



► Manuale p. 51, p. 79, p. 93

NUCLEO

CITTADINANZA DIGITALE



## 1 La nuova cittadinanza digitale e il *Digital compass* per il 2030

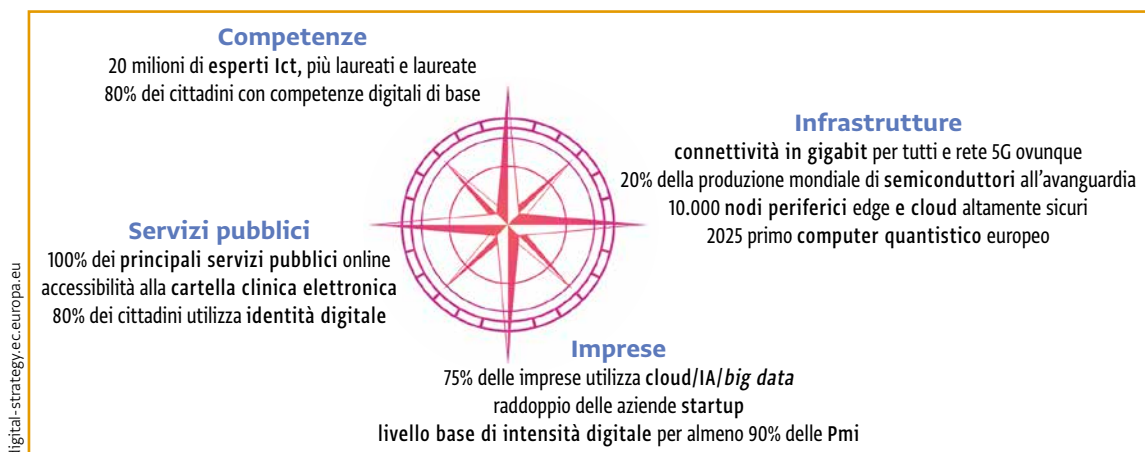
### 1.1 UNA RIVOLUZIONE CULTURALE: L'IMPORTANZA DELLE COMPETENZE

La rivoluzione digitale delle imprese e dei servizi pubblici, nonché la profonda trasformazione che sta compiendo l'IA nella nuova "società algoritmica" pone il problema di una nuova cittadinanza digitale. Infatti, nello spazio digitale debbono essere assicurati ed esercitati gli stessi diritti che si applicano offline. Ci troviamo di fronte, dunque, a una **rivoluzione culturale** nella quale le persone dovranno acquisire nuove competenze digitali che consentano loro di partecipare pienamente alle attività sociali, economiche e politiche.

Consapevole dell'importanza di una trasformazione senza precedenti e del valore competitivo della svolta digitale, la Commissione europea ha esposto la strategia per la trasformazione digitale dell'Europa nel documento *2030 Digital compass: the European way for the digital decade* ("Bussola per il digitale 2030: il modello europeo per il decennio digitale") pubblicato il 9 marzo 2021.

Punti cardinali della "bussola" (*compass*) europea sono quattro priorità principali, focalizzate principalmente sulla costruzione e sviluppo delle **competenze digitali**: al centro della transizione digitale la Commissione ha posto infatti le **persone**, legando il tema delle competenze digitali alla formazione di una **nuova cittadinanza**, consapevole e matura, condizione imprescindibile per lo sviluppo armonico della società *onlife*. In questo senso il *Digital compass* rappresenta anche un appello a tutti i Paesi europei affinché rendano centrale il tema delle competenze nelle loro politiche formative, scolastiche, universitarie e nei loro piani nazionali di ripresa e resilienza (Pnrr). Un tema che anche l'Italia ha definito con la sua Strategia nazionale per le competenze digitali e il relativo Piano operativo.





## 1.2 UNA “BUSSOLA” PER ORIENTARSI: I QUATTRO “PUNTI CARDINALI”

1. **Competenze** - “Cittadini digitalmente qualificati e professionisti digitali altamente qualificati”: entro il 2030, almeno l’80% di tutti i cittadini adulti dell’Unione dovrebbe possedere le competenze digitali di base; dovrebbero esserci 20 milioni di specialisti Ict occupati e più donne dovrebbero intraprendere tali lavori. La strategia sottesa è quella di **“costruire una società che possa fidarsi di prodotti digitali e servizi online, identificare disinformazione e tentativi di frode, proteggersi da attacchi informatici, truffe e frodi online e in cui i bambini imparino a comprendere e navigare attraverso la miriade di informazioni cui sono esposti online”**.
2. **Infrastrutture** - “Conessioni digitali sicure, performanti e sostenibili”: entro il 2030 mettere a disposizione di tutte le famiglie dell’Ue la connettività in gigabit estendendo la rete 5G a tutte le aree popolate. Per centrare questo obiettivo, l’Unione si propone di raggiungere il 20% della produzione mondiale di semiconduttori all’avanguardia e sostenibili; di implementare 10.000 nodi periferici edge, altamente sicuri e a impatto climatico zero; di potenziare le proprie infrastrutture e capacità cloud; di dotarsi del suo primo computer quantistico per vincere la sfida dell’IA e degli algoritmi.
3. **Imprese** - “Trasformazione digitale delle imprese”: entro il 2030 impiego da parte di tre aziende su quattro di cloud computing, *big data* e IA e almeno un livello base di intensità digitale da parte del 90% delle Pmi. La Commissione concentra la spinta allo sviluppo digitale e all’Industria 4.0 sul raddoppio del numero di aziende startup (le imprese emergenti, dette anche “unicorni”) con valutazione di mercato di un miliardo.
4. **Servizi pubblici** - “Digitalizzazione dei servizi pubblici”: accessibilità online a tutti i principali servizi pubblici e identificazione elettronica per almeno l’80% dei cittadini. Si tratta di un settore fondamentale della società algoritmica, poiché prospetta una vera dematerializzazione e disintermediazione nel rapporto tra cittadino e Pubblica amministrazione.

## 1.3 LA GOVERNANCE E I PRINCIPI ISPIRATORI DEL DIGITAL COMPASS

Per centrare gli obiettivi la Commissione ha introdotto un solido **quadro di governo** e sistemi di monitoraggio a semaforo (al fine di individuare insuccessi e lacune), puntando in particolare su progetti multi-Paese, che impegnano gli Stati membri a destinare alla **transizione digitale** almeno il 20% delle risorse nell’ambito del programma Next generation Eu e dunque nei rispettivi Piani nazionali di ripresa e resilienza (Pnrr). Tra i progetti multi-Paese vi sono per esempio un’infrastruttura europea di elaborazione dati interconnessa e lo sviluppo della prossima generazione di processori affidabili a basso consumo.

Accanto al controllo della *governance*, la bussola digitale europea si concentra sull'importanza di definire un insieme completo di **principi digitali** che consentano di informare gli utenti e guidare i responsabili politici e gli operatori digitali:

- ▶ accesso universale ai servizi Internet;
- ▶ ambiente online sicuro e affidabile;
- ▶ istruzione e competenze digitali universali per consentire alle persone di prendere parte attiva nella società e nel mondo;
- ▶ processi democratici;
- ▶ accesso a sistemi e dispositivi digitali rispettosi dell'ambiente;
- ▶ servizi pubblici e amministrazione digitali accessibili e incentrati sull'uomo;
- ▶ principi etici per algoritmi incentrati sull'uomo;
- ▶ protezione e responsabilizzazione dei bambini nello spazio online;
- ▶ accesso ai servizi sanitari digitali.

Tali principi sono sanciti nella Dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali per il decennio digitale.

#### 1.4 CONTENUTI E VALORI DELLA DICHIARAZIONE SUI DIRITTI

A compimento e **rafforzamento strategico** del *Digital compass*, il 15 dicembre 2022, infatti, una Dichiarazione congiunta della Commissione, del Consiglio e del Parlamento europei ha illustrato l'impegno dell'Ue a favore di una trasformazione digitale sicura, protetta e sostenibile che **mette al centro le persone**, in linea con i valori e i diritti fondamentali dell'Unione. Il testo, articolato in sei capitoli, guiderà i responsabili politici e le imprese che si occupano delle nuove tecnologie. La Dichiarazione orienterà inoltre l'approccio dell'Ue alla trasformazione digitale in tutto il mondo.

La Dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali conferma ai cittadini degli Stati membri che i **valori** europei e i **diritti** e le **libertà** sanciti dal quadro giuridico dell'Ue devono essere rispettati **online** così come **offline**. In concreto questi diritti e principi implicano:

- ▶ la connettività digitale ad alta velocità e a prezzi accessibili ovunque e per tutti;
- ▶ classi ben attrezzate e insegnanti con le giuste competenze digitali;
- ▶ accesso agevole ai servizi pubblici online;
- ▶ un ambiente digitale sicuro per i bambini;
- ▶ disconnessione dopo l'orario di lavoro;
- ▶ la possibilità di ottenere informazioni facilmente comprensibili sull'impatto ambientale dei nostri prodotti digitali;
- ▶ il controllo di come vengono utilizzati i dati personali e con chi sono condivisi.

Questi principi ridefiniscono anche il **ruolo dello Stato** nei singoli Paesi europei, riportando al centro dell'azione politica le **questioni sociali** e le nuove **relazioni umane**.

Da questo punto di vista, la Dichiarazione del 2022 conferma e completa le precedenti Dichiarazioni di **Tallinn**, sull'*e-government* (2017), e di **Berlino**, sui diritti fondamentali e i valori democratici al centro della trasformazione digitale (2020), in cui si sottolineava il **ruolo strategico** delle **istituzioni pubbliche**.

In particolare la Dichiarazione di Berlino individuava nel settore pubblico un elemento essenziale per il mercato unico e una **forza trainante** per soluzioni tecnologiche innovative per i servizi pubblici e le sfide della società. Essa sottolineava che le autorità pubbliche devono garantire a tutti di navigare nel mondo digitale in sicurezza, autenticarsi ed essere riconosciuti digitalmente all'interno della Ue. In questa prospettiva la **sovranità digitale** e l'**interoperabilità** rappresentano le chiavi per garantire la capacità dei cittadini e delle Pubbliche amministrazioni di prendere decisioni e agire in modo autodeterminato nel mondo digitale.



**E-government:** utilizzo di tecnologie innovative nei processi amministrativi che le pubbliche amministrazioni svolgono per fornire servizi ai cittadini.



## 2

## Diritto e legislazione europea sulla IA

### 2.1 L'AI ACT EUROPEO



© Rawf8/iStock

L'obiettivo politico, sociale e culturale dell'Unione è assicurare che i cittadini europei possano beneficiare di nuove tecnologie legate alla IA e alla transizione digitale in conformità ai valori, ai diritti fondamentali e ai principi dell'Unione. Per definire gli elementi fondamentali di regolazione degli scenari connessi all'IA la Ue ha intrapreso nel 2021 un importante percorso che ha portato all'approvazione, il 13 marzo 2024, dell'AI act ("Legge sull'intelligenza artificiale"). L'obiettivo dei legislatori europei è assicurare la **certezza del diritto e regole armonizzate** per facilitare gli investimenti e l'innovazione nell'intelligenza artificiale all'interno di un **sistema di sicurezza** per i singoli e gli Stati, secondo un approccio proporzionato basato sul **rischio**. Dietro la nuova normativa europea c'è l'idea fondamentale di facilitare lo sviluppo di un mercato unico per applicazioni di IA lecite, sicure e affidabili nonché prevenire la frammentazione del mercato.

L'ambito di applicazione dell'AI act - prima legge al mondo a disciplinare in modo complessivo tale materia - riguarda i sistemi di IA sviluppati e impiegati per **uso civile**, escludendo quindi quelli finalizzati a scopi militari, nel rispetto **dei diritti fondamentali** [► Focus 22], della **democrazia**, dello **Stato di diritto** e della **sostenibilità ambientale**.

In particolare, l'AI act focalizza la **classificazione dei rischi** riguardanti i diritti umani fondamentali (con i livelli di basso, alto, inaccettabile e di trasparenza) e disciplina il nodo dei cosiddetti modelli pre-addestrati (*foundation models*) che elaborano una grandissima mole di dati. La normativa prevede una regolamentazione a due livelli per i modelli ad alto impatto e per quelli che non lo sono: nel primo caso (comprendente anche le chat generative come ChatGpt-4, Gemini ecc.) per accedere al mercato è richiesta una preventiva valutazione da parte degli sviluppatori della nuova tecnologia di sicurezza informatica e la condivisione e trasparenza della documentazione; nel secondo caso si prevedono solo obblighi di trasparenza.

È inoltre previsto il divieto:

- ▶ di utilizzare sistemi di **categorizzazione biometrica** che utilizzano dati sensibili (come il credo politico o religioso, il pensiero filosofico, l'orientamento sessuale, l'etnia ecc.) a eccezione dell'uso di sistemi di identificazione biometrica (Rbi) in spazi accessibili al pubblico, in caso di previa autorizzazione giudiziaria e per alcuni reati specifici;
- ▶ di **raccolta non mirata di immagini del volto** da Internet o da filmati di telecamere a circuito chiuso per creare database di riconoscimento facciale;
- ▶ di **riconoscimento delle emozioni** sul luogo di lavoro e nelle scuole;
- ▶ di **classificazione sociale** (*social scoring*) basata sul comportamento sociale o sulle caratteristiche personali;
- ▶ di **manipolazione del comportamento** per influenzare le decisioni;
- ▶ di **sfruttare le vulnerabilità** delle persone a causa della loro età, disabilità, situazione sociale o economica ecc.

L'AI act prevede, inoltre, **obblighi** stringenti per gli sviluppatori di sistemi di IA **ad alto rischio**, ossia tecnologie che comportano rischi per la salute, la sicurezza e i diritti fondamentali delle persone, come dispositivi medici, apparecchiature radio, ascensori e giocattoli, ma anche sistemi per valutare la solvibilità delle persone, di **polizia predittiva** o per assegnazioni di sussidi legati al welfare.

**Polizia predittiva:** utilizzo di sistemi di IA da parte delle forze dell'ordine per elaborare previsioni statistiche di luogo, modalità, tempo e autore di un crimine futuro.



Tra gli obblighi previsti vi è quello che impone ai fornitori di dotarsi di un sistema di **governance dei dati**. In particolare, i set di dati di addestramento, convalida e prova utilizzati nell'apprendimento automatico supervisionato devono essere pertinenti, rappresentativi, esenti da errori e completi. Non a caso il legislatore europeo introduce, sulla scorta del Regolamento generale sulla protezione dei dati (Gdpr), anche una serie di obblighi per i fornitori che impongano fin dallo sviluppo e dalla progettazione il tracciamento e la registrazione automatica e che prevedano anche trasparenza nelle informazioni da dare all'utente (in formato digitale o meno) per consentirgli di interpretare l'output del sistema e di utilizzarlo adeguatamente.

**Governance dei dati:** è l'insieme di azioni, processi e tecnologie di supporto volti a garantire dati sicuri, privati, accurati, disponibili e utilizzabili durante il loro intero ciclo di vita (raccolta, archiviazione, elaborazione e smaltimento).



## 2.2 PIATTAFORME PRIVATE, DIRITTI DI LIBERTÀ E IL DIGITAL SERVICES ACT PACKAGE

La stessa attenzione la legislazione europea riserva alle cosiddette **piattaforme private**, come i colossi della comunicazione online (Meta, X, Google, Microsoft) e le grandi agenzie di informazione (Reuters, Afp, Associated Press). Esse, infatti, svolgono un ruolo rilevante nel campo delle libertà di espressione e di informazione, dato che le loro piattaforme **incidono** direttamente sulla diffusione non solo delle notizie ma più in generale delle idee, con evidenti conseguenze sul piano dei **diritti di libertà**.

Al riguardo, basti pensare alle attività di moderazione e raccomandazione dei contenuti svolte da quasi tutte le piattaforme private (comprese le attività di ricerca dei risultati e di completamento automatico delle **query**), nonché alla selezione algoritmica delle sole notizie rispondenti alle preferenze degli utenti individuate mediante la loro profilazione. Gli esempi sono molti: Facebook con il suo notissimo servizio di *newsfeed*; Google con Google News; Amazon con la sua attività di editore e venditore di libri, nonché con Prime Video; Apple con Apple News e Apple TV+. Si consideri infine l'influenza indiretta esercitata mediante il controllo sulla pubblicità, che rappresenta la maggiore fonte di finanziamento dei media tradizionali.

I **rischi** propri dei **nuovi mercati digitali** riguardano la **riduzione della concorrenza**, la possibilità che le grandi società dominanti adottino **strategie distorsive** della concorrenza, e che persino le imprese non dominanti - ma dotate comunque di potere di mercato - adottino strategie non contrastabili attraverso i tradizionali rimedi antitrust.



© Olena Kofiesnik/istock

**Query:** termine inglese che significa "interrogazione", "quesito"; "fare una query" significa digitare parole chiave sui motori di ricerca per reperire informazioni.

Per gli aspetti antitrust, la Commissione europea ha avviato nel 2020 il New competition tool (Nct), un progetto di riforma finalizzato a identificare nuovi rimedi, mentre per regolare i servizi digitali delle piattaforme private nel 2022 il Parlamento europeo ha approvato il Digital services act package, un **pacchetto di norme** - composto dal Digital services act (Dsa) e dal Digital markets act (Dma) - che definisce un **primo quadro regolamentare completo** per la sicurezza e l'equità dello spazio digitale, da applicarsi a tutte le piattaforme digitali online alle quali ci affidiamo ogni giorno.

La legge sui servizi digitali (Digital services act) consente la protezione dei diritti degli utenti online e sancisce le responsabilità degli intermediari; quella sui mercati digitali (Digital markets act) ha per oggetto gli squilibri economici e le pratiche commerciali sleali delle piattaforme digitali (rapportandosi così con la legislazione antitrust) e definisce i mercati online equi e aperti. Entrambe le normative, pertanto, spingono le grandi piattaforme ad astenersi dal promuovere i propri interessi, condividere i propri dati con altre aziende e abilitare più app. Come dire: le piattaforme sono chiamate a una **responsabilità sociale**.

### 2.3 DSA: RIMOZIONE DEI CONTENUTI ILLEGALI E TRASPARENZA SUGLI ALGORITMI

Scopo del Digital services act è definire un nuovo standard per la responsabilità delle piattaforme digitali in riferimento alla diffusione di **contenuti illegali e dannosi**, al fine di fornire maggiori tutele nei confronti degli utenti e dei loro diritti fondamentali.

Nelle intenzioni dei legislatori europei, la definizione di un quadro unico e conforme in tutta l'Ue consentirà anche alle piattaforme più piccole di espandersi. In linea generale, il Dsa prevede per le grandi piattaforme digitali Vlops (*Very large online platforms*) specifici obblighi di moderazione e supervisione, volti a evitare che le stesse ricoprano il ruolo di "cassa di risonanza" per contenuti illegali e dannosi, come notizie false e contenuti di incitamento all'odio. A tal riguardo, il Dsa prevede norme atte a garantire la **trasparenza** delle piattaforme sulle modalità di funzionamento degli **algoritmi che suggeriscono contenuti** conformi alle preferenze espresse dall'utente, e introduce degli obblighi di preventiva **valutazione del rischio** di diffusione di **disinformazione** e contenuti dannosi.

Tra i nuovi strumenti a tutela dei diritti fondamentali degli utenti la legislazione prevede procedure di più rapida **rimozione dei contenuti illegali**; in particolare, prevede un meccanismo di *notice and action* ("avviso e azione") per la rimozione dei contenuti illegali: una volta ricevuto l'avviso, si prevede che i fornitori di servizi di **hosting** debbano attuare misure di sicurezza "senza indebito ritardo, tenendo conto del tipo di contenuto illegale che viene notificato e dell'urgenza di agire".

Vi sono poi misure per **responsabilizzare gli utenti** e la società civile, come la possibilità di **contestare** le decisioni di moderazione dei contenuti delle piattaforme e di richiedere un **risarcimento**, sia attraverso un meccanismo di controversia extragiudiziale sia tramite un ricorso giurisdizionale. È importante la previsione di legge di fornire ai **ricercatori** l'accesso ai **dati chiave** delle maggiori piattaforme e alle **Ong** l'accesso ai **dati pubblici**, per fornire maggiori informazioni sull'evoluzione dei rischi online. E nuove misure riguardano la **trasparenza** sugli **algoritmi** utilizzati per raccomandare contenuti o prodotti agli utenti. Si prevede anche il **divieto** di utilizzare **pratiche ingannevoli** (*dark pattern*) volte a indurre gli utenti a compiere determinate scelte e attuare determinati comportamenti in modo fraudolento.



© cristianstorto/Depositphotos

**Hosting:** noleggio dello spazio su cui viene costruito un sito web all'interno di un server.

## 2.4 DMA: DIVIETO DELLE PRATICHE SLEALI E LIBERA INTEROPERABILITÀ

Differentemente dal Dsa, il Digital markets act regola i cosiddetti **gatekeeper** digitali, ossia tutte le **piattaforme online** che all'interno del mercato digitale hanno un ruolo strategico di collegamento tra le aziende e i consumatori (servizi di intermediazione, di advertising e pubblicità online, motori di ricerca, social media, piattaforme di condivisione video, messaggistica, browser web, assistenti virtuali, sistemi operativi ecc.) identificate come tali in base ai seguenti criteri:

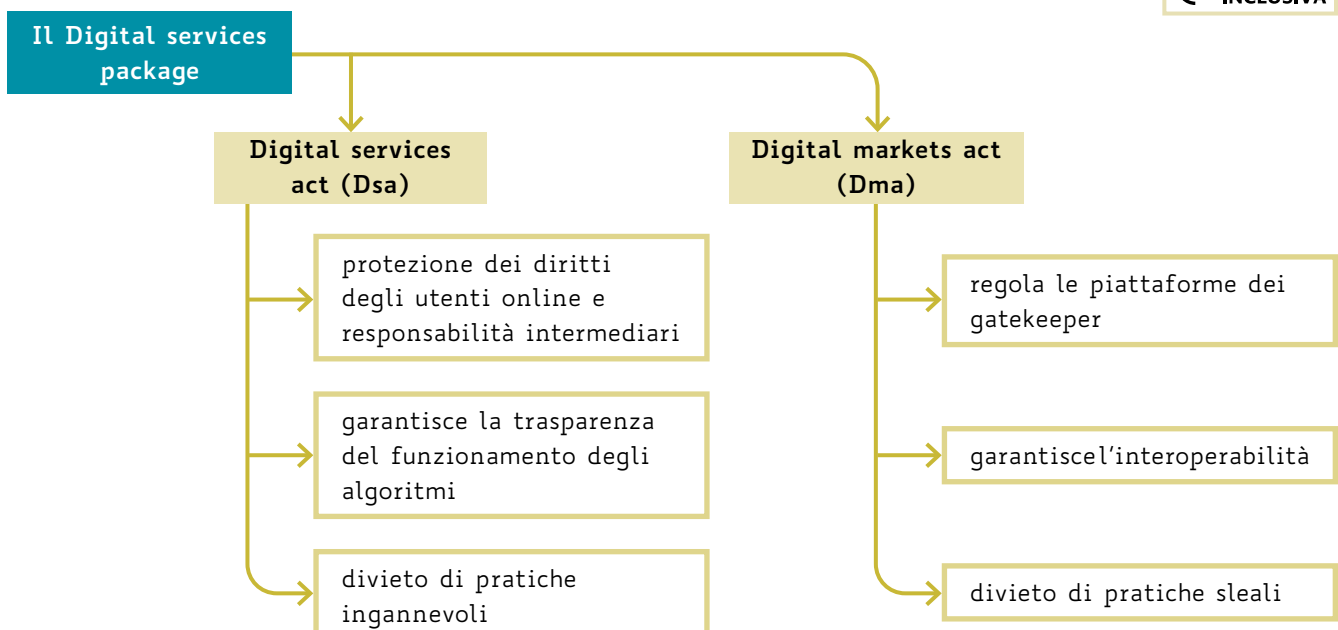
- ▶ **forte posizione economica**, cioè un fatturato annuo di almeno 7,5 miliardi di euro o una capitalizzazione di mercato di almeno 75 miliardi di euro, impatto significativo sul mercato interno e presenza in più Paesi membri della Ue;
- ▶ **forte posizione di intermediazione**, ossia capacità di collegare mensilmente una vasta base di utenti a un gran numero di aziende (almeno 45 milioni di utenti finali e 10.000 utenti commerciali stabiliti nell'Unione Europea);
- ▶ **posizione nel mercato radicata e duratura**, ossia che la società abbia soddisfatto i due criteri precedenti in ciascuno degli ultimi tre esercizi e abbia il controllo di almeno un'altra piattaforma di servizi.

Le norme di questo atto sono rivolte non soltanto alle aziende e alle startup, ma anche ai **consumatori**, che potranno scegliere per lo stesso servizio diverse possibilità, accedendovi a condizioni e prezzi potenzialmente più equi. I gatekeeper manterranno tutte le opportunità per innovare e offrire nuovi servizi, ma essi hanno il **divieto di pratiche sleali** nei confronti degli utenti aziendali e dei clienti che dipendono da loro per ottenere un vantaggio indebito.

Per esempio, i gatekeeper debbono consentire agli utenti aziendali di accedere ai dati da essi stessi generati durante l'utilizzo della piattaforma; oppure garantire agli inserzionisti e agli editori l'accesso gratuito e in tempo reale a tutti i dati relativi ai rispettivi annunci per assicurarsi di ottenere il miglior rapporto qualità-prezzo. I gatekeeper devono, inoltre, garantire l'**interoperabilità** dei servizi di terzi con il loro hardware e software (non possono quindi impedire l'interoperabilità tra diverse piattaforme di messaggistica istantanea) e soggiacere a limiti e divieti nei confronti del consumatore (non debbano tracciare gli utenti finali al di fuori del servizio della loro piattaforma principale ai fini della pubblicità mirata, senza che sia stato concesso un consenso effettivo), oppure **impedire agli utenti di disinstallare qualsiasi software** o app preinstallato, se lo desiderano.



© ricochet69/Depositphotos





## 3

## L'impatto delle tecnologie nella politica

### 3.1 DEMOCRAZIA DIRETTA VS DEMOCRAZIA RAPPRESENTATIVA

Lo sviluppo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (Ict), soprattutto della Rete e dei social, ha spinto verso una maggiore interazione e ciò ha moltiplicato le speranze che il digitale possa rinnovare le forme della democrazia rendendo i **cittadini protagonisti** delle decisioni politiche e amministrative.

Si è così aperto un dibattito tra chi vede la democrazia diretta come inevitabile sostituto della democrazia rappresentativa e chi, più moderato, preferisce integrare quest'ultima con forme di **partecipazione** e **deliberazione** della democrazia diretta. Sofferamoci, allora, su tali due forme di democrazia diretta.

- ▶ Con **democrazia partecipativa** si designa oggi, in modo ampio e talvolta generico, un variegato **insieme** di procedure, istituti, metodologie che implicano un **coinvolgimento diretto dei cittadini** nei processi di costruzione di una **decisione politica o amministrativa**: il cittadino esercita un certo grado di potere e di influenza e richiede più inclusione nelle scelte.
- ▶ L'idea alla base della **democrazia deliberativa** è che i **giudizi politici** dei cittadini si formano e si trasformano nel **dialogo** con gli altri, attraverso uno **scambio argomentativo** nel corso di un **processo deliberativo pubblico**. Tale forma di democrazia non si basa sul principio di maggioranza ma su un'**approfondita riflessione** (*deliberation*, in inglese) tra tutti i soggetti coinvolti.

La democrazia deliberativa è quindi una forma di democrazia partecipativa dai contorni più definiti: esclude la pura e semplice azione di pressione dei movimenti o delle associazioni sulle istituzioni, ammessi invece dalla democrazia partecipativa, e pretende che tra i diversi punti di vista si instauri un confronto e un dialogo che porti al formarsi di un'**opinione informata**. In teoria, ogni decisione dovrebbe essere frutto di un accordo di tutti i partecipanti alle assemblee pubbliche.

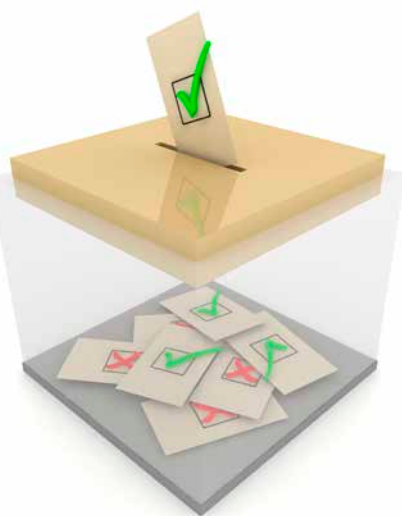
Dunque, la democrazia deliberativa **non coincide** con la democrazia partecipativa e **non è alternativa** alla democrazia rappresentativa, ma può arricchirla e approfondirla, grazie al coinvolgimento dei cittadini. In questa prospettiva i **media digitali** e le **Ict** possono essere molto utili perché consentono di estendere la sfera pubblica della decisione razionale e della partecipazione attiva.

### 3.2 E-DEMOCRACY VS DEMOCRAZIA (RAPPRESENTATIVA E DIRETTA)

La *e-democracy* si può definire, in una prima accezione, come forma di democrazia diretta partecipativa e deliberativa che si avvale dell'utilizzo delle Ict da parte di attori democratici (istituzioni, amministratori, cittadini, associazioni, enti pubblici e privati) nei processi politici e di governo di comunità locali, nazionali e internazionali.

Secondo i fautori della *e-democracy*, è infatti possibile applicare la **decentralizzazione** propria del web3 [▶ Focus 21] ai processi di deliberazione e di decisione politica, realizzando così il pieno godimento dei diritti civili e politici. In questo quadro (e tralasciando per ora il problema del digital divide), la Rete diventerebbe una sorta di parlamento allargato e "di tutti", superando la tradizione della democrazia rappresentativa o delegata.

Prefiggendosi di aumentare il **coinvolgimento** dei cittadini nelle decisioni, con consultazioni e dibattiti, al fine di allargare il consenso e la legittimazione dell'azione pubblica, la *e-democracy* introdurrebbe insomma una nuova **cittadinanza attiva**, favorendo l'integrazione nella società e rafforzando la stessa democrazia (peraltro riducendo l'astensionismo).





I teorici della *e-democracy* tendono a classificarla in tre grandi ordinatori o forme, in base ai processi sociologici, giuridici, amministrativi e politici sottesi.

- ▶ Una prima forma è definita **democrazia diretta elettronica** (anche **iperdemocrazia** o cyberdemocrazia) perché consultazioni, scelte e decisioni avvengono con il metodo della “piazza elettronica”: tutto avviene nella Rete, dal voto elettronico al processo legislativo, invece che attraverso i rappresentanti politici. In questo senso si tratta di un superamento dello schema della democrazia rappresentativa. Secondo questa prospettiva, la Rete, permettendo interazioni e confronti costanti, oltre che essere utilizzata per osservare l’andamento dell’opinione pubblica, è lo strumento per realizzare la democrazia diretta.
- ▶ Un’altra forma di *e-democracy* viene definita nei termini di una **democrazia virtuale comunitaria**: le nuove tecnologie costituiscono un valido strumento di supporto per fornire ai cittadini tutte le informazioni utili per una partecipazione consapevole (**livello informativo**), per attivare meccanismi di dialogo (**livello della consultazione**) e per giungere a decisioni condivise (**livello della partecipazione attiva**). Questa forma di *e-democracy* - che non supera la tradizionale democrazia rappresentativa ma semmai la rafforza - soprattutto sviluppa e **moltiplica i legami delle diverse comunità** (di genere, di professione, di identità, di lavoro, di competenze, di battaglie tematiche ecc.). I suoi sostenitori ritengono che la democrazia virtuale comunitaria possa ridurre le distanze tra istituzioni e società, restituendo una società politicamente emancipata.
- ▶ Una terza forma di *e-democracy* è la **democrazia digitale deliberativa**, che, grazie alla Rete, cerca di riportare il potere democratico attorno ai poli non istituzionali: il cittadino, la comunità, il discorso sociale. I nuovi media favoriscono infatti la creazione di ambienti quasi-istituzionali deliberativi; fanno diventare l’amministrazione più aperta e affidabile agli occhi del cittadino, ma non viene superato il modello della democrazia rappresentativa. Lo schema deliberativo digitale tende a migliorare la qualità delle politiche pubbliche (*e-government*) e le relazioni amministrazione/cittadini, magari accrescendo l’autorevolezza del governo.

### 3.3 LIMITI E RISCHI DELLA E-DEMOCRACY

Al di là delle classificazioni, i sostenitori della *e-democracy* concordano perlopiù sul fatto che le Ict e l’infosfera impongano un ripensamento della democrazia.

Anche la *e-democracy*, però, non è priva di **criticità e limiti** ▶ p. 10]. Va infatti ricordato che il digital divide (“divario tecnologico”) non è solo **tecnico** e di accesso ma anche **culturale** e di **alfabetizzazione digitale**. Infatti, il sovraccarico di informazioni, la conseguente difficoltà di discernimento e selezione delle fonti e il pericolo delle *fake news* possono rendere la *e-democracy* poco attendibile e credibile (clamoroso il caso delle elezioni presidenziali del 2017 negli Usa e prima quello della Brexit). Non a caso, uno dei rischi più concreti riguarda la possibile **vulnerabilità dei sistemi informatici**, da cui potrebbe derivare una manipolazione dei voti, nonché una violazione del diritto di segretezza del voto, con conseguente ed evidente pericolo per la veridicità dei risultati ottenuti.

Oltre alla disinformazione, vi sono fenomeni come i **discorsi d’odio**, la **propaganda**, le **influenze improprie** che si muovono in aperto contrasto con la democrazia e che utilizzano i servizi digitali per espandersi, veicolare le proprie idee e agire. Da ultimo, di fronte a **decisioni complesse** i sistemi di democrazia digitale rischiano di essere inadeguati, per i tempi, il coinvolgimento di tutti i cittadini e le competenze richieste.



© fatido/iStock



### Il contesto

La straordinaria accelerazione che hanno avuto il web 3, le tecnologie dell'informazione e i social media hanno aumentato in modo esponenziale le possibilità per i cittadini di informarsi, ma anche di comunicare facendo sentire la propria voce su qualunque tema e in qualunque momento. Ciò si è riflesso sulla partecipazione civile, sul dibattito pubblico, sulla possibilità di espressione del voto politico dal proprio computer o dispositivo mobile e, dunque, sulla stessa forma della democrazia.

Si è incominciato a parlare infatti di una “**piazza globale**”, di “**tecnopolitica**”, in altre parole di democrazia digitale (*e-democracy*): una democrazia diversa da quella attuale, con tutte le possibilità e i rischi connessi. Come aveva notato acutamente il giurista Stefano Rodotà (1933-2017):

“Le tecnologie, impegnate in una incessante trasformazione della realtà, creano un terreno propizio alle **utopie positive e negative**. È forse a portata di mano l'ideale mille volte inseguito della democrazia diretta? Sta per materializzarsi drammaticamente la società della sorveglianza totale? O dovremo abituarci ad una singolare convivenza, quella di un Orwell<sup>1</sup> che abita ad Atene<sup>2</sup>?”

(S. Rodotà, *Tecnopolitica. La democrazia e le nuove tecnologie della comunicazione*, Laterza, Roma-Bari 2004)

Il dilemma di Rodotà è oggi ancor più stringente. Infatti i social media spingono verso utopie positive (si pensi al ruolo di promozione da esse assunto nelle rivolte sociali del 2011 come le Primavere arabe, il movimento dal basso degli Indignados in Spagna, Occupy Wall Street negli Usa ecc.), oppure verso “distopie”, ossia utopie negative, rappresentate dal vasto e sistematico uso di intercettazioni illegali attuate dalle agenzie di intelligence di diversi Stati o dalla manipolazione dell'elettorato con la costruzione di notizie false o costruite ad arte (*fake news*).

L'ideale della democrazia digitale è dunque un moltiplicatore di esperienze partecipative, anche se soggiace ai rischi che minacciano tutte le forme di tecnologia. Per esempio, un primo **rischio** riguarda la **vulnerabilità delle infrastrutture tecnologiche** coinvolte nella democrazia digitale (in particolare per il voto elettronico, i cui primi casi di manipolazione sono avvenuti negli Usa). Connes-

sa a questa criticità ve ne è un'altra, quella riguardante gli **hackers**, che intaccano il sistema e rappresentano un grave ostacolo poiché rendono invalido qualsiasi risultato ottenuto mediante piattaforme digitali.

Un altro tipo di rischio riguarda la **manipolazione dei cittadini proprio per mezzo dei social**, dai cui dati si ricava un elevatissimo livello predittivo sui nostri orientamenti culturali e ideali (non solo commerciali), associabili al nostro orientamento elettorale. Potremmo, insomma, essere indirizzati verso preferenze politiche tramite una selezione ad arte di notizie/informazioni basate sul nostro profilo. Oggi, dunque, ci troviamo di fronte a una svolta definitiva per la democrazia così come l'abbiamo conosciuta, il cui radicale ripensamento è invocato da più parti, anche opposte. Le varie sfumature di opinione si aggregano intorno a due tesi antitetiche:

- ▶ quella di chi ritiene auspicabile un **rinnovamento della democrazia attuale** con forme che prevedano una **totale partecipazione dei cittadini** alla cosa pubblica (recuperando in tal modo l'ideale della democrazia diretta e della trasparenza del potere);
- ▶ quella di chi teme che la **democrazia digitale si possa trasformare nel suo perfetto contrario**: la concentrazione in pochi soggetti (motori di ricerca, piattaforme digitali, autorità statali ecc.) di ogni informazione, che violerebbe la scelta libera e consapevole. Molti critici della democrazia digitale (i cosiddetti “cyberpessimisti”) rispondono ai fautori di essa con una domanda: come si può pretendere di avere una democrazia digitale quando non conosciamo neanche la parola “democrazia” e ancora non la esercitiamo del tutto?

### Informarsi sul dibattito

Il dibattito sulla democrazia digitale è in continua evoluzione e soggetto a un rapido invecchiamento:

- ▶ S. Rodotà, *Tecnopolitica. La democrazia e le nuove tecnologie della comunicazione*, Laterza, Roma-Bari 2004
- ▶ M. Castells, *Reti di indignazione e speranza. Movimenti sociali nell'era di Internet*, Università Bocconi, Milano 2012
- ▶ P. Lévy, *Verso la cyberdemocrazia*, in D. De Kerckhove, A. Tursi, *Dopo la democrazia? Il potere e la sfera pubblica nell'epoca delle reti*, Apogeo, Milano 2006.
- ▶ R. Casati, *Alla politica serve l'oblio*, “Il Sole 24 Ore”, 24 febbraio 2013.
- ▶ [www.dirittodellinformatica.it](http://www.dirittodellinformatica.it)

**1. George Orwell (1903-50)**: scrittore britannico, autore del romanzo *1984* in cui descrisse i meccanismi totalitari di controllo del pensiero.  
**2. Atene**: intesa come luogo simbolo della democrazia diretta.

## Alcuni nodi del dibattito

### La Rete, i social network e in generale le Ict aumentano la partecipazione democratica?

**Sì** Come è stato da più parti evidenziato, la tecnopolitica ha introdotto forme e spazi nuovi di politica. Le comunità formatesi tramite servizi di rete sociale come Meetup sfuggono alla discussione partitica classica e danno vita a nuove logiche di partecipazione. I sostenitori della democrazia digitale credono che essa aumenti la partecipazione dei cittadini in un doppio senso: da un lato agevolando la formazione delle opinioni, dall'altro potenziando il dialogo tra cittadini e amministrazione. In questo senso, secondo la loro opinione, viene certamente migliorata la deliberazione democratica, la quale non consiste nel rispetto del principio di maggioranza (come nella democrazia rappresentativa classica) o nella negoziazione tra interessi, bensì nella discussione fondata sulla riflessione (*deliberation*) tra tutti i soggetti coinvolti su uno specifico tema. Secondo i "cyberottimisti", si accresce così la cultura civica, base della democrazia. La democrazia digitale, con il metodo partecipativo-deliberativo, spinge così verso scelte condivise, definendo più accuratamente l'interesse pubblico, e gestisce con maggiore incisività i conflitti.

**No** Chi critica la democrazia deliberativa-digitale solleva al riguardo alcune perplessità di fondo: innanzitutto essa non garantisce condizioni di uguaglianza delle opportunità di accesso alle informazioni. Conseguentemente, la disparità di potere tra i soggetti e tra le parti che discutono o decidono porterebbe alla realizzazione dell'interesse del più forte piuttosto che al perseguimento o al potenziamento del bene comune. Il risultato finale sarebbe un maggiore controllo delle minoranze e dei soggetti deboli. Del resto l'equazione tra maggiore diffusione della Rete e maggiore democrazia, oltre a non essere dimostrata dai dati di fatto, trova i limiti nel digital divide (il divario tra chi ha accesso alle

tecnologie e chi ne è escluso) o nella carenza di piattaforme idonee alla partecipazione. Si possono generare in tal modo fraintendimenti e soprattutto manipolazioni proprio nella scelta finale e nel processo decisionale.

### La democrazia digitale è una forma più avanzata di trasparenza?

**Sì** La Rete promuove inclusività e trasparenza; soprattutto accresce il controllo dei cittadini sui politici. Uno Stato "cyberdemocratico" è più trasparente. Si pensi, ad esempio, alla tracciabilità delle operazioni finanziarie e alla pubblicazione degli *open data*.

**No** La democrazia ha bisogno di spazi di non-intervento o anche di invisibilità. Infatti, se lo Stato, le organizzazioni politiche, i grandi soggetti economico-finanziari entrano nella vita pubblica e privata dei cittadini, allora il limite che divide trasparenza e controllo viene meno.

## Argomentazioni pro e contro

Prima del dibattito vero e proprio (ossia della discussione) e dopo aver preparato e organizzato l'argomentazione, se ne inseriscano nell'infografica seguente i principali elementi concettuali, in modo che la giuria o il collegio giudicante possa avere un quadro generale delle diverse posizioni.

**Sì** .....

.....

.....

.....

**No** .....

.....

.....

.....

## CHECK OUT

### CONOSCENZE

- Indica con una crocetta se le seguenti affermazioni sono vere o false.
  - La formazione di nuove competenze fa parte del *Digital compass*.  V  F
  - La digitalizzazione dei servizi pubblici non fa parte del *Digital compass*.  V  F
  - L'AI act non vieta il social scoring.  V  F
  - La democrazia deliberativa è una forma della democrazia diretta.  V  F
  - L'*e-government* è una forma di *e-democracy*.  V  F

### CONCETTI PER PAROLE CHIAVE

- Definisci i seguenti termini ed espressioni.
  - Gatekeeper: .....
  - Digital services act package*: .....
  - Iperdemocrazia digitale: .....