

# Marianna Greta, Krzysztof Lewandowski

---

## Wspólnota Europejska wobec rozwoju gospodarki elektronicznej

---

Ekonomiczne Problemy Usług nr 87, 260-270

---

2012

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach  
dozwolonego użytku.

*MARIANNA GRETA*

Politechnika Łódzka

*KRZYSZTOF LEWANDOWSKI*

Uniwersytet Łódzki

## WSPÓLNOTA EUROPEJSKA WOBEC ROZWOJU GOSPODARKI ELEKTRONICZNEJ

### **Wprowadzenie**

Celem artykułu jest przedstawienie polityki Wspólnoty Europejskiej w stosunku do rozwoju gospodarki elektronicznej (e-gospodarki) i społeczeństwa informacyjnego oraz osiągniętych przez nią rezultatów. Problematyka ta stała się niezwykle istotna w latach dziewięćdziesiątych XX wieku, gdy gospodarka europejska zaczęła tracić konkurencyjność w stosunku do Stanów Zjednoczonych i krajów azjatyckich. Dlatego też pojawił się niezmiernie ambitny plan uczynienia z Europy najbardziej konkurencyjnej gospodarki na świecie, którego ważnym elementem była gospodarka oparta na wiedzy i nowoczesnych technologiach. Artykuł składa się z trzech części. Pierwsza część pokazuje znaczenie, jakie technologie elektroniczne i komunikacyjne mają we współczesnej gospodarce, druga – najobszerniejsza – ewolucję wspólnotowej polityki w zakresie rozwoju gospodarki elektronicznej, trzecia zaś dane empiryczne, które przedstawiają osiągnięte przez państwa europejskie rezultaty.

### **1. Rola technologii ICT w rozwoju gospodarki**

E-gospodarka jest określeniem opisującym wykorzystanie technologii ICT (*Information and Communication Technologies*) w procesach gospodarki rynkowej obejmujących produkcję, sprzedaż i dystrybucję. Technologie informacyjne odgry-

wają coraz większą rolę w analizie wzrostu gospodarczego i rozwoju. Jednakże ich zmiany mogą również stać się źródłem wykluczenia w różnych obszarach gospodarki<sup>1</sup>.

Technologie informacyjne oparte są na technicznych więziach pomiędzy zmiennym środowiskiem biznesowym i społeczeństwem, które jest w coraz większym stopniu zmuszone do adaptowania się do zmian rynkowych. Ponieważ obecnie wymaga się coraz szybszej adaptacji przedsiębiorstw do zmian rynkowych, to również i społeczeństwo musi zwiększyć swoją elastyczność. To może podzielić społeczeństwo europejskie na mniejsze grupy ze stale powiększającymi się różnicami. Technologie informatyczne powiększają jeszcze heterogeniczny charakter rynku pracy – z jednej strony praca na odległość i praca czasowa mogą ułatwić adaptację do zmieniających się warunków rynkowych, ale z drugiej – mogą zwiększyć segmentację społeczną.

Rozkwit e-gospodarki związany jest ściśle ze zjawiskiem globalizacji oraz pomysłem wykorzystania do jej celów Internetu. Globalizacja dotknęła przede wszystkim elektronicznego handlu, usług i produkcji opartej na zaawansowanych technologiach. Systemy informatyczne, dzięki którym te przemiany były możliwe, można już dziś uznać za systemy strategiczne i przełomowe w osiąganiu przyszłych sukcesów gospodarczych. Gospodarka elektroniczna nieuchronnie wyeliminuje gospodarkę posługującą się papierowymi dokumentami. Jest to spowodowane względami ekonomicznymi, a od tych w zdrowej gospodarce rynkowej nie ma odwrotu<sup>2</sup>.

Gospodarka elektroniczna przenika również do tradycyjnych sektorów. Ostatecznie gospodarka tradycyjna i gospodarka elektroniczna będą musiały się zintegrować. Jest to wynikiem oddziaływania dwóch procesów. Pierwszy jest związany z bardzo szybkim rozwojem Internetu. Odpowiada on na zapotrzebowanie podmiotów gospodarczych w gospodarce światowej, tym samym pogłębiając jeszcze globalizację. Drugi proces jest związany z rosnącym znaczeniem informacji – w obecnych czasach wiedza stała się najważniejszym czynnikiem produkcji.

W przeszłości gospodarka była bardziej statyczna, zmiany zaś zachodziły w niej bardzo powoli. Przejście do gospodarki elektronicznej wymaga radykalnej zmiany nastawienia i stawia wyzwania ludzkim przyzwyczajeniom. Otwiera tym samym nową erę intensywnego myślenia kreatywnego, w którym jedna idea rywalizuje z inną. Przedsiębiorczość na każdym poziomie staje się kręgosłupem biznesu<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> F. Lera-López, M. Bilón-Curras, *Shortfalls and inequalities in the development of E-economy in the EU-15*, „Communications and Strategies” 2005, No. 60, s. 183.

<sup>2</sup> A. Wawszczyk, *E-gospodarka. Poradnik przedsiębiorcy*, PARP, Warszawa 2003, s. 10.

<sup>3</sup> E. Filos, *Perspectives for Work and Business in the e-Economy, The Contribution of the European R&D Programme IST*, „International Internet and Enterprise Management” 2003, Vol. 1, No. 1.

Wzrost produktywności jest zasadniczym czynnikiem, który zwiększa standard życia. Jednak w krótkim okresie zwiększone inwestycje w technologie ICT mogą mieć negatywne konsekwencje dla pracowników, którzy nie posiadają kwalifikacji związanych z wykorzystaniem tych technologii. Z drugiej strony popyt na pracowników z branży ICT stale się zwiększa i dzięki temu rekompensuje utratę zatrudnienia pracowników z niskimi kwalifikacjami<sup>4</sup>.

Konkurencyjność Europy nie zależy obecnie od masowej produkcji, lecz od elastycznej specjalizacji. Technologie informacyjne i komunikacyjne mogą znacznie tę elastyczność zwiększyć. Ułatwiają one przedsiębiorstwu stworzenie optymalnej sieci dostawców, producentów i klientów oraz współpracę technologiczną. Wspólnota Europejska jest świadoma tych wyzwań i dlatego rozwój e-gospodarki uczyniła jednym z najważniejszych celów.

## 2. E-gospodarka w polityce europejskiej

Pierwsze działania na rzecz budowy społeczeństwa informatycznego w Europie datują się na rok 1978, kiedy to Komisja Europejska rozpoczęła pięcioletni program eksperymentalny FAST 1 (*Forecasting and Assessment in the Field of Science and Technology*). Program ten miał na celu wyznaczenie podstawowych założeń, priorytetów oraz celów długoterminowej wspólnotowej polityki badań i rozwoju. Program ten podzielony był na trzy grupy tematyczne: praca i zatrudnienie, biospołeczeństwo oraz społeczeństwo informacyjne. Wśród wniosków i konkluzji, które powstały w trakcie realizacji tego programu, znalazło się następujące stwierdzenie: „rozwój społeczeństwa informacyjnego, przyczyniając się do wzmocnienia przyszłej politycznej, społecznej oraz ekonomicznej kondycji i roli Europy Zachodniej, musi przebiegać w dwóch, ściśle związanych czy też wręcz przenikających się wymiarach, technologiczno-przemysłowym oraz społecznym<sup>5</sup>”.

Na szczeblu wspólnotowym pierwsza inicjatywa dotycząca budowy społeczeństwa informatycznego została przedstawiona na szczycie Rady Europejskiej w Helsinkach w grudniu 1999 roku pod nazwą eEurope. Był to dokument ramowy, który wyznaczał takie cele: umożliwienie każdemu obywatelowi UE współuczestniczenia w tworzeniu gospodarki opartej na wiedzy oraz korzystania z jego osiągnięć w zakresie większego wzrostu, większej ilości miejsc pracy i lepszego dostępu do nowych usług „ery informacji” dla wszystkich obywateli. Cele te miały być

---

<sup>4</sup> Commission of the European Communities, *The Impact of the E – Economy on European Enterprises; Economic Analysis and Policy Implications*, Brussels, 29.11.2001, s. 5–6.

<sup>5</sup> J. Ashworth, *Evaluation du programme communautaire en matière de prévision et d'évaluation dans le domaine de la science et la technologie FAST (1978–83)*, Commission de Communautés Européennes, Bruxelles 1983.

realizowane w okresie lat 2000–2005. Proponowane projekty dotyczyły m.in. edukacji informatycznej, ochrony zdrowia oraz handlu elektronicznego.

W Agendzie lizbońskiej z marca 2000 roku jednym z filarów strategii był rozwój społeczeństwa informacyjnego, który powinien pomóc w przekształceniu gospodarki w gospodarkę opartą na wiedzy i stworzyć miejsca pracy w sektorach o znacznym potencjale wzrostu. Na szczycie lizbońskim szefowie państw i rządów zobowiązali się podjąć działania, które przyczynią się do rozwoju gospodarki elektronicznej. Podczas szczytu lizbońskiego został przedstawiony również pierwszy raport z postępów inicjatywy eEurope, a w czerwcu 2000 roku został przyjęty przez Radę UE *eEurope Action Plan*, w którym zostały wyznaczone konkretne środki, jakie państwa członkowskie podejmą, aby osiągnąć cele strategii lizbońskiej<sup>6</sup>. W efekcie działania skoncentrować miały się na trzech grupach celów:

- tańszy, szybszy i bezpieczniejszy Internet,
- inwestowanie w ludzi i ich zdolności,
- stymulowanie wykorzystania Internetu (e-rząd, e-zdrowie, e-handel, inteligentne systemy transportu).

Te trzy cele miały być realizowane za pomocą trzech głównych metod:

- przyspieszenie tworzenia odpowiednich przepisów prawnych,
- wspieranie nowej infrastruktury i usług w Europie,
- zastosowanie otwartej metody koordynacji i benchmarkingu.

Po osiągnięciu pomyślnych rezultatów inicjatywy eEurope w 2002 roku Rada Europejska UE zdecydowała o rozpoczęciu drugiej fazy programu pod nazwą eEurope 2005, w którym skoncentrowano się na wykorzystaniu technologii szerokopasmowych, na bazie których świadczy się usługi *online* dla sektora publicznego i prywatnego. Główny cel został sformułowany w następujący sposób, „Do roku 2005 Europa powinna dysponować nowoczesnymi usługami publicznymi *online* (e-rząd, e-nauka i e-zdrowie) i dynamicznym środowiskiem dla e-biznesu, a po to, żeby te plany mogły być urzeczywistnione powszechną dostępnością do Internetu szerokopasmowego nabywanego po konkurencyjnych cenach oraz bezpieczną infrastrukturą informatyczną”.

Inicjatywa eEurope stała się kluczowym elementem polityki UE w zakresie społeczeństwa informacyjnego i miała być ściśle powiązana z dwoma pozostałymi filarami tej polityki, legislacją i badaniami. Właściwe przepisy prawne i odpowiednie regulacje odgrywają niezbędną rolę w zakresie zapewnienia dynamicznych i konkurencyjnych rynków. Konkurencja stanowi bodziec dla nowatorstwa i inwestycji, jak również zwiększa możliwości konsumenta w zakresie dokonywania wyboru. Badania są kluczem dla przyszłej innowacji i konkurencyjności.

---

<sup>6</sup> Council of the European Union, *eEurope 2002. An Information Society for All*. Action Plan prepared by the Council and the European Commission for the Feira European Council, 19-20.06.2000, [http://ec.europa.eu/information\\_society/eeurope/2002/action\\_plan/pdf/actionplan\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/information_society/eeurope/2002/action_plan/pdf/actionplan_en.pdf)

Co prawda za większą część działań w zakresie budowy gospodarki cyfrowej odpowiadają państwa członkowskie, ale Komisja Europejska była w dalszym ciągu zobligowana do:

- utrzymania rozwoju i rozpowszechniania idei społeczeństwa informacyjnego jako priorytetowego punktu programu politycznego;
- gwarantowania, że zidentyfikowane na szczeblu unijnym działania są realizowane punktualnie i skutecznie;
- zachęcania państw członkowskich do osiągnięcia założonych celów poprzez systematyczny monitoring ich realizacji oraz organizacji skutecznej wymiany informacji o wzorcowych metodach postępowania;
- zachęcania państw członkowskich do współpracy i wymiany informacji o wzorcowych metodach postępowania i do angażowania w te działania wszystkich zainteresowanych stron.

W kwietniu 2006 roku pojawiła się nowa strategia: i2010 Europejskie Społeczeństwo Informacyjne, której celem było wykorzystanie szans dla wzrostu gospodarczego i zatrudnienia w Europie poprzez promowanie otwartej i konkurencyjnej gospodarki cyfrowej<sup>7</sup>. Była to obszerna strategia dla sektora technologii informacyjnych i komunikacyjnych i sektora mediów. Zaproponowała ona trzy priorytety dla europejskiego społeczeństwa informacyjnego:

- ukończenie Jednolitej Europejskiej Przestrzeni Informacyjnej, która promuje otwarty, konkurencyjny i zasobny w treści rynek wewnętrzny dla komunikacji elektronicznej i mediów;
- wzmocnienie badań nad innowacjami i inwestycjami w technologii IC w celu promowania wzrostu i zatrudnienia poprzez wykorzystanie na szerszą skalę technologii IC;
- osiągnięcie Europejskiego Społeczeństwa Informacyjnego otwartego na włączenie społeczne, którego priorytetami są lepsze usługi publiczne i jakość życia.

W osiągnięciu priorytetów strategii i2010 centralną rolę miał odegrać *benchmarking*. Polegał on na ustalaniu, w każdym przypadku, zestawu wskaźników, które miały mierzyć różne aspekty zamierzonych celów. W tym celu Komisja Europejska zdecydowała o publikowaniu corocznych raportów na temat postępu w realizacji Europejskiego Społeczeństwa Informacyjnego.

W marcu 2010 roku Komisja Europejska przedstawiła strategię Europa 2020, w której znalazł się projekt przewodni *Europejska agenda cyfrowa*<sup>8</sup>. Celem projektu jest osiągnięcie trwałych korzyści ekonomicznych i społecznych z jednolitego

---

<sup>7</sup> High Level Group, *i2010 Benchmarking Framework*, Brussels, April 2006, [http://ec.europa.eu/information\\_society/eeurope/i2010/benchmarking/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/information_society/eeurope/i2010/benchmarking/index_en.htm)

<sup>8</sup> Komisja Europejska, *Europa 2020, Strategia na rzecz inteligentnego i zrównoważonego rozwoju sprzyjającego włączeniu społecznemu*, Komisja Europejska, Kom 2010 (2020), Bruksela 3.03.2010.

rynku cyfrowego płynących z bardzo szybkiego Internetu i aplikacji interoperacyjnych. W praktyce oznacza to szerokopasmowy dostęp do Internetu dla wszystkich do roku 2013, dostęp do łączy o dużo większej prędkości transmisji danych (30 Mb/s i więcej) dla wszystkich do roku 2020 oraz dostęp do łączy o prędkości powyżej 100 Mb/s dla co najmniej 50% europejskich gospodarstw domowych.

Na poziomie UE Komisja podejmuje się:

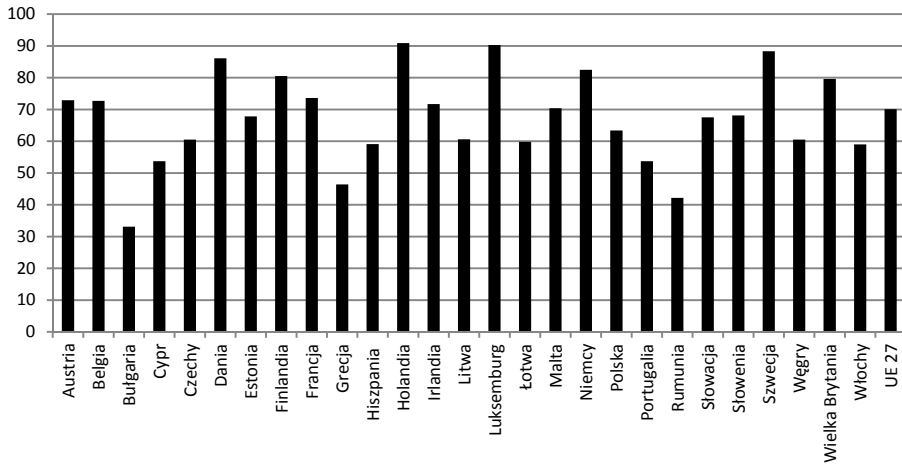
- opracować stabilne ramy prawne pobudzające inwestycje w otwartą i konkurencyjną infrastrukturę szybkiego Internetu i usługi powiązane;
- opracować skuteczną politykę widma radiowego;
- ułatwić wykorzystanie funduszy strukturalnych UE na potrzeby realizacji tego projektu;
- stworzyć faktyczny jednolity rynek treści i usług *online*;
- zreformować fundusze badawcze i innowacyjne oraz zwiększyć wsparcie w obszarze technologii ICT, aby uwypuklić silne strony Europy w zakresie technologii w najważniejszych strategicznych sektorach i stworzyć warunki umożliwiające szybko rozwijającym się MŚP pociągnięcie za sobą rynków wschodzących i pobudzenie innowacji w obszarze technologii informacyjno-komunikacyjnych we wszystkich sektorach;
- propagować powszechny dostęp do Internetu i korzystanie z niego przez wszystkich obywateli europejskich, szczególnie poprzez działania na rzecz podnoszenia umiejętności informatycznych i dostępu do sieci.

Na poziomie krajowym państwa członkowskie będą musiały:

- sporządzić strategie operacyjne dotyczące szybkiego Internetu i kierować środki publiczne, szczególnie fundusze strukturalne, na obszary nie w pełni obsługiwane przez inwestorów prywatnych;
- stworzyć ramy prawne służące do koordynacji działań publicznych, aby obniżyć koszty procesu upowszechniania Internetu;
- propagować stosowanie nowoczesnych usług *online* (takich jak e-administracja, e-zdrowie, inteligentny dom, umiejętności informatyczne, bezpieczeństwo) i korzystanie z nich.

### 3. Realizacja gospodarki elektronicznej w krajach Unii Europejskiej

Europejskie statystyki śledzą wykorzystanie technologii informacyjnych i komunikacyjnych (ICT), które stanowią istotne źródło zmian społeczeństwa i biznesu. Obecnie Unia Europejska dysponuje około 60 wskaźnikami, które odnoszą się do gospodarki elektronicznej. Dla uproszczenia analizy autorzy dokonali wyboru czterech wskaźników, które opisują stan zaawansowania budowy e-gospodarki w Europie.



Rys. 1. Odsetek gospodarstw domowych mających dostęp do Internetu – koniec 2010 r.

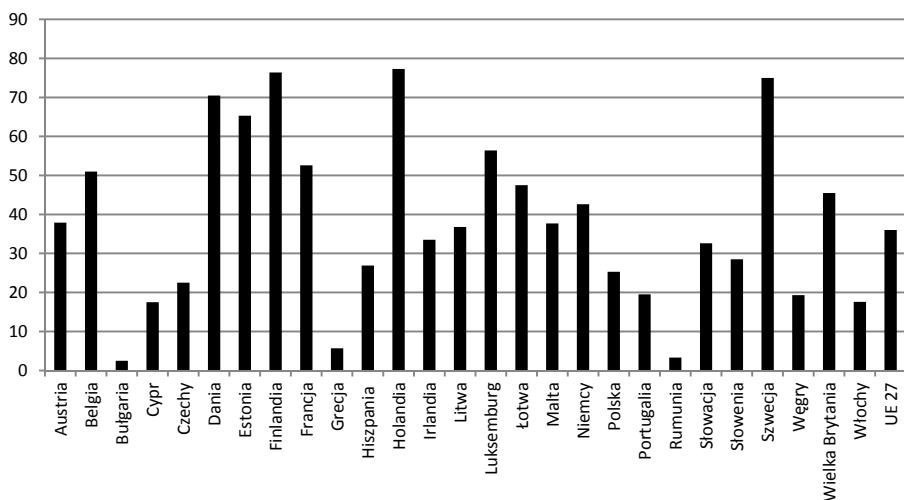
Źródło: Eurostat, *Community Survey on ICT Usage in Households and by Individuals 2010*.

Z rysunku wynika, iż odsetek gospodarstw domowych korzystających z Internetu jest w Unii Europejskiej wysoki i wynosi 70,1%. Analizując ten wskaźnik dla poszczególnych państw, można zauważyć, że jest nadal spora różnica w dostępności Internetu pomiędzy nowymi i starymi krajami członkowskimi. Podczas gdy w krajach takich, jak: Niemcy, Dania, Holandia, Szwecja czy Luksemburg odsetek ten przekracza 80% (w Holandii nawet 90,9%), to w Rumunii z dostępu do Internetu korzysta 42,2% gospodarstw domowych, w Bułgarii zaś zaledwie 33,1%. Wyniki osiągnięte przez Polskę nie są zadowalające (63,4%) – kraj nasz znajduje się nieco poniżej średniej wspólnotowej.

Kolejnym wskaźnikiem, który obrazuje rozwój społeczeństwa informacyjnego, jest odsetek mieszkańców korzystający z bankowości elektronicznej.

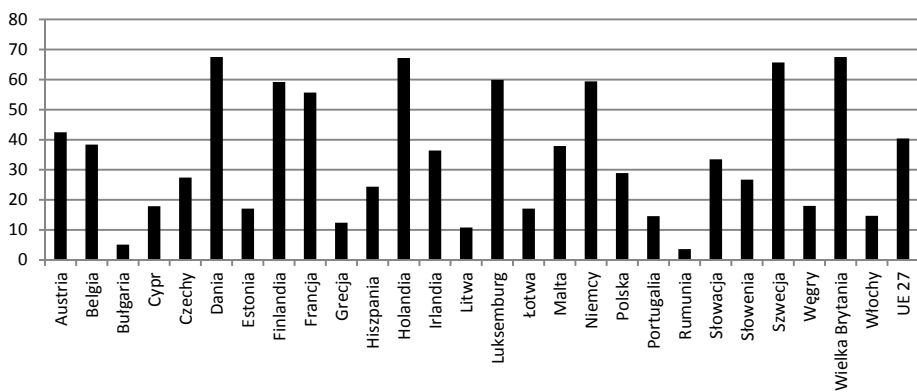
W roku 2010 tylko 36% mieszkańców Unii Europejskiej korzystało z bankowości elektronicznej. Wśród krajów Unii Europejskiej zróżnicowanie pod tym względem jest jednak bardzo duże. W Holandii korzystało z tej formy bankowości aż 77,3% mieszkańców w przedziale wiekowym 16–74 lata. Bardzo wysoki odsetek zanotowano także w państwach skandynawskich: Finlandii (76,4%), Szwecji (75%) i Danii (70,5%). Na drugim biegunie znajdują się takie kraje, jak; Bułgaria (2,5%) i Rumunia (3,4%), w których bankowość elektroniczna odgrywa nadal rolę marginalną. Nieco lepiej sytuacja ta wygląda w naszym kraju (25,3%), ale wynik ten plasuje nas poniżej średniej unijnej.





Rys. 2. Odsetek mieszkańców w wieku 16–74 lat korzystających z usług bankowości elektronicznej – 2010 r.

Źródło: Eurostat, *Community Survey...*



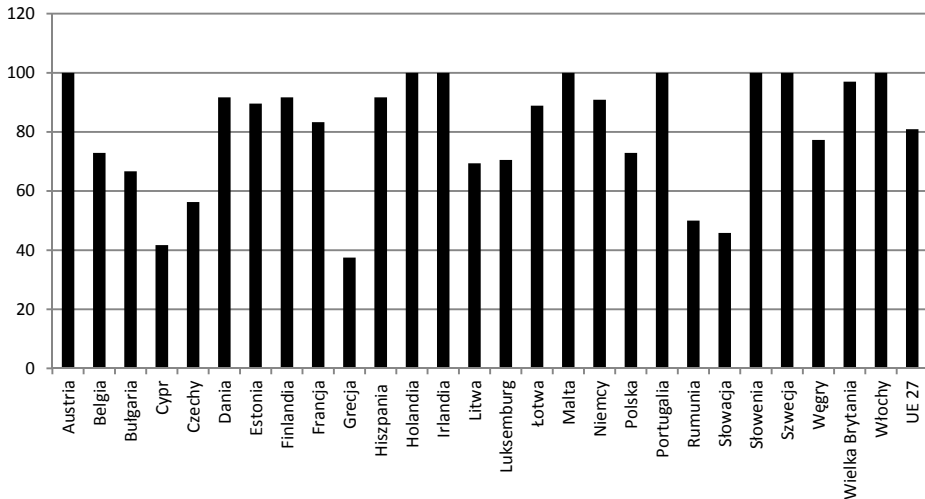
Rys. 3. Odsetek populacji w wieku 16-74 lat dokonujących zakupów dóbr i usług drogą elektroniczną – 2010 r.

Źródło: Eurostat, *Community Survey...*

W 2010 roku 40,4% dorosłych mieszkańców Unii Europejskich dokonywało zakupów za pośrednictwem sieci internetowej. Również w tym względzie zróżni-

cowanie wśród krajów Unii Europejskiej jest bardzo duże. Z internetowych zakupów dla celów prywatnych relatywnie najczęściej korzystali Duńczycy oraz Brytyjczycy (67,5% w przedziale wiekowym 16–74 lata). Ta forma zakupów była również popularna w takich krajach, jak: Niemcy, Holandia, Francja, Szwecja, Finlandia i Luksemburg. Dużo rzadziej z usług korzystali mieszkańcy nowych krajów członkowskich (Rumunia 3,6%, Bułgaria 5,1%), ale również kraje południa kontynentu, takie jak Grecja 12,4% i Włochy 14,7%. W Polsce niespełna co trzeci obywatel (28,9%) korzystał z tej formy zakupów, co plasuje nas znów poniżej średniej wspólnotowej.

Ostatni wybrany do analizy wskaźnik prezentuje usługi określane mianem e-rządu. Badania agendy cyfrowej skoncentrowane były na koszyku złożonym z 12 usług publicznych, dla których cała procedura mogła być przygotowana w trybie *online*. Obejmowały one: poszukiwanie pracy, świadczenia z zakresu ubezpieczeń społecznych, rozliczanie podatku dochodowego, pozwolenie na budowę, rejestrowanie samochodu, zgłoszenie na policję, dokumenty tożsamości, korzystanie z biblioteki publicznej, zaświadczenia, zapisy na studia wyższe, zgłoszenie zmiany miejsca zamieszkania oraz usługi związane ze zdrowiem.



Rys. 4. Odsetek usług publicznych, które mogą być świadczone przez Internet

Źródło: E-Government Benchmark Survey 2010 – SMART 2010/ 0040  
<http://www.epractice.eu/en/library/5283331>

Z danych dostarczonych przez Eurostat wynika, iż rządy państw członkowskich przygotowały podstawowe usługi w trybie *online*. W skali całej UE koszyk usług publicznych jest dostępny w 80,9%. W ośmiu krajach (Austria, Irlandia, Ho-

landia, Malta, Portugalia, Szwecja, Słowenia, Włochy) w wersji *online* dostępnych jest wszystkich 12 usług. Jednakże są kraje, w których postęp w tej dziedzinie nie jest wystarczająco duży. Należą do nich Grecja (37,5%) i Cypr (41,7%). Również Polska (72,9%) ma w tej kwestii wiele do nadrobienia.

## Podsumowanie

Programy Unii Europejskiej odgrywają istotną rolę we wspieraniu nowoczesnych technologii informatycznych i komunikacyjnych, które kształtują społeczeństwo informacyjne i gospodarkę elektroniczną. Poza sukcesami dotyczącymi upowszechniania tych technologii podjęto wysiłek w celu standaryzacji i budowania konsensusu pomiędzy sferą badawczą, przedsiębiorstwami i społeczeństwem. Dane empiryczne pokazują, iż w niektórych państwach budowanie społeczeństwa informacyjnego jest mocno zaawansowane. Jednakże w wielu krajach, przede wszystkim w nowych krajach członkowskich, w tym także w Polsce, pozostaje jeszcze wiele do nadrobienia. Szybkie osiągnięcie zamierzonych celów zostało w ostatnich latach również opóźnione wskutek wciąż utrzymującego się kryzysu finansowego.

## Literatura

1. Ashworth J., *Evaluation du programme communautaire en matière de prévision et d'évaluation dans le domaine de la science et la technologie FAST (1978–83)*, Commission de Communautés Européennes, Bruxelles 1983.
2. Commission of the European Communities, *The Impact of the E – Economy on European Enterprises; Economic Analysis and Policy Implications*, Brussels, 29.11.2001.
3. Council of the European Union, *eEurope 2002. An Information Society for All*. Action Plan prepared by the Council and the European Commission for the Feira European Council, 19–20.06.2000. [http://ec.europa.eu/information\\_society/eeurope/2002/action\\_plan/pdf/actionplan\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/information_society/eeurope/2002/action_plan/pdf/actionplan_en.pdf)
4. Eurostat, *Community Survey on ICT Usage in Households and by Individuals*, 2010
5. Filos E., *Perspectives for Work and Business in the e-Economy, The Contribution of the European R&D Programme IST*, „International Internet and Enterprise Management” 2003, Vol. 1, No. 1.
6. High Level Group, *i2010 Benchmarking Framework*, Brussels, April 2006. [http://ec.europa.eu/information\\_society/eeurope/i2010/benchmarking/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/information_society/eeurope/i2010/benchmarking/index_en.htm)

7. Komisja Europejska, *Europa 2020, Strategia na rzecz inteligentnego i zrównoważonego rozwoju sprzyjającego włączeniu społecznemu*, Komisja Europejska, Kom 2010 (2020), Bruksela 3.03.2010.
8. Lera-López F., Bilón-Curras M., *Shortfalls and inequalities in the development of E-economy in the EU-15*, „Communications and Strategies” 2005, No. 60.
9. Wawszczyk A., *E-gospodarka. Poradnik przedsiębiorcy*, PARP, Warszawa 2003.

## **EUROPEAN COMMUNITY IN FACE OF THE DEVELOPMENT OF THE E-ECONOMY**

### **Summary**

This paper presents the evolution of the EU-policy in the field of electronic economy (e-economy) and its achievements. This policy became very important in the 90ties when Western Europe began to lose its competitiveness against the United States and East Asian countries. That is why a very bold idea occurred, to make Europe the most competitive and knowledge-based economy in the world. One of the key elements of that strategy was the development of an information society. The progress of various member states in implementation of the Internet and Communication Technologies (ICT) is very differentiated. While some countries (the Netherlands, Scandinavian states, Great Britain) show a good performance, some new member states (Bulgaria, Romania) have a substantial backwardness.

*Translated by Marianna Greta, Krzysztof Lewandowski*