

Elektroniczna Republika: udział obywateli w życiu publicznym za pośrednictwem narzędzi ICT

Rafał Olszowski

Rozwój technologii informatycznych i telekomunikacyjnych (ICT), a w szczególności Internetu obserwowany od początku lat 90. XX wieku znacząco zwiększył zainteresowanie podmiotów politycznych tymi środkami, a równocześnie stworzył techniczną możliwość obywatelskiej partycypacji politycznej na niespotykaną wcześniej skalę. Spróbujmy zatem nakreślić obszar badawczy, w którym zaistnieć może model społeczno-polityczny roboczo określany mianem „elektronicznej republiki”: model bezpośredniej partycypacji obywatelskiej w życiu publicznym z wykorzystaniem Internetu [1].

Zauważamy, że wykorzystanie ICT i Internetu w polityce przynosi m.in. następujące skutki:

- Oszczędności finansowe wynikające z przeniesienia realizacji części procesów administracyjnych do sieci teleinformatycznych;
- Usprawnienie pracy administracji publicznej przez współdzielenie zasobów technicznych i informacyjnych (w tym serwerów i baz danych), odejście od zarządzania „dokumentami” i dążenie do zarządzania bazami danych i informacjami, które powinny być współdzielone i prezentowane w sposób możliwie użyteczny dla ich użytkownika – m.in. jako „otwarte dane”;
- Transformacja administracji publicznej w ten sposób, aby stała się ona ukierunkowana na obywatela ("citizen centric") [2];
- Szczególnie interesująca dla nas w kontekście niniejszego artykułu: transformacja „sfery pozarządowej” – przestrzeni działalności publicznej obywateli.

Internet stał się wielopoziomową platformą dyskursu politycznego eliminującego dotychczasową jednostronność i asymetrię relacji nadawca (aktor polityczny) – odbiorca (obywatel), utrwalaną przez media tradycyjne i dawną praktykę polityczną. Analizując przestrzeń realizacji „Elektronicznej republiki” korzystamy z wypracowanych wcześniej definicji sfery publicznej. Zgodnie z myślą J. Habermasa i J. Rawlsa sferę tę definiujemy jako miejsce deliberacji aktorów politycznych i społecznych, gdzie zachodzą obustronne interakcje pomiędzy tymi, którzy rządzą i tymi, którzy są rządzeni, przy założeniu że granice pomiędzy tym co publiczne i tym co niepubliczne stają się nieostre. Demokracja przedstawicielska w postaci takiej, jaka wykształciła się w XIX i XX w., rezygnując z pewnego zakresu bezpośredniości i otwartości deliberacji była próbą odpowiedzi na istniejące wówczas niedostatki techniczne. Współcześnie jednak, z uwagi na

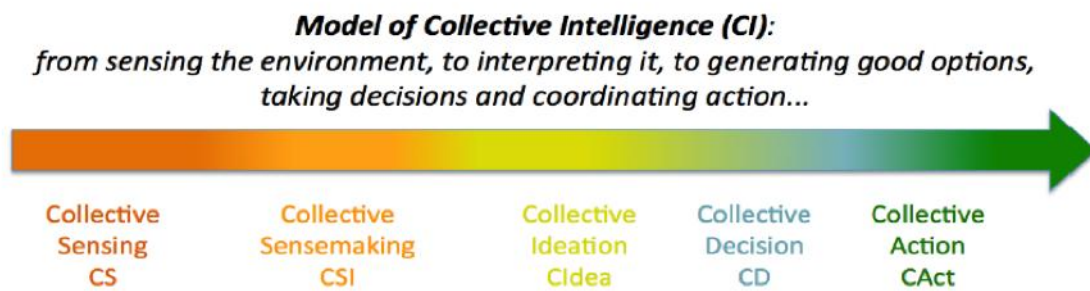
rozpowszechnienie Internetu i technologii ICT, w dużym stopniu zmieniły się metody komunikacji, a tym samym otworzyły się nowe możliwości dla aktywności obywatelskiej.

Trzeba podkreślić, że interesująca nas przestrzeń badawcza łączy wiele dziedzin wiedzy: nauki polityczne, nauki o mediach, telekomunikację, informatykę, socjologię (szczególnie socjologię Internetu i badania nad zbiorową inteligencją w sieciach Web 2.0), a nawet matematyczne metody modelowania procesu decyzyjnego. W użyciu pozostaje wiele zbliżonych do siebie terminów opisujących badane zjawiska, m.in. e-GOVERNANCE 2.0 (elektroniczne rządy 2.0 – zatem realizacja procesów politycznych z wykorzystaniem narzędzi Web 2.0); elektroniczna partycypacja, elektroniczna demokracja (łącząca technologie IT z podejściem właściwym dla demokracji deliberatywnej), współzrządzenie (collaborative governance), crowdsourcing w sferze publicznej. Wielu badaczy stosuje również swoje własne terminy, m.in. “Social Media Based Government” (zaproponowany przez G.F. Khana [3]) lub “Digital Political Participation” (proponowany przez autorów hiszpańskich – De Marco, Antino, Morales [4]).

Pomimo tego, że w sferze publicznej pojawia się szereg zjawisk modyfikujących relacje zachodzące pomiędzy obywatelem a państwem, zjawiska te badane były dotąd głównie od strony technicznej lub czysto socjologicznej, a nie politycznej. Badanie procesów elektronicznej partycypacji i zbiorowego podejmowania decyzji za pośrednictwem Internetu jest obecnie jednym z najważniejszych wyzwań, jakie stoją przed naukami politycznymi, a szczególnie przed naukami o polityce publicznej (z ang. „policy making” – praktyczne metody realizacji zadań publicznych). Według Jerzego Woźnickiego w ramach polityk publicznych szczególnie ważne jest badanie “udziału społeczeństwa w procesach decyzyjnych” oraz wypracowanie “technik równoważenia interesów, wymiany doświadczeń i poszukiwania najlepszych rozwiązań”, a także “badanie procesów podejmowania decyzji, łącznie z analizą ich kulturowego i społecznego kontekstu” oraz projektowanie modeli i scenariuszy współpracy administracji publicznej z podmiotami niepublicznymi w ramach procesów decyzyjnych [5].

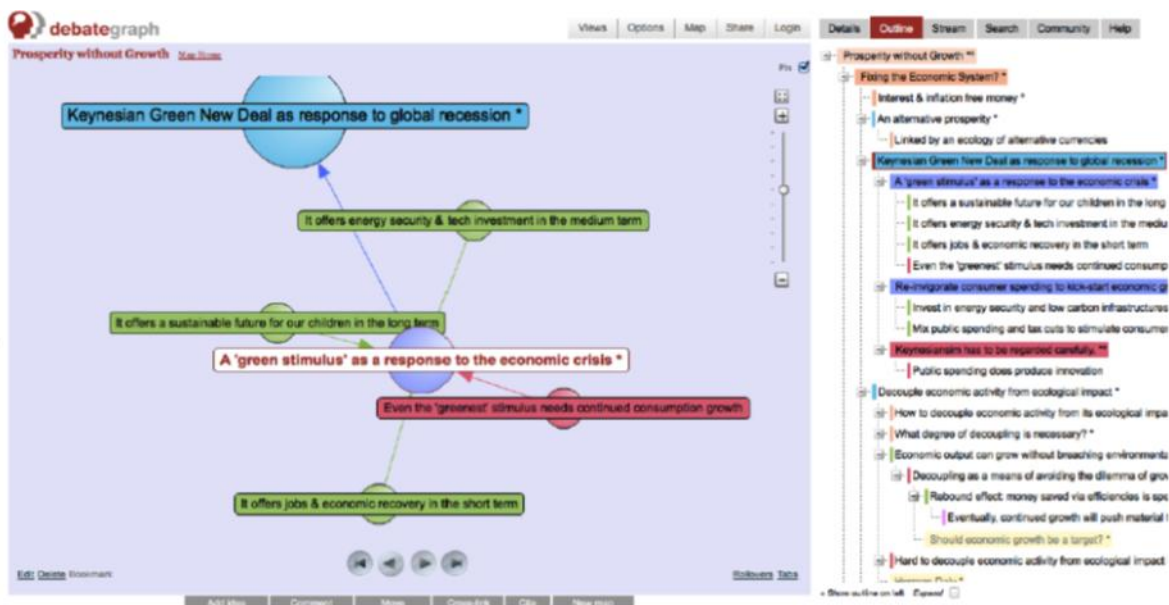
Pojęciem socjologicznym, do którego odnosimy się badając aktywność wirtualnych zbiorowości, jest zbiorowa (kolektywna) inteligencja realizowana na różne sposoby w sieci Internet. Pojęcie Collective Intelligence (CI) upowszechniło się w połowie lat osiemdziesiątych XX w i było rozwijane głównie przez socjologa Pierre’a Levy’ego [6]. “Pojęcie inteligencji zbiorowej jest obecnie ściśle związane z rozwojem Web 2.0, definiowanej jako metoda projektowania i budowania rozwiązań technologicznych nastawionych na korzystanie z kolektywnej inteligencji, wykorzystujących współpracę między użytkownikami do wytworzenia „wartości dodanej”, opartej na zbiorowej pracy i wspólnym działaniu” [7]. Najbardziej znane przykłady ze sfery prywatnej to m.in. Wikipedia, Linux, bardzo modnym pojęciem opisującym to zjawisko jest obecnie crowdsourcing – o czym dalej. Wśród obecnie stosowanych sposobów badania CI

wyróżnia się CIDA - Collective Intelligence Deliberation Analytics. Metoda ta w następujący sposób obrazuje model kolektywnej inteligencji:

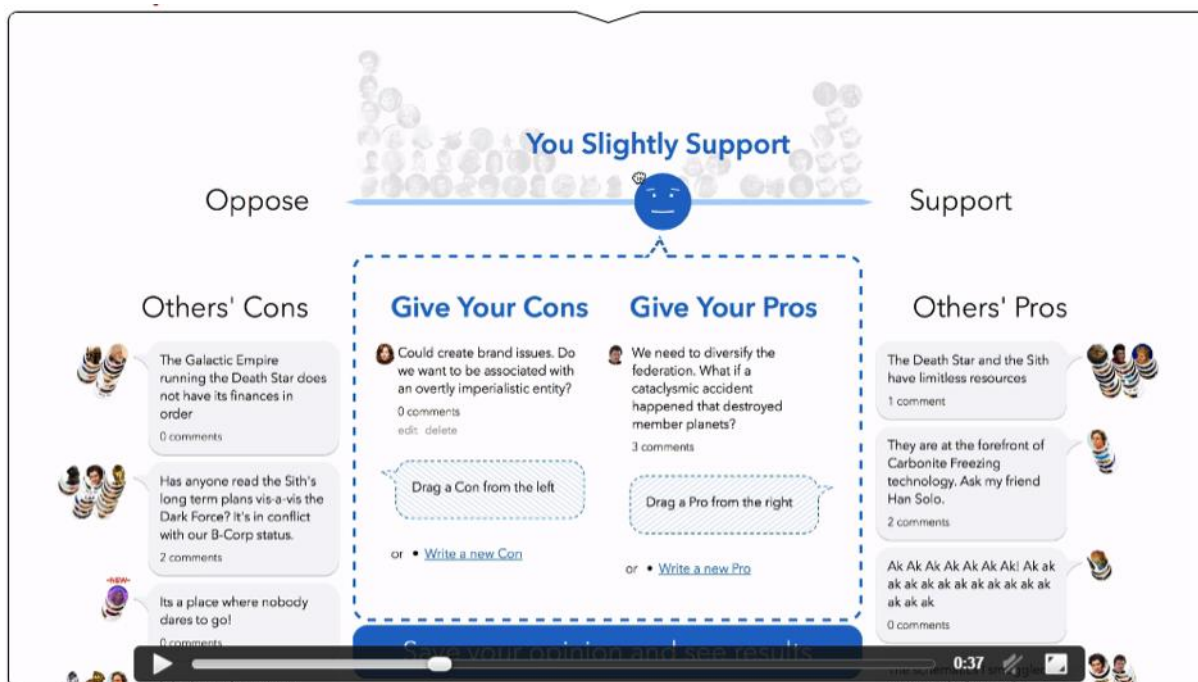


Rys. 1. Model kolektywnej inteligencji

Źródło: DCLA Meet CIDA: Collective Intelligence Deliberation Analytics, Working Paper for discussion — 2nd International Workshop on Discourse-Centric Learning Analytics, LAK14: 4th International Conference on Learning Analytics & Knowledge: <http://dcla14.wordpress.com> (28.04.2014)



Rys. 2. Zobrazowana za pomocą aplikacji DebateGraph debata wykorzystująca założenia CIDA w celu wykorzystania zbiorowej inteligencji.



Rys. 3. Wykorzystanie aplikacji Consider.it do prowadzenia debaty skoncentrowanej na argumentach „za” i „przeciw”.

Widoczne w ostatnich latach zmiany technologiczne i społeczne definiują na nowo samo pojęcie “government” (rząd, państwo): zmienia ono swoją podstawową funkcję, z autorytatywnego ośrodka rozwiązywania problemów (“problem solver”) staje się arbitrem zapraszającym partnerów społecznych do wspólnego poszukiwania najlepszych rozwiązań (“solution enabler”). W realizacji zadań publicznych państwo staje się nie jedynym, ale jednym z wielu graczy, którego podstawowym zadaniem jest zapewnienie infrastruktury i umożliwienie działania pozarządowym podmiotom prywatnym, takim jak: indywidualni obywatele, organizacje pozarządowe, przedsiębiorstwa. Wszystkie te podmioty zyskują zatem możliwość, aby w aktywny sposób proponować nowe rozwiązania i przejmować niektóre obowiązki państwa, korzystając ze znacznie większej niż dotychczas ilości danych, w tym upublicznionych danych publicznych (“open government data”). Najważniejsze technologiczne i społeczne „czynniki zmiany” oraz obserwowane w globalnym społeczeństwie trendy kształtujące nasze wyobrażenie o państwie przyszłość zostały prezentowane m.in. w raporcie OECD, “Rethinking e-Government Services”, w raporcie “GOV 2020” (Deloitte University Press), oraz w pracach licznych badaczy [8].

Obserwowana zmiana relacji pomiędzy państwem a obywatelem skłania nas do ponownego przyswojenia tradycji republikańskiej, a szczególnie jej elementów podkreślających nadrzędną (wobec państwa) rolę aktywnego obywatela w kształtowaniu ładu politycznego. Ustalenia współczesnych badaczy, takich jak J.G.A. Pocock [9] oraz Q. Skinner [10] pozwalają przyjąć, że republika jest ustrojem obywatelskim, opartym na zasadzie wolności (rozumianej jako niepodleganie cudzej lub

arbitralnej woli), który wymaga ze strony samych obywateli szczególnej odpowiedzialności za sprawy publiczne, realizując model aktywnego, świadomego swych praw i obowiązków oraz odpowiedzialnego obywatelstwa, przejawiającego się zwłaszcza w aktywności prawodawczej. Sfera, w której dostrzegamy szczególną potrzebę prowadzenia badań to zatem kategoria obywatelstwa realizowana z wykorzystaniem Internetu, oraz wpływ technologii ICT na transformację systemów politycznych. Zakładamy, że możliwości techniczne, jakie pojawiły się w związku z rozpowszechnieniem narzędzi e-governance przekształcają sferę publiczną i relacje pomiędzy państwem i obywatelem w ten sposób, że dochodzi do strukturalnej transformacji systemu politycznego, ale przede wszystkim do redefiniowania roli obywatela w państwie i wzmocnienia cech aktywnie partycypującego, współtworzącego państwo uczestnika procesów decyzyjnych. Mamy przy tym jednak świadomość, że wątpliwości i problemy widoczne są gołym okiem: zaangażowane obywatelstwo bywa w Internecie wypierane przez obywatelstwo okazjonalne, epizodyczne, zorientowane nie na dobro wspólne, lecz autoprezentację i wspólną zabawę [11].

Termin e-Participation (elektroniczna partycypacja) – rozumiany jako udział obywateli w rządzeniu, stosowany jest od roku 2014 w najważniejszym cyklicznym raporcie dotyczącym tematyki elektronicznej administracji United Nations e-Government Survey. Państwa, które osiągnęły najlepsze pozycje w tym rankingu to: Holandia, Korea Płd, Urugwaj, Francja, Japonia, Wielka Brytania, Australia, Chile, Stany Zjednoczone i Singapur. Jako części składowe wskaźnika E-partycypacji wzięto pod uwagę takie wskaźniki jak: Elektroniczny przepływ informacji, E-konsultacje, Elektroniczne podejmowanie decyzji.

Table 3.3. Countries that score more than 66.6 per cent in all three stages of e-participation

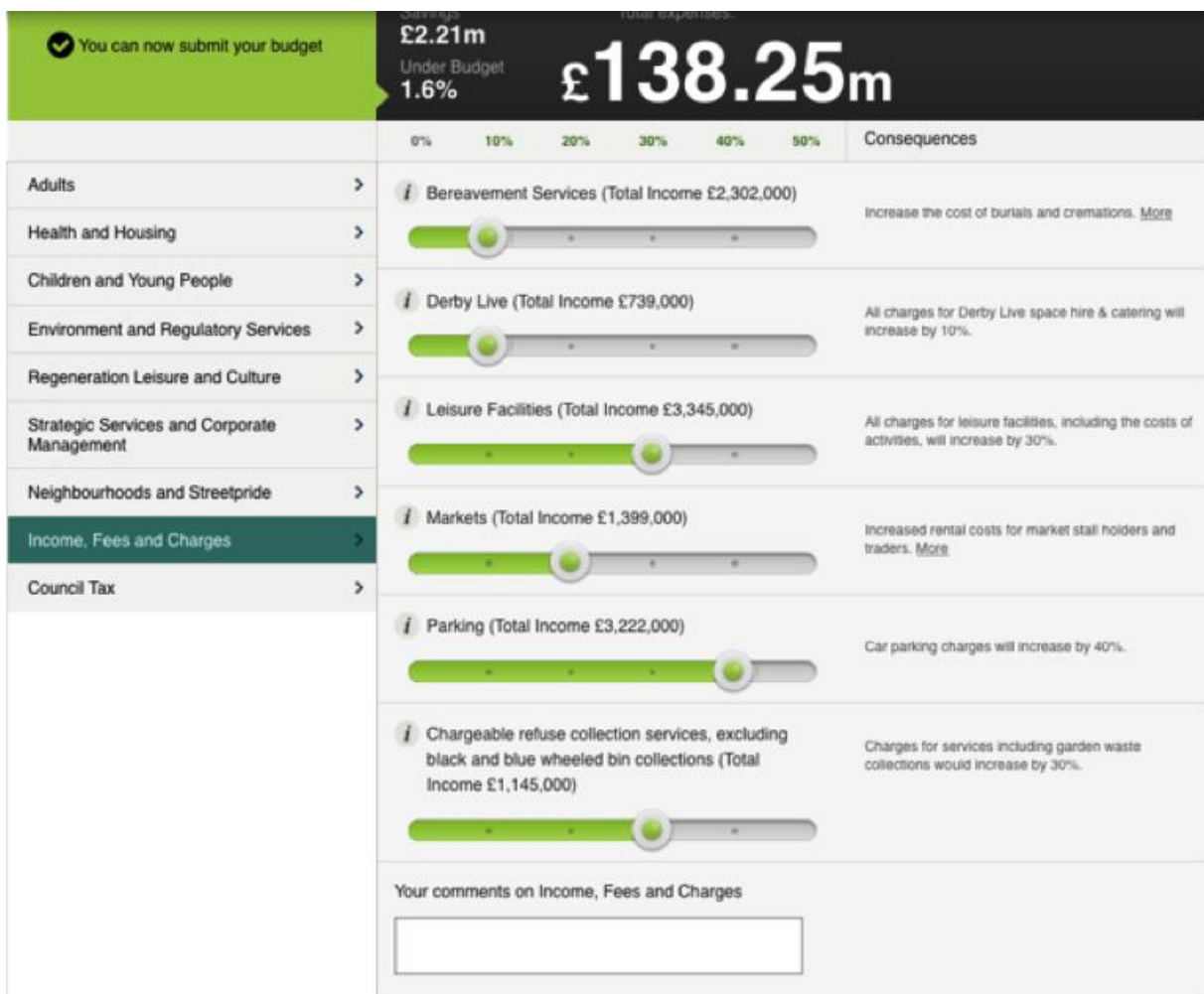
Country	E-information (%)	E-consultation (%)	E-decision making (%)	Total (%)	Income level	Region
Netherlands	96.30	86.36	77.78	89.66	High	Europe
Republic of Korea	96.30	81.82	88.89	89.66	High	Asia
Uruguay	88.89	95.45	66.67	87.93	High	Americas
France	96.30	77.27	77.78	86.21	High	Europe
Japan	85.19	86.36	88.89	86.21	High	Asia
United Kingdom	96.30	77.27	77.78	86.21	High	Europe
Australia	92.59	77.27	77.78	84.48	High	Oceania
Colombia	74.07	81.82	88.89	79.31	Upper middle	Americas

Źródło: UN E-Government Survey

2014, http://unpan3.un.org/egovkb/Portals/egovkb/Documents/un/2014-Survey/E-Gov_Complete_Survey-2014.pdf

E-partycypacja jest zarówno jednym z elementów strategii państwowych i międzynarodowych [12], jak i licznych inicjatyw realizowanych w wielu krajach. Wśród

nich warto wymienić takie projekty, jak brytyjska aplikacja internetowa Budget Simulator, pozwalająca mieszkańcom społeczności lokalnych na zgłaszanie alternatywnych, kompleksowych propozycji zmian w budżecie rocznym, a także wykorzystująca podobny mechanizm aplikacja Pathways 2050, umożliwiająca zgłaszanie propozycji sposobu redukcji emisji dwutlenku węgla. Inne warte wymienienia inicjatywy to wywodzący się z Kenii projekt Ushahidi, a także popularny na Wyspach Brytyjskich serwis FixMyStreet, umożliwiający obywatelom monitoring infrastruktury miejskiej i szybkie zgłaszanie usterek.

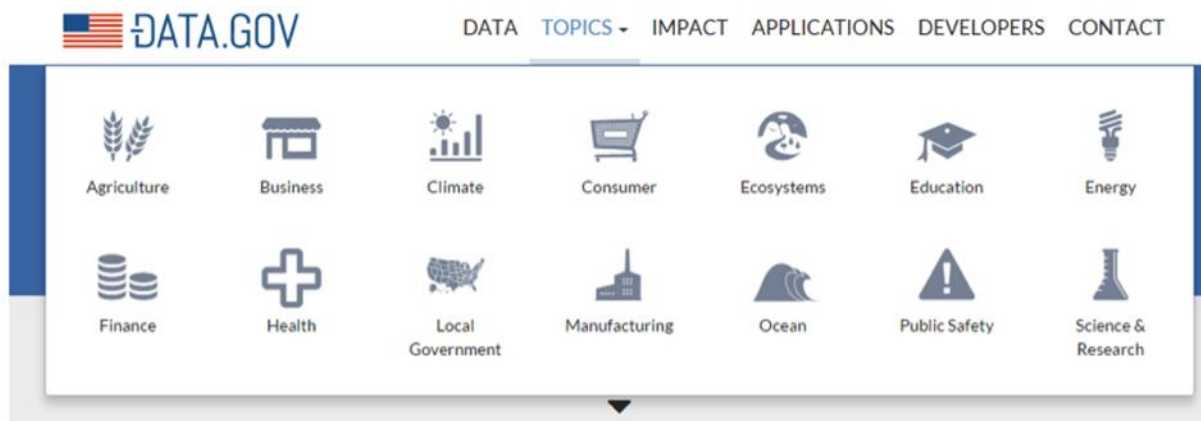


Rys. 4. Budget Simulator – aplikacja pozwalająca obywatelom na zgłaszanie postulatów modyfikacji budżetu jednostki samorządu terytorialnego.

Wykorzystanie zbiorowej inteligencji do rozwiązywania problemów społecznych to również jeden z ważniejszych celów międzynarodowych programów badawczych. W ramach 7 Programu Ramowego (7th Framework Programme) oraz będącego jego kontynuacją programu Horizon 2020 prowadzi się zaawansowane badania dot.

wykorzystania kolektywnej inteligencji w sferze publicznej (priorytet Collective Awareness Platforms, w skrócie CAPS). Szczególnie interesujący jest projekt CATALYST, w ramach którego powstaje dostępne na zasadzie otwartych licencji oprogramowanie umożliwiające usystematyzowaną dyskusję oraz mapujące procesy decyzyjne [13].

Warto tu wymienić również wywodzącą się z USA inicjatywę Open Government. Jej pierwotnym założeniem było przekształcenie amerykańskiej administracji, w celu zwiększenia poziomu przejrzystości, partycypacji i współpracy z obywatelami. Inicjatywa ta zyskała wymiar międzynarodowy: decyzją Zgromadzenia Ogólnego ONZ uchwalona została [Deklaracja na rzecz Otwartych Rządów \(Open Government Declaration\)](#) i utworzono międzypaństwową organizację Open Government Partnership. Spośród realizowanych pod jej egidą projektów szczególne znaczenie zyskało upowszechnienie praktyki otwierania danych publicznych („open government data”): dane zbierane przez instytucje publiczne, jeśli tylko nie naruszają prywatności, powinny być dla wszystkich zainteresowanych powszechnie i łatwo dostępne w formatach umożliwiających ich przetwarzanie przez zewnętrzne aplikacje informatyczne. W tym celu w USA powstał portal DATA.GOV, w ramach którego znajduje się ponad 138 tys. zbiorów danych udostępnionych przez amerykańskie instytucje publiczne. Dane te są wykorzystane przez ponad 350 opracowanych przez obywateli aplikacji internetowych i ponad 150 aplikacji mobilnych. Zgodnie z rozporządzeniem prezydenckim [Open Data Policy](#) każda federalna agencja rządowa USA jest zobligowana do aktywnego użytkowania serwisu przez stałą publikację baz danych w otwartych formatach, umożliwiających przetwarzanie maszynowe. Zachęcane są do tego również władze lokalne.



Rys. 5. Katalog tematyczny portalu DATA.GOV.

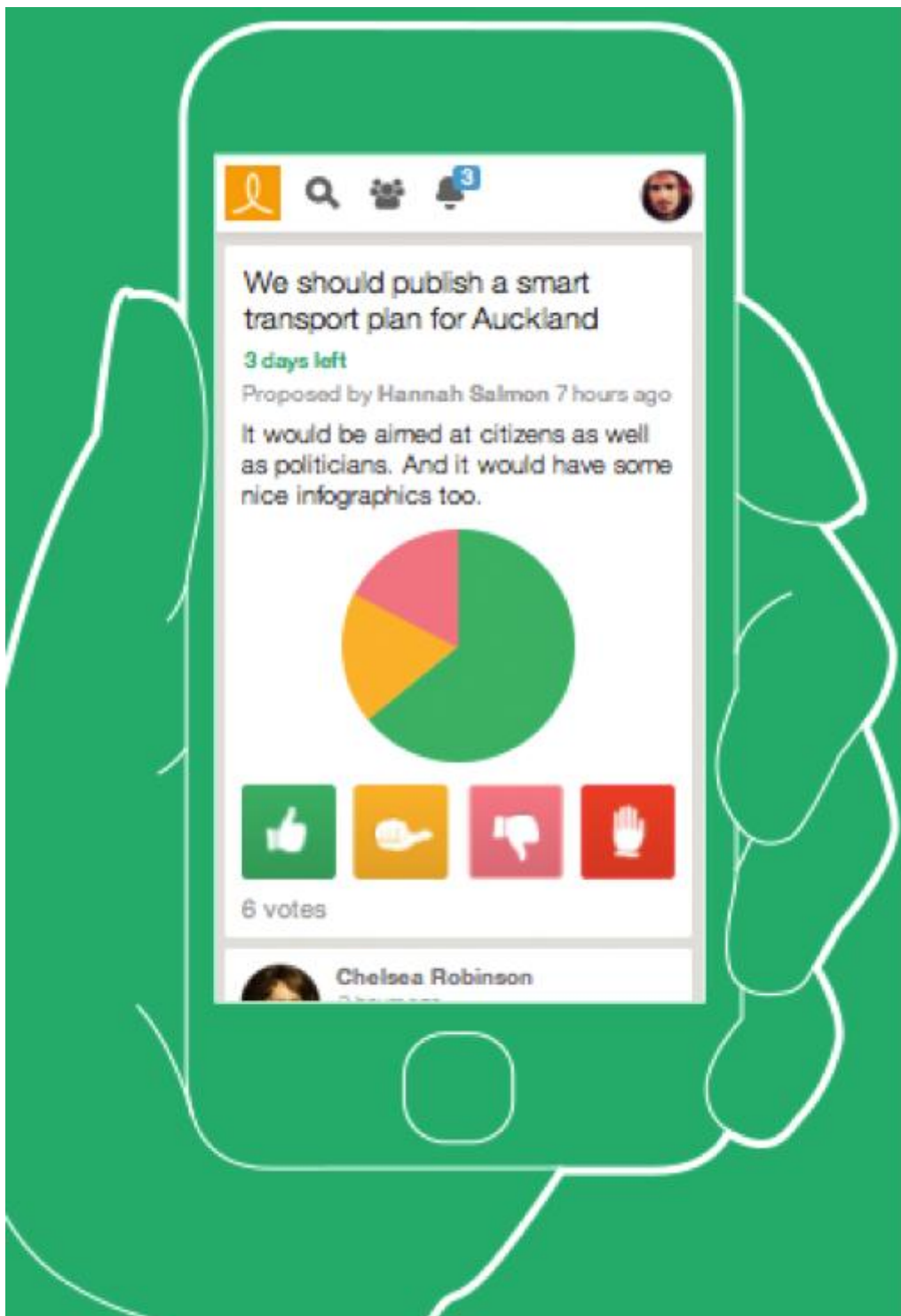
W ramach Open Government realizowany jest również cały szereg projektów umożliwiających obywatelom wyrażanie opinii o sprawach publicznych. Wśród nich warto wymienić: serwis umożliwiający tworzenie i podpisywanie petycji - We the People, a także Regulations.gov, gdzie obywatele mogą zapoznać się z regulacjami, nad którymi aktualnie pracują agencje rządowe oraz na bieżąco przysyłać do nich swoje propozycje i uwagi. Serwis udostępnia również API pozwalające na prezentowanie danych w innych serwisach.

Rys. 6. Serwis Regulations.gov.

Do realizacji zadań publicznych wykorzystuje się również wywodzącą się ze sfery prywatnej metodę pracy określaną jako CROWDSOURCING. Rozumiemy przez to realizowaną z wykorzystaniem Internetu zorganizowaną, zbiorową pracę i poszukiwanie innowacyjnych rozwiązań, gdzie współpraca między poszczególnymi osobami prowadzi do wytworzenia „wartości dodanej” [14]. Niezwykle interesujący projekt wykorzystujący crowdsourcing jako metodę współtworzenia przez obywateli rozwiązań prawnych zrealizowany został w 2013 r. Finlandii. Celem projektu było wypracowanie nowej ustawy, regulującej ruch pojazdów poza wytyczonymi drogami (off-road traffic), co jest szczególnie ważne w mniej zaludnionych obszarach tego kraju w miesiącach zimowych. Nowa ustawa miała za zadanie uwzględnić zarówno racje kierowców, jak i właścicieli terenu, po którym kierowcy się poruszają, a także miłośników przyrody. Proces podzielono na kilka faz: mapowania problemów, zgłaszania propozycji rozwiązań i deliberacji problemowej, ewaluacji zgłoszonych rozwiązań (prowadzonej zarówno przez ekspertów, jak i przez użytkowników systemu, z uwzględnieniem mechanizmów zapobiegających lobbowaniu) a wreszcie fazę tworzenia prawa. Wynikiem tych prac był projekt ustawy skierowany do prac parlamentu. Bardziej jeszcze znanym przedsięwzięciem była inicjatywa, dzięki której powstał nowy projekt konstytucji Islandii. Grupa ok. 950 osób stworzyła zestaw propozycji i postulatów, które powinny zostać uwzględnione w nowej konstytucji. Na tej podstawie projektem zajęła się 25-osobowa

grupa ekspertów. Kiedy szkic był już gotowy, umieszczono go na stronie internetowej. Tam oceniać go mogli i analizować wszyscy obywatele [15].

Zaprezentowane powyżej inicjatywy realizowane przez instytucje państwowe to jednak nie wszystko; zastosowanie nowoczesnych technologii w procesach partycypacyjnych jest propozycją (zarówno polityczną jak i technologiczną) wielu pozarządowych użytkowników Internetu i oddolnych ruchów politycznych. To właśnie w sferze pozarządowej powstają najbardziej śmiało projekty zmierzające do radykalnego przekształcenia debaty publicznej i sposobu podejmowania decyzji. Wśród nich warto wymienić Partię Piratów i jej oprogramowanie Liquid Feedback, umożliwiające zarówno głosowanie bezpośrednio, jak i delegowanie głosów w poszczególnych dziedzinach innym osobom, i proponująca podobną aplikację DemocracyOS argentyńska formacja polityczna Partido de la Red. Projekty te wykorzystują model głosowania delegowanego, gdzie głosy mogą być przekazywane pomiędzy ludźmi, co umożliwia tworzenie bloków wpływu. Z kolei wywodząca się z Australii aplikacja Loomio reprezentuje obecnie inne, deliberatywne podejście do zbiorowego podejmowania decyzji, którego sednem są negocjacje, poszukiwanie kompromisu i budowanie konsensusu. Loomio to inicjatywa pozarządowa wyrosła wokół antysystemowych ruchów protestu, mająca na celu umożliwienie pełniejszej niż dotąd partycypacji obywateli w decyzjach politycznych. Nazwa „Loomio” jest tworem słownym wykorzystującym angielskie pojęcie „loom” oznaczające w tym przypadku pracę zakładu tkackiego. W rozumieniu twórców tej inicjatywy chodzi o „tkanie” materii społecznej poprzez podejmowanie decyzji uwzględniających wiele głosów w dyskusji i wiele punktów widzenia. Loomio jest próbą praktycznej realizacji założenia „collaborative decision making” („kolektywne/wspólne podejmowanie decyzji”) jako sposobu zarządzania organizacją, wprowadzanego w ostatnich latach m.in. w bankowości [16]. Ponadto wpisuje się w założenia „collaborative governance” (pol. „współzrządzenie”, „kolektywne zarządzanie”), gdzie do podjęcia decyzji politycznej zaprasza się interesariuszy (stakeholders) z różnych grup zaangażowanych w dany problem, którzy poprzez dyskusję, uzasadnianie swojego zdania, wzajemne opiniowanie i udział w głosowaniach tworzą środowisko umożliwiające wypracowanie decyzji uwzględniających w możliwym do realizacji stopniu wszystkie przedstawione stanowiska [17].



Rys. 7. Głosowanie w aplikacji Loomio za pośrednictwem urządzenia mobilnego.

Podsumujmy zatem cele badawcze, jakie stawiamy przed sobą podejmując zagadnienia z obszaru „elektronicznej republiki”. Po pierwsze, poszukujemy punktów zbieżnych pomiędzy modelem aktywności obywatelskiej realizowanym w duchu republikańskim (w którym obywatel aktywnie i bezpośrednio współtworzy prawo i instytucje, w inny sposób niż w systemie przedstawicielskim) oraz współczesnymi inicjatywami realizowanymi w

Internetu. Zakładamy, że oba te modele (polityczny – republikański oraz społeczny - związany z aktywnością online) wykazują wysoką kompatybilność. Zadajemy zatem pytanie o jakość partycypacji obywatelskiej realizowanej z wykorzystaniem w Internecie z punktu widzenia zasad republikańskich, rozważając kiedy i w jakich warunkach obywatel może podejmować odpowiedzialne decyzje publiczne i na jakich zasadach miałby posiadać on dostęp do procesu decyzyjnego?

Aby odpowiedzieć na to pytanie monitorujemy i badamy współczesne, istniejące na styku e-Governance - Web 2.0 trendy, zjawiska, inicjatywy i wdrożenia. Bierzymy pod uwagę zarówno projekty realizowane przez instytucje publiczne, jak i oddolne inicjatywy obywatelskie, w tym sieci społecznościowe realizujące paradygmat zbiorowej inteligencji. Staramy się ocenić wpływ ICT na zwiększenie zaangażowania obywateli w realizację polityk publicznych i odpowiedzieć na pytanie, czy i w jakich warunkach wykorzystanie Internetu do prowadzenia debaty publicznej sprzyja zwiększeniu wykorzystania kapitału wiedzy społeczeństw. Stawiamy pytanie w jaki sposób wytworzenie wspólnej przestrzeni deliberacji (a więc swego rodzaju elektronicznej agory) wpływa na zwiększenie poczucia sprawstwa i współodpowiedzialności za podejmowane decyzje oraz jak przekłada się na poziom satysfakcji i utożsamianie się obywateli z podejmowanymi decyzjami. Celem tych działań powinna być budowa systematycznego modelu oceny wpływu zastosowania Internetu na charakter decyzji publicznych.

Dalekosiężnym celem powinna być wynikająca z przeprowadzonych analiz propozycja nowego modelu społeczno-politycznego. Wielowymiarowy model elektronicznej republiki powinien zostać przygotowany pod kątem teoretycznym oraz funkcjonalnym. W tym celu, oprócz analiz teoretycznych nastąpić powinna próba matematycznego modelowania procesów decyzyjnych realizowanych z wykorzystaniem Internetu, przygotowanie scenariuszy funkcjonalno-decyzyjnych prowadzących do identyfikacji zmiennych krytycznych dla procesów podejmowania ww. decyzji, a wreszcie symulacja tych procesów oraz badania z grupami roboczymi w ramach "laboratorium e-Republiki", które planujemy utworzyć. Prace te pozwolą na przygotowanie gruntu pod zmiany instytucjonalne i ustrojowe, które mogłyby realizować w przyszłości republikański model zbiorowego podejmowania decyzji politycznych z wykorzystaniem ICT oraz scenariuszy jego implementacji.

Bibliografia

[1] Punktem wyjścia dla rozważań przedstawionych w niniejszym tekście były prowadzone w ramach Instytutu Aurea Libertas badania wykorzystania rozwiązań internetowych (przede wszystkim Web 2.0) w polityce. Mówimy tu przede wszystkim o pracach realizowanych w ramach projektu „E-Government 2.0 w praktyce”, w ramach którego powstaje nowy program studiów podyplomowych oraz uzupełniających magisterskich, internetowa baza wiedzy na temat projektów E-Gov 2.0 i aplikacja edukacyjna dla studentów. Badane są m.in. takie obszary, jak: e-petycje, e-konsultacje, collaborative governance z udziałem partnerów społecznych, głosowanie z wykorzystaniem Internetu (Estonia), polityka open data, crowdsourcing prawa (Finlandia, Islandia), a ponadto postulaty oddolnych ruchów obywatelskich zmierzających do radykalnej przebudowy obecnego ładu politycznego w kierunku bezpośredniego podejmowania decyzji przez obywateli za pośrednictwem Internetu (m.in. poprzez deliberację i wielostopniowe głosowania delegowane - Partido de la Red - aplikacje DemocracyOS, Partia Piratów i Liquid Feedback; lub deliberację prowadzącą do konsensusu - Ruch Occupy i aplikacja Loomio).

[2] Wstęp do: "Public Sector Transformation Through E-government: Experiences from Europe and North America" (red. Vishanth Weerakkody, Christopher G. Reddick), Nowy Jork 2013.

[3] G.F.Khan "Social Media-based Government Explained: Utilization Model, Implementation Scenarios, and Relationships" [w:] Case Studies in e-Government 2.0. Changing Citizen Relationships", Zurich 2015

[4] S.De Marco, M. Antino, J. Morales "Assessing a Measurement Model for Digital Political Participation", [w:] Empowering Open and Collaborative Governance, Springer 2012

[5] J. Woźnicki, "Nowa dyscyplina – „nauki o polityce publicznej usytuowana w dziedzinie nauk społecznych”, http://www.pan.poznan.pl/nauki/N_112_09_Woznicki.pdf (pobrano dnia 03.07.2015 r.)

[6] E.Loukis "Evaluating eParticipation Projects and Lessons Learnt", [w:] Empowering Open and Collaborative Governance, Springer 2012

[7] D.Kaznowski, Social media – społeczne wymiary internetu, [w:] E-marketing, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013

[8] M. in. G.F.Khan "Social Media-based Government Explained: Utilization Model, Implementation Scenarios, and Relationships" [w:] Case Studies in e-Government 2.0. Changing Citizen Relationships", Zurich 2015; T.Aitamurto, H.Landemore "Five design principles for crowdsourced policymaking: Assessing the case of crowdsourced off-road traffic law in Finland", Journal Social Media for Organizations, Vol. 3, Issue 2 (2015); G.

Misuraca, D. Broster, C. Centeno, Y. Punie, F. Lampathaki, Y. Charalabidis, D. Askounis, D. Osimo, K. Skuta, M. Bicking "Envisioning digital Europe 2030: scenarios for ICT in future governance and policy modelling". European Commission, JRC, Spain 2011.

[9] J.G.A. Pocock, "The Machiavellian Moment: Florentine Political Thought and the Atlantic Republican Tradition", Princeton 1975.

[10] Q. Skinner, "Liberty Before Liberalism", Cambridge 1998.

[11] M. Lakomy, „Demokracja 2.0. Interakcja polityczna w nowych mediach”, Kraków 2013.

[12] M.in. Digital Government Strategy dla USA, Development Program for Estonian Information Society 2020 dla Estonii, Government Digital Strategy – Wielka Brytania, European eGovernment Action Plan, deklaracja Zgromadzenia Ogólnego ONZ na rzecz Otwartych Rządów

[13] Więcej informacji na ten temat: <http://catalyst-fp7.eu/>.

[14] Wiele przedsiębiorstw prowadzi w ten sposób projekty ukierunkowane na poszukiwanie innowacji i nieszablonowych rozwiązań, a także zbiera opinie o swoich produktach. Jednym z najbardziej znanych przykładów jest „Innovation Jam” zrealizowany przez IBM, gdzie ponad 150 tysięcy użytkowników ze 104 krajów przedstawiło do tej pory ponad 46 tysięcy pomysłów (<https://www.collaborationjam.com>).

[15] Informacje na temat tego projektu: <http://www.thjodfundur2010.is/heim/>.

[16] P. Stanek, *Teoretyczne aspekty kolektywnego podejmowania decyzji w polityce pieniężnej a praktyka Europejskiego Banku Centralnego i Narodowego Banku Polskiego*, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie nr 85, źródło: <http://yadda.icm.edu.pl/yadda/element/bwmeta1.element.ekon-element-000168025126>, pobrano 01.06.2015 r.

[17] C.Ansell, A.Gash "Collaborative Governance in Theory and Practice", <http://sites.duke.edu/niou/files/2011/05/Ansell-and-Gash-Collaborative-Governance-in-Theory-and-Practice.pdf> (pobrano 29.05.2015)