



Cittadinanza digitale: La democrazia nell'era digitale



Introduzione

Nel XXI secolo, la democrazia non vive più solo nei parlamenti, nelle cabine elettorali o nelle piazze pubbliche, ma prospera, o lotta, anche negli spazi digitali. L'ascesa dei social media, della comunicazione istantanea e delle piattaforme online ha trasformato il modo in cui i cittadini partecipano alla vita democratica. Dalla firma di petizioni all'organizzazione di proteste, dalla verifica dei fatti dei politici al coinvolgimento nel dibattito pubblico, gli strumenti digitali consentono agli individui di influenzare le politiche e di responsabilizzare le istituzioni come mai prima d'ora.

Tuttavia, gli stessi strumenti che facilitano l'impegno civico comportano anche gravi rischi. La disinformazione si diffonde più rapidamente della verità. I discorsi di incitamento all'odio, le camere dell'eco e la manipolazione algoritmica minacciano il dibattito informato. Allo stesso tempo, il crescente **divario digitale** (tra chi può accedere e utilizzare gli strumenti digitali e chi non può) mette a rischio la partecipazione democratica di molti giovani europei.

La **cittadinanza digitale** non riguarda solo l'uso di Internet. Implica la comprensione dei propri diritti e delle proprie responsabilità nel mondo digitale, la capacità di valutare criticamente le informazioni, comunicare in modo rispettoso, proteggere la privacy e impegnarsi in modo etico negli spazi democratici digitali. Significa anche comprendere come il mondo digitale modella i processi democratici, attraverso il voto elettronico, le campagne digitali e gli strumenti di tecnologia civica.

L'Unione europea riconosce l'importanza di dotare i giovani di queste competenze. Attraverso il suo **Piano d'azione per l'educazione digitale**, il **Codice di condotta sulla disinformazione** e il **Digital Services Act**, l'UE sta



lavorando attivamente per costruire un ambiente digitale più sicuro, trasparente e democratico.

Comprendere la cittadinanza digitale è fondamentale per i giovani, non solo perché sono gli utenti digitali più attivi, ma anche perché sono i leader, gli elettori e i decisori di domani. Se la democrazia vuole sopravvivere e prosperare nell'era digitale, ha bisogno di cittadini digitali informati, competenti e responsabili.



Concetti chiave e definizioni

- ◆ **Cittadinanza digitale:** la capacità di utilizzare la tecnologia digitale in modo efficace, etico e responsabile per partecipare alla vita sociale, compresa quella civica e democratica.
- ◆ **Alfabetizzazione mediatica:** la capacità di accedere, analizzare, valutare e creare contenuti mediatici in varie forme. È fondamentale per riconoscere la disinformazione e sviluppare il pensiero critico.
- ◆ **Disinformazione vs. Misinformation:** la *misinformation* è un'informazione falsa o inesatta condivisa senza intenzioni dannose; La disinformazione è un'informazione deliberatamente ingannevole, spesso utilizzata per influenzare l'opinione pubblica o minare la fiducia nelle istituzioni.
- ◆ **Impegno civico online:** partecipazione ai processi democratici attraverso mezzi digitali, tra cui petizioni online, attivismo sui social media, consultazioni elettroniche e piattaforme di voto digitale.
- ◆ **Diritti digitali:** diritti fondamentali applicati al mondo digitale, come la privacy dei dati, la libertà di espressione online e la protezione dalle molestie online.



Esempi reali

- ◆ La campagna **#EUvsDisinfo**: Avviata dal Servizio europeo per l'azione esterna, questa iniziativa contrasta la disinformazione filo-Cremlino attraverso analisi basate su dati concreti e attività di sensibilizzazione.



- ◆ L'iniziativa **Better Internet for Kids**: Fornisce risorse a educatori, bambini e famiglie per navigare in sicurezza negli spazi digitali e diventare cittadini digitali informati.
- ◆ Progetti di partecipazione elettronica: progetti per i giovani finanziati dall'UE come **DIGY – Digital Youth Participation Made Easy** e **YOU(th)NET: YOUNG IN an European Think Tank – Empowering Young People Through Digital Democracy** forniscono ai giovani gli strumenti per influenzare il processo decisionale attraverso mezzi digitali.
- ◆ Campagne elettorali del Parlamento europeo: Molte campagne integrano ora la diffusione sui social media, dibattiti in diretta streaming e video di educazione degli elettori rivolti a un pubblico giovane.
- ◆ Piattaforme di verifica dei fatti: L'UE sostiene piattaforme come **EU Fact Check**, **EDMO** (European Digital Media Observatory) e partnership con attori della società civile che promuovono l'analisi critica dei media.



Dati e statistiche

- ◆ Il **90% dei giovani europei** (di età compresa tra i 16 e i 29 anni) utilizza Internet quotidianamente, ma **solo il 48% si sente sicuro** nell'identificare la disinformazione (Eurobarometro, 2022).
- ◆ Nelle elezioni del Parlamento europeo del 2019, il **61% dei giovani** (di età compresa tra i 18 e i 24 anni) ha utilizzato Internet come principale fonte di informazione politica (sondaggio del Parlamento europeo sui giovani).
- ◆ Secondo l'Indice dell'economia e della società digitali (DESI), **circa il 44% degli europei non possiede competenze digitali di base**, con disparità significative tra le regioni.
- ◆ Il Codice di condotta dell'UE sulla disinformazione ha portato alla rimozione di milioni di **annunci e post fuorvianti**, ma nuove minacce come i deepfake stanno diventando motivo di crescente preoccupazione (Relazione della Commissione europea, 2023).



Sfide e controversie

- ◆ **Divario digitale:** Non tutti i giovani hanno pari accesso agli strumenti digitali o all'istruzione, in particolare nelle zone rurali o economicamente svantaggiate.
- ◆ **Pregiudizi algoritmici e camere dell'eco:** Le piattaforme online spesso rafforzano le opinioni preesistenti degli utenti, limitando l'esposizione a opinioni diverse e minando il dibattito democratico.
- ◆ **Campagne di disinformazione:** Attori stranieri e nazionali continuano a diffondere narrazioni false per manipolare l'opinione pubblica e destabilizzare le istituzioni democratiche.
- ◆ **Privacy contro sorveglianza:** Nel combattere le minacce online, i governi e le aziende spesso si trovano a dover trovare un delicato equilibrio tra la garanzia della sicurezza e la violazione dei diritti alla privacy.
- ◆ **Salute mentale e spazi online tossici:** Le molestie, il cyberbullismo e l'incitamento all'odio online colpiscono in modo sproporzionato i giovani, in particolare le donne e le minoranze, scoraggiandone la partecipazione.

Le soluzioni attualmente in fase di attuazione includono la legislazione dell'UE (Digital Services Act), programmi educativi sull'alfabetizzazione digitale e partnership più solide con le piattaforme tecnologiche per la moderazione dei contenuti e la trasparenza.



Ulteriori letture e risorse

- ✦ European Commission. (2020). *Digital Education Action Plan 2021–2027*. https://education.ec.europa.eu/sites/default/files/document-library-docs/deap-communication-sept2020_en.pdf
- ✦ European Commission. (2025). *The 2022 Code of practice on disinformation*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/code-practice-disinformation>
- ✦ European Digital Media Observatory - EDMO. (n.d.). *About EDMO*. <https://edmo.eu/about-us/edmoeu/>



- ✦ European Commission. (n.d.). *EU Youth Portal – Digital skills*.
https://youth.europa.eu/home_en
- ✦ Eurostat. (2023). *Digital economy and society statistics - households and individuals*. https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Digital_economy_and_society_statistics_-_households_and_individuals
- ✦ European Group on Ethics in Science and New Technologies, Directorate-General for Research and Innovation. (2023). *Opinion on democracy in the digital age*. Publications Office of the European Union.
<https://op.europa.eu/en/web/eu-law-and-publications/publication-detail/-/publication/8b11a1bc-0f21-11ee-b12e-01aa75ed71a1>
- ✦ Council of Europe & European Commission. (2021). *Young people, social inclusion and digitalisation: Emerging knowledge for practice and policy*. Youth Partnership. <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/young-people-social-inclusion-and-digitalisation>

Video

- ✦ European Parliament Multimedia Centre. (2021). *The future of democracy in the digital age: Statement by Dragoș Tudorache (Renew, RO), AIDA Chair*. https://multimedia.europarl.europa.eu/en/video/the-future-of-democracy-in-the-digital-age-statement-by-dragos-tudorache-renew-ro-aida-chair_1204141
- ✦ European Commission. (2025). *European Year of Digital Citizenship Education 2025*. [Video]. <https://www.coe.int/en/web/education/european-year-of-digital-citizenship-education-2025>

Tutte le fonti sono state consultate il 15 settembre 2025.



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Codice progetto: KA220-YOU-000286883