

Lingua e rimediazione digitale. Appunti sull'esperienza didattica realizzata nell'ambito del progetto europeo *EU-MADE4LL*

Ilaria Moschini

Università degli Studi di Firenze (<ilaria.moschini@unifi.it>)

Abstract

This contribution offers insights and reflections on the teaching of digital discourse in academic English language curricular courses. These considerations originate from pluriannual research activity on the digital remediation of specialized languages and out of the teaching of these contents in the modules of a European project dedicated to the design and implementation of a transnational study program that merges multimodal digital literacy and English for international communication. The paper also argues for the integration of basic concepts of information technology in linguistic studies of digitally remediated English language in order to teach students how to communicate in the era of the so-called “computational turn”.

Keywords: *Digital Discourse, English Language, Intercultural Communication, Multimodal Digital Literacy, Software Studies*

1. Introduzione

Il presente contributo intende offrire alcune riflessioni sull'insegnamento del linguaggio digitale nell'ambito universitario dei corsi curriculari di Lingua Inglese maturate a partire da una ricerca pluriennale sulla rimediazione digitale dei linguaggi specialistici e sulla testualità digitale (Moschini 2010, 2014, 2015, 2017) che è stata affiancata dall'esperienza all'interno di un gruppo di ricerca in un ciclo di seminari inter-ateneo a livello nazionale (*MoM. Multimodality on the Move*) organizzati nell'anno accademico 2014-2015 e, successivamente, nel progetto europeo dal titolo *EU-MADE4LL – European*

Multimodal and Digital Education for Language Learning (2016-2019)¹. Partendo da una breve descrizione del progetto, il testo si concentrerà sul porre in evidenza alcune componenti del progetto che possono portare, potenzialmente, all'arricchimento della didattica dei corsi curricolari di Lingua Inglese². Mi riferisco, in particolare, al focus su una dimensione interculturale della comunicazione mediata elettronicamente che tenga conto della cultura propria delle comunità digitali; alla natura inerentemente multi-semiotica di questa tipologia di testi e alla pratica di riflettere sull'utilizzo del codice linguistico nel processo di significazione attraverso la progettazione e realizzazione dei testi oltre che attraverso la loro analisi e trascrizione. Infine, quale ulteriore prospettiva di sviluppo, vorrei porre all'attenzione la necessità degli studi sulla testualità digitale di approfondire la componente materiale, la "lingua" del codice di questi dispositivi elettronici, nell'ambito della cosiddetta "platformization" (Helmond 2015, 5) del web, ovvero, di quelle piattaforme private che utilizzano il web, ma non coincidono con esso e che costituiscono dei sistemi chiusi a cui accedere attraverso processi di accreditamento presso delle aziende private (es. Twitter, Facebook, Instagram).

Come noto, infatti, l'influenza fra ambienti tecnologici e dispositivi linguistici è reciproca e ciò è stato evidenziato a partire dal celebre assunto di McLuhan (1964) secondo il quale il mezzo utilizzato per la comunicazione coincide con il messaggio e che, dunque, la forma del medium si incorpora in ogni messaggio che esso trasmette, dando origine ad una relazione simbiotica attraverso la quale il mezzo struttura il processo di significazione. Ed è proprio dal lavoro di McLuhan che Bolter e Grusin (1999) prendono le mosse per teorizzare il concetto di "rimediazione", secondo cui il contenuto di qualsiasi media è sempre un altro medium, applicandolo ai mezzi di comunicazione digitali. Per "rimediazione" si intenderebbe, quindi, l'adattamento dei contenuti e dei generi dei "vecchi" mezzi comunicativi nei formati dei media elettronici. Da un punto di vista più prettamente linguistico, la nozione di rimediazione può essere utilizzata per riferirsi a una serie di processi linguistici, culturali e psicologici mediante i quali il linguaggio e il discorso vengono trasformati e rimodellati in nuove forme dai mezzi di comunicazione digitale (Canepari, Mansfield, Poppi 2017).

¹ <<http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-details-page/?-nodeRef=workspace://SpacesStore/2424b99d-9a0a-4c51-a0bc-99c9819f2d0f>> (11/2018).

² Il presente testo nasce come risposta all'invito di contribuire, con una breve riflessione sul progetto di ricerca di cui faccio parte, all'avvio, da parte della rivista LEA, di un "osservatorio" sulla didattica delle lingue e delle letterature straniere. A partire dalla mia esperienza di ricercatrice e docente di lingua inglese, mi è parso utile presentare un metatesto che colleghi in una mappa diversi elementi, in primis, il progetto stesso di cui faccio parte e, inoltre, mettere in evidenza le aree di ricerca fondamentali per i futuri sviluppi dell'analisi del *Digital Discourse* in relazione alla componente tecnologica e ai *Software Studies*. Ringrazio il revisore anonimo per i suoi preziosi commenti.

La rimediazione si attiva attraverso il linguaggio, cioè attraverso il sistema con il quale interpretiamo e costruiamo la nostra comprensione della realtà e, allo stesso tempo, funziona attraverso il senso di sé che percepiamo e proiettiamo sugli altri. Pertanto, la rimediazione può riguardare sia l'elaborazione di tipologie di testo nuove oppure ibride, nonché rappresentazioni di identità (*ibidem*). In questa prospettiva sono da contestualizzare le riflessioni in merito all'insegnamento della lingua inglese rimediata dai mezzi di comunicazione digitale contenute nei prossimi paragrafi.

2. Della necessità di un'alfabetizzazione digitale linguistica e multimodale

Il progetto europeo al quale ho fatto riferimento nel paragrafo precedente (*EU-MADE4LL – European Multimodal and Digital Education for Language Learning*) è dedicato all'ideazione e implementazione di un programma di studio transnazionale che integri l'alfabetizzazione digitale multimodale con l'insegnamento dell'inglese per la comunicazione internazionale³. Il progetto ha tra i suoi obiettivi, inoltre, lo sviluppo di un sistema descrittivo della suddetta alfabetizzazione che arricchisca e metta in connessione il quadro per le competenze digitali dei cittadini europei pubblicato nella sua prima versione nel 2013 (*DigComp 2.0⁴*) con il quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (*CEFR⁵*).

Per quanto concerne la componente interculturale, nei moduli del progetto, l'utilizzo della lingua inglese nel *Digital Discourse* è stata intesa non soltanto quale codice verbale che facilita la comunicazione a livello globale e che deve, quindi, rivolgersi ad un pubblico internazionale e, al contempo, essere cosciente delle dimensioni localizzate dell'utilizzo della lingua stessa. Ciò che è stato sottolineato è che l'alfabetizzazione linguistica in ambito digitale deve tener conto anche delle comunità altamente specializzate a cui molti dei testi prodotti e condivisi on-line si rivolgono. Mi riferisco, in particolare, ai cosiddetti "*online affinity spaces*" (Gee 2004, 67) ovvero, quelle comunità in cui l'affiliazione dei membri si basa sulla condivisione di attività, interessi e obiettivi, piuttosto che su categorie quali classe sociale, livello culturale, genere, etnia. Come evidenziano Jones e Hafner (2012, 115), da un punto di vista interculturale, la partecipazione a tali comunità implica la conoscenza delle convenzioni culturali delle norme di interazione condivise dai membri di questi spazi sociali che possono differire in gran parte dalle interazioni che

³ Desidero ringraziare i colleghi del progetto *EU-MADE4LL* e, in particolare, Maria Grazia Sindoni, Sandra Petroni ed Elisabetta Adami per la preziosa collaborazione sin dalla progettazione dei seminari *MoM (Multimodality on the Move)*.

⁴ <<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>> (11/2018).

⁵ <<https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages>> (11/2018).

avvengono nel mondo cosiddetto “reale”. Gli “*online affinity spaces*”, infatti, mettono assieme sulla base di interessi condivisi persone che provengono da ambiti socioculturali molto diversi e che off-line, potenzialmente, potrebbero non avere degli scambi o essere vincolati dal ruolo sociale ricoperto. A tal proposito, molto spesso, la partecipazione a queste comunità avviene attraverso l'utilizzo di avatar, la versione digitale del *nom de plume*, che cela la reale identità dei membri. Per capire, dunque, quali siano le norme che regolano l'utilizzo del codice linguistico e, più ampiamente, dei codici semiotici e delle pratiche di significazione all'interno dei generi testuali archetipici di queste comunità digitali globalizzate è importante studiare e analizzare i loro sistemi culturali e valoriali, le modalità comunicative nonché i loro sistemi discorsivi sia in senso foucauldiano, sia in senso più prettamente semiotico. Si tratta quindi di comprendere (e far comprendere) i livelli e i registri di una comunicazione digitale che sono entrati nella consuetudine “quotidiana” di gran parte della popolazione, come rivelano molte indagini statistiche (es. Smith, Anderson 2018), sia nell'utilizzo cosiddetto comune del codice verbale sia negli ambiti di uso specialistici. E, per analizzare l'utilizzo della lingua inglese in ambito digitale, nei suoi aspetti sintattici, lessicali, testuali, pragmatici e stilistici, si rivela fondamentale comprendere la struttura testuale di queste piattaforme. Come sottolineano Garcés-Conejos Blitviche, Bou-Franch (2019, 3), l'analisi del discorso digitale si trova all'incrocio tra risorse (non solo) linguistiche, società e tecnologia e, conseguentemente, anche l'insegnamento della lingua inglese in ambito digitale sembrerebbe difficilmente dissociabile da una comprensione del processo di significazione più ampiamente semiotico, socioculturale e tecnologico. La *Computer-Mediated Discourse Analysis* (uno dei nomi originari della *Digital Discourse Analysis*) si è, infatti, inizialmente strutturata attorno ad una metodologia che comprendesse strumenti di analisi prettamente linguistici, tuttavia, data la natura del panorama comunicativo contemporaneo, la concettualizzazione della *Computer-Mediated-Communication* è divenuta “inerentemente multimodale” (Herring 2019, 41).

Nell'ambito del progetto *EU-MADE4LL*, il suddetto studio della lingua inglese per la comunicazione internazionale è stato associato all'approfondimento di alcuni generi testuali e di strumenti analitici di stampo multimodale. Più in dettaglio, l'obiettivo di una alfabetizzazione digitale multimodale è stato affrontato chiedendo agli studenti di progettare e realizzare dei testi e di analizzarli sulla base di categorie fornite in letture di base sulle teorie e sui concetti principali della multimodalità e in seminari specifici dedicati a ciascuna tipologia di genere digitale presa in esame. Inoltre, all'interno di ogni seminario è stata prevista una sezione dedicata all'apprendimento pratico di come progettare un testo digitale e come renderlo efficace nel veicolare il messaggio che si desidera riflettendo, da un lato, su quelle che sono le risorse linguistiche e semiotiche a disposizione, dall'altro valutando il pubblico, o

meglio, i pubblici a cui intendiamo rivolgerci. Agli studenti è stato, inoltre, richiesto di valutare anonimamente il lavoro dei loro colleghi appartenenti a ciascuna delle università coinvolte nel progetto, intendendo come lavoro il testo digitale così come è stato progettato e realizzato nonché l'analisi e la trascrizione dello stesso testo fornite dal suo autore.

L'attività di progettazione e di realizzazione del testo, infatti, accompagna e integra la componente analitica poiché nel panorama comunicativo contemporaneo la conoscenza e il significato, così come i testi e gli oggetti che sono le loro realizzazioni materiali, sono visti come i risultati di processi di progettazione motivati dall'interesse individuale (si veda Kress 2009, 134). E, nel caso specifico della comunicazione digitale dove le piattaforme offrono ampi spazi di significazione, emerge con forza la rilevanza dei percorsi di progettazione compiuti da ciascun attante sociale ed emerge con altrettanta forza l'importanza che ciascuno compia le proprie scelte con una consapevolezza sempre maggiore in termini delle risorse semiotiche e tecnologiche offerte dagli strumenti di significazione disponibili (si veda Kress 2014, 143). In questo contesto, le pratiche di trascrizione e annotazione sviluppate inizialmente dalle discipline linguistiche e utilizzate nei progetti *MoM* ed *EU-MADE4LL* per la descrizione analitica dei processi di creazione di significato nei testi digitali progettati dagli studenti sono intese quale strumento euristico per lo sviluppo delle capacità critiche degli studenti nel decodificare i processi comunicativi in atto e, come tali, potrebbero essere estese anche ad altri curricula accademici (Sindoni 2019, 96).

Un programma di insegnamento del linguaggio digitale nell'ambito universitario dei corsi curriculari di Lingua Inglese modellato in parte sulla base di quanto proposto nei progetti sopra menzionati potrebbe fornire una risposta (seppure necessariamente parziale) ad alcune delle necessità evidenziate nel sopracitato quadro per le competenze digitali dei cittadini europei (Vourikari, Punie, Carretero Gomez, *et al.* 2016). Mi riferisco, in particolare, alle sezioni 2 (*Communication and Collaboration*) e 3 (*Digital Content Creation*) dove si evidenzia la necessità per il cittadino di discernere i diversi contesti comunicativi, di creare e gestire le proprie identità digitali, di adattare le strategie ai pubblici di riferimento, di creare e modificare i contenuti digitali in diversi formati al fine di comunicare in maniera efficace e di esprimere la propria cittadinanza attiva attraverso l'utilizzo delle tecnologie digitali. Il programma di studio transnazionale proposto e il sistema descrittivo per una alfabetizzazione digitale multimodale che costituirà il terzo output del progetto hanno, a mio parere, la potenzialità di arricchire le competenze individuate dalla Commissione Europea attraverso l'identificazione di criteri e di descrittori legati alle strutture formali e alle risorse semiotiche degli artefatti testuali digitali presi in esame. Introducono, inoltre, delle categorie analitiche in base alle quali misurare l'efficacia dei testi digitali progettati dagli studenti nel vei-

colare i messaggi e le identità scelte, così come per valutare la consapevolezza degli stessi relativamente all'utilizzo delle risorse linguistiche, tecnologiche e semiotiche e alla loro efficacia in ambito interculturale.

3. *Alcune linee di sviluppo tra Digital Discourse Analysis e Software Studies*

Per quanto riguarda le ulteriori prospettive di sviluppo dell'insegnamento del linguaggio digitale nell'ambito universitario dei corsi curriculari di Lingua Inglese è utile riflettere sul fatto che, con l'avvento dei social media e, in particolare, con la diffusione delle piattaforme sociali – che muove dal lancio di un servizio per sviluppatori da parte di Facebook nel 2006 – il contesto comunicativo situazionale è venuto a mutare in maniera significativa poiché, da un lato, le applicazioni sono fruibili dal web e, dall'altro, mettono a disposizione servizi che possono essere richiamati da altri software. Tale passaggio è stato descritto da Helmond come la “*platformization*” del web (2015, 5) e ha segnato per molti il passaggio da un web libero e aperto ad un ecosistema di applicazioni private (si veda, ad esempio, van Dijck 2013) che è stato descritto con la metafora del “giardino recintato” (Arora 2014, 58) per evidenziare il fatto che le piattaforme sono aree chiuse e che lo spazio digitale è divenuto una merce alla quale accedere attraverso processi di accreditamento presso aziende che sono spesso “pagati” autorizzando la raccolta e la profilazione dei nostri dati come utenti (es. Twitter, Facebook, Instagram).

Le domande che sorgono in relazione ad un contesto situazionale di questo tipo sono molteplici. Per limitarci alle domande su che cosa tutto ciò comporti per gli studi del linguaggio digitale e il loro insegnamento nei corsi curriculari di Lingua Inglese, c'è da sottolineare, innanzitutto, che i suddetti “giardini recintati” vanno ad influenzare la nozione stessa di testo (Halliday, Hasan 1976; De Beaugrande, Dressler 1981) sia come prodotto sia come processo. La coerenza, la coesione, l'organizzazione interna, la struttura illocutoria e le funzioni comunicative, così come la produzione e la ricezione dell'unità comunicativa digitale ne risultano, infatti, influenzati. Il primo evidente corollario è che ci troviamo di fronte ad un *Digital Discourse* in cui i cosiddetti *user-generated-content*s possono essere delle applicazioni, ovvero, dei programmi creati utilizzando elementi (tecnicamente, i servizi web) offerti dalle piattaforme. Frontiere avanzate degli studi sul *Digital Discourse* se ne stanno già occupando, mi riferisco, ad esempio, al lavoro di Gee (2014), per restare in confini più “classici”, la struttura di un'unità comunicativa può essere determinata in gran parte dalle cornici predefinite offerte dai social media, così come la scelta in termini di composizione e di selezione dei destinatari può rivelarsi, ad uno studio più attento, influenzata, se non addirittura condizionata, dalle piattaforme stesse. Si veda, ad esempio, lo studio condotto da Eisenlauer (2014) sui processi di automazione nella creazione dei testi su

Facebook attraverso le opzioni preimpostate di composizione e diffusione tra i membri della comunità sociale.

Nell'ambito degli studi multimodali che, come affermano Georgakopoulou e Spilioti (2016, 3), dovrebbero rappresentare il focus centrale negli studi linguistici del linguaggio rimediato digitalmente, si è recentemente sviluppata un'area definita *Semiotic Technology* (Djonov, van Leeuwen 2017) che ha come scopo lo studio di come le risorse semiotiche e le norme sociali ad esso collegate sono inscritte nel software. Secondo Djonov e van Leeuwen, il software è da considerare una risorsa semiotica in quanto consente agli utenti di selezionare tra una gamma predefinita di opzioni e incorpora e rappresenta la conoscenza di ciò che costituisce un uso efficace di queste risorse in particolari contesti (ivi, 567). Alcuni esempi di applicazione di questa cornice interpretativa sono gli studi sulle risorse offerte da programmi quali Power Point (Zhao, Djonov, van Leeuwen 2014), Microsoft Word e Smart Art (Kvåle 2016) e delle applicazioni offerte dai tablet (Price, Jewitt, Crescenzi 2015).

Oltre, dunque, a far riflettere gli studenti sull'utilizzo dell'inglese come lingua internazionale nell'ambito del linguaggio digitale con prospettiva socio-linguistica, ad integrare tale studio con una più ampia prospettiva multimodale del processo socio-semiotico di creazione del significato e della sua realizzazione testuale in ambito digitale, alla riflessione sulle caratteristiche dei generi testuali e a quali sono le risorse offerte dal software, una frontiera ulteriore nei corsi curricolari potrebbe essere offerta dall'entrare in maniera più approfondita nella logica e nella "lingua" dei "dispositivi" tecnologici, intesi come strutture ideologico/materiali che hanno "la capacità di catturare, orientare, determinare, intercettare, modellare, controllare e assicurare i gesti, le condotte, le opinioni e i discorsi degli esseri viventi" (Agamben 2006, 22). Mi riferisco, in particolare, ai modelli proposti da Poulsen e Kvåle (2018) e da Moschini (2018) nell'ambito della *Semiotic Technology* che sono volti a superare il cosiddetto "screen essentialism" (Waldrip-Fruin 2009, 3) ovvero, la riduzione dell'analisi al livello dell'interfaccia utente senza tenere conto dei livelli computazionali di elaborazione delle informazioni che si trovano al di sotto della superficie dello schermo e che rendono disponibile la mediazione digitale di risorse semiotiche verbali, visive ed aurali. Per quanto ciò possa apparentemente sembrare distante dagli studi linguistici della lingua inglese, in realtà costituisce una delle condizioni di possibilità affinché, in linea con Berry (2011, 20), si possa provare ad insegnare agli studenti che cosa significhi scrivere, leggere e, più ampiamente, comunicare nell'era della cosiddetta "svolta computazionale".

Riferimenti bibliografici

- Agamben Giorgio (2006), *Che cos'è un dispositivo?*, Roma, Nottetempo.
Arora Payal (2014), *The Leisure Commons: A Spatial History of Web 2.0*, London-New York, Routledge.

- Berry D.M. (2011), *The Philosophy of Software: Code and Mediation in the Digital Age*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- Bolter J.D., Grusin Richard (1999), *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Canepari Michela, Mansfield Gillian, Poppi Franca (2017), "Introduction" in Eadd. (eds), *The Many Facets of Remediation in Language Studies*, Beau Bassin, Lambert Academic Publishing, 9-22.
- De Beaugrande R.-A., Dressler W.U. (1981), *Introduction to Text Linguistics*, London-New York, Longman.
- Djonov Emilia, van Leeuwen Theo (2017), "The Power of Semiotic Software: A Critical Multimodal Perspective" in John Flowerdew, John Richardson (eds), *The Routledge Handbook of Critical Discourse Analysis*, London-New York, Routledge, 566-581.
- Eisenlauer Volker (2014), "Facebook as a Third Author. (Semi-)Automated Participation Framework in Social Network Sites", *Journal of Pragmatics*, 72, 73-85.
- Garcés-Conejos Blitvich Pilar, Bou-Franch Patricia (2019), "Introduction" in Eadd. (eds), *Analyzing Digital Discourse. New Insights and Future Directions*, London, Palgrave Macmillan, 3-22.
- Georgakopoulou Alexandra, Spilioti Tereza (2016), "Introduction", in Eadd. (eds), *The Routledge Handbook of Language and Digital Communication*, London-New York, Routledge, 1-16.
- Gee J.P. (2004), *Situated Learning and Language. A Critique of Traditional Schooling*, London-New York, Routledge.
- (2014), *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games*, London-New York, Routledge.
- Halliday M.A.K., Hasan Ruqaiya (1976), *Cohesion in English*, London, Longman.
- Helmond Anne (2015), "The Platformization of the Web: Making Web Data Platform Ready", *Social Media + Society* I, 2, 1-11.
- Herring S.C. (2019), "The Coevolution of Computer-Mediated Communication and Computer-Mediated Discourse Analysis", in Patricia Bou-Franch, Pilar Garcés-Conejos Blitvich (2019), 25-67.
- Jones R.H., Hafner C.A. (2012), *Understanding Digital Literacies. A Practical Introduction*, London-New York, Routledge.
- Kress Gunther (2010), *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*, London-New York, Routledge.
- (2014), "Design. The Rhetorical Work of Shaping the Semiotic World", in Arlene Archer, Denise Newfield (eds), *Multimodal Approaches to Research and Pedagogy. Recognition, Resources and Access*, London-New York, Routledge, 131-152.
- Kvåle Gunhild (2016), "Software as Ideology A Multimodal Critical Discourse Analysis of Microsoft Word and SmartArt", *Journal of Language and Politics* XV, 3, 259-273.
- McLuhan Marshall (1964), *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, McGraw-Hill.
- Moschini Ilaria (2010), "Race 2.0 or the 'Webridization' of Electoral Discourse", *Il Politico* LXXV, 2, 133-162.

- (2014), “Critical Multimodal Analysis of Digital Discourse – Preliminary Remarks”, *LEA – Lingue e Letterature d’Oriente e d’Occidente* III, 3, 197-201, doi: 10.13128/LEA-1824-484x-15192.
- (2015), “Facebook.com/WhiteHouse. A Multimodal Analysis of the Social-Media Recontextualization of the Institutional Encoder”, in Marina Bondi, Silvia Cacchiani, Davide Mazzi (eds), *Discourse In and Through the Media. Recontextualizing and Reconceptualizing Expert Discourse*, Newcastle Upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 170-186.
- (2017), “A Digital ‘Meeting Place’? A Socio-semiotic and Multimodal Analysis of the WhiteHouse.gov Social Hub”, in Rita Salvi, Judith Turnbull (eds), *The Discursive Construal of Trust in the Dynamics of Knowledge Diffusion*, Newcastle Upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 184-205.
- (2018), “Social Semiotics and Platform Studies: An Integrated Perspective for the Study of Social Media Platforms”, *Social Semiotics*, special issue, *Social Media as Semiotic Technology* XXVIII, 5, 623-640, doi: 10.1080/10350330.2018.1504714.
- Poulsen S.V., Kvåle Gunhild (2018), “Studying Social Media as Semiotic Technology: a Social Semiotic Multimodal Framework”, *Social Semiotics*, special issue, *Social Media as Semiotic Technology* XXVIII, 5, 700-717.
- Price Sara, Jewitt Carey, Crescenzi Lucrezia (2015), “The Role of iPads in Pre-School Children’s Mark Making Development”, *Computers & Education* 87, 131-141.
- Sindoni M.G. (2019), “ ‘Of Course I’m Married!’ Communicative Strategies and Transcription-Related Issues in Video-Mediated Interactions”, in Patricia Bou-Franch, Pilar Garcés-Conejos Blitvich (2019), 71-103.
- Smith Aaron, Anderson Monica (2018), “Social Media Use in 2018”, *Pew Internet Research Center*; online: <<http://www.pewinternet.org/2018/03/01/social-media-use-in-2018>> (11/2018).
- van Dijck José (2013), *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*, New York, Oxford UP.
- Vuorikari Riina, Punie Yves, Carretero Gomez Stephanie, et al. (2016), *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model*, Luxembourg, Luxembourg Publication Office of the European Union.
- Waldrip-Fruin Noah (2009), *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*, London-Cambridge (MA), MIT Press.
- Zhao Sumin, Djonov Emilia, van Leeuwen Theo (2014), “Semiotic Technology and Practice: A Multimodal Social Semiotic Approach to PowerPoint”, *Text & Talk* XXXIV, 3, 349-375.

