



Fondazione  
Giangiacomo  
Feltrinelli

**Paolo Gerbaudo**

**Il partito  
piattaforma**

La trasformazione  
dell'organizzazione politica  
nell'era digitale

**Utopie / 60**

**Innovazione politica**

# UTOPIE

# Il partito piattaforma

La trasformazione dell'organizzazione politica nell'era  
digitale

*di*

Paolo Gerbaudo



© 2018 **Fondazione Giangiacomo Feltrinelli**  
Viale Pasubio 5, 20154 Milano (MI)

[www.fondazionefeltrinelli.it](http://www.fondazionefeltrinelli.it)

ISBN 978-88-6835-287-5

Prima edizione digitale febbraio 2018

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo volume può essere riprodotta, memorizzata o trasmessa in alcuna forma o con alcun mezzo elettronico, meccanico, in disco o in altro modo, compresi cinema, radio, televisione, senza autorizzazione scritta dalla Fondazione. Le riproduzioni effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da Fondazione Giangiacomo Feltrinelli.

Segui le attività di Fondazione Giangiacomo Feltrinelli:



[facebook.com/fondazionefeltrinelli](https://facebook.com/fondazionefeltrinelli)



[twitter.com/Fondfeltrinelli](https://twitter.com/Fondfeltrinelli)



[instagram.com/fondazionefeltrinelli](https://instagram.com/fondazionefeltrinelli)

## Il testo

Negli ultimi anni il sorgere di una serie di nuove organizzazioni politiche, partiti anomali talvolta descritti come “partiti movimento” che utilizzano a piene mani i nuovi dispositivi e pratiche digitali, ha riaperto il dibattito sulla natura e sul futuro dei partiti politici. Abbiamo assistito alla nascita di nuovi movimenti e partiti politici che integrano nel loro modus operandi le tecnologie digitali, e le nuove forme di interazione e cooperazione che sono divenute il simbolo dell’era dei social, degli smartphones, delle app, di Google, Facebook e Twitter e della generazione millennial. Abbiamo di fronte una nuova forma partito per l’era digitale.

# Indice

Introduzione

Il partito politico nell'era delle piattaforme digitali

Tempo di crisi e di innovazione

Dal partito di massa al partito televisivo

Leggero ma potente

Nuvola/startup/forum

Superbase e iperleader

Non basta un clic

Bibliografia

Gli autori

# Il partito piattaforma

La trasformazione dell'organizzazione politica nell'era  
digitale

## Introduzione

A ogni generazione la sua costituzione, sosteneva Condorcet [1969]; a ogni generazione la sua forma di organizzazione verrebbe da dire, assistendo alla nascita di nuovi movimenti e partiti politici che integrano nel loro *modus operandi* le tecnologie digitali, e le nuove forme di interazione e cooperazione che sono divenute il simbolo dell'era dei social, degli smartphones, delle app, di Google, Facebook e Twitter e della generazione millennial. Negli ultimi anni il sorgere di una serie di nuove organizzazioni politiche, partiti anomali talvolta descritti come “partiti movimento” che utilizzano a piene mani i nuovi dispositivi e pratiche digitali, ha riaperto il dibattito sulla natura e sul futuro dei partiti politici. Dopo molti anni in cui, quando si parlava di partiti politici era per registrarne il declino o presagire la fine, dobbiamo fare i conti con una rinnovata vitalità di questa forma di organizzazione.

L'esempio più evidente di questa ondata di partiti digitali sono una serie di formazioni apparse in Europa negli anni successivi all'esplosione della crisi finanziaria del 2008, tra cui Podemos in Spagna, il Movimento 5 Stelle in Italia, e i Partiti Pirata dell'Europa del Nord. Si tratta di fenomeni alquanto diversi nel loro contenuto politico e ideologico. Podemos è un partito che nonostante le sue aspirazioni populiste e pigliatutto è chiaramente di sinistra nel suo bagaglio culturale, come lo dimostra il profilo del suo leader Pablo Iglesias. Il Movimento 5 Stelle può essere invece descritto come animato un centrismo radicale, anti-partito e anti-



establishment, non molto dissimile da quello del Partito Radicale di Marco Pannella, e capace di mettere assieme istanze di destra e di sinistra. I Partiti Pirata sono invece caratterizzati da un carattere più “single-issue” visto nel loro interesse per la questione dei diritti digitali, mentre la loro ideologia è fondamentalmente libertaria e quindi non riducibile alla classica distinzione destra/sinistra. A dispetto di queste differenze di contenuto, questi partiti si sono caratterizzati per lo sviluppo di una simile forma: una nuova forma partito per l’era digitale.

Podemos, il M5s e i Partiti Pirate sono stati spesso descritti come “partiti digitali” o come “partiti rete” per il modo in cui essi hanno abbracciato in modo entusiastico una serie di strumenti e servizi che sono diventati il simbolo della presente società digitale. Tale carattere digitale è visibile a diversi livelli di profondità: nella loro comunicazione esterna e nella loro organizzazione interna. Esternamente queste formazioni hanno cavalcato la potenza comunicativa delle reti sociali come Facebook e Twitter o su canali dedicati su YouTube, per costruire una base attiva di sostenitori e simpatizzanti. Internamente esse hanno sviluppato una serie di piattaforme decisionali online per chiamare gli iscritti a discutere e votare su politiche, cariche interne e candidati.

Tale trasformazione digitale del partito politico è parte di un processo più generale, visibile anche in partiti più tradizionali e nel modo in cui hanno adottato strumenti e pratiche digitali nella loro comunicazione. Basti pensare ad esempio all’uso dei social media in recenti campagne elettorali, come quelle di Obama nel 2008 e nel 2012, o al ruolo da essi giocato nella vittoria di Donald Trump nelle elezioni presidenziali statunitensi del 2016, o ancora alle innovazioni sul versante digitale introdotte da nuove organizzazioni come Momentum, il movimento di sostegno a Jeremy Corbyn come leader del Labour. Tuttavia è nei “partiti digitali” propriamente detti che tale trasformazione acquisisce le forme più radicali e rivelatrici della presente

trasformazione della forma partito. Per questi partiti la parola “digitale” designa solo un insieme di strumenti ma anche un modo di concepire il mondo influenzato dalla cultura digitale e in particolare dalla cultura hacker [Levy 1996], con i suoi valori di autonomia, partecipazione, creatività e trasparenza. L’emergere di queste formazioni offre un’occasione per leggere una serie di tendenze che vanno ben oltre queste formazioni e che si può considerare destinate a ridefinire in modo sistemico la natura dei partiti politici.

Fino ad oggi l’analisi di queste formazioni è stata limitata e dominata due tendenze entrambe problematiche. Da un lato i loro apologeti hanno descritto i partiti digitali in toni tecno-ottimisti, vedendo in essi la manifestazione di una democrazia diretta di totale disintermediazione; dall’altro lato i loro detrattori, li hanno dipinti in tinte inequivocabilmente tecno-pessimiste, vedendo nella loro promessa di democrazia digitale nient’altro che una truffa o una manipolazione [Dal Lago 2013]. Il problema con queste analisi è che nella loro fretta di giudicare questa nuova forma partito da un punto di vista morale, non dedicano sufficiente attenzione a un’analisi della loro struttura e a una comprensione articolata e obiettiva dei nuovi dispositivi organizzativi, le nuove forme di leadership, di partecipazione e i nuovi rapporti di forza che essi manifestano. Non si può continuare a vedere i partiti digitali semplicemente come un’anomalia o una patologia, e neppure come un’impresa eroica. Piuttosto è necessario intravedere in essi un nuovo paradigma di partito che può essere inteso come l’equivalente contemporaneo a quello che nell’era industriale era il partito di massa.

Per approfondire l’esame della forma partito digitale è quindi necessario affrontare una serie di quesiti che vertono non solo sull’utilizzo di determinate tecnologie, ma pure sulle nuove strutture e dinamiche organizzative che accompagnano quest’innovazione tecnologica. Qual è la

struttura organizzativa dei partiti digitali? Come si differenzia da precedenti tipologie di partito e in particolare il partito massa dell'era fordista, e il partito televisivo dell'era neoliberista? Quali sono le sue forme di organizzazione, di leadership, di partecipazione? Quali sono gli aspetti positivi e negativi, promettenti e preoccupanti di questo nuovo modello di organizzazione politica? Quanto bisogna prendere sul serio le promesse di democrazia, partecipazione e trasparenza fatta dai partiti digitali? E in senso più ampio che cosa ci dice il partito piattaforma rispetto alla società digitale in cui viviamo, e i suoi dilemmi?

## **Il partito politico nell'era delle piattaforme digitali**

La mia tesi in questo saggio è che i partiti digitali sono la manifestazione di una nuova forma partito digitale che può essere descritta come il “partito piattaforma”: la forma che il partito politico assume nell'era dei social e delle app, e delle loro piattaforme online di discussione, vendita e acquisto influenza le forme di organizzazione politica. Come identificato da Marco Revelli nella sua analisi del declino del partito di massa [Revelli 2013], cambiamenti nell'apparato produttivo, generano cambiamenti nella società, che a loro volta non possono che produrre anche cambiamenti nell'ambito organizzativo. Così come il partito di massa rifletteva la natura, le propensioni e tendenze della società industriale, così il partito piattaforma internalizza le nuove forme di esperienza sociale dell'era digitale, e la trasformazione delle forme di produzione, consumo e relazione interpersonale che la caratterizzano.

Il termine piattaforma non fa ovviamente riferimento alla piattaforma programmatica, ovvero l'insieme di politiche perseguite da un determinato partito, ma piuttosto alla piattaforma digitale, un termine che è diventato corrente per descrivere una nuova serie di servizi online, dai social come Facebook e Twitter, fino alle app di consumo come Uber e AirBnB. Queste piattaforme si presentano come mini sistemi operativi, ambienti di esecuzione di vari programmi e applicazioni, che consentono agli utenti di realizzare un insieme disparato di attività: socializzare con amici e conoscenti (Facebook); pubblicare in breve forma il proprio pensiero o

notizie di vario tipo (Twitter); trovare partner sentimentali e sessuali (Match.com, Tinder); ordinare un taxi (Uber); o prenotare alloggio (AirBnb).

Negli ultimi anni si è fatto un gran parlare della natura di tali piattaforme e delle loro conseguenze sociali, politiche ed economiche. Il teorico dei media Joss Hands ha definito le piattaforme come “moduli software disponibili online e basati sull’utilizzo di ‘cloud’ [nuvole informatiche] che agiscono come portale verso diversi tipi di informazione, con applicazioni che aggregano contenuti spesso generati dagli stessi utenti” [203, p. 1]. Nel suo recente libro *Platform Capitalism* Nick Srnicek ha descritto le piattaforme come “infrastrutture digitali che consentono a due o più gruppi di interagire. Essi quindi si posizionano come *intermediari* che riuniscono diversi utenti: clienti, inserzionisti, fornitori di servizi, produttori [...] e anche oggetti fisici.” [Srnicek 2016].

A dispetto delle differenze di scopo e di funzionalità tali piattaforme sono accomunate da un insieme di elementi: la loro dipendenza da dati e informazioni generate dagli utenti come espresso nel termine “user-generated content”; il loro alto grado di personalizzazione; la loro logica non solo connettiva ma anche aggregativa che permette ad esempio a persone con interessi simili di conoscersi o a produttori e consumatori in una determinata località di connettersi, o ancora agli inserzionisti pubblicitari di prendere di mira un mercato di nicchia (niche marketing); il carattere parzialmente chiuso o “recintato” di tali sistemi, come mezzo per ottenere “effetti rete” che ne favoriscono la crescita, e creare valore grazie al monopolio esercitato dalle compagnie digitali sui dati prodotti dagli utenti.

Le piattaforme online riflettono alcune tendenze che erano già insite nel post-fordismo e che vengono portate alle loro estreme conseguenze dal capitalismo digitale. In particolare esse cercano di rispondere all’estrema

instabilità e mutevolezza dell'economia contemporanea: costruendo sistemi capaci di intercettare in modo istantaneo a domande di consumo; sviluppando complesse forme di intelligence sul comportamento e le scelte di consumo degli individui; creando rapidamente nuovi servizi in risposta a nuovi bisogni (o per creare nuovi bisogni); ma anche "perturbando" mercati pre-esistenti attraverso nuove forme di intermediazione come espresso nell'idea di "disruption" usata per descrivere la logica di compagnie come Uber e AirBnB.

I partiti digitali riflettono diversi elementi di questa nuova logica di piattaforma che domina il mondo dei social e delle app. Il partito piattaforma è tale perchè integra nel suo funzionamento una serie di piattaforme online a partire dai social come Facebook e Twitter, per la comunicazione esterna, e vari servizi di messaggistica istantanea come WhatsApp e Telegram per la comunicazione interna. In secondo luogo essi sono partiti piattaforma perchè sviluppano essi stessi piattaforme dedicate di discussione e votazione: le tanto celebrate "piattaforme democratiche digitali" che sono diventate un simbolo del loro tentativo di costruire forme di democrazia diretta e partecipativa. Queste formazioni adottano la logica di raccolta e aggregazione dei dati degli utenti e di misurazione e previsione del loro comportamento tipica delle piattaforme online, ai fini della creazione del consenso e della mobilitazione politica. Inoltre in modo simile a quanto succede con compagnie come Facebook, Twitter, AirBnB, i partiti piattaforma acquistano un ruolo aggregativo, il tentativo di mettere insieme nello stesso "database" attorno a interessi, domande e desideri comuni, cittadini che si sentono altrimenti isolati e per questo motivo incapaci di incidere sui problemi che li affliggono.

Le piattaforme diventano per questi partiti non solo un'architettura partecipativa, ma un vero e proprio scheletro organizzativo che serve a sopperire alla mancanza di una solida impalcatura organizzativa quale quella

posseduta dei partiti e dei sindacati novecenteschi. Come vedremo nel corso di questo saggio, la nuova forma partito digitale combina elementi che in passato sono stati attribuiti a diverse tipologie di partito, e in particolare al partito di massa dell'era industriale e al partito televisivo dell'era neoliberista. Per usare un'espressione spesso utilizzata nel campo del software, si tratta di un partito "leggero ma potente": leggero come il partito televisivo, nella sua struttura di apparato, ma potente nella sua capacità di mobilitazione della base, in un modo che ricorda il ruolo della militanza nei partiti di massa. Questo carattere ibrido verrà descritto attraverso una serie di immagini spesso associate con la comunicazione digitale nell'era del web 2.0: nuvola, start-up e forum.

Il partito digitale è prima di tutto un *partito nuvola*, un partito leggero della leggerezza che hanno le piattaforme software digitali, accessibili da ogni dispositivo, e in cui la comunicazione digitale diventa sostitutiva dell'infrastruttura fisica, come quella di uffici, circoli e sezioni che caratterizzava i partiti tradizionali. In secondo luogo si tratta di un partito *startup*, una forma di organizzazione caratterizzata da crescita rapida e alta scalabilità, ma pure da alta mortalità. Infine è un *partito forum*, un'organizzazione che deve la sua energia alle discussioni e alle deliberazioni condotte dai propri iscritti sulle piattaforme decisionali e sui canali social collegati al partito. Questa leggerezza e flessibilità della nuova forma partito digitale presenta sia vantaggi che svantaggi. Da un lato esse consentono di incitare e incanalare l'entusiasmo della base, in modo simile a quanto succede con i movimenti sociali. Dall'altro lato esse rischiano di riprodurre e estremizzare alcune psicopatologie dell'era neoliberista e del suo individualismo.

L'aspetto radicale di questo nuovo modello di organizzazione politica consiste nella sua promessa di una democrazia digitale, più diretta e trasparente di quella offerta dai partiti tradizionali e dalle istituzioni.

L'innovazione portata dal digitale nel terreno della democrazia interna dei partiti politici non significa tuttavia che queste formazioni segnino la fine della rappresentanza politica, e l'emergere di una situazione di "orizzontalità" per usare un termine in voga presso fautori della democrazia digitale di fede libertaria. Al contrario la creazione di processi di democrazia dal basso è accompagnata dall'emergere di forme di leadership carismatica, come visto nel ruolo giocato in questi partiti da figure come Pablo Iglesias nel caso di Podemos e di Beppe Grillo nel Movimento 5 Stelle. Questo rafforzamento della base e del vertice del partito, l'emergere di una "superbase" che si specchia in un "iperleader" legati da un'alleanza spesso conflittuale, indebolisce invece le strutture intermedie, l'apparato di partito, sospettato di essere la sacca in cui si annidano i maggiori rischi di distorsione democratica.

Nelle prossime pagine queste caratteristiche del partito piattaforma verranno discusse esaminando una serie di livelli del partito politico che sono state tradizionalmente prese in considerazione dagli scienziati politici [Sartori 1982]: la struttura organizzativa dei partiti; il loro ruolo nella formazione delle politiche pubbliche; la selezione dei governanti; il processo di educazione e socializzazione politica; l'integrazione della cittadinanza nella partecipazione politica.



## **Tempo di crisi e di innovazione**

L'emergere di nuovi partiti, capaci di acquistare rilevanza a livello nazionale e di competere per il governo, costituisce un evento eccezionale e sorprendente. Eccezionale perché l'emergere di organizzazioni politiche di queste dimensioni è un evento estremamente raro da un punto di vista storico e che tende a coincidere con grandi sconvolgimenti sociali, e l'aprirsi di nuove "fratture" sociali, per usare l'espressione di Stein Rokkan [Lipset – Rokkan 1967] come quelle che determinarono l'emergere dei partiti di destra e di sinistra dell'era industriale. Sorprendente, perché negli ultimi anni in molti avevano ritenuto che la forma partito fosse destinata a un'inarrestabile declino.

Questa tesi si basava su due considerazioni. Da un lato, a causa della sua natura di organizzazione centralista e gerarchica per eccellenza, il partito politico veniva considerato fuori luogo in una società complessa e frammentata, e sospettosa di ogni forma di autorità politica. Dall'altro si credeva che in un mondo in cui lo stato-nazione appariva destinato all'estinzione a causa del processo di globalizzazione, il partito politico ovvero il mezzo tradizionale per conquistare il potere statale fosse destinato se non a scomparire quantomeno a una crescente irrilevanza.

Il ritorno prorompente del partito politico sulla scena pubblica, manifestato nella fondazione di nuovi partiti politici capaci di competere con i partiti tradizionali, dimostra quanto queste profezie sulla fine del partito

politico fossero erronee. Questo evento evidenzia che la profonda crisi politica ed economica che stiamo vivendo a partire dal crash finanziario del 2008 ha finito per creare una domanda per nuove forme di rappresentanza politica. È vero che lo slogan chiave dei movimenti di protesta del 2011 era il “no me representan” gridato dagli Indignados spagnoli e da simili movimenti. Tuttavia questo slogan non significava necessariamente, come sostenevano gli attivisti di fede anarchica, un rifiuto filosofico della rappresentanza politica, ma piuttosto una condanna delle forme di rappresentanza esistente, un messaggio che ne conteneva implicitamente un altro messaggio: “vorrei sentirmi rappresentato”.

La crisi del 2008 è lo sfondo negativo rispetto al quale bisogna comprendere questa nuova fioritura di partiti politici. Lo scoppio della bolla immobiliare, che era gonfiata oltre ogni limite durante gli anni 2000 ha generato la più grave crisi del capitalismo da quella del 1929. Questo evento ha innescato una reazione a catena, con una stretta di liquidità che ha portato al fallimento di 100.000 imprese solo in Italia; il licenziamento di milioni di persone; il congelamento dei salari per i lavoratori dipendenti; l'indebitamento astronomico delle casse dello stato, costretto a mettere le pezze allo sconquasso delle banche; il taglio di servizi pubblici fondamentali con i più deboli a farne le spese. A dieci anni di distanza dall'inizio della crisi non se ne vede ancora la fine. In Europa le politiche di austerità continuano a strozzare l'economia come visto nella deflazione registrata a fine 2016.

La crisi economica fa il paio con una profonda crisi politica, vista nella crescente sfiducia verso le istituzioni e verso i partiti tradizionali accusati di essere i primi responsabili per il crollo finanziario e per la politica di austerità che ha impoverito milioni di persone. Questa situazione si riflette in una serie di indicatori demoscopici: nella minore partecipazione al voto, come pure nella proporzione decrescente di voti che vanno ai partiti mainstream, e nei tassi bassissimi di fiducia nei governi e nei partiti politici.

Alla radice di questa crisi è la condizione post-democratica, per usare le parole di Colin Crouch [Crouch-Paternò 2003], che vivono le nostre democrazie, in cui i politici vedono con sospetto la sovranità popolare, e demandano scelte politiche fondamentali a lobby e “esperti” che decidono a porte chiuse. In questa situazione, i cittadini sospettano la politica, non per un odio verso la politica in quanto tale – come la definizione di “anti-politica” spesso usata dai rappresentanti dell’establishment vorrebbe far credere - ma perché comprendono che la politica contemporanea è volta al tradimento della sovranità popolare e produce disastri economici e sociali.

Questo panorama di crisi convergenti è una condizione di possibilità per l’emergere dei partiti digitali. È il vuoto creato dal crollo del sistema economico e politico neoliberista a fargli spazio. Tuttavia per comprendere la loro nascita è anche necessario tenere in considerazione altre dinamiche di trasformazione che hanno avuto luogo negli ultimi anni, e che permettono di spiegare l’aspetto positivo, l’elemento di speranza e di proiezione verso il futuro che viene incarnato da queste formazioni. Alla radice di questi partiti vi è infatti non solo la disperazione e l’ansia di fronte ai fallimenti del sistema economico e politico, ma anche un entusiasmo: l’entusiasmo verso le nuove forme di comunicazione, i nuovi linguaggi, le nuove pratiche sociali e forme di organizzazione che stanno emergendo nell’era digitale. Gli attivisti di queste formazioni hanno visto in questo nuovo spazio il luogo dove costruire una “nuova politica”: una politica che risponda alla crisi della rappresentanza utilizzando le tecnologie digitali per costruire nuove forme di partecipazione democratica.

È significativo il fatto che il 2007, l’anno iconico che segna l’inizio della crisi è stato pure l’anno di lancio del primo iPhone, il dispositivo tecnologico che più di ogni altro è divenuto l’oggetto simbolo dell’era dei social e delle app. La diffusione di nuovi strumenti (smartphones, internet, tablet), di nuovi servizi (social media), di nuovi linguaggi e generi di espressione

(meme, tweet, post, blog collettivi) hanno generato un forte interesse e entusiasmo, che spesso si combina con un vero e proprio tecno-ottimismo, un elemento fondamentale per capire l'immaginario di questi partiti.

Il tecno-ottimismo è una visione culturale che vede la tecnologia come un mezzo di liberazione e di miglioramento della condizione umana. Si tratta di un orientamento che affonda le sue radici agli albori della rivoluzione informatica negli anni Sessanta e Settanta, e nelle comunità di ingegneri e programmatori che emersero in università come l'MIT e Stanford, e in distretti produttivi come la Silicon Valley. La sua manifestazione più radicale è visibile nella cultura hacker, e nei suoi valori di autonomia, trasparenza e partecipazione, nel suo sospetto dell'autorità e nella sua visione dell'informazione come un bene pubblico. Questo orientamento ha limiti evidenti. In particolare il suo individualismo e anti-autoritarismo lo accomunano al neoliberismo. Inoltre si scontra con il fatto che la rete è oggi dominata da grandi compagnie con tendenze monopoliste come Google, Amazon, Facebook, Apple e Microsoft. Tuttavia è evidente che il tecno-ottimismo contenga anche un elemento di verità nella sua celebrazione delle nuove possibilità di organizzazione offerte dalla tecnologia digitale.

Un entusiasmo tecno-utopico riguardo alle possibilità emancipatrici della tecnologia digitale mutuato dalla cultura hacker e da gruppi come Anonymous era già visibile nei "movimenti delle piazze" del 2011: le insurrezioni della primavera araba, gli Indignados in Spagna e in Grecia, e il movimento di Occupy Wall Street negli Stati Uniti e altri paesi. Questi movimenti hanno usato social come Facebook e Twitter come piattaforma di mobilitazione, sopperendo in tal modo alla loro mancanza di risorse economiche e solide strutture organizzative, quali quelle possedute dalle organizzazioni novecentesche. Queste mobilitazioni hanno nel lungo periodo dimostrato evidenti debolezze, con la fase di entusiasmo, seguita a corto

giro, da ondate di delusione e repressione poliziesca. Però hanno anche fornito la dimostrazione più evidente del potenziale organizzativo insito in queste tecnologie.

Nei partiti digitali il tecno-utopismo si manifesta soprattutto nella loro visione di una democrazia digitale, ovvero una democrazia mediata dalle tecnologie digitali. Molti di questi partiti, il partito pirata e il movimento 5 stelle hanno spesso celebrato il fatto di essere “partiti rete” o “partiti digitali”, o di rappresentare “il popolo del web”. Essi hanno presentato la rete come uno spazio più autentico rispetto a quello offerto dalla democrazia rappresentativa, uno spazio in cui vige ancora il fondamentale principio democratico che “uno vale uno”, come proposto dai grillini. Inoltre essi hanno creato nuove piattaforme decisionali online che utilizzano la logica di conversazione e interazione dei social per costruire nuove forme di partecipazione al processo politico.

Per comprendere la natura dei partiti digitali è necessario comprendere il ruolo ideologico giocato da questa visione tecno-ottimista della democrazia digitale, ma anche le sue contraddizioni interne. Per i sostenitori più radicali e libertari di questa idea, la democrazia digitale dovrebbe significare un superamento della rappresentanza, con i comuni cittadini responsabili di prendere tutte quelle decisioni che in questo momento vengono delegate ai loro rappresentanti. Per altri si tratta invece di uno strumento di consultazione, con cui la dirigenza dei partiti sonda i voleri della base, e in cui la base può esprimere il proprio dissenso, ma senza pensare che questo porti a un superamento complessivo della rappresentanza. La seconda visione è come vedremo quella che si avvicina di più alla realtà dei partiti digitali, e alla natura della loro struttura organizzativa.

## Dal partito di massa al partito televisivo

Spesso per capire il significato di nuovi fenomeni politici e sociali è necessario osservarli in prospettiva storica, confrontandoli con simili fenomeni in ere precedenti, e valutando quali siano effettivamente gli elementi di novità che essi manifestano. I partiti digitali sono la manifestazione contemporanea di una categoria di fenomeni che ha una storia lunga e complessa. Volendo si potrebbe risalire addirittura all'Antica Roma in cui la repubblica fu dominata dagli scontri tra diverse fazioni politiche, spesso descritte come "partiti": il fronte plebeo dei Populares e quello patrizio degli Optimates. Tuttavia il partito politico, come forza organizzata e mezzo di partecipazione popolare alla politica emerge solo agli albori dell'era moderna, al tempo delle grandi rivoluzioni democratiche del Settecento e dell'Ottocento che portarono alla costituzione dei moderni stati-nazione liberal-democratici.

I primi esempi di partito politico dell'era moderna includono i Giacobini, la fazione che dominò la Rivoluzione Francese durante il regno del terrore, i Whig, il primo partito liberale in Gran Bretagna, e i federalisti di Alex Hamilton e i repubblicani di Jefferson e Madison negli Stati Uniti. Si trattava di partiti molto meno strutturati rispetto a quelli del Novecento, che si costituivano come club o società politiche, gruppi di dibattito che si riunivano in luoghi specifici, come gli ex-conventi requisiti da cui diversi partiti della rivoluzione francese presero il loro nome. Era guardando a questi partiti primordiali, antenati dei partiti contemporanei, che Edmund

Burke il famoso deputato e filosofo inglese contemporaneo della rivoluzione francese definì il partito politico come “un’organizzazione votata all’ottenimento di beni pubblici” [Burke 1963]. Più di un secolo dopo il sociologo tedesco Max Weber, il teorico della burocratizzazione della società, propose una definizione ben più pessimistica del partito politico come “un’associazione basata su un’adesione libera, costituite al fine di attribuire ai propri capi una posizione di potenza all’interno di un gruppo sociale e ai propri militanti attivi le possibilità per il perseguimento di fini oggettivi, o per il perseguimento di vantaggi personali, o per tutti e due gli scopi” [Weber 1995].

Il tipo di partito che Weber aveva in mente formulando questa definizione era il “partito di massa” che all’inizio del Novecento aveva ormai sostituito il “partito dei notabili” dell’Ottocento. Il partito di massa, una categoria a cui corrispondono i maggiori partiti social-democratici e conservatori europei del secolo scorso (in Italia la DC e il PCI e in Germania la SPD e la CDU) contiene una serie di elementi chiave: una base numerosa di tesserati che contribuisce al funzionamento del partito sia finanziariamente che con la propria militanza politica; una struttura burocratica permanente occupata da un personale politico professionalizzato; una struttura organizzativa fortemente gerarchica e centralizzata; un’articolazione territoriale forte e capillare; un’integrazione verticale di altre strutture culturali, e sociali connesse al partito; un chiaro radicamento di classe (la classe lavoratrice per la sinistra e la borghesia per i partiti conservatori); un esplicito orientamento ideologico che orienta le politiche e ha un carattere persistente [Duverger – Cambieri Tosi 1961].

Il partito massa era dunque come descritto da Marco Revelli nel suo libro *Finale di Partito* [2013] un perfetto specchio della società industriale, con la sua tendenza “al gigantismo, a incorporare masse ampie di uomini in modo stabile, sistemandoli in strutture solide e permanenti”. Il partito era

concepito come una fabbrica, in cui la politica doveva essere prodotta attraverso un “lavoro politico” collettivo, come se si trattasse di una sorta di manifattura, ispirata ai criteri tayloristi di efficienza e razionalizzazione. In questa struttura i militanti erano l’equivalente dei lavoratori nella catena di montaggio, i quadri locali i tecnici della produzione, e il comitato centrale, l’organo di direzione dell’impresa. Il partito come un “moderno principe” [Gramsci 1975, p. ??] per usare l’espressione di Antonio Gramsci: un centro nevralgico attraverso cui coordinare l’azione politica, conquistare lo stato e al contempo controllare la società, seguendo la logica dell’integrazione verticale della grande fabbrica fordista.

Questo modello organizzativo entrò in crisi a causa di una serie di profonde trasformazioni economiche e culturali, che cominciarono a svilupparsi a partire dagli anni Settanta. La crisi petrolifera e il rallentamento dell’economia misero in crisi non solo il modello di accumulazione del capitalismo fordista, ma accelerarono anche la transizione verso un’economia dei servizi che trasformò profondamente la struttura di classe, indebolendo la classe operaia e la vecchia borghesia, che avevano costituito le basi dei partiti di massa. Inoltre i nuovi movimenti di protesta, le proteste studentesche del 1968, i movimenti ecologisti, femministi, e di protesta urbana erano il segnale della crescente complessità della società, e dell’emergere di nuovi attori e domande che il partito di massa non riusciva più a integrare. Un ulteriore colpo al modello organizzativo dal partito di massa fu infine inferto dal crescente individualismo e consumismo dell’era neoliberista: quanto di più lontano dell’etica collettivista e doverista della militanza politica dell’era industriale.

La crisi del partito di massa aprì la strada a una nuova forma partito che nella scienza politica è stata discussa attraverso una serie di concetti: “partito d’opinione”, il “partito professionale-elettorale”, [Panebianco, 1982, p. 77] il “partito pigliatutto”, [Kirchheimer 1971, p. 243] il “partito cartello”



[Katz-Mair 1995] e il “partito televisivo” [Novelli 2004]. Nonostante le differenze che esistono tra queste definizioni, e il modo in cui fanno riferimento a fenomeni in parte diversi, esse possono essere lette come termini che designano diversi aspetti del medesimo fenomeno: l’emergere di una nuova forma partito post-fordista che fece saltare alcuni degli assunti fondamentali del partito di massa.

Il “partito televisivo” - questo è il termine che preferisco adottare in questa analisi – non è solo un partito per cui la televisione, piuttosto che la stampa o il quotidiano di partito, diventa il canale fondamentale di comunicazione con l’elettorato e la militanza, ma anche un partito che comporta un ribaltamento complessivo dell’assetto organizzativo del partito di massa. Primo, si tratta di un partito che perde il sostegno di una base attiva di militanti e che vede contrarre il numero di iscritti. Secondo, è un partito che non ha più la burocrazia e la struttura pesante del partito di massa, ma una struttura leggera che assomiglia sempre più a un comitato elettorale, come espresso dal concetto di partito “professionale-elettorale”. Terzo, si tratta di un partito che al contrario del partito di massa, non ha più basi sociali chiaramente definite, e cerca dunque opportunisticamente di pescare i propri voti in diversi settori socio-demografici, ragion per cui viene anche descritto come “partito pigliatutto”, o ancora come “partito di opinione” non più basato su interessi economici predefiniti, ma su desideri e opinioni mutevoli.

Il partito televisivo è una tipologia di partito politico che gli italiani conoscono bene perché è quello che ha contraddistinto la discesa in campo di Silvio Berlusconi e del suo “partito-azienda” Forza Italia. Per questo partito gioca un ruolo centrale il processo mediatico, l’accesso alla televisione, e il suo potere di influenza sulla popolazione, garantito nel caso di Berlusconi dalla sua proprietà di metà delle frequenze televisive nazionali. È pure un partito che introduce una forte personalizzazione della politica, in

cui il volto del leader, trasformato in una sorta di attore nello spettacolo politico, diventa l'elemento centrale di riconoscibilità, e il mezzo di costruzione di una connessione sentimentale – per usare il termine di Antonio Gramsci [1975, pp. 1505-1506] – tra i cittadini e il partito. È attraverso la televisione, la partecipazione assidua ai talk show, e le apparizioni in programmi di intrattenimento dei propri leader, che il partito televisivo sopperisce alla perdita della base, alla presenza di una militanza attiva e radicata nella società.

Seguendo l'analisi di Revelli, il partito televisivo manifesta la trasformazione del modo di produzione in una società post-fordista. Questo partito non somiglia più alla fabbrica fordista, ma piuttosto alle grandi imprese di servizio e in particolare quelle di comunicazione e pubblicitarie e che costituiscono la punta di diamante dell'economia dei servizi dell'era post-industriale. È significativo che Silvio Berlusconi abbia fondato Forza Italia sulla rete territoriale della sua concessionaria pubblicitaria Publitalia e sulla potenza di fuoco mediatica dei suoi canali televisivi.

Il partito televisivo introietta le tecniche del marketing e della pubblicità, per comprendere e manipolare i desideri della popolazione. È un partito che se perde il suo funzionariato, si dota di un piccolo esercito di consulenti per la comunicazione, sondaggisti e spin doctor. Esso vede la politica, come un'estensione della sfera del consumo, un "mercato elettorale", che può essere trattato alla stregua del mercato di beni e servizi, e in cui l'area strategica è rappresentata dal voto moderato. Si tratta pure di un partito che genera un'attitudine fortemente passiva da parte dell'elettorato, che ricorda la spettorialità del mezzo televisivo, con i telespettatori inchiodati al proprio divano; un partito che, trasformando la politica in spettacolo, porta la cittadinanza all'apatia e alla disillusione.

L'ascesa del partito televisivo spiega la condizione di crescente distacco

tra la cittadinanza e le istituzioni, che costituisce la condizione di partenza per lo sviluppo dei partiti piattaforma. La crisi della rappresentanza non è un caso fortuito ma la conseguenza dell'erosione di quella partecipazione di massa alla vita di partito che nell'era industriale, costituiva un fondamentale anello di congiunzione tra la popolazione e il processo politico. Questa condizione si combina a una situazione in cui le proposte programmatiche dei partiti politici diventano sempre più simili l'una dall'altra, indebolendo l'identità dei partiti e quindi pure la loro capacità di entusiasmare l'elettorato, per non parlare della militanza.

Questa tendenza si è manifestata in maniera evidente nel crollo degli iscritti ai partiti politici registrato negli ultimi decenni. Se la Democrazia Cristiana e il Partito Comunista arrivarono a contare ciascuno oltre due milioni di iscritti nel loro momento di massima, i partiti della Seconda Repubblica, e in particolare Forza Italia, i Democratici di Sinistra e il Partito Democratico – si sono attestati su poche centinaia di migliaia di iscritti. Simile è la situazione in altri paesi come la Gran Bretagna, in cui dopo aver toccato un picco di milione di iscritti negli anni Cinquanta, il Labour Party è crollato a meno di 200.000 membri durante la leadership di Tony Blair.

L'emergere dei partiti piattaforma va intesa come una reazione a una situazione politica in cui l'ascesa del partito televisivo è coincisa con un'erosione delle forme di partecipazione di massa alla democrazia interna dei partiti, e con una omogeneizzazione dell'offerta politica, che nel loro complesso hanno determinato una crisi della rappresentanza, la percezione vissuta da settori crescenti della popolazione di non avere voce né scelta sulle decisioni politiche. Il partito piattaforma si pone come una soluzione a tale crisi, ma non per mezzo di un ritorno, peraltro impossibile, al paradigma del partito di massa, ma piuttosto attraverso la costruzione di nuove forme di partecipazione di massa supportate dalla nuova funzionalità collaborative delle tecnologie digitali.

## Leggero ma potente

Il partito piattaforma è un partito che riflette la natura della società digitale. Così come il partito massa era il riflesso della società industriale, e il partito televisivo la traduzione politica della logica dell'era post-industriale, così il partito piattaforma riflette la logica produttiva, di consumo, di relazione e organizzazione di un'era caratterizzata dalla penetrazione della tecnologia digitale in ogni aspetto della nostra vita. Questo non significa che sia la semplice trasposizione di logiche tecnologiche e commerciali alla sfera politica, ma piuttosto che esso fa i conti con la trasformazione radicale della società e le condizioni che essa determina per lo sviluppo dell'azione politica. Per comprendere questa analogia tra le nuove forme di produzione, di consumo e di relazione della società digitale e i partiti piattaforma, vale la pena procedere a una breve ricostruzione della storia dei tre partiti presi ad esempio in questo libro e delle loro principali caratteristiche.

Il Movimento 5 Stelle nasce nel 2009 sulla scorta di una serie di iniziative lanciata a partire dalla fine degli anni duemila dal comico Beppe Grillo, tra cui il Vaffanculo Day del 2007, e le liste civiche Amici di Beppe Grillo. Le sue risorse iniziali consistevano nella visibilità di Beppe Grillo e nella sua reputazione di nuovo Savonarola castigatore del malcostume politico e della corruzione guadagnata in molti anni di lavoro come satiro d'assalto in una serie di programmi televisivi e tour teatrali di grande successo. A questo capitale di credibilità si aggiunge il supporto tecnico e organizzativo della Casaleggio Associati un'impresa di consulenza digitale, guidata dal cofondatore del movimento Gianroberto Casaleggio. Il megafono del

movimento è il blog di Beppe Grillo, [beppegrillo.it](http://beppegrillo.it), uno dei più letti al mondo. La sua rete organizzativa si sostiene su gruppi locali, organizzati attraverso MeetUp, un servizio online che facilita incontri faccia-a-faccia di persone che condividono interessi comuni. La piattaforma programmatica del partito è altamente eclettica e combina tematiche di sinistra – la difesa dell’ambiente, la giustizia sociale, il reddito di cittadinanza – con tentativi opportunisti di conquistare il voto di destra, specie sulla questione dell’immigrazione.

Fondamentale per questa formazione è come noto, la democrazia digitale, presentata come strumento per saltare l’intermediazione dei partiti, anche dato che il 5 Stelle insiste sul fatto di non essere un partito ma un movimento. Sin dai suoi albori il M5S ha convocato una serie di consultazioni online, con votazioni sui candidati a livello locale e nazionale (le comunali, le parlamentarie ma pure le quirinarie per scegliere il candidato da appoggiare come presidente della repubblica), e referendum online su una serie di questioni, ad esempio l’espulsione di rappresentanti accusati di averne violato il regolamento. Più recentemente il M5S ha creato Rousseau un sistema di discussione e votazione che viene descritto come il “sistema operativo del movimento 5 stelle” e contiene un insieme di funzionalità, come ad esempio la partecipazione alla scrittura di leggi nazionali, regionali, europee, la formulazione di proposte di legge da parte degli iscritti, e la votazione su liste elettorali, incarichi interni o temi specifici.

Il Movimento 5 Stelle ha vissuto una crescita rapidissima di consenso, che lo posiziona in recenti sondaggi appaiato con il Partito Democratico, con circa il 30% dei voti. Questa traiettoria comincia con una serie di buoni risultati a livello locale nel 2012, quando Federico Pizzarotti viene eletto come sindaco di Parma; continua con le elezioni nazionali del 2013, in cui il partito ottiene il 25.55% dei seggi in Camera dei Deputati; e culmina nelle elezioni locali del giugno 2012, in cui arrivano i primi successi nelle grandi

città, con l'elezione di Virginia Raggi come sindaca di Roma e di Chiara Appendino a Torino.

Una simile traiettoria di rapida e tumultuosa crescita è stata vista anche nel caso di Podemos. Podemos nasce nel marzo 2014 per iniziativa del ricercatore di scienza politica Pablo Iglesias Turrion, sostenuto da un gruppo di colleghi e compagni che orbitano attorno all'Università Complutense di Madrid, tra cui Juan Carlos Monedero, Inigo Errejón, e vari gruppuscoli provenienti dalla sinistra radicale e dai movimenti sociali, tra cui la formazione trotskista Izquierda Anti-Capitalista. Il partito si presenta come rappresentante dentro le istituzioni della domanda di un radicale cambiamento politico espresso dal movimento degli indignati, anche noto come 15-M per la sua data di inizio, il 15 maggio 2011. La formazione capitalizza lo *status* di celebrità televisiva guadagnato da Iglesias, attraverso con la sua conduzione del videoblog auto-prodotto *la Tuerka*, e una serie di apparizioni come ospite e analista politico in una serie di talk shows su canali televisivi nazionali.

La sua forza comunicativa, oltre alla presenza martellante nelle televisioni nazionali, è dovuta anche all'uso creativo delle reti sociali come Twitter e Facebook dove Podemos presto il primo partito spagnolo per seguito. Inoltre la formazione si dota presto di una serie di strumenti di democrazia digitale, come mezzo per dare voce alla base del partito, i cui iscritti arrivano a toccare 450.000 persone a fine 2016. Il suo sito ospita un'area di discussione di politiche e proposte, Plaza Podemos, e un'area di votazione, Participa, in cui vengono prese decisioni importanti, come quelle sullo statuto del partito, sugli incarichi interni, su candidati e alleanze.

La forza elettorale di Podemos si dimostra sin dalle elezioni europee del 2014, in cui ottiene l'8% dei voti e cinque europarlamentari ad appena due mesi dalla sua fondazione. Nelle elezioni locali del 2015 a Barcellona e Madrid vengono elette due sindache, Ada Colau e Manuela Carmena sostenute da liste civiche appoggiate da Podemos. Nelle elezioni

parlamentari del dicembre 2015 e giugno 2016, Podemos si posiziona come terzo partito a ridosso del PSOE e davanti all'altro nuovo partito della politica spagnola, la formazione centrista Ciudadanos. Con l'appoggio esterno garantito dai socialisti PSOE al nuovo governo di Mariano Rajoy appoggiato dal Partito Popolare e da Ciudadanos a fine 2016, Podemos si trova ora ad essere il principale partito d'opposizione.

I partiti pirata sono formazioni sorte in diversi paesi, ma che hanno avuto un successo significativo solo in alcuni paesi del Nord Europa, Svezia, Islanda, e Germania. Questi partiti nascono verso la fine degli anni 2000 sulla scorta di una serie di movimenti di opinione e di protesta, come quello contro la chiusura del server Pirate Bay in Svezia, e di difesa al diritto di rivelare informazioni riservate di interesse pubblico, come fatto da Wikileaks. La piattaforma programmatica dei pirati si incentra sulla questione dei "diritti digitali": la riforma del diritto d'autore e dei brevetti; la difesa libertà d'espressione; e la domanda di trasparenza da parte dei governi e delle grandi compagnie. Rispetto a 5 Stelle e a Podemos l'ideologia del partito è fortemente libertaria, di un libertarismo mutuato dalla cultura hacker.

La visione della democrazia digitale segue la filosofia della "democrazia liquida", un modello in cui i cittadini possono valutare se esercitare direttamente il proprio voto o delegarlo a una persona di fiducia, come nel sistema nel Liquid Feedback sviluppato nel 2009 da alcuni attivisti del partito pirata tedesco. Nonostante l'ethos hacker e anarchico, anche questa formazione ha leader carismatici come Birgitta Jonsdottir in Islanda e Rick Falkvinge in Svezia, che sono diventati figure molto note sui media nazionali e internazionali.

La performance elettorale dei partiti pirata è stata minore rispetto a quelli del 5 Stelle e di Podemos anche a causa del loro carattere single-issue, focalizzato sulle questioni dei diritti digitali e quindi destinato a attrarre solo alcuni settori della popolazione. Gli eventi più importanti comprendono le

elezioni europee del 2010 specie in Svezia dove il partito ottiene il 7% dei voti e un seggio per il suo candidato Christian Engström; alcuni risultati apprezzabili in elezioni locali in Germania nel 2011 e nel 2012, dove però il partito è stato vittima di scandali e dispute interne, e le recenti elezioni parlamentari in Islanda in cui il partito ha ottenuto il 14% dei voti.

La storia di questi partiti riflette alcune caratteristiche importanti per comprendere la nuova forma partito digitale che essi manifestano. Essi si caratterizzano per quattro elementi fondamentali: la rapida crescita che ha pochi termini storici di paragone; la loro struttura organizzativa leggera; la forte partecipazione dal basso che ne garantisce la forza impressionante; la presenza di leader carismatici che diventano simboli riconosciuti del movimento. Il partito piattaforma si sostiene su una struttura ibrida che incorpora elementi organizzativi e logiche politiche solitamente associate con tipologie diverse di partito politico, e in particolare con il partito massa e il partito televisivo. Da un lato il partito piattaforma assomiglia al partito di massa nell'importanza che assegna alla militanza. Dall'altro tuttavia questa nuova forma partito è caratterizzata da un impianto leggero, da un ethos anti-burocratico, e da una grande forza mediatica, che richiama più da vicino il partito televisivo.

Partiamo dalle somiglianze e differenze con il partito di massa. Il partito piattaforma è caratterizzato da un "ritorno alla base", o un "ritorno alla militanza", la ricerca di un nuovo radicamento in una base militante, capace di fare da ponte tra il partito e la società, che richiama la storia dei partiti massa dell'era industriale e della loro visione della militanza come elemento centrale dell'agire politico. La partecipazione dal basso è l'elemento che ha consentito a queste formazioni l'impressionante capacità di mobilitazione che essi hanno dimostrato, non solo a livello delle discussioni sui social, ma in grandi eventi di piazza. Questi partiti offrono una risposta all'insoddisfazione diffusa nella popolazione rispetto alla passività del partito televisivo.



*Tabella 1. Comparazione caratteristiche del partito massa, televisivo e piattaforma*

	<b>Partito Massa</b>	<b>Televisivo</b>	<b>Piattaforma</b>
<b>Struttura</b>	Pesante	Leggera	Molto leggera
<b>Partecipazione</b>	Forte e omogenea	Limitata	Intensa e creativa
<b>Media di riferimento</b>	Stampa	Televisione	Internet

Tuttavia emergono alcune importanti differenze tra partito massa e piattaforma che riflettono le grandi trasformazioni tecnologiche e sociali che sono sopravvenute negli ultimi decenni.

In primo luogo, differentemente dal partito massa il partito piattaforma non ha quella infrastruttura imponente, quel numeroso funzionariato numeroso, quella presenza capillare in ogni borgo e in ogni frazione, che rendeva il partito di massa la proiezione politica del modo di produzione fordista. Il partito piattaforma è un partito agile, la cui struttura organizzativa è estremamente leggera, e che ha per lo più forme deboli di articolazione territoriale. In secondo luogo, rispetto al carattere del partito di massa come sistema chiuso e ad integrazione verticale, che tenta di racchiudere dentro di sé e le sue ramificazioni tutte le componenti del “ciclo produttivo” politico, per seguire l’analisi che ne fa Marco Revelli, il partito piattaforma è un sistema osmotico che opera in connessione con e sulla scorta di altri movimenti sociali e di opinione. Invece di essere un mezzo di controllo sulla società civile, il partito diventa piuttosto una proiezione politica dei movimenti e delle loro domande. Quarto, il partito piattaforma non è un partito di classe, ma piuttosto un partito, che nel contesto della sua

trasversalità unisce frazioni di classe unite attorno a una serie di domande chiave e alla identificazione con il leader. Quinto, non è un partito ideologico, o quantomeno non è ideologico nel senso stretto e novecentesco del termine, perché non ha una visione messianica di lungo periodo sul cambiamento della società, ma piuttosto domande da realizzare nel medio-breve termine e una predilezione per questioni concrete e immediate.

Per certi aspetti il partito piattaforma potrebbe dunque apparire come una versione estremizzata del partito televisivo e delle sue patologie. Del partito televisivo esso condivide l'agilità, la malleabilità, la capacità di rispondere in tempo reale ai sentimenti dell'opinione pubblica e talvolta pure l'opportunismo. Similmente al partito televisivo, il partito piattaforma ha un forte carattere mediatizzato e personalizzato. Esso utilizza un sistema di media ibridi, non solo internet, ma pure la televisione e i giornali, come canale per costruire un contatto diretto tra elettori e eletti. È un partito inoltre, che assomiglia al partito televisivo nel modo in cui cerca continuamente di analizzare, misurare e predire, le opinioni e gli umori cangianti della società, utilizzando a tale scopo anche le reazioni degli utenti ai messaggi veicolati sui social, in cui le metriche dei like, e dei retweet diventano indicatori istantanei degli umori dell'opinione pubblica.

La differenza più evidente tra partito televisivo e partito piattaforma sta nel loro media di riferimento: la televisione per il primo e internet per il secondo. Tuttavia questa differenza ne solleva una ben più importante, ovvero il modo in cui l'adozione entusiastica di internet e delle tecnologie digitali da parte di questi partiti è vista soprattutto come mezzo per reintrodurre quell'elemento di partecipazione di massa che il partito televisivo aveva finito per soffocare. Se il partito televisivo propone una politica spettacolo, che rende l'elettore puro spettatore, il partito propone un ethos di partecipazione attiva, o verrebbe da dire interattiva, come quella che corrisponde all'esperienza comunicativa dell'era dei social e delle discussioni accese che lì si sviluppano.

Per ricapitolare potremmo dire, usando un'espressione spesso utilizzata in riferimento a software e sistemi operativi, che il partito piattaforma è un partito leggero ma potente; leggero nel suo scheletro organizzativo, ma potente nella profondità e intensità della partecipazione degli iscritti; agile al vertice ed energico alla base. Esso così mette assieme due elementi che apparivano inconciliabili nei partiti del passato, anche se erano la cifra della struttura organizzativa dei movimenti sociali: una struttura direttiva agile, e una base militante attiva. Questa struttura ibrida del partito digitale è visibile in diversi "volti" del partito piattaforma che corrispondono a diversi aspetti del suo funzionamento: la sua struttura organizzativa estremamente leggera che lo rende simile alle nuvole informatiche; la sua crescita esplosiva, che lo rende simile alle compagnie startup dell'economia digitale; il suo ruolo come arena di intensa discussione e forte coinvolgimento che lo rende simile ai forum online.

## Nuvola/startup/forum

Tre immagini, oltre a quella della piattaforma usata come *Leitmotiv* di questo saggio, possono servire a catturare diversi aspetti del partito digitale, e della sua natura leggera ma potente: il partito nuvola, il partito start-up e il partito forum.

Se il partito televisivo è stato descritto usando la metafora della società liquida coniata da Zygmunt Bauman [2012] come un “partito liquido”, il partito piattaforma, potrebbe essere descritto come un “partito gassoso”. Si tratta di un partito che opera in un contesto di estrema leggerezza e mutevolezza, la cui forma ricorda quella delle nuvole digitali del cloud computing, memorie di massa remote, in cui vengono archiviati i dati prodotti dagli utenti, rendendo così accessibili online da qualsiasi dispositivo e luogo di accesso. Il partito piattaforma è dunque un *partito nuvola*, che come le nuvole informatiche è caratterizzato da un alto livello di astrazione funzionale; un partito radicalmente virtualizzato, smaterializzato e delocalizzato. Un partito che si manifesta non negli uffici, nelle sezioni e nei circoli, quei luoghi fisici che costituivano i nodi centrali della struttura burocratica del partito di massa, ma piuttosto in “siti” virtuali, che spesso alludono apertamente al fatto di essere sostitutivi di tali luoghi fisici.

Questa virtualizzazione e delocalizzazione del partito ha conseguenze importanti per l'esperienza partecipazione politica. Da un lato, tale esperienza diventa più individuale, perché gli iscritti possono accedere agli

spazi di discussione, deliberazione e contribuire all'attività di agitazione e propaganda da qualsiasi punto spaziale o temporale. Questo può avere conseguenze pericolose in termine di crescente individualizzazione e isolamento dei partecipanti, ma pure di banalizzazione dell'agire politico. Se al tempo del partito massa questioni importanti venivano lungamente discusse in assemblee locali e nazionali, tra persone che condividevano impegno politico quotidiano e conoscevano l'identità, la storia e la posizione politica degli altri partecipanti, la partecipazione digitale isola i partecipanti, che sono connessi a migliaia di altre persone ma pure soli davanti allo schermo.

Tuttavia ci sono anche degli elementi positivi e con potenziale di democratizzazione in questa trasformazione. Il fatto che la presenza fisica non sia più la condizione irrinunciabile per partecipare all'attività politica significa un abbattimento dei "costi della partecipazione", ovvero le risorse che i partecipanti devono spendere per partecipare (tempo, energie, costo trasporti, ecc.) all'attività politica, un problema importante in una società frenetica e di iperlavoro, e quindi una più alta probabilità di coinvolgimento, almeno per coloro che hanno accesso alla tecnologia digitale e alle conoscenze necessarie per utilizzarla.

Il partito piattaforma è pure un *partito startup*. Tale partito condivide il rapido tasso di crescita delle startup, compagnie emergenti alla ricerca di un nuovo modello di business, note per la loro scalabilità, ovvero il modo in cui esse possono compiere salti di scala in un breve lasso di tempo. Questa dinamica è dovuta alla somiglianza di questi partiti ai movimenti sociali, ragion per cui essi vengono descritti spesso anche come "partiti-movimento", ma pure al carattere "gassoso" e estremamente flessibile di tali formazioni che deriva dalla loro assenza dell'infrastruttura organizzativa pesante propria dei partiti di massa dell'era industriale che abbiamo precedentemente discusso. Come le startup tuttavia è pure caratterizzato da

un alto grado di “mortalità infantile”. Molti sono i partiti digitali che vengono costituiti, ma spesso sono pochi quelli che riescono a maturare dalla condizione di startup a quella di compagnia di compagnia ben avviata. E perlopiù si tratta, come succede per le startup, proprio di quelli che sono riusciti a raggiungere tassi di crescita da capogiro nei primissimi mesi di attività.

Decisiva per il successo di queste formazioni è l’operazione di lancio pubblico e la creazione di un’atmosfera di sostegno entusiastico. Questa operazione avviene spesso sulla scorta di gruppi di opinione e di simpatizzanti creati attraverso la costituzione di media alternativi, come successo con il blog di Beppe Grillo, con il videoblog della Tuerka, e con la miriade di blog e siti della galassia pirata. Questa in fine dei conti è pure la dinamica che ha facilitato la cavalcata di Donald Trump verso la Casa Bianca, che ha trovato una base militante nel pubblico della cosiddetta Alt-Right, la nuova estrema destra aggregatasi attorno a siti alternativi di informazione come Breitbart News.

Per trasformare questi gruppi di opinione, in un bacino di mobilitazione i partiti piattaforma lanciano campagne lampo che ricordano da vicino quelle dei movimenti di protesta, in prossimità di grande manifestazioni. Inoltre cercano di suscitare l’entusiasmo della base, usando una comunicazione ad alto contenuto emozionale sui loro canali social, e attraverso operazioni simboliche che dimostrano il supporto di cui godono. Ne sono esempio manifestazioni di piazza come il V Day del Movimento 5 Stelle, o il modo in cui Podemos condizionò il suo lancio al raggiungimento di 50.000 firme di sostegno che furono ottenute in un solo giorno, contribuendo a generare grandi aspettative sulla forza del partito.

Il partito digitale è infine una forma partito il cui successo dipende fortemente dal grado di partecipazione dei propri sostenitori, e dalle

discussioni che essi sviluppano sulle sue piattaforme organizzative e comunicative. Si tratta di un *partito forum*, per fare riferimento ai forum elettronici da cui si sono sviluppati i social, che diviene il luogo di un'assemblea permanente in cui i temi più diversi vengono discussi dai militanti, dai fatti del giorno, a questioni di strategia politica, fino a incarichi, candidature e programmi. È evidente che queste forme di partecipazione seppur talvolta non ancora paragonabili quantitativamente a quelle del partito di massa, siano qualitativamente più intense, perché più ampia è la gamma di azioni che possono essere intraprese dagli iscritti, e come vedremo nel prossimo capitolo più forte il loro potere di incidere sulle decisioni del partito. Questo carattere partecipativo del partito piattaforma è iscritto esattamente nella sua natura di piattaforma, ovvero spazio contenitore, che senza i contenuti, o potremmo dire i dati per continuare con l'analogia con le piattaforme digitali, dei propri membri e un contenitore vuoto e perciò inutile.

La partecipazione alla vita di partito può assumere forme diverse con un grado più o meno alto di formalizzazione. Da un lato la partecipazione si sviluppa nelle discussioni sulle reti sociali collegate al partito, in cui gli utenti esprimono idee e preferenze, e in tal modo vanno a influenzare il posizionamento del movimento, ma pure nel modo in cui i membri contribuiscono alla diffusione della propaganda di partito attraverso le condivisioni sui social. Dall'altro lato essa si manifesta in maniera più formalizzata nelle piattaforme decisionali che costituiscono il vero e proprio cuore pulsante dei partiti digitali, tanto da essere diventati una sorta di simbolo di questi partiti.

Come discusso precedentemente Podemos, 5 Stelle e Partiti Pirata si sono dotati di sistemi per prendere decisioni collettive su varie proposte programmatiche, su incarichi interni, e sui candidati. Queste piattaforme hanno acquisito grande importanza nel marcare la differenza tra questi

partiti e i partiti tradizionali accusati di essere sordi alla volontà della base. Esse rispondono non solo al desiderio di partecipazione ma anche alla condizione di estrema frammentazione e dispersione della struttura di classe nell'era post-industriale, in cui le differenze non hanno tanto a che fare con la località geografica, ma con la posizione sociale nei circuiti di produzione, consumo e socializzazione.

Il forum digitale è come il foro dell'antichità uno spazio di raduno, un luogo di incontro in cui individui altrimenti preda dell'atomizzazione (sul posto di lavoro ma pure nei luoghi di consumo) possono partecipare a una discussione collettiva, e arrivare a un punto comune di identificazione. Questa operazione aggregativa ha somiglianze con la logica di applicazioni come Uber e Airbnb, anche se con scopi politici piuttosto che commerciali. Se nel caso delle piattaforme commerciali, lo scopo è collegare consumatori con produttori di un determinato servizio, nel caso dei partiti piattaforma è aggregare tutti coloro che sono interessati in una certa politica, e in un connesso bene pubblico (ad esempio aria pulita, o educazione pubblica). Il partito piattaforma è dunque un sistema di aggregazione, che si pone come risposta a una società in cui la massa, l'idea attraverso cui i partiti dell'era industriale concepivano della propria base, non è un dato di partenza, ma piuttosto il frutto di un processo politico che si sostiene nelle discussioni e nelle deliberazioni condotte in rete, ma pure nell'identificazione con il leader, che si fa portavoce di della "volontà generale" che emerge da tali interazioni.



## Superbase e iperleader

La promessa che sta al cuore di tutti i partiti digitali non è solo quella di una nuova politica ma anche di una nuova democrazia, oltre l'orizzonte della crisi profonda vissute dalle democrazie attualmente esistenti. Questi partiti sono animati dalla diagnosi secondo cui la condizione di crescente diseguaglianza, insicurezza e ingiustizia che caratterizza la società presente è il risultato della disconnessione tra elettori ed eletti, e del tradimento di una classe politica sempre più scollegata dalle sue basi sociali di riferimento. In risposta a questa condizione i partiti digitali hanno utilizzato le tecnologie digitali come mezzo per costruire nuove forme di partecipazione democratica adeguate alle condizioni dell'esperienza sociale nell'era digitale.

La promessa di democrazia radicale fatta dai partiti digitali è spesso stata condita da un discorso fortemente utopistico e tecno-utopistico, che ne concepisce come un processo di totale disintermediazione delle decisioni collettive; come una democrazia diretta e orizzontale, in cui i cittadini si sostituiscono interamente ai propri rappresentanti. Tuttavia questa narrazione non coincide con la realtà dei fatti. L'adozione di forme più o meno radicali di democrazia digitale non porta a una eliminazione totale della gerarchia, e dell'asimmetria tra base e vertice, che è un dato strutturale della forma partito ma una radicale ridefinizione di tali rapporti.

Per comprendere questa ristrutturazione delle forme di gerarchia nei partiti digitali dobbiamo tornare a uno dei dibattiti classici sulla natura della

forma partito, quello sulla relazione problematica che sussiste tra democrazia, organizzazione e rappresentanza, sollevato a inizio Novecento da Robert Michels [1966]. Michels sosteneva che i partiti fossero caratterizzati da una legge ferrea dell'oligarchia che egli articolava in tre punti: la democrazia necessita organizzazioni; le organizzazioni sono caratterizzate da una tendenza oligarchica, e vengono immancabilmente dominate da una piccola classe dirigente; dunque la democrazia è impossibile. Questo problema era evidente nel contesto del "partito di massa", e nella contraddizione tra la presenza di due livelli il "partito di popolo" e il "partito di quadri", per usare i termini del dibattito interno del PCI [Magri 2010], e si ripresenta in nuove forme nel contesto del partito piattaforma.

I partiti digitali si presentano come partiti radicalmente democratici, che vogliono dare ai cittadini una possibilità di decidere in modo diretto, e per quanto possibile non mediato alle decisioni collettive e in tal modo eliminare le forme di disintermediazione e delega politica sospettate di distorcere il processo democratico. Tuttavia, e qui sta il paradosso, essi si caratterizzano pure frequentemente per la presenza di forme di leadership carismatica e personale fortemente centralizzata e unificante. Come possono coesistere queste due tendenze?

Per risolvere questo enigma è necessario comprendere in cosa consista effettivamente la disintermediazione offerta da questi partiti. Si tratta di un processo di rafforzamento degli estremi, della base e del vertice del partito a scapito delle strutture intermedie, il funzionariato e i quadri locali. Il partito piattaforma vede da un lato l'emergere di una "superbase", per usare un termine usato nella chimica per descrivere un composto estremamente basico e reattivo, ovvero una situazione in cui il congiunto degli iscritti acquista un forte potere negoziale, grazie alla sua partecipazione continua alle discussioni e votazioni online. Dall'altro esso vede l'emergere questa di

un “iperleader” ovvero di una figura di leadership estremizzata, identificata in una persona con grande potere e libertà’ di azione.

*Tabella 2. Iscritti al partito e alla sua piattaforma decisionale online (dati fine 2016)*

<b>Movimento 5 Stelle</b>	135.000
<b>Podemos</b>	450.000
<b>Partito Pirata (Germania)</b>	15.000

Partiamo dalla base e dalle nuove forme di partecipazione democratica introdotte da questi partiti. Come accennato nella discussione del partito digitale, come un partito forum, una delle caratteristiche di questa nuova forma-partito è la presenza di piattaforme decisionali con cui questi partiti sottopongono alla base una serie di decisioni: dagli incarichi interni, a scelte sulle persone da candidare alle elezioni, per finire con consultazioni su varie proposte e questioni politiche. In un periodo di veloce sviluppo tecnologico nel campo della democrazia digitale, come visto nella miriade di nuove piattaforme create in questi anni da Loomio a Pol.is, i partiti digitali sono divenuti uno spazio centrale di sperimentazione con queste pratiche.

Queste iniziative sono state criticate sia dagli iscritti che da analisti per una serie di motivi. In primo luogo, si sono sollevati dubbi rispetto al potere di influenza giocato dallo staff di queste piattaforme nella tempistica delle consultazioni, e nella formulazione dei quesiti. In secondo luogo, si è criticata la bassa frequenza con cui tali consultazioni vengono convocate. In terzo luogo, in certi casi si sono sollevate accuse sulla manipolazione di tali consultazione, che possono avere luogo specie quando le votazioni vengono

condotte su sistemi proprietari e poco trasparenti. Tuttavia è evidente che in diverse circostanze queste consultazioni siano divenute un mezzo di espressione del potere della base, tanto più visto che talvolta la base contraddice spietatamente la linea politica impartita dal vertice, come successo nel gennaio 2014 nel movimento 5 stelle, quando la base votò per l'abrogazione del reato di immigrazione clandestina a dispetto delle raccomandazioni fatte da Grillo e Casaleggio.

Il rafforzamento del potere della base non significa però che questi partiti creino una situazione di orizzontalità, così come vorrebbero i libertari fautori della democrazia diretta. La superbase si specchia in un iperleader, una leadership altamente centralizzata e personalizzata, che si materializza nel corpo del leader carismatico. Si tratta di un fenomeno che non riguarda solo i partiti digitali. Nell'era di Trump, Sanders, di Tsipras, e di Marine Le Pen, questa tendenza si sta manifestando nei contesti più diversi, e in particolare nelle formazioni anti-establishment e populiste che esse siano di destra o di sinistra.

Un concetto utile per capire le nuove forme di leadership del partito piattaforma è l'idea di iperleadership, utilizzata nel dibattito interno di Podemos, per descrivere il ruolo assunto da Pablo Iglesias. L'iperleader è un leader carismatico che ha l'incarico di rappresentare il partito e i suoi iscritti nella sfera mediatica. Ne è esempio Beppe Grillo e il modo in cui è diventato il simbolo, spesso ingombrante, del Movimento 5 Stelle, grazie al capitale di riconoscibilità mediatica accumulato negli anni precedenti alla nascita del movimento. Simile è la figura di Pablo Iglesias, un leader che non è solo un ricercatore di scienza politica, ma anche una persona con una passione per il teatro da cui ha derivato una forte capacità performativa. Un personaggio telegenico nel suo aspetto ribelle, nella sua affabilità e ironia; un leader capace di condensare discorsi politici complessi in semplici slogan, e in sintonia con la cultura popolare come visto nei suoi riferimenti a serie

televisive e film come *Guerre Stellari* e *Il Trono di Spade*.

L'iperleader è il fondatore, colui senza cui il partito non esisterebbe, come Jack Dorsey per Twitter o Mark Zuckerberg nel caso di Facebook. È indicativo il fatto che nelle elezioni europee del maggio 2014, il simbolo che gli elettori trovavano sulla scheda di fianco al nome Podemos, non era il logo a cerchi sovrapposti del partito, ma la foto di Pablo Iglesias, con il suo volto determinato e arrabbiato. Lo stesso vale per Beppe Grillo. Non esiste Movimento 5 Stelle senza Beppe Grillo. E questo crea problemi non di poco conto dal punto di vista del processo democratico, anche perché al contrario di Iglesias, Beppe Grillo non ha nessun incarico formale dentro il partito, ma è proprietario del logo, strumento con cui “certifica” (questo è il termine utilizzato) chi rientra nei parametri del Movimento 5 stelle e chi no, e come tale è inamovibile dalla posizione di leadership *de facto* in cui è collocato. Ci sono evidenti somiglianze tra l'iperleader e la figura del “dittatore benevolo” vista in diversi fenomeni digitali, come ad esempio Jimmy Wales il fondatore di Wikipedia, o Linus Torvalds il fondatore eponimo di Linux. Come succede per queste figure, l'iperleader si presenta come garante ultimo del partito e dei suoi principi fondativi.

La superbase si specchia nell'iperleader, e l'alleanza conflittuale fra i due serve a schiacciare i livelli intermedi, il funzionariato, quella struttura burocratica pesante dei partiti tradizionali, che in molti sospettano di essere distorsivi del volere popolare, e facile preda delle tentazioni oligarchiche e carrieriste. Tuttavia questo non significa che i partiti digitali siano completamente provvisti di tali strutture intermedie. Questi partiti contano sulla presenza di uno “staff” politico responsabile per gestirne le risorse, i canali di comunicazione e le piattaforme. Si tratta di una struttura di funzionariato estremamente leggera se confrontata a quella del partito di massa, solo in alcune occasioni sostenuto da un salario pagato dal partito, eppure responsabile per funzioni vitali per l'esistenza del partito. In alcuni

casi questa struttura ricorda quella degli attivisti di movimento che sacrificano il loro tempo per la causa. In altri casi invece essa può arrivare ad assumere i connotati di una vera e propria “impresa politica”, un partito-azienda, per riesumare un concetto utilizzato a suo tempo per descrivere Forza Italia.

Questo tipo di distorsione – e non si potrebbe chiamarla altrimenti - è chiaramente visibile nel caso del Movimento 5 Stelle il cui logo è registrato come un marchio commerciale in cui la gestione della piattaforma decisionale è assegnata a un’impresa privata, la Casaleggio Associati, il cui ruolo va ben oltre quello della mera consulenza ma si avvicina di più a quello di una vera e propria gestione politica esternalizzata [Santoro 2013]. Senza dubbio si tratta di un modello organizzativo che assicura un alto livello di efficienza, rispetto al carattere riottoso della vita interna della maggior parte dei partiti politici, ma un’efficienza ottenuta a prezzo della democrazia e della trasparenza. L’alleanza tra iperleader e superbases non elimina quindi del tutto la presenza dei corpi intermedi come pure la questione di come questo apparato debba essere inquadrato nella struttura organizzativa, e come possano essere sottoposto a un controllo democratico da parte della base.

## **Non basta un clic**

Con il suo partecipazionismo e il suo carattere “leggero ma potente”, che lo fa assomigliare a un pacchetto software, e la sua mancanza di quell’infrastruttura fisica di sezioni e circoli che costituiva lo scheletro del partito di massa, il partito piattaforma è un riflesso della natura della società digitale, della sua natura complessa, instabile e virtualizzata e delle nuove sfide che essa pone al processo di organizzazione politica.

Questa nuova forma di partito risponde alla domanda di partecipazione che viene da una cittadinanza sempre più alienata dalle forme organizzative dei partiti tradizionali e dalle istituzioni. Lo fa mobilitando l’immaginario partecipativo e le nuove pratiche di collaborazione e cooperazione di massa offerte dalle tecnologie digitali al tempo dei social e delle app come mezzi per costruire nuove forme di democrazia. Nonostante gli elementi promettenti di questa forma organizzativa è necessario considerare i rischi che sono insiti in essa; rischi che hanno in buona parte a che fare con la realtà solo parziale della promessa di nuova partecipazione e disintermediazione che accompagna il discorso di queste formazioni.

In primo luogo come abbiamo visto, se il cuore pulsante di questi partiti sono le piattaforme decisionali, che permettono alla cittadinanza di partecipare direttamente a discussioni e votazione su politiche, incarichi, e candidature, il raggio di azione dei militanti è comunque piuttosto circoscritto. Le discussioni e decisioni condotte su tali piattaforme vengono

moderate in maniera più o meno evidente da uno staff di partito. Inoltre esse spesso assumono le forme di un vero e proprio plebiscitarismo elettronico, in cui il voto degli iscritti è ridotto alla scelta binaria SI/NO e rischia di divenire un semplice segno di assenso ai voleri del capo. In secondo luogo, a dispetto del discorso sulla democrazia diretta spesso proposto dai settori più libertari di quest'area politica, queste forme di democrazia digitale non eliminano la presenza di strutture gerarchiche. La superbase delle piattaforme decisionali va a braccetto con l'iperleader, una leadership personalizzata e centralizzata, con una persona al comando, che si propone nel ruolo di portavoce e garante del partito, ed in tal modo acquisisce un forte potere nel definire la sua direzione politica. Questa situazione suggerisce la necessità di abbandonare le visioni ingenuie della democrazia digitale, come democrazia diretta. Le piattaforme decisionali devono essere piuttosto intese come uno spazio di confronto e conflitto tra base e leader e di costruzione del consenso nel quadro dei rapporti di forza tra base e vertice.

Un altro problema riguarda la virtualizzazione del partito, il rischio che la sua dipendenza da interazioni digitali vada a svantaggio del suo radicamento fisico e territoriale. Come visto la partecipazione digitale introduce un rischio di atomizzazione, in cui le decisioni vengono prese si collettivamente ma a partire da una situazione di estrema individualizzazione. Per ovviare a questo rischio partiti come Podemos e il 5 Stelle hanno già da tempo insistito sull'importanza della partecipazione faccia a faccia, e della partecipazione a riunioni e assemblee, per creare una comunità politica capace di radicare il partito nella quotidianità. Dentro Podemos recentemente si è discusso molto della necessità di dare al partito una più forte articolazione territoriale, come visto nella creazione delle Casas Moradas, sorta di nuove case del popolo, che puntano a creare aggregazione a livello culturale, e fare formazione politica e culturale.



Un ultimo rischio che vale la pena menzionare in queste conclusioni è quello di un eccessivo ecletticismo e opportunismo programmatico. Questo rischio è particolarmente visibile nel MoVimento 5 Stelle che ha spesso cambiate politiche in modo erratico, ad esempio per inseguire l'elettorato di destra sulla questione della migrazione. Questa tendenza può minare l'identità dei partiti digitali e la loro coerenza politica. In fin dei conti come vale per molte cose e tanto più per la politica, quello che conta non è solo la forma, ovvero la struttura organizzativa di cui si dotano i partiti politici, ma pure il contenuto, la strategia politica e la proposta programmatica. Il partito piattaforma sarà pure un partito nuvola, ma esso non può essere inconsistente come le nuvole. Ha bisogno di una coerenza, e di un certo grado di riconoscibilità per sopravvivere nel lungo periodo.

In conclusione, possiamo aspettarci che nei prossimi anni diverse forze politiche si cimenteranno nella costruzione di organizzazioni modellate sulla falsariga del partito piattaforma, per rispondere alla trasformazione delle forme di esperienza collettiva, e catturare la forza cooperativa e collaborativa delle reti sociali. Questi partiti avranno successo nel grado in cui essi non cadranno nell'illusione del tecno-utopismo facilone a cui purtroppo credono ancora molti attivisti e se troveranno il giusto bilanciamento tra la promessa di partecipazione dal basso e la necessità di una direzione efficace della linea politica.

Sarà nella tensione e nel conflitto permanente tra base e leader, tra organizzazione e militanti, e nei rapporti di forza che tra di essi si stabiliranno, che si giocherà il destino di questi nuovi partiti e la loro capacità di essere strumento di un cambiamento radicale della società.

Perché se è vero - come sostiene Michels - che democrazia significa organizzazione, non è necessariamente vero che organizzazione significhi il dominio totale di una oligarchia anti-democratica.

## Bibliografia

Bauman, Zygmunt

2012 *Modernità liquida*. Laterza, Roma-Bari.

Condorcet, Marie-Jean-Antoine-Nicolas de

1969 *Abbozzo di un quadro storico dei progressi dello spirito umano*, a cura di Marco Minerbi, Einaudi, Torino.

Crouch, Colin – Paternò, Cristiana Paternò

*Postdemocrazia*. GLF Ed. Laterza, 2003.

Dal Lago, Alessandro

2013 *Clic! Grillo, Casaleggio e la demagogia elettronica*. Cronopio, Napoli.

Duverger, Maurice – Cambieri Tosi, Marie-Josè

1961 *I partiti politici*. Edizioni di Comunità, 1961.

Gramsci, Antonio.

1975 *Quaderni del carcere*, a cura di Valentino Gerratana, Einaudi, Torino.

Hands, Joss

2013 *Politics, Power and “Platformivity*, in “Culture Machine”, n. 1, pp. 1-9.

Katz, Richard S. – Mair, Peter

1995 *Changing models of party organization and party democracy: the emergence of the cartel party*, in "Party politics", n. 1, 5-28.

Kirchheimer, Otto.

1971, *La trasformazione dei sistemi partitici dell'Europa occidentale*, Sivini, Giordano (a cura di) *Sociologia dei partiti politici*, Il Mulino, Bologna.

Levy, Steven

1996 *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, Shake edizioni underground, Milano.

Lipset Seymour M. Lipset – Rokkan, Stein

1967 *Party systems and voter alignments. Cross-national perspectives*, The Free press - Collier-Macmillan, New York – London.

Michels, Robert

*La sociologia del partito politico nella democrazia moderna*, Il mulino, 1966.

Novelli, Edoardo

2004 *Forza Italia: origini, trionfo e declino del partito televisivo*, in "Comunicazione Politica", n. 1, pp. 143-154.

Panbianco, Angelo

*Modelli di partito*, il Mulino, Bologna.

Revelli, Marco

2013 *Finale di partito*, Einaudi, Torino

Santoro, Giuliano

2013 *Un Grillo qualunque: il Movimento 5 stelle e il populismo digitale nella crisi dei partiti italiani*, Castelvecchi, Roma.

Sartori, Giovanni

1982 *Teoria dei partiti e caso italiano*, SugarCo, Milano.

## L'autore

Paolo Gerbaudo è un sociologo politico che si occupa di movimenti sociali e nuovi fenomeni politici sorti dopo la crisi del 2008. È Direttore del Centro per la Cultura al King's College di Londra e autore di una serie di articoli e libri tra cui *Tweets and the Streets: Social Media and Contemporary Activism* (2012), e *The Mask and the Flag: Populism, Citizenism and Global Protest* (2017). Tra i temi di cui si occupa spiccano populismo, social media e nuove forme di organizzazione nell'era digitale.