

Analisi della Consultazione del MIUR sui principi fondamentali di Internet

Vittorio Cuculo

`vittorio.cuculo@studenti.unimi.it`

Sonia Rasente

`sonia.rasente@studenti.unimi.it`

11 febbraio 2013

Sommario

Internet si sta progressivamente configurando come “il più grande spazio pubblico che l’umanità abbia conosciuto” [Rodotà, 2006], e al fine di mantenere e/o alimentare la sua capacità di innovazione, necessita oltre che di un reiterato confronto anche di una costante condivisione delle idee da parte di tutti i “cittadini” che lo “popolano”. Ne discende che la governance di Internet non può non prescindere dall’apporto e dalla partecipazione attiva dei netizens, cioè di tutti coloro che quotidianamente utilizzano e costruiscono la rete e le sue applicazioni.

Lo scopo di questo articolo è quello di descrivere e analizzare i risultati della consultazione pubblica avviata dal Ministero italiano dell’Istruzione, dell’Università e della Ricerca (MIUR), in merito ai principi fondamentali di Internet; fornire, inoltre, una breve descrizione circa la consultazione e lo strumento utilizzato per raccogliere le idee da parte dei cittadini seguita da un’analisi riguardo la partecipazione e l’interesse dimostrato.

1 La consultazione in sintesi

1.1 Descrizione

In occasione dell’ Internet Governance Forum (IGF) tenutosi a Torino dal 18 al 20 ottobre 2012, anticipativo dell’edizione internazionale di Baku organizzata dalle Nazioni Unite e svoltasi dal 6 al 9 novembre 2012, il Ministero dell’Istruzione, Università e Ricerca (MIUR) ha dato avvio ad una consultazione pubblica, aperta a tutti i cittadini, avente ad oggetto il tema della governance di Internet, regole di gestione di Internet, per arricchire e migliorare il documento che riassume la posizione italiana sui principi fondamentali di Internet.

Essenzialmente la consultazione pubblica verte su un documento rappresentativo della posizione italiana sulla governance di Internet, presentato il 17 settembre dal Miur, e articolato nelle seguenti cinque sezioni:

- a. principi generali, che definiscono le caratteristiche principali dell'infrastruttura,
- b. cittadinanza in rete;
- c. utenti in quanto consumatori di servizi in Internet;
- d. produzione e circolazione dei contenuti;
- e. sicurezza in rete.

Tale consultazione, apertasi il 18 settembre 2012 e conclusasi il 1 novembre, per una durata complessiva di 45 giorni, è stata resa accessibile a tutti i cittadini, a tutte le organizzazioni private, alla società civile organizzata e alle istituzioni pubbliche. In sintesi, la finalità della suddetta consultazione è stata quella di dare attuazione ad un coinvolgimento “multistakeholder”.

Sulla base di tutti i contributi pervenuti, il Ministero ha provveduto ad elaborare, nel termine prestabilito di due settimane dalla conclusione della procedura di Consultazione, una nuova versione del documento oggetto di consultazione. Gli esiti della Consultazione hanno costituito il presupposto delle proposte che il Ministero ha sottoposto al Consiglio dei Ministri, in occasione del Settimo Internet Governance Forum avuto luogo a Baku, Azerbaijan, dal 6 al 9 novembre 2012.

1.2 Analisi della consultazione

Al fine di analizzare in modo dettagliato la consultazione prescindendo dai dati, la cui analisi verrà effettuata nei paragrafi successivi, si è ricorsi all'ausilio di un framework concettuale [De Cindio, 2012] che analizza la consultazione sulla base di 3 distinte dimensioni:

- dimensione Gemeinschaft
- dimensione Gesellschaft
- dimensione tecnologica

La predetta distinzione discende dal fatto che un insieme di persone, che liberamente scelgono di interagire nel tempo, riconoscono un interesse condiviso che li lega e li porta a condividere esperienze e conoscenze (dimensione Gemeinschaft), accettano di seguire un insieme di regole che regolano le loro interazioni (dimensione Gesellschaft), usando (anche) strumenti di comunicazione basati sulle ICT (dimensione tecnologica).

La Dimensione Gemeinschaft, che analizza il coinvolgimento e la struttura sociale di community, fu introdotta nel 1887 da Ferdinand Tönnies, il quale al fine di interpretare il cambiamento sociale in atto generato dalla rivoluzione industriale, sviluppò in contrapposizione al concetto di Gesellschaft, cioè di società, il concetto di Gemeinschaft ossia di comunità, andando conseguentemente a creare la contrapposizione tra la società contadina e la società industriale.

La Dimensione Gemeinschaft che rappresenta la “comunità”, si contraddistingue per il riconoscimento reciproco, per il senso di appartenenza (sense of community), per il senso di fiducia reciproca (mutual trust) ed infine, per la condivisione di valori, di interessi (un focus) e di conoscenze.

Per completezza di informazione, occorre precisare che dato che una comunità è un sistema dinamico “immerso” in un contesto, la rete, in costante e rapidissima evoluzione spesso risulta essere necessario modificare le caratteristiche e le priorità inizialmente definite. La definizione compiuta di una comunità discende dalle risposte date ad alcuni interrogativi, tra i quali si annoverano:

- Who are the Social Actors in the Game?
- What Participation Activities and What Benefits for Each Social Actor?
- What is the Initiative’s Common Identity?
- How to Design Participation over Time.

La Dimensione Gesellschaft, che analizza le regole e la struttura sociale “formale”, rappresenta la “società”.

Tra tutti i membri della comunità esiste un “patto”, una sorta di contratto caratterizzato da un complesso di regole condivise il cui rispetto garantisce l’applicazione del patto stesso, ma al fine che questi vengano rispettati si necessiterebbe della loro esplicitazione. Nell’ambito di questa dimensione alcune domande da porsi sono ad esempio:

- What is the Participatory Contract?
- Which Identification Policy?
- How to Preserve Civil Civic Dialogue?
- Who Is the Referee?
- Who Guarantees the Game?

La Dimensione tecnologica, che analizza gli spazi (online) e gli strumenti (software), rappresenta la piattaforma scelta. Ne discende che bisogna valutare quali strumenti sono a disposizione, quali caratteristiche sono a supporto delle interazioni tra i diversi partecipanti, quali spazi sono dedicati per quali azioni, etc.

Per questa consultazione è stato scelto come strumento IdeaScale, che verrà analizzato dettagliatamente nel Paragrafo 2.2.

Per identificare questa dimensione si suole far riferimento alle risposte date ai seguenti interrogativi:

- What Spaces and What Balance among them?
- What Technology for Each of the Spaces?
- Which Features Support Effective Public Dialogue?

Cercando di dare risposta a questi interrogativi, si è giunti alle seguenti considerazioni attinenti alla trasparenza di metodo, ai referenti, ai garanti del gioco, alla durata della consultazione in analisi e all’identificazione in essa.

Trasparenza di metodo

In riferimento alla trasparenza di metodo, si evince che non risulta essere stato specificato né il modo in cui si intendeva arricchire e migliorare il documento in questione e né il come si intendeva procedere nell’analisi dei dati raccolti.

A supporto di questa considerazione, qui di seguito si allegano alcune citazioni, raccolte dai documenti che accompagnano la consultazione:

“Questa consultazione intende raccogliere i contributi dei cittadini sul tema della governance di Internet al fine di arricchire e migliorare il documento che riassume la posizione italiana sui principi fondamentali di Internet in vista del prossimo Internet Governance Forum (IGF).”

*“Risultati della consultazione e sviluppi futuri
I dati e le proposte inviate verranno raccolti ed analizzati al fine di individuare i temi emersi con maggiore frequenza e le indicazioni più rilevanti. Questi verranno utilizzati per integrare i documenti ufficiali, successivamente pubblicati.”*

Questa mancanza di chiarezza di metodo potrebbe portare il cittadino ad una perdita di “fiducia” nei confronti della “serietà” della consultazione stessa, in quanto, a titolo esemplificativo e in riferimento alle citazioni di cui sopra, il cittadino potrebbe porsi le seguenti domande: “delle idee che io scrivo cosa né sarà? in che modo verranno utilizzate? da chi?” Alla stessa stregua non risultano essere specificate in modo dettagliato né le modalità e né i tempi relativi all’integrazione del documento oggetto della Consultazione.

“Sulla base dei contributi pervenuti, il Ministero elaborerà - entro il termine di due settimane dalla conclusione della procedura di Consultazione (prorogabile in ragione del numero dei contributi pervenuti) - una nuova versione del documento oggetto di consultazione. Gli esiti della Consultazione costituiranno il presupposto di eventuali proposte del Ministero da sottoporre al Consiglio dei Ministri, [...]”

Sulla base di questa citazione si evince espressamente che le proposte verranno analizzate per la formulazione di un documento, e che “eventualmente” alcune di esse saranno sottoposte al Consiglio dei Ministri.

Ne consegue che siamo in presenza di un patto partecipativo “debole”, in quanto non viene assicurata la certezza di cosa ne sarà delle proposte inviate dai cittadini.

A conclusione della trattazione delle diverse considerazioni inerenti la trasparenza di metodo, si può affermare che ci troviamo di fronte ad un’opportunità non sfruttata pienamente, in quanto ad esempio si poteva procedere a periodici aggiornamenti della pagina con le informazioni relative allo stato dell’elaborazione del documento oggetto della Consultazione.

Tale carenza potrebbe indurre il cittadino a disaffezionarsi a simili iniziative, in quanto potrebbe sentirsi “abbandonato”.

Chi sono i referenti?

La seconda considerazione che può essere evidenziata riguarda i referenti. Essi non risultano essere specificati, e non compaiono in homepage, come invece

enunciato nella seguente citazione:

“La discussione è moderata da un gruppo ristretto di collaboratori del Ministero identificati come moderatori globali nella homepage della piattaforma stessa.”

Per individuare i moderatori, occorre ricercarli nelle varie sezioni in cui è divisa la consultazione.

Chi garantisce il gioco?

In riferimento a questo aspetto, si può tranquillamente affermare che siamo in assenza di terzietà, ovvero, non vi è alcun organismo terzo che “garantisca il gioco”, che assicuri il mantenimento del “patto partecipativo” e che garantisca la reale presa in considerazione delle idee presentate dai cittadini.

Durata della consultazione

Per quanto concerne la durata della consultazione, non risulta essere chiaro il motivo per cui la consultazione viene lasciata aperta, se viene esplicitamente evidenziato la mancata presa in esame delle proposte che vengono fatte pervenire in seguito alla chiusura della consultazione, come riportato dalla seguente citazione:

“Questa consultazione è stata chiusa. La piattaforma però rimarrà aperta [...] I contributi pervenuti dopo questa data però non saranno presi in considerazione”.

Identificazione

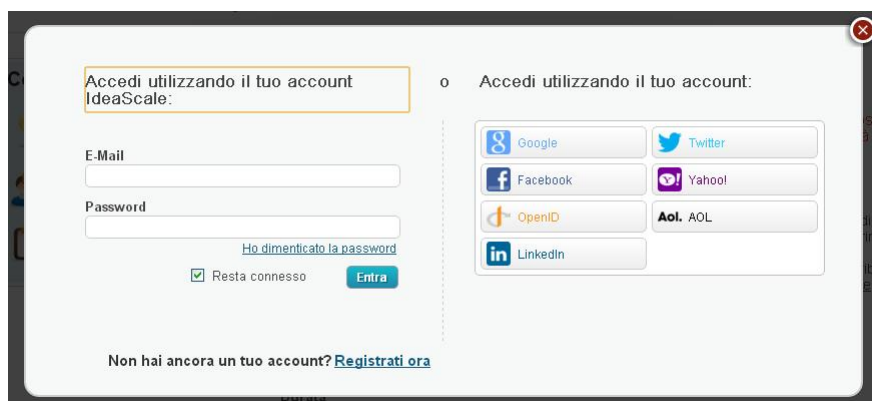
The image shows a login interface for a platform called IdeaScale. On the left, there is a section titled 'Accedi utilizzando il tuo account IdeaScale:' which includes input fields for 'E-Mail' and 'Password', a link for 'Ho dimenticato la password', a checkbox for 'Resta connesso', and an 'Entra' button. On the right, there is a section titled 'o Accedi utilizzando il tuo account:' followed by a grid of social media login buttons: Google, Twitter, Facebook, Yahoo!, OpenID, AOL, and LinkedIn. At the bottom, there is a link that says 'Non hai ancora un tuo account? Registrati ora'.

Figura 1: Finestra di login per accedere alla Consultazione.

Infine, in riferimento alle modalità di identificazione di tutti gli individui che forniscono il loro contributo alla presentazione delle idee, si evince la difficoltà di attribuire un'identità reale al mittente della proposta.

Questo perché l'accesso alla Consultazione viene permesso, tra l'altro, sia ad account di Facebook che di Twitter. Può verificarsi che dietro ai predetti account, si possa celare magari la stessa persona con identità virtuali differenti, la cui finalità potrebbe essere quella di “sabotare” il buon esito della Consultazione.

2 Strumenti di consultazione

Con la diffusione di Internet e delle pratiche di consultazione online, gli strumenti a disposizione delle istituzioni aumentano di numero e diventano sempre più raffinati. Si è passati dall'impiego di software come forum e mailing list a strumenti che includono funzionalità di voto, deleghe e discussione, realizzando vere e proprie trasposizioni online dei classici processi di consultazione e deliberazione.

In questo capitolo saranno passate in rassegna alcune di queste piattaforme, descrivendone i contesti di utilizzo e confrontando le funzionalità che esse mettono a disposizione, ponendo particolare attenzione alla piattaforma scelta per la consultazione del MIUR: IdeaScale.

2.1 Breve rassegna

LiquidFeedback <http://liquidfeedback.org/>

LiquidFeedback è un software rilasciato con licenza libera MIT, sviluppato dalla Public Software Group a partire dall'ottobre del 2009. La piattaforma nasce per dare una risposta alle richieste del Partito Pirata tedesco (Piratenpartei) che si dichiarava insoddisfatto dei classici mezzi utilizzati per lo scambio di opinioni all'interno dei partiti.

La piattaforma è stata utilizzata in Italia, oltre che dal Partito Pirata, anche da liste civiche del Movimento 5 Stelle, dal progetto LiberaSicilia in occasione delle elezioni regionali siciliane del 2012, e dalla trasmissione televisiva “Servizio Pubblico”.

LiquidFeedback prende il nome dal concetto di democrazia liquida che riunisce in sé i principi della democrazia diretta e di quella rappresentativa, lasciando al soggetto la libertà di scegliere se votare in prima persona o delegare ad un suo rappresentante le decisioni che riguardano una specifica tematica.

Il processo deliberativo, all'interno della piattaforma, si suddivide in tre fasi preliminari, attraverso le quali una proposta deve necessariamente passare prima di arrivare alla votazione finale, nella quale viene utilizzato il metodo Schulze per la selezione della proposta più votata.

La piattaforma fornisce oltre allo spazio deliberativo, anche uno spazio personale nel quale vengono mostrate per ogni utente le ultime attività, le deleghe date e ricevute, e la cronologia degli username utilizzati. Per quanto riguarda lo spazio di community, dove instaurare una discussione riguardante una proposta, è necessario appoggiarsi ad un forum esterno o utilizzare la pagina editabile (pad) relativa all'iniziativa.

OpenDCN <http://www.opendcn.org/>

OpenDCN è una piattaforma sviluppata congiuntamente dalla Fondazione Rete Civica di Milano (FRCM) e dal Laboratorio di Informatica Civica (LIC) e rilasciata con licenza GPL.

La piattaforma è stata utilizzata in occasione delle elezioni comunali di Milano del 2011, in quelle di Genova del 2012 e gestisce il supporto didattico online di alcuni corsi del Dipartimento di Informatica e Comunicazione dell'Università degli Studi di Milano.

OpenDCN è un ambiente on-line che “si prefigge l’obiettivo di arricchire le possibilità di partecipazione dei cittadini, con l’ausilio di strumenti per la finalizzazione delle discussioni e la deliberazione, al fine di fornire un supporto al processo di decision-making”.

Tra gli strumenti presenti vi sono la discussione informata e il wiki che realizzano lo spazio di community, la pagina personale di ogni utente, che tiene traccia delle ultime attività svolte, costituisce lo spazio personale, mentre strumenti come “problemi e proposte”, il brainstorming e l’agenda realizzano lo spazio deliberativo.

2.2 IdeaScale

2.2.1 Descrizione

<http://ideascale.com/>

L’ultimo strumento analizzato è IdeaScale, un servizio realizzato dalla Survey Analytics, rilasciato nel 2008 e che in soli 4 anni è stato adottato da numerosi enti e imprese.

Il successo di IdeaScale è dovuto, in parte, al suo utilizzo per la realizzazione di OpenGov (<http://www.whitehouse.gov/open/>), il piano di trasparenza voluto, nel 2009, dal neo eletto presidente degli Stati Uniti, Barack Obama, basato sui principi di trasparenza, partecipazione e collaborazione. L’iniziativa ha raccolto in un mese più di 4 mila idee e 350 mila voti, registrando un primato assoluto per la piattaforma.

Oltre che per l’OpenGov, il governo degli Stati Uniti ha esteso l’utilizzo della piattaforma a 23 agenzie federali per incrementare la partecipazione dei cittadini tramite il crowdsourcing. Tra queste agenzie, quella che ha ricevuto la maggiore partecipazione è stata la Federal Communications Commission (FCC) che ha utilizzato IdeaScale per stilare il National Broadband Plan, volto a diffondere l’accesso ad Internet in tutti gli stati nordamericani.

Recentemente anche la NASA si è avvalsa della piattaforma per coinvolgere in modo attivo la popolazione interessata al progetto Curiosity, rispondendo alle domande dei partecipanti ed instaurando un dialogo riguardo il futuro dell’esplorazione su Marte.

Oltre agli enti pubblici, anche aziende private fanno largo uso della piattaforma per ricevere feedback dai propri clienti riguardo i nuovi prodotti da immettere sul mercato. E’ il caso di imprese come la Xerox, Wired e SAP.

Per quanto riguarda l'Italia, il MIUR ha utilizzato questa piattaforma in tre occasioni: per la realizzazione di un ideario riguardante l'Agenda Digitale Italiana nell'aprile del 2012 (<http://adi.ideascale.com/>), per la definizione della posizione italiana riguardo i principi fondamentali di Internet (<http://discussione pubblica.ideascale.com/>), che è oggetto di questa analisi, e per Horizon 2020 (<http://h2020it.ideascale.com/>), una discussione pubblica sul sistema della ricerca e dell'innovazione italiana conclusa nel novembre 2012.

Il MIUR non è l'unico esempio di utilizzo di IdeaScale in Italia, anche il nuovo presidente della regione Sicilia, Rosario Crocetta, se n'è avvalso per il suo Ideario dal titolo "Idee e proposte per una Regione Siciliana semplice e trasparente".

IdeaScale offre diversi piani tariffari (Lite, Monthly, Annual e Enterprise) in base al numero di servizi di cui si vuole usufruire. Sono presenti, inoltre, due piani speciali riservati ad università (University) ed enti pubblici (Government), quest'ultimo è stato quello scelto dal MIUR, ed è quello che fornisce un maggior numero di funzionalità rispetto alle altre soluzioni.

2.2.2 Analisi dello strumento

L'analisi di IdeaScale segue le linee guida pubblicate in [De Cindio, 2012] e descritte nel Paragrafo 1.2, che prevede una suddivisione della piattaforma di consultazione in quattro dimensioni fondamentali:

1. spazio di community – nel quale sono permesse interazioni libere senza un fine specifico, ma che puntino alla creazione di un senso di community e di fiducia reciproca tra i partecipanti;
2. spazio deliberativo – interazioni finalizzate a raggiungere, quando possibile, decisioni condivise;
3. spazio personale – costituisce l'opportunità per i partecipanti di creare visibilità, reputazione e legami con gli altri;
4. spazio informativo – dedicato alla raccolta, distribuzione e condivisione di risorse a supporto delle discussioni.

Utilizzando la piattaforma si nota che in IdeaScale è assente uno spazio di community. L'unica forma di interazione pubblica tra gli utenti, infatti, è rappresentata dai commenti lasciati in relazione ad una proposta, i quali non sono totalmente liberi ma legati all'idea in questione. Tuttavia questa carenza può essere colmata appoggiandosi a piattaforme esterne quali forum o wiki, i quali risultano molto utili per comporre una proposta in maniera collaborativa.

Lo spazio deliberativo rappresenta, ovviamente, lo spazio centrale di IdeaScale, esso permette agli utenti di inviare un'idea fornendo un titolo, una descrizione, alcune parole chiave e scegliendo una categoria tra quelle presenti. Le proposte sono raccolte in diverse categorie, chiamate "campagne" che rendono la navigazione più semplice. I partecipanti possono votare le idee fornendo un feedback positivo o negativo, i quali vengono raccolti nelle pagine delle singole proposte insieme al nome dell'utente e alla data della votazione. Sulla base

della differenza tra i voti positivi e quelli negativi ricevuti da ogni proposta, si determina il voto complessivo di ognuna di queste.

Per quanto riguarda lo spazio personale, IdeaScale offre alcune interessanti caratteristiche, quali:

- una pagina personale, nella quale vengono mostrate informazioni relative all'utente, come la data di registrazione e il numero di commenti, voti e proposte presentate;
- una sezione chiamata "Activity stream", ovvero uno spazio pubblico che elenca le ultime attività svolte dall'utente che riguardano le proposte, i voti inviati e quelli ricevuti;
- un riassunto di tutte le proposte presentate dall'utente, ordinabili per data di invio o per numero di voti ricevuti;
- un meccanismo di gamification con punti e badge con relativa classifica, basata sulla partecipazione dei singoli utenti;
- ed infine, un sistema di messaggistica privata, per lo scambio di messaggi tra i membri della piattaforma.

Lo spazio informativo prevede un meccanismo di tagging delle proposte, che permette ad un utente di individuare rapidamente le idee alle quali è maggiormente interessato. Un'altra caratteristica interessante è il supporto agli open data fornito da IdeaScale, che permette, attraverso uno strumento della piattaforma, di estrarre in vari formati tutti i dati relativi alle proposte ricevute e renderli accessibili a chiunque sia interessato. Un altro modo per accedere a queste informazioni è quello di sfruttare le API fornite dalla piattaforma, che restituiscono tutti i dati in formato JSON.

3 Metodo di analisi e sintesi dei risultati

3.1 Framework analitico

Per dare attuazione a una più o meno completa cittadinanza digitale, si può far ricorso ad un iter articolato in vari step. Questi step si configurano come un percorso che culmina nella realizzazione dei diritti di cittadinanza e sovranità.

Al fine di dare illustrazione ai diversi livelli in cui si colloca l'acquisizione dei diritti di cittadinanza digitale, si è ricorsi all'utilizzo di un framework concettuale [De Cindio, Sonnante, Trentini, 2012].

In [Clement, Shade, 2000] vi è la delineazione di un'idea di "arcobaleno", mostrata in Figura 2, su cui rappresentare i diversi livelli, nel cui contesto emerge come perno centrale e irrinunciabile la Rete, posta al livello 0, in virtù delle sue caratteristiche di libertà, apertura e neutralità che la contraddistinguono fin dalla nascita.

I successivi livelli riguardano rispettivamente:

LIVELLO 1: diritto all'accesso al servizio universale (access)

LIVELLO 2: diritto ad una educazione consapevole (education)

LIVELLO 3: diritto a usufruire di servizi online, pubblici e privati (e-services)

LIVELLO 4: diritto alla trasparenza (essere informati - transparency)
 LIVELLO 5: diritto a informare (inform: content provided by users)
 LIVELLO 6: diritto ad essere ascoltati e consultati (consultation)
 LIVELLO 7: diritto al coinvolgimento attivo nelle scelte e nelle politiche (active participation).



Figura 2: L'arcobaleno dei diritti di cittadinanza digitale.

LIVELLO 0: diritto all'accesso alla rete (the net)

La Rete, Internet, è la più grande “infrastruttura globale” che permette il trasferimento di informazioni che possono essere raggiunte ovunque e in ogni istante.

La Rete, però, risulta essere soggetta a delle limitazioni. Nello specifico non risulta essere garantita né l'accessibilità a qualunque sito web e/o a tutti i servizi di un generico server, né la medesima velocità di connessione in quanto i provider forniscono connessioni a velocità limitate in modo programmato, attraverso l'ausilio di tecniche di QoS - Quality of Service, in relazione alle tariffe di navigazione pagate dagli abbonati (“più paghi più navighi veloce!”).

Inoltre, la visione di uno stesso sito non è identico per tutti poiché è usuale che il sito stesso generi ad hoc e dinamicamente contenuti diversi in funzione della provenienza del richiedente (gli indirizzi IP sono parzialmente geolocalizzabili) o degli strumenti usati per consultare il sito (ad esempio un browser mobile riceve un contenuto adattato allo schermo ridotto).

Infine, è possibile che venga richiesto un software particolare, non sempre disponibile per tutte le piattaforme, per poter usufruire di determinati contenuti. Appare evidente che tale carenza determina l'esclusione di una parte degli utenti.

Al fine di dare risoluzione a tale problematica e conseguentemente per riportare la rete al suo scopo originale, ovvero quello di trasportare informazione nel modo più efficiente possibile, senza discriminazioni, sarebbe opportuno far ricorso all'attuazione di una politica di “Neutralità della rete”. Sulla scia di questa esigenza molte organizzazioni, tra le quali la Free Software Foundation, Electronic Frontier Foundation e l'Agorà Digitale, si stanno muovendo per spingere

i governi a legiferare in favore della neutralità, ma gli interessi degli utenti finali risultano essere efficientemente contrastati dalle potenti lobby del multimedia.

LIVELLO 1: diritto all'accesso al servizio universale (access)

Dopo aver predisposto il livello 0, è opportuno focalizzare l'attenzione su alcuni servizi essenziali di cui poter disporre. Il primo dei "servizi minimi di cittadinanza digitale" è rappresentato dal semplice "accesso alla rete", inteso come "disponibilità di una qualsivoglia connessione Internet".

Ne discende che ogni cittadino digitale dovrebbe essere contattabile presso un indirizzo di rete, come ad esempio un indirizzo e-mail ufficiale (magari PEC - Posta Elettronica Certificata), ma meglio ancora sarebbe l'assegnazione di uno spazio web ufficiale (anagrafico) in cui poter depositare e ricevere documenti.

LIVELLO 2: diritto ad una educazione consapevole (education)

Il livello 2 è caratterizzato dal concetto di consapevolezza. Ma cosa si intende per "consapevolezza"? Per rispondere al predetto interrogativo, si può far ricorso al Principio di Locard, che afferma che "ogni contatto lascia una traccia". La nostra vita digitale si estende ben oltre il nostro corpo fisico, nel tempo e nello Spazio: dati fiscali e acquisti online, tag su facebook, tracce gps dai telefoni cellulari, video di telecamere stradali, carte fedeltà, telepass, etc.

Purtroppo gli attacchi dei governi alla libertà, alla neutralità, alla apertura della rete come ACTA (Anti-Counterfeiting Trade Agreement), SOPA (Stop Online Piracy Act), PIPA (Protect IP Act), HADOPI (Haute Autorité pour la diffusion des oeuvres et la protection des droits sur l'Internet) o le innovazioni tecnologiche delle industrie per indirizzare gli utenti verso strade ben delimitate, come la DRM (Digital Rights Management) o la UEFI (Unified Extensible Firmware Interface), passano quasi inosservati sia dalla cronaca quotidiana e sia dal sentire comune, ma di contro sono combattuti da gruppi tecnologici e politicamente attivi (movimenti per il Software Libero, per la libertà in rete, etc.).

LIVELLO 3: diritto a usufruire di servizi online, pubblici e privati (e-services)

Il livello 3 concerne il diritto ad usufruire dei servizi online, sia essi pubblici che privati, che vanno a sostituire e/o affiancare i servizi offline. All'interno di tale livello si evince la carenza di una "exit option" che determina la conseguente necessità di doversi adeguare agli standard (formati, applicativi, etc.), ai tempi e ai costi predefiniti.

Appare evidente che l'eventuale erogazione di un servizio unicamente via rete richiede l'attuazione di politiche che garantiscano l'accessibilità a tutti (cf. Livello 1).

LIVELLO 4: diritto alla trasparenza (essere informati - transparency)

Dal livello 4, caratterizzato dal diritto alla trasparenza ossia dal diritto ad essere informati, partono i diritti di cittadinanza veri e propri.

Nello specifico e in virtù del diritto alla trasparenza dovrebbe essere consentita la possibilità di accedere alle delibere, ai contratti, ai diversi disegni di legge, alle registrazioni audio/video delle sedute, ai bilanci, ai bandi di gara, agli appalti, etc.

A tal proposito, appare evidente la necessità di dover informare i cittadini sul come viene amministrata la cosa pubblica e sulle diverse modalità di utilizzazione delle risorse economiche, culturali, ambientali e umane.

Ne discende che le diverse organizzazioni pubbliche dovrebbero rendere accessibili gratuitamente e facilmente i propri dati a tutti coloro che desiderano consultare tali dati (open data).

Al fine di evidenziare l'importanza degli open-data, Tim Berners-Lee, ha elaborato un modello volto ad evidenziarne le principali caratteristiche, qui di seguito elencate, e riassunte in Figura 3.

1. dati disponibili su web, in un qualunque formato (PDF scansionato dal cartaceo);
2. dati disponibili in formato strutturato, machine-readable;
3. uso di formati non proprietari;
4. utilizzo di open standard specifici del W3C progettati per veicolare semantica dei dati;
5. fornire direttamente anche link a dati esterni che aiutino nella comprensione dei dati presentati.

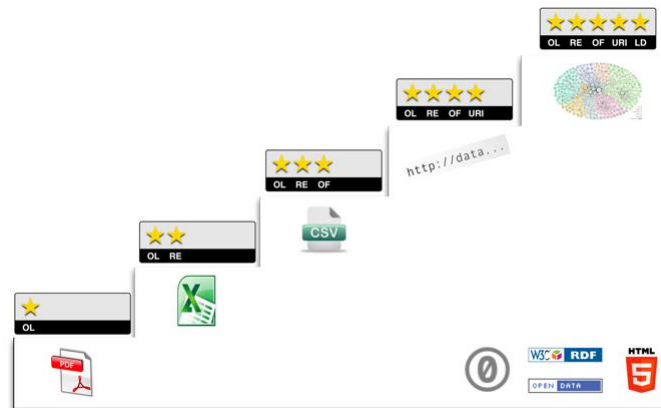


Figura 3: Modello 5-star di Tim Berners-Lee

LIVELLO 5: diritto a informare (inform: content provided by users)

Il livello 5 focalizza la propria attenzione sul diritto/dovere di informare, sulla figura del cittadino nella sua veste di “content provider”, sulle problematiche inerenti la mancanza di feedback da parte delle organizzazioni pubbliche e sulla sensazione di abbandono che pervade il cittadino.

Dalla collaborazione concreta con i cittadini si ha il cosiddetto crowdsourcing, cioè un modello di produzione e risoluzione dei problemi. Nell'accezione più classica del termine, viene richiesta la risoluzione di un determinato problema a un gruppo non definito di persone. Gli utenti, la crowd (folla), solitamente si riuniscono in comunità online, le quali forniscono una serie di proposte, che vengono successivamente vagliate dal gruppo stesso alla ricerca delle soluzioni più adatte. Queste soluzioni appartengono all'istituzione o all'individuo che ha inizialmente presentato il problema e agli utenti che hanno contribuito a trovarle.

In alcuni casi, a fronte di tali aiuti, essi vengono ricompensati con somme di denaro o con dei premi/riconoscimenti, in altri casi, invece, essi vengono ricompensati con la semplice soddisfazione intellettuale.

Grazie al crowdsourcing, le soluzioni possono provenire da utenti non professionisti, volontari che lavorano al problema nel loro tempo libero, o da esperti e piccole imprese che erano sconosciute all'istituzione committente. Espressione concreta e tecnologica del crowdsourcing è rappresentata dal cosiddetto Software Libero.

LIVELLO 6: diritto ad essere ascoltati e consultati (consultation)

Nell'ambito del livello 6 emerge il diritto ad essere ascoltati e consultati.

A questa esigenza si fa fronte attraverso i siti di social reporting, siti che permettono ai cittadini di valutare collettivamente la qualità di cose o servizi, e di segnalare eventuali disservizi.

LIVELLO 6.5

Il livello 6.5, previsto espressamente dall'art. 50 della Costituzione italiana, si colloca a cavallo tra il livello precedente (6) e quello successivo (7), e rappresenta uno strumento messo a disposizione di tutti i cittadini per avanzare istanze, le cosiddette petizioni, presso un'autorità governativa o un ente pubblico.

Tali petizioni vengono concretizzate attraverso le raccolte di firme le quali non necessitano di nessuna autenticazione, attuata, di regola, con la registrazione degli estremi di un documento d'identità; le firme possono anche essere raccolte su Internet poiché esse assumono lo stesso valore legale di quelle effettuate in forma tradizionale.

Esempio recentissimo dell'utilizzazione di tale strumento è stata la petizione per lanciare la candidatura di Stefano Quintarelli a Presidente dell'Autorità Garante delle Comunicazioni, la cui soglia iniziale di 10.000 firme è stata superata in meno di 24 ore.

La facilità con cui si perviene alla raccolta delle firme determina la diminuzione dell'intero valore percepito della petizione.

LIVELLO 7: diritto al coinvolgimento attivo nelle scelte e nelle politiche (active participation)

Il livello 7 punta l'attenzione sul coinvolgimento attivo dei cittadini attraverso sia la formulazione di proposte e sia attraverso la partecipazione alle scelte e alle politiche pubbliche.

Esempi concreti dei processi partecipativi si rinvencono in:

- ComunalMilano2011 (RCM);
- CaroCandidato (Assoli);
- bilancio partecipativo, avviato a Porto Alegre (Brasile) nel 1989, seguito da Udine, Parma, Canegrate;
- consultazione online sul valore legale del titolo di studio;
- consultazione online sull'Agenda Digitale italiana (Ideascale);
- consultazione online sulla Governance di Internet (oggetto di questa trattazione).

L'importanza del bilancio partecipativo va ricercata nella partecipazione attiva dei cittadini nella formulazione di possibili proposte di intervento idonee alla risoluzione delle problematiche inerenti il territorio in cui vivono e lavorano.

Attraverso tali proposte il cittadino acquisisce la consapevolezza della limitatezza delle risorse e la conseguente necessità di operare scelte (spesso difficili) tra progetti diversi, che rispondono ad esigenze di gruppi di popolazione diversi.

In conclusione, la (e-)participation, oltre ad essere un processo di apprendimento delle tecnologie e di come si gestisce e si partecipa a un dialogo online, comporta una delega di potere, e, rispettivamente, di assunzione di responsabilità, in aggiunta ad un impegno da parte di cittadini e amministratori. Deve essere quindi progettata in modo incrementale in modo tale che le amministrazioni imparino a vedere i cittadini come partner.

Ne deriva, inoltre, che essa deve essere pensata in modo che tutti i partecipanti possano essere "ripagati" in forme significative (e diverse) per ciascun attore sociale.

3.2 Metodologia di indagine

Il presente contributo vuole analizzare la reale incidenza di questa consultazione nella sua reale dinamica d'attuazione sia sostanziale che formale.

A tal uopo si è cercato, contestualmente e in relazione alla partecipazione attiva di 746 cittadini per un totale di 159 proposte, sia di prendere in esame il più ampio numero di proposte presentate, nello specifico 87, andandole a raggruppare sulla base dei livelli sopraindicati e sia di operare una scrematura delle diverse proposte andando ad eliminare quelle non pertinenti con l'argomento della consultazione in atto, ad esempio le idee n.164 e n. 145, e quelle cd. "incomprensibili", ad esempio l'idea n.123.

Qui di seguito si riportano alcuni esempi di proposte non prese in considerazione:

Idea n. 164: Cieli bui

"C'è una decisione comunitaria per la riduzione dell'inquinamento luminoso ed

il risparmio energetico. Molti comuni hanno, da tempo , deliberato per il passaggio all'illuminazione pubblica a led : a che punto è?"

Totalmente fuori tema.

Idea n. 145: Importanza di internet

"Internet ha sostanzialmente trasformato, se non addirittura rivoluzionato, il nostro modo di comunicare, di scambiare informazioni e di organizzare attività di natura sociale, politica ed economica. La cosiddetta "società della conoscenza" ha enormi potenzialità nella promozione di uno sviluppo economico e sociale sostenibile, favorendo la circolazione dei saperi e influenzando profondamente le dinamiche di democratizzazione e di promozione dei diritti umani. Internet sta emergendo come "Quinto Potere" in grado di favorire la responsabilizzazione di governi e mass media di tutto il mondo. Allo stesso tempo, l'uso sempre più pervasivo di piattaforme in rete e dispositivi portatili ha esposto gli utenti a nuovi rischi, non ultimo l'abuso dei dati personali a scopi commerciali o la violazione della sicurezza delle infrastrutture stesse. [...]"

Idea non pertinente

Idea n. 123: Proteggere gli utenti digitali dagli algoritmi

"La nostra libertà digitale (ma non solo) è nelle mani degli algoritmi. Formule di calcolo, stabilite a priori da qualche ottimo programmatore, che organizzano, indicizzano, ordinano le informazioni. Gli algoritmi sono sia umani (perché c'è chi li stabilisce) sia informatici. Questa "automatizzazione" della gestione dei dati rischia di avere impatti pesanti sia sulla dignità e sulla libertà degli individui, in relazione al trattamento di dati che li riguardano come soggetti passivi sia, al contrario, sulla loro capacità di informarsi come soggetti attivi."

Idea incomprensibile.

Nello specifico, la predetta analisi ha avuto inizio con l'assegnazione delle 87 proposte considerate ai vari livelli dell'Arcobaleno in relazione al contenuto della proposta stessa.

Successivamente, si è operato sull'estrazione dei dati facendo ricorso alle API di Ideascale; in tal modo si è posta in essere una classificazione delle proposte anche sulla base dei voti ricevuti dalle singole proposte. Ne discende che su un totale di 159 proposte pervenute le quali hanno conseguito 3483 voti totali, le 87 considerate per la redazione del predetto elaborato sono state analizzate andandole a "pesare" con i rispettivi voti, 2369.

In seguito si è proceduto alla combinazione dei predetti valori con la classificazione iniziale e si è giunti alla formulazione di alcune considerazioni in merito a quali siano gli interessi dei cittadini.

3.3 Analisi di dettaglio

Come anticipato nel paragrafo precedente, il recupero dei dati relativi alle proposte classificate è stato fatto ricorrendo all'utilizzo delle API fornite dalla piattaforma IdeaScale. Per poter accedere a questi dati è necessario richiedere una

API Key, che viene fornita a tutti gli iscritti e che permette al server di riconoscere il ruolo dell'utente all'interno della piattaforma nel momento in cui viene inviata una richiesta.

Per gli utenti sono disponibili 9 endpoint per il recupero dei dati (con chiamate di tipo GET) e 3 per creare o aggiornare i dati (con chiamate di tipo POST). L'endpoint usato per recuperare i dati delle proposte inviate alla consultazione è stato: `http://ideas.ideascale.com/a/rest/v1/campaigns/[campaign-id]/ideas`, dove al posto di [campaign-id] va inserito il numero della "campagna", ovvero della categoria che si intende esaminare, come riportato al Paragrafo 2.2.2. Oltre a questo parametro, è obbligatorio includere nell'header della richiesta HTTP, anche l'API Key per mezzo del parametro "api_token".

Il risultato della richiesta consiste in un'array di tipo JSON contenente informazioni quali:

- identificativo della proposta;
- titolo, testo e tags associati alla proposta;
- numero di commenti ricevuti;
- numero di voti positivi, negativi e totali ricevuti;

per ogni proposta, inoltre, è incluso un array annidato nel quale sono riportate informazioni riguardanti l'autore della proposta, quali: nome, identificativo, ruolo ed un hash dell'email.

Una volta ottenuti questi dati, sono stati convertiti in formato CSV, XML e ODS per una più semplice elaborazione.

Ai fini dell'analisi quantitativa, per le 87 proposte analizzate sono stati presi in considerazione il numero dei voti positivi, negativi e totali inviati alla piattaforma fino al 15 Novembre 2012, ovvero due settimane dopo la chiusura della consultazione.

La prima elaborazione è stata quella di individuare il numero di proposte inviate appartenenti ad ognuno dei 7 livelli dell'arcobaleno descritto nel Paragrafo 3.1, il risultato è mostrato nel grafico in Figura 4.

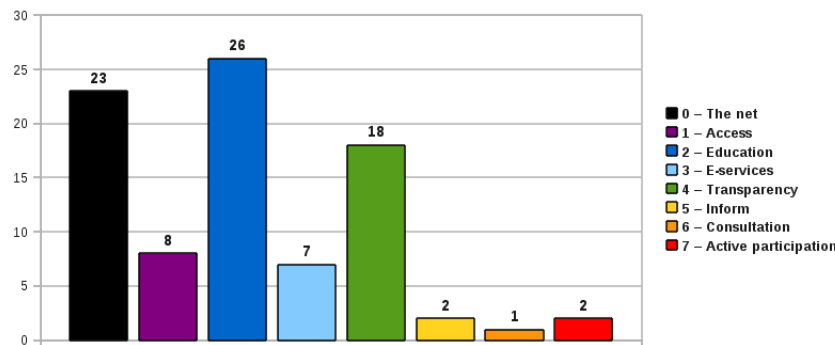


Figura 4: Classificazione delle proposte

Il passo successivo è stato quello di analizzare l'interesse mostrato dalla popolazione in termini di voti rilasciati rispetto alle proposte inviate dagli utenti stessi. Ciò è riassunto dal grafico in Figura 5.

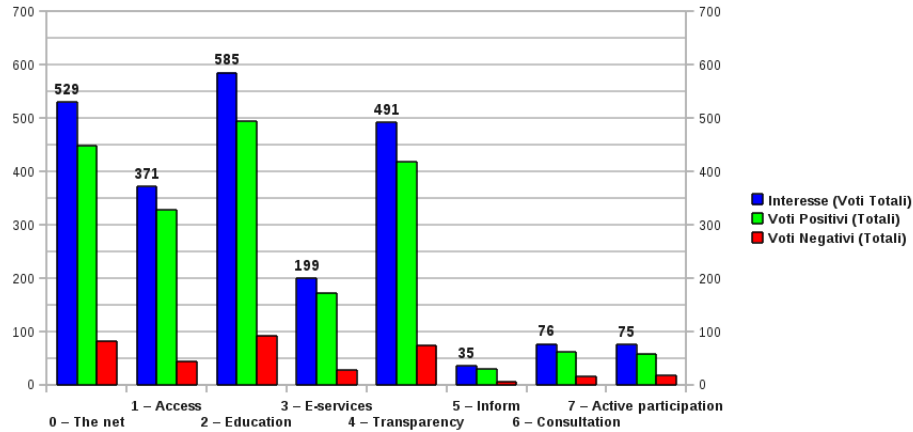


Figura 5: Interesse in termini di voti totali

Per ognuno dei 7 livelli, in blu sono indicati il numero di voti totali ricevuti dalle proposte appartenenti a quel livello, ovvero la somma dei voti positivi (indicati in verde) e di quelli negativi (indicati in rosso).

Per rendere maggiormente significativo il grafico appena mostrato è necessario considerarlo in rapporto al numero di proposte appartenenti ad ognuno dei livelli, al fine di non dare prevalenza ai livelli col maggior numero di idee ricevute. Nel grafico in Figura 6, dunque, è mostrato il numero medio di voti ricevuti dalle proposte in ognuno dei 7 livelli.

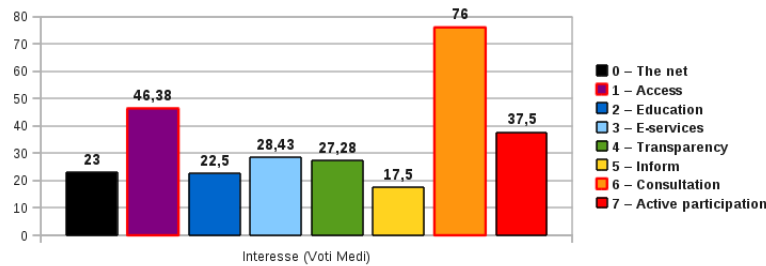


Figura 6: Interesse in termini di numero medio di voti

In ultima analisi è stata individuata la concordanza tra i voti rilasciati per le proposte di ognuno dei livelli dell'arcobaleno, ovvero la differenza tra i voti positivi e quelli negativi, espressa in percentuale rispetto al numero totale di voti, che è mostrata in Figura 7.

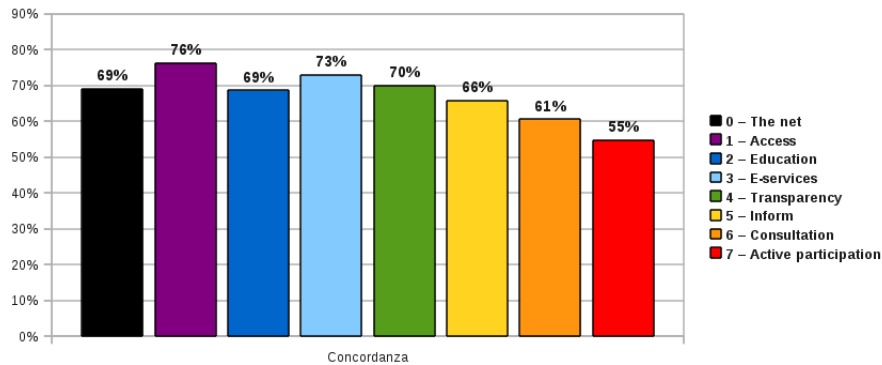


Figura 7: Concordanza tra i voti

3.4 Analisi qualitativa

L'analisi quantitativa ci fornisce, ovviamente, un quadro parziale dei risultati ottenuti dalla consultazione. L'unica elaborazione in termini qualitativi, infatti, è stata quella di filtrare le proposte non consistenti con la consultazione come descritto nel Paragrafo 3.2. Non vengono considerati, invece, i commenti rilasciati dai partecipanti né le possibilità di "lobbying" attuate rispetto ad alcune proposte. Tuttavia, come anticipato nel Paragrafo 2.2.2, la piattaforma Idea-Scale fornisce degli strumenti che permettono di individuare attività svolte da eventuali gruppi di pressione, come la data di registrazione di ogni utente, la sua Activity stream con l'elenco delle proposte votate e per ognuna di queste, la lista dei voti ricevuti con la relativa data di rilascio.

Grazie a queste funzionalità è stato possibile, infatti, osservare la presenza di circa 10 utenti registrati lo stesso giorno che hanno votato positivamente la stessa proposta e negativamente altre due, con un ordine ed una vicinanza di tempi che lasciano pensare ad un possibile accordo tra i partecipanti.

4 Conclusioni

4.1 Interpretazione dei risultati

Alla luce dell'analisi svolta è possibile ricavare alcune considerazioni riguardanti l'interesse mostrato dai cittadini partecipanti alla consultazione riguardo il tema dei principi fondamentali di Internet.

Innanzitutto è possibile notare come più della metà delle proposte ricevute dalla consultazione si fermino ai livelli bassi dell'arcobaleno, in particolare ci sono 23 proposte al livello 0, riguardante l'accesso alla rete e 26 riguardanti l'educazione nell'utilizzo consapevole di essa, quest'ultimo dato è probabilmente influenzato dal fatto che si tratta di una consultazione promossa dal Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca e che ha visto, dunque, una maggiore par-

tecipazione da parte di persone vicine al mondo dell'istruzione. Notiamo inoltre che 18 proposte appartengono al Livello 4, ovvero quello della trasparenza; gli Open Data, infatti, sono un tema molto ricorrente in questi giorni in relazione al loro utilizzo nella Pubblica Amministrazione.

Come già previsto dalla suddivisione delle proposte nei 7 livelli, il grafico che riguarda l'interesse mostrato dai cittadini in termini di voti complessivi ricalca lo stesso andamento. Si nota, infatti, un forte accentramento sui livelli 0 e 2, i quali hanno ricevuto rispettivamente 529 e 585 voti.

Considerando, invece, il numero medio di voti per proposta e non facendo, dunque, pesare il fatto che i livelli 0 e 2 siano quelli col maggior numero di idee, si nota come le proposte del livello 1 abbiano una media di 46 voti, trainate dalla proposta sul Software Libero che da sola ha ricevuto 192 voti, ovvero più della metà della somma dei voti ricevuti da tutte le proposte del livello 1.

È interessante sottolineare anche il fatto che l'unica proposta del livello 6, sulla Segnalazione di disservizi ha ottenuto un numero di voti (76) maggiore di quelle dei livelli 5 e 7, che contano 2 proposte ognuna. Infine, per quanto riguarda la concordanza tra i voti ricevuti dalle proposte di ogni livello, anche in questo caso il livello 1 è influenzato fortemente dalla proposta del Software Libero, che presenta circa l'85% di concordanza, con 177 voti positivi e solo 15 negativi.

Dallo stesso grafico, inoltre, si nota anche che le proposte del livello 3, che riguardano l'accessibilità a servizi pubblici tramite la rete, mettono d'accordo la maggior parte delle persone con il 74% di concordanza. In particolare, tra queste proposte c'è quella sulla Camera di Commercio online che ha ottenuto 20 voti positivi e nessuno negativo, registrando una concordanza del 100%.

In conclusione, si nota come i temi riguardanti l'accesso alla rete e all'educazione consapevole nell'utilizzo di essa siano particolarmente rilevanti per i cittadini che hanno partecipato alla consultazione. Dopotutto non c'è da stupirsi, considerando che da fonti [Eurostat, 2012], solo il 54% degli italiani utilizza Internet, valore ben sotto la media europea del 71%, e che solo il 41% di questi lo fa per cercare informazioni su beni e servizi, ciò denota, dunque, la presenza in Italia di un elevato analfabetismo digitale.

Tuttavia, si evince anche che tra coloro che hanno la possibilità e le capacità di accesso alla rete, è diffuso il bisogno di essere ascoltati e consultati tramite social reporting oltre che di poter usufruire dei classici servizi offerti in modalità offline accedendovi tramite Internet.

4.2 Considerazioni per altre consultazioni

Come corollario al presente elaborato qui di seguito si evidenziano delle proprie considerazioni volte al miglioramento del predetto lavoro. In primis appare evidente la necessità di una maggiore trasparenza sia nei processi di analisi che sul patto partecipativo in quanto tale carenza induce il sorgere di diffidenza nei confronti dell'iniziativa stessa da parte dei cittadini.

Si richiede quindi più chiarezza nella spiegazione delle modalità di analisi e una maggiore ottemperanza agli impegni assunti con i partecipanti, questo

perchè come si auspica interesse e si pretende serietà da parte dei cittadini, medesimo interesse nei confronti dei bisogni dei cittadini stessi e medesima serietà per mantenere ciò che ci si è prefissati di conseguire devono essere garantiti ai cittadini dalle istituzioni.

Altro aspetto a cui prestare attenzione concerne gli Open Data, soprattutto nel momento in cui i vari strumenti lo permettono, ad esempio IdeaScale permette facilmente di rendere disponibili a tutti i dati della Consultazione.

Quindi in futuro occorrerà tenere presenti le varie opzioni messe a disposizione dallo strumento di volta in volta scelto. Infine, occorre dare maggior risalto all'evento, magari sfruttando il potere di Internet: infatti, nel caso specifico, a questa iniziativa su 60 milioni solo 746 cittadini hanno partecipato a questa iniziativa.

Riferimenti bibliografici

- [Rodotà, 2006] Rodotà, S. (2006). Una costituzione per internet. *La Repubblica*, 28 giugno.
- [De Cindio, 2012] De Cindio, F. (2012). Guidelines for Designing Deliberative Digital Habitats: Learning from e-Participation for Open Data Initiatives. *The Journal of Community Informatics*, 8.
- [De Cindio, Sonnante, Trentini, 2012] De Cindio, F., Sonnante, L., Trentini, A. (2012). Cittadinanza Digitale: un arcobaleno di diritti e opportunità. *Mondo Digitale*, 42.
- [Clement, Shade, 2000] Clement, A., Shade, L. (2000). The access rainbow: conceptualizing universal access to information/communications infrastructure, in Gurstein M. (ed.) "Community Informatics: Enabling communities with information and communications technologies", Idea Group Publ.
- [Eurostat, 2012] Eurostat. (2012). Information society statistics - Statistics Explained http://epp.eurostat.ec.europa.eu/statistics_explained/index.php/Information_society_statistics