

interni (cosa che spesso fa giustificare l'assenza di una dottrina del margine di apprezzamento nella giurisprudenza interamericana). In questo senso il sistema europeo è chiaramente più maturo e caratterizzato da maggiore consenso statale, dovuto ad una cultura dei diritti tutto sommato condivisa, alla stabilità politica interna degli Stati membri e agli alti standard di protezione già presenti a livello nazionale. In questo scenario, un ruolo indirettamente importante è stato giocato anche dalla presenza del diritto dell'Unione europea che, negli anni, come dimostrano anche altre ricerche (Helen Keller and Alec Stone-Sweet (a cura di), *A Europe of Rights: The Impact of the ECHR on National Legal Systems*, Oxford, Oxford University Press, 2008), ha dato nuovi argomenti ai giudici nazionali per riconsiderare l'autorità della Convenzione europea dei diritti dell'uomo. Infine, un'altra essenziale differenza è data dal numero di casi annualmente decisi dalla Corte interamericana, che è di gran lunga inferiore a quello delle decisioni emesse dalla Corte di Strasburgo. Questo importante volume rappresenta allora una lettura di grande interesse non solo per i cultori del diritto latino-americano, ma, più in generale, per il giurista interessato alla crescente osmosi fra diritto interno e internazionale.

GIUSEPPE MARTINICO

Gianluca SGUEO, *Games, Powers & Democracies*, Milano, Bocconi University Press, Egea, 2018, XVI-161 p., ISBN: 9788899902261.

Le democrazie contemporanee sono messe a dura prova da molte questioni, la maggior parte delle quali sono oggi legate allo sviluppo e alla diffusione di nuove tecnologie. Le forme di democrazia elettronica e il sempre più frequente uso di *social network* pongono domande e problemi di difficile soluzione, anche in termini di rapporto tra verità, informazione e conoscenza (su questi temi, S. Cassese, *La democrazia e i suoi limiti*, nuova edizione, Milano, Mondadori, 2018, E. Benvenisti, *Upholding Democracy Amid the Challenges of New Technology: What Role for the Law of Global Governance?*, in 29 *EJIL* (2018) 9, e J. Nida-Rümelin, *Democrazia e verità* (2006), trad. it., Milano, Franco Angeli, 2015). Le vicende del 2018 relative all'uso di Facebook e Twitter durante le consultazioni elettorali ne sono state una conferma: per rendersene conto, è sufficiente leggere le testimonianze dei vertici di queste società dinanzi al Senato degli Stati Uniti, disponibili *on line*.

È questo il contesto in cui va inquadrato il libro di Gianluca Sgueo, *policy analyst* del Parlamento europeo e docente di *Global Media* alla New York University (NYU) — Firenze. Grazie alla esperienza maturata in ambito accademico e istituzionale, in Italia e in Europa, l'A. indaga un argomento poco studiato dai giuristi, quello della c.d. *gamification* — in italiano «ludicizzazione», ma il termine è difficilmente traducibile e, non a caso, l'edizione italiana del libro reca il titolo «Ludocrazia» (Egea, 2018) — e delle modalità in cui essa è applicata dai pubblici poteri e dei suoi rapporti con la democrazia. L'uso di tecniche di *gamification* nella definizione e nell'attuazione delle politiche pubbliche consente infatti, come ribadisce anche Stefaan Verhulst — *Chief Research* del *GovLab* di NYU — nella introduzione al volume, soprat-

tutto se combinata con le scienze comportamentali, di assicurare un efficace coinvolgimento della popolazione e dei cittadini nei processi decisionali pubblici. E qui emerge l'altro filone di studi cui guarda esplicitamente il lavoro di Sgueo, ossia quello sul «nudging», la c.d. «spinta gentile», sviluppato da Richard H. Thaler e Cass R. Sunstein.

Ma cosa si intende per *gamification*? L'uso di *rankings* o graduatorie o di forme ludiche per migliorare l'efficacia dell'azione dei pubblici poteri o determinare talune scelte allocative sono alcuni esempi. In sostanza, la *gamification* presuppone l'impiego del gioco per meglio definire le politiche pubbliche o per migliorarne determinati aspetti, dal coinvolgimento dei soggetti interessati al grado di risposta verso determinate misure.

Il libro si articola in sei capitoli, più le conclusioni. Il primo capitolo, il più corposo, pone le basi concettuali dello studio, soffermandosi sulle origini della *gamification* e su come essa si differenzi da altri ambiti o fenomeni, come appunto il «nudging», la democrazia elettronica o il *crowdsourcing*. La ricostruzione compiuta evidenzia diversi vantaggi della *gamification*, che può incrementare il livello di legittimazione dei pubblici poteri e meglio rispondere ai bisogni dei governati. Allo stesso tempo, vi sono problemi strutturali, primi fra tutti quelli derivanti dall'effettivo grado di alfabetizzazione digitale degli utenti e dalle reali capacità dell'amministrazione di adottare queste tecniche.

Il secondo capitolo porta così il lettore dentro il «mondo» applicato della *gamification*, con riguardo ai settori della comunicazione politica, delle imprese, della difesa della società civile, dei mezzi di informazione e della ricerca accademica.

I capitoli terzo e quarto compiono uno sforzo ulteriore, spostando l'analisi verso le tecniche di *gamification* impiegate dai pubblici poteri nazionali — o anche locali — e sovranazionali. Si tratta di undici casi di studio che riguardano amministrazioni nazionali o locali e di ventuno casi di studio relativi a quattordici istituzioni internazionali. Lo spettro dell'indagine è quindi molto ampio e include esperienze di successo o fallimenti, dove il successo, spiega l'autore, è misurato in base al numero di persone coinvolte, alla durata dell'esperimento di *gamification*, al livello di complessità e all'obiettivo di regolamentazione associato al gioco scelto. La casistica è quindi straordinariamente ricca e varia, riguardando molti Paesi (Stati Uniti in prevalenza, ma anche Australia, Islanda, Perù e Spagna) e numerosi programmi o organizzazioni internazionali (il *World Food Programme*, l'UNESCO, l'OMS, l'ILO e l'UE, per citarne alcune).

Il quinto capitolo riporta lo studio sul piano più teorico, trattando il rapporto tra politiche che usano la *gamification* e i diversi tipi di «pubblico», vale a dire i c.d. «policy entrepreneurs», i lobbisti e gli attivisti. Ciò conduce Sgueo ad esaminare i rapporti tra *gamification* e alcune teorie quali il «promerismo», concetto tratto dal marketing che identifica le figure del produttore e del consumatore, l'intelligenza collettiva e la teoria dei network.

Il sesto capitolo è dedicato al lato oscuro della *gamification*, vale a dire i principali limiti che l'uso di queste tecniche possono incontrare: la riservatezza dei dati, la più o meno scarsa conoscenza e diffusione di tecnologie digitali, i pericoli insiti in politiche di tipo incentivante.

Il libro termina con alcune riflessioni conclusive che guardano al futuro, identificando i temi centrali nel rapporto tra *gamification*, politiche pubbliche, tecnologia e democrazia: l'etica degli algoritmi, la riservatezza dei dati personali, i vantaggi e gli svantaggi derivanti da uso consapevole e accorto dell'intelligenza collettiva.

Agile, ma ben documentato, il volume di Sgueo è un contributo importante che apre lo sguardo del lettore verso i problemi giuridici e socio-politici del domani. L'analisi è sempre neutrale e distaccata, propria dei lavori scientifici, così da mettere in luce gli elementi positivi e le implicazioni negative derivanti dalla *gamification* e dal contesto in cui essa si colloca. Gli esempi sono interessanti e la struttura del testo è ben congegnata. La lettura è agevole e lo stile ha sicuramente beneficiato della esperienza in aula dell'autore, che ha misurato le proprie teorie insegnando nel *Global Media Seminar* di NYU.

Certamente, l'autore avrebbe potuto dare maggiore attenzione agli studi sulle scienze comportamentali e sulla psicologia. E, più in generale, il libro avrebbe forse potuto dedicare più spazio anche alla dimensione ludica nella filosofia, nella sociologia e nell'antropologia, per esempio partendo dall'*homo ludens* di Huizinga. Allo stesso tempo, la declinazione economico-finanziaria della *gamification*, i suoi costi e la sua reale fattibilità — anche di tipo organizzativo — sono questioni su cui il libro si sofferma meno. Infine, la natura intrinsecamente «normativa» del gioco — senza regole, non è neanche possibile iniziarlo — avrebbe forse meritato qualche riflessione in più nei collegamenti tra *gamification* e democrazia.

È pur vero che la scelta dell'autore è stata diversa e, in fin dei conti, condivisibile. L'obiettivo dichiarato non era quello di svolgere una ricerca completa, anche storico-filosofica, sulle origini e sulla fenomenologia della *gamification*, bensì quello di realizzare uno studio pionieristico sulla teoria e sulle pratiche di questa tecnica. Un bel sasso lanciato nello stagno, dunque, con la speranza che la scienza giuridica si apra maggiormente a tematiche e discipline la cui conoscenza è oramai imprescindibile per comprendere il mondo e la società contemporanei. D'altra parte, se i pubblici poteri sempre più usano palloncini rossi, videogiochi o addirittura avvoltoi — sono tutti casi esaminati dall'autore — per definire e attuare le proprie politiche, allora è doveroso estendere lo studio del diritto pubblico anche a questi temi. E il libro di Gianluca Sgueo lo fa con coraggio e competenza, invogliando a compiere ulteriori letture, approfondimenti e collegamenti.

LORENZO CASINI

Athanasios PSYGKAS, *From the «Democratic Deficit» to a «Democratic Surplus». Constructing Administrative Democracy in Europe*, New York, Oxford University Press, 2017, 351 p., ISBN: 9780190632762.

Si pensi alle seguenti e ricorrenti osservazioni. I Parlamenti nazionali partecipano alla formazione delle politiche europee, ma il loro ruolo potrebbe essere ulteriormente rafforzato (A. Manzella e N. Lupo (a cura di), *Il sistema parlamentare euro-nazionale*, Torino, Giappichelli, 2014). Il Parlamento eu-