> riportano liste aggiornate di MUD con l'indicazione del loro stato di attività ed indirizzo, unitamente a una fornita banca dati di pubblicazioni scientifiche.

8 A tale proposito si ricorda lo studio di Anders (1996), nel quale i MUD sono stati utilizzati per verificare l'architettura e le dinamiche sociali che emergono nelle comunità virtuali che si costituiscono nel Cyberspazio. Nel suo studio Anders ha coinvolto gli studenti del *New Jersey Institute of Technology's School of Architecture* per la costruzione di possibili scenari. Oltre alla complessità delle relazioni tra i cittadini del Cyberspazio, l'Autore ha evidenziato la ricchezza culturale emersa dall'interazione tra le differenti comunità.

trato, fluido, non-lineare, opaco. Termini che si oppongono alla modernità, la classica visione del mondo che ha dominato il pensiero occidentale dall'Illuminismo in poi" (Turkle 1997, pp. XIX-XX).

5. Le carte e le mappe on-line: nuovi strumenti facilitanti la partecipazione

Nella ricerca di strumenti facilitanti le pratiche partecipative, la mediazione della carta geografica – quale rappresentazione grafica in piano, ridotta, approssimata e simbolica della superficie della Terra o di una sua parte (Schiavi 2008, p. 27) – contribuisce a rendere vivo il legame con il territorio e di conseguenza la discussione che viene a svilupparsi è maggiormente ancorata al reale. Non dimentichiamo che la carta, secondo Latour (1990, p. 26), presenta le caratteristiche necessarie alla mobilitazione dell'esperienza spaziale: essa è mobile ed immutabile; è piana e perciò dominabile con un semplice sguardo; è combinabile con altre rappresentazioni attraverso il sistema scalare che permette un adeguamento, senza alcuna trasformazione, alle loro proporzioni interne; ma più di tutto essa è riproducibile e diffondibile, così che tutti i dati raccolti nello spazio e nel tempo possono essere radunati in un unico luogo.

La carta è quindi una forma che permette di prendere decisioni sulla materialità delle cose senza la loro presenza: ciò facilita, ad esempio, la progettazione di un viaggio, la definizione di un approdo o di una rotta lungo una costa lontana mille miglia... Nella carta, inoltre, il tempo e lo spazio diventano plastici e si adattano alle esigenze e alle finalità del soggetto. Possiamo dire che una carta geografica è una rappresentazione e non è tale: non sostituisce l'autentica immagine della Terra e serve solo a indicare qualcuno dei suoi segni. Essa *rappresenta*, in quanto attraverso di essa – e per suo tramite – ci consente di rivolgerci alla realtà, ma al tempo stesso ci trattiene su di sé, diviene una sorta di pseudorealtà, una parvenza di realtà, e rivendica a sé un significato autosufficiente.

Dunque la rappresentazione, dal momento che è stata definita in base a una corrispondenza qualsiasi tra i punti di ciò che deve essere rappresentato e i punti della rappresentazione, si limita ad esprimere, a indicare, a suggerire, ad alludere all'idea dell'originale, ma non riproduce l'immagine in una copia o in un modello. La mappa virtuale è quindi un modo per innescare una forma di comunicazione con il reale che promuove processi di organizzazione/disorganizzazione/ riarticolazione territoriale. Ricorrente nelle frasi precedenti è il verbo "potere" in quanto, avendo a che fare con la Rete, spicca la dimensione virtuale, ovvero la potenzialità che ha in sé il cyber-territorio (Rocca, 2003) che naturalmente non è un territorio, ma diventa tale se risulta vincente l'intreccio tra la dimensione reale e quella virtuale, se un'opportuna architettura viene spesa e messa

in gioco. Utilizzando la cartografia digitale al di là della metrica euclidea della cartografia moderna – che riconosce alla carta stessa il potere d'essere territorio –, è possibile condividere l'idea che essa è uno strumento in grado di dare espressione ai pensieri, alle percezioni, alla comunicazione (Bateson, 1979) e che trasforma inevitabilmente la rappresentazione del territorio in uno strumento funzionale all'espressione.

Alla carta dunque non si affidano le pratiche partecipatorie per imbrigliarle all'interno del vero, ma la si considera quale mediatore in grado di suscitare, per la capacità evocativa racchiusa in sé, sentimenti, idee, valori che caratterizzano il *milieu*, ovvero «quell'intreccio di natura e cultura, di fisica dei luoghi e di metafisica, di aria e di arte, di relazioni umane e di qualità dell'ambiente intellettuale» (Paba 2008, p. 44).

6. La cartografia digitale strumento di espressione giovanile

In quest'ultima parte del contributo viene presentato un caso di studio, il progetto PANDORA - PARTicipatory Networks and Databases fOR sustainable Research and Assessment (www.feempandora.it) – avviato dalla Fondazione Eni Enrico Mattei con l'obiettivo di sviluppare uno strumento web in grado di facilitare la partecipazione dei cittadini alle pratiche di sviluppo locale (Rocca, 2010). In particolare si fa riferimento al GeoBlog, appositamente implementato con un'interfaccia intuitiva che consente di esprimere, in modo semplice e diretto, percezioni, opinioni, idee associandole ad una specifica area del territorio (un edificio, una piazza, un parco, una via, ecc.). Inserendo un marker all'interno di una mappa digitale si fa corrispondere, a un preciso luogo, delle informazioni o delle considerazioni personali. Gli altri utenti possono inserire nuovi marker oppure aggiungere i propri commenti al contenuto di un marker già presente nella mappa e generare così discussioni su un argomento che fa riferimento ad un preciso luogo del territorio.

Incrocio tra una carta geografica e un blog, il GeoBlog riesce efficacemente a sintetizzare i pregi di entrambi gli strumenti. Il primo vantaggio è infatti la georeferenziazione degli interventi, la collocazione di cose e spostamenti – ma anche di pensieri – che vengono fissati in ordine spaziale e stabile. Gli stessi segni che sulla carta danno certezza delle cose che rappresentano, in questo particolare contesto suggeriscono altro, facendo scoprire significati e ordini nuovi, itinerari sconosciuti collegati ad un vissuto territoriale.

Lo scopo, nel caso del GeoBlog Pandora, è semplice: creare una differente visione di Venezia, altamente influenzata dalle persone, dalle comunità e dai movimenti che attraversano la città, per dimostrare le potenzialità di una tecnologia e di un'idea applicabile anche a molti altri contesti. Nel concreto, agli utenti viene data la possibilità di partecipare a

discussioni aperte dallo staff evidenziando, su una mappa, le zone di maggior interesse in quanto intrise di valore culturale, ambientale e affettivo. Il territorio così rappresentato, connotato affettivamente e fissato con dei descrittori cartografici, diventa «la forma del nostro perdersi e del nostro possibile ritrovarci» (Agamben, 2006) in cui una comunità ritrova le radici di se stessa. Opinioni, preferenze e considerazioni che, aggregate, danno un valore aggiunto alle semplici informazioni: per continuare con l'esempio delle mappe, oltre a sapere dove si trova un certo luogo, spesso è utile conoscere il punto di vista dei cittadini, che possono segnalare che cosa accade in quel luogo (ad esempio, se ciò che vi si trova è prettamente “turistico” o racchiude un particolare significato culturale o una tradizione unica ed irripetibile).

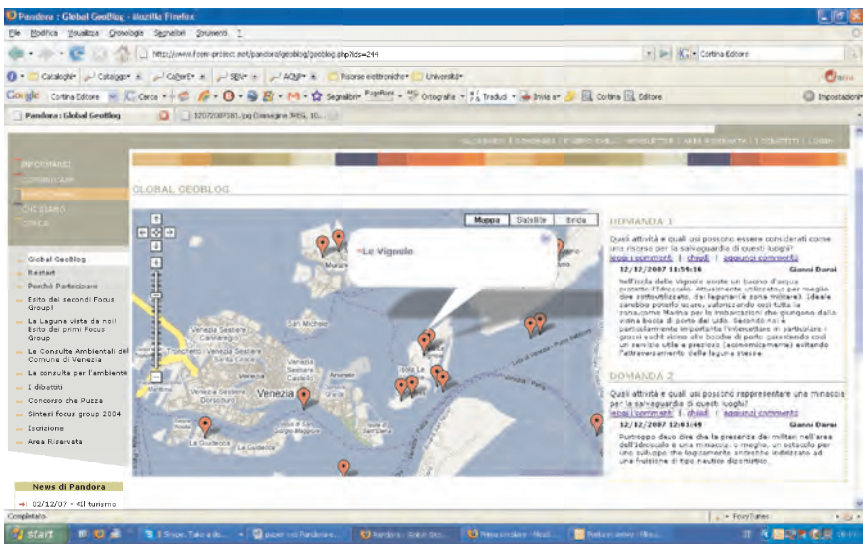


Figura 1: il Geoblog di PANDORA

In una delle azioni previste nel progetto si sono realizzati quattro *Focus Group* in modalità *Blended (FGB)*⁹, sia con incontri in presenza sia con discussioni on-line all'interno dei *GeoBlog* di www.feempandora.it/.

L'obiettivo dei FGB rivolti ai giovani si collocava in un più ampio studio esplorativo volto ad indagare gli usi turistici della Laguna di Venezia.

9 L'idea dei FGB nasce dalle riflessioni sviluppatesi all'interno di ambienti *blended learning*, modalità di insegnamento che integra la formazione di tipo *e-learning* con interventi in presenza e offre ai partecipanti la possibilità di autogestire tempi e luoghi per la partecipazione, riuscendo quindi ad adattarsi alle necessità dei singoli in modo più flessibile.

Gli esiti hanno portato al coinvolgimento attivo di 35 giovani di età compresa tra i 22 e i 30 anni residenti in Veneto che hanno delineato, sulla base delle loro personali esperienze, il tema della costituzione del Parco della Laguna¹⁰ che, nell'immagine dei partecipanti, è ancora molto indefinito. Dall'analisi di quanto emerso nell'incontro in presenza e dai messaggi scambiati in Rete attraverso i *GeoBlog*, è interessante notare come i giovani coinvolti vedano la "battaglia per la realizzazione del Parco della Laguna come una sfida culturale che non riguarda solo Venezia ma chiama in causa i decisori a differenti livelli e che può diventare un'opportunità di sviluppo – anche economico – solo se si adotta una visione globale e non miope del problema". Oltre all'atteggiamento olistico che i giovani coinvolti dimostrano di avere, prevale un atteggiamento nostalgico verso la Laguna come spazio di un tempo passato e per molti versi irripetibile. Tutti i valori della Laguna vengono infatti misurati con la tradizione: mestieri, spazi e costumi sono più apprezzati se richiamano immagini del passato¹¹. Interessante osservare che proprio i giovani chiamano in causa con forza la vocazione dei luoghi, sia essa religiosa piuttosto che agricola o balneare. Stereotipi, forse, che nascondono però reali possibilità di sviluppo e di valorizzazione dell'oggi all'ombra del passato.

Sul piano processuale si è notato come lo strumento abbia effettivamente aumentato il *range* delle relazioni sociali dei giovani, aggiungendo elementi nuovi e diversi. L'uso dello strumento si è rivelato intuitivo ed ha promosso un livello di discussione informale ricco ed articolato, favorito proprio dall'uso dello scritto. La comunicazione in questo senso non si effettua da luogo a luogo ma diviene essa stessa *luogo* che connota e caratterizza un territorio. Senza la Rete sarebbe stata impossibile questa esperienza di coinvolgimento che ha visto, nello strumento, un significativo punto di incontro, connessione e condivisione tra i giovani. In quest'esperienza si è riusciti a scongiurare il pericolo della chiusura in un mondo virtuale, in un universo simulato e simulacrale, in cui la conoscenza e l'esperienza si compiono ed esauriscono al suo stesso interno (Siracusano e Peccarisi, 1997) proprio mantenendo la discussione ancorata ai problemi reali, ai discorsi condivisi, alle conoscenze comuni, al raggiungimento di significati e definizioni negoziate.

10 Il Parco della Laguna di Venezia non è ancora stato realizzato. Se ne discute dal 1991 ma la conflittualità tra gli interessi in gioco non ha reso ancora possibile l'attuazione del progetto.

11 Per gli esiti si vedano Rocca, 2010 e Breil, Rocca, 2008.

7. Conclusioni

L'attuale scenario di comunicazione mediata anche dalla rete sembra viaggiare lungo una traiettoria, a volte ambivalente ed incerta, che vede i soggetti navigare tra potenziamento delle capacità simbolopoietica (scambi di conoscenze, scoperta delle differenze, condivisione comunicativa) e rischi di autoreferenzialità (chiusura ed isolamento). Si aprono in ambito giovanile diverse possibilità di fare esperienza di più mondi, arricchendo il proprio percorso evolutivo in termini di "connettività" (De Kerckhove, 1997) e cioè di ricerca di senso, di apertura all'altro, di immersione in processi collaborativi di conoscenza, ampliando con modalità largamente informali le potenzialità cognitive, creative e comunicative. La rete può costituirsi come luogo di crescita che riconfigura le diversità attraverso il confronto e la condivisione di saperi; può, inoltre, promuovere la comunicazione tra soggetti in modo orizzontale: il sesso, l'età, la nazionalità, la condizione sociale, le gerarchie vengono ricontestualizzate rispetto agli aspetti più "spigolosi" della comunicazione interpersonale *de visu* e possono perdere quel loro valore "pregiudiziale" per dare vita ad una comunicazione maggiormente libera.

Rispetto alla partecipazione dei giovani alle politiche territoriali emergono con forza le potenzialità della rete, proprio per l'affinità che questi hanno con gli strumenti e la socialità mediata dagli ambienti on-line. Attraverso precedenti esperienze (Rocca, 2010) abbiamo osservato che la rete funziona come volano quando è strettamente collegata al territorio, come un elastico in tensione fra realtà e ambienti on-line. È la tensione che alimenta il movimento, il dibattito, la condivisione e la partecipazione. Come abbiamo visto nelle esperienze proposte, affinché decolli la partecipazione – quale influenzamento e decisione che si sviluppa nella relazione fra soggetti appartenenti alla comunità –, ci devono essere delle particolari condizioni che è possibile riassumere nel seguente modo: sono essenziali risorse in entrata (immateriali e/o materiali), margini di decisione, possibilità di cambiamento, modalità di definizione collettiva dei problemi, strategie condivise per la messa a punto dell'organizzazione e delle soluzioni da attuare. In tal senso gli strumenti presentati, se opportunamente predisposti ed allestiti, diventano un insieme di risorse flessibili a disposizione dei "progettisti della partecipazione" per guardare con rinnovato interesse ai contesti in cui organizzazioni e persone interagiscono, con lo scopo di rafforzare e potenziare la vita della comunità nel rispondere ai bisogni e problemi dei propri membri e nel fornire ai sistemi di supporto sociale occasioni di confronto e di condivisione dei processi decisionali.

Bibliografia

- AA.VV. (2011). *Nono Rapporto Censis-Ucsis sulla comunicazione «I media personali nell'era digitale»*. Roma: Censis-Ucsis.
- Allegretti U. (2006). Basi giuridiche della democrazia partecipativa in Italia: alcuni orientamenti. *Democrazia e diritto*, 3, pp. 151-166.
- Anders P. (1996). Envisioning Cyberspace: The Design of On-line Communities. In <<http://www.virtualgeo/eanders.html>> (ultima consultazione 14/07-/2011).
- Andreotti R., De Melis F. (2006). I ricordi per favore no. Conversazione con Giorgio Agamben. *Alias*, 35, pp. 2-8.
- Baraldi C., Maggioni G., Mittica M.P. (a cura di) (2003). *Le pratiche di partecipazione*. Roma: Donzelli.
- Biancu B. (2008). I social network e l'evoluzione del Web. *PC Professional*, 208, 9, pp. 88-106.
- Bateson G. (1979). *Mind and Nature. A Necessary Unity*. New York: Dutton (trad. it. *Mente e natura. Un'unità necessaria*. Adelphi, Milano 1984).
- Berger P., Luckmann T. (1969). *The Social Construction of Reality*. New York: Doubleday & Co., Garden City (trad. it. *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna).
- Bertoncin M., Pase A. (2008). Introduzione. In M. Bertoncin, A. Pase (a cura di), *Pre-visioni di territori. Rappresentazioni di scenari territoriali* (pp. 7-18). Milano: Franco Angeli.
- Bittanti M. (2004). Urbano troppo urbano. Vivere e morire a SimCity. In M. Bittanti (a cura di), *SimCity. Mappando le città virtuali*. Milano: Unicopli.
- Bobbio L. (a cura di) (2004). *A più voci. Amministrazioni pubbliche, imprese, associazioni e cittadini nei processi decisionali inclusivi*. Napoli: ESI. In <http://www.cantieripa.it/allegati/A_più_voci.pdf> (ultima consultazione 14/07/2011).
- Bobbio L., Pomatto G. (2007). *Modelli di coinvolgimento dei cittadini nelle scelte pubbliche*. Rapporto elaborato per conto della Provincia Autonoma di Trento, nel quadro di una ricerca sulla qualità della democrazia coordinata da Sergio Fabbrini.
- Branca P., Colombo F. (2003). La ricerca-azione come metodo di empowerment delle comunità locali. *Animazione sociale*, 1, pp. 10-15.
- CENSIS (2006). *Le città digitali in Italia*, Roma: CENSIS.
- Commissione delle Comunità Europee (2001). Libro bianco "Un nuovo impulso per la gioventù europea". In <http://ec.europa.eu/youth/whitepaper/download/whitepaper_it.pdf> (ultima consultazione 14/07/2011).
- Commissione delle Comunità Europee (2004). Seguito del Libro bianco "Un nuovo impulso per la gioventù europea": bilancio delle azioni condotte nel quadro della cooperazione europea in materia di gioventù. In <[http://ec.europa.eu/youth/whitepaper/post-launch/com\(2004\)694_it.pdf](http://ec.europa.eu/youth/whitepaper/post-launch/com(2004)694_it.pdf)> (ultima consultazione 14/07/2011).
- Communication from the Commission to the Council on European Policies concerning Youth, Brussels, 30.05.2005 COM(2005). 206 final. In <http://europa.eu/legislation_summaries/education_training_youth/youth/c11081_en.htm> (ultima consultazione 14/07/2011).
- Consiglio dell'Unione Europea (2000), Dichiarazione di Lisbona, Lisbona, 23

- 24 marzo 2000. In <http://www.europarl.europa.eu/summits/lis1_it.htm> (ultima consultazione 14/07/2011).
- Consiglio dell'Unione Europea (2002). Risoluzione del 27 giugno 2002 sull'apprendimento permanente. In <http://www.edscuola.it/archivio/norme/europa/c_163020709.pdf> (ultima consultazione 14/07/2011).
- Consiglio dell'Unione Europea (2002). Risoluzione del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri del 27 giugno 2002. In <<http://eur-lex.europa.eu/lexuriserv/lexuriserv.do?uri=oj:c:2002:168:0002:0005:it:pdf>> (ultima consultazione 14/07/2011).
- Consiglio dell'Unione Europea (2003). Recommendation 128 (2003) on the revised European Charter on the Participation of Young People in Local and Regional Life. In <http://www.eurodesk.it/sites/default/files/file/doc_pogiovanili/COE_rec_2003_128_en.pdf> (ultima consultazione 14/07/2011).
- Consiglio dell'Unione Europea (2005). Conclusioni della Presidenza, 22-23 Marzo 2005. In <http://www.regione.piemonte.it/europa/dwd/rif_strat_lisbona.pdf>. (ultima consultazione 14/07/2011).
- Consiglio dell'Unione Europea (2008). Risoluzione 11517/08, 8 July 2008. In <[http://www.lex.unict.it/eurolabor/en/documentation/com/2008/sec\(2008\)-2156en.pdf](http://www.lex.unict.it/eurolabor/en/documentation/com/2008/sec(2008)-2156en.pdf)> (ultima consultazione 14/07/2011).
- Consiglio dell'Unione Europea (2009). Risoluzione 311/8 del 19.12.2009. In <<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2009:311:0001:0001:IT:PDF>> (ultima consultazione 14/07/2011).
- Consiglio dell'Unione Europea (2009). Risoluzione 9008/09, 28 April 2009. In <<http://register.consilium.europa.eu/pdf/en/09/st09/st09008.en09.pdf>> (ultima consultazione 14/07/2011).
- Consiglio dell'Unione Europea (2009). Risoluzione 9169/09 29 April 2009. In <<http://register.consilium.europa.eu/pdf/en/09/st09/st09169.en09.pdf>> (ultima consultazione 14/07/2011).
- De Kerckhove D. (1997). *Connected Intelligence*. Toronto: Somerville.
- Freire P. (1973), *Education for Critical Consciousness*. New York: Continuum.
- Guiati F, Maltese F. (2011). Quale partecipazione è pubblica? Domande aperte e riflessioni interdisciplinari. *Animazione Sociale*, Aprile 2011, pp. 22-33.
- Infante C. (2006). *Performing Media 1.1. Politica e poetica delle reti*. Roma: Memori.
- Ito M. et al. (a cura di) (2008). *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. Chicago: The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning.
- Latour B. (1990). Drawing things together. In Lynch M., Woolgar S. (a cura di), *Representation in Scientific Practice*. Cambridge: MIT Press.
- Leadbeater C. (2008). *You are what you share*. In <<http://www.charlesleadbeater.net/cms/xstandard/ChapterOne.pdf>> (ultima consultazione 14/07/2011).
- OECD (2003). *Engaging Citizens Online for Better Policy-making*. Paris: OECD.
- ONU (1989). *Convenzione Internazionale sui diritti dell'infanzia*. New York, 20 novembre 1989. In <http://www.ciai.it/wp-content/uploads/Convenzione_Onu_diritti_dellinfanzia.pdf> (ultima consultazione 14/07/2011).
- Paba G. (2008). Invenzione del patrimonio e trasformazione del territorio. In M. Bertoincin, A. Pase (a cura di), *Pre-visioni di territori. Rappresentazioni di scenari territoriali* (pp. 41-53). Milano: Franco Angeli.

- Pellizzoni L. (2006). Decidiamo insieme! Conflitti tecnologici e deliberazione pubblica. *Quaderni di Sociologia*, 41, pp. 91-114.
- Raffestin C. (1981). *Per una geografia del potere*. Milano: Unicopli.
- Raffestin C. (2005). *Dalla nostalgia del territorio al desiderio di paesaggio. Elementi per una teoria del paesaggio*. Firenze: Alinea.
- Rocca (2003). *Il territorio della rete*. Lecce: Pensa MultiMedia.
- Rocca (2010). *Partecipare in rete. Nuove pratiche per lo sviluppo locale e la gestione del territorio*. Bologna: il Mulino.
- Rocca L., Breil M. (2008). *Uno sguardo sul Parco della Laguna di Venezia attraverso le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Rapporti sullo sviluppo sostenibile*. Milano: FEEM.
- Schiavi A. (2008). *Vademecum cartografico. Informazioni per l'analisi e le letture delle carte geografiche e topografiche*. Milano: Vita e Pensiero.
- Schön D. (1999). *Il professionista riflessivo. Per una nuova epistemologia della pratica professionale*. Bari: Dedalo.
- Siracusano A., Peccarisi C. (1997). Internet addiction disorder: note critiche. *Bollettino di aggiornamento in neuro-psicofarmacologia*, XIII, 62, pp. 36-42.
- Stefik M. (1998). *Internet Dreams, Telecom Italia*. Torino: UTET Libreria.
- Turco A. (2000). Pragmatiche della territorialità: competenza, scienza, filosofia. *Bollettino della Società Geografica Italiana*, XII, V, pp. 5-15.
- Turco A. (1988). *Verso una teoria geografica della complessità*. Milano: Unicopli.
- Turkle S. (1995). *Life on the screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon and Schuster (trad. it. *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Apogeo, Milano 1997).

SE