



www.ec-aiss.it

Testata registrata presso il  
Tribunale di Palermo  
n. 2 del 17 gennaio 2005  
ISSN 1970-7452 (on-line)

© EIC · tutti i diritti riservati  
gli articoli possono essere riprodotti a  
condizione che venga evidenziato che  
sono tratti da www.ec-aiss.it

## Il caso di LiquidFeedback e il cittadino 2.0

Giacomo Festi

### Abstract

The clash between politics and 2.0 web engendered its own digital myths. One of them is the utopia of a perfect liquid democracy, embedded into a software. It's about LiquidFeedback, the E-voting platform studied here, that we analyze in term of interface, modality of functioning of the issues, to end with the discursive rhetoric that accompanied the recent history of the platform. From Piraten to 5 Stars in Italy, until the two main Italian projects involving LiquidFeedback, by Ambrosoli and Puppato in 2013, several subjects tried to establish a dialogue between political powers and active citizenship. The failure of the two last attempts, for different reasons, is the occasion to semiotically treat more in depth the meaning of voting and participation in virtual environments, where the affective dimension of the body as well as the social constraints of a subject, are purified in order to create alternative forms of aggregation.

### 1. Introduzione

La contemporaneità occidentale ha reso possibile pensare che la democrazia potesse essere proiettata dentro un software, che un valore portante della modernità diventasse un algoritmo, che un intangibile diventasse implementabile. Tale apertura, dal sapore foucaultiano, va ricondotta direttamente al nostro oggetto di indagine, LiquidFeedback, un programma che si presenta ufficialmente come “the Democracy Software” (Fig. 1).

La nostra ricerca nasce nell'ambito degli studi semiotici sull'interfaccia<sup>1</sup> da un lato e sulle pratiche interattive dall'altro<sup>2</sup>, aperte al dialogo coi software studies. Va detto che questi ultimi, almeno nella versione più nota legata alle ricerche di Lev Manovich, si sono occupati prevalentemente di software di authoring<sup>3</sup> o, più recentemente, di social media (come *Instagram*<sup>4</sup>). Il software di cui è questione qui, invece, è di tipo diverso, trattandosi di una piattaforma digitale di votazione elettronica, una *voting machine* come viene anche designata. È un software che propone una propria versione di cosa sia “il politico”, e interroga soprattutto una semiotica dell'interazione strategica e dell'etica. Cercheremo di

---

<sup>1</sup> Ci limitiamo a richiamare il testo di riferimento di Zinna (2002).

<sup>2</sup> Cfr. Fontanille (2008).

<sup>3</sup> Cfr. Manovich (2010), in particolare il cap. 3, dedicato ad After Effects.

<sup>4</sup> Cfr. Hochman e Manovich (2013). Ci permettiamo inoltre di rinviare alla nostra comparazione delle interfacce di Flickr e Instagram (Festi 2014).



fornire un'immagine sintetica di come funziona tale piattaforma, accennando alla storia culturale del software, per poi innestare delle questioni di tipo semiotico a partire da una letteratura già esistente su questo tema, di matrice vuoi sociologica o politologica.

### LiquidFeedback - The Democracy Software

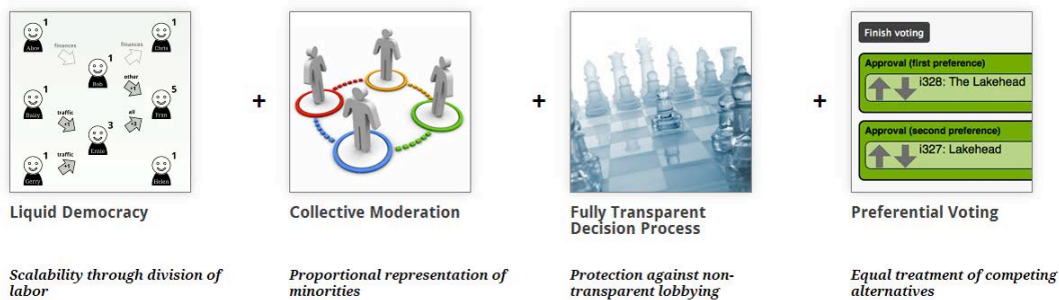


Fig. 1 – Presentazione di LiquidFeedback sul sito ufficiale del software.

Il lancio di questa piattaforma è stato accompagnato da una precisa retorica discorsiva: LiquidFeedback ha di fatto incarnato un'utopia, quella di una forma di democrazia, liquida, che incrociasse due grandi valori, partecipazione e trasparenza, bypassando contemporaneamente l'impossibile democrazia diretta, pensabile solo per comunità piccole (modello agorà), e i limiti della democrazia rappresentativa (sintetizzati nel concetto di autonomizzazione dell'eletto, che perde il legame di dipendenza con l'elettore). Si potrebbe argomentare che la democrazia di LQFB (così, d'ora in poi) è partecipativa in senso propriamente hjelmsleviano, essendo categoria complessa che combina tratti costitutivi della democrazia diretta ("uno vale uno") e di quella rappresentativa (la possibilità, come vedremo, di delega). A completare questo percorso introduttivo, si consideri la recente autopresentazione della piattaforma, nel manuale redatto dagli stessi autori del programma, secondo i quali LQFB sarebbe "a powerful and so far unrivalled proposition development and decision-making software" (Behrens *et al.* 2014, p. 127). Questo è infatti LQFB in estrema sintesi, una piattaforma per lo sviluppo di proposte e la loro votazione in seno a una comunità di utenti registrati.

## 2. L'interfaccia di Liquid Feedback

L'interfaccia si presenta in modo piuttosto spoglio, trattandosi chiaramente di un programma logocentrico, poco incline a dar spazio all'immagine. L'elemento protagonista dell'interfaccia è la *issue*, la tematica in italiano, di cui assistiamo a un iter regolato. L'utente può accedere alle diverse tematiche collocate all'interno di due classi paradigmatiche, le "sezioni" e le "aree". I due termini sono solo apparentemente neutrali, di pura distribuzione gerarchica delle tematiche, e nascondono invece la complessità iniziale dell'amministratore nel costruire una sorta di albero di Porfirio dentro in quale collocare le diverse *issues*. La separazione di sezioni e aree evidenzia fin da subito un problema semantico non indifferente, soprattutto se pensiamo (latourianamente) alle forme di ibridazione dei domini sociali e alla difficoltà di isolare degli spazi di arbitrato autonomi.



LiquidFeedback - Fondazione RCM Demo Cerca Demo

- Per favore conferma il tuo indirizzo email
- Imposta le notifiche che vuoi ricevere

**Home** Ultimi eventi Tematiche aperte Tematiche chiuse Utenti

Le mie aree [Tutte le aree nelle mie sezioni](#) [Tutte le sezioni](#)

**Sezione nuova**  
Hai il diritto di voto per questa sezione · [Delega questa sezione](#)  
Non stai partecipando a nessuna delle 2 aree in questa sezione

**Territorio e Ambiente**  
Hai il diritto di voto per questa sezione · [Delega questa sezione](#)

**Riqualificare gli spazi pubblici**

Stai partecipando a quest'area (Ritirati) · [Delega questa area](#) · [Crea una nuova tematica](#)

Tematiche: [0 nuovi](#) · [0 discussione in corso](#) · [0 verifica in corso](#) · [0 voto in corso](#) · [29 terminati](#) · [11 annullati](#)

[3 altre aree in questa sezione](#)

[Informazioni sul sito](#) · [Condizioni d'uso](#) · Questo sito usa [LiquidFeedback](#)

Fig. 2 – L'interfaccia di LiquidFeedback, con aree e sezioni, in una Demo.

Oltre a consultare le diverse tematiche, l'utente può intervenire in ognuna delle 4 fasi che presidono al loro iter. Egli può infatti crearne una nuova, suggerire integrazioni a tematiche esistenti, fare proposte alternative dentro una stessa area rispetto a proposte già esistenti (ancorando la seconda alla prima), supportarne alcune e infine esprimere le proprie preferenze rispetto a quelle tematiche che sono arrivate all'ultima fase, quella del voto. L'utente può anche consultare i profili degli utenti e delegare il proprio voto di tematica, area o sezione a qualcun altro. È una delle caratteristiche principe di LQFB, la delega transitiva o procura (*proxy democracy*), revocabile ad ogni momento e ricorsivamente applicabile dagli utenti (X delega Y che delega Z). È una delega a staffetta, che mantiene sempre traccia dei propri percorsi (semioticamente, ha una valenza indicale, preservando il principio della trasparenza).

Come viene profilato l'utente dall'interfaccia? Rispetto all'oggetto di valore che è il documento/proposta, l'utente può esserne il soggetto d'enunciazione (l'autore), un adiuvante/opponente (attraverso i suggerimenti), un destinante manipolatore (quando inserisce integrazioni vincolanti) o un destinante sanzionatore (al momento del voto). La partecipazione si traduce nella molteplicità reversibile dei ruoli che gli utenti possono coprire rispetto al percorso di una proposta, che deve narrativamente superare prove di qualificazione successive e una prova decisiva finale. Ogni proposta, come anticipato, attraversa 4 fasi che sono altrettanti step essenziali. Una volta comparsa come "nuova", entro un tempo stabilito da chi la lancia, va sottoposta a un primo giudizio di interesse/ammissibilità. Solo superando un quorum stabilito (ad es. il 10%) ha diritto ad entrare in una fase, solitamente la più lunga, di dibattito, in cui la proposta si sottopone ai suggerimenti degli altri utenti (il valore diventa la perfeibilità). Ogni suggerimento può essere accompagnato da due modalità espresse nell'interfaccia: esso "deve" o "dovrebbe" essere integrato. Nel primo caso, il supporto dell'utente suggeritore è vincolato all'integrazione, nel secondo, non necessariamente. Finito il dibattito, la tematica viene congelata con un testo definitivo (è anche possibile vedere le modifiche apportate, le tracce di un processo di enunciazione che si collettivizza in itinere) prima di entrare nell'ultima fase di voto. In caso di proposte alternative interne alla stessa tematica, il software ha implementato il metodo Schultze, un voto preferenziale, che non necessariamente fa vincere la proposta con più approvazioni assolute, ma quella che risulta dall'applicazione di un algoritmo (semplice) che calcola anche i voti negativi. Qual è il senso di tale opzione? "A sophisticated voting system is facilitated to allow participants to express their opinions without necessity of tactical considerations" (dalla homepage del sito ufficiale di LQFB). La sofisticazione è tutta nel software, mentre si semplificano gli utenti, cui si chiede un voto "assoluto", anche nel senso di slegato (da un pensiero strategico). Si può già osservare che la piattaforma cerca di rinegoziare un senso e un valore

del voto, purificandolo da calcoli ovvero da un'osservazione di secondo ordine che innesca potenzialmente la vertigine dell'opportunità.

La piattaforma è una forma di rimediazione dell'agorà, che intende proporsi come alternativa rispetto a spazi di confronto aperti, tipo i forum online, nei quali, a causa dell'indeterminazione e quindi dell'eterogeneità identitaria dei partecipanti, non si smette mai di ricominciare a dibattere. LQFB invece è uno spazio vincolato dai tempi di ogni singola fase delle tematiche, con un range di azioni possibili preformattate.

### 3. Una storia culturale

Le vicende che hanno portato alla nascita e allo sviluppo del software non sono prive d'interesse per il nostro percorso<sup>5</sup>. LiquidFeedback viene elaborato in una prima versione tra il 2007 e il 2009, adottato dal Partito dei Pirati, nella sezione berlinese, durante il 2009 e anche per una consultazione a livello nazionale sull'agenda di un incontro nazionale. Atteso inizialmente come elemento qualificante dei 5 Stelle in Italia<sup>6</sup>, è stato adottato solo dal meetup di Bergamo e sperimentato da qualche altro gruppo locale. Attualmente (settembre 2015) non gode più dei favori di Grillo, il quale ha dichiarato in un'intervista a Mentana (*Bersaglio Mobile*, puntata del 21 marzo 2014) che "i Pirati si sono liquefatti con Liquid Feedback". Anche Luigi Di Maio ha pubblicamente polemizzato con i Piraten affermando, nella trasmissione *Otto e Mezzo*, "avete visto che fine hanno fatto i Pirati con Liquid Feedback?" (puntata del 28 maggio 2015).

Due però sono gli esperimenti di LQFB in Italia che fanno parte di questa storia, entrambi targati Partito Democratico. Il primo è quello di Ambrosoli, a inizio 2013, in occasione della campagna per le Regionali Lombarde. Ambrosoli, con l'aiuto della fondazione RCM di Milano, ha creato il sito "Progetto per la Regione Lombardia, creiamolo assieme", centrato proprio su LiquidFeedback ma abbandonato dopo l'elezione persa.

Fig. 3 – Pagina del sito Progetto per la Regione Lombardia di Umberto Ambrosoli.

<sup>5</sup> Cfr. Adler (2014) per una dettagliata e più ampia storia culturale delle diverse subculture che hanno portato alla formazione di LQFB.

<sup>6</sup> Grillo stesso annunciò nel 2012 che i programmi dei candidati sarebbero stati formulati a partire da una piattaforma online trasparente, secondo il modello di LiquidFeedback (cfr. ad esempio il seguente articolo: <<http://www.2duerighe.com/attualita/6444-grillo-pronto-a-lanciare-liquid-feedback.html>>).

Nel giugno del 2013 Laura Puppato, assieme ad altri 11 deputati (tra cui Civati e Casson), ha creato il sito TuParlamento, volendo puntare su una partecipazione civile alla vita parlamentare e impegnando i parlamentari a prendere pubblicamente posizione sulle tematiche uscite vincitrici dal sito.



Fig. 4 – Homepage del sito TuParlamento.

Su queste due esperienze, comparativamente, esiste già un lavoro di analisi dei dati con interviste ai partecipanti, condotto dalla stessa fondazione implicata nel progetto<sup>7</sup>. Le vicende di questi due esperimenti pilota sono significative per i due diversi fallimenti cui sono andati incontro. Ambrosoli ha costruito la sua identità di politico prestato dalla società civile, al di là delle appartenenze di bandiera, facendo leva sulle potenzialità partecipative di LQFB. In effetti, nelle poche settimane disponibili tra l'annuncio della candidatura e il voto, sul sito ci sono stati 1.320 iscritti, con iter piuttosto rapidi delle tematiche, per ragioni di campagna elettorale. Metà delle 209 proposte sono arrivate al voto, quasi interamente approvate (109) visto il numero bassissimo di voti necessari all'approvazione (2). Non ci sono stati voti su proposte contendenti né uso della delega, in una restrizione de facto delle potenzialità espressive del software. Ambrosoli, che si era impegnato a pronunciarsi pubblicamente sulle tematiche vincitrici, l'ha fatto solo su 25, meno di un quarto di quelle passate in giudizio positivamente. TuParlamento invece ha visto 3300 iscritti, tutti nelle prime due settimane, 409 proposte, solo 11 arrivate al voto finale, nessuna approvata. Il sito è stato poi abbandonato, a quanto pare senza una dichiarazione ufficiale della senatrice Puppato.

#### 4. Questioni semiotiche su LQFB

Un primo aspetto semiotico da evidenziare è la non autonomia enunciazionale della piattaforma dal punto di vista della propria presenza sul web, ovvero il software può solo essere implementato all'interno di un altro spazio discorsivo inglobante, ovvero di una cornice che collochi il suo utilizzo locale all'interno di uno spazio globale. Ciò che ingloba diventa di fatto il luogo di una contrattualità tra sito e utente, fondamentale quindi nell'assegnare una direzione di senso all'utilizzo della stessa

<sup>7</sup> Cfr. Bertone, Di Cindio, Stortone (2015). Analoghe analisi sono state condotte anche per il caso tedesco (cfr. Mendoza 2015).



piattaforma: mentre era esplicito e ben definito il contratto di Ambrosoli, che incarnava un pezzo di società civile, nel caso di Puppato l'impegno a prendere in considerazione gli esiti delle delibere online era meno definito e connesso a un timing più aperto. L'utopia di un software autosufficiente, che crei democraticità grazie al proprio funzionamento immanente, al proprio "dentro", dipende costitutivamente da un fuori. Nicolàs Mendoza, in uno studio sui Piraten (2015), parla di "feticizzazione" di uno strumento "decontestualizzato".

LQFB ridisegna il senso del voto. Evgeny Morozov, nel suo recente libro "To save everything, click here" (2013), critica quello che definisce "soluzionismo tecnologico", ovvero l'algoritmo risolvete *pret-à-porter*. Anche l'E-voting, e in particolare LiquidFeedback, ne rappresenta un caso esemplare, dal momento che schiaccia il processo democratico e la dimensione del politico sul votare. Dal punto di vista semiotico, il voto è uno snodo connettivo di schemi narrativi alternativi: è performance della democrazia, di cui non si smette di celebrare il carattere probante, in questo essendo una prova decisiva. Ma è anche sanzione, di una collettività, rispetto a politiche fatte o promesse. È evidentemente una forma di contratto, con tutta la retorica della delega e di una rappresentatività manipolata dal collettivo votante. Il voto si presta allora a forme di mitizzazione perché diventa un concentrato di tensioni e contraddizioni semantiche. LQFB, in particolare, è strutturato in modo da rendere il voto espressione della comunità dei votanti, si veda la tracciabilità delle deleghe. Ma il carattere esemplare dell'esito di una votazione non fa i conti né con quanto seguirà né con quanto ha preceduto il voto. Per dirla altrimenti, LQFB non contiene un pensiero strategico in grado di integrare quell'altra scena, quell'altro orizzonte che è il dopo voto, la riassunzione da parte dei soggetti implicati e il cominciamento di un'altra storia di mediazioni, questa sì, politica, che si ponga il problema di tradurre una volontà plurale in una trasformazione effettiva del collettivo. Si noti allora il paradosso in cui sono finiti i Piraten, che al momento fanno un uso sondaggistico di LQFB, pervertendone la missione originaria. Un'attivista non manca di precisarlo:

[W]e can't make decisions with LiquidFeedback in our party because we have this conflict [regarding privacy] and people said 'OK we use it with pseudonyms', but that isn't really accountable, so we can't use it for real decisions, so we only use it actually for setting the agenda. Basically that's it. (...) the reason why we don't make decisions in the party [using LiquidFeedback], is because its impossible to stay anonymous. We don't decide political issues, but we use the system to discuss them, actually (cit. in Mendoza 2015, p. 10).

Un'ultima questione semiotica da sollecitare è quella della partecipazione. Date le diverse possibilità d'azione indotte dall'interfaccia della piattaforma, è agevole per i sociologi distinguere e persino quantificare diversi regimi di partecipazione degli utenti, a seconda del grado di attivazione degli utenti (Bertone, Di Cindio, Stortone 2015). Si distinguono così coloro che propongono una tematica, i cosiddetti *leader* (attorno al 10% degli utenti), dai *collaboratori*, che esprimono testualmente le proprie opinioni pur senza avanzare proposte, per arrivare poi ai *votanti* (la partecipazione *one click*) e infine ai *lurkers*, utenti che leggono ma che non necessariamente votano e partecipano, un insieme che costituisce la maggioranza percentuale di questo tipo di comunità virtuali. La domanda semiotica concerne la semantica del valore partecipazione: vale la pena chiedersi se davvero esso sia riducibile e riconducibile a uno stile interattivo. Dal punto di vista dei significati, possiamo esplorare che tipo di configurazione sia quella della partecipazione e quali ne siano le valenze reggenti, ovvero le tensioni che la caratterizzano. In LQFB la partecipazione è un affare mereologico: la composizione di un oggetto finale, l'output, contiene pezzi di ogni utente, laddove ogni voto è un elemento che compone il tutto. La partecipazione è un legame di inerenza, ogni soggetto ha un peso, conta un qualcosa e lascia traccia di sé nell'oggetto finale. È una forma di partecipazione estroflessa, in opposizione a un secondo asse definizionale della partecipazione, che troviamo nei dizionari, legato alla partecipazione come sentimento, come "coinvolgimento emotivo per qualcosa", ovvero connesso a una dimensione introflessa della partecipazione, a un'implicazione identitaria piena. La partecipazione ha bisogno di trovare una qualche forma di coesistenza tra i due, tra un ambiente interno più indeterminato di contenuti patemici e delle espressioni visibili, delle iscrizioni che siglino una presenza rilevante. LQFB è tutto sbilanciato sul versante estroflesso, scorporando la partecipazione sensibile. A ben pensarci, il



converso della forma di partecipazione proposta da LQFB, da questo punto di vista, è il comizio politico riuscito, dove gli argomenti diventano passioni e appassionamenti, in assenza di un'inerenza tracciabile rispetto alle proposte del candidato. La piazza sperimenta un sentimento della partecipazione sottraendo il singolo soggetto a una rilevanza specifica sui processi decisionali, laddove LQFB fa esattamente il contrario. I collettivi liquidi di LQFB, con la mobilità delle deleghe, sono statutivamente aggregati, laddove la partecipazione sentita presuppone l'emergenza di un gruppo. L'interfaccia elide ogni traccia di presenza di un corpo sensibile grazie alla dominante testuale, piuttosto asettica e a una scrittura più o meno codificata, con un suo formulario propositivo. Non sono previste nemmeno le vicarie presenze di un corpo, le emoticon. L'affettività della partecipazione è preclusa. Se non bastasse, il software scorpora anche le soggettività piene a monte della piattaforma, creando l'illusione di profili equalizzati, di fatto depurandoli dalle rispettive identità sociali, ovvero dagli interessi di cui sono eventualmente portatori. Il software, nel tentativo di estrarre il cristallo della democrazia, purifica le identità: la mobilità del ruolo attanziale assegnato agli utenti ha il prezzo di svuotarne l'identità attoriale, tematica e sociale. Il parlamentarismo deliberatorio di LQFB è l'esatto opposto del parlamento delle cose prospettato da Latour<sup>8</sup>, che si pone il problema di quali voci assegnare a quali istanze che compongono le relazioni vive di un collettivo. L'esperienza di LQFB, nella sua stilizzazione purificante, non smette di ricordarci, se ce ne fosse bisogno, il carattere spurio della politica.

---

<sup>8</sup> Cfr. Latour e Weibel (2005, in particolare l'introduzione di Latour).



### Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Adler, A., 2014, "Those black art magicians? Liquid Democracy programmers and their political coming of age", paper presentato alla IPSA conference 2014 in Montréal, panel "E-participation, blended democracy and democratic innovation".
- Behrens, J., *et alii*, 2014, *The Principles of LiquidFeedback*, Berlin, Interaktive Demokratie e. V.
- Bertone, G., Di Cindio, F., Stortone, S., 2015, "LiquidFeedback in Large-scale Civic Contexts: Framing Multiple Styles of Online Participation", *Journal Social Media for Organization*, Vol. 2, Issue 1, pp. 1-27.
- Festi, G., 2014, "Le valenze diffrante del segno in interfaccia. Instagram vs Flickr alla luce di una rilettura peirciana", *Ocula*, 15 ("Commemorating Charles S. Peirce (1839-1914): interpretive semiotics and mass media", a cura di G.P. Proni e S. Zingale), pp. 1-26.
- Fontanille, J., 2008, *Pratiques sémiotiques*, Paris, PUF; trad. it. *Pratiche semiotiche*, Pisa, ETS 2010.
- Hochman, N., Manovich, L., 2013, "Zooming into an Instagram City. Reading the local through social media", *First Monday*, Vol. 18, N. 7.
- Latour, B., Weibel, P., 2005, *Making Things Public: Atmospheres of Democracy*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Manovich, L., 2010, *Software culture*, Milano, Olivares.
- Mattozzi, A., Sperotto, G., Poli S., 2009, "Corpi e reti. Un modello d'analisi tra ricerca e didattica", *E/C, Serie Speciale*, Anno III, n. 3/4, a cura di D. Mangano e A. Mattozzi, "Il discorso del design pratiche di progetto e saper-fare semiotico", pp. 95-114.
- Mendoza, N., 2015, "Liquid separation: three fundamental dimensions within LiquidFeedback and other voting technologies", *JeDem, e-Journal of e-Democracy & Open Government*, Vol. 7, n. 2, pp. 45-57.
- Morozov, E., 2013, *To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism*, London, Allen Lane.
- Zinna, A., 2002, *Le interfacce degli oggetti di scrittura*, Roma, Meltemi.