

INDICE

<i>Introduzione</i>	
La personalizzazione delle masse	VII
Parte prima	
<i>L'ecosistema digitale</i>	
1. L'opinione privatizzata	5
2. La «platform society»	15
3. Giochi di guerra	22
4. Gutenberg 2.0	30
Parte seconda	
<i>Restituire lo scettro al cittadino</i>	
5. Democrazia virtuale	45
6. «Social campaigning»	58
7. Partiti tra exit e voice (populi)	68
8. L'autocrazia dei selfie	77

Parte terza
Il nuovo Principe

9. «The Machiavellian moment»	87
10. Personal leader	98
11. Il partito cybercratico	109
12. L'école digitale	119
<i>Conclusioni</i>	
I mille corpi del re	131
Note	135
Approfondimenti bibliografici	151
Gli autori	173