

Dipartimento di Scienze Politiche
Cattedra di SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE

**DEMOCRAZIA E WEB 2.0: TRA PARTECIPAZIONE E
MANIPOLAZIONE**

RELATORE

Prof. Emiliana De Blasio
Matr. 073872

CANDIDATO

Eleonora Desiderio

ANNO ACCADEMICO 2015/2016

Democrazia e Web 2.0: tra partecipazione e manipolazione

Introduzione	p. 4
1. Il Web 2.0	p. 7
1.1 Uno sguardo al passato: mass communication, una logica top-down.....	p. 7
1.2 Dal broadcasting alla logica del peer to peer.....	p. 10
1.2.1 Uguaglianza o illusione: il Time e la persona dell'anno nell'era del world wide web.....	p. 13
1.3 Comunicazione online: nuove dinamiche e mentalità.....	p. 15
1.3.1 I Social media.....	p. 16
1.3.2 I Social Network.....	p. 17
1.4 Metamorfosi continua: Web 3.0?	p.18
2. Comunicazione e dinamiche sociali nell'era 2.0	p. 19
2.1 Trasformazione delle dinamiche sociali.....	p. 19
2.2 L'intelligenza collettiva.....	p. 21
2.3 La contrapposizione tra reale e virtuale: pareri discordanti.....	p. 23
2.4 Credibilità del web: una questione controversa.....	p. 26
3. Il Web 2.0 e la politica	p. 30
3.1 Evoluzioni del partito politico e crisi di legittimità.....	p. 30
3.2 Le campagne elettorali online.....	p. 36
3.2.1 Il caso "Obama" nelle elezioni presidenziali americane del 2008.....	p. 37
3.3 Mobilitazione, reclutamento e partecipazione.....	p. 44
3.4 Il Movimento 5 Stelle.....	p. 47
3.4.1 La costruzione del movimento politico online e la sua evoluzione.....	p. 49
3.4.2 Il Movimento 5 Stelle e la comunicazione.....	p. 53
3.4.3 I grillini e la piattaforma 5 Stelle.....	p. 55
3.5 Dalla partecipazione alla manipolazione.....	p. 56

3.5.1	<i>“Telecrazia” e politica online in Italia: tra innovazione e mascheramento delle vecchie logiche</i>	p. 59
4.	Il web 2.0 e la democrazia	p. 62
4.1	L’idea di democrazia: da Pericle ai giorni nostri.....	p. 62
4.1.1	<i>Diversi tipi di democrazia: uno sguardo al passato e alla nascita delle diverse teorizzazioni</i>	p. 63
4.1.2	<i>Cos’è l’e-democracy</i>	p. 69
4.1.3	<i>Da Atene alla e-democracy: utopie e distopie</i>	p. 71
4.2	Democrazia 2.0: potenziale sottovalutato o mera illusione?.....	p. 77
4.2.1	<i>Gli anni Duemila: e-government o e-democracy?</i>	p. 77
4.2.2	<i>I principali modelli di democrazia elettronica</i>	p. 79
4.3	Tra entusiasmi e scetticismi.....	p. 81
4.3.1	<i>Cyber-ottimisti e cyber-pessimisti</i>	p. 81
	Conclusioni	p. 86
	Bibliografia	p. 89

Introduzione

Il progresso tecnologico è da sempre considerato uno dei fattori determinanti di crescita, non solo economica, dei paesi “avanzati”. Con esso, nel corso della storia, si sono sviluppate nuove dinamiche, mentalità e culture, che hanno lentamente permeato ogni ambito della sfera pubblica e privata degli individui: dalla politica all’amministrazione, dalla cultura all’economia, all’istruzione.

A partire dagli anni Ottanta ha fatto il suo ingresso sulla scena mondiale il neonato Internet, un mezzo con potenzialità fino ad allora inimmaginabili. Attraverso di esso il mondo della comunicazione e dell’informazione ha gradualmente subito una radicale metamorfosi: il modo in cui gli individui interagivano tra loro era destinato a diventare un ricordo soppiantato da un nuovo modo di intendere il momento comunicativo. La Rete ha consentito la nascita di un *mondo virtuale*, una sfera pubblica transnazionale e alternativa a quella reale, dove le persone hanno potuto esprimere pareri, creare e divulgare contenuti. Dall’era della *mass communication* in cui gli individui erano fruitori tendenzialmente passivi di flussi di informazione, condizionati da una logica comunicativa *top-down*, ci si è ritrovati in uno scenario completamente diverso e, per certi versi, capovolto. Gli utenti sono diventati autori, il pubblico è diventato attore e diffusore di informazioni.

I *new media* e i *social network* sono solo la punta dell’iceberg di ciò che è stato possibile creare grazie all’utilizzo della Rete: le persone hanno scoperto una modalità nuova di far parte di un qualcosa di più grande, resa possibile anche dal fatto che il mondo online non conosce limiti né spaziali né temporali. Persone con i medesimi interessi, tendenze, passioni, opinioni hanno trovato nella Rete un *medium* perfetto per creare comunità – le cosiddette *virtual communities* – sganciate da vincoli di provenienza, etnia, censo o reddito.

Negli anni Duemila, l’aumento esponenziale di persone divenute *internet users* ha fatto sì che il potere di questo nuovo strumento divenisse tanto forte da non poter passare inosservato agli occhi della politica. Divenuto un obiettivo più che appetibile e una fonte dalle incredibili risorse, Internet ha costretto i sistemi politici contemporanei a ripensarsi e rimodellarsi in funzione di nuove esigenze espresse da un elettorato, da un lato, stanco di un sistema ormai in cancrena e, dall’altro, consapevole di poter fare pressione grazie alla potenza divulgativa e affiliativa favorita dal mondo *online*, che, inoltre, non richiede la presenza di intermediari di alcun genere.

Considerando una politica ormai inefficiente e un sistema democratico rappresentativo languente, l’arrivo di Internet è stato interpretato da molti come l’opportunità di ricondurre la deriva politico-istituzionale contemporanea verso i binari di una più solida e rinnovata democrazia. Le nuove tecnologie, per i più ottimisti, sono l’elemento mancante per far sì che si torni alla forma più pura di democrazia: la democrazia diretta.

Su questo tema tanto si è dibattuto nell’era delle teorizzazioni della democrazia digitale: secondo molti la Rete e una rivoluzione in senso democratico sono due fattori strettamente legati e interdipendenti. Il futuro

delle società contemporanee è destinato ad essere caratterizzato da uno scenario in cui le persone possono finalmente tornare in possesso di un potere effettivo e dirimente nella gestione della cosa pubblica.

Tanti hanno giudicato l'odierno sistema democratico rappresentativo come un qualcosa infettato dai mali della politica, corrotta e subdola. L'unica soluzione, in questa ottica, sembra essere quella di eliminare gli intermediari "tradizionali" dell'agone politico – i partiti e i Parlamenti – e re-instaurare una democrazia sul modello della *πόλις* greca del V secolo a. C. Soluzione possibile unicamente con l'utilizzo delle nuove tecnologie e soprattutto di Internet, i quali consentono, almeno in teoria, di superare l'altrimenti insormontabile ostacolo dei grandi numeri odierni – contrapposti alle realtà numericamente molto limitate, come nel caso dell'Atene di Pericle.

Altri, per contro, sostengono che con Internet si è dato il via all'era della manipolazione e del mascheramento delle vecchie ma pur sempre attuali dinamiche di potere. La spasmodica ricerca di un sistema, che consenta maggiore partecipazione ai cittadini e che permetta ai singoli individui di avere un ruolo attivo e importante all'interno della gestione della *res publica*, ha finito per tradursi in un'analisi falsata di ciò che potrebbe derivare dall'utilizzo di internet in tutti gli ambiti della sfera pubblica in misura tanto massiccia.

Alcuni studi hanno dimostrato come, negli ultimi dieci anni, le persone abbiano sviluppato una fiducia tale verso la Rete da prediligerla agli altri *media*. Ciò ha indotto le oligarchie del mondo reale a servirsene per inviare i propri messaggi, per niente neutri o disinteressati: si parla dunque di processi intenzionalmente manipolativi. Inoltre, il mondo virtuale, se da un lato offre infinite possibilità di informazione, comunicazione, confronto e divulgazione, dall'altro rischia di causare uno svilimento e uno snaturamento del dibattito autentico, *condicio sine qua non* per una democrazia che voglia considerarsi tale.

Tra coloro i quali guardano la Rete con scetticismo e diffidenza si annovera anche chi teme che, al momento della realizzazione di un sistema istituzionale-politico basato sulla veicolazione attraverso Internet – ossia in uno scenario in cui si dovesse effettivamente ritornare ad una democrazia diretta, dove i cittadini sono "bombardati" da domande e questioni referendarie continue, una specie di "botta e risposta" tra istituzioni e popolo – si possa finire, in realtà, per uccidere ciò che di più vitale rappresenta la democrazia stessa. Come ha affermato Norberto Bobbio negli anni Ottanta, nulla è più fatale per una democrazia, se non un eccesso della stessa.

L'idea di un futuro prossimo dominato da una democrazia digitale per alcuni ottimisti è motivo di speranza mentre altri pessimisti ne sono atterriti. Ad oggi il mondo digitale è, per gli ottimisti, il rimedio per sistemi ormai in rovina, essendo in grado di stimolare, favorire e riattivare un sentimento partecipativo nei popoli disillusi e allontanati dalla politica a causa di una crisi dei sistemi rappresentativi senza precedenti. È possibile destrutturare le realtà e riorganizzarle in funzione di un nuovo protagonista, il singolo individuo. Le nuove tecnologie infatti, fanno proprio questo: consentono di ricreare un ambiente al centro del quale si trovi l'individuo, posto che consentono di tarare la realtà a misura d'uomo.

Per contro, i pessimisti ritengono che parlare di democrazia digitale equivalga ad auto-sottomettersi ad un Grande Fratello orwelliano che tutto controlla e tutti comanda, privando, a ben vedere, la comunità della libertà che, anche se a fatica, il sistema “reale” democratico rappresentativo cerca di tutelare. L’illusione di una maggiore partecipazione è una convinzione figlia di un’analisi troppo ottimistica e superficiale di ciò che si nasconde dietro il nome di *nuove tecnologie*. È necessario rendersi conto che, per quanto sulla Rete si possa avere l’impressione di avere tutti lo stesso potere e lo stesso peso, a capo dei colossi di Internet rimangono le stesse oligarchie tanto disprezzate nel mondo reale. Ciò che passa attraverso la rete non è così libero come molti sono portati a credere.

È indubbio che gli impianti politico-istituzionali delle democrazie occidentali vadano ripensati e forse, almeno in parte, smantellati, cercando di rispondere alle nuove esigenze di un mondo che è in continua evoluzione. Il dinamismo può infatti essere considerato la chiave di volta del XXI secolo: le architetture politiche sono intrinsecamente stantie, antiquate e troppo spesso obsolete, mentre Internet, con tutto ciò che ne deriva, si presenta come dinamismo puro. Tuttavia, come si cercherà di capire nel corso della trattazione, è da vedere quale possa essere la soluzione ottimale alla crisi democratica e partecipativa degli anni Duemila – ammesso e non concesso che vi sia – e per quali ragioni. Con uno spirito critico si cercherà di condurre l’analisi su due binari, i “pro” e i “contro” nei confronti dell’implementazione delle nuove tecnologie in tutti gli ambiti della sfera pubblica e privata delle società occidentali. L’indagine convergerà su una conclusione che rimane peraltro aperta, poiché, come detto, il dinamismo convulso e la metamorfosi continua di questo nuovo mondo tecnologico rende in breve obsoleta e dunque inefficiente qualsiasi teorizzazione che protenda ad una previsione a lungo termine.

1. Il Web 2.0

1.1 *Uno sguardo al passato: mass communication, una logica top-down*

Il concetto di “comunicazione”, nonostante un’apparente e ingannevole semplicità, ad un occhio più attento, si rivela essere un complesso processo dietro cui si nascondono numerose variabili e modalità che rendono il termine in sé una *summa* di situazioni molto diverse fra loro. Innanzitutto è necessario individuare gli elementi costitutivi di qualsiasi processo comunicativo: la fonte, il messaggio, il codice, il canale e il destinatario. La fonte rappresenta la persona o l’oggetto che produce il messaggio e quest’ultimo è definibile come l’oggetto di scambio nel processo di comunicazione; il canale è il mezzo fisico attraverso il quale vengono veicolati i messaggi, e infine il codice è un sistema generalmente riconosciuto, accettato e condiviso per l’organizzazione dei segni e dei simboli necessari per la trasmissione (e comprensione) del messaggio da un punto A (fonte) ad un punto B (destinatario)¹.

Appare chiaro come le forme di comunicazione siano una costellazione di combinazioni di fattori che producono diversi risultati. In altre parole, il tipo di processo comunicativo utilizzato è determinato dall’equilibrio e/o dalla relazione presente tra il *sender*, ossia il mittente, e il ricevente, nonché dalla disponibilità dei due poli del processo ad entrare in contatto. Bisogna distinguere, ad esempio, tra comunicazione intesa come trasferimento di influenza o come passaggio di informazioni, o ancora come condivisione, come scambio o come relazione sociale. Insomma, si tende ad ricondurre sotto la semantica di un solo termine un insieme di pratiche diffuse e riconosciute, rischiando di non tenere in considerazione le profonde differenze tra le varie tipologie di relazioni comunicative.

Nel periodo fra i due conflitti mondiali, precisamente nel 1927, il politologo statunitense Harold D. Lasswell, capostipite della *communication research*², pubblicò “Propaganda Techniques in the World War” dove venne presentata per la prima volta la formulazione della “*magic bullet theory*”, anche nota come “teoria dell’ago ipodermico” o “teoria della propaganda”, la quale asseriva proprio che “la comunicazione non sarebbe altro che l’inoculazione di messaggi, idee, orientamenti su un pubblico di massa considerato sostanzialmente passivo e incapace di produrre elaborazioni proprie”³. Si pensi, ad esempio, alla propaganda organizzata dai regimi nazista o fascista⁴: le emittenti radiofoniche trasmettevano messaggi che invitavano la popolazione ad un proselitismo irrazionale in nome di un bene superiore, senza lasciare spazio ad una risposta, ad un confronto o anche alla possibilità di formulare

¹ M. Sorice (2009)

² È una corrente di studio della *mass communication* di cui i primi studi si devono a A. J. Dewey e W. Lippmann

³ M. Sorice (2009, p. 3),

⁴ Nel 1933 in Italia cominciarono le trasmissioni dell’Ente Radio Rurale, emittente radiofonica rivolta agli studenti e agli agricoltori, aveva lo scopo di diffondere il “credo” fascista affinché si potesse attuare la rivoluzione e ri-creazione della razza cui Mussolini puntava

delle opinioni personali e dissenzienti. Il messaggio costruiva la realtà che era necessaria a chi faceva propaganda, riuscendo a determinare o orientare, in maniera inconscia, le scelte negli individui. I citati regimi, infatti, avevano istituito ed organizzato delle vere e proprie “macchine del consenso”.

Risulta quindi evidente come il tema della comunicazione, intesa nello specifico contesto come relazione da uno a molti e segnatamente in un contesto di propaganda, non implicasse una dinamica paritaria tra il punto A e il punto B. In altri termini, il processo comunicativo non implicava una relazione o uno scambio paritario tra fonte e ricevente, bensì si fondava o determinava uno squilibrio a favore della onnipotente e onniscente fonte.

Le forme di comunicazione sono, dunque, plurime a seconda dell'equilibrio e dalla relazione tra i due poli, e dal mezzo di veicolazione del messaggio. Con l'avvento di nuove tecnologie, prima la radio poi la tv (di Internet si dirà più avanti, in ragione delle peculiarità del relativo messaggio), il processo comunicativo ha subito delle evoluzioni strutturali, le quali hanno portato allo sviluppo del concetto di “comunicazione di massa”, che può essere definita come “l'insieme dei mezzi per far conoscere, diffondere e divulgare messaggi significativi, carichi di valori diversi, a un pubblico anonimo, indifferenziato e disperso [...]. La comunicazione di massa utilizza modi e tecniche di trasmissione di natura assai varia: scrittura, audiovisivi, cassette, bande magnetiche, sistemi elettronici, televisione, radio, cinema, stampa, Internet. Attraverso questi modi, tecniche e mezzi si sarebbe venuta creando una nuova cultura che si fonderebbe sui modi di trasmissione utilizzati piuttosto che sui contenuti dei messaggi.”⁵.

Si parla di “massa” e non di persone o pubblico in quanto i mezzi di questo tipo di comunicazione non consentono un rapporto paritario e i destinatari vengono così definiti proprio perché non sono in grado di formulare risposte differenziate visibili ai messaggi trasmessi dai mezzi.

Per fare un passo avanti nell'analisi di questo concetto si consideri la definizione che Ugo Volli offre di comunicazioni di massa come “[...] le tecnologie di comunicazione a larga banda organizzate in broadcasting”⁶. Il termine *broadcasting*⁷ indica un processo comunicativo con un emittente, molti destinatari e la mancanza della possibilità di rispondere all'input ricevuto. Sarà ormai chiaro come sia proprio questa logica *top-down* la chiave di volta della comunicazione di massa: un emittente autorevole e uno o più destinatari passivi rispetto al messaggio trasmesso.

⁵ Enciclopedia Italiana di scienze, lettere ed arti Treccani Online, voce *comunicazione di massa*, <http://www.treccani.it/enciclopedia/comunicazioni-di-massa/> [ultimo accesso 22 Agosto 2016]

⁶ U. Volli (1994, p. 211)

⁷ Questo termine viene impiegato dagli studiosi della sociologia della comunicazione per riferirsi alla diffusione a largo raggio di suoni o di suoni e immagini, attraverso trasmissioni radiofoniche o televisive intenzionalmente rivolte a una audience larga e indifferenziata; vedi *ex multis* M. Sorice (2009)

L'idea di base della comunicazione di massa è che un numero potenzialmente illimitato di individui possa ricevere lo stesso messaggio. Gli studi hanno portato all'elaborazione di teorie sempre più complesse, in conseguenza dell'attenzione degli studiosi focalizzatasi su una serie di variabili che hanno trasformato la percezione di quella che, tra gli anni Venti e Trenta, era ritenuta una "massa" informe di destinatari "apatici", in un fenomeno assai più complesso, in cui i destinatari dei messaggi non sono più tendenzialmente passivi e la connessione tra *media* e riceventi non è più diretta, bensì condizionata da intermediari che ne amplificano e rafforzano il messaggio ⁸. In relazione a ciò, oggi, chiunque voglia organizzare una comunicazione di massa, non può prescindere dall'analisi dei potenziali destinatari⁹. Gli studi sull'audience (*Audience studies*) per allargare quanto più possibile il novero dei potenziali destinatari di un messaggio risultano oggi essenziali nella pianificazione ed organizzazione di comunicazioni di massa.

In conseguenza dell'applicazione delle teorizzazioni sulla comunicazione di massa, sono stati creati simboli finalizzati ad agevolare la ricezione del messaggio e, poi, alla successiva mercificazione di queste stesse forme simboliche. In questo contesto la simbologia è una componente determinante in quanto l'elemento-simbolo è un costrutto culturale, una rappresentazione convenzionale che ha la fondamentale proprietà di sintetizzare messaggi e di comunicarli con immediatezza.¹⁰ Inoltre, una forma simbolica è uno strumento che, anche grazie alla sua vaghezza, permette di creare e rafforzare legami identitari intersoggettivi tra un largo numero di individui e, talvolta, di costruire un vero e proprio immaginario collettivo: per questo motivo è un elemento che nella *mass communication* non poteva mancare.

Nel 1995 un famoso sociologo britannico¹¹, John Brookshire Thompson ¹², ha individuato gli aspetti che contraddistinguono la forma di comunicazione di massa facendo riferimento alle forme simboliche ed al loro ruolo nel processo comunicativo. La prima caratteristica della comunicazione di massa, secondo l'Autore, è la necessaria presenza di tecniche e tecnologie per la produzione e la diffusione dei prodotti medialti (si parla infatti di un'industria dei media); segue poi la mercificazione

⁸ Si consideri in proposito la Teoria del flusso a due fasi di comunicazione (*Two Step Flow of communication theory*) teorizzata da Paul Felix Lazarsfeld nel 1944 e riformulata da Elihu Katz nel 1955; per ulteriori approfondimenti fare riferimento a E. Katz, P. F. Lazarsfeld (1955) "Personal Influence" e E. Katz (1973) "The Two-Step Flow of Communication: an up-to-date report of an Hypothesis" (p. 178 e ss.)

⁹ Per una sintetica panoramica sul pluralismo degli *Audience Studies* si rimanda a M. Sorice (2009, Cap. VII)

¹⁰ Per un approfondimento sul ruolo della simbologia online negli anni dell'avvento delle prime interfacce per Computer si consideri G. Cosenza (2014), "Introduzione Alla Semiotica Dei Nuovi Media"

¹¹ Professore di Sociologia nella facoltà di Scienze Sociali e Politiche all'Università di Cambridge; si considerino particolarmente rilevanti al tema della presente trattazione le pubblicazioni J. B. Thompson (1991) "Language and Symbolic Power", "The Media and Modernity: A Social Theory of the Media" (1995) e "Political Scandal: Power and Visibility in the Media Age" (2000).

¹² J. B. Thompson (1995, pp. 27-31)

delle forme simboliche, ovvero l'assegnazione ai simboli dell'immaginario mediale di un valore grazie al quale possono essere scambiate sul mercato; la separazione strutturale fra la produzione delle forme simboliche e la loro ricezione (ossia il contesto di produzione e quello di ricezione sono sempre disgiunti) è ormai un evidente tratto nella comunicazione mediale moderna. Infine, l'estesa accessibilità delle forme simboliche nello spazio e nel tempo e la circolazione pubblica delle forme simboliche completano il quadro: i messaggi mediati sono accessibili in ambienti lontani da quelli in cui sono stati originariamente prodotti e il fatto che siano accessibili, in linea di principio, a una pluralità di destinatari indefiniti trasforma i prodotti dei media in beni intrinsecamente pubblici e quindi non escludibili e fruibili da una pluralità non limitata di soggetti.

Thompson evidenzia, inoltre, le differenze tra possibili forme di interazione comunicativa¹³: l'interazione faccia a faccia (compresenza dell'emittente e del destinatario che oltre al mezzo di comunicazione verbale utilizzano gesti, espressioni e forme simboliche non verbali di comunicazione), l'interazione mediata (emittente e destinatario sono tra loro distanti o nello spazio o nel tempo e necessitano di un *medium* che veicoli il messaggio) e infine la quasi-interazione mediata. Secondo il sociologo britannico, quest'ultima è la forma di interazione propria dei *mass media*¹⁴, in quanto essa consente, da un lato, di non incorrere in vincoli spaziali e temporali e, dall'altro, di produrre forme simboliche per riceventi non specifici e potenzialmente infiniti. La differenza tra quest'ultima forma di comunicazione rispetto alle altre due sopra richiamate è che non è una forma di interazione dialogica (due persone che parlano *face to face* o un epistolario fra due amici), bensì è una forma comunicativa prettamente unidirezionale.

1.2 *Dal broadcasting alla logica del peer to peer*

Da quanto osservato nel precedente paragrafo, emerge con chiarezza come la comunicazione di massa del secolo scorso sia stata caratterizzata da un dislivello importante fra la sorgente del messaggio e il destinatario, riassumibile nel concetto di una logica *top-down*, quasi completamente unidirezionale. Il motore dell'evoluzione del processo comunicativo è stato senza dubbio il processo tecnologico, il quale con le "nuove tecnologie" ha aperto le porte ad un rapporto che, non senza riserve da parte di molti studiosi, sembrerebbe più paritario. L'apice (apparente) di questa parità tra i poli si è raggiunta con l'avvento e il consolidamento di quello che è noto come *Web 2.0*, che però è solo l'ultimo tassello di un'evoluzione che in due decenni ha sconvolto tutto ciò che riguarda lo scambio comunicativo.

¹³ J. B. Thompson (1995, p. 82 e ss.)

¹⁴ Per evitare confusioni al lettore: per *mass media* si intende l'insieme dei mezzi d'informazione e di divulgazione (giornali, riviste, cinema, radio, televisione) che si servono di linguaggi facilmente comprensibili a qualsiasi livello culturale (approssimativamente tradotto in italiano con mezzi di comunicazione di massa)

Con l'avvento di *Internet*¹⁵ si è aperto il sipario su una realtà virtuale che, in primis, ha consentito una modernizzazione dei processi comunicativi e, poi, ha consentito una velocizzazione del “momento comunicativo” tanto da permettere la simultaneità tra utenti con postazioni in luoghi differenti sul pianeta. L'antenato del web che conosciamo oggi, il cosiddetto *Web 1.0*, consentiva un'interconnessione di utenti basata su siti, portali e piattaforme *online* nei quali gli utenti potevano solo *navigare*, informarsi, leggere e consultare senza però la possibilità di interazione tra chi attuava l'upload del materiale e chi lo consultava. A conferma di ciò, negli anni Settanta e Ottanta gli utenti che popolavano il web erano tutti correlati con ambiti accademici (professori, ricercatori, ecc.), i quali sfruttavano la rete per la posta elettronica, il download di file o consultazione di newsletter su temi specifici¹⁶. Con il primo web, quindi, si è ancora in presenza di una logica comunicativa unidirezionale *top-down*, mancando la possibilità di dialogo, confronto e scambio. Il *Web 2.0*, per contro, si basa su un approccio tra rete e utenti radicalmente diverso e nelle pagine seguenti si aiuterà il lettore a capire la natura di questa rivoluzione.

L'espressione *Web 2.0* risale al 2004 e da allora, nel tentativo di trovare una definizione univoca del contenuto, dei processi e delle peculiarità, si è giunti a due descrizioni definitorie, cronologicamente successive, che, per quanto simili, presentano conclusioni differenti, tenendo in considerazione i cambiamenti avvenuti tra i due momenti. Il primo utilizzo ufficiale del termine può essere fatto risalire a Dale Dougherty, il quale lo utilizzò in ambito lavorativo con Tim O'Reilly, fondatore della *O'Reilly Media*¹⁷, il quale a sua volta nel 2005 cercò di definirlo come segue: “Il *Web 2.0* è la rete come piattaforma, attraverso tutti i dispositivi collegati; le applicazioni *Web 2.0* sono quelle che permettono di ottenere la maggior parte dei vantaggi intrinseci della piattaforma, fornendo il software come un servizio in continuo aggiornamento che migliora più le persone lo utilizzano, sfruttando e mescolando i dati da sorgenti multiple, tra cui gli utenti, i quali forniscono i propri contenuti e servizi in un modo che permette il riutilizzo da parte degli altri utenti, creando una serie di effetti attraverso un'architettura della partecipazione e andando oltre la metafora delle pagine del *Web 1.0* per riprodurre così user experience più significative.”¹⁸ Subentra, dunque, il concetto di “piattaforma” la cui peculiarità è proprio

¹⁵ Si tratta di un'interconnessione globale tra reti informatiche di natura e di estensione diversa ad accesso pubblico che connettono varie tipologie di dispositivi in tutto il mondo

¹⁶ G. Cosenza (2014)

¹⁷ Una nota casa editrice statunitense che pubblica libri e organizza conferenze sulle tecnologie informatiche e le reti

¹⁸ T. O'Reilly (1 Ottobre 2005) “Web 2.0: Compact Definition”, <http://radar.oreilly.com/2005/10/web-20-compact-definition.html> [ultimo accesso 27 Agosto 2016]. Si riporta di seguito la versione in lingua originale: “*Web 2.0* is the network as platform, spanning all connected devices; *Web 2.0* applications are those that make the most of the intrinsic advantages of that platform: delivering software as a continually-updated service that gets better the more people use it, consuming and remixing data from multiple sources, including individual users, while providing their own data and services in a form that allows remixing by others, creating network effects through an “architecture of participation,” and going beyond the page metaphor of *Web 1.0* to deliver rich user experiences”

quella di rendere gli utenti attori co-protagonisti nella formazione, sviluppo ed evoluzione dei contenuti del nuovo web supportati da infrastrutture tecnologiche, appunto le piattaforme. A meno di un anno di distanza, nel 2006, O'Reilly, tentando di dare un più completo ed esaustivo contenuto all'idea di Web 2.0 e distaccandosi da un'ottica puramente informatica, lo definì come segue: “ Il Web 2.0 è un insieme di tendenze economiche, sociali e tecnologiche che formano insieme la base per la prossima generazione Internet- un più maturo e distinto mezzo caratterizzato dalla partecipazione degli utenti, dall'apertura e dagli effetti della rete.”¹⁹

Da queste due definizioni complementari emerge in primo luogo la più eclatante differenza tra il Web 1.0 e il Web 2.0: dalla logica *top-down* si passa ad una logica *peer to peer* che contraddistingue “una relazione in cui l'enunciatore e l'enunciatario web sono *alla pari* dal punto di vista della possibilità di offrire informazioni e/o servizi, possono cioè continuamente scambiarsi di ruolo, ora chiedendoli ora offrendoli”²⁰; in secondo luogo, si comincia a considerare l'influenza su fenomeni sociali ed economici da parte della rete, il mondo “reale” ed il mondo “virtuale” si avviano dunque a diventare due lati della stessa medaglia influenzandosi vicendevolmente.

Il passaggio dal primo al secondo web ha subito un'accelerazione considerevole dalla prima metà degli anni Duemila in poi, quando è iniziato lo sviluppo di siti che permettevano di creare del materiale e condividerlo online, in modo tale che il pubblico virtuale lo potesse consultare e lasciare un “commento”, un'opinione o semplicemente ricondividerlo su un'altra piattaforma. Uno degli esempi più eclatanti di questa nuova filosofia del web è il celeberrimo *Youtube*²¹: una piattaforma che permette agli utenti l'upload pubblico di dati (in questo caso video) sul proprio “canale” (pagina personale ma pubblica dell'utente) e consente a chi prende visione del materiale di lasciare un parere, un giudizio o semplicemente un *like* o *dislike*²² a cui ovviamente può seguire uno scambio di messaggi tra gli utenti. Sembra giunto il momento in cui ognuno possa esprimere la propria opinione, che sia facoltoso o meno, essendo sufficiente un accesso ad internet, e ci si confronta tra pari, *user to user*.

Adesso si può condividere il risultato delle proprie azioni con un pubblico indefinito, al di là dei confini spaziali e temporali; ciò spesso comporta che altri utenti decidano di condividere contenuti altrui su altre piattaforme, creando una sorta di relazione reciproca. Da qui si è giunti alla creazione delle cosiddette *virtual communities*, ossia vere e proprie comunità online, dove gli individui interagiscono

¹⁹ J. Musser, T. O'Reilly (2006, p. 5). Si riporta di seguito la versione in lingua originale: “Web 2.0 is a set of economic, social, and technology trends that collectively form the basis for the next generation of the Internet- a more mature, distinctive medium characterized by user participation, openness, and network effects”

²⁰ G. Cosenza (2014, p. 168)

²¹ È una piattaforma web, fondata il 14 febbraio 2005, che consente la condivisione e visualizzazione in rete di video (*video sharing*)

²² Ci si riferisce alla pratica diffusa sugli odierni social network che consiste nella manifestazione di apprezzamento o meno, attraverso un click su un'apposita icona, per il un contenuto pubblicato da una persona della propria lista contatti.

considerandosi tutti sullo stesso piano. In altri termini, secondo una lettura positiva del fenomeno, sembra che con l'avvento di un mondo virtuale ben più dinamico del precedente, si sia giunti ad un appiattimento su scala globale delle differenze economiche, sociali, culturali che magari nella vita reale non consentirebbero un rapporto paritario con terze parti: su internet si è tutti uguali, tutti hanno lo stesso diritto di condividere dati, tutti hanno la possibilità di esprimere un proprio parere e molto spesso è possibile farlo anche simultaneamente con la persona cui si vuole indirizzare il suddetto parere. In questa ottica sembrerebbe che con questa svolta paritaria, il mondo della comunicazione e informazione top-down sia solo un fenomeno minoritario e ormai in via di estinzione.

Il nuovo mondo virtuale non cessa comunque di evolversi e di intrecciarsi, prima con i blog, che costituivano l'universo virtuale noto come *blogosfera*²³, e poi con i *social network* che ormai rappresentano un'altissima percentuale del tempo speso online, specialmente per gli utenti più giovani. Questo intreccio tra Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, Google Plus, Pinterest²⁴, e tutti gli altri social network, la *blogosfera* e i siti di *user generated contents* ha creato un universo dove “i file personali vengono continuamente condivisi, commentati e discussi in modo trasversale in comunità diverse, passando di mano in mano e di comunità in comunità, in un flusso che ogni giorno cresce e cambia”²⁵.

1.2.1 *Uguaglianza o illusione: il Time e la persona dell'anno nell'era del world wide web*

In un'era scandita dal progresso delle nuove tecnologie, dal conteggio dei *like* e dello *sharing*²⁶, anche il sentire comune è andato incontro ad un'inesorabile evoluzione che ha comportato la formazione di una nuova cultura, si potrebbe dire una “cultura 2.0”, che poggia sul credo in un livellamento delle “discriminazioni” del mondo reale: il web da opportunità potenzialmente a tutti e potenzialmente allo stesso modo. Ma attenzione, questo è un terreno molto scivoloso e si cercherà di spiegare il perché in questo paragrafo.

Intorno all'universo del Web 2.0 si è rafforzata sempre di più l'idea che la rete e la sua logica *peer to peer* renda liberi di esprimere il proprio parere alla pari con qualsiasi altro utente; enunciatario e enunciatore diverrebbero dunque ruoli interscambiabili e sovrapponibili. In poche parole equivarrebbe

²³ Cfr. Cap. 2, Par. 2.2

²⁴ Per maggiori dettagli sulle caratteristiche minime di questi *tool* si faccia riferimento al Cap. 1, Par. 1.3 e 1.3.2

²⁵ G. Cosenza (2014)

²⁶ Per *sharing* o *file sharing* si intende la pratica di distribuire o provvedere l'accesso a informazioni digitali come programmi per computer, file multimediali, documenti o libri elettronici; l'immagazzinamento, la trasmissione e la distribuzione sono metodi comuni del file sharing utilizzando media removibili, server centralizzati, documenti linkati sul World Wide Web e l'uso di reti di peer to peer

a dire che sono sullo stesso livello politici e semplici cittadini, star planetarie e persone comuni, aziende e consumatori.²⁷

Questa idea di uguaglianza, pari opportunità e pari importanza offerta del web è stata esasperata in primis online dagli stessi utenti, che ne hanno fatto oggetto di riflessione e dibattito, e poi anche nella realtà “vera”; la popolarità e l’innovatività del tema ha visto raggiungere il proprio *acme* con la copertina del dicembre 2006 della assai nota rivista “Time”, dove, in occasione della pubblicazione “in onore” della persona dell’anno, invece di pubblicare in copertina – come solitamente avviene – la foto di qualche noto personaggio pubblico, ha scelto di pubblicare un’immagine con raffigurato lo schermo di un Computer, al centro del quale è stata scritta la parola “You”, “Tu”. Alla base dell’immagine segue quella che potrebbe essere una spiegazione di quell’apparente enigma figurale: “Yes, you. You control the Information Age. Welcome to your world” (Sì, (proprio) tu. Tu hai il controllo dell’Era dell’Informazione. Benvenuto nel tuo mondo.).

Il messaggio della copertina del “Time” è decisamente rivoluzionario: da una dinamica mondiale fondata su oligarchie e gerarchie ben definite, si passa alla ribalta della persona comune, ognuno di noi è il nuovo “padrone” dell’“Information Age”. Ponendosi in questa ottica, sul web le dinamiche di potere dovrebbero poter diventare un lontano ricordo, se tutti siamo titolari dello stesso potere. Questo è quello che potrebbe essere dedotto se ci si facesse trasportare dall’impatto emotivo del messaggio appena letto. Tuttavia, se si analizzasse il concetto con coscienza critica ci si renderebbe subito conto che questa esaltata logica del *peer to peer* ha un senso forse a livello teorico, mentre nella pratica le dinamiche di potere hanno perso ben poco della loro tradizionale sostanza.

La realtà che la rete sia potenzialmente accessibile a tutti (basta avere a disposizione un cellulare, uno smartphone o un pc e una connessione ad Internet), senza distinzione di alcun genere, non deve illudere che una volta immessi nell’universo virtuale, ogni utente abbia un valore capitaro. Si pensi al fatto che social network come Facebook e Twitter sono posseduti da multinazionali che controllano tutti i nostri dati, file e informazioni personali che noi carichiamo sui loro server. La democrazia virtuale viene esercitata in un contesto nel quale i padroni delle piattaforme possono condurre colossali indagini di mercato gratuitamente, e comunque possono raccogliere dati circa i gusti, le abitudini e gli orientamenti degli utenti, allestendo così immense banche dati che divengono esse stesse un prodotto suscettibile di essere venduto sul mercato ed i cui contenuti sono utilizzabili anche a scopi diversi da quelli squisitamente economici. Dunque, i soggetti che si confrontano sono, da un lato, multinazionali quotate per miliardi di dollari in borsa e, dall’altro, utenti comuni. Analizzando la questione da questo punto di vista, salta all’occhio come ci si trovi in presenza di asimmetrie enormi, ed in primo luogo mastodontiche differenze a livello economico. Se, dopo la lezione marxiana sulla lettura della storia, si

²⁷ Si faccia riferimento alle osservazioni in M. Sorice (2014)

ritiene correttamente che è il denaro che muove le fila del mondo, questa dinamica inevitabilmente si ripresenta, anche se sotto mentite spoglie, all'interno del Web 2.0.

Ritornando alla specifica tematica del controllo, si consideri, ad esempio, Google e i suoi criteri di ricerca: teoricamente, immesse le parole chiave nell'apposito spazio, i primi risultati offerti dal *search engine* dovrebbero essere tali perché risultano essere i più "cliccati", condivisi e apprezzati dagli utenti stessi che popolano la rete. Con il passare degli anni, dalla fiducia cieca si è passati ad un ragionevole dubbio su tale sistema: il potere che lo stesso Google sostiene di conferire agli utenti, si risolve in una *policy* tutt'altro che chiara e trasparente.²⁸ O ancora, la piattaforma più famosa per l'upload di materiale video, YouTube, non fornisce agli utenti informazioni sui criteri con cui sceglie i video da "consigliare" o da eliminare. Moltissime azioni compiute dagli utenti su suddetta piattaforma, necessitano dell'approvazione iniziale e finale della sede centrale e così facendo il libero arbitrio, la trasparenza e la parità in rete, divengono concetti del tutto relativi.

E' dunque più che lecito dubitare che si possa davvero predicare di un'uguaglianza universale realizzata nell'*online world* e che il popolo degli utenti sia davvero in grado di controllare la tanto rivoluzionaria *Information Age*.

1.3 *Comunicazione online: nuove dinamiche e mentalità*

La comunicazione online è la nuova frontiera delle relazioni interpersonali, attraverso siti, social network, social media e così via si è arrivati a concepire una nuova forma di rapporto personale con il mondo esterno. Ci si scambia idee e opinioni con 140 caratteri, si dimostra approvazione e sostegno con un "like", ci si inserisce in discussioni altrui senza dover chiedere il permesso o alzare la mano. E' comunque un fatto l'influenza esercitata dal popolo virtuale sulle sue componenti individuali e la sua portata è impressionante: si creano delle identità collettive, si forma e si veicola consenso, legami sociali si rompono e si ricostituiscono a velocità spaventose.

Non colpisce dunque come nel mondo della politica non possa più mancare la componente online, che si traduce nella possibilità di raggiungere ed accattivarsi il favore di persone che con una tradizionale campagna elettorale non si sarebbero minimamente smosse.²⁹ Barack Obama fu uno dei primi a realizzare il potenziale della comunicazione online e dopo di lui tutti gli altri.

In rete la comunicazione è mossa in larga parte da una componente emotiva molto forte che crea, dissolve e ricompone legami: I social media e i social network del Web 2.0 impiegano le emozioni per i loro scopi, e siamo noi che, spesso inconsapevolmente, gliene diamo la possibilità. Infatti, un tipico

²⁸ Cfr. Cap. 2, Par. 2.1; G. Cosenza (2014)

²⁹ Per un'analisi completa del topic della comunicazione politica online si faccia riferimento a G. Giansante (2014), "La Comunicazione Politica Online"

fenomeno ascrivibile al nuovo mondo online e diffusosi sempre di più attraverso di esso è il “contagio emotivo”³⁰. Esso è tipico sui social network più diffusi come Facebook³¹ e Twitter³², e consiste nella tendenza a provare emozioni e attuare comportamenti indotti da altri, il tutto inconsapevolmente. La chiave di accesso a questo fenomeno non sta in dichiarazioni esplicite o in forme di comunicazione veicolate attraverso il semplice linguaggio verbale, bensì si basa sulla comunicazione non verbale presente nella costellazione dei sistemi informativi quali i programmi televisivi, il cinema e, soprattutto, il web (social network, e-mail, forum e chat, ecc). Il meccanismo del contagio emotivo ai fini, ad esempio, di una campagna elettorale, potrebbe rivelarsi una carta vincente e determinante per la vittoria o almeno per la diffusione in una cerchia più ampia di persone emotivamente disposte ad accogliere inconsapevolmente il sentire degli altri.

La comunicazione online sta diventando un terreno sempre più fertile in ambiti politici e di *business*, e precisamente per questo motivo è necessario comprendere a fondo quali siano i mediatori di tale comunicazione e le loro potenzialità, in modo da rendere il quadro dei nuovi protagonisti nell’era del web più completo e chiaro.

1.3.1 *Social Media*

Social Media e *Web 2.0* non sono due invenzioni della metà degli anni Duemila ma sono il frutto di un processo evolutivo di un sistema già esistente, sebbene fosse molto lontano da quello con cui si interagisce quotidianamente ai giorni nostri. Si rende dunque necessario fare un piccolo *excursus* storico per ripercorrere il processo che ha portato al prodotto finale: gli odierni Social Media.

Nel 1971 Ray Tomlison³³, programmatore statunitense e “inventore” delle *e-mail*, inviò il primo messaggio testuale tra due computer e meno di 10 anni dopo, nel 1979, Tom Truscott e Jim Elli della

³⁰ Cfr. Cap. 2

³¹ È un servizio di rete sociale lanciato il 4 febbraio 2004, posseduto e gestito dalla società Facebook Inc.; gli utenti possono accedere al servizio previa una registrazione gratuita e, una volta completata, gli utenti possono creare un profilo personale, includere altri utenti nella propria rete sociale, aggiungendoli come "amici", e scambiarsi messaggi. Per personalizzare il proprio profilo l'utente può caricare una foto, chiamata immagine del profilo, con la quale può rendersi riconoscibile e può inoltre aggiungere altri tipi di informazioni (luogo di residenza, scuola frequentata, ecc.)

³² È un servizio gratuito di social networking e microblogging, creato nel marzo 2006 dalla Obvious Corporation di San Francisco, che fornisce agli utenti, attraverso l'omonima piattaforma, una pagina personale aggiornabile tramite messaggi di testo con lunghezza massima di 140 caratteri. Gli aggiornamenti di stato possono essere effettuati tramite il sito stesso, via SMS, con programmi di messaggistica istantanea, posta elettronica, oppure tramite varie applicazioni basate sulle API di Twitter

³³ Raymond Samuel "Ray" Tomlinson (Amsterdam, 23 aprile 1941 – Lincoln, 5 marzo 2016) è stato uno dei programmatori impegnati nello sviluppo di ARPANET (la rete di computer del Dipartimento della Difesa americano che costituisce l'embrione di Internet), e utilizzò la forma embrionale della posta elettronica per l'invio di messaggi tra le diverse Università collegate attraverso questa rete.

Duke University crearono l'Usenet³⁴, un sistema di discussione globale che permise agli utenti della rete di *postare* messaggi pubblici. Tuttavia, l'era dei Social Media come noi li intendiamo oggi, era cominciata circa 20 anni prima, quando Bruce e Susan Abelson fondarono "Open Diary", una versione antica degli odierni social network che collegò utenti di una stessa community che tenevano diari online. In quello stesso periodo cominciò ad essere usato il termine a noi familiare di *blog*, in origine *weblog*.

La crescente disponibilità all'accesso ad una forma sempre più veloce di Internet aggiunse successivamente popolarità al fenomeno dei *blog*, popolarità che condusse nel 2003 e nel 2004 alla creazione di social network come MySpace³⁵ e Facebook. Per rendere ancora più chiaro il concetto di Social Media è necessario fare riferimento a due termini che sono ad essi correlati: Web 2.0 e *User Generated Content*. Del primo si è parlato nei paragrafi precedenti, mentre il secondo necessita di una scrupolosa definizione. L'*User Generated Content* (UGC) è la *summa* di tutti i modi in cui le persone utilizzano i Social Media. Questa terminologia, in auge dal 2005³⁶, è solitamente utilizzata per descrivere le varie forme di contenuto dei vari media, le quali sono disponibili al pubblico online e creati dagli utenti stessi. Affinchè il materiale caricato online sia riconducibile alla dicitura UGC, deve presentare tre caratteristiche: il materiale deve essere pubblicato su un website pubblico o su un social network accessibile ad un gruppo selezionato di persone; è necessaria la presenza di uno "sforzo" creativo e, infine, il prodotto non deve essere stato realizzato in durante pratiche lavorative o professionali.

A questo punto, in virtù di quanto esaminato nel corso del paragrafo, è possibile dare una definizione all'oggetto in analisi: "I Social Media sono un gruppo di applicazioni basate su Internet, fondate sui principi ideologici e tecnologici del Web 2.0, che consentono la creazione e lo scambio di contenuti generati dagli utenti"³⁷. Nonostante sia difficile stabilire delle categorie in cui ordinare la costellazione di *tool* (in italiano: "applicazioni") che popola il web, si possono fare degli esempi: tra le innumerevoli tipologie le più note sono i *Blog* (Tumblr), gli *Online Forum*, le *Multimedia Platform* (Youtube e Flickr) e i *Collaboration Tools* (Wikipedia).

1.3.2 *Social Network*

³⁴ È una rete mondiale formata da migliaia di server tra loro interconnessi, ognuno dei quali raccoglie gli articoli (o news, o messaggi, o *post*) che le persone aventi accesso alla rete inviano in una data gerarchia, in un archivio ad accesso pubblico, organizzato in gerarchie tematiche che contengono vari thread sullo stesso tema (*topic*)

³⁵ Cfr. Cap. 1, Par. 1.3 e 1.3.2

³⁶ A.M. Kaplan, M. Haenlein, (2011), "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media"
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0007681309001232>

³⁷ A.M. Kaplan, M. Haenlein, (2011), "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media"
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0007681309001232>

I Social Network³⁸, letteralmente “reti sociali”, sono il frutto di un determinato tipo di architettura informatica, che ha come scopo di stimolare le persone a connettersi tra loro interagendo online. Internet ne ha permesso uno straordinario sviluppo fino ad arrivare alla creazione di alcuni con diffusione su scala mondiale, quali Facebook, Twitter, Instagram e LinkedIn. Queste reti, mediante una connessione Internet e un browser o delle *App* (per cellulari, smartphone, tablet, ecc.) consentono la gestione dei rapporti sociali degli utenti, i quali interagiscono tramite la comunicazione diretta (chat, “like”, commenti, “poke”) o indiretta (profilo personale, gruppi, luoghi frequentati) e tramite lo *sharing* di materiale testuale e multimediale (foto, video, registrazioni vocali). Nell’ambito dei social network si possono riscontrare delle caratteristiche comuni: creazione di un profilo personale (una pagina dove possono essere inserite informazioni personali, foto, video, ecc.); aggiunta o eliminazione di nuove persone nella propria lista dei contatti; meccanismo per la pubblicazione di materiale ed eventuale condivisione dello stesso; possibilità di accedere al materiale di coloro che fanno parte della lista contatti o di coloro che hanno un profilo interamente pubblico. L’ultima caratteristica comune, sebbene di diverso genere, è la gratuità di questi servizi. Ciò si spiega considerando il business che gravita intorno agli inserti pubblicitari o alle *sponsored pages/profiles* online.

1.4 *Metamorfosi continua: Web 3.0?*

Negli ultimi anni ha cominciato a farsi largo tra i grandi del mondo informatico il termine *Web 3.0* al quale non si è ancora in grado di conferire confini certi e definiti. Sicuramente la numerazione successiva evoca una costante evoluzione che è sempre stata propria delle tecnologie, tuttavia rimane tutt’altro che chiaro cosa ancora possa essere implementato in un mondo virtuale che ormai consente di svolgere qualsiasi attività con una semplice connessione a Internet e un qualsivoglia *device* tecnologico di ultima generazione.

Per cercare di circoscrivere le possibilità (o le aspettative) del futuro *Web 3.0*, si consideri una dichiarazione rilasciata durante il Technet Summit nel 2006 dal fondatore e presidente di Yahoo!³⁹, Jerry Yang: “Il Web 2.0 è ampiamente documentato e discusso. Il potere della Rete ha raggiunto la massa critica, con potenzialità sviluppabili in rete, non solo tramite hardware come *consoles* gioco e dispositivi mobili ma anche attraverso architetture software. Non è necessario essere informatici per creare un programma. Stiamo osservando che ciò che si manifesta nel Web 2.0 e nel Web 3.0 sarà una grande

³⁸ Dall’inglese *social network service*, è un servizio Internet, tipicamente fruibile mediante browser o applicazioni mobili, per la gestione dei rapporti sociali e che consente la comunicazione e condivisione per mezzi testuali e multimediali; le reti sociali permettono agli utenti di creare un profilo, organizzare una lista di contatti, pubblicare un proprio flusso di aggiornamenti e di accedere a quello altrui.

³⁹ È una società fornitrice di servizi internet rivolta al mondo business e consumer, fondata nel 1994 da David Filo e Jerry Yang ed è conosciuta principalmente per la sua funzione di motore di ricerca

estensione di tutto ciò, un vero e proprio mezzo comune [...] la distinzione tra professionista, semi-professionista e consumatore andrà sfocandosi creando un effetto rete per business e applicazioni.”

2. Comunicazione e dinamiche sociali nell'era 2.0

2.1 *Trasformazione delle dinamiche sociali*

Il mondo dentro cui sempre più a fondo si sta sviluppando una nuova forma di esperienza relazionale tra individui è quello creato dai *social media*: questo nuovo ambiente presenta innumerevoli opportunità di comunicazione, che non sono destinate *a priori* a rimanere relegate nell'ambito *online*. Da qui sorge spontaneo il dubbio relativo alla *ratio* della contrapposizione tra il mondo “reale” e quello “virtuale”: ciò che avviene *online* può avere conseguenze, anche importanti, nella vita fuori dallo schermo del computer? Il nuovo sistema comunicativo creatosi in seguito al consolidamento dei *social media* ha comportato che un numero di individui tendenzialmente illimitato avesse a disposizione un ambiente pubblico, senza costi (o quasi) che, con una velocità e capacità di propagazione sconosciuta nel passato, consente la circolazione di idee, informazioni, opinioni e ogni altro tipo di contenuto ⁴⁰. È nelle caratteristiche sopra esposte il motivo dell'utilizzo sempre più diffuso del web nell'ambito dei movimenti sociali: grazie ai social media e in particolare ai *social network*, oggi si può monitorare come, quanto e perché un gruppo di persone interagiscono divenendo parte di una *virtual community*. Allora, grazie ai numerosi *feedback* forniti dalla rete, è possibile ipotizzare con maggiore certezza rispetto al passato, se un determinato evento, gruppo, movimento abbia maggiori o minori possibilità di riuscita e successo.

Il “reclutamento”, dunque, per una “causa” diviene più facile e potenzialmente più diffuso se si considerano la pratica dello *sharing* e del passaparola online: gli utenti, che su Facebook vengono “bombardati” da un determinato tipo di proposta/evento, presenteranno una maggiore predisposizione all'interessamento per quel tema specifico per la ragione che un congruo numero facente parte della propria lista contatti ne parla, lo condivide, lo consiglia, o semplicemente esprime opinioni a riguardo,. Nonostante l'enorme potenziale di cui si è detto sopra, è necessario muoversi con cautela nelle ragnatele di *trending topics* ⁴¹, “Gruppi” e “Pagine” consigliati dai contatti, argomenti di discussione molto *shared*

⁴⁰ G. Giansante (2014, Cap. I)

⁴¹ È un'espressione inglese costituita dal termine *trending* che significa “di tendenza”, “di moda”, e dal termine *topic*, cioè “argomento”, “tema”. Da questa etimologia si ricava quindi la traduzione completa “tema in tendenza”, oppure “argomento popolare”.

e *retweeted*⁴²: la quantità non è mai stato sinonimo di qualità in rete⁴³. Dare la possibilità di esprimersi ad un pubblico potenzialmente illimitato non è necessariamente una forma di ricchezza, in quanto l'attendibilità di quanto messo in circolazione online non è aspetto facile da determinare, ma sul problema della credibilità del web si parlerà più avanti.

I nuovi media mettendo a disposizione “arene” per potenziali confronti, a costi quasi inesistenti consentono una nuova forma di partecipazione e lo sviluppo di un sentire comune largamente diffuso, non limitato da limiti spaziali o temporali, che a sua volta si può trasformare in una forma di *engagement* e *commitment* in grado poi di sfociare, a partire da una embrionale forma di attivismo *online*, alla partecipazione ad un qualcosa “offline”, reale, sotto forma di un'azione collettiva come espressione dell'identità coltivata e sviluppata in rete. I social network offrono possibilità ad attivisti più convinti di avviare un processo di richiamo efficace per accostare ad una causa comune utenti sconosciuti. È quindi possibile creare *ex novo* un attore sociale-politico.

Un'ulteriore tassello che ha modificato le dinamiche sociali online è la convergenza multimediale dei social media⁴⁴. Grazie all'innovazione tecnologica, per diffondere la propria idea come singolo o come collettività e per ricercare una qualche forma di impatto emotivo, si hanno a disposizione foto, video, materiale testuale proveniente da altre fonti, che con un semplice click sull'icona *share*, si ha la possibilità di immettere in uno dei vari *social network* cui si è iscritti. Inoltre, si consideri che un *post* promosso da un “amico” di Facebook verrà tenuto in maggior considerazione dall'utente, rispetto al volantino distribuito per strada da un estraneo.

Da quanto detto emerge come dalla semplice e passiva fruizione di contenuti tipica del Web 1.0, si sia arrivati, con l'aiuto dei *social media*, a consentire all'utente di occupare il proprio spazio *online* in maniera “attiva”; senza dubbio l'utente si sente stimolato ad affrontare la realtà virtuale da “protagonista” in quanto la diffusione degli *user generated contents* e la convinzione di essere circondato e in contatto con pari, secondo la logica del *peer to peer*, consente all'utente di sentirsi a proprio agio, cioè in una situazione non comune in ambienti di raccolta “offline”. È decisamente plausibile che un qualsiasi utente, con gli strumenti mediali a disposizione in rete, si convinca di poter fare la differenza e risvegliare quindi un'interesse attivo in un qualsiasi contesto di suo interesse.

Occorre comunque tenere in considerazione il potenziale rischio di ottenere una completa apatia in ambito *offline*, un'inibizione per tutto ciò che non coinvolga l'uso di una tastiera o di un mouse. La

⁴² Il *tweet* o *retweet* è un messaggio di lunghezza non superiore a 140 caratteri, il cui testo riproduce quello di un altro messaggio con l'aggiunta del nome dell'autore e di un eventuale breve commento, inviato a un sito Internet tramite instant messenger, e-mail o cellulare. Tipico del social network Twitter.

⁴³ G. Cosenza (2014, Cap. VI)

⁴⁴ G. Cosenza (2014)

soddisfazione che deriva dalla “partecipazione online” potrebbe precludere la possibilità che un attore sociale in potenza non si evolva in un attore sociale di fatto. Per contro, l’enorme potenziale della rete, quando è correlato con una ricerca di ambienti realmente democratici, che permettono ad ognuno di esprimere le proprie opinioni, spiega come stia emergendo sempre più una *res publica* virtuale⁴⁵. Ma le infinite possibilità di incontro e dialogo, il potenziale partecipatorio e democratico di cui detto in precedenza, rischia di creare un’amara illusione in quanto non si è in condizione di escludere che consuete dinamiche di potere non si vengano a ricreare online.

2.2 *L’intelligenza collettiva*

Nel corso della trattazione è emerso come lo sviluppo incessante di comunità virtuali e di gruppi di persone, che sono entrate in relazione le une con le altre per interessi comuni, sia ormai un fenomeno normale e consolidato nel mondo virtuale. Partendo ora da un concetto teorizzato in un periodo e in un contesto ancora non pesantemente condizionati e permeati dalle dinamiche dei nuovi *social media*, si cercherà di mostrare al lettore la breve evoluzione della rete di interconnessioni che hanno dato il via ad un nuovo modo di intendere l’approccio personale in rete.

Il primo studioso a utilizzare e spiegare il concetto di *intelligenza collettiva*, in relazione alle evoluzioni tecnologiche e sociali susseguitesisi durante gli anni 90, fu Pierre Lévy. Si consideri la definizione di intelligenza collettiva presentata dall’autore nel 1994: “L’intelligenza collettiva è un’intelligenza distribuita ovunque, continuamente valorizzata, coordinata in tempo reale, che porta ad una mobilitazione effettiva delle competenze. [...]. Il fondamento e il fine dell’intelligenza collettiva sono il riconoscimento e l’arricchimento reciproco delle persone, e non il culto di comunità feticizzate o ipostatizzate”.⁴⁶ Con l’avvento degli anni Duemila, la diffusione a macchia d’olio di Internet e la diminuzione dei costi relativi all’usufrutto della rete, hanno trasformato il concetto di intelligenza collettiva in un fenomeno su scala mondiale. Espressione massima –nei primi Duemila- di intelligenza collettiva era ed è tutt’ora la cosiddetta *blogosfera*: un universo costellato da siti curati e mantenuti dagli utenti stessi, in grado di diffondere pensieri e esperienze attraverso semplici pubblicazioni di materiale testuale; si potrebbero definire, insomma, la nuova frontiera del “Caro Diario”.

Dall’atto della loro nascita fino ai giorni nostri, il numero di blog presenti nella blogosfera è aumentato tanto da non poter essere calcolato e questo perché, per la loro natura intrinseca di “bacheche online”, consentono di interconnettersi fra di loro: ogni *blog* può “sponsorizzarne” altri tramite l’utilizzo di *link*⁴⁷ sulla propria pagina, lo strumento del “commento” ha consentito una veicolazione del

⁴⁵ M Castells (2008)

⁴⁶ P. Lévy (1994, p. 134)

⁴⁷ Si intende un ipertesto, parola o immagine appositamente designata che, quando viene selezionata, determina l’accesso del browser a una nuova pagina web.

tradizionale passaparola che ha reso alcune di queste pagine riconosciute su scala transnazionale e addirittura globale. L'interconnessione massiccia tra pagine personali e *linkografie* ⁴⁸, accomunate da interessi simili, ha fatto sì che si sviluppasse un meccanismo di potenziale visibilità all'interno della rete, che fino a poco prima non era nemmeno lontanamente immaginabile.

Un utente che cura un *blog* produce sostanzialmente contenuti di vario genere, connette ad essi *link* correlati a pagine web di interessi affini, in modo tale da tessere una "rete di link" e connessioni sufficientemente affidabili e coerenti riguardo a quel genere specifico di materiale. Il mondo online con cui ci si confronta oggi ci "propone" di accedere a determinati contenuti solo se questi sono supportati da una sommersa rete di link e connessioni. Si considerino, ad esempio, i risultati del motore di ricerca *Google* ⁴⁹, che, a quanto si dice ⁵⁰, modifica l'ordine dei risultati per una determinata parola o frase, in base ai contenuti che in un certo periodo di tempo hanno ricevuto più "click", visualizzazioni, diffusioni online, ecc.; si tratta dunque di criteri meramente quantitativi e non qualitativi: ciò che viene proposto come primo risultato di ricerca non è *a priori* il migliore. Tutti gli utenti sono in grado di rendersi conto di questa realtà dei fatti e comportarsi di conseguenza nei confronti dei contenuti online? La risposta è spesso negativa, specialmente per quanto riguarda gli utenti del web più giovani.

Per comprendere meglio le applicazioni pratiche del concetto di intelligenza collettiva si prendano in considerazione ad esempio i siti *wiki* ⁵¹, primo fra tutti Wikipedia ⁵², un'enciclopedia online composta dai contenuti e conoscenze che giorno dopo giorno gli utenti condividono con il resto del popolo online e che ognuno ha la possibilità di modificare (in caso di errori o imprecisioni). È il caso di "siti come Amazon.com o Ebay che hanno fatto delle recensioni da parte degli utenti ai libri, agli album musicali e ai film che vendono un modo per attrarre utenti e aumentare le vendite." ⁵³

⁴⁸ Si intende un repertorio di link collegati a pagine web che trattano un dato argomento

⁴⁹ È un motore di ricerca per Internet il cui dominio è stato registrato il 15 settembre 1997, oltre a catalogare e indicizzare le risorse del World Wide Web, Google Search si occupa anche di foto, newsgroup, notizie, mappe, email, shopping, traduzioni, video e programmi creati da Google Inc.

⁵⁰ Si consideri che Google Inc. non ha reso noto in termini chiari e trasparenti i criteri di selezione dei contenuti in seguito ad una ricerca dell'utente, rendendo quindi impossibile stabilire con assoluta certezza la modalità con cui i risultati vengono ordinati o suggeriti (si pensi all'opzione di ricerca "Mi sento fortunato")

⁵¹ Il termine *wiki* deriva da una parola hawaiana che significa "molto veloce". Tra gli utenti della rete si è anche ipotizzato che in realtà *wiki* sia l'acronimo dell'espressione inglese "What I know is" ("Quello che so è"), che descrive la condivisione di conoscenze che i siti di questo genere permettono

⁵² È un'enciclopedia online a contenuto libero, collaborativa, multilingue e gratuita, nata nel 2001, sostenuta e ospitata dalla Wikimedia Foundation, un'organizzazione non a scopo di lucro statunitense; con più di 35 milioni di voci in oltre 280 lingue, è l'enciclopedia più grande mai scritta; è tra i dieci siti web più visitati al mondo e costituisce la maggiore e più consultata opera di riferimento generalista di Internet.

⁵³ G. Cosenza (2014, p. 192)

Il lato della medaglia che molti di coloro che popolano il web non considerano è che se a volte il contenuto di *user generated content-based sites*⁵⁴ risulta ben strutturato e affidabile, in altri casi la fonte dell'informazione può essere del tutto priva di competenze per rendere valido il contenuto condiviso. Per comprovare la veridicità di tale tesi, basterebbe accedere a Facebook e constatare se realmente tutti i contenuti condivisi dai contatti, o sponsorizzati come fossero “Bibbie 2.0”, siano in realtà espressione di competenze solide, ovvero scarse o (addirittura) totalmente assenti dell'utente/Pagina/Gruppo che li ha creati e diffusi.

2.3 *La contrapposizione tra reale e virtuale: pareri discordanti*

Tenendo in considerazione quanto esaminato, si cercherà di trovare una risposta a quella domanda che è sicuramente uno dei nuclei più caldi del dibattito odierno sul tema: “Internet favorisce lo sviluppo di nuove comunità, di comunità virtuali, o, invece provoca l'isolamento personale, recidendo i legami dei singoli individui con la società, e, infine, con il mondo “reale” ?”⁵⁵ La risposta non può essere certa e univoca, dipendendo dalla natura mutevole delle evidenze empiriche di questo mondo *ultradinamico*, ma può comunque costituire uno spunto di riflessione per lo sviluppo di un approccio critico del lettore nei confronti della neonata *web society*⁵⁶. Come in ogni dibattito, ci sono studiosi a favore del fenomeno delle *virtual communities*⁵⁷ e della creazione di *bonds*⁵⁸ in rete, e altrettanti spaventati dalla deumanizzazione cui questa nuova tipologia relazionale sta conducendo.

Uno dei più celebri esperti del tema qui trattato, Manuel Castells, spiega come “Oggi esistono nel mondo milioni di reti di computer, che coprono l'intero spettro della comunicazione umana, dalla politica e dalla religione al sesso e alla ricerca, con il commercio elettronico in posizione centrale nell'Internet contemporanea. [...] Il web ha permesso il raggruppamento di interessi e progetti nella Rete, [...] [e] sulla base di tali raggruppamenti, singoli individui e organizzazioni sono in grado di interagire in modo significativo. [...] Il prezzo da pagare per una partecipazione tanto diversa e diffusa consiste, al tempo stesso, nell'espansione della comunicazione informale, spontanea.”⁵⁹ Questo approccio presenta la realtà oggettiva dei fatti, astenendosi da ulteriori commenti: sarebbe un attentato all'onestà intellettuale del lettore, se non si concordasse che negli ultimi due decenni, la rivoluzione

⁵⁴ In altri termini, siti composti da materiale di vario genere creato e condiviso dagli utenti della rete.

⁵⁵ M. Castells (2008, p. 411)

⁵⁶ In italiano “società della rete”; concetto che sta ad indicare (e, in una certa misura, a confermare) la presenza di una comunità sviluppatasi negli ultimi due decenni, accomunata da interessi analoghi e desiderio di creare interconnessioni con terzi, sia in maniera personale tramite, ad esempio, i Social Network, sia in maniera indiretta tramite la produzione e la condivisione di contenuti

⁵⁷ Ci si riferisce ad un gruppo di persone che si incontrano, discutono e si scambiano informazioni attraverso la rete (gli strumenti utilizzati più frequentemente dagli utenti per interagire sono forum, chat e programmi di messaggistica istantanea)

⁵⁸ Legami

⁵⁹ M. Castells (2008, p. 408)

tecnologica e mediatica ha invaso la realtà preesistente senza curarsi di cosa stava contribuendo a generare. Chi ha avuto la fortuna/sfortuna di nascere prima che l'era del web iniziasse, non può non aver avvertito un cambiamento intrinseco nel modo di concepire le relazioni comunicative: la formalità, il distacco di oggi non hanno nulla a che vedere con quelli di trenta, quaranta o cinquant'anni fa. Le generazioni che ci hanno preceduto, sono cresciute in un mondo dove l'aprirsi senza riserve ad un ambiente comunicativo ampio e variegato non era nulla di auspicabile; le realtà di allora, per quanto già influenzate, almeno parzialmente, dal fenomeno della globalizzazione ⁶⁰, non permettevano che si abbattessero i muri che limitavano le persone ad una forma troppo rigida di formalismi e tradizioni: "io nel mio, tu nel tuo".

Con l'inesorabile trascorrere del tempo e con l'avvento di nuovi mezzi di comunicazione, si è giunti all'abbandono di consuetudini che condizionavano i rapporti tra individui da tempo immemore: vivere la serietà con cosapevolezza e leggerezza al tempo stesso. Con questo non si intende sostenere che formalità, serietà, e (un necessario) distacco non siano più elementi della nostra realtà "virtuale" (e non), tutt'altro: si considerino, ad esempio, conferenze online, colloqui di lavoro su Skype ⁶¹, bacheche virtuali di un'azienda o uno studio professionale, forum di discussione e dibattito su temi particolarmente impegnativi (ad esempio accademici). Ciò che si vuole far intendere è che oggigiorno, specialmente nel mondo online, rispetto non è sinonimo di distacco, formalità non è sinonimo di freddezza: ciò a cui si sta tendendo è un nuovo modo di concepire il valore intrinseco della comunicazione e, allo stesso tempo, ricostruire la percezione del legame che si crea da una nuova forma di interazione. A sostegno di ciò si considerino le parole di Manuel Castells: "la comunicazione online favorisce la discussione disinibita, dando luogo a sincerità nel processo [comunicativo]." ⁶²

Ritornando alle conderazioni riguardanti il popolo del *cyberspazio* ⁶³, un agguerrito sostenitore dei benefici e delle potenzialità delle *comunità 2.0*, Howard Rheingold ⁶⁴, sosteneva che la nascita di una nuova *community* significasse molto semplicemente la creazione di un qualcosa che stimolasse e "invitasse" all'interazione persone con interessi, opinioni, credenze, valori affini e condivisi. In altri termini, creare uno spazio di dialogo e scambio "specializzato" tra persone che nella maggior parte dei casi non avrebbero potuto conoscersi e interagire in altra maniera.

⁶⁰ È un processo d'interdipendenze economiche, sociali, culturali, politiche e tecnologiche i cui effetti positivi e negativi hanno una rilevanza planetaria, tendendo ad uniformare il commercio, le culture, i costumi e il pensiero

⁶¹ È un software proprietario freeware di messaggistica istantanea e VoIP: esso unisce caratteristiche presenti nei client più comuni (chat, salvataggio delle conversazioni, trasferimento di file) ad un sistema di telefonate basato su un network *Peer-to-peer*

⁶² M. Castells (2008, p. 414)

⁶³ È visto come la dimensione immateriale che mette in comunicazione i computer di tutto il mondo in un'unica rete che permette agli utenti di interagire tra loro; il termine oggi è comunemente utilizzato per riferirsi al "mondo di Internet" in senso generale

⁶⁴ Autore del libro "Virtual Communities" (1993)

Per contro, molti studiosi come Mark Slouka e Dominique Wolton⁶⁵, i quali temono la nuova realtà che si sta consolidando, invocano un ritorno al sociale “offline”. Si teme un’alienazione dell’individuo che lo porterebbe ad esprimersi solo in contesti che nella “realtà vera” non esistono, sgretolando l’io capace di entrare in relazione con persone e situazioni fisiche e reali. Si sostiene che il percorso intrapreso non possa condurre se non ad un mondo condizionato dalla carenza di rapporti stabili e, soprattutto, umani. L’interazione che utilizza come tramite un’interfaccia, ha l’effetto di snaturare l’istinto dell’uomo “sociale” fino a condurlo ad una consistente riduzione dei rapporti interpersonali fuori dalla rete.

Quest’ultimo *filone anti-virtuale* considera le comunità reali e quelle virtuali come un *aut aut* che però non ha ragione di esistere. Si parla di due tipi di comunità con regole e modalità di interconnessione diverse, che possono, a ben vedere, influenzarsi in maniera reciproca; in altre parole, in una nuova realtà questi due elementi costituiscono due facce della stessa medaglia, ossia della socialità dell’individuo-utente. Più che considerazioni riguardo al contrasto tra i due mondi, potrebbe risultare più utile, ai fini di un’analisi critica, l’esame delle differenze che intercorrono tra le due realtà. Nella sociologia si ricorre spesso ad una distinzione basata sullo *spessore* dei rapporti tra individui⁶⁶, individuando due tipologie di legami che possono instaurarsi in un processo relazionale: legami forti e legami deboli⁶⁷. La tipologia tipica di rapporto in Rete è la seconda e questo non perché potenzialmente privi di una base di conoscenza reciproca adeguata allo sviluppo del rapporto, bensì perché attraverso un dinamismo convulso di processi comunicativi inarrestabile, è facile che si “taglino i ponti” con determinati utenti (ad esempio in base ad un’opinione espressa da altri che va contro le nostre convinzioni o che indirettamente ci attacca) per poi crearne altri con altrettanta facilità. Il dinamismo e la disinibizione in ambito di comunicazione interpersonale hanno portato le persone a instaurare legami con una certa facilità, che è, poi, direttamente proporzionale alla facilità di reciderli.

Si tenga poi in considerazione un altro aspetto delle comunità online: il potere di propagazione della rete consente di espandere la propria cerchia di contatti in una maniera sconosciuta al passato e dunque non c’è motivo di sostenere che una così grande quantità di legami deboli non possa tradursi in un qualcosa di fisico, che diventi parte della propria realtà “reale”, e possa invece solo essere motivo di

⁶⁵ Mark Slouka (1958) è uno scrittore statunitense che si è dedicato in molteplici opere all’analisi delle conseguenze dell’avvento di Internet e del *cyberspazio*; Dominique Wolton (1947) è un intellettuale e ricercatore francese: i suoi ambiti di ricerca riguardano le scienze della comunicazione e il rapporto che intercorre tra scienza, tecnologia e società.

⁶⁶ Per un approfondimento si consideri l’opera del sociologo statunitense M. Granovetter “La Forza Dei Legami Deboli E Altri Saggi” (1998); in breve, egli riconosce l’enorme potenzialità dei legami deboli in un’ottica di interazione fra individui, analizzando come questi funzionino e si sviluppino nella vita dell’individuo

⁶⁷ G. Cosenza (2014); M. Castells (2008)

isolamento e/o alienazione dell'individuo-utente. La realtà è una, i livelli di interazione tra persone sono diversi, come il “canale” reale e quello virtuale.

Dunque, per dare una risposta alla domanda presentata all'inizio di questo paragrafo, si consideri che un tipo di comunità non esclude l'altra e dunque non ci dovrebbe essere motivo di pensare che le *virtual communities* e i legami che si instaurano al loro interno inducano gli utenti ad isolarsi dal mondo e dalle relazioni fisiche. Ovviamente il mondo di Internet, come ogni cosa, in caso di abuso o di un uso scorretto ed esagerato, può sicuramente condurre a stati di alienazione e isolamento dal mondo “reale”, ciononostante non è possibile demonizzare uno strumento quando la radice del problema è in chi lo utilizza; in altri termini, non si può cercare un “capro espiatorio” creando una proiezione del problema su un qualcosa che in maniera assoluta non è né buono né cattivo, semplicemente esiste ed è al servizio di chi ne vuole usufruire.

2.4 *Credibilità del web: una questione controversa*

In conseguenza a quanto esposto nel corso del capitolo, non sarà anomalo o inusuale se nel lettore si fosse insinuato un dubbio riguardante l'affidabilità e la “solidità” degli *online contents*. Riconsiderando le conseguenze del passaggio ad una logica del *peer to peer*, il lettore ricorderà che nell'era del 2.0 le macchine dell'informazione sono in larga percentuale gli utenti stessi ⁶⁸ : la mole di dati immessi nella rete aumenta esponenzialmente per la presenza di sempre più individui in grado di attuare uno *sharing* disinteressato delle proprie conoscenze o di materiali affini ai propri interessi. Se i canali per diffondere il messaggio si diversificano e si moltiplicano quotidianamente, se la velocità di Internet permette un flusso di informazioni costante e raggiungibile, in potenza, da chiunque abbia accesso a suddetta connessione, e se le fonti di informazioni aumentano esponenzialmente ⁶⁹, sorge spontanea la domanda di come tutto questo possa influenzare l' “ecosistema” mediatico. Quantità e velocità non significano necessariamente qualità – anzi, spesso sono condizioni inversamente proporzionali - e, dunque, risulta opportuno impegnarsi in un'analisi del concetto di credibilità correlato e interconnesso al sistema mediatico online, ma non solo, così da permettere al lettore di considerare gli UGC con maggiore consapevolezza.

Innanzitutto è doveroso delineare con precisione cosa sia la credibilità e da quali variabili dipenda: “[la credibilità] è sempre una relazione tra emittente e ricevente/pubblico, per cui una credibilità universale ed un discredito universale sono i poli estremi di un *continuum* sul quale si collocano concretamente tante forme e modi diversi di credibilità. Spesso chi è credibile presso un interlocutore o un pubblico non lo è nello stesso modo e per le stesse ragioni presso un altro, come mostra, in modo

⁶⁸ Cfr. Cap. 1, Par. 1.3.1

⁶⁹ Si ricordi che la caratteristica fondante del nuovo mondo 2.0 è proprio la possibilità di rendere interscambiabili i ruoli di *fonte dell'informazione* e *destinatario* della stessa, il che rende possibile a chiunque di diventare arciere dell'informazione

estremo ed evidentissimo, il caso di molti leader carismatici. Per i loro seguaci rappresentano delle personalità eccezionali, dotate di qualità quasi sovrumane e di una credibilità illimitata; per gli altri possono apparire come degli esaltati, dei pazzi o dei criminali.”⁷⁰

Dalle parole del sociologo italiano Guido Gili⁷¹ emerge con estrema chiarezza come la credibilità non si riduca ad una qualità intrinseca del soggetto in esame, bensì rappresenti il risultato della percezione e dell’interiorizzazione del rapporto fra emittente e ricevente: la credibilità è, dunque, una relazione influenzata e determinata dalle sensazioni, idee, emozioni, credenze, attitudini del ricevente nei confronti di chi, o cosa, è fonte del messaggio o ne è il diffusore. L’individuo, basandosi su quanto percepisce, crea un costrutto soggettivo - non necessariamente razionale e obiettivo - dell’emittente del processo comunicativo (o informativo) in atto; in altre parole, egli crea una sorta di *idealtipo*. Per esemplificare quanto detto, si consideri la figura del politico italiano negli anni successivi al Secondo Conflitto Mondiale: l’egemonia della Democrazia Cristiana⁷² perdurava grazie all’immagine che essa aveva costruito di sé e dei singoli che ne facevano parte: il politico era un uomo che non poteva non essere savio, equilibrato, risoluto e l’*ars oratoria* non nascondeva inganni, verità parziali o omissioni. In altre parole, al tempo degli inizi della Prima Repubblica (1948-1994), un esponente politico della DC, solo per il ruolo rivestito era ritenuto credibile e degno di fiducia. Ad alimentare questo processo di fiducia quasi - incondizionata intervenne (finendo per essere determinante) il plauso della Santa Sede nei confronti del partito: i cattolici, i quali costituivano un’altissima percentuale della popolazione italiana, basandosi su una fiducia assolutamente cieca nella Chiesa e nei suoi testimoni, non ritenne arduo dare il proprio favore, fiducia e sostegno al partito. La fallacia di questo approccio superficiale e ingannevole sarà una delle conseguenze del crollo del sistema politico italiano verificatosi nei primi anni Novanta⁷³.

⁷⁰ G. Gili (2005, p. 4)

⁷¹ È professore ordinario di Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso la Facoltà di Scienze Umane e Sociali dell’Università del Molise, di cui è stato Preside dal 2002 al 2009. Ha insegnato nelle Università di Bologna e Macerata e dall’anno acc. 2008/09 è docente di Sociologia della comunicazione nella Facoltà di Scienze Politiche dell’Università LUISS – Guido Carli (Roma). Per maggiori approfondimenti sul tema della manipolazione ed influenza mediatica, si considerino i seguenti scritti del Professor Gili: “La manipolazione: peccato originale dei media?” (2001) e “La violenza televisiva” (2006).

⁷² È stata un partito politico italiano di ispirazione democratico-cristiana e moderata, fondato nel 1942 e attivo sino al 1994. Esponenti democristiani hanno fatto parte di tutti i governi italiani dal 1944 al 1994, esprimendo la maggior parte delle volte il Presidente del Consiglio dei Ministri. La DC è sempre stata il primo partito alle consultazioni politiche nazionali a cui ha partecipato, con la sola eccezione delle elezioni europee del 1984 nelle quali il Partito Comunista Italiano (Pci) raggiunse l’obiettivo del sorpasso della Dc solamente grazie alla prematura scomparsa del suo storico leader Enrico Berlinguer, fatto che suscitò verso il partito commozione e solidarietà, esternate dal popolo italiano attraverso il voto. Per maggiori approfondimenti si consideri S. Colarizi (2007) “Storia politica della Repubblica: partiti, movimenti e istituzioni, 1943-2006”

⁷³ Si consideri per un ulteriore approfondimento G.Stella, S.Rizzo (2007), “La Casta - Perché i politici italiani continuano a essere Intoccabili”

Con quanto esposto non si vuole sostenere una tesi negativa nei confronti di chi attribuisce credibilità ad un interlocutore, si vuole però lasciar intendere come questa, specialmente se malriposta - e la conseguente fiducia che ne deriva - sia un'arma affilata il cui manico si trova nella mano dell'emittente; in conseguenza di ciò, è necessario non lasciarsi influenzare eccessivamente da criteri puramente soggettivi ma fondare la propria analisi critica su molteplici variabili caratterizzanti la fonte. Non considerando attentamente la sorgente dell'informazione si rischia di sfociare nella credulità, ossia nell'incapacità di formulare opinioni personali in risposta ad una data informazione, considerata *a priori* certa ed affidabile solo grazie all'identità o al ruolo rivestito dall'emittente. Si noti, inoltre, che un rapporto tanto sbilanciato tra emittente e ricevente rappresenta il primo *step* di un processo comunicativo potenzialmente manipolatorio.

La credibilità può essere considerata come il prodotto di quattro variabili tra loro complementari ed interdipendenti: attendibilità, responsabilità, reputazione e affidabilità ⁷⁴. Un individuo, impresa, partito politico che cerchi di conquistare il favore, l'attenzione, il supporto di terzi deve assicurarsi di curare ogni aspetto: come in un castello di carte, se si trascura anche solo uno degli aspetti sopra menzionati, si rischia di far vacillare la propria posizione – comunque filtrata da criteri soggettivi da ogni singolo individuo. Spostando l'attenzione dall'emittente al ricevente, si può affermare che le “radici” della credibilità sono date da uno spettro cognitivo-etico-emotivo proprio di ogni individuo. Il motore che induce i riceventi a dare fiducia e quindi a ritenere credibile l'emittente sono, secondo Guido Gili, solo tre: “La prima forma di ancoraggio è quella basata sulla conoscenza e la competenza, cioè sullo status di esperto [...]. La seconda forma di ancoraggio è basata sul prestigio-potere-*status*, cioè sulla prossimità della fonte con il centro valoriale della società e la sua collocazione elevata rispetto al sistema delle ricompense sociali. In questo senso la credibilità del comunicatore deriva dal legame percepibile, evidente, con i valori sociali dominanti, oggetto di diffuso consenso, ma anche dalla facoltà di controllare risorse e ricompense sociali, sanzioni e punizioni. La terza forma di credibilità è basata sull'attaccamento, fa leva sulla dimensione affettiva: la credibilità si basa sulla percezione di un comune legame, su una identificazione con la fonte, come accade, ad esempio, in modo esemplare nel corso della socializzazione primaria. La credibilità è associata ad una soddisfazione emotiva, ad uno stato di benessere individuale insito nella relazione.” ⁷⁵

Trasporre queste considerazioni ad un qualcosa che è per natura privo di contesto, come il mondo online ⁷⁶, rende il tutto decisamente più complicato ed incerto. Come analizzato nelle precedenti parti della trattazione, le nuove tecnologie e l'*exploit* di Internet hanno radicalmente cambiato il modo in cui le informazioni vengono create, distribuite e ri-condivise. L'impressionante mole di dati disponibili in

⁷⁴ G. Gili (2005)

⁷⁵ G. Gili (1999)

⁷⁶ Si consideri il concetto già esaminato di “contagio emotivo” (Cfr. Cap. 1, Par. 1.3)

rete, ha comportato uno slittamento in termini di qualità dei contenuti, e non sempre in un'accezione positiva. Allo stesso tempo però bisogna riconoscere come il mondo di Internet sia ormai una della più importanti fonti di informazione, specialmente per le nuove generazioni: bisogna, dunque, “imparare a muoversi” nei meandri della rete. È necessario prestare la massima attenzione e affrontare con cautela i meccanismi che si verificano nel mondo “virtuale”, in quanto da un lato, spesso ci si rapporta a determinati contenuti senza una prospettiva minimamente critica, finendo per alimentare false convinzioni, idee o consolidare notizie non veritiere e infondate; dall'altro lato e altrettanto spesso, non è dato sapere se un certo contenuto sia stato sottoposto ad un vaglio critico o se invece sia solo il risultato di un mediocre “copia e incolla” di dati.

Nell'intento di comprendere come gli utenti approccino un determinato sito web e di ricercare le motivazioni che possano spingere gli individui a considerare affidabile un sito (ma anche un personaggio pubblico, un partito, una pubblicità, ecc.) piuttosto che un altro, sono stati condotti numerosi studi. Bj Fogg ⁷⁷, un rinomato psicologo sperimentale statunitense, può essere senza dubbio considerato un pioniere in questa area di studio; attraverso i suoi numerosi studi empirici ⁷⁸ condotti su larga scala ed elaborati presso l'Università di Stanford ⁷⁹, ha individuato quattro possibili tipi di credibilità per quanto riguarda l'universo dei siti web ⁸⁰: ogni credibilità ha la sua sorgente in un aspetto diverso riguardante il sito o il suo autore. È necessario precisare che una tipologia non esclude l'altra, anzi, potrebbero essere considerate elementi complementari di un unico prodotto finale: la credibilità a “trecentosessanta gradi”. La prima è la credibilità “presunta”, ossia quella che si fonda su ciò che gli individui già sanno o su ciò di cui già sono fermamente convinti (pregiudizi, stereotipi, ecc.); la credibilità “esperita” si basa su ciò che l'utente ha provato stando a contatto con un particolare sito/pagina/canale; la terza è detta credibilità “stimata” proprio perché si basa sulle stime e sui pareri in merito a quel medesimo sito di una fonte esterna, un terzo attore che entra a far parte del processo di attribuzione, o meno, della credibilità; infine, la credibilità “superficiale” trova la sua *ratio* nell'apparenza estetica, ossia nella semplice impressione visiva che l'utente ha del sito subito dopo esservi entrato.

In conclusione, considerando che la disponibilità di informazioni, materiali, contenuti in rete è tendenzialmente infinita, tenendo presente che Internet ha ridotto quasi a zero i costi per la diffusione dei dati, e considerando che l'autorevolezza non costituisce più un pre-requisito per “mettersi in gioco”

⁷⁷ È uno psicologo sperimentale, dirige il Persuasive Technology Lab della Stanford University e insegna, nella stessa Università, presso il Dipartimento di informatica e la School of Education. Al di fuori dell'ambito accademico, è responsabile di progetti di ricerca per aziende che cercano nuovi impieghi per le tecnologie.

⁷⁸ Fogg, B.J., Marshall, J., et al. (2001)

⁷⁹ Si rimanda al sito <https://credibility.stanford.edu/publications.html> per la lista completa (e relativi documenti) delle pubblicazioni dei sopra citati studi empirici condotti presso l'Università di Stanford

⁸⁰ B.J. Fogg (2003, p. 131 e ss.; p. 163 e ss.)

nell'arena virtuale, bisogna maturare una capacità di discernimento per non incappare in clamorosi errori di valutazione che conducono, in ultima istanza, non solo ad una grave disinformazione, ma anche ad un appiattimento dello spirito critico e ad una distorsione della realtà. Il web rappresenta allo stesso tempo una grande ricchezza per la comunicazione e per l'informazione, ma anche una potenziale palude disseminata di "trappole", come luoghi comuni, notizie che si risolvono in un sentito dire o in uno sterile "passaparola", o soggetti che spacciano per reali identità qualcuno o qualcosa che non trovano riscontro fuori dal mondo "virtuale".

3. Il Web 2.0 e la politica

3.1 *Evoluzioni del partito politico e crisi di legittimità*

Nel corso degli ultimi anni si è registrata nelle democrazie occidentali una sempre più diffusa e generalizzata resistenza dell'opinione pubblica a riporre fiducia nella politica, ed in particolare nei suoi attori più importanti, i cosiddetti *partiti tradizionali*⁸¹. In altre parole, la *democrazia dei partiti* si è trovata ad attraversare un periodo tormentato e di profonda crisi, la cui origine è da ricercare nella delegittimazione generale dei partiti politici e nel ridimensionamento del ruolo tradizionalmente attribuito a questo particolare tipo di "associazione di liberi cittadini". Dunque il partito politico non sembra più presentarsi come valido rappresentante ed effettivo difensore degli interessi dell'elettorato.

In una democrazia rappresentativa, come quella italiana, i partiti rivestono il ruolo di intermediari tra i cittadini-elettori e lo Stato, sono – o dovrebbero essere - i custodi degli interessi di chi a loro si affilia e di chi attraverso il voto mira al raggiungimento di determinati obiettivi, che possono essere politici, economici, sociali ed etici. L'attuale crisi delle democrazie rappresentative ha seguito un *iter* che ha condotto, in ultima istanza, alla spasmodica ricerca, prima, e alla nascita, poi, di organismi aventi lo scopo di creare modalità nuove per consentire al cittadino di "far sentire la propria voce". Affinché si possa comprendere come si è giunti all'assetto politico odierno, è necessario ripercorrere brevemente alcuni passaggi dell'evoluzione del concetto, del ruolo e dello scopo di un partito nell'agone politico, con particolare riferimento alla situazione italiana⁸².

⁸¹ F. Raniolo (2002)

⁸² Consideri il lettore che la crisi, di cui detto sopra, ha investito tutte le democrazie rappresentative "occidentali", ma per un'analisi più ragionata si farà riferimento specialmente al caso italiano

Max Weber⁸³ definì negli anni Venti i partiti come “associazioni fondate su un’adesione libera, costituite al fine di attribuire ai propri capi una posizione di potenza all’interno di un gruppo sociale e ai propri militanti attivi possibilità per il perseguimento di fini oggettivi o per il perseguimento di vantaggi personali, o per tutti e due gli scopi.”⁸⁴ Il partito politico, dunque, è nato dall’esigenza di un determinato gruppo sociale di rendere le proprie necessità e interessi in grado di condizionare le dinamiche decisionali di un Paese. In altre termini, sono organi nati per condizionare l’operato dello Stato in funzione di coloro per cui la *res publica*, di fatto, esiste.

Secondo Stein Rokkan⁸⁵, invece, i partiti sono il riflesso naturale di *cleavages*, o fratture, sociali ed economiche, presenti all’interno di ogni popolazione occidentale. Secondo questo Autore⁸⁶, le parallele rivoluzioni nazionale⁸⁷ e industriale hanno creato delle criticità sociali ed economiche, le quali hanno finito per condizionare il successivo sviluppo politico nei vari Paesi, creando un allineamento a lungo termine tra gruppi sociali e partiti politici. In conseguenza di ciò, ancora secondo Stein Rokkan, dalla rivoluzione nazionale e da quella industriale sono derivati complessivamente quattro *cleavage*. La prima rivoluzione, come è facilmente intuibile, si riferisce al processo di formazione e consolidamento dell’identità Stato-Nazione; gli antagonismi, e quindi le fratture da ciò derivanti, si possono raccogliere in due categorie: *territoriali* e *culturali*. Nel primo caso si parla del *cleavage centro-periferia*, provocato dal conflitto tra la cultura tipica dei grandi centri urbani e quella delle province e delle periferie, sempre considerate inferiori e meno rilevanti ai fini della costruzione di un’identità nazionale, con le periferie sempre in funzione del centro.

La seconda frattura derivata da questa prima rivoluzione è di natura religiosa e si è sviluppata dal contrasto tra la centralizzazione e standardizzazione del concetto di Stato-Nazione e i privilegi e le prerogative storicamente riconosciuti alla Chiesa: partiti laici difensori del potere temporale si scontrano con partiti confessionali, paladini del primato della Chiesa e del papato. Ai citati conflitti territoriali e culturali si vanno poi ad aggiungere delle *opposizioni funzionali*, nate in seguito ad un certo grado di consolidamento interno dell’idea di territorio nazionale e un certo livello di standardizzazione culturale al livello europeo. Da qui si giunge all’analisi della seconda rivoluzione, quella industriale, a causa della

⁸³ Karl Emil Maximilian Weber (Erfurt, 21 aprile 1864 – Monaco di Baviera, 14 giugno 1920) è stato un sociologo, filosofo, economista e storico tedesco ed è considerato uno dei padri fondatori dello studio moderno della sociologia e della pubblica amministrazione

⁸⁴ M. Weber (1922, p. 282)

⁸⁵ Stein Rokkan (Vågan, 4 luglio 1921 – Bergen, 22 luglio 1979) è stato un politologo e sociologo norvegese, nonché l’ideatore di una serie di modelli sull’origine dello Stato-nazione in Europa. Si consideri in particolare l’opera “Mass politics” (1970), nella quale viene presentata la citata “teoria dei *cleavages*”

⁸⁶ Per ulteriori approfondimenti in merito alla citata teoria, si faccia riferimento all’opera di S. Rokkan (1970), “Citizens, Elections, Parties: Approaches to the Comparative Study of the Processes of Development”

⁸⁷ Ossia l’affermazione del moderno concetto di identità Stato-Nazione

quale si sono creati, tra il XIX e l'inizio del XX secolo, due ulteriori *cleavage*: il primo, che potremmo definire *settoriale*, proprio del settore dell'economia e consistente la contrapposizione degli interessi agricoli, da una parte, e di quelli industriali dall'altra.

Infine, si può identificare una *frattura di classe*, cioè tra i proprietari dei mezzi di produzione, da un lato, e il ceto proletario dall'altro. Con riferimento a quest'ultimo *cleavage*, che ha rivecutto più attenzione in ambito di politica comparata, in quanto è divenuto la struttura fondante dei sistemi politici di ogni stato europeo, si può rintracciare l'origine di una delle tipologie di partito maggiormente nota, la quale ha, infatti, monopolizzato la scena politica dalla fine del XIX secolo alla seconda metà del XX secolo: il *partito di massa*.

Tuttavia, nell'ottica di un'analisi storica, la nascita della suddetta tipologia di partito in Italia discende in linea diretta dal fallimento del *modus operandi* della classe dirigente liberale, la quale ha egemonizzato senza condizioni la politica della fase post-unitaria. In quel periodo storico, il protagonista indiscusso era il *partito dei notabili*⁸⁸, così denominato in quanto si limitava ad esprimere la rappresentanza e gli interessi di una ristretta oligarchia, formata dagli esponenti delle *élites* sociali ed economiche del Paese. In ultima istanza, è proprio in questo suo tratto elitario che va ricercata la causa del suo tramonto⁸⁹. Con il riconoscimento, per quanto limitato, di diritti civili, sociali e politici alle masse popolari, la classe dirigente liberale – nel caso specifico italiano, protagonista da prima del 1861 fino all'avvento del fascismo – non aveva più i mezzi per mantenere chiuse le porte dell'agone politico a coloro che, come si vedrà, erano destinati a diventare i protagonisti della storia dal secondo dopoguerra in poi⁹⁰. Inoltre, si consideri che le classi liberali non curavano in nessuna misura i bisogni la cui soddisfazione e considerazione veniva richiesta a gran voce dalle classi subalterne o da gruppi sociali che non si rispecchiavano minimamente nell'ideologia delle *élites* liberali. L'unico obiettivo era la tutela degli interessi particolari dell'oligarchia dominante e in ciò va anche ricercata l'origine dell'inerzia di quella classe dirigente di fronte all'ascesa politica di Benito Mussolini.

Come brevemente anticipato, dopo il fallimento della dirigenza liberale e l'esperienza fascista culminata con la partecipazione italiana al Secondo Conflitto Mondiale, ha orientato una vasta fascia dell'opinione pubblica a ritenere che la democrazia andasse tutelata e con essa le persone di cui doveva essere espressione: il popolo tutto. Con l'avvento della democrazia repubblicana lentamente si aprirono le porte alle classi subalterne, si riconobbero diritti politici a fasce sempre più ampie della popolazione e da

⁸⁸ F. Raniolo (2002)

⁸⁹ Consideri il fatto che la fine della classe dirigente liberale fu segnata dall'avvento del Fascismo; le classi dirigenti si limitarono a non reagire di fronte al vilipendio compiuto dai fascisti a danno delle libertà fondanti di un sistema democratico. Risulta dunque logico come a guerra conclusa, alla ricerca di un "nuovo inizio", il popolo italiano cercò nuovi soggetti politici in cui riporre la propria fiducia

⁹⁰ F. Cammarano (2011)

qui iniziò l'affermazione di una nuova forma di associazionismo politico: l'obsoleto *partito dei notabili*, intrinsecamente oligarchico, cedette definitivamente il passo al *partito di massa*. Esso nacque, in principio, dall'esigenza di "inquadrate" e legare insieme singoli individui sotto il vessillo di un'entità ad essi sovraordinata. Ciò si verificò in ragione del fatto che i numeri delle masse popolari potevano divenire determinanti per i processi decisionali democratici e vincolanti per gli indirizzi del Paese. Tuttavia, riuscire a gestire numeri tanto grandi in un universo, come quello politico, le cui regole erano quasi del tutto sconosciute alla stragrande maggioranza della popolazione, era un compito tutt'altro che facile. La visione elitaria della politica, propria della classe dirigente liberale, aveva inibito la considerazione del valore di coloro che per motivi di censo, impiego, istruzione, estrazione sociale erano ritenuti inadatti a quell'ambiente: non era possibile permettere a chiunque di irrompere e "contaminare" quello che, più di un agone politico, si poteva considerare un circolo elitario. Di conseguenza, l'esigenza di armonizzare gli interessi di individui estranei alla realtà politica e di raccogliarli intorno ad un credo comune portò i tradizionali partiti di massa ⁹¹ a dotarsi di strutture organizzative gerarchiche e centralizzate. Risultò da subito necessario disciplinare e controllare i propri militanti, cioè una massa spesso troppo eterogenea, che a tali strutture faceva riferimento e su cui faceva affidamento per la difesa dei propri interessi particolari ⁹². Specialmente nel secondo dopoguerra, si era insinuata anche nel sentimento delle masse popolari la convinzione secondo cui, per avere un ruolo di spessore nel mondo politico, era necessario "unire le forze" in nome di un fine comune. La risposta a questo bisogno erano le strutture dei partiti di massa.

Successivamente, a partire dagli anni Sessanta, la struttura del partito di massa iniziò un processo di metamorfosi terminato con la nascita di quello che Otto Kirchheimer ⁹³ definì il *partito pigliatutto*. Allontanandosi sempre di più dalla tragica esperienza della Seconda Guerra Mondiale, i caratteri distintivi dei vecchi – e ormai antiquati – partiti di massa divenivano sempre meno attrattivi per i loro militanti. Quella forte carica ideologica in nome della quale tutti erano chiamati all'ordine stava scemando, il legame tra direttivo del partito e gruppo sociale era andato via via allentandosi, in quanto si puntava non più ad una compagine ideologicamente forte e compatta, bensì alla mera conquista di seggi elettorali. Per tale motivo era necessario raggiungere un numero sempre più ampio di potenziali elettori, indipendentemente dalla loro fede politica; i partiti cercavano di trascendere gli interessi di specifici gruppi al fine di conquistare una fiducia più generale. In altre termini, "l'emersione del *catch-all party* si deve a molteplici

⁹¹ Nel caso italiano, i maggiori partiti di massa possono essere considerati il Partito Socialista italiano (sin dalla fine del 1800 presentava una configurazione di massa), il Partito Comunista Italiano e la Democrazia Cristiana (entrambi assunsero una conformazione di massa nel secondo dopoguerra)

⁹² Si consideri l'esempio storico del Partito Comunista d'Italia di Amadeo Bordiga e Antonio Gramsci (antenato del Partito Comunista Italiano di Palmiro Togliatti): gerarchia, centralità, ferrea disciplina e indiscussa devozione al manifesto politico del partito erano i tratti distintivi dell'organismo fino a quando non fu messo fuori legge da Benito Mussolini nel 1926

⁹³ Otto Kirchheimer (Heilbronn, 11 novembre 1905 – Silver Spring, 22 novembre 1965) è stato un giurista e politologo tedesco naturalizzato statunitense e fu colui che nel 1966 coniò l'espressione *catch-all party* (*partito pigliatutto*)

fattori, fra cui l'indebolimento dei legami di classe, la diminuzione (o trasformazione) del senso di appartenenza religiosa, l'attenuazione dei conflitti sociali (una caratteristica, quest'ultima, che negli anni Settanta sembrava dovesse affermarsi definitivamente.”⁹⁴

Dunque, il partito politico, nato come organismo di rappresentanza e tutela di interessi specifici di un dato gruppo sociale, è stato caratterizzato da un principio oligarchico condizionato dalla *élites* della classe dirigente liberale, per poi trasformarsi in una struttura gerarchizzata, centralizzata e organizzata (si pensi ai congressi nazionali, ai giornali di partito) atta ad unire tante voci con gli stessi bisogni e le stesse rivendicazioni, per poi divenire un organismo finalizzato alla massimizzazione del consenso elettorale. Intercettare il numero più ampio possibile di elettori era (specialmente nel panorama italiano dell'era repubblicana) la nuova “regola aurea” per la sopravvivenza del partito e del suo potere.

In Italia, nel corso degli ultimi sessant'anni, i partiti (in particolare in alcuni di più recente costituzione) pur essendo rimasti dei *catch-all parties*, hanno presentato una peculiarità che ha finito per trasformare l'idea stessa di politica. Infatti, l'esistenza stessa dell'organismo politico, i suoi obiettivi e la sua presa sull'elettorato dipendono da una figura forte e carismatica: il leader⁹⁵. Il leader è coesione, il leader è il messaggio, il leader è il partito. Si è assistito ad un processo di personalizzazione della politica⁹⁶, che ha finito per deviare l'attenzione dalle reali problematiche del Paese verso gli affari e le vicende personali di una singola persona o di un ristretto gruppo di individui, costituenti il gruppo dirigente⁹⁷. Si pensi, ad esempio, alle elezioni politiche italiane del 2006, il cui dibattito politico si è ridotto alla questione del “fattore B(erlusconi) sì, fattore B no.”⁹⁸

La nascita di *partiti personali* consente di evidenziare “una peculiare vicenda che rinvia alla contaminazione postmoderna di risorse pubbliche e patrimoniali nell'allestimento di disciplinate macchine di sostegno a capo inamovibile. Più in generale è il fenomeno della personalizzazione che accentua nel confronto politico il richiamo del leader rispetto alle preferenze partitiche. La personalizzazione è un fenomeno antico e per certi versi congenito alla competizione di massa, richiesto ai partiti per definire immagini e simboli nella espressione della rappresentanza.”⁹⁹ La popolarità di un partito è data da quanto potere e spazio riesce ad ottenere sui *media*; le vicende politiche vengono romanizzate come fossero *fiction* televisive; i dibattiti si riducono alla contrapposizione tra singoli “personaggi” e a giudizi su vicende

⁹⁴ M. Sorice (2014, pp. 123-124)

⁹⁵ Si pensi a Marco Pannella nel Partito Radicale, a Bettino Craxi nel Partito Socialista italiano, a Silvio Berlusconi in Forza Italia e a Umberto Bossi nella Lega Nord

⁹⁶ Situazione analoga a ciò che avvenne con Benito Mussolini in Italia durante il Ventennio fascista e con Adolph Hitler in Germania durante l'egemonia del nazionalsocialismo

⁹⁷ Si consideri a riguardo l'opera di G. Orsina (2013) “Il berlusconismo: nella storia d'Italia”

⁹⁸ S. Colarizi (2007)

⁹⁹ M. Prospero (2012, p. 113)

personali di esponenti del mondo politico. Come nel caso di Silvio Berlusconi, chi fa più notizia e *antipolitica*¹⁰⁰ vince le elezioni¹⁰¹.

In conseguenza di ciò, gli elettori hanno iniziato a non sentire più un legame diretto con quanto accade nell'universo politico: questo è divenuto sempre più un mondo estraneo alle "persone comuni". Coloro che siedono sulle poltrone del potere beneficiano dei vantaggi che ricevono e vanno alla ricerca di una massimizzazione sempre più esasperata del proprio "tornaconto" e "ciò che ne segue è una crisi di legittimazione; ossia, una diffusa carenza di fiducia nel diritto dei leader politici di prendere decisioni a nome dei cittadini per il benessere della società."¹⁰²

Gli scandali, la corruzione e la scarsa affidabilità di chi abita i palazzi del potere, che hanno contraddistinto la politica italiana, specialmente dagli anni Novanta fino ad oggi¹⁰³, hanno finito col creare un burrone che separa il popolo da coloro che governano (per sé stessi) senza curarsi troppo degli interessi generali di coloro che dovrebbero rappresentare¹⁰⁴. La sfiducia nel sistema partitico, la delegittimazione della figura dell'uomo politico ha indotto le persone a ricercare forme alternative di attivismo sociale, politico e non solo: "la crisi di legittimità politica si manifesta nella mancanza di fiducia della gente nei suoi rappresentanti politici, nel basso livello di partecipazione dei cittadini al processo politico, e nel prevalere delle motivazioni negative nei comportamenti di voto."¹⁰⁵

Con l'avvento di nuove tecnologie e di nuove forme di comunicazione, divengono possibili sia nuove forme di partecipazione sociale e politica per gli individui, sia nuove forme di *recruitment* e mobilitazione di nuovi fidelizzanti/simpatizzanti per i partiti. Quindi, non c'è ragione di dubitare di una possibile ed ulteriore evoluzione della concezione-percezione convenzionale di questa tipologia di associazionismo tra liberi cittadini, per quanto riguardasi la forma che la sostanza. Allo stesso tempo però, è necessario ipotizzare anche una possibile evoluzione, o meglio, involuzione, considerando il legame ormai indissolubile tra i nuovi media e la politica-spettacolo: le metamorfosi socio-comunicative degli ultimi quindici anni hanno, per molti versi, rafforzato ed enfatizzato gli aspetti più vuoti, sterili e

¹⁰⁰ Con questo termine si intende comunemente un sentimento di avversione spontaneo e generalizzato contro la politica che può avere diverse manifestazioni: dall'astensionismo elettorale alla delegittimazione della classe politica, al successo di movimenti neopopulisti grazie al ricorso a formule e slogan che accentuano un senso di rifiuto della politica tradizionale. Tuttavia, in epoca contemporanea, l'antipolitica è spesso sfruttata proprio da uomini politici, i quali, enfatizzando una finta e costruita estraneità al mondo politico tradizionale e presentandosi come semplici "uomini del popolo", cercano di attrarre il consenso di tutti coloro che della politica "tradizionale" sono scontenti (si pensi, ad esempio, al caso dell'imprenditore Silvio Berlusconi, il quale ha fatto dell'antipolitica e del populismo i suoi trampolini di lancio per l'entrata nell'agone politico italiano)

¹⁰¹ G. Orsina (2013)

¹⁰² M. Castells (2009, p. 365)

¹⁰³ S. Colarizi (2007)

¹⁰⁴ F. Raniolo (2002)

¹⁰⁵ M. Castells (2009, p. 464)

superficiali della politica, rendendo normali agli occhi dei cittadini dinamiche che, nella teoria, in un agone politico non dovrebbero essere ammesse. È stato correttamente osservato che “la connessione tra esposizione alla corruzione politica e declino della fiducia politica può essere riferita direttamente al predominio della politica mediatica e della politica scandalistica nella conduzione della cosa pubblica.”¹⁰⁶

3.2 *Le campagne elettorali online*

Come ripetutamente esemplificato nel corso della trattazione, il consolidamento di Internet e il suo uso quasi quotidiano fatto da una parte di percentuale sempre crescente della popolazione mondiale, rendono questo strumento assai utile anche in politica. Infatti esso, nell’universo mediatico, ricopre ormai un ruolo di primaria importanza, in quanto consente di raggiungere un numero di utenti potenzialmente infinito con costi estremamente ridotti. In conseguenza di ciò, non deve stupire il fatto che, nell’ambito della politica contemporanea, la rete sia diventata quasi vitale come fonte di consensi e mezzo di diffusione del manifesto politico. In un’ottica mondiale, tuttavia, è corretto precisare come non tutti i Paesi facciano ricorso nella stessa misura a tale risorsa: come per ogni “nuova pratica” ci sono diversi gradi di standardizzazione interna a seconda del contesto sociale, economico e culturale. Ciò premesso, in questo paragrafo si tenterà di comprendere come la rivoluzione del Web 2.0 influenzi – e, per certi versi, domini – la sfera della comunicazione politica. Si provvederà inoltre a fornire un esempio pratico attraverso l’analisi del caso “Obama” alle elezioni presidenziali statunitensi del 2008.

Per rispondere alla domanda su come la rete riesca a cambiare la politica, è sufficiente pensare alle peculiarità del mondo *online* stesso: larga disponibilità di mezzi per la diffusione a costo (quasi) zero, impressionante rapidità di trasferimento delle informazioni a livello globale e irrilevanza dei confini spazio-temporali. Dunque, in ambito di propaganda politica tutto ciò che nel XX secolo richiedeva ingenti risorse economiche (ma non solo), considerevoli quantità di tempo sia per il raggiungimento di più sostenitori potenziali sia per la diffusione del messaggio, nella prospettiva online è ormai un lontano ricordo. Nell’ambito della *politica online* si possono rintracciare due approcci diametralmente opposti all’utilizzo della rete: il primo prevede la consapevolezza della necessità di un *team* di professionisti, che – grazie ad un’alta professionalità, ad una solida competenza e ad una profonda conoscenza del web delle sue dinamiche e dei suoi *tool* – consentono di massimizzare la possibilità di un esito positivo dello “sbarco” in rete. Il secondo approccio, invece, si traduce in un semplice “esserci”, senza tutte quelle *skills* che però sono il necessario presupposto per una riuscita soddisfacente del progetto politico nell’arena virtuale. In altre termini, è possibile un uso professionale o dilettantesco della rete, fermo restando che l’esistenza di Internet non garantisce il successo in politica. Come ogni strumento, bisogna imparare ad usarlo e per questo è necessaria una formazione professionale che consenta di non limitarsi ad un semplice e sterile profilo su qualche *social network* o pagina web. Essere semplicemente online non genera di per

¹⁰⁶ M. Castells (2009, p. 366)

sé consenso ¹⁰⁷. Affinchè una strategia possa condurre ad un risultato soddisfacente, è necessario che si considerino come presupposti irrinunciabili: da un lato, la trasparenza, l'apertura al dialogo, la coerenza, il rispetto delle opinioni contrarie e dei relativi commenti negativi (ad esempio in un *post* ¹⁰⁸ pubblicato su Facebook), l'autenticità ¹⁰⁹. Dall'altro lato, un investimento considerevole in termini di tempo, risorse umane ed economiche ¹¹⁰. L'*iter* da seguire non è dunque in discesa e privo di ostacoli, la pianificazione è vitale per la riuscita di una campagna (che sia di un politico o di una ONG). Ogni singolo *step* deve essere sempre orientato a tre obiettivi primari: diffondere il messaggio della campagna, stimolare e organizzare la partecipazione non solo *online*, ma anche *offline* e, ovviamente, raccogliere fondi ¹¹¹, sempre tenendo a mente che, al di là dello schermo, ci sono persone e non i numeri di un sondaggio statistico.

Se si considera che oggi è la logica del *peer to peer* a dominare il *Web 2.0*, si potrebbe affermare che oggi, nel XXI secolo, ci sono i presupposti per uno spostamento – o meglio, un ritorno - dell'epicentro del processo politico dai “soliti noti” al singolo cittadino. In altre parole, è ora possibile instaurare relazioni uno a uno con i cittadini, stimolare la partecipazione di persone che, magari, prima si sentivano irrimediabilmente lontane o emarginate dal mondo politico. Ciò è reso possibile dalla possibilità di avere a disposizione una grande quantità di informazioni e ricondividerle, “sponsorizzarle”, in un certo qual modo, e, di conseguenza, sentirsi parte integrante e attiva di un sistema che troppo a lungo ha relegato la maggior parte della popolazione ad un ruolo (quasi) interamente passivo e secondario ¹¹².

3.2.1 Il caso “Obama” nelle elezioni presidenziali americane del 2008

Il caso “Obama” nelle elezioni presidenziali statunitensi del 2008 è emblematico per il raggiungimento “a pieni voti” di tutti e tre gli obiettivi indicati al paragrafo precedente, ma soprattutto per aver lanciato una nuova modalità di strutturare una campagna politica *online e offline*; l'attuale presidente degli Stati Uniti è stato – insieme al suo numerosissimo staff di esperti – il capostipite di una nuova *forma mentis* e di un nuovo approccio alla politica, decisamente più partecipativa e paritaria ¹¹³.

¹⁰⁷ G. Giansante (2014)

¹⁰⁸ Materiale di vario genere pubblicato da un utente sul proprio profilo di un social network, blog, pagina web, ecc.

¹⁰⁹ Consideri il lettore che un contenuto immesso nella rete, rimane lì potenzialmente per sempre e in conseguenza di ciò, coloro che cercano di accattivarsi il favore di terzi mentendo o distorcendo informazioni, rischiano la gogna mediatica poiché le prove per confutare o meno tali contenuti vengono fornite direttamente dalla rete stessa e per questo sono accessibili potenzialmente a tutti

¹¹⁰ Con ciò non si vuole negare quanto sostenuto, ossia che il web presenta costi assai ridotti, ma si vuole puntualizzare che, come nel caso di campagne politiche online, essendo necessari professionisti più che competenti che seguano i vari processi, bisogna essere pronti ad investire in suddette personalità e nell'organizzazione di tutto ciò che precede lo “sbarco” in rete

¹¹¹ G. Giansante (2014, pp. 42 e ss)

¹¹² G. Cosenza (2014)

¹¹³ M. Castells (2009)

Infatti, la grave crisi attraversata dalla politica tradizionale negli ultimi decenni, seguita da una diminuzione considerevole della partecipazione attiva dei cittadini ¹¹⁴, rende, senza dubbio, più significativo e rilevante, ai fini di un'analisi della partecipazione popolare nei sistemi democratici, quanto accaduto negli Stati Uniti d'America tra il 2007 e il 2008: “un'ondata di partecipazione dei cittadini e di entusiasmo politico ha segnato la reviviscenza della democrazia americana sullo sfondo delle dure realtà della guerra e del declino economico, e della dura realtà delle menzogne presidenziali su questioni di vita e di morte.” ¹¹⁵ Il periodo cui qui si fa riferimento e di cui le parole di Manuel Castells fanno trasparire l'indiscussa rilevanza storica – ma anche sociologica e politica - è quello delle campagne elettorali dei candidati alla Casa Bianca, riferendosi specialmente a quella del democratico Barack Obama, la quale può senza dubbio essere considerata un *unicum*. Nel 2008, dopo circa un trentennio i cittadini americani sono tornati ad essere co-protagonisti del processo politico-elettorale e di seguito si tenterà di illustrare come ciò sia stato reso possibile.

Barack Hussein Obama II, un giovane uomo politico afroamericano di origine keniana con un cognome musulmano, è riuscito, nell'era della personalizzazione della politica, a costruire un programma politico su una personalità insolita e “nuova”. Obama, già senatore democratico dell'Illinois, è risultato essere una ventata di aria fresca in un ambiente che da quasi un decennio appariva immobile e, per certi versi, apatico. Non deve sorprendere, infatti, come il suo bacino di consensi comprendesse elettori di ogni età, genere, provenienza ed etnia. Ma ciò che può essere definita come la peculiarità della campagna dell'attuale Presidente è stata la “rinascita” del voto giovanile. Tra il 2007 e il 2008 i neo-registrati alle liste elettorali, per la prima volta dopo gli anni Settanta, hanno raggiunto cifre da capogiro ¹¹⁶. Sicuramente un fattore determinante in questo *trend* crescente di partecipazione politica è stata l'influenza esercitata sulla popolazione statunitense dai candidati, e soprattutto di Obama, attraverso il Web 2.0. La generazione cresciuta nell'era di Internet, ha finito per essere trascinata e stimolata da un'interattività senza precedenti e da un coinvolgimento quasi-diretto con il mondo politico. Questo rispecchia fedelmente l'obiettivo irrinunciabile di Obama: aprire un dialogo con le persone e instaurare relazioni il più possibile personali con coloro che cercavano risposte dopo otto anni di insoddisfazione e dolore ¹¹⁷. Si converrà, dunque, che in questo panorama socio-politico, un buon uso della rete è risultato determinante.

¹¹⁴ Cfr. Cap. III, Par. 3.1

¹¹⁵ M. Castells (2009, p. 464)

¹¹⁶ Dieci stati aumentarono le loro liste elettorali di una percentuale tra il 10 e il 25 per cento; tra il 1° gennaio e il 24 marzo 2008 più di trecentomila nuovi elettori si iscrissero alle liste dei democratici. Per una consultazione dei dati ufficiali si rimanda alle tabelle presenti nell'opera di Manuel Castells (2009) “Comunicazione e Potere”, Cap. V

¹¹⁷ Si fa riferimento alle guerre in Afghanistan (2001-in corso) e Iraq (20 marzo 2003 – 18 dicembre 2011) di cui l'ex-presidente George W. Bush si era fatto grande promotore: entrambe hanno avuto come unico risultato un numero inimmaginabile di vittime e un bilancio delle spese militari decuplicato rispetto ai limiti di budget imposti da un sano bilancio statale, il che, infatti, ha ridotto in ginocchio l'economia del gigante statunitense

Sfruttando l'interattività del Web 2.0 e dei suoi *tool*, la campagna di Barack Obama ha cambiato il modo in cui gli uomini politici "organizzano" i propri sostenitori, le modalità di "presentazione" ai potenziali elettori e di instaurazione di un rapporto duraturo con i propri "fedeli". Attraverso Internet Obama è riuscito a fare ciò che in un passato non troppo lontano avrebbe richiesto la collaborazione di un esercito di volontari e professionisti sul territorio. Si considerino, ad esempio, i video girati per la campagna del presidente e pubblicati su Youtube ¹¹⁸: per quanto possa sembrare un'iniziativa scontata e con una rilevanza marginale, questi hanno registrato un interesse di gran lunga superiore ai dispendiosi *spot* pubblicitari di pochi secondi sulle reti televisive nazionali.

Per capire come questo sia stato possibile, basti pensare alla dicotomia tra libera scelta e imposizione: la dinamica di YouTube prevede che la visione di un video sia scelta dall'utente o consigliata da altri utenti "amici" dello stesso. Invece, per quanto riguarda la televisione, gli *spot* sono propinati al pubblico senza che questo possa decidere se vederli o meno, per altro interrompendo il programma che si stava guardando. Inoltre, come già scritto, ciò che viene caricato online rimane sempre disponibile, così da permettere alle persone di ascoltare e riascoltare i discorsi dei candidati, le conferenze stampa, i comizi e le interviste, il tutto, ovviamente, a costo zero per gli utenti. Si consideri, inoltre, che l'utilizzo di Internet richiede autenticità ¹¹⁹. Da qui deriva la predilezione del pubblico per la rete piuttosto che per la televisione, la quale è un *medium* che soffre di una considerevole diminuzione di credibilità: la Tv tende a far vedere un qualcosa di confezionato in modo tale che per il pubblico possa andar bene, che è costruito *ad hoc*. Al contrario, Internet rende visibili le cose per ciò che sono, o meglio, mette a disposizione gli strumenti e le informazioni per contestare la veridicità di qualsivoglia argomento. In altri termini, il vantaggio di avere a disposizione uno strumento che moltissime persone ritengono affidabile e credibile, se opportunamente sfruttato, può portare a esiti più che positivi come, ad esempio, in tempo di campagna elettorale.

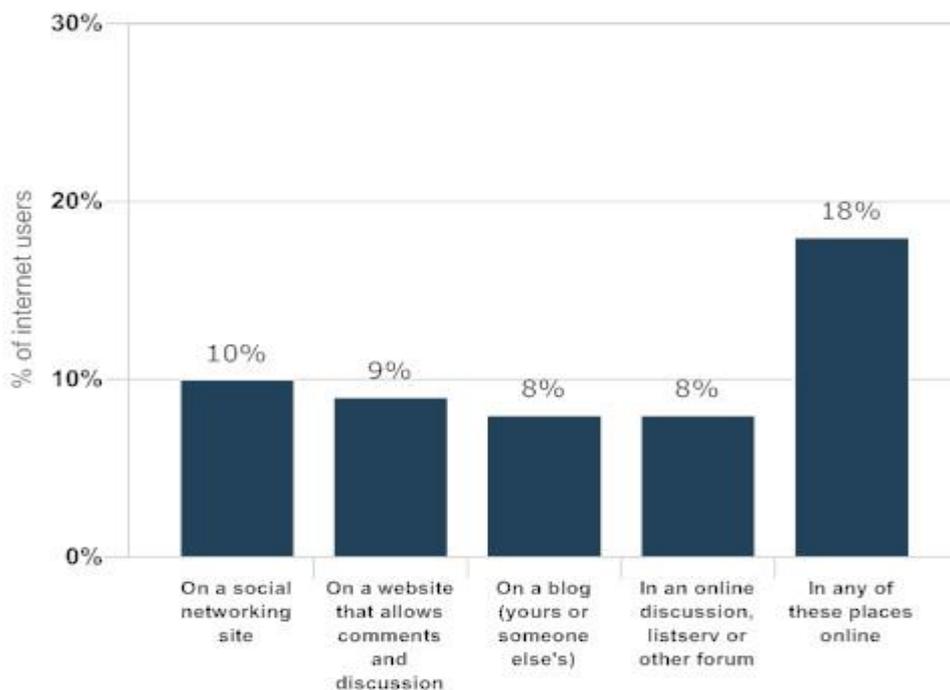
¹¹⁸ Oltre ai video girati dallo staff del candidato, si considerino anche (e soprattutto) i video girati da terze parti a sostegno della campagna. In favore di Barack Obama, ad esempio, è stato girato dal cantante e rapper statunitense Will.I.Am un video musicale, diffuso su YouTube e su www.DipFive.com il 2 febbraio 2008, nel quale appaiono numerose personalità dello spettacolo e della musica americana, i quali, riproponendo in forma cantata le parole del famoso discorso di Obama "Yes, We Can", dimostrano il loro appoggio al candidato e invitano i propri *fan* al voto (per il video su Youtube si faccia riferimento al seguente link: <https://www.youtube.com/watch?v=jjXyqcx-mYY>)

¹¹⁹ Internet può essere considerato come un'arma a doppio taglio poiché se da un lato consente di diffondere il proprio messaggio ad una velocità impressionante e a tutti coloro con una connessione internet, dall'altro fornisce (a chi sa cercare) tutte le informazioni necessarie per effettuare "smascheramenti" davanti a notizie distorte o non veritiere

Secondo quanto riportato da uno studio-sondaggio effettuato dal Pew Research Center ¹²⁰, più del 60% di utenti della rete durante il periodo in esame si sono collegati online per seguire le ultime novità, cercare informazioni sulla campagna politica o parteciparvi del 2008, come risulta dalle tabelle che seguono ¹²¹.

The online participatory class

One in five internet users has posted political commentary online



Pew Internet & American Life Project Post-Election Survey, November-December 2008. Margin of error is +/-3% based on internet users (n=1,591).



Figura 1 "La classe di coloro che hanno partecipato online. Uno su cinque tra gli utenti della rete ha postato commenti politici online..."; Fonte: <http://www.pewinternet.org/files/old-media/Infographics/Report%20Infographics/2009/6%20-%20The%20Internet%20and%20>

¹²⁰ E' un *think tank* statunitense con sede a Washington che fornisce informazioni su problemi sociali, opinione pubblica, andamenti demografici sugli Stati Uniti ed il mondo in generale. Conduce sondaggi tra l'opinione pubblica, ricerche demografiche, analisi sul contenuto dei media, e altre ricerche nel campo delle scienze sociali empiriche. Non prende esplicitamente posizioni politiche; <http://www.pewresearch.org/>

¹²¹ Per ulteriori approfondimenti sul report finale di tale studio, si consideri la pagina web <http://www.pewinternet.org/2009/04/15/the-internets-role-in-campaign-2008/>

The growing audience for online political news

The % of adults who go online for news or information about politics or the election

	1996	2000	2004	2008
	%	%	%	%
Among all adults	4	18	29	44
Among internet users	22	33	52	60

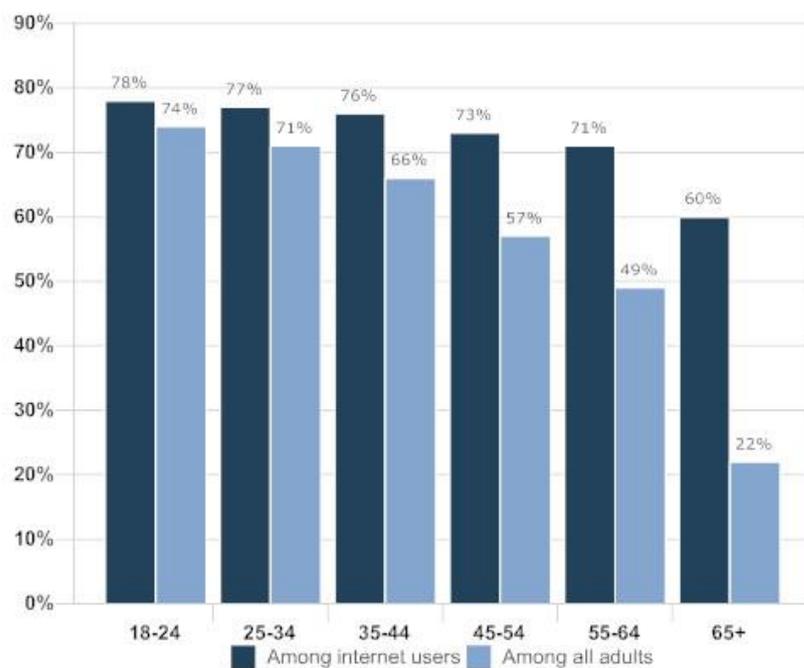
Source: Pew Internet & American Life Project and Pew Research Center for the People and the Press Post-Election Surveys.



Figura 2 “La crescente audience per le ultime notizie politiche online. La percentuale di adulti che cerca online novità o informazioni riguardanti temi politici o le elezioni”; Fonte: <http://www.pewinternet.org/files/old-media/Infographics/Report%20Infographics/2009/6%20-%20The%20Internet%20and%20the%202008%20Election/3%20-%20The%20Internet%20as%20a%20Source%20for%20Political%20News/onlinenews.jpg>

Internet users of all ages were active online during the campaign

The proportion of online political users (those who used the internet for political purposes in 2008) within each age group



Pew Internet and American Life Project Post-Election Survey, November-December 2008.



Figura 3 "Utenti della Rete di ogni età si sono attivati online durante la campagna. La proporzione degli online political users (coloro i quali hanno utilizzato Internet per fini politici nel 2008) in ogni fascia d'età"; Fonte: <http://www.pewinternet.org/files/old-media/Infographics/Report%20Infographics/2009/6%20-%20The%20Internet%20and%20the%202008%20Election/1%20-%20SOF/puserintro.jpg>

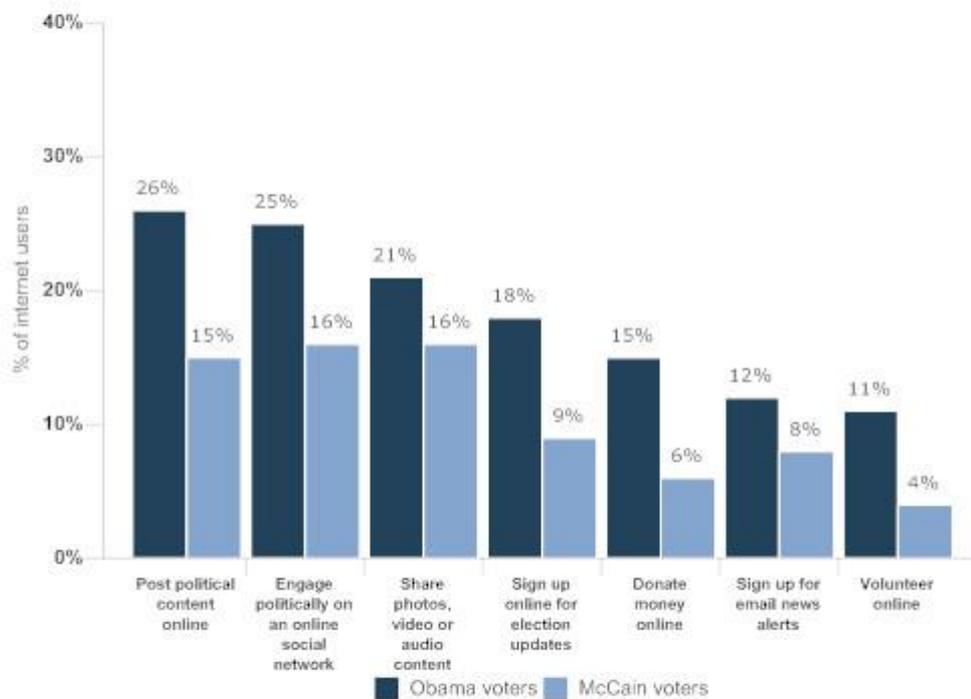
È stato quindi riscontrato che più della metà delle persone considerabili *internet users*¹²² hanno utilizzato Internet per connettersi al processo politico durante il periodo elettorale (con dati riferiti a tutta la campagna e non ad un solo candidato).

Se però dalla semplice consultazione di informazioni, si passa ad analizzare le percentuali di chi, anche se in piccolo, ha messo in moto processi di cittadinanza attiva, non sorprenderà riscontrare che l'approccio "giovane", innovativo e decisamente più coinvolgente di Obama ha comportato che i suoi *online supporters* si cimentassero in un numero maggiore di attività politiche online rispetto ai seguaci del suo avversario repubblicano John McCain (e anche della sua avversaria democratica alle primarie, Hillary Clinton), come risulta ancora dalle rilevazioni Pew Research Center riportare dalla tabella che segue.

¹²² In italiano "utenti della rete"

Obama voters lead the way in online political activism

Key differences between online McCain and Obama supporters



Pew Internet & American Life Project Post-Election Survey, November-December 2008. Margin of error is +/- 4% based on McCain voters who go online (n=579) and +/- 4% based on Obama voters who go online (n=637).



Figura 4 “Gli elettori di Obama hanno dominato nell’attivismo politico online”; Fonte: <http://www.pewinternet.org/files/old-media/Infographics/Report%20Infographics/2009/6%20-%20The%20Internet%20and%20the%202008%20Election/1%20-%20SOF/partisanintro.jpg>

Quindi è possibile concludere che “tra i democratici online, i sostenitori di Obama mostravano una maggiore tendenza di quelli di Clinton [e di J. McCain] a effettuare contributi online per la campagna, a firmare petizioni online, a inoltrare commenti politici sui blog e in altre forme e a guardare i video di ogni genere relativi alla campagna.”¹²³

Una spiegazione empirica di tale *trend* partecipativo può essere ricavata dall’applicazione che Obama e il suo staff hanno fatto del principio “la precedenza al popolo americano, non ai politici”. Sulla scia di questa “filosofia”, l’attuale Presidente aveva elaborato diverse strategie per stimolare una partecipazione sempre maggiore nei cittadini statunitensi. Si considerino, ad esempio: (i) la creazione di

¹²³ M. Castells (2009, p. 499)

un canale online che forniva un *accesso diretto* ai cittadini americani e ai loro suggerimenti in merito alle questioni politiche da portare all'attenzione del Congresso ¹²⁴; (ii) il sito BarackObama.com ¹²⁵, dove si potevano acquisire informazioni su qualsiasi tema presente nel progetto politico del candidato e da cui era possibile inviare messaggi alla sede centrale della campagna (ad esempio suggerimenti o critiche); (iii) il progetto di sensibilizzazione politica "Vote for Change" ¹²⁶ lanciato il 10 maggio 2008, il cui obiettivo era far iscrivere alle liste elettorali ¹²⁷ più persone possibile attraverso eventi organizzati in tutti i cinquanta Stati in un arco temporale di sei mesi. A tutto ciò vanno aggiunti i profili sui vari social network, attraverso cui gli utenti potevano rapportarsi direttamente al candidato e al suo *staff* attraverso commenti o messaggi diretti.

Quindi, può ben dirsi, con le parole di Manuel Castells, che "*Obama for America* ha usato Internet per disseminare informazioni, per impegnarsi in un'interazione politica nei siti web di social networking, per collegare questi siti con i siti della campagna di Obama, per avvertire i sostenitori di attività nella loro zona, per fornire controargomenti alle voci negative circolanti in Internet, per alimentare i *media mainstream*, per alimentare i dibattiti nella blogosfera, per stabilire un rapporto costante, personalizzato con milioni di sostenitori, e per offrire un metodo facile e affidabile per le donazioni individuali a sostegno della campagna." ¹²⁸ Insomma, l'obiettivo finale era quello di trovare modalità che rendessero il movimento popolare che supportava Obama sempre più forte, compatto e coinvolto attivamente. Il raggiungimento di quest'ultimo obiettivo può ritenersi ragionevolmente una delle ragioni che ha portato Barack Hussein Obama II ad essere eletto 44° Presidente degli Stati Uniti d'America.

3.3 *Mobilitazione, reclutamento e partecipazione*

Il presupposto necessario per un corretto funzionamento istituzionale e politico dei sistemi democratici è sicuramente la partecipazione dei cittadini. Tuttavia, come esistono diversi tipi di democrazie ¹²⁹, si possono contare diverse declinazioni e sfumature del concetto di partecipazione. Infatti, mentre per alcuni "la partecipazione politica si rivela per essere contemporaneamente fine e mezzo dello

¹²⁴ Inizialmente il sito web cui si fa riferimento nel testo era <http://change.gov/>, che poi è divenuto <https://www.whitehouse.gov/>

¹²⁵ <https://www.barackobama.com/>

¹²⁶ Si riporta di seguito la dichiarazione ufficiale pubblicata sul sito www.BarackObama.com in merito al progetto "Vote for Change": "On May 10th, Barack Obama is launching Vote for Change, an unprecedented 50-state voter registration and mobilization drive. More than 100 events will be held across the country that day. Obama volunteers will register new voters as the start of a six-month voter registration drive" ("Il 10 maggio, Barack Obama inaugura *Vote for Change*, un tour senza precedenti per tutti i 50 stati per la mobilitazione e la registrazione elettorale. Più di 100 eventi verranno organizzati per il Paese in quella data. I volontari di Obama registreranno nuovi votanti da quel giorno per i successivi sei mesi di *Tour-per la registrazione elettorale*")

¹²⁷ Consideri il lettore che uno dei più grandi problemi della politica statunitense - fino alla travolgente campagna di Barack Obama nel 2008 - era proprio l'altissimo numero di cittadini non iscritti alle liste elettorali e quindi non abilitati al voto

¹²⁸ M. Castells (2009, p. 500-501). Si noti che *Obama for America* era in nome ufficiale della campagna di Barack Obama

¹²⁹ Cfr. Cap. IV, Par. 4.1

sviluppo sociale ed economico, poiché essa favorisce (o dovrebbe favorire) l'incremento di potere decisionale dei gruppi sociali più emarginati e dare rappresentanza alle voci di tali gruppi sociali”¹³⁰, per altri, invece, rappresenta una forma di *autodifesa*¹³¹ in quanto permette al cittadino di detenere un potere decisionale in grado di controllare l'interferenza dello Stato in qualsivoglia tipo di questione e, soprattutto, consente di condizionare l'operato di coloro che legiferano.

Nel corso della storia, la condizione partecipativa non è stata un *continuum*. A seconda della natura intrinseca delle forme di stato e dei sistemi di governo, l'individuo si è potuto confrontare alla realtà che lo circondava con diversi gradi di “incisività”, che potevano andare da un potere nullo ad uno sovrano¹³². Inoltre, l'interpretazione che si può dare al verbo “partecipare” non risulta univoca, sicché può ritenersi, per dirla con le parole Maurizio Cotta¹³³, che: “la parola *partecipare* ha, tanto nell'uso politico che in quello comune, due valenze semantiche fondamentali: 1) partecipare [come] prendere parte ad un determinato atto, processo; 2) partecipare [come] essere parte di un organismo, di un gruppo, di una comunità.”¹³⁴ L'ambivalenza qui messa in risalto è funzionale per stabilire i diversi stati di consapevolezza dell'individuo di fronte ad un certo contesto politico, riconducibili alla matrice che segue.

Partecipazione come		Prendere parte	
		-	+
Essere/far parte	-	Esclusione/ sudditanza	Rivendicazione
	+	Alienazione	Inclusione/ cittadinanza

Figura 5 Gli Scenari Partecipativi; Fonte: http://images.slideplayer.it/12/3667746/slides/slide_5.jpg

¹³⁰ M. Sorice (2014); D. Della Porta (2011)

¹³¹ M. Sorice (2014, p. 70 e ss.)

¹³² Si considerino, agli estremi, i sudditi sotto regimi di monarchie assolute ed i cittadini nelle democrazie contemporanee più avanzate come quelle dell'Unione Europea.

¹³³ Nato a Torino il 30 Novembre 1947 è professore di Scienza Politica all'Università di Siena. Tra le pubblicazioni recenti delle quali è stato autore e/o curatore si possono ricordare i seguenti lavori: *L'Europa in Italia* (il Mulino, 2005), *Democratic Representation in Europe* (Oxford University Press, 2007), *Scienza Politica* (Il Mulino, 2008), *Democrazia, Partidos e Elites Politicas* (Lisbona, 2008), *Il Sistema politico italiano* (Il Mulino, 2011), *Perspectives of National Elites on European Citizenship. A South European View* (London, 2011).

¹³⁴ M. Cotta (1979, p. 203)

Nella Figura 3 si osservi lo schema che Francesco Raniolo ¹³⁵ ha ideato per riassumere i diversi stadi sopra citati. In pratica, vengono definiti quattro possibili gradi di interazione e correlazione tra l'individuo e il suo impegno/ruolo nei processi decisionali di una comunità, i quali, considerando una lettura in senso orario della figura (partendo dal riquadro in alto a sinistra, salvo per quanto riguarda l'“alienazione”), rappresentano il *trend* crescente, o meglio l'evoluzione del ruolo, valore e peso della partecipazione politica. Da uno stato iniziale di sudditanza, nel quale agli individui non vengono riconosciuti diritti sociali, civili e politici, si passa ad un momento di rivendicazione collettiva, dove si pretende il conferimento di uno *status* che si consolida con l'attribuzione della cittadinanza, per poi considerare, infine, la possibilità di un mancato esercizio dei diritti di cui sopra.

La partecipazione politica “tradizionale”, intesa come partecipazione al processo decisionale attraverso il voto e la designazione di “intermediari” ¹³⁶, è oggi affiancata da nuove modalità di “attivismo politico”. A causa della crisi di legittimazione della politica tradizionale ¹³⁷, gli individui ricercano nuove modalità per tradurre in un atto pratico quel sentimento di consapevolezza politica che non riesce a trovare una piena realizzazione nei classici canali a disposizione. Il movimentismo sociale e una consapevole cittadinanza attiva non rappresentano un qualcosa di opposto e inconciliabile rispetto alla partecipazione politica: non si è in presenza di un *aut aut*. In altre parole, se si intendesse partecipazione politica in senso ampio, ossia come sentimento di appartenenza ad una comunità per la quale ci si vuole mettere in gioco e cui si vuole prendere parte, affermando il proprio ruolo e facendo valere i propri interessi, si finisce per considerare azioni che non consistono nell'esercizio del voto, azioni cioè non riconducibili ad una partecipazione politica in senso tradizionale. Le pratiche di partecipazione che fino alla fine del XX secolo si potevano ritenere *non-convenzionali* oggi risultano essere semplicemente una declinazione alternativa del valore intrinseco del concetto di partecipazione politica ¹³⁸. E' quindi da condividere l'assunto che “a partire dagli anni Novanta, la partecipazione non convenzionale si è evoluta diventando sempre più *normale* e pragmatica e più lontana dalla politica tradizionale.” ¹³⁹ Insomma, si potrebbe affermare che le odierne forme di partecipazione “sociale” stiano sostituendo le forme tradizionali di partecipazione politica: il malcontento nei confronti della politica e dei suoi rappresentanti e la possibilità di sviluppo di “strategie di defezione della politica”, con conseguente ricerca nel sociale di nuovi sbocchi, sono fattori direttamente proporzionali e indissolubilmente legati.

¹³⁵ F. Raniolo (2007, p. 17)

¹³⁶ Nel caso di una democrazia rappresentativa; Cfr. Cap IV, Par. 4.1

¹³⁷ Cfr. Cap. III, Par. 3.1

¹³⁸ Consideri il lettore che quando si parla di partecipazione politica, non si deve far riferimento solo alla “politica” che si svolge nei palazzi del potere o in Parlamento; se così non fosse, si rischierebbe di dare un'erronea chiave di lettura al tema della partecipazione politica.

¹³⁹ C. Facello, M. Quaranta (2013, p. 56)

Non è inusuale che spesso si confondano e, per certi versi, si sovrappongano i concetti di partecipazione e mobilitazione: entrambi prevedono che il cittadino si attivi, forte dei propri diritti, in difesa di interessi particolari e si relazioni con un gruppo o una comunità. Tuttavia, ad un esame più attento, emergono chiare le differenze strutturali tra i due termini: se da un lato la partecipazione è il prodotto di un intento spontaneo, atto alla difesa del proprio “credo politico”, dall’altro lato, la mobilitazione appare chiaramente come un qualcosa di indotto, uno stimolo esogeno, che intende animare le persone in nome di un fine deciso in una sfera esterna rispetto a quella del singolo individuo. Dunque, in questa accezione potrebbe sembrare che la mobilitazione sia una versione elaborata di manipolazione ma questa conclusione non sembra corretta. Si noti, infatti, che studiosi come Russell J. Dalton hanno ipotizzato, sulla base di studi empirici, come la mobilitazione (e la manifestazione) sia in realtà lo sfogo necessario per quelle fasce più istruite, colte e informate della popolazione che “tendono ad acquisire ‘anticorpi’ verso la politica tradizionale, delegittimata in virtù di una crisi di fiducia che colpisce politici e istituzioni.”¹⁴⁰

In definitiva, quando la partecipazione politica non soddisfa la sete pubblica di risultati concreti, come nel caso della già citata crisi di fiducia nel sistema politico tradizionale, coloro che più sentono vicine le questioni di rilevanza pubblica si attivano per cercare di ottenere quanto preteso attraverso vie “non convenzionali”, cercando di unire le forze con quanti si sentono allo stesso modo o con quanti sono più indirizzabili verso un fine che in origine non gli era proprio.

3.4 *Il Movimento 5 Stelle*

Negli anni Duemila il sistema partitico italiano ha attraversato una profonda crisi – da molti considerata più grave di quella che tra il 1992 e il 1994 condusse al crollo del sistema politico e che segnò la fine della Prima Repubblica – culminata con la caduta del quarto ed ultimo Governo Berlusconi¹⁴¹. Se si considera l’effetto sinergico del profondo malcontento del popolo italiano nei confronti della classe politica, della crisi economica, che dal 2008 aveva messo in ginocchio l’Italia e tutta l’Unione Europea, e delle profonde mancanze dei partiti – come l’incapacità di rispondere in maniera adeguata alle nuove esigenze dell’elettorato – non stupisce come dal novembre 2011 l’Italia sia entrata in un’ennesima fase di instabilità politica. Era ormai chiaro a tutti come la diffusione di un rifiuto comune a partecipare alla politica attraverso i tradizionali canali – i partiti – non poteva condurre se non alla ricerca di nuove modalità in grado di ri-conferire sicurezza ed equilibrio al sistema democratico, politico ed economico italiano.

Con l’entrata in scena dei nuovi media e del Web 2.0, nuove porte si sono aperte per coloro che volevano dare vita ad un qualcosa di inedito, sganciato dalle vecchie e ormai inefficaci dinamiche politiche e partitiche italiane. L’esempio più eclatante di ciò è il “Movimento 5 Stelle”¹⁴², di seguito indicato

¹⁴⁰ M. Sorice (2014, p. 84); Cfr. Cap. III, Par. 3.1

¹⁴¹ IV Governo Berlusconi: 8 maggio 2008 – 12 novembre 2011

¹⁴² Il “Movimento 5 Stelle” è un partito politico italiano fondato a Milano il 4 ottobre 2009.

semplicemente come M5S, fondato nel 2009, che proprio grazie a questi due elementi riuscì ad emergere, raccogliendo sempre più consensi. Nel corso del paragrafo si cercherà di comprendere come, partendo da un anonimato quasi totale, il M5S sia divenuto uno dei protagonisti dell'agone politico italiano.

Secondo M. E. Lanzone, un buon punto di partenza per l'analisi di questo movimento è il richiamo ad una terna di fattori da considerare come presupposto necessario per lo sviluppo di soggetti politici "populisti", vale a dire "il progressivo indebolimento degli apparati di mediazione tradizionali (in particolare i partiti politici) attorno ai quali la democrazia rappresentativa si struttura; la progressiva crescita della personalizzazione del potere; lo sviluppo dell'influenza dei media."¹⁴³. Nel panorama in cui si sviluppa il movimento, ossia tra il 2005 e il 2009, i tre fattori sopra citati sono tutti una realtà ormai consolidata, infatti il motto di esordio dei grillini – cioè i seguaci di Beppe Grillo¹⁴⁴, istrionico cofondatore del M5S – era "guerra contro i vecchi partiti, ormai morti". Si tratta in effetti di uno slogan che richiama la vecchia formula di Mariotto Segni¹⁴⁵, "un voto contro i partiti", pronunciata in occasione del referendum abrogativo del 1991¹⁴⁶ promosso per coagulare consensi attorno alla proposta di cancellare la preferenza multipla. Anche quella proposta referendaria era un inequivocabile sintomo di una progressiva disaffezione degli elettori nei confronti della partitocrazia¹⁴⁷: infatti, spinta dallo spirito di quella singola formula, la maggioranza degli elettori italiani decise di recarsi alle urne. La storia sembra dunque ripetersi: la stessa avversione popolare nei confronti della partitocrazia, presente in Italia negli anni 90, lungi dall'essere un lontano ricordo, è un sentimento di viva attualità che continua ad accompagnare la politica italiana. Con la fine del berlusconismo, in cui molti crederono fino alla fine, era rimasto un vuoto che solo un soggetto innovativo, inedito ed altrettanto istrionico

¹⁴³ M. E. Lanzone (2015, location 495)

¹⁴⁴ Giuseppe Piero Grillo, detto Beppe (Genova, 21 luglio 1948), è un attore comico e attivista italiano cofondatore del M5S insieme all'imprenditore del web Gianroberto Casaleggio.

¹⁴⁵ Mario Segni, detto Mariotto, è figlio del presidente della Repubblica Antonio Segni; è stato un esponente della Democrazia Cristiana fino al 1992.

¹⁴⁶ Nel gennaio 1988, dopo annose discussioni e iniziative sfortunate, il politico democristiano Mariotto Segni con altri 30 esponenti di primo piano del mondo dell'economia, del sindacalismo, della cultura (fra gli altri Carlo Bo, Umberto Agnelli, Luca Cordero di Montezemolo, Rita Levi-Montalcini, Giuseppe Tamburrano, Antonino Zichichi) lanciò il "Manifesto dei 31", con il quale si chiedeva l'introduzione di una legge elettorale uninominale a doppio turno ispirata al modello francese.

Il 14 gennaio Segni annunciò che dal Manifesto sarebbe nato un nuovo movimento di opinione cui aderiranno circa 130 personalità del mondo politico ed economico: l'idea iniziale era quella di distruggere a colpi di referendum un sistema che non accennava a cambiare e che, con la sua inefficienza, stava trascinando il paese in una spirale di instabilità perenne. Su proposta di Segni, vennero depositate tre proposte referendarie di cui solo una passò il vaglio della Corte di Cassazione, quello che prevedeva l'eliminazione della preferenza multipla per la Camera dei Deputati (nel 1993, una seconda proposta referendaria di Segni, accettata dalla Cassazione e per cui vennero raggiunti sia il quorum sia la maggioranza dei "sì", distrusse ciò che era rimasto del vecchio sistema elettorale)

¹⁴⁷ Il referendum divenne un'occasione per schierarsi contro i partiti e, infatti, si risolse con un'affluenza alle urne del 65% e una valanga dei "sì", proprio in ragione della dilagante avversione contro la partitocrazia

avrebbe potuto colmare, come nel 1993 aveva fatto “Forza Italia”: così si è sviluppato il fenomeno del Movimento 5 Stelle.

Nel periodo di transizione tra la Prima e la Seconda Repubblica, alla guida del Paese si sono susseguiti partiti *personali e mediatici*¹⁴⁸, come Forza Italia o “Italia dei valori” fondato da Antonio Di Pietro (star mediatica dei teleprocessi di tangentopoli), lanciati verso la vetta della popolarità dai nuovi media¹⁴⁹. Questa variabile non è cambiata; l’unica differenza è che, dopo i primi anni Duemila, il *medium* prescelto dai soggetti politici, non ultimo dal M5S, è stata la Rete: essa adempiva allo scopo di diffondere un messaggio politico atto a mobilitare e coinvolgere i cittadini delusi e amareggiati da una politica non più funzionale e, per certi versi, obsoleta. Il movimento di Beppe Grillo ha prediletto l’utilizzo del web per rispondere alle nuove esigenze dei cittadini¹⁵⁰, ossia per rimediare ad una scarsa ed eccessivamente mediata comunicazione tra i soggetti politici e gli individui e ad una partecipazione sempre meno attiva attraverso i canali tradizionali offerti dal sistema politico italiano. E’ quindi da condividere il giudizio per cui “tale approccio è stato favorito da un più generale processo di ridefinizione profonda delle pratiche di partecipazione, comune a tutte le democrazie occidentali: i media digitali stanno modificando i modi con cui i cittadini si informano ed entrano in contatto con istituzioni, partiti e movimenti, e sembrano offrire nuove opportunità per far sentire la propria voce.”¹⁵¹

3.4.1 *La costruzione del movimento politico online e la sua evoluzione*

Per comprendere ciò che ha reso il M5S quello che è oggi, è doveroso ripercorrere le tappe del suo sviluppo online, in quanto è stata proprio la Rete a consentirgli di acquisire una rilevanza determinante per la questione politica italiana.

Nel gennaio del 2005 l’ex comico genovese apre il blog [beppegrillo.it](http://www.beppegrillo.it)¹⁵² che, in pochissimo tempo, diviene uno dei più visitati a livello nazionale e internazionale¹⁵³. L’evoluzione continua portando Grillo a condividere sul suo blog posizioni ben definite su questioni politiche ed ecologiche di interesse generale; sono

¹⁴⁸ Cfr. Cap. III, Par. 3.1

¹⁴⁹ Si pensi ai famosi messaggi televisivi pronunciati da Silvio Berlusconi nel 1994 in concomitanza con l’esordio politico della sua Forza Italia

¹⁵⁰ Il blog di Beppe Grillo, come si vedrà meglio più avanti (par. 3.3.2), è un forum di discussione tra i dei più letti in Italia. Grillo dapprima è stato ispiratore di liste civiche che facevano riferimento al suo nome (tra queste, la lista Amici di Beppe Grillo, presentatasi in occasione delle elezioni regionali in Sicilia del 2008). Il 4 ottobre 2009 ha dato vita al Movimento 5 Stelle, come detto, con la collaborazione di Gianroberto Casaleggio.

¹⁵¹ M. E. Lanzone (2015, location 527)

¹⁵² <http://www.beppegrillo.it/>

¹⁵³ Nel 2008 verrà segnalato dall’Observer e dal Time come uno dei blog più seguiti in assoluto

poi seguiti il lancio di una campagna riguardante la questione della privatizzazione della Telecom ¹⁵⁴ e ed una più generale crociata *anti-politica* contro le *élites* governanti, invocando un ritorno alla correttezza e alla trasparenza attraverso lo slogan “Parlamento Pulito”. Una tappa cruciale per il passaggio del movimento da una forma embrionale ad una decisamente più sviluppata è sicuramente la creazione, nel luglio del 2015, dei Meetup ¹⁵⁵, una piattaforma di aggregazione online, attraverso la quale Grillo esorta i propri sostenitori a creare dei gruppi locali per non limitare il confronto ed il sostegno al solo mondo online. Per questa via “per la prima volta viene messa alla prova una delle future ricette vincenti del M5S: la coniugazione di strumenti di aggregazione virtuali con altri più tradizionali, come gli incontri di piazza” ¹⁵⁶, che fungeranno da amplificatori per la parabola grillina a livello prima locale e poi nazionale.

Dalla creazione di questi gruppi locali e dai primi raduni nazionali emergerà una tempra sempre più forte di un credo socio-politico in controtendenza, una nuova idea di riforma e rinnovamento che terminerà con la costituzione delle prime liste civiche, trampolino di lancio per la “svolta elettorale” del movimento-partito. Beppe Grillo con i suoi comizi, i raduni e le prime manifestazioni del 2007 conduce una crociata contro la politica tradizionale, i cui esponenti non sono altro che la personificazione di ciò da cui – secondo il *leader* – bisognerebbe diffidare e per cui non bisognerebbe votare. Da qui prende il via l’uso di un metodo di aggregazione di consensi che non era stato usato prima nel mondo grillino, ossia una raccolta firme su scala nazionale, sempre lanciata attraverso il web. Il consenso viene chiesto per presentare tre proposte legislative con un forte messaggio di disapprovazione per la situazione politica italiana corrente: con la prima si vuole impedire ad individui condannati di sedere in Parlamento; con la seconda si intende sconfiggere il noto ed esasperato “attaccamento alle poltrone” dei politici italiani, per favorire un rinnovamento continuo, limitando la carriera politica ad un massimo di due legislature; con la terza si chiede di cambiare la legge elettorale vigente, tornando alla preferenza diretta. Le firme raccolte, pur superando le trecentotrentacinquemila, non risultano sufficienti per un’iniziativa legislativa popolare, tuttavia la risonanza di tale fenomeno è tutt’altro che marginale, arrivando sia nei palazzi del potere che sulla stampa. Il successo riscosso induce Grillo a cavalcare l’onda della popolarità acquisita dal movimento per proporre nell’ottobre del 2008 una seconda edizione di raccolta firme, o V-Day 2, per la proposta di tre referendum abrogativi in merito al tema dell’informazione libera. Nonostante l’impressionante seguito ottenuto dall’iniziativa e il congruo numero di

¹⁵⁴ Nel settembre del 2006 Beppe Grillo, piccolo azionista Telecom, lancia una iniziativa da lui battezzata "OPA alla genovese" sul suo blog, con la quale richiede a tutti gli azionisti di Telecom Italia di delegargli la rappresentanza nell'assemblea, con lo scopo di raggiungere un numero di azioni tale da consentire a lui, e quindi a tutti coloro che abbiano aderito, di sfiduciare i membri del Consiglio di amministrazione.

¹⁵⁵ Meetup è una piattaforma di aggregazione online sperimentata soprattutto negli Stati Uniti, la cui diffusione è avvenuta durante la campagna elettorale per le primarie statunitensi del 2003 durante la quale fu impiegata dal candidato Howard Dean. Le potenzialità della piattaforma si sono però espresse compiutamente soprattutto nella campagna di Barack Obama e degli altri candidati in vista delle elezioni presidenziali del 2008

¹⁵⁶ M. E. Lanzone (2015, location 601)

firme raccolte, la Corte di Cassazione impedisce a Grillo di presentare le proposte per la ragione che le procedure seguite per la raccolta non erano state corrette. Ciononostante, il risalto mediatico dell'iniziativa ha consentito al movimento di ingrossare le sue fila fino a farlo diventare un potenziale e temibile avversario agli occhi dei vecchi partiti.

Nel gennaio 2007 viene annunciata sul blog di Grillo la nascita della forma embrionale di quelle che saranno future liste civiche grilline, associazioni di cittadini unite dal nome "Amici di Beppe Grillo"; viene spiegata, inoltre, la *ratio* di questa prima *politicizzazione* con il bisogno di una radicale rifondazione della politica partendo dai comuni – gli ambienti più vicini a coloro che dovrebbero essere riconosciuti come i veri ed unici protagonisti della politica, gli italiani. Mantenendo costante il contatto tra i suoi fidelizzanti e il movimento attraverso la Rete, Grillo rafforza la sua proposta man mano che nei piccoli comuni si consolida la presenza grillina fino a farla evolvere, al pari dell'organizzazione del movimento, fino a presentarla come risposta alle invocazioni per l'istituzione di nuovi canali attraverso cui poter fare politica, una politica nuova e ben distinta da quella "tradizionale". Si consideri, dunque, che il movimento e le sue proposte non nascono, almeno apparentemente, dalla regia di un leader carismatico ed autocratico (come nel caso di Silvio Berlusconi e di Forza Italia) bensì dall'unione di voci che all'unisono richiedono il soddisfacimento dei medesimi bisogni e che, attraverso la figura di Beppe Grillo, hanno trovato il modo di divenire un qualcosa di coeso in grado di far sentire la propria voce. Tutto ciò ha portato a ritenere che "Grillo sarebbe una sorta di catalizzatore di un'associazione tra soggetti, che cercano una presenza politica al di fuori del riferimento dei partiti."¹⁵⁷ In questo panorama, l'uso ingegnoso del web 2.0 ha fatto sì che i grillini facessero propria la consapevolezza di poter cambiare le cose, di poter avere un peso nelle questioni politiche e di poter rivoluzionare un sistema, ormai in cancrena, con il nobile fine dichiarato di risollevare le sorti del paese.

Nel febbraio 2008 sul blog viene annunciata la nascita delle prime liste civiche grilline, che esordiscono con successo alla tornata delle elezioni amministrative dell'aprile successivo. Da questo momento, superata la prima prova elettorale, viene lanciata da Grillo attraverso il blog un'iniziativa per la quale tutte le liste civiche si sarebbero presentate, da quel momento in avanti, con il medesimo nome di "Liste CiViche", dove quella V maiuscola di "vittoria" richiamava l'esperienza passata dei "V-Days" e accompagnerà nel 2009 il neo-nato simbolo del MoVimento 5 Stelle. Così, ancora una volta, attraverso il web Grillo riesce ad aggregare quei cittadini che, come lui, sono alla ricerca di una "rivoluzione". Un emblematico risultato arriva proprio in occasione delle elezioni amministrative del 2009, dove le liste grilline si affermano in 52 comuni, dimostrando come la proposta innovativa si stia radicando sempre di più sul territorio italiano.

Nell'agosto del 2009 Grillo pubblica sul suo blog un post, nel quale, dopo aver precedentemente annunciato di voler presentare liste regionali in occasione delle elezioni del 2010, comunica l'intenzione di far nascere da quel movimento di cittadini impegnati e uniti un nuovo soggetto, adesso ben definito: "un

¹⁵⁷ M. E. Lanzone (2015, location 639)

movimento in prima persona. In prima persona plurale: noi, i cittadini.”¹⁵⁸ In quello stesso anno, il 9 settembre 2009, vengono annunciate attraverso il blog la nascita ufficiale del MoVimento 5 Stelle, l’ufficializzazione della sua candidatura alle regionali del 2010 e la data – il 4 ottobre 2009 – in cui a Milano sarebbe stato presentato il nuovo simbolo ed un nuovo programma politico suddiviso in ventidue punti. Si è passati definitivamente dalle liste civiche al MoVimento 5 Stelle, il quale si affaccerà sul panorama politico nazionale in occasione delle elezioni politiche nel febbraio 2013.

Oltre al simbolo e al programma, viene presentato un *non-statuto*¹⁵⁹ dove vengono spiegati la struttura, il funzionamento, la natura e lo scopo del movimento. Di particolare rilievo è l’articolo 4 del documento dove si legge che: “Il Movimento 5 Stelle è una libera associazione di cittadini. Non è un partito politico né si intende che lo diventi in futuro. Esso vuole essere testimone della possibilità di realizzare un efficiente ed efficace scambio di opinioni e confronto democratico al di fuori di legami associativi e partitici e senza la mediazione di organismi direttivi o rappresentativi, riconoscendo alla totalità degli utenti della Rete il ruolo di governo ed indirizzo normalmente attribuito a pochi.” Un esempio di quanto programmato nello statuto in merito alla Rete, è proprio il Meetup, che ha reso possibile, oltre al reclutamento di un numero molto elevato di simpatizzanti, in poco tempo e a costi ridottissimi, anche e soprattutto la creazione di un forum di discussione, vale a dire un luogo in cui gli interessati possono presentare osservazioni, idee, commenti, opinioni, nuove proposte in merito a temi rilevanti per il movimento. Oltre al dibattito, Meetup rende anche possibili: la condivisione di materiale per permettere agli altri utenti di approfondire le varie posizioni sostenute dalle parti in disaccordo; la diffusione di messaggi con informazioni rilevanti, quali le date delle assemblee successive; le decisioni partecipate su temi cruciali per la vita del movimento, come ad esempio quelle relative alle candidature.

Tuttavia, nonostante l’apparente situazione idilliaca derivante da un utilizzo così massiccio della rete in direzione di un’utopica prospettiva di ritorno ad una democrazia quasi-diretta, Lanzone nota che, a ben vedere, “a causa della mancanza di organi nazionali definiti in sede statutaria e in assenza di regole unitarie provenienti da un centro operativo, i Meetup (almeno inizialmente) sono stati liberi di adottare strutture organizzative interne autonome e differenti, talvolta, incappando in intoppi e/o insoddisfazioni da parte degli stessi membri.”¹⁶⁰. Ciò significa che, nonostante una grande ricerca del confronto, in una prospettiva di scambio fra pari, e la linea diretta che Meetup consente di avere tra i referenti e i propri eletti, ciò che manca al Movimento è proprio una spina dorsale in grado di sorreggere il peso del dinamismo di un confronto libero e aperto a tutti. Inoltre, si consideri che in seno al movimento stesso, sono presenti gruppi di attivisti che sostengono che gli strumenti di raccordo sono del tutto insufficienti e, sebbene siano facilmente accessibili e

¹⁵⁸ Il testo completo del post è reperibile al seguente link: http://www.beppegrillo.it/2009/08/grillo168_noi_i.html

¹⁵⁹ Il testo complete del *non-statuto* è reperibile al seguente link: <http://www.beppegrillo.it/iniziative/movimentocinqustelle/Regolamento-Movimento-5-Stelle.pdf>

¹⁶⁰ M. E. Lanzone (2015, location 1784)

molto frequentati, hanno il limite di essere poco utilizzabili come reale mezzo di comunicazione dal basso verso l'alto. È anche giusto notare che nel corso degli anni sono stati introdotti nuovi strumenti con fini comunicativi come la piattaforma Liquidfeedback, ma anche in questo caso viene imputato a questi nuovi strumenti di essere rivolti solo agli attivisti più energici, lasciando una larga fetta degli affiliati online fuori da alcune dinamiche decisionali e informative. Da qui è nata l'esigenza di evitare una concentrazione eccessiva online e di espianare alcune delle strategie dalla Rete per impiantarle nel mondo offline.

Con lo sbarco in Parlamento del movimento sono stati fatti degli "aggiornamenti" sulle *policy* di rendicontazione online dell'operato dei parlamentari grillini: in primo luogo devono essere pubblicate direttamente sul sito le spese mensili per l'attività parlamentare (viaggi, vitto, alloggi); in secondo luogo, sempre i parlamentari dovrebbero pubblicare un video (collegato al canale ufficiale del movimento su Youtube) con lo scopo di rendere conto della propria attività e delle proprie votazioni svoltesi in aula. Inoltre, un utilizzo inedito del web da parte del movimento prevede che, in seguito a procedure di votazione interamente informatizzate, si possano espellere rappresentanti parlamentari dal movimento ¹⁶¹ in seguito a delle sostanziali violazioni del codice di condotta, cui chi siede in Parlamento deve rigorosamente attenersi (le direttive sono pubbliche e accessibili sul sito).

3.4.2 *Il Movimento 5 Stelle e la comunicazione*

A differenza degli altri partiti, il Movimento 5 Stelle considera l'ambito della comunicazione vitale per la propria sopravvivenza e per il proprio corretto funzionamento. Gianroberto Casaleggio, da molti considerato come co-fondatore del partito, in realtà fa parte del direttivo (essendone anche uno dei fondatori) dell'agenzia Casaleggio Associati, una società editoriale che si occupa delle strategie di comunicazione del M5S. Suddetta agenzia si occupa del sito web, della Web TV ufficiale del movimento denominata "La cosa"¹⁶², trasmessa tramite un canale di Youtube. Il contributo della Casaleggio Associati è cruciale per il partito, considerando che la peculiarità del movimento si basa su una fitta rete di comunicazione e co-partecipazione tra gli iscritti e i rappresentanti politici, nel senso che "dall'utilizzo delle nuove tecnologie e dall'efficacia delle strategie in rete dipende gran parte l'innovativo assetto del partito di Grillo, che, in piena sinergia con la Casaleggio Associati, è stato in grado di dare vita a strumenti influenti non solo sul piano comunicativo e della mobilitazione elettorale, ma anche su quello strettamente organizzativo. Si tratta della creazione di vere e

¹⁶¹ Si consideri che il 30 aprile 2013, tramite una votazione online tra gli iscritti al movimento (sono necessari il raggiungimento del quorum in base a quanti sono iscritti al sito ufficiale attraverso cui avviene la votazione, e la maggioranza dei "si"), è stato formalmente espulso il primo senatore per assenteismo parlamentare e reiterata partecipazione non autorizzata a trasmissioni televisive; l'anno successivo una seconda senatrice è stata espulsa sempre a seguito di una votazione online per aver diffamato il movimento e nel febbraio 2014 la stessa sorte è toccata ad altri quattro senatori

¹⁶² La Web television, detta Web TV o web TV, è il servizio di televisione fruita attraverso il Web e la tecnologia che ne è alla base è lo *streaming*. Ad esempio, il movimento favorisce dirette *streaming* delle riunioni che il l'organizzazione centrale decide di rendere pubbliche.

proprie infrastrutture informatiche abili a surrogare (talvolta agire in parallelo con) i tradizionali strumenti organizzativi che caratterizzano gli altri partiti.”¹⁶³ Il movimento sembra, dunque, essere un soggetto politico “al passo con i tempi”, infatti dalla gestione degli strumenti partecipativi – la maggior parte dei quali creati dopo lo sbarco grillino in Parlamento – si è giunti persino alla creazione del cosiddetto Sistema Operativo 5 Stelle.

La piattaforma Meetup ha dato un forte impulso alla creazione di gruppi locali autonomi dalla base centrale del partito. La conseguenza è che non sono stati necessari investimenti da parte di quest’ultimo sul territorio: gli attivisti più volenterosi hanno creato *ex novo* le forme embrionali che sono poi diventate le liste civiche, regionali e nazionali del movimento; i forum di discussione aperti online hanno permesso di instaurare un dibattito continuo senza il problema del doversi presentare ad un’assemblea o ad un comizio e, soprattutto, il movimento “ha avuto la capacità di sfruttare il web per organizzare il primo esperimento nazionale di primarie online, senza la necessità di mobilitare i propri iscritti sul territorio, abbattendo i costi di gestione, derivanti in gran parte dall’allestimento dei seggi.”¹⁶⁴

Per compiere un’analisi che sia sufficientemente completa di questo *web party*¹⁶⁵, è doveroso segnalare che dietro ad una prospettiva tanto futuristica, innovativa ed estremamente dinamica, si nascondono una serie di problematiche di vario genere. In primo luogo, tra le fasce più attive del movimento si risente di una considerevole mancanza di autonomia per quanto riguarda il versante offline, e di conseguenza si fa sempre più viva la necessità di mantenere e, per certi versi, ritornare all’instaurazione di legami *face to face* con i cittadini. In secondo luogo, come già detto, la mancanza di una struttura organizzativa interna “tradizionale” risulta, talvolta, essere un peso che diminuisce il potenziale del movimento stesso. Insomma, la direzione centrale spinge per un’implementazione nell’utilizzo delle nuove tecnologie, mentre le divisioni territoriali chiedono un giusto equilibrio tra passato e futuro, cercando di mantenere, come una *condicio sine qua non* della politica, relazioni dirette con i cittadini.

La struttura del movimento prevede, dunque, una direzione centrale, cui specialmente i gruppi parlamentari fanno riferimento, e le divisioni regionali, che alla prima rendono conto, sebbene con dei limiti. È noto come, dopo l’arrivo in Parlamento, si siano accesi diversi dibattiti interni in merito ai “rapporti tra eletti, staff di coordinamento, leadership nazionale ed eletti di riferimento”¹⁶⁶ per i motivi di cui sopra, e l’ambiguità del web, per come utilizzato all’interno dei gangli del movimento, non soddisfa, per alcuni versi, e non raccoglie a dovere, per altri, le varie componenti del movimento-partito.

¹⁶³ M. E. Lanzone (2015, location 2790)

¹⁶⁴ M. E. Lanzone (2015, location 2797)

¹⁶⁵ Si definisce *web party* un partito o movimento politico che trae dall’utilizzo di strategie comunicative online la sua base di consenso che, poi, si trasforma in attivismo da *online* a *offline*

¹⁶⁶ M. E. Lanzone (2015, location 3173)

3.4.3 I grillini e la piattaforma 5 Stelle

La piattaforma partecipativa, necessaria per consentire agli iscritti di co-decidere su questioni rilevanti, è stata inaugurata nel 2012. In quell'occasione i grillini hanno utilizzato il nuovo *tool*, firmato Casaleggio Associati, per scegliere le personalità che avrebbero rappresentato il M5S in Parlamento.

In seguito alla votazione, le polemiche non si sono fatte attendere: in primo luogo molti elettori non si sono registrati in tempo per poter partecipare al processo elettivo; in secondo luogo, è stata palesata la necessità di offrire un'opzione online ma anche un'opzione di votazione offline; in terzo luogo, si sono sollevate polemiche in merito alla trasparenza delle procedure informatizzate e alla diffusione dei risultati.

Un secondo *test* per ottimizzare la votazione online, ha avuto luogo nel 2013, in occasione della scelta del candidato a Capo dello Stato. Questa volta, gli iscritti alla piattaforma toccavano quasi i cinquantamila e, in ragione di ciò, le polemiche si erano fatte meno pressanti poiché uno dei limiti del primo esperimento (2012) era stata proprio l'abilitazione al voto di una percentuale molto minore dell'elettorato grillino (31.000 ca.). Dunque, sembrerebbe che il fallimento, almeno parziale, del primo esperimento fosse dovuto al limitato numero di iscritti certificati e ad una quasi inesistente familiarità con un metodo di votazione tanto innovativo.

Inizialmente, le azioni dei grillini che avevano luogo sulla piattaforma, riguardavano prevalentemente la scelta di candidati a seconda della tornata elettorale, poi, con l'insistenza della base centrale di implementare l'uso delle nuove tecnologie per muovere il movimento, la piattaforma è divenuta una sede virtuale attraverso la quale può essere vissuta la "vita di partito" senza allontanarsi dalla propria abitazione.

È giusto notare che gli strumenti ideati e messi al servizio della community grillina "sono finalizzate a strutturare il M5S secondo l'ideale di democrazia diretta che sin dagli esordi ne ha caratterizzato il progetto politico e ne ha enfatizzato il carattere innovativo."¹⁶⁷ L'obiettivo di un'organizzazione di partito secondo i principi di una "rivoluzionata" democrazia diretta, sembra facilmente realizzabile se si considerano le potenzialità della Rete come *medium*. Come si argomenterà nel corso della trattazione, una forma di democrazia diretta pensata nei canoni classici non è realizzabile in una società contemporanea. Nonostante le ragioni siano plurime ed evidenti – non ultima la problematica legata ai grandi numeri dei centri urbani odierni contrapposti alle poche migliaia delle *polis* greche – sempre più spesso si odono richieste di un ritorno all'unica forma di democrazia ritenuta realmente paritaria e giusta: quella diretta.

All'interno del movimento convivono opinioni diametralmente opposte con riguardo a questa totale informatizzazione, che ha raggiunto il suo culmine con il lancio della piattaforma di cui sopra. Si contrappongono, da un lato, coloro i quali credono che l'informatizzazione delle pratiche "democratiche" e decisionali, inerenti al funzionamento del partito, sia la direzione verso cui sia più giusto tendere; dall'altro lato, esponenti interni al movimento esprimono perplessità ed incertezza in quanto dare a chiunque la

¹⁶⁷ M. E. Lanzone (2015, location 2947)

possibilità di esprimersi su temi rilevanti per il movimento, non sia necessariamente la scelta migliore. In altri termini, emergono resistenze nei riguardi di un attivismo non certificato e di una partecipazione non consapevole, e si inizia a riflettere sulle possibili conseguenze di un allontanamento eccessivo dagli elettori fuori dal mondo online.

Nei riguardi della piattaforma sono state avanzate ulteriori obiezioni per quanto riguarda la sua espressione solo parziale dell'idea "iper-democratica" cui la sua creazione si ispirava: i livelli più bassi della piramide grillina non si sentono debitamente collegati con le sfere più alte, tanto che alcuni sostengono sia un sistema tendente all'unidirezionalità; altre obiezioni riguardano un *lack* sostanziale di sicurezza ed accessibilità con il rischio di possibili craccature e manipolazione dei voti o delle informazioni presenti sulla piattaforma.

Insomma, il Movimento 5 Stelle ha fornito ai suoi affiliati molteplici strumenti atti a promuovere e permettere una partecipazione diretta e attiva alla vita di partito. La tecnologia e l'informatizzazione delle pratiche interne ad un partito "classico" hanno dato vita ad un inedito soggetto politico, per certi versi, più democratico della versione "tradizionale", per altri, più ambiguo e non definito. Come detto, i pareri sulle modalità di utilizzo di tali strumenti sono discordi: da un lato, si sostiene che la democratizzazione più totale è una *condicio* cui il movimento deve sempre tendere e, in ragione di ciò, non può esimersi dall'utilizzo massiccio del *medium* che più di tutti consente uno scambio fra pari; dall'altro lato, invece, emerge una "profonda incertezza con riguardo ai reali effetti degli strumenti di democrazia diretta sul piano degli eletti."¹⁶⁸

3.5 *Dalla partecipazione alla manipolazione*

La partecipazione politica è il modo attraverso cui il cittadino esprime il proprio pensiero in funzione del raggiungimento di determinati obiettivi. L'idea politica che mobilita (o non mobilita) l'uomo qualunque è il prodotto di un insieme di fattori interni ed esterni al soggetto; in altri termini, una certa convinzione si struttura attraverso la compenetrazione di stimoli endogeni e, soprattutto, esogeni. Partendo da questo assunto, è necessario soffermarsi su quanto possano essere determinanti le influenze esterne e attraverso quali canali l'individuo possa più facilmente essere soggetto ad un determinato tipo di implusi.

Nell'era della *mediatizzazione*, le fonti di influenza esterna sono diverse e tutte potenzialmente manipolatorie: il flusso di informazioni che circonda ogni individuo è ormai continuo. Tramite i computer, gli smartphone, i tablet, la televisione, la radio e ogni altro *device* di ultima generazione, gli individui sono, eccetto rari casi, ancorati ad un vorticoso e spesso contraddittorio flusso informativo; un costante bombardamento di informazioni da cui risulta difficile, se non impossibile, rimanere distaccati.

L'influenza dei mezzi di comunicazione sulle masse, specialmente per quanto riguarda i comportamenti politici, è un tema già precedentemente affrontato. Agli inizi degli anni Cinquanta, Paul Felix

¹⁶⁸ M. E. Lanzone (2015, location 3010)

Lazarsfeld ¹⁶⁹ e Robert King Merton ¹⁷⁰, due sociologi americani, hanno sostenuto ¹⁷¹ che un'eccessiva esposizione ai *mass media* rischia di mutare una partecipazione attiva alla vita socio-politica, in un momento di fruizione quasi totalmente passiva. I mezzi di comunicazione di massa sono stati quindi ritenuti come inibitori del momento partecipativo attivo e come propinatori di un'informazione lontana dagli standard qualitativi attesi ¹⁷². In altri termini, alla quantità delle informazioni diffuse non corrispondeva una certa qualità e, di conseguenza, gli individui non risultavano più informati e forti di una coscienza critica. Il rischio è di trasformare la politica in “un'attività da poltrona”, dove la propria opinione si forgia in funzione delle tendenze generali. Ciò finirebbe per svilire il nucleo fondante di un sistema democratico: il dibattito. Per contro, come sostiene Edward Louis Bernays ¹⁷³, l'apatia politica dei cittadini è causata “dall'incapacità dell'uomo politico di rivolgersi all'opinione pubblica” ¹⁷⁴, nonostante i numerosissimi mezzi messi a disposizione dal progresso tecnologico.

Edward Bernays, autore del saggio “Propaganda della manipolazione dell'opinione pubblica in democrazia”, esordisce nel suo libro affermando che “la manipolazione consapevole e intelligente, delle opinioni e delle abitudini delle masse svolge un ruolo importante in una società democratica, coloro i quali padroneggiano questo dispositivo sociale costituiscono un potere invisibile che dirige veramente il paese.” ¹⁷⁵ In conseguenza di ciò, la manipolazione risulta essere una caratteristica funzionale della democrazia: il “potere invisibile” esercitato sulle masse dai *mass media* è necessario a coloro che governano per indirizzare il volere degli elettori. In ogni ambito della vita quotidiana, gli individui vengono “dominati” da un piccolo numero di

¹⁶⁹ Paul Felix Lazarsfeld (Vienna, 13 febbraio 1901 – New York, 30 giugno 1976) è stato un sociologo statunitense di origini austriache; egli fu l'ideatore di molti aspetti della metodologia della ricerca sociale empirica, di cui l'opera più importante è senza dubbio “The People's Choice: How the Voter Makes Up His Mind in a Presidential Campaign” del 1948. In questa opera l'autore, attraverso un'indagine empirica, studia l'influenza dei mezzi di comunicazione di massa sulle persone, sulle loro opinioni e, conseguentemente, sulle loro azioni a livello politico

¹⁷⁰ Robert King Merton (Filadelfia, 5 luglio 1910 – New York, 23 febbraio 2003) è stato un sociologo statunitense, in particolare egli fu esponente della corrente funzionalista. Questo era un filone che partiva dall'assunto secondo cui la società è un insieme di parti interconnesse tra di loro, nessuna di esse, dunque, può essere intesa isolata dalle altre, ma solamente nel suo contesto

¹⁷¹ R. Merton rielaborò la precedente teoria di P. Lazarsfeld

¹⁷² P. F. Lazarsfeld (1948)

¹⁷³ Edward Louis Bernays (Vienna, 22 novembre 1891 – Cambridge, 9 marzo 1995) è stato un pubblicitista e pubblicitario statunitense di origine austriaca. Celebre per la sua parentela con Sigmund Freud, Bernays fu uno dei primi spin doctor, ed è considerato, assieme a Ivy Lee e a Walter Lippmann, uno dei padri delle moderne relazioni pubbliche, di cui, già nei primi anni del Novecento, teorizzò le principali regole fondanti. Egli fu uno dei primi a commercializzare metodi per utilizzare la psicologia del subconscio al fine di manipolare l'opinione pubblica (a lui si devono le locuzioni “mente collettiva” e “fabbrica del consenso”, concetti importanti nel lavoro pratico della propaganda)

¹⁷⁴ E. L. Bernays (1928, p. 102)

¹⁷⁵ E. L. Bernays (1928, p. 25)

persone, rendendo così di marginale importanza le reazioni individuali ad una condizione che è inconsciamente accettata.

Gli individui che detengono il potere vengono rispettati in funzione dell'importanza e dell'autorevolezza che gli viene riconosciuta e, partendo da questo assunto, si comprende come l'influenza dei mezzi di comunicazione sia determinante per costruire la percezione che le persone hanno di un gruppo di individui (come l'*élite* governante). Con questo meccanismo si alimenta il potere di quelle personalità di cui, in realtà, le masse sanno poco o nulla e, nonostante ciò, in virtù di una data percezione (costruita), riconoscono loro una certa autorità in grado di influenzarne il pensiero e le azioni.

Certamente, secondo Bernays, le persone sono in grado di sviluppare opinioni personali per quanto concerne gli affari pubblici e privati; allo stesso tempo però “se tutti i cittadini dovessero studiare per proprio conto tutto ciò che riguarda le informazioni astratte di ordine economico, politico e morale che entrano in gioco quando si affronta anche il minimo argomento, si renderebbero ben presto conto di non poter giungere a nessuna conclusione. Perciò abbiamo lasciato, volontariamente, a un governo invisibile il compito di passare al vaglio le informazioni. [...] Accettiamo che una guida morale, un pastore, uno studioso, o semplicemente un'opinione diffusa ci prescrivano un codice di comportamento sociale standardizzato al quale ci conformiamo per la maggior parte del tempo.”¹⁷⁶ Il contesto socio-economico e politico cui Bernays fa riferimento¹⁷⁷ vede una minoranza che, avendo fatto propria la consapevolezza di poter influenzare la maggioranza grazie alle scoperte tecnologiche, ne plasma l'opinione in funzione dei propri interessi.

In quest'ottica emerge come la presenza di un *leader* o di un *opinion maker* possa condizionare l'azione di un gruppo che a quella personalità fa riferimento. Da questo assunto, nel 1955, è scaturita la formulazione di una teoria, ad opera di Paul Felix Lazarsfeld e Elihu Katz, conosciuta come “*two step flow of communication theory*”¹⁷⁸. Secondo tale teoria non esiste un flusso informativo diretto tra i *mass media* e le masse, ma esiste un flusso a tre tappe (*media-opinion leader-masse*) che prevede l'intermediazione da parte di un cosiddetto *opinion leader*, che, per alcuni versi, filtra e, per altri, amplifica il flusso di informazioni all'interno di un determinato gruppo sociale nel cui egli ha più influenza.

La psicologia delle masse¹⁷⁹, infatti, lungi dall'essere una scienza esatta, ha dimostrato come le persone tendano a ricercare, in base alle proprie esigenze o ai propri interessi, una figura che possa rivestire il ruolo di

¹⁷⁶ E. L. Bernays (1928, p. 26)

¹⁷⁷ Gli Stati Uniti di fine anni Venti

¹⁷⁸ Per ulteriori approfondimenti, si faccia riferimento all'opera di E. Katz e P.F. Lazarsfeld “Personal Influence” pubblicata nel 1955

¹⁷⁹ È una branca della psicologia che studia l'influenza dei fenomeni collettivi sul comportamento individuale. La disciplina ha iniziato a svilupparsi soprattutto dalla fine del XIX secolo, attraverso il lavoro di studiosi quali Gustave Le Bon (si consideri la sua opera “La Folla: Studio della mentalità popolare”, 1895) e Gabriel Tarde. Nel XX secolo il testimone passò dall'Europa agli Stati Uniti, dove Robert Ezra Park, uno dei più rinomati sociologi statunitensi, nel 1904 scrisse un'opera, sulla scia delle teorie di Le Bon,

“pastore” (si pensi ad esempio ad un leader politico e agli elettori del partito di cui egli fa parte). Nel caso non ci sia una simile personalità, le persone si ritrovano ad assumere da sole determinati posizioni condizionate da una fiducia, a volte inconsapevole, in *cliché*, luoghi comuni, simboli standardizzati o in ciò che la maggioranza ritiene più giusto o accettabile. Questo scaturisce, secondo il sociologo David Riesman ¹⁸⁰, dal desiderio, costruito e alimentato dalla società, di uniformarsi agli altri ¹⁸¹. A questo punto, domandandosi dove ha origine ciò che “la maggioranza pensa”, si comprende la *ratio* dell’attribuzione ai *mass media* di un potere tanto determinante per gli indirizzi di una società.

Specificatamente all’ambito politico, se alcuni sociologi come Robert Ezra Park ¹⁸² e Louis Wirth ¹⁸³ ritenevano che la diffusione dei *mass media* conducesse ad una nuova era per la democrazia, caratterizzata dalla costruzione di un’opinione pubblica di massa critica e consapevole; altri sostengono che la mediatizzazione della politica è destinata a creare una profonda distorsione della realtà ad opera dei potenti.

Per alcuni il potere dei *media* risiede nella “capacità di manipolazione ed influenza, amplificata dalla sua versatilità ad assumere forme occulte” ¹⁸⁴, ciononostante non sarebbe corretto demonizzare *a priori* e oltremisura ciò cui i *media* potrebbero portare solo in potenza. In altri termini, verso la fine del XX secolo si è stemperata l’idea fatalista secondo cui la società si sarebbe lentamente ridotta ad una massa di pedine del tutto inerti di fronte a quanto fatto fluire dai potenti attraverso i mezzi di comunicazione.

Insomma, se da un lato si è in presenza di mezzi di comunicazione che hanno come caratteristica intrinseca un potenziale manipolatorio, dall’altro si hanno strumenti, specialmente oggi, che permettono una diffusione e condivisione di informazioni senza precedenti. La chiave di volta sta nell’approccio che i cittadini-utenti-elettori dimostrano nei confronti di ciò che gli viene proposto e di come standardizzano, interiorizzano e si fanno influenzare da determinate dinamiche comunicative.

3.5.1 “Telecrazia” e politica online in Italia: tra innovazione e mascheramento delle vecchie logiche

Il profondo legame che intercorre tra mezzi di comunicazione e politica ha creato motivo di dibattito tra coloro che denunciano uno svilimento e denaturazione della politica e coloro che credono che l’impiego dei nuovi mezzi a disposizione non possa essere un’appendice ormai irrinunciabile della pratica politica. Tra

intitolata “La folla e il pubblico”. Dal XX secolo, con l’avvento dei *mass media*, lo studio della psicologia delle masse ha conquistato sempre più rilevanza agli occhi degli studiosi, considerando, inoltre, l’avvento delle nuove tecnologie tra cui Internet

¹⁸⁰ David Riesman (Filadelfia, 22 settembre 1909 – Binghamton, 10 maggio 2002) è stato un sociologo statunitense. Laureato alla Harvard Law School è stato assistente per la Suprema Corte di Giustizia degli Stati Uniti dal 1935 al 1936

¹⁸¹ Si consideri in particolare la sua opera, pubblicata nel 1956, “La folla solitaria”

¹⁸² Robert Ezra Park (Harveyville, 14 febbraio 1864 – Nashville, 7 febbraio 1944) è stato un sociologo statunitense. Fu tra i fondatori e i principali esponenti della Scuola di Chicago di sociologia o scuola dell'ecologia sociale urbana.

¹⁸³ Louis Wirth (Gemünden, 28 agosto 1897 – Buffalo, 3 maggio 1952) è stato un sociologo tedesco. Fu professore nelle Università di Chicago ed esponente della “Scuola di Chicago” di sociologia, collaborando con Robert Park ed Ernest Burgess

¹⁸⁴ F. Raniolo (2007, p. 184)

i primi si annoverano coloro che sostengono di non essere in presenza di una “teledemocrazia”, bensì di una “telecrazia”: una forma deviata di democrazia nella quale la televisione e, oggi, la Rete hanno, in qualità di mezzi di comunicazione e informazione, il potere di esercitare una notevole influenza sull’opinione pubblica. Vi si riferisce specialmente in considerazione dell’utilizzo che ne fanno gli uomini politici per guidare la pubblica opinione e ottenere il consenso popolare.

In principio, il rapido sviluppo dei processi comunicativi, specialmente per quanto riguarda l’Italia, ha trovato di fronte a sé una schiera di attori politici del tutto impreparati ad assecondare il risultato di tale evoluzione. I partiti politici “tradizionali” degli anni Novanta, fermi ad una visione arcaica e obsoleta del “fare politica” sono stati spodestati da chi ha riconosciuto il potenziale dei nuovi media e, di conseguenza, ne ha saputo sfruttare le peculiarità. Si consideri l’inedito soggetto politico italiano Forza Italia, creato dall’imprenditore Silvio Berlusconi ¹⁸⁵, ed etichettato come *partito mediale* o *partito-azienda*. Il successo politico del “fattore B” e della sua inedita creatura “rappresenta non solo l’esito strategico di condizioni facilitanti di breve periodo (destrutturazione del sistema partitico repubblicano, crisi della classe politica di governo, mancanza di un’offerta politica congrua con le domande dell’elettorato di centro, e così via) ma anche il riflesso di processi di trasformazione di più lungo periodo.” ¹⁸⁶ All’imprenditore milanese va riconosciuta una certa lungimiranza, in quanto, mosso da un passato da *businessman*, egli ha capito prima di altri cosa fosse necessario per smuovere le stesse masse che, in seguito ai fatti politici italiani dei primi anni Novanta, avevano fatto del rifiuto incondizionato della politica il nuovo *status quo*.

La crescita dell’influenza dei *media* in politica, oltre ad essere dovuta alle trasformazioni socio-culturali delle società occidentali, va ricondotta in particolar modo ad una limitazione crescente della comunicazione diretta tra eletti e partiti, da una parte, ed elettori, dall’altra. Si potrebbe sostenere che oggi ci si trova in presenza di un’involuzione rispetto a quanto ipotizzato dalla “*two step flow of communication theory*”, ossia di un ritorno ad un flusso informativo caratterizzato da una relazione diretta tra i *media*, che veicolano la comunicazione politica, e le masse. Viene a mancare l’interposizione di un “mediatore” tra la fonte del messaggio e il destinatario.

Per facilitare la comprensione circa il processo evolutivo della comunicazione politica, si faccia riferimento alla suddivisione in due fasi riportata da Pippa Norris nel saggio “Un circolo virtuoso? L’impatto

¹⁸⁵ Silvio Berlusconi (Milano, 29 settembre 1936) è un politico e imprenditore italiano. Ha iniziato la sua attività imprenditoriale nel campo dell’edilizia. Nel 1975 ha costituito la società finanziaria Fininvest e nel 1993 la società di produzione multimediale Mediaset, rimanendo figura simbolo dell’omonima famiglia Berlusconi. Nell’ottobre dello stesso anno scende in politica lanciando il partito politico di centro-destra Forza Italia, strutturatosi nel gennaio successivo, confluito nel 2008 ne Il Popolo della Libertà e poi rifondato nel 2013, segnando la vita politica italiana dalla metà degli anni novanta in poi con un atteggiamento tipico che è stato definito berlusconismo, ampiamente sostenuto dai suoi seguaci politici e dai suoi elettori, entrando fortemente anche nella cultura di massa e nell’immaginario collettivo italiano ed estero

¹⁸⁶ F. Raniolo (2007, p. 186)

di partiti e mezzi di informazione sulla partecipazione politica e nelle campagne elettorali”: la prima è denominata “età moderna” e la seconda “età post-moderna” della comunicazione politica ¹⁸⁷. Il passaggio tra queste due “epoche” è il risultato della metamorfosi dei “modelli di relazioni tra politica e media.” Nello specifico, per quanto riguarda l’aspetto prettamente tecnologico, dalla televisione si è passati a versioni più elaborate della stessa (si pensi alla Tv satellitare) e, soprattutto, ad Internet. Il mutamento dei canali attraverso cui le informazioni vengono veicolate, e la conseguente trasformazione del *modus* hanno instaurato un meccanismo proteso sempre più verso l’instaurazione di rapporti orizzontali, diretti ed interattivi tra le fonti e i destinatari.

Per quanto riguarda, il versante politico, si è assistito alla nascita di un modello di partito che è lungi dal ricercare il “voto di appartenenza”. I partiti odierni hanno la parvenza di agenzie di immagine, le quali cercano di vendere un prodotto – solitamente l’immagine del leader – che mira ad attirare l’attenzione di un “pubblico”, più che di un elettorato. Insomma, la politica contemporanea, troppo spesso definita politica dell’“intrattenimento” o dello scandalo, veicolata dai numerosissimi mezzi oggi a disposizione, mira ad attirare il favore dell’elettore in un’orizzonte di breve periodo. In ragione di ciò “i comportamenti politici dei cittadini diventano, così, sempre più indeterminati ed indeterminabili e più esposti all’influenza di fattori prossimi alla decisione di voto” ¹⁸⁸ come gli scandali e la misura di esposizione ai mezzi di comunicazione di massa.

In conclusione, la mediatizzazione della politica, tipica della fase “post-moderna”, ha costretto i partiti tradizionali ad evolversi in funzione di una ricerca esasperata di consensi in un elettorato sganciato da quella fedeltà che in passato si traduceva nel cosiddetto “voto di appartenenza”, che era conseguenza di scelte ideologiche di fondo. Oggi, i partiti si trovano a dover combattere una continua guerra per attrarre l’attenzione e il favore di individui che non sono più testimoni di un preciso credo politico, ma che, in larga parte, si lasciano indirizzare dalle contingenze del momento. Infatti, una delle peculiarità della politica contemporanea è proprio la “spettacolarizzazione” delle vicende ad essa legate. Ciò comporta una “personalizzazione” della competizione politica (si pensi alle elezioni politiche italiane del 2006, che si riducevano ad un Romano Prodi vs. Silvio Berlusconi), che a sua volta richiede la costruzione di “partiti mediali”, sorretti, in particolar modo, dalla visibilità televisiva e dalla popolarità di un singolo leader. Insomma, nonostante i nuovi mezzi di comunicazione offrano numerose possibilità ai partiti politici e ai loro rappresentanti, essi richiedono, allo stesso tempo, che la politica asseconi le loro dinamiche. Questo “vincolo” non va necessariamente inteso in senso positivo.

¹⁸⁷ Si consideri che l’autrice scrive anche di una fase “premoderna”, riconducibile alla tipologia di comunicazione politica, che trasposta al caso italiano, coinciderebbe con la fase del periodo repubblicano. In questa fase, gli elementi caratteristici della comunicazione politica erano: la stampa di partito, la pubblicità sui giornali, i tabelloni pubblicitari, gli incontri pubblici e i tour elettorali. Tutto ciò era finalizzato al mantenimento del voto di specifiche categorie sociali

¹⁸⁸ F. Raniolo (2007, p. 198)

4. Il Web 2.0 e la democrazia

4.1 L'idea di democrazia: da Pericle ai giorni nostri

Il controverso dibattito legato al concetto di democrazia ha destato il vivo interesse di innumerevoli studiosi e adesso, nonostante ci si trovi nel XXI secolo, la tematica democratica è molto più attuale di quanto non si pensi. Importantissime figure del mondo accademico come Robert Dahl, Giovanni Sartori, Max Weber, Joseph Schumpeter, Jürgen Habermas¹⁸⁹ insieme a molti altri hanno cercato di trovare il corretto approccio per interpretare le applicazioni storiche di un sistema, la cui concettualizzazione era stata formulata in base ad una necessità (in potenza) di giustizia e uguaglianza, efficienza e pace. Se dunque che il concetto di democrazia ha una storia millenaria¹⁹⁰, la storia dei regimi democratici è invece assai più giovane. Basti pensare che nonostante le teorizzazioni tanto antiche, tutt'ora ci sono paesi che non riescono ad impiantare nel proprio sistema una democrazia efficiente e duratura. Nell'ultimo secolo il mondo è stato stravolto da conflitti mondiali e in alcune zone continua ad esserlo per effetti di conflitti più o meno locali; si susseguono guerre economiche e civili. Dopo aver visto nella realtà le degenerazioni di un sistema politico e di governo "avariati", si è imparato, almeno in linea teorica, a fare tesoro di un sistema che garantisca diritti, imponga doveri, stimoli il confronto e non si opponga al dissenso.

Per quanto molti studiosi continuino a dibattere sulle caratterizzazioni dei sistemi democratici, sia del passato che del presente, molti altri stanno cominciando a rivolgere la propria attenzione a quella che potrebbe essere la rivoluzione democratica di un futuro tutt'altro che lontano. Con l'avvento delle nuove tecnologie, specialmente di Internet, si sono aperti numerosi spiragli su nuove forme di democrazia: si tratta di forme evolutive che, cariche delle esperienze (buie e fallimentari) del passato, potrebbero portare a quello che gli studiosi più audaci avevano solo teorizzato: una forma di democrazia diretta nei paesi moderni.

È ben noto come la prima forma di governo democratico nella storia dell'umanità sia stata la democrazia ateniese tra il 300 a.C. e il 500 a.C.; nonostante non desti stupore il fatto che in un passato tanto remoto questa forma di governo non considerasse minimamente come suoi punti cardine uguaglianza, parità e libertà, dovrebbe stupire invece come una comunità, su impulso di grandi personalità come Solone, Clistene e Pericle, avesse deciso (pur con forti limitazioni per i partecipanti) che le leggi del popolo venivano decise dal popolo stesso (o meglio da coloro che soddisfavano i criteri di "ammissione" alle *élites* politiche).

¹⁸⁹ Per ulteriori approfondimenti si faccia riferimento a N. Bobbio (1975)

¹⁹⁰ Le prime riflessioni di spessore riguardanti forme di governo democratico risalgono a Platone (Atene, 428 a.C./427 a.C. – Atene, 348 a.C./347 a.C.) e Aristotele (Stagira, 384 a.C./383 a.C. – Calcide, 322 a.C.), si considerino rispettivamente il trattato politico *Repubblica* (Atene, IV sec. a.C.) e il Libro IV de *La Politica*

Nel corso dei secoli, partendo da un così importante precedente storico, si è cercato di comprendere quale potesse essere la forma di governo democratico per eccellenza, quella priva di difetti ed inconvenienti o, almeno, con degenerazioni meno probabili. Nonostante il principio *historia magistra vitae*, oggi ci troviamo davanti ad un panorama desolante, che vede al centro del sistema una democrazia snaturata e svilita da una profonda ed esasperata crisi di rappresentanza e del sistema ad essa collegato. In questa situazione il *governo dal popolo, del popolo, per il popolo* si è trovato privato dell'essenza più pura e genuina per cui tanti si sono battuti. È venuta a mancare la grinta che induceva i singoli a parlare e a far valere i propri diritti e le proprie necessità¹⁹¹. Nella pratica, in Italia, ma anche in Europa e in molti altri paesi, la democrazia, che tanto aveva rappresentato e tanto aveva insegnato, è stata depauperata del suo contenuto più vero per lasciare spazio a dinamiche che di democratico hanno solo forma e non la sostanza. Diviene a questo punto necessario richiamare al lettore che un sistema democratico - che si possa considerare tale - è “un insieme di regole procedurali delle quali quella della maggioranza è la principale ma non la sola. Chi voglia parlare di ‘nuova politica’ deve fare i conti con tali regole. Un sistema democratico è certamente un sistema nel quale le regole possono essere riviste, va stabilito però quali e come. Le regole del gioco democratico infatti stabiliscono simultaneamente anche gli attori del gioco e le mosse, ed essi sono insieme solidali.”¹⁹²

Tali regole che, come sostiene Norberto Bobbio, possono e, in una certa misura, devono essere riviste, confrontate, modificate e sostituite, ma allo stesso tempo devono essere anche tutelate. Il processo di trasformazione deve essere impostato sui binari di “evoluzione” progressista: la vera sfida è comprendere su quali principi si possa “mettere le mani” in nome della ricerca di un miglioramento sempre continuo del sistema, sul presupposto che ve ne siano alcuni che invece non possono essere toccati. Maggiore cautela va riposta nella designazione degli attori prescelti per questo gioco democratico e le possibili mosse ad essi ascrivibili¹⁹³. La democrazia dei paesi più sviluppati sta regredendo per quanto concerne il dinamismo politico, l'evoluzione di obsolete consuetudini e la sfiducia totale in un potenziale cambiamento radicale spesso promesso dall'*ars oratoria* dei politici di professione, ma mai avvenuto¹⁹⁴. Con il progresso tecnologico, pur dovendo considerare i vincoli di cui si è detto sopra, si aprono nuove frontiere: c'è da chiedersi se si hanno finalmente i mezzi per cambiare le cose.

4.1.1 *Diversi tipi di democrazia: uno sguardo al passato e alla nascita delle diverse teorizzazioni*

Come è stato fatto presente, un sistema democratico comporta “una necessaria corrispondenza tra decisione dei politici e desideri della gente”¹⁹⁵ e la tutela dei diritti deve essere il collante tra i due emisferi.

¹⁹¹ Mario Stoppino (2000, p. 259 e ss.)

¹⁹² N. Bobbio (1984)

¹⁹³ Per un approfondimento circa il ruolo degli attori politici si consideri M. Stoppino (2000, p. 239 e ss.)

¹⁹⁴ Si consideri come prova empirica il crollo del Sistema politico italiano del 1992 e la conseguente fine della Prima Repubblica nel 1994

¹⁹⁵ D. Della Porta (2011, p.1)

Tuttavia, il discorso cambierebbe leggermente se si facesse riferimento a quella indicata come “definizione minima della democrazia”, cioè la considerazione di quegli elementi di cui qualsivoglia sistema, che pretenda di essere definito democratico, non può mancare: “l’unico modo di intendersi quando si parla di democrazia, in quanto contrapposta a tutte le forme di governo autocratico, è di considerarla caratterizzata da un insieme di regole, primarie o fondamentali, che stabiliscono chi è autorizzato a prendere le decisioni collettive e con quali procedure.”¹⁹⁶

Uno stesso sistema, però, può realizzare la propria sostanza attraverso diverse forme, ed è proprio quello che è accaduto con la teorizzazione prima e con la pratica poi (in alcuni casi). Infatti, fermo lo stesso principio di fondo, in periodi caratterizzati da particolari contesti storico-sociali hanno prevalso o l’una o l’altra visione/interpretazione del sistema. Si noti che la prima distinzione da porre in uno studio sulle tipologie democratiche è quella derivante dall’evidente differenza tra un sistema rappresentativo e un sistema a intervento diretto dei diretti interessati, i cittadini (democrazia diretta). Si contrappongono due visioni nelle quali, da un lato, vi è la fiducia del popolo che deve essere rispettata, tutelata e ripagata dai rappresentanti eletti – i pochi che rappresentano i molti – mentre, dall’altra, il popolo tutto prende parte a ciò che lo riguarda, non essendo necessari intermediari di nessun genere: il popolo vuole, il popolo decide, il popolo legifera attraverso sé stesso per sé stesso.

È però logico pensare che quanto accadeva nella comunità ateniese, composta da poche migliaia di individui, non si possa ritrovare in società e realtà tanto complesse come quelle dell’età moderna e contemporanea. Bisogna dunque scomporre l’idea di democrazia diretta e adattare i principi cardine ad un’evoluzione e ad un dinamismo costante che caratterizzano i nostri tempi: bisogna focalizzarsi sulla figura che costituisce il motore del sistema democratico diretto e sulla *condicio sine qua non* che essa deve necessariamente soddisfare per determinare la riuscita del processo.

Già nel 1984, prima che il web fornisse potenziali soluzioni al problema della ricerca di una nuova forma di partecipazione politica, il già citato Norberto Bobbio, uno dei massimi teorici del e filosofi della politica della seconda metà del Novecento, aveva espresso la sua opinione sulla democrazia diretta: “Se per democrazia diretta s’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. [...] Ma l’individuo rousseiano 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 a ben guardare che l’altra faccia non meno minacciosa dello stato totale. [...] Il cittadino totale e lo stato totale sono le due facce della stessa medaglia, perchè hanno in comune, se pur una volta considerato dal punto di vista del popolo, l’altra volta dal punto di vista del principe, lo stesso

¹⁹⁶ N. Bobbio (1984, p.4)

principio: che tutto è politica, ovvero la riduzione di tutti gli interessi umani agli interessi della polis, la politicizzazione integrale dell'uomo, la risoluzione dell'uomo nel cittadino, la completa eliminazione della sfera privata nella sfera pubblica, e via dicendo”¹⁹⁷. Si rischia dunque che un totale ed esasperato coinvolgimento politico del cittadino conduca ad un appiattimento degli interessi, secondo il principio del cittadino totale, e quindi ad un endogeno malessere del sistema democratico stesso.

Per contro, la democrazia rappresentativa si fonda sui concetti di delega e di rappresentate e si esprime attraverso una cessione di potere e attraverso l'istituzione di un intermediario tra il cittadino e lo Stato. Il rappresentate deve godere della fiducia dell'elettorato, aspetto che gli permette di essere non revocabile – se non come *extrema ratio* in alcune situazioni - e soprattutto di non essere responsabile direttamente verso coloro che lo hanno eletto. La ragione sottesa a questo pensiero è che il rappresentante deve essere testimone e interprete degli interessi *generali* della società tutta, non delle tendenze particolaristiche di limitati gruppi di interesse. Le democrazie rappresentative, e così pure quella italiana, devono poi confrontarsi con la concreta capacità di realizzare i principi, scontrandosi così con l'indole avida e subdola dell'uomo: le vicende della Prima Repubblica (1948-1994) ci hanno insegnato come il rappresentante, l'intermediario e, quindi, anche i partiti politici spesso si allontanano in una misura eccessiva dal loro ruolo di testimoni di interessi generali, abbandonando la causa in nome del beneficio strettamente personale.

Come hanno egregiamente spiegato storici e studiosi da Erodoto a Platone, da Machiavelli fino a Hume¹⁹⁸, non si può rimanere incantati dalla luce sprigionata da un concetto tanto puro ed elevato come quello di *governo del popolo*. Come in tutto, bisogna considerare sempre le due facce della stessa medaglia: se da un lato la democrazia sembra essere il miglior sistema di governo mai teorizzato da mente umana, dall'altro è, in potenza, il più soggetto a numerose forme di degenerazione¹⁹⁹.

La prima forma di cui si analizzeranno le peculiarità è la democrazia liberale o *liberaldemocrazia*, ossia “un regime politico basato sulla combinazione del principio liberale dei diritti individuali con il principio democratico della sovranità popolare. In entrambi i casi si intende sottolineare che il riconoscimento della sovranità del popolo va di pari passo con l'intangibilità di una serie di libertà individuali (pensiero, religione, stampa, impresa economica)”²⁰⁰. Dunque, l'evoluzione e il consolidamento della democrazia liberale trovano il loro appoggio principale in un conferimento sempre più ampio dei diritti civili, politici e sociali. Come in ogni studio inerente forme e sistemi di governo, bisogna partire da situazioni e contesti storici e sociali per determinare i possibili processi di consolidamento. La “scatola di Dahl” – elaborata dal politologo statunitense

¹⁹⁷ N. Bobbio (1984, p. 35)

¹⁹⁸ Per approfondimenti si consideri l'opera di N. Bobbio (1976)

¹⁹⁹ Essendo la democrazia realizzabile attraverso diverse forme (rappresentativa, diretta, deliberativa, ecc.) si tenga presente che le degenerazioni del sistema democratico possono essere altrettante, con più varianti a seconda dell'autore di cui si legge.

²⁰⁰ Enciclopedia Italiana di scienze, lettere ed arti “Treccani online”. Voce “liberaldemocrazia”, fonte: <http://www.treccani.it/enciclopedia/liberaldemocrazia/>

Robert Alan Dahl ²⁰¹ – in questo tipo di analisi è sempre stata uno strumento prezioso: partendo da due variabili determinanti l'affermazione del sistema democratico (il grado di inclusione e il diritto di opposizione), determina quattro possibili risultati di sistemi di governo, che, a seconda degli equilibri tra grado di liberalizzazione e partecipazione nei sistemi, sono: egemonie chiuse, oligarchie competitive, egemonie inclusive e poliarchie.

La scatola di Dahl

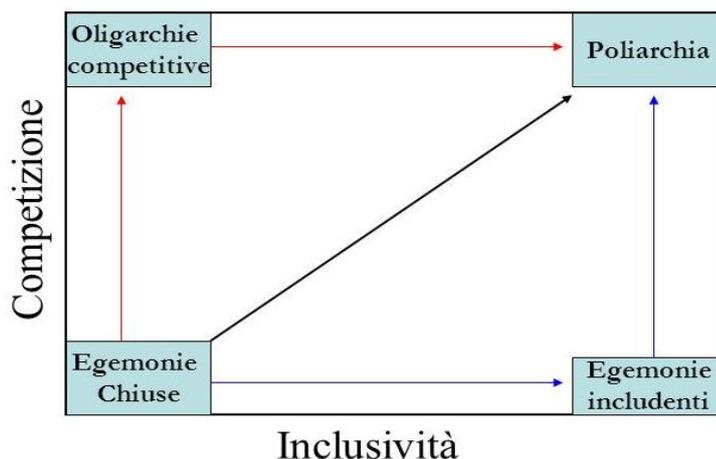


Figura 6. Scatola di Dahl- Source: Google Images (<https://www.google.it/imghp>)

Considerando quanto osservato e riflettendo sul grafico della scatola di Dahl si può facilmente comprendere come l'attenzione incondizionata ai diritti della persona/cittadino sia vitale e necessaria per una democrazia liberale. Ciononostante le classi dirigenti liberali, nel corso di una storia pervasa da un capitalismo sfrenato e galoppante, hanno ritenuto che conferire a tutti i cittadini il diritto di votare, non fosse né un punto fondamentale né tantomeno conveniente. Tutto ciò si traduceva in una mancata ricerca di confronto, dialogo, scambio, iniziativa delle masse per far emergere con forza le proprie necessità e i propri bisogni nei confronti dell'oligarchia governante. In altri termini, le classi liberali - in determinati momenti storici - hanno deviato la natura originale del sistema di cui si dichiaravano paladini, allontanandosi significativamente da ciò che

²⁰¹ Questo Autore ha dedicato tutta la sua vita allo studio della democrazia: in una delle sue opere più famose ("Sulla Democrazia") ha scritto che "paragonata a qualsiasi possibile alternativa, la democrazia presenta almeno dieci vantaggi [...]. 1. ostacola la tirannia; 2. diritti essenziali; 3. libertà generale; 4. autodeterminazione; 5. autonomia morale; 6. progresso umano; 7. tutela di interessi personali essenziali; 8. uguaglianza politica; 9. tendenza alla pace; 10. Prosperità." Questa posizione richiama il famosissimo aforisma di Winston Churchill secondo cui "la democrazia è la peggior forma di governo possibile, eccezion fatta per tutte le altre".

sarebbe dovuto essere. Per ricondurre il lettore ad un'idea più chiara di ciò che dovrebbe essere e invece non è, si considerino le parole di Michele Sorice secondo cui “La democrazia liberale per funzionare correttamente ha bisogno della compresenza di tre condizioni. La prima risiede nell'esistenza di partiti politici funzionanti e socialmente legittimati; ovvero di corpi intermedi capaci di rappresentare esigenze, bisogni e aspettative, nonché produrre public policies [...]. La seconda [...] è l'esistenza di uno Stato-nazione chiaramente definito e il cui potere sulle politiche economiche e sociali sia reale. La terza condizione, infine, riguarda la necessità di ridurre le diseguaglianze sociali come condizione strutturale per l'accesso alla politica”²⁰². È proprio dalla mancata realizzazione di tutte e tre le condizioni simultaneamente che lo stato liberale è entrato in una crisi che non è più stato in grado di nascondere né tantomeno di gestire.

In Italia il sistema liberale ha dovuto la sua crisi allo sgretolamento progressivo della sostanza e del ruolo dei partiti, i quali, avendo sfruttato la politica per fini tutt'altro che nobili, hanno finito per innescare un processo di disaffezione da parte del popolo nei confronti del sistema rappresentativo.²⁰³ In altri termini, i cittadini hanno smesso di avere fiducia in quello che avrebbe dovuto essere la loro garanzia di un rispetto diffuso dei diritti e delle pratiche *standard* di un sistema rappresentativo: la mancata legittimazione dei delegati in un sistema democratico liberale, che per sua natura si basa sulla delega stessa, significa la caduta in un'inesorabile spirale discendente che, ad esempio, tra la fine degli anni Sessanta e gli anni Ottanta è stata la sostanziale *raison d'être* di movimenti antipolitici e movimenti sociali indipendenti dalle influenze politiche. Questi attori politico-sociali, del tutto nuovi nel panorama politico italiano, erano dediti alla ri-conquista dei diritti perduti senza usare il *medium* rappresentativo per eccellenza, il partito politico, a causa della sua inefficienza e della sua consolidata tendenza ad agire in malafede (si pensi ai già citati avvenimenti nell'Italia del 1992: tangentopoli, corruzione, mafia, ecc.).

Dunque, considerando che i principi a lungo sbandierati dalla democrazia liberale riguardo all'uguaglianza ed alla libertà dei cittadini sono stati contraddetti dall'intrinseca realtà non democratica e non paritaria nei partiti e nelle istituzioni, non stupisce che il bisogno di rinnovamento e di riequilibrio delle profonde asimmetrie presenti nel sistema abbia condotto alla teorizzazione di un approccio democratico differente di cui uno dei risultati è stato la riconsiderazione della democrazia partecipativa. Per dirla con una riflessione di Umberto Allegretti²⁰⁴: “Fin dalla Grecia classica, si sa che la democrazia non si è mai pienamente realizzata in maniera stabile, ma si è quasi sempre tradotta, al meglio, in un sistema misto di governo del popolo e di un'oligarchia; al peggio, ha generato il ritorno a forme di governo autoritario pur basate sull'appello alla sovranità popolare. Oggi, il bisogno di prossimità può indurre ad affidarsi all'uomo ritenuto capace di interpretarlo. Si torna bambini, affidandosi a un padre; la democrazia partecipativa, invece, fa appello a persone adulte, capaci di prendere in mano i propri destini: a quale delle due alternative si vuol fare appello?

²⁰² M. Sorice (2014, p. 25-26)

²⁰³ Per ulteriori approfondimenti sul tema si consideri il testo di F. Raniolo (2002)

²⁰⁴ è uno dei massimi giuspubblicisti italiani

Far appello a quella rappresentata dalla democrazia partecipativa, nel momento attuale della storia italiana, può parere utopistico; ma alcune realtà a essa ispirate vivono, e non stentatamente; d'altronde – per tornare a quel Musil che è uno dei grandi interpreti dell'incertezza della contemporaneità – non bisogna stancarsi di ripetere che ‘se esiste il senso della realtà deve esistere anche il senso della possibilità’²⁰⁵.

Senza dubbio l'aumentare di molteplici forme di partecipazione politico-sociale non convenzionale riflette e giustifica lo sviluppo delle teorie - sempre più attualizzate - in merito a questa forma di democrazia. Il cambiamento radicale di cui si è alla ricerca si sotanzia nella necessità di rimpiazzare il cittadino che si limita ad un attivismo parziale, ossia che rispolvera i suoi diritti e le sue pretese solo in tempo di voto o in tempi di profonda crisi, con un attore politico fiero e consapevole, testimone di una partecipazione completa. Il fine ultimo cui si punta è conferire a ognuno lo stesso potere nell'ambito dei processi decisionali: lo stato non è più capace di garantire libertà ed uguaglianza a causa dell'influenza dei potenti, e per questo si ritiene necessario il coinvolgimento diretto e costante dei cittadini.

L'ostacolo dichiarato da superare è la possibilità di lasciare le decisioni nelle mani di chi comanda per sé stesso, e quindi non limitarsi solo all'influenza ma al controllo totale del processo decisionale, in quanto “la partecipazione avvierebbe poi un circolo virtuoso: le opportunità di partecipare stimolano fiducia e attivismo riproducendo in questo modo lo stimolo a partecipare e migliorando gli effetti della partecipazione stessa.”²⁰⁶ A conferma di ciò, le democrazie contemporanee, pur essendo rappresentative, considerano vitale una partecipazione importante del popolo in quanto è da essa che traggono la propria legittimazione.

Una diversa critica alla concezione di democrazia liberale è venuta dai teorici della democrazia deliberativa, i quali sostengono che alla base della democrazia debbano esserci due condizioni irrinunciabili: la prima è che vi prendano parte tutti coloro sui quali ricade il risultato della decisione; la seconda è che l'interazione tra i partecipanti si basi sul confronto. In merito a quest'ultima condizione, il confronto è l'elemento chiave in quanto, se attuato tra persone con argomenti tendenzialmente imparziali, potrebbe innescare un processo di autoapprendimento e di modificazione delle convinzioni iniziali, il che porterebbe necessariamente ad un dibattito alla cui conclusione si terminerebbe con la scelta della soluzione migliore. In altre parole, la democrazia deliberativa è, quindi, una forma di democrazia partecipativa, con confini più netti e specifici: “esclude la pura e semplice azione di pressione dei movimenti o delle associazioni sulle istituzioni (che invece la democrazia partecipativa sembrerebbe ammettere) e pretende che tra i diversi punti di vista si instauri un confronto dialogico. Richiede inoltre che la discussione si svolga in forma aperta e generalizzata, ossia che tutti i punti di vista presenti nella società siano presenti nella discussione in condizione di effettiva

²⁰⁵ U. Allegretti (2010, p. 11)

²⁰⁶ D. Della Porta (2011, p. 54)

parità, mentre questo requisito non è sempre esplicitato nelle formulazioni – specie in quelle più “politiche” – della democrazia partecipativa.”²⁰⁷

Da qui si può comprendere come studiosi, tra cui James S. Fishkin²⁰⁸, siano giunti alla conclusione che, data la struttura teorica di una democrazia deliberativa, nelle occasioni di assemblee, le preferenze di ciascuno cambiano, i punti di accordo disegnano una tendenza generale verso delle posizioni più progressiste e la moderazione generale delle posizioni porta all’esclusione delle ali estreme, che infatti non ricevono mai un ampio seguito.

Con l’avvento dei nuovi mezzi di comunicazione e specialmente con il consolidamento di internet nella vita quotidiana dei cittadini, non deve stupire come si stiano sperimentando nuovi percorsi teoretici, partendo da assunti ben noti, come quelli esposti in questo paragrafo, cui si aggiungono le possibilità di una nuova frontiera del sistema democratico, e soprattutto del ruolo del cittadino e delle sue prerogative. Di questo si dirà più avanti nel corso della trattazione, sempre tenendo a mente che “per un regime democratico il suo essere in trasformazione è il suo stato naturale: la democrazia è dinamica, il dispotismo è statico e sempre uguale a se stesso.”²⁰⁹

4.1.2 *Cos’è l’e-democracy*

Le prime apparizioni del termine *e-democracy* risalgono alla metà degli anni Novanta del secolo scorso. Il concetto che si nasconde dietro una espressione apparentemente semplice è di difficile definizione: la “democrazia elettronica” – riassumibile nell’utilizzo “delle nuove tecnologie dell’informazione e della comunicazione nell’ambito dei processi democratici”²¹⁰ – è un tema non privo di aspetti controversi. In primo luogo esso è, ad oggi, un concetto che racchiude in sé “un insieme di forme, modi, pratiche, sperimentazioni, teorie, utopie e visioni su come i nuovi *media* possano essere usati per favorire una partecipazione delle persone più diretta ed estesa ai processi politici e istituzionali, o per far sì che i cittadini, a qualunque livello (locale, nazionale, internazionale), possano condizionare le scelte politiche dei governi, o per introdurre, addirittura, forme innovative di democrazia diretta.”²¹¹ In secondo luogo, esso rappresenta ciò che molti si aspettano sia il futuro e l’evoluzione degli odierni sistemi democratici rappresentativi. Come scritto, ad oggi nei Paesi sviluppati si registra un diffuso malcontento sia nei confronti di una classe politica sempre più inadeguata, sia nei confronti di un sistema che non permette alle persone di influire concretamente sull’operato

²⁰⁷ L. Bobbio (2006, p. 13)

²⁰⁸ Questo Autore è un rinomato professore di Stanford, particolarmente conosciuto per i suoi studi sulle forme di attuazione della democrazia deliberativa. Nel 1988 fu il primo a descrivere il concetto di *deliberative opinion poll*; per ulteriori approfondimenti sul tema, si consideri D. Della Porta (2011), “Democrazie”

²⁰⁹ N. Bobbio (1984)

²¹⁰ D. Pittèri (2007, p. 1)

²¹¹ D. Pittèri (2007, p. 2)

della cosa pubblica; da qui ha avuto origine un accanimento circa la ricerca di un nuovo *modus* di fare politica, riflettendo sull'ipotesi di rimettere il potere decisionale nelle mani del popolo, specialmente in un periodo dove il progresso tecnologico fornisce gli strumenti che potrebbero essere all'origine di una rivoluzione politico-istituzionale.

L'ipotesi di una democrazia digitale, quando se ne dibatteva nei primi anni Novanta, si ricollegava alla necessità di un'evoluzione delle nuove tecnologie nel senso di garantire, in misura sempre maggiore, l'accesso libero a informazioni di ogni genere (ad esempio a documenti ufficiali circa l'operato dello Stato, ad oggi non consultabili liberamente), di promuovere e agevolare la creazione di *agorà virtuali* dove i cittadini possano esprimere la propria opinione e confrontarsi con terze parti. O ancora, di fornire a tutti i cittadini i canali per intervenire nei processi decisionali attraverso pratiche di voto informatizzate (come ad esempio accade all'interno del Movimento 5 Stelle) dove ognuno conta allo stesso modo ed è titolare del medesimo potere.

Regnava la convinzione secondo la quale il progresso tecnologico e, specialmente, l'incremento dell'uso di Internet avrebbero inevitabilmente condotto al disfacimento delle "inadempienti" e antiquate democrazie rappresentative, sostituite in maniera repentina da forme rivoluzionate di democrazia diretta, sorrette dalla Rete. Si tratta di un sistema dove gli intermediari tradizionali, i partiti e i Parlamenti, non sarebbero più stati necessari: questo era ciò a cui si aspirava in un momento di rivendicazione popolare del potere che le stesse Costituzioni contemporanee attribuivano ai cittadini.

Oggi l'approccio ad uno scenario di democrazia diretta digitale è meno radicale, poiché "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."²¹² Il ruolo centrale e determinante che hanno assunto i mezzi di comunicazione, in particolare la televisione, e il consolidamento della "sondocrazia"²¹³, hanno standardizzato una condizione 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 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."²¹⁴

Considerando il contesto in cui si è sviluppata la teorizzazione dell'*e-democracy*, la prospettiva di una democrazia radicalmente rivoluzionata dai nuovi strumenti tecnologici a disposizione si è sempre più mossa nella direzione di un ampliamento della partecipazione per due ragioni: la prima riguarda le possibilità pratiche offerte dalle caratteristiche intrinseche dei nuovi dispositivi informatici; la seconda poggia sulla logica del

²¹² D. Pittèri (2007, p. 5)

²¹³ S. Rodotà (2013, Cap. III)

²¹⁴ F. Chiusi (2014, p. 14)

peer to peer, che consente di far relazionare i cittadini attraverso legami orizzontali (da pari a pari) e sulla verosimile creazione di legami diretti tra società civile e mondo politico. Ovviamente, le tecnologie da sole non garantiscono *a priori* una maggiore democratizzazione del sistema, ciononostante possono costituirne il motore propulsore per lo sviluppo di un nuovo modello democratico, permettendo una diretta partecipazione dei cittadini e accorciando le distanze tra la società e le istituzioni. In altri termini, i *new media* favorirebbero un rimodellamento della cultura propria delle istituzioni tradizionali.

Si consideri che le peculiarità delle nuove tecnologie informative e comunicative possono influenzare il mondo politico con esiti opposti. Gli scenari ipotizzabili sono diversi: la transizione verso una forma di democrazia istantanea dove una “sondocrazia” permanente e un processo referendario continuo ridurrebbero il dibattito ad un “botta e risposta”, lasciando il momento della decisione in balia di una possibile “logica della maggioranza”. Ciò significherebbe ridurre al silenzio le minoranze e attribuire, di fatto, il potere a chi stabilisce quali questioni rimettere alla volontà popolare. Uno scenario simile si risolverebbe, quindi, in “processi di controllo e manipolazione operati da oligarchie o da gruppi ristretti di persone”, una situazione politica ben lontana da un’idea di democrazia giusta ed equa. O ancora, si potrebbe favorire il consolidamento di modelli neopopulistici di democrazia, in cui la personalizzazione favorita dalle dinamiche comunicative dei nuovi media condurrebbe inevitabilmente ad un offuscamento della capacità critica dell’elettorato, distratto dalle reali problematiche del Paese. Quindi, come scrive Rodotà, “convivono fianco a fianco “tecnologie della libertà” e “tecnologie del controllo”.”²¹⁵

4.1.3 *Da Atene alla e-democracy: Utopie e distopie*

L’utopia della democrazia digitale diretta, ossia di un auto-governo dei cittadini attraverso la Rete, ha la sua origine nel concetto, altrettanto utopico, di democrazia diretta. Essa è nata e ha sviluppato la sua forma embrionale nell’Atene del V secolo a.C.; non è errato affermare che il significato più vero della parola *democrazia* sia proprio quello risultante dalla definizione di democrazia diretta. Potere del popolo, dal popolo e per il popolo. Le istituzioni contemporanee, prodotto delle grandi riforme e rivoluzioni del XIII secolo, sembrano essere figlie di un’idea opposta rispetto a quella più pura di democrazia. Un comune denominatore nello scenario politico-istituzionale occidentale è, infatti, l’esclusione del popolo dalla direzione diretta della cosa pubblica: non è forse questo l’opposto di ciò che si dovrebbe ricercare parlando del binomio *dèmos-kratòs*?²¹⁶

I sistemi derivanti dalle democrazie rappresentative, quindi fondati su un tipo di mandato, o delega, sono intrinsecamente e diametralmente opposti al sistema su cui si reggevano, invece, le πόλεις dell’antica Grecia. Ciononostante, pur considerando che il sistema democratico-rappresentativo è oggi il protagonista quasi indiscusso nell’istituzionalismo mondiale, è proprio dall’esempio storico ateniese che sono partite le

²¹⁵ S. Rodotà (2004, p. VI)

²¹⁶ In greco antico *dèmos* significa “popolo” e *kratòs* significa “potere”

prime teorizzazioni della democrazia (diretta) digitale. Un problema sorge proprio dalle citate teorizzazioni, poiché esse tendono a richiamare solo alcune caratteristiche della democrazia delle città-Stato greche, trascurando quelle, forse le più importanti, che sfaterebbero un'idealizzazione spesso eccessiva di quel sistema. Si consideri che nella democrazia ateniese i titolari dei poteri più importanti non erano i semplici individui riuniti in assemblea, o ancora, che molte funzioni erano svolte da “magistrati” eletti e la loro assegnazione non spettava alla volontà popolare²¹⁷. L'errore commesso, secondo Bernard Manin²¹⁸, è dunque quello di voler richiamare, idealizzandolo, un precedente storico senza considerarne tutte le sfaccettature, cioè le caratteristiche e il contesto che l'hanno reso possibile. Eppure, come scrive Fabio Chiusi²¹⁹, “negli ultimi vent'anni l'immagine più nitida prodotta dal dibattito su internet e democrazia è proprio quella dell'agorà digitale, della piazza virtuale che mette fine agli ovvi inconvenienti di spazi e tempi generati dal dover amministrare non una comunità di ventimila persone com'erano i cittadini di Atene di trent'anni fa, ma di sessanta milioni e, anzi, dal doversi autoamministrare proprio di quella comunità, garantendo la partecipazione attiva e paritaria di ogni suo membro nella gestione della cosa pubblica.”²²⁰

Considerando la nascita delle teorizzazioni di cui sopra, Martin Hilbert²²¹, si sofferma sull'analisi del rapporto tra la democrazia ateniese e quella digitale, che, secondo la sua opinione, risale agli anni Sessanta. Nonostante possa sembrare un passato lontano, nel quale lo sviluppo tecnologico oggi raggiunto era solo lontanamente ipotizzabile, già allora alcuni studiosi ritenevano che le innovazioni tecnologiche del futuro avrebbero reso possibile ricreare le dinamiche di una democrazia diretta, come “votare su un'ampia gamma di tematiche rapidamente, in modo economico e di continuo, simultaneamente e forse molte volte nello stesso giorno”²²². Si immaginava quella che oggi viene chiamata *click-democracy*, un sistema attraverso il quale si prendono decisioni con un *click* e in cui la volontà popolare viene veicolata dalla Rete.

²¹⁷ Per maggiori approfondimenti sul tema della democrazia diretta e della sua errata considerazione ad opera degli studiosi contemporanei, si consideri il lavoro di Bernard Manin “Principi del governo rappresentativo” (2010, Il Mulino)

²¹⁸ Bernard Manin, nato il 19 aprile 1951 a Marsiglia, è uno scienziato politico francese noto specialmente per i suoi lavori sul liberalismo e sulla democrazia rappresentativa. Ad oggi egli è direttore della ricerca presso la School for Advanced Studies in the Social Sciences e professore presso la New York University

²¹⁹ Classe 1980, udinese, ha conseguito due lauree (Economia e Filosofia) a Udine e Milano, e un master in Filosofia della Scienza alla London School of Economics. Dopo qualche esperienza come ricercatore universitario a progetto, apre il blog ilNichilista e inizia a collaborare con l'Espresso, occupandosi di politica e libertà di espressione in Rete. Poi un anno a Lettera43.it, e la scelta di ritornare freelance. Oltre a Linkiesta, attualmente collabora con La Lettura del Corriere della Sera, l'Espresso e il Fatto Quotidiano. È autore di due saggi pubblicati da Mimesis, a tema la retorica dell'odio in Rete e il caso WikiLeaks. Scrive principalmente di governance di Internet, tecniche di repressione e dissidenza digitale, conseguenze sociali e politiche dello sviluppo tecnologico

²²⁰ F. Chiusi (2014, p. 22)

²²¹ Docente presso la University of California, Davis

²²² M. Hilbert (2009, 6, pp. 87-110) “The Maturing Concept of E-Democracy: from E-Voting and Online Consultations to Democratic Value Out of Jumbled Online Chatter, in “Journal of Information Technology & Politics”

Si ricordi che, come già scritto, Beppe Grillo, leader del Movimento 5 Stelle, auspica al raggiungimento di uno scenario politico dove i cittadini esprimono attraverso la rete la loro volontà ²²³, veicolata fuori dai computer dai rappresentanti eletti online. Il carattere innovativo dell'approccio grillino al tema della partecipazione popolare è innegabile, tuttavia non si dimentichi che alle votazioni del movimento partecipano poche decine di migliaia di persone su milioni di elettori; questa vuole essere una conferma di come anche la più forte volontà di tradurre nella prassi un'idea utopica, quale un ritorno ad una forma di democrazia diretta 2.0, si debba scontrare con l'amara considerazione della realtà dei fatti.

Dagli anni Novanta, l'eccessivo ottimismo di coloro i quali vedevano, da una parte, un progresso tecnologico sempre più rapido e, dall'altra, un *modus* di fare politica che non portava altro se non insoddisfazione e incoerenza, ha fatto sì che si diffondesse la convinzione che innovazione tecnologica e riforma della democrazia in senso diretto fossero un binomio inscindibile. Si consideri il noto lavoro redatto nel 1995 da Lawrence K. Grossman, "La Repubblica Elettronica" nel quale l'Autore focalizza l'attenzione non su un possibile avvento di una democrazia regolata dai nuovi strumenti tecnologici, bensì, partendo dall'assunto che quanto detto non è una possibilità ma una certezza, sul come utilizzare un qualcosa che è destinato ad accompagnare un futuro ormai prossimo. L'attenzione alle modalità di utilizzo deriva dal fatto che, secondo Grossman, le nazioni avanzate si stanno trasformando in "repubbliche elettroniche"; in altri termini, in sistemi democratici nei quali l'opinione delle persone comuni, veicolate dai nuovi *media*, influenza sempre di più l'operato degli Stati.

Grossman, partendo dall'analisi compiuta sulla realtà socio-politica ed istituzionale presente nel 1995, si fa portavoce di una visione, per certi versi troppo ottimista, secondo cui "la nascente repubblica elettronica sarà un ibrido politico. I cittadini non solo saranno capaci di scegliere chi li governa, come hanno sempre fatto, ma potranno anche partecipare maggiormente e in modo più diretto alla politica determinando essi stessi le leggi e le strategie di governo. Attraverso la maggiore diffusione degli strumenti di telecomunicazione digitale [...], il cittadino si sta guadagnando un proprio posto al tavolo del potere politico. Sebbene cresca l'insofferenza della popolazione nei confronti del governo, l'inesorabile processo di democratizzazione, insieme ai consistenti passi avanti delle tecnologie interattive, sta trasformando la gente nel nuovo quarto ramo del governo. Nella repubblica elettronica non sarà più la stampa ma la gente a rappresentare il quarto potere dello Stato a fianco dei tre poteri tradizionali (esecutivo, legislativo e giudiziario)." ²²⁴

Sulla scia di Grossman, Grillo e Casaleggio ritengono che, come si può facilmente desumere dalle pratiche online sviluppatesi in seno al movimento e dalla struttura elettronica dello stesso, una nuova forma di democrazia diretta è in procinto di dominare lo scenario politico-istituzionale del mondo occidentale. Secondo i "capi" del M5S una nuova democrazia 2.0 è inevitabile se si considera l'incremento dell'informazione libera

²²³ Cfr. Cap. III, Par. 4

²²⁴ L. K. Grossman (1997, p. 63)

a livello mondiale, proprio dipeso dalla Rete. Ciò, tuttavia, non sembra corrispondere a quanto sta realmente accadendo.

Ad oggi i cittadini soddisfatti dalla politica sono pochi, l'inefficienza degli "eletti" e la loro incapacità di rispondere alle esigenze del popolo sembra essere una costante ormai standardizzata nell'opinione pubblica. Il sistema elettorale in vigore in Italia dal 2005 sfiora l'incostituzionalità, questioni politiche hanno portato alla luce una noncuranza diffusa della classe politica per i reali bisogni di un Paese messo in ginocchio da una crisi economica senza precedenti. Come spiegare, dunque, il 25,5 per cento ottenuto dal movimento grillino in occasione delle politiche del 2013, avendo loro riproposto una visione più che utopica di un sistema realizzabile solo in uno scenario non realistico? La risposta è che si è trattato di un gesto disperato da parte di un elettorato disilluso e invelenito nei confronti di un sistema ormai in cancrena. Quindi, come in maniera eloquente nota Chiusi, "se siamo all'alba di un'era rivoluzionaria in cui la rete trasformerà radicalmente le cose lo siamo da vent'anni, e non si capisce per quale motivo il cambiamento, che finora non si è mostrato neppure di sfuggita, dovrebbe fare improvvisamente irruzione sulla scena e travolgerla. [...] Non è con le semplificazioni e le utopie che si cambia un gioco sporco e difficile come la politica." ²²⁵

Anche Stefano Rodotà ²²⁶, nel suo inestimabile lavoro "Tecnopolitica", ammonisce coloro che si soffermano e considerano solo il lato utopico di una nuova democratizzazione veicolata da un progresso tecnologico forse troppo idealizzato. Si rischia, secondo l'Autore, di eclissare e non considerare il potenziale distopico di quelle stesse tecnologie che dovrebbero dare il via ad una nuova era: l'influenza sociale che possono avere i *new media* sulle masse, il controllo e la manipolazione che possono derivare dal loro utilizzo dovrebbe mettere in guardia gli individui che tanto credono in un'inevitabile correlazione tra tecnologie e ridefinizione dei rapporti di potere.

Ad oggi, sembra che, tra le tecnologie di controllo e quelle necessarie per una progressiva democratizzazione, nell'ambito politico si siano sviluppate solo le prime. L'idea che Internet fosse inevitabilmente portatore del seme di una nuova democrazia diretta, sostiene Daniele Pitteri ²²⁷, "si inserisce pienamente nel solco della tradizione, diffusa e radicata, che vuole che il comparire di ogni nuova tecnologia della comunicazione determini una rottura secca col passato e l'inaugurazione di una nuova epoca, in una logica di assoluta discontinuità. È accaduto per la radio, per la televisione; sta accadendo con Internet e con i media digitali." ²²⁸ Verrebbe da chiedersi per quale ragione si ritiene che il progresso tecnologico debba portare ad un rinnovamento della politica e del sistema democratico; forse, la disillusione più totale nei confronti della versione "classica" del fare politica, la consapevolezza di aver "toccato il fondo", induce a riporre fiducia

²²⁵ F. Chiusi (2014, p. 26)

²²⁶ Stefano Rodotà (Cosenza, 30 maggio 1933) è un giurista, politico e accademico italiano

²²⁷ Professore presso le università IULM e Federico II di Napoli

²²⁸ D. Pitteri (2007, p. 7)

senza condizioni nel futuro e in qualsiasi cosa si distacchi dalle vecchie pratiche. Tuttavia, questo approccio rischia di condurre ad un *output* peggiore della situazione attuale tanto disprezzata.

Il rifiuto dell'odierno sistema rappresentativo ha portato molti a ripensare ipotesi di autogoverno, dove la figura dell'intermediario (inefficiente e corrotto) non ha più ragione di esistere. Da qui sono scaturiti, come scritto, gli argomenti a sostegno del ritorno alla democrazia diretta: la nostalgia per un sistema che realmente si interessi a coloro per cui il sistema stesso è stato ideato, porta a giustificare posizioni in difesa della democrazia partecipativa che, se non considerata in tutte le sue componenti (come nel caso di una democrazia diretta 2.0), potrebbe portare a risultati inattesi e non positivi.

Gli ideologi del Movimento 5 Stelle, per argomentare la propria tesi della necessità che il popolo torni a governare per sé stesso, hanno ripreso, in non poche occasioni, il pensiero di David Graeber²²⁹. Egli, nel suo lavoro "Critica della democrazia occidentale", denuncia le *élites* governanti per aver demonizzato lo scenario che potrebbe scaturire da una situazione di democrazia diretta o autogoverno, propinando ai cittadini immagini catastrofiche riguardo al caos che "avrebbe regnato se il popolo avesse tolto il potere dalle loro mani prendendolo nelle sue."²³⁰ Il risultato di tale indottrinamento è stato quello di rimuovere dall'immaginario collettivo la possibilità di un autogoverno e di convincere le masse di non essere in grado di provvedere a loro stesse. Tuttavia, nel suo lavoro Graeber riporta alcuni esempi di autogoverno che non sarebbero assolutamente possibili in società, come quelle contemporanee, con i grandi numeri e le complessità socio-culturali e politiche che le contraddistinguono. Inoltre, i tanto demonizzati *social media* e *social network*, in realtà, sono mezzi attraverso cui, potenzialmente, si possono riprodurre rapporti relazionali orizzontali, sia in un'ottica partecipativa che comunicativa. In altri termini, ciò che si considera quale presupposto necessario per una democrazia diretta.

Un altro argomento spesso utilizzato come vessillo dagli estimatori dell'autogoverno in età contemporanea, è quello di chiedere come potrebbe un tentativo di democrazia diretta fare peggio di quanto le attuali istituzioni rappresentative già hanno fatto. Puntuale è la risposta di Fabio Chiusi: "Sappiamo come funzionano e non funzionano in pratica le democrazie rappresentative, ma non quelle dirette di analoghe dimensioni: non ce ne sono, tanomeno "istantanee"."²³¹ Ancora, un futuro dominato dall'*e-democracy* può

²²⁹ David Graeber (12 febbraio 1961) è un antropologo e attivista anarchico, di nazionalità statunitense. Graeber ha un passato di attivista sociale e politico, noto soprattutto per la sua partecipazione ai movimenti di protesta contro il Forum Economico Mondiale a New York, nel 2002 e nel movimento Occupy Wall Street. Era membro del sindacato Industrial Workers of the World (IWW). È stato professore aggiunto di antropologia all'Università Yale fino a quando l'ateneo non gli ha più rinnovato il contratto, nel maggio 2005, un fatto che diede luogo a controversie per il sospetto di una sottostante motivazione politica. Graeber si fece indennizzare un «anno sabbatico» durante il quale diede un corso introduttivo all'antropologia culturale e un altro intitolato "Direct Action and Radical Social Theory" (Azione diretta e teoria sociale radicale), il primo corso su temi radicali mai tenuto a Yale.

²³⁰ D. Graeber (2012, p. 126)

²³¹ F. Chiusi (2014, p. 37)

verosimilmente “contribuire alla riduzione delle disuguaglianze sociali e delle concentrazioni oligopolistiche? [...] L’ipotesi che la semplice transizione alla *governance* digitale senza reali modifiche in termini di politica economica sia sufficiente a intervenire a questo livello fondamentale e concretissimo è ancora del tutto speculativa, e priva di riscontri fattuali.”²³²

Insomma, si invoca la democrazia diretta poiché in essa il cittadino vedrebbe realizzata la sua sete di partecipazione e di controllo della cosa pubblica, tuttavia, come nota Norberto Bobbio, nulla è più letale per la democrazia di un eccesso della stessa²³³. In altri termini, considerando la stupefacente dinamicità dei *social media*, l’*e-democracy* si tradurrebbe nella pratica in una specie di referendum istantaneo e continuo sulla volontà popolare, svilendo il dibattito e il confronto – che sono gli elementi chiave di una democrazia – e finendo per trascurare la complessità di certe tematiche poiché, decidendo con un *click* tante, troppe volte, il livello di attenzione degli individui andrebbe a scemare dopo poco.

Sempre Bobbio ricorda che da quando le rivoluzioni nazionali²³⁴ hanno portato alla nascita degli Stati come si conoscono oggi, grandi numeri e complessità compresi, la prospettiva di un sistema democratico diretto risulta semplicemente inutile. Le dimensioni delle nazioni contemporanee hanno superato *illo tempore* quelle dell’agone politico ateniese e, per questa ragione, la profonda nostalgia democratica che contraddistingue i giorni nostri risulta essere un paradossale anacronismo.

In conclusione, la teoria che giustifica l’istituzione della democrazia, ossia l’attribuire al popolo il potere di decidere, è un principio sacrosanto e imprescindibile. Tuttavia, la peculiarità della democrazia diretta, secondo cui tutti possono esprimersi in maniera non mediata su ogni tema richiedente una decisione, rischia di creare, da un lato, un sistema ipertrofico, nel quale i cittadini combattono una guerra personale in nome dei propri ideali, e, dall’altro, un’attenzione sempre minore per le questioni all’ordine del giorno proprio secondo il principio, già citato, che un eccesso di democrazia è mortale per la democrazia stessa. La figura del “cittadino totale” va temuta in quanto l’idealtipo dell’individuo assolutamente informato, critico, obiettivo, realista e con un reale interesse per il bene comune è, appunto, un idealtipo. Ciò che i fautori dell’*e-democracy* non considerano è che bisogna fare i conti con la realtà dei fatti, non con una teorizzazione basata o su un precedente storico del V secolo a.C. o su un’utopica considerazione dell’essere umano quale uomo proiettato alla ricerca del bene comune. Con ciò, ovviamente, non si intende difendere lo scenario politico odierno, dove le istituzioni rappresentative risultano interamente delegittimate e i partiti sono lo “zimbello” dell’opinione pubblica, tuttavia è giusto muoversi con cautela alla ricerca di una soluzione ottimale, che non necessariamente deve risolversi nella democrazia diretta digitale o *e-democracy*.

²³² F. Chiusi (2014, p. 48)

²³³ N. Bobbio (1984)

²³⁴ Cfr. Cap. III, Par. 3.1

4.2 *Democrazia 2.0: potenziale sottovalutato o mera illusione?*

4.2.1 *Gli anni Duemila: e-government o e-democracy?*

Un sistema per essere riconosciuto come democratico, deve presentare dei requisiti minimi e imprescindibili e, di conseguenza, lo stesso ragionamento deve essere fatto circa il delineamento del concetto di *e-democracy*. In primo luogo, l'inclusione sociale è uno dei pilastri irrinunciabili per un processo che si possa considerare democratico. Questo, nel caso di una democrazia digitale, si traduce nella certezza di poter contare sulla disponibilità, per tutti i cittadini, di reti e congegni che permettono l'esercizio del potere di cui essi sono titolari. Affinchè gli individui possano prendere decisioni consapevoli, è necessario predisporre un'accesso alle informazioni, senza censura o limitazioni, a qualsivoglia tipo di informazioni riguardanti o prodotte dalle pubbliche istituzioni, mirando ad una totale trasparenza che consenta ai cittadini di esercitare un controllo effettivo sulle istituzioni stesse, e, soprattutto, sugli intermediari politici incaricati della rappresentanza.

Il nucleo di una democrazia, che sia elettronica o meno, è il confronto tra individui²³⁵. Il libero pensiero e il diritto di esporre la propria opinione senza restrizioni o limitazioni di alcun genere, obbliga l'*e-democracy* ad essere strutturata in modo tale da consentire ai cittadini di produrre informazione e di renderla accessibile a tutti, stimolando la formazione di opinioni per mezzo di un libero dialogo. Senza dubbio, dalla formazione di opinioni e coscienze critiche si deve passare allo stimolo di una partecipazione diffusa ai processi decisionali: tutta la comunità deve avere un ruolo nello stabilire cosa deve cambiare e come, sia sotto il profilo legislativo che amministrativo e politico. Una diretta conseguenza di quanto detto è l'inalienabile diritto consentire a tutti di presentare proposte inerenti ad argomenti che riguardano la comunità, con l'intento di aprire un dibattito e rimettere alla comunità stessa la decisione sulle suddette proposte.

Si consideri, inoltre, che il concetto di *e-democracy* non è necessariamente una versione elettronica di democrazia diretta: si potrebbe decidere di sfruttare le sue peculiarità per giungere ad una nuova forma di democrazia rappresentativa. Di conseguenza, la struttura elettronica deve considerare anche una possibile dimensione elettorale, cioè un canale che consenta la selezione della classe politica, il controllo sulla formazione dei governi o degli organi di rappresentanza, e preveda l'esercizio referendario attraverso la pratica del voto.

Negli ultimi dieci anni si sono affermate forme di *e-democracy*, nate specialmente su iniziativa delle istituzioni, "strette dentro i confini nazionali e successivamente conformate alla dimensione locale considerata più consona a sviluppare forme di democrazia partecipativa, vista la prossimità fra istituzioni, cittadini, comunità."²³⁶ A ben vedere, bisognerebbe definire le suddette forme come esperimenti di *e-democracy* non integrali, in quanto le pratiche elettroniche si propongono come integrazione dei canali delle tradizionali

²³⁵ D. Della Porta (2011)

²³⁶ D. Pittèri (2007, p. 88)

democrazie rappresentative. Quindi, la dimensione partecipativa non si limitava alla sfera *online* ma rimaneva affiancata alle forme di partecipazione tradizionali. Come Daniele Pittèri nota, nell'ambito di un'analisi dell'applicazione pratica del concetto di democrazia digitale, i processi ascrivibili a detta applicazione si sono risolti, negli ultimi dieci anni, in “modalità di utilizzo delle nuove tecnologie della comunicazione per promuovere e sostenere la partecipazione dei cittadini nei processi decisionali”²³⁷ in un ambito geograficamente limitato e circoscritto.

Considerando quanto detto, se ne trae che l'impianto e la struttura su cui si sono fondate le prime forme di *e-democracy* sono, in realtà, fondate su una logica verticale più che orizzontale. Le dinamiche di potere rimangono sostanzialmente invariate, ciò che cambia sono le modalità attraverso cui, con l'ausilio delle nuove tecnologie, gli individui fanno ciò che hanno sempre fatto. A conferma di ciò si consideri che, come detto, le prime iniziative “elettroniche” sono state promosse proprio dalle istituzioni e non da un'iniziativa popolare.

Prima di proseguire, al fine di evitare confusione nel lettore, si cercherà di dare una breve definizione ai termini *e-government*, *e-governance* e *e-democracy*, che, sebbene spesso considerati interscambiabili, rappresentano invece le diverse componenti del processo “evolutivo” cui si è fino ad ora fatto riferimento e di cui si cercherà di analizzare le tappe nel prosieguo della trattazione. L' *e-government* “riguarda le funzioni amministrative e di governo delle pubbliche amministrazioni e delle istituzioni; tali funzioni sono rese più efficienti e potenzialmente trasparenti attraverso l'adozione di tecnologie digitali e, segnatamente, di Internet. [...] Il termine *e-governance*, invece, si riferisce al processo di informatizzazione della Pubblica Amministrazione e dei suoi rapporti coi cittadini ma riguarda principalmente la razionalizzazione di processi e servizi.”²³⁸ Per contro, l'*e-democracy* è, come spiega Michele Sorice, “una democrazia partecipata e capace di impegnare i cittadini. [...] L' *e-democracy* (o *democrazia digitale*) fornisce canali di comunicazione, scambio e partecipazione a soggetti che si attivano in modo volontario e spontaneo; [...] è un processo orizzontale che dovrebbe favorire l'adozione di forme di deliberazione e partecipazione.”²³⁹

Quindi, parlare di *e-democracy* nell'ultimo decennio non è corretto. Le nuove dinamiche sviluppatesi negli anni Duemila vanno ricondotte propriamente al concetto di *e-government*, ossia una relazione che fornisce “input specifici secondo una logica *top-down*, promossi dalle Amministrazioni e funzionali all'ottimizzazione delle attività di “cittadinanza”. [...] [Esso è] un processo che va dall'alto (lo Stato, le istituzioni, le pubbliche amministrazioni) al basso (i cittadini).”²⁴⁰ Quindi, tale processo risulta privo sia della caratteristica di orizzontalità nei rapporti, sia dell'esistenza di un canale relazionale fondato sulla logica *bottom-up* propria di un sistema ascrivibile al mondo della democrazia digitale.

²³⁷ D. Pittèri (2007, p. 88)

²³⁸ E. De Blasio (2014, p. 55)

²³⁹ M. Sorice (2014, p. 159)

²⁴⁰ M. Sorice (2014, p. 160)

4.2.2 I principali modelli di democrazia elettronica

Dall'inizio degli anni Duemila sino ad oggi, non ci sono stati riscontri pratici di applicazioni “complete” del concetto di democrazia elettronica. Tuttavia, si è assistito al consolidamento di pratiche intendibili come singole componenti di un'insieme più ampio, l'*e-democracy*. In altri termini, le parziali applicazioni di democrazia digitale, che unite insieme darebbero vita ad una *e-democracy* per come la si ha teorizzata, non hanno mai trovato attuazione simultaneamente in uno stesso ambito.

Le declinazioni di *e-democracy* che più si sono consolidate sono: l'*e-government*, l'*e-democracy amministrativa*, l'*e-democracy consultiva*, l'*e-democracy partecipativa* e l'*e-democracy deliberativa*²⁴¹. L'*e-government*, come già anticipato, è il risultato di un processo di informatizzazione della pubblica amministrazione che, correlato da una rivoluzione organizzativa della stessa, permette di razionalizzare e ottimizzare l'operato degli enti pubblici e, quindi, di offrire ai cittadini i medesimi servizi ma in “maniera rapida e innovativa”. Questo processo, se correttamente applicato, comporterebbe uno snellimento non indifferente delle pratiche burocratiche e dei relativi costi nonché una fruibilità maggiore e differenziata dei tradizionali servizi da parte dei cittadini. L'*e-government*, lungi dal fornire agli individui un canale di partecipazione alle dinamiche interne alla Pubblica Amministrazione, più semplicemente, rende il cittadino un “consumatore-utente”²⁴² di servizi offerti con rinnovata efficienza. Ciò potrebbe portare, nel lungo periodo, ad un riavvicinamento tra enti e cittadini, poiché si vedrebbe eliminata, almeno in linea teorica, la possibilità di servizi ineguali (e favoritismi) – un male ben noto specialmente in Italia. La possibilità di reperire informazioni sui siti web degli enti amministrativi porta, da un lato, ad una più diffusa trasparenza e, dall'altro, ad uno stimolo ulteriore per i cittadini a confrontarsi con ed abituarsi alle nuove tecnologie, che ormai hanno permeato il mondo occidentale.

La *e-democracy amministrativa* è una forma più elaborata dell'*e-government* per quanto riguarda le funzioni proprie delle nuove tecnologie. È indubbio che la conseguente riorganizzazione delle dinamiche tipiche delle amministrazioni ha portato ad una maggiore democratizzazione interna delle stesse. Gli impianti amministrativi, al fine di ottimizzare l'erogazione dei servizi, oltre ad essersi necessariamente distaccati da una logica esclusivamente centralistica, hanno implementato, spiega Pittèri, “la condivisione e circolazione di informazioni, il ricorso a software liberi, che stimolano necessariamente pratiche collaborative, flessibili e trasparenti, [...] [ciò ha] provocato, per ricaduta, una mentalità diversa nei confronti della relazione con i cittadini, necessariamente più aperta a un confronto e a un dialogo, facilitato, tra l'altro, dal fatto che l'erogazione di servizi necessita anche di un sistema di *feedback*, dell'espressione da parte dell'utente del

²⁴¹ D. Pittèri (2007)

²⁴² D. Pittèri (2007, p. 91)

livello di gradimento”²⁴³ In questo scenario si dovrebbe giungere ad un rinsaldamento del legame di fiducia che dovrebbe contraddistinguere il rapporto tra cittadini ed istituzioni.

La *e-democracy consultiva* è un modello attraverso cui i governi o le istituzioni rappresentative ricorrono, in determinati momenti decisionali, alla consultazione dei cittadini. Le questioni da riportare all’attenzione degli individui sono stabilite secondo una logica *top-down*, senza che i cittadini possano intervenire nella stilazione dell’agenda politica, di conseguenza la dimensione di scambio è sostanzialmente limitata. Per meglio dirla con le parole di Pittèri, “si tratta di una forma di e-democracy che mantiene il cittadino ancorato ad una posizione di subalternità relativamente ai processi decisionali della politica e all’attività deliberativa delle istituzioni, addirittura rafforzata dalle modalità secondo cui, per stimolare e incentivare la partecipazione dal basso, vengono utilizzate le nuove tecnologie in maniera per lo più massmediatica, *one to many*, per cui il risultato atteso del processo comunicativo è un *feedback* rigido a opzioni predeterminate e non modificabili.”²⁴⁴

La *e-democracy partecipativa* si traduce nell’utilizzo dei *new media* per stimolare la partecipazione dei cittadini al processo decisionale, che prima vedeva protagoniste solo le istituzioni. Anche se, come è ovvio che sia, l’ultima parola a livello decisionale compete ai governi, con questa forma di democrazia elettronica si cerca di ridare spinta ad una volontà partecipativa e inclusiva degli individui, che da tempo si è ormai assopita. Tuttavia, pur considerando la presenza di canali attraverso cui gruppi di cittadini possono fare pressioni sulle istituzioni e la possibilità di pratiche consultive-referendarie attraverso la rete, questo modello, nel concreto, contribuisce a dare forza al sistema rappresentativo piuttosto che alimentare quello popolare-partecipativo. Ciò si spiega in ragione del fatto che l’utilizzo delle nuove tecnologie in ambito politico è tutt’altro che neutro. A ben vedere, le tecnologie “a seconda del loro utilizzo a sostegno di un particolare processo o attività, esaltano determinati valori a scapito di altri”²⁴⁵, rendendo il momento comunicativo con i cittadini tutt’altro che “disinteressato” e neutro.

La *e-democracy deliberativa* è un modello che si basa su due presupposti (teorici), ossia la partecipazione dei cittadini ai processi decisionali e la predisposizione di momenti di dibattito e confronto attraverso i quali si dovrebbe giungere ad una scelta consapevole. Per quanto riguarda le aree adibite al confronto, le società contemporanee hanno visto nei *social network* un luogo ottimale per la veicolazione di idee e per il confronto aperto tra individui; di conseguenza, far convergere questo dinamismo interattivo ad una sfera politica e decisionale sembrerebbe un’ipotesi tutt’altro che irrealizzabile. Per consentire questa convergenza, il modello di *e-democracy deliberativa* è sorretto da un insieme di “mezzi tecnici” necessari per la concretizzazione di processi comunicativi e per l’attivazione di dinamiche partecipative e deliberative,

²⁴³ D. Pittèri (2007, p. 92)

²⁴⁴ D. Pittèri (2007, pp. 92-93)

²⁴⁵ D. Pittèri (2007, p. 93)

necessariamente inclusive. Queste soluzioni, sebbene non intacchino il ruolo centrale e dirimente delle istituzioni rappresentative, permettono l'attivazione di circuiti, specialmente a livello locale, attraverso cui gruppi, più o meno ampi di cittadini, possono fare presenti le proprie necessità al resto della comunità nazionale.

In conclusione, negli ultimi dieci anni i modelli sopra menzionati hanno trovato un'applicazione concreta più o meno diffusa nelle società avanzate con risultati non sempre ottimali e positivi. L'utilizzo delle nuove tecnologie in sostituzione delle vecchie prassi (ad esempio a livello burocratico) non ha sempre portato ad una maggiore democratizzazione e non ha necessariamente influito sul reale livello di partecipazione popolare in ambito amministrativo, istituzionale e politico. Inoltre, ad oggi rimane aperta la questione di una concretizzazione completa del concetto di *e-democracy* propriamente detta, e, soprattutto, rimane irrisolto un importante nodo della questione, ossia se l'*e-democracy*, per come è stata teorizzata, sia ciò verso cui si è destinati inevitabilmente a tendere, pur considerando lo stato languente delle democrazie rappresentative contemporanee, o se, pur prendendo atto della necessità di un radicale cambiamento politico-istituzionale nelle società odierne, la democrazia digitale non sia l'unica opzione percorribile.

4.3 *Tra entusiasmi e scetticismi*

4.3.1 *Cyber-ottimisti e cyber-pessimisti*

Da quanto esposto nel corso della trattazione, appare chiaro come nei riguardi della democrazia digitale ci siano, essenzialmente, due correnti di pensiero diametralmente opposte. Da un lato si schierano coloro i quali sostengono che l'*e-democracy* sia ciò verso cui le democrazie occidentali devono tendere, in quanto ritengono che le nuove tecnologie abbiano le giuste caratteristiche per poter consentire un ampliamento della partecipazione popolare nella gestione della cosa pubblica. Dall'altro lato, si trovano coloro i quali temono che un'eccessiva fiducia nel risultato derivante dall'utilizzo massiccio delle nuove tecnologie nell'ambito amministrativo, politico e istituzionale possa solo aumentare le disuguaglianze già presenti nella società, specialmente se si considera il potere potenzialmente manipolatorio che esse hanno. In altri termini, alla fazione dei cyber-ottimisti o cyber-entusiasti sono ascrivibili gli studiosi i quali asseriscono che le nuove tecnologie hanno caratteristiche che promuovono la diffusione di una più equa e solida democrazia nel mondo. Per contro, fanno parte della corrente cyber-pessimista, o cyber-scettica, coloro i quali considerano le stesse tecnologie come un mezzo per consolidare forme di autoritarismo e repressione dello spirito critico in ambito politico.

La visione di Internet come una forma di tecnologia con caratteristiche intrinsecamente democratiche è l'interpretazione dominante in quanto riceve il favore popolare. Questo assioma è stato assunto non solo dai *mass media* ma anche dalla classe politica di molte Nazioni occidentali. Alla fine degli anni Ottanta, quando

Internet era ancora nella sua fase embrionale, il Presidente statunitense Ronald Reagan ²⁴⁶ asserì che “la tecnologia renderà più difficile per lo Stato di riuscire a controllare le informazioni che i suoi cittadini ricevono. Il Golia del totalitarismo verrà detronizzato dal Davide del microchip.” ²⁴⁷ Le classi politiche al potere, indipendentemente dal loro colore politico, hanno fatto propria, con il passare degli anni, la consapevolezza per cui Internet era un alleato naturale delle loro *policies*.

Negli Stati Uniti, culla dell’idea secondo cui le nuove tecnologie dovessero diventare parte integrante del fare politica, sono state molte le personalità politiche che hanno più volte dichiarato come Internet sia uno degli strumenti più determinanti, e forse il più importante in assoluto, per condurre ad una progressiva democratizzazione e ad una sempre più solida libertà politica, come mai prima nel corso della storia. Una figura politica ben nota come la democratica Hillary Clinton, attualmente in corsa per la presidenza degli Stati Uniti, ha da sempre difeso l’idea secondo cui la libertà della Rete deve essere una delle priorità della classe politica americana: “Noi siamo a favore di un unico Internet, dove tutta l’umanità ha accesso a conoscenze e idee.” ²⁴⁸

Per i cyber-ottimisti Internet è il mezzo attraverso cui si possono rinforzare i sistemi politici democratici. Le ragioni principali che portano questa corrente a difendere strenuamente le Rete e tutto ciò che da essa deriva sono diverse. In primo luogo le nuove tecnologie facilitano e promuovono la circolazione di informazioni e la partecipazione degli individui nelle questioni politiche. Il *cyberspazio* diviene uno strumento cruciale per i cittadini, ai quali offre la possibilità di fare pressioni, per ottenere una maggiore trasparenza e responsabilità dai governi circa il loro operato. La Rete apre nuove strade per l’esercizio di un diritto fondamentale e vitale per ogni sistema democratico, ossia la libertà di espressione, dando la possibilità agli utenti di non essere solo fruitori passivi dell’informazione divulgata dai *mass media*. Attraverso il mondo online, le persone possono esprimere sé stesse liberamente e senza la mediazione di terzi, il che rappresenta una fonte di arricchimento per il dibattito politico in quanto un maggior numero di partecipanti con differenti punti di vista “entra in gioco”.

Attraverso la rete e le nuove tecnologie si creano nuove connessioni tra individui e gruppi, sia dentro che fuori da confini nazionali. Internet diventa un elemento chiave per l’azione collettiva che, per esempio, ha luogo in società dove la libertà non è un elemento scontato o un diritto debitamente tutelato. Attraverso le strutture online, individui isolati possono vedere che altre persone, come loro, condividono lo stesso malessere e partendo da connessioni virtuali possono efficacemente, come è successo, organizzare le proprie azioni

²⁴⁶ Ronald Wilson Reagan (Tampico, 6 febbraio 1911 – Los Angeles, 5 giugno 2004) è stato un politico e attore statunitense. È stato il 40° presidente degli Stati Uniti d’America, in carica dal 1981 al 1989.

²⁴⁷ P. Dobriansky (2008). “New Media vs. New Censorship: The Assault”, in “Broadcasting Board of Governors”, Washington D.C., 10 Settembre

²⁴⁸ H. Clinton (2010). “Remarks on Internet Freedom” in “The Newseum”, Washington D.C., 21 Gennaio

collettive offline. Secondo gli entusiasti della rete, il potere di internet è direttamente proporzionale al numero di nuove persone che giorno dopo giorno si trasformano da semplici individui in *internet users*.

Internet indebolisce l'abilità dei regimi politici di esercitare un controllo senza condizioni sui flussi di informazioni che attraversano i loro confini. Le nuove tecnologie rendono possibile di aggirare le censure fatte dai governi, permettono agli attivisti locali di informare l'opinione pubblica internazionale, e di coinvolgerli negli affari domestici del proprio Paese. Diversamente dai tradizionali mezzi di comunicazione, gli *internet users* possono muoversi con maggiore anonimità rispetto ai giornalisti, ed essere presenti ad eventi e in scenari che la censura governativa proibisce alle figure professionali. In altri termini, è ad oggi impossibile per un qualsiasi governo tenere sotto controllo l'informazione che entra ed esce dai confini e che giunge ai propri cittadini.

Un aspetto che non sempre si considera legato all'incremento dell'utilizzo della Rete nella sfera pubblica e privata delle persone è quello economico. A ben vedere, la diffusione dei new media ha determinato un forte impatto sulla sfera economica a livello mondiale. Grazie a Internet i costi di produzione e gestione si sono ridotti, il volume delle informazioni e la velocità a cui circolano sono aumentati in maniera esponenziale. Si consideri inoltre l'importanza dei mercati digitali che sono in costante espansione.

Per contro, la corrente pessimista ha sollevato dubbi consistenti sia sulle caratteristiche intrinsecamente democratiche delle nuove tecnologie, sia sull'utilizzo che delle stesse si compie in ambito politico-istituzionale. Il maggiore esponente di questo filone può essere considerato l'ex-blogger e sociologo bielorusso Evgenij Morozov ²⁴⁹, il quale, nel suo lavoro "The Net Delusion: the Dark Side of Internet Freedom" datato 2011, sostiene che il diffuso ottimismo riguardo il ruolo liberatore di Internet è basato su un'erronea interpretazione delle cause che hanno portato al collasso del blocco Sovietico durante la Guerra Fredda. In altri termini, egli muove la sua analisi dall'assunto che la convinzione dei cyber-ottimisti, secondo cui Internet sia un ambiente libero e promotore di libertà di espressione e informazione, è in realtà un'analisi superficiale che non considera la rete come strumento di cui non sono solo i cittadini a trarne giovamento, ma anche i governi. Ciò riferito specialmente all'estrema facilità di accesso a informazioni che grazie alla rete stessa vengono veicolate con una sorprendente rapidità.

Nella natura intrinseca di Internet, questi autori hanno individuato una serie di caratteristiche che provocano una regressione politica; poiché queste peculiarità indeboliscono la capacità delle società di mobilitarsi e promuovono un apparato repressivo e il controllo sociale proprio di regimi autoritari (democratici

²⁴⁹ Evgenij Morozov (Soligorsk, 1984) è un sociologo e giornalista bielorusso, esperto di nuovi media, interessato allo studio degli effetti dispiegati sulla società, e sulla pratica della politica, dallo sviluppo della tecnologia e, in particolare, dalla crescente diffusione e disponibilità di mezzi di comunicazione telematica. Morozov è noto per le sue posizioni critiche e in controtendenza rispetto alla comune visione ottimistica e trionfalistica che caratterizza il dibattito sulle potenzialità democratizzanti e anti-totalitaristiche di Internet

solo in apparenza). Secondo Morozov ed altri “lo sviluppo tecnologico digitale sarebbe il principale alleato dei governi nelle attività di sorveglianza, così come in passato è già avvenuto con l’onnipresenza dei colossi digitali in ogni aspetto delle vite quotidiane delle persone.”²⁵⁰ Quindi, quello che gli ottimisti definiscono come portatore di speranze per una nuova democrazia, i pessimisti lo vedono come uno strumento nelle mani dei governi necessario per il controllo dei cittadini. Del resto, controllare l’informazione e i mezzi di comunicazione, seppur con dei limiti, consente di plasmare una società secondo ciò che chi li controlla stabilisce sia più conveniente.

Un altro argomento nell’arsenale argomentativo del cyber-scetticismo va a colpire le ormai note e diffuse *virtual communities*. Essere sarebbero l’inizio, oltre che di una ghettizzazione per interessi, di un fenomeno denominato *clicktivism*, ossia di un attivismo sociale-politico limitato ai *click* di un mouse. In altri termini, la Rete determinerà una condizione di apatia diffusa tra gli utenti, i quali si limiteranno a mostrarsi attivi sul web ma non nella vita reale, qualunque sia l’ambito della sfera pubblica e privata cui si vuol fare riferimento. Inoltre, i cyber-scettici sostengono che il fatto di dare a molti la possibilità di parlare non corrisponde alla possibilità che essi vengano effettivamente ascoltati. Ne deriverebbe l’illusione di poter realmente fare la differenza quando invece le voci ascoltate sono poche e le stesse che richiamano l’attenzione offline. Insomma, la parola a tutti, l’ascolto a pochi.

La convinzione che la diffusione di Internet conduca necessariamente al disfacimento delle vecchie dinamiche di potere è anch’essa una mera illusione. La creazione di canali relazionali orizzontali mascherano le dinamiche di potere reali trasposte nel mondo virtuale. Si consideri che, nonostante si voglia sostenere che tutti gli utenti di Internet abbiano lo stesso potere, la realtà dei fatti dimostra che il potere reale rimane sempre nelle mani di oligarchie, le stesse che controllano il mondo economico e politico *offline*.

Un ulteriore argomento sostenuto energicamente da questa corrente, cogliendo forse il nodo cruciale della questione, è quello della *privacy*. La Rete se, da un lato, consente un’informazione su scala globale e una comunicazione fulminea, dall’altro, colleziona dati e informazioni sensibili su coloro che la utilizzano. Non sono, infatti, mancati scandali riguardanti passaggio di informazioni o acquisizione di dati non sempre lecita sugli *internet users*. Ciò in alcuni casi è stato motivato con questioni di sicurezza nazionale, in altri con l’intento di voler smascherare pratiche ignobili perpetrate da governi o amministrazioni.

Sembra di essere nel mondo orwelliano descritto nel romanzo “1984” dove un Grande Fratello²⁵¹ tiene costantemente sotto controllo gli abitanti di una Oceania contemporanea. In nome di un bene superiore o di

²⁵⁰ E. De Blasio (2014, p. 27)

²⁵¹ 1984 (Nineteen Eighty-Four) è uno dei più celebri romanzi di George Orwell, pubblicato nel 1949 ma iniziato a scrivere nel 1948 (anno da cui deriva il titolo, ottenuto appunto dall’inversione delle ultime due cifre). In un futuro prossimo (l’anno 1984) la Terra è divisa in tre grandi potenze totalitarie, Oceania, Eurasia ed Estasia, impegnate in una perenne guerra tra loro, il cui scopo principale è mantenere il controllo totale sulla società. La società è amministrata secondo i principi del Socing (nell’originale inglese, “IngSoc”),

un fine nobile, il Big Brother della rete spesso valica il limite della privacy ²⁵², non facendosi scrupoli ad invadere il diritto alla riservatezza che offline, almeno nei sistemi democratici, è strenuamente difeso, tutelato e preservato. In ragione di ciò, l'utilizzo massiccio della rete in ogni ambito della sfera pubblica e privata dei cittadini, non deve essere considerato come una grande conquista bensì come un inconsapevole mossa suicida.

il Partito Socialista Inglese, ed è governata da un onnipotente partito unico con a capo il Grande Fratello, un personaggio che nessuno ha mai visto di persona (ma che appare in manifesti affissi dappertutto) e che tiene costantemente sotto controllo la vita di tutti i cittadini (la sua descrizione fisica ricorda Josif Stalin, Adolf Hitler e Lord Kitchener). Il totalitarismo del Grande Fratello sviluppa caratteristiche dell'Unione Sovietica di Stalin e della Germania preconizzata dai nazisti.

²⁵² Si consideri a riguardo lo scandalo che nel 2013 ha investito l'Agenzia per la Sicurezza Nazionale statunitense (NSA). Dall'inchiesta denominata *Datagate*, partita da uno scoop pubblicato da Glenn Greenwald sul quotidiano britannico *Guardian*, è emerso come i governi (in particolare quello statunitense) hanno reiteratamente e intenzionalmente violato la privacy e la riservatezza dei propri cittadini. Senza richiedere il permesso per l'acquisizione di dati personali e sensibili, l'inchiesta ha scoperto un vero e proprio vaso di Pandora. In seguito allo scandalo Datagate, si è diffusa sempre più la consapevolezza secondo cui, con la correlazione tra nascita di device di ultima generazione e Internet, le persone "comuni" sono in potenza costantemente controllate e monitorate. Per approfondire il tema del *Datagate* si consiglia la lettura del lavoro di Fabio Chiusi (2013) "Grazie Mr. Snowden"

Conclusioni

L'evoluzione del Web 2.0 ha portato con sé mutamenti a livello sociale, culturale, politico ed istituzionale; nuove dinamiche e approcci relazionali si sono standardizzati e sono stati interiorizzati nelle società in cui la ricerca di una più concreta uguaglianza è diventata pressante e funzionale ad una democratizzazione più completa ed effettiva. Ad oggi ci confrontiamo con un mondo in continua evoluzione, al cittadino contemporaneo viene riconosciuto un ruolo più centrale e le nuove frontiere della tecnologia stanno conducendo verso uno scenario dove la partecipazione attiva e il coinvolgimento dell'individuo sono gli obiettivi da raggiungere.

Fin dai primi anni Novanta le democrazie rappresentative hanno attraversato un momento di profonda crisi, tutt'ora non superato, causato da una profonda delegittimazione dei rappresentati nei confronti degli eletti, dimostratisi portatori solo di interessi personali e fautori di una filosofia malata di attaccamento "alle poltrone del potere". L'idea di una rappresentanza sincera degli interessi degli elettori non ha mai trovato concreta attuazione e, in ragione di ciò insieme alla disponibilità di nuovi strumenti, gli individui hanno iniziato a ricercare vie alternative per veder rappresentati i propri interessi e venir considerati i propri bisogni. Con l'entrata in scena di Internet, vessillo di una mentalità intrinsecamente paritaria, è stato possibile a coloro i quali si sono sentiti dimenticati e presi in giro dalla politica contemporanea di sperimentare nuove forme di affiliazione, che hanno portato, in ultima istanza, ad un sostanziale rifiuto di una rappresentanza deviata e inefficace. Da qui hanno preso le mosse teorizzazioni di un ritorno alla democrazia che esisteva al tempo di Pericle nelle città-Stato greche, dove il popolo era titolare di una sovranità forte e diretta. È proprio questo il nodo concettuale intorno a cui gravitano le teorizzazioni della transizione verso una democrazia digitale: il ritorno del potere nelle mani del popolo.

Le ragioni che spingono molti studiosi e pensatori contemporanei a ritenere il binomio democratizzazione e nuove tecnologie inscindibile, risiede nelle caratteristiche intrinseche del mondo online: libertà di espressione, confronto paritario, possibilità di creare e diffondere contenuti, entrare a far parte di comunità slegate da limiti spaziali e temporali, reperibilità di informazioni di ogni genere, sponsorizzazione libera di pensieri, opinioni, ideali, fede politica, questioni che si ritiene necessitino di una considerazione pubblica, il tutto senza l'onere del mantenimento di costosi apparati organizzativi. La fitta rete che gli utenti stessi hanno reciprocamente intessuto nel mondo virtuale ha permesso ad Internet di diventare un'inestimabile risorsa ed un *medium* con una potenza divulgativa potenzialmente illimitata.

Attraverso un utilizzo consapevole di Internet e delle sue proprietà, si potrebbe giungere a quella che da utopica fantasia di studiosi visionari si potrebbe concretizzare in una *democrazia 2.0*. Una *e-democracy*, o *democrazia digitale*, potrebbe spazzare via il pregiudizio e lo sconforto diffuso di un'opinione pubblica ormai distaccata dal mondo politico. Infatti, in un contesto sociale particolarmente orientato al rinnovamento, una *e-democracy* consentirebbe di riaccendere la fiamma dell'interesse attivo degli individui per cui la cosa pubblica

opera, o dovrebbe operare. Si pensi al potenziale che il mondo virtuale ha da offrire per quanto riguarda il nucleo fondante di un sistema democratico: il confronto tra pari. Attraverso l'agorà virtuale i cittadini possono rendersi protagonisti di una nuova forma di confronto che non conosce limiti spaziali e che non impone diversificazioni, o meglio discriminazioni, per quanto riguarda, provenienza, etnia, censo, reddito, credo politico. Il cittadino può rispolverare le proprie convinzioni e condividerle con il resto della comunità mosso da un interesse sincero per il proprio Paese e per la propria comunità.

Le nuove tecnologie favoriscono la creazione di nuovi canali comunicativi tra la cittadinanza e le classi politiche. In altri termini, le distanze si accorciano e il senso di responsabilità per l'andamento del Paese si diffonde anche tra coloro che negli ultimi vent'anni hanno solo subito quanto deciso nei palazzi del potere. L'essere cittadino comporta diritti ma anche dei doveri nei confronti della comunità, e, grazie all'implementazione del web nelle dinamiche politico-istituzionali, finalmente si può ipotizzare uno scenario nel quale il cittadino si senta stimolato ad una consapevole cittadinanza attiva.

La creazione di una sfera pubblica nazionale, ma anche transnazionale, dove i cittadini si sentono chiamati in causa per questioni sociali, politiche, economiche, è la premessa irrinunciabile di un sistema rivoluzionato e in grado, almeno in potenza, di sopperire alle mancanze di cui le classi governanti si sono macchiate negli ultimi sessant'anni.

Tuttavia, la prospettiva di una democrazia digitale, presentata dai suoi fautori come “dell'umana gente le magnifiche sorti e progressive”²⁵³, fa tremare i più scettici lettori della contemporaneità, in quanto, secondo le riflessioni cyber-pessimiste, una trasposizione dell'utilizzo di Internet negli ambiti politici, istituzionali e amministrativi potrebbe essere l'inizio della fine per quanto concerne la cittadinanza attiva. In altri termini, se tutto ciò che concerne il funzionamento della democrazia finisce per essere attuato attraverso canali virtuali, si rischia di rendere l'apatia socio-politica dei cittadini una condizione ancora più allarmante di quanto già non sia. La corrente cyber-scettica parla, infatti, del pericolo dello sviluppo del fenomeno noto come *clicktivism*, cioè un attivismo relegato alla tastiera e al *mouse* di un computer attraverso cui si partecipa alla gestione della cosa pubblica solo tramite dei “click”, decretando la morte del dibattito e dell'interesse pubblico consapevole per l'andamento e gli indirizzi del paese.

Negli anni della diffusione dei *mass media* e della *mass communication* si temeva un'involuzione della partecipazione politica dalle piazze alla poltrona, adesso, invece, dalla poltrona si potrebbe passare al computer. Internet è uno strumento e in quanto tale è necessariamente neutro. Quindi, chi demonizza pregiudizialmente le caratteristiche del web, ammonendo chi lo considera il futuro, commette un errore sostanziale: il web non è né buono né cattivo, è uno strumento al servizio delle persone e, di conseguenza,

²⁵³ Si prende a prestito il celebre verso dell'idillio “La ginestra” di Giacomo Leopardi, dove il poeta a sua volta cita un verso di un altro poeta, il reazionario Terenzio Mamiani.

dalla modalità di utilizzo che se ne fa possono derivare scenari diametralmente opposti. Le persone controllano gli strumenti e non il contrario.

Ciò cui, nell'ipotesi più ottimistica, bisogna tendere è una *e-democracy* intesa come stimolo per la rinascita di una cittadinanza attiva, consapevole e aperta; come opportunità di confronto con una sfera pubblica che non si limita ai confini nazionali; come opportunità di permettere agli individui di far sentire la propria voce in un'ottica di confronto costruttivo; come soluzione all'ostacolo dei grandi numeri che, spesso, ha comportato che un numero considerevole di persone si sentissero e fossero effettivamente dimenticate o emarginate, e che per questo si sono disinteressate da ciò che più dovrebbe stimolarli. Risulta, infatti, sempre attuale l'affermazione con cui si apre la "Politica" di Aristotele: "L'uomo è un animale politico". Il potenziale partecipativo di una democrazia digitale è dunque indubbio. Ciò che non è certo è la modalità di attuazione di una rivoluzione diretta da individui le cui intenzioni non sempre sono trasparenti – ci si riferisce alle intenzioni delle oligarchie che dominano i vari ambiti della sfera pubblica. Ciononostante, si consideri che la rete è uno strumento nelle mani di tutti gli individui e questo aspetto può essere l'arma più potente per la detronizzazione dei soliti noti e per la demolizione delle dinamiche di potere che come un male endemico hanno condizionato in negativo lo sviluppo delle società contemporanee.

Una transizione verso una democrazia digitale non deve essere intesa necessariamente come uno svuotamento senza condizioni delle piazze, dei comizi o delle manifestazioni. Essa deve essere intesa come strumento di supporto, come potenziamento ai fini di una maggiore partecipazione e di un momento deliberativo più consapevole, a fianco dei canali già disponibili *offline*. Ma soprattutto deve essere intesa come un'opportunità per invertire la direzione verso cui le degenerazioni politiche ci hanno condotto fino ad oggi. L'*e-democracy* può essere la chiave di volta di una crescita in senso democratico senza precedenti. Del resto, potrebbe considerarsi già un risultato di grande rilievo se le attuali classi politiche avviassero un processo di rinnovamento, nella qualità personale dei propri rappresentanti proposti all'elettorato e nei contenuti dei progetti politici su cui si chiede il consenso, pur attraverso i sistemi tradizionali di rappresentanza politica, quale reazione al timore che i movimenti ed i populismi – che la Rete è certo sia in grado di produrre – possano creare ribaltamenti radicali, più o meno repentini, degli assetti di potere attuali, ai quali le classi politiche sono assai attente. In fondo, nell'epoca del web, è certo che i politici non potranno più giustificarsi, con se stessi e con la base elettorale, sostenendo di non aver percepito non solo l'esigenza del cambiamento ma anche la direzione che chi vota sta auspicando. Già questo darebbe luogo ad una forma di comunque "manutenzione" – indotta dagli strumenti che la contemporaneità offre – della democrazia, che – richiamando nuovamente le parole di uno statista come Winston Churchill – "è la peggior forma di governo, ad eccezione di tutte le altre".

Bibliografia

- Allegretti, U. (2010). *Democrazia Partecipativa. Esperienze E Prospettive In Italia E In Europa*. Firenze: Firenze University Press
- Bernays, E. L. (2008). *Propaganda: della manipolazione dell'opinione pubblica in democrazia*. Bologna: Logo Fausto Lupetti
- Bobbio, L. (2006). *Dilemmi Della Democrazia Partecipativa*. Democrazia e Diritto. Pagine 11-26
- Bobbio, N. (1976). *La Teoria delle forme di governo nella storia del pensiero politico*. Torino: G. Giappichelli
- Bobbio, N. (1984). *Il futuro della democrazia*. Torino: Einaudi
- Cammarano, F. (2011). *Storia dell'Italia liberale*. Roma-Bari: Laterza
- Castells, M. (2009). *Comunicazione e potere*. Milano: Egea, 2014
- Castells, M. (2008). *La nascita della società in rete*. Milano: Università Bocconi Editore
- Chiusi, F. (2013). *Grazie Mr. Snowden*. [Online] Disponibile in: <http://static.repubblica.it/ebook/Grazie-MrSnowden-Fabio-Chiusi.pdf> [Accesso 14 Agosto 2016]
- Chiusi, F. (2014). *Critica della democrazia digitale. La politica 2.0 alla prova dei fatti*. Torino: Codice
- Colarizi, S. (2007). *Storia politica della Repubblica, 1943-2006*. Roma-Bari: Laterza
- Cosenza, G. (2014). *Introduzione alla semiotica dei nuovi media*. Roma-Bari: Laterza.
- Cotta, M. (1979). *Il concetto di partecipazione politica: linee di un inquadramento teorico*. "Rivista Italiana di Scienza Politica", n. 2 (pp. 200-225)
- De Blasio, E. (2014). *Democrazia digitale*. Roma: LUISS University Press
- De Blasio, E., Hibberd, M., Higgins, M. e Sorice, M. (2012) *La leadership politica. Media e costruzione del consenso*. Roma: Carocci.
- Della Porta, D. (2011). *Democrazie*. Bologna: Il Mulino
- Facello, C., Quaranta M. (2013). *Partecipazione* in Morlino, L., Piana, D., Raniolo, F. (2013) *La qualità della democrazia in Italia*. Bologna: Il Mulino
- Fogg, B.J. (2003). *Persuasive technology: Using Computers to Change What We Think and Do*. San Francisco: Morgan Kaufmann
- Fogg, B.J., Marshall, J., Laraki, O., Osipovich, A., Varma, C., Fang, N., Paul, J., Rangnekar, A., Shon, J., Swani, P., & Treinen, M. (2001, pp. 61-68). *What makes Web sites credible? A report on a large quantitative*

- study. Proceedings of CHI'01, Human Factors in Computing Systems.* [Online] Disponibile in: <https://credibility.stanford.edu/publications.html> [Accesso 19 Agosto 2016]
- Giansante, G. (2014). *La comunicazione politica online.* Roma: Carocci
- Gili, G. (1999). *La credibilità nella comunicazione* [Online] Disponibile in: <http://www.unimol.it/wp-content/uploads/2016/01/Prolusione-Prof-Guido-Gili.pdf> [Accesso 25 Agosto 2016]
- Gili, G. (2001). *La manipolazione: peccato originale dei media?.* Milano: FrancoAngeli
- Gili, G. (2005). *La credibilità. Quando e perché la comunicazione ha successo.* Soveria Mannelli: Rubbettino Editore
- Hendricks, J. And Denton, R. E. (2010). *Communicator-in-Chief: How Barack Obama used the New Media technology to win the White House.* New York: Lexington Books
- A.M. Kaplan, A. M., Haenlein, M. (2011), *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media* [Online] Disponibile in: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0007681309001232> [Accesso 10 Agosto 2016]
- Lanzone, M. E. (2015). *Il MoVimento Cinque Stelle. Il popolo di Grillo dal web al Parlamento.* [Online] Novi Ligure: Edizioni Epoké. Disponibile in: <https://leggi.amazon.it/> [Accesso 13 Agosto 2016]
- Lazarsfeld, P. K., Berelson, B., Gaudet, H. (1948). *The People's Choice: How the Voter Makes Up His Mind in a Presidential Campaign.* Columbia University Press
- Levy, P. (1994). *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio.* Parigi: Éditions La Découverte, trad. it. 1996, Milano: Feltrinelli Editore
- Lippmann, W. (1922). *L'opinione Pubblica.* Roma: Donzelli, 2004
- Musser, J. e O'Reilly T. (2006). *Web 2.0: Principles and Best Practices.* O'Reilly Media
- Morlino, L. (2014). *Democrazia e mutamenti. Attori, strutture, processi.* Roma: LUISS University Press
- Nielsen, J. (2006). *The 90-9-1 Rule for Participation Inequality in Social Media and Online Communities,* Nielsen Norman Group. [Online] Disponibile in: <https://www.nngroup.com/articles/participation-inequality/> [Accesso 18 Maggio 2016]
- Orsina, G. (2013). *Il berlusconismo: nella storia dell'Italia.* Marsilio
- Pittèri, D. (2007). *Democrazia Elettronica.* Roma-Bari: La Terza
- Prospero, M. (2012). *Il Partito Politico.* Roma: Carocci
- Raniolo, F. (2002). *La partecipazione politica.* Bologna: Il Mulino

- Rodotà, S. (2004). *Tecnopolitica. La democrazia e le nuove tecnologie della comunicazione*. Roma-Bari: La Terza
- Rodotà, S. (2013). *Iperdemocrazia*. [Online] Ebook Laterza. Disponibile in: <http://www.lafeltrinelli.it/ebook/stefano-rodota/iperdemocrazia/9788858109502> [Accesso 18 Maggio 2016]
- Sorice, M. (2009). *Sociologia dei mass media*. Roma: Carocci
- Sorice, M. (2014). *I media e la democrazia*. Roma: Carocci
- Stoppino, M. (2000). *Potere ed élites politiche. Saggi sulle teorie*. Milano: Giuffrè Editore
- Thompson, J. B. (1995). *The Media and the Modernity. A Social Theory of the Media*. Cambridge: Polity Press; trad. it. 1998, *Mezzi di comunicazione e modernità*, Bologna: il Mulino
- Valicenti, I. L. (2014). *Dalla Polis greca all'E-democracy*. Roma: Edizioni Nuova Cultura
- Vance, P. (1957). *I persuasori occulti*. Torino: Einaudi, 2015
- Volli, U. (1994). *Il libro della comunicazione*. Milano: Il Saggiatore
- Weber, M. (1922). *Economia e società*. Trad. it. 1974, Milano: Edizioni di Comunità

Abstract

Technological progress has always been considered one of the major factors to determine developed countries' growth, and not only under an exclusively economic perspective. With it, throughout history, new dynamics, mentalities and cultures developed, and slowly permeated all areas of the people's public and private sphere: from public administration to politics, from economy to culture, to education.

During the latest Eighties, has made his unexpected entrance on the world stage a newborn *medium* with such potential to be unimaginable until it actually existed: the Internet. Through it, the world of communication and information has gradually undergone a radical metamorphosis: the way in which people interacted with each other was to become a fading memory supplanted by a new way of understanding and perceiving the communicative moment. The Network has permitted the creation of a *virtual world*, a transnational public sphere, alternative to the "real" one, where people were able to express opinions, create and spread content. From the era of *mass communication* in which individuals tended to be passive spectators of information flows, conditioned by *top-down* communication logics, the developed countries found themselves in a radically different scenario which, in some ways, seems to be the overturned version of its predecessor. Users have now become authors and what once was considered to be an audience, transformed into an active player and an information diffuser.

New media and *social networks* are just the tip of the iceberg of what has been possible to create thanks to the exploitation of the web: people have discovered a new way of being part of something bigger, also made possible by the fact that the *online* world knows no limits nor spatial or temporal. People with the same interests, trends, passions, opinions have found in the net the perfect *medium* to create communities - the so-called *virtual communities* – unbound from racial, ethnic, wealth or income logics.

In the XXI century, the exponential increase of people becoming *Internet users* led this new tool to conquer an untold power, too crucial to remain unnoticed by the men of politics. Since it became a target considered more than attractive as source of incredible resources, the Internet logics ended up forcing the contemporary political systems to rethink and reshape themselves in order to be able to efficiently respond to new needs expressed by an electorate, on the one hand, tired of a system now in gangrene and, on the other, aware to be now able to put pressure on the élites thanks to the diffusive and affiliative power favored by the *online* world, which, besides, does not require the presence of intermediaries of any kind.

Considering an already inefficient political system and a languishing representative democracy, the arrival of the Internet has been interpreted by many as an opportunity to bring back the contemporary political-institutional drift towards the binaries of a stronger and renewed democracy. New technologies, for the most optimists, were the missing element to allow a return to the purest form of democracy: direct democracy.

On this issue much has been debated in the era of digital democracy's theories: according to many, the Net and a democratic revolution are two coefficients of the same equation: they are reciprocally linked and inevitably interdependent. The future of contemporary societies is bound to be characterized by a scenario in which people can finally regain possession of an effective power, crucial in public affairs' management.

Many consider today's representative democratic systems as something infected by politics' dysfunctions, corrupted and diverted. The only way forward, as this school of thought suggests, is the political arena's "traditional" intermediaries – the parties and the Parliaments – purge, in order to re-establish something way closer to the Greek *πόλις* democracy model. This could become a reasonable solution only if supported by a massive use of new technologies and, especially, if held up by the Net. It would make possible, at least in theory, to overcome today's otherwise insurmountable obstacles, such as large numbers – in contrast with the very numerically limited reality, as in the case of Pericles' Athens.

Others, however, argue that with the Internet has been given way to the era of manipulation and of old but still current power dynamics' camouflage. The spasmodic search for a system that allows greater participation to citizens and which allows individuals to play an active and important role in the management of the *res publica*, led to a distorted analysis of what could result from a too massive use of the Internet in all areas of the public sphere.

Many studies showed how, over the past decade, people have developed a sense of confidence in the Net and in its potentialities, to the point of preferring it compared to the other "traditional" *media*. This prompted the oligarchies of the real world to take advantage of these *new media* to spread their own messages, not at all neutral or strictly objective: therefore intentionally creating manipulative processes. In addition, the virtual world, while it offers countless possibilities of information, communication, discussion and disclosure, at the same time it is likely to cause a devaluation and a distortion of a genuine debate, the *condicio sine qua non* for a democracy that wants to be considered as such.

Among those who judge the Network with skepticism and distrust belong as well those who fear that, once an institutional-political system based on the conveyance through the Internet is created - that is, in a scenario where a return to a direct democracy would mean citizens "bombarded" with continuous questions and issues in need of a referendum, a sort of "question and answer" between institutions and people – it could end up, actually, killing what is most vital for democracy itself. As Norberto Bobbio stated in the Eighties, nothing is more fatal to a democracy than an excess of democracy itself.

The idea of a future dominated by a *digital democracy* for some optimists is reason for hope, while for other pessimists is terrifying. To date, the digital world is, referring to the optimistic analysis, the necessary remedy for systems proved to be "sick", as it is able to stimulate, promote and reactivate a participatory feeling in the disillusioned ones who ended up turning away from politics. This discouraging scenario must be considered as the main result of an unprecedented crisis of representative systems. It seems to be now possible

to deconstruct reality and reorganize it considering indeed the centrality of a new protagonist: the citizen. That is exactly what new technologies are doing: helping to recreate an environment at the center of which there is the single citizen, in other words, a place that allows to “convert” a politics-centered system into a single-person-sized reality.

In contrast, pessimists believe talking about digital democracy is tantamount to self-submitting to an Orwellian Big Brother that all checks and all controls, depriving, in hindsight, the community of its freedom, which, even if with difficulty, the “real” representative democratic system seeks to protect. The illusion of a greater participation is the direct consequence of a too optimistic and superficial analysis of what is hiding behind the name of *new technologies*. It is necessary to realize how, even if the network seems to allow a substantial equality conferring to every user the same power, the heads of Internet giants remain the same oligarchies that are so despised in the real world. What passes through the net is not as free as many are led to believe.

There is no doubt that the political and institutional systems of the Western democracies should be rethought and perhaps, at least in part, dismantled, in order to meet the new demands of a world that is constantly changing. The dynamism can in fact be considered as the key of the XXI century: the political architectures are intrinsically stale, outdated and too often obsolete, while the Internet, with all that derives from it, is presented as pure dynamism.

However it is to see what might be the best solution to the democratic and participatory crisis of the XXI century – not taking for granted there could be one - and why.

The evolution of Web 2.0, as has been said, has brought with it changes in the social, cultural, political and institutional fields; new dynamics and relational approaches got standardized and have been interiorized by societies. Because of that, the search for a more substantial equality has become more pressing and definitely functional to a more complete and effective democratization. Nowadays we face an everyday-changing world, to the contemporary citizens gets recognized a more central role and the new frontiers of technology are leading towards a new political scenario where the individual's active participation and involvement are the objectives to be achieved.

Since the early Nineties representative democracies have gone through a time of deep crisis, still not passed, caused by a deep delegitimization of the represented ones towards the elected ones, whom gave proof of caring only about personal interests and whom demonstrated to be strong supporters of the sick philosophy of attachment to the “power’s seats”. The idea of a sincere representation of the voters’ interests has never become concrete and, for that reason, along with the availability of new tools, people began seeking alternative ways to see their interests represented and their needs considered. With the advent of the Internet, banner of an intrinsically equal and fair mentality, it was finally possible to those who had felt forgotten by the contemporary politics, to experiment new forms of affiliation, which led, ultimately, to a substantial rejection

of a skewed and ineffective political representation. From there started the formulation of theories stating the necessity of a reversion to the kind of democracy that existed in the time of Pericles, where people were entitled to a strong and direct sovereignty. That's the conceptual knot around which gravitate the theories suggesting a transition to a digital democracy: the return of the power in the people hands.

The reason why many scholars are led to believe democratization and new technologies are an inseparable binomial, is attributable to the intrinsic characteristics of the *online* world: freedom of expression, equal comparison, ability to create and distribute content, the chance of becoming part of communities not conditioned by spatial and temporal limits, availability of all kind of information, free sponsorship of thoughts, opinions, ideals, political faith, or issues that are considered to require a public relevance. All this made possible without the burden of maintaining expensive organizational apparatuses.

Through a conscious use of the Internet and of its properties, it may be possible to make real what has been considered, in last thirty years, a utopian fantasy of visionary scholars, which is the concrete realization of a *democracy 2.0*.

An *e-democracy*, or *digital democracy*, could wipe out the prejudice and despair prevalent in the public opinion, now more than ever detached from the political world. In fact, in a social context which is particularly renewal oriented, an *e-democracy* would allow to rekindle the flame of individuals' active interest in the country's issues. It is determinant to consider the potential the virtual world could offer as far as the core of a democratic system remains a comparison between peers. Through a virtual *agorà* citizens can be involved in a new form of confrontation that knows no spatial limits and that does not impose diversifications, or better, discrimination, as regards origin, ethnicity, wealth, income, political belief. Citizens can brush up on their beliefs and share them with the rest of the community, moved by a sincere interest in their own country.

Furthermore, new technologies facilitate the creation of new communication channels between the citizens and the political classes. In other words, distances are shortened and a sense of responsibility for the country's development spreads even among those whom, in the last couple of decades, have only suffered passively what was decided by the rulers.

Being a citizen implies rights but also duties towards the community and, thanks to the implementation of the web in the political and institutional dynamics, finally could be pictured a new scenario in which people feel stimulated to a conscious and active citizenship.

The creation of a national public sphere, or even transnational, where citizens feel called upon to social, political and economic issues, is the indispensable premise of an revolutionized system, hypothetically capable to overcome the failures the ruling classes are guilty of.

However, the prospect of a digital democracy shakes the most skeptical of the contemporary readers, because, according to cyber-pessimistic reflections, a transposition of the Internet use in the areas of politics,

institutions and administrations could be the beginning of the end with regard to active citizenship. In other words, if everything related to the functioning of the democracy ends up being implemented through virtual channels, it is likely to make the socio-political citizens' apathy an even more alarming condition than it already is. The current cyber-skeptic points out, in fact, the danger of the development of a phenomenon known as *clicktivism*, that is an activism relegated to the keyboard and to the *mouse* of a computer. Through those two tools, people would participate in the management of public affairs only through multiple "clicks", decreeing the death of an aware debate and interest about the country's addresses, issues or progress.

In the years of the spread of the *mass media* and *mass communication*, was feared, by many, an involution of political participation "from the squares to the sofas"; today this fear keeps remaining still, but, instead of the sofas, contemporary societies could switch to computers. However, a further consideration needs to be made: Internet is a tool and being such it is necessarily neutral. So, those who demonize prejudicially the characteristics of the web, admonishing those who, instead, consider it as a plausible future, commit a substantial error: the web is neither good nor bad, it is a tool at the service of people and, therefore, the modality of use can carry out diametrically opposed results. The people control the tools and not the other way around.

What we must aim for, according to the most optimistic hypothesis, is *an e-democracy* understood as a stimulus for a substantial revival of an active, aware and open citizenship; as an opportunity for comparison with a public sphere that is not limited to national borders; as the possibility of giving individuals a way to make their voice heard in the perspective of constructive debate; as the solution to the obstacle of large numbers, which often ended up with a considerable number of people feeling forgotten or marginalized.

The participatory potential of a digital democracy is therefore undeniable. What is not certain is the modality of implementation of a revolution led by individuals whose intentions are not always transparent - referring to the intentions of the oligarchies that dominate the various areas of the public sphere. However, considering that the network is a tool in the hands of all individuals, this could be an even more powerful weapon to overthrow these oligarchies and to demolish the power dynamics that, as an endemic evil, have affected negatively the development of contemporary societies.

A transition to a digital democracy must not be understood as necessarily an emptying without conditions of the squares, of the rallies or public demonstrations. It must be understood as a supporting tool, as an enhancement to ensure greater participation and a more informed consciousness, alongside the channels already available *offline*. But above all it must be understood as an opportunity to reverse the direction in which the political degeneration have brought us to this day.

The *e-democracy* can be the key to an unprecedented growth in a democratic sense. Moreover, it could already be considered a major result if current political classes would initiate a process of renewal, regarding the personal quality of their representatives proposed to the electorate and the content of the political projects on which the consent has to be asked, even through traditional systems of political representation, as a reaction

to the fear that the movements and populism - that the Net is certain is capable of producing - can create radical rollovers, more or less sudden, of the current power structure, to which the political classes are extremely careful. After all, in the age of the web, it is certain that politicians can no longer be justified, with themselves and with the electoral base, claiming not to have perceived not only the need for change but also the direction that voters are hoping for. This would already give rise to a form of still "maintenance" - induced by the tools that offers contemporaneity - of democracy, which is the best form of government the world has ever had.