

## **Democrazia online: la *techné politiké* nell'era 2.0**

Seminario di Cultura Digitale, Prof.ssa Salvatori

appello 2. 9. 2015

Daniele Moretti

Letterature e Filologie Europee

## **Introduzione**

Troppe volte abbiamo sentito parlare del web 2.0 e di come funzioni: siamo la generazione della rivoluzione digitale, stiamo vivendo ogni giorno di più cambiamenti radicali che inficiano sulle nostre esistenze, anzi a volte siamo i creatori stessi di questo cambiamento. Ma proprio perché ne siamo protagonisti, forse siamo i giudici meno imparziali per poter giudicar quali siano gli aspetti davvero positivi e davvero negativi di questo cambiamento epocale. Il 2.0 non è semplicemente il passaggio dall'analogico e dal cartaceo al digitale (cambiamento sicuramente irreversibile, come lo è stato quello dalla civiltà amanuense alla stampa): esso prevede la partecipazione dei singoli in nuove piattaforme sociali; laddove tali piattaforme sono le vecchie, esse si trovano costrette a reinventarsi per potersi adattare. Per farla breve: il 2.0 non è semplicemente Facebook o Instagram, ma anche i commenti sotto un articolo di giornale online o l'interazione del pubblico in programmi televisivi o radiofonici (laddove giornali, radio e tv esistevano già da molti anni) tramite appositi hashtag. Esso consiste in una stringa di parole preceduta dal cancelletto (“#”), strumento originariamente nato su Twitter e poi adottato da tutti gli altri social network. L'hashtag ha pervaso tutti gli altri campi del vivere sociale: titoli delle canzoni, campagne pubblicitarie, riforme istituzionali (basti pensare ai recenti #jobsact o #labuonascuola), addirittura scioperi o movimenti di protesta, come #occupywallstreet: è davvero bizzarro che una rivolta contro l'ordine economico capitalistico si serva di uno strumento nato proprio dall'a primazia della logica consumistica, come sono i social network. Questo perché la dimensione della «hyperconnected era» prevede la condivisione e l'interazione a tutti i costi, su tutti i livelli: per usare un neologismo del filosofo Luciano Floridi, *online* è diventato sinonimo di *onlife*, ed «an ontology of interactions replaces an ontology of things» [Floridi 2013: 59]

### **1. Il manifesto di Floridi**

Nel 2013 è stato pubblicato *The Onlife Manifesto*: esso raccoglie iniziative da parte di quindici studiosi in ogni campo del sapere (giurisprudenza, ingegneria, antropologia, neuroscienza, ecc.) riguardanti la “hyperconnected era”, tutto ciò coordinato e commentato dal filosofo Luciano Floridi, il quale espone il proprio manifesto per la ventura epoca dell'essere umano. Perché questo è il primo, vero dubbio ad essere posto, e il curatore espone

subito quattro punti focali che poi analizzerà e che ritiene siano centrali nella definizione della contemporaneità, dell'era in cui *online* è sinonimo di *onlife*.

ICTs are not mere tools but rather environmental forces that are increasingly affecting:

1. our self-conception (who we are);
2. our mutual interactions (how we socialise);
3. our conception of reality (our metaphysics); and
4. our interactions with reality (our agency).

[...]

We are also convinced that the aforementioned impact exercised by ICTs is due to at least four major transformations:

- a. the blurring of the distinction between reality and virtuality;
- b. the blurring of the distinction between human, machine and nature;
- c. the reversal from information scarcity to information abundance; and
- d. the shift from the primacy of stand-alone things, properties, and binary relations, to the primacy of interactions, processes and networks. [p. 2]

Le ICT non sono semplici strumenti ma piuttosto forze ambientali che hanno sempre più a che fare con:

1. la nostra concezione del sé (chi siamo);
2. le nostre interazioni reciproche (come socializziamo);
3. la nostra concezione della realtà (la nostra metafisica); e
4. le nostre interazioni con la realtà (il nostro agire).

[...]

Siamo anche convinti che il menzionato impatto esercitato dalle ICT è dovuto almeno a quattro principali trasformazioni:

- a. la confusione della distinzione tra realtà e virtualità;
- b. la confusione della distinzione tra umano, macchina e natura;
- c. lo slittamento della supremazia degli oggetti, delle proprietà a sé stanti, e delle relazioni binarie;
- d. la supremazia delle interazioni, dei processi e dei network. [trad. mia]

Questi sono i punti che verranno sviluppati, anche se a volte in maniera confusionaria o comunque imprecisa, con particolare attenzione alle «policies», argomento caro a Floridi. Come fa notare questo passo, l'era *onlife* inficia non solo su tutti gli aspetti della socialità, ma anche sulla percezione del sé: questa rivoluzione innanzi tutto etica e metafisica, prima che tecnologica, passa attraverso un «blurring» (letteralmente «annebbiamento», «offuscamento») dei confini tra uomo e realtà, tra uomo e macchina, ma anche tra uomini stessi. Le implicazioni filosofiche della rivoluzione digitale implicano l'implosione dei tradizionali sistemi metafisici che hanno caratterizzato la società occidentale:

Plato's allegory of the cave, the distinction between body and mind, or that between internal fantasies and actual behaviours are fundamental and ancestral dichotomies through which we think and act. They are three among many other expressions of the dualist way of thinking.

Philosophers have argued that these dichotomies are fragile and more illusory than one may think. However, dualist thinking remains a pillar of common sense and of the moral and political experience. By making virtuality more real than ever before, the digital transition undermines the real/virtual divide, and thereby all dualist forms of thinking. [p. 44]

Il mito platonico della caverna, la distinzione tra corpo e mente, o quella tra fantasie interiori e reali comportamenti sono dicotomie fondanti e ancestrali attraverso le quali pensiamo e agiamo. Sono tre su molte altre espressioni del pensiero dualistico. I filosofi hanno argomentato che queste dicotomie sono fragili e più illusorie di quanto si possa pensare. Comunque, il pensiero dualistico rimane un pilastro del senso comune e dell'esperienza politica e morale. Rendendo la virtualità più reale che mai, la transizione al digitale minaccia la divisione reale/virtuale, e dunque tutte le forme dualistiche di pensiero. [trad. mia]

Muoiuno i dualismi e nascono le dualità (come dice il filosofo, «dualism is dead! long live dualities!»): i rapporti tra reale e virtuali, tra soggetto e oggetto, tra agente e paziente, non sono più asetticamente dicotomici, ma duali, dunque l'uno interferisce e si influenza con l'altro. Questo pensiero ben si sposa con l'esempio fatto nell'introduzione sulla televisione 2.0: lo spettatore non è più ricettore passivo, ma può diventare attivamente partecipe. La vera domanda è: in quale misura? e con quali implicazioni? ma soprattutto: il 2.0 abolisce davvero le dicotomie o le reinventa?

Ovviamente il manifesto è complesso ed elaborato, è non è questa la sede per poterlo analizzare nel dettaglio: ho voluto comunque utilizzare i passi che ritengo più interessanti e utili per lo scopo del mio seminario, ovvero mettere in dubbio l'encomio acritico del web 2.0. L'opera curata da Floridi ha toni entusiastici nei confronti dell'era *onlife*, dunque differisce dal mio punto di vista, leggermente più dubbioso, ma l'ho scelta lo stesso in quanto offre spunti non solo dotati di grande fecondità analitica, ma anche molto lucidi.

## **2. Televisione 2.0: se lo spettatore vuole sostituire l'autore**

Gli ultimi quindici anni di storia televisiva italiana hanno visto un costante e continuo proliferare di talk show a tema politico: da *Sciuscìa* di Michele Santoro a *Bersaglio Mobile* di Enrico Mentana il format è rimasto pressoché immutato; ciò che circa tre anni fa ha iniziato ad insinuarsi in maniera silenziosamente preponderante è l'hashtag, ovvero A questo punto, lo spettatore non è più seduto di fronte alla tv ma tramite un computer/smartphone e una connessione internet può dire la sua, e il proprio commento viene trasmesso in sovrimpressione sullo schermo. In alcuni casi, ci sono veri e propri boom di hashtag: uno dei casi più eclatanti fu la famosissima puntata di *Servizio Pubblico*, condotto da Santoro, in cui venne ospite il candidato premier Silvio Berlusconi. Perché non basta più il semplice share a

indicare la riuscita di una trasmissione, ma anche la quantità di tweet decreta il vero successo mediatico nell'era 2.0, un'era in cui lo spettatore non è più oggetto passivo, ma soggetto attivo del dibattito in corso. Eppure, qui, mi sento di fare la prima obiezione su quanto quest'ultima affermazione sia vera: di tutti i dibattiti politici che abbia seguito in vita mia negli ultimi anni, mai e poi mai ho visto un conduttore televisivo e un ospite politico leggere un tweet e discuterne, trasformandolo in un argomento di dibattito. Ovviamente lo spettatore, per quanto soggetto attivo, è pur sempre uno spettatore e non può sostituirsi alla figura dell'autore, del conduttore o dell'ospite, ma perché non sfruttare meglio il mezzo dell'hashtag? Il web 2.0 è davvero la nuova frontiera della partecipazione della democrazia diretta? E se non lo fosse a pieno (come l'*exemplum* dei tweet nei programmi televisivi potrebbe dimostrare), perché la società 2.0, fruitrice della nuova dimensione social, si sente così attiva? Cosa ci dà l'impressione di avere queste nuove facoltà? In soldoni: chi e cos'è la società 2.0? È davvero una rivoluzionaria *Gemeinschaft* o semplicemente un complesso di uomini e donne 1.0 con abbastanza soldi da potersi permettere un'i-phone? Ovviamente non voglio, non devo e soprattutto non posso rispondere a tali domande, per i motivi di cui sopra: sono dentro al flusso del cambiamento e non sono imparziale; eppure vorrei proporre un'analisi servendomi dell'*Onlife Manifesto* e capire quanto la rivoluzione digitale ci abbia cambiato. E ci stia ancora cambiando.

### **3. Democrazia 2.0: se il blog vuole sostituire il parlamento**

Se Facebook è nato nel 2004 e ha iniziato a diffondersi in maniera capillare all'inizio degli anni '10, in Italia il dibattito sul web 2.0 si è scatenato dopo le elezioni politiche del 2013: un nuovo partito raccoglie, dal nulla, quasi il 25% dei voti ed entra in entrambe le camere parlamentari con un cospicuo numero di candidati. È il MoVimento 5 Stelle (spesso abbreviato come M5S), il quale negli anni precedenti alle elezioni ha costruito il proprio consenso tramite l'utilizzo di un blog. Ovviamente, non voglio entrare nel merito del dibattito politico, ma solo della sua dimensione sociale e culturale: come ha potuto un movimento avere subito il 25%? Nella storia della politica italiana esiste un caso simile: nel 1992 viene fondata Forza Italia e alle elezioni di due anni dopo ha più del 20%, facendocela senza blog o interazione 2.0, ma la situazione era completamente diversa: FI ha raccolto metà di quel 40% della Democrazia Cristiana, appena sciolta. Dunque il caso FI non è assolutamente comparabile con quello M5S: quest'ultimo non ha ereditato nessuna lascito elettorale da precedenti partiti e si è guadagnato milioni di voti tramite i mezzi della *hyperconnected era*.

Uno dei punti rivoluzionari del neonato movimento è la proposta di “democrazia diretta”: se tutti i cittadini aventi diritto al voto avessero un profilo su un apposito social network pensato appositamente per la fruizione politica, non ci sarebbe bisogno del parlamento (o comunque le sue facoltà si ridurrebbero drasticamente) e ognuno potrebbe votare le proposte di legge. Un vero proprio sogno, forse una chimera: la tripartizione dei poteri elaborata da Montesquieu non viene superata, ma sensibilmente modificata, in quanto tutti i cittadini hanno voce in capitolo nel potere legislativo. Questo progetto, però, può avere difficoltà di realizzazione, se non difetti formali, e la storia di questi ultimi anni lo ha chiaramente dimostrato. In occasione dell’elezione del nuovo Presidente della Repubblica (elezione che vedrà la riconferma del precedente Giorgio Napolitano), il M5S, appena arrivato in parlamento, decide di battezzare il metodo della democrazia diretta: tutti gli iscritti al blog di riferimento del partito ([www.beppegrillo.it](http://www.beppegrillo.it)) hanno facoltà di scegliere il proprio candidato presidente. Per la prima volta nella storia, non sono i vertici dei partiti a scegliere, ma i cittadini stessi (o meglio, in questo caso, *alcuni* cittadini: non tutti gli italiani aventi diritto al voto sono iscritti al blog e non tutti gli iscritti al blog hanno votato) grazie all’operazione delle “parlamentarie”. O meglio, #parlamentarie (con l’hashtag, ovviamente sennò che web 2.0 sarebbe?). Le tanto acclamate parlamentarie, però, falliscono al primo colpo e devono essere ripetute: un hacker si è introdotto nel sistema e ha falsato i risultati. Dato di fatto: nonostante la sua portata rivoluzionaria, il voto online non è più attendibile di quello cartaceo. Un hacker un po’ burlone ha fatto un’operazione più grande dei suoi intenti e ha rivelato al mondo un rischio reale e tangibile per la democrazia 2.0.

Più o meno nella stesso periodo, dall’altra parte del Mediterraneo, a Cipro, il neuroscienziato e attivista Yiannis Laouris scrive il suo contributo per l’*Onlife Manifesto*, plausibilmente ignorando la situazione politica italiana, ma scrive parallelamente sulla necessità di democrazia diretta e su quanto questa sia praticabile tramite le ICT. A mio avviso, Laouris non è tanto un grillino a sua insaputa; il problema è di tutt’altra portata: le nuove tecnologia e la nascita del 2.0, con il suo altro livello di interazione partecipazione degli utenti, possono far sperare nella chimera della democrazia diretta. Leggiamo passi del suo intervento per Floridi, il quale già nella sua introduzione aveva affrontato il tema: «By enabling multi-agent systems and opening new possibilities for direct democracy, ICTs

destabilize and call for rethinking the worldviews and metaphors underlying modern political structures» [p. 8].<sup>1</sup> Laouris, invece, sviluppa così l'argomento:

Since ICTs open up tremendous possibilities for real-time feedback and frequent polling, in the minds of many, extra voting equals more democracy. "Direct Democracy" is a term coined recently, referring to a specific (one of many) model of democratic participation in which all members have equality of access, vote, and voice on every issue. The adoption of such an approach in taking political or other decisions would undoubtedly cause chaos. It should therefore be rigorously distinguished and differentiated from *massive but authentic democratic participation*.

Poiché le ICT aprono numerose possibilità di feedback in tempo reale e frequenti votazioni, nei pensieri di molti, più opportunità di voto è uguale a più democrazia. "Democrazia diretta" è un termine coniato di recente che si riferisce a uno specifico (uno dei tanti) modello di partecipazione democratica, in cui tutti i membri hanno equità di accesso e voce in ogni tema. L'adozione di un tale approccio nella politica o altre decisioni causerebbe senza dubbio caos. Dovrebbe essere dunque rigorosamente distinto e differenziato dalla *imponente ma autentica partecipazione democratica*.

Laouris, intelligentemente, gioca un asso nella manica, un topos della discussione politica sui regimi già utilizzata dallo storico greco Polibio: tutto ciò può scadere nel caos, per evitarlo serve rigore nella partecipazione del popolo alle decisioni comuni. Polibio distingue tre tipi di regimi: monarchia (il potere di uno), aristocrazia (il potere di pochi) e democrazia (il potere di tutti – o per meglio dire, di molti). Inoltre, afferma che, se ogni regime ha i suoi lati positivi, è anche vero che esiste per ognuno una possibile degenerazione: la democrazia può sfociare in tirannide, l'aristocrazia in oligarchia e la democrazia in olocrazia, ovvero "il potere del disordine". Qui giace il vero paradosso della democrazia: se sono "tutti" a governare, si rischia il caos, come ci ricorda Laouris; se sono in "molti" a prendere le decisioni, la democrazia diventa la dittatura della maggioranza. Se questi problemi si pongono con la democrazia indiretta (che si è imposta in Occidente dalla Rivoluzione Francese a oggi), figuriamoci con quella diretta. Andiamo avanti con Laouris.

Athenians of the Golden Age were engaged collectively in searching and carefully examining meanings and alternatives together through a process they called "deliberation." They aimed to fully understand the underlying problems, clarify the debatable situation, and achieve consensus. [p. 32]

Gli Ateniesi del V secolo erano legati collettivamente nella ricerca e nell'attento esame comune dei significati e delle alternative, attraverso un processo di "deliberazione". Il loro scopo era di

---

<sup>1</sup> «Attivando sistemi multi-agenti e aprendo nuove possibilità per la democrazia diretta, le ICT destabilizzano ed esigono ripensamenti dei punti di vista sul mondo e delle metafore che soggiacciono alle moderne strutture politiche» [trad. mia]

capire pienamente i problemi alla base, chiarire la situazione nel dibattito, e raggiungere il consenso. [trad. mia]

Tutte cose verissime, ma attenzione: la tanto decantata democrazia ateniese non era il governo di tutti. Neanche di molti. Gli aventi diritto alla discussione e al voto nell'assemblea della *bulè* erano solo gli uomini liberi e con più di quarant'anni; donne, schiavi e minorenni erano esclusi. Dunque, sui 200.000 abitanti che Atene contava alla fine del V secolo a. C., solo 4.000 partecipavano al regime democratico. La più grande rivoluzione ateniese fu la *parresìa*, letteralmente "libertà di parola": ogni partecipante all'assemblea aveva la facoltà di intervenire. Ma, in fin dei conti, quello che Laouris chiama «achieve consensus» si riduceva all'utilizzo dello *pséphos*, ovvero il sassolino: bianco per il sì, nero per il no. Di fatto, un referendum, che abbiamo tutt'oggi nelle nostre imperfette democrazie indirette 1.0. Si profila dunque la possibilità di un fraintendimento che in molti fanno: la *hyperconnected era* in politica può generare un equivoco sia in prospettiva (il 2.0 e la democrazia diretta sono la panacea a tutti i mali) sia in retrospettiva (porta ad analizzare forme democratiche del passato con categorie contemporanee: si appiattiscono alcune differenze, come le condizioni necessarie per avere diritto al voto, e si sottovalutano alcune uguaglianze, come il sistema referendario).

More than two millennia later, we need to reinvent democracy in such a way that millions can participate effectively. We must guarantee that the individual will have access to all relevant information, alternatives, arguments, and predicted futures that might emerge according to the choices s/he makes. We will probably need to invent new liquid forms of democracy in which ideas can flow from crowds and are shaped through a process of open deliberation [...]. Since technology will be absolutely essential, the democratization of the processes of design and development of such new technologies also becomes a fundamental requirement. In addition, we must guarantee access and simplicity of interfaces. [*ibid.*]

Più di due millenni dopo, abbiamo bisogno di reinventare la democrazia in modo che milioni possano partecipare. Dobbiamo garantire che l'individuo abbia accesso a tutte le informazioni rilevanti, alternative, argomenti e futuri predetti che possano emergere in base alle scelte fatte. Avremo probabilmente bisogno di inventare nuove forme liquide di democrazia in cui le idee possano circolare tra le folle e si creino grazie al processo di aperta deliberazione [...]. poiché la tecnologia sarà assolutamente essenziale, è diventata una richiesta basilare la democratizzazione dei processi di design e sviluppo di tali nuove tecnologie. [trad. mia]

Già, «reinventare la democrazia». In che senso? Verso quale direzione? *Reinventare* la democrazia, Laouris lo dice chiaro, vuol dire *inventare* tecnologie che possano supportare la nuova democrazia diretta. Ma la domanda è: è nato prima l'uovo o la gallina? Nel senso: dobbiamo inventare nuove tecnologie perché è cambiata la necessità democratica o è



cambiata la necessità democratica perché sono arrivate nuove tecnologie? Se davvero la seconda fosse la giusta domanda da porsi, il panorama che si profila è davvero inquietante: a svegliare un nuovo sentimento politico non sono stati gli scioperi, la crisi, i dibattiti, ma l'arrivo di Instagram.

Inoltre, Laouris usa un termine affascinante e pericoloso: «liquid», non certo suo, ma di eredità baumaniana. Certo è che però, se è vero che il sociologo Zygmunt Bauman vede nella *liquidità* la cifra della contemporaneità, è altrettanto vero che in questo, secondo lui, sta la sua debolezza. Al di là della sua vera o presunta negatività, è interessante la scelta lessicale fatta e ci ricollega allo sviluppo parallelo di questo articolo e del M5S in Italia: qualche detrattore di Grillo ha parlato di “democrazia liquida”. Qualunque sia l'interpretazione che ne diamo, il web 2.0 in politica è sinonimo di liquidità.

In conclusione, non c'è alcun dubbio che internet sia un mezzo democratico e il 2.0 prevede, per sua costituzione, un alto tasso di partecipazione degli utenti. Ma già questa frase contiene due pericoli:

a/ «mezzo democratico»: afferiamo che lo sia perché ognuno può dire, anzi scrivere tramite status o commento, quel che vuole. Ma questa tanto millantata “libertà di parola” sul web può prevedere anche insulti, apologia al fascismo, antisemitismo, xenofobia, omofobia, ecc. Dovremmo tutti distinguere, seguendo il suggerimento di Laouris, tra la libertà di esprimere il nostro pensiero e la libertà di dire tutto quello che ci passa per la testa, senza tenere di conto né il testo e il contesto. Dobbiamo sottolineare che la parola “democratico” è aggettivo per due sostantivi: “democrazia” e “democraticità”: la democraticità non basta a fare la democrazia.

b/ «partecipazione degli utenti»: la partecipazione democratica del singolo nell'ambito comune della politica tramite i mezzi 2.0 prevede che il cittadino sia prima di tutto uno *user*, proprio come sui social network, e questo probabilmente è dovuto ai punti a. e d. del manifesto di Floridi (cfr. §1, p. 3), ovvero il *blurring* del confine tra realtà e virtualità e la *primacy* dell'interazione. Ma davvero desideriamo uno Stato fatto di utenti prima che di cittadini?

c/ la democrazia diretta ateniese non discuteva di politica solo nella *bulè*, ma anche, e soprattutto, nell'*agorà*. Se è vero che il mezzo dello *pséphos*/referendum è rimasto invariato, anche quello dell'*agorà* esiste ancora, ed è sempre esistito: le democrazie

indiretta 1.0, a detta di molti brutta, cattiva, repressiva e veterotestamentaria, non ha mai abolito le piazze, le assemblee: insomma, i luoghi di incontro, di scontro e di confronto. Sono sempre state un passo fuori dalle nostre case, sotto i nostri occhi, eppure nessuno aveva mai parlato di democrazia diretta, di «process of open deliberation». Dovevano arrivare gli smartphone a ricordarci che possiamo confrontarci? Oppure (cosa ancor più grave) preferiamo confrontarci solo tramite un'interfaccia tecnologica, evitando noi di metterci la faccia? È troppo facile esprimere la propria opinione se, al posto di intervenire nel dibattito pubblico in quanto cittadini, con il nostro nome e cognome, interveniamo in quanto utenti, nascosti dietro a un nickname come @pincopallo78.