

Marcin PIECHOCKI

Poznań

## Płynna demokracja

**Streszczenie:** Rozwój nowych technik komunikowania umożliwia polityczną partycypację wszystkim obywatelom, którzy wyrażają taką chęć. Różne pomysły wykorzystujące nowe media sprzyjają rozwojowi społeczeństwa obywatelskiego i demokracji deliberatywnej. Przełamanie monopolu mediów tradycyjnych czy mainstreamowych pozwala ujawnić alternatywne dyskursy, którym dotychczas odmawiano miejsca w środkach przekazu. Pozwala to również ujawnić się grupom, które mogą wreszcie uczestniczyć w debacie publicznej. Ponieważ uczestnictwo w debacie warunkowane jest interaktywnością, Internet i rozmaite platformy służące debacie i podejmowaniu decyzji są coraz szerzej stosowane przez przedsiębiorstwa, ale również instytucje państwowe. Płynna demokracja jest pomysłem na połączenie demokracji bezpośredniej z przedstawicielską. Dzięki aplikacjom umożliwiającym obywatelom inicjowanie, śledzenie i udział w debacie osiągnąć można maksymalne zaangażowanie obywateli w sprawy publiczne. Stąd płynna demokracja jest szansą na urzeczywistnienie idei faktycznego udziału każdego obywatela w procesach decyzyjnych, czego brak wskazywany jest teraz często przez zniechęconych do wyborów, zwłaszcza młodych ludzi. Nie podważają oni przecież idei demokracji, a jedynie jej obecną formę i kondycję.

**Słowa kluczowe:** demokracja, płynna demokracja, demokracja przedstawicielska, demokracja bezpośrednia

---

**D**emokracja wymaga aktywnych obywateli, zatem kiedy spada frekwencja wyborcza, a społeczeństwo artykułuje niezadowolenie z elit politycznych, rozpoczyna się dyskusja nad tym, czy to kryzys demokracji czy tylko legitymacji politycznej. Jeśli uznać, że mamy do czynienia z tym drugim, warto zastanowić się, jakie są przyczyny takiego stanu rzeczy i jak problem ten można rozwiązać. Demokracja w potocznym rozumieniu często utożsamiana jest z dyktatem większości. Erik von Kuehnelt-Leddihn trafnie zauważył, że w naszym „zdemokratyzowanym” myśleniu, większość (wystarczy, by było to 51%), utożsamiamy z całym narodem. Wprowadzić lub znieść karę śmierci można głosami 51% deputowanych, nie głosami większości wyborców (von Kuehnelt-Leddihn, 2008, s. 34).

Mniejszość może czuć się wyizolowana lub wręcz wykluczona z debaty. Stąd coraz częściej w procesy decyzyjne próbuje się wprzęgać obywateli, na przykład w przypadku referendum, inicjatyw obywatelskich, budżetów obywatelskich czy *crowdsourcingu*, jak w przypadku projektu islandzkiej konstytucji. To ciekawy przypadek, który warto prześledzić. Najpierw odbyła się tam loteria, która pozwoliła wyłonić grupę 950 osób. Ich zadanie polegało na wybraniu kwestii, które miała regulować nowa ustawa zasadnicza. W kolejnym etapie Rada Konstytucyjna miała zaprezentować je obywatelom. Niestety frekwencja w wyborach do Parlamentu Konstytucyjnego nie przekroczyła 37%, co wobec wyniku przekraczającego zwykle 80%, można uznać za wyraz braku zaufania do tej procedury. Obawy te tłumaczy Baldur Bjarnason, islandzki bloger, który wskazuje, że

obawiano się sytuacji, w której procedura stanowić będzie jedynie zasłonę dla polityków, którzy przygotowują projekt konstytucji (Bjarnason, 2013). Proces jednak nie został przerwany i Rada Konstytucyjna (w jej skład weszli członkowie Parlamentu Konstytucyjnego) przedłożyła propozycje, które Islandczycy mogli komentować w mediach społecznościowych. W ten sposób powstał ostateczny projekt, który trafił do Althing (parlamentu islandzkiego), gdzie miał być poddany głosowaniu i trafić pod referendum. Odbyło się ono jesienią 2012 roku i zapytano w nim o sześć kwestii dotyczących przyszłej ustawy zasadniczej. Ponieważ w głosowaniu wzięło udział 49% uprawnionych, nie było ono ważne. Warto jednak odnotować, że dwie trzecie głosujących opowiedziało się za nową konstytucją na bazie projektu opracowanego przez Radę Konstytucyjną. Niestety parlament nie kontynuował prac nad nim, co trafnie podsumował Helgi Hrafn Gunnarsson z Partii Piratów, który krytykował, że rządzący nie rozumieją nowej konstytucji i dlatego się jej boją (Dessi, 2013). 27 kwietnia 2013 r. przeprowadzono wybory, czym zakończono kadencję izby, która nie zatwierdziła projektu konstytucji.

Choć ten przypadek nie zakończył się sukcesem (Chadwick, 2009, s. 8)<sup>1</sup>, to przecież demokracja bezpośrednia z powodzeniem stosowana jest w Szwajcarii. Zgodnie z konstytucjami kantonów Glarus i Appenzell Innerrhoden, władza państwowa spoczywa w ludzie i wykonywana jest bezpośrednio podczas *Landesgemeinde* (Jakubiak, 2010, s. 109–110; zob. również: Grabowska, 2009). Zgromadzenia ludowe pozwalają obywatelom uczestniczyć w procesie decyzyjnym w kwestiach, o których zostali wcześniej właściwie poinformowani. Szwajcaria jest również pionierem w integracji Internetu z polityką i od lat przeprowadza e-referenda.

Traktowanie obywateli jak kolejną izbę władz ustawodawczych nie oznacza jednak likwidacji ciał przedstawicielskich. W ramach referendów mogliby oni nadawać moc obowiązującą aktom prawnym (Saward, 2008, s. 148–149). Problematiczna wydaje się proporcja pomiędzy przedstawicielstwem, a bezpośredniością, która pełni rolę wspomagającą lub wykorzystywaną jest w procesach konsultacji. Rozwiązanie zaproponował w latach czterdziestych ubiegłego stulecia Joseph Schumpeter. Pisał on między innymi, że zarządzanie niektórymi sprawami wymaga specjalnych umiejętności i dlatego musi zostać powierzone specjalistom. Porównuje jednak ich sytuację do relacji pacjent–lekarz, kiedy ten drugi, podobnie jak owi specjaliści, jest wykonawcą woli pacjentów, którzy chcą wyzdrowieć. Dodaje również: „Jest również prawdą, że w społeczeństwie dowolnej wielkości, zwłaszcza jeżeli zachodzi w nim zjawisko podziału pracy, dla każdego obywatela z osobna byłoby niesłychanie niewygodne, gdyby musiał się kontaktować w każdej sprawie z każdym ze współobywateli po to, by wnieść swój udział w proces rządzenia czy panowania. Znacznie dogodniej będzie zarezerwować jedynie najważniejsze decyzje dla bezpośredniego wypowiedziania się poszczególnych obywateli – powiedzmy w drodze referendum – a załatwianie pozostałych spraw powierzyć mianowanemu przez nich komitetowi – zgromadzeniu lub parlamentowi, którego członkowie będą wybierani w głosowaniu ludowym. Komitet ten czy organ delegatów, jak się przekonaliśmy, nie będzie reprezentantem ludu w sensie prawnym, będzie on jednak reprezentował go w sensie

---

<sup>1</sup> Andrew Chadwick pisze, że większość znanych mu procedur konsultacyjnych online angażowało jedynie niewielkie grupy osób.

technicznym – będzie wdrażał, odzwierciedlał czy reprezentował wolę wyborców” (Schumpeter, 2009, s. 313).

Giovanni Sartori zauważał jednak, że jako demokracje bezpośrednie rozpatrywane mogą być jedynie grupy niezbyt liczne, które nie mogły przekroczyć wielkości zgromadzenia. Większa liczba uczestników sprawi, że nie da się jej obserwować, co wprowadzi „pośredniość” w demokracji bezpośredniej (Sartori, 1994, s. 146). Stwierdza on, że ze wzrostem liczby uczestników, spada autentyczność i skuteczność. Uczestnictwo można przedstawić jako wskaźnik wyrażony ułamkiem, w którym wzrostowi mianownika odpowiada spadek roli, którą Sartori rozumie jako udział, wagę, znaczenie. W grupie pięcioosobowej, na każdego jej członka przypada 1/5, w grupie pięćdziesięcioosobowej już 1/50 (Sartori, 1994, s. 148). System, jaki mógłby funkcjonować, jego zdaniem oznaczałby, że każdy z głosujących miałby komputer, na którym co pewien czas, pojawiałyby się kwestie, w których miałby nacisnąć przycisk: tak/nie/wstrzymuję się. Sartori pomija kwestię osób odpowiedzialnych za ustalanie tematów, zauważa jednak, że taki system, demokracji poprzez referendum, spełniłby wymagania zwolenników demokracji bezpośredniej i, tym samym, demokracji populistycznej oraz partycypacyjnej – czyli faktu, że to obywatele rozstrzygają ważne kwestie. Przy tej jednak skali, udział każdego uczestnika zostałby zminimalizowany niemal do zera, jak dodaje. Zatem doświadczyłyby tego samego poziomu nieskuteczności, z jakim borykali się ówcześni wyborcy. Zarzut, jaki stawia Sartori, sprowadza się do ryzyka przekształcenia formy bezpośredniego podejmowania przez obywateli decyzji w tyranie większości. Byłaby to gra o sumie zerowej, w której większość zyskiwałaby wszystko, mniejszość wszystko traciła. W jego opinii, demokracja oparta o referenda będzie maksymalizować konflikty (Sartori, 1994, s. 150–151).

Z prognozami tymi korespondują rezultaty referendum w Szwajcarii, gdzie w latach 1960–2007 odbyło się 46 głosowań na poziomie federalnym, które dotyczyły mniejszości. Porównano ich wyniki w regionach stosujących system demokracji bezpośredniej i reprezentacyjny, co pokazało, że 82,6% decyzji parlamentów nie uległo zmianie, w 17,4% przypadków zmieniły je na gorsze dla mniejszości. Z kolei analiza wszystkich kantonalnych głosowań w latach 1960–2007 wykazała, że 75,5% decyzji parlamentu nie zmieniono, 22,5% zmieniono na niekorzyść, zaledwie 2% na korzyść mniejszości. Jeśli wziąć pod uwagę wszystkie zmienione w głosowaniach decyzje parlamentu na poziomie federalnym i kantonalnym, aż 93,2% miało negatywne skutki dla mniejszości, zaledwie 6,8% niesło skutki pozytywne (Lutz, 2011, s. 64–65).

Sposobem na uniknięcie takiej dominacji jest zaproponowana przez Jürgena Habermasa, demokracja deliberatywna. Zakłada ona taki proces podejmowania decyzji, w którym biorą udział zarówno obywatele, jak i reprezentujący ich przedstawiciele, którzy w ramach publicznej debaty dochodzą do konsensusu. Oznacza to, że procesy decyzyjne biorą pod uwagę sygnały formułowane przez „nieformalną sferę publiczną”. Dyskusja taka może się toczyć podczas debat toczonych przez niewielką, ale reprezentatywną grupę obywateli, w obrębie partii politycznych, w parlamencie, w stowarzyszeniach i wielu innych instytucjach państwowych i ponadpaństwowych (Saward, 2008, s. 147–148). Ważna jest przy tym zasada powszechnego dostępu, bowiem sfera publiczna przestaje być kompletną, jeśli usunie się z niej określone grupy (Habermas, 2007, s. 188). Konieczne zatem dla demokracji deliberatywnej są: inkluzja i równouprawnienie, czyli włączenie

wszystkich zainteresowanych do dyskursu na zasadzie symetrycznych relacji (Łakomy, 2013, s. 156).

Rozwój komputerowych technik informacyjnych, zwłaszcza nowych mediów, stał się szansą na pogodzenie demokracji przedstawicielskiej z bezpośrednią oraz deliberatywną. Technologie komunikacyjne poszerzają sferę publiczną, bowiem nie tylko tworzą nowe kanały komunikowania, ale dają też głos grupom, które wcześniej były ich pozbawione. Każdy może nie tylko odbierać informacje, ale również je tworzyć i przysyłać, stając się prosumentem a procesy komunikacji nie przebiegają już wyłącznie wertykalnie lub horyzontalnie, ale odbywają się we wszystkich kierunkach (Książkiewicz, 2010, s. 142–146). Takie działania mieszczą się w obrębie aktywności obywatelskiej, którą można zdefiniować jako dobrowolny udział grup i jednostek w debacie publicznej oraz prodemokratycznych działaniach politycznych (Nowak, 2011, s. 52). Martin Hagen wyróżnił cztery formy aktywności obywatelskiej online: zainteresowanie kwestiami publicznymi i wyszukiwanie informacji, dyskusja, głosowanie oraz inna polityczna aktywność czy raczej polityczny aktywizm (Hagen, 2013). Współczesne techniki komputerowe umożliwiają aktywnym obywatelom realizację wszystkich form. Ich związek z polityką od lat budzi zainteresowanie badaczy i praktyków. Początkowo sądzono, że Internet, łącząc wszystkie formy komunikowania, umożliwi sprawniejszy przepływ informacji, utrudni cenzurę czy ograniczy władzę mediów (Marczewska-Rytko, 2001, s. 184–185). Dostrzegano w nich również szansę na zwiększenie zainteresowania obywateli udziałem w życiu publicznym i rozwój społeczeństwa obywatelskiego. W 2003 roku w raporcie „Promise and Problems of E-Democracy. Challenges of Online Citizen Engagement”, który przygotowała Organizacja Współpracy Gospodarczej i Rozwoju (OECD), prognozowano wyzwania, jakie może przynieść przyszłość i rozwój e-demokracji. Autorzy zaznaczają, że mają one nie tyle wymiar technologiczny, co raczej socjo-ekonomiczny i kulturowy. Pierwszy z nich to problem skali – istnieje bowiem obawa, że głos pojedynczego obywatela może zaginąć wśród innych i nie czynić żadnej różnicy dla wyniku debaty. Z punktu widzenia obywatela ważne jest stworzenie technologii, która pozwoli mu, za pomocą elektronicznych środków (forum lub chat room), znaleźć inne osoby podzielające jego poglądy, co pozwoli stworzyć wirtualne przestrzenie publiczne. Z rządowego punktu widzenia ważne jest z kolei, by znaleźć sposób na to, jak słuchać i odpowiadać każdemu indywidualnie. To skomplikowane zadanie, nawet na poziomie lokalnym, choć możliwe do realizacji, jak pokazuje omówiony w dalszej części tekstu przykład niemieckiego powiatu Friesland. Drugie wyzwanie związane jest ze wzmocnieniem partycypacji i aktywnością obywatelską<sup>2</sup>. Kluczowe jest wykorzystanie teleinformatyki (ICT), by zachęcić obywateli do myślenia o sprawach publicznych. Jako trzecie zagrożenie autorzy raportu wskazują problem spójności, czyli stworzenia rozwiązania umożliwiającego zaangażowanie obywateli – informowania, konsultowania, udziału, analizowania, umożliwiania reakcji zwrotnych oraz oceny. Czwarte wyzwanie związane jest z możliwością ewaluacji e-zaangażowania.

---

<sup>2</sup> Autorzy przywołują Benjaminą Barbera, który wskazuje trzy drogi edukacji w zakresie demokracji: nauczanie o konstytucji, systemie prawnym i politycznym, jednak jest to najmniej efektywna droga. Jako drugą formę wskazuje prywatną aktywność społeczną, która oznacza debaty dotyczące kwestii lokalnych. Wreszcie wymienia uczestnictwo w polityce, które jest najlepszą formą obywatelskiej edukacji w obszarze demokracji.

Wskazują oni, że skoro rządy wspierają wykorzystanie technologii komunikacyjnych do budowania relacji pomiędzy władzą a obywatelami, muszą mieć również narzędzia do ich oceny pod kątem realizacji oczekiwań obu stron. Ostatni problem to zapewnienie zaangażowania, czyli sprawienie, żeby procesy polityczne były dostosowane do możliwości, jakie nowe rozwiązania dadzą obywatelom. Nie wystarczy zaoferować im możliwość wyrażania swojej opinii online, bez zmian procedur, bez wzięcia ich pod uwagę, wywoła to jedynie rozczarowanie. Zaangażowanie obywateli online rodzi uzasadnione oczekiwanie, że zostanie ono przez rządzących dostrzeżone. Żeby efektywnie zaspokoić takie oczekiwania, rządy powinny dostosować swe struktury i procedury, by móc analizować, rozpowszechniać i wykorzystywać rezultaty konsultacji realizowanych online. Ponadto powinny zapewnić zaangażowanie i przywództwo wśród decydentów politycznych i ważniejszych urzędników. Wreszcie powinny informować o tym zaangażowaniu i pokazywać je w działaniu (*Promise and Problems...*, 2003, s. 64–91).

Właśnie relacje pomiędzy państwem a obywatelami są kluczowe dla e-demokracji. Andrew Chadwick wyróżnił trzy formy takich stosunków: kierowniczy, konsultacyjny i uczestniczący. Pierwszy oznacza starania o skuteczne dostarczenie informacji od rządu (który tym samym staje się „rządem on-line”) do obywateli. W modelu konsultacyjnym technologie ułatwiają komunikację obywateli z rządem oraz procedury konsultacji od najniższego szczebla, na przykład zbierania informacji, po quasideliberatywny poziom interakcji i konsultacji (którego jednak nie osiąga w pełni). Trzeci model zbudowany jest nie wokół wertykalnej komunikacji pomiędzy rządem a obywatelem, ale bardziej złożonej, horyzontalnej i wielokierunkowej interaktywności. Zakłada on dostępność informacji publicznej, udział w procedurach decyzyjnych możliwie dużej liczby obywateli. Interakcja jest postrzegana jako podstawa demokracji – dzieje się to w grupach wirtualnych i niewirtualnych, na forach, chatroomach czy sieciach wymiany plików. Chadwick pisze nawet o tym, że wystarczy sam dostęp, a „obywatele on-line” będą wiedzieli jak wykorzystać informacje pozyskiwane z pozarządowych źródeł do wywarcia nacisku na rząd (Chadwick, May, 2003).

W określeniu, czym jest płynna demokracja pomocna będzie klasyczna już typologia, którą opracował Martin Hagen. W 1997 roku wyróżnił on: teledemokrację, cyberdemokrację i elektroniczną demokratyzację. Pierwsza, rozwijana już w latach siedemdziesiątych, związana jest z rozwojem telewizji i zakłada wykorzystanie nowoczesnych form komunikacji elektronicznej do pobudzenia aktywności obywatelskiej realizowanej w ramach bezpośrednich form demokracji. Cyberdemokracja wyrasta z kolei na gruncie rozwoju sieci komputerowych, choć również sprowadza się do wzrostu obywatelskiej aktywności zwiększenia znaczenia bezpośrednich form demokracji, to obie akcentują różne formy partycypacji. W przypadku teledemokratów jest to informowanie, dyskusja i głosowanie, z kolei cyberdemokraci wskazują na dyskusję i polityczną aktywność, co ma doprowadzić do odbudowania wirtualnych i niewirtualnych wspólnot, które miałyby stanowić przeciwwagę dla scentralizowanych form rządów. Elektroniczna demokratyzacja nie zmierza do ustanowienia bezpośrednich form demokracji, chcąc ulepszyć jej przedstawicielską postać. Sieci komputerowe rozpatrywane są tutaj jako efektywne narzędzia wspomagające wzmocnienie społeczeństwa obywatelskiego. Jako formy partycypacji Hagen wskazuje informowanie i dyskusję (Hagen, 2013).

## Płynna demokracja

Rozwój form demokracji bezpośredniej nie oznacza zaniku demokracji przedstawicielskiej. Może to niekiedy rodzić konflikty pomiędzy rządem a obywatelami, bowiem rezultaty konsultacji czy głosowań mogą nie być brane pod uwagę w procesie tworzenia prawa. Wówczas staną się jedynie pustą procedurą. Płynna demokracja jest próbą stworzenia hybrydowego modelu, który łączy zalety demokracji przedstawicielskiej z bezpośrednią. W swych założeniach zbliżona jest do *Delegative Democracy*, którą zaproponował w 2002 roku Bryan Ford<sup>3</sup>. Wśród jej zasad wymienił:

- **wybór roli** – każdy sam może wybrać, czy przyjąć pasywną rolę jako jednostka, czy aktywną jako delegat. Jeśli ktoś wybierze rolę delegata, ma wybór, w jakich obszarach się zaangażować oraz w jakim stopniu to czynić;
- **niski próg udziału/partycypacji** – stopień trudności oraz koszt zostania delegatem są bardzo niskie i nie wymagają wygrania rywalizacyjnych wyborów czy prowadzenia kampanii;
- **delegowana władza** – delegaci sprawują władzę w swoim imieniu oraz osób, które zagłosowały na nie. Różni delegaci sprawują władzę w różnym zakresie;
- **prywatność jednostek** – by uniknąć nacisków społecznych i przymusu, wszystkie głosy, zarówno oddawane przez obywateli, jak i delegatów, są poufne;
- **odpowiedzialność delegatów** – by zapewnić odpowiedzialność delegatów przed wyborcami i przed całą społecznością, wszystkie formalne decyzje podejmowane przez nich są publiczne;
- **specjalizacja przez ponowne przekazanie uprawnień** – delegaci mogą działać nie tylko w imieniu obywateli jako osoba o wiedzy ogólnej, ale również dzięki re-delegacji jako specjalista w imieniu każdego innego.

Ford zauważa, że najlepszym sposobem podejmowania decyzji byłoby bezpośrednie zgromadzenie i dyskusja, jednak kluczowym sposobem w *Delegative Democracy* są wyspecjalizowane fora, na których toczy się dyskusja. Delegaci mogą wybierać konkretne fora, w których chcą uczestniczyć, każdy może też delegować głos na inną osobę.

Płynna demokracja znalazła się w programach politycznych kilkudziesięciu Partii Piratów działających na całym świecie. Z inicjatywy członków Piratenpartei Deutschland powstało oprogramowanie LiquidFeedback, które dostępne jest w systemie open source<sup>4</sup>. Jest ono platformą do toczenia debat i przeprowadzania procesów decyzyjnych online w taki sposób, który tworzy zupełnie nową formę reprezentacji i udziału w polityce, można zaryzykować twierdzenie, że znosi granice pomiędzy demokracją bezpośrednią

---

<sup>3</sup> Założenia tej koncepcji znaleźć można pod adresem: <http://www.brynosaurus.com/deleg/>, dostęp: 21 sierpnia 2013.

<sup>4</sup> Oprogramowanie powstało w organizacji *Public Software Group e. V.* Już w 2010 roku światło dzienne ujrzała pierwsza wersja programu *LiquidFeedback*. Zobacz wywiad z Danielem Reichertem, założycielem i kierownikiem *Public Software Group e. V.*, [http://www.youtube.com/watch?v=aiRrqm-9kxm4&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=aiRrqm-9kxm4&feature=player_embedded), 26.06.2013.

a przedstawicielską (*LiquidFeedback...*, 2013). Inne platformy umożliwiające implementację płynnej demokracji to *Adhocracy i Votorola*<sup>5</sup>.

Demokracja przedstawicielska krytykowana jest za zawłaszczenie jej przez partie polityczne, które realizują swoje interesy i petryfikują scenę polityczną, z rzadka dopuszczając do niej nowych uczestników, których nie stać na przeprowadzenie kampanii marketingowej. Obywatele zniechęcają się do procedur demokratycznych, spada poziom partycypacji, partie uzyskują coraz mniejszą legitymację. Na negatywną ocenę w oczach wyborców wpływa też z pewnością prywatyzacja niektórych funkcji państwa. To sprawia, że coraz częściej polityka uznawana jest nie za działalność polegającą na artykulacji i rozwiązywaniu społecznych problemów, ale grę rynkową, w której dominują takie kryteria, jak zysk czy koszty. Dodatkowo pozycję państwa osłabiają procesy globalizacyjne (Brown, 2012, s. 66–69).

Wykorzystywanie Internetu jest integralną częścią codziennego życia, co wymaga nowej kultury komunikacji partii politycznych z wyborcami czy rządu z obywatelami. Mogą to być na przykład zbiorowe edytory tekstu, blogi czy platformy typu *LiquidFeedback* (Bieber, Leggewie, 2012, s. 14). Dobrym przykładem jest kampania *What Zurich Needs*, którą przeprowadziła Socjaldemokratyczna Partia Szwajcarii. Za pomocą portalu społecznościowego *Facebook* mieszkańcy Zurychu zgłaszali postulaty, które powinny zostać włączone do programu partii. Wybrano ten kanał komunikacji, który jest najpowszechniej używany przez ludzi młodych, co było słuszne, bowiem Socjaldemokratom udało się zdobyć cztery mandaty dla wszystkich swoich kandydatów.

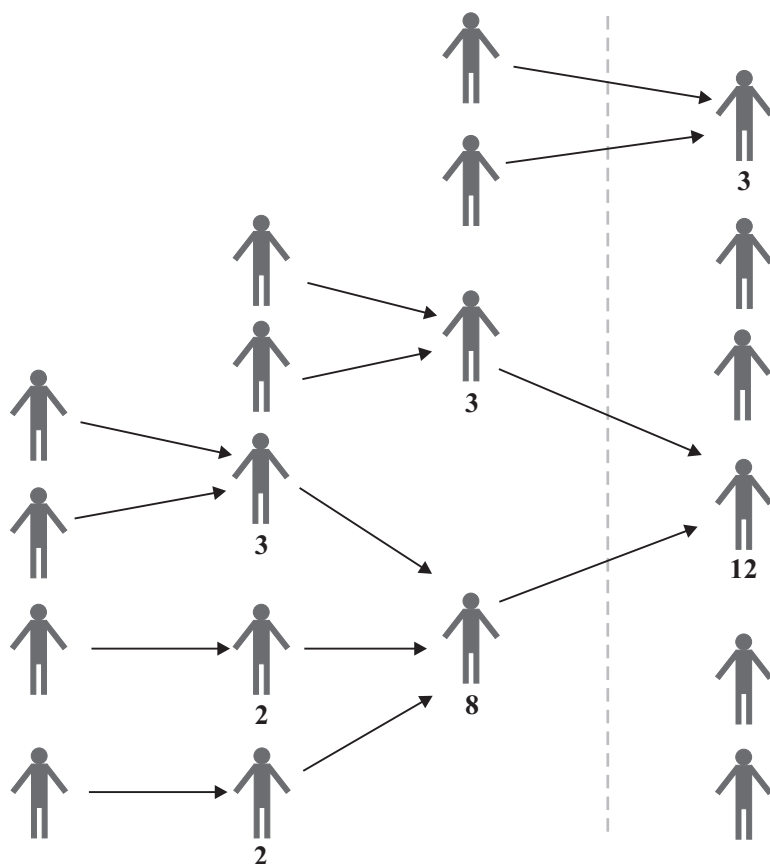
Duża liczba obywateli utrudnia przeprowadzanie procesów decyzyjnych w oparciu o formy bezpośrednie, jednak *LiquidFeedback* jest pomysłem na to, jak przywrócić demokrację obywatelom. Płynna demokracja zakłada podejmowanie decyzji przez obywateli uczestniczących w debatach za pomocą wirtualnej platformy. Każdy z nich może sam zdecydować, w jakim zakresie chce uczestniczyć w debacie i procesie decyzyjnym oraz w którym momencie chce od nich odstąpić. Wszystkim uczestnikom przysługuje po jednym głosie, który mogą oddać, bądź delegować na rzecz osoby, którą darzą zaufaniem lub uznają za bardziej kompetentną do zajmowania się określoną kwestią. Osoby, które otrzymały głos, mogą go wraz ze swoim przekazać dalej lub zagłosować. Na przykład w kwestii podatków, na której się nie znam, swój głos deleguję na rzecz osoby X. W dziedzinie polityki zagranicznej, którą się interesuję, oddaję głos, być może wraz z głosami, które otrzymałem od innych obywateli. Co ważne, delegację można w każdej chwili cofnąć, co natychmiast odnotuje system komputerowy, który na bieżąco zlicza głosy. To pozwala na sumowanie uzdolnień, o czym pisał Henry Jenkins. Jak dodaje, przecież nikt nie wie wszystkiego, ale każdy wie coś (Jenkins, 2007, s. 31).

Głosy można oddawać w dowolnym czasie i z dowolnego miejsca, o ile dysponujemy tam odpowiednim urządzeniem i dostępem do Internetu. Niezwykle ważne jest to, że każdy może zadecydować, w jakim stopniu chce się zaangażować. Za pomocą *LiquidFeedback*, może nie tylko głosować, ale również zainicjować debatę w interesującej go kwestii. Oprogramowanie oferuje następujące fazy dla poszczególnych inicjatyw: „nowy”,

---

<sup>5</sup> Zob. pracę dyplomową przygotowaną w Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule Aachen: *Liquid Democracy*, Diploma thesis – Angel Tchorbadjiiski, Aachen 2012, s. 17–23, praca niepublikowana.

„w dyskusji”, „zamrożony”, „głosowanie”, „zamknięty” lub „przerwany”. Pierwsze trzy pozwalają udzielić poparcia jednej lub wielu inicjatywom. Dodatkowo faza „nowy” umożliwia dodawanie kolejnych inicjatyw. Dwie pierwsze fazy pozwalają ich inicjatorom na zmianę tekstu, który zaproponowali. Na tym etapie pozostali uczestnicy debaty mogą proponować wnioski dotyczące tekstu. Następnie tekst jest „zamrażany” i przechodzi w fazę „w dyskusji”, kiedy nie można go zmienić. Po określonym czasie rozpoczyna się głosowanie, pod które poddawane są jedynie te propozycje, którym udało się uzyskać wymaganą większość sprecyzowaną w regulaminie. Głosowanie przeprowadzane jest w oparciu o metodę Schulzego, w której głos można oddać: „za”, „przeciw” lub „wstrzymać się od głosu”, ale rozpatrywane są jedynie te propozycje, którym udało się uzyskać więcej głosów „za” niż „przeciw”<sup>6</sup>.

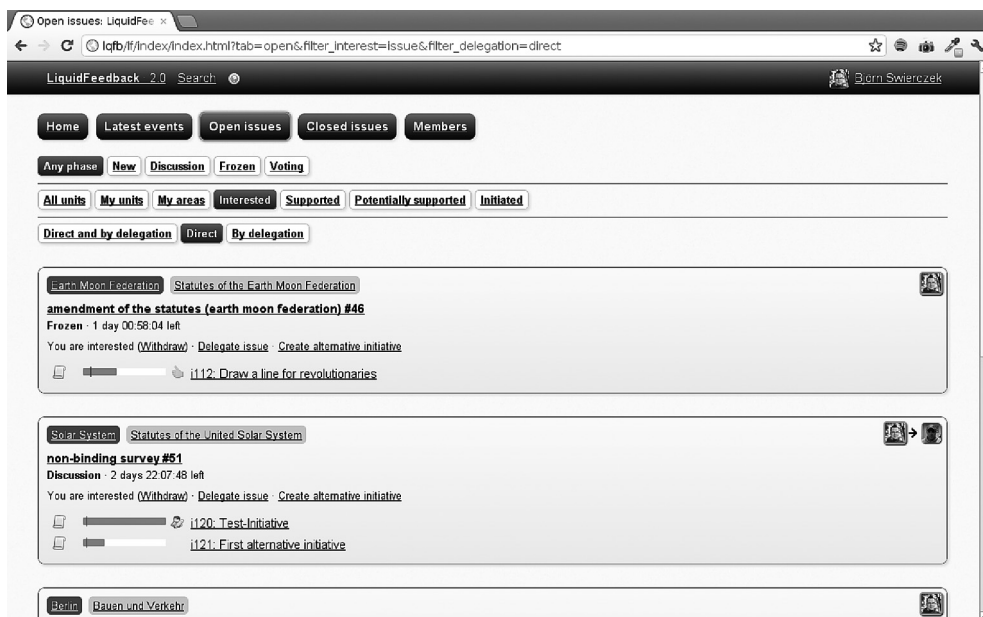


Rys. 1. Mechanizm delegowania głosów w koncepcji *Liquid Democracy*

Źródło: LiquidDemocracy.pl, 24.09.2013.

<sup>6</sup> Za witryną LiquidDemocracy.pl – <http://liquiddemocracy.pl/pl/liquid-feedback>, 28.06.2013.





Rys. 2. Program LiquidFeedback

Źródło: Liquidfeedback.org, 24.09.2013.

Płynna demokracja zawierać ma wszystkie zalety demokracji bezpośredniej i jednocześnie być pozbawioną jej wad. Trudno sobie wyobrazić, trudno też oczekiwać, by każdy obywatel nieustannie śledził kwestie, które są dyskutowane. Może jednak wziąć udział w konsultacjach i głosowaniu wówczas, kiedy kwestia dotyka go lub leży w kręgu jego zainteresowań, bądź dysponuje odpowiednią wiedzą. W każdym innym przypadku swój głos może delegować. Oznacza to, że obywatele mogą wybierać, czy chcą korzystać z bezpośredniej formy uczestnictwa, czy zadowolą się formą pośrednią. Co ważne, podjętą decyzję można zmienić, delegowany głos można cofnąć, swój głos można zamienić na delegację. Zaletą tego rozwiązania jest również fakt, że „pełnomocnicy” mają przyznane mandaty na czas nieokreślony, co zwiększa presję na nich, by działać w imieniu i na rzecz swoich wyborców (Marques, 2011, s. 15).

Zwolennicy płynnej demokracji podkreślają, że tysiące uczestników konsultacji i procesów decyzyjnych są bardziej odporni na postępowanie lobbystów od kilkudziesięciu czy kilkuset deputowanych, na których łatwiej wpłynąć, co sprowadzało demokrację do transakcji o charakterze biznesowym (Górski, 2007, s. 38). Obok większej odporności na lobbings, należy też wspomnieć o znacząco niższym koszcie Płynnej Demokracji, jeśli porównać ją z demokracją przedstawicielską. Choć ten czynnik nie powinien mieć nadmiernego znaczenia, bowiem od kosztów ważniejsza jest funkcjonalność czy możliwość aktywizacji możliwie najszerszej grupy obywateli.

Płynna demokracja pozostaje konstruktem teoretycznym, choć na mniejszą skalę realizowana jest od listopada 2012 roku (po pozytywnym wyniku referendum) w niemieckim powiecie Friesland (*Mitmach-Demokratie: Erster Landkreis...*, 2013; Reinbold, 2013). W czasie rzeczywistym mieszkańcy powyżej 16. roku życia uczestniczą w procesie

decyzyjnym dotyczącym ich wspólnoty<sup>7</sup>. Każdy z nich może zaproponować temat, który jest konsultowany i poddawany głosowaniu, a każda propozycja, która spotka się z akceptacją, trafia pod obrady politycznych gremiów. W okolicznościowej broszurce „LiquidFriesland Evaluierungsbericht – Juni 2013”<sup>8</sup>, która jest bilansem 7-miesięcznego funkcjonowania systemu, przeczytać można, że uczestnictwo obywateli nie jest luksusem, lecz koniecznością, a Platforma *LiquidFriesland* kładzie most pomiędzy społeczeństwem cyfrowym a administracją. Autorzy podkreślają, że likwiduje ona bariery w udziale mieszkańców w życiu publicznym. Korzystanie z możliwości oferowanych przez Internet jest kolejną szansą uczestnictwa dla obywateli, którzy, z różnych powodów, nie używają tradycyjnych sposobów, bądź ich używać nie chcą. Politycy z Fryzji, jak wskazuje raport, uzyskali szansę na poznanie politycznej woli wyborców, co pozwoliło poznać nastroje i pomysły, które wcześniej nie były artykułowane. Autorzy zastrzegają, że *LiquidFriesland* nie jest instrumentem służącym do tworzenia ankiet w każdej lokalnej kwestii politycznej. Postrzegana jest raczej jako szansa na wzbogacenie procesu politycznego poprzez dobre pomysły i krytyczne impulsy.

W dalszej części raportu, podjęto próbę oceny dotychczasowego stosowania platformy i odpowiedzi na pytanie, co czyni ją wyjątkową. Po pierwsze to fakt, iż zastosowano oprogramowanie *open source*, po drugie stworzono instrument, który pozwala wdrożyć wyniki w proces polityczny. Od startu platformy do 16 maja 2013 roku obywatele zaproponowali 44 tematy, nad którymi przeprowadzono dyskusję. W przypadku 30 kwestii głosowanie zakończyło się zwycięstwem, dwa przeszły przez głosowanie bez sukcesu, osiem tematów trzeba było zakończyć z powodu minimalnego zainteresowania, cztery były jeszcze redagowane w fazach: „nowe”, „dyskusja” lub „zamrożone”. Warto przytoczyć kilka spośród dyskutowanych kwestii:

- ograniczenie do 40 km/h we wszystkich miejscowościach Fryzji, uruchamiana na żądanie sygnalizacja uliczna ze szczególnie długim czasem świecenia zielonego światła dla pieszych i rowerzystów (w głosowaniu wzięło udział 27 osób);
- darmowy wstęp na plażę (w głosowaniu wzięło udział 37 osób), w poszerzonym głosowaniu w tej sprawie udział wzięło również 37 osób;
- szanse edukacyjne dla kobiet (w głosowaniu udział wzięło 15 osób);
- przywrócenie JEV na tablicach rejestracyjnych z powiatu Fryzja (w dyskusji wzięło udział 50 osób);
- udogodnienia dla niepełnosprawnych (głosowało 14 osób);
- poprawa edukacji artystycznej w Fryzji (głosowało 20 osób);
- bezpłatny transport uczniów w szkołach średnich II stopnia (w głosowaniu wzięło udział 15 osób);
- stworzenie spójnego systemu Straży Przybrzeżnej (głosowało 15 osób);
- transmisja publicznych posiedzeń Rady przez Internet w systemie Live-Stream (głosowało 10 osób).

Średnio w głosowaniach brały udział 22,07 osoby.

<sup>7</sup> Zobacz *LiquidFriesland*, <https://www.friesland.de/portal/seiten/liquidfriesland-infos-zur-plattform-901000772-20800.html?rubrik=901000003>, 30.09.2013.

<sup>8</sup> Wydawnictwo można znaleźć pod adresem: <https://www.friesland.de/portal/seiten/liquidfriesland-infos-zur-plattform-901000772-20800.html?rubrik=901000003>, 30.09.2013.

*LiquidFriesland* wykorzystywane jest jednak nie tylko przez obywateli do inicjowania dyskusji, swoje pomysły zgłaszała również administracja. Na przykład w sprawie propozycji zmierzającej do niepublikowania terminów wystawiania radarów czy propozycji utrzymującej takie publikacje (w obu wzięło udział po 48 osób). Średnio w kwestiach zgłoszonych przez administrację głosowało 27,86 osób. Warto zauważyć, że wśród propozycji zgłoszonych przez mieszkańców znalazły się tak szczegółowe i bliskie im kwestie, że nie może dziwić, iż problemy te nie zostały rozwiązane przez organy samorządowe Fryzji. Oceniając te wyniki autorzy raportu przywołują zasadę 90-9-1, zgodnie z którą w społecznościach internetowych, 1% użytkowników generuje większość treści, 9% wchodzi w interakcję z nimi, 90% jedynie zapoznaje się z treściami bez wchodzenia w interakcję (tzw. cisi obserwatorzy). Mieszkańcy Fryzji plasują się powyżej tego wskaźnika.

Do 16 maja 2013 roku wysłano 706 kodów dostępu do *LiquidFriesland*, 473 zostało aktywowanych. 43,23% spośród użytkowników, którzy otrzymali kod dostępu ma przynajmniej 50 lat. W porównaniu ze strukturą wiekową całego powiatu, może zaskakiwać, że użytkownicy platformy do 30. roku życia są niedoreprezentowani, powyżej 30. roku nadpreprezentowani. 22% spośród zarejestrowanych w systemie stanowią kobiety. Warto przyjrzeć się statystykom dotyczącym poziomu aktywności użytkowników *LiquidFriesland*. Według stanu z 10 marca 2013 roku, spośród 458 osób, które od początku się zarejestrowały, 291 było aktywnych w przynajmniej jednym temacie. Stanowiło to 63,5% osób zarejestrowanych na platformie. 183 użytkowników (39,9%) było aktywnych w co najmniej dwóch tematach, 116 (25,3%) w przynajmniej trzech. Możliwość delegowania swojego głosu nie cieszyła się popularnością w omawianym okresie. Do 10 marca 2013 roku skorzystały z niej trzy osoby. 228 uczestników (49,8% osób z aktywnym dostępem na 10 marca 2013 roku) nie posiadało żadnych ustawień powiadomień, 230 (50,2%) dokonało takiego wyboru, w tym: 21 uczestników nie chciało otrzymywać żadnych powiadomień, 34 chciało być powiadamianych jedynie o głosowaniach, 2 dopiero od fazy „zamrożone”, 23 od fazy „dyskusja”, 150 osób chciało być notyfikowanych w każdej sytuacji (stanowi to 65,2% osób, które dokonały korekty ustawień). Koszt instalacji i pierwszego roku użytkowania platformy zamknął się w kwocie 11 400 euro, do których należy dodać niewielkie kwoty przeznaczone na druk ulotek czy wysłanie kodów dostępu. W przypadku przedłużenia działalności systemu roczne koszty bieżącej eksploatacji wyniosą 7140 euro. Broszurę zamykają wnioski dotyczące kontynuacji *LiquidFriesland*, o ile Rada Powiatu podejmie taką decyzję. Po pierwsze – skrócenie terminów, co może przyciągnąć więcej użytkowników. Propozycja przewiduje dla fazy „nowy” – do 7 dni, „dyskusja” – 14 dni, „zamrożone” – 3 dni, „głosowanie” – 8 dni. Po drugie – uproszczony dostęp do danych. Spośród wniosków o pomoc, które dotarły do Rady Powiatu, większość dotyczyła zapomnianych danych potrzebnych do logowania. Propozycja przewiduje powiązanie ich z adresem e-mail, by móc samodzielnie je odzyskać. Po trzecie – wcześniejsza interwencja przy braku kompetencji. By uniknąć frustracji, warto by starostwo powiatowe już podczas procedury w danym przypadku informowało o swoim braku kompetencji w tej kwestii. Inicjatorzy mogliby wówczas rozważyć, czy zmienić inicjatywę, czy ją wycofać. Po czwarte – *LiquidFriesland* można wykorzystać w edukacji, np. w lekcjach polityki. Powiat nie dysponuje zasobami ludzkimi, by odwiedzić wszystkie lekcje, na których omawiany będzie projekt, ale nauczyciele mogą zdobywać informacje przez platformę, a nawet wspólnie pracować nad rozwojem odpowiedniej

koncepcji. Po piąte – zaangażowanie w zmodernizowanie komunalnego prawa konstytucyjnego Dolnej Saksonii. Powiat Fryzja proponuje, by w nowym prawie mocniej zaakcentować udział procedur on-line. Kilkumiesięczny okres funkcjonowania platformy pokazuje, że większość użytkowników nie korzysta z możliwości delegowania i woli samodzielnie wziąć udział w dyskusji. Sven Ambrosy, radny z powiatu Friesland, inicjator platformy LiquidFriesland, w rozmowie z „eGovernment Computing” wyjaśnił, że jej oceny można dokonać dopiero po roku funkcjonowania. Dodał, że to bardzo dobrze, iż mamy demokrację przedstawicielską, jest jednak różnica, czy jako obywatele mamy wrażenie, że nasza opinia jest wysłuchana i ceniona, czy też wpada w „czarną dziurę” (Klein, 2013). Co ciekawe twórcy *LiquidFeedback*, Jan Behrens i Björn Swierczek odeszli z niemieckiej Partii Piratów, bowiem uznali, że partia nie realizuje ich ideałów. Jednocześnie zapowiedzieli stworzenie własnego ugrupowania, które wcieli w życie płynną demokrację.

Wadą demokracji bezpośredniej z pewnością było ograniczenie jej do niewielkich grup, które ułatwiały przeprowadzenie procedury głosowania. Ponadto wśród warunków jej funkcjonowania wskazywano między innymi dobry obieg informacji (Indraszczyk, 2010, s. 106). Oba te wymogi spełnia płynna demokracja. Obywatele mogą na bieżąco śledzić konsultacje dotyczące jakiegoś rozwiązania, brać w nich udział i głosować, jeśli tylko czują się kompetentni lub są zainteresowani daną kwestią. Również informowanie o założeniach omawianej kwestii nie stanowi żadnego problemu dla tych, którzy będą skłonni poświęcić czas na zapoznanie się z nimi. Ryzyko wiąże się również z postępującym spadkiem zainteresowania, jeśli referenda odbywałyby się zbyt często. Jeśli ten zarzut przenieść na grunt płynnej demokracji, można uznać, że część obywateli znudzi się śledzeniem konsultacji czy głosowaniami, dlatego warto skrócić czas, jaki na te fazy przeznaczono. Nie będzie to jednak oznaczało spadku legitymacji, bowiem wówczas mogą oni delegować swe głosy na osoby, którym ufają.

Krytycy z pewnością podniosą argument o niedostatecznym przygotowaniu obywateli do uczestnictwa w procesie decyzyjnym i wyższości modelu przedstawicielskiego. Głosujący przecież nie znają się na kwestiach, o których mają decydować. Warto w tym miejscu odwołać się do Roberta Dahla, który pisał, że skoro dobro czy interes każdego członka wspólnoty mają być uwzględniane w jednakowym stopniu, oznacza to, że to on je najlepiej rozpoznaje i jest wystarczająco kompetentny, by wziąć udział w zbiorowym podejmowaniu decyzji tychże interesów dotyczących. Mocna zasada równości, według Dahla, oznacza nawet, że nikt, spośród dorosłych członków wspólnoty, nie jest na tyle bardziej kompetentny od innych, by to właśnie jemu powierzać prawo podejmowania wiążących decyzji. Oznacza to, że – jak pisze Dahl – „[...] w kwestiach tych niczyja opinia nie może uchodzić za bardziej ważką od opinii innych obywateli” (Dahl, 1995, s. 150–151).

Inny zarzut dotyczyć może łatwiejszego niż w przypadku demokracji przedstawicielskiej uchwalania prawa niedoskonałego. Należy jednak zadać sobie pytanie, czy jakikolwiek system podejmowania decyzji jest wolny od tego ryzyka. John Rawls pisał, że nie da się urzeczywistnić ideału doskonałej sprawiedliwości proceduralnej. Zostaje nam jedynie system sprawiedliwości proceduralnej niedoskonałej (Rawls, 1994, s. 274).

Problematyczna w przypadku płynnej demokracji pozostaje kwestia tajności głosowania, bowiem użytkownicy nie mają pewności, czy administrator systemu nie będzie mieć problemu z powiązaniem konkretnej osoby z urządzeniem, z którego oddano głos i jej stanowiskiem w danej sprawie.

Płynna demokracja może stać się odpowiedzią na zarzuty pod adresem demokracji przedstawicielskiej. Wykorzystuje ona kanały komunikowania, które są używane przez ludzi młodych, co pozwala sądzić, że wzbudzi ich zainteresowanie. John Perry Barlow, pisał w 1996 roku: „Zbudujemy cywilizację Umysłu w Cyberprzestrzeni. Oby była bardziej ludzka od świata, który stworzyły wasze rządy. [...] Tworzymy naszą własną Umowę Społeczną. Model rządów będzie wyłoniony zgodnie z zasadami naszego świata, nie waszego. Nasz świat jest inny” (Barlow, 2013). Założyciel Electronic Frontier Foundation dodawał, że regulacje prawne nie przystają do rzeczywistości, a sieć komputerowa takim regulacjom się nie podda. Internet pozwala nie tylko obejść nałożone przez państwa i organizacje mechanizmy kontroli, ale również generować alternatywne dyskursy. Pozwala to złamać monopol mediów i, poprzez udział w debacie grup wykluczonych czy nieposiadających swojej reprezentacji, sprzyja rozwojowi społeczeństwa obywatelskiego (Bailey, Cammaerts, Carpentier, 2012, s. 93). Formy kontaktu pomiędzy obywatelami oraz pomiędzy rządem a obywatelami będą zmierzać w kierunku rzeczywistego dialogu, do czego świetnie nawet na poziomie większych społeczności nadają się platformy typu *LiquidFeedback* realizujące założenia płynnej demokracji.

### Bibliografia

- Bailey O. G., Cammaerts B., Carpentier N. (2012), *Media alternatywne*, Kraków.
- Barlow J. P., *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, <https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>, 15.08.2013.
- Bieber C., Leggewie C. (2012), *Unter Piraten: Erkundungen in einer neuen politischen Arena*, Bielefeld.
- Bjarnason B. (2013.03.29), *Iceland's 'crowd-sourced' constitution is dead*, <http://studiotendra.com/2013/03/29/icelands-crowd-sourced-constitution-is-dead/>, 10.06.2013.
- Brown W. (2012), *Dzisiaj wszyscy jesteśmy demokratami*, w: *Co dalej z demokracją?*, red. G. Agamben i in., Instytut Wydawniczy Książka i Prasa, Warszawa.
- Chadwick A. (2009), *Web 2.0: New Challenges for the Study of E-Democracy in an Era of Informational Exuberance*, [http://newpolcom.rhul.ac.uk/storage/chadwick/Chadwick\\_Web\\_2.0\\_New\\_Challenges\\_for\\_the\\_Study\\_of\\_E-Democracy\\_I-S\\_2009.pdf](http://newpolcom.rhul.ac.uk/storage/chadwick/Chadwick_Web_2.0_New_Challenges_for_the_Study_of_E-Democracy_I-S_2009.pdf), 20.09.2013.
- Chadwick A., May C. (2013.07.24), *Interaction Between States and Citizens in the Age of the Internet: „E-Government” in the United States, Britain and the European Union*, [http://newpolcom.rhul.ac.uk/storage/chadwick/Chadwick\\_May\\_E-Government\\_Governance\\_2003.pdf](http://newpolcom.rhul.ac.uk/storage/chadwick/Chadwick_May_E-Government_Governance_2003.pdf).
- Dahl R. (1995), *Demokracja i jej krytycy*, Warszawa.
- Dessi G. (2013.04.26), *When politics strike back: the end of the Icelandic constitutional experiment?*, <http://www.opendemocracy.net/giulia-dessi/when-politics-strike-back-end-of-icelandic-constitutional-experiment>, 10.06.2013.
- Górski R. (2007), *Bez państwa. Demokracja uczestnicząca w działaniu*, Kraków.
- Grabowska S. (2009), *Formy demokracji bezpośredniej w wybranych państwach europejskich*, Rzeszów.
- Habermas J. (2007), *Strukturalne przeobrażenia sfery publicznej*, Warszawa.
- Hagen M. (2013.08.15), *A Typology of Electronic Democracy*, <http://www.martin-hagen.net/pub/typology.html>.
- Indraszczyk A. (2010), *Demokracja bezpośrednia – mit czy realna możliwość?*, w: *Stan i perspektywy demokracji bezpośredniej w Polsce*, red. M. Marczevska-Rytko, Wyd. UMCS, Lublin.
- Jakubiak Ł. (2010), *Kantonalne zgromadzenia ludowe w Szwajcarii*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny”, nr 4, Poznań.

- Jenkins H. (2007), *Kultura konwergencji*, Warszawa.
- Klein M. (2013.09.26), *Verbindung von eDemocracy und Kommunalverfassung*, „eGovernment Computing”, <http://www.egovernment-computing.de/projekte/articles/390664>.
- Książkiewicz S. (2010), *Wpływ Web 2.0 na procesy komunikacji politycznej*, w: *Wokół mediów ery Web 2.0*, red. B. Jung, Warszawa.
- Kuehnelt-Leddihn von E. (2008), *Demokracja – opium dla ludu?*, Wrocław.
- LiquidFeedback Interactive Democracy* (2013.06.11), <http://liquidfeedback.org>.
- Lutz G. (2011), *Inicjatywa obywatelska jako metoda kontroli politycznej w Szwajcarii*, w: *Demokracja bezpośrednia. Szwajcarska demokracja modelem dla XXI wieku?*, Warszawa.
- Łakomy M. (2013), *Demokracja 2.0. Interakcja polityczna w nowych mediach*, Kraków.
- Marczewska-Rytko M. (2001), *Demokracja bezpośrednia w teorii i praktyce politycznej*, Lublin.
- Marques H. (2011), *Liquid Democracy – Zwischen repräsentativer und direkter Demokratie Grundlagen, Umsetzungen und Diskussion bezüglich Chancen und Gefahren*, „Sociology in Switzerland: Democracy in Politics and Social Life”, Zürich, [socio.ch/demo/t\\_marques.pdf](http://socio.ch/demo/t_marques.pdf), 25.09.2013.
- Mitmach-Demokratie: Erster Landkreis führt Liquid Feedback ein*, *Spiegel-Online* (2013.06.30), „Spiegel-Online”, <http://www.spiegel.de/politik/deutschland/landkreis-friesland-fuehrt-liquid-feedback-ein-a-843873.html>.
- Nowak J. (2011), *Aktywność obywateli online. Teorie a praktyka*, Lublin.
- Promise and Problems of E-Democracy. Challenges of Online Citizen Engagement* (2003), OECD.
- Rawls J. (1994), *Teoria sprawiedliwości*, Warszawa.
- Reinbold F. (2013.06.30), *Piratenideen in der Provinz: Alle Friesen an die Laptops!*, „Spiegel-Online”, <http://www.spiegel.de/politik/deutschland/liquid-friesland-als-experiment-in-basisdemokratie-a-840048.html>.
- Sartori G. (1994), *Teoria demokracji*, Warszawa.
- Saward M. (2008), *Demokracja*, Warszawa.
- Schumpeter J. A. (2009), *Kapitalizm, socjalizm, demokracja*, Warszawa.

---

## Summary

### Liquid democracy

The advancements in new communication techniques facilitate the political participation of all citizens wishing to exercise it. Various ideas applied by the new media are conducive to the development of civic society and deliberative democracy. The end of the monopoly of traditional, or mainstream media allows alternative discourses to emerge, having formerly been denied presence in the media. Various groups can also emerge to finally participate in public debate. As participation in debate is conditioned on interactivity, the Internet and various platforms serving debating and decision-making are increasingly applied by both businesses and state institutions. Liquid democracy is a way of combining direct democracy with representative democracy. Applications allowing citizens to initiate, track and participate in debate facilitate maximum citizen involvement in public affairs. Therefore, liquid democracy provides an opportunity to implement the ideal of each citizen's actual participation in the decision-making processes, the lack of which is frequently cited by young people, first and foremost, who feel discouraged from participating in elections. They do not undermine the idea of democracy but contest its current shape and form.

**Key words:** new media, Internet, network society, democracy, liquid democracy