

Università degli studi di Genova

DIPARTIMENTO DI SCIENZE POLITICHE

Corso di laurea magistrale in:  
Informazione ed Editoria - Giornalismo politico

E-DEMOCRACY E GIOVANI – TRA RISCHI E  
PERCEZIONE

Sociologia dell'opinione pubblica e comunicazione  
istituzionale

Relatore

*Luca Raffini*

Co-relatore

*Alberto Giordano*

Candidata

*Federica Conta*



**ANNO ACCADEMICO**

2021/2022

# Sommario

<b>Sommario</b>	2
<b>Introduzione</b>	4
<b>Capitolo 1</b>	6
<b>Che cos'è l'e-democracy</b>	6
1. Perché oggi è possibile parlare di e-democracy?	6
2. L'ascesa dell'e-democracy e la crisi della democrazia rappresentativa	14
3. E-democracy in Italia - Il Movimento 5 stelle	21
4. L'e-democracy e i suoi termini	23
<b>Capitolo 2</b>	29
<b>L'applicazione dell'e-democracy</b>	29
1. La nuova sfera pubblica con l'e-democracy	29
2. L'affermarsi di pratiche deliberativo-digitali come risposta all'apatia delle democrazie rappresentative e le conseguenze	31
4. Alcuni esempi di e-democracy nel mondo	36
<b>Capitolo 3</b>	40
<b>Aspetti positivi dell' e-democracy e nuovi contatti con l'elettore</b>	40
1. Possibili benefici dell'e-democracy	40
2. Nuove forme di contatto con l'elettore	41
2.1 Primo contatto	43
2.2 Contatto successivo	44
<b>Capitolo 4</b>	47
<b>Problemi dell'e-democracy</b>	47
4.1 Dittatura della maggioranza	51
4.2 La filter bubble e la manipolazione delle opinioni	54
4.3 Le fake news	57
4.4 L'inesistente silenzio elettorale sui social	61
4.5 Information disorder	63
4.6 La recrudescenza del dibattito politico nell'era social	65
4.7 Il digital divide	68
<b>Capitolo 5</b>	70
<b>Giovani ed e-democracy</b>	70
5.1 Tra nuove generazioni e democrazia	75
5.2 La partecipazione dei giovani alla vita politica	79
5.3 Come percepiscono l'e-democracy i giovani?	81
5.3.1 Indagine esplorativa	82
5.3.2 I risultati	83
<b>Conclusioni</b>	91

<b>Bibliografia</b>	96
<b>Sitografia</b>	98
<b>Ringraziamenti</b>	100

# Introduzione

Con il termine e-democracy si intende l'utilizzo di piattaforme ed implementazione tecnologica di servizi che hanno lo scopo di incrementare la partecipazione democratica cittadina, coinvolgendola nel dibattito politico e nel processo decisionale. Tecnologia e democrazia diventano protagoniste e la comunicazione cambia diventando orizzontale e paritaria e agendo dal basso verso l'alto, per la prima volta. Il presente lavoro di tesi ha come obiettivo quello di comprendere i meccanismi di funzionamento della democrazia digitale, nata per porre rimedio alla profonda crisi causata dalla democrazia di rappresentanza e che si presenta come metodo in grado di riportare il coinvolgimento attivo dei cittadini, privilegiando una forma di democrazia diretta. Tuttavia, sono numerosi i rischi che l'e-democracy potrebbe portare con sé e che, già in parte, ha portato. Ad oggi il dibattito che vede protagonista l'e-democracy è molto acceso. I nuovi mezzi tecnologici utilizzati e, in particolar modo i social media, garantiscono un coinvolgimento molto ampio ma rischiano di rendere la partecipazione facilmente manipolabile e poco rispettosa di una riflessione adeguata. Ad oggi la democrazia si sta trasformando sempre di più con la massiccia presenza e continua evoluzione del web 2.0. Infatti, sempre di più, si pensa che l'e-democracy possa essere un'illusione piuttosto che una soluzione. La potenza dei social media, soprattutto se utilizzati per temi importanti come quelli politici, è davvero grande e James Fowler, un professore di scienze politiche dell'università americana di Harvard, lo sottolinea e dimostra con una dichiarazione. Egli è uno dei responsabili dell'esperimento di Facebook in base al quale circa 340.000 persone in più sono andate a votare alle elezioni congressuali statunitensi del 2010 grazie a un singolo messaggio di Facebook del giorno delle elezioni, ha dichiarato alla CNN: *"Se vogliamo trasformare il mondo in un posto migliore non dobbiamo solo cambiare il comportamento di una persona, ma anche usare la rete per influenzare gli amici di quella persona"*<sup>1</sup>.

I primi due capitoli del presente elaborato si concentrano infatti sulla natura dell'e-democracy, mostrandone l'ascesa e la sua natura, focalizzandosi sui vari studiosi

---

<sup>1</sup> <https://lightyears.blogs.cnn.com/2012/09/12/340000-votes-may-have-come-from-facebook-message/>

che, nel corso degli ultimi anni, ne hanno dato una propria interpretazione. Si tratta di due capitoli che propongono una sintesi basilare degli strumenti della democrazia digitale diretta, mostrandone le ragioni della sua nascita e i benefici che ha portato e potrebbe continuare a portare con sé, preparando così il terreno al capitolo numero tre, nel quale verranno analizzati i rischi dell'e-democracy e nel quale quindi sarà possibile comprendere la complessità che si trova dietro al termine e alle sue pratiche.

Alcuni degli studi sperimentali che sono stati svolti hanno potuto dimostrare come la tecnologia abbia avuto un grande impatto nella sfera politica, sia in termini positivi che negativi. Ciò che risulta essere ancora chiaro è che la "tecnologia della democrazia" non ha ancora definito un punto di arrivo preciso e neanche una direzione da seguire. Parlando di e-democracy, ad oggi, ci troviamo di fronte ad una strada ancora molto lunga ed incerta e doveroso è quindi comprendere la potenza dello strumento che abbiamo nelle nostre mani e che utilizzo farne.

Ciò che maggiormente mi ha spinto ad analizzare il tema dell'e-democracy è stata la volontà di comprendere la natura e la grandezza dei rischi che si porta con sé per comprendere, in un secondo momento, in quali modi si potrebbe limitarli. Principalmente mi sono servita di un sondaggio, analizzato poi nell'ultimo capitolo della tesi, dove sono stati presi in oggetto i giovani. L'esigenza di unire l'analisi dei rischi dell'e-democracy con uno studio più diretto ed approfondito dei giovani in merito a questi temi nasce in quanto la democrazia digitale prende forma all'interno di un luogo che privilegia i giovani, o meglio, che maggiormente viene utilizzato da essi, ovvero internet e il mondo tecnologico in generale. Inoltre, è piuttosto chiaro che, in termini politici, la partecipazione giovanile sia sempre più in calo, ed ho trovato interessante porre in analisi l'utilizzo estremo che i giovani fanno di internet e dei social media con la conoscenza effettiva che possiedono di e-democracy e ancor più in generale di democrazia. Nel capitolo cinque sarà infatti possibile comprendere come, ad oggi, più della metà degli intervistati, non sia a conoscenza delle nuove pratiche di democrazia digitale diretta che spesso si presenta come mezzo per i giovani. Ciò fa capire quindi che i rischi che i vari studiosi hanno presentato sull'e-democracy sono reali, ma che soprattutto non esiste neanche una giusta conoscenza dei nuovi mezzi democratici, quali ad esempio le piattaforme digitali, rivolte proprio ai giovani.

# Capitolo 1

## Che cos'è l'e-democracy

### 1. Perché oggi è possibile parlare di e-democracy?

Grazie all'evoluzione delle nuove tecnologie, del web 2.0 e al cambiamento del rapporto tra sfera pubblica e social, è possibile oggi utilizzare il termine “*e-democracy*” per indicare la nuova forma di democrazia digitale partecipativa.

Democrazia elettronica e democrazia diretta sono solo alcuni dei modi per indicare l'e-democracy che al giorno d'oggi sembra farsi sempre più largo nella sfera politica-cittadina. Sostanzialmente si tratta di una forma di promozione e incentivo alla partecipazione alla vita politica da parte della società, con l'ausilio ed implementazione di strumenti tecnologici, sempre più avanzati. Il concetto principe dell'e-democracy è l'incoraggiamento e la diffusione di cultura, nozioni ed istruzioni verso la partecipazione politica, con lo scopo quindi di rendere i cittadini consapevoli ed attivi, oltre che a distinguere le notizie ed informazioni alle quali attingere nella costruzione di un pensiero critico politico personale. Se da un lato lo scopo è quello di educare, dall'altro c'è quello di facilitare. Un esempio di strumento appartenente alla dimensione dell'e-democracy è il voto, come quello online. Inoltre, il termine e-democracy, viene spesso confuso e sovrapposto con altri termini, come ad esempio e-voting ed e-government, i quali verranno approfonditi maggiormente nel punto 4 del presente capitolo.

All'interno delle società democratiche nasce l'esigenza di un maggiore coinvolgimento, oltre che di trasparenza ed informazione, sia da parte delle istituzioni pubbliche stesse che dai componenti della sfera pubblica, compresi i privati. Per questa ragione si è iniziato a pensare ad un rapporto più diretto, e che non avesse intermediazioni, grazie al quale far emergere maggiore collaborazione e possibilità di confronto. L'esigenza nasce già dalla metà degli anni Novanta ma trova sempre più spazio al giorno d'oggi, soprattutto grazie alla nascita e allo sviluppo di nuovi sistemi digitali ed elettronici, tanto che in Europa

si stanno sempre di più introducendo pratiche di partecipazione cittadina alla vita politica, per favorire l'inclusione sociale.

Protagonisti nell'evoluzione e promozione del dialogo aperto tra cittadini ed autorità politiche sono internet, i social media e gli open data<sup>2</sup>. Maggiore trasparenza è necessaria se si ragiona in termini di miglioramenti di rapporto tra cittadini, politica e pubblica amministrazione. Infatti, proprio quest'ultima, si è trovata di fronte all'esigenza di migliorare i servizi erogati ai cittadini, oltre che di fronte ad un generale bisogno di rinforzare la democrazia e la crescita dell'economia.

Tornando alla definizione di *e-democracy*, sono molte le interpretazioni che le si possono attribuire, a seconda anche dei vari studi condotti in merito. Il vocabolario Treccani, ad esempio, ne dà una spiegazione chiara: "*Per e-democracy si intende l'utilizzo di procedure e piattaforme elettroniche allo scopo di incrementare la partecipazione democratica dei cittadini, mediante il loro coinvolgimento nei processi decisionali e la promozione di meccanismi per monitorare il funzionamento della politica*". Lo studioso Lincoln Dahlberg, invece, identifica quattro posizioni della democrazia digitale, in particolare prendendo come riferimento l'utilizzo dei vari media digitali. La prima è la *liberale-individualista*, con la quale i soggetti vengono intesi come un aggregato di volontà individuali che si servono dei social media per potenziare la propria comunicazione. La seconda posizione è *deliberativa* e considera i media digitali come un luogo nel quale sviluppare un consenso razionale. La terza si riferisce ai *contro-pubblici*, dove i media, ancora una volta, sono considerati nel loro utilizzo razionale individuale dei cittadini e come possibile luogo di conflitti senza i quali non si verrebbe a creare una sfera pubblica critica e non si riuscirebbe a dare voce alle minoranze. La quarta, ed ultima, posizione è quella *autonomista-marxista* che considera i media digitali come uno strumento di democratizzazione sociale, ovvero come contro-potere, capace di fronteggiare con il sistema capitalistico promuovendo forme di condivisione.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Gli "*open data*", in italiano dati aperti, sono dati resi accessibili a tutti dalla Pubblica Amministrazione e/o da enti e aziende private che possono essere utilizzati per innumerevoli scopi.

<sup>3</sup> Lincoln Dahlberg, 2011, p.857.

Jaimie Susskind<sup>4</sup>, avvocato e autore inglese del libro *“Future politics - Living Together in a World Transformed by Tech”* (Oxford, 2018), intraprende un’analisi della nuova era digitale e dei suoi mezzi tecnologici che stanno inevitabilmente apportando significative modifiche nel mondo in cui viviamo e come dimensioni che si intrecciano. Il libro si basa sul presupposto che le innovazioni tecnologiche sono in grado di scatenare grandi rivoluzioni. Susskind intende il nostro mondo come un pianeta che ospita una vita digitale e che trova la sua natura nella stretta correlazione tra relazioni umane, macchine e dati, e che prima o poi non sarà più possibile distinguere la vita umana dalle macchine o la vita reale da quella virtuale.

Già al giorno d’oggi è difficile pensare ad una vita senza macchine di calcolo che regolino il quotidiano, l’autore infatti individua in questo pensiero una pericolosa minaccia, ovvero che si arriverà ad un momento nel quale le tecnologie digitali controlleranno la vita degli esseri umani limitando notevolmente la libertà di scelta. Difatti, il pericolo sempre più imminente che Susskind identifica, è la possibilità che chi detiene il monopolio di queste nuove e potenti tecnologie digitali, abbia in realtà il pieno controllo e potere su chi invece si trova al di fuori. Per questa ragione il presente lavoro ha come obiettivo quello di comprendere gli aspetti più preoccupanti dell’e-democracy e viceversa, quelli definiti positivi. Ad oggi lo scenario di una democrazia digitale risulta essere meno radicale, anzi *“nel corso degli ultimi dieci anni, infatti, si è sostanziata la consapevolezza che l’erosione e l’indebolimento dei sistemi democratici rappresentativi stavano conducendo non verso la democrazia diretta, ma verso forme estenuanti di “democrazia compulsiva” (permanente e consultiva), potenzialmente congeniali a logiche populistiche e plebiscitarie*<sup>5</sup>. Per non finire, i mezzi di comunicazione hanno anche dato il via ad una sorta di campagna politica permanente, *“in cui le dinamiche comunicative di matrice elettorale si sono estese alle fasi ordinarie e “quotidiane” della vita politica e in cui l’agire politico, sempre più subordinato e*

---

<sup>4</sup> Jamie Susskind, autore anche del libro *“The Digital Republic: On Freedom and Democracy in the 21st Century”* (Bloomsbury 2022), è stato definito da Tony Blair (ex primo ministro del Regno Unito) come “Uno dei principali pensatori sull’impatto trasformativo della rivoluzione tecnologica”. Lawrence Lessig, accademico americano, ha invece definito il giovane autore con le seguenti parole “Pochi capiscono la politica. Ancora meno capiscono la tecnologia. Susskind è quell’anima rara che comprende entrambe le cose.”

<sup>5</sup> Daniele Pittèri (2007, p. 5).



*vincolato alle logiche del rapporto con l'opinione pubblica, ha sposato quasi del tutto la logica del marketing, assumendone la mentalità e sostituendola alle abituali modalità della pratica politica.<sup>6</sup>*

Tornando, invece, all'analisi tecnologica di Jaimie Susskind, possiamo notare come egli consideri le macchine digitali come strumenti in grado di controllare le vite dei cittadini e di prevedere, ancora prima che possano avverarsi, determinati comportamenti. Strumenti dei quali, a suo avviso, le autorità politiche si servono per riuscire ad esercitare un maggiore, o quasi totale, controllo della sfera pubblica.

L'autore, però, propone anche un'altra visione. Spesso alcuni comportamenti o costrutti che vengono comunicati dalla stessa sfera politica possono apparire difficili da comprendere o totalmente inadeguati perché è assente un'educazione tale per cui la sfera pubblica possa crearsi un pensiero critico adeguato, portando a termine un'analisi che prende in considerazione tutti gli aspetti necessari affinché questo possa formarsi. La mancanza di nozioni concettuali da applicare alla nuova era storica e digitale nella quale ci troviamo potrebbe in qualche modo essere svantaggiosa, come se i pensieri politici o lo spirito critico non possano trovare una buona base di applicazione perché mancanti di aspetti innovativi e, soprattutto, informativi, oggettivi ed educativi.

In questi termini, è ormai ben noto come la tecnologia abbia accelerato i ritmi di progressione e di cambiamento del mondo ed è qui che ancora di più emerge la necessità di accompagnare l'accelerazione ad una buona base di conoscenza alla portata di tutti i cittadini, come lo stesso Henry Ford<sup>7</sup> sosteneva.

Tutte le rivoluzioni industriali hanno portato ad un cambiamento ed evoluzione permanente all'interno della società. Anche quella tecnologica sta tramutando le abitudini delle persone sempre di più ed è per questa ragione che la sfera politica

---

<sup>6</sup> F. Chiusi (2014, p. 14).

<sup>7</sup> Henry Ford, il primo produttore di massa di automobili, affermò "Se avessi chiesto ai miei clienti cosa volessero, mi avrebbero risposto: un cavallo più veloce." Si tratta anche di una delle frasi che spesso Steve Jobs utilizzava durante le sue conferenze e che, tramite rielaborazione, utilizzava per spiegare che non era possibile chiedere ai suoi clienti e alle persone in generale come dovrebbe essere un computer con interfaccia grafica, se non sono mai venuti a conoscenza o non hanno mai visto un computer con un'interfaccia grafica. Le due menti sono state prese come esempio per indicare un possibile, e forse normale, comportamenti di incomprensione da parte dei cittadini verso alcuni pensieri o pratiche politiche se effettivamente ciò che gli manca è un vocabolario concettuale tale per cui è possibile creare un pensiero critico.

diventa sempre più importante. Soprattutto, i social media del giorno d'oggi stanno cambiando le relazioni sociali e il modo di comunicare e, come avvenne con le rivolte dei Luddisti<sup>8</sup> durante la rivoluzione industriale, a volte richiedono un intervento politico. Per questa ragione sembra esserci una forte correlazione tra rivoluzione tecnologica digitale e sfera politica. Perciò, se il nostro modo di comunicare è direttamente proporzionale allo sviluppo delle nuove tecnologie, e il modo di fare politica è a sua volta costituito da una base di organizzazione dell'informazione, ne deriva che l'*e-democracy* (o democrazia digitale) necessita di una lunga e approfondita analisi, in quanto in questi termini il carattere politico trova la sua esplicazione con l'utilizzo delle ICT<sup>9</sup>.

Jaimie Susskind scrisse il suo libro *Future politics* perchè spinto dalla volontà di collegare insieme la dimensione tecnologica con quella politica. Secondo la sua opinione esistono innumerevoli esperti di scienza e tecnologia, ignoranti però in materia politica e, dall'altro canto, numerosi studiosi politici ben qualificati con poca conoscenza, se non nulla, della sfera tecnologica. In un mondo dove la deliberazione delle macchine prende sempre più spazio, che posizione hanno gli uomini all'interno del sistema che governa le loro vite? Un intreccio che inevitabilmente si crea sempre più spazio e con il quale, secondo Susskind, dobbiamo imparare a convincere e comprendere. L'autore<sup>10</sup> afferma con sicurezza che la dimensione digitale è ormai quella politica, e individua tre tendenze tecnologiche fondamentali da non sottovalutare e che incidono enormemente nella fusione delle due dimensioni. In primo luogo, l'intelligenza artificiale, ovvero una disciplina informatica che progetta sistemi tecnologici in grado di compiere azioni che, in passato, solo l'intelligenza umana avrebbe potuto pensare e portare a termine e che oggi giorno farebbe anche meglio in

---

<sup>8</sup> Il luddismo è un movimento di protesta violenta condotto dalla classe operaia nei confronti della produzione industriale, in particolare con l'intento di sabotare la macchina del telaio introdotta proprio durante quel periodo e che stava causando disoccupazione, in Inghilterra durante il XIX secolo. Da quel momento fu vietato, tramite mezzi che oggi definiamo estremi, agli operai di manifestare e venne però concesso loro di riunirsi e di creare quindi le prime forme di associazioni al lavoro.

<sup>9</sup> Con il termine ICT si intendono le tecnologie dell'informazione e della comunicazione che spesso vengono utilizzati dagli attori democratici quali amministratori, cittadini, enti pubblici e privati e associazioni.

<sup>10</sup> *Future politics - Living Together in a World Transformed by Tech*, Oxford University Press, 2018.

alcuni casi. Il secondo trend riguarda la presenza totale dei suddetti sistemi tecnologici all'interno della nostra vita; infatti, l'autore utilizza il termine "*glass slab*" per indicare l'era nella quale viviamo, caratterizzata da una costante presenza di "vetri", qui intesi come schermi. Infine, come ultima tendenza, Susskind riconosce la generazione di dati che gli esseri umani producono ogni giorno, senza neanche accorgersene, e che catturano qualsiasi movimento di vita, gusti personali e che possono predire futuri comportamenti. La possibilità di sapere cosa piace ad un soggetto, che tipo di emozioni prova e cosa non gli piace, rende il suddetto soggetto facilmente influenzabile. Per questa ragione la tecnologia, nel libro *Future politics* è intesa come un potente strumento che permette al codice di fare qualcosa, di reperire informazioni e di cambiare il modo in cui la società percepisce il mondo. Queste pratiche sono oggi utilizzate soprattutto a scopi commerciali, per pubblicizzare un prodotto o un servizio, ma anche della stessa propaganda politica. Di conseguenza ai vari studi condotti dall'avvocato inglese, vengono riportate alcune sue premonizioni sul futuro della democrazia all'interno del mondo digitale e strettamente dipendente dalle nuove tecnologie.

I membri di una comunità, sorretti da una forma di democrazia definita deliberativa, hanno lo scopo di trovare soluzioni condivise a questioni semplici o complesse, attraverso il dibattito e la discussione. Internet si profila perciò come un nuovo spazio in cui la democrazia deliberativa può avvenire ed evolversi, favorendo la condivisione e lo scambio comunicativo e valoriale. La grande speranza che si era riposta dietro questa nuova forma di interazione si è poi rivelata potenzialmente minacciosa. Al contrario, oggi internet è visto come luogo di potenziale manipolazione dell'opinione pubblica, dove le preferenze politiche sono alimentate da algoritmi capaci di mostrare agli utenti dei social media solo ciò che riguarda quel determinato partito politico e non lasciando quindi spazio per informarsi sulla controparte, non permettendo un'analisi oggettiva e non promuovendo il libero dibattito. Da qui ne deriva la definizione di "*echo-chambers*", ovvero bolle o camere di risonanza che rispecchiano i gusti specifici di una persona e le proprie ideologie, promuovendo uno stretto contatto con persone "simili" tra loro, che condividono le medesime idee, senza entrare in contatto con il resto della popolazione che ha idee e gusti differenti e senza quindi

promuovere scambio valoriale, oltre che informativo e nozionistico<sup>11</sup>. Gli “echi” si configurano come un largo spazio nel quale è molto facile che il fenomeno delle *fake news* si diffonda, proprio come già è avvenuto, trasportandoci nella nuova dimensione chiamata “*post-verità*”<sup>12</sup>.

Per concludere la definizione di *e-democracy*, nonostante le numerose accezioni ad essa assegnate a seconda degli studiosi, possiamo intenderla come un incrocio di studi che risaltano tre particolari aspetti:

- Democrazia;
- Partecipazione;
- Media digitali.

*“L’e-democracy consente il passaggio da una democrazia ‘intermittente’ e a ‘bassa intensità’, in cui la partecipazione politica si concretizza e si esaurisce solo nel momento elettorale, ad una democrazia partecipata e capace di impegnare i cittadini. Si tratta di un processo orizzontale che dovrebbe favorire l’adozione di forme di deliberazione e partecipazione”*<sup>13</sup>.

Andrew Chadwick<sup>14</sup>, ricercatore inglese di comunicazione politica, affermò nel suo articolo che esistono due questioni principali riferite all’e-democracy, la prima riguarda la sua struttura che consente l’implementazione dei processi di governo e di consultazione popolare, mentre la seconda caratteristica riguarda la sua capacità di trovare il suo luogo ideale di realizzazione all’interno delle pratiche deliberative.

Ciò che appare chiaro sono le conseguenze che l’implementazione di nuove tecnologie nella sfera politica comporta, ovvero la trasformazione della comunicazione da verticale ad orizzontale, e quindi paritaria, tra cittadini e stato,

---

<sup>11</sup> Garimella et. al, 2018.

<sup>12</sup> Dimensione nella quale i fatti oggettivi sono meno importanti ed influenti delle emozioni e dei pareri personali che formano l’opinione pubblica. Pertanto, si assiste ad un indebolimento del concetto di verità dove si presenta una sovrapposizione tra realtà e rappresentazione (Cosentino, 2017).

<sup>13</sup> Sorice 2014, pp 159-160.

<sup>14</sup> *Social Science Computer Review*, Volume 21, Art. “Bringing E-Democracy Back In: Why it Matters for Future Research on E-Governance”, 2003.

rendendo accessibili le informazioni. *“Non tutti sanno che ormai praticamente tutte le informazioni sulle iniziative dell’UE sono disponibili via internet<sup>15</sup>”*.

Rimane ora da analizzare in quale modo sia avvenuta l’ascesa della democrazia digitale e perché è stato possibile e quali siano le differenze con il termine e-government, argomenti che verranno analizzati di seguito al punto 2 e 4 del presente capitolo.

---

<sup>15</sup> Ivo Caizzi, Corriere della sera, 14 aprile 2000, p. 23

## 2. L'ascesa dell'e-democracy e la crisi della democrazia rappresentativa

A giocare un ruolo importante nell'ascesa dell'e-democracy non è stata solo l'evoluzione tecnologica digitale, ma anche una profonda crisi che si stava verificando già dalla fine degli anni Settanta del Novecento. Si tratta principalmente di una grande insoddisfazione nei confronti delle istituzioni elettive e la sempre più crescente nascita di fenomeni antipolitici, che si configurano in una profonda crisi verso la democrazia rappresentativa<sup>16</sup>. I partiti si stavano trasformando lentamente in oligarchie o centri di potere autoreferenziali, tutto ciò accompagnato da una profonda sfiducia soprattutto da parte dei cittadini dovuta dalla corruzione e dagli scandali. Con la democrazia rappresentativa, la partecipazione del cittadino è limitata principalmente alla tornata elettorale, rivestendo un ruolo di elettore prima attivo e poi passivo. Il paradosso di questa forma di democrazia, infatti, si esplica con la partecipazione attiva del cittadino durante le elezioni, ma allo stesso tempo ne limita la sua partecipazione alla vita politica. All'interno di questo contesto si è inserito un comune senso di sfiducia e di ormai poca credibilità verso i partiti, creando un divario tra opinione pubblica ed istituzioni. I cittadini hanno iniziato a nutrire sempre meno fiducia "politica", ovvero sempre meno supporto dei cittadini nei confronti delle istituzioni politiche, quali il governo e il parlamento, riconoscendo l'incertezza e la vulnerabilità delle azioni di queste istituzioni (Van der Meer 2017, 1). Sono numerosi gli autori che hanno trattato il tema della "crisi dei partiti" avvenuta soprattutto nel territorio europeo e rivolta ai partiti di massa, ognuno seguendo le proprie opinioni ma concordando sul fatto che si è trattato di uno dei fattori principali della decrescente partecipazione dei cittadini alla vita politica. Tutto ciò ha portato a profonde crisi e periodi di trasformazione nei vari paesi europei. In particolare, si riconosce il passaggio dalla "democrazia dei partiti" alla "democrazia del pubblico" (Manin, 1995)<sup>17</sup>, non dimenticandoci del crescente interesse verso le

---

<sup>16</sup> La democrazia rappresentativa si fonda sulla "centralità della forma elettorale come modalità di selezione della classe politica" (Sorice 2019, 7).

<sup>17</sup> Bernard Manin, nel suo libro "*Principi del governo rappresentativo*", propone un excursus sulla democrazia rappresentativa. Si tratta infatti di una forma affermata in Europa a seguito della rivoluzione inglese, americana e francese, intesa inizialmente come un modello di democrazia

ICT e l'esigenza di dare nuovamente legittimazione alla democrazia e agli istituti politici promuovendo, però, un maggior coinvolgimento della sfera pubblica.

La crisi della democrazia rappresentativa ha coinvolto fortemente i cittadini non solo italiani, ma anche europei. Jean Claude Juncker, ex-presidente della Commissione Europea, nel 2014 affermò che uno dei più grandi problemi che l'Unione Europea deve affrontare è “*la negatività del pubblico nei confronti della politica e dei politici*” (Volkskrant, dicembre 27, 2014). I partiti, a loro volta, hanno mostrato un'eccessiva chiusura, dimostrandosi lontani dagli stessi cittadini che avrebbero dovuto rappresentare e coinvolgere in prima linea. Inoltre, anche l'elezione delle stesse figure rappresentative è stata protagonista di numerose discordie e di conseguenti sfiducie. La mancanza di fiducia, elemento fondamentale nel rapporto tra cittadino ed istituzione politica, ha favorito il terreno per la crisi verso l'istituzione politica in quanto tale e ha alimentato l'esigenza dei cittadini nel cercare di “cambiare” le forme della democrazia per ottenere un modello che fosse in grado di privilegiare la partecipazione dell'opinione pubblica. In questi termini, potrebbero essere due i principali “catalizzatori” della crisi della democrazia rappresentativa: lo scetticismo e il cinismo politico. Se con il primo termine i cittadini si riservano nel prendere una decisione, o nell'affrontare un giudizio se prima non hanno ricevuto abbastanza informazioni, nel secondo caso, invece, i cittadini si rivolgono con un atteggiamento completamente negativo verso le istituzioni politiche, finendo per considerarle non competenti. Inoltre, gli studiosi Mishler e Rose, sostengono che all'interno di una democrazia il ruolo del cittadino è fondamentale perché deve essere attivo e capace di sviluppare un pensiero critico tale per cui, nel momento delle elezioni, possa votare oggettivamente e secondo le sue preferenze<sup>18</sup>. Perciò, se da un lato il cittadino deve riservare fiducia al governo, dall'altro lato deve essere in grado di esercitare un minimo controllo nei suoi riguardi.

---

filtrata da un sistema di rappresentanza formato da rappresentanti eletti ai quali viene affidato l'esercizio del potere cittadino. Sono stati molti i cambiamenti che la suddetta forma democratica ha poi attraversato negli anni.

<sup>18</sup> Mishler, W., & Rose, R. (1997). *Trust, distrust and skepticism: Popular evaluations of civil and political institutions in post-communist societies*. *The journal of politics*, 59(2), 418-451.

Le lamentele più frequenti sono state rivolte alla poca trasparenza e libertà nell'elezione dei rappresentanti, in quanto questi erano proposti all'interno di elenchi di partito considerati troppo "stretti" o "chiusi". Ne sussegue l'identificazione di una classe politica percepita eccessivamente "elitaria" dalla popolazione e che ha favorito l'allontanamento da questi ultimi. Inoltre, la dimensione appena descritta, ha anche sicuramente favorito la nascita del populismo<sup>19</sup>.

Con la crisi della democrazia rappresentativa si verifica anche un passaggio tra diversi modelli di partito, di comunicazione e di opinione pubblica, fattori strettamente legati fra loro. L'ultimo elemento, ovvero l'opinione pubblica, può essere definita come un "pubblico" aperto che tratta temi e questioni di ordine pubblico e che riguardano tutti i cittadini. Ne consegue che questa sia strettamente correlata ai mezzi di comunicazione, e quindi anche all'evoluzione dei social media, oltre che ai vari mezzi tecnologici digitali. La rete diventa sempre di più il mezzo di utilizzo d'eccellenza e la "democrazia del pubblico" diventa così sempre più "democrazia dei pubblici", in quanto il nuovo luogo di azione, la rete e i social media, predispongono la nascita di diverse realtà, quali ad esempio le minoranze che precedentemente avevano difficoltà ad emergere. Diventa però sempre più difficile "catturare" o formare il consenso del pubblico. La comunicazione e il marketing politico si sono adattati e hanno seguito le logiche della rete, dove un grande numero di persone, maggiore rispetto al passato, può emergere e partecipare, seppur con le sue accezioni di difficile collocamento e che alimentano sfiducia nella politica ma che favoriscono e che rendono il cittadino una figura "attiva" in prima linea. In altri termini, è possibile adesso identificare le nuove caratteristiche dei partiti "trasformati" ed evoluti a seguito della crisi dei partiti di massa e della democrazia di rappresentanza.

- 1) In primo luogo, identifichiamo l'elettorato come un mercato e gli elettori come dei consumatori. Questo si traduce con l'assenza di una base elettorale chiara e precisa.

---

<sup>19</sup> Il termine presenta numerose definizioni e può essere analizzato da diverse prospettive: la prima è la dimensione ideologica, la seconda è il discorso politico come stile di comunicazione e la terza è la strategia adottata da un movimento politico (Gidron e Bonikowski 2014).



- 2) In secondo luogo, la presenza di strumenti media diventa essenziale, quali ad esempio la televisione. Lo strumento si pone come vero punto di allaccio tra i partiti politici e i cittadini.
- 3) Terzo elemento caratteristico è l'adozione di una specie di comitato elettorale, assenza di corpi intermedi e utilizzo di una struttura organizzativa leggera.
- 4) Ultima caratteristica si rifà al ruolo centrale che ha il leader politico. Un frontman che appare brillante e trascinatore di masse, anche solo attraverso uno schermo digitale.

Non risulta perciò difficile comprendere come la nuova “democrazia del pubblico” sia ora basata sulla personalizzazione della comunicazione verso i cittadini, tramite studi demografici e personali piuttosto scrupolosi per “colpire” il pubblico ed accaparrarsi consenso. In questi termini è sempre più possibile parlare di mass media e di marketing politico.

Tornando al concetto di *e-democracy*, possiamo affermare che quest'ultimo molto spesso viene sovrapposto o confuso con quello di *e-government*. Il secondo termine si riferisce all'utilizzo delle tecnologie innovative implementate nei processi amministrativi dei quali si servono le pubbliche amministrazioni, con lo scopo di erogare un servizio migliore ai cittadini. Chiaramente è molto stretto il legame tra il primo ed il secondo termine ma, come già riportato nel punto 1, con *e-democracy* si intende generalmente l'insieme delle pratiche attuate per coinvolgere maggiormente i cittadini nei processi decisionali politici e per stimolare una maggiore partecipazione alla vita politica. Inoltre, l'*e-democracy*, non prevede solo l'implementazione di tecnologie, ma anche la formulazione di una forma democratica più deliberativa<sup>20</sup>.

---

<sup>20</sup> Nei termini di democrazia deliberativa è bene fare riferimento ad uno dei maggiori teorici dell'argomento, ovvero Jurgen Habermas. Egli, propone la democrazia deliberativa come modello intermedio tra quello liberale e quello rousseauiano, che non prevede la discussione pubblica. Il filosofo afferma: “*la fonte della legittimità non è il volere predeterminato di individui, ma piuttosto il processo della sua formazione (...). Una decisione legittimata (...) è quella che risulta dalla deliberazione di tutti. (...) Il diritto legittimo è il risultato della deliberazione generale, e non l'espressione della volontà generale*”. In questi termini, le istituzioni democratiche vengono considerate legittime solo nella misura in cui garantiscono la libera deliberazione pubblica (*Storia e critica dell'opinione pubblica*, Jurgen Habermas, Economia Laterza, 2005).

In questi termini è necessario fare una distinzione tra democrazia partecipativa e democrazia deliberativa, utile alla ricerca per comprendere la natura della forma dell'*e-democracy*. La prima democrazia, quella partecipativa, viene definita da Allegretti nel 2010 come *“un’interazione, entro procedure pubbliche – soprattutto amministrative, ma anche normative – fra società e istituzioni, che mira a pervenire, mediante collaborazione e conflitti, a produrre volta a volta un risultato unitario”* (Allegretti 2010, 7). Con il termine “interazione” Allegretti intende definire il rapporto tra diversi attori, tra i quali quelli istituzionali e cittadini, che insieme compongono la logica di partecipazione. Non esisterebbe una democrazia partecipativa se non ci fosse la collaborazione attiva di entrambe le forme di attori appena citate. Infatti, proprio a partire da questa premessa si comprende quanto senza le istituzioni non possa esistere la società cittadina, e viceversa. Vi è un riconoscimento reciproco che, in questi termini, conferisce ai cittadini quel “potere” che con la crisi della democrazia di rappresentanza gli era stato forse negato. La democrazia deliberativa, invece, viene definita da Chappell come un dibattito non obbligatorio e consapevole della presenza di altre persone, inclusivo, ragionato e che sostiene l’eguaglianza. Tutti i cittadini sono quindi chiamati ad esprimere il proprio giudizio e, allo stesso tempo, a rispettare l’opinione altrui, partecipando all’interno di una dimensione di continua informazione ed aggiornamento che permette lo scambio di pensieri tra essi. La finalità della democrazia deliberativa è quella di permettere ai cittadini di lavorare ad un progetto comune, partecipando ad una discussione aperta con uno spirito di inclusività e riconoscendo le diversità altrui. Si individuano due diversi tipi di deliberazione, “micro-deliberazione” e “macro-deliberazione” dove, l’ultima, è intesa come una sequenza di processi deliberativi che ha luogo in un lungo periodo di tempo e dove però l’analisi che viene condotta potrebbe risultare poco precisa nel riguardo dei problemi che affliggono i cittadini. Ciò comporterebbe alla conseguente mancanza di un’adeguata risoluzione, proprio perché qui, la partecipazione cittadina prevista, è numerosa e ciò comporta un’attività passiva per molti ed espressione per pochi<sup>21</sup>. Le “micro-deliberazioni”, invece, permettono un’interazione *face-to-face* dal momento in cui i soggetti coinvolti sono meno numerosi rispetto alle macro-deliberazioni e l’incontro assomiglia

---

<sup>21</sup> (Chappell 2012, 13).

molto di più ad un seminario. Anche i soggetti possono essere diversi, quali esperti, politici o cittadini. Le micro-deliberazioni permettono inoltre la creazione di un'*agenda setting*<sup>22</sup> ed hanno una finalità leggermente diversa, ovvero quella di aprire il dibattito a determinate questioni ed esplorarle<sup>23</sup>.

È chiaro come i due tipi di democrazia, partecipativa e deliberativa, abbiano in comune due punti fondamentali. Il primo è l'importanza dei cittadini nella partecipazione e nella formulazione di nuove decisioni e soluzioni, e il secondo è l'importanza, che in entrambe le forme si ha, di istruzione, la quale permette una partecipazione educata, oggettiva e rispettosa. Risulta comunque necessario che i cittadini siano a conoscenza del fatto che possono prendere parte alle forme di partecipazione. Miller, afferma che la deliberazione favorisce il dialogo anziché il voto proprio, questo perché i cittadini non esprimono solo un giudizio elettorale (e cioè il voto) ma perché hanno gli strumenti e la libertà di far emergere le proprie ragioni e preferenze all'interno di una discussione, che è sempre informata ed organizzata (Miller 2003, 195). Inoltre, prendendo in riferimento l'idea habermasiana di sfera pubblica<sup>24</sup>, e ponendola in linea con quella di democrazia partecipativa e deliberativa, ci si rende conto che la deliberazione dei cittadini è effettivamente una partecipazione diretta al processo decisionale. Il cittadino, in quanto componente essenziale della sfera pubblica, riesce ad inserirsi e riconoscersi nel processo politico. Ancora di più, si potrebbe affermare che la deliberazione sia il miglior modo di partecipare (Braybrooke 1975, 57), pur non intercambiando le definizioni di partecipazione e deliberazione.

In questa dimensione, appaiono molto importanti le forme di deliberazione online. Una di queste è identificabile nei *mini-pubblici virtuali* con i quali si intendono

---

<sup>22</sup> La teoria dell'*agenda setting* fu avanzata nel 1972 da Maxwell McCombs e Donald Shaw, sostenendo che i mass media conferiscono un determinato 'ordine del giorno' degli argomenti cui prestare attenzione per il pubblico. Esistono tre diversi tipi di "agenda", ovvero "agenda dei media", con la quale i media indicano al pubblico ciò che vale la pena di prendere in considerazione, in riferimento a determinate questioni. Identifichiamo anche "l'agenda del pubblico", ovvero quella che si forma in base alle questioni e gli eventi che interessano il pubblico. Infine, per ultima, "l'agenda politica" dove i dirigenti politici, interessati tanto ai media quanto al pubblico, creano una loro agenda in base alla quale elaborano e discutono le leggi che riguardano il Paese.

<sup>23</sup> (Chappell 2012, 11).

<sup>24</sup> (Habermas 1996, 28).

gruppi solitamente piccoli e composti da soggetti che solitamente sono selezionati casualmente e che vengono considerati come strumenti essenziali per la democrazia sia partecipativa che deliberativa, da poter affiancare alle istituzioni di quella rappresentativa. In sostanza, lo scopo dei mini-pubblici è quello di “operare una forte pressione sugli organi decisionali ma non di sostituirsi ad essi” (Sorice 2014, p.58). È doveroso trattarli all’interno del contesto e-democracy in quanto, con l’implementazione delle ICT e di internet, sono nati mini-pubblici online che, a maggior ragione, necessitano di un’attenzione forse più acuta. Uno degli elementi da dover prendere in considerazione maggiormente è quello che già gli studiosi Kim Strandberg e Kimmo Grönlund hanno affrontato, ovvero il problema del *digital divide*. Di questo se ne tratterà anche nei prossimi capitoli, perché considerato uno delle principali problematiche dell’e-democracy. Nel caso dei mini-pubblici, si rischia di renderli poco rappresentativi e anche parziali. L’altro elemento, che contribuisce a richiedere una maggiore attenzione nei confronti delle pratiche deliberative prese in questione, riguarda la “distanza” che si crea nell’ambiente virtuale. Anche l’aspetto che riguarda l’organizzazione e la modalità dei mini-pubblici online è presa in considerazione, in quanto spesso questi due aspetti risultano difficili ma comunque fondamentali da prendere in considerazione. Ne deriva che, spesso, la funzionalità dei mini-pubblici offline sia migliore rispetto a quelli online.

Qui si delinea una delle principali problematiche che la presente ricerca tenta di prendere in considerazione, ovvero quanto effettivamente l’e-democracy possa favorire una maggiore partecipazione e deliberazione ma allo stesso tempo possa essere essa stessa un ostacolo. Quando è possibile creare nell’ambiente virtuale le condizioni necessarie per favorire informazione e *policy making*<sup>25</sup> allo stesso tempo?

Secondo numerosi studi, in realtà, si sarebbe compreso che alcune forme di deliberazione online favoriscono maggiormente la partecipazione alla vita politica da parte di determinati soggetti che, in “presenza fisica”, si sentirebbero a disagio o inferiori nell’esprimere la propria opinione, oltre che ad annullare la barriera del divario tra età e genere.

---

<sup>25</sup> Con *policy making* si intende l’elaborazione di orientamenti e strategie in merito alle questioni più rilevanti per la società e la politica (Treccani, 2008).

### 3. E-democracy in Italia - Il Movimento 5 stelle

Il presente elaborato mira a compiere un'analisi specifica dell'e-democracy ponendo attenzione su quegli aspetti più "pericolosi" o quanto meno oggetto di discussione, soprattutto nel contesto italiano. Il questionario finale che verrà affrontato sarà svolto prendendo in considerazione cittadini italiani, per questa ragione è doveroso fare riferimento all'ascesa del Movimento 5 Stelle in Italia, considerato un esempio lampante di pratiche di e-democracy e che ci può aiutare a capirne maggiormente il funzionamento.

Il Movimento 5 Stelle è il partito che in Italia ha più di tutti fatto della partecipazione del cittadino, con ausilio di strumento digitale, il suo fulcro. Si tratta proprio del primo "partito digitale", nel quale le pratiche digitali sono considerate alla base della partecipazione cittadina e come miglior strumento per consentire una democrazia deliberativa e partecipativa. L'ascesa del Movimento ha inizio con Beppe Grillo e Gianroberto Casaleggio. All'interno di questo contesto si inserisce anche il famoso *blog* di Grillo, nato nel 2005 e grazie al quale riesce a circondarsi di attivisti che lo sostengono, in un momento storico dove internet non era ancora il mezzo politico favorito. Come conseguenza della nascita del blog, ne identifichiamo il suo consolidamento con la creazione di *meetup* che prevedono incontri tra i seguaci del frontman Grillo, i sostenitori del blog, e Beppe Grillo. Un elemento fondamentale per la riuscita di questa nuova ondata di aggregazione e partecipazione fu sicuramente la spiccata personalità di Grillo, soprattutto per via della sua aspra critica contro quello che viene definito il "sistema", contro i partiti tradizionali e la democrazia rappresentativa, trovando un grande punto di unione all'interno di un malcontento già palesato dai cittadini, e proponendo da subito una soluzione, ovvero quella di sfruttare le opportunità offerte dalla rete.

In un certo senso il blog di Grillo potrebbe essere considerato come il terreno che è stato lavorato per la creazione della "non Associazione" del Movimento 5 Stelle, che si presenta con un grande fulcro principale ed unico, il popolo e i cittadini. Sono loro a dover votare, a dover scegliere chi governa, a dover prendere parte alla creazione del governo stesso.

Gianroberto Casaleggio, ideologo delle teorie e dei programmi del Movimento 5 Stelle, diventa il primo promotore della democrazia diretta digitale, proprio grazie all'evoluzione che la rete stava affrontando. In *"Web ergo Sum"*, Casaleggio affermò *"Il termine democrazia diretta descrive un nuovo rapporto tra i cittadini ed i loro rappresentanti, un'evoluzione del sistema democratico più che un suo superamento. La democrazia attuale opera sul principio della delega, non di partecipazione diretta: con il voto si esaurisce il rapporto degli elettori con i candidati e con le scelte che verranno da questi attuate. Si vota senza essere informati, per abitudine, per simpatia ... La Rete ridefinisce il rapporto tra cittadino e politica consentendo l'accesso all'informazione in tempo reale su un qualsiasi fatto, ed il controllo sui processi attivati dal governo centrale o locale. La democrazia diretta introduce la centralità del cittadino"*<sup>26</sup>. Grazie alle sue affermazioni è possibile comprendere come il terreno fosse pronto per la nascita di ausili tecnologici, come ad esempio la piattaforma Rousseau. In altre parole, lo scopo del Movimento 5 Stelle secondo Casaleggio, sarebbe quello di offrire ai cittadini una democrazia diretta digitale perché la democrazia rappresentativa perde sempre di più credibilità nei cittadini. Il Movimento, si considera come a-partitico ma allo stesso tempo anche come una sorta di "partito digitale" nel quale il popolo è decisore indiscusso, più "saggio" e "giusto" di qualsiasi altro partito tradizionale. Questa è anche la tipica logica dei movimenti populistici; tuttavia, in questa sede ci interessa analizzare la natura digitale del Movimento, per comprenderne i funzionamenti oltre che i punti deboli.

Nel 2016 nasce la nuova "piattaforma di democrazia partecipata e cittadinanza attiva", *"Rousseau"*<sup>27</sup> del M5S. L'obiettivo finale è quello di *"offrire servizi ai cittadini: votare, condividere, promuovere iniziative attraverso la rete"*. La piattaforma diventa "l'ecosistema operativo" nel quale sono presenti azioni quali:

- Vota;
- Lex Parlamento;
- Lex Regioni;
- Lex Europa;

---

<sup>26</sup> G. Casaleggio, *Web ergo sum*, Sperling and Kupfer, Milano, 2004, pp. 23-25.

<sup>27</sup> Il nome chiaramente è preso da Jean Jacques Rousseau, uno dei padri della democrazia diretta.

- Scudo della Rete;
- Lex Iscritti ed E-Learning;
- Sharing;
- Open Comuni e Segnalazioni;
- Open Candidature;
- Portale Eventi;
- Portale Talenti;
- Open Progetto;
- Ricerca iscritti;

Con la piattaforma Rousseau il M5S può usufruire di numerosi strumenti per promuovere una partecipazione digitale alla vita politica ma, sia il Blog delle Stelle che la piattaforma, sono di fatto parte dell'Associazione Rousseau, e quindi di una società privata gestita da Davide Casaleggio. L'Associazione Rousseau e il M5S hanno poi continuato su due strade differenti, "dividendosi", in quanto il legame di collaborazione tra i due elementi è venuto a meno e nel Movimento avviene un distacco nell'utilizzo della Piattaforma, seppur mantenendo, in un primo momento, la volontà di promuovere la partecipazione online dei cittadini. Si è poi arrivati in un momento in cui il M5S ha affermato che *"Il rapporto tra cittadini e i propri rappresentanti deve essere costantemente alimentato. È alla base del buon funzionamento della nostra società. In questa prospettiva si inseriscono interventi diretti a migliorare la qualità del sistema rappresentativo, ma anche a rafforzare gli istituti di democrazia partecipativa, attraverso i quali i cittadini sono direttamente coinvolti nell'assunzione delle decisioni di interesse collettivo"*, facendo quindi comprendere come l'implementazione di sistemi online e digitali sia forse più "morbida" e meno ferrata rispetto a quello che i padri fondatori del movimento avevano professato. Ad oggi il Movimento ha stipulato un contratto di collaborazione con la piattaforma *Sky Vote*, utilizzata per consultazioni e per il voto online degli iscritti.

## 4. L'e-democracy e i suoi termini

È necessario chiudere il capitolo con un'ulteriore specificazione sulla definizione di democrazia digitale e prendendo in considerazione gli altri termini con i quali spesso viene a confondersi, oltre che preparare il terreno per addentrarci tra i problemi che potrebbero esserci con l'e-democracy e che già sono stati portati alla luce. L'e-democracy viene considerata tale quando le tecnologie comunicative coniugano facilitazione di una partecipazione episodica, come ad esempio quella del voto, con una pratica deliberativa continuativa. Molto spesso accade che il termine e-democracy venga sovrapposto o confuso con quello di *e-government*, come precedentemente affermato. Diversi sono i pensieri a riguardo, tra quelli maggiormente condivisi spicca l'approccio che ritiene l'e-government come un concetto distinto dall'e-democracy e, più nello specifico, come *«l'impiego delle ICT come strumento di ausilio e supporto all'attività e ai compiti della pubblica amministrazione, compresi quelli aperti alla partecipazione procedimentale del pubblico»<sup>28</sup>*. In altre parole, l'e-government consisterebbe nella semplificazione dei servizi erogati dalla Pubblica Amministrazione verso i cittadini, come già argomentato in precedenza nel corso del presente elaborato. Se perciò da un lato l'e-democracy può essere intesa come la pratica secondo la quale si faciliterebbe la partecipazione cittadina alla vita politica e il coinvolgimento nelle decisioni che gli riguardano, l'e-government, invece, potrebbe considerarsi come un processo facente parte della democrazia digitale nel momento in cui è presente *“un'effettiva partecipazione dei cittadini nelle valutazioni circa l'erogazione e l'attuazione dei compiti e scopi stabiliti dalle leggi da parte della Pubblica Amministrazione”<sup>29</sup>*.

D'altro canto, spesso i due concetti vengono confusi anche con il termine *“open government”*, con il quale si intende quel processo in grande di consentire alle pubbliche amministrazioni di essere trasparenti ed aperte verso i cittadini e, dall'altro lato, permette questi di interagire con le stesse. In questi termini è però

---

<sup>28</sup> G. Gometz cit., p. 38.

<sup>29</sup> Cfr. G. Gometz, cit., pp. 32-33; cfr. anche S. Rodotà, Dieci tesi sulla democrazia continua, in D. De Kerckhove - A. Tursi (a cura di), Dopo la democrazia. Il potere e la sfera pubblica nell'epoca delle reti, Apogeo, Milano, 2006, p.159.



doveroso specificare che, nonostante gli obiettivi dei tre concetti (e-democracy, e-government e open government) siano allineati, i processi applicati dell'e-government non si fondano sull'assunto per cui il popolo ha un effettivo potere di decidere nella gestione amministrativa. Ciò che prevede l'e-government sono forme di interazione tra cittadini e uffici pubblici i quali, in ogni caso, detengono il potere di decidere se considerare le suddette forme di interazione come semplici spunti o contenuti consultivi e non come vincolanti, in quanto non sarebbero previste sanzioni nel caso in cui queste non venissero attuate.

Per concludere, il confine tra e-democracy ed e-government non è sempre ben definito in quanto da un lato i due concetti si presentano fortemente connessi e, dall'altro, non esistono definizioni specifiche ed univoche per entrambi i concetti. Riassumendo, si potrebbe affermare che l'e-democracy può essere definita come l'uso delle ICT per il funzionamento delle procedure democratiche che, a loro volta, trovano applicazione attraverso le diverse forme di partecipazione e comunicazione dell'opinione pubblica. L'e-government, invece, potrebbe identificarsi come un processo nel quale le ICT vengono utilizzate come strumento di supporto per l'erogazione dei servizi della pubblica amministrazione, assumendo per alcuni versi il ruolo di open-government, qualora siano assicurati i principi di totale trasparenza e apertura al contributo digitale dei cittadini nella definizione ed erogazione dei servizi da parte dell'ente pubblico.

Oltre alla sovrapposizione con i concetti di e-government e open government, l'e-democracy viene spesso confusa anche con il concetto di *e-voting*. Quest'ultimo rappresenta il voto elettronico e perciò solamente uno strumento che rientra nella dimensione d'azione dell'e-democracy; potrebbe addirittura essere considerato all'interno delle pratiche della democrazia rappresentativa. Il termine si riferisce al voto elettorale elettronico predisposto nel seggio elettorale ed esercitato tramite implementazione di computer o monitor, con la finalità di facilitare la preferenza del cittadino. Infatti, il monitor è spesso in modalità touchscreen e si presenta sotto forma della tradizionale scheda elettorale cartacea. Al cittadino è inoltre anche permessa la verifica del proprio voto tramite seguente stampa cartacea. Molto spesso l'e-voting viene a sua volta confuso con *i-voting*, con il quale si intende invece il voto esercitabile da casa perché tramite internet. Tornando al termine e-voting, invece, sono ancora aperte alcune questioni che

metterebbero in dubbio la sua efficacia, come d'altronde viene fatto per l'e-democracy nella sua interezza per via dell'ausilio tecnologico. L'implementazione delle ICT sicuramente da un lato ha reso il voto elettronico non privo di discordie in ambito di regolamentazione di norme e di garanzia di procedure di sicurezza. Secondo l'articolo 48<sup>30</sup> della Costituzione Italiana, infatti, il voto è libero e personale e ciò sottolinea come la questione privacy sia un aspetto non indifferente in tal senso. Il dubbio per molti cittadini ed esperti è che la pratica dell'e-voting non sia in grado di mantenere riservatezza e adempiere ai suoi obblighi nei confronti dei soggetti. Le principali questioni che la tecnologia apportata alla pratica del voto elettronico affronterebbe sono:

- Il riconoscimento dell'elettore;
- L'espressione del voto;
- Il conteggio dei voti o scrutinio.

Potrebbe essere utile utilizzare il documento d'identità elettronico, in modo tale da evitare errori di trascrizione di dati anagrafici e dando così la possibilità di votare in qualsiasi seggio elettorale. In questo modo sarebbe anche possibile permettere un aumento di soggetti che votano. Inoltre, tramite gli strumenti tecnici, sarebbe possibile risparmiare molto tempo e possibili errori nel conto finale dei voti, permettendo una lettura veloce ed immediata, anche solo dopo pochi minuti dalla chiusura dei seggi elettorali. L'i-voting invece, come già sottolineato, funziona in modalità remota e con l'utilizzo di internet, in quanto è necessaria semplicemente una connessione web. I vantaggi sono molteplici, perché possono permettere a chiunque di votare da qualsiasi parte del mondo in cui si trovino e in qualsiasi condizione. Chiaramente anche in questo passaggio è fondamentale l'autenticazione tramite video e ID personale direttamente connessi al sito internet nel quale si accede per votare, ma soprattutto il PIN di autenticazione, mandato direttamente all'elettore su un suo dispositivo o indirizzo

---

<sup>30</sup> “Sono elettori tutti i cittadini, uomini e donne, che hanno raggiunto la maggiore età. Il voto è personale ed eguale, libero e segreto. Il suo esercizio è dovere civico. La legge stabilisce requisiti e modalità per l'esercizio del diritto di voto dei cittadini residenti all'estero e ne assicura l'effettività. A tale fine è istituita una circoscrizione Estero per l'elezione delle Camere, alla quale sono assegnati seggi nel numero stabilito da norma costituzionale e secondo criteri determinati dalla legge.

Il diritto di voto non può essere limitato se non per incapacità civile o per effetto di sentenza penale irrevocabile o nei casi di indegnità morale indicati dalla legge.” (Costituzione della Repubblica Italiana, articolo 48).

personale, ricopre un ruolo fondamentale. Già in molti paesi europei viene utilizzato questo metodo di i-voting, che permette di risparmiare sui tempi di organizzazione e procedura e sui costi, oltre che a garantire inclusione maggiore. Essenziale è la tutela della segretezza del diritto di voto, in quanto il soggetto non deve essere associato alla preferenza espressa. Anche in questo caso, però, è fondamentale prestare grande attenzione in quanto i sistemi tecnologici spesso hanno mostrato disfunzionalità, difatti si sono verificati alcuni casi nei quali lo stesso soggetto ha potuto votare più di una volta.

Oltre ai processi di e-voting, l'interesse si è rivolto anche verso altre pratiche di democrazia diretta, promuovendo la nascita di nuovi termini come *e-government*, *e-governance*, *open government* e, *e-participation*. Gli autori Aichholzer, G., Allhutter, D.<sup>31</sup>, individuano tre funzioni principali della democrazia che si riferiscono ai "nuovi" termini conati ultimamente nell'ambito di e-democracy:

- Funzione informativa (e-enabling);
- Funzione consultiva (e-engaging);
- Funzione partecipativa (e-empowering);

Le prime due funzioni sono facilmente trasportabili sul piano collettivo ed individuale, mentre la terza presenta qualche problema in più di declinazione, soprattutto a causa dei problemi ancora irrisolti ad essa legati in ambito tecnologico, come ad esempio la privacy del voto.

Nel presente paragrafo si è quindi affrontata un'analisi in merito alla terminologia utilizzata nel campo di democrazia digitale, facendo attenzione a distinguerla con altri termini che sicuramente completano la definizione stessa di e-democracy ma che si riferiscono ad altre pratiche ben definite. Di conseguenza, per concludere il capitolo e per poter proseguire nell'ambito di applicazione dell'e-democracy, possiamo affermare che con il suddetto termine si intende un'ampia gamma di pratiche volte a migliorare, approfondire e stimolare la partecipazione ai processi democratici dei cittadini, offrendo parità e attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT). Identifichiamo, nel

---

<sup>31</sup> Aichholzer, Georg & Allhutter, Doris, 2011. "Online forms of political participation and their impact on democracy," ITA manu: scripts 11\_02, Institute of Technology Assessment (ITA).

dettaglio, tutte quelle forme di deliberazione e partecipazione tramite le ICT. Il concetto di e-democracy si estende alle consultazioni elettorali e referendarie, come il voto elettronico, alla digitalizzazione dei processi di iniziativa legislativa popolare e di raccolta firme per i referendum e, ancora più in generale, agli interventi che i cittadini possono compiere nei termini delle decisioni pubbliche. Ma non solo, l'e-democracy si spinge anche verso quelle attività di organizzazione interna di partiti e movimenti politici, all'organizzazione di associazioni o movimenti e a tutte quelle pratiche di informazione e comunicazione che al giorno d'oggi trovano luogo soprattutto sull'online.

## Capitolo 2

### L'applicazione dell'e-democracy

#### 1. La nuova sfera pubblica con l'e-democracy

Prima di iniziare a parlare del nuovo concetto di sfera pubblica inserito all'interno del contesto di utilizzo delle pratiche di e-democracy, è essenziale analizzare il concetto nelle sue origini. La sfera è intesa come il contenitore nel quale si trova il pubblico, a sua volta inteso come attore. Si tratta di un luogo potenziale in cui si raccolgono tutti i fattori che intervengono su problemi pubblici. La sfera pubblica crea un canale di raccordo fra rappresentanti e rappresentati; il pubblico è il titolare della comunicazione e soggetto nella costruzione dell'opinione pubblica. Tutti i cittadini, estranei fra loro, vengono uniti nella sfera pubblica e spronati a creare rapporti di solidarietà e reciproco scambio. In poche parole, la sfera pubblica è il luogo nel quale si scambiano idee, opinioni e dove gli individui convergono verso temi comuni. Si tratta di dinamiche che hanno bisogno dei media per la loro definizione, soprattutto per via della facilità che promuovono nella formazione di un dibattito e nell'ottica di condivisione.

Walter Lippmann fu il primo a parlare di sfera pubblica, nel suo libro "*Public Opinion*" nel quale la descrive come un luogo costruito, non libero ma influenzato e modellato dall'alto e ponendo al centro della sua tesi la propaganda politica. Lippman, però, prende in considerazione anche la potenza degli stereotipi utilizzati dagli uomini e che inevitabilmente condizionano la sfera pubblica. In questi termini, perciò, è possibile considerare la creazione della sfera pubblica, intesa secondo Lippmann, non sono dall'alto ma anche dal basso. Habermas, a differenza di Lippmann, propone un modello normativo nel quale non descrive come avvengono le dinamiche della realtà ma espone come, secondo lui, dovrebbe essere la sfera pubblica. Quest'ultima viene intesa da Habermas come composta da un pubblico raziocinante che funge da fattore ultimo di legittimazione dello stato democratico. In altre parole, si tratterebbe di un luogo nel quale gli individui si riuniscono per comunicare, utilizzando un approccio sotto

forma di agire argomentativo, orientato all'intesa. Il fine ultimo della sfera pubblica non è quindi quello di avanzare pretese di potere ma bensì di validità, con l'intento perciò di farsi comprendere<sup>32</sup>.

Negli anni Novanta, in USA e sull'esempio di Habermas, si formò anche il modello deliberativo della democrazia dove, come abbiamo già argomentato nel capitolo precedente, deliberare significa confrontarsi, scambiarsi opinioni e quindi decidere senza far prevalere la forza del potere. In questi termini è semplice comprendere come il dibattito pubblico, e quindi il coinvolgimento e partecipazione dei cittadini, sia al centro e allo stesso tempo la base della democrazia. Inoltre, Habermas ritiene che sia effettivamente possibile che si strutturino pratiche deliberative nella sfera pubblica mediatizzata, a patto però che il sistema dei media sia poi in grado di potersi autoregolamentare. Il problema riferito alla visione "ottimistica" di Habermas è che forse lo studioso non prende in considerazione quelle che sono le relazioni di potere all'interno della sfera pubblica e che potrebbero influenzare la deliberazione. Il concetto di sfera pubblica dovrebbe quindi essere ripensato nei termini in cui i media hanno contribuito alla sua creazione, rendendola interconnessa, non-nazionale, non-territoriale, e basata su nuovi spazi comunicativi.

In sintesi, la rete permette la creazione di una dimensione egualitaria e orizzontale, rendendo quindi potenzialmente possibile un incontro tra pratiche deliberative e democrazia digitale. Per questa ragione ad oggi non possiamo più parlare di società di massa ma bensì di una società di network nella quale si creano nuovi spazi pubblici e nella quale è possibile una maggiore partecipazione sociale e politica. La nuova sfera pubblica<sup>33</sup>, perciò, presenta diverse caratteristiche, quali:

- Creazione di mosaici di diversi spazi pubblici;
- Spazio pubblico non solo locale ma anche nazionale e globale;
- Individualismo interconnesso.

In altre parole, possiamo affermare che la nuova sfera pubblica appaia come l'interconnessione di elementi come "*spazi pubblici, privati, e sociali in società connesse da reti*" (van Dijk - Hacker 2018, p.85).

---

<sup>32</sup> Storia e critica dell'opinione pubblica, Jurgen Habermas, 2005, Economica Laterza.

<sup>33</sup> Definita anche come "*Network society*" da Manuel Castells.

## 2. L'affermarsi di pratiche deliberativo-digitali come risposta all'apatia delle democrazie rappresentative e le conseguenze

Nel capitolo precedente si è analizzata la crisi della democrazia rappresentativa che ha aperto le porte alla nuova democrazia digitale, mossa dall'esigenza di maggiore partecipazione e coinvolgimento dei cittadini nei processi decisionali politici. I cittadini avvertono sempre di più l'esigenza di scendere in campo, di non sentirsi più emarginati e di essere coinvolti maggiormente, di contare nell'elaborazione delle politiche pubbliche e nei processi decisionali<sup>34</sup>. Nasce l'esigenza di creare un nuovo luogo, caratterizzato dallo scambio e dal confronto, dove i cittadini possono esprimere la propria opinione. La nascita di questo luogo è ora possibile, se prendiamo in considerazione la nuova sfera pubblica che è stata analizzata nel paragrafo 1 del presente capitolo, notiamo come il nuovo "contenitore" cittadino, che spesso vede la sua esistenza nella dimensione virtuale, promuova un comportamento inclusivo ed orizzontale. L'obiettivo è che, tramite la creazione di uno spazio inclusivo ed eguale, i cittadini possano crearsi un'opinione personale e avanzare considerazioni o critiche costruttive basate su un ragionamento oggettivo ed informato.

Delineando questo quadro è chiaro comprendere come le nuove tecnologie offrano un terreno fertile per la realizzazione di tale luogo. Tali strumenti sono in grado di costruire una rete di comunicazione fra cittadini che permettono di agire in una dimensione a-territoriale ed incidere in modo significativo sulle decisioni che riguardano la collettività.

Difatti, internet con la sua definizione di tempi e di spazio, è in grado di mettere in comunicazione innumerevoli soggetti, favorendo lo scambio di comunicazione e la possibilità di partecipare gli uni alle attività degli altri. In altri termini, si tratta di uno spazio nel quale è possibile l'esercizio dei diritti di libertà e stimolando azioni di natura collettiva, quali il dialogo, il confronto e la discussione<sup>35</sup>.

---

<sup>34</sup> Cfr. M. Mandato, *La partecipazione politica attraverso internet: recenti riflessioni sulla democrazia elettronica*, in *Nomos*, n. 1/2018, p. 5.

<sup>35</sup> Cfr. L. Mosca, C. Vaccari., *Nuovi media e politica: una introduzione*, in *Id.*, (a cura di), *Nuovi media, nuova politica? Partecipazione e mobilitazione online da MoveOn al Movimento 5 stelle*,

Possiamo quindi parlare della nascita di una piattaforma che permette l'avverarsi di una nuova forma innovativa di partecipazione, il web, caratterizzato dall'assenza di barriere spazio-temporali. Le notizie circolano con più velocità e sono più numerose. Il web, così, diventa il nuovo spazio politico. Possiamo definire questo concetto come facente parte del filone di pensiero del *cyber-ottimismo*, con il quale si arrivò a pensare che internet avrebbe potuto costruire un vero e proprio villaggio globale<sup>36</sup>. La corrente di pensiero cyber-utopismo e cyber-ottimista sosteneva l'idea secondo la quale con l'implementazione dei nuovi mezzi tecnologici sarebbe stato possibile superare l'utilizzo dei tradizionali canali della democrazia rappresentativa e della partecipazione politica, così che i membri della comunità virtuale si sarebbero potuti auto-governare. In altri termini, si tratterebbe di una partecipazione immediata e contemporanea di milioni di persone, incentrata sulla trasparenza e su un tipo di comunicazione orizzontale e fluida.

Il presupposto era che le ICT fossero il perfetto strumento in grado di riattivare i cittadini e avvicinarsi di nuovo alla vita politica dopo la grande insoddisfazione e sfiducia con la crisi dei partiti e della democrazia rappresentativa. Stefano Rodotà, nel suo libro scrive: *“Nel villaggio globale, nell'immensa piazza virtuale sarebbe stato possibile ricostituire le condizioni della democrazia diretta. Internet sarebbe venuto in soccorso della morente democrazia rappresentativa e l'avrebbe traghettata verso una democrazia immediata, un sistema politico caratterizzato da una consultazione permanente dei cittadini”*<sup>37</sup>.

In sintesi, furono identificati alcuni punti di forza nelle ICT in termini di applicazione nella sfera pubblica e politica. Alcuni di questi possiamo trovarli sintetizzati nel libro *“Digital democracy: Discourse and decision making in the information age”* di Barry Hague e Brian Loader:

- Le ICT aumentano la velocità e la mole di informazioni fornite all'opinione pubblica. Questo aiuterebbe a formare dei cittadini in termini di informazione e consapevolezza.

---

Franco Angeli, Milano, 2011, pp. 13 ss.

<sup>36</sup> Il termine *villaggio globale* fu utilizzato da Marshall McLuhan, studioso delle comunicazioni di massa, all'interno del suo libro *“Understanding Media: The Extensions of Man”* in cui, nel passaggio dall'era della meccanica a quella elettrica, ed alle soglie di quella elettronica, analizza gli effetti di ciascun "medium" o tecnologia sui cambiamenti del modo di vivere dell'uomo.

<sup>37</sup> Stefano Rodotà, *Il mondo nella rete. Quali i diritti, quali i vincoli*, Laterza, Roma-Bari, 2014, p. 6.



- L'uso delle nuove tecnologie aiuterebbero ad abbattere alcune barriere quali l'apatia e la timidezza.
- Le ICT avrebbero dato vita a specifiche comunità di deliberazione rivolte alla discussione e dialogo, a costi molto contenuti.
- La Rete avrebbe permesso sia alle istanze provenienti dal basso sia alle minoranze di giungere alle sedi decisionali.
- Il sistema politico-partitico si sarebbe de-strutturato al fine di dare vita a spazi di partecipazione informatizzata accessibili da chiunque.
- La politica sarebbe stata in grado di misurare in tempo reale l'umore mutevole dei cittadini e di rispondere più direttamente alle loro preoccupazioni, con l'idea di apertura e trasparenza<sup>38</sup>.

Ciò che però è avvenuto è stato un cambio di marcia, nel momento in cui ci si è resi conto che alcune pratiche erano difficili da attuare e i risultati non si palesavano. In altre parole, l'e-democracy ha iniziato a soffrire delle sue prime "critiche", o quanto meno preoccupazioni, che hanno maggiormente incuriosito e spinto gli studiosi ad analizzare anche i lati più negativi, privilegiando quindi un approccio più realista. Dall'essere considerato come lo strumento principe di risoluzione e di promozione della partecipazione cittadina, internet, è diventato anzi il principale soggetto di attenzione verso quelli che sono stati considerati i possibili rischi. La comunicazione e l'uso della Rete avrebbero davvero riattivato la democratizzazione della partecipazione? Uno dei maggiori problemi che gli studiosi hanno dovuto affrontare, e ancor di più gli abili sostenitori della democrazia diretta, è quello di riuscire ad unire e a realizzare una comunità partecipativa e rivolta verso il dialogo quando i soggetti coinvolti sono dislocati in territori piuttosto vasti.

Inoltre, le suddette comunità partecipative, non agiscono solo al momento del voto, ma bensì includono anche ampi spazi di deliberazione che comprendono un passaggio di informazione, discussione e poi deliberazione. L'obiettivo finale era quello di creare una modello di democrazia diretta e deliberativa completamente sulla base dell'utilizzo delle ICT. Proprio a partire da questa realizzazione è stato possibile condurre numerose proposte di implementazione

---

<sup>38</sup> *Digital democracy: Discourse and decision making in the information age* di Barry N. Hague, Brian D. Loader, Routledge, 1999.

di ICT nelle pratiche di pubblica amministrazione, politiche locali e nazionali e che quindi coinvolgessero sempre di più i cittadini. Nel territorio italiano, dal 2004, il Ministro per l'Innovazione e le Tecnologie selezionò tra 129 progetti presentati, ben 57 progetti, orientati "allo sviluppo della cittadinanza digitale, e quindi dell'e democracy". Tra questi erano presenti tre progetti da parte della regione Liguria, uno tra questi proposto dal Comune di Genova, nel quale sono stati evidenziati diversi ambiti di applicazione, in particolare:

- *Progetto educativo (educare alla partecipazione), a partire dalla considerazione di come la democrazia rappresentativa, traghettata verso la democrazia partecipativa, richieda nuove consapevolezze civiche;*
- *Sviluppo tecnologico per rendere possibile, in tema di innovazione, la partecipazione nel processo decisionale delle Associazioni di Categoria, dell'Università, delle Scuole, delle Istituzioni Pubbliche e dei Cittadini, attraverso un confronto di idee, programmi e progetti di innovazione.*

Principalmente si evince, anche prendendo in considerazione gli altri numerosi progetti proposti dalle regioni italiane, che l'attenzione riposta proveniva principalmente dagli amministratori e dai politici che hanno individuato nelle nuove tecnologie delle soluzioni che potessero colmare i vuoti lasciati dalla poca deliberazione e partecipazione offerta dai tradizionali modelli rappresentativi. L'esempio non è utile solo a comprendere in quale modo le ICT siano effettivamente state applicate, ma anche per portare alla luce la forte convinzione e sentimento di positività verso le nuove pratiche di e-democracy.

Tuttavia, nonostante il grande ottimismo iniziale, a partire dagli anni 2000 si iniziò ad incorrere alle prime problematiche legate alla rete, che fino a quel momento non erano ancora state prese in considerazione. Il cyber-realismo prese il posto del cyber-ottimismo come pilastro delle nuove teorie rivolte allo studio delle nuove tecnologie, quali portatrici di partecipazione, e come promotrici di una democrazia diretta e deliberativa per chiunque. Molte delle promesse che furono fatte durante gli anni del cyber-ottimismo non furono mantenute e di conseguenza arrivò anche l'esigenza di ridimensionare il concetto di e-democracy o quanto meno di affiancare maggiore consapevolezza e realismo.

Evgeny Morozov<sup>39</sup>, studioso in antitesi al cyber-ottimismo di pensatori come Clay Shirky, afferma nelle sue opere come anche governi non democratici usino le piattaforme digitali piegandole ai loro fini. Egli, infatti, sostiene il concetto di disillusione dell'e-democracy, mettendo in dubbio le capacità delle ICT come strumenti in grado di garantire una partecipazione democratica. Quello che sarebbe avvenuto è una depoliticizzazione di Internet, dove la rete e i social media avrebbero contribuito alla nascita di terreni e luoghi favorevoli allo scontro fra minoranze e fazioni di opposizione privilegiando una comunicazione del tutto irresponsabile.

Al contrario, la rete sarebbe diventata un nido sicuro di *fake news*, attacchi hacker. Si sarebbero verificati episodi di censura di opinione, intensificate pratiche di manipolazione e distorsione di opinioni<sup>40</sup>. Più nel dettaglio, il web non avrebbe mantenuto la promessa secondo la quale si sarebbe creato un villaggio globale volto al dialogo, alla discussione e alla deliberazione di ogni cittadino ed utente. Morozov afferma *“il pensiero cyber-utopista, secondo il quale la rete ci starebbe trasformando in cittadini globali super tolleranti, desiderosi di tenere a freno i nostri bassi pregiudizi e di aprire le menti a quello che vediamo sui monitor, è risultato privo di fondamento. Nella maggior parte dei casi gli unici a credere ancora nell'ideale di un villaggio globale elettronico sono coloro che sono diventati cosmopoliti tolleranti anche senza internet: l'élite intellettuale dei giramondo. La gente comune utilizza internet molto di più per riscoprire la propria cultura e il proprio perbenismo nazionale”*<sup>41</sup>.

Oltre ad evidenziare i problemi che si sono riscontrati con l'implementazione della rete nelle pratiche democratiche, sono state avanzate anche delle minacce e dei pericoli che l'e-democracy potrebbe produrre, e quindi rimandabili ai pensieri cyber-ottimisti a riguardo. Uno tra questi potrebbe significare il rallentamento dell'iter decisionale, che sarebbe invece potuto avvenire velocemente, in quanto all'interno della struttura digitale si sarebbero raccolte le informazioni, composti i quesiti rivolti alla collettività, per poi analizzarli ed inserirli all'interno dell'iter legislativo, dove si sarebbero potuti realizzare rischi manipolativi. Un ulteriore

---

<sup>39</sup> Evgeny Morozov, scrittore di *“L'ingenuità della rete”*

<sup>40</sup> Cfr. A. Cardone, op. cit., pp. 15-16

<sup>41</sup> E. Morozov, *L'ingenuità della rete. Il lato oscuro della libertà di Internet*, Codice Edizioni, Torino, 2011, pp. 231- 236.

esempio viene mostrato dai rischi che l'elettore avrebbe potuto avere, vale a dire un sovraccarico di informazioni che avrebbe prodotto l'*information overload*<sup>42</sup>. All'interno di questa dimensione il cittadino crederebbe di avere un accesso diretto alle informazioni, ma in realtà gli si presenterebbe davanti agli occhi continuamente numerose informazioni che contribuirebbero a creare confusione e si potrebbe ricorrere alla manipolazione delle informazioni. L'elettore qui potrebbe credere di aver preso una posizione quando in realtà è stato vincolato da un'influenza o manipolazione, possibile perché dipendente dagli stati d'animo dell'elettore del momento. Inoltre, il problema principale che affligge le suddette pratiche riguarda proprio l'assenza di un mezzo o individuo regolatore della circolazione di informazioni. Già negli anni '80 Norberto Bobbio espresse la sua chiara posizione in merito: *"se per democrazia diretta si intende alla lettera la partecipazione di tutti i cittadini a tutte le decisioni che li riguardano, la proposta è insensata. Che tutti decidano su tutto in società sempre più complesse come sono le società industriali moderne è materialmente impossibile. Ed è anche umanamente, cioè dal punto di vista dello sviluppo etico e intellettuale dell'umanità, non auspicabile [...] L'individuo rousseauiano chiamato a partecipare dalla mattina alla sera per esercitare i suoi doveri di cittadino sarebbe non l'uomo totale, ma il cittadino totale. E il cittadino totale non è che l'altra faccia non meno minacciosa dello stato totale"*<sup>43</sup>.

Dei vari problemi e rischi che l'e-democracy potrebbe mostrare, si affronterà una maggiore analisi nel capitolo 4 del suddetto elaborato.

---

<sup>42</sup> Il fenomeno dell'*information overload* avviene quando si riceve una quantità di informazioni esorbitante, tanto da creare una confusione tale che rende difficile, o impossibile, creare un pensiero critico oggettivo e razionale. L'esponenziale sviluppo della tecnologia ha contribuito alla diffusione di questo fenomeno, come con i social media, inibendo la capacità di selezionare le giuste informazioni e scegliere una posizione. Spesso la grande mole d'informazioni viene percepita come un "rumore" in termini cognitivi.

<sup>43</sup> N. Bobbio, *Il futuro della democrazia*, cit., 1984, pp. 34-35, che richiama un passo di A. Dahrendorf, *Cittadini e partecipazione: al di là della democrazia rappresentativa?* in *Il Cittadino totale*, Torino, 1977, p. 56, che così affermava *"le società diventano ingovernabili, se i settori che le compongono rifiutano il governo in nome dei diritti di partecipazione, e questo a sua volta non può non influire sulla capacità di sopravvivenza: ecco il paradosso del cittadino totale"*

## 4. Alcuni esempi di e-democracy nel mondo

Negli ultimi anni, sia seguendo la scia del cyber-ottimismo, sia dopo la conseguente presa di coscienza, sono stati avviati diversi progetti ed esperimenti in ambito e-democracy, atti a coinvolgere maggiormente il cittadino nella vita politica. Viene privilegiata la creazione di dibattiti pubblici, legislazione ed anche svolgimento di bilanci partecipativi. Di seguito sono presenti alcuni esempi:

### **Consul Democracy**

Si tratta di un'organizzazione no profit. Il progetto pilota venne creato dalla comunità autonoma di Madrid e la sua missione è quella di rafforzare la qualità, la neutralità e la credibilità della partecipazione dei cittadini di tutto il mondo al processo democratico, incarnando i principi di democrazia, indipendenza, open source e software libero, conoscenza, neutralità, trasparenza, stato di diritto e inclusione; nonché di gestire e contribuire al miglioramento, allo sviluppo e all'espansione mondiale del software libero open source Consul Democracy. Fino ad ora è considerato come il più completo strumento di partecipazione dei cittadini per un governo aperto, trasparente e democratico. Sono 35 i paesi che lo utilizzano, tra i quali possiamo riscontrare comuni di Madrid, Buenos Aires, Porto Alegre, New York.

### **Decidim**

Si tratta della piattaforma di democrazia partecipativa promossa dal comune di Barcellona, progettata con criteri di qualità democratica. Permette di gestire tutti i processi partecipativi del comune in un'unica piattaforma, in una modalità omogenea che rende più facile la partecipazione. Sulla piattaforma è possibile proporre delle azioni, commentarle, monitorare e pianificare gli incontri in presenza. Tuttavia, Decidim è più di una piattaforma digitale, in quanto si tratta di un progetto e un'infrastruttura comuni gratuiti e aperti che coinvolgono codice, documentazione, design, corsi di formazione, un quadro giuridico, interfacce collaborative, comunità di utenti e di facilitazione e una visione comune. Si tratta di una piattaforma studiata per promuovere la partecipazione dei cittadini. Punto fondamentale è che il suo codice sorgente è aperto e può essere ispezionato,

modificato e migliorato da chiunque perché qualsiasi persona o organizzazione lo può usare. Sulla piattaforma è possibile creare spazi di partecipazione, quali iniziative, assemblee, processi o consultazioni ed è inoltre possibile utilizzare strumenti come: incontri faccia a faccia, sondaggi, proposte, votazioni, follow-up dei risultati, commenti. Decidim consente a migliaia di persone di organizzarsi facendo proposte, partecipando a riunioni pubbliche, promuovendo discussioni decisionali, decidendo attraverso diverse forme di voto e monitorando l'attuazione delle decisioni.

### **Liquid feedback**

Creata nel 2009 da un'associazione no-profit di Berlino e ha lo scopo di incoraggiare i cittadini ad esprimere le proprie opinioni, oltre che proposte. Il software si impegna perciò a raccogliere le diverse opinioni che sono condivise all'interno di una comunità, in modo tale da rappresentare tutte quelle che sono presenti in essa e senza comprometterne l'importanza.

In Italia, alcune liste locali del Movimento 5 Stelle usufruirono di Liquid Feedback ancor prima del lancio della Piattaforma Rousseau. Inoltre, la piattaforma non viene utilizzata unicamente per il settore politico, ad esempio, sempre in Germania, venne utilizzata per il settore culinario e, in Italia, venne presa a modello per la creazione del programma televisivo condotto da Michele Santoro su LA7, *Servizio Pubblico*. Liquid Feedback è suddivisa nelle seguenti sezioni:

- “Aree”. All'interno di queste possiamo trovare tematiche relative a diversi argomenti, non solo politici.
- Sezioni. Queste sono i contenitori delle “Aree” e rappresentano determinate zone, quali le regioni o i comuni. Inoltre, qualsiasi gruppo può fare richiesta di partecipazione.
- Tematiche. Si tratta dei contenitori delle iniziative in merito a determinati problemi o proposte (possono essercene di diverso tipo e possono provenire da diversi soggetti, ma vertono tutte su uno stesso problema, e quindi tematica).
- Iniziative. Queste sono, per l'appunto, le varie soluzioni e proposte suggerite dai diversi soggetti<sup>44</sup>.

---

<sup>44</sup> *Manuale completo del software Liquid Feedback* del Partito Pirata Italiano, in [http://www.primalepersone.eu/cms/uploads/public/Guida\\_LQFB\\_Completa\\_Ver.0.96.pdf](http://www.primalepersone.eu/cms/uploads/public/Guida_LQFB_Completa_Ver.0.96.pdf), p. 3

Come possiamo notare si tratta di piattaforme che vengono utilizzate soprattutto al di fuori dell'Italia, anche se Consul Democracy viene utilizzata molto dalla città di Torino e Decidim da quella di Milano. Tuttavia, nel nostro paese manca un progetto politico organizzato che permetta una continuità nell'utilizzo delle nuove piattaforme partecipative che nascono.

È poi nata l'esigenza anche da parte di società private ed associazioni di creare strumenti in grado di offrire servizi di partecipazione e coinvolgimento, tra questi troviamo *Polys-me*, che permettere di votare in modo sicuro ed anonimo tramite tecnologie di blockchain; *Change-org*, per lanciare petizioni; *Bi-part*, per l'esecuzione di bilanci partecipativi.

Chiaramente la realizzazione di strumenti partecipativi non è sufficiente, in quanto è necessaria anche una presa di volontà da parte delle istituzioni politiche, oltre che la creazione di policies che possano regolare e permettere di impostare gli obiettivi e di rispettare le azioni atte al conseguimento di quest'ultimi.

## Capitolo 3

# Aspetti positivi dell'e-democracy e nuovi contatti con l'elettore

### 1. Possibili benefici dell'e-democracy

Nel capitolo precedente è stata proposta un'analisi che ha permesso di comprendere quali fossero gli ottimismo e gli scopi nella creazione di comunità virtuali e nel processo di digitalizzazione delle pratiche politiche verso una democrazia diretta e partecipativa. Se da un lato si è partiti subito con un ottimismo esorbitante, dall'altro lato è stato possibile comprendere che esistono dei problemi e delle minacce che nella prima fase di valutazione dell'e-democracy non erano state prese in considerazione. La rivelazione di tali problematiche ha spinto gli studiosi a trattare con diversi presupposti le nuove pratiche di partecipazione cittadina alla vita politica, prendendo in considerazione anche nuovi metodi e modelli di riformulazione. Ripensare alle pratiche di e-democracy in altri termini potrebbe in ogni caso portare a dei benefici, in quanto si riuscirebbe a superare la sfiducia che i cittadini hanno nei confronti delle istituzioni politiche e a promuovere comunque maggior coinvolgimento e partecipazione.

In questo capitolo verranno infatti presentati i benefici che si può trarre dall'e-democracy e le nuove forme di engagement con l'elettore che si dovrebbero creare per sopperire alle conseguenze "oscuri" della democrazia digitale ma anche a quelle che già sono state presentate nei capitoli precedenti riguardanti la democrazia di rappresentanza.

Numerose analisi e studi hanno quindi dimostrato come potrebbero non esserci solo rischi, ma bensì anche dei benefici, se la rimodulazione delle pratiche avviene seguendo un filo ragionato, informato e attento ai diritti cittadini e al buon funzionamento delle istituzioni politiche.

In primo luogo, i *social media* avrebbero le potenzialità di mobilitare gli elettori in campagna elettorale, proprio grazie alla loro capacità di diffusione di messaggi, riducendo così l'astensionismo. Per validare ciò, nel libro "*A 61 million person Experiment in Social Influence and Political Mobilization*" vengono mostrati i



risultati di uno studio condotto nel 2014 che aveva l'intento di comprendere se l'utilizzo dei social o comunque la possibilità di leggere o di vedere più richiami al voto, potesse influire nel numero di cittadini votanti. I risultati hanno chiaramente risposto in modo affermativo. Infatti, durante le elezioni statunitensi del 2010, gli elettori votanti furono maggiori rispetto agli anni passati, e il risultato era strettamente correlato con il fatto che sul social media Facebook ci fosse stata una maggiore diffusione di semplici messaggi che indicavano "I vote". Da qui si evince come, effettivamente, i social media, grazie alla loro possibilità di veicolare numerosi messaggi ad un pubblico vastissimo e potendo quindi anche targhetizzare le diverse aree demografiche, abbiano un grande potere. In questo caso hanno stimolato la partecipazione politica, ma risulta anche chiaro come effettivamente il loro potere potrebbe essere utilizzato per influenzare e manipolare i cittadini<sup>45</sup>.

Tornando però agli aspetti positivi dell'e-democracy e dell'implementazione tecnologica nelle pratiche politiche, comprendiamo come la creazione di messaggi *market oriented*, permettano di "arrivare" a molte persone alle quali non sarebbe stato possibile arrivare in altro modo se non con l'utilizzo di social media. Questi ultimi, infatti, potrebbero consentire maggior informazioni reperibili quindi online, permettendo diversificazione.

Invece, i partiti politici potrebbero risparmiare molto in termini di spese se comunicassero sui social e promuovessero anche campagne pubblicitarie/elettorali social. In questi termini non solo arriverebbero a più persone, ma saprebbero come comunicare con le stesse, comprese anche le minoranze, diverse fra loro, semplicemente personalizzando la comunicazione.

---

<sup>45</sup> *A 61-million-person Experiment in Social Influence and Political Mobilization*, Robert M. Bond, Christopher J. Fariss, Jason J. Jones, Adam D. I. Kramer, Cameron Marlow, Jaime E. Settle, and James H. Fowler, *Nature*, 2012

## 2. Nuove forme di contatto con l'elettore

Come ho iniziato a introdurre nel paragrafo precedente, l'e-democracy, nonostante i numerosi rischi ai quali si potrebbe incorrere, potrebbe comunque portare a dei benefici, se regolamentata nel modo giusto. Tuttavia, al giorno d'oggi viviamo in un contesto nel quale è presente un'elevata frammentazione dei pubblici<sup>46</sup> e dove il rapporto tra elettori e politica non è più quello del passato. In che modo quindi gli attori politici, abbattendo le nuove difficoltà comunicative, dovrebbero comunicare con gli elettori? Sappiamo che i nuovi leader politici non si servono solo dei social media più popolari, quali Facebook, Instagram e Twitter, ma anche su nuove forme e canali di comunicazione, utilizzando tecniche particolari e ben studiate nei dettagli.

In primo luogo, è necessario definire il significato di contatto. Con il presente termine si intende una relazione che si stabilisce tra due soggetti, ma se lo intendiamo in termini più tecnici, si intende la trasmissione di un messaggio, e già in questo caso comprendiamo come ogni canale comunicativo abbia una sua personale definizione di contatto. Il mezzo comunicativo è perciò strettamente legato al tipo di audience al quale ci si vuole riferire.

In termini politici, sono tre gli obiettivi ai quali ci si affida:

- Diffondere il messaggio politico della campagna, facendo conoscere le ragioni di tali scelte e spiegando per quale motivo sarebbe il caso di sostenerle. Ciò viene considerato con un primo obiettivo in quanto la politica ha l'esigenza di raggiungere non solo chi è già avvezzo alle questioni politiche, ma bensì anche chi non lo è mai stato.
- La politica mantiene il consenso se questo è formato da un grande numero di persone. Perciò un altro obiettivo è quello di stimolare la partecipazione non solo online, ma anche offline. Per questo secondo obiettivo ci si

---

<sup>46</sup> Ci troviamo di fronte ad un processo che può cambiare radicalmente i profili della comunità mediatica, e quindi quelli della società. La comunicazione di massa ha sempre riferito la sua potenza di azione alla concentrazione delle audience, mentre le nuove tecnologie, che sono estremamente connesse alle logiche dei mercati mediali, rendono possibile una frammentazione dei pubblici. Il cambiamento è dovuto dai processi di disembedding e reembedding (Giddens, 1994), dalla nascita di nuove aggregazioni a rete disancorate dai contesti geografici e sociali tradizionali ma inserite in «spazi dei flussi» (Castells, 2002). La frammentazione delle audience è dovuta sia dalla nascita e continuare crescita dei canali di comunicazioni, quali i media di massa, sia dal carattere di tali media che cambiano completamente il rapporto degli individui tra loro e in relazione con le istituzioni.

orienta maggiormente ad un pubblico che in un certo qual senso è già “fidelizzato”, o comunque prova interesse, per un determinato candidato. Perciò si tratterebbe di consolidare l’interesse e di orientarsi verso un legame più qualitativo, rispetto a che quantitativo, in questo caso.

- Raccogliere fondi, in quanto qualsiasi tipo di attività ha bisogno di risorse per avverarsi.

Ma da solo il concetto di “contatto”, non regge. Deve esserci perciò un approccio iniziale, ma poi i politici, o le istituzioni, devono essere in grado di produrre partecipazione cittadina continua. Internet al giorno d’oggi offre nuove opportunità di partecipazione e di interazioni ai cittadini, facendo diventare il cittadino stesso un protagonista in grado di creare contenuti, interagire con altri attori o di diventare “celebrità”, si veda esempio degli influencers.

In questi termini diventa anche difficile analizzare adeguatamente la partecipazione online dei cittadini, ciò che però è chiara è la definizione di *primo contatto* e *contatto successivo*. Con la prima si intende la semplice esposizione al messaggio, mentre con la seconda si intende il compimento di un’azione.

## 2.1 Primo contatto

Arrivati a questi punti è necessario fare alcuni riferimenti teorici rispetto a due fenomeni che con l’arrivo dei social hanno preso sempre più piede: le *filter bubbles*<sup>47</sup> e le *echo chambers*<sup>48</sup>. Si tratta di fenomeni che si verificano in quanto tutte le informazioni che appaiono agli utenti nei luoghi virtuali sono filtrate da algoritmi specifici che interagiscono direttamente con la nostra attività sui social (like, commenti).

Per gli attori politici, perciò, è ugualmente possibile raggiungere il pubblico all’interno di queste dimensioni, se utilizzano correttamente le nuove pratiche legate ad esse.

---

<sup>47</sup> Termine coniato dallo studioso americano Eli Pariser che nel libro “*Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You*” (Penguin Group, 2011). Egli intende le Filter Bubble come uno spazio personalizzato che ci mostra solo ciò che vogliamo vedere, perciò affine ai nostri interessi e gusti.

<sup>48</sup> Le echo chamber, definite la camera dell’eco, sono una diretta conseguenza delle filter bubbles. Si tratta di un meccanismo per cui incontriamo solo informazioni coerenti con le nostre visioni, su qualsiasi argomento. Le opinioni, all’interno della camera dell’eco, vengono in tal modo rinforzate dalla ripetizione.

In questi termini, il contatto che i politici avranno con gli elettori, è definito di primo contatto e comprende azioni “invisibili” quali, leggere una notizia, vedere un video, ascoltare un audio. Le azioni dei cittadini possono comunque rimanere di tipo latente, ovvero la partecipazione non si concretizza in forme espressive, oppure può diventare manifesta, e perciò, dopo un primo contatto, potrebbe portare ad azioni concrete.

## 2.2 Contatto successivo

Ormai è chiaro come internet abbia rivoluzionato il coinvolgimento del cittadino alla vita politica, e non solo. Già il mezzo televisivo aveva iniziato questo processo di cambiamento, i social media hanno poi permesso che il flusso informativo non smettesse mai. Anzi, il contatto leader-elettori è cambiato notevolmente; adesso i cittadini possono considerare i leader politici non solo come soggetti di contenuti ma anche come veri e propri creatori. È perciò facile pensare che all'interno di una tale dimensione, l'interazione sia l'elemento chiave, e like, commenti e condivisioni sono all'ordine del giorno, la partecipazione può essere favorita sempre di più. Spesso però, il tipo di interazione che viene offerta, viene utilizzata in modo “leggero”, ovvero da quei soggetti forse meno interessati<sup>49</sup>.

Questo tipo di interazione, dove il soggetto è portato non solo a leggere, ma anche a mettere un like ad un contenuto che gli piace, o a commentare iniziando così una discussione fra più parti, è quello che viene definito come il contatto successivo.

Accade però che questo tipo di interazione, ad esempio con i commenti, risulta essere poco produttivo in alcuni casi, privilegiando uno scambio informativo sbagliato, e quindi basato su una cattiva informazione dove sono state consultate fonti non idonee, ed utilizzando un linguaggio non consono.

In questi termini si intende perciò definire come i social media, ovvero qualsiasi piattaforma online e non solo i media più classici, rivestano un ruolo molto importante, ovvero quello di informare correttamente l'elettore il quale è chiamato a compiere una scelta, ad esempio tramite il voto elettorale, o il quale deve essere

---

<sup>49</sup> (Mazzoleni, Bracciale 2019, p.96).

preso in considerazione durante il processo di elaborazione e conseguente azioni delle diverse scelte politiche. Partecipare per l'elettore non significa quindi solo poter dire la propria opinione ed essere ascoltato, ma significa anche avere il diritto di essere informato in maniera adeguata, avendo così la capacità di creare un pensiero critico razionale. Questo spesso risulta essere difficile con i nuovi linguaggi e canali di comunicazione. I social media, come già descritto, sono il luogo di frammentazione di pubblici, dove spesso invece che aprire la discussione tenendo conto delle diverse parti, si rischia di restare ancora di più "chiusi" all'interno delle proprie credenze, facendo venire meno la possibilità di cambiare idea razionalmente.

Inoltre, il mezzo di comunicazione diventa il messaggio stesso; perciò, è chiaro come se un politico affronta una questione cara agli elettori tramite ad esempio Instagram o Facebook, utilizzerà un linguaggio adeguato a quel canale ma che non è detto che sia adeguato anche ad informare correttamente l'elettore. I podcast o i blog, ad esempio, sono forse più indicati se si vuole affrontare un tipo di discorso più dettagliato ed informato, per via della loro natura strutturale che permette un lasso di tempo maggiore. In questo caso specifico, ad esempio, l'elettore è consapevole che la sua attenzione e la sua fruizione dovrà essere maggiore e diversa, più orientata all'ascolto.

Nel caso del *contatto successivo*, la dimensione online e quella offline sono strettamente correlate perché i sostenitori di determinati candidati politici possono arrivare ad attuare sia processi più immediati con impegni minimi, sia a delle vere e proprie forme di militanza digitale. Alcuni esempi di impegni di partecipazioni più minimi, nei casi del contatto successivo, sono *gamification* e le petizioni online. Con il primo termine si intende l'uso di elementi di gioco in un contesto non ludico. L'obiettivo della gamification è rendere più appetibile un determinato prodotto o azione, tramite l'introduzione di meccaniche di gioco come classifiche, punteggi, premi per motivare gli utenti ad agire nel modo desiderato (Vanolo, 2017, p. 320). *"L'idea è quella di sfruttare le dinamiche di gioco per supportare la collaborazione e coinvolgere i cittadini ad agire verso obiettivi comuni a beneficio della società"* (Vanolo, 2017, p. 322). *"È stato anche implementato in politica per servire obiettivi comuni, così come gli interessi privati dei partiti. Alcune delle ragioni alla base dell'uso di pratiche gamification in contesti politici includono"*

*l'intento di ridurre l'alienazione delle giovani generazioni nei confronti della politica o incoraggiare i cittadini a votare alle elezioni'* (Mahnič, 2014, p. 147).

Per quanto riguarda le petizioni online, invece, si tratta di una raccolta firme indetta sia da organizzazioni che da cittadini. In questo modo qualsiasi soggetto può partecipare ed intervenire ponendo l'attenzione su una determinata questione politica che avrebbe potuto essere lasciata in secondo piano, dall'altro lato invece è uno strumento utilizzato dalle stesse organizzazioni per produrre maggiore partecipazione cittadina. Con l'implementazione di internet, chiaramente, la petizione diventa ancora più efficace perché permette di raggiungere un pubblico sempre più ampio e diversificato e, maggiore è la copertura mediatica, maggiore sarà il potere che la petizione ha, e quindi di conseguenza l'opinione pubblica. In questo modo si accorcia ancora di più la distanza fra pubblico ed istituzioni. In Italia è Matteo Salvini ad utilizzare molto questo strumento. Il rischio che però spesso si presenta è che le petizioni, che siano lanciate dai cittadini o delle istituzioni stesse, sono comunque seguite e validate da quelli che nella maggior parte dei casi sono considerati non solo come sostenitori ma come dei veri e propri fan, di un determinato candidato politico. In questo modo risulta ancora minacciata la possibilità di crearsi un pensiero e giudizio critico adeguato, perché troppo "accecato" dal leader stesso e quindi meno attento alle pratiche o ideologie che promuove.

## Capitolo 4

### Problemi dell'e-democracy

Alcuni dei rischi legati alle nuove pratiche dell'e-democracy sono già stati analizzati lungo il corso dell'elaborato, in quanto è stato possibile comprendere come non fosse sufficiente credere che l'implementazione di internet e del digitale potesse considerarsi come soluzione alla poca partecipazione cittadina. Nel presente capitolo verranno infatti presentati i problemi più rilevanti forse non presi in considerazione dagli studiosi del cyber-ottimismo e dagli attori politici. Il dibattito sull'e-democracy si è difatti intrecciato allo studio delle possibilità che internet offre nell'aumentare il coinvolgimento dei cittadini. L'e-government e open government sono stati inquadrati positivamente in quanto si è ritenuto che la *governance online* avrebbe contribuito sia ad una maggiore partecipazione cittadina alla vita politica sia ad una presa di responsabilità maggiore da parte delle pubbliche amministrazioni. Tutto ciò è stato mosso dall'esigenza di garantire maggiore trasparenza, permettendo così ai cittadini di non sentirsi più minacciati e sfiduciati verso la politica e tutti gli attori che ne fanno parte.

Gli studiosi Archon Fung, Mary Graham e David Weil hanno però espresso la propria opinione in merito, considerando il fatto che la trasparenza possa essere senza alcun dubbio un elemento chiave all'interno di una democrazia diretta e partecipativa, ma che allo stesso tempo possa portare a problemi. Uno tra questi riguarda lo spostamento di attenzione che gli stessi cittadini potrebbero avere, passando dal concentrarsi sulle pratiche che i governi politici attuano sulle questioni societarie, ad analizzare e quindi giudicare i comportamenti stessi dei singoli attori politici. Il giudizio, quindi, non sarebbe riposto verso ciò che effettivamente dovrebbe interessare maggiormente ai cittadini, ma piuttosto sarebbe considerato come strumento principe, e quindi si incorrerebbe nel rischio di arrivare ad una *democrazia sanzionatoria*<sup>50</sup>, ovvero legata ancora alla sfiducia totale. Chiaramente la soluzione non sarebbe quella di negare la trasparenza. Gli studiosi Fung, Graham e Weil avanzano l'ipotesi secondo la quale sarebbe utile

---

<sup>50</sup> Sorice, 2014.

permettere ai cittadini di esprimere il proprio giudizio sulle performance di governo come se fossero servizi privati<sup>51</sup>.

Come è stato possibile comprendere già nei primi capitoli dell'elaborato, l'implementazione delle nuove modalità tecnologiche non garantisce un sicuro e positivo funzionamento di e-democracy, al contrario, è necessario fare molta attenzione, seppur la dimensione online sembri favorire grandi opportunità di partecipazione, oltre che nuove forme. Milakovich, prende in considerazione questo aspetto facendo attenzione al fatto che nel rapporto cittadinanza-politica che si verifica nella realtà online, non troviamo solo due soggetti. Egli ne identifica infatti ben otto:

- Cittadini e istituzioni governative che presentano connessioni online;
- Governi, considerati come sia come produttori che come fornitori di contenuti ed informazioni;
- Internet providers, ovvero intermediari che ad esempio forniscono accesso alla rete;
- Aziende produttrici di hardware;
- Aziende produttrici di software;
- Soggetti che hanno accesso agli algoritmi e ne controllano il funzionamento;
- Finanziatori (ad esempio anche inserzionisti pubblicitari);
- Organizzatori di cittadinanza attiva che usano la rete<sup>52</sup>.

È perciò chiara la complessità dell'ecosistema mediale, se da un lato la dimensione dei social favorisce partecipazione maggiore, dall'altro i rischi sono molti e soprattutto è semplice che si verifichino. Alcuni di questi riguardano la *disinformation*<sup>53</sup>, *misinformations* e lo sviluppo delle fake news.

Emiliana De Blasio, nel suo libro "*E-democracy*", propone una tabella raffigurante l'analisi di Stubbs del 1998, con la quale si intende sottolineare la difficoltà di

---

<sup>51</sup> (Fung, Graham e Weil, 2010, p.107).

<sup>52</sup> Milakovich, *Digital Governance: New Technologies for Improving Public Service and Participation*, Routledge, New York-London, 2012.

<sup>53</sup> Secondo il dizionario Merriam Webster, per "disinformazione" si intende "false informazioni diffuse deliberatamente e spesso di nascosto (come mediante la diffusione di voci) al fine di influenzare l'opinione pubblica o oscurare la verità".



delineazione tra la dimensione e-government ed open government, e grazie alla quale è molto semplice comprendere il ruolo dell'e-democracy. Nella tabella, infatti, vengono rappresentati da un lato i livelli di partecipazione, quali:

1. Fornitura di informazioni base;
2. Interazione;
3. Discussione informale;
4. Consultazione formale;
5. Comunità aperta;
6. Comunità democratiche<sup>54</sup>.

Ad ognuno dei suddetti livelli sono state associate delle caratteristiche, quali ad esempio il tipo di funzione che permettono di svolgere. Ad esclusione del punto numero sei, tutti gli altri sono stati correlati all' e-government ed open government, tra i quali risulta ancora complicato comprendere e delineare i confini di ognuno. Le comunità democratiche, invece, sono state definite come appartenenti al ramo dell'e-democracy. Con il sesto punto si intendono le piattaforme partecipative, uso di strumenti di innovazione demografica, processi deliberativi e possibilità di partecipazione alla costruzione dell'agenda dei temi, possibilità di votazione online e processo democratico. In sostanza, per quanto concerne l'e-democracy, appare molto chiara l'importanza dei processi deliberativi all'interno delle piattaforme partecipative.

La democrazia digitale, perciò, presenta dei punti di criticità, sia per quanto riguarda le difficoltà applicative, sia considerando i rischi ai quali si incorrerebbe per il rispetto delle esigenze sociali a cui vanno incontro.

Infatti, molte delle forme di e-democracy vengono spesso considerate come inadeguate in caso di assunzione di decisioni complesse. Da un lato si verificherebbe l'allungamento dei tempi, considerando il coinvolgimento di tutti i cittadini; dall'altro lato non tutti i cittadini dedicherebbero il necessario tempo e impegno, né ne avrebbero la competenza per affrontare un testo legislativo che riguarda una tematica a loro poco chiara, ma anche nella quale non riversano interesse.

---

<sup>54</sup> Stubbs, R. *The Impact of Telematics on Local Governance and Delivery of Service*, 1998.

Nei paragrafi successivi verranno quindi analizzate le problematiche legati all'e-democracy, individuabili nei seguenti punti:

- Dittatura della maggioranza
- La filter bubble e la manipolazione delle opinioni;
- Le fake news;
- L'inesistente silenzio elettorale sui social
- Information disorder;
- La recrudescenza del dibattito politico nell'era social;
- Il digital divide;

Prima di addentrarci nell'analisi dei vari punti sopra descritti, è necessario fare riferimento ai due tipi di approcci dell'e-democracy, ovvero *top down* e *bottom up*, così da comprendere in che modo la democrazia digitale agisce e, di conseguenza, anche i problemi che ne sono legati.

Coleman e Blumler hanno analizzato due diversi tipi di approccio: *top down* e *bottom up*. Con il primo si intende un approccio "dall'alto", e quindi da parte di istituzioni statali; il secondo invece si riferisce ad un approccio "dal basso", che si traduce nell'azione da parte di associazioni, gruppi e singoli cittadini.

Le pratiche "dall'alto", però, hanno una doppia valenza di applicazione. Se da un lato attivano e coinvolgono il cittadino, informandolo e allo stesso tempo educandolo, dall'altro lato sono evidenti i numerosi limiti. Tra questi troviamo la "proceduralizzazione" delle pratiche, rendendo così l'e-democracy "*una strategia per disciplinare l'energia civica all'interno della ristretta sfera tecno-politica del cyberspazio gestito*"<sup>55</sup>.

Le forme di e-democracy dal basso, invece, partono dai cittadini o dalle associazioni. Esse non rifiutano il rapporto istituzionale, ma sono semplicemente non gestite dallo stato, perciò utilizzano pratiche diverse, spesso di partecipazione creativa. Possiamo perciò comprendere come spesso questo tipo di forme siano orientate a buoni risultati, ma comunque anch'esse presentano dei limiti. Uno tra questi è la totale autonomia dalle pratiche svolte e quindi un conseguente distacco da quelle politiche istituzionali.

---

<sup>55</sup> Coleman e Blumler, *The Internet and Democratic Citizenship. Theory, Practice and Policy*, Cambridge University Press, Cambridge, 2009.

## 4.1 Dittatura della maggioranza

Considerando quanto detto nel corso dell'elaborato, si evince che le strutture sulle quali le prime forme di e-democracy si sono fondate, sono considerabili secondo una logica verticale più che orizzontale. Ciò è possibile in quanto le dinamiche di potere rimangono quasi invariate, mentre l'unica cosa che cambia sono le modalità, e quindi l'utilizzo delle nuove tecnologie, e di conseguenza l'uso che ne fanno gli individui. Per confermare ciò basti pensare al fatto che le prime proposte e progetti di e-democracy, o comunque "elettronici", sono stati proposti a partire dall'alto, perciò dalle istituzioni, e non da un'iniziativa cittadina.

L'utilizzo di e-democracy nei contesti nei quali la regola di maggioranza e i diritti della minoranza si intrecciano, può produrre più di un rischio. Per poter analizzare quali effettivamente siano questi rischi, è bene partire dalla definizione di "dittatura della maggioranza" di Alexis de Tocqueville. Secondo lo studioso, la dittatura di maggioranza sarebbe regolata secondo il principio per cui la maggioranza della popolazione assume decisioni che riguardano la totalità di essa stessa, senza però tenere in conto delle opinioni e delle volontà espresse dalle minoranze, indipendentemente dalla validità di tali assunti. In questo modo, declinare un concetto di democrazia prendendo semplicemente in considerazione l'esercizio del voto, spiana la strada all'oppressione delle minoranze.

Alexis de Tocqueville, utilizza le seguenti parole: "*Cosa è mai la maggioranza, presa in corpo, se non un individuo che ha opinioni e spesso interessi contrari ad un altro individuo che si chiama minoranza. Ora, se voi ammettete che un uomo fornito di tutto il potere può abusarne contro i suoi avversari, perché non ammettete ciò anche per la maggioranza?*"<sup>56</sup>. Ovviamente la frase si riferisce alla democrazia americana dell'Ottocento, ma ciò che appare interessante è il quesito che sorge spontaneo chiedersi: un eccesso di libertà può portare alla limitazione della stessa libertà? La libertà qui è intesa nei termini di massificazione di collettività che perciò "si perde" nel giudizio di maggioranza. Vengono perciò a meno le minoranze, gli individui e le differenze. In questo caso non si avrebbe un

---

<sup>56</sup> "*Democrazia in America*", Alexis de Tocqueville, UTET, 2007.

coinvolgimento totale della popolazione, ma una soppressione di minoranze, solo perché non in linea con la maggioranza.

Beniamino Deidda, infatti, affermò *“la Costituzione è stata un formidabile strumento nelle mani di chi si opponeva al populismo distruttivo di ogni corretto equilibrio tra le istituzioni della Repubblica e ha rappresentato il limite invalicabile per chi non voleva che la dittatura della maggioranza divenisse la vera costituzione materiale”*<sup>57</sup>.

Risulta però ancora oggi piuttosto difficile, in termini più scientifici, indicare che cosa sia una democrazia. Si potrebbe perciò pensarla come un modello in continua ricerca degli strumenti necessari per garantire la massima distribuzione del potere possibile. Qui la democrazia prende più le forme di una direzione da seguire, piuttosto che di un regime identificabile. Nella democrazia il popolo è inteso come individuo nella sua totalità, al quale deve essere dato potere e deve essere protetto da qualsiasi forma o strumenti che invece gliene toglie.

Per quanto concerne l'implementazione della tecnologia nei sistemi democratici, possiamo notare una duplice valenza. Da un lato i suddetti strumenti possono facilitare la dittatura della maggioranza non lasciando quindi molto spazio alle alternative, e dall'altro lato potrebbero anche ricadere in *“processi di controllo e di manipolazione operati da oligarchie o da gruppi ristretti di persone”*<sup>58</sup>, facilitati da una comunicazione diretta tra cittadini e leadership politica. Queste pratiche, infatti, rischiano di dare vita e spazio a nuove forme di populismo digitale, considerate pericolose al pari di altre forme che nel passato hanno messo in pericolo le democrazie liberali.

A dire queste parole, all'interno del contesto italiano, è Paolo Bonetti, autore del libro *“Tecnologia e democrazia”*, Nuova antologia. Egli ha tentato di mettere in guardia i cittadini circa i pericoli che possono essere provocati dalle nuove tecnologie di informazione. *“C'è il rischio di una dittatura della maggioranza e conseguente emarginazione delle minoranze, e, al tempo stesso, la possibilità che si apra la strada a processi di controllo e di manipolazione operati da*

---

<sup>57</sup> <https://www.liberecomunita.org/index.php/antipolitica/278-oclocrazia-o-dittatura-della-maggioranza>

<sup>58</sup> Paolo Bonetti, *Tecnologia e democrazia*, Nuova antologia. OTT. DIC., 2008, p. 179, nella parte in cui cita Daniele Pittèri, *Democrazia elettronica*, Laterza, 2007.

*oligarchie o da gruppi ristretti di persone*". Infatti, di nuovo, la comunicazione diretta fra i cittadini e la leadership politica se non è mediata da strumenti in grado di produrre equità e di garantire regolamentazione, può portare all'esibizione ostentata dell'intimità per dare agli elettori l'ingannevole sensazione di prossimità<sup>59</sup>.

Il sociologo Pittèri, professore presso l'università Luiss di Roma e autore di "*Democrazia elettronica*", sottolinea come l'e-democracy porti con sé il pericolo del possibile uso politico, sicuramente fuorviante, di una "logica della maggioranza". L'esperto analizza le logiche digitali applicate alla democrazia e avanza l'ipotesi dell'esistenza di una grande minaccia che la democrazia digitale esercita, vale a dire una forma di "Grande Fratello" orwelliano, potenzialmente capace di influenzare e strumentalizzare il voto elettronico. In questi termini, la democrazia digitale non terrebbe in considerazione le minoranze, che sarebbero state sconfitte, in quanto è la maggioranza ad avere la meglio. Qui è quindi possibile anche comprendere come la maggioranza sia effettivamente il popolo, che agendo in tali termini, schiaccerebbe una sua stessa porzione, e quindi le minoranze, ridotte ed in silenzio<sup>60</sup>.

Emerge anche, perciò, un'ulteriore problematica, ovvero che dare "troppo" potere, o darlo in modo sbagliato, al popolo, sarebbe in ogni caso controproducente. Perciò la presenza di una classe politica, o comunque di uno strumento, che si impegna a regolare la democrazia, in questo caso digitale, diventa sempre più importante.

---

<sup>59</sup> Paolo Bonetti, *Tecnologia e democrazia, Nuova antologia*. OTT. DIC., 2008, p. 179, nella parte in cui cita Daniele Pittèri, *Democrazia elettronica*, Laterza, 2007.

<sup>60</sup> Daniele Pietter, *Democrazia elettronica*, Laterza, 2007.

## 4.2 La filter bubble e la manipolazione delle opinioni

Il secondo rischio dell'e-democracy, che analizzeremo nel presente paragrafo, riguarda la creazione di "filter bubble" e la conseguente manipolazione delle opinioni che avviene nei social media.

Nel capitolo 3 è stato già affrontato l'argomento delle filter bubble, ma è bene darne una spiegazione più approfondita. Tale espressione fa riferimento ad una condizione di isolamento intellettuale che al giorno d'oggi avviene come conseguenza dell'utilizzo dei social media. Questi, a loro volta, sono regolati e composti da sistemi algoritmici, in grado di filtrare le informazioni a disposizione degli utenti a partire dalle preferenze espresse in precedenza e dalle azioni svolte in rete.

Nel 2010 fu teorizzato per la prima volta il concetto da Eli Pariser, un attivista della Rete. Egli definì le filter bubble come "*quell'ecosistema personalizzato dell'informazione creato dagli algoritmi*". Ad oggi è molto chiara l'esistenza dei suddetti algoritmi e dell'utilizzo che i "giganti" del digitale ne fanno. Ma come funzionano queste filter bubble? La maggior parte dei siti web conserva i cookies e i vari dati di navigazione che qualsiasi utente crea quando naviga in internet, lasciando così spazio, a chi detiene i cookies<sup>61</sup>, di poter offrire esperienze personalizzate ad ogni utente. La stessa cosa viene fatta dai social media tramite l'utilizzo di algoritmi, che spesso non sono resi noti, e che permettono di profilare qualsiasi utente. Si tratta perciò di una raccolta di preferenze ed interazioni che gli utenti stessi "seminano" e dei quali i social si servono per creare banner, consigli, pubblicità, e-mail personalizzate.

Pariser, in merito alla formazione delle filter bubble, affermò "*prima scopri chi sono le persone e cosa piace loro. Poi offri loro contenuti e servizi che meglio si adattano alle loro esigenze. Alla fine, sei sintonizzato sui loro gusti reali e, cioè, la tua identità ha dato forma alla mediasfera*<sup>62</sup>". Quali sono gli effetti che hanno le filter bubble? Esisterebbe la convinzione che "i nostri stessi interessi sono gli

---

<sup>61</sup> I cookie sono frammenti di dati sugli utenti memorizzati sul computer e utilizzati per migliorare e personalizzare la navigazione. Anche conosciuti come cookie HTTP, web, Internet o del browser, vengono creati dal server e inviati sul browser dell'utente. Lo scambio di informazioni consente ai siti di riconoscere il computer dell'utente e gli invia informazioni personalizzate in base alle sue sessioni.

<sup>62</sup> Eli Pariser, "*The Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You*", 2012, Penguin.

unici che esistono”, e questo comporterebbe l'allontanamento da “nuove idee, temi, informazioni importanti”<sup>63</sup>. L'informazione riportata risulterebbe perciò limitata e mai oggettiva ed è quindi chiaro comprendere come questo rischio sia davvero pericoloso anche in termini di democrazia e di formazione dell'opinione pubblica. Sempre in termini politici, infatti, sembrerebbe che le filter bubble abbiano favorito la vittoria di Donald Trump nelle elezioni presidenziali americane e, più in generale, l'ascesa di movimenti populistici e nazionalistici.

Generalmente, la grande raccolta di dati di utenti che viene fatta su internet, nasce a scopo pubblicitario, ovvero con l'intento di orientare il consumatore verso l'acquisto di determinati prodotti o servizi. L'utente si potrebbe perciò trovare di fronte a due strade; la prima riguarda l'implementazione da parte di determinati siti web di avvisi che obbligano esplicitamente l'utente e rilasciare i propri dati personali, se essi vogliono usufruire o semplicemente guardare il servizio. Questo caso, che sia eticamente corretto o no, comporta comunque una scelta che l'utente è libero se fare o meno, in modo tale da tutelare la sua privacy. La seconda strada, invece, compie il “tracciamento” inconsapevole dei dati dell'utente, come nominato poco fa. In questo caso vengono tracciate tutte le attività online dell'utente, i siti web che visita, gli acquisti che compie, gli orari nei quali naviga, la permanenza, ecc. Questo secondo caso risulta essere il più pericoloso in quanto l'utente si ritrova completamente disarmato. Le conseguenze di tale processo sono ben chiare; se da un lato l'utente/cittadino si ritrova ad essere “sorvegliato” e monitorato su qualsiasi sua azione, dall'altro lato si creano sempre di più le filter bubble. Quindi, senza che l'utente se ne renda conto, egli si trova “chiuso” in una bolla fatta su misura e pilotata, e che non gli permette di allargare le proprie conoscenze e di formarsi un'opinione adeguata. Tutto ciò risulta essere altamente pericoloso per la democrazia, soprattutto tenendo sempre conto del fatto che l'e-democracy nasce proprio con l'intento di permettere ai cittadini di partecipare alla vita politica e di formare le proprie opinioni, sul web anche. *“Questa “gabbia”, o “bolla”, è un micromondo nel quale l'utente di Internet si ritrova inconsapevolmente inserito, che diviene via via sempre più ristretto, impedendogli di vedere ciò che va oltre le proprie preferenze*

---

<sup>63</sup> Eli Pariser, *“The Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You”*, 2012, Penguin.

*politiche, religiose, culinarie, sportive... o di qualunque altro genere*" (Dewey, 2015).

Sicuramente la personalizzazione della comunicazione verso l'utente è molto efficace soprattutto in ambito commerciale, ma, a mio parere e secondo molti studiosi, è particolarmente pericolosa quando si attua in ambito politico. Il cittadino si "chiude" in una bolla informativa che proviene da un unico canale, che finisce poi per confermare e alimentare i suoi pregiudizi e credenze già insite in sé stesso. Si viene così a formare un circolo "vizioso" dove l'utente arriva sulle piattaforme online già colmo di credenze e, se l'unica cosa che gli appare davanti agli occhi, sono informazioni e persone in linea con i suoi pensieri, finirà per confermare ciò in cui già credeva senza aprire le proprie vedute. È in questi termini che il soggetto viene considerato "manipolato", perché non in grado di crearsi un'opinione ragionata, dove neanche gli si presentano gli strumenti con i quali poter cambiare opinione o poter alimentare il proprio bagaglio di conoscenza.

Ed è qui, ancora una volta, che si insinua Pariser con le seguenti parole *"a mano a mano che i media che noi utilizziamo diventano sempre più personalizzati sui nostri gusti e sui nostri desideri, siamo sempre meno esposti a persone e idee con cui siamo in disaccordo. Il risultato è un indebolimento dei vincoli che tengono le nostre società tollerabilmente connesse, ed una diminuzione della nostra capacità di affrontare insieme sfide che potrebbero richiedere la nostra disponibilità a raggiungere un compromesso di qualche tipo con altri con cui non siamo soliti essere d'accordo"*<sup>64</sup>.

Un chiaro esempio, e anche piuttosto significativo, delle filter bubble viene offerto da Tom Steinberg, scrittore e leader no profit britannico che, di conseguenza al Referendum sulla Brexit, si rese conto dell'era "manipolatoria" dipendente dai social media in cui viviamo. Poco prima del voto (al referendum) Steinberg parlò con numerose persone piuttosto preoccupate dal fatto che i *feeds* dei loro social media non presentavano molte informazioni a proposito degli argomenti e dei punti di vista della fazione opposta a quella di cui sostenevano la posizione. Così, l'esperto, il giorno successivo alla proclamazione dei risultati del referendum, decise di utilizzare Facebook per compiere una ricerca in merito. Si rese conto

---

<sup>64</sup> Eli Pariser, "The Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You", 2012, Penguin.



che non riusciva a trovare video celebrativi da parte degli utenti che erano favorevoli alla Brexit e che quindi, si presume, stessero festeggiando. A tal proposito scrisse *“Un appello a chiunque io conosca che lavori a Twitter, Facebook, Google ecc., e alle persone che possano avere influenza su di loro. Sto attivamente cercando, attraverso Facebook, persone che stiano festeggiando la vittoria al referendum sul Brexit, ma la bolla-filtro è COSI' FORTE, e COSI' ESTESA in cose come gli algoritmi di ricerca di Facebook, che io non riesco a trovare nessuno che sia felice a dispetto del fatto che più della metà del Paese è oggi ovviamente in festa e nonostante il fatto che io stia attivamente cercando di sapere quello che essi stanno dicendo in questo momento<sup>65</sup>”*. La sua testimonianza è molto interessante e ci aiuta a comprendere quanto le filter bubble e il carattere dei social sia davvero un grande rischio per la popolazione, la quale finisce per rimanere cieca e sorda ed “immersa” nelle sue credenze.

### 4.3 Le fake news

Il terzo rischio dell'e-democracy che possiamo individuare è quello delle fake news. Si tratta di un concetto meglio riferibile alla concezione e condizione dei social media e che potrebbe sembrare, a primo impatto, avere poco a che fare con la democrazia digitale. In realtà, però, si tratta di una minaccia strettamente correlata all'opinione pubblica e inoltre, essendo i social media un ambiente favorevole alla discussione, interazione e dialogo, per chiare ragioni anche strettamente correlato al rapporto che i cittadini hanno con la sfera politica.

Il termine fake news si riferisce a notizie completamente prive di fondamento e che hanno come scopo quello di influenzare e manipolare l'opinione pubblica. Operano perciò secondo determinate strategie di diffusione. Tra queste troviamo:

- Cyber-propaganda. Si tratta di notizie pensate e diffuse in rete per distorcere deliberatamente la realtà e i fatti e promuovere una visione faziosa delle cose;
- Clickbait, ovvero “esche da click”, sono notizie scandalistiche che hanno lo scopo di attirare il pubblico su siti di pseudo-informazione;

---

<sup>65</sup> Articolo di di Tom Steinberg, <http://civichall.org/civicist/defined-by-the-filter-bubble/>

- Giornalismo sloppy. In questo caso ci si riferisce a tutti quei contenuti che sono stati diffusi da professionisti dell'informazione, come giornalisti e comunicatori, ma che non hanno condotto una buona verifica delle fonti;
- Sensazionalismo. In questo caso ci si riferisce all'associazione ad una notizia che non è necessariamente falsa, un titolo che però ne distorce il contenuto. L'effetto che si ha è la diffusione, da parte di altri siti web e social, del solo titolo.

Perché oggi parliamo di fake news? La risposta che possiamo provare a dare richiede un riferimento a Lee McIntyre e alla sua definizione di post-verità *“Per post-verità io però intendo qualcosa di molto diverso: un contesto in cui l'ideologia ha la meglio sulla realtà perché quale sia la verità interessa poco o niente. Quando si mente, si cerca di convincere qualcuno che quel che si sostiene è vero. Con la post-verità, tutto questo è irrilevante. Non occorre sforzarsi di ingannare nessuno. Non si devono costruire prove false. Quel che conta è avere la forza di imporre la propria versione, indipendentemente dai fatti. Basta ripetere concetti semplici e accattivanti, anche se infondati, perché a nessuno conviene verificarli.”*<sup>66</sup> È all'interno di questo contesto che le fake news trovano un caldo tetto e possibilità sempre maggiori di muoversi. In altre parole, la post-verità è intesa, anche da altri studiosi, come forma di supremazia ideologica, per la quale chi la sostiene cerca di costringere qualcuno a credere qualcosa, che esistano o meno buone prove per crederci. E questa è la ricetta per ottenere un dominio politico. McIntyre ne sottolinea anche delle gravi conseguenze:

- La ricerca e la scienza perdono la loro credibilità per via di voci non veritiere e che conducono le due aree a posizioni false;
- Il popolo finisce per considerare nemici gli stessi esperti che non riescono a dare loro soluzioni o semplici risposte a domande;
- Le reazioni dell'opinione pubblica finiscono per prevalere sulle politiche;
- Metamorfosi dei media, dove anche l'informazione di modifica;

---

<sup>66</sup> Lee McIntyre, ricercatore al Centro di filosofia e storia della scienza all'università di Boston e docente di etica all'Harvard Extension School. Con un'intervista sul blog online “Wired”, che ha scritto il giornalista Roberto Villa nel 2019. <https://www.wired.it/attualita/media/2019/01/29/post-truth-post-verita-lee-mcintyre-intervista/>

- Conseguente creazione di uno spazio che dà origine alla nascita, e poi diffusione, di fake news.

I media stessi, nel corso degli ultimi decenni, hanno adottato una politica tesa a mostrare l'altra faccia della medaglia, ovvero, chi dissente da qualcosa può avere uno spazio. Di per sé questo ragionamento è corretto in quanto non sarebbe equo negare l'accesso alla sfera pubblica a chi sostiene il falso. Però, a queste posizioni è stato dato l'eguale spazio del resto dell'opinione pubblica all'interno dei media. È il caso dei negazionisti, i quali ad esempio hanno spazio, e anche più, rispetto alla maggioranza. Questo ha contribuito a far passare all'opinione pubblica il messaggio che la comunità scientifica sia divisa al suo interno. Ad esempio, durante la pandemia, qualcuno ha dichiarato il fatto che il virus fosse meno contagioso o che in estate fosse sparito, in questo caso ci si è trovati di fronte ad una subordinazione dei fatti alla realtà.

Cosa accade effettivamente all'interno dei media? Le risposte e le informazioni che vengono date spesso sono in linea con il nostro modo d'essere e con la nostra mentalità. Se, ad esempio, le risposte sono complesse e non in linea con noi, all'interno dell'opinione pubblica emerge una reazione emotiva che mira allo screditamento. Il problema si viene a creare soprattutto quando queste reazioni emotive diventano un movente per scelte politiche e, di conseguente, alcune decisioni collettive politiche vengono prese valutando che tipo di reazione avrà il pubblico mediale.

In questo scenario, si inseriscono le fake news, che ne sono l'effetto e non la causa. Di seguito sono riportati alcuni episodi che ne mostrano la potenza. Nel corso della campagna per il referendum sulla Brexit, svariati media vicini alle posizioni del "leave", diffondono massicciamente fake news. La fake news, addirittura presenti sui manifesti di centinaia di autobus, riguardava il fatto che l'UK spendeva 350 milioni di sterline a settimana per l'Unione Europea. L'intenzione alla base della fake news era quella di convincere i cittadini ad usare la grande somma di denaro per il proprio paese invece che per l'UE. Chiaramente la notizia era falsa, perché in realtà la cifra spesa era minore e inoltre non era netta ma lorda. Il secondo esempio riguarda la campagna elettorale per le presidenziali americane. Migliaia di siti e account social *pro-Trump*, creati in

Macedonia, diffusero fake news relative a Hillary Clinton e a presunti endorsement a Trump.

È perciò chiaro come il fenomeno delle fake news, che presenta la sua maggiore diffusione nell'ambiente dei social media, in realtà sia un grande pericolo per la formazione di opinione pubblica, la quale viene continuamente "bombardata" da informazioni non reali che la influenzano e non le permettono di crearsi un'opinione razionale, ragionata, informata ed oggettiva.

Cass Sunstein affermò: *"I social costituiscono uno strumento eccezionale ma devono garantire degli incontri non programmati, ossia l'esposizione a idee lontane od opposte alle proprie"*. Anche Alessandro Baricco, autore italiano espresse la sua opinione in merito *"La rivoluzione digitale nasce per sfuggire ai disastri del Novecento. Deve trasformare le attività umane in imprese facili, immediate, smart, divertenti, appaganti, un gioco."*

In riferimento alla democrazia digitale, notiamo come le istituzioni siano lontane dai cittadini e non ascoltino la voce dell'opinione pubblica. La soluzione potrebbe essere quella di far arrivare la voce del pubblico dentro alle istituzioni, ma con quali strumenti, se gli stessi comportano lo stesso numerosi rischi? E ancora, la capacità di diffusione di fake news attraverso i social media diventa una seria minaccia alla democrazia se essa viene espressa attraverso strumenti di partecipazione diretta, in quanto annullate le distanze tra opinione diffusa e decisione politica, quest'ultima risentirebbe significativamente dall'azione delle prime.

## 4.4 L'inesistente silenzio elettorale sui social

Il quarto rischio dell'e-democracy è strettamente correlato con il punto 4.3, perciò con la presenza di fake news. Fino ad ora sappiamo che uno strumento di partecipazione diretto alla vita democratica deve tenere conto della capacità dei cittadini di formare una propria opinione rispetto ad una posizione politica senza subire l'influenza di attori esterni. Proprio per questa ragione in Italia, nel 1956, viene introdotto il silenzio elettorale<sup>67</sup>, dove viene vietata ogni forma di propaganda elettorale e scatta il giorno precedente dall'apertura dei seggi.

In altre parole, il silenzio elettorale garantisce la possibilità al cittadino di portare a termine la propria scelta senza che ci sia l'interferenza costante della propaganda. Grazie a questa misura, il cittadino può riflettere sulla propria scelta elettorale senza distrazioni. Chiaramente, con la nascita di social media come Facebook, Twitter, Instagram, sarebbe praticamente impossibile poter garantire il silenzio elettorale. Sono tante le piattaforme che non si arrestano, così come anche gli stessi dibattiti politici tra i cittadini che avvengono sotto i commenti di un post, ad esempio. La politica è quindi riuscita a scavalcare i limiti imposti dal silenzio elettorale. Dall'altro canto, infatti, la legge che regola il silenzio elettorale all'articolo 9, non menziona in alcun modo i social media, perché chiaramente a quei tempi non esisteva traccia del mondo social. Possiamo infatti oggi parlare di un grande vuoto legislativo, che permette in ogni caso ai profili pubblici dei personaggi politici o dei partiti politici, di pubblicare un qualsiasi contenuto proprio il giorno delle elezioni. Inoltre, il 42%<sup>68</sup> degli italiani usa internet per informarsi sulla politica; perciò, non sarebbe stato in ogni caso corretto permettere la pubblicazione dei post da parte dei politici. Ma fino a che punto?

Notiamo perciò una vera e propria inapplicabilità dell'Art.9 della legge italiana al mondo dei social, anche se l'esigenza di introdurre una regolamentazione che permetta il silenzio elettorale nei giorni delle elezioni anche sui social, rimane importante. Tuttavia, la classe politica italiana del giorno d'oggi, non sembrerebbe essere così tanto interessata a trovare una soluzione finale.

---

<sup>67</sup> Si tratta dell'interruzione della campagna elettorale in occasione delle elezioni. Disciplinata dalla legge del 4 aprile 1956 recita "Art. 9-bis - (Divieto di propaganda elettorale). - Nel giorno precedente e in quelli stabiliti per le elezioni è fatto divieto anche alle emittenti radiotelevisive private di diffondere propaganda elettorale".

<sup>68</sup> ISTAT, 2019.

Tale scenario evidenzia come i social media abbiano la capacità di mettere in profonda crisi gli istituti ideati per tutelare il confronto politico in democrazia. Chiaramente tutto ciò è amplificato dal luogo frammentato dei social che sono in grado di produrre l'effetto di una notizia, specialmente quelle false, attraverso l'utilizzo di "bot". Si tratta di agenti software che sono in grado di proporre, rilanciare e accreditare contenuti in modo automatico e dunque con una frequenza decisamente superiore a quanto sarebbe in grado di fare un umano. Questo effetto è noto come "*echo chamber*", termine già incontrato e discusso precedentemente, ovvero una camera dell'eco, ad indicare quei punti di diffusione web e social in cui i contenuti di una fake news hanno la possibilità di rafforzarsi nella loro credibilità solo perché largamente diffusi all'interno dei social.

## 4.5 Information disorder

Al giorno d'oggi sono numerosissimi gli individui che soffrono, inconsapevolmente, della sindrome del disturbo dell'informazione. Si tratta della condivisione o dello sviluppo di informazioni false, che potrebbero avere come non avere, l'intenzione di nuocere. Il termine "*information disorder*" è stato coniato da diversi studiosi dei nuovi media digitali, ed include, senza sostituire, il già esistente termine "*disinformation*". Con *information disorder* si sta cercando di riassumere tutto ciò che sta rivoluzionando la comunicazione politica nella rete, fornendone un'accezione negativa.

Non viene solo considerata la falsità di una notizia, bensì anche la pericolosità che questa ha. Ne derivano tre diversi tipi di manipolazione dell'informazione che si riflette completamente sull'opinione pubblica. In primo luogo, identifichiamo la misinformazione, alla quale appartengono le notizie false ma non pericolose. Il secondo tipo di manipolazione è identificabile nella malinformazione alla quale appartengono quei contenuti che sono sostanzialmente genuini ma potenzialmente pericolosi per la loro capacità di condizionamento. Ne sono un esempio la fuga di notizie per colpire avversari politici, o il cyber-bullismo, e il linguaggio ed incitamento all'odio. La terza forma di manipolazione, invece, viene identificata nella già citata disinformazione, alle quale appartengono contenuto falsi e pericolosi allo stesso tempi, quali notizie infondate, create volontariamente, non autentiche e manipolate.

La manipolazione dell'informazione, però, non è una nuova tendenza, esiste da sempre. Il grande problema che riscontriamo al giorno d'oggi è il luogo nella quale avviene, ovvero nel virtuale. Non esiste un organo o un qualsiasi altro strumento in grado di regolamentare i social media e che quindi possa filtrare le notizie che vengono diffuse, tutto ciò rende la diffusione di contenuti potenzialmente pericolosi per la democrazia.

Claire Wardle e Hossein Derakhshan, infatti, inquadrano il fenomeno delle fake news nel concetto più ampio che abbiamo qui chiamato *information disorder*. Essi sostengono che distorcere i fatti, manipolare le informazioni, condividere le informazioni senza comprenderne le conseguenze, denigrare le convinzioni e le

fedì degli altri e correre dietro alla propaganda e alle notizie false con o senza interessi acquisiti è una sorta di disturbo<sup>69</sup>.

È soprattutto nei momenti più “movimentati” che si verifica *l'information disorder*. Ad esempio, durante la pandemia COVID, il numero delle informazioni è salito enormemente, l'argomento aveva preso il monopolio dei mezzi di comunicazione e molte furono anche le fake news create in merito, o informazioni veritiere ma diffuse e condivise all'interno di un contesto non giusto e che quindi ha contribuito notevolmente agli effetti del disturbo.

Un esempio di video o feed di social media manomessi o male interpretati dal pubblico social, include la diffusione di disinformazione tramite un video di una donna cinese che morde un pipistrello, suggerendo erroneamente che sia stato girato a Wuhan e abbia causato l'epidemia. Questo video in realtà è stato girato a Palau nel 2016, all'interno di uno spettacolo sulla cucina del paese<sup>70</sup>. Un ulteriore esempio è un video, che pretendeva di mostrare un edificio crollato durante il terremoto del 2015 in Nepal, ma che in realtà proveniva da un altro paese colpito.

Chiaramente sarebbe necessario dover gestire e combattere l'information disorder, perché è uno dei fattori maggiori e che più contribuiscono all'impedimento di formare un'opinione pubblica indipendente, che possa ragionare in termini razionali ed oggettivi e che possa quindi essere in grado di prendere parte attivamente alla vita politica. Purtroppo, la mancanza di uno strumento che possa regolare le notizie false, o comunque limitarne, come già palesato nel corso del paragrafo, è un punto focale. Tra i migliori modi per monitorare questo disturbo, potrebbe essere infatti la soluzione di dover condurre regolarmente la sorveglianza delle voci con il supporto di social media, piattaforme mediatiche e società tecnologiche, anche se sembra essere un argomento piuttosto complesso. Sarebbe anche necessario prendere di mira le fonti di informazioni false, i siti, i blog, i profili. Doverose sono perciò nuove misure di contenimento e mitigazione e di promozione della rimozione di informazioni

---

<sup>69</sup> Wardle, C. & H. Derakshan (September 27, 2017) Information Disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policy making, Council of Europe.

<sup>70</sup> Palmer J. *Non incolpare Bat Soup per il virus Wuhan.* <https://foreignpolicy.com/2020/01/27/dont-blame-bat-soup-for-the-wuhan-virus/>



false e la sensibilizzazione attraverso il coinvolgimento attivo e mostrando le prove reali che attestino che una fake news è, per l'appunto, fake.

## 4.6 La recrudescenza del dibattito politico nell'era social

Se il concetto base che caratterizza l'e-democracy è quello di aumentare la partecipazione dei cittadini alla vita politica e di migliorare il dialogo opinione pubblica-istituzioni, capiamo quanta importanza i nuovi mezzi tecnologici abbiano. Tuttavia, in questo paragrafo ci troviamo ad analizzare il sesto rischio che la democrazia digitale, o comunque l'implementazione di dispositivi digitali nella sfera politica, possiede, vale a dire l'impossibilità del dibattito politico.

Con il cyber-ottimismo aleggiava l'idea che internet e i social media avrebbero facilitato il confronto politico e, soprattutto, il processo decisionale. Ad oggi non esistono ancora studi che possano validare questa ipotesi, al contrario, ne sono nati molti che invece hanno messo in risalto gli effetti negativi che la discussione politica ha sul web. Keith N. Hampton, Inyoung Shin e Weixu Lu, nel loro lavoro del 2016 "*Social media and political discussion: when online presence silences offline conversation*", hanno voluto dimostrare alcune evidenze in merito al fatto che la dimensione online ha danneggiato la capacità di confrontarsi, in termini politici, all'interno di contesti sociali comuni, quali tra conoscenti, in famiglia, sul lavoro.

In particolare, nell'articolo, viene messo in luce la relazione tra l'uso dei social media, la forza attitudinale, l'accordo di opinione percepito con i legami sociali e la volontà di discutere una questione politica in diversi contesti online e offline. Alcuni ambienti su internet, quali ad esempio blog specifici, sono considerati anonimi, mentre i social media sono strettamente legati alle relazioni e alle attività della vita quotidiana<sup>71</sup>. Perciò è probabile che l'uso dei social media influenzi la conversazione quotidiana su questioni politiche in contesti online e offline, come quelli precedentemente menzionati.

L'articolo, infatti, riporta evidenze che mostrano come alcuni social, come Facebook e Twitter, conducano ad una relazione diretta e negativa con la

---

<sup>71</sup> "Social media and political discussion: when online presence silences offline conversation", Keith N. Hampton, Taylor and Francis Online, 2016.

deliberazione in molti contesti offline. Quindi, se da un lato i social media possono fornire un nuovo forum per la deliberazione, dall'altro influiscono negativamente sulla volontà di impegnarsi in conversazioni politiche offline. Infatti, se utilizzati come fonte di notizie o informazioni, i social media possono avere un impatto diretto sulla disponibilità delle persone a partecipare a una conversazione su un problema qualsiasi, sia che li riguardi che no. Mentre, al contrario, altri usi come la visualizzazione di contenuti pubblicati da amici e familiari, possono aumentare la consapevolezza delle opinioni degli altri. Se quelle opinioni non sono in accordo con le proprie, possono portare ad una spirale di silenzio che impedisce la deliberazione aperta (Noelle-Neumann, 1974). Facebook, in questo senso, è un grande esempio quando si tratta di validare le proprie opinioni già esistenti, restando così nella propria nicchia personale. Il social funziona secondo una logica che permette di raccogliere maggiori informazioni possibili riguardanti un argomento specifico, il che potrebbe anche essere qualcosa di positivo. In realtà però, nella maggior parte delle volte, comporta un'intensificazione dei rapporti che già abbiamo con la nostra cerchia personale, e questo non ci permette di avere un dibattito pubblico buono ed informato. Gli algoritmi, qui, rafforzano la nostra opinione all'interno di un'area di comfort personale.

In questi termini, l'uso dei social media, potrebbe "mettere a tacere le conversazioni". L'uso dei social network è stato associato a una maggiore consapevolezza della diversità politica e socioeconomica. Da ciò comprendiamo come l'esposizione a informazioni su una questione politica attraverso i social network ha una relazione diretta e negativa con la disponibilità a partecipare ad una conversazione faccia a faccia su questa questione in contesti in cui si trovano gruppi di riferimento. Al contrario, la ricerca dimostra come chi ha opinioni più forti su una questione politica, è invece più disposto a partecipare ad una conversazione, su tale questione, sui social network e in contesti faccia a faccia<sup>72</sup>. Lo studio si conclude poi con l'affermare che la possibilità di trasporre online la discussione di temi politici è un processo che difficilmente si inverte e che quindi con molta difficoltà trasporterà la discussione politica dall'online all'offline. Ciò

---

<sup>72</sup> "Social media and political discussion: when online presence silences offline conversation", Keith N. Hampton, Taylor and Francis Online, 2016.

porta inevitabilmente alla "spirale del silenzio"<sup>73</sup>. A formulare la teoria fu Elisabeth Noelle-Neumann, negli anni '80. La spirale del silenzio si delinea all'interno delle teorie sugli effetti persuasivi dei media e l'ipotesi di base, è appunto che alcuni meccanismi tipici di media di massa come i giornali o, soprattutto, la televisione contribuiscono ad enfatizzare opinioni e posizioni prevalenti mentre riducono al silenzio le idee. La spirale del silenzio, però, agirebbe ancor prima, per via di ciò che è inteso come paradosso della democrazia. La libertà di espressione è uno dei principi fondamentali alla base della democrazia, ed è dovuta di diritto a tutti i cittadini. Tuttavia, però, accade che si verifichi anche controllo sociale sulla vita e sulle relazioni pubbliche di ciascuno. Questo avviene perché spesso le persone ambiscono ad un determinato posizionamento sociale e si sentono minacciate dalla possibilità di isolamento. Ciò comporta che chi ha delle idee diverse dalla massa, o dalla maggioranza, spesso ha paura ad esprimerle e si comporta come se si stesse "auto censurando", oppure, in altri casi, si uniforma con la tirannia della maggioranza, concetto già affrontato nei paragrafi precedenti.

Sempre nell'articolo di Keith N. Hampton, si evidenzia come la mancata capacità di confrontarsi di persona quando alcune opinioni convergono, collegata anche al fatto che online qualsiasi persona può rafforzare i propri pensieri, porti ad un supporto politico decontestualizzato dalla sua stessa realtà sociale. Anzi, quest'ultimo si appoggerebbe a logiche liquide che offline non funzionano e si disgregano, ma che trovano potenza sui social, anche se pur sempre non orientate alla pluralità di opinioni ma ad un aggregamento di opinioni uguali. Le conseguenze sono chiare, ovvero un confronto politico sempre più debole, là dove è possibile crearlo, e anche un inasprimento del linguaggio che i cittadini utilizzano. Il fatto che essi possano essere anonimi nell'online li rende non imputabili nel mondo fisico e questi porta infatti al rafforzamento di una spirale d'odio che va completamente contro alla natura del confronto democratico.

---

<sup>73</sup> "La spirale del silenzio. Per una teoria dell'opinione pubblica", Elisabeth Noelle-Neumann Meltemi, 2017.

## 4.7 Il digital divide

L'elemento rivoluzionario nelle pratiche della democrazia digitale riguarda la possibilità di raggiungere un numero maggiore di persone da poter coinvolgere nella vita politica e nelle decisioni. In questo contesto si profila però il *digital divide*, il quale fa riferimento alle nuove disparità che si sono create tra chi ha la possibilità di accedere alle tecnologie digitali e alle varie risorse di informazioni e di comunicazione, in particolar modo internet, e chi invece non la ha.

Il digital divide può essere considerato di tre tipi:

- Infrastrutturale, quando una parte della popolazione non è coperta dalle infrastrutture che abilitano l'accesso alla rete;
- Applicativo, ovvero quando il digital divide si manifesta quando, anche se sono presenti le infrastrutture, non si ha la possibilità di sviluppare le applicazioni e i servizi;
- Formativo, quando la popolazione, o una parte, non è in possesso delle conoscenze e delle competenze abilitative per accedere alle reti ed utilizzare i servizi telematici.

La disuguaglianza in ambito di digital divide riguarda, perciò, una popolazione o una parte della popolazione che non ha possibilità di accesso e/o capacità di utilizzo poi delle nuove tecnologie. Ciò è frequente non solo nei paesi nel sud, più arretrati, ma anche tra paese e paese, in Europa. In Italia, ad esempio, nel 2019 erano circa tre famiglie su quattro ad avere accesso ad internet in casa. Si tratta di un dato sicuramente migliore e più rassicurante rispetto al 50% registrato nel 2010. Tuttavia, rimane una differenza sostanziale tra nord e sud, perché possiamo notare che in Trentino l'accesso a internet arriva al 81%, mentre in Calabria è del 67%. Ma ovviamente la differenza risulta essere anche tra città e zone rurali; infatti, nei comuni con meno di duemila abitanti i dati calano dall'80% al 69%.

I dati mostrano come ancora non ci sia effettivamente una parità di accesso e di utilizzo delle nuove tecnologie, le cause potrebbero essere sia di natura

puramente tecnica, ma anche “educative”, ovvero che non si spiega come questi sistemi debbano essere utilizzati.

Avere il diritto di accesso ad internet, tra l’altro, fu proposto per la prima volta da Stefano Rodotà nel 2010. Infatti, l’articolo 21-bis della Costituzione Italiana avrebbe tutelato il diritto di accesso ad internet<sup>74</sup>. Perciò, avere accesso ad internet risulta essere uno degli aspetti fondamentali per garantire eguaglianza fra la popolazione. Non basta una legge per poterlo permettere, anche se nel 2015 venne firmata anche la “*Internet Bill of Rights*”<sup>75</sup>.

L’accesso alla rete è alla base della democrazia digitale ed è quindi indispensabile per riuscire a creare un legame diretto tra popolo ed istituzioni politiche, ma è allo stesso tempo necessario trovare una soluzione che possa superare le barriere dell’emarginazione, dovute dal digital divide.

Per concludere l’importanza che l’accesso ad internet ha sulla e-democracy e nella società odierna, è bene fare riferimento a ciò che Stefano Rodotà affermo: “*Chi non accede alla Rete – e, soprattutto, chi non lo farà in futuro – vedrà inevitabilmente compromessa la propria libertà di informarsi e di informare, anch’esse a base della democrazia*”<sup>76</sup>.

---

<sup>74</sup> Art. 21-bis. “*Tutti hanno eguale diritto di accedere alla Rete Internet, in condizione di parità, con modalità tecnologicamente adeguate e che rimuovano ogni ostacolo di ordine economico e sociale.*”

<sup>75</sup> Si tratta della Dichiarazione dei diritti di internet, documento che però non ha valore legale in quanto è più identificabile come una dichiarazione d’intenti.

<sup>76</sup> <https://www.accademiacivica digitale.org/digital-divide-un-pericolo-per-la-democrazia/>

## Capitolo 5

### Giovani ed e-democracy

L'ultimo capitolo dell'elaborato è rivolto a comprendere in che modo l'e-democracy sia percepita dalle nuove generazioni, se positivo, negativo, oppure ambivalente. Sicuramente le nuove generazioni hanno una chiave di lettura differente rispetto agli studiosi che dall'inizio del nuovo secolo si sono espressi in merito allo studio ed analisi delle nuove pratiche democratiche erogate e ideate tramite implementazione delle ICT. La democrazia digitale, le nuove modalità di coinvolgimento cittadino alla vita politica e soprattutto i nuovi luoghi frammentati nei quale ormai spesso la politica si esprime ed interagisce, ovvero i social media, hanno portato ad una nuova modalità di partecipazione e di condivisione.

Anche in questo caso è necessario partire da uno studio che ha origine nel rapporto tra l'utilizzo delle tecnologie e il modo con il quale queste interagiscono con la mente degli esseri umani, soprattutto considerando la giovane età. In che modo, quindi, le tecnologie digitali pervadono e accompagnano l'esistenza dei cittadini e in quale modo trasformano il nostro modo di pensare? Molti studi infatti hanno portato alla luce come chi utilizza i social media e le nuove tecnologie abbia sviluppato un diverso modo di pensare e di problematizzare la realtà rispetto a chi invece non le utilizza. Ad oggi sarebbe quasi impossibile non avere a che fare con le tecnologie digitali, l'analisi qui proposta infatti prende come riferimento proprio i giovani, ovvero quelli tra i 18 ed i 30 anni, i quali sono nati all'interno di un'era tecnologica già consolidata o comunque che ha visto e sta vedendo una rapida crescita. Ciò che è accaduto è che ci siamo immersi in questa nuova società della rete, trasportando tutto quello che era offline nella dimensione online, senza pensare molto alle conseguenze, ma agendo. Così non ci siamo resi conto che stavamo perdendo la nostra "intelligenza" nella capacità di comprensione e valutazione, iniziando ad avere difficoltà nel formulare pensieri critici ma, soprattutto, non ci siamo resi conto che abbiamo perso la possibilità di poter agire significativamente nel mondo reale. Abbiamo creduto che agire nel mondo online con semplici azioni potesse bastare. Ciò si potrebbe applicare a

molti ambiti nella vita terrena, quali aspetti educativi e scolastici, ecologici, psicologici, sociologici, economici e anche politici.

Tutto ciò ha profonde radici ormai, a partire dalla massiccia presenza dei social media nella nostra vita. Basta guardarsi intorno per comprendere come quasi ogni aspetto della nostra vita riguarda l'utilizzo di un sistema tecnologico. Leggere un libro su un piccolo schermo, guardare un film, chattare o videochiamare con lo smartphone o anche semplicemente ascoltare musica. Sarebbe impressionante comprendere quello che succede su internet ogni minuto nel mondo. I due ricercatori, Lori Lewis e Chadd Callahan, sono riusciti a rilevarlo, ed hanno così dimostrato, facendo una media di un minuto, come nel 2018 su internet ci fossero:

- 187 milioni di mail;
- 18 milioni di messaggi WhatsApp;
- 3,7 milioni di ricerche su Google;
- 1 milione di accessi a Facebook;
- 4.3 milioni di video visualizzati su YouTube;
- 500 mila tweet;
- 375.000 app scaricate;
- 1 quarto di milione di ore guardate su Netflix.<sup>77</sup>

Ciò fa comprendere come non esista più una “via di fuga”; internet e la tecnologia fanno parte a tutti gli effetti, e costituiscono in modo significativo, la vita degli esseri umani. Come è stato possibile analizzare nei capitoli precedenti del presente elaborato, ciò ha dei riscontri in parte molto positivi, ma soprattutto anche negativi, e che vanno a ricadere sulla vita delle persone, richiedendo così una profonda attenzione.

Se il web è diventato la realtà più vicina ai giovani, è possibile allora comprendere l'utilizzo che ne viene fatto e la possibilità di promuovere forme di interazione e partecipazione attiva del giovane.

Internet, ad oggi, risulta essere caratterizzante per la formazione di un giovane individuo; esso è considerato come una forma d'interazione aperta e flessibile, in grado di dare spazio ai giovani, creando per loro opportunità di socialità e di

---

<sup>77</sup> <https://www.socialmediatoday.com/news/this-is-what-happens-in-an-internet-minute/>

partecipazione. Se nella realtà offline, prendendo in considerazione i campi più comuni come quello della politica, della religione, del sociale e della cultura, troviamo un numero sempre minore di giovani impegnati, nel web è possibile invece riscontrare una maggiore partecipazione attiva.

L'espansione di capitale sociale, in particolare nell'ambito relazionale che i social media sono in grado di offrire, determinano un nuovo luogo di promozione di interazione anche tra individui lontani, permettendo l'opinione pubblica e anche la costruzione di campagne attive rivolte all'azione.

Sono queste le nuove forme di partecipazione attiva giovanile che oggi possiamo trovare. All'interno di questo contesto il modo di comunicare è diverso rispetto alla modalità "offline", per così dire, della vita reale. Dal momento in cui il contesto giovanile "reale" è caratterizzato da una condizione di continua flessibilità ed incertezza, il giovane trova il suo soddisfacimento di socialità e collettività direttamente nel web. Individualizzazione e interazione sono le due costanti che qualsiasi individuo sa di poter trovare utilizzando i social media. Dunque, sarebbe opportuno ragionare in termini diversi, permettendo la partecipazione attiva dei giovani tramite politiche che nascono direttamente dal web, ovvero da un luogo familiare per i giovani e nel quale nutrono fiducia. Ma, allo stesso tempo, tenendo fortemente conto dei numerosi rischi che le realtà virtuali esercitano sugli esseri umani.

Se da un lato si è dimostrato come spesso gli utenti attivi online non si mobilitano poi nell'offline, e quindi nella vita reale, dall'altro lato è interessante prendere in considerazione una ricerca, condotta nel 2019, riguardante la partecipazione civica degli adolescenti e dei giovani, con la quale è stato possibile comprendere i nuovi retroscena di questo decennio. In particolare, l'organizzazione *Save the Children*, si è focalizzata su uno slogan che incarna perfettamente la situazione attuale: "*Dai like alle piazze: giovani e partecipazione civica on-life*". Questo punto di partenza è servito per spiegare come sia stato possibile registrare un numero sempre più crescente di giovani che, partendo dall'aderenza via web, hanno poi preso parte a manifestazioni vere e proprie nelle piazze, combattendo per qualcosa nella quale credevano. In particolare, in Italia, dall'anno 2011 all'anno 2017, si è registrato un aumento di giovani compresi tra i 15 e i 30 anni che sulla rete hanno deciso di aderire ad organizzazioni territoriali riguardanti il supporto di comunità locali. Ma non solo, il 67% degli adolescenti ha anche dichiarato di



utilizzare quasi solo il web come fonte di informazione riguardante il mondo. La tutela dell'ambiente sembra essere l'argomento maggiormente ricercato e, soprattutto, quello che è riuscito a smuovere maggiormente i giovani dal divano alla piazza.

Analizzando questo aspetto, è possibile dedurre che il mondo del web e questo tipo di partecipazione online sia riuscito a smuovere molti giovani italiani. È ciò che possiamo definire come punto di partenza di questa nuova generazione nata e cresciuta in un contesto completamente differente da quello dei propri genitori. Mi è possibile avanzare un'ipotesi, ovvero che forse i giovani di oggi non sono tanto "pigri" ma hanno solo bisogno di essere invogliati e spronati da ciò che per loro è considerato "normale" e abituale, ovvero dai sistemi virtuali nei quali sono coinvolti quotidianamente. Oltre alle figure genitoriali, che dovrebbero dare il buon esempio ai propri figli, l'organizzazione 'Save the Children' ha formulato un buon piano per proteggere i giovani che navigano nella rete e, allo stesso tempo, per invogliarli ed educarli alla cittadinanza attiva. L'organizzazione ha così creato una piattaforma con il nome "*Change the Future*", un ecosistema digitale di condivisione e informazione, in modo tale da creare comunità e dare forza alla voce dei giovani. *"La connessione in rete è oggi una costante della vita quotidiana dei bambini e dei ragazzi. Occorre proteggerli dai rischi della rete, ma allo stesso tempo non dobbiamo ignorare la potenzialità che la rete stessa può avere nello sviluppo della loro cittadinanza attiva. Una potenzialità preziosa così come ha dimostrato la mobilitazione mondiale sul clima. È importante diffondere questa consapevolezza nelle scuole, dove tutte le materie, a partire dall'educazione civica, dovrebbero sempre prevedere una interazione tra la dimensione online e quella offline, per i ragazzi ormai inscindibili"*<sup>78</sup>, queste sono le parole di Raffaella Milano, direttrice Programmi Italia-Europa di Save the Children. La piattaforma "*Change the Future*" è stata studiata in modo tale da far diventare protagonisti i giovani, dando a loro la libertà di gestione della community creata, con la speciale partecipazione di 30 associazioni. Tutti questi attori si occupano di approfondire i temi di attualità, di far creare un pensiero critico e di poter passare, in questi termini, all'azione sul campo.

---

<sup>78</sup> <https://www.savethechildren.it/blog-notizie/safer-internet-day-2020-la-partecipazione-civica-dei-giovani-online>

La politica, infatti, detiene un grande spazio nel digitale. Nonostante i rischi nei quali possiamo incorrere, le tecnologie digitali sono in grado di riavvicinare le persone alla politica e, secondo alcuni studi<sup>79</sup>, i giovani sarebbero quelli che maggiormente pubblicano contenuti sociali e politici, distinguendo meglio i fatti dalle opinioni rispetto agli adulti. Ciò è dovuto dal fatto che molti giovani non si identificano in un partito, ma anche dalla loro maggior dimestichezza con il mondo digitale. Ovviamente, è necessario fare una distinzione tra i giovani “apatici” e i giovani “attivi”, in quanto l’utilizzo dello strumento del web, con la sua potenzialità, è da considerarsi vantaggiosa per i giovani che sono già politicamente attivi, anche se può essere una fonte di motivazione anche per i meno interessanti politicamente. Ciò nonostante, è difficile dire quanto la partecipazione dei giovani grazie alle vie telematiche sia produttiva. Non basta affidarsi ai dati statistici che ci vengono presentati in quanto, l’aumento del numero di partecipanti, non mostra realmente quale sia l’efficacia della partecipazione e quanto sia voluta dagli stessi soggetti che la praticano. Le nuove vie del web, in continuo sviluppo, non possono sostituire la potenza delle manifestazioni giovanili fatte nelle piazze o la silenziosa partecipazione ad associazioni di volontariato per la comunità e per il mondo.

In conclusione, l’analisi proposta nei seguenti paragrafi dell’elaborato vuole comprendere come i giovani percepiscono la democrazia, se si sentano coinvolti dalle istituzioni politiche oppure “trascinati”.

---

<sup>79</sup> <https://www.linkiesta.it/2018/10/il-futuro-della-politica-e-sul-web-e-i-giovani-hanno-da-insegnare/>

## 5.1 Tra nuove generazioni e democrazia

Per definizione, la democrazia è la forma di governo che si oppone a ogni tipo di dittatura, dove il potere risiede nel popolo garantendo così libertà ed eguaglianza ad ogni cittadino. La prima forma di democrazia del mondo fu quella della Grecia antica del V secolo a.C., e che fece da modello per tutte le democrazie che sono poi susseguite. Questo tipo di democrazia era limitata a soli 30 mila uomini e si fondava sul principio secondo il quale tutti i cittadini erano uguali di fronte alla legge, con uguale libertà di parola. Chiaramente la democrazia di quei tempi si basava sull'idea di città-Stato, e quindi di *pòlis*, ateniese. I suoi organi principali erano:

- L'assemblea di tutti i cittadini;
- Il consiglio, il quale si occupava di preparare e formulare le proposte da sottoporre al giudizio dell'assemblea;
- I magistrati, che potevano essere eletti o sorteggiati e che erano in carica per un interno anno. Essi portavano avanti funzioni esecutive che dovevano rendicontare all'assemblea.

Perciò risulta chiaro come già il primo modello di democrazia ateniese fosse basato su un sistema di autogoverno e di partecipazione. Qui il diritto fondamentale era quello del potere diretto, fondato sull'impegno personale dei cittadini coinvolti nelle decisioni riguardanti la *pòlis*.

Comprendiamo quindi come a partire dal primo modello ne siano susseguiti gli altri, e che questo ne dimostra infatti una grande capacità di riproducibilità nel tempo, anche se essa si è riprodotta in diverse modalità. Ad esempio, con le democrazie moderne, si è potuto notare come l'organizzazione non fosse rivolta alla *pòlis* ma bensì allo stato, inteso come stato territoriale che comprende una popolazione infinitamente più numerosa di quella della città-stato dell'antica Grecia. Fu subito possibile, infatti, notare il primo problema, come già ampiamente discusso nel corso dell'elaborato, ovvero quello della rappresentanza. Non è stato infatti semplice comprendere in quale modo il popolo potesse delegare solo ad alcuni rappresentanti l'esercizio del potere dei cittadini continuando a preservare i propri diritti individuali.

Al giorno d'oggi, e avendo già affrontato la tematica della crisi di rappresentanza, sorge spontaneo domandarsi in che modo si rapportino le nuove generazioni con la politica e la democrazia. Per tentare di rispondere al quesito è necessario fare riferimento ai dati Istat del 2020, i quali mostrano come circa il 30% dei giovani italiani tra i 18 e i 34 anni abbia una scarsa partecipazione alla vita politica ed un conseguente poco interesse nei confronti dei temi politici. Se restringiamo il campo ai giovani tra i 14 e i 18 anni, notiamo come la percentuale aumenti del 50%<sup>80</sup>. Il dato maggiormente preoccupante denota come la partecipazione attiva, che vede quindi un coinvolgimento attivo del singolo, riguarda solo l'8%. Il 52,7% dei più giovani si informa di politica senza però agire o coinvolgersi e utilizza mezzi più informali anziché la carta stampata, quali i social media o più generalmente internet. Questi sono dati che dimostrano chiaramente come il disimpegno politico tra i più giovani italiani sia sempre più presente e radicato. Sorge spontaneo domandarsi il perché di questo calo partecipativo. Il Report del 2020 dell'Istat, infatti, ha dedicato una parte della sua ricerca anche ad analizzare quali siano le ragioni. Dai dati emersi si comprende come il 64,9% dei giovani non si informi per semplice disinteresse; alto è anche il dato che rappresenta la sfiducia nel sistema politico, ovvero del 25,5%, mentre meno rilevanti sono i dati di chi considera la politica come un argomento complicato o che semplicemente non ha tempo da dedicarvi. Il tutto viene confermato dal solo 43% dei giovani europei che si sono presentati alle elezioni europee del 2019, secondo uno studio di Eurobarometer. Infatti, il fenomeno della diminuzione di partecipazione giovanile non è solo italiano ma bensì anche europeo. Il dato rappresenta infatti la generazione di coloro che sono nati dopo il 1996 e ciò potrebbe trovare una spiegazione nel fatto che spesso si è "lamentato" di come siano assenti le proposte politiche dirette alle nuove generazioni che potrebbero infatti attrarre gli elettori più giovani. Sempre più evidente è anche la grande sfiducia dei giovani verso le tradizionali istituzioni politiche.

Molto interessante è il dibattito che è stato aperto dell'*Economist* sulla questione "*Generation uphill*", ovvero coloro che sono nati tra il 1980 e il 2000. Essi sono

---

<sup>80</sup> Report Istat 2020 - [https://www.istat.it/it/files/2020/06/REPORT\\_PARTECIPAZIONE\\_POLITICA.pdf](https://www.istat.it/it/files/2020/06/REPORT_PARTECIPAZIONE_POLITICA.pdf)

definiti tali in quanto hanno davanti a sé una battaglia in salita. Lo sforzo che a loro è richiesto per raggiungere il successo è maggiore, in modo significativo, rispetto alle generazioni precedenti, i quali ne hanno attuato uno minore per raggiungere livelli di successo simili. Ciò si verifica in ogni ambito, quale lavorativo, scolastico ed anche politico. L'inchiesta mostra infatti come *“in molte regioni la probabilità dei giovani di rimanere disoccupati è almeno doppia delle persone più anziane”*<sup>81</sup>. Ciò perché il 25% dei giovani nei paesi a reddito medio e il 15% nei paesi più ricchi fa parte della categoria dei Neet, ovvero coloro che in un dato momento non studiano, non lavorano e non ricevono una formazione. Inoltre, l'*Economist* si è impegnato anche nel cercare di dare una risposta al perché le nuove generazioni non riescano a farsi largo nella sfera politica, identificando una grande colpa nella classe politica, la quale ascolta solo coloro che vanno a votare e, come abbiamo già constatato tramite i dati dell'Istat, i giovani che votano al giorno d'oggi sono sempre meno.

La presidentessa dello European Youth Forum di Bruxelles, Johanna Nyman inviò una lettera in merito al disimpegno giovanile proprio all'*Economist*, nella quale affermò che, al contrario di come si pensa, ad oggi i giovani sono molto attivi online, anche su discorsi politici, ma non votano perché non si fidano della politica, in quanto non si sentono rappresentati da questa. Il sistema politico che sembra esserci oggi risulta ancora “antiquato” e di conseguenza l'esigenza di una democrazia partecipativa più consona alle nuove generazioni è sempre più richiesta e voluta.

È possibile, perciò, comprendere come il fattore della sfiducia sia molto importante nelle nuove generazioni, che si sentono poco rappresentate, poco considerate, e di conseguenza poco interessate alle tematiche politiche. Ultimamente nella scena italiana sono arrivati in politica tematiche di grande importanza civile che hanno riscosso molto interesse nei giovani, come ad esempio la questione riguardante il Ddl Zan, ma in ogni caso i dati di partecipazione giovanile rimangono bassi. Forse sarebbe necessario ripartire in primo luogo dalla formulazione di un progetto di educazione rivolto ai giovani che possa permettere loro di interfacciarsi con la classe politica, oltre che aggiungere all'agenda politica i temi a loro sensibili e che farebbero alzare l'interesse

---

<sup>81</sup> <https://www.economist.com/special-report/2016/01/21/generation-uphill>

giovanile. Potrebbe essere produttivo cercare di non “incastrare” i giovani all’interno di partiti, ma di renderli attori principali e, al giorno d’oggi, la tecnologia potrebbe aiutarci a renderlo possibile.

Recentemente, in vista delle elezioni italiane di settembre 2022, abbiamo potuto assistere all’entrata in scena dei politici nelle nuove piattaforme comunicative, come Tik Tok. Ciò ha sicuramente portato ad un “accorciamento” delle distanze tra giovani e politici, soprattutto a livello comunicativo, ma molte sono state anche le critiche rivolte dai primi verso i secondi. *Tiscali News*<sup>82</sup> ha pubblicato un video di ANSA in merito, nel quale viene chiesto ad alcuni giovani cosa effettivamente pensano dell’utilizzo che soprattutto Silvio Berlusconi, Matteo Renzi o Carlo Calenda hanno fatto di Tik Tok durante la campagna elettorale. Dalle risposte emerge come i giovani si sentano delle “pedine” strumentalizzate solo quando si parla di campagne elettorali, di voti e per colpire maggiormente l’audience, ma in realtà si sentono “abbandonati” per tutto il resto del tempo. In breve, il pensiero sembra essere il seguente: comunicazione diretta con i giovani sì, ma senza cercare di adulare con video Tik Tok e senza utilizzare la piattaforma solo quando è il momento di votare. Sembra perciò che i politici siano ancora “vecchia scuola” e che abbiamo compreso la potenza dei social senza però sapere effettivamente come sfruttarla a loro vantaggio. Probabilmente non basta essere “presenti” sui social, ma serve che ci sia spazio per permettere ai giovani e agli stessi politici di confrontare le idee e mettendo al centro tematiche di interesse giovanile.

---

<sup>82</sup> <https://notizie.tiscali.it/politica/articoli/elezioni-politici-tik-tok-cosa-ne-pensano-giovani/>

## 5.2 La partecipazione dei giovani alla vita politica

Ormai i giovani vengono declinati con un'accezione negativa, ovvero racchiusi all'interno della sfera social media, poco comunicativi ed aperti e, soprattutto, poco interessati e con poca voglia di fare. È così davvero oppure sono "vittime" di pregiudizi?

Partiamo con lo stabilire chi siano i giovani del giorno d'oggi, in quanto la definizione sembra dipendere fortemente dal contesto storico nel quale il giovane vive e ai cambiamenti socioculturali che lo accompagnano. Le prime indagini condotte dall'Istituto IARD, durante gli inizi degli anni Ottanta, mostrano la considerazione dei giovani all'interno di una fascia d'età compresa tra i 15 e i 24 anni. Proseguendo con lo scorrere degli anni, sono emersi risultati differenti, in quanto sono entrate nel sistema nuove variabili che hanno portato al ribaltamento dei dati statistici. In particolare, sono cambiate le tradizionali tappe di passaggio dall'età adolescenziale all'età adulta. Ciò ha determinato uno "slittamento" della fascia d'età giovanile, definendola e ampliandola fino ai 29 anni, arrivando poi a determinarla fino a 34 anni. Si tratta di un periodo molto ampio, che abbraccia esperienze di vita simili e diverse fra loro ma che mostrano tratti appartenenti ai giovanissimi. Generalmente, coloro che entrano nella fascia d'età adulta, sono coloro che hanno superato cinque tappe di transizione essenziali: la conclusione del percorso scolastico, l'entrata nel mercato del lavoro, l'indipendenza abitativa, la creazione di un rapporto stabile di coppia e l'assunzione del ruolo di genitore (Cavalli, 1994). Questi passaggi aiutano a definire in modo più semplice ed immediato chi siano i giovani, ma allo stesso tempo fanno emergere lo slittamento al quale si è fatto riferimento precedentemente. I *giovani-adulti*, al giorno d'oggi, sono più vicini ad uno stato adolescenziale piuttosto che a quello adulto. Nel 1992 si registrava un numero pari al 40% di 25-29enni che avevano lasciato la propria famiglia per intraprendere una vita autonoma e indipendente; nel 2004 questo numero è arrivato ad essere del 32%. È evidente un chiaro rallentamento della vita adulta e, parlare oggi di giovani, significa fare un reale affidamento a questi dati statistici. Uno dei motivi principali dello "slittamento" riguarda la dipendenza che i giovani d'oggi nutrono nei confronti della famiglia; faticano a lasciare il proprio nido e a dirigersi verso una vita indipendente e autonoma. Qual è la causa principale di questo attaccamento? Sicuramente i

giovani d'oggi sono poco spronati e nutrono molta sfiducia nei confronti delle istituzioni e nel futuro.

Tornando indietro nel tempo, specialmente a quando si passò dalla comunità rurale a quella industrializzata, è possibile notare come i giovani si collocarono al centro dei cambiamenti che stavano caratterizzando il secolo, uscendo da quella zona di marginalità tipica della società tradizionale rurale. I due scrittori Levi e Schmitt affermano che la giovinezza deve essere considerata come: *“Una fase cruciale per la formazione e trasformazione di ciascuno, sia che si tratti della maturazione del corpo e dello spirito, sia per quanto riguarda le scelte decisive che preludono all’inserimento definitivo nella vita della comunità”*<sup>83</sup>. Bisogna riconoscere che con l'avvento della modernità l'età giovanile è cambiata, precedentemente non si faceva una distinzione così marcata con le altre età della vita. La gioventù può essere considerata *“un’invenzione della modernità”*<sup>84</sup>. Con quest'accelerazione di modernità, i giovani divennero il nuovo soggetto storico capace di innescare e condizionare i processi collettivi della società. Con i secoli a venire, i giovani presero sempre più spazio, soprattutto con la guerra. Furono loro a contribuire nello scrivere i valori della democrazia post-fascista e a liberare l'Europa occidentale dal totalitarismo. Ma, il potere e la gloria a loro attribuito, durò solo per poco tempo durante il dopoguerra. La generazione giovanile era diventata una generazione “scettica”, ma, allo stesso tempo, erano i protagonisti di alcuni dei cambiamenti sociali più importanti, con i quali è possibile notare l'evoluzione della partecipazione giovanile alla vita sociale e politica. Inizia a crearsi quella mobilitazione solidale che caratterizzerà gli anni dal '68 e quelli a seguire. Infatti, è dagli anni Ottanta in poi che la gioventù inizia a perdere la volontà partecipativa, iniziando ad essere più “marginale” e facendo trapelare quello che dovrebbe essere il nuovo compito delle istituzioni, ovvero ripensare in termini di “inclusione”. Ad oggi, perciò, si presenta sempre di più un ritardo nell'acquisizione di stabilità e questo influenza notevolmente la costruzione di una propria identità sociale, portando perciò sempre più difficoltà nello sviluppo di un pensiero critico e razionale politico ed una quindi conseguente partecipazione

---

<sup>83</sup> [https://www.archiviodisarmo.it/view/4SCG9zzTn-8KUj\\_0ByxKM5aAzeaag4MPxRks1aiEQlo/valori-atteggiamenti-e-aspettative-dei-giovani-italiani-e-stranieri.pdf](https://www.archiviodisarmo.it/view/4SCG9zzTn-8KUj_0ByxKM5aAzeaag4MPxRks1aiEQlo/valori-atteggiamenti-e-aspettative-dei-giovani-italiani-e-stranieri.pdf)

<sup>84</sup> Galland O., *Sociologie de la Jeunesse*, Armand Colin, Paris, 2002.



alla vita politica da parte delle nuove generazioni. Tutto ciò si muove di pari passo con l'aumento della sfiducia per le istituzioni sociali e politiche, in quanto sono percepite come sempre più distanti e poco rivolte alle problematiche giovanili.

### 5.3 Come percepiscono l'e-democracy i giovani?

Per concludere il mio elaborato, credo che sia necessario tentare di portare alla luce come effettivamente i giovani al giorno d'oggi percepiscono l'e-democracy. In particolare, il mio tentativo è quello di comprendere se gli sforzi, o presunti tali, che le istituzioni e i leader politici hanno attuato nel corso degli ultimi anni per promuovere una maggiore partecipazione alla vita politica servendosi di strumenti di e-democracy, siano effettivamente funzionanti. Se prendiamo in considerazione i dati dell'Istat in merito alla partecipazione politica dei giovani, presentati precedentemente, notiamo una percentuale molto bassa. Ciò mi ha spinto a domandarmi se, nonostante la volontà di promuovere maggiore inclusione e partecipazione nella vita politica con l'e-democracy, non si rischi in realtà di alimentare "chiusura", tanto da considerare anche l'ipotesi secondo la quale i giovani non siano nemmeno a conoscenza di tali implementazioni tecnologiche virtuali.

È importante condurre l'analisi partendo dai soggetti che prenderò in considerazione, ovvero i Millennials, coloro che sono nati tra il 1982 e il 1996, ed una parte della Generazione Z, ovvero i nati tra il 1997 e il 2015. Gli scrittori Howe e Strauss<sup>85</sup> hanno elaborato una teoria generazionale nelle quale hanno individuato cinque generazioni, rispettivamente: GI-Generation, Silent Generation, Boom Generation, Generation X, Generation Y o Millennials e Generation Z. Quella dei Millennials è nata sotto grandi cambiamenti, soprattutto tecnologici, tra i quali individuiamo la diffusione dei computer o la tecnologia senza fili, e sono coloro che vennero definiti "*Generation Uphill*" dall'Economist nel 2016. Chi fa parte di questa generazione conosce molto bene i meccanismi di comunicazione e infatti, spesso, può risultare più complicato catturare la loro attenzione, come ad esempio sui social. La generazione Z, invece, è quella dei

---

<sup>85</sup> Strauss W, Howe N. Generations: The history of America's future, 1584 to 2069. 1. New York: Quill; 1991. [[Google Scholar](#)]

nativi digitali, i quali hanno fin dalla nascita usufruito dell'utilizzo dei mezzi digitali e soprattutto di internet.

### 5.3.1 Indagine esplorativa

Durante il lavoro di tesi è stata realizzata una piccola operazione di ricerca con l'obiettivo di testare i temi oggetto del presente lavoro. Per ragioni di praticità e di conoscenza del territorio, la ricerca si è concentrata su di un campione di 70 giovani genovesi, compresi tra i 18 e i 30 anni. Il campione indagato, pur non essendo statisticamente rappresentativo, mi ha offerto l'opportunità di esplorare in profondità il tema della partecipazione giovanile alla vita politica, prendendo in considerazione anche le modalità che utilizzano per informarsi sulle questioni politiche. I due parametri fanno parte di uno scopo più grande, ovvero quello di comprendere in che modo i giovani interpretano e percepiscono l'e-democracy. La scelta di considerare i giovani tra i 18 e i 30 anni è stata determinata dal fatto che i 18 anni rappresentano un passaggio importante di maturità dove il soggetto inizia ad essere più sensibile rispetto ad iniziative che lo riguardano, sviluppando pensieri ed azioni più concrete per sé stesso e per il collettivo.

Il questionario è stato somministrato telematicamente tramite l'utilizzo dell'applicazione "Modulo" di Google e diviso in cinque sezioni. La prima riguarda i dati sociografici, ossia quelle informazioni anagrafiche sociali ed economiche che contraddistinguono il soggetto intervistato (quali sesso, età, tipologia di professione). Nella seconda sezione si raccolgono informazioni riguardanti il grado di partecipazione politica e le modalità di informazione utilizzate per informarsi sulle questioni politiche (utilizzo di social media, blog, testate online e il grado di attività politica svolta dal soggetto). Essendo il presente lavoro di tesi un tentativo di correlazione tra l'evidenza dei bassi dati di partecipazione giovanile alla vita politica e le nuove forme di e-democracy attuate negli ultimi anni, è indispensabile misurare la fiducia che i giovani genovesi hanno nei confronti delle istituzioni politiche e il grado di coinvolgimento che percepiscono da tali soggetti. La terza sezione riguarda proprio questo argomento, con riferimento anche a domande specifiche per comprendere quanto i giovani conoscono la democrazia e, in questo modo, potrebbe essere possibile comprendere o avanzare ipotesi su come l'implementazione della tecnologia nella democrazia possa davvero promuovere partecipazione cittadina. La quarta

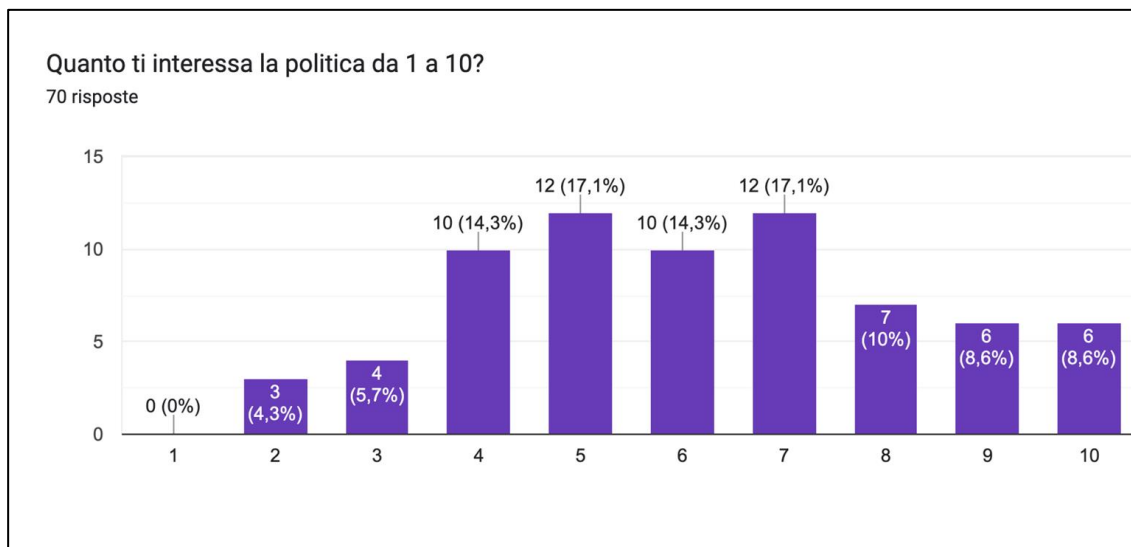
sezione è dedicata a comprendere il grado di conoscenza dell'e-democracy nei giovani genovesi e le piattaforme digitali partecipative che esistono oggi, in questo modo potrebbe essere possibile avanzare l'ipotesi che nel corso dell'elaborato è emersa più volte, ovvero che i giovani non partecipano alla vita politica non solo perché non hanno fiducia ma anche perché non conoscono le politiche e gli strumenti offerti dalle istituzioni verso di loro. Nella quinta sezione sono espresse domande volte a comprendere il grado di utilizzo che i soggetti fanno quotidianamente di internet, comparando perciò le azioni che vengono svolte tutti i giorni, quali acquisti online, prenotazioni di visite ecc. con quelle svolte, sempre dai suddetti soggetti, all'ambito politico.

### 5.3.2 I risultati

La maggior parte dei giovani sottoposti al questionario risulta essere di sesso femminile, con una percentuale del 55,7% contro quella maschile del 44,3%. La residenza chiaramente è Genova. L'età degli indagati si distribuisce molto equamente, con un 47,1% di giovani tra i 18 e i 24 anni e l'altra metà tra i 25 ai 30 anni. I risultati mostrano come il 65,7% siano lavoratori mentre il 41,4% sono studenti e solo una persona è disoccupata. Come precedentemente riportato, la seconda sezione del questionario si è occupata di raccogliere informazioni riguardanti il grado di partecipazione politica dei giovani sottoposti al sondaggio e delle loro modalità di informazione che utilizzano frequentemente per tenersi aggiornati sulle tematiche politiche attuali. Come possiamo notare nel primo grafico, con la prima domanda si è indagato sul livello di interesse generale politico, chiedendo di esprimere una valutazione da 1 (per niente) a 10 (moltissimo). I valori maggiormente espressi sono quelli del 5 e del 7, con una percentuale pari per ognuno dei due valori del 17,1%, ma troviamo anche espressioni sul valore del 4 e del 6, nei quali si distribuiscono omogeneamente 20 giovani. I primi risultati emersi ci permettono perciò di comprendere come il livello di interesse non sia elevato ma neanche minimo. Mediamente sono 32 i giovani che si informano di politica con un valore pari a 6, 7 ed 8 (in una scala da 1 a 10) e che quindi indicano una buona volontà di informazione; mentre sono 26 i giovani che hanno espresso un valore tra 3 e 5 e che perciò ne indicano una scarsa volontà. Importante però è comprendere per quale ragione l'interesse alla politica da parte dei giovani indignati non sia elevato. Infatti, una delle domande

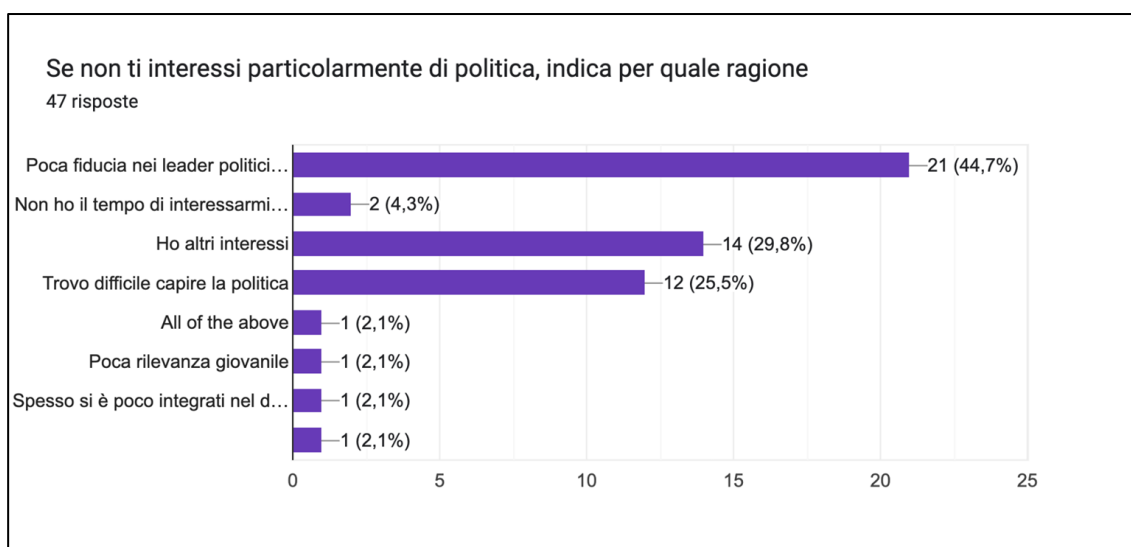
del questionario, propone diverse opzioni di risposta al punto “Se non ti interessi particolarmente di politica, indica per quale ragione”. Nel grafico numero 2 è perciò possibile trovarne le ragioni.

**Grafico 1. Interesse verso la politica**



Fonte: elaborazione su dati.

**Grafico 2. Motivazioni per il poco interesse**



Fonte: elaborazione su dati.

Con il secondo grafico possiamo perciò notare come il 44,7% abbia indicato come risposta “Ho poca fiducia dei leader politici e nei partiti”, seguiti dal 29,8%

che indica di avere altri interessi e il 25,5% che invece dichiara di trovare la politica difficile da comprendere. Il mezzo d'informazione che maggiormente utilizzano è quello dei social media, come già previsto e argomentato nel corso dell'elaborato. La percentuale che viene raggiunta dagli indagati è infatti del 76,9%. Ciò che mi ha stupito, a differenza di quanto pensassi, è la carta stampata la quale ha raggiunto una percentuale di utilizzo maggiore ad esempio della radio. La percentuale di giovani che utilizzano la carta stampata è infatti del 24,2% contro quella della radio che è del 12,3%. Ciò potrebbe essere dato dal fatto che spesso l'utilizzo di carta stampata corrisponde ad una maggior ricerca di fiducia. Chiaramente, però, i blog e le testate online battono l'utilizzo della carta stampata, con una percentuale del 52,3% e ciò non sorprende se teniamo in considerazione l'utilizzo che ad oggi viene fatto dei mezzi tecnologici e di internet, soprattutto da parte dei giovani.

Il questionario, con la sua terza sezione, si è occupato di indagare sul grado di conoscenza da parte dei giovani del mero termine "democrazia". La domanda era libera ed ha perciò permesso ai soggetti di esprimere liberamente ciò che pensavano. Su 70 indagati sono state 62 le risposte fornite, con diversi punti di vista. Le risposte maggiormente gettonate sono state le seguenti:

- Potere al popolo;
- Libertà di espressione;

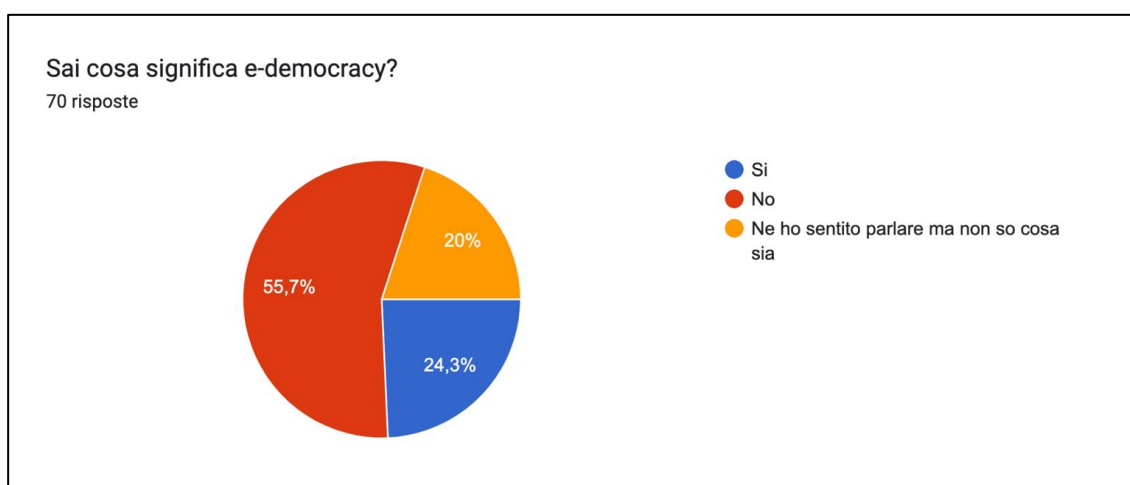
A seguire, sono emerse ulteriori considerazioni della democrazia da parte dei giovani genovesi e che delineano due diverse linee. La prima riguarda il pensiero secondo il quale la democrazia sia un contenitore di valori, quali libertà di pensiero, giustizia, parità, onestà, integrità, collettività ed impegno sociale. Mentre, la seconda linea, si fonda sull'idea che democrazia significhi coinvolgimento nelle decisioni del proprio paese e possibilità di eleggere, da parte del popolo, i propri leader politici. Alla domanda che però riguarda il grado di coinvolgimento che i giovani sentono di avere nei confronti della democrazia e delle istituzioni, solo il 20% ha risposto con un valore in scala pari a 6, dove 1 significa "per niente" e 10 significa "moltissimo". La restante maggioranza degli indagati oscilla in una votazione tra 3 e 5 dove quest'ultimo valore presenta una percentuale del 18,6%. Le motivazioni che sono state date in merito al poco coinvolgimento che sentono di avere da parte della democrazia, sono le seguenti:

- I partiti di oggi non coinvolgono nel modo giusto i giovani (con una percentuale del 67,8%);
- I giovani di oggi non si interessano di politica (con una percentuale del 30,5%).

Le altre motivazioni che sono state date dimostrano come le nuove generazioni siano molto inclini nel “giudicare” negativamente la classe politica e le istituzioni, oltre che i partiti. Non si sentono coinvolti nel modo giusto e credono che i temi che vengono trattati non siano molto rilevanti per loro, ma troppo orientati a qualcosa di ancora “antico”, infatti, il 52,9% di loro ha affermato che la democrazia è ancora troppo “vecchia” mentre solo il 17,1% crede che si stia evolvendo. Il restante 30% non crede di saper dare una risposta a questa domanda. Emerge quindi che i giovani non si sentano né coinvolti né rappresentati come vorrebbero. In altre parole, non si sentono capiti da chi invece dovrebbe farlo e perciò preferiscono “astenersi” dalla politica e lasciar fare, come se fosse una “causa persa”.

Per quanto riguarda, invece, le domande relative all’e-democracy, sono emersi dati a mio parere preoccupanti. Nel grafico numero 3, infatti, notiamo come solo il 24,3% mostri di sapere cosa sia la democrazia digitale.

### Grafico 3. Cosa significa e-democracy

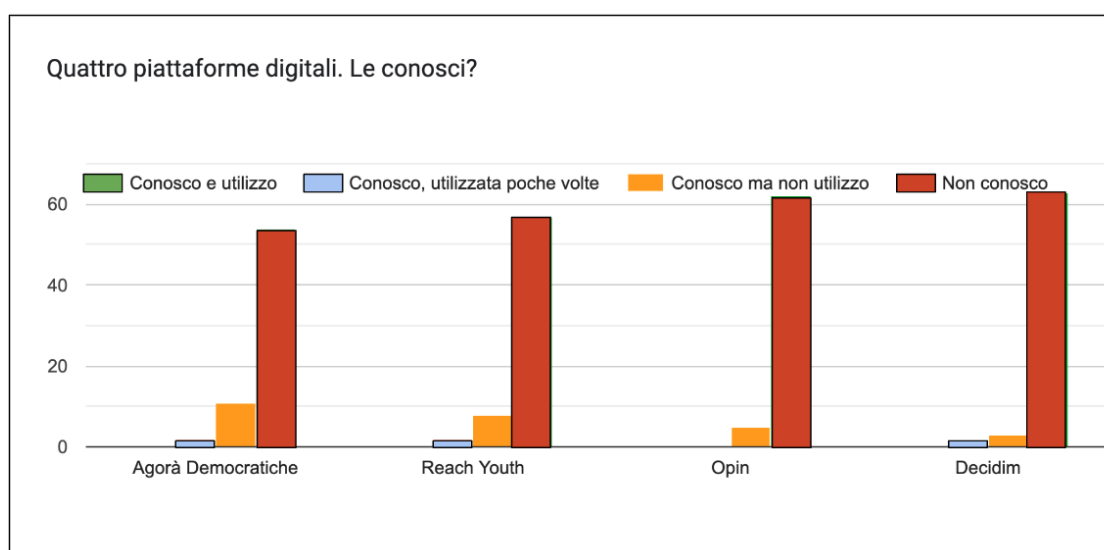


Fonte: elaborazione su dati.

A mio avviso è molto strano che i giovani al giorno d’oggi non sappiano granché al riguardo dell’e-democracy, soprattutto se si ragiona in termini puramente

tecnologici. I giovani, coloro che dovrebbero essere esposti ad un contatto diretto maggiore rispetto alla media della popolazione verso la tecnologia, risultano essere poco informati in merito e ciò farebbe emergere ancora di più la necessità di trovare una struttura e una modalità dell'e-democracy che permetta di arrivare più facilmente ai giovani, incredibilmente essenziali nel coinvolgimento e partecipazione politica. Ancora più preoccupante è il dato che riguarda il grado di conoscenza delle piattaforme online partecipative rivolte ai giovani. Il 60%, infatti, non ne è a conoscenza e il 35,7% le conosce ma non le ha mai utilizzate. Nella domanda sono state prese in considerazione anche 4 piattaforme online specifiche che possiamo analizzare nel grafico numero 4.

**Grafico 4. Le piattaforme partecipative online**



*Fonte: elaborazione su dati.*

Possiamo perciò notare come il valore maggiormente espresso in merito alle 4 piattaforme è quello del “non conosco”. Quali sono le ragioni dietro a questa grande non conoscenza delle piattaforme partecipative online? Ho tentato di comprendere quali effettivamente siano, indagando anche sul grado di utilizzo di internet, svolto dai giovani, e verso azioni quotidiane anche non inerenti al campo politico. Al campione di indagati è stato chiesto quanto frequentemente, nell’anno passato (indicando tra opzioni quali: più di 5 volte - tra 2 e 4 volte - una sola volta - mai), abbiano compiuto determinate azioni, riportate nella tabella numero 5.

**Tabella 5. Le piattaforme partecipative online**

<b>Azioni quotidiane</b>	<b>Valore maggiormente espresso</b>
Comprare un articolo tramite e-commerce	Più di 5 volte (35 votanti)
Leggere articoli online di qualsiasi genere	Più di 5 volte (57 votanti)
Leggere articoli online per informarsi di politica;	Più di 5 volte (39 votanti)
Consultare siti di partiti politici	Mai (29 votanti)
Consultare siti di pubblica amministrazione	Più di 5 volte (23 votanti)
Pagare multe online	Mai (32 votanti)
Fare spesa alimentare online	Mai (40 votanti)
Chiedere informazioni per servizio clienti online	Tra le 2 e 4 volte (27 votanti)
Prenotare visite mediche online	Mai (19 votanti)
Visitare profili social di leader politici	Più di 5 volte (25 votanti)

*Fonte: elaborazione su dati.*

Chiaramente, nella tabella, sono stati riportati i valori con il numero più alto di votazione e, tramite i risultati, mi è possibile avanzare un'ipotesi. Finché si tratta di azioni quali leggere articoli online sulle questioni politiche o consultare i profili social dei leader politici (con post, tweet e descrizioni spesso pungenti) la frequenza sembra essere piuttosto alta. Si tratta infatti di azioni molto comuni se si pensa al fatto che i giovani di oggi vi dedicano al giorno in media 2 ore e 27 minuti, secondo un articolo pubblicato da "DataReportal"<sup>86</sup> nel 2021, progettato per aiutare le persone e le organizzazioni di tutto il mondo a trovare i dati a loro necessari. Quando però si tratta di consultare siti di partiti politici, notiamo come il dato maggiormente espresso è "mai", secondo 29 votanti. Ciò non risulta strano se prendiamo in considerazione l'analisi precedentemente svolta seconda la quale è emerso che i partiti, ad oggi, soffrono di una grave sfiducia da parte dei giovani. Tornando perciò alla questione riguardante le piattaforme partecipative

<sup>86</sup> <https://datareportal.com/reports/digital-2021-october-global-statshot>



digitali, e prendendo in considerazione anche l'uso frequente della tecnologia che viene fatto dai giovani, è preoccupante comprendere come la causa principale sia la mancata informazione. Gli indagati, alla domanda riguardante il perché non usino le piattaforme partecipative digitali, hanno dato le seguenti risposte:

- Non ne ero a conoscenza;
- Non ho fiducia in tali mezzi;
- Non portano ad effettivi risvolti democratici;
- Sono poco coinvolgenti;
- Sono abituato ad altri tipi di partecipazione.

Si tratta di risposte negative che mirano a criticare l'esistenza di tali piattaforme sebbene la maggior parte dei votanti non ne fosse a conoscenza. Sembra perciò chiaro che questo tipo di iniziative andrebbero ripensate in altri termini. Probabilmente non si tratta solo di come sono formulate e del loro scopo, ma più che altro sembrerebbe necessario ripensare a come mostrare e come "far arrivare" tali modalità di partecipazione ai giovani. I servizi che tali piattaforme offrono sembrano essere interessanti e promettere coinvolgimento e partecipazione, ma se non si presentano nel modo giusto, rischiano, come già sta accadendo, di rimanere nell'oblio e di essere persino criticate. Il problema della poca fiducia verso i partiti e verso la politica in generale da parte dei giovani è reale ed è molto grande. Potrebbe perciò essere utile presentare le piattaforme partecipative in altri termini. Ad esempio, come se fossero iniziative nate dai giovani per i giovani, che si pubblicizzano tramite un contatto diretto con i giovani, chiamandoli "uno ad uno", in un primo momento, per proporre loro di prendere parte al progetto o quanto meno per presentarglielo. A mio parere, e quanto anche dimostrano i vari studi che sono stati condotti nell'elaborato, tra i giovani esiste molta disinformazione in merito alle questioni politiche, anche per via dell'utilizzo dei social media che viene fatto. Se perciò si continua a presentare la nascita di piattaforme partecipative online come provenienti da partiti, istituzioni o riforme, che per la maggiore vengono considerate "vecchie" e poco affidabili dai giovani di oggi, si continuerà ad avere una partecipazione bassa e addirittura, come sta già avvenendo, una quasi totale non conoscenza degli strumenti che vengono creati e messi a disposizione. I giovani di oggi votano secondo il sondaggio alle ultime elezioni italiane del 2022 ha votato l'85,7% degli indagati,

ma non conoscono i nuovi mezzi di e-democracy che vengono proposti e, senza partecipazione e coinvolgimento, come può esistere una democrazia?

L'ultima domanda del questionario è stata lasciata aperta, ovvero chiedendo un parere generale riguardante l'e-democracy. Anche in questo caso le risposte risultano essere preoccupanti in quanto, su 70 indagati, hanno risposto solo in 17 di cui 11 erano risposte date da soggetti non informati (le risposte infatti sono state "non ho giudizi, non la conosco"). Le restanti sei fanno invece emergere una grande negatività. I 6 giovani indagati credono che il fatto che la democrazia si sia mossa e si stia muovendo verso implementazioni tecnologiche, sia una buona cosa, ma allo stesso tempo non hanno abbastanza fiducia da sostenere che presto ci saranno grandi cambiamenti positivi.

# Conclusioni

Il presente lavoro di tesi si è posto come obiettivo quello di comprendere se le pratiche di e-democracy abbiano risvolti negativi o positivi nelle loro applicazioni. Il concetto di democrazia in sé, ancora oggi, subisce continue analisi da parte degli studiosi soprattutto per via del fatto che sono molte le interpretazioni e le discussioni in merito. Ad oggi, infatti, possiamo affermare che soprattutto negli ultimi dieci anni, il concetto di democrazia, stia perdendo terreno sempre di più. I partiti hanno perso legittimità, i cittadini si sentono “persi” e si sta perdendo la capacità di creare “consenso”. Non solo generalmente tutti i cittadini si definiscono per la maggiore come scontenti, ma sono soprattutto i giovani ad aver perso fiducia e forse ad averne sofferto di più. Ad oggi le nuove generazioni non sono rappresentate nel modo giusto, e l’economia sembra pagarne le conseguenze ancor di più. Forse è per queste ragioni che si è pensato di dirigersi verso sistemi di implementazioni tecnologiche della democrazia, in modo da poter arrivare a quante più persone possibili e soprattutto cercando di coinvolgere i giovani. Durante l’elaborato è però stato possibile riscontrare gli aspetti negativi ai quali l’e-democracy sta giungendo e che potrebbe continuare a portare con sé. Infatti, come è possibile parlare di e-democracy se già nel concetto base di democrazia ci troviamo di fronte a significativi errori? Tenterò qui di mostrare quelli che a mio parere sono stati alcuni degli errori compiuti dalla democrazia e che, perciò, andrebbero risolti e risanati ancor prima di poter pensare di unire il concetto di democrazia con le ICT, configurando così la democrazia digitale. Il primo errore potrebbe identificarsi nel fatto che la democrazia non ha saputo rappresentare le generazioni future, soprattutto forse non ha saputo fronteggiare l’aumento della popolazione, sacrificando così la rappresentazione del “domani” e concentrandosi solo nell’oggi. Il secondo errore, invece, riguarda il fatto che ha permesso che salissero al potere persone non competenti, in grado di “promettere tutto” e di non mantenere poi le promesse fatte. Il terzo errore è stato quello di non evitare l’avvenire delle crisi economiche, accumulando debiti senza investire. Non è stata in grado di fronteggiarsi con il grande progresso tecnologico, come ad esempio tutelare la privacy dei cittadini nel virtuale o proteggere la divisione della “spettacolarizzazione” con la politica. Tutto ciò è identificabile come quarto errore e, ovviamente, strettamente correlato con il

concetto di democrazia diretta. Come ultimo errore, invece, possiamo notare come la democrazia abbia influito notevolmente al distacco tra cittadini e politica, permettendo che solo le élite governassero le istituzioni politiche. Gli errori non sono pochi e, soprattutto, hanno una grande portata, tanto da far perdere quasi completamente la fiducia ai cittadini, in particolare ai giovani. È per queste ragioni che nasce l'esigenza di dare maggior consapevolezza ai cittadini, sia in termini informativi che in termini di coinvolgimento e, per questa ragione, l'utilizzo dei mezzi tecnologici sembra infatti la miglior soluzione. L'e-democracy nasce quindi con questo scopo, come strumento evolutivo per i cittadini che vivono all'interno della società dell'informazione e che hanno quindi bisogno di accedere a servizi facili, semplici, veloci e che soddisfino realmente le loro esigenze, rendendoli anche partecipi e protagonisti. Non si parla infatti solo di e-democracy, ma anche di e-government, ovvero dell'utilizzo delle tecnologie nel settore pubblico e la possibilità di offrire alle persone servizi pubblici digitali; e anche di e-governance, ovvero della creazione di canali di comunicazione in grado di mettere in contatto specifici stakeholder con il mondo politico e istituzionale. Durante l'elaborato è stato però possibile notare come le grandi promesse e aspettative che si aveva nei confronti dell'e-democracy si siano presto modificate e abbiano, invece, virato verso grandi timori ed incertezze. Precisamente, al capitolo 4, sono stati analizzati i problemi più rilevanti che la democrazia digitale porta con sé, facendo perciò emergere diverse minacce. Prima fra tutte identifichiamo il fatto che la percezione dei cittadini, con l'avvento e l'utilizzo della tecnologia e dei social media, è completamente cambiata. Ciò avviene perché gli uomini iniziano sempre di più a dipendere da quello che viene scritto, e di conseguenza anche da quello che non viene scritto nei sistemi digitali. Si tratta di chi detiene il potere di plasmare e, di conseguenza, controllare le varie preferenze politiche, uccidendo così il pensiero critico. Come seconda minaccia identifichiamo la disintegrazione e polarizzazione del discorso pubblico. Ad oggi sono i sistemi automatizzati a creare per noi le bolle di filtraggio delle notizie, decidendo così, sempre per noi, quali delle tante notizie pubblicate sul web debba apparire sulle nostre pagine di navigazione. Ciò comporta la visione, da parte dei cittadini, di un mondo che potrebbe essere completamente distorto e diverso rispetto a quello che è realmente, soprattutto se si considera il fatto che il web è un luogo nel quale pullulano le fake news, spesso molto difficili da distinguere. La presenza di tali

notizie false innesca nell'individuo ancora più incertezza e sfiducia nei grandi sistemi ed istituzioni politiche. Un'ulteriore minaccia è quella dell'anonimato online che comporta una sorta di "deresponsabilizzazione" dell'individuo, che ora può agire sul web (interagendo sui social o nelle piattaforme partecipative) nascondendo completamente la sua identità. Agire in questo modo, ovvero in anonimato, comporta per forze maggiori, che i cittadini si sentano meno responsabili di ciò che deliberano, perché le loro azioni non sono riconducibili visibilmente a loro. Anche quella della presenza dei "bot" risulta essere una grande minaccia. In poche parole, si tratta di programmi che agiscono nella rete come se fossero delle vere e proprie persone e, infatti, è molto difficile distinguerli. A tutti questi problemi si aggiunge anche il fatto che la democrazia di per sé è un concetto complicato che si trova di fronte a complesse sfide e che richiede perciò una partecipazione informata ed attiva da parte dei cittadini, in particolare dei giovani, e spesso accade proprio il contrario. Le nuove generazioni risultano comprendere i migliori soggetti che possono proporre e perseguire il cambiamento, ma spesso la loro voce non viene neanche presa in considerazione. L'ultimo capitolo dell'elaborato si è infatti concentrato nel sondaggio, svolto dalla sottoscritta, verso un campione di giovani. Il questionario aveva proprio lo scopo di comprendere in che modo i giovani intendano la democrazia e se fossero a conoscenza degli strumenti dell'e-democracy, nata proprio con l'intento di coinvolgere maggiormente i cittadini e le nuove generazioni, ancora più affini all'utilizzo della tecnologia. I risultati che però sono emersi mostrano come i giovani di oggi non si sentano abbastanza coinvolti dalle istituzioni politiche e dalla democrazia in generale e, ancora di più, per la maggiore non sono a conoscenza degli strumenti della democrazia digitale. Sono state presentate loro quattro piattaforme partecipative digitali rivolte ai giovani delle quali non erano affatto a conoscenza. Ciò che è preoccupante è, per l'appunto, il fatto che non ne conoscessero neanche l'esistenza. Credo che ciò non sia dovuto solo dal fatto che la partecipazione giovanile sia sempre più in calo o che ci sia sempre meno interesse da parte dei giovani verso la politica, ma anche dal fatto che le stesse piattaforme non coinvolgono naturalmente i giovani. A mio parere anche queste iniziative dovrebbero essere curate in un modo differente, come presentato nell'ultimo capitolo dell'elaborato, ovvero andando a "chiamare" i giovani chiedendo loro schiettamente di partecipare, facendo

comprendere quanto la loro voce sia importante e quindi non aspettare che siano loro a prendere posizione e ad attivarsi. Chiaramente questa non sarebbe la sola soluzione da dover prendere in considerazione. Una di queste è l'educazione nelle scuole, anche a partire dalla primaria, e quindi l'erogazione di una materia/corso obbligatoria per i giovani studenti che possa informare sull'importanza della partecipazione alla vita politica, oltre che istruire sulle principali nozioni, e anche sull'esistenza e sulla messa in pratica dei servizi reali dei quali possono usufruire. In questo modo si potrebbe tentare di risolvere il problema emerso con il sondaggio svolto nella presente tesi che vedeva il 55,7% dei votanti come non a conoscenza del termine e-democracy. Il problema non è solo che i giovani non partecipano, ma anche che non conoscono. Per coloro che invece si trovano nell'età tra i 18 e i 34 anni bisognerebbe forse ripensare alla struttura dei partiti, favorendo il coinvolgimento di figure giovanili che possano andare in prima linea, rappresentare i giovani stessi tramite i mezzi informativi principali quali social media, televisione, blog e testate giornalistiche online. Forse i giovani, vedendo che sono coinvolti i loro coetanei, si potrebbero sentire più fiduciosi nella politica e più coinvolti. Un altro punto fondamentale potrebbe essere sicuramente quello di inserire all'interno del dibattito politico argomenti che stanno a cuore e sono di interesse dei giovani e chiamarli così a dare opinioni in merito, facendo emergere che i loro pensieri sono importanti. Per fare ciò credo che possa essere utile, soprattutto in una prima fase, dedicare tempo al contatto diretto con le nuove generazioni. Contattarli direttamente quindi tramite i social come Instagram, Facebook, Twitter e anche LinkedIn. Ma potrebbe essere utile anche dedicare attenzione a sorte di referendum online che partono proprio dai social, in quanto è in questo luogo che i giovani si muovono. Chiaramente dovrebbe essere fondamentale poter mantenere questo tipo di contatto sempre e non solo in prossimità delle campagne elettorali. Inoltre, molto importante, sarebbe sicuramente guidare gli stessi leader politici verso una comunicazione più diretta e meno aggressiva, in termini di marketing, da utilizzare con i giovani e mettendo in primo piano le questioni a loro rivolte. Le mie sono solo ipotesi che sicuramente sono già state analizzate e pensate ma che credo fortemente possano fare la differenza se messe in pratica con costanza, per ridare fiducia e coinvolgimento ai giovani verso la politica. Se questi primi passi venissero messi in pratica, credo che anche tutti i servizi e i tentativi di e-democracy potrebbero

goderne e contribuire nel cercare di “cambiare”, o quanto meno migliorare, la struttura democratica.

# Bibliografia

AICHHOLZER, Georg & Allhutter, *Online forms of political participation and their impact on democracy*, Doris, 2011.

BALDWIN-PHILIPPI V. J., *Data campaigning: between empirics and assumptions*, in *Internet Policy Review*, 4, n. 8/2019, pp. 1-17.

BERNARD M., *Principi del governo rappresentativo*, Il Mulino, 2017.

BODÒ B., HELBERGER N., DE VREESE C. H., *Political micro-targeting: a Manchurian Candidate or just a dark horse*), in *Internet Policy Review*, 6, 4, 2017, pp. 1-13; R. LINDER-G. AICHOLZER, *E Democracy: Conceptual Foundations and Recent Trends*, in L. HENNEN, I. VAN KEULEN, I. KORTHAGEN, R. LINDER, G. AICHOLZER, *European E-Democracy in Practice*, Springer, 2020, pp. 27- 39.

BOND R. M., FARISS C. J., JONES J.J., *A 61-million-person Experiment in Social Influence and Political Mobilization*, in *Nature*, n. 489/2012, pp. 295-298.

BONETTI P., *Tecnologia e democrazia*, Nuova antologia. OTT. DIC., 2008, p. 179

CERI P., VELTRI F., *Il Movimento nella rete. Storia e struttura del Movimento 5 Stelle*, Rosenberg & Sellier, Torino, 2017, pp. 35-50.

COLEMAN e BLUMLER, *The Internet and Democratic Citizenship. Theory, Practice and Policy*, Cambridge University Press, Cambridge, 2009.

DE BLASIO E., *E-democracy - Teorie e problemi*, Mondadori Università, 2019.

GUI M., *Cambiamento del consumo mediale e integrazione sociale. Una ridefinizione del campo di analisi*, Quaderni di sociologia.



HABERMAS J., *Storia e critica dell'opinione pubblica*, Laterza 1990 I ed., p.p. 38-39.

HAGUE V.N., LOADER B.D., *Digital democracy: Discourse and decision making in the information age*, Routledge, London, 1999.

MANDATO M., *La partecipazione politica attraverso internet: recenti riflessioni sulla democrazia elettronica*, in *Nomos*, n. 1/2018, p. 5

MILAKOVICH, *Digital Governance: New Technologies for Improving Public Service and Participation*, Routledge, New York-London, 2012.

MISHLER, W., & Rose, R. (1997). *Trust, distrust and skepticism: Popular evaluations of civil and political institutions in post-communist societies*. *The journal of politics*, 59(2), 418- 451.

MOSCA L., VACCARI C., *Nuovi media e politica: una introduzione*, in Id., (a cura di), *Nuovi media, nuova politica? Partecipazione e mobilitazione online da MoveOn al Movimento 5 stelle*, Franco Angeli, Milano, 2011, pp. 13 ss.

PRAISER E., *The Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You*, 2012, Penguin.

RODOTÀ S., *Il mondo nella rete. Quali i diritti, quali i vincoli*, Laterza, Roma-Bari, 2014, p. 6.

STUBBS, R. *The Impact of Telematics on Local Governance and Delivery of Service*, 1998.

SUSSKIND J., *Future politics - Living Together in a World Transformed by Tech*, Oxford University Press, 2018.

# Sitografia

<https://lightyears.blogs.cnn.com/2012/09/12/340000-votes-may-have-come-from-facebook-message/>

<https://notizie.tiscali.it/politica/articoli/elezioni-politici-tik-tok-cosa-ne-pensano-giovani/>

<https://rivista.camminodiritto.it/articolo.asp?id=5767>

<https://rivista.camminodiritto.it/articolo.asp?id=5767>

[https://www.archiviodisarmo.it/view/4SCG9zzTn8KUi\\_0ByxKM5aAzeaag4MPxRks1aiEQlo/valori-atteggiamenti-e-aspettative-dei-giovani-italiani-e-stranieri.pdf](https://www.archiviodisarmo.it/view/4SCG9zzTn8KUi_0ByxKM5aAzeaag4MPxRks1aiEQlo/valori-atteggiamenti-e-aspettative-dei-giovani-italiani-e-stranieri.pdf)

[https://www.istat.it/it/files/2020/06/REPORT\\_PARTECIPAZIONE\\_POLITICA.pdf](https://www.istat.it/it/files/2020/06/REPORT_PARTECIPAZIONE_POLITICA.pdf)

<https://www.linkiesta.it/2018/10/il-futuro-della-politica-e-sul-web-e-i-giovani-hanno-da-insegnare/>

<https://www.savethechildren.it/blog-notizie/safer-internet-day-2020-la-partecipazione-civica-dei-giovani-online>

<https://www.socialmediatoday.com/news/this-is-what-happens-in-an-internet-minute-/>

<https://www.wired.it/attualita/media/2019/01/29/post-truth-post-verita-lee-mcintyre-intervista/>

<https://www.youtrend.it/2020/05/06/italia-digitale-levoluzione-degli-ultimi-10-anni/>

Manuale completo del software Liquid Feedback del Partito Pirata Italiano, in [http://www.primalepersone.eu/cms/uploads/public/Guida\\_LQFB\\_Completa\\_Ver](http://www.primalepersone.eu/cms/uploads/public/Guida_LQFB_Completa_Ver)

PALMER J. *Non incolpare Bat Soup per il virus Wuhan* [Internet] Washington DC (USA): politica estera; 2020. 23 febbraio, <https://foreignpolicy.com/2020/01/27/dont-blame-bat-soup-for-the-wuhan-virus/>

STRAUSS W, Howe N. *Generations: The history of America's future, 1584 to 2069*. 1. New York: Quill; 1991. [[Google Scholar](#)]

WARDLE C., DERAQSHAN H., *Disordine dell'informazione: verso un quadro interdisciplinare per la ricerca e la definizione delle politiche* [Internet] Strasburgo (FR): Consiglio d'Europa; febbraio 2020. p. 109. <https://edoc.coe.int/en/media/7495-information-disorder-toward-an-inter-disciplinary-framework-for-research-and-policy-making.html#>

WARDLE C., *Guida essenziale alla comprensione del disturbo dell'informazione* [Internet] Regno Unito: Firstdraft News; 2020. 23 febbraio, pag. 62. [https://firstdraftnews.org/wpcontent/uploads/2019/10/Information\\_Disorder\\_Digital\\_AW.pdf?x14487](https://firstdraftnews.org/wpcontent/uploads/2019/10/Information_Disorder_Digital_AW.pdf?x14487)

[Wardle, C. & H. Derakshan \(September 27, 2017\) Information Disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policy making, Council of Europe](#)

