



Cyfrowe obywatelstwo: Demokracja w erze cyfrowej



Wprowadzenie

W XXI wieku demokracja nie funkcjonuje już wyłącznie w parlamentach, lokalach wyborczych czy na placach publicznych, ale rozwija się lub zмага z trudnościami również w przestrzeni cyfrowej. Rozwój mediów społecznościowych, komunikacji błyskawicznej i platform internetowych zmienił sposób, w jaki obywatele uczestniczą w życiu demokratycznym. Od podpisywania petycji po organizowanie protestów, od weryfikowania wypowiedzi polityków po angażowanie się w debatę publiczną – narzędzia cyfrowe dają jednostkom niespotykaną dotąd możliwość wywierania wpływu na politykę i pociągania instytucji do odpowiedzialności.

Jednak te same narzędzia, które ułatwiają zaangażowanie obywatelskie, stwarzają również poważne zagrożenia. Dezinformacja rozprzestrzenia się szybciej niż prawda. Mowa nienawiści, efekt kabiny pogłosowej i manipulacja algorytmiczna zagrażają merytorycznej debacie. Jednocześnie rosnąca **przepaść cyfrowa** (między tymi, którzy mają dostęp do narzędzi cyfrowych i potrafią z nich korzystać, a tymi, którzy nie mają takiej możliwości) zagraża demokratycznemu uczestnictwu wielu młodych Europejczyków.

Cyfrowe obywatelstwo to coś więcej niż tylko korzystanie z internetu.

Obejmuje ono zrozumienie swoich praw i obowiązków w świecie cyfrowym, umiejętność krytycznej oceny informacji, komunikowanie się z szacunkiem, ochronę prywatności oraz etyczne zaangażowanie w cyfrowe przestrzenie demokratyczne. Oznacza ono również zrozumienie, w jaki sposób świat cyfrowy kształtuje procesy demokratyczne poprzez e-głosowanie, kampanie cyfrowe i narzędzia technologii obywatelskiej.



Unia Europejska docenia znaczenie wyposażenia młodych ludzi w te kompetencje. Poprzez **plan działania na rzecz edukacji cyfrowej**, **kodeks postępowania w sprawie dezinformacji**, oraz **ustawę o usługach cyfrowych**, UE aktywnie działa na rzecz stworzenia bezpieczniejszego, bardziej przejrzystego i demokratycznego środowiska cyfrowego.

Zrozumienie pojęcia obywatelstwa cyfrowego ma kluczowe znaczenie dla młodych ludzi nie tylko dlatego, że są oni najbardziej aktywnymi użytkownikami technologii cyfrowych, ale także dlatego, że są przyszłymi liderami, wyborcami i decydentami. Jeśli demokracja ma przetrwać i prosperować w erze cyfrowej, potrzebuje świadomych, wykwalifikowanych i odpowiedzialnych obywateli cyfrowych.



Kluczowe pojęcia i definicje

- ◆ **Cyfrowe obywatelstwo:** Umiejętność efektywnego, etycznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych w celu uczestniczenia w życiu społecznym, w tym w życiu obywatelskim i demokratycznym.
- ◆ **Umiejętność korzystania z mediów:** Umiejętność uzyskiwania dostępu do mediów w różnych formach, ich analizowania, oceniania i tworzenia. Jest to kluczowe dla rozpoznawania dezinformacji i rozwijania krytycznego myślenia.
- ◆ **Dezinformacja a wprowadzanie w błąd:** Wprowadzanie w błąd to podawanie fałszywych lub niedokładnych informacji bez złych intencji; *dezinformacja* to celowe podawanie informacji wprowadzających w błąd, często w celu wywarcia wpływu na opinię publiczną lub podważenia zaufania do instytucji.
- ◆ **Zaangażowanie obywatelskie online:** Udział w procesach demokratycznych za pomocą środków cyfrowych, w tym petycji internetowych, aktywizmu w mediach społecznościowych, konsultacji elektronicznych i cyfrowych platform głosowania.



- ◆ **Prawa cyfrowe:** Podstawowe prawa mające zastosowanie w świecie cyfrowym, takie jak prywatność danych, wolność wypowiedzi w Internecie oraz ochrona przed nękaniami w sieci.



Przykłady z życia

- ◆ **Kampania #EUvsDisinfo** : Projekt ten, zainicjowany przez Europejską Służbę Działań Zewnętrznych, przeciwdziała dezinformacji prokremlowskiej poprzez analizę opartą na dowodach i podnoszenie świadomości.
- ◆ **Inicjatywa na rzecz lepszego internetu dla dzieci:** Zapewnia zasoby dla nauczycieli, dzieci i rodzin, aby mogli bezpiecznie poruszać się w przestrzeni cyfrowej i stać się świadomymi obywatelami cyfrowymi.
- ◆ Projekty w zakresie e-uczestnictwa: Projekty młodzieżowe, finansowane przez UE, takie jak **DIGY – Digital Youth Participation Made Easy** i **YOU(th)NET: YOUNG IN an European Think Tank – Empowering Young People Through Digital Democracy** wyposaża młodych ludzi w narzędzia umożliwiające wywieranie wpływu na kształtowanie polityki za pomocą środków cyfrowych.
- ◆ Kampanie wyborcze do Parlamentu Europejskiego: Wiele kampanii wykorzystuje obecnie media społecznościowe, transmisje debat na żywo oraz filmy edukacyjne dla wyborców skierowane do młodych odbiorców.
- ◆ Platformy weryfikujące fakty: UE wspiera platformy takie jak **EU Fact Check**, **EDMO** (Europejskie Obserwatorium Mediów Cyfrowych) oraz partnerstwa z podmiotami społeczeństwa obywatelskiego, promujące krytyczną analizę mediów.



Dane i statystyki

- ◆ **90% młodych Europejczyków** (w wieku 16–29 lat) korzysta z internetu codziennie, ale **tylko 48% z nich czuje się pewnie** w rozpoznawaniu dezinformacji (Eurobarometer, 2022 r.).



- ◆ W wyborach do Parlamentu Europejskiego w 2019 r. **61% młodych ludzi** (w wieku 18–24 lat) korzystało z internetu jako głównego źródła informacji politycznych (European Parliament Youth Survey).
- ◆ Według wskaźnika gospodarki cyfrowej i społeczeństwa cyfrowego (DESI) **około 44% Europejczyków nie posiada podstawowych umiejętności cyfrowych**, przy czym istnieją znaczne różnice między regionami.
- ◆ Kodeks postępowania UE w sprawie dezinformacji doprowadził do usunięcia milionów **wprowadzających w błąd reklam i postów**, jednak nowe zagrożenia, takie jak deepfake, budzą coraz większe obawy (European Commission Report, 2023 r.)



Wyzwania i kontrowersje

- ◆ **Przepaść cyfrowa:** Nie wszyscy młodzi ludzie mają równy dostęp do narzędzi cyfrowych lub edukacji, szczególnie na obszarach wiejskich lub w regionach znajdujących się w niekorzystnej sytuacji gospodarczej.
- ◆ **Algorytmiczne uprzedzenia i efekt kabiny pogłosowej:** Platformy internetowe często wzmacniają istniejące poglądy użytkowników, ograniczając ich kontakt z różnorodnymi opiniami i podważając demokratyczną dyskusję.
- ◆ **Kampanie dezinformacyjne:** Podmioty zagraniczne i krajowe nadal rozpowszechniają fałszywe informacje, aby manipulować opinią publiczną i destabilizować instytucje demokratyczne.
- ◆ **Prywatność a nadzór:** W walce z zagrożeniami internetowymi rządy i firmy często balansują na granicy między zapewnieniem bezpieczeństwa a naruszeniem prawa do prywatności.
- ◆ **Zdrowie psychiczne a toksyczne przestrzenie internetowe:** Nękanie, cyberprzemoc i mowa nienawiści w Internecie w nieproporcjonalny sposób dotyczą młodych ludzi, zwłaszcza kobiety i mniejszości, zniechęcając ich do uczestnictwa w życiu społecznym.

Wdrażane rozwiązania obejmują przepisy UE (ustawa o usługach cyfrowych), programy edukacyjne dotyczące umiejętności cyfrowych oraz silniejsze partnerstwa z platformami technologicznymi w zakresie moderacji treści i przejrzystości.



Zasoby i dodatkowe informacje

- ✦ European Commission. (2020). *Digital Education Action Plan 2021–2027*. https://education.ec.europa.eu/sites/default/files/document-library-docs/deap-communication-sept2020_en.pdf
- ✦ European Commission. (2025). *The 2022 Code of practice on disinformation*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/code-practice-disinformation>
- ✦ European Digital Media Observatory - EDMO. (brak daty). *About EDMO*. <https://edmo.eu/about-us/edmoeu/>
- ✦ European Commission. (brak daty). *EU Youth Portal – Digital skills*. https://youth.europa.eu/home_en
- ✦ Eurostat. (2023). *Digital economy and society statistics - households and individuals*. https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Digital_economy_and_society_statistics_-_households_and_individuals
- ✦ European Group on Ethics in Science and New Technologies, Directorate-General for Research and Innovation. (2023). *Opinion on democracy in the digital age*. Publications Office of the European Union. <https://op.europa.eu/en/web/eu-law-and-publications/publication-detail/-/publication/8b11a1bc-0f21-11ee-b12e-01aa75ed71a1>
- ✦ Council of Europe & European Commission. (2021). *Young people, social inclusion and digitalisation: Emerging knowledge for practice and policy*. Youth Partnership. <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/young-people-social-inclusion-and-digitalisation>



Filmy

- ✦ European Parliament Multimedia Centre. (2021). *The future of democracy in the digital age: Statement by Dragoș Tudorache (Renew, RO), AIDA Chair*. https://multimedia.europarl.europa.eu/en/video/the-future-of-democracy-in-the-digital-age-statement-by-dragos-tudorache-renew-ro-aida-chair_1204141
- ✦ European Commission. (2025). *European Year of Digital Citizenship Education 2025*. [Video]. <https://www.coe.int/en/web/education/european-year-of-digital-citizenship-education-2025>

Źródła dostępne na dzień 15 września 2025 r.



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kod projektu: KA220-YOU-000286883