

LA PARTECIPAZIONE NELLE COMUNITÀ DI CREAZIONE ONLINE.

PARTECIPAZIONE COME ECO-SISTEMA? I CASI DI OPENESF.NET E WIKIPEDIA.¹

di Mayo Fuster Morell

Sommario: 1. Introduzione. - 2. Comunità di creazione online. - 3. Materiale empirico. - 3.1. Raccolta dei dati. - 4. La distribuzione della partecipazione nella generazione di contenuti nelle comunità online. - 4.1. La distribuzione della partecipazione nella generazione di contenuti in Wikipedia. - 4.2. Distribuzione della partecipazione in Openesf.net. - 5. Concezione e organizzazione della partecipazione nelle comunità di creazione online. - 5. 1. Apertura alla partecipazione. - 5.2. La partecipazione ha forme e gradi multipli che si integrano gli uni con gli altri. - 5.3. La partecipazione è decentralizzata e asincrona. - 5.4. La partecipazione è pubblica. - 5.5 La partecipazione è autonoma. - 5.6 La partecipazione è, in parte, implementazione. - 6. Conclusioni

1. Introduzione

La partecipazione convenzionale è diminuita, negli anni passati, nella maggior parte dei paesi industrializzati.² E' inoltre aumentato anche il malcontento dei cittadini nei confronti dei meccanismi e delle istituzioni delle democrazie rappresentative.³ Partendo da una prospettiva dell'evoluzione della democrazia, si potrebbe sostenere che il sistema democratico rappresentativo è entrato in una fase di turbolenza e riadattamento. Alcuni studiosi sostengono che la crisi delle forme convenzionali di partecipazione crea le risorse necessarie per nuove forme di partecipazione.⁴ A questo riguardo, la crisi della partecipazione nella politica convenzionale è stata accompagnata dall'aumento di forme politiche non-convenzionali di partecipazione ed espressione pubblica.⁵ Un fenomeno particolarmente interessante è il modo in cui Internet e le nuove tecnologie

¹ Questo articolo presenta i risultati della mia ricerca di dottorato sulle comunità di creazione online che ho condotto al Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali dell'Istituto Universitario Europeo, supervisionata dalla professoressa Donatella della Porta. Nell'analisi della governance delle comunità di creazione online presto particolare attenzione ai seguenti aspetti: il ruolo dei fornitori della piattaforma di partecipazione che ospita le interazioni della comunità; la logica democratica e alla distribuzione delle funzioni tra i fornitori della piattaforma e la comunità di partecipanti; gli equilibri di potere che si creano tra i due attori nelle pratiche di co-governance dello spazio della comunità. Infine spiego in che modo i diversi stili di amministrazione della piattaforma da parte dei fornitori della stessa siano in relazione alla crescita della comunità. La mia ricerca empirica si basa su un'analisi statistica del web con un campione di 50 diverse comunità online e una comparazione di tre casi di studio: Wikipedia, Flickr e il Progetto Memoria dei Social Forum.

² Cfr. A. Blais, *To Vote or Not to Vote? The Merits and Limits of Rational Choice Theory*. Pittsburgh, PA: University of Pittsburgh Press, 2000.

³ Cfr. Pharr and Putnam, *Disaffected Democracies: What's Troubling the Trilateral Countries?*. Princeton University Press, 2000; Dalton and Wattenberg, *Parties without partisans*. Oxford: Oxford University Press, 2000.

⁴ Cfr. P. Norris, *Democratic Phoenix: reinventing political activist*. Cambridge: Cambridge Uni. Press, 2002.

⁵ Cfr. P. Norris, *Democratic Phoenix: reinventing political activist*. Cambridge: Cambridge Uni. Press, 2002; B. Cain, R. Dalton and S. Scarrow (eds.), *Democracy Transformed? Expanding Political Opportunities in Advanced Industrial Democracies*. Oxford: Oxford University Press, 2003; Stolle, M. Hooghe and M. Micheletti, «Politics in the Supermarket. Political Consumerism as a Form of Political Participation». *International Political Science Review*, 26(3), 245-2, 2005.

dell'informazione e della comunicazione in generale, siano collegate con l'aumento delle forme di partecipazione politica non convenzionale.

I primi studi riguardanti Internet e la politica si sono concentrati principalmente su attori politici convenzionali e istituzionali, tra cui i parlamenti e i partiti politici.⁶ Come sostiene Bennett, “tanta parte dell'attenzione rivolta ad Internet si è concentrata su quei luoghi in cui è probabile che avvengano i cambiamenti meno significativi: l'area della politica convenzionale”.⁷ Il dibattito si è in seguito sviluppato attorno all'interesse empirico per i gruppi di pressione e interesse, le organizzazioni non governative e i movimenti sociali, guardando all'impatto che Internet aveva su questi attori e i diversi modi in cui essi utilizzavano Internet.⁸ Dal mio punto di vista, il dibattito riguardante Internet e la politica potrebbe trarre beneficio dallo studio di quegli attori radicati prevalentemente negli ambienti online. Per esempio, è interessante notare che l'emergere dell'azione collettiva negli ambienti online segue, almeno all'apparenza, una logica organizzativa diversa da quella seguita da partiti politici e movimenti sociali. Seguendo la direzione di ricerca appena proposta, in questo articolo concentro la mia analisi sul fenomeno delle comunità di creazione online.

2. Comunità di creazione online

Una delle prime, pionieristiche, ricerche ad utilizzare l'espressione ‘comunità virtuale’ è stata pubblicata nell'omonimo volume di Howard Rheingold nel 1993. Rheingold usa l'espressione ‘comunità online’ per connotare gli intensi sentimenti di comunanza, empatia e supporto che vedeva nascere tra le persone attive negli spazi online. Oggi, le espressioni ‘comunità virtuale’ e ‘comunità online’ sono impiegate per definire una varietà di gruppi sociali che interagiscono principalmente attraverso Internet. Si possono distinguere diversi tipi di comunità online.⁹ In questo articolo mi concentro sull'analisi di un tipo specifico di comunità online chiamato ‘comunità di creazione online’, che si caratterizza per avere come obiettivo comune la costruzione di un archivio di informazioni, integrato e sistematizzato, che rimanga accessibile a chiunque in quanto bene pubblico.

In breve, le comunità di creazione online si definiscono come un'azione collettiva messa in atto da individui che cooperano, comunicano e interagiscono principalmente attraverso una piattaforma di partecipazione Internet con l'obiettivo di produrre conoscenza e il cui “prodotto” rimane

⁶ Cfr. A. Trechsel, R. Kies, F. Mendez, and P. Schmitter «Evaluation of the Use of New Technologies in order to facilitate Democracy in Europe». Scientific Technology Assessment Office, European Parliament, 2003 (Available at: http://edc.unige.ch/publications/edcreports/STOA/main_report.pdf); P. Norris, *Democratic Phoenix: reinventing political activist*. Cambridge: Cambridge Uni. Press, 2002; A. Rommele, *Political Parties, Party Communication and New Information and Communication Technologies*, in «Party Politics», Vol 9, No 1, pp. 7-20, 2003.

⁷ Cfr. W.L. Bennett, «New Media Power: the Internet and Global Activism». Couldry, Nick, James Curran (eds.) *Contesting Media Power: Alternative Media in a Networked World*, Rowman and Littlefield Lanham, MD, pp. 17-37, 2003.

⁸ Cfr. W. van den Donk, B. Loader, P. Nixon, D. Rucht, *Cyberprotest. New Media, citizens and social movements*. London and New York: Routledge, 2004; T. Vedel, Political communication in the age of the Internet. *Routledge Research in Cultural and Media Studies*, n° 10: 41-59, 2003.

⁹ Altri tipi di comunità online sono: le comunità di mutuo support, i siti di ‘social networking’, comunità intra-organizzative di professionisti (conosciute come comunità di pratiche) e reti di comunità (comunità fisiche che sono supportate da una rete online). Cfr. J. Preece, “Online Communities: Supporting Sociability, Designing Usability”. Chichester: John Wiley & Sons Ltd, 2000.

accessibile a chiunque in quanto bene pubblico. La produzione di conoscenza, nel contesto di questo articolo, è definita come il processo di creazione e sistematizzazione di informazioni, risorse di conoscenza e capacità cognitive socialmente disperse che dà vita a un corpo di conoscenza condivisa in continua evoluzione.

Le comunità di creazione online si pongono diversi obiettivi, tra cui: la memoria e la documentazione di processi sociali; lo sviluppo di software; la produzione di enciclopedie e dizionari, la creazione di archivi audio-visivi. In queste comunità si possono anche distinguere diversi modelli di governance, anche se in generale le comunità di creazione online più stabili hanno un carattere ibrido, cioè uniscono forme organizzative tradizionali con forme organizzative 'nuove'. Le comunità di creazione online combinano, da un lato, la forma organizzativa 'reticolare' nella produzione di contenuti (basata in primo luogo sull'apertura alla partecipazione, processi decisionali consensuali, 'docracy', processi organizzativi pubblici e decentralizzazione) e un insieme eterogeneo di meccanismi opzionali per forzare i processi decisionali e mantenerli entro certi margini (con gerarchie volontarie e/o amministratori con speciali permessi nei confronti del sistema). Dall'altro lato, le comunità di creazione online seguono un'organizzazione tradizionale per quanto riguarda la fornitura dell'infrastruttura su cui poggia la piattaforma e nel relazionarsi con il mondo esterno alla comunità per questioni legali o legate alla raccolta fondi. Il modo di organizzazione tradizionale si riferisce alla presenza di gerarchie e forme di rappresentanza, di una chiara suddivisione dei compiti e delle appartenenze, di pianificazioni sul lungo periodo e di un certo grado di centralizzazione.

Le CCO costituiscono una forma interessante di azione collettiva per almeno due motivi. In primo luogo, sono interessanti perché costituiscono degli spazi per l'impegno civico nella disseminazione di informazioni alternative e nella partecipazione allo spazio pubblico. Processi, questi, che arricchiscono la discussione pubblica nelle democrazie rappresentative. In secondo luogo, le CCO sono interessanti anche dal punto di vista dell'impegno dei cittadini a fornire beni e servizi pubblici basati sull'approccio *commons*, cioè la fornitura di beni pubblici non necessariamente legata allo stato o ad altre istituzioni politiche convenzionali.

3. Materiale empirico

L'articolo si basa su una rassegna della letteratura sulla partecipazione nelle comunità online e sui dati empirici relativi a due casi di studio: Wikipedia e Openesf.net. La comunità di creazione online sorta attorno a quest'ultimo sarà il caso di studio maggiormente trattato in questo articolo. Openesf.net è una piattaforma fornita dal Forum Sociale Europeo, uno dei principali spazi di incontro dei movimenti sociali in Europa, che a sua volta fa parte del Forum Sociale Mondiale. Il Forum Sociale Mondiale nasce nel 2001 come un spazio di incontro alternativo a e critico nei confronti dell'approccio neoliberista del Forum Economico Mondiale di Davos.¹⁰

¹⁰ Nel Forum si incontrano, tra gli altri, movimenti femministi, ecologisti, sindacati, organizzazioni non governative per la solidarietà con il sud del mondo. Guardando ai dati di Openesf.net le tematiche maggiormente affrontate durante il Forum Sociale Europeo sono: guerra, risoluzione dei conflitti, pace (14,6%); politica e democrazia (10,4%); tecnologie della comunicazione (10,4%); arte, cultura e divertimento (8,3%); ecologia e sostenibilità (6,3%); Forum Sociale Europeo (6,3%); precarietà del lavoro e disoccupazione (6,3%); donne, genere e sessualità (6,3%). Cfr. M. Fuster Morell, «Report on the Openesf.net use and community formation». Paper distributed at the European Preparatory Assembly – June 2008. European Social Forum, 2008.

L'altro caso di studio, trattato come caso di studio secondario in questo articolo, è Wikipedia. Nata nel 2001, Wikipedia rappresenta uno dei grandi successi dell'azione collettiva sviluppata via Web. Si tratta di un'enciclopedia online costruita in collaborazione con volontari presenti nel web. Contiene milioni di articoli ed è classificata come uno dei dieci siti più visitati al mondo. Si basa sulla tecnologia wiki: ogni suo articolo può essere revisionato da chiunque, senza che siano controllate le credenziali dell'autore. I cambiamenti fatti ad ogni articolo sono visibili immediatamente, senza nessuno processo di revisione. La piattaforma che ospita Wikipedia è fornita dalla Fondazione Wikimedia.

3.1. Raccolta dei dati

Per il caso di studio Openesf.net ho raccolto i dati attraverso le tecniche dell'etnografia virtuale e dell'osservazione partecipante agli incontri tra i partecipanti, nel 2007 e nel 2008. Ho anche effettuato 25 interviste ad attivisti del Forum sociale europeo. Ho, inoltre, eseguito una rassegna della letteratura ed eseguito un'analisi statistica dei dati relativi alla partecipazione (strisce digitali o *digital thread*) disponibili sul sito.¹¹ Infine, anche il mio personale coinvolgimento nel progetto ha avuto un ruolo importante per la ricostruzione e l'analisi del caso di studio. Anche per il caso di studio Wikipedia ho impiegato le tecniche dell'etnografia virtuale e dell'osservazione partecipante agli incontri tra i partecipanti di Wikipedia, da luglio del 2008 a dicembre 2009. Ho effettuato 35 interviste ai partecipanti di Wikipedia. Nel caso di Wikipedia non ho raccolto ed analizzato dati relativi alla partecipazione, ma ho utilizzato dati secondari disponibili grazie a precedenti ricerche.

4. La distribuzione della partecipazione nella generazione di contenuti nelle comunità online

Attorno ai media online (wiki, blog, forum) stanno emergendo delle comunità altamente cooperative, ognuna con la sua propria cultura, che si appoggiano sui loro visitatori per la creazione di contenuti. Sono molte le motivazioni che spingono le persone a dare il loro contributo alle comunità virtuali.¹² La domanda, tuttavia, è: in che modo è organizzata la partecipazione in queste forme di azione collettiva?

Le ricerche sulla distribuzione della partecipazione nell comunità online suggeriscono l'esistenza di alcuni tratti comuni.¹³ Esiste una percentuale molto bassa di partecipanti impegnati

¹¹ La raccolta dei dati non ha comportato nessuna interazione con i partecipanti, poiché i dati erano accessibili pubblicamente sotto forma di *digital threads*. Tuttavia il team di Openesf.net, responsabile della piattaforma, è stato informato sugli sviluppi della ricerca. I dati relativi alla partecipazione dei partecipanti sono stati estratti dal 4 al 7 Marzo 2008 inclusi. Questi dati si riferiscono all'intera popolazione della comunità. In data 7 Marzo 2008 esistevano 220 profili e 62 progetti. Di questi, 6 profili e 9 progetti erano stati cancellati. I dati raccolti, quindi, si riferiscono a 214 profili e 53 progetti. Il codebook utilizzato per l'analisi dei dati può essere richiesto all'autrice.

¹² Cfr. S. Weber, *The success of open source*. Harvard Press, 2004; Y. Benkler, *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven and London: Yale University Press, 2006.

¹³ Cfr. W. Hill, J. Hollan, D. Wroblewski, and Tim McCandless « Edit wear and read wear,» Proceedings of CHI'92, the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (Monterey, CA, May 3-7, 1992), pp. 3-9, 1992; S. Whittaker, L. Terveen, W. Hill, and Lynn Cherny « The dynamics of mass interaction,» Proceedings of CSCW 98, the ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work (Seattle, WA, November 14-18, 1998), pp. 257-264, 1998; J. Nielsen, «Community is Dead; Long Live Mega-Collaboration», J. Nielsen's Alertbox for August 15, 1997 <http://www.useit.com/alertbox/9708b.html> [Later 20 April 2009].

che in genere produce una parte sproporzionatamente elevata dei contenuti; si ha, poi, una bassa percentuale di partecipanti che elaborano un numero molto basso di contributi, in modo diretto o indiretto; infine, la maggior parte degli individui sono *lurker*, non partecipa alla creazione di contenuti.¹⁴ Questa distribuzione nella partecipazione è conosciuta come la ‘legge 90/9/1’. Essa sostiene che il 90% dei visitatori di una comunità online non contribuiscono mai alla comunità, il 9% contribuiscono in bassa misura e l’1% è responsabile della quasi totalità dei contenuti e dell’attività del sistema.¹⁵

Legge 90/9/1

90% di *lurker* (leggono o osservano)

9% di contributori (che contribuiscono di tanto in tanto) o critici (che reagiscono al contenuto creato da altri)

1% di partecipanti che contribuiscono molto e sono responsabili della maggior parte dei contributi

La legge 90/9/1 si applica a un singolo sito o a un’intera comunità, anche se non è necessariamente valida per la partecipazione di ogni sito. La partecipazione totale nelle comunità online di ogni singolo individuo, inoltre, può essere distribuita su diverse comunità. Una persona può, quindi, essere molto attiva in una comunità e agire da *lurker* in un’altra. Secondo il sondaggio “Social Technographics” condotto da Forrester negli Stati Uniti, il 21% delle persone sono creatori attivi di contenuti in una o diverse comunità online, il 37% sono contributori sporadici o critici (coloro che reagiscono ai contenuti creati da altri), e il 69% sono *lurker* o spettatori.

La tendenza ad una forte disegualianza sembra caratterizzare la maggior parte delle comunità online. La percentuale che la legge 90/9/1 attribuisce ad ogni tipologia di utente (partecipante attivo, contributore, *lurker*) potrebbe anche non realizzarsi nella realtà. La percentuale raggiunta da ogni tipologia di utente può dipendere dal tipo di contenuto e dal protocollo di partecipazione tipici di ogni comunità. In alcune comunità, per esempio, la percentuale di partecipanti attivi è leggermente più elevata, cioè maggiore dell’1%, come si può vedere per il caso Openesf.net nella sezione seguente. In altri casi, invece, è stato documentato che comunità online come YouTube soltanto lo 0,16% dei visitatori pubblica contenuti.¹⁶ Bisogna anche aggiungere che, data la varietà di comunità online, è difficile stabilire degli indicatori di partecipazione validi e utili a compiere una comparazione precisa tra casi di studio diversi.

Prima della nascita del Web gli studiosi documentavano la disegualianza nella partecipazione in canali di comunicazione come i newsgroup di Usenet, i bollettini elettronici CompuServe, le

¹⁴ Il termine *lurker* si riferisce a una persona che legge le discussioni e osserva il sistema interattivo, ma solo raramente, o anche mai, invia contenuti propri e partecipa. Molti *lurker*, tuttavia, sentono comunque di fare parte della comunità. Cfr. B. Nonnecke, and J. Preece. «Lurker demographics: Counting the silent». Proceedings of the CHI 2000: Human Factors in Computing, 73-80, April 2000, The Hague, Netherlands, ACM Press, Czerwinski, M., and Paterno, F., editors, 2000.

¹⁵ Cfr. J. Nielsen, «Community is Dead; Long Live Mega-Collaboration», J. Nielsen's Alertbox for August 15, 1997 <http://www.useit.com/alertbox/9708b.html> [Later 20 April 2009]. Questa legge è simile a quella conosciuta nel campo della scienza dell’informazione conosciuta come la ‘legge 80/20’ o il ‘principio di Pareto’, secondo cui il 20% di un gruppo produrrà l’80% dell’attività, o la ‘legge di Zipf’.

¹⁶ Fonte 90.9.1-com

mailing list via Internet e gli spazi elettronici di discussione delle grandi aziende.¹⁷ Nel 1998, Whittaker e i suoi colleghi hanno analizzato oltre 2 milioni di messaggi presenti su Usenet e hanno scoperto che il 27% dei messaggi era pubblicato da utenti che avevano pubblicato un solo messaggio. Al contrario, il 3% degli utenti, considerati partecipanti attivi, erano responsabili della pubblicazione del 25% di tutti i messaggi pubblicati su Usenet.¹⁸ Anche la presenza di lurker è stata documentata nelle prime comunità online, come per esempio la comunità Well.¹⁹ Nei progetti Free and Open Source, un basso numero di utenti sono dei partecipanti molto attivi e sono responsabili per la maggior parte del lavoro svolto nell'ambito di questi progetti.²⁰ Il comportamento degli utenti riscontrato nei progetti Free and Open Source non è una specificità dei progetti che producono codice sorgente, ma si può notare, in generale, in altri tipi di comunità che si dedicano alla produzione di software, alla creazione di documentazione e a progetti di traduzione.²¹

4.1. *La distribuzione della partecipazione nella generazione di contenuti in Wikipedia*

L'analisi effettuata su Wikipedia prende in considerazione la questione della distribuzione di partecipazione e mostra che anche i contributi prodotti in tutte le diverse versioni linguistiche di Wikipedia presentano delle forti disegualianze. A seconda della ricerca, l'importanza di uno 'zoccolo duro' di partecipanti che contribuiscono alla maggior parte dei contenuti è più o meno bilanciata dai contributi di una "coda lunga" or *long tail* di piccoli contributori. Jimmy Wales, il fondatore di Wikipedia, nel Dicembre del 2005 già notava che "metà delle revisioni sono fatte da appena il 2,5% degli utenti registrati".²² Le ricerche condotte fino al 2005, in particolare da Kittur e i suoi colleghi, hanno misurato in modo diverso i contributi a seconda della tipologia cui appartenevano i revisori e hanno mostrato che i contributi dell'élite (più di 10.000 revisioni) avevano meno potere in relazione alla coda lunga di piccoli contributori. Gli autori presentano questi risultati con l'espressione: "Potere dei Pochi Vs. la Saggezza della Folla: Wikipedia e l'Ascesa della

¹⁷ Cfr. W. Hill, J. Hollan, D. Wroblewski, and Tim McCandless « Edit wear and read wear,» Proceedings of CHI'92, the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (Monterey, CA, May 3-7, 1992), pp. 3-9, 1992; S. Whittaker, L. Terveen, W. Hill, and Lynn Cherny « The dynamics of mass interaction,» Proceedings of CSCW 98, the ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work (Seattle, WA, November 14-18, 1998), pp. 257-264, 1998; J. Nielsen, «Community is Dead; Long Live Mega-Collaboration», J. Nielsen's Alertbox for August 15, 1997 <http://www.useit.com/alertbox/9708b.html> [Later 20 April 2009].

¹⁸ Cfr. S. Whittaker, L. Terveen, W. Hill, and Lynn Cherny « The dynamics of mass interaction,» Proceedings of CSCW 98, the ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work (Seattle, WA, November 14-18, 1998), pp. 257-264, 1998

¹⁹ Cfr. F. Turner, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago: University of Chicago Press, 2006; H. Rheingold *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley Publishing, 1993.

²⁰ Cfr. A. Mockus, R.T. Fielding, and J. D. Herbsleb « Two case studies of Open Source software development: Apache and Mozilla,» ACM Transactions on Software Engineering and Methodology, vol. 11, no. 3, pp. 309–346, 2002; S. Koch and G. Schneider « Effort, cooperation and coordination in an open source software project: GNOME,» Information Systems Journal, vol. 12, no. 1, pp. 27–42, 2002; R.A. Ghosh and V. V. Prakash « The orbiten free software survey,» First Monday, vol. 5, no. 7, May 2000 (Availeble at: <http://www.firstmonday.dk/issues/issue5.7/ghosh/>).

²¹ Cfr. G. Robles, JM. Gonzalez-Barahona, and J.-J. Merelo, « Beyond executable source code: The importance of other source artifacts in software development (a case study),» Journal of Systems and Software, vol. 79, no. 9, pp. 1233–1248, September 2006.

²² Cfr. J. Wales, J. Wales talks Wikipedia. (<http://writingshow.com/?page id=91>) December 2005

Borghesia”.²³ Due altri autori, Ortega e Gonzalez-Barahona, hanno tuttavia recentemente concluso che meno del 10% del numero totale di autori presenti in Wikipedia è responsabile per più del 90% del numero totale di contributi pubblicati o, al contrario, che il 90% dei revisori attivi è responsabile nel complesso di meno del 10% del numero totale di contributi pubblicati. I risultati di Ortega e Gonzalez-Barahona ridurrebbero l'importanza della coda lunga e, invece, rafforzerebbero l'idea che i contributi provenienti dalla maggior parte dei partecipanti attivi sommergerebbe i contributi prodotti dalla folla di autori sporadici. Secondo i due autori, l'evoluzione nel tempo di questa disuguaglianza è molto stabile. Tutte le dieci principali versioni linguistiche di Wikipedia, inoltre, presentano un modello simile. In genere si riscontra un modello di comportamento degli utenti molto variabile all'inizio di ogni nuova versione linguistica di Wikipedia (per un periodo che dura fino a 20 mesi), mentre in seguito si registra una comune tendenza alla crescita del livello di disuguaglianza in ogni versione linguistica di Wikipedia. Tendenza, questa, che caratterizza ogni ambiente maturo di Wikipedia. I due autori, infine, sottolineano che lo ‘zoccolo duro’ di partecipanti molto attivi non è necessariamente formato sempre dagli stessi utenti con il passare del tempo.²⁴

4.2. *Distribuzione della partecipazione in Openesf.net*

Le analisi precedenti relative ai Forum Sociali erano basate sull'approccio delle politiche della tecnologia e mostravano le diverse attitudini nei confronti della tecnologia presenti nei Social Forum e il modo in cui queste erano in relazione al modo in cui gli attori consideravano la democrazia, la strategia e la natura degli stessi Social Forum.²⁵ In questa sezione, invece, analizzo la partecipazione reale nella comunità online Openesf.net, ospitata dal Forum Sociale Europeo.

Openesf.net è una piattaforma collaborativa. La registrazione dei profili non è moderata e i partecipanti possono creare ‘progetti’ o spazi per lavorare in modo collaborativo uno con l'altro per raggiungere obiettivi condivisi. Ogni progetto ha una sua mailing list, un wiki, il suo proprio dominio e altre funzionalità. La comunità è usata per supportare la messa in rete di gruppi europei, per definire in modo collaborativo il programma dei prossimi Social Forum Europei e per costruire in modo collettivo la memoria dei Social Forum Europei passati.

²³ Cfr. A. Kittur, E. Chi, B. Pendleton, B. Suh, and T. Mytkowicz. « Power of the few vs. wisdom of the crowd: Wikipedia and the rise of the bourgeoisie». In Proceedings of the 25th Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI 2007), April-May 2007.

²⁴ Ortega and Gonzalez-Barahona 2009

²⁵ L'analisi empirica degli attori politici mostra il modo in cui questi non si relazionano a “Internet come una unità monolitica guidata dalla tecnologia”. Al contrario, gli attori politici sono “guidati” verso la scelta tra diverse tecnologie a seconda della loro agency politica. A questo proposito, all'interno dei Social Forum convivono diverse attitudini nei confronti delle piattaforme online aperte. Nell'adozione di piattaforme aperte i principali punti di disaccordo sono due. Il primo riguarda la preferenza per un protocollo di partecipazione aperto o, piuttosto, di un protocollo di partecipazione controllata. Il secondo riguarda il profilo degli utenti: individuale oppure dell'organizzazione. Cfr. B. Vedres, L. Bruszt, and D. Stark “Shaping the Web of Civic Participation: Civil Society Websites in Eastern Europe”. *The Journal of Public Policy*, Vol. 25, No. 1, pp. 149-163, 2005; D. della Porta and L. Mosca *Global-net for global movements? A network of networks for a movement of movements*. Cambridge University Press, 2005; A. Kavada “The ‘Horizontal’ and the ‘Vertical’: Competing Communicative Logics in the 2004 European Social Forum” Prepared for the 2007 Pisa ECPR Conference, Panel: ‘Horizontal, verticals and the left in transnational social movement’, 2007; M. Fuster Morell “Social Forums and Technology: Hypothesis on why online communities promoted by Social Forums don't easily scale up”. Article part of the seminar reader “Networked Politics and Technology”. School of Information UC Berkeley, 6 and 7 December 2008. Available at www.networked-politics.info

La partecipazione al Forum Sociale Europeo è sviluppata attorno agli individui e alle organizzazioni. Nonostante questo, ho analizzato la partecipazione nella comunità Openesf.net a livello individuale perché la maggior parte dei profili (97,19%) era registrato a nome di singole persone realmente esistenti e non a nome di una organizzazione.²⁶ Per quanto riguarda la partecipazione attraverso la generazione di contenuti, dall'analisi risulta che il 18% dei partecipanti è impegnato nella pubblicazione di contenuti, mentre l'82% degli utenti non genera contenuti. Tra coloro che producono contenuti, i più attivi sono gli utenti coinvolti in un solo progetto (14,2%), mentre i rimanenti utenti sono coinvolti in un numero di progetti che va da due a sette (3,7%).²⁷ Sembra, inoltre, che la 'persistenza' della partecipazione sia bassa. Il 70,41% dei partecipanti si sono collegati al loro profilo per un giorno soltanto, mentre il 39,89% dei partecipanti si sono collegati per più di un giorno almeno.²⁸ All'interno di Openesf.net è presente una diseguaglianza nella partecipazione, anche se la sua distribuzione non segue con esattezza la legge 90/9/1. Come già anticipato più sopra, i risultati mostrano che il 18% dei partecipanti generano contenuti, mentre l'82% dei partecipanti non ne generano affatto. Il 18% dei partecipanti si può scomporre in un 3,7% di partecipanti molto attivi, che generano contenuti in più di un progetto, e un 14,3% di utenti che contribuiscono in misura minore. Si può dunque dire che la comunità Openesf.net segue la regola 82/14,3/3,7. Ci sono molte ragioni che possono spiegare le più alte percentuali di partecipanti attivi presenti nella comunità in questione, rispetto alla legge 90/9/1. Da un lato, Openesf.net non è completamente aperta e richiede una registrazione da parte degli utenti che mostrano quindi un maggiore impegno verso la partecipazione. Se considerassimo la partecipazione soltanto in termini di visitare il sito (senza essere registrati), la percentuale di partecipazione attiva sarebbe minore.²⁹ Dall'altro lato, i partecipanti a Openesf.net si vedono anche negli incontri organizzativi e durante il Forum Sociale Europeo. Il fatto che i partecipanti alla comunità abbiano altri modi per conoscersi e interagire potrebbe influenzare il modo in cui le persone agiscono all'interno della comunità online.

I risultati dell'analisi dipendono anche dal modo in cui si interpretano i contenuti. La generazione di contenuti è stata definita, in senso stretto, come tutte quelle attività non direttamente collegate alla creazione di informazioni personali. Se invece guardiamo alla partecipazione in termini di 'esibizionismo', cioè se l'utente fornisce informazioni non strettamente obbligatorie riguardo a se stesso nel suo profilo personale, allora i risultati cambiano. Il 44,9% dei partecipanti fornisce almeno un'informazione supplementare riguardo a se stesso durante il processo di registrazione. Se si considera la fornitura di dati personali come un atto di produzione di contenuti, allora il 44,9% degli utenti di Openesf.net potrebbero essere considerati degli utenti che contribuiscono alla comunità. Secondo Bimber, Flanagin e Stohl uno degli effetti primari delle

²⁶ L'asse partecipazione per organizzazioni-partecipazione per individui è frutto di tensioni al Forum Sociale Europeo. La partecipazione off-line al Forum Sociale Europeo tende a privilegiare la partecipazione per organizzazioni. Per esempio, soltanto le organizzazioni possono proporre dei seminari. La partecipazione 'on-line', invece, sembra essere percepita come individuale. Openesf.net richiede un nome al momento della registrazione, senza esplicitare se si tratti di un nome individuale o del nome di un'organizzazione. La grande maggioranza dei profili, tuttavia, sono registrati a nome di individui e soltanto tre profili sono registrati a nome di un'organizzazione.

²⁷ Per generazione di contenuti in relazione a un progetto intendo anche la creazione di spazi per il progetto, la revisione di pagine wiki del progetto e la pubblicazione di documenti e materiali audio-video.

²⁸ La 'persistenza' in quanto partecipante ad Openesf.net si riferisce ai partecipanti che si sono collegati alla comunità online solo per un giorno o ai partecipanti che sono tornati a collegarsi in più di un giorno. L'indicatore della 'persistenza' è costruito confrontando la data di registrazione del profilo e la data dell'ultima modifica effettuata o dell'ultimo login, osservando se le due azioni sono state o meno compiute nello stesso giorno.

²⁹ Openesf.net non fornisce dati riguardo ai visitatori della comunità che non sono registrati.

nuove tecnologie è la creazione di confini porosi e facilmente oltrepassabili tra il dominio privato e il dominio pubblico.³⁰ A questo riguardo, la decisione di considerare la fornitura di dati personali come un atto di produzione di contenuto (oppure no) dovrebbe essere valutata con attenzione.

Questi risultati, in sintesi, confermano la presenza di una elevata disegualianza nella partecipazione alla comunità online Openesf.net. Dall'analisi emerge anche che i risultati possono variare in relazione alla definizione di "contenuto" e "produzione di contenuto" scelta. Come già detto più sopra, per sviluppare una comparazione rigorosa dei livelli di partecipazione nelle comunità online è necessario stabilire degli indicatori di partecipazione condivisi. Questo compito, tuttavia, è di difficile realizzazione a causa della diversità dei contenuti prodotti nelle diverse comunità di creazione online.

5. Concezione e organizzazione della partecipazione nelle comunità di creazione online.

Nella sezione precedente ho preso in considerazione la distribuzione della generazione dei contenuti tra i partecipanti, che si è dimostrata essere caratterizzata da una forte disegualianza riguardo la partecipazione intesa come generazione di contenuti. Caratteristica, questa, conosciuta come la 'legge 90/9/1'. Ritengo che analizzare la logica organizzativa della partecipazione nelle comunità di creazione online possa aiutare a comprendere meglio il modello della legge in questione. Di seguito svilupperò dunque questa analisi a partire dai due casi di studio presi in esame in questo articolo: le comunità di Wikipedia e Opensesf.net.

La mia analisi parte dal presupposto che l'azione collettiva che si rifà a un ethos rappresentativo e l'azione collettiva che si rifà a un ethos partecipativo posseggono entrambe delle dinamiche e una logica distinte. Il significato e la funzione della partecipazione in una forma organizzativa basata sulla rappresentazione potrebbe essere differenti dal significato e dalla funzione caratteristiche della partecipazione basata sulla forma organizzativa ispirata a una partecipazione aperta. Gli ambienti online, inoltre, presentano alcuni vincoli che potrebbero avere un effetto sul modo in cui la partecipazione ha luogo al loro interno.

Sembra che la partecipazione in ambienti online caratterizzati da una logica di partecipazione aperta tende a perdere il suo carattere dicotomico. A questo proposito, Bimber, Flanagin e Stohl suggeriscono che i recenti utilizzi delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione per l'azione collettiva mettono in discussione l'idea che ci sia una scelta binaria nella partecipazione.³¹ L'aspetto egualitario della partecipazione viene trasformato, nel senso che non esiste l'esigenza che tutti gli utenti contribuiscano alla comunità e che vi contribuiscano in modo eguale. E, significativamente, le diverse modalità di partecipazione previste dal modello della legge 90/9/1 (partecipazione impegnata, contribuzione debole e lurker o spettatori) sembrano integrarsi, giocando ognuna un determinato ruolo all'interno del sistema. Questo mi porta a suggerire che la concezione di partecipazione come ecosistema sia una caratteristica della partecipazione all'interno delle comunità di creazione online.

La partecipazione come ecosistema si riferisce a cinque caratteristiche.

³⁰ Cfr. B. Bimber, A. Flanagin, and C. Stohl "Reconceptualizing collective action in the contemporary media environment". Communication Theory. International Communication Association. Pag. 365-388, 2005.

³¹ Cfr. B. Bimber, A. Flanagin, and C. Stohl "Reconceptualizing collective action in the contemporary media environment". Communication Theory. International Communication Association. Pag. 365-388, 2005.

5.1. *Apertura alla partecipazione*

Il fatto che il sistema sia ‘aperto alla partecipazione’ sembra essere rilevante, ma non esige che tutti gli utenti partecipino e che lo facciano in modo eguale. La base della legittimità non è l’effettiva uguaglianza nella partecipazione e nella generazione di contenuti, ma l’uguaglianza relativa all’apertura nella partecipazione.

La dimensione dell’apertura nella partecipazione si riferisce alla fornitura di applicazioni multi-interattive che permettano la partecipazione nella creazione dei contenuti ospitati dal sito. Si riferisce, inoltre, al fatto che le applicazioni multi-interattive siano guidate da protocolli in grado di favorire un uguale accesso alla partecipazione (i.e. requisiti bassi delle credenziali necessarie per partecipare). In un mio precedente studio basato sull’analisi web dell’apertura alla partecipazione in 50 comunità di creazione online ho concluso che esistono quattro meccanismi di partecipazione e che i protocolli che guidano la partecipazione nelle comunità di creazione online sembrano incentivare la partecipazione in un’alta percentuale dei casi (i.e. nel 92,3% dei casi tutte le pagine sono leggibili; nel 78,9% dei casi il sistema di registrazione permetta una registrazione immediata senza prevedere nessun filtro per essere parte della piattaforma). Mettendo in evidenza l’approccio centrato sull’apertura alla partecipazione non implico, tuttavia, che tutte le comunità di creazione online sono egualmente accessibili. Per esempio, lo stesso studio appena citato sostiene che la maggior parte delle comunità sono ‘bloccate’, cioè non accessibili, per le persone con disabilità fisiche.

Nel caso di Wikipedia l’importanza dell’apertura si manifesta nell’enfasi che ne dà la comunità stessa adottando una tecnologia semplice da utilizzare, la tecnologia wiki, e optando per la non necessità di credenziali o altri requisiti per contribuire a Wikipedia.

Come già mostrato in precedenza, alcune ricerche empiriche hanno mostrato l’esistenza di una forte disuguaglianza nella partecipazione a Wikipedia. Circa il 10% dei partecipanti genera il 90% dei contenuti.³² Parlando di Wikipedia, dire che il 10% degli utenti sono molto attivi significa riferirsi a più di 300.000 partecipanti.³³ La presenza di più di 300.000 partecipanti sta ad indicare un’apertura alla partecipazione molto più elevata rispetto ad altre logiche organizzative tradizionali, come quella che caratterizza l’Enciclopedia Britannica.³⁴

Non sembra esservi, inoltre, un problema di mancanza di partecipazione nella comunità di Wikipedia. Al contrario, in alcune occasioni si creano problemi dovuti a un eccesso di partecipazione. Questo tipo di problemi si registrano quanto i livelli di partecipazione sono così elevati che il sistema non è tecnicamente in grado di sostenerli e, quindi, collassa. Una situazione

³² Cfr. F. Ortega and JM. Gonzalez-Barahona 2009 Quantitative analysis of the wikipedia community of users. Proceedings of the 2007 international symposium on Wikis. Montreal, Quebec, Canada, Pages: 75 - 86, 2007.

³³ Source: Wikimedia Foundation. E’ difficile avere stime affidabili in relazione alla comunità di Wikipedia. Wikipedia è tra il quarto e il quinto sito più visitato in Internet. La fondazione Wikimedia ha dichiarato che esiste una “comunità globale di più di 300.000 volontari” suddivisi tra tutte le versioni linguistiche di Wikipedia. Secondo il parere di numerosi esperti del settore, tuttavia, questi dati sembrano sottostimati e non includono gli utenti collegati ad altri progetti relativi a Wikipedia. I dati citati sono disponibili nel sito <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedians>.

³⁴ Cfr. W. Emigh, and S. Herring “C. Collaborative authoring on the Web: A genre analysis of online encyclopedias”. In Proc. HICSS, 2005.

del genere, per esempio, è capitata dopo gli attacchi dell'11 Settembre o dopo le elezioni di Barack Obama negli Stati Uniti, quando molte persone si collegavano per aggiornare Wikipedia.³⁵

E' interessante notare che la disuguaglianza nella partecipazione non sembra essere interpretata come un problema dagli utenti di Wikipedia.³⁶ L'utente GerardM si è pronunciato, in una mailing list, contro l'idea di avere partecipanti che contribuissero in eguale misura a Wikipedia su base regolare, apprezzando invece tutte le forme di comunità: “ Quando si dividono le persone in gruppi, quando si individuano le persone con ‘più valore’ (perché contribuiscono più degli altri), in effetti non si fa altro che dividere la comunità [...]. Quando si etichettano gruppi di persone, li si divide dagli altri, mentre è proprio l'aspetto egalitario (indipendentemente dai contributi di ognuno) che fa prosperare la comunità”.³⁷

5.2. La partecipazione ha forme e gradi multipli che si integrano gli uni con gli altri

La partecipazione è organizzata in modo da lasciare spazio a diversi tipi e gradi di disponibilità in termini di risorse ed interessi delle persone. Esistono partecipanti molto attivi e impegnati. La formazione di una ‘massa critica’ di partecipanti attivi è particolarmente necessaria per fare partire una comunità online. Usando le parole di Rheingold: “Una comunità online parte o non parte. La prima fase importante è la crescita nel momento in cui la comunità nasce. Se non si ha una massa critica di partecipazione – che potrebbero anche essere dieci persone! Se ognuna di queste dieci persone ha qualcosa da dire ogni giorno. Potrebbero anche esserci mille persone (e la comunità online non riesce a partire). Ma poi bisogna ridurre così che le persone non ne vengano travolte”.³⁸

Esistono anche partecipanti che contribuiscono poco o raramente. Il sistema è organizzato in modo tale che sia facile produrre contributi di piccole dimensioni o poco consistenti. L'organizzazione modulare dell'informazione rende facile collocare le informazioni senza dovere sapere cosa sta accadendo all'interno dell'intero sito. I motori di ricerca e i sistemi di meta-dati permettono agli utenti di beneficiare di informazioni disperse e distribuite. La pubblicazione di informazioni è accettata anche se non viene sottoposta a un sofisticato processo di idoneità. I compiti, nel processo dell'elaborazione dei contenuti, sono altamente divisi. Una persona potrebbe contribuire pubblicando informazioni non revisionate mentre un altro partecipante potrebbe farsi carico di revisionare quelle stesse informazioni e di aumentarne la qualità.

La partecipazione debole non si riferisce soltanto al lavoro sui contenuti, ma anche ad altri tipi di attività come contribuire attraverso donazioni di denaro. L'attività di “micro raccolta fondi” è la principale fonte di denaro utilizzata per coprire le spese della Fondazione Wikimedia, che ammontano a 6 milioni di dollari l'anno. La maggior parte delle donazioni sono minori di 30 dollari e sono presenti anche donazioni da 1 dollaro. Secondo il capo della sezione di donazione della comunità della Fondazione Wikimedia: la campagna di Obama è stata costruita su molto social networking, su molti piccoli gruppi che erano in grado di fare donare alle persone piccole somme di denaro. Qui abbiamo un approccio simile. Non siamo alla ricerca della grande donazione. Siamo

³⁵ Intervista con Tomasz Finc della Fondazione Wikimedia Novembre 2009.

³⁶ Il termine corrispettivo in lingua inglese per definire gli utenti di Wikipedia sarebbe “Wikipedian”, riferito alle persone che fanno parte della comunità di Wikipedia.

³⁷ GerardM post sulla mailing list Wiki-research-1 21 Ottobre 2008

³⁸ Intervista a Howard Rheingold Dicembre 2009.

alla ricerca di molte piccole donazioni per mantenerci liberi e indipendenti e per aiutarci a fare ciò che vogliamo. Non essere influenzati da nessun gruppo o individuo”.³⁹

Come spiegato in precedenza, essere ‘deboli’ in termini di contributi basati su poche risorse è un aspetto apprezzato. Essere ‘deboli’ in termini di interesse nel e identificazione con il progetto è pure un comportamento comune. Coloro che contribuiscono non hanno bisogno di identificarsi con il progetto nella sua interezza per potervi partecipare. A questo proposito, nei progetti di software libero e aperto, tra i partecipanti il basso livello di impegno attivo richiesto è visto come un vantaggio.⁴⁰ Stalder sostiene che la maggior parte dei partecipanti hanno un approccio individualista alla piattaforma e molti pochi partecipanti hanno un interesse olistico nel prendersi cura di tutte le dinamiche che avvengono nell’intera piattaforma.⁴¹ A questo proposito, Stalder ha sviluppato l’idea che le comunità online siano basate su un cambiamento nei processi di costruzione di identità dell’individuo. Da processi di costruzione di identità basati sulla relazione con grandi progetti, come i partiti politici o la chiesa, si è passati allo sviluppo di identità individuali in rete, “per cui l’identità dell’individuo – sia in termini di immagine che uno ha di sé che in termini di immagine che gli altri hanno di noi – non può più essere separata dalla posizione che una persona ha all’interno della rete relazionale”.⁴²

L’appartenenza multipla a diversi gruppi potrebbe spiegare l’esistenza di contributi deboli. Una persona che appartiene a diversi gruppi contemporaneamente può distribuire i suoi contributi nei diversi gruppi a cui appartiene. Per esempio, tra i partecipanti a Wikipedia è frequente che una persona abbia un suo “progetto principale” su cui concentrano i loro sforzi, contribuendo occasionalmente ad altri progetti secondari.⁴³ Anche gli studi empirici sul movimento per una giustizia globale hanno messo in evidenza l’esistenza di appartenenze multiple e la distribuzione della partecipazione degli attivisti all’interno di diversi gruppi.⁴⁴ Le appartenenze multiple sono presenti anche tra i partecipanti a Wikipedia.

Granovetter suggerisce che i legami deboli sono importanti per l’azione collettiva.⁴⁵ Il concetto di “cooperazione debole” proposto da Cardon e Aguiton si riferisce al modello relazionale tipico dell’azione collettiva sviluppata online. La cooperazione online organizzata attorno a un

³⁹ Intervista a Rand Montoya Foundation Wikimedia Foundation Dicembre 2009.

⁴⁰ Cfr. R. Freeman and J. Rogers, J. Open source unionism: Beyond exclusive collective bargaining. Working USA: Journal of Labor and Society, 5, 3–4, 2002.

⁴¹ Transcrizione discussioni su comunità web, Seminario Politica in rette, 2007.

⁴² Cfr. F. Stalder “Bourgeois Anarchism and Authoritarian Democracies”. Symposium « Changing politics through digital networks: The role of ICTs in the formation of new social and political actors and actions», Florence, October 2007; B. Wellman « Physical Place and Cyber Place: The Rise of Personalized Networking» International Journal of Urban and Regional Research 25, 2 (2001): 227-52, 2001. Aguiton e Cardon sottolineano che la crescita della cooperazione multilaterale online non si basa su una identità politica e altruista versus un’identità egoistica. A partire dalla loro ricerca, infatti, questo fenomeno sembrava sostenuto da identità miste, che stavano tra il modello di l’homo economicus e quello di homo sociologicus. I due autori hanno quindi proposto una nuova concezione di identità politica chiamata ‘individualismo pubblico’. Cfr. D. Cardon and C. Aguiton “The Strength of Weak Cooperation: An Attempt to Understand the Meaning of Web 2.0.” Communications & Strategies. No. 65, 2007.

⁴³ Intervista a Jon Davis wikipedista (Novembre 2008) e intervista Betsy Megaw partecipante a Wikidictionary November 2008.

⁴⁴ Cfr. D. della Porta “Multiple Belongings, Tolerant Identities, and the Construction of “Another Politics”: Between the European Social Forum and the Local Social Fora.” In *Transnational Protest and Global Activism*, ed. D. della Porta and S. Tarrow, 175-202. Lanham: Rowman and Littlefield, 2004.

⁴⁵ Cfr. M. Granovetter « The Strength of Weak Ties, A Network Theory Revisited,» *Sociological Theory*, Volume 1(1983), 201-233, 2005.

obiettivo comune generalmente crea legami deboli (ma reti ampie) se confrontati con i legami creati con l'azione collettiva offline.⁴⁶

Come detto in precedenza, sia la partecipazione forte che la partecipazione debole sono presenti nel e accolte dal sistema. La partecipazione, forte e debole, costituisce un contributo importante per la comunità. Nelle comunità esistono e hanno un certo ruolo anche assenza di partecipazione o forme di partecipazione non intenzionali. La partecipazione può verificarsi come effetto collaterale poiché il sistema è organizzato in modo tale che gli utenti contribuiscano alla comunità senza sforzi e senza volerlo fare. Negli ambienti online la maggior parte delle azioni si traducono in informazioni digitali, meglio conosciute come strisce digitali. L'elaborazione dei *digital threads* è una fonte di informazioni importanti per migliorare i contenuti e il funzionamento del sistema. Si possono ricavare dati relazionali e dati sull'attenzione. Per esempio, se un visitatore di Wikipedia legge la voce 'rete' e in seguito visita la voce 'Manuel Castells', il sistema capisce che esiste una connessione tra le due voci e la prossima volta le potrà accoppiare nel presentare i risultati di una ricerca fatta da altri visitatori. La lettura di una voce fornisce dati sull'attenzione: il sistema può infatti usare il numero delle volte che è stato visitato o scaricato un certo articolo come un indicatore di qualità. I partecipanti non-attivi hanno anche un ruolo di spettatori, che aumentano la rilevanza e il valore dei contenuti del sito accrescendo, in altri potenziali partecipanti, il desiderio di partecipare al sito stesso.

In sintesi, i diversi livelli di partecipazione (partecipazione forte, partecipazione debole e non-partecipazione) giocano ognuno un proprio specifico ruolo, integrandosi e completandosi uno con l'altro. I partecipanti attivi e impegnati sono importanti per fare partire la comunità online e provvedere per la maggior parte dei contenuti; la partecipazione debole favorisce il raggiungimento risorse informative ampie e diversificate; la partecipazione non intenzionale migliora il sistema e, per quanto riguarda gli spettatori, aumenta il valore e la rilevanza di contenuti e partecipazione all'interno del sito.

5.3. *La partecipazione è decentralizzata e asincrona*

Quando le comunità di creazione online crescono, si verifica una tendenza ricorrente alla loro frammentazione in progetti. Sono state sviluppate alcune ricerche riguardanti la centralizzazione delle comunità e la dimensione dei progetti relativi allo sviluppo di software Aperto e Libero. Secondo Crowston e Howison, il grado di centralizzazione è correlato negativamente con il numero di sviluppatori e utenti attivi che contribuiscono a individuare le falle nei software: "in progetti estesi non è semplicemente possibile che un singolo individuo sia in grado di sistemare ogni falla. Quando i progetti si ingrandiscono devono diventare modulari, con utenti diversi responsabili per moduli diversi. In altre parole, un progetto esteso potrebbe essere un aggregato di progetti più piccoli, diventando quello che potrebbe essere descritto come una struttura 'a buccia di cipolla' in cui ci sono degli strati costruiti attorno a centri multipli".⁴⁷ Usando le parole di Lanzara e Morner, un aspetto caratteristico dello sviluppo di comunità è il processo per cui, stranamente, una lenta

⁴⁶ Cfr. D. Cardon and C. Aguiton "The Strength of Weak Cooperation: An Attempt to Understand the Meaning of Web 2.0." *Communications & Strategies*. No. 65, 2007.

⁴⁷ Cfr. Crowston and Howison. "The social structure of Free and Open Source software development". School of Information Studies, Syracuse University, 2004.

convergenza globale tra tutti i partecipanti, da un lato, si combina a brevi e veloci cicli di attività tra un piccolo numero di partecipanti, dall'altro lato.⁴⁸

Per quanto riguarda il caso di Wikipedia, la maggior parte delle attività dei progetti si basa su interazioni di piccoli gruppi. Esiste anche un tipo di partecipante “che scrive articoli rimanendo nel suo angolino”.⁴⁹ Sono rare le occasioni in cui è coinvolta l'intera comunità di Wikipedia, come le elezioni dei rappresentanti della Fondazione e i momenti di raccolta fondi. Non costituisce un requisito necessario, inoltre, il fatto che i partecipanti si riuniscano tutti allo stesso tempo.

Nel caso di Openesf.net non esistono partecipanti che sono parte di tutti i progetti allo stesso tempo. Il 41,5% di tutti i progetti, infatti, hanno un solo membro e il restante 58,5% è composto tra i due e i ventisette membri. Tra i progetti che contano più di un membro, i progetti con tre partecipanti sono quelli più frequenti e costituiscono il 20,8% dei progetti.

5.4. *La partecipazione è pubblica*

La maggior parte delle comunità online sono pubbliche in due sensi. In primo luogo forniscono un bene o un servizio pubblico poiché tutti possono beneficiare dei “prodotti” della comunità. In secondo luogo, i progetti sono sviluppati in pubblico e, in realtà, sarebbe più corretto dire che le comunità online vivono in pubblico. L'analisi da me condotta su 50 comunità di creazione online mostra che nel 74,4% dei casi il contenuto della comunicazione tra i partecipanti alla comunità è pubblicamente accessibile: è possibile, cioè, leggere il contenuto delle comunicazioni tra i partecipanti senza bisogno di essere registrati nella comunità stessa. Nel caso di Wikipedia, non soltanto i contenuti, ma anche l'intero processo che creai i contenuti, è visibile a chiunque. I canali che ospitano le interazioni sono pubblici.

Il carattere pubblico ha a che fare con requisiti interni ed esterni alla comunità. I requisiti esterni si riferiscono a questioni comunicative, cioè l'obiettivo di diffondere il contenuto nel mondo esterno alla comunità. I requisiti interni, invece, si riferiscono a questioni organizzative. Il carattere pubblico del processo organizzativo favorisce il coordinamento e la distribuzione della partecipazione decentralizzata.⁵⁰ Il carattere pubblico dei processi organizzativi, inoltre, facilita l'apertura della partecipazione, l'apprendimento della partecipazione e l'autonomia della partecipazione. I processi organizzativi pubblici riducono la necessità di avere piani predefiniti e *gatekeeper* per distribuire la partecipazione.

5.5. *La partecipazione è autonoma*

⁴⁸ Cfr. G. F. Lanzara, and M. Morner *Making and Sharing Knowledge at Electronic Crossroads: Coordinating via Mailing Lists in Open Source Software Projects*. 2006.

⁴⁹ Intervista a Jon Davis wikipedista Novembre 2008.

⁵⁰ Cfr. Attraverso processi di *stigmercy*, per esempio, le persone possono capire dove è necessario apportare un contributo senza bisogno di comunicare con gli altri ed elaborare un piano. *Stigmercy* è un meccanismo di coordinamento spontaneo e indiretto tra agenti o azioni, in cui la traccia lasciata nell'ambiente da un'azione stimola a sua volta altre azioni, da parte dello stesso agente o da parte di altri agenti, senza bisogno di nessuna pianificazione, controllo e comunicazione tra gli agenti. Wikipedia articolo su *Stigmercy* (Consultato Febraio 2010)

La partecipazione è autonoma nel senso che ogni persona decide quale livello di impegno vuole assumersi e in relazione a quali aspetti del progetto o della comunità vuole contribuire a seconda dei suoi interessi, motivazioni, risorse e capacità.

5.6. *La partecipazione è, in parte, implementazione*

I partecipanti sono volontari nel senso che “fanno cose”. La partecipazione è, in parte, basata sull’implementazione di alcuni compiti. I volontari di Wikipedia deliberano tra di loro prima di revisionare gli articoli.⁵¹ La deliberazione tra volontari non serve a dare un’opinione nel contesto di un esercizio di consultazione e in quanto parte di una delegazione, ma è necessaria per mettere in atto cambiamenti nella piattaforma stessa. Nel caso di Wikipedia, inoltre, esiste una forma di *docracy*. Da un lato, chi si prende cura di una parte specifica del progetto può prendere decisioni riguardo al progetto stesso, definendo le politiche che lo governano. Dall’altro lato, il controllo del sistema favorisce l’abilità di mettere in comune forze che agiranno, più che forze che daranno un’opinione.

6. Conclusioni

Le comunità di creazione online costituiscono una forma di azione collettiva basata su ambienti virtuali e che dà luogo alla fornitura di un bene o servizio pubblico. Le comunità di creazione online seguono modelli comuni per quanto riguarda la distribuzione della generazione di contenuti. Le analisi quantitative della partecipazione in queste comunità mostrano l’esistenza di forti diseguaglianze a livello dei contributi tra i partecipanti. Fatto, questo, che sembra caratterizzare questo genere di azioni collettive. La legge 90/9/1 si riferisce proprio a questa distribuzione diseguale nella generazione dei contenuti: il 90% dei partecipanti sono lurker o agiscono come spettatori; il 9% sono responsabili della produzione di contributi minori; l’1% sono partecipanti molto attivi. La reale distribuzione percentuale tra i tre profili dipende dal tipo di contenuti e dalla cultura di ogni comunità. Il caso Openesf.net ha dimostrato come le percentuali relativi a i partecipanti possano dipendere, in modo significativo, da come si definisce il concetto di ‘generazione di contenuto’. A questo proposito, la legge 90/9/1 può essere adottata come un’approssimazione, mentre la comparazione della partecipazione nelle comunità online richiederebbe la definizione di indicatori comuni relativi alla partecipazione stessa. Processo, questo, reso difficile dall’alta variabilità delle comunità online.

Per meglio valutare la partecipazione negli ambienti e nelle comunità online si deve comprendere in che modo la partecipazione stessa è organizzata e concepita. Grazie all’analisi qualitativa delle logiche e delle concezioni organizzative è emerso che la partecipazione nelle comunità online non ha un carattere dicotomico (partecipare o non partecipare), ma sembra seguire il funzionamento di un ‘ecosistema’.

In sintesi, ci sono sei caratteristiche della partecipazione come ecosistema: 1) il fatto che il sistema sia aperto alla partecipazione è un fattore importante, anche se non ci si aspetta che tutti

⁵¹ Cfr. Viegas, Wattenberg, Kriss and van Ham “Talk Before You Type: Coordination in Wikipedia”. Visual Communication Lab, IBM Research. Proceedings of the 40th Hawaii International Conference on System Sciences, 2007.

partecipino e contribuiscano in modo equo; 2) la partecipazione ha forme e gradi multipli che si integrano l'uno con l'altro. Una massa critica di partecipanti attivi è essenziale per cominciare il progetto e per mantenere i contenuti; una cooperazione debole arricchisce il sistema e facilita il raggiungimento di campi di risorse informative più ricchi; i *lurker* e i non-partecipanti danno valore alla comunità in quanto spettatori o attraverso una partecipazione non intenzionale che migliora il sistema; 3) la partecipazione è decentralizzata e asincrona; 4) la partecipazione avviene in pubblico; 5) la partecipazione è autonoma, nel senso che ogni persona decide quale livello di impegno vuole adottare e in relazione a quali aspetti del progetto vuole dare un contributo; 6) la partecipazione non è solo deliberazione, ma è, in parte, anche implementazione.

6.1. Spiegazione della legge 90/9/1

Vi sono diverse ragioni che spiegano la distribuzione diseguale nella generazione dei contenuti e perché alcune persone non partecipano alle comunità online. Dalla mia analisi è emerso che, in parte, la partecipazione diseguale potrebbe essere associata ad un approccio flessibile alla partecipazione che accoglie diversi gradi di disponibilità alla contribuzione e, in parte, potrebbe essere associata alla presenza di appartenenze multiple. Da parte dei singoli individui, la distribuzione delle risorse partecipative nelle diverse comunità di creazione online a cui appartengono, potrebbe portare a una partecipazione debole se si guarda alla singola comunità. Per verificare questa ipotesi, tuttavia, è necessario effettuare ulteriori ricerche.

Altre ragioni per cui le persone non partecipano alle comunità online sono: il fatto che alcuni utenti pensino di essere d'aiuto nel non generare contenuti oppure: che vogliano imparare di più sulla comunità prima di parteciparvi attivamente, che non siano capaci di usare il software perché di caratterizzato da una scarsa usabilità, che non apprezzino le dinamiche di gruppo osservate all'interno della comunità, che vedano le proprie posizioni già rappresentate da altri partecipanti alla comunità.⁵²

Il fatto di non contribuire potrebbe anche essere il risultato di un comportamento da *free-rider*. Va comunque detto che tale comportamento e, in generale, il fatto che un'alta percentuale di persone non contribuisce alla comunità, non costituisce un problema. Il comportamento da *free-rider* può costituire un problema a seconda del tipo di bene che la comunità intende produrre. Con beni limitati, come le risorse naturali, che possono essere 'consumate' e richiedono costi elevati di estrazione, il comportamento da *free-rider* costituirebbe un problema. In un contesto in cui le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione hanno sostanzialmente ridotto i costi derivanti dalla riproduzione dell'informazione, i beni basati sull'informazione non necessariamente soffrono di problemi di scarsità. Restringere l'accesso a chi non contribuisce alla comunità, inoltre, potrebbe rappresentare un costo per la comunità stessa. Se il bene non è rivale, l'uso del bene da parte di altre persone non costituisce un problema. Ironicamente, potrebbe accadere che più persone usano il bene, maggiore sarà il valore del bene stesso.⁵³ In sintesi, quando un bene è inesauribile, non rivale

⁵² Cfr. J. Preece, B. Nonnecke, D. Andrews The top 5 reasons for lurking: Improving community experiences for everyone. *Computers in Human Behavior*, 2, 1 (in press), 2004.

⁵³ Cfr. D. Bollier « Los bienes comunes: Un sector soslayado de la creación de riqueza». en Genes, Bytes y Emisiones - Bienes Comunes y Ciudadanía, Ediciones Böll, México D.F. (Avaliable at: http://boell-latinoamerica.org/download_es/Bienes_Comunes_Indice_EdiBoell.pdf), 2008; Y. Benkler. *The Wealth of Networks*:

e l'esclusione di parte della comunità dal suo uso comporta dei costi, allora il comportamento da free-rider non è necessariamente un problema.

L'analisi basata su tale comportamento, inoltre, interpreta i partecipanti come individui che legano la loro partecipazione (o non partecipazione) alla comunità al calcolo di costi e benefici. Bimber, Flanagin e Stohl suggeriscono che questo tipo di analisi, quando applicata a beni nel campo dell'informazione, viene messa in discussione da alcune delle caratteristiche delle comunità online.⁵⁴ Secondo i tre autori, il costo percepito del contributo all'azione collettiva attraverso mezzi elettronici è un fattore relativamente debole o senza importanza nello spiegare le decisioni degli individui a contribuire. « Quando un contributo è costoso e oltrepassa i confini, assume tipicamente le caratteristiche di una decisione discreta. Quando la partecipazione è semplice e non costosa, si tratta meno di prendere una decisione ».⁵⁵ Alcuni contributi, inoltre, non coinvolgono necessariamente il fatto di dovere prendere una decisione. Negli effetti collaterali della non-partecipazione, per esempio, i contributi sono “non intenzionali”: non si ha, alla base, la decisione di contribuire o meno. Piuttosto, il contributo finale è il risultato di un'altra intenzione: usare un contenuto già esistente. Le motivazioni che portano a contribuire nelle comunità online, inoltre, potrebbero essere molto diverse. Tra queste, le più presenti sono: alcune persone producono contributi come un compito del proprio lavoro, per esempio i dipendenti di Google che tengono aggiornata la voce relativa a Google sulla Wikipedia, altre perché questo soddisfa un bisogno privato, come condividere un video con la propria famiglia, altri ancora per motivi politici legati all'accesso universale all'informazione e alla conoscenza. Ancora più importante, tuttavia, è il fatto che la maggior parte dei volontari che contribuiscono alle comunità sostengono di farlo per divertimento, passione e sviluppo della propria creatività personale.⁵⁶

Un altro fattore importante nello spiegare la distribuzione della partecipazione nelle comunità online e del motivo per cui le persone non partecipano è la mancanza di risorse per partecipare. Il carattere autonomo della partecipazione nelle comunità online suggerisce che i partecipanti sono in grado di contribuire a seconda delle loro proprie risorse in termini di tempo e denaro. Secondo il modello del ‘volontariato civico’⁵⁷ le risorse sono un fattore chiave per comprendere perché alcune persone partecipano mentre altre persone non lo fanno. I partecipanti ricchi di risorse, con molto tempo libero e denaro, possono contribuire più facilmente rispetto a coloro senza tempo libero e con poco denaro. Per questo, le persone dotate di grandi risorse tendono ad essere sovra-rappresentate tra i partecipanti. A questo proposito, la partecipazione nelle comunità online può riprodurre le disuguaglianze economiche e sociali presenti all'interno delle società. Guardando alla distribuzione di genere nella comunità Openesf.net, per esempio, si vede come soltanto il 36% delle donne siano partecipanti attive.

Le teorie delle risorse applicate alle comunità online potrebbero essere adattate allo studio di questo tipo di forme organizzative. Le comunità di creazione online concepiscono la partecipazione

How Social Production Transforms Markets and Freedom. New Haven and London: Yale University Press, 2006.

⁵⁴ Cfr. B. Bimber, A. Flanagin, and C. Stohl “Reconceptualizing collective action in the contemporary media environment”. *Communication Theory*. International Communication Association. Pag. 365-388, 2005.

⁵⁵ Cfr. B. Bimber, A. Flanagin, and C. Stohl “Reconceptualizing collective action in the contemporary media environment”. *Communication Theory*. International Communication Association. Pag. 365-388, 2005.

⁵⁶ Cfr. S. Weber, *The success of open source*. Harvard Press, 2004; Y. Benkler. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven and London: Yale University Press, 2006.

⁵⁷ Cfr. Verba, Schlozman and Brady, *Voice and Equality: Civic Voluntarism in American Politics*, Harvard University Press, 1995.

in modo flessibile: non si tratta semplicemente di partecipare o non partecipare. Queste comunità accolgono diversi livelli di disponibilità e risorse dei partecipanti, valorizzando anche la partecipazione debole, come per esempio donare 1 dollaro o togliere una virgola in un articolo. A questo proposito, potrebbe essere utile applicare le teorie delle risorse tenendo in considerazione i diversi livelli di partecipazione (partecipazione attiva, partecipazione debole e lurker). Si tratterebbe, in altre parole, di comprendere se ci sono differenze sistematiche nella distribuzione di partecipazione lungo le percentuali indicate dalla legge 90/9/1, a seconda di dimensioni come età, genere, tempo, soldi o reddito, disabilità fisiche, connettività a Internet e capacità di usare gli strumenti online.

La presenza di bassa partecipazione, inoltre, sembra essere il risultato di “appartenenze multiple”: i cittadini sembrano “distribuire” le loro “risorse” per la partecipazione tra diversi progetti. Per questo l’adozione di un’analisi centrata sul campo e a livello degli individui sembra essere una strada promettente.

6.2. *Implicazioni politiche delle comunità di creazione online*

Le comunità di creazione online potrebbero essere viste con un segnale di rafforzamento del ruolo della società civile, rendendo lo spazio del dibattito pubblico maggiormente partecipativo. A questo proposito, Internet è stato visto come un mezzo capace di sostenere la creazione di nuove sfere pubbliche perché aiuta a disseminare informazioni alternative e a creare spazi di discussione (semi)pubblici. L’altro lato della medaglia, tuttavia, è che tutto ciò comporta anche alcuni rischi. In questo senso, sostengo che la prima generazione di mezzi di comunicazione (radio, televisione) ha reso la politica più virtuale, un processo che sarà ancora più accentuato nella seconda generazione di mezzi di comunicazione (reti interattive elettroniche), portando all’apoteosi forme politiche aggressivamente direttive.⁵⁸ Per completare questo scenario pessimista, è stato predetto che le tecnologie dell’informazione e della comunicazione permetteranno un controllo totale dei nostri dati e un marketing politico altamente sofisticato, offrendo grandi opportunità per la manipolazione di informazione e lasciando poco margine per generare cambiamento.⁵⁹ Piuttosto che rinforzare la presenza e la partecipazione dei cittadini nelle questioni pubbliche, l’uso di queste tecnologie potrebbe portare all’aumento del controllo e dell’autorità delle élite politiche.⁶⁰ La mancanza di infrastrutture per l’interazione online fornite da istituzioni pubbliche e il parallelo sviluppo di tali infrastrutture e punti chiave di Internet (come i motori di ricerca) da parte di compagnie private potrebbe, infine, portare a un’aumentata privatizzazione della sfera pubblica. Per queste ragioni emergono due condizioni centrali per promuovere la democrazia attraverso l’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione: in primo luogo, è necessario che i partecipanti alle comunità di creazione online abbiano il controllo dei dati da loro prodotti durante le loro

⁵⁸ Cfr. J. Subirats, The dilemmas of an inevitable relationship: democratic innovation and the information and communication technology. Jordana, J. (ed.), *Governing Telecommunications and the New Information Society in Europe* Cheltenham: Edward Elgar, 2002, pp.228-250, 2002.

⁵⁹ Cfr. D. Calenda and L. David *Culture e tecnologie del controllo: riflessioni sul potere nella società della rete. RIS*, 2007.

⁶⁰ Cfr. J. Subirats, The dilemmas of an inevitable relationship: democratic innovation and the information and communication technology. Jordana, J. (ed.), *Governing Telecommunications and the New Information Society in Europe* Cheltenham: Edward Elgar, 2002, pp.228-250, 2002.

interazioni; in secondo luogo e più in generale, è necessario che la società civile possa controllare e avere la possibilità di creare le infrastrutture che supportano le forme collettive di comunicazione online.

Le comunità di creazione online, inoltre, potrebbero anche essere interpretate come un insieme di cittadini che fornisce un bene pubblico senza il coinvolgimento diretto dello stato o altre istituzioni politiche convenzionali. A questo proposito, la ricerca su cui si basa questo articolo è ispirata dalla nozione di transizione in cui diverse logiche organizzative e democratiche emergono allo stesso tempo nel momento in cui i principi istituzionali dello stato nazione e del mercato privato si trovano in crisi profonda (nel caso dello stato nazione) o stanno subendo mutamenti drammatici (nel caso del mercato privato). A mio parere, le comunità di creazione online potrebbero dare dei suggerimenti utili per la costruzione di istituzioni in una società orientata alla rete e basata sui territori, differente da quella dello stato nazione, e costruita nello spazio condiviso di politica e sociale in cui emerge una nuova idea di partecipazione, appartenenza e cittadinanza.

Infine, l'analisi presentata in questo articolo parte dal presupposto che l'azione collettiva ispirata a un *ethos* rappresentativo e l'azione collettiva ispirata a un *ethos* partecipativo seguono ognuna una loro propria dinamica. Il significato e il funzionamento della partecipazione in una forma organizzativa rappresentativa è diverso dalla partecipazione in una forma organizzativa aperta alla partecipazione. Gli ambienti online, inoltre, potrebbero presentare alcuni impedimenti con effetti sul modo in cui avviene la partecipazione al loro interno. A questo proposito, sembra importante studiare ulteriormente e definire le dimensioni di qualità democratica nelle comunità di creazione online per la costruzione di *commons* digitali. Per fare questo potrebbe essere necessario mettere in discussione la tendenza, presente sia nelle scienze politiche che nel campo della sociologia politica, di usare categorie e dimensioni analitiche riferite alla qualità democratica delle forme organizzative rappresentative per valutare la qualità democratica delle comunità di creazione online. Le dimensioni di qualità democratica, infatti, dovrebbero essere definite tenendo in considerazione la logica specifica logica organizzativa che, come mostrato in questo articolo, caratterizza le comunità di creazione online.