

ŁUKASZ ROGOWSKI



## PAŃSTWO – POLITYKA – INTERNET. ROLA NOWYCH MEDIÓW W FUNKCJONOWANIU WSPÓŁCZESNYCH SYSTEMÓW POLITYCZNYCH<sup>1</sup>

ABSTRACT. Łukasz Rogowski, *Państwo – polityka – Internet. Rola nowych mediów w funkcjonowaniu współczesnych systemów politycznych* [State – Politics – Internet. The role of new media in functioning of contemporary politics' systems], edited by M. Baranowski, „Człowiek i Społeczeństwo”, vol. XL, Poznań 2015, pp. 47-67, Adam Mickiewicz University Press. ISBN 978-83-232-2964-3, ISSN 0239-3271.

The article presents the relationship between the Internet, the state and politics. It starts from describing similarities between politics and social aspects of the Internet. This is described in the context of Web 2.0, collective intelligence, informal circuits of cultural content and multitasking. Then two perspectives of the functioning of the Internet in the contemporary state and politics are shown. The first, which is a top-down perspective, describes the concepts of e-government and e-participation. The second one, which is bottom-up, refers to new types of election campaigns as well as the role of new media in social change. In conclusion, there are some questions regarding cyberdemocracy and digital citizenship.

Łukasz Rogowski, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Instytut Socjologii, ul. Szamarszewska 89c, 60-569 Poznań, Poland, e-mail: lukasz.rogowski@amu.edu.pl

### Wprowadzenie

Można wyróżnić dwa wzory rozwojowe mediów i technologii komunikacyjnych. Pierwszy z nich, charakterystyczny np. dla prasy i telewizji, związany

---

<sup>1</sup> W tekście wykorzystałem fragmenty mojej nieopublikowanej rozprawy doktorskiej „Wizualna kompetencja społeczna jako przedmiot badań współczesnej socjologii”, która została obroniona w Instytucie Socjologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu w październiku 2010 r. Praca doktorska była finansowana ze środków na naukę w latach 2009-2010 jako projekt badawczy (grant promotorski Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego nr N N116 229536).

jest z tym, że media nie były odpowiedzią na jakieś naglące potrzeby społeczno-kulturowe, ale powstały trochę przypadkowo, jako skutek uboczny innych procesów. Konieczne więc było odnalezienie lub wytworzenie dla nich niszy i wskazanie możliwych sposobów ich wykorzystania. Drugi wzór, charakterystyczny np. dla radia, to odpowiedź na konkretnie zdefiniowane potrzeby, a więc poszukiwanie takich rozwiązań technologicznych, które będą ułatwiały spełnianie ściśle określonych funkcji – co oczywiście nie oznacza, że wraz z rozwojem technologii nie mogą pojawiać się nowe funkcje i rozwiązania<sup>2</sup>.

W tym drugim przypadku rozwój technologii jest o wiele szybszy i łatwiej go realizować, gdyż jasno wyznaczony cel daje większe możliwości pozyskiwania osób skłonnych do inwestowania weni. W związku z tym najszybciej rozwijały się zawsze te technologie, które miały potencjał zastosowań rządowych, przede wszystkim militarnych. W ten trend doskonale wpisują się też komputery i Internet. Konieczność zwiększania możliwości obliczeniowych związanych z koordynowaniem działań wojennych podczas drugiej wojny światowej, jak również w trakcie zimnej wojny, była kluczowym czynnikiem rozwoju komputerów. Z dużą pewnością można stwierdzić, że gdyby nie te wydarzenia, technologia komputerowa rozwijałaby się o wiele wolniej. Także sieć komputerowa Arpanet, uważana powszechnie za pierwowzór Internetu, powstała w 1969 r. w dużej mierze z przyczyn militarnych. Pierwotnym jej celem miała być wymiana danych pomiędzy znajdującymi się w różnych miejscach komputerami i zapobieganie zniszczeniu tych danych podczas ewentualnego ataku nuklearnego.

Jest więc jasne, że związki między Internetem a państwem są bardzo ściśle od momentu powstania nowych mediów, a oba te obszary życia wzajemnie na siebie wpływają. Celem artykułu będzie więc ukazanie różnych cech relacji państwo – Internet, ze szczególnym uwzględnieniem politycznych aspektów nowych mediów i technologii.

## **Internet – państwo – polityka: cechy wspólne**

Relacje zachodzące na linii Internet – państwo – polityka stanowią swoisty aksjomat niniejszego tekstu. Trzeba jednak podkreślić, że są one charakterystyczne przede wszystkim dla państwa demokratycznego i tych systemów politycznych, w których istnieje tradycja demokratycznych wyborów. Arty-

---

<sup>2</sup> Por. np. B. Winston, *Media, Technology and Society. A History: From the Telegraph to the Internet*, London – New York 2003.

kuł ten traktuje więc głównie o roli Internetu w państwach demokracji zachodniej. Tej sfery problemowej i przestrzennej dotyczy również większość badań na ten temat. Wskazuje się na wspólne cechy komunikacji internetowej i komunikacji politycznej w zachodnich demokracjach, m.in.: autonomię jednostki, swobodę wyrażania własnych opinii, możliwość krytykowania innych oraz wysoki poziom refleksyjności. Co jednak istotne, w obu tych przypadkach inne jest źródło tych cech/zjawisk – w demokracji są one wynikiem pewnej powszechnie przyjmowanej tradycji, natomiast w Internecie – związane są przede wszystkim z uwarunkowaniami technologicznymi<sup>3</sup>.

Pozytywne zestawianie cech demokracji i Internetu może być jednak postrzegane także jako nadużycie. Podejście to jest charakterystyczne dla środowisk naukowo-publicystycznych, które związane są z szeroko rozumianą krytyką mediów społecznościowych<sup>4</sup>. Takie zjawiska, jak: zanik profesjonalizmu, kultywowanie społecznego dowodu słuszności, nadzór poprzez hiperwidzialność czy podtrzymywanie i współtworzenie logiki kapitalizmu – bez względu na to, czy słuszne, czy nie – można równie dobrze potraktować jako formy krytyki demokracji. Według Jewgienija Morozowa, jednego z najzagorzalszych przeciwników poglądu o pozytywnym wpływie Internetu na demokrację<sup>5</sup>, takie pojęcia, jak cyberdemokracja czy cyberdebata są w gruncie rzeczy puste. Powstały bowiem nie po to, by odzwierciedlać realne zmiany w świecie polityki, ale raczej legitymizować nowe zasady społecznego ładu, uprawomocniając rolę poza- i ponadpaństwowych organizacji i korporacji. Innymi słowy, Internet i nowe media prowadzą do erozji podstaw tradycyjnie rozumianej demokracji, włączając w proces decyzyjny nowych aktorów i podważając tym samym rozumienie demokracji jako ustroju ukierunkowanego na dobro wspólne.

Mając w pamięci te zastrzeżenia, można spróbować poszukać w sferze państwowo-politycznej odpowiedników tych cech/zjawisk, które są podstawą funkcjonowania nowych mediów. Wynika to z założenia, że nowe media oraz państwo i polityka – jakkolwiek różne tematycznie i przedmiotowo – upodabniają się do siebie pod względem formy i sposobu funkcjonowania. Można wymienić co najmniej cztery takie cechy równoległe.

---

<sup>3</sup> J. Stromer-Galley, A. Wichowski, *Political Discussion Online*, w: M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Chichester 2011, ss. 168-187.

<sup>4</sup> Por. np. A. Keen, *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, Warszawa 2007; J. van Dijck, *Users like you? Theorizing agency in user-generated content*, „Media, Culture & Society” 31(1)/2009, ss. 41-58; R.W. Gehl, *The archive and the processor: The internal logic of Web 2.0*, „New Media & Society” 13(8)/2011, ss. 1228-1244.

<sup>5</sup> E. Morozow, *The Net Delusion. The Dark Side of Internet Freedom*, New York 2011.

Po pierwsze, Web 2.0. Jest to sposób funkcjonowania Internetu, w którym zacierają się tradycyjne role nadawcy i odbiorcy. W ich miejsce pojawiają się użytkownicy, którzy naprzemiennie wchodzą w obie role – mają możliwość zarówno łatwego wytwarzania, jak i odbierania treści. Co za tym idzie, funkcją właścicieli/administratorów stron i serwisów internetowych nie jest już wytwarzanie treści, lecz oferowanie technologicznych możliwości generowania zawartości przez użytkowników oraz zachęcanie do takich praktyk. Logika Web 2.0 jest dzisiaj najważniejszą cechą odróżniającą nowe media od mediów masowych – na niej zbudowane są wszystkie portale społecznościowe, blogosfera czy folksonomia jako sposób oddolnego kategoryzowania treści. W 2006 r. tygodnik „Time” przyznał tytuł człowieka roku każdemu z nas – umieszczając na swojej okładce, zamiast portretu znanej osobistości, rysunek monitora komputerowego, na którym napisane jest „You” (Ty). W ten sposób redaktorzy gazety chcieli pokazać zmiany dokonujące się w świecie nowych mediów, lecz również symbolicznie zaznaczyć początek przejścia od epoki wielkich osobistości do paradoksalnej z pozoru epoki jednoczesnej podmiotowości i masowości.

Odpowiednikiem Web 2.0 w sferze państwa i polityki może być demokracja bezpośrednia<sup>6</sup>. Ta forma podejmowania decyzji, której najprostszym przejawem są referenda, dotyczy zjawisk podobnych do tych, jakie charakteryzowały Web 2.0: upodmiotowienia obywateli, umasowienia procesów podejmowania decyzji, zmiany roli administracji rządowej. Istotne jest również to, że Web 2.0 może podtrzymywać i intensyfikować funkcjonowanie demokracji bezpośredniej – niekoniecznie w formie tradycyjnych wyborów/referendów, ale różnego rodzaju sondaży internetowych i treści mediów społecznościowych, które nierzadko stają się elementem argumentacji polityków. Taka sytuacja wymaga jednak pewnej odpowiedzialności i kompetencji – aby nie utożsamiać przypadkowych sond internetowych z profesjonalnie realizowanymi, reprezentatywnymi sondażami ogólnopolskimi.

Po drugie, zbiorowa inteligencja. Jako zjawisko społeczne istniała również przed pojawieniem się nowych mediów, ale to rozwój Internetu, w szczególności logiki Web 2.0, podkreślił jej znaczenie. Najogólniej mówiąc, jest to zdolność wytwarzania nowych typów interdyscyplinarnej wiedzy poprzez współpracę i wymianę doświadczeń<sup>7</sup>. Zbiorowa inteligencja

---

<sup>6</sup> J. Reedy, C. Wells, *Information, the internet, and direct democracy*, w: A. Chadwick, P.N. Howard (red.), *Routledge Handbook of Internet Politics*, London – New York 2009, ss. 157-172.

<sup>7</sup> P. Lévy, *Collective Intelligence. Mankind's Emerging World in Cyberspace*, Cambridge 1999.

jest odpowiedzią na pojawienie się i rozwój społeczeństwa informacyjnego – wraz ze wzrostem ilości i złożoności informacji niemożliwe staje się całościowe ich opanowanie przez pojedyncze osoby. Co za tym idzie, konieczne okazuje się wytworzenie różnych typów wiedzy eksperckiej, które łącząc się wedle reguł kultury uczestnictwa, tworzą zupełnie nową jakość. Zbiorową inteligencję można potraktować jako odpowiednik fenomenologicznej przekładalności perspektyw, zakładającej konieczność zamiany miejsc i spoglądania na ten sam obiekt z różnych punktów widzenia. Najlepszym przykładem funkcjonowania zbiorowej inteligencji w Internecie jest system stron Wiki.

Za państwowo-polityczny odpowiednik zbiorowej inteligencji można uznać różnego rodzaju obywatelskie inicjatywy oddolne, w tym działalność organizacji pozarządowych oraz ruchów miejskich. W ich funkcjonowaniu można dostrzec bardzo podobne reguły: wyraźny podział zadań, zróżnicowanie perspektyw i zainteresowań, konieczność argumentowania w celu przekonania innych do własnego zdania/opinii. Szczególnie istotne są tu te sytuacje, w których przedstawiciele organizacji pozarządowych są zapraszani przez władze do uczestnictwa w podejmowaniu decyzji – czy to z głosem doradczym, czy też z możliwością bezpośredniego wpływania na proces decyzyjny. Wydaje się, że głos organizacji pozarządowych, np. w ramach różnego rodzaju konkursów o dofinansowanie przedsięwzięć z pieniędzy publicznych, jest istotny dlatego, że daje możliwość spojrzenia na dany problem z różnych perspektyw i dostrzeżenia zjawisk, które mogłyby pozostać niedostrzegalne dla użytkowników. Jest to również najogólniejszy cel funkcjonowania NGOs'ów – takie współtworzenie sfery publicznej, by włączać do niej treści (lub ich interpretacje) dotychczas w niej nieobecne.

Po trzecie, nieformalne obiegi treści kultury<sup>8</sup>. Są to takie sposoby wymiany, które w mniejszym lub większym stopniu uniezależniają się od tradycyjnych instytucji przekazujących/dystrybuujących treści kultury: kin, księgarni, teatrów, sal koncertowych. Zjawiska takie, jakkolwiek mogą funkcjonować poza Internetem (np. bookcrossing), właśnie dzięki nowym mediom nabierają znaczenia i rozszerzają swój zakres. Jest to przede wszystkim związane z dematerializacją nośnika treści kulturowych w Internecie. Dzięki plikom cyfrowym możliwe staje się znoszenie ograniczeń przestrzennych związanych z taką wymianą (choć rodzi wiele pytań o legalność takich działań).

---

<sup>8</sup> M. Filiciak, J. Hofmokl, A. Tarkowski, *Obiegi kultury. Społeczna cyrkulacja treści*, Warszawa 2012, <http://obiegikultury.centrumcyfrowe.pl/> [2.07.2014].

Istotny jest tu kontekst teoretyczny, w którym analizowane są nieformalne obiegi kultury. Nieformalna ekonomia mediów, opracowana przez Ramona Lobato, Juliana Thomasa i Dana Huntera, wskazuje na stopniowe dezaktualizowanie się tradycyjnego podziału na profesjonalistów i amatorów<sup>9</sup>, a co za tym idzie – na nieaktualność produkcji i dystrybucji profesjonalnej. W jej miejsce powstaje – posługując się pojęciem Yochai Benklera – produkcja zdecentralizowana (*peer production*), oparta na współpracy i dzieleniu się zasobami. Te same pojęcia/zjawiska można odnieść do sfery funkcjonowania państwa i polityki. Te ostatnie przestają być domeną konkretnych instytucji publicznych, lecz zostają rozproszone w nowych kontekstach. Mogą to być organizacje pozarządowe, ale także ruchy społeczne, marketing polityczny, lobbying, blogosfera, kampanie społeczne. Również tworzenie prawa przybiera niekiedy formy produkcji zdecentralizowanej, np. w ramach konsultacji społecznych. Przykładem politycznej *peer production* może być także tzw. afera podsłuchowa z czerwca 2015 r., gdy Facebook został wykorzystany jako medium, za pośrednictwem którego ujawnione zostały akta prokuratorskie z prowadzonego postępowania, co zakończyło się dymisją wielu ministrów. Pojawiały się opinie, że to „nowe media obaliły rząd”. Jakkolwiek jest to stwierdzenie nieco na wyrost, trudno zaprzeczyć, że jedną z przyczyn dymisji w rządzie była nie tylko treść ujawnionych akt, ale również łatwość ich rozpowszechniania w nowych mediach. Skutkowało to przekonaniem o braku odpowiednich procedur na wypadek takich sytuacji, a tym samym: o nieprzygotowaniu państwa (w tym służb specjalnych i wymiaru sprawiedliwości) do funkcjonowania w środowisku nowych mediów.

Po czwarte, multitasking (wielozadaniowość), czyli rozproszenie użytkownika Internetu i nowych mediów. Polega ono na jednoczesnym wykonywaniu różnych czynności – zarówno na tym samym sprzęcie (np. otwieranie na komputerze kilku okienek jednocześnie, często o zupełnie różnej tematyce), jak i poza nim (np. jednoczesne korzystanie z komputera i oglądanie telewizji). Multitasking jest rezultatem podzielności uwagi

---

<sup>9</sup> Można mieć wątpliwości co do tego, czy zacieranie różnic między amatorem a profesjonalistą jest sensowne. Tezę tę można uzasadnić na dwa sposoby. Po pierwsze, wynika to ze zmieniających się sposobów wartościowania treści kultury, przede wszystkim odmiennej roli formy tych treści. Na przykład wykonany w sposób amatorski klip wideo może być równie popularny co klip profesjonalny. Co więcej, właśnie nieprofesjonalna forma może być elementem uwiarygodniającym przekaz. Po drugie, w sposobie funkcjonowania treści kultury coraz częściej trudno odróżnić stworzony przez autora pierwotny przekaz od treści, które ten przekaz uzupełniają i rozszerzają. Związane z kulturą remiksu działania prosumenckie sprawiają, że w świadomości odbiorców to, co pierwotne (profesjonalne), i to, co wtórne (amatorskie), łączy się ze sobą.

i mniejszej wagi przywiązywanej do wykonywanych zadań, ale także rozwiązań technologicznych oferowanych przez nowe technologie – okienkowe funkcjonowanie systemów operacyjnych zachęca bowiem użytkowników do tego, by wykonywać kilka zadań w tym samym czasie.

Wielozadaniowa staje się również współczesna polityka. Działalność polityczna przestaje ograniczać się tylko do negocjowania i regulowania zasad życia zbiorowego, ale przybiera charakter poppolityki, czyli takiej działalności, w której polityk staje się medialną gwiazdą, która przyciąga wyborców nie tylko (albo wcale) programem, ale i aktywnym uczestnictwem w świecie szeroko rozumianej popkultury. W tym sensie kompetencją współczesnego polityka, który chce zdobyć głosy wyborców, jest swobodne uczestniczenie w wielu sferach życia. Przykładem tego mogą być zarówno debaty wyborcze, w ramach których przekonuje się odbiorców również komunikacją niewerbalną, jak i wchodzenie w obszary zarezerwowane dotąd dla innych ról społecznych (np. udział Bronisława Komorowskiego w programie Kuby Wojewódzkiego podczas kampanii prezydenckiej w 2015 r.) Do polityki można także odnieść zjawisko FOMO (*fear of missing out*), charakterystyczne dla multitaskingu, które dotyczy lęku przed byciem poza aktualnymi wydarzeniami/informacjami. Skutkiem FOMO jest wewnętrzne napięcie, zmuszające do ciągłego kontrolowania różnych strumieni informacji, przede wszystkim tych na portalach społecznościowych.

W kontekście polityki przejawem FOMO jest coraz szybszy rozwój Twittera jako medium wymiany najbardziej aktualnych informacji z tej sfery życia, co sprawia, że dla wielu polityków aktywność na Twitterze jest swoistym wymogiem – zarówno jeśli chodzi o przekazywanie informacji, jak i budowanie swojego wizerunku. Cechy technologiczne Twittera – szybkość przekazu, ograniczenie długości wiadomości do 140 znaków, możliwość korzystania z niego za pośrednictwem smartfonów – sprawiają, że to właśnie ten serwis społecznościowy jest dla wielu osób podstawowym źródłem informacji o polityce. Można mieć wprawdzie zastrzeżenia co do wiarygodności takich źródeł, choćby ze względu na coraz częstsze tworzenie fałszywych profili i podszywanie się pod polityków lub inne osoby, jednak użytkownicy mediów społecznościowych stosują różne formy kontroli społecznej, umożliwiające szybką weryfikację tego, czy dany profil rzeczywiście należy do konkretnej osoby. Również sam Twitter oferuje możliwość oznaczania specjalnym znakiem graficznym zweryfikowanych jako oficjalne profili znanych osobistości<sup>10</sup>.

<sup>10</sup> Na Twitterze istnieją również profile, o których powszechnie wiadomo, że nie są prowadzone przez osoby, których imię i nazwisko widnieje w adresie lub opisie. Pełnią

Podsumowując, można stwierdzić, że współczesna polityka posiada cechy, które odpowiadają cechom nowych mediów. Jest Polityką 2.0, a więc taką, w której zadaniem państwa jest nie tyle narzucanie własnych treści, ile zapewnianie obywatelom możliwości wyrażania własnego zdania. Jest polityką zbiorowej inteligencji, której treści są wytwarzane wspólnie, pochodzą z wielu źródeł i wzajemnie się uzupełniają. Jest polityką nieformalnych obiegów, w której tracą znaczenie oficjalne, instytucjonalne kanały komunikowania się na linii: państwo – politycy – obywatele. Jest w końcu polityką wielozadaniową, w której program wyborczy przestaje być jedynym (a często najważniejszym) obszarem działalności.

### E-government – nowe media w służbie państwa

Upowszechnienie Internetu przyniosło wiele utopijnych i dystopijnych wizji społecznych skutków jego funkcjonowania. Z jednej strony wierzono, że taka forma komunikacji zniweluje nierówności społeczne poprzez zapewnianie łatwiejszego dostępu do różnych dóbr społecznie pożądaných, z drugiej obawiano się, że komunikacja za pośrednictwem Internetu doprowadzi do zniszczenia tradycyjnych więzi społecznych, spadku roli społeczności i zaburzeń tożsamości związanych z odróżnianiem sfer online i offline. Szybko okazało się, że te futurologiczne wizje są nieprawdziwe – nierówności społeczne nie tylko nie zniknęły z powodu Internetu, ale zwiększyły się przez powstanie nowych ich wymiarów. Funkcjonowanie więzi i grup społecznych nie uległo zaś tak radykalnym zmianom, jak sądzono, choć bez wątpienia zmieniły się sposoby ich wytwarzania i realizowania.

Nowe media były również postrzegane jako przyczyna zmian w funkcjonowaniu państwa i polityki. Opinie pojawiające się na ten temat można podzielić na dwie grupy<sup>11</sup>. Jedne, formułowane przez „normalizatorów”, przewidywały przeniesienie do Internetu zasad funkcjonowania tych sfer życia znanych już dobrze z rzeczywistości offline. Drugie, głoszone przez „optymistów”, przewidywały, że Internet zmieni sposób rozumienia polityki, a przede wszystkim doprowadzi do redystrybucji władzy w społeczeństwach i państwach. Jak łatwo się domyślić, obecnie znajdujemy się pomiędzy tymi

---

one funkcję parodystyczną i stanowią urozmaicenie debat politycznych w mediach społecznościowych.

<sup>11</sup> N. Anstead, A. Chadwick, *Parties, election campaigning, and the internet. Toward a comparative institutional approach*, w: A. Chadwick, P.N. Howard (red.), *Routledge Handbook...*, ss. 56-71.



dwoma stanowiskami. Internet nie jest jedynie nową przestrzenią realizowania zadań państwa i polityki, ale nie rewolucjonizuje ich w taki sposób, by zyskiwały zupełnie nowe cechy. Głównym przejawem tych zjawisk jest e-government.

E-government<sup>12</sup> to, mówiąc ogólnie, działania władzy publicznej realizowane za pośrednictwem lub z wykorzystaniem nowych mediów. Nie jest to jednak wprowadzanie nowych jakościowo wymiarów aktywności, lecz usprawnienie sposobów realizowania dotychczasowych. Funkcjonowanie e-government w skali światowej monitorowane jest przez Organizację Narodów Zjednoczonych i opisywane co dwa lata w raporcie *United Nations E-Government Survey*<sup>13</sup>. Podstawowym kryterium oceny rozwoju e-government w poszczególnych krajach i regionach świata jest wskaźnik rozwoju e-government (*e-Government Development Index* – EGDI), który składa się z trzech komponentów: wskaźnika usług online (*Online Service Index* – OSI), wskaźnika infrastruktury telekomunikacyjnej (*Telecommunication Infrastructure Index* – TII) i wskaźnika kapitału ludzkiego (*Human Capital Index* – HCI). Taki sposób obliczania wartości wskaźnika wydaje się słuszny, gdyż uwzględnia lokalną specyfikę poszczególnych państw/regionów, a zestawiając je ze sobą, bierze pod uwagę historyczne, gospodarcze, społeczne i kulturowe różnice mające wpływ na postrzeganie i funkcjonowanie nowych mediów.

Według danych z 2014 r. średnia wartości EGDI we wszystkich krajach świata wynosi 0,4712. Liderami są trzy kraje, które przekraczają wartość 0,9 wskaźnika: Korea Południowa (EGDI 0,9462), Australia (EGDI 0,9103) i Singapur (EGDI 0,9076). Na kolejnych miejscach plasują się kraje europejskie: Francja i Holandia (EGDI 0,8938 i 0,8897). W przypadku danych dotyczących całych kontynentów liderem jest Europa (EGDI 0,6936), na drugim miejscu, choć z o wiele niższą wartością wskaźnika, znajdują się Ameryki (EGDI 0,5074), a na trzecim – kraje azjatyckie (EGDI 0,4951). Pozostałe regiony: Oceania i Afryka znajdują się poniżej średniej światowej (EGDI 0,4086 i 0,2661). W przypadku Polski wartość wskaźnika wynosi 0,6482. To wprawdzie o wiele więcej niż średnia światowa, ale mniej niż średnia europejska (EGDI 0,6936) i średnia Unii Europejskiej (EGDI 0,73). W tym drugim przypadku tylko sześć państw znajduje się w rankingu niżej od Polski.

---

<sup>12</sup> Pozostają tu przy pojęciu anglojęzycznym, gdyż jego polskie odpowiedniki (e-rząd, e-administracja) mogą zawężać znaczenie tego słowa.

<sup>13</sup> <http://unpan3.un.org/egovkb/en-us/Reports/UN-E-Government-Survey-2014> [16.06.2015].

Można więc stwierdzić, że EGDI jest wskaźnikiem nie tylko rozwoju e-government, ale również cyfrowego wykluczenia rozważanego w skali światowej. Dane dotyczące wysokości EGDI pokrywają się z informacjami na temat dostępu i korzystania z Internetu w poszczególnych regionach świata. Warto jednak podkreślić, że średnie dotyczące poszczególnych regionów mogą być mylące, gdyż dysproporcje między poszczególnymi krajami bywają bardzo duże (np. w Azji sięgają ponad 0,4). Promowany przez ONZ rozwój e-government odwołuje się do idei zrównoważonego rozwoju. Opiera się ona na założeniu – nieco utopijnym, nawiązującym do przedstawionych wcześniej wizji Internetu z początku jego rozwoju – że wzrost możliwości wykorzystywania nowych mediów w kontekście państwowo-politycznym pozwoli na rozwój kultury politycznej w krajach rozwijających się oraz doprowadzi do wzrostu jakości i poziomu demokratyzacji życia. Takie myślenie jest zresztą nie tylko promowane przez polityczne instytucje międzynarodowe, ale również obecne w myśli teoretyków życia społecznego. Jeffrey Sachs podaje osiem sposobów, w jakie technologie informacyjne wspierają zrównoważony rozwój, np. budowanie wspólnot interesów, podział pracy, zapewnianie łączności, edukacja. Mają one potencjał tylko wtedy, gdy na danym obszarze istnieje odpowiednia infrastruktura umożliwiająca rozwój nowych mediów, stąd też, zdaniem Sachsa, podstawowym zadaniem rządów w krajach rozwijających się powinno być inwestowanie w rozwój infrastruktury informacyjnej<sup>14</sup>.

Oprócz EGDI Organizacja Narodów Zjednoczonych wskazuje także na inny aspekt e-government, jakim jest e-partycypacja (*e-participation*). Pod tym pojęciem kryją się działania, które zachęcają do bardziej aktywnego, deliberatywnego i opartego na wielostronnej współpracy uczestnictwa obywateli w życiu politycznym państwa. E-partycypacja może być rozważana na trzech poziomach. Pierwszy z nich to e-informacja (*e-information*), czyli dostarczanie za pośrednictwem nowych mediów informacji na temat funkcjonowania państwa, administracji i ich struktur. Przykładem tego mogą być strony internetowe urzędów państwowych (np. [www.sejm.gov.pl](http://www.sejm.gov.pl), [www.prezydent.pl](http://www.prezydent.pl)) i samorządowych, w tym witryny, które przekazują informacje dotyczące spraw urzędowych i administracyjnych (np. sposobów składania deklaracji podatkowych). E-informacja to wymiar, który opiera się na logice Web 1.0 – oferuje wiadomości, ale do minimum ogranicza możliwość interakcji między urzędami a obywatelami. Drugim poziomem

---

<sup>14</sup> D.L. Wheeler, *Does the Internet Empower? A Look at the Internet and International Development*, w: M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook...*, s. 199.

jest e-konsultacja (*e-consultation*). Są to wszystkie usługi nastawione na zwiększanie interakcji między władzami i urzędnikami a obywatelami. Mają one zachęcać do nawiązywania kontaktów i tworzenia sieci interakcji, przede wszystkim wtedy, gdy nie jest to możliwe w tradycyjnej formie (*face-to-face*). Można tu wymienić aktywność władz i urzędów na portalach społecznościowych, szczególnie taką, która jest ukierunkowana na angażowanie użytkowników i poznawanie ich opinii (np. poprzez tworzenie sond i konkursów, zachęcanie do komentowania i udostępniania treści). W przypadku Polski zarówno potencjał e-informacji, jak i e-konsultacji wciąż jest niewielki<sup>15</sup>. Jedynie 35% internautów wykorzystuje Internet do rozpowszechniania informacji o polityce. Słabe jest też przekonanie o tym, że Internet wpływa na decyzje polityczne (25% internautów twierdzi, że nie jest to w ogóle możliwe, a jedynie 16%, że jest to możliwe w dużym stopniu). Trzeci poziom e-partycypacji to e-decydowanie (*e-decision-making*). Chodzi tu o wszystkie te oferty internetowe, które umożliwiają nie tylko wymianę informacji, ale również realizowanie za pośrednictwem nowych mediów spraw urzędowych o różnym stopniu zaawansowania. W Polsce szczególną rolę w tym względzie odgrywa ePUAP (Elektroniczna Platforma Usług Administracji Publicznej)<sup>16</sup>. Innymi przykładami e-decydowania mogą być również e-Deklaracje (umożliwiające składanie zeznań podatkowych za pośrednictwem Internetu) oraz OSF OPI (Obsługa Strumieni Finansowania, wykorzystywana jako podstawowy sposób aplikowania o fundusze na granty naukowe).

Najbardziej jednak rozwiniętą formą e-decydowania są e-wybory, czyli wykorzystywanie nowych mediów w demokratycznych wyborach, co może być rozumiane na co najmniej dwa sposoby, różniące się od siebie stopniem zaawansowania. Po pierwsze, e-wybory to wykorzystywanie urządzeń technologicznych do oddawania głosów. Specjalnie zaprojektowane urządzenia zastępują tradycyjne karty do głosowania i są powszechnie wykorzystywane w niektórych krajach, np. w Stanach Zjednoczonych, Brazylii i Belgii. Wprowadzenie takiego systemu głosowania znacznie skraca czas potrzebny do zliczenia wyników, lecz budzi obawy co do bezpieczeństwa przechowywanych w ten sposób danych. Taka forma oddawania głosu może być także problematyczna dla osób, które mają trudności z obsługą urządzeń technologicznych, co może skutkować kolejnym wymiarem cyfrowego wykluczenia.

---

<sup>15</sup> Zob. J. Garlicki, *Kultura polityczna polskich internautów*, „Studia Politologiczne” 21/2011, ss. 13-50.

<sup>16</sup> <http://epuap.gov.pl> [2.07.2014].

Po drugie, e-wybory to oddawanie głosu za pośrednictwem Internetu. Taką możliwość jako standardową część procesu wyborczego otrzymali wyborcy w Estonii, Szwajcarii i Norwegii. Możliwe jest także w specjalnych okolicznościach (np. w 2007 r. głosy za pośrednictwem Internetu mogli oddawać obywatele Australii zaangażowani w misje wojskowe, m.in. w Iraku i Afganistanie). Według zwolenników takiej formy głosowania najważniejsze jest dążenie do zwiększenia frekwencji w wyborach i zachęcanie do oddania głosu tych, którzy zwykle nie odwiedzają tradycyjnych lokali wyborczych. Według badań opinii publicznej<sup>17</sup> 44% Polaków uważa (o 5 p.p. mniej niż w 2011 r.), że głosowanie przez Internet powinno być dla wszystkich, a jedynie 18% jest przeciwne takiej możliwości bez względu na sytuację. Gdyby był taki wybór, wówczas na głosowanie za pośrednictwem Internetu zdecydowałoby się 27% Polaków, zaś 68% wolałoby tradycyjną wizytę w lokalu wyborczym. Trudno więc rozstrzygnąć, czy wprowadzenie głosowania za pośrednictwem Internetu wpłynęłoby znacząco na frekwencję; dane z krajów, które zdecydowały się na takie rozwiązanie, temu przeczą. Dlatego też internetowe e-głosowanie – jeżeli już zostanie wprowadzone – powinno być traktowane jako jedna z wielu opcji, wymagająca jednak wcześniejszego zarejestrowania się i pobrania kodów/identyfikatorów wykorzystywanych później podczas głosowania (tak jak jest to zorganizowane w Estonii). Rozwiązuje to pojawiające się pytania/problemy dotyczące identyfikowania wyborców w Internecie, z jednoczesnym zachowaniem anonimowości przy oddawaniu głosów.

Trzeba też podkreślić, że wyborcami korzystającymi z możliwości głosowania internetowego byłaby najpewniej specyficzna kategoria osób: ci, którzy z Internetu korzystają najczęściej oraz w sposób najbardziej zaawansowany i wszechstronny. Ci *hard-userzy* to przede wszystkim osoby młode, w wieku do 25 lat, które zwracają uwagę na rolę nowych technologii w procesie głosowania i społecznej partycypacji. Ich postaw wobec demokracji, w tym wobec roli Internetu w państwie i procesach politycznych, dotyczy raport *Wyborca 2.0*<sup>18</sup>. Ukazuje on ambiwalentny stosunek młodych ludzi do demokracji (coraz częstsze przekonanie, że politycy działają wyłącznie na własną korzyść i że rządy niedemokratyczne mogą być niekiedy lepsze niż demokratyczne). Są to osoby, które o wiele częściej deklarują poczucie braku obowiązku głosowania, wykazują też niski poziom wiedzy

<sup>17</sup> *Ułatwienia w głosowaniu – wiedza, opinie, oczekiwania. Komunikat z badań CBOS*, Warszawa 2014, [http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2014/K\\_055\\_14.PDF](http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2014/K_055_14.PDF) [3.07.2014].

<sup>18</sup> D. Batorski, M. Drabek, M. Gałązka, J. Zbierniak (red.), *Wyborca 2.0*, Warszawa 2012.

o procedurach wyborczych. Odmienne są także preferencje polityczne młodych wyborców, co widać dobrze np. na podstawie wyników *exit-polls* z wyborów do Parlamentu Europejskiego w 2014 r. (w kategorii wiekowej 18-25 lat: Nowa Prawica 28,5%, PiS 21,4%, PO 19,1%, Ruch Narodowy 5,9%, PSL 5,6%, EPTR 5,5%, SLD 5%, PR 4%, SP 3,7%)<sup>19</sup>. Podobnie wyniki wyborów prezydenckich w 2015 r. w dużym stopniu zależały od tego, jak głosowali młodzi ludzie – to ich głosy wpłynęły na dobry wynik Pawła Kukiza, a w ostateczności również na wygraną Andrzeja Dudy. W tym kontekście należy więc zastanowić się nad tym, czy i w jaki sposób e-głosowanie internetowe wpłynęłoby na wyniki wyborów w Polsce. Biorąc pod uwagę przedstawione dane, można stwierdzić, że możliwość głosowania przez Internet, nawet jeżeli wpłynęłaby w jakiś sposób na frekwencję, nie leży w interesie niektórych partii – tych, które są rzadziej wybierane przez wyborców 2.0.

## Nowe media i polityczne inicjatywy oddolne

Istnieją dwie cechy, które najlepiej opisują przedstawione formy wykorzystywania nowych mediów w sferze państwa i polityki: po pierwsze, charakter odgórny, gdyż są w większości wytwarzane i koordynowane przez osoby/instytucje związane z władzą publiczną; po drugie, charakter prosystemowy, gdyż tak realizują się procesy komunikacji, by działać na korzyść państwa i władzy, zaś w skrajnych przypadkach są po prostu formą działalności PR kształtującą wizerunek osób/partii sprawujących władzę. Można jednak na to zagadnienie spojrzeć od innej strony – zwracając uwagę na różnego rodzaju inicjatywy oddolne. Warto wskazać co najmniej trzy rodzaje takich działań, które odpowiadają wymienianym w literaturze przedmiotu trzem obszarom relacji Internet – demokracja: informacyjnemu, deliberatywnemu i organizacyjnemu<sup>20</sup>.

Po pierwsze, to oddolne, obywatelskie inicjatywy, które urozmaicają i ulepszają działania państwa, a zatem wszystkie te sytuacje, w których internauci przyjmują postawę proobywatelską i nastawiają się na współpracę z władzą publiczną, a jednocześnie dostrzegają deficyty w działaniach przez nią podejmowanych. Proponują więc własne rozwiązania – w szczególności takie, które mają na celu dostarczanie informacji osobom odpowiedzialnym

<sup>19</sup> <http://www.tvn24.pl/wybory-do-europarlamentu,97,m> [1.07.2014].

<sup>20</sup> J. Reedy, C. Wells, *Information, the internet...*, s. 159.

za rozwiązywanie problemów. Innowacyjny może okazać się tu zarówno rodzaj tych informacji, jak i sposób ich przekazywania. Przykładem może być strona [www.naprawmyto.pl](http://www.naprawmyto.pl), za pośrednictwem której, dzięki przyjaznemu interfejsowi, możliwe jest rejestrowanie różnych usterek w przestrzeni miejskiej (np. nierównych chodników, złamanych drzew, zepsutych latarni). W ten sposób obywatele przekazują urzędnikom informacje o miejscach, które powinny zostać naprawione, korzystając ze swoich codziennych doświadczeń. Innym przykładem jest strona [www.writetothem.com](http://www.writetothem.com), która w Wielkiej Brytanii usprawnia komunikację pomiędzy obywatelami a ich reprezentantami na różnych poziomach władzy. Wpisując na stronie kod pocztowy miejsca swojego zamieszkania, można otrzymać informacje kontaktowe do urzędników, którzy ten obszar reprezentują – poczynając od rad dzielnic, a kończąc na deputowanych do Parlamentu Europejskiego. W ten sposób, dzięki formularzom kontaktowym udostępnianym na stronie, kontakt z władzami staje się o wiele łatwiejszy i bardziej przyjazny niż wówczas, gdy takich danych trzeba szukać samodzielnie.

Po drugie, to takie sytuacje, w których za pośrednictwem nowych mediów koordynowane są pozainternetowe działania polityczne. Punktem wyjścia jest to, że nowe media posługują się logiką w dużym stopniu różniącą się od logiki tradycyjnych mediów masowych<sup>21</sup>. Wykorzystywanie Internetu jest zazwyczaj tańsze i pozwala łatwiej dotrzeć do sprofilowanych grup wyborców. W ten sposób możliwe staje się dotarcie z komunikatami do wyborców 2.0, którzy w niewielkim stopniu są odbiorcami treści politycznych w starych mediach – a tym samym nie tylko przekonanie ich do głosowania na konkretną partię/kandydata, lecz również działania bardziej ogólne, np. zachęcanie ich do samego udziału w głosowaniu. Przykładem mogą być strony internetowe poświęcone tej tematyce (np. [www.glosujbez-meldunku.pl](http://www.glosujbez-meldunku.pl)), jak i kampanie społeczne (np. „Zmień kraj. Idź na wybory” lub „Rusz dupę i idź głosować”). W te ostatnie działania nierzadko angażują się celebryci (aktorzy, piosenkarze), którzy swój pozapolityczny autorytet chcą przenieść na inną sferę życia (co można uznać za kolejny przykład postrzegania współczesnej polityki jako polityki wielozadaniowej czy też poppolityki). W podobny sposób można opisywać działania polityczne realizowane wedle logiki *user-generated content*, czyli treści wytwarzanej przez użytkowników, interpretując je na dwa sposoby. Z jednej strony to pro-

---

<sup>21</sup> R. Davis et al., *The internet in U.S. election campaigns*, w: A. Chadwick, P.N. Howard (red.), *Routledge Handbook...*, ss. 13-24; S. Ward, R. Gibson, *European political organizations and the internet. Mobilization, participation, and change*, w: A. Chadwick, P.N. Howard (red.), *Routledge Handbook...*, ss. 25-39.

wadzone na forach czy w mediach społecznościowych dyskusje na tematy polityczne. Ich zadaniem nie jest jednak przekonywanie innych do swoich racji, lecz utwierdzanie się we własnych opiniach, na co wskazują dane, według których zdecydowana większość takich dyskusji jest prowadzona z osobami o podobnych poglądach, a jedynie 1/5 z nich – z osobami, których poglądy są odmienne<sup>22</sup>. W ten sposób wytwarzane jest wirtualne-bycie-razem (*virtual togetherness*)<sup>23</sup>, a co za tym idzie – poczucie słuszności własnych przekonań. Z drugiej strony, to, chyba istotniejsze w tym kontekście, wytwarzanie przez internautów politycznych komunikatów audiowizualnych – poczynając od memów, na pełnych wideoklipach kończąc. Najbardziej znanymi przykładami takich działań są wydarzenia z kampanii prezydenckiej w Stanach Zjednoczonych w 2008 r. Poparcie dla kandydującego wtedy po raz pierwszy Baracka Obamy było tak szerokie, że internauci wyrażali je masowo<sup>24</sup> – warto wspomnieć o klipie „Yes, We Can”, który pierwotnie został zamieszczony na YouTubie, czy też o postaci Obama Girl.

Można podać co najmniej trzy zalety internetowych treści tworzonych przez użytkowników (nie tylko zresztą tych o charakterze politycznym). Pierwsza z nich to możliwość obchodzenia lub wręcz ignorowania reguł obecnych w mediach masowych, przede wszystkim telewizji. Internet o wiele rzadziej stosuje cenzurę, o wiele mniejsza jest w nim rola gatekeeperów, którzy w starych mediach mogą selekcjonować prezentowane treści, jedne z nich akceptując, a inne odrzucając. Innymi słowy, to, co niekiedy „nie przechodzi” w mediach masowych, może być wyemitowane w Internecie. Druga zaleta to większa wiarygodność takich materiałów w oczach odbiorców, skoro ich autorami są „przeciętni wyborcy”, a nie partyjne sztaby. Z tego względu wobec najbardziej popularnych materiałów politycznych tego typu prowadzone są swoiste dochodzenia i formułowane podejrzenia, że ich rzeczywistymi autorami są osoby odpowiedzialne za prowadzenie kampanii. Trzecią zaletą jest większy zasięg takich materiałów. W przypadku dużej popularności są one rozpowszechniane głównie za pomocą komunikacji wirusowej. Nie tylko pozwala to dotrzeć do szerokich grup odbiorców, ale również ogranicza koszty dystrybucji.

Po trzecie, to wszystkie sytuacje, w których nowe media i technologie organizują działania ludzi w sferze offline i prowadzą do zmian społecznych. Chodzi jednak głównie o działania antysystemowe, kontestacyjne,

<sup>22</sup> J. Stromer-Galley, A. Wichowski, *Political Discussion...*, ss. 168-187.

<sup>23</sup> M. Bakardijeva, *Virtual togetherness: An everyday-life perspective*, „Media, Culture & Society” 25/2003, ss. 291-313.

<sup>24</sup> M. Castells, *Władza komunikacji*, Warszawa 2013, ss. 359-404.

jak również takie, które podejmują tematy nieobecne zazwyczaj w oficjalnym dyskursie politycznym. Można się tu odwołać np. do doświadczeń związanych z przemianami politycznymi na Bliskim Wschodzie<sup>25</sup>, jak również do polskich protestów przeciwko ACTA. Internet, zbudowany na logice sieciowej, doskonale wpisuje się w sieciową logikę współczesnego społeczeństwa. Podczas rewolucji w Egipcie w pewnym momencie dostęp do Internetu na terenie całego kraju został zablokowany, gdyż władze zdały sobie sprawę z jego prorewolucyjnego charakteru. Dokonały tego jednak „za późno”, gdyż wytworzone za pośrednictwem Internetu sieci społeczne przeniosły się na poziom pozainternetowy, co pokazuje, że podział online/offline jest podziałem złudnym. Aktywność internetowa może zatem zostać potraktowana jako nowa forma uczestnictwa w kulturze, która pokazuje, że złamany został monopol legalnej władzy na informację i wiedzę oraz że bunt internetowy jest buntem przeciwko starym, niewydolnym strukturom państwa tkwiącego ciągle w XX, a nawet w XIX wieku<sup>26</sup>.

Podobne funkcje pełnią różnego rodzaju internetowe listy protestacyjne (np. na stronie [www.petycje.pl](http://www.petycje.pl)) albo wydarzenia na Facebooku. Podpisanie listu lub dołączenie do wydarzenia jest symbolicznym wyrażeniem poparcia dla idei propagowanej przez twórców/organizatorów. Niekiedy wydarzenie takie może mieć charakter wyłącznie wirtualny i nie być planowane do zrealizowania poza Internetem. Ale równie często jest to po prostu sposób przekazywania informacji o spotkaniach/protestach/demonstracjach i zachęcania do udziału w nich. Takie oddolne samoorganizowanie się jest szczególnie ważne w obliczu niechęci internautów, zwłaszcza młodych, do tradycyjnych form władzy. Internet staje się tu alternatywną formą rozumienia sensu władzy, która zostaje przeniesiona na inny poziom. To przede wszystkim władza lokalna, dotycząca życia codziennego. Z tego względu można mówić o roli Internetu w koordynowaniu różnego rodzaju akcji/kampanii społecznych. Przykładem może być kampania One Billion Rising, w ramach której za pośrednictwem Internetu zachęcano do udziału w zorganizowanych w konkretnym miejscu i czasie publicznym tańcu, który miał zwracać uwagę na problem przemocy wobec kobiet i dziewczynek. W ten sposób coraz częściej wykorzystuje się też Twittera, poprzez proponowanie i popularyzowanie hashtagów w celu wyrażenia poparcia dla jakiejś idei (np. #SayNoToRasism – kampania Międzynarodowej Federacji Piłkarskiej przeciwko rasizmowi

---

<sup>25</sup> M. Castells, *Sieci oburzenia i nadziei. Ruchy społeczne w erze internetu*, Warszawa 2013.

<sup>26</sup> E. Bendyk, *Bunt sieci*, Warszawa 2012.



lub #BringBackOurGirls – kampania wzywająca do uwolnienia nigeryjskich dziewczynek porwanych przez islamskich terrorystów).

## W stronę cyberdemokracji i cyfrowego obywatelstwa?

Powyższe rozważania są tylko częścią tego, co można powiedzieć lub napisać na temat relacji państwo – polityka – Internet. Nie zostały tu uwzględnione takie kwestie, jak technologie mobilne czy rzeczywistość rozszerzona, które są już wykorzystywane w kampaniach wyborczych, a niedługo będą zapewne stałym elementem funkcjonowania administracji państwowej i samorządowej.

Już teraz jednak można mówić, że mamy do czynienia z powstawaniem cyberdemokracji. Nie jest to zupełnie nowy system polityczny, raczej nowa forma ustroju demokratycznego, będąca odpowiednikiem choćby demokracji bezpośredniej. Cyberdemokracja to taki ustrój, w którym istotną rolę pełnią nowe media i technologie, w szczególności Internet, co przejawia się na co najmniej trzech poziomach. Po pierwsze, cyberdemokracja skutkuje modyfikowaniem statusu współczesnego państwa<sup>27</sup>. Internet, z racji swojej aprzestrzenności, utrudnia egzekwowanie przez państwo prawa na swoim terytorium. Z tego powodu modyfikacjom ulegają wszystkie poziomy jurysdykcji państwowej: terytorialna, personalna, ochronna i powszechna. Wraz z rozwojem technologii komputerowych państwo zostaje również zmuszone do wchodzenia w coraz ściślejszą współpracę z firmami z branży IT przy ściganiu przestępstw, np. z dostawcami Internetu lub administratorami wyszukiwarek internetowych podczas dochodzeń policyjnych. Można nawet mówić o kształtowaniu się nowej elity władzy, a w szerszym sensie o nowym sposobie rozumienia władzy – takim, które funkcjonuje niezależnie od tradycyjnych państw narodowych i dotyczących ich regulacji prawnych<sup>28</sup>.

Po drugie, cyberdemokracja skutkuje powstawaniem nowych zagrożeń dla bezpieczeństwa państwa. Chodzi tu przede wszystkim o cyberterroryzm, czyli działania terrorystyczne realizowane nie za pomocą broni, lecz poprzez ataki dokonywane na sieci komputerowe i za pośrednictwem nowych technologii. Powstające w ten sposób ryzyko destabilizacji niektórych regulowanych za pośrednictwem komputerów sfer życia (np. systemy dostaw energii

---

<sup>27</sup> J. Kulesza, *Ius internet. Między prawem a etyką*, Warszawa 2010, ss. 218-247.

<sup>28</sup> A. Bard, J. Soderqvist, *Netokracja. Nowa elita władzy i życie po kapitalizmie*, Warszawa 2006.

elektrycznej lub systemu nawigacji lotniczej) sprawiają, że konieczne staje się tworzenie w państwie nowych systemów zabezpieczeń i opracowywanie nowych sposobów reagowania na sytuacje kryzysowe.

Po trzecie, i chyba najważniejsze, cyberdemokracja wymusza powstanie nowych form uczestnictwa w życiu społeczno-politycznym państwa. Jak twierdzi Cathleen R. Tyner<sup>29</sup>, istnieją różnice między kompetencjami alfabetycznymi (*alphabetic literacy*) i elektronicznymi (*electronic literacy*). Jeżeli faktycznie tak jest, to ich skutki będą przejawiać się nie tylko na poziomie edukacji medialnej, ale we wszystkich sferach życia, w których tradycyjne media są zastępowane przez media cyfrowe, także w obszarze państwa i polityki. Konieczne staje się więc wypracowanie nowych form uczestnictwa w życiu państwa, zarówno wśród polityków i osób sprawujących władzę, jak również wśród obywateli i wyborców.

Pomocne może tu być pojęcie cyfrowego obywatelstwa (*digital citizenship*)<sup>30</sup>. Opisuje ono osoby, które m.in.: korzystają z Internetu codziennie, posiadają stały dostęp do technologii informacyjnych i umiejętność ich obsługi, a także kompetencje edukacyjne związane z efektywnym wyszukiwaniem informacji. Założenia te są słuszne, aczkolwiek sprowadzają aktywność cyfrowych obywateli do roli biernych odbiorców informacji wytwarzanych i rozpowszechnianych przez źródła od nich niezależne. To oczywiście niezwykle istotna kompetencja, która pokazuje także, w jaki sposób cyfrowe obywatelstwo łączy się z innymi sferami życia i innymi dziedzinami wiedzy: kompetencją medialną (*media literacy*), kompetencją cyfrową (*digital literacy*) i kompetencją informacyjną (*information literacy*), ale wydaje się, że to wciąż za mało.

Chcąc rozszerzyć pojęcie cyfrowego obywatelstwa, warto przywołać rozumienie polityki i polityczności, które proponuje Chantal Mouffe<sup>31</sup>. Według niej polityczność to nie tyle uczestnictwo w wyborach czy wypełnianie obowiązków wobec państwa, ile przede wszystkim zaangażowanie w debatę publiczną, doprowadzenie do konfrontowania różnych wizji społeczeństwa w celu publicznej debaty o tym, co pożądane. W świetle tej posthabermasowskiej wizji Internet stanowi przestrzeń otwierającą możliwości takiej

---

<sup>29</sup> C.R. Tyner, *Literacy in a Digital World. Teaching and Learning in the Age of Information*, Mahwah 1998.

<sup>30</sup> K. Mossberger, J.C. Tolbert, R. McNeal, *Digital Citizenship. The Internet, Society, and Participation*, Cambridge – London 2008; K. Mossberger, *Toward digital citizenship. Addressing inequality in the information age*, w: A. Chadwick, P.N. Howard (red.), *Routledge Handbook...*, ss. 173-185.

<sup>31</sup> Ch. Mouffe, *Paradoks demokracji*, Wrocław 2005.

dyskusji – poprzez wymianę poglądów na forach internetowych, w grupach dyskusyjnych, dostęp do informacji trudnych do zdobycia poza Siecią. Daje także możliwość wyrażania poglądów, dla których nie ma miejsca w tradycyjnych mediach (lub które nie są do nich dopuszczane). W tym sensie Internet staje się „wirtualną agorą” (*virtual town square*)<sup>32</sup>, na której możliwe staje się nie tylko odbieranie informacji, lecz również ich aktywne współkształtowanie, konfrontowanie ze sobą różnych wizji świata oraz podejmowanie na ich podstawie działań społecznych ukierunkowanych na rozwiązywanie problemów państwa i polityki. Dobrym przykładem takiego rozumienia roli Internetu w życiu państwa jest sposób, w jaki została napisana nowa konstytucja Islandii. Redagowanie tekstu i wprowadzanie możliwych propozycji zostało przekazane wszystkim obywatelom, którzy mogli do tego wykorzystywać stronę internetową oraz aplikację na Facebooku.

Oczywiście nie chodzi o to, że rozwój Internetu i nowych mediów będzie skutkował rozwiązaniem wszelkich problemów, z jakimi boryka się ustrój demokratyczny. Wręcz przeciwnie, takie stanowisko można określić – odwołując się do Jewgienija Morozowa – mianem cyberutopizmu. Tak samo jak Internet nie niweluje nierówności społecznych, ale wytwarza nowe obszary, w których się one przejawiają, również w nowych mediach pojawiają się nowe problemy funkcjonowania państwa. Przykładem może być wspomniana wcześniej afera podsłuchowa, a w szerszym sensie: gotowość państwa do radzenia sobie z kryzysami mającymi źródło w nowych mediach.

Jako że kierunek rozwoju nowych mediów i technologii informacyjnych jest trudny do przewidzenia, nie sposób sformułować jednoznacznych zaleceń dotyczących kształtowania kompetencji związanych z obywatelstwem cyfrowym. Aby jednak w pełni wykorzystać potencjał tkwiący w relacjach państwo – polityka – Internet, konieczne jest uwrażliwianie młodych ludzi na związane z tym możliwości i zagrożenia. Punktem wyjścia powinna być praca nad kształtowaniem ich kompetencji medialnych i informacyjnych, a także zachęcanie ich do tego, by traktować nowe media nie tylko jako sferę rozrywki, ale również jako obszar współodpowiedzialności za losy swoje i innych. Warto też przypominać, że polityka w Internecie nie może kończyć się na kliknięciu „lajka”.

---

<sup>32</sup> A. Kavanaugh, M.A. Perez-Quinones, J.C. Tedesco, W. Sanders, *Toward a Virtual Town Square in the Era of Web 2.0*, w: J. Hunsinger, L. Klastrup, M. Allens (red.), *International Handbook of Internet Research*, Dordrecht – Heidelberg – London – New York 2010, ss. 279-294.

## Literatura

- Anstead N., Chadwick A., *Parties, election campaigning, and the internet. Toward a comparative institutional approach*, w: A. Chadwick, P.N. Howard (red.), *Routledge Handbook of Internet Politics*, London – New York 2009.
- Bakardijeva M., *Virtual togetherness: An everyday-life perspective*, „Media, Culture & Society” 25/2003.
- Bard A., Soderqvist J., *Netokracja. Nowa elita władzy i życie po kapitalizmie*, Warszawa 2006.
- Batorski D., Drabek M., Gałązka M., Zbierniak J. (red.), *Wyborca 2.0*, Warszawa 2012.
- Bendyk E., *Bunt sieci*, Warszawa 2012.
- Castells M., *Sieci oburzenia i nadziei. Ruchy społeczne w erze internetu*, Warszawa 2013.
- Castells M., *Władza komunikacji*, Warszawa 2013.
- Davis R., Baumgartner J.C., Francia P.L., Morris J.S., *The internet in U.S. election campaigns*, w: A. Chadwick, P.N. Howard (red.), *Routledge Handbook of Internet Politics*, London – New York 2009.
- Dijck J. van, *Users like you? Theorizing agency in user-generated content*, „Media, Culture & Society” 31 (1)/2009.
- Elektroniczna Platforma Usług Administracji Publicznej, <http://epuap.gov.pl> [2.07.2014].
- Filiciak M., Hofmokl J., Tarkowski A., *Obiegi kultury. Społeczna cyrkulacja treści*, Warszawa 2012, <http://obiegikultury.centrumcyfrowe.pl/> [2.07.2014].
- Garlicki J., *Kultura polityczna polskich internautów*, „Studia Politologiczne” 21/2011.
- Gehl R.W., *The archive and the processor: The internal logic of Web 2.0*, „New Media & Society” 13(8)/2011.
- Kavanaugh A., Perez-Quinones M.A., Tedesco J.C., Sanders W., *Toward a Virtual Town Square in the Era Of Web 2.0*, w: J. Hunsinger, L. Klastrup, M. Allens (red.), *International Handbook of Internet Research*, Dordrecht – Heidelberg – London – New York 2010.
- Keen A., *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, Warszawa 2007.
- Kulesza J., *Ius internet. Między prawem a etyką*, Warszawa 2010.
- Lévy P., *Collective Intelligence. Mankind's Emerging World in Cyberspace*, Cambridge 1999.
- Morozow E., *The Net Delusion. The Dark Side of Internet Freedom*, New York 2011.
- Mossberger K., Tolbert J.C., McNeal Ramona R., *Digital Citizenship. The Internet, Society, and Participation*, Cambridge – London 2008.
- Mossberger K., *Toward digital citizenship. Addressing inequality in the information age*, w: A. Chadwick, P.N. Howard (red.), *Routledge Handbook of Internet Politics*, London – New York 2009.
- Mouffe Ch., *Paradoks demokracji*, Wrocław 2005.
- Reedy J., Wells C., *Information, the internet, and direct democracy*, w: A. Chadwick, P.N. Howard (red.), *Routledge Handbook of Internet Politics*, London – New York 2009.
- Stromer-Galley J., Wichowski A., *Political Discussion Online*, w: M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Chichester 2011.
- Tyner C.R., *Literacy in a Digital World. Teaching and Learning in the Age of Information*, Mahwah 1998.

- Ułatwienia w głosowaniu – wiedza, opinie, oczekiwania. Komunikat z badań CBOS*, kwiecień 2014, [http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2014/K\\_055\\_14.PDF](http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2014/K_055_14.PDF) [3.07.2014].
- United Nations E-Government Survey 2014*, <http://unpan3.un.org/egovkb/en-us/Reports/UN-E-Government-Survey-2014> [16.06.2015].
- Ward S., Gibson R., *European political organizations and the internet. Mobilization, participation, and change*, w: A. Chadwick, P.N. Howard (red.), *Routledge Handbook of Internet Politics*, London – New York 2009.
- Wheeler D.L., *Does the Internet Empower? A Look at the Internet and International Development*, w: M. Consalvo, C. Ess (red.), *The Handbook of Internet Studies*, Chichester 2011.
- Winston B., *Media, Technology and Society. A History: From the Telegraph to the Internet*, London – New York 2003.