

## "Quattro passi verso la democrazia diretta" E-Democracy

### Introduzione

E-Democracy è un neologismo che nasce nella seconda metà degli anni '90 della contrazione di Electronic Democracy (Democrazia Elettronica). Questo termine sintetizza l'utilizzo delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione all'interno dei processi democratici.

Ad oggi non ci sono reali riferimenti che stiano ad indicare i veri confini di questa pratica, la sua definizione è quindi ancora controversa sia dal punto di vista teorico sia per quanto riguarda le applicazioni reali.

Nella accezione più comune si può dire che Democrazia Elettronica comprende le pratiche e le sperimentazioni di utilizzo delle tecnologie telematiche (Internet in particolare ma anche telefonia mobile) da parte dei cittadini per condizionare le scelte politiche delle istituzioni democratiche di qualsiasi livello (locale, nazionale, sovranazionale, internazionale).

Questa premessa è fondamentale per sottolineare che il legame o passaggio E-Democracy quindi Democrazia Diretta non è un'accezione condivisa a livello globale. Per questo abbiamo usato il termine "condizionare" e non determinare.

A riprova di quanto esposto possiamo consultare i progetti del MIT nell'ambito E-Democracy. Il MIT, ministero innovazione tecnologie, ha destinato fondi a progetti regionali per E-Democracy, un co-finanziamento del 50% per un massimo di 9.500 Euro. Sono stati avviati 129 progetti, la maggior parte dei progetti è stata presentata dai Comuni, 79 progetti, seguiti dalle Province, 17 progetti, dalle Regioni, 15 progetti, dalle Comunità montane, 15 progetti, mentre le Unioni di Comuni coordinano solo 1 progetto. La graduatoria dei progetti è stata resa nota a Gennaio 2006. Per approfondire il progetto E-Democracy promosso dal ministero si può navigare il sito <http://www.crcitalia.it>.

A nostro avviso questi progetti di E-Democracy sembrerebbero in realtà branche di sistemi di E-Governance, ovvero sistemi di dialogo cittadino istituzioni, più che strumenti decisionali.

La nostra "sensibilità" di Democratici Diretti ci pone subito il punto dolente e cruciale della questione: cosa obbliga le istituzioni a "obbedire" ai sistemi di E-Democracy, quale autorità hanno?

In questo snodo possiamo identificare una visione dei sistemi di partecipazione e decisione elettronica che separa due concezioni differenti. I Democratici Diretti credono infatti nella legittimità dei cittadini di avere uno strumento decisionale concreto e vedono nell'E-democracy un'applicazione calzante alla propria visione, altri invece si pongono di fronte a questi strumenti come mezzi di partecipazione e coinvolgimento, senza quindi focalizzare o esprimersi su quanto possano essere o diventare autorevoli.

## Composizione di un sistema di E-Democracy

Un sistema di E-Democracy per la democrazia diretta dovrebbe secondo noi avere tre caratteristiche fondamentali, un sistema di informazione e dibattito (strumenti tipo blog, un compositore di testi condiviso tipo wiki, un area dibattito tipo forum ecc...), un sistema di voto elettronico ed infine un insieme di regole (o leggi) che ne attribuiscano la validità.

Non dimentichiamo che gli aspetti esecutivi di quanto si delibera sono tipicamente esclusi dalle tematiche di Democrazia Diretta, è però importante che l'operato dell'organo esecutivo sia trasparente e quindi la sua attività verificabile anche nel sistema on-line.

L'aspetto che genera più obiezioni è sicuramente il sistema di voto elettronico detto anche e-voting. Riassumiamo gli aspetti più contestati:

- i voti devono essere segreti per chiunque, ma i risultati devono essere verificabili da tutti
- i risultati del voto elettronico sono per loro natura non verificabili manualmente.
- dobbiamo avere completa e cieca fiducia nella accuratezza, nell'onestà e nella sicurezza dell'intero apparato elettorale (persone, hardware, software e reti di comunicazione).

(Ulteriori obiezioni e dibattiti su [www.electronic-vote.org](http://www.electronic-vote.org))

Il dibattito è acceso e aperto, una delle vie di uscita principali è il VVPAT, acronimo di "Voter Verifiable Paper Audit Trail" e cioè di "Prova cartacea verificabile dall'elettore". E' quindi una specie di "ricevuta" di voto stampata dal computer elettorale quando il voto viene acquisito al sistema elettorale. La VVPAT è controllata dall'elettore e poi trattenuta dal servizio elettorale. In caso di controlli e riconteggi la VVPAT viene considerata quale unico e vero voto ufficialmente valido.

Approfondire la tematica tecnica sarebbe lungo e molto probabilmente non risolverebbe a pieno tutti i dubbi. Aggiungiamo solo che la controllabilità del sistema di voto cartaceo non è quella teoricamente ipotizzata, ovvero che ogni cittadino può recarsi al seggio ad assistere allo spoglio. Questo non è assolutamente sufficiente infatti non può farlo per tutti i seggi, non può soprassedere ai conteggi delle diverse sezioni ecc...

Il sistema attuale di voto, inoltre, non è assolutamente esente da rischi di broglio o da mistificazioni di quanto espresso sulla scheda elettorale, chiunque abbia assistito ad una procedura di spoglio saprà quanti dibattiti e discussioni si consumano, per gli errori di ortografia, croci tremolanti o simili.

E' necessario accettare che il voto elettronico, come tutti i cambiamenti sostanziali di una società, porta insieme benefici e rischi. Su questi la sensibilità personale gioca molto, come democratici diretti accettare il voto elettronico è una tappa quasi obbligata per vedere un modello applicativo funzionale ed efficiente di quanto anelato.

## Esperienza dell' E-stonia

Dopo aver investito nell'ultimo decennio l'1% del budget statale nello sviluppo delle tecnologie dell'informazione applicate al settore della Pubblica Amministrazione, l'Estonia ha raggiunto una posizione di leadership europea in fatto di e-government.

Sin dall'indipendenza dall'Unione Sovietica di 13 anni fa questo Paese baltico di 1,4 milioni di abitanti ha impresso una svolta significativa nel modo di pensare il rapporto tra istituzioni e cittadini, puntando tutto sul migliore utilizzo delle moderne tecnologie per offrire servizi pubblici efficienti e di alta qualità.

Sviluppo e gestione di procedure pubbliche sono affidate per la maggior parte a una dimensione digitale, tanto da permettere ad esempio voti elettronici da parte dei soggetti istituzionali che debbono esprimere un'opinione riguardo a una nuova proposta di legge o da rendere concreta a breve l'ipotesi di rendere on line le riunioni di Governo.

Testimonianza di questo entusiasmo per una cultura dell'innovazione e della conoscenza il fatto di aver per prima, la distribuzione è iniziata nel gennaio 2002, sviluppato il sistema di carta d'identità elettronica come strumento di accesso sicuro ai servizi digitali della Pubblica Amministrazione, tanto che ad oggi ben il 25% della popolazione ne è fornito.

L'Estonia dal 2002 dispone di un portale per i servizi di e-government all'avanguardia, attraverso il quale è possibile per i cittadini partecipare ai processi decisionali politici, esprimere le proprie idee in merito all'assetto normativo del Paese, contribuendo così all'espressione più completa di e-democracy.

L'Estonia è la prima nazione al mondo a rendere ufficiali e a convalidare i voti on line dei propri elettori, nelle recenti votazioni amministrative del 16 ottobre 2005. La sperimentazione ha coinvolto l'1% degli elettori Estoni.

I cittadini che hanno votato on line erano in possesso della carta d'identità elettronica che permetteva, una volta connessi al sito Internet dedicato, di inserire la e-Card in un lettore elettronico connesso al computer. Identificata la card e verificata l'autenticazione con un codice PIN, gli utenti potevano esprimere le loro scelte, confermarla con un secondo codice, apporre la loro firma digitale e controllare la loro preferenza prima di inviarla online.

Per rendere il sistema di voto più ampio sul territorio nazionale è stato possibile rivolgersi anche a dei punti di accesso pubblico, come gli uffici pubblici statali e locali, gli uffici bancari e presso le compagnie di telecomunicazioni.

L'esperimento si è concluso con successo e potrebbe convincere il Governo Estone ad utilizzare questo sistema per le elezioni legislative del 2007.

Dal punto di vista della sicurezza informatica, che rappresenta una delle resistenze all'introduzione dell'E-Voting, non sono stati rilevati problemi tecnici e di sicurezza, difatti il rischio maggiore era che virus, worm o spyware potessero rendere insicura la piattaforma tecnologica e rendere vulnerabile il sistema di voto.

## Esperienza di Internetcrazia

Internetcrazia è un partito che si propone di portare all'interno del sistema politico italiano strumenti di democrazia diretta basati su internet. E' un modello totalmente partecipativo che gradualmente deve formare cultura di partecipazione e legalità, tramite il coinvolgimento diretto nelle decisioni pubbliche.

Internetcrazia vive la democrazia diretta al proprio interno grazie ad un sistema software di E-Democracy da noi realizzato. Basato interamente su piattaforma open, il sistema di voto permette all'assemblea permanente dei soci (tutti i tesserati quindi) di partecipare alla vita e alle decisioni del partito in modo collegiale. Di seguito riportiamo le schermate e la guida del nostro sistema di voto.

### Funzionamento e terminologia

Nel sistema viene detta proposta un'iniziativa di un socio rivolta a tutta l'associazione. Affinché tale proposta sia sottoposta al voto di tutti deve prima raccogliere un determinato numero di sottoscrizioni. La sottoscrizione è l'appoggio da parte di un socio alla proposta, per esprimere tale indicazione è necessario introdurre la password di voto.

Nel caso in cui una proposta raccolga un numero sufficiente di sottoscrizioni essa diventa direttiva, che rappresenta il corrispettivo di un "disegno di legge". Tutti i soci possono esprimere quindi il proprio parere sulla direttiva, scegliendo l'opzione di voto ed inserendo la password. Se la direttiva viene approvata diventa operativa.

### Configurazione dell'attuale sistema

In base all'articolo nr 3 del regolamento interno, la metodologia di voto interna all'associazione avviene secondo i seguenti passi:

#### 1. Apertura proposta

All'interno della sezione tematica opportuna viene aperta una nuova proposta. Qui sarà dibattuta e per 10 giorni può essere modificata dall'autore, per tale periodo non può essere sottoscritta. In automatico viene creato un post sul forum, qui tutti i soci possono intervenire ed avanzare eventuali modifiche al testo. Al termine della discussione la proposta assumerà una forma definitiva e sarà possibile per gli utenti sottoscriverla.

#### 2. Raccolta dei consensi

Perché la proposta passi alla votazione di tutta l'associazione deve essere appoggiata dal 25% +1 dei soci facenti parte dell'assemblea permanente. Tali consensi devono essere raccolti nell'arco dei 30 giorni successivi alla redazione definitiva della proposta.

#### 3. Eventuale richiesta di verifica di ammissibilità

Qualora da almeno un socio venga richiesto un controllo sull'incompatibilità della proposta con lo statuto dell'associazione, regolamento interno o principio ispiratore, il consiglio internetcratico o una delegazione da esso istituita, giudicherà entro quindici giorni la posizione della proposta, con la facoltà di richiedere le modifiche ritenute opportune. Per effettuare la segnalazione è sufficiente una email all'indirizzo [consiglio@internetcrazia.com](mailto:consiglio@internetcrazia.com).

#### 4. Votazione

Tutti i soci possono esprimere il proprio parere, favorevole o contrario, alla proposta che ora viene chiamata "direttiva". Al termine dei 30 giorni se la proposta avrà raccolto i consensi per il 50% + 1 dei votanti sarà approvata. Non esiste alcun limite di quorum.

#### 5. Applicazione

Elaborata la proposta il consiglio internetcratico coordina le attività esecutive. A tal fine è bene esplicitare nelle note esecutive le attività pratiche, è d'obbligo per chi effettua la proposta, ed in seconda battuta per i sottoscrittori, dare la propria disponibilità per la realizzazione di quanto approvato.