

Marcin PIECHOCKI

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

## Elektroniczne platformy w partycypacji politycznej – wybrane przykłady

**Streszczenie:** Elektroniczne platformy są chętnie wykorzystywane przez nowe ruchy społeczne, które postulują przywrócenie demokracji obywatelom, co ma się odbywać w drodze ułatwienia im partycypacji. Choć ugrupowania takie muszą mierzyć się z wieloma problemami, chociażby niechęcią sympatyków do przejścia od działań wirtualnych do realnych, to aplikacje, z których korzystają są ciekawym zjawiskiem i mogą wzbogacić demokrację w jej przedstawicielskim kształcie o element konsultacji z udziałem nieograniczonej w zasadzie grupy. Artykuł przedstawia trzy platformy o różnych celach i funkcjach: Alertownik, Appgree i LiquidFeedback.

**Słowa kluczowe:** Appgree, LiquidFeedback, Alertownik

---

Kryzys demokracji ogłaszany jest przez publicystów z taką częstotliwością, że można uznać ten stan za permanentny. Delegitymizacji elit politycznych dowodzić ma ich niski autorytet (*Polska–Europa. Wyniki Europejskiego Sondażu Społecznego 2002–2012, 2014*, s. 18–24), ale także poparcie dla ugrupowań dystansujących się od polityków i podkreślających swój społeczny charakter. Niezadowolenie obywateli i nieufność wobec elit pozwalają im stanąć w kontrze do polityków (owych „tamtych”), by zyskać przychylność wyborców. Często można odnieść wrażenie, że o ile ich sympatycy wiedzą przeciwko czemu występują, to nie potrafią zaproponować czegoś w zamian. Istotą ma być zmiana, protest, przekonanie, że dłużej nie może trwać obecny stan, ale nie wiadomo, na co i jakie skutki ta zmiana miałyby przynieść.

Wspólnym mianownikiem tych ruchów jest postulat przywrócenia demokracji obywatelom. Coraz liczniejsza ich część nie widzi powodu do głosowania, skoro, w ich odczuciu, niczego to nie zmienia, bowiem elity wymieniają się między sobą. Mają poczucie, że nie uczestniczą w konsultowaniu decyzji, zaś kiedy się tak dzieje, jest to pozorowane działanie – są zatem pozbawieni wpływu na funkcjonowanie państwa, nie czują się reprezentowani. Świadome tego elity polityczne inicjują różnorakie mechanizmy angażujące obywateli w procesy konsultacji i podejmowania decyzji. Władza obecnie nie jest postrzegana jako prawomocna, jeśli nie poddaje się regularnym próbom, które obejmują dyskusje i uzasadnianie decyzji (Rosanvallon, 2011, s. 208–209). Wiele z tych instrumentów wykorzystuje nowe technologie i jest stosowanych nie tylko przez rządy, ale i ruchy obywatelskie. Umożliwiając komunikowanie w systemie „wielu do wielu”, mają zapewniać deliberację, co sprawia, że niekiedy wyolbrzymia się ich znaczenie, chociażby rolę nowych mediów w rewolucjach (na przykład w Egipcie). Faktem jest, iż ułatwiają one mobilizację licznych grup, chociaż nie zawsze w pożytecznym celu<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Przykładem są tzw. BlackBerry Riots w sierpniu 2011 roku w Londynie i innych angielskich miastach. Uczestnicy zamieszek używali komunikatora BlackBerry Messenger do organizowania się

Problemem jest ich efemeryczność, często budowane są bez programu; uczestników łączy protest i brak zaufania do instytucji. Początkowo budzą zainteresowanie w cyfrowym świecie, jednak potrzeba realnych działań weryfikuje ich popularność, co wszak nie oznacza, że w działaniach *on-line* nie można zrealizować celu, czego przykładem jest inicjatywa Kraków Przeciw Igrzyskom<sup>2</sup>.

Nazbyt często jednak ich uczestnicy ulegają „efektowi większości”, sądząc, że wiele osób jest po ich stronie, chociaż grupę tę tworzą znajomi z serwisu internetowego (Krastew, 2015, s. 55). Problem pojawia się, kiedy ruchy takie mają zająć stanowisko w jakiejś kwestii lub podjąć działanie. Jak zauważa bowiem Iwan Krastew, chociaż cyfrowa rewolucja zakwestionowała zasadność instytucji demokracji przedstawicielskiej, wzywając do bardziej transparentnego i uproszczonego etosu demokracji typu „wskaż i kliknij”, to w internecie lepiej wychodzi „nie” od „idź” (Krastew, 2013, s. 30). Tę właściwość sieci społecznościowych badała Zeynep Tufekci, wykazując, że kiedy rząd podejmuje kontr-działania, jak podczas zamieszek w parku Gezi<sup>3</sup>, ruchy zbudowane *ad hoc* dzięki kontaktom *on-line* czy działaniom horyzontalnym, okazują się niezdolne do reakcji lub nie mogą zdecydować, jakie kroki podjąć (Tufekci, 2014, s. 14–15). Z problemem „rewolucji bez przywódców” mierzą się na przykład Partie Piratów. Ich przedstawiciele podkreślają, że nie mają liderów, decyzje podejmują w horyzontalnych i ahierarchicznych strukturach nieformalnych, w tym dzięki platformom do komunikowania.

Celem artykułu jest prezentacja oferowanych przez nie możliwości oraz stanu badań wykorzystania jednej z nich. Omówione rozwiązania umożliwiają interakcję od najniższego poziomu – komunikowania instytucja↔interesariusz (Alertownik); przez zgłaszanie propozycji i głosowania w dużych grupach (Appgree); po narzędzie, które może wspomagać organy legislacyjne oraz oferuje możliwość delegacji głosu (LiquidFeedback). Pierwsza jest najnowszą propozycją i nie została omówiona w literaturze. Autor, analizując jej wykorzystanie w gminie Tarnowo Podgórne (w okresie od marca 2015 roku do stycznia 2016 roku), podejmuje się wstępnej oceny tych doświadczeń. Zgromadzony materiał badawczy pozwolił sformułować następujące hipotezy:

---

i okradania sklepów – szczególną uwagę służb zwrócił komunikat zachęcający osoby z całego Londynu do plądrowania sklepów przy Oxford Street. Research In Motion, producent popularnych wówczas wśród młodych Brytyjczyków urządzeń, współpracowała z policją w namierzeniu i odnalezieniu użytkowników, którzy złamali prawo.

<sup>2</sup> 25 maja 2014 roku odbyło się referendum, w którym jedno z pytań dotyczyło organizacji Zimowych Igrzysk Olimpijskich w mieście. Początkowo władze samorządowe ignorowały sympatyków inicjatywy, jednak finalnie prezydent Krakowa, Jacek Majchrowski opowiedział się za jego przeprowadzeniem. Referendum było ważne (frekwencja wyniosła 35,96%), na jedno z czterech pytań (dotyczyło organizacji imprezy w Krakowie) przecząco odpowiedziało 69,72% głosujących. Zob. „Sprawozdanie z wykonania wydatków związanych z przeprowadzeniem referendum lokalnego w istotnych sprawach dotyczących mieszkańców Krakowa, zarządzonym na dzień 25 maja 2014 r.” – [https://www.bip.krakow.pl/?dok\\_id=60751](https://www.bip.krakow.pl/?dok_id=60751), 23.12.2015.

<sup>3</sup> W maju 2013 roku doszło do zamieszek w stambulskim parku Gezi, który miał zostać zlikwidowany i zastąpiony centrum handlowym. Początkowo protestowało kilkadziesiąt osób, jednak szybko akcja przybrała większe rozmiary i antyrządowy charakter, stając się wyrazem społecznego niezadowolenia z rządów premiera Recepta Erdoğan. Policja kilkakrotnie interweniowała, aresztując kilkudziesięciu uczestników, jednak protesty rozlały się na cały Stambuł oraz inne miejscowości, w tym stolicę kraju. Zob. B. Gökyay, I. Xypolia, *Reflections on Taksim – Gezi Park Protests in Turkey*, A Journal of Global Faultlines Publication, Staffordshire 2013.

- większość użytkowników Alertownika pozostanie biernymi odbiorcami komunikatów wysyłanych przez urząd;
- odwrócenie wektora komunikacji cieszyć się będzie mniejszym zainteresowaniem, na co wpływ ma wiele czynników, chociażby rozwój społeczeństwa obywatelskiego. Jeśli jednak takie komunikaty zostaną wygenerowane, to będą dotyczyć spraw, które za pośrednictwem tradycyjnych kanałów komunikowania wymagają czasu i zaangażowania.

Artykuł został przygotowany w oparciu o metody indukcji, analizy przyczynowo-skutkowej i logicznej oraz metod ilościowych. Z uwagi na krótki okres funkcjonowania aplikacji Alertownik, badania mają charakter wstępny i zostaną rozszerzone o inne miejscowości.

### Appgree

Aplikacja jest narzędziem służącym uproszczeniu komunikacji. Według jej twórców, przypomina ona ulicę jednokierunkową, gdzie jedna osoba może wysłać komunikat do wielu, jednak jednostki nie mogą odpowiedzieć jako grupa – najlepiej słyszani będą ci najgłośniejsi. Platforma (dostępna dla produktów Apple, urządzeń z systemem Android oraz z poziomu przeglądarki) pozwala komunikować się grupom liczącym do milionów ludzi. Może być dostosowana do potrzeb odbiorców – Appgree 4Biz przeznaczona jest dla sektora biznesu, jej interfejs może być zintegrowany z intranetem, witrynami internetowymi i innymi aplikacjami.

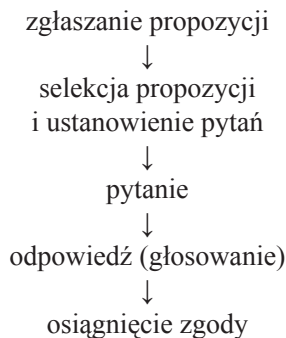
W komunikacji politycznej aplikację wykorzystuje między innymi Podemos<sup>4</sup>, hiszpańska partia lewicowa, która wywodzi się z obywatelskich inicjatyw powstających na fali niezadowolenia wywołanego kryzysem gospodarczym (początków można szukać w zgromadzeniach z lata 2011 roku, znanych jako Ruch 15M, zob. Calvo, 2013, s. 236–253). Z budżetem poniżej 150 tysięcy euro, zebranych w akcji *crowdfunding*, w wyborach do Parlamentu Europejskiego partia zdobyła 5 mandatów spośród 54 przypadających Hiszpanii (<http://www.boe.es/boe/dias/2014/06/12/pdfs/BOE-A-2014-6233.pdf>, 23.03.2016). Kandydaci musieli zdobyć poparcie w prawyborach (wskazywały ich lokalne struktury) oraz zobowiązać się, że będą pobierać wynagrodzenie nie wyższe niż trzykrotność płacy minimalnej, nadwyżkę przekazując organizacjom społecznym lub partii. Takie podejście spodobało się zwłaszcza młodym ludziom, mimo uwag, że to jedynie socjalistyczne mrzonki. Chociaż ugrupowania tworzone na fali niezadowolenia wywołanego kryzysem gospodarczym spotkały się ze sceptyczną oceną hiszpańskich mediów, które zarzucały im koncentrację na krytyce instytucji, bez wskazania alternatywy dla ich funkcjonowania, to nie można nie docenić działań oddolnych, które uczyły ludzi samoorganizacji i zmierzały do odzyskania sfery publicznej, w której dyskutuje się o publicznych sprawach (Macartney, 2013, s. 61).

Program partii zwraca uwagę na rosnące rozwarstwienie społeczeństwa, wzywa do zmiany paradygmatu redystrybucji bogactwa, krytykuje dysfunkcję państwa, bezwład jego instytucji, upadek służb publicznych, spetryfikowaną scenę polityczną, o co obwi-

<sup>4</sup> Możemy (hiszp.), co nawiązuje do hasła Baracka Obamy: We can.

nia dotychczasowe elity broniące takiego stanu rzeczy. Wśród postulatów znaleźć można również wzrost znaczenia demokracji bezpośredniej – budżetów partycypacyjnych, konsultacji społecznych oraz rozwiązań dla grup wykluczonych (<http://unpaiscontigo.es/en/programa/>, 8.04.2016). Przewidują one wykorzystanie nowych technik komunikacyjnych do cyfrowej partycypacji. Członkowie i sympatycy korzystają z wielu z nich: forów, Facebook i Reddit, które mają być odpowiednikiem cotygodniowych *circulos* na placach miast. Dzięki Appgree mogą zadawać pytania, formułować propozycje rozwiązań problemów i głosować. Program z 2015 roku był próbą wprzęgnięcia technologii w polityczną aktywność. Każdy mógł napisać propozycję i umieścić ją na stronie partii, by tam nad nimi dyskutować i głosować, co miało być receptą na poczucie oddalenia wyborców od elit politycznych. Partia, dążąc do maksymalnej transparentności, korzystała również z platformy Agora Voting, by przed wyborami europejskimi wyłonić kandydatów w otwartych prawyborach. Można również używać jej do płynnej delegacji. Platforma Titanpad wykorzystywana jest przez osoby z kilkuset okręgów do wspólnego edytowania dokumentów. Z kolei Loomio umożliwia współpracę i procesy konsultacyjno-decyzyjne wielu grupom użytkowników. Mogą oni proponować rozwiązania, dyskutować je i wreszcie, w określonym terminie głosować nad nimi. Dzięki AMA (Ask Me Anything), funkcji dostępnej w Reddit, kandydaci mogą dyskutować z obywatelami – taką debatę nazwano Plaza Podemos. Ta wirtualna arena do dyskusji ma tę przewagę, że pytania zadają zainteresowani obywatele, nie dziennikarze. Deputowanym daje z kolei możliwość bezpośredniego wyjaśniania swoich pomysłów i działań osobom zainteresowanym. Appgree testowano podczas krajowego zebrania partii – uczestniczyło w nim ponad 9 tysięcy osób, ponad 5 tysięcy równocześnie korzystało z aplikacji. Bermejo Abati, koordynator LaboDemo, zauważał, że wkrótce będzie ona szerzej wykorzystywana, chociażby dając szansę uzyskania szybkiej reakcji zwrotnej dotyczącej propozycji czy sondaży (Frediani, 2014).

Podstawą funkcjonowania Appgree jest algorytm DemoRank (obecnie druga wersja), który pozwala rozwiązać problem liczebności grup biorących udział w konsultacjach i podejmowaniu decyzji, jego wpływu na czas trwania tego procesu oraz kwestii wykluczania grup lub jednostek. Bazuje on na założeniu, że opinia osób losowo wybranych spośród grupy jest reprezentatywna dla całej grupy. Nie ma konieczności zadawania pytania wszystkim członkom grupy, wystarczy zapytać wylosowane jednostki. Dzięki temu w krótkim czasie można przeprowadzić operacje od konsultacji po podjęcie decyzji, co można przedstawić za pomocą schematu:



Funkcjonowanie aplikacji można przedstawić na fikcyjnym przykładzie:

- gospodarz kanału prosi 100 tysięcy osób, które są w kanale, o zgłaszanie propozycji rozwiązania określonej kwestii;
- użytkownicy, którzy mają jakieś uwagi (nie jest to obligatoryjne), dzielą się nimi z grupą w czasie określonym przez gospodarza kanału. Pozostali czekają do kolejnej fazy, by móc te propozycje ocenić;
- kiedy zostaną one wybrane, Appgree dzieli losowo grupę na tyle zespołów, ile zostało zgłoszonych propozycji. Jeśli 1000 zdecyduje się wskazać swoją propozycję, aplikacja podzieli ich na 1000 grup (100-osobowych) – po jednej dla każdej propozycji;
- każdemu członkowi (w każdej grupie) Appgree zada pytanie dotyczące jednej propozycji – użytkownik musi wyrazić zgodę lub ją odrzucić (głosowanie w oparciu o zasadę: tak/nie). W ten sposób aplikacja określa opinię grupy wobec każdej propozycji. Algorytm DemoRank zakłada, że opinia losowo wybranej grupy odpowiada opinii pozostałych członków innych grup, zatem im większa próba, tym lepsza reprezentacja poglądów grupy. Ocena dokonywana przez użytkowników jest anonimowa i nie będzie odtajniona. Propozycje są anonimowe w fazie kwalifikowania, jednak nazwiska ich autorów są jawne po ustanowieniu propozycji pytania;
- jeśli próba okaże się zbyt mała, Appgree może przeprowadzić kolejną rundę (lub wiele), by zapewnić większą dokładność. W każdej z nich odrzucone zostaną najniżej ocenione propozycje, a powtórzona zostanie ocena dla tych, które zyskały największą akceptację w grupie;
- następnie trzeba wybrać najpopularniejsze propozycje z pierwszej rundy i powtórzyć proces. Teraz wystarczy mniej próbek, by je ocenić (grupy będą się powiększać) – ostatecznie uzyska się rezultat o niewielkim marginesie błędu. W omawianym przykładzie, Appgree zmniejszy liczbę propozycji z 1000 do 100 – powstanie 100 grup liczących po 1000 członków. Ponieważ liczba osób w każdej grupie zwiększa się, opinia grupy, jako całości, jest lepiej reprezentowana;
- w ostatniej rundzie Appgree zachowa 10 najwyżej ocenianych propozycji z poprzedniej rundy i powtórzy fazę kwalifikacyjną. Stworzy 10 grup kontrolnych (po 1000 osób), by znaleźć propozycję, która będzie odpowiadała największej części grupy. Licząca 10 tysięcy osób grupa jest reprezentatywna i pozwala uzyskać precyzyjny wynik. W ten sposób Appgree wyłoniła zwycięską propozycję, która, w ostatecznej ocenie całej grupy, pozwala jej członkom wyrazić opinię;
- ostatnim etapem jest walidacja zwycięskiego rozwiązania – poddawane jest ono ocenie wszystkich członków grupy, by osiągnąć ostateczną decyzję. Wynik jest tym dokładniejszy, że obejmuje opinię wszystkich, nie poszczególnych grup, jak w poprzednich rundach.

Po zakończeniu fazy kwalifikacyjnej Appgree prezentuje zwycięską propozycję oraz pozostałe w kolejności od najwyższej do najniższej pod względem poziomu porozumienia w grupie (wyniki prezentowane są dla poszczególnych rund). Każda propozycja prezentowana jest z procentowym poparciem, które jest szacunkowe, ponieważ oparte jest o wyniki z poszczególnych grup, jednak zwycięska propozycja nie jest już szacunkiem. Dla szacunkowych wyników Appgree stosuje standardowy model prezentacji danych – uwzględnia on nie tylko łączną liczbę pozytywnych ocen podzielonych przez łączną liczbę głosów, ale również wielkość próby i średnią ocenę wszystkich propozycji. Dla

przykładu – propozycja pozytywnie oceniona przez 5 osób z grupy liczącej 5 osób (100% poparcie) nie powinna być oceniona wyżej od propozycji, którą zaakceptowało 999 osób z 1000 osobowej grupy (99,9% poparcie) – nawet jeśli współczynnik akceptacji jest wyższy. Poziomy dokładności dla powyższego przykładu prezentują się następująco:

- w pierwszej rundzie z 1000 propozycji i grupami liczącymi 100 osób – margines błędu wynosi 10%;
- w drugiej rundzie z 100 propozycjami i grupami 1000 osobowymi – 3%;
- w ostatecznej rundzie z 10 propozycjami i grupami liczącymi 10 tysięcy osób – 1%;
- dla zwycięskiego projektu dokładny wynik podawany jest bez marginesu błędu, bowiem każda ze 100 tysięcy osób wyraziła opinię na temat prezentowanych propozycji.

Z wyliczeń autorów aplikacji wynika, że margines błędu wynosi 0,02%, czyli to, co byłoby najlepszą propozycją (przy założeniu, że wszyscy członkowie grupy ocenili wszystkie propozycje), średnio jest o 0,02% lepsze od propozycji wybranej przez Appgree (<http://www.appgree.com/appgree/en/how-it-works/#5>, 24.03.2016). Każdy użytkownik musi mieć możliwość prezentowania swoich propozycji, każda z nich musi mieć identyczną ekspozycję, by mieć równe szanse na zdobycie poparcia. Proces ma być łatwy, szybki i dostępny dla każdego uczestnika – można głosować nad nieograniczoną liczbą propozycji a procedura przebiega szybko. Tu ujawnia się przewaga Appgree nad tradycyjnym głosowaniem, które przewidywało niewielką liczbę propozycji i oddanie jednego głosu przez jedną osobę. Nawet jeśli propozycji będzie kilka, to każda osoba może poprzeć wyłącznie jedną. Taki mechanizm okazałby się niewydolny przy tysiącu propozycji, ponieważ każdy musiałby oddać tysiąc głosów. W Appgree wystarczy jeden głos od każdej osoby, by określić najbardziej popieraną propozycję. Wykorzystanie aplikacji w komunikacji politycznej nie zamyka się w obrębie relacji pomiędzy członkami lub sympatykami partii, lecz może znaleźć zastosowanie w konsultacjach i głosowaniach w dowolnej grupie, stąd popularność Appgree wśród władz municypalnych w Hiszpanii.

### Alertownik

Aplikację opracowała Fundacja Veracity z Poznania, jej twórcy przewidzieli różne funkcje w zależności od tego, dla kogo ma być przeznaczona oraz kto ma być nadawcą i adresatem. Osobom fizycznym pozwala być biernymi odbiorcami komunikatów wysyłanych przez zleceniodawcę – na przykład urzędy (awarie infrastruktury, wyłączenia mediów), brać udział w sondach i ankietach, jednak mogą oni stać się aktywnymi użytkownikami i generować własne komunikaty. Mogą to być zgłoszenia usterek infrastruktury czy informacje o inicjatywach – wówczas informacja zostanie przesłana do urzędu lub innych użytkowników. Funkcjonalność aplikacji nie ogranicza się do komunikowania na linii urząd↔obywatel, możliwość głosowania pozwala wykorzystać ją w budżetach obywatelskich czy inicjatywach lokalnych. Z punktu widzenia instytucji, Alertownik jest narzędziem ustanawiającym kolejny kanał komunikacji – wiadomość trafia bezpośrednio od nadawcy do bezpośrednio zainteresowanych adresatów (użytkownicy wybierają podmioty, od których chcą otrzymywać komunikaty). W ofercie są trzy abo-

namenty, które różnią się zakresem usług, jednak oferta może być indywidualizowana pod kątem oczekiwań zamawiającego. Aplikacja dostępna jest z poziomu przeglądarki internetowej lub na urządzenia mobilne (wyposażone w system IOS 7/8 oraz Android 4.1, lub wyższy).

Jedną z pierwszych instytucji samorządowych, które korzystają z Alertownika, jest Urząd Gminy Tarnowo Podgórne. Gmina leży na zachód od Poznania, przebiegają przez nią międzynarodowa droga nr 92 i autostrada A2. Dodatkowymi atutami są: bliskość Poznania oraz tereny inwestycyjne, które od początku lat dziewięćdziesiątych sprzyjają wzrostowi liczby podmiotów gospodarczych. W 2014 roku gminę zamieszkiwało niemal 24 tysiące osób (*Statystyczne Vademecum Samorządowca* 2015). Według „Planu rozwoju lokalnego 2016–2020”, w 2014 roku działało tu 4907 podmiotów gospodarczych, bezrobocie wynosiło 2%, dochody gminy w 2016 roku mają wynieść 161 mln zł, tzw. podatek „Janosikowy” – 11,9 mln zł. To gmina zamożna oraz atrakcyjna dla inwestorów i mieszkańców, czego dowodzi dodatni bilans przejazdów pracowników w relacji z Poznaniem (więcej osób przyjeżdża z miasta do pracy niż do niego jedzie).

Władze gminy dawno dostrzegły konieczność komunikowania się z mieszkańcami, co widać w przypadku witryny internetowej [www.tarnowo-podgorne.pl](http://www.tarnowo-podgorne.pl), która oferuje różnorodne możliwości interakcji. Zakładka „Tarnowo Podgórne 24/7” pozwala użytkownikom zamieszczać przygotowane przez nich informacje w systemie *open publishing*. Mogą informować o wszystkim, o czym chcieliby powiadomić urzędników lub mieszkańców, na przykład inicjatywach czy organizowanych wydarzeniach. Zakładka „Zadaj pytanie wójtowi” umożliwi przesłanie krótkich pytań, na które odpowiada wójt, jego odpowiedź jest również umieszczana na stronie internetowej. Za pomocą trzeciej zakładki – „Zgłoś usterkę”, mieszkańcy mogą informować odpowiednie służby o niedomaganiach infrastruktury.

To właśnie funkcje tej ostatniej przejmują Alertownik, o którego uruchomieniu informowano 23 marca 2015 roku. Odtąd mieszkańcy mogą zgłaszać urzędnikom najbardziej palące problemy w ich otoczeniu, pomysły na wydarzenia czy inwestycje – to jeden kierunek komunikacji. Działa ona również w odwrotną stronę – pozwala urzędnikom przysyłać użytkownikom informacje dotyczące wydarzeń na terenie gminy, alerty meteorologiczne oraz przeprowadzać głosowania, sondy czy ankiety. Po początkowym okresie, kiedy należało mieszkańców poinformować o istnieniu Alertownika, wyjaśnić zasady jego funkcjonowania, wreszcie zachęcić do zainstalowania, zaczęli oni przysyłać zgłoszenia. Procedurę można przedstawić w następujący sposób:

**wprowadzenie zgłoszenia przez użytkownika**



**wpłynięcie zgłoszenia**

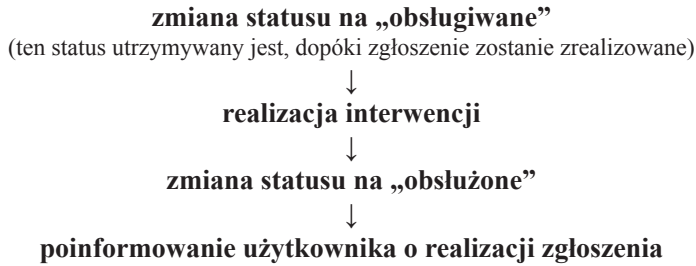


**przyjęcie zgłoszenia**

**i skierowanie go do wydziału merytorycznego**

(zgłoszenia drogowe, przepalona latarnia, uszkodzony chodnik – Wydział Infrastruktury Drogowej;  
zgłoszenia środowiskowe, np. połamane drzewo – Wydział Infrastruktury Kubaturowej i Ochrony Środowiska)





Do 25 stycznia 2016 roku Urząd Gminy Tarnowo Podgórne wysłał ponad 50 komunikatów, większość dotyczyła rekreacji, kilka miało charakter administracyjny, informowano o zagrożeniach (ostrzeżenia meteorologiczne, brak wody, wyłączenia prądu). Łącznie Alertownika używało w tym okresie ponad 200 osób. Z perspektywy analizy wykorzystania aplikacji interesujący jest odwrotny kierunek komunikowania, użytkownicy wygenerowali w tym okresie 23 zgłoszenia. Materiał badawczy stanowi jednak 20 z nich, bowiem trzech nie można uznać za merytoryczne (dwa pochodziły od załóg rajdu, które rejestrowały się przez aplikację, co było jedną z form jej promocji; jedno było komunikatem od mieszkanki, która wyraziła zadowolenie z pojawienia się aplikacji). Na tej niewielkiej próbie można jednak podjąć próbę sformułowania wstępnych wniosków dotyczących funkcjonowania aplikacji w Gminie.

Zgłoszenia użytkowników można podzielić na następujące kategorie:

Kategoria	Liczba zgłoszeń	Odsetek	Anonimowe zgłoszenia
Infrastruktura	13	65%	1
Środowisko	4	20%	0
Pozostałe	3	15%	3

System nie odnotował komunikatów adresowanych do innych użytkowników, jednak zbyt wcześnie, by formułować wnioski na temat tej funkcjonalności. Możliwość kierowania komunikatów do urzędu nie cieszyła się popularnością, bowiem były to średnio dwa zgłoszenia miesięcznie. W marcu 2015 roku do systemu wprowadzono 4 zgłoszenia, w kwietniu – 2, w lipcu – 2, w sierpniu – 5, w listopadzie – 3, w grudniu – 2, w styczniu 2016 – 2 zgłoszenia. 25 stycznia 2016 dwa zgłoszenia były nadal obsługiwane, pozostałe zostały zrealizowane. Należy jednak pamiętać, że był to początkowy okres funkcjonowania Alertownika, co oznacza konieczność poinformowania mieszkańców o jego działaniu, ale również wymaga zmiany dotychczasowych przyzwyczajzeń. Jeśli jednak uznać, że jest to kolejny, nie jedyny kanał komunikowania na linii urząd ↔ obywatel, wówczas większe znaczenie ma treść zgłoszeń, nie ich liczba.

Pozornie dotyczą one kwestii błahych, lecz uciążliwych dla mieszkańców, a zarazem trudnych do wykrycia dla urzędników, jeśli nie zostaną zgłoszone przez samych zainteresowanych. Użytkownicy zgłaszali: uszkodzoną latarnię (cztery zgłoszenia), rozrzucone plakaty wyborcze, dzikie wysypisko śmieci, auta wędkarzy przy brzegu jeziora, psy bez kagańca na plaży publicznej, dziury w chodniku, zapadniętą kostkę na ścieżce rowerowej, palącą się w ciągu dnia latarnię, kierowców autobusów skracających drogę



przez osiedle, mimo zakazu ruchu pojazdów o masie powyżej 3,5 t, barszcz Sosnowskiego rosnący na jednej z posesji, konieczność odnowienia znaku czy obrócone znaki, które są niewidoczne. Zgłoszenie każdej z nich wymagałoby odwiedzenia strony internetowej urzędu i skorzystania z jednej z zakładek do zgłoszenia usterki – w najmniej uciążliwym przypadku, bądź znalezienia numeru odpowiedniej jednostki i zgłoszenia telefonicznego.

O tym, jaką przewagę daje komunikowanie z urzędem za pomocą aplikacji, świadczy prosty eksperyment. Dla porównania wybrano leżącą na południe od Poznania gminę Kórnik i Urząd Miasta i Gminy, który nie oferuje możliwości kontaktowania się za pomocą aplikacji Alertownik czy zgłaszania spraw za pomocą witryny internetowej. Interwencja dotyczyła pozostawionych po biegu plansz i taśm wyznaczających trasę. Zgłoszenie zajęło ok. 6 minut i 30 sekund – pierwszym krokiem było znalezienie numeru właściwej jednostki, jednak użytkownik nie potrafił określić, który wydział urzędu jest kompetentny w tych sprawach, zatem wybrał numer Straży Miejskiej. Stamtąd skierowano go do innej komórki, w której zgłosił sprawę. To oznacza, że dwukrotnie musiał przedstawiać szczegóły zgłoszenia oraz spróbować dokładnie opisać miejsce, w którym zostały oznaczenia trasy (bieg odbywał się w lesie, co utrudniło wskazanie dokładnego miejsca). Ta sama czynność realizowana za pomocą tabletu i Alertownika zajmuje około jednej minuty. Aplikacja wyposażona jest w funkcję geolokalizacji i przekazuje pozycję zgłaszającego (w systemie widać nie tylko oznaczony punkt na mapie pobranej z Google Maps, ale również można dodawać fotografie). Ponadto nie musi on szukać danych kontaktowych oraz orientować się, która jednostka jest kompetentna w przypadku jego komunikatu. Obok krótszego czasu niezbędnego do zgłoszenia, istotne jest to, iż trafia on do odpowiedniej komórki, zaś zgłaszający informowany jest o postępach w realizacji zgłoszenia. Każda zmiana jego statusu potwierdzona jest informacją e-mail. To może być jeden z ważniejszych czynników w przypadku interwencji w urzędzie, która, jeśli będzie nieskuteczna, zniechęca zgłaszającego do kolejnych zgłoszeń.

Wstępne wnioski z funkcjonowania aplikacji pozwalają pozytywnie zweryfikować pierwszą hipotezę – to użytkownicy ograniczający się do odbioru komunikatów, stanowią większość. Urząd aktywnie wykorzystywał ten kanał komunikacji, mniejszym zaangażowaniem wykazali się mieszkańcy jako twórcy komunikatów. Znajduje to odzwierciedlenie w doświadczeniach Fundacji Veracity – około 20% użytkowników Alertownika korzysta z możliwości wysyłania zgłoszeń do urzędów, 95% osób, które pobrały aplikację, zarejestrowało się w urzędach i otrzymuje powiadomienia. Warto ten wynik zestawzić z aktywnością mieszkańców powiatu Fryzja na platformie LiquidFriesland. Od 9 listopada 2012 do 16 maja 2013 roku użytkownicy rozpoczęli 44 tematy, wokół których odbyła się dyskusja. 30 głosowań zakończono sukcesem, dwa nie przeszły do kolejnego etapu, osiem cieszyło się zbyt niskim zainteresowaniem i zostało zakończonych, cztery były w fazie redakcji. Użytkownikom wysłano 706 kodów umożliwiających dostęp, 473 zostały aktywowane (*LiquidFriesland Evaluierungsbericht – Juni 2013*, s. 5–6). Chociaż aktywowano 67% kodów, to tę możliwość komunikacji i konsultacji potraktowano również jako uzupełnienie istniejących form. Pamiętać należy jednak o krótszych tradycjach demokratycznych w Polsce, niższym poziomie rozwoju społeczeństwa obywatelskiego, a także częstym przekonaniu, że zgłaszanie problemów w urzędzie kojarzy

się z donosicielstwem, jeśli na przykład dotyczy zaniedbań sąsiadów. Niższe od oczekiwanego zainteresowanie nie oznacza jednak, że konieczne jest tworzenie tak wielu kanałów komunikowania, jak to możliwe. Internet jest nieodzowny, czego dowodzą liczne przykłady, chociażby głosowanie nad budżetem obywatelskim w Koszalinie. Chociaż do dyspozycji mieszkańców oddano tam 43 punkty głosowania, to większość, bo 6165 głosów oddano przez Internet (5290 drogą tradycyjną). Jeszcze wyraźniej widać tę prawidłowość we Wrocławiu – 1859 osób głosowało tradycyjnie, około 50 tysięcy przez Internet; czy Łodzi – 39 985 głosów tradycyjnych, niemal 147 tysiące elektronicznych (Kraszewski, Mojkowski, 2014, s. 17–18).

Również drugą hipotezę należy zweryfikować pozytywnie – zgłaszane przez użytkowników sprawy, chociaż drobne, są uciążliwe, a ich zgłoszenie w urzędzie tradycyjną drogą jest czasochłonne. Można założyć, iż mieszkańcy nie informują o wielu problemach z infrastrukturą czy innych dokuczliwych kwestiach z kilku powodów – nie wiedzą, która jednostka urzędu jest za nią odpowiedzialna; nie mają czasu na znalezienie jej numeru telefonicznego lub adresu e-mail; nie są pewni, czy sprawa trafi do właściwego urzędnika. Alertownik znacząco ułatwia proces zgłaszania takich problemów – procedura trwa krócej, nie wymaga wiedzy na temat kompetencji poszczególnych wydziałów urzędu, pozwala na bieżąco informować zgłaszającego o statusie sprawy.

Niespełna 10-miesięczny okres jest zbyt krótki, by formułować dalej idące wnioski na temat Alertownika w gminie Tarnowo Podgórne (początkowo aplikacja dublowała zakładkę internetową). Należy również poczekać na pierwsze ankiety i głosowania, które zaproponuje mieszkańcom Urząd. Wcześniej konieczne jest, by aplikację zainstalowało więcej użytkowników (w tym roku gmina wykorzystała ją podczas 24. Finału Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy i za jej pomocą przesyłała mieszkańcom komunikaty). Błędem jest jednak oczekiwanie, że ta forma kontaktu stanie się tak powszechna, że pozwoli zastąpić inne. Duże społeczności i sieci tworzone on-line często charakteryzują się niską partycypacją większości użytkowników. W komunikacji politycznej oznacza to, że błędem jest uznawanie takich grup za reprezentatywne, bowiem tworzy je specyficzna grupa użytkowników.

Kilkadziesiąt urzędów miast i gmin testuje lub przygotowuje się do wdrożenia systemu. Aplikacja jest ciągle rozwijana – dostrzeżono chociażby problem osób starszych, które nie korzystają ze smartfonów i tabletów, dlatego istnieje możliwość dostępu z poziomu przeglądarki internetowej. Uruchomiono także komunikację poprzez SMS, system dostępny jest również na platformie Windows Phone. Obecnie trwają prace nad skróceniem czasu niezbędnym do wygenerowania zgłoszenia.

### **LiquidFeedback**

Spośród omawianych platform, najbardziej rozbudowaną jest LiquidFeedback, którą w 2009 zaprezentowała Public Software Group z Berlina. Ten niezależny projekt *open-source*, wpisując się w koncepcję Płynnej Demokracji (Piechocki, 2013), ma ułatwiać formowanie opinii politycznej oraz realizowanie procesów konsultacyjnych i decyzyjnych, łącząc demokrację przedstawicielską z bezpośrednią poprzez możliwość delegacji

głosu. Można ją przyrównać do ciągłego procesu konsultacji i referendum, w których nie zadaje się ustalonych wcześniej pytań, lecz uczestnicy mogą decydować o tym, co powinno stać się przedmiotem deliberacji. Głosowanie delegowane ma tworzyć nową formę politycznej reprezentacji i partycypacji, eliminując nierówny poziom wiedzy uczestników procesów decyzyjnych. Pozwala bowiem przekazać głos na rzecz innej osoby, tzw. supergłosującego (*super-voter*), którą użytkownicy uznają za bardziej kompetentną w określonej dziedzinie. Delegacja może zostać w każdej chwili cofnięta, dzięki czemu odzwierciedlana jest opinia większości grupy, nawet jeśli wielu jej członków nie chce lub nie może wziąć udziału w procedurze. To wygodne rozwiązanie dla osób zainteresowanych wyłącznie określonymi kwestiami, które w innych powierzą komuś prawo do oddania głosu w swoim imieniu. Może być to również korzystne dla osób, które nie mają czasu, by zgłębić kwestie będące przedmiotem konsultacji, ale znają osobę, której ufają i powierzą swój głos.

Charakterystyczne dla demokracji oddolnej (*grassroots democracy*) jest to, że każdy może rozpocząć inicjatywę lub kontr-inicjatywę; moderacja ma charakter kolektywny, zatem sprzężenie zwrotne realizuje założenia konsultacji. Zaproponowane i wspólnie uzgodnione inicjatywy poddawane są pod głosowanie zgodnie z metodą Schulzego, która stosowana jest w przypadku głosowania preferencyjnego. Użytkownik przypisuje określonym propozycjom, zgodnie ze swoimi preferencjami, rosnące liczby (1, 2, 3...). W przypadku LiquidFeedback oznacza to, że można oddać głos za propozycją, przeciwko niej lub wstrzymać się od głosu. Warto, za autorami oprogramowania, przytoczyć przykładowe głosowanie, by zrozumieć jego zasady (Behrens, Kistner, Nitsche, Swierczek, 2014, s. 185–188).

#### **Założenia:**

- w głosowaniu biorą udział 3 nowe propozycje: A, B, C oraz *status quo*;
- w głosowaniu bierze udział 5 głosujących:  $P_1, P_2, P_3, P_4, P_5$ ;
- głosujący  $P_2$  deleguje swój głos na głosującego  $P_1$ .

#### **Przebieg głosowania:**

- $P_1$  głosuje następująco: akceptacja (A), brak akceptacji (B i C)<sup>5</sup>;
- $P_3$  głosuje następująco: akceptacja (1. preferencja – B, 2. preferencja – A, 3. preferencja – C);
- $P_4$  głosuje następująco: akceptacja (1. preferencja – C, 2. preferencja – B, 3. preferencja – A);
- $P_5$  głosuje następująco: akceptacja (1. preferencja – C, 2. preferencja – B), wstrzymanie się od głosu (A).

#### **Rezultaty:**

- należy przedstawić teraz wyniki głosowania jako głosowanie preferencyjne z uwzględnieniem *status quo* jako jednej z propozycji. Głosy  $P_1, P_2$ :  $A > SQ > B = C$ ; głosy  $P_3$ :  $B > A > C > SQ$ ; głosy  $P_4$ :  $-C > B > A > SQ$ ; głosy  $P_5$ :  $-C > B > A = SQ$ ;
- w dalszej kolejności należy zestawić ze sobą wszystkie propozycje oraz to, jak wyglądały preferencje głosujących;

<sup>5</sup> Dwa głosy wynikają z faktu, iż w ramach delegacji otrzymał on jeden głos od  $P_2$ .

	<b>preferuje A</b>	<b>preferuje B</b>	<b>preferuje C</b>	<b>preferuje SQ</b>
wobec A	–	P3, P4, P5 – 3 głosujących	P4, P5 – 2 głosujących	∅ – 0 głosujących
wobec B	P1 (+P2) – 2 głosujących	–	P4, P5 – 2 głosujących	P1 (+P2) – 2 głosujących
wobec C	P1 (+P2), P3 – 3 głosujących	P3 – 1 głosujący	–	P1 (+P2) – 2 głosujących
wobec SQ	P1 (+P2), P3, P4 – 4 głosujących	P3, P4, P5 – 3 głosujących	P3, P4, P5 – 3 głosujących	–

- należy teraz określić tzw. zbiór Schwartza, który utworzą propozycje A, B i C, ponieważ to najmniejszy zbiór, w którym żadna propozycja nie została pokonana przez propozycję spoza zbioru. A, B, C jest najmniejszym zbiorem, gdyż nie można utworzyć zbioru A, B (C pokonuje B w porównaniu par); nie można utworzyć zbioru A, C (B pokonuje A w porównaniu par); nie można utworzyć zbioru B, C (A pokonuje C w porównaniu par);

SQ przeciwko A	0 głosujących przeciwko 4 głosującym
SQ przeciwko B	2 głosujących przeciwko 3 głosującym
SQ przeciwko C	2 głosujących przeciwko 3 głosującym

- należy zatem odrzucić propozycje, które są poza zbiorem Schwartza, czyli propozycję SQ. Wówczas propozycje A, B i C utworzą następującą macierz preferencji:

	<b>preferuje A</b>	<b>preferuje B</b>	<b>preferuje C</b>
wobec A	–	3 głosujących	2 głosujących
wobec B	2 głosujących	–	2 głosujących
wobec C	3 głosujących	1 głosujący	–

- najslabszą porażką jest C przeciwko B, bo 2 jest mniejsze od 3 (mierzona jest siła przegranej na podstawie liczb bezwzględnych zwycięskich głosów);

A przeciwko C	3 głosujących przeciwko 2 głosującym
B przeciwko A	3 głosujących przeciwko 2 głosującym
C przeciwko B	2 głosujących przeciwko 1 głosującemu

- zastępując przegraną C przeciwko B remisem, otrzyma się następujący wynik:

	<b>preferuje A</b>	<b>preferuje B</b>	<b>preferuje C</b>
wobec A	–	3 głosujących	2 głosujących
wobec B	2 głosujących	–	0 głosujących
wobec C	3 głosujących	0 głosujących	–

- wówczas przeliczony ponownie zbiór Schwartza będzie wyglądał następująco:

A przeciwko B	2 głosujących przeciwko 3 głosującym
C przeciwko B	0 głosujących przeciwko 0 głosującym

- ponownie przeliczony zawiera tylko propozycję B, ponieważ nie została ona pokonana ani przez propozycję A, ani przez C w zestawieniu parami. Dlatego propozycja B zwycięża. W LiquidFeedback, po głosowaniu rozpatrywane są tylko te propozycje, które uzyskały więcej głosów „za” niż „przeciw”.

Impulsem dla stworzenia LiquidFeedback było przekonanie, że w procesach konsultacyjnych i decyzyjnych opinia mniejszości nie jest prezentowana w wystarczającym stopniu, nadając im charakter dyktatu większości. Na platformie grupy reprezentujące mniejszość lub nawet pojedyncze osoby mogą wyrazić zdanie i proponować inicjatywy, które – o ile zyskają poparcie – zostaną poddane głosowaniu przez całą grupę. To czyni proces transparentnym, kolektywna moderacja z kolei pozwala otrzymać natychmiastowy sygnał zwrotny w sprawie omawianych propozycji.

Od maja 2010 roku platformę wykorzystuje Partia Piratów w Niemczech, której członkowie potrzebowali narzędzia służącego skutecznej wymianie i wypracowywaniu kompromisowych rozwiązań. Dzięki temu każdy może zaproponować temat, wobec którego partia ma zająć stanowisko lub powinien on zostać włączony do programu. Inicjatywy takie są grupowane w obszary tematyczne, w których konkurują ze sobą propozycje rozwiązania tych samych problemów. Delegacja możliwa jest na trzech poziomach: globalnym – osoba otrzymująca głos, może go oddać we wszystkich inicjatywach; na niższym poziomie dotyczącym określonego obszaru tematycznego, czy wreszcie na najniższym, dotyczącym konkretnej kwestii. Oprogramowanie zastosowano w wielu projektach municypalnych, na przykład: Liquid Friesland (Piechocki, 2015), Seelze Direkt<sup>6</sup>, Wunstorf Direkt<sup>7</sup>, Bürgerplattform ROW. Chętnie sięgają po nie również inne ugrupowania, choćby Ruch Pięciu Gwiazd, Partie Piratów w innych krajach czy stowarzyszenia i organizacje. Obecnie dostępna jest wersja 3.1 programu, można ją pobrać z witryny Public Software Group czy inicjatywy Interaktive Demokratie.

Funkcjonowanie platformy zbadano na przykładzie niemieckiej Partii Piratów na przestrzeni 4 lat. W tym czasie odnotowano 13 836 użytkowników, którzy w 3565 kwestiach założyli 6517 inicjatyw oraz oddali 499 009 głosów. Na wszystkich poziomach dokonano 14 964 delegacji (Kling, Kunegis, Hartmann, Strohmaier, Staab, 2015). Wykazano, że tzw. supergłosujący nie zawsze mają tendencję do zdominowania procesów głosowania, często bowiem opowiadali się za rozwiązaniami wybieranymi przez większość. To rozwiewa obawy o ryzyko decydowania przez nich o przebiegu głosowania. Porównano również decyzje delegującego i delegata w poprzednich głosowaniach, by spróbować dostrzec zależność świadczącą o delegacjach zgodnych z poglądami. Ponieważ odsetek takich samych głosów w jednej inicjatywie dla obu użytkowników wyniósł 0,61, podczas gdy dwóch losowych użytkowników osiągało wynik 0,51, trudno mówić, by otrzymywane delegacje wynikały ze zbieżności poglądów. Jest to jednak zgodne z oczekiwaniami – głosujący nie mają reprezentować opinii delegującego, lecz działać samodzielnie. Kolejny interesujący wniosek dotyczy odsetka pozytywnych głosów oddanych przez każdego głosującego. Rozkład wykazuje tendencję do zatwierdzania głosowanych propozycji i jest zbliżony do ogólnego poparcia głosujących dla inicjatywy. W analizowanej grupie znalazło się 160 głosujących ze 100% wskaźnikiem głosowań aprobujących propozycje, otrzymali oni niższą od średniej liczbę delegowanych głosów

<sup>6</sup> Platforma LiquidFeedback dla miasta Seelze – <https://seelzedirekt.de/lf/>, 30.03.2016.

<sup>7</sup> Platforma LiquidFeedback dla miasta Wunstorf – <https://wunstorf-direkt.de/lf/>, 30.03.2016.

(1,05 wobec 1,48 średniej). Badacze interpretują to w ten sposób, że głosujący oddają głos tylko w sprawach, które chcą poprzeć i liczą, że w innych, brak ich głosu sprawi, że upadną one przy braku kworum. Kolejny wniosek dotyczy rozkładu wskaźnika akceptacji. W przypadku demokratycznych systemów głosowania bez koalicji partyjnych czy dyscypliny jest on obciążony, bowiem istnieją mechanizmy filtrowania propozycji przed fazą głosowania, jak minimalne poparcie, co podnosi jakość tych, które są poddawane głosowaniu. Również najbardziej demokratyczne systemy głosowania *on-line* będą się charakteryzowały owym stronnicy podziałem wskaźnika akceptacji. Rozkład poparcia jest zbliżony do 2/3 kworum, zatem *super-voters* powinni mieć większy wpływ na wynik głosowania. Bardziej doświadczeni głosujący wykazują się większym krytycyzmem wobec propozycji, nad którymi głosują. Krzywą uczenia się można zaobserwować u wszystkich użytkowników, niezależnie od ich aktywności, która wyraża się liczbą głosowanych kwestii. Im wyższa ta liczba, tym mniej chętnie głosujący opowiadali się za głosowanym rozwiązaniem. Negatywny wpływ liczby głosowań na wskaźnik popieranych inicjatyw ostatecznie doprowadziłby do stagnacji, bowiem większość z nich nie osiągałaby wymaganego kworum. Zaskakującym wynikiem analizy delegacji głosów jest fakt, iż tzw. *super-voters* chętniej popierali głosowane propozycje i częściej głosowali tak, jak większość głosujących (w porównaniu do zwykłych głosujących). Stąd wniosek, iż stabilizują oni system głosowania, zamiast wykorzystywać swoją moc do zmiany wyników. Ponadto autorzy oddalili zarzut dotyczący możliwości wystąpienia tzw. *circular delegations*, kiedy każdy głosujący deleguje swój głos na rzecz innej osoby. Miałoby to prowadzić do paraliżu procesu głosowania, bowiem nikt nie oddawałby głosu. Taka możliwość jest jednak logiczną sprzecznością, bowiem w jej konsekwencji nie doszłoby w ogóle do głosowania. Każda osoba z kręgu delegowania, która odda głos, tym samym go złamie. Warto podkreślić również, że głos bezpośredni i delegowany mają tę samą wagę (Behrens, 2015).

Omówione w artykule platformy różnią się funkcjami, jednak wszystkie zmierzają w kierunku ułatwienia partycypacji użytkownikom: udziału w procesach konsultacji decyzji i ich podejmowania. Alertownik tworzy dodatkowy kanał komunikacji z instytucją, na przykład samorządu terytorialnego, czyniąc kontakt wygodniejszym. Appgree pozwala w krótkim czasie przeprowadzić głosowanie w dużych grupach, bez umniejszania rangi opinii jednostek. LiquidFeedback, jako najbardziej rozbudowane narzędzie, łatwo wyobrazić sobie w roli „papierka lakmusowego” do wspomagania procesów prawodawczych i diagnozowania problemów, których nie dostrzegają politycy. W przypadku zastosowania go wśród mieszkańców gminy czy powiatu, pozwala ono określić istotne dla nich kwestie (możliwość wskazania interesującej kwestii na platformie), przedyskutować sposób ich rozwiązania (propozycje może zgłosić każdy użytkownik), wreszcie przegłosować je, by sprawę rozwiązały organy tworzące prawo.

Analiza funkcjonowania omówionych w artykule platform pozwala sformułować kilka wątpliwości. Są one przeznaczone dla osób, które mają dostęp do odpowiedniej technologii, umieją z niej korzystać i mają czas na „cyfrową partycypację”. To oznacza, że mogą one zdominować procesy konsultacyjne i głosowania, co zrodzi nierówność na poziomie dostępu, możliwości, bądź rzeczywistego udziału. Należy również pamiętać, że w przypadku głosowania *on-line* często pojawiają się „zachowania stadne”, na przykład pozytywne komentarze częściej otrzymują kolejne dobre noty. Takie ryzyko

może pojawić się również w przypadku platform typu LiquidFeedback. Organizacje korzystające z podobnych programów muszą mierzyć się ze *slacktywizmem*, o ile bowiem łatwo zorganizować grupę wokół jakiejś kwestii, to trudne jest utrzymanie tego zainteresowania. Nowe technologie komunikacyjne nie rozwiązują również problemu, który często bywa podnoszony przy ocenie bezpośrednich form partycypacji – nie wiadomo, czy użytkownicy platform są wystarczająco poinformowani, zanim podejmą decyzję. W Partido X trwają prace nad narzędziem do cyfrowej partycypacji, która ma pójść w kierunku jakości. Jego autorzy wyszli z założenia, że użytkownicy nie muszą wyrażać zdania w każdej sprawie, zwłaszcza przy braku wyrobionej opinii lub gdy nie są wystarczająco poinformowani. Rozwiązaniem ma być wdrożenie idei odpowiedzialności, kompetencji i skalowalności – proces decyzyjny ma w mniejszym stopniu opierać się o większość, w większym zaś o konsensus, w mniejszym o opinię, w większym o wiedzę na jakiś temat. To oznacza zmianę paradygmatu, który uznawał wyższy poziom partycypacji za korzystniejszy. Jeśli uznać aplikacje za kolejny kanał komunikacji, który ma charakter wspomagający i uzupełniający, to wówczas niewielka liczba użytkowników nie będzie oznaczała porażki. Z pewnością ta forma partycypacji będzie rozwijana, o czym świadczy mnogość używanych rozwiązań, chociażby: Agora Voting, Democracy OS czy Loomio.

### Bibliografia

- Behrens J., Kistner A., Nitsche A., Swierczek B. (2014), *The Principles of LiquidFeedback*, Berlin.
- Behrens J. (2015), *Circular Delegations – Myth or Disaster?*, „The Liquid Democracy” Journal on electronic participation, collective moderation, and voting systems, Issue 3.
- Calvo K. (2013), *Fighting for a voice: The Spanish 15-M/Indignados Movement*, w: *Understanding European Movements: New Social Movements, Global Justice Struggles, Anti-Austerity Protests*, red. C. Flesher Fominaya, L. Cox, Routledge, London.
- Frediani C., *How Tech-Savvy Podemos Became One of Spain's Most Popular Parties in 100 Days*, <http://techpresident.com/news/wegov/25235/how-tech-savvy-podemos-became-one-spain%E2%80%99s-most-popular-parties-100-days>, 16.07.2015.
- Gökay B., Xypolia I. (2013), *Reflections on Taksim – Gezi Park Protests in Turkey*, „A Journal of Global Faultlines Publication”, Staffordshire.
- Kling C. C., Kunegis J., Hartmann H., Strohmaier M., Staab S., *Voting Behaviour and Power in Online Democracy: A Study of LiquidFeedback in Germany's Pirate Party*, <http://arxiv.org/pdf/1503.07723v1.pdf>.
- Krastew I. (2013), *Demokracja nieufności*, Warszawa.
- Krastew I. (2015), *Demokracja: przepraszamy za usterki*, Warszawa.
- Kraszewski D., Mojkowski K. (2014), *Budżet obywatelski w Polsce*, Warszawa.
- LiquidFriesland Evaluierungsbericht – Juni 2013, Jever 2013.
- Macartney H. (2013), *The Debt Crisis and European Democratic Legitimacy*, London.
- Nielsen J. (2006), *The 90-9-1 Rule for Participation Inequality in Social Media and Online Communities*, Nielsen Norman Group, October 6, <https://www.nngroup.com/articles/participation-inequality/>.
- Piechocki M. (2015), *Plynna demokracja w programie Partii Piratów*, „Przegląd Politologiczny”, nr 1.
- Piechocki M. (2013), *Plynna demokracja*, „Przegląd Politologiczny”, nr 4.

Rosanvallon P. (2011), *Kontrdemokracja. Polityka w dobie nieufności*, Wrocław.

Sztabiński B. P., Sztabiński F. (red.) (2014), *Polska–Europa. Wyniki Europejskiego Sondażu Społecznego 2002–2012*, Warszawa.

Tufekci Z. (2014), *Social Movements and governments In the Digital age: evaluating a complex landscape*, „Journal of International Affairs”, vol. 68, no. 1 Fall/Winter.

---

## Electronic participation platform. Selected examples

### Summary

Electronic platforms are often used by new social movements, which postulate the restoration of democracy to citizens. It has to be done in a way to facilitate their participation. Although such groups are confronted with many problems (transition from the virtual to the real action, slacktivism), these applications are an interesting phenomenon, and can enrich representative democracy. This article presents three platforms for different purposes and functions: Alertownik, Appgree and LiquidFeedback.

**Key words:** Appgree, LiquidFeedback, Alertownik