

Michał Jacuński

ORCID 0000-0002-6492-4945

Uniwersytet Wrocławski

Instytut Politologii

Proces digitalizacji partii politycznych — w kierunku interdyscyplinarności badań

<https://doi.org/10.19195/1643-0328.31.7>

Słowa kluczowe: partie polityczne, digitalizacja, organizacja partyjna, komunikowanie cyfrowe, technopolityka

Wprowadzenie

Powszechnie przyjmuje się, że we współczesnych demokracjach rywalizacyjnych technologia cyfrowa jest coraz ważniejszym elementem działalności politycznej, zwłaszcza w okresach kampanii. Cyfryzacja i rozwój technologiczny wpływają zarówno na politykę, rozumianą jako *politics*, jak i na obszary polityk sektorowych. Ponadto dominuje pogląd, że technologie informacyjne i komunikacyjne (dalej: ICT) zmieniły zaangażowanie ludzi w politykę. Mechanizmy uczestnictwa oparte na rozwiązaniach cyfrowych przyczyniają się do stopniowych zmian konwencjonalnych sposobów zaangażowania politycznego w kierunku działań coraz częściej inicjowanych przez obywateli i zorientowanych na politykę. Znaczenie konwencjonalnych form partycypacji politycznej, w tym uczestnictwa w partiach politycznych, zaczęło spadać¹. ICT są obecnie postrzegane jako jedna z głównych przyczyn podejmowania nowych form kolektywnego działania w polityce, ale w niektórych przypadkach, paradoksalnie, okazują się znacznie bardziej zindywidualizowane i prawdopodobnie mniej powiązane z głównym nurtem polityki partyjnej, o czym świadczy choćby analiza internetowych platform uczestnictwa². W. Lance Bennet i Alexandra Segerberg określili tę transformację jako przejście od logiki zbiorowego działania (ang.

¹ R.J. Dalton, *Citizen Politics. Public opinion and political parties in advanced industrial democracies*, 6th edition, Thousand Oaks 2014, s. 7, s. 268–269.

² M. Deseriis, *Digital movement parties: a comparative analysis of the technopolitical cultures and the participation platforms of the Movimento 5 Stelle and the Piratenpartei*, „Information, Communication & Society” 23, 2020, nr 12, s. 1784.

collective action) do logiki połączonego działania³ (ang. *connective action*), opartej bardziej na wzorcach samoorganizujących się niż na zorganizowanych sieciach w środowisku hybrydowym⁴. Ponieważ ICT wpływają na sposób, w jaki ludzie angażują się w działania polityczne, nie jest niespodzianką, że partie i organizacje polityczne próbują dostosować się do nowego środowiska cyfrowego. Dzieje się to w kontekście oddalania się organizacji partyjnej od społeczeństwa i w wielu przypadkach równoczesnej rosnącej roli partii jako części aparatu państwa. Główną konsekwencją tej zmiany jest erozja legitymizacji partii w oczach obywateli, przyczyniająca się do sięgania po coraz więcej zasobów państwowych⁵.

W dotychczas prowadzonych badaniach analizowano wysiłki partii w celu rozwiązania kryzysu legitymizacji poprzez między innymi reformy metod selekcji kandydatów i przywódców lub promowanie na nowo przemyślanych form kształtowania polityki⁶. Inne badania wskazują, że innowacyjne rozwiązania cyfrowe są postrzegane przez partie polityczne jako umożliwiające podjęcie interakcji z obywatelami, które byłyby oparte na nowych rodzajach przynależności cyfrowej⁷ oraz nowych kanałach komunikacji⁸.

W badaniach analizowano ponadto, czy cyfrowa partycypacja polityczna i rywalizacja partyjna powiązane są z szerszymi zmianami w funkcjonowaniu demokracji przedstawicielskiej⁹. Wydawać by się mogło, że uczestnictwo w życiu politycznym poprzez nowo powstające struktury w sieci internetowej sprzyjało odrodzeniu pluralizmu politycznego. Wczesne prace Wainera Lusolego i Stephena Warda¹⁰ wykazały, że nowe technologie medialne wykazują niewielki potencjał w zakresie poszerzania członkostwa w partiach i pomagania partiom w dotarciu do nowych grup. Tak zwani cyberpesymiści zauważyli, że cyfryzacja partii napędza i wzmacnia istniejące wcześniej trendy, takie jak wykluczenie zapośredniczenia (ang. *disintermediation*), postępująca personalizacja przywództwa i centralizacja działań partii¹¹. Równocześnie cyberoptymiści wskazywali, w jaki sposób technologie cyfrowe pomagają spłaszczyć hierarchie partyjne, ożywiają

³ Zjawisko *connective action* wyjaśniają szerzej W.L. Bennett i A. Segerberg, *The Logic of Connective Action: Digital Media and the Personalization of Contentious Politics*, New York 2013.

⁴ O środowisku tym pisze m.in.: A. Chadwick, *Recent Shifts in the Relationship between the Internet and Democratic Engagement in Britain and the United States: Granularity, Informational Exuberance, and Political Learning*, [w:] *Digital Media and Political Engagement Worldwide*, red. E. Anduiza, M.J. Jensen, L. Yorba, New York 2012.

⁵ P. Ignazi, *Power and the (il)legitimacy of political parties: An unavoidable paradox of contemporary democracy?*, „Party Politics” 20, 2014, nr 2, s. 160–169.

⁶ D. Vittori, *Membership and members' participation in new digital parties: Bring back the people?*, „Comparative European Politics” 18, 2020, nr 4, s. 609–629.

⁷ F. Raniolo, V. Tarditi, D. Vittori, *Political parties and new ICTs. Between tradition and innovation*, [w:] *Digital parties. The challenges of online organisation and participation*, red. O. Barberà et al., Cham 2021.

⁸ S.E. Scarrow, *Beyond party members: changing approaches to partisan mobilization*, Oxford 2014; R.K. Gibson, F. Greffet, M. Cantijoch, *Friend or Foe? Digital Technologies and the Changing Nature of Party Membership*, „Political Communication” 34, 2017, nr 1, s. 89–111.

⁹ Zob. D. Held, *Models of Democracy*, Cambridge 2006.

¹⁰ W. Lusoli, S. Ward, *Digital rank-and-file: party activists' perceptions and use of the internet*, „The British Journal of Politics & International Relations” 6, 2004, nr 4, s. 453–470.

¹¹ Por. G. Rahat, O. Kenig, *From party politics to personalized politics? Party change and political personalization in democracies*, Oxford 2018; P. Gerbaudo, *The Digital Party: Political Organisation and Online Democracy*, London 2019.

zaangażowanie i partycypację polityczną członków i współpracowników partii, a ostatecznie wzmacniają demokrację wewnątrzpartyjną¹².

W ramach badań nad wpływem cyfryzacji zaproponowano kilka nowych modeli partii, które to modele wyjaśniają genezę i sposoby migracji części partii politycznych do internetu. Zalicza się do nich cyberpartię¹³, partię e-demokracji¹⁴, partię platformową i partię sieciową¹⁵ czy partię cyfrową¹⁶. Bennett i inni swój model nazwali „partią połączoną”¹⁷ ze względu na intensywne wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych, możliwość partycypacji i zaangażowanie zwolenników poprzez sieć oraz wykorzystanie różnych działań łączących partie z obywatelami. Poprzez propagowanie korzystania z rozwiązań cyfrowych i bezpośredni udział członków w procesach decyzyjnych partii komunikacja partii staje się według ustaleń Paola Gerbauda wysoce spersonalizowana i plebiscytarna¹⁸. Platformy i rozwiązania cyfrowe zwiększają udział w rozwiązywaniu i przeprowadzaniu konkretnych spraw i kwestii, zamiast wzmacniać ogólne zaangażowanie polityczne¹⁹. Tak więc pozornie demokratyczne partie cyfrowe mają tendencję do wzmacniania przywództwa i dopuszczania jedynie słabszych form partycypacji, które Cecilia Biancalana i Davide Vittori określili jako pseudopartycypację²⁰. Reasumując: istniejąca literatura pokazuje, że cyfryzacja instrumentów partycypacyjnych partii politycznych ma mieszany wpływ na rzeczywistą i ogólną partycypację polityczną, zarówno dla członków, jak i obywateli.

Innym, poza partycypacją, badanym dotychczas aspektem wpływu technologii cyfrowych na partie polityczne jest ich zmiana organizacyjna. Podejście to wywodzi się z badań nad hybrydyzacją organizacyjną²¹, które kładą nacisk na przejście między funkcjonowaniem organizacji w sferze tradycyjnej (offline) do sfery sieciowej (online). Zakres badań nad hybrydyzacją zdecydowanie wskazuje na możliwości współpracy inter-

¹² O.P. Boyd, *Differences in eDemocracy parties' eParticipation systems*, „Information Polity” 13, 2008, nr 3–4, s. 167–188; W.L. Bennett, A. Segerberg, C.B. Knüpfer, *The democratic interface: technology, political organization, and diverging patterns of electoral representation*, „Information Communication and Society” 21, 2018, nr 11, s. 1655–1680.

¹³ H. Margetts, *The cyber party*, paper to workshop ‘The causes and consequences of organisational innovation in European political parties’ at the European Consortium of Political Research (ECPR), Joint Sessions of Workshops, Grenoble, April 6–11, 2001, <http://www.ucl.ac.uk/spp> (dostęp: 11.01.2022).

¹⁴ O.P. Boyd, *Differences in eDemocracy...*

¹⁵ M. Deseriis, *Digital movement parties...*; *idem*, *Two variants of the digital party: The platform party and the networked party*, „Partecipazione e Conflitto” 13, 2020, nr 1, s. 896–917. Autor ten postrzega partię platformową i partię sieciową jako warianty partii cyfrowej.

¹⁶ P. Gerbaudo, *The Digital Party...*

¹⁷ W.L. Bennett, A. Segerberg, C.B. Knüpfer, *The democratic interface...*

¹⁸ P. Gerbaudo, *The Digital Party...*, s. 7

¹⁹ M. Deseriis, D. Vittori, *Platform Politics in Europe | The Impact of Online Participation Platforms on the Internal Democracy of Two Southern European Parties: Podemos and the Five Star Movement*, „International Journal of Communication” 13, 2019, s. 19.

²⁰ C. Biancalana, D. Vittori, *Cyber-Parties' Membership Between Empowerment and Pseudo-participation: The Cases of Podemos and the Five Star Movement*, [w:] *Digital parties. The challenges of online organisation and participation...*, s. 109.

²¹ Zob. m.in. A. Chadwick, *Digital network repertoires and organizational hybridity*, „Political Communication” 24, 2007, nr 3, s. 283–301.

dyscyplinarnej²². Technologie cyfrowe wywołują i kształtują różne zbiorowe działania i pośrednio lub bezpośrednio podważają znane schematy organizacyjnego funkcjonowania partii politycznych. Dla partii większe wykorzystanie technologii wiąże się z nieustannym śledzeniem „ruchomego celu”, jakim jest ewoluująca technologia powiązana z procesem organizacyjnej zmiany. Hybrydowość organizacyjna wpływa na różne wymiary polityki partyjnej, takie jak strategie komunikacyjne partii politycznych, członkostwo w partiach czy (rozproszony) wizerunek publiczny. Pod tym względem wysiłki nowych partii protestu i młodych partii pretendujących odegrały zasadniczą rolę w rozpowszechnianiu i promowaniu internetowych platform partycypacyjnych (ang. *Online Participation Platforms*, dalej: OPP), z których wiele umożliwiło internetowe debaty i głosowanie zdalne w partiach. Platformy te zaoferowały nowy sposób członkostwa/uczestnictwa w partiach i zredefiniowały rozumienie, czym może być organizacja partyjna.

Można zidentyfikować jeszcze jeden kierunek badań nad wykorzystaniem rozwiązań cyfrowych. Dotyczy on podejmowania decyzji wewnętrznych w partiach i różnych procesów decyzyjnych. Do tej pory badano w tym zakresie afordancje i koncepcje stojące za demokratyzacją platform OPP²³, a także analizowano dotyczące ich regulacje prawne, kwestie praw własności, zarządzania i bezpieczeństwa²⁴. Uwagę naukowców zaczęły przyciągać zwłaszcza problemy prawne i techniczno-technologiczne, z którymi mogą się wiązać upowszechnienie głosowania online i jego wdrażanie w partiach politycznych²⁵. Zdaniem niektórych badaczy²⁶ zwiększenie wykorzystania OPP może przynieść efekt przeciwny do zamierzonego dla funkcjonowania podstawowych wymiarów demokracji wewnątrzpartyjnej i ogólnie demokracji partyjnej, zmieniający wewnętrzne funkcjonowanie partii i jego rolę w reżimach demokratycznych. Kwestia ta nie była jednak badana w reżimach środkowoeuropejskich, a głównie w demokracjach zachodnich, gdzie przyglądano się między innymi partiom Piratów, partiom włoskim (na przykład *Movimento 5 Stelle*), hiszpańskim (między innymi *Podemos*), francuskim (*La France Insoumise*) czy duńskim (*Alternativet*).

²² W naukach społecznych spotykamy się z pojęciem hybrydyzacji w kontekście między innymi teorii globalizacji i nieustannego mieszania kultur. W zakresie nauk o komunikacji i mediach hybrydyzacja związana jest między innymi z rozwojem mediów cyfrowych, które w dużej mierze opierają się na hybrydach, konwergencjach i transformacjach tradycyjnych mediów. Z kolei w naukach o polityce i administracji pojęcie hybrydyzacji łączy się na przykład z reżimami politycznymi oraz wykorzystywane jest w analizie organizacji instytucji publicznych. Hybrydyzacja organizacji jest także przedmiotem badań nauk o zarządzaniu.

²³ M. Deseriis, *Rethinking the digital democratic affordance and its impact on political representation: Toward a new framework*, „New Media & Society” 23, 2021, nr 8, s. 2452–2473.

²⁴ Zob.: J. Barrat, M. Pérez-Moneo, *La digitalización de los partidos políticos y el uso del voto electrónico*, Cizur Menor 2019; B. Mikola, *New Party Organizations and Intra-party democracy: A Comparative Analysis of the Five Star Movement and Podemos*, PhD Dissertation, Central European University, Budapest 2018, https://www.etd.ceu.edu/2019/mikola_balint.pdf (dostęp: 10.01.2022).

²⁵ Zob.: F. Hao, P.Y.A. Ryan, *Real-world electronic voting: Design, analysis and deployment*, Boca Raton 2016; B. Mikola, *Online primaries and intra-party democracy: Candidate selection processes in Podemos and the Five Star Movement*, „IDP. Revista de Internet, Derecho y Política” 24, 2017, s. 37–49.

²⁶ O. Barberà et al., *Political Parties Transition into the Digital Era*, [w:] *Digital parties. The challenges of online organisation and participation...*, s. 11–12.

Wyzwania cyfryzacji partii i ich otoczenia

Badania cyfryzacji organizacji politycznych są nadal słabo rozwinięte i zdominowane przez krajowe studia przypadków lub prace porównawcze uwzględniające nieliczne przykłady. Wpływ ICT, rozwój internetowych OPP i poszerzanie — zwłaszcza poza kampaniami wyborczymi — granic organizacyjnych poza bazę członkowską w celu dotarcia do większej liczby obywateli pozostają zbadane w niewielkim stopniu. Z najnowszych badań porównawczych procesu cyfryzacji partii²⁷ wynika, że cyfryzacja partii nie pociąga za sobą jednolitego procesu konwergencji w kierunku nowego modelu zarządzania organizacją partii. Zamiast tego rozprzestrzenianie się cyfryzacji powoduje znaczne różnice między partiami politycznymi pod względem stopnia i schematu wdrażania ICT w funkcjonowaniu wewnątrzpartyjnym.

Wyzwania stojące przed partiami politycznymi, a co za tym idzie — badaczami cyfryzacji partii podzielić można na związane: 1) z organizacją samych partii, 2) z relacjami z członkami, sympatykami, elektoratem i grupami niepowiązanymi, 3) ze zmianą charakteru zapośredniczenia; 4) z zagrożeniami bezpieczeństwa oraz 5) ze zmianą otoczenia komunikacyjnego.

Pierwsze z wyzwań badawczych wiąże się z koniecznością opracowania ram mapowania cyfryzacji partii w różnych wymiarach, które bezpośrednio wpływają na funkcje partii, w tym organizację i demokrację wewnątrzpartyjną, komunikację wewnętrzną i zewnętrzną, udział w życiu politycznym i finansowanie partii. Wyzwaniem jest wypracowanie narzędzia mapowania, które pozwoli zebrać dane o partiach w różnych systemach politycznych, z uwzględnieniem odmiennej specyfiki kształtowania instytucji politycznych oraz nastawienia partii do rozwijania praktyk demokratycznych opartych na aktywności sieciowej. Cyfryzacja ma wpływ na organizację kilku wymiarów wewnątrzpartyjnej demokracji, takich jak uprawnienia członków, sposób wyboru przedstawicieli, mechanizmy zapewniające rywalizację wokół wybieralnych funkcji czy przejrzystość decyzji, działalności i finansowania.

Drugie z wyzwań wiąże się z identyfikacją strategii cyfrowych, które mają umożliwić partiom wzmocnienie ich więzi zarówno z członkami, sympatykami, wyborcami, jak i z grupami społecznymi poza elektoratem. W ramach nowych strategii mogą się mieścić na przykład elementy grywalizacji i personalizacji połączone z przetwarzaniem Big Data przy wykorzystaniu sztucznej inteligencji. Wyzwanie to w szczególności wiąże się z ustaleniem, czy występują określone wzorce lub schematy strategii, przekładające się na silniejsze powiązanie z członkami i wyborcami, jak też czy prowadzą do ponownego włączenia w politykę niezadowolonych obywateli.

Trzecie wyzwanie dotyczy wykorzystania nowych form zapośredniczonego dostępu do instytucji politycznych oraz publicznych poprzez organizacje polityczne. Wykorzystanie przez partie nowych możliwości prowadzenia debaty publicznej i deliberacji, wypracowania programów politycznych i wyborczych między innymi przez *crowdsourcing*, kształtowania polityk sektorowych i podejmowania decyzji jest wyzwaniem dla badaczy

²⁷ *Ibidem*.

zarówno w perspektywie depolityzacji i bierności obywateli, jak i w kontekście słabnącej roli partii w rządach wielu liberalnych demokracjach przy rosnącej roli technokratów, ekspertów i bezpartyjnych biurokratów. Innym wyzwaniem w tym obszarze jest weryfikacja, czy bardziej zdigitalizowane i ponownie zapośredniczone partie będą zdolne do inkorporacji konfliktów społecznych do instytucji publicznych, by następnie „rozładować” (złagodzić) potencjalnie kontrowersyjną politykę publiczną.

Rozwojowi cyfryzacji, w szczególności wykorzystaniu narzędzi komunikowania w internecie lub partyjnym intranecie, towarzyszy konieczność gromadzenia, wykorzystywania i przechowywania danych, w tym danych osobowych. Czwarte wyzwanie dotyczy zbadania mechanizmów, które zapobiegą potencjalnym problemom z prywatnością, naruszeniom bezpieczeństwa lub skandalom manipulacyjnym, na przykład manipulowaniu procedurami głosowania elektronicznego zarówno w partiach, jak i w wyborach powszechnych. Wycieki danych lub nieuprawnione wykorzystanie danych wyborców w procesie wyborczym mogą prowadzić do podważenia zaufania do organizacji politycznych. Wyzwaniem są właściwa ocena tych zagrożeń i wypracowanie praktyk regulacyjnych, tym bardziej że jak dotąd nie ma ani krajowych, ani europejskich regulacji w tym zakresie, a korzystanie z rozwiązań cyfrowych pozostaje w znacznej mierze nieuregulowane²⁸. Regulacje dotyczące partii stają się jeszcze ważniejsze w perspektywie skutków pandemii COVID-19, ponieważ partie i organizacje polityczne będą coraz bardziej interesować się rozwiązaniami cyfrowymi i problemami z nimi związanymi.

Istnieją jeszcze kolejne wyzwania stojące przed badaczami polityki cyfrowej (oryg. ang. *digital politics*), które Andrew Chadwick określił „epistemologicznymi”²⁹. Po pierwsze, ze względu na to, że rozwój badań wokół polityki cyfrowej w ciągu ostatnich dwóch dekad był głównie napędzany analizami liberalnych i prodemokratycznych przypadków, nadszedł czas, aby badania skupiły uwagę na „demokratycznie dysfunkcyjnych” aspektach wykorzystania mediów cyfrowych. Zdaniem Chadwicka ważne jest, aby zacząć naprawiać nierównowagę wywołaną wcześniejszą tendencją do koncentrowania się na „optymistycznych, prodemokratycznych wynikach”. Po drugie wyzwaniem jest zmiana dominującego „zaangażowanego spojrzenia” (oryg. ang. *engagement gaze*) w dotychczasowych badaniach relacji między mediami cyfrowymi a polityką. Perspektywa ta zakłada, że większe zaangażowanie w politykę dostarczy więcej „demokratycznych dóbr” dla systemu medialnego i wspólnoty politycznej. Chadwick uważa, że nie doceniono trzech czynników, stojących za zaangażowaniem: 1) celów ideologicznych i politycznych tych, którzy się angażują; (2) prawdopodobieństwa, że w ramach niektórych „struktur motywacyjnych” w środowisku komunikacyjnym podważane będą liberalne demokratyczne normy; oraz (3) prawdopodobieństwa, że nowe wzorce zaangażowania przełożą się na długoterminowe, negatywne konsekwencje systemowe dla kultury obywatelskiej. Po

²⁸ Niektóre z regulacji dotyczą partii, jak GDPR/ RODO, czyli The General Data Protection Regulation (EU) 2016/679 (GDPR), Ogólne rozporządzenie o ochronie danych, inaczej rozporządzenie o ochronie danych osobowych (RODO) lub planowane rozporządzenie UE w sprawie sztucznej inteligencji i dyrektywa o usługach cyfrowych.

²⁹ A. Chadwick, *Four challenges for the future of digital politics research*, [w:] *A Research Agenda for Digital Politics*, red. W.H. Dutton, Cheltenham 2020, s. 3–8.

trzenie, wiele badań nad mediami cyfrowymi i polityką było napędzanych oczekiwaniem racjonalności, czyli założeniem, że obywatele są refleksyjni, działają na podstawie najlepszych informacji dostępnych w systemie medialnym, a najlepsze zasoby informacyjne można znaleźć w internecie. Należy złączyć to podejście, by lepiej wyjaśnić między innymi fenomen dezinformacji w sieci. Czwartym, ostatnim z wyzwań jest konieczność uwzględniania nieuniknionych kompromisów między afektywną solidarnością (powodowaną tworzeniem tożsamości opartej na więzach emocjonalnych w ramach baniek medialnych i komór pogłosowych) a racjonalną deliberacją.

Obszary badań nad cyfryzacją partii

Określając możliwe kierunki badań dla badaczy digitalizacji, Kate Dommet i Sam Power zidentyfikowali zainteresowanie klasyfikacją, intencjami, praktyką oraz implikacją³⁰. Nie ma jeszcze kompleksowych ram badawczych, za pomocą których można klasyfikować i porównywać praktykę digitalizacji partii, co wskazuje na potrzebę dalszych badań tego typu. Przez intencje rozumiane są „cele i deklarowane ideały”, zwłaszcza wśród oddolnie działających aktywistów, które dotyczą planów lub aspiracji wykorzystania narzędzi cyfrowych. Praktyka wiąże się z zainteresowaniem implementacją narzędzi cyfrowych przez partie, jak też z praktycznym aspektem prowadzenia kampanii w realiach cyfrowych. Z kolei przez implikacje rozumiane są empiryczne i teoretyczne konsekwencje, które wynikają z działania cyfrowych partii lub z podejmowania przez nie konkretnych decyzji w reakcji na zmiany w otoczeniu. Implikacje te mogą dotyczyć korzystania przez partie z technologii cyfrowej względem społeczeństwa i obywateli (zewnątrzpartyjne implikacje), ale też skutków dla samych partii (wewnątrzpartyjne implikacje).

W kontekście powyżej nakreślonych wyzwań i kierunków badań cyfryzacja partii, napędzana między innymi dalszym rozwojem technologii i zmianami w otoczeniu społecznym i medialnym, stwarza możliwości realizacji badań w kilku kluczowych obszarach aktywności partyjnej. Są to: uczestnictwo/członkostwo w partiach, organizacja partii, komunikowanie partii, finansowanie partii i działalności partyjnej.

Cyfryzacja zmienia charakter, tryb i intensywność członkostwa w partiach. Partie w znacznej mierze nie dostrzegają jednak możliwości wykorzystania przestrzeni komunikacyjnej do utrzymywania relacji z członkami i sympatykami. Możliwe do zbadania pozostają narzędzia używane przez partie polityczne do obsługi członków partii oraz sympatyków. Narzędzia te pozwalają na zbieranie danych dotyczących na przykład frekwencji związanych z wyborami wewnątrzpartyjnymi, prawyborami lub innymi formami konsultacji. Interesujące poznawczo jest również dotarcie do okołopartyjnych forów internetowych czy społeczności zgrupowanej wokół określonych wydarzeń politycznych, a także analiza przestrzeni wiki skoncentrowanej na konkretnych kwestiach. Partie młode i partie nowe opierają się na innych mechanizmach rekrutacji i budowania swo-

³⁰ K. Dommett, S. Power, *Studying digital parties: methods, challenges and responses*, [w:] *Digital parties. The challenges of online organisation and participation...*, s. 71.

jego zaplecza niż partie dojrzałe. Formalne i liczne członkostwo będzie dalej tracić na znaczeniu, więc partie, zarówno cyfrowe, jak i tradycyjne, zmuszone będą szukać nowej formuły uczestnictwa, co tworzy interesujący obszar badań.

Kolejny obszar badań dotyczy zmian organizacyjnych i związany jest z oceną, w jaki sposób istniejące i znane modele partyjne są przekształcane przez technologie cyfrowe. Skutki cyfryzacji dotyczą między innymi struktur partyjnych i ich wirtualizacji oraz transformacji wewnętrznego procesu decyzyjnego. W tym zakresie można badać, w jaki sposób cyfryzacja oddziałuje na wewnętrzne procesy decyzyjne, jak zmienia pionowy i poziomy rozkład władzy, czy też stawiać pytania dotyczące centralizacji lub uwolnienia procesów decyzyjnych i politycznych. Inną istotną kwestią jest analiza skutków cyfryzacji dla (dez)instytucjonalizacji partii politycznych.

Komunikowanie w partiach obejmuje wewnętrzne i zewnętrzne procesy komunikacji. Komunikacja cyfrowa oddziałuje na indywidualnych, szeregowych członków partii oraz na relacje wewnątrzpartyjne. W szczególności oddziaływania te dotyczą kultury organizacyjnej, zaangażowania politycznego, doświadczeń użytkownika w zakresie korzystania z narzędzi komunikowania sieciowego i ich przeznaczenia. Oddziaływania te również wpływają na sposób realizacji działań marketingu politycznego oraz e-PR³¹. W aspekcie cyfrowym zarówno zagadnienia identyfikacji i adaptacji technologii cyfrowych na różnych etapach rozwoju partii, jak i prakseologiczne konsekwencje modernizacji narzędzi komunikowania badane są od kilkunastu lat. Partyjne uniwersum komunikacji w świecie cyfrowym wymaga od badaczy łączenia (triangulacji) danych z obserwacji i sondaży, przetwarzania dużych zbiorów danych, w tym pochodzących z mediów społecznościowych, stosowania analizy dyskursu i wirtualnej etnografii. Postęp technologiczny powoduje, że w badaniach zasadne będzie stosowanie podejścia interdyscyplinarnego, które umożliwi badanie zasobów Big Data, wykorzystanie algorytmów czy badanie relacji komunikacyjnych człowiek–maszyna. Istnieje ponadto luka badawcza związana z brakiem regulacji prawnych w zakresie dopuszczalnych metod komunikowania w internecie.

Cyfryzacja jest powiązana z finansowaniem partii i działalności partyjnej. Można badać nowe praktyki organizacji zasobów finansowych poprzez narzędzia cyfrowe i dostęp do finansowania przez zwolenników w sieci internetowej. Analizowane mogą także być sposoby alokacji budżetów partii na budowanie i obsługę infrastruktury cyfrowej. Badacze mogą skierować uwagę na wpływ cyfryzacji na finansowanie partii poprzez analizę pochodzenia środków finansowych, w tym ustalenie proporcji między finansowaniem ze środków publicznych i ze środków prywatnych. Cyfryzacja może oznaczać wzrost lub redukcję kosztów działalności partii. Badania mogą być więc ukierunkowane na studiowanie budżetów partii od strony kosztów (między innymi utrzymania platform internetowych, rozwoju nowych platform i aplikacji, zarządzania danymi, włączania sztucznej inteligencji, przenoszenia kampanii do wirtualnej rzeczywistości) oraz przychodów związanych z cyfryzacją (w ramach na przykład organizacji mikrowpłat rozliczanych elektronicznie, prowadzenia sprzedaży typu e-handel).

³¹ M. Jacuński, *Digitalization and Political Party Life in Poland — A Study of Selected Communication Habits of Party Members and Elective Representatives*, „Polish Political Science Review” 6, 2018, nr 2, s. 11.

Podsumowanie

Procesy zmian w partiach politycznych związane z rozwojem technologii cyfrowych wymagają od badaczy rekonstrukcji spojrzenia na sposoby badania organizacji partyjnych oparte na ugruntowanych modelach partii. Konsekwencje cyfryzacji partii politycznych wiążą się z możliwością podejmowania nowych tematów badawczych. Istnieje potrzeba swoistej reorientacji badań nad transformacją partii w kierunku modelu partii cyfrowej z uwzględnieniem konsekwencji zmian dla wszystkich partii politycznych. Jednocześnie badania fragmentaryczne i ograniczone do silosów dyscyplin naukowych mogą obecnie nie wystarczać do uzyskania odpowiedzi na pytania dotyczące nowych zjawisk i problemów badawczych. Dlatego dalsze badania nad cyfryzacją partii wiążą się z wieloma problemami badawczymi, których rozwiązań należałoby szukać w sposób interdyscyplinarny, z uwzględnieniem między innymi politologii, nauk o mediach i komunikacji społecznej, socjologii, nauk prawnych, filozofii, a także informatyki.

Bibliografia

- A Research Agenda for Digital Politics*, red. W.H. Dutton, Cheltenham 2020.
- Barrat J., Pérez-Moneo M., *La digitalización de los partidos políticos y el uso del voto electrónico*, Cizur Menor 2019.
- Bennett W.L., Segerberg A., *The Logic of Connective Action: Digital Media and the Personalization of Contentious Politics*, New York 2013.
- Bennett W.L., Segerberg A., Knüpfer C.B., *The democratic interface: technology, political organization, and diverging patterns of electoral representation*, „Information Communication and Society” 21, 2018, nr 11, s. 1655–1680, <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1348533>.
- Boyd O.P., *Differences in eDemocracy parties' eParticipation systems*, „Information Polity” 13, 2008, nr 3–4, s. 167–188.
- Chadwick A., *Digital network repertoires and organizational hybridity*, „Political Communication” 24, 2007, nr 3, s. 283–301, <https://doi.org/10.1080/10584600701471666>.
- Chadwick A., *Four challenges for the future of digital politics research*, [w:] *A Research Agenda for Digital Politics*, red. W.H. Dutton, Cheltenham 2020, s. 2–12.
- Chadwick A., *Recent Shifts in the Relationship between the Internet and Democratic Engagement in Britain and the United States: Granularity, Informational Exuberance, and Political Learning*, [w:] *Digital Media and Political Engagement Worldwide*, red. E. Anduiza, M.J. Jensen, L. Yorba, New York 2012, s. 39–55.
- Dalton R.J., *Citizen Politics. Public opinion and political parties in advanced industrial democracies*, Thousand Oaks 2014.
- Deseriis M., *Digital movement parties: a comparative analysis of the technopolitical cultures and the participation platforms of the Movimento 5 Stelle and the Piratenpartei*, „Information, Communication & Society” 23, 2020 nr 12, s. 1770–1786, <https://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1631375>.
- Deseriis M., *Rethinking the digital democratic affordance and its impact on political representation: Toward a new framework*, „New Media & Society” 23, 2021, nr 8, s. 2452–2473, <https://doi.org/10.1177/1461444820929678>.
- Deseriis M., *Two variants of the digital party: The platform party and the networked party*, „Partecipazione e Conflitto” 13, 2020, nr 1, s. 896–917, <https://doi.org/10.1285/i20356609v13i1p896>.
- Deseriis M., Vittori D., *Platform Politics in Europe | The Impact of Online Participation Platforms on the Internal Democracy of Two Southern European Parties: Podemos and the Five Star Movement*, „International Journal of Communication” 13, 2019, s. 5599–5609.

- Digital parties. The challenges of online organisation and participation*, red. O. Barberà et al., Cham 2021.
- Dommett K., *Introduction: Regulation and Oversight of Digital Campaigning — Problems and Solutions*, „The Political Quarterly” 91, 2020, nr 4, s. 705–712, <https://doi.org/10.1111/1467-923X.12888>.
- Dommett K., Bakir M. E., *A Transparent Digital Election Campaign? The Insights and Significance of Political Advertising Archives for Debates on Electoral Regulation*, „Parliamentary Affairs” 73, 2020, suplement nr 1, s. 208–224, <https://doi.org/10.1093/pa/gsaa029>.
- Dommett K., Power S., *Studying digital parties: methods, challenges and responses*, [w:] *Digital parties. The challenges of online organisation and participation*, red. O. Barberà et al., Cham 2021, s. 67–83.
- Gerbaudo, P., *The Digital Party: Political Organisation and Online Democracy*, London 2019.
- Gibson R.K., Greffet F., Cantijoch M., *Friend or Foe? Digital Technologies and the Changing Nature of Party Membership*, „Political Communication” 34, 2017, nr 1, s. 89–111, <https://doi.org/10.1080/10584609.2016.1221011>.
- Hao F., Ryan P.Y.A., *Real-world electronic voting: Design, analysis and deployment*, Boca Raton 2016.
- Held D., *Models of Democracy*, Cambridge 2006.
- Ignazi P., *Power and the (il)legitimacy of political parties: An unavoidable paradox of contemporary democracy?*, „Party Politics” 20, 2014, nr 2, s. 160–169, <https://doi.org/10.1177/1354068813519970>.
- Jacuński, M., *Digitalization and Political Party Life in Poland — A Study of Selected Communication Habits of Party Members and Elective Representatives*, „Polish Political Science Review” 6, 2018, nr 2, s. 6–25, <https://doi.org/10.2478/ppsr-2018-0011>.
- Lusoli W., Ward S., *Digital rank-and-file: party activists' perceptions and use of the internet*, „The British Journal of Politics & International Relations” 6, 2004, nr 4, s. 453–470, <https://doi.org/10.1197/j.aem.2005.01.003>.
- Margetts H.Z., *The cyber party: the causes and consequences of organisational innovation in European political parties*, paper at the ECPR Joint Sessions of Workshops, Grenoble, 6-11 April 2001, <http://www.ucl.ac.uk/spp>.
- Mikola B., *New Party Organizations and Intra-party democracy: A Comparative Analysis of the Five Star Movement and Podemos*. PHD Dissertation, Central European University, Budapest 2018, https://www.etd.ceu.edu/2019/mikola_balint.pdf.
- Mikola, B., *Online primaries and intra-party democracy: Candidate selection processes in Podemos and the Five Star Movement*, „IDP. Revista de Internet, Derecho y Política” 24, 2017, s. 37–49.
- Rahat G., Kenig O., *From party politics to personalized politics? Party change and political personalization in democracies*, Oxford 2018.
- Raniolo F., Tarditi V., Vittori D., *Political parties and new ICTs. Between tradition and innovation*, [w:] *Digital parties. The challenges of online organisation and participation*, red. O. Barberà et al., Cham 2021, s. 181–204.
- Scarrow S.E., *Beyond party members: changing approaches to partisan mobilization*, Oxford 2014.
- Vaccari C., *Digital Politics in Western Democracies. A comparative study*, Baltimore 2013.
- Vittori D., *Membership and members' participation in new digital parties: Bring back the people?*, „Comparative European Politics” 18, 2020, nr 4, s. 609–629, <https://doi.org/10.1057/s41295-019-00201-5>.

The process of digitalization of political parties — towards interdisciplinary research

Keywords: digitalization, political parties, party organization, digital communication, technopolitics

Summary

The aim of the article is to address the issue of digitalization of political parties. The transformations in the nature of political parties related to the development of digital technologies require a reconstruction of the way scholars used to study party organizations based on well-established party models. The author points to several research areas and challenges related to the digitalization of parties and proposes to go beyond the narrow single-discipline perspective towards an interdisciplinary perspective.