

حزب دیجیتال

سازمان سیاسی و دموکراسی آنلاین

پائولو گربائودو

دکتر حسن سبیلان اردستانی

حزب دیجیتال

سازمان سیاسی و دموکراسی آنلاین^۱

پائولو گرباودو^۲

دکتر حسن سیلان اردستانی^۳

۱۴۰۲

^۱ The Digital Party
Political Organisation and Online Democracy 2019
Paolo Gerbaudo
Hasanardestani@yahoo.com

فهرست مطالب

۶ مقدمه
۷ ظهور حزب دیجیتال
۸ برای تغییر در میان یک سیستم سیاسی منجمد
۹ آیا دموکرات ها نیز به درس های مثبت آن توجه می کنند؟
۱۰ از دزدان دریایی تا جنبش
۱۳ ابزار تبلیغاتی
۱۴ وعده دموکراسی آنلاین
۲۰ * فصل ۱: حزب پاسخ می دهد
۲۱ فراتر از سوء ظن ضد حزبی
۲۲ حزب سیاسی چیست؟
۲۳ نامزدهای انتخابات برای مناصب دولتی
۲۴ از حزب توده ای تا حزب تلویزیونی
۲۶ انحراف نئولیبرالی دموکراسی حزبی
۲۷ بین دموکراسی و الیگارشی
۳۰ مشکل بوروکراسی
۳۲ * فصل ۲: مردم وب
۳۳ انقلاب دیجیتال و نارضایتی های مرتبط با آن
۳۷ جوان، متصل، شکست
۳۷ عدم امنیت شغلی
۳۹ ادعای آزادی های دیجیتال
۴۱ هک دموکراسی
۴۳ راه اندازی مجدد اقتصاد

۴۶	* فصل ۳: وقتی حزب از فیس بوک تقلید می کند
۴۷	سازمان در جامعه دیجیتال
۴۸	سیاست پلت فرم
۵۰	پلتفرم سازی حزب
۵۴	یک نوع حزب ترکیبی
۵۷	* فصل ۴: مشارکت گرایی
۵۸	مشارکت: از وسیله تا هدف؟
۶۰	این یک حزب نیست
۶۲	مشکلات مشارکت
۶۴	* فصل ۵: مرگ کادر حزب
۶۵	دفتر مرکزی حزب پیدا نشد
۶۷	سلول حزب خداحافظی
۷۰	جایی برای دموکراسی نیست؟
۷۲	* فصل ۶: پلتفرم های مشارکتی دموکراسی
۷۳	نرم افزار تصمیم گیری
۷۶	پلتفرم های LiquidFeedback و Loomio
۷۹	روسو و کنسول
۸۴	چالش های پلتفرم های تصمیم گیری
۸۷	* فصل ۷: همه پرسى ۲,۰
۸۸	مدیریت دموکراسی آنلاین
۸۹	اتاق مداخله اعضا را تعیین کنید
۹۰	یک مشورت محدود
۹۲	تحسین دیجیتال
۹۷	به دموکراسی آنلاین خیانت شد؟
۹۹	* فصل ۸: ابرلیدر Hyperleader
۱۰۰	نه رهبر، نه حزب
۱۰۱	لیای قانونی - عقلانی
۱۰۲	سزار ۲,۰
۱۰۵	شرح شغل ابرلیدر
۱۰۸	ملانشون، کوربین و سنדרز

۱۰۹	بنیانگذار، دیکتاتور خیرخواه، عروسک خیمه شب بازی
۱۱۱	بازگشت مشارکت سیاسی توده ها
۱۱۴	* فصل ۹: Superbase ابرپایه
۱۱۵	مبارز و دلسوز
۱۱۷	حامیان king
۱۱۹	حامی در کمین
۱۱۹	ستیزه جویان
۱۲۱	نتیجه گیری
۱۲۶	ابریلدی و دموکراسی واکنشی
۱۲۷	نیاز به ادغام
۱۲۸	فراتر از وسواس فرآیند
۱۲۹	فهرست کارهای سیاسی

مقدمه

در ۱۸ مه ۲۰۱۸، اعضای ثبت نام شده جنبش پنج ستاره از طریق ایمیل برای شرکت در یک مشاوره آنلاین مهم که قرار بود از ساعت ۱۰ صبح تا ۸ بعد از ظهر برگزار شود، دعوت شدند. پنجره ای در داشبورد اصلی پورتال مشارکتی روسو [پلتفرم رأی گیری آنلاین] برای رأی دادن به «قرارداد دولتی» ایجاد شد، توافقی که مدت ها با لگا، حزب پوپولیست راستگرای متنو سالوینی مورد مذاکره قرار گرفته بود. ۴۴۷۹۶ نفر در این رایزنی شرکت کردند که ۴۲۲۷۴ رأی مثبت و ۲۵۲۲ رأی منفی داشتند: اکثریت قریب به اتفاق ۹۴ درصد موافق توافق بودند. لوئیجی دی مایو رأی گیری در I Blog delle Stelle، ارگان رسمی خانه حزب، را به عنوان تقدیس دموکراتیک قرارداد برای دولت تغییر و پیمان با سالوینی جشن گرفت. چند هفته بعد، سرانجام جنبش پنج ستاره و لگا یک دولت ائتلافی تشکیل دادند که به دلیل رنگ های دو حزب (زرده برای پنج ستاره و سبز برای لگا) توسط مطبوعات "زرد-سبز" یا کاریوکا نامگذاری شد.

چگونه ممکن بود یک «حزب اینترنتی» که مدت ها توسط رسانه های جریان اصلی در ایتالیا به خاطر تکنو اتوپیانسیسم ساده لوحانه مورد تمسخر قرار می گرفت، کمتر از ۱۰ سال پس از تأسیسش وارد دولت شود؟ چه چیزی باعث شد که از چنین محبوبیت گسترده ای در میان رأی دهندگان ایتالیا برخوردار شود؟ این تشکیلات چه نوع سازمان سیاسی و مدل دموکراسی را مطرح می کند؟ و آیا مورد جنبش پنج ستاره یک استثنای ایتالیایی است یا نشانه ای از آنچه در کشورهای دیگر در حال وقوع است؟

برای طرح این سؤالات، مفید است که یک فلاش بک به سپتامبر ۲۰۱۷، هشت ماه قبل از این رویدادها انجام دهید، و یک ویدیوی یوتیوب را تماشا کنید که لوئیجی دی مایو، رهبر جنبش پنج ستاره و معاون فعلی نخست وزیر را در مقابل جمعیت ایتالیا یک ۵ ستاره نشان می دهد. (پنج ستاره ایتالیا)، گردهمایی ملی سالانه جنبش پنج ستاره؛ درست مانند نسخه های قبلی، این رویداد در ریمینی، یک استراحتگاه ساحلی در ساحل شمالی آدریاتیک، که دارای سنت میزبانی کنوانسیون های سیاسی در پایان تابستان است، برگزار می شود. زمانی که هتل ها شروع به تخلیه می کنند و مسافران به بولونیا، میلانو یا مونیخ باز می گردند. دی مایو در حالی که به ورودی محل ملاقات نزدیک می شود، با محافظان خود صحبت می کند.

هنگامی که دی مایو از دروازه اصلی نمایشگاه ریمینی عبور می کند - که در بالای آن کاریکاتوری که بنیانگذار و ضامن حزب، بپه گریلو را به تصویر می کشد، با یک سفینه فضایی بلند می شود - جمعیتی دوستانه از او استقبال می کنند. او سخاوتمندانه دست می دهد، گونه ها را در آغوش می گیرد و می بوسد و با حامیانش به گفتگو می پردازد. مردم او را با نام کوچکش، لوئیجی، یا با نام مستعار دوست داشتنی جیجی صدا می زنند و طوری با او رفتار می کنند که گویی فردی آشنا برای آنهاست. برخی او را به یاد برخوردهای قبلی

خود می اندازند، تقریباً به همان روشی که مردم اغلب در فیس بوک به مناسبت تولدها و چنین رویدادهای زندگی انجام می دهند، که دی مایو با مهربانی با آنها موافقت می کند. برخی دیگر با تلفن خود از او فیلم می گیرند و از او می خواهند که با هم سلفی بگیرند، که او با صبر و حوصله با لبخندی که یادآور چهره های مشهور ایتالیایی است، موافقت می کند. دی مایو در حال حرکت به سمت صحنه اصلی، جایی که قرار است سخنرانی کند، از کنار یک جایگاه بزرگ و بادی به شکل موش به نام Villaggio Rousseau می گذرد. اینجاست که می توان اطلاعات و کارگاه های آموزشی درباره روسو، پلت فرم تصمیم گیری آنلاین جنبش، پیدا کرد. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

روسو - نوآوری که فعالان پنج ستاره بسیار به آن افتخار می کنند - "قلب دیجیتال" جنبش را تشکیل می دهد، یک پلت فرم آنلاین که در آن اعضای ثبت نام شده می توانند در مورد موضوعات مختلف سیاسی مربوط به فعالیت های داخلی و بیرونی سازمان بحث و رأی دهند. این سیستمی است که برای انتخاب نامزد جنبش برای انتخابات عمومی استفاده می شود که قرار است عصر امروز اعلام شود. علاوه بر دی مایو، هفت نفر دیگر در انتخابات مقدماتی شرکت می کنند، اما شانس انتخاب شدن ندارند. این به این دلیل است که آنها غیر واقعی هستند - مخالفان جنبش قبلاً آنها را "هفت کوتوله سفید برفی" لقب داده اند - در حالی که رقبای قابل دوام مانند الساندرو دی باتیستا و روبرتو فیکو متقاعد شده اند که ایستادگی نکنند.

دی مایو در نهایت به مرحله اصلی می رسد و اعلام برنده که به صورت زنده در فیس بوک پخش می شود، آغاز می شود. مجری مراسم بیه گریلو، کمترین است. بنیانگذار حزب که اخیراً اعلام کرده است که سرپرستی جنبش را به کاندیدای نخست وزیر منتخب واگذار می کند تا در عین حال نقش ضامن جنبش را نیز حفظ کند. بیه گریلو با استفاده از استعداد و طنز نمایشی بی نظیر خود سعی می کند کمی تعلیق ایجاد کند و این رویداد را شبیه صحنه ای از یک نمایش استعدادیابی در زمان اعلام برندگان می کند.

دی مایو با حمایت نمایندگان جنبش سه رنگ ایتالیایی، سخنرانی پیروزی خود را ایراد می کند. او استدلال می کند که این لحظه ای است که جنبش پنج ستاره در نهایت می تواند به قدرت برسد و ایتالیا را به سمت بهتر شدن تغییر دهد. او با تاکید بر تعهد شناخته شده حزب به **دموکراسی دیجیتال**، تاکید می کند: «دموکراسی مشارکتی DNA ماست». او ادامه می دهد: «ما وارد مؤسسات نمی شویم تا آنها را برای خودمان تصاحب کنیم، بلکه برای اینکه کلیدها را به شما بدهیم» و سپس سخنان خود را با این جمله پایان می دهد: «زنده باد ایتالیا! زنده باد جنبش پنج ستاره! زنده باد مردم آزاد!»

ظهور حزب دیجیتال

این طرح از گردهمایی سالانه جنبش پنج ستاره، بینش هایی در مورد ظهور یک نوع حزب جدید ارائه می دهد که در این کتاب با استفاده از اصطلاح حزب دیجیتال توضیح می دهد. حزب دیجیتال الگوی سازمانی جدیدی است که در تعدادی از تشکیلات سیاسی جدید که در سال های اخیر ایجاد شده اند، از احزاب دزدان دریایی که در بسیاری از کشورهای اروپای شمالی ظهور کرده اند، تا تشکل های پوپولیست چپ مانند Podemos در اسپانیا و فرانسه Insoumise در این کشور دیده می شود. سازمان های کمپین جدید مانند مومنتوم، باعث افزایش محبوبیت حزب کارگر کوربین در بریتانیا شد. علیرغم تفاوت های آشکارشان، این تشکل های مختلف اشتراکات مشهودی را در روشی که از طریق آن وعده ارائه یک سیاست جدید با پشتیبانی فناوری دیجیتال را می دهند، نشان می دهند. نوعی از سیاست که - همانطور که توسط عناصر مختلف این صحنه آغازین مشخص می شود - ادعا می کند که دموکراتیک تر، بازتر برای مردم عادی، بی واسطه تر و مستقیم تر، معتبرتر و شفاف تر است.

این احزاب خود را به عنوان راه حلی برای کسری دموکراتیک معرفی می کنند که نهادهای سیاسی را به تکنوکرات ها و سیاستمداران خود خدمت تبدیل کرده است. آنها به بی اعتمادی عمومی نسبت به احزاب سیاسی

سنتی ناشی از تأثیرات رکود بزرگ، با وعده ارائه دموکراسی مطابق با شرایط اجتماعی و فناوری معاصر پاسخ می دهند. برای این منظور، چنین سازمان‌هایی سرمایه‌گذاری زیادی در توسعه ابزارهای تصمیم‌گیری آنلاین انجام داده‌اند تا راهی مستقیم‌تر برای مشارکت شهروندان در تصمیم‌گیری‌های سیاسی فراهم کنند، از پلتفرم روسو جنبش پنج ستاره که به تازگی معرفی کردیم، تا مشارکت کنسول پودموس. سیستم و برنامه دموکراسی LiquidFeedback احزاب دزدان دریایی. این موج جدید احزاب سیاسی با استفاده از این ابزارها و اتخاذ تعدادی از قوانین نوید تضمین شفافیت بیشتر و جلوگیری از کارگرایی سیاسی و بوروکراسیسم، نوید اصلاح بحران دموکراسی را می دهد که از سازمانی شروع می شود که به طور سنتی به عنوان حلقه اصلی بین شهروندی، دولت و حزب سیاسی عمل می کند.

حزب دیجیتال یا به عبارت دیگر «حزب پلت فرم»، برای نشان دادن پذیرش منطق پلتفرم رسانه‌های اجتماعی، به عصر اطلاعاتی کنونی شبکه‌های فراگیر، رسانه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌های گوشی‌های هوشمند است - حزب توده‌ای در عصر صنعتی یا "حزب تلویزیونی" بدبینانه حرفه ای در دوران نئولیبرالیسم بالا پس از جنگ سرد بود. این نوع حزب نوظهور، اشکال جدیدی از ارتباطات و سازمان‌دهی معرفی شده توسط انحصارطلبی‌های کلان داده را با بهره‌برداری از دستگاه‌ها، سرویس‌ها، برنامه‌هایی که به شناخته‌شده‌ترین علامت عصر حاضر تبدیل شده‌اند، از رسانه‌های اجتماعی مانند فیس‌بوک و توییتر تا برنامه‌های پیام‌رسانی مانند واتس‌آپ و تلگرام، کانال‌هایی که مردم می‌توانند هر نوع رویداد سیاسی مانند کنوانسیون جنبش پنج ستاره را در آنها دنبال کنند. بنابراین ظهور حزب دیجیتال منعکس کننده این است که چگونه نوآوری‌های تکنولوژیکی حزب سیاسی را نیز شکل داده است، شکلی از سازمان که برای مدت طولانی غیرقابل نفوذ به نظر می رسید. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سبیلان اردستانی]

برای تغییر در میان یک سیستم سیاسی منجمد

هدف پذیرش مشتاقانه فن‌آوری‌های جدید، بهبود کارایی سازمان‌های سیاسی، بهره‌برداری از توانایی‌های سازمانی انعطاف‌پذیر و پتانسیل گسترش انبوه رسانه‌های اجتماعی است. اما یک عنصر اتوپیایی آشکار نیز دارد. به عنوان ابزاری برای دموکراتیک و مستقیم کردن سیاست، از یک سو، از بین بردن تعدادی از ساختارها و فرآیندهای احزاب سنتی که متهم به ایجاد سیاست بیش از حد بوروکراسی، مبهم و فاسد هستند، ارائه می شود. و از سوی دیگر، راه اندازی فرآیندهای جدیدی که می تواند مردم را بیشتر درگیر روند سیاسی کند. برای این منظور، احزاب دیجیتال برخی از ویژگی‌های معمول مدل عملیاتی شرکت‌های دیجیتال را به عرصه سیاسی منتقل کرده‌اند که منجر به موفقیت‌های چشمگیر می‌شود، اما همچنین نقص‌های بسیاری را نشان می‌دهد، همانطور که در تعدادی از مشاوره‌های آنلاین بحث‌برانگیز که در طرح اولیه توضیح داده شد مشاهده شد.

حزب دیجیتال یک «حزب پلتفرم» است زیرا از منطق شرکت‌هایی مانند فیس بوک و آمازون برای ادغام منطق مبتنی بر داده شبکه‌های اجتماعی در ساختار تصمیم‌گیری خود تقلید می کند. سازمانی که قول می دهد از فناوری دیجیتال برای ارائه یک دموکراسی جدید مردمی، بازتر برای جامعه مدنی و مداخله فعال شهروندان عادی استفاده کند. «گرسنه داده» است زیرا مانند شرکت‌های اینترنتی، دائماً به دنبال گسترش پایگاه داده، فهرست یا «پشته» مخاطبینی است که کنترل می‌کند. حزب دیجیتال همچنین یک حزب نوپا است که یادآور «شرکت‌های تک شاخ» مانند Uber، Deliveroo و Airbnb است که توانایی خود را برای رشد بسیار سریع به اشتراک می‌گذارند. جنبش پنج ستاره، در کمتر از یک دهه از تولد خود، توانسته است به بزرگترین حزب در ایتالیا تبدیل شود، و در حال حاضر ریاست دولت ملی را بر عهده دارد، در حالی که بسیاری از تشکیلات دیگر مسیر رشد انفجاری مشابهی داشته اند. مانند شبکه‌های اجتماعی، حزبی است که از "معامله" طرفداران و هوادارانش تغذیه می‌کند. این شرکت دائماً مشغول استنباط بازخورد از پایگاه

عضو/کاربر خود، جمع‌سپاری ایده‌ها از آن، رای‌گیری در مورد مسائل، سنجش پاسخ مردم، و اصلاح استراتژی و پیام‌های خود است. این حزبی است که فرآیند ثبت نام رایگان رسانه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها را اتخاذ می‌کند تا تا حد امکان مانع ورود و تعریف آن از عضویت را کاهش دهد و از هزینه‌های حاشیه‌ای نزدیک به صفر ارتباط آنلاین، همیشه استفاده کند. - گسترش پایگاه اعضا به عبارت دیگر، حزب دیجیتال ترجمه مدل کسب و کار و نوآوری سازمانی شرکت‌های دیجیتال به عرصه سیاسی و کاربرد آنها در پروژه ایده آلیستی ساخت یک دموکراسی جدید در زمان دیجیتال است.

ظهور حزب دیجیتال برای همه کسانی که علاقه مند به دگرگونی سیاست در عصر دیجیتال هستند، در بحبوحه یک دوره دگرگونی سریع سیاسی، زمانی که سیستم‌های معمولی باثبات، مانند سیستم‌های حزبی، ناگهان در معرض مداخلات جدید به نظر می‌رسند، یک سوال جذاب است. از زمان شروع بحران مالی سال ۲۰۰۸، عرصه سیاسی در کشورهای غربی تحت تأثیر یک آشفتگی واقعی قرار گرفته است. این در تعدادی از تحولات شگفت‌انگیز دیده شده است که توانایی پیش‌بینی روزنامه‌نگاران، تحلیل‌گران و نظرسنجی‌ها را به چالش کشیده است، از جنبش‌های اعتراضی جدید مانند جنبش‌های سال ۲۰۱۱ در میدان‌ها که میلیون‌ها نفر را بسیج کرد تا پیروزی‌های نامزدهای اسب تیره مانند دونالد ترامپ در انتخابات ریاست جمهوری ۲۰۱۶ آمریکا است. بسیاری از این پیشرفت‌ها عمیقاً با استفاده از فناوری دیجیتال و ظرفیت آن برای برهم زدن تعادل‌های سیاسی عمیق در هم تنیده شده‌اند. با این حال ماهیت واقعی و پیامدهای این تحولات هنوز از درک ما دور است.

هدف این کتاب ایجاد یک گزارش متوازن از این موج نوآوری سازمانی، غلبه بر شر دوگانه جشن‌های غیرانتقادی و انتقاد از پیش تعیین شده است که تاکنون بر تفسیر عمومی در مورد حزب دیجیتال غالب بوده است. مانند کار قبلی من در مورد جنبش‌های اجتماعی و رسانه‌های اجتماعی، از تحلیل تجربی طولانی‌مدت و عمیق، شامل مشاهدات مستقیم، ۳۰ مصاحبه تخصصی با سیاستمداران، سازمان‌دهندگان و توسعه‌دهندگان، و همچنین دانش عملی از فناوری‌های مورد استفاده ناشی می‌شود. توسط این تشکل‌ها با بررسی این مطالب، من بر تعدادی از سؤالات کلیدی تمرکز کرده ام که نه تنها برای محققان، بلکه برای فعالان سیاسی و شهروندان کنجکاو به طور گسترده تر مورد توجه قرار می‌گیرد. **ماهیت و معنای حزب دیجیتال چیست؟ تفاوت آن با انواع حزب‌های قبلی، مانند حزب توده ای در اوج دوران صنعتی، یا حزب تلویزیونی دوران پسا صنعتی چیست؟ چگونه فرایندهای عضویت، رهبری و مشارکت را بازتعریف می‌کند؟ این نوع حزب در واقع تا چه اندازه دموکراتیک تر از انواع حزب قبلی است؟ آیا حزب دیجیتال همان طور که برای بسیاری از فعالان چپ مرسوم شده است صرفاً مورد انتقاد یا تمسخر قرار می‌گیرد؟ یا باید برود**

آیا دموکرات‌ها نیز به درس‌های مثبت آن توجه می‌کنند؟

در طول کتاب، ما به این پرسش‌ها با تمرکز بر سه شکل‌گیری می‌پردازیم که مظهر ظهور حزب دیجیتالی هستند - احزاب دزدان دریایی، جنبش پنج ستاره و پودموس - در حالی که گاه تحقیقات خود را به سایر پدیده‌های سیاسی که روندهای سازمانی مشابهی را نشان می‌دهند گسترش می‌دهیم. برای هر یک از این تشکل‌ها، کار تجربی گسترده‌ای تکمیل شده است، بازدید از دفاتر حزب و رویدادهای مبارزاتی، بحث و گفتگو با افرادی که در فرآیندهای سازمانی آن‌ها و توسعه پلتفرم‌های مشارکتی و شرکت در رویدادهای مختلف مبارزاتی مشارکت دارند. این بحث درگیر بحث‌های نظری درباره احزاب سیاسی است که برای بیش از یک قرن در علوم سیاسی توسعه یافته‌اند، از کلاسیک‌های همیشه سبز مانند گرامشی، وبر و میشل گرفته تا پژوهش‌های اخیر نویسندگانی مانند اتو کرشهایمر، ریچارد کاتز، پیتر مایر و آنجلو پانبینکو. تعدادی از

^۱ حزب دزدان دریایی نام احزابی سیاسی در کشورهای مختلف است. احزاب دزدان دریایی طرفدار حقوق مدنی، دموکراسی مستقیم و مشارکت در دولت، بازنگری در حق طبع و نشر و حق ثبت اختراع، به اشتراک‌گذاری آزادانه دانش (محتوای باز)، حریم خصوصی اطلاعاتی، شفافیت، آزادی گردش اطلاعات، و بی‌طرفی شبکه‌ها هستند.

مسائلی که برای درک احزاب سیاسی نقش اساسی دارند مانند: انگیزه های ریشه ای و ترکیب اجتماعی آنها، ایدئولوژی و ارزش های آنها؛ اشکال سازماندهی و مشارکت آنها؛ بررسی می شوند.

آرزوی من این است که این کار به نظم بخشیدن به بحث هایی که در آن تحلیل ها تمایل به مطالعه موردی دارد و در جایی که تلاش های کمی برای نظام مندی صورت گرفته است، کمک کند و بینش هایی را نه تنها به محققان، بلکه همچنین به سازمان دهندگان ارائه دهد. توسعه دهندگانی که مستقیماً با سؤالات سازمانی ناشی از ظهور احزاب دیجیتال روبرو هستند. قبل از اینکه به این سفر بپردازیم، مناسب است با تاریخچه مختصری از این شکل گیری ها شروع کنیم، تا با برخی نکات برجسته از ویژگی های اصلی حزب دیجیتال، که سپس در طول کتاب توسعه داده می شوند، ادامه دهیم. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سبیلان اردستانی]

از دزدان دریایی تا جنبش

اصطلاح حزب دیجیتال تلاش می کند جوهر مشترکی را که در تعدادی از تشکلهای سیاسی کاملاً متنوع دیده می شود که در سال های اخیر ظهور کرده اند و تلاش مشترک استفاده از فناوری دیجیتال برای ابداع اشکال جدیدی از مشارکت سیاسی و تصمیم گیری دموکراتیک را به اشتراک می گذارد، نشان دهد. تجسم اولیه این نوع ایده آل در مجموعه ای از "احزاب اینترنتی" **خودخوانده** یافت می شود که نقش قهرمانان جامعه دیجیتال جدید را در مقابل ساختار زنگ زده و در حال فروپاشی یک جامعه نئولیبرال بحران زده و سیاست فرسوده آن ایفا کرده اند. مشهورترین نمونه های اولیه این روند بدون شک احزاب دزدان دریایی هستند، گروهی از احزاب که برای حقوق دیجیتال کمپین می کنند و به ویژه در کشورهای اروپای شمالی موفق بوده اند.

کشورهای اروپای شمالی اولین حزب دزدان دریایی در سال ۲۰۰۶ توسط کارآفرین و سیاستمدار لیبرال سابق ریک فالکوینگ در سوئد تأسیس شد. این در پی غوغایی ایجاد شد که به دلیل تعطیلی قضایی **Pirate Bay**، یک سرویس اشتراک گذاری فایل محبوب، که با افتخار، انگ دزدی دریایی را به هر کسی که فیلم ها، کتاب ها و بازی های ویدیویی را به صورت رایگان دانلود می کنند، و به ویژه آنهاپی که تسهیل می کنند، می خورد، ایجاد شد. دور زدن قوانین کپی رایت این تشکیلات به طور رسمی توسط **Falvinge** در مرکز اشتراک فایل **Direct Connect**، با طوماری برای ثبت یک حزب سیاسی جدید با تمرکز بر مسائل مربوط به کپی رایت، اشتراک گذاری فایل و اصلاحات ثبت اختراع، راه اندازی شد. سازنده جدید یک بادبان سیاه دزد دریایی را به عنوان نماد خود انتخاب کرد که به شکلی شبیه حرف "P" بود و به سرعت هزاران طرفدار را جمع کرد.



پس از رای گیری توانست به نتیجه چشمگیری دست یابد و در نتیجه دو نماینده پارلمان اروپا برای سوئد انتخاب شوند. در سال ۲۰۱۰، دزدان دریایی احزاب بین المللی در بروکسل تأسیس شد، که شعب محلی آن

دستاوردهای چشمگیری در تعدادی از کشورهای اروپایی داشتند. در انتخابات ایالتی برلین در سال ۲۰۱۱، حزب دزدان دریایی آلمان با کسب ۸,۹ درصد آرا، ۱۵ کرسی از ۱۴۱ کرسی مجلس محلی را به دست آورد. پس از موج کوتاهی در رای گیری، این حزب با رسوایی ها و اختلافات داخلی مواجه شد که هنوز نتوانسته از آن خلاص شود. یکی دیگر از موفقیت‌های حزب دزدان دریایی، مورد Píratar در ایسلند است که توسط تعدادی از فعالان دیجیتال برجسته مانند Smári McCarthy و Birgitta Jónsdóttir تأسیس شد. پیراتار در انتخابات ملی ۲۰۱۶ و ۲۰۱۷ امتیاز خوبی کسب کرد و در برخی مواقع درگیر مذاکرات برای پیوستن به یک دولت ائتلافی شد که در نهایت شکست خورد. آخرین شاهکار دزدان دریایی اخیراً در جمهوری چک رخ داد، جایی که در انتخابات قانونگذاری سال ۲۰۱۷، حزب دزدان دریایی چک بیش از ۱۰ درصد آرا را به دست آورد و آن را به سومین کشور بزرگ تبدیل کرد. با این حال، از منظر بین المللی به نظر می رسد که احزاب دزدان دریایی بیشتر شتاب اولیه خود را از دست داده اند.

در حالی که از نام حزب دزدان دریایی استفاده نمی شود، و به حزب بین المللی دزدان دریایی (PPI) که اکثر احزاب دزدان دریایی را در سراسر جهان هماهنگ می کند، پایبند نیست، تشکیلات دیگری در سال های اخیر ظهور کرده اند که از نظر ایدئولوژی به حزب دزدان دریایی نزدیک شده اند. از جمله آنها می توان به Partido اشاره کرد

احزاب اینترنتی مانند دزدان دریایی، این تشکل‌ها یک گفتمان تکنوتوپایی را پیشنهاد می‌کنند که فناوری دیجیتال را به سمت آینده‌ای بهتر هدایت می‌کند. با این حال، آنها در تبدیل این دیدگاه به نتایج انتخابات چندان موفق نبوده اند. تا کنون، چشمگیرترین جلوه‌های ظهور حزب دیجیتال از احزابی بوده است که اگرچه از دزدان دریایی و تشکل‌های مشابه الهام می‌گیرند و گاه از لفاظی مشابهی از «انقلاب دیجیتال» حمایت می‌کنند، اما از نظر وسعت جاه‌طلبانه‌تر هستند و کمتر تک موضوعی است. مسلماً مهم‌ترین موارد بازنویسی شکل حزب در عصر دیجیتال، جنبش پنج ستاره در ایتالیا است، MoVimento 5 Stelle (M5S) در ایتالیایی و Podemos در اسپانیا، دو تشکل پوپولیستی هستند که سرمایه‌گذاری هنگفتی در توسعه اشکال سازمان دیجیتال کرده‌اند.

جنبش پنج ستاره، که پس از انتخابات ملی ۲۰۱۸ به عنوان اولین حزب در ایتالیا رتبه بندی می شود، به طور رسمی در رویدادی در ۴ اکتبر ۲۰۰۹ در Teatro Smeraldo در میلان راه اندازی شد. با این حال، منشأ آن به مجموعه‌ای از بسیج‌ها در میان حرکت‌هایی تحت نظارت بپه گریلو، بنیانگذار حزب و «ضامن» دیرینه حزب بازمی‌گردد. گریلو، یک کم‌دین و طنزپرداز کاریزماتیک که نمایش‌های تئاتر خود را به حملات خشمگین علیه طبقه سیاسی فاسد تبدیل کرده بود، توسعه گروه‌های فعالی را که در انتخابات محلی شرکت کردند، در «فهرست‌های تایید شده» به نام دوستان بپه گریلو ترویج کرد. یک قدم کلیدی در این پیدایش، روز مبارزه با فساد Vaffanculo به معنای واقعی کلمه " Fuck Off Day" بود که در ۸ سپتامبر ۲۰۰۷ در چندین میدان در سراسر ایتالیا راه اندازی شد. ۵۰ هزار نفر تنها در پیاتزا ماگیوره بولونیا در اوج کمپین «پارلمان پاک» جمع شدند و حضور ده‌ها سیاستمدار با سابقه جنایی را برجسته کردند. در این مناسبت، جنبش نماد قرمز " V" را که توسط فیلم کالتی V برای وندتا رایج شده بود، انتخاب کرد، که تا به امروز در نام و نشان رسمی جنبش پنج ستاره ظاهر می شود.

موفقیت این تلاش بسیج کننده به دلیل ترکیبی بود که در آن اعتبار خیابانی و وضعیت مشهور بپه گریلو، که خود را به عنوان یک ساوونارولای جدید، مجازات کننده تخلفات سیاسی و فساد معرفی می کرد، با ذکاوت رسانه ای کازالو آسوشیتی، یک مشاور دیجیتال ترکیب شد. شرکتی به رهبری جیانروبرتو کازالو، یکی از بنیانگذاران جنبش. به لطف حمایت کازالو بود که گریلو www.beppegrillo.it محبوب خود را تأسیس کرد که در سال ۲۰۰۸ در میان قدرتمندترین وبلاگ های جهان قرار گرفت، به گفته آزرور، ۵ و تا همین اواخر به عنوان ارگان رسمی جنبش عمل می کرد. با آدرس اینترنتی آن که به عنوان جایگزینی برای آدرس

قانونی رسمی حزب عمل می‌کند. و به دنبال توصیه او بود که جنبش خود را حول گروه‌های محلی تشکیل داد که از طریق Meetup، یک سرویس آنلاین که جلسات رو در رو با افرادی را که دارای علایق مشترک هستند، تسهیل می‌کند، سازماندهی شد. پلت فرم خط مشی حزب در ابتدا شبیه حزب سبز بود، با پنج ستاره جنبش که نماینده آب (تحت مالکیت عمومی)، محیط زیست، اتصال به اینترنت رایگان، توسعه پایدار و حمل و نقل کم کربن (با خودروهای برقی، حمل و نقل عمومی که به تدریج ساخته می‌شود. در انتخابات محلی بین ۲۰۰۹ و ۲۰۱۲ و دوچرخه‌های شهری). با این حال، به تدریج موضوعات پوپولیستی بیشتری را در بر می‌گیرد، به فساد سیاسی حمله می‌کند و خواستار نظم و قانون است، و از تلاش‌های فرصت طلبانه برای جلب نظر رای دهندگان محافظه کار، به ویژه در مورد مسائل مهاجرت، کوتاهی نمی‌کند.

حزب از زمان ورود به رقابت‌های انتخاباتی موفقیت سریعی را تجربه کرده است. پس از افزایش تدریجی انتخابات محلی بین سال‌های ۲۰۰۹ و ۲۰۱۲، این حزب در انتخابات سراسری ۲۰۱۳، ۲۵٫۵ درصد از آرا را در مجلس نمایندگان به دست آورد تا به دومین حزب بزرگ ایتالیا تبدیل شود. در انتخابات محلی ژوئن ۲۰۱۲، زمانی که اولین موفقیت‌ها در شهرهای بزرگ با انتخاب ویرجینیا راگی به عنوان شهردار رم و کیارا آپاندینو در تورین، به شتاب بیشتری دست یافت. این کمان با انتخابات ملی ایتالیا در سال ۲۰۱۸ به اوج خود رسید، که در آن جنبش پنج ستاره در نهایت با ۳۲ درصد آرا در مجلس نمایندگان به اولین حزب پارلمان تبدیل شد، که بسیار بالاتر از حزب دموکرات بود که اساساً از سال ۲۰۱۳ بر ایتالیا حکومت می‌کرد. مائو رنزی که نتوانست حزیش حتی به ۲۰ درصد آرا برسد. پس از مذاکرات طولانی ائتلافی، جنبش پنج ستاره به تشکیل دولت با حزب پوپولیست راست‌گرای لگا، دیگر برنده آشکار این دور انتخاباتی پرداخته است.

اساس هویت حزب، به عنوان یک «حزب وب»، مسئله دموکراسی دیجیتال و مستقیم بوده است که به عنوان ابزاری برای رد شدن از دلالتی حزبی و «دعوای درونی» ارائه شده است.

یک سیستم بحث و رای‌گیری که در ابتدا به عنوان "سیستم عامل پنج ستاره" توصیف می‌شد و شامل مجموعه‌ای از ویژگی‌های بیشتر، مانند قوانین مشارکتی در سطوح منطقه‌ای، ملی و اروپایی است.

اگرچه پودموس از نظر ایدئولوژی و ساختار سازمانی با جنبش پنج ستاره کاملاً متفاوت است، اما پودموس اشتیاق مشابهی به رسانه‌های دیجیتال نشان می‌دهد که توصیف او را به عنوان یک حزب دیجیتال توجیه می‌کند. پودموس - نامی که اقتباسی از «*Si, se puede*» سزار چاوز اتحادیه‌گرا و «*بله ما می‌توانیم*» باراک اوباما است - در ۱۷ ژانویه به ابتکار پژوهشگر علوم سیاسی پابلو ایگلسیاس توریون معرفی شد. او توسط گروهی از همکاران و هموطنانی که در اطراف دانشگاه کامپلوتنسه مادرید می‌چرخیدند، از جمله خوان کارلوس موندرو، اینیگو ارخون، و گروه‌های مختلف از چپ رادیکال و جنبش‌های اجتماعی، از جمله (Izquierda Anti-capitalista چپ ضد سرمایه‌داری) حمایت شد. یک جناح تروتسکیست. این تشکیلات موجی از بسیج را آغاز کرد که توسط جنبش اعتراضی Indignados در سال ۲۰۱۱، همچنین به عنوان ۱۵-M برای تاریخ شروع آن شناخته می‌شود، در ۱۵ مه ۲۰۱۱، و از وضعیت مشهور پابلو ایگلسیاس، مهمان دائمی برنامه‌های گفتگوی سیاسی بهره‌برد. نیروی انتخاباتی پودموس از زمان انتخابات اروپا در سال ۲۰۱۴، زمانی که ۸ درصد آرا را به دست آورد و پنج نماینده پارلمان اروپا تنها دو ماه پس از تأسیس آن انتخاب شدند، خود را ثابت کرد. در انتخابات شهرداری بارسلونا و مادرید در سال ۲۰۱۵، دو زن به نام‌های آدا کولاو و مانوئلا کارمنا با حمایت لیست‌های مدنی با کمک پودموس به عنوان شهردار انتخاب شدند. در انتخابات پارلمانی دسامبر ۲۰۱۵ و ژوئن ۲۰۱۶، پودموس پس از سوسیالیست PSOE و حزب راست میانه حزب مردمی سوم شد. پس از مخالفت با دولت ائتلافی PP و Ciudadanos، اکنون از خارج از یک دولت سوسیالیست به رهبری پدرو سانچز، رهبر PSOE حمایت می‌کند.

در مقایسه با احزاب دزدان دریایی و جنبش پنج ستاره، پودموس از نظر هویت چپ و ساختار سازمانی خود سنتی‌تر است، که ارگان‌های مختلفی را که معمولاً در احزاب توده‌ای یافت می‌شوند، مانند دبیر و کمیته مرکزی حزب را در بر می‌گیرد. با این حال، این ویژگی در استقبال از فناوری دیجیتال در همه سطوح بوده است. برای شروع Podemos از رسانه‌های اجتماعی به عنوان یک ابزار بسیج استفاده کرده است و به سرعت به محبوب‌ترین حزب اسپانیایی در توئیتر و فیس بوک تبدیل شده است. علاوه بر این، یک برنامه دموکراسی دیجیتالی مشابه با جنبش پنج ستاره را دنبال کرده است، با هدف اعلام شده این که خواسته «دموکراسی واقعی» را که توسط جنبش M-۱۵ بیان شده است، به حزب بیاورد. بلافاصله پس از تأسیس، پورتال مشارکتی خود را به نام مشارکت (شرکت) راه‌اندازی کرد که از طریق آن اعضا می‌توانستند در طرح‌ها و بحث‌ها شرکت کنند. قرار است تمام تصمیمات مهم، مانند سیاست‌های حزب و انتخاب مناصب حزب، بر اساس این پلتفرم گرفته شود تا از طریق مجمع نمایندگان، همانطور که در احزاب سنتی سوسیالیست یا کمونیست اتفاق می‌افتد. به طور کلی‌تر، پودموس سعی کرده است خود را به عنوان نیرویی همسو با روح فرهنگ دیجیتال معرفی کند که به مسائل شفافیت و دفاع از حقوق کارگران جدید اقتصاد دیجیتال، از جمله افراد خوداشتغالی که اغلب به آنها نگاه می‌شود، کمی سوء ظن چپ سنتی توجه دارد.

احزاب دزدان دریایی، جنبش پنج ستاره و پودموس را می‌توان به عنوان نمادین‌ترین مظاهر قالب حزب دیجیتال در نظر گرفت، و به همین دلیل است که بیشتر تحلیل‌های این جلد روی آنها متمرکز است. با این حال، تعدادی از پدیده‌های بیشتر روندهای سازمانی مشابهی را نشان می‌دهند، مانند France Insoumise و Momentum. France Insoumise یک حزب پوپولیست چپ است که در ۱۰ فوریه ۲۰۱۶ توسط سیاستمدار سابق سوسیالیست ژان لوک ملانشون تأسیس شد. نام آن را می‌توان به انگلیسی به عنوان «فرانسه بی‌تعظیم» یا «فرانسه نافرمان» ترجمه کرد، موضعی که در نماد حزب نیز بیان می‌شود که شبیه فردی با مشت گره کرده است. فرانس اینسومیز حتی به طرز قابل ملاحظه‌ای «چپ‌تر» از پودموس است، نه تنها به دلیل سابقه طولانی رهبر اصلی‌اش، بلکه به این دلیل که حزب دوگوش (حزب چپ) از آن حمایت می‌کند. با این حال، France Insoumise به وضوح با احزاب چپ سنتی در پذیرش دموکراسی دیجیتال و کنار گذاشتن ساختارهای بوروکراتیک سنتی تفاوت دارد. این تشکیلات از نرم‌افزار سیاسی NationBuilder برای جمع‌آوری حامیان استفاده کرده و پلتفرم اختصاصی خود را برای تصمیم‌گیری در مورد سیاست‌ها و استراتژی‌ها توسعه داده است و به رسانه‌های اجتماعی، ویدیوهای یوتیوب و حتی بازی‌های ویدیویی متوسل شده است.

ابزار تبلیغاتی

روحیه مشابهی از نوآوری سازمانی توسط Momentum نشان داده شده است، یک سازمان سیاسی جناح چپ که در ابتدا توسط جان لنزمن، آدام کلاگ، اما ریس و جیمز اشناپدر پس از انتخاب جرمی کوربین به عنوان رهبر حزب کارگر در پاییز ۲۰۱۵ تأسیس شد. سازمانی توصیف می‌کند که می‌خواهد بر انرژی و اشتیاق کمپین جرمی کوربین برای رهبر کارگری، دموکراسی مشارکتی، همبستگی، و قدرت مردمی را افزایش دهد و به حزب کارگر کمک کند تا به حزب حاکم متحول قرن بیست و یکم تبدیل شود. به دلیل استفاده مؤثر از رسانه‌های اجتماعی مورد تشویق گسترده قرار گرفت و اخیراً My Momentum را تأسیس کرده است، یک پلت فرم آنلاین که به اعضا امکان می‌دهد در بحث‌ها شرکت کنند و تصمیم بگیرند. برخی از روندهای حزب دیجیتال را می‌توان در پدیده‌های مرتبط نیز مشاهده کرد، مانند مبارزات انتخاباتی ریاست جمهوری برنی سندرز در سال ۲۰۱۶، که اگرچه ابزارهای دموکراسی دیجیتال را به کار نمی‌برد، اما در استفاده از تاکتیک‌های سازمان دهی دیجیتالی نوآورانه عمل کرده است، و رتبه و پرونده را توانمند می‌کند و کمپین را به صورت محلی سازماندهی کنید. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سبیلان اردستانی]

کاملاً بدیهی است که در مرحله‌ای که اینترنت در مرحله تبدیل شدن است، اگر قبلاً از تلویزیون تأثیرگذارتر نشده است، همه طرف‌ها مجبور به «دیجیتال شدن» هستند. سازمان‌های سیاسی از همه اقشار تاکنون از فناوری‌های دیجیتال متفاوتی در عملکرد خود استفاده کرده‌اند، مانند ایجاد وبسایت‌های حزبی و کانال‌های رسانه‌های اجتماعی برای کل حزب و نامزدهای خاص. در ایالات متحده، موارد معروف، هوش اینترنتی هاوارد دین و مبارزات انتخاباتی اول و دوم اوباما و ترفندهای تیم رسانه‌های اجتماعی او بوده است. سایر نامزدهای جریان اصلی مانند امانوئل مکرون، رئیس‌جمهور فعلی فرانسه، به طور مشابه از پلتفرم‌های دیجیتال برای دستیابی به موفقیت خیره‌کننده استفاده کرده‌اند. و این استفاده ارزان و کثیف دونالد ترامپ از رسانه‌های اجتماعی است که به طور قابل توجهی به تسخیر کاخ سفید کمک کرد.

دلیل تمرکز بر احزاب دزدان دریایی، جنبش پنج ستاره و پودموس - این است که آنها به معنای واجد شرایط تری «دیجیتال» هستند. برای این منظور، مفید است که بین آنچه دیوید کارف آن را «سازمان‌های میراثی» می‌نامد، یعنی سازمان‌هایی که پیش از عصر دیجیتال تأسیس شده‌اند و اکنون در تلاش هستند تا خود را با آن تطبیق دهند، و «سازمان‌های «netroots» تشکیلاتی که اخیراً ظهور کرده‌اند، تمایز قائل شویم. سال‌هاست و در نتیجه از همان ابتدا توسط فناوری دیجیتال و اشکال سازمانی مرتبط شکل گرفته است. در سازمان‌های قدیمی‌تر، مانند احزاب سیاسی سنتی، استفاده از فناوری دیجیتال تمایل دارد به فرآیندهای درون سازمانی و ارتباطات بیرونی احزاب با هدف آنها مربوط شود. این سازمان‌ها در جذب فناوری دیجیتال در عملیات خود بسیار محتاط عمل می‌کنند و همچنان تلویزیون و مطبوعات را زمینه اصلی کمپین خود می‌دانند. در عوض، در **سازمان‌های نتروت**، استفاده از فناوری دیجیتال مستقیماً به روش‌های سازماندهی احزاب در داخل و اشکال «دموکراسی درون حزبی» که از طریق آن تصمیم‌گیری می‌شود، مربوط می‌شود. به عبارت دیگر، در احزاب سنتی، دگرگونی به‌وجود آمده توسط فناوری‌های سیاسی، تنها در رابطه آنها با جهان خارج اتفاق می‌افتد. در مورد احزاب دیجیتالی، کل زندگی حزب باز شده و حول ایده یک دموکراسی مستقیم و مشارکتی تر تنظیم شده است.

و عده دموکراسی آنلاین

آنچه حزب دیجیتال را به عنوان یک نوع حزب جدید تعریف می‌کند، صرفاً پذیرش فناوری دیجیتال نیست، بلکه هدف از دموکراتیزه کردن است.

فناوری دیجیتال برای تحقق فراخوانده شده است. سازمان‌هایی مانند احزاب دزدان دریایی، جنبش پنج ستاره و پودموس، منطق تعامل و مشارکت را که توسط پلتفرم‌های رسانه‌های اجتماعی رایج شده است، به عنوان راهی برای ارائه دموکراسی مستقیم‌تر ارائه کرده‌اند. دموکراسی که گاه تصور می‌شود مانند تعامل سایت‌های شبکه‌های اجتماعی روان و به اندازه ابرهای داده‌ای که این سرویس‌ها به آنها متکی هستند، انعطاف‌پذیر است. «پلتفرم‌سازی» حزب مبتنی بر ملاحظات راهبردی آشکار است: به نظر می‌رسد که منطق پلتفرم مؤثرتر و مناسب‌تر با زمان حال است تا بوروکراسی قدیمی و حجیم احزاب سنتی. با انتخاب این مسیر، احزاب دیجیتالی تلاش می‌کنند تا نقاط ضعف خود را به عنوان سازمان‌های بیرونی، کمبود بودجه ثابت و دفاتر و زیرساخت‌های مشابه، و ضعف رقابتی خود در برابر سازمان‌های بزرگ و تثبیت‌شده جبران کنند. آن‌ها فلسفه «سازمان‌دهی توزیع‌شده» را اتخاذ می‌کنند تا از شروط کارکنان سندرز بکی باند و زک اکسلی استفاده کنند تا از تلاش سیاسی پایگاه پشتیبانی گسترده‌شان بهره ببرند، دقیقاً به همان روشی که شرکت‌های رسانه‌های اجتماعی ارزش‌ها را از کار رایگان پایگاه کاربر پراکنده آنها اتخاذ می‌کنند. با این حال، این انقلاب سازمانی را نمی‌توان صرفاً ناشی از ملاحظات استراتژیک و اقتصادی، به عنوان ترجمه ای از فلسفه «مدیریت ناب» و «نوآوری مخرب» که توسط چندین شرکت دره سیلیکون در عرصه سیاسی اتخاذ شده است، درک کرد.

¹ Netroots اصطلاحی است که در سال ۲۰۰۲ توسط جروم آرمسترانگ برای توصیف فعالیت سیاسی سازمان یافته از طریق وبلاگ‌ها و سایر رسانه‌های آنلاین از جمله ویکی‌ها و خدمات شبکه‌های اجتماعی ابداع شد.

بلکه بر اساس دیدگاه اتوپپایی یک دموکراسی آنلاین با استفاده از فناوری دیجیتال به عنوان ابزاری برای گسترش و تعمیق مشارکت سیاسی، ادغام مجدد در سیاست بسیاری از شهروندانی که برای مدت طولانی از عرصه سیاسی دور بوده اند، نیز توجیه شده است. و به آنها اجازه مداخله مستقیم و معنادارتر در روند سیاسی را بدهد.

این دید آرمان‌شهری در نقاط مختلف صحنه آغازین این کتاب دیده می‌شود. در بحث پلاتفرم روسو، از جذابیت به فلسفه ژان ژاک روسو، نظریه پرداز دموکراسی مستقیم مردمی، معروف به دلیل سوء ظن به هر شکلی از نمایندگی، تا سرمایه‌گذاری در ایجاد پلتفرم‌های تصمیم‌گیری که تلاش می‌کنند این دیدگاه دموکراتیک آرمانی را به یک اپلیکیشن تبدیل کنند که به راحتی برای کاربران قابل دسترسی است. بیشتر در شعار کمپین پنج ستاره که در همه جا در کنوانسیون حزب ریمینی ظاهر شد دیده می‌شود: **Scegli, Partecipa, Cambia** **مشارکت کنید، انتخاب کنید، تغییر دهید**، که بیانگر ایده یک دموکراسی پس از نمایندگی است که در آن مردم به نمایندگی راضی نمی‌شوند، اما آرزوی مشارکت کامل، همانطور که دیوید کازالجو، پسر جانروبرتو کازالجو، که او پس از مرگش جایگزین او شد، به عنوان رئیس کاسالگیو آسوشیاتی در یک ویدئوی تبلیغاتی روسو بیان شد. حزب دیجیتال خود را به عنوان سازمانی معرفی می‌کند که می‌خواهد محدودیت‌های جدی دموکراسی نمایندگی و فاصله‌ای که بین شهروندان و نمایندگان آنها ایجاد کرده است را از بین ببرد. این نوید از میانجی‌گری سیاست را دارد و آن را بیشتر شبیه به تجربه اجتماعی فوریت، تعامل و آنی در عصر دیجیتال می‌کند و در عین حال تعدادی از واسطه‌ها - بوروکرات‌ها، مشاوران، پزشکان متخصص - که مظنون به مسئول بسیاری از موارد هستند را از بین می‌برد.

آنچه در این شعارها و شعارهای مشابه آن می‌بینیم ایدئولوژی است که با توجه به تأکید تقریباً وسواس گونه اش بر مشارکت، در طول کتاب به عنوان «مشارکت‌گرایی» توصیف می‌کنم. این روایت با ترکیب درخواست‌های پوپولیستی به حاکمیت مردمی با وعده‌های آزادی‌خواهانه برای خودمختاری بیشتر فردی، استدلال می‌کند که بسیاری از مشکلات سیاست معاصر ناشی از شیوه‌ای است که شهروندان از تصمیم‌گیری در مورد موضوعاتی که بر آنها تأثیر می‌گذارند حذف شده‌اند. برای اصلاح این وضعیت، از ایجاد «فضاهای باز» حمایت می‌کند که در آن افراد، مستقل از ارزش‌های سیاسی، اعتقادات و شکاف‌های حزبی از قبل موجود، می‌توانند درباره موضوعات مختلف مورد علاقه بحث کنند و به اجماع برسند. بنابراین، فناوری دیجیتال به عنوان آغازگر نوعی نسخه دیجیتالی از دموکراسی آتنی، یک **آگورا** (استعاره‌ای که همیشه در بحث‌های دموکراسی دیجیتال شنیده می‌شود) یا یک میدان عمومی (فضای بحث پودموس "Plaza Podemos نامیده می‌شود، اشاره‌ای به میدانی اشغالی جنبش (Indignados، که در آن شهروندان می‌توانند بدون میانجی‌گری‌های غیرضروری بحث کنند. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

این **تأکید بر دموکراسی** مستقیم یادآور نوع دیرپای ایده آلیسم دموکراتیک است که معمولاً در لحظات نارضایتی از لیبرال دموکراسی دوباره ظاهر می‌شود. دیدگاه اتوپپایی احزاب دیجیتال منعکس‌کننده پیشنهادات سوسیالیسم دموکراتیک اولیه است، مانند پیشنهادهای موریترز ریتینهاوزن و ویکتور کانسیدرانت، که پیشنهاد استفاده از مجامع مردمی، همه‌پرسی و ابتکارات مردمی را دادند. علاوه بر این، تعدادی از ایده‌های حاصل از پروژه بنیاد دموکراسی (دموکراسی مردمی) پیشنهاد شده در دهه ۱۹۷۰ را در بر می‌گیرد.

جنبش‌های اجتماعی و احزاب سبز، از جمله محدودیت در اختیارات متوالی و اصل چرخش در میان نمایندگان، به منظور جلوگیری از شکل‌گیری دسته‌های قدرت و شغل‌گرایی سیاسی ارائه می‌کنند و در نهایت این مطالبات را برای «دموکراسی واقعی» که توسط مجامع مردمی جنبش‌های اشغال سال ۲۰۱۱ صادر شده بود، منعکس می‌کند. از این رو، فناوری دیجیتال به عنوان ابزاری در نظر گرفته می‌شود که از طریق آن این دیدگاه، که اغلب سر خود را در برابر عدم امکان فنی و سیاسی قرار داده است، ممکن است در نهایت محقق شود. لذا استدلال می‌شود که فناوری دیجیتال با قابلیت‌های تعامل انبوه خود، پادزهری در برابر گرایش‌های

الیگاری سازمانی، که توسط رابرت میشلز معروف است، ارائه می‌کند، و حداقل در رادیکال‌ترین نسخه از این روایت، ابزاری است که از طریق آن شهروندان می‌توانند در نهایت این سند را لغو کنند. مأموریتی که به نمایندگان آنها داده می‌شود و مستقیماً در زندگی عمومی شرکت می‌کنند

استقبال از پروژه اتوبیایی **دموکراسی آنلاین** در استقرار پلتفرم‌های تصمیم‌گیری آنلاین که به طور متناوب به عنوان پورتال‌های مشارکت توصیف می‌شوند، مشهودتر است که در دو فصل جداگانه در این کتاب مورد بحث قرار می‌گیرند. این «ابزارهای مشارکت» - روسو برای جنبش پنج ستاره، پورتال مشارکت در مورد Podemos، و پذیرش اولیه LiquidFeedback توسط حزب دزدان دریایی آلمان - برنامه‌های تصمیم‌گیری آنلاین انبوهی هستند که مشارکت اعضا را در بحث‌های مختلف مشورت و رای‌گیری الکترونیکی تسهیل می‌کنند. اما آنها چیزی بیش از ابزار صرف هستند. معرفی آنها مستلزم تجدید نظر ریشه‌ای در شکل حزبی است که خود را حول منطق پلتفرم سازماندهی مجدد می‌کند. تصمیم‌گیری آنلاین به عنوان جایگزینی برای سیستم سنتی شاخه‌ها و نمایندگان حزبی تلقی می‌شود که هنوز بر بقایای احزاب توده‌ای تسلط دارند. کارکرد مثبت و هدایت روحیات پایگاه حزبی را که قبلاً عمدتاً توسط کادرهای حزب انجام می‌شد، به عهده می‌گیرد.

پیامدهای این انقلاب سازمانی پیچیده و بحث‌برانگیز است. قالب سازمانی معرفی شده توسط حزب دیجیتال شایستگی به روز رسانی فرم حزب را با شرایط فنی و اجتماعی عصر ما دارد. حزب دیجیتال توانایی عملکرد کارآمد را با وجود منابع اقتصادی بسیار محدود نشان داده است و اشکال جدیدی از مشارکت در عضویت را معرفی کرده است، همانطور که در فرآیندهای قانونگذاری مشارکتی مشاهده می‌شود، جایی که ایده‌ها برای طرح‌های جدید پارلمانی از اعضا جمع‌آوری می‌شود. با این حال، چنین تجدید ساختار سازمانی، همانطور که برخی از طرفداران احزاب پلتفرم مایلند باور کنیم، منجر به انتشار رادیکال قدرت در سازمان نمی‌شود، و همچنین منجر به وضعیتی نمی‌شود که در آن «همه از ارزش یکسانی برخوردار باشند». شعار جنبش پنج ستاره (ognuno vale uno) در عوض، ما با یک روند دوسوگراتر روبرو هستیم که می‌توان آن را «متمرکزسازی توزیع‌شده» توصیف کرد تا بیان کند که گشایش در انتهای حزب با تمرکز فزاینده قدرت در دستان رهبر کاریزماتیک حزب همراه است. من به عنوان «هیپرلیدر» و اطرافیان نزدیک او توصیف می‌کنم. به جای «دموکراسی مشارکتی» وعده داده شده روی قلع، واقعیت دموکراسی آنلاین که در این تشکل‌ها و «سکوه‌های مشارکتی» آنها دیده می‌شود، مطابق با آنچه در جریان کتاب من به عنوان یک «**دموکراسی واکنشی**» توصیف می‌کنم که در تسلط و تسلط بر آنها آشکار می‌شود، مطابقت دارد. اشکال «**مشارکت دموکراتیک منفعل**» که دائماً با مداخله رهبری از بالا به پایین اصلاح می‌شود.

معرفی پلتفرم‌های تصمیم‌گیری در فرآیند بازسازی سازمانی که هم بر بالا و هم پایین سازمان‌های سیاسی، یعنی دفتر مرکزی حزب و حزب در صحنه تأثیر می‌گذارد، بسیار مهم است. از این رو، می‌بینیم که یک «ابر پایگاه» بسیار واکنش‌گرا با یک ابر رهبر کاریزماتیک به هزینه‌های اقشار متوسط متحد می‌شود.

ویژگی همه این تشکل‌ها، اتخاذ تعریفی انعطاف‌پذیر از عضویت بوده است. ثبت نام به عنوان یک عضو اغلب به آسانی ثبت نام در رسانه‌های اجتماعی مانند فیس‌بوک است، بنابراین **موانع مشارکت را به میزان قابل توجهی کاهش می‌دهد**. علاوه بر این، اعضای جدید برای ثبت نام نیازی به پرداخت هزینه ندارند: **عضویت از کمک مالی جدا شده است**، با احزاب پلتفرم به کمک‌های مالی و نه به حق عضویت تکیه می‌کنند، همانطور که بیشتر در مورد احزاب سنتی صادق است. این انتخاب به عنوان راهی برای بازتر کردن حزب به جامعه و مشارکت سیاسی به همان اندازه شرکت در بحث آنلاین در رسانه‌های اجتماعی ارائه می‌شود. پیروی از این الگوی عضویت آزاد اغلب به این تشکل‌ها اجازه می‌دهد تا به سرعت پایگاه وسیعی از اعضای ثبت‌شده را جمع‌آوری کنند، که گاهی اوقات از احزاب سیاسی تثبیت‌شده‌تر پیشی می‌گیرد. احزاب

پلتفرم به شدت از نیروی کار رایگان و کمک مالی این حامیان استفاده کرده اند، که شبیه روشی است که شرکت های دیجیتال ارزش را از داده های کاربران خود استخراج می کنند.

در ادامه تا اوج حزب، می توان دریافت که این تشکل ها دارای ساختار تشکیلاتی بسیار سبکی هستند.

بسیار کوچکتر از بوروکراسی تحمیلی حزب توده ای است، اما اغلب کوچکتر از بوروکراسی حرفه ای مشاوران، پزشکان متخصص و مشاوران سیاسی احزاب تلویزیونی اخیر است. این حزب سیاسی شبیه شرکت های نوپا دره سیلیکون است، با کارکنان ضروری آن ها، و فعالیت های گروه های حامی دیجیتالی مانند MoveOn، که با توجه به مقیاس عملیاتی و تعداد اعضای زیاد، کارکنان مرکزی بسیار کوچکی دارند. روند میانجی گری حزب حکم مرگ کادر را صادر می کند، شخصیت قدیمی که به طور سنتی درگیر کار سخت سازماندهی، تبلیغات و تحریک از طرف حزب بود، که تقریباً به همان شکلی که کتابفروشی ها توسط کتابفروشی ها رقابت می کردند از بین می رود. با این حال، حذف یک نماینده میانی صرفاً قدرت را از بین نمی برد، همانطور که روایت مشارکت گرایی می خواهد باور کنیم. بلکه آن را به دست رهبر حزب و کارکنان حزب وابسته مستقیم به او منتقل می کند. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

پلتفرم های آنلاین، علاوه بر اینکه فضایی برای گفتگو و فرآیندهای مشورتی هستند، اغلب به فضایی تبدیل می شوند که در آن ابرلیدرها به طور مداوم سطح حمایتی را که در میان ابرپایه ها از آن برخوردار می شوند تأیید می کنند. دموکراسی که در احزاب دیجیتال اعمال می شود، در حالی که عناصر مشورتی را در بر می گیرد، به وضوح به سمت مدل «کمی» دموکراسی همه پرسی، با تمرکز بر ابتکارات و همه پرسی پیشنهادی بالا، به جای مدل «کیفی» دموکراسی مشارکتی، فعالانه در ایجاد استراتژی و توسعه سیاست با مداخله تک تک اعضا، منحرف می کند. نمایش واضح پیامدهای این گرایش، و قدرت ابتکاری که به رهبری حزب واگذار می کند، این واقعیت است که رایزنی های آنلاین تقریباً همیشه درصدهای فوق اکثریتی را که خط پیشنهادی رهبری را تأیید می کنند، با موارد بسیار کمی از رتبه، برمی گرداند.

این بخش مشکل ساز حزب دیجیتال به وضوح در رویدادهایی که در طرح آغازین بازگو شد و در فرآیند نامزدی نامزد جنبش پنج ستاره برای نخست وزیری نمایان شد. این واقعیت که دی مایو با ۸۲ درصد آرا برنده شد، نشان خوبی از روشی است که فرآیند انتخاب سیاسی مورد استفاده احزاب دیجیتالی می تواند از معیارهای اساسی دموکراتیک فاصله بگیرد. روندهای مشابهی را می توان در تشکیلاتی مانند پودموس نیز مشاهده کرد، جایی که همه پرسی داخلی تقریباً همیشه به مهر تأیید برای رهبری حزب تبدیل شده است. بسیاری از مشاوره های آنلاین این احزاب به طرز عجیبی شبیه انتخابات نمایشی بلوک شوروی شده است، که نمی تواند دور از وعده دموکراسی مشارکتی تر باشد.

بنابراین احزاب دیجیتال از عدم تطابق آشکار بین گفتمان آرمانگرایانه خود و رویه غالباً مرده خود رنج می برند، بین وعده ارزش ظاهری یک دموکراسی مشارکتی که در آن به اعضا تمام قدرت داده می شود و رهبران صرفاً چهره های چهره هستند، و یک واقعیت همه پرسی که برعکس است. اغلب به نظر می رسد این مورد است. ما از الیگارشیک تحقیر شده حزبی فاصله می گیریم تا خود را در دام نوعی حکومت سزاریستی یا «دیکتاتوری خیرخواهانه» بگیریم تا اصطلاحی را که اغلب برای توصیف ضامن های دیجیتالی پروژه های منبع باز مانند ویکی پدیا و لینوکس به کار می رود، بکار ببریم. یکی که با رضایت مردم مشروعیت می یابد، در عین حال بی تردید خودکامه و ضد کثرت گرا است. دموکراسی آنلاین اغلب خطر انحطاط به دموکراسی ساختگی را دارد، و در دراز مدت این امر تنها باعث ایجاد ناامیدی در اعضای حزب و هواداران می شود. به طور کلی تر، این احزاب این توهم خطرناک را که سیاست را می توان به سادگی از طریق تغییر در روند و تجدید ساختار سازمان داخلی به جای بازنگری سیستمی ساختارهای اجتماعی و نهادهای سیاسی، حل کرد،

تکذیب می کنند. بنابراین ضروری است که احزاب دیجیتال با ترکیبی از امید و احتیاط، اشتیاق و محفوظ بودن، توجه به نوآوری های مثبت آنها و همچنین مراقب شکست های عملی آنها باشند.

در طول کتاب، ما موضوعات مختلفی را که برای درک حزب دیجیتال مرتبط است، بررسی می کنیم.

فصل ۱ تئوری حزب سیاسی را تشریح می کند و نشان می دهد که چگونه شکل حزب، به دور از خشک شدن، با انقامجویی در زمان های آشفتگی اقتصادی و سیاسی کنونی بازگشته است. در ادامه به بحث در مورد وجود انواع مختلف حزب می پردازد که در دوره های مختلف سیاسی، از حزب توده ای دوران صنعتی تا حزب تلویزیونی دوران نئولیبرال ظهور کرده اند، و با بررسی رابطه بین ساختارهای حزب و دموکراسی داخلی به پایان می رسد.

فصل ۲ به بررسی علل ریشه ای پیدایش احزاب دیجیتال می پردازد. این استدلال می کند که بحران اقتصادی سال ۲۰۰۸ و موج تحول دیجیتال شکاف جدیدی در جامعه ایجاد کرده است که بر "بیگانه های متصل" متمرکز است، افرادی که علیرغم سطح بالای ارتباط خود، احساس می کنند از نظر اقتصادی طرد شده اند.

به صورت عمودی این فصل با برجسته کردن برخی از موضوعات کلیدی مورد علاقه این حوزه، که احزاب پلتفرم از آن دفاع کرده اند، از جمله حقوق دیجیتال، مطالبات برای اشکال جدید مشارکت دموکراتیک و مقررات جدید رفاهی ادامه می یابد.

فصل ۳ به بررسی پلتفرم سازی حزب سیاسی می پردازد. این استدلال می کند که منطق پلتفرم شرکت های مانند گوگل و فیس بوک توسط احزاب دیجیتال تقلید شده است، که منجر به ایجاد یک الگوی سازمانی جدید توسط احزاب دیجیتالی شده است. این منطق مبتنی بر داده، مدل عضویت رایگان سایت های شبکه های اجتماعی و تجزیه و تحلیل داده های آنها را برای حفظ حس دائمی خلق و خوی افکار عمومی اتخاذ می کند. این منجر به یک نوع حزب می شود که تمرکز مجدد بر مشارکت توده ای را با یک ساختار سازمانی بسیار چابک، که یادآور شرکت های نوپا است، ترکیب می کند.

فصل ۴ به ایدئولوژی احزاب دیجیتالی می پردازد که با توجه به نقش اصلی که به مشارکت نسبت به نمایندگی اختصاص داده شده است، به عنوان مشارکت گرایی توصیف می کنم. من دیدگاه اتوپیایی ساختن فضای باز مشارکت و همچنین رد این حزب از تخیل احزاب سنتی را بررسی می کنم. علاوه بر این، من به مشکلات ذاتی این فرقه مشارکت و روشی که مشارکت را به خودی خود پایان می دهد، می پردازم.

فصل ۵ به بررسی عوامل مخرب انقلاب سازمانی حزب دیجیتال می پردازد. من نشان می دهم که چگونه حزب دیجیتال از اسکلت احزاب سنتی و به ویژه بوروکراسی مرکزی ساختارمند و ساختار ارضی وابستگی دور می کند. این دیجیتال سازی حزب به میل مشارکت گرایانه حذف میانجی گری بوروکرات های حزب پاسخ می دهد، اما این پیامدهای بحث انگیز برای هدف دموکراسی داخلی دارد.

فصل ۶ به معماری پلتفرم های مشارکتی و روشی می پردازد که در آن آنها ستون فقرات سازمانی این تشکل ها را تشکیل می دهند. این بررسی می کند که چگونه نرم افزارهای مختلف تصمیم گیری دیدگاه های متفاوتی از دموکراسی را با هم ادغام می کنند، با اینکه برخی بیشتر به کارکردهای مشورتی متکی هستند و برخی دیگر بیشتر به رای گیری نماینده و مردمی متکی هستند.

فصل ۷ فرآیند تصمیم گیری آنلاین و نحوه مدیریت آن توسط کارکنان حزب را مورد بحث قرار می دهد. همه احزاب دیجیتال شامل برخی از عملکردهای مشورتی، جمع سپاری ایده های خط مشی از اعضای حزب هستند. با این حال، برتری بیشتر به کارکردهای از بالا به پایین می رسد، به ویژه به همه پرسی که از طریق

آن رهبری به دنبال تجدید دائمی مأموریت خود است، با اکثر برگه های رأی نتایج مورد انتظار را برمی گرداند.

فصل ۸ به بررسی شکل ابرلیدر می پردازد. ابرلیدر یک شخصیت مردمی- کاریزماتیک است که وظیفه دارد با حضور در برنامه های گفتگوی تلویزیونی و مداخله وسواس گونه در رسانه های اجتماعی، حزب را در رسانه ها و نمایش اینترنتی نمایندگی کند. از طریق نمایش های تاریخی خود، ابرلیدر کمبود یک سازمان قوی و قابل اعتماد را جبران می کند. با این وجود، حضور ابرلیدر با تداوم وجود یک ستاد کاریزماتیک تکمیل می شود، نوعی الیگارشسی خرد که همچنان کنترل زیادی بر هدایت حزب دارد.

فصل ۹ به تجزیه و تحلیل عضویت در حزب دیجیتال می پردازد. این به شکل یک «ابر پایگاه» بسیار فعال – یا بهتر، واکنشی – است که از فناوری دیجیتال برای شرکت در تعدادی از فعالیت های آنلاین و همچنین سازماندهی فعالیت های آفلاین استفاده می کند. نتیجه خالص افزایش کمیت مشارکت است که گاهی اوقات به قیمت کیفیت آن تمام می شود. علاوه بر این، باز شدن مشارکت، شکاف های جدیدی را بین «ابر داوطلبان» و «همدلان در کمین»، شرکت کنندگان بیش فعال و نسبتاً منفعل ایجاد می کند.

نتیجه گیری یافته های تحقیق حاضر را خلاصه می کند و به ارزیابی پتانسیل ها و محدودیت های حزب دیجیتال و نیاز به بازنگری در مفهوم و عملکرد دموکراسی دیجیتال می پردازد. در پایان کتاب، خواننده یک ضمیمه پیدا خواهد کرد که در آن تمام مصاحبه شوندگان این کتاب بر اساس آنها فهرست شده است. تحقیق برای این کتاب شامل ۳۰ مصاحبه با خبرچینان، فعالان، سازمان دهندگان و مشاوران کلیدی است که در فعالیت های این احزاب سیاسی نقش داشتند. مگر اینکه غیر از این ذکر شود، نقل قول های استفاده شده در این کتاب از آن مصاحبه ها سرچشمه می گیرند.

* فصل ۱: حزب پاسخ می دهد

سازماندهی مدرن احزاب با انقلاب فرانسه و دگرگونی رادیکال در فرهنگ سیاسی و رسانه‌ای آغاز می‌شود. سخنرانی‌های بریسو یا روبسپیر به لطف انتشار گسترده جزوه‌های انقلابی و روزنامه‌های اولیه، فراتر از جمعیت مملو از سالن مجلس ملی طنین انداز شد. به دو دلیل می‌توان ژاکوبین‌ها را پایه‌گذاران سیاست دموکراتیک مدرن دانست. از یک سو، آنها اولین کسانی بودند که مفهوم مدرن حاکمیت مردمی را که اخیراً توسط ژان ژاک روسو تئوریزه شده بود، اجرا کردند. اگرچه حاکمیت مردمی توسط ویگ‌ها و توری‌ها در بریتانیا به عنوان یک حکومت اوباش کاریکاتور شده بود، اما به منطق مرکزی سیاست جمهوری‌خواهانه در دولت‌های ملت تبدیل شد که در دموکراسی‌های انتخاباتی مبتنی بر حق رای توده‌ای توسعه می‌یابد. از سوی دیگر، ژاکوبین‌ها اولین کسانی بودند که یک سازمان سیاسی متمرکز را در اطراف مقر حزب ملی تأسیس کردند، صومعه ژاکوبیت که نام آنها را به آنها داد. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

دویست و سی سال بعد، ما شاهد انقلابی مشابه در رسانه‌های سیاسی و تشکیلات حزبی هستیم که در عین حال تکنولوژیک و سیاسی است. رسانه‌های سیاسی از بحث‌های کافه‌ها و رسانه‌های چاپی تکامل یافته‌اند، به طوری که اکنون آرزوهای برابری‌خواهانه بر روی صفحه‌نمایش دستگاه‌های دیجیتالی از هر نوع که به طور دائم به وب متصل هستند، منتقل می‌شوند. «سیاست جدید» احزاب دیجیتال حول بحث بر روی آن دسته از پلتفرم‌های رسانه‌های اجتماعی است که اطلاعات و فرهنگ سیاسی را در دهه ۲۰۱۰ تعریف می‌کنند، و همچنین توسعه اشکال جدیدی از تصمیم‌گیری آنلاین که نوید تغییر اساسی دموکراسی داخلی را می‌دهد. احزاب سیاسی برای کشف این تازگی، باید چشمی به حال و اختراعات آن داشت و چشمی دیگر به گذشته و تاریخ طولانی توسعه و تأملات احزاب سیاسی.

با در نظر گرفتن این دیدگاه تاریخی، آشکار است که تولد احزاب سیاسی جدید در عصر دیجیتال یک چرخش قابل توجه است که انتظارات اکثر جامعه‌شناسان و تحلیلگران سیاسی را به چالش می‌کشد. ما از دهه‌هایی می‌آیم که در آن به طور گسترده تصور می‌شد که احزاب سیاسی ضعیف شده‌اند و به زودی بی‌ربط خواهند شد. در سال ۲۰۰۰، دانشمندان علوم سیاسی راسل دالتون و مارتین واتنبرگ استدلال کردند که «امروزه شواهد فزاینده‌ای حاکی از کاهش نقش احزاب سیاسی در شکل دادن به سیاست دموکراسی‌های صنعتی پیشرفته است. بسیاری از احزاب سیاسی تثبیت شده شاهد کاهش عضویت خود بوده‌اند، و به نظر می‌رسد که مردم معاصر به طور فزاینده‌ای نسبت به سیاست‌های حزبی بدبین هستند.» در میان بی‌علاقگی فزاینده رأی‌دهندگان و کاهش عضویت، حزب سیاسی به نظر بسیاری از سازمان‌های منسوخ به نظر می‌رسد، که یادگاری سرسخت است. گذشته‌ای گذشته در جامعه «پساسیاسی» کنونی. ، پیتر میر، دانشمند علوم سیاسی، اظهار کرد که ما در گذر از «عصر دموکراسی حزبی» هستیم او استدلال کرد که تعدادی از پدیده‌ها، مانند نوسانات رأی‌دهندگان و ظهور یک "احساس ضد سیاسی" گسترده به افول حزب سیاسی اشاره کرد.

تشخیص افول حزب با نظریه‌های پست مدرن در مورد «پایان تاریخ» که در اواخر هزاره بسیار مد شده بودند، مطابقت داشت. در میان تمایز شدید و فردی شدن جامعه اطلاعاتی، عملکرد تجمیع احزاب سیاسی اگر نگوئیم غیرممکن، دشوار به نظر می‌رسید. همانطور که مانوئل کاستلز نوشت، ما وارد «جامعه شبکه‌ای» می‌شدیم، که در آن همه سازمان‌ها خود را بر اساس منطق شبکه تغییر می‌دادند و از سلسله‌مراتب‌های هرمی مانند فراتر می‌رفتند. احتمالاً سلسله مراتبی ترین نوع سازمان بعد از ارتش احزاب بودند. علاوه بر این، هویت‌های قدیمی بسیج شده توسط احزاب سیاسی، اغلب مبتنی بر شکاف‌های اجتماعی ناشی از انقلاب صنعتی و شکاف طبقاتی آن، با دگرگونی پسا صنعتی جامعه هماهنگ نبود. به گفته میر و همکارش ریچارد کاتز، احزاب سیاسی طعمه یک «همسویی» بودند، که به موجب آن «تغییرات اجتماعی درازمدت حداقل تا حدی پایه‌های سیاسی و شناختی شناسایی احزاب را در دموکراسی‌های صنعتی پیشرفته تضعیف کرده است».

فراتر از سوء ظن ضد حزبی

ادعا در مورد از بین رفتن نهایی حزب، همراه با تز همزاد پژمردگی دولت-ملت در زمان جهانی شدن، بازتاب تاریخ طولانی سوء ظن ضد حزبی است - چیزی که با رد اقتدارگرایی و تمامیت خواهی حزبی همراه است. - که در دوران نئولیبرال قدرت جدیدی پیدا کرده است. شخصیت‌های متفاوتی مانند جورج واشنگتن، جیمز مدیسون، هاینریش فون تریتچه، مویسی اوستروگورسکی، جان استوارت میل، رالف والدو امرسون و سیمون ویل به شدت از حزب سیاسی انتقاد کردند. برای اطاعت و یکنواختی، تأکید کردند که به جای پیگیری منافع عمومی جامعه، بیشتر به دفاع از منافع محدود یک جناح ختم شده اند. در حالی که سیمون ویل متوجه شد که احزاب سیاسی به وضعیتی منجر می‌شوند که در آن "به جای تفکر، صرفاً طرف یکی را می‌گیرد: موافق یا مخالف. چنین انتخابی جایگزین فعالیت ذهن می‌شود.

به نظر می‌رسید که توتالیتاریسم قرن بیستم سوء ظن شدید نسبت به احزاب سیاسی را تأیید می‌کرد. **نازیسم و استالینیزم نشان دادند که حزب تا چه حد می‌تواند به ماشین بی رحمانه اطاعت تبدیل شود و سرکوب بی رحمانه ای را دنبال کند.** تصویری که بسیاری از مردم همچنان با حزب سیاسی مرتبط هستند، به شدت با چنین خاطراتی از تمامیت خواهی همراه است. ذهن به سمت افتضاح Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei (NSDAP) هیتلر می‌رود که توسط فرانتس نویمان در Behemoth توصیف شده است. یا به محاکمه‌ها و آزار و شکنجه‌های نمایشی که توسط احزاب کمونیست در بلوک شوروی انجام می‌شود. یا همانطور که توسط حزب INGSOC توسط جورج اورول در سال ۱۹۸۴ توصیف شد، سازمانی که دائماً در تلاش برای دستکاری اعضای خود و فرمان دادن به اطاعت دائم است.

تا به امروز، ذکر کلمه «حزب» تداعی‌های منفی را در میان فعالان چپ برمی‌انگیزد. واقعاً گویای این است که مجمع جهانی اجتماعی، گردهمایی اصلی جنبش ضد جهانی‌سازی، احزاب را از محل خود حذف کرد، گویی که آنها از نظر اخلاقی قابل سرزنش بودند جالب است که چنین سوء ظن نسبت به احزاب سیاسی توسط فعالان احزاب دیجیتال نیز به نمایش گذاشته می‌شود، تا جایی که برخی آشکارا تعریف حزب را به کلی رد می‌کنند و ترجیح می‌دهند جنبش تلقی شوند و در نتیجه توسط جامعه شناسان به عنوان «احزاب جنبشی» توصیف می‌شوند.

این سوء ظن ضد حزبی به طرز نگران‌کننده‌ای با بی‌اعتمادی نئولیبرالی معمولی نسبت به گروه‌های سازمان‌یافته همخوانی دارد. با نابوری خود به نظم مصنوعی و اعتماد به نظم خودانگیخته (جهان) جامعه که از بازار آزاد سرچشمه می‌گیرد، همانطور که فردریش فون هایک در قانون اساسی آزادی پیشنهاد کرده است. ساختار استبدادی که مطابقت اجتماعی را بر افراد تحمیل می‌کند، تضعیف می‌کند.

آزادی، بیان معتبر، مدارا و گفتگو، چنین شک و تردیدی در مطالعات اینترنتی به خوبی نشان داده شده است، جایی که بسیاری از مردم اهمیت سازمان‌ها را انکار می‌کنند و ادعا می‌کنند که ما اکنون در عصری

هستیم که «سازمان‌دهی بدون سازمان» امکان‌پذیر است و در آن کنش جمعی جای خود را به «چارچوب‌های اقدام شخصی‌شده» می‌دهد. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سبیلان اردستانی]

با توجه به این اجماع گسترده در جامعه شناسی و علوم سیاسی، ظهور احزاب سیاسی جدید سوالات اجتماعی و سیاسی جالبی را مطرح می‌کند. پدیده‌هایی مانند پودموس، احزاب دزدان دریایی، جنبش پنج ستاره و مومنتوم، به دور از تایید مرگ حزب، به احیای شکل جدید حزب اشاره می‌کنند، روندی که در نهایت، همانطور که در این اثر نشان داده شده است، در نهایت به رسمیت شناخته می‌شود. این تشکل‌ها از این جهت که در یک بازه زمانی کوتاه توانسته‌اند حمایت بخش‌های عمده‌ای از رای‌دهندگان را به دست آورند، غالباً ۱۵ تا ۳۰ درصد آرا را به دست آورند و فهرست‌های بزرگی از اعضا را تشکیل دهند، تأثیرگذار بوده‌اند. گاهی اوقات در مجموع نیم میلیون نفر. برخی از آنها، مانند جنبش پنج ستاره، در حال حاضر در دولت هستند، در حالی که برخی دیگر، مانند حزب دزدان دریایی در ایسلند و پودموس در اسپانیا، به قدرت نزدیک شده‌اند و در حال مذاکره برای تشکیل دولت‌های ائتلافی بودند. آنها ممکن است خود را حزب نخوانند و خود را به عنوان جنبش تغییر نام داده باشند. اما، همانطور که خواهیم دید، احزابی هستند، گرچه از نوع بسیار متفاوتی با احزاب قرن بیستم هستند. حزب مانند ققنوس عربی در حال برخاستن از خاکستر خود است، اما در این روند در حال تغییر پر و بال نیز است.

ظهور موج جدیدی از احزاب سیاسی به خودی خود یک رویداد تاریخی مهم است. سیستم‌های حزب به ویژه ساختارهای بادوامی هستند که در برابر تغییر مقاوم هستند. علاوه بر مزیت نسبی احزاب مستقر نسبت به رقبا، این سکون به دلیل این واقعیت است که احزاب سیاسی در شکاف‌های عمیق اجتماعی لنگر انداخته‌اند که با چرخش‌های انقلابی استثنایی دوران مدرن، مانند انقلاب‌های دموکراتیک قرن ۱۸ و ۱۹ مطابقت دارد. که باعث تولد احزاب لیبرال و محافظه‌کار و انقلاب صنعتی شد که انقلاب‌های سوسیالیستی و کمونیستی را به وجود آورد. یکی از آخرین موارد قابل توجه دگرگونی نظام حزبی، ظهور احزاب چپ جدید در دهه ۱۹۷۰ و اوایل دهه ۱۹۸۰ بوده است. احزاب شامل حزب سبز در کشوری مانند آلمان یا فرانسه و دموکراسیا پرولتاریا قرمز (دموکراسی پرولتری) در ایتالیا بودند که همگی در بوته جنبش‌های رادیکال دهه هفتاد تأسیس شدند و مطالبات جدید در مورد کیفیت زندگی را به جریان اصلی رساندند. حقوق جنسی و باروری و مسائل زیست محیطی مسائل زیست محیطی. مشابه آنچه که با تأسیس احزاب چپ جدید و سبز در دهه‌های ۱۹۷۰ و ۱۹۸۰ اتفاق افتاد، انگیزه ایجاد احزاب پلت فرم دقیقاً از سوی فعالانی نشأت می‌گیرد که برای مدت طولانی بیهودگی احزاب سیاسی را اعلام کردند. تأکید بر تقدم جنبش‌های اجتماعی و جامعه مدنی. زمانی که بحران اقتصادی، نارضایتی اجتماعی و سرکوب سیاسی رخ می‌دهد، نیاز به سازمان‌های سیاسی ساختاریافته که برای قدرت دولتی می‌جنگند دوباره ظاهر می‌شود، و بسیاری از احزاب دیجیتال که در این کتاب توصیف شده‌اند، می‌توانند به عنوان پیش‌بینی‌های سیاسی جنبش‌های ضد ریاضت اقتصادی و دموکراسی تلقی شوند. همانطور که خواهیم دید، اگرچه آنها یک انگیزه آزادیخواهانه را جذب می‌کنند و توسعه می‌دهند که معمولاً با جنبش‌های ۱۹۶۸ و چپ آنارشیست سایبری دهه ۱۹۹۰ مرتبط است، آنها همچنین گرایش‌های ایدئولوژیک رادیکال جدیدی را معرفی می‌کنند که گاهی اوقات به عنوان "پوپولیستی" یا "جامعه طلبی" توصیف می‌شود. که منعکس کننده تجربه اجتماعی رکود بزرگ و مطالبات متعاقب آن برای حمایت اجتماعی، همبستگی جمعی و جامعه سیاسی است که آن را مطرح کرده است.

حزب سیاسی چیست؟

اگرچه حزب سیاسی عنصر مرکزی سیاست را تشکیل می‌دهد، اما به‌طور شگفت‌انگیزی کمتر نظریه‌پردازی شده است، با تعداد نسبتاً کمی از آثار مربوط به قانون علوم سیاسی که مستقیماً با ماهیت آن درگیر هستند.

حزب، همانطور که به طور معمول در اصطلاح رایج درک می شود، یک پدیده مدرن است که از شرایط اجتماعی ایجاد شده توسط انقلاب صنعتی، ظهور سرمایه داری، تشکیل دولت های ملی مردمی، استقرار نظام های نمایندگی و پارلمانی و حق رای جهانی سرچشمه می گیرد. به قول معروف ماکس وبر، احزاب سیاسی «فرزندان دموکراسی، حق امتیاز توده ها، ضرورت جذب و سازمان دهی توده ها هستند».

Schnattschneider، «احزاب سیاسی دموکراسی را ایجاد کردند» و «دموکراسی مدرن غیر از احزاب سیاسی غیرقابل تصور است».

اگرچه تصور عمومی همچنان احزاب سیاسی در مدرنیته را با احزاب عضویت توده ای، و به ویژه با احزاب سوسیالیست و کمونیست مرتبط می سازد، این اشکال حزبی توسط احزاب کادر و نخبگانی که بین قرن هجدهم و نوزدهم در آغاز نظام های پارلمانی پدیدار شدند، مقدم بود. نمونه های اولیه احزاب در مدرنیته، ژاکوبین هایی هستند که در بخش اول انقلاب فرانسه در قدرت بودند. ویگ های بریتانیا، مترادف با لیبرالیسم و فدرالیست ها و حزب جمهوری خواه اولیه در ایالات متحده است. این احزاب پارلمانی سرشناس بودند که خود را در حضور گروه های پارلمانی جداگانه نشان دادند و از حمایت بخش های رقیب بورژوازی برخوردار بودند، که به هر حال به دلیل محدودیت هایی که برای حق رای سیاسی در نظر گرفته شده، جزو معدود افرادی بودند که حق رای داشتند. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

در این زمان است که اولین تعاریف صریح احزاب سیاسی که هنوز به طور گسترده توسط دانشمندان علوم سیاسی مورد استناد قرار می گیرد، ارائه می شود. **ادموند بورک**، سیاستمدار و فیلسوف ایرلندی ویگ که در زمان انقلاب فرانسه زندگی می کرد، **حزب سیاسی** را در عبارت معروفی توصیف کرد: «**جمعی از مردان متحد شده برای ترویج منافع ملی بر اساس اصول خاصی که در آن تلاش های مشترکشان انجام می شود**». یک قرن بعد، ماکس وبر تعریف دقیق تری از احزاب به عنوان «عضویت در انجمن هایی که در آن بر اساس استخدام رسمی، آزاد است» اتخاذ کرد. هدفی که فعالیت به آن اختصاص دارد، تأمین قدرت در سازمان برای رهبران آن به منظور دستیابی به مزایای ایده آل یا مادی برای اعضای فعال آن است [که ممکن است شامل] تحقق برخی سیاست های عینی یا دستیابی به منافع شخصی یا هر دو باشد.

تعریف وبر از حزب سیاسی دو ویژگی اساسی این شکل سازمانی را برجسته می کند که همچنان برای درک تشکلهای سیاسی جدید در قرن بیست و یکم مرتبط هستند: **رابطه حزب با دولت** و **ویژگی داوطلبانه آن**. آنچه که مشخصه حزب سیاسی است، در مقابل سایر اشکال انجمن، روشی است که در آن به عنوان ابزاری برای اعمال قدرت در یک سازمان بزرگتر، یعنی دولتی، ابداع می شود که برای کنترل آن رقابت می کند. درجه صفر حزب در چارچوب کشورهای دموکراتیک سازمانی است که برای قدرت دولت از طریق انتخابات رقابت می کند. این در تعاریف مینیمالیستی احزاب سیاسی، مانند جوزف شومپتر «گروهی که اعضای آن پیشنهاد می کنند در مبارزه رقابتی برای قدرت سیاسی به طور هماهنگ عمل کنند».

نامزدهای انتخابات برای مناصب دولتی

دومین عنصر کلیدی احزاب سیاسی، **ویژگی داوطلبانه پیوستن به آن است**: احزاب «سازمان های عضویتی» هستند که نه تنها به کسب آراء، بلکه به جذب اعضا نیز نیاز دارند. همانطور که در طول کتاب خواهیم دید، از دیدگاه حزب سیاسی، اعضا بسیار مهم هستند، زیرا **آنها منابع مالی و کاری را فراهم می کنند که بدون آن حزب نمی تواند وجود داشته باشد**. در عوض، از دیدگاه اعضا، حزب برای نمایندگی جمعی آنها ضروری تلقی می شود، بنابراین به آنها اجازه می دهد به اهدافی دست یابند که به صورت فردی قابل دستیابی نیستند. همانطور که **رابرت میشلز**، جامعه شناس و سندیکالیست آلمانی متوجه شد، **حزب سیاسی به ویژه برای کارگرانی که به تنهایی قادر به اعمال نفوذ بر دولت و هیچ دفاعی در برابر افراد قدرتمند نیستند، ضروری است**. «سازمان، همانطور که بر اصل کمترین تلاش استوار است، یعنی بیشترین صرفه اقتصادی ممکن

انرژی، سلاح ضعیف‌ها در برابر قوی‌ها است.» بنابراین حزب به‌عنوان یک «مجموعه ساختاری» اعضا با راهی برای متحد کردن نیروهای خود و مقابله با دشمنان مشترک فراهم و عمل می‌کند.

نهادهای ژانوس ماندنی که از یک سو به جامعه و از سوی دیگر به سمت دولت می‌نگرند، می‌توان گفت احزاب دارای سه «چهره» هستند که به طور معروف توسط کاتز و مایر شناسایی شده است اول، حزب در پایگاه حمایتی خود به عنوان جنبشی متشکل از اعضا و هواداران وجود دارد. دوم، احزاب سیاسی بر حضور دفاتر سازمانی مرکزی تکیه می‌کنند، ستادهایی که به آنها اجازه می‌دهد تا عملیات خود را هماهنگ کنند. ثالثاً احزاب سیاسی برای کسب مقام و کسب نمایندگان برای انتخابات رقابت می‌کنند.

هر یک از این چهره‌ها با تعدادی کارکرد اجتماعی مهم مطابقت دارد. احزاب سازمان‌های نماینده‌ای هستند که «نمادهای شناسایی و وفاداری» را برای اعضای خود ایجاد می‌کنند. آنها منافع سیاسی را جمع‌آوری و بیان می‌کنند که در غیر این صورت پراکنده و ناسازگار هستند، همانطور که جیمز بریس سیاستمدار و مورخ لیبرال بریتانیایی متوجه شد که احزاب "نظم را برای انبوهی از رای دهندگان به ارمغان می‌آورند". در نهایت، آنها دولت را سازماندهی می‌کنند، دولت را کنترل می‌کنند و سیاست‌هایی را اجرا می‌کنند و ثبات را تضمین می‌کنند.

از حزب توده ای تا حزب تلویزیونی

دوره‌ها و شرایط اجتماعی مختلف شاهد تسلط انواع مختلف حزب بوده‌اند که نشان‌دهنده گرایش‌های تکنولوژیکی و اجتماعی رایج در آن زمان است. تا به امروز، مقایسه‌های تاریخی با هدف شناسایی انواع حزب‌های جدید، معمولاً از **حزب توده‌ای** آغاز می‌شود، **شکلی از حزب سیاسی که بر دوران صنعتی تسلط داشت.** مفهوم **حزب توده ای بیشتر با احزاب بزرگ چپ، سوسیال دمکرات، سوسیالیست و کمونیست همراه است.** حزب توده‌ای به تشکیل اصلی‌ترین ساختار سازمانی مدرنیته صنعتی تبدیل شد، ساختاری که هنوز در برخی احزاب سیاسی به‌عنوان احزاب سوسیال دموکراسی، هرچند اغلب در هم شکسته باقی مانده است. نظریه پردازان کلاسیک مانند اوستروگورسکی، میشلز، دورژه و وبر تأملات خود را در مورد حزب سیاسی بر اساس تجربه مستقیم آنها و گاهی اوقات مشارکت در احزاب توده ای استوار کردند.

حزب توده ای تعدادی ویژگی متمایز از خود نشان می‌دهد: **پایگاه توده ای که هم از نظر مالی و هم با ستیزه جویی سیاسی به عملکرد حزب کمک می‌کند.** **بوروکراسی بزرگ و دائمی که توسط پرسنل سیاسی حرفه ای اشغال شده است.** **ساختار سازمانی بسیار سلسله مراتبی و متمرکز؛ حضور سرزمینی مویرگی؛ ادغام عمودی سازمان‌های پیوست فرهنگی و اجتماعی؛ پایگاه طبقاتی روشن (طبقه کارگر برای چپ و بورژوازی برای احزاب محافظه کار)؛ جهت‌گیری ایدئولوژیک صریح و مداوم استراتژی و پلت فرم سیاست حزب.** احزاب توده ای احزاب یک جامعه توده ای بودند و برای عملکرد این جوامع به عنوان وسیله ای برای ادغام اجتماعی توده‌ها در صحنه سیاسی، در پاسخ به آن نقش اساسی داشتند.

مارکو رولی، روشنفکر ایتالیایی، با اشاره به قیاس بین شیوه تولید و شیوه سازماندهی در دوره‌های مختلف تاریخی، پیشنهاد می‌کند که حزب توده‌ای معادل سیاسی چیزی است که کارخانه فوردیست در حوزه اقتصادی بود. در «غول‌گرایی» و تلاش‌هایش برای «ادغام توده‌های بزرگ مردان، در یک فضای پایدار» به آن شباهت داشت. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

حزب به‌عنوان کارخانه‌ای در نظر گرفته شد که در آن سیاست باید از طریق «کار سیاسی» جمعی با الهام از معیارهای کارآمدی و عقلانی‌سازی تیلوریستی تولید می‌شد، گویی سیاست نوعی ساخته‌شده است. خوب در این ساختار، ستیزه جویان، به گفته رولی، معادل کارگران در خط مونتاژ بودند، کادرهای محلی تکنسین‌های تولید و کمیته مرکزی هیئت مدیره شرکت‌ها بودند. اعضا به طور عمودی از محل زندگی خود، از طریق

حضور بخش ها و هسته های محلی، به نوبه خود در شوراهای منطقه ای یا استانی هماهنگ می شدند و از آنجا در مجامع ملی مسئول انتخاب رهبری حزب بودند.

تشبیه بین کارخانه فوردیست و حزب بوروکراتیک توده ای تا حد زیادی به توضیح اینکه چرا بحران اولی با کاهش دومی همراه شده است، پیش می رود. بحران انباشت سرمایه داری فوردیستی که با شوک های نفتی و بحران رکود تورمی دهه هفتاد نشان داده شد، هم طبقه کارگر سازمان یافته و هم بخش های سنتی بورژوازی و پایگاه های سنتی حمایت احزاب توده ای را تضعیف کرد. این به نوبه خود با ظهور جنبش های اعتراضی جدید، مانند شورش های دانشجویی، جنبش های زیست محیطی و فمینیستی و فعالان شهری که نشان دهنده ظهور خواسته ها و حساسیت های جدیدی بود که نسبت به اشکال نمایندگی ارائه شده توسط حزب سیاسی سرپیچی می کردند، در میان احساسات رو به افزایش، استبداد ستیزی و مقاومت در برابر استبداد تشدید شد.

همانطور که حزب توده ای وارد یک افول آهسته اما مترقی شد، نوع جدیدی از احزاب سیاسی شروع به ظهور کردند که خود را به عنوان آلترناتیوهای «سبک» پسایدنولوژیک برای حزب توده مدرنیست معرفی کردند در حالی که احزاب توده ای سنتی نیز به تدریج شروع به کسب کردند. چنین ویژگی های پست مدرن قبلاً در دهه ۱۹۶۰، دانشمندان علوم سیاسی شروع به بحث در مورد ظهور انواع جدید حزب کردند، که با «حزب همه جانبه» اتو کیرشهایمر شروع شد، سپس به «حزب انتخاباتی-حرفه ای» آنجلو پانینیانو رفت تا با «کارتل» پیتر مایر و ریچارد کاتز به پایان برسد. کرشهایمر، حقوقدان و دانشمند علوم سیاسی مدرسه فرانکفورت، از اصطلاح حزب همه جانبه برای بیان این واقعیت استفاده کرد که احزاب سیاسی در پایگاه طبقاتی و محتوای ایدئولوژیک خود به طور فزاینده ای انعطاف پذیر بودند و سعی کردند با خلق و خوی همیشه در حال تغییر رأی دهندگان سازگار شوند. در دهه ۱۹۸۰، آنجلو پانینیانو چرخش به سمت یک حزب حرفه ای انتخاباتی را پیشنهاد کرد که تأکید آن بر "نقش مرکزی حرفه ای ها و نمایندگان گروه های ذینفع در سازمان" بود.

در اواسط دهه ۱۹۹۰، کاتز و مایر ظهور احزاب کارتل را اعلام کردند، حزابی که تمایل خود برای کنترل قدرت و دور نگه داشتن رقبای احتمالی به بهای انتخاب رای دهندگانی که از انتخاب های معنادار محروم بودند با یکدیگر همدست بودند. آنها استدلال کردند که احزاب طبقه گرا می شدند، یعنی «چهره های» مختلف حزب - «حزب در میدان»، «حزب در مناصب دولتی» و «حزب در دفتر مرکزی» - «از یکدیگر مستقل می شدند». در این زمینه، **حزب در مناصب دولتی** «به طور فزاینده ای دولتی محور بود و به همین ترتیب کمتر به جامعه مدنی وابسته بود» همانطور که در وابستگی فزاینده آن به بودجه دولتی دیده می شود. این تکامل منجر به «احساس... خودکفایی» شد که اغلب به بی توجهی به احساسات پایگاه ترجمه می شد. در این زمینه، «ارتباط پیوندهایی که مبتنی بر اعتماد، مسئولیت پذیری، و بالاتر از همه، نمایندگی است، در داخل و خارج از طرفین، متمایل به فرسایش است».

حزب همه جانبه، حزب انتخاباتی-حرفه ای و حزب کارتل، مسلماً مفاهیم کاملاً متفاوتی هستند که بر محورهای مختلف دگرگونی احزاب سیاسی متمرکز هستند: ماهیت ایدئولوژیک و طبقاتی آنها، منطق سازمانی آنها و رابطه آنها با دولت و جامعه مدنی. این مفاهیم مختلف را می توان نشانه های همان روند تلقی کرد: بحران حزب توده ای و ظهور پیوسته حزبی فراصنعتی، پسایدنولوژیک و پسا طبقاتی که بر دوران نئولیبرال مسلط شده است و بیشتر مسئولیت آن را بر عهده دارد. افزایش ناامیدی از سیاست من از این نوع حزب به عنوان «حزب تلویزیونی» یاد خواهد کرد تا تأکید کنم که تغییر به سمت یک الگوی سازمانی جدید، فراتر از حزب توده ای، به شدت تحت تأثیر ظهور تلویزیون به عنوان کانال مسلط ارتباط سیاسی قرار گرفت.

انحراف نئولیبرالی دموکراسی حزبی

حزب تلویزیونی آن نوع از حزب سیاسی است که در سریال‌های تلویزیونی مانند *The Thick of It*، *House of Cards* و *Baron Noir* به تصویر کشیده شده و مورد طنز قرار گرفته است - حزبی که به دلیل استفاده از تلویزیون به عنوان ابزار اصلی تبلیغات شناخته شده است. اغلب به روش‌های بسیار بدبینانه، در حالی که از پیوندهای خود با مردم نیز دست می‌کشد. از زمان مناظره تلویزیونی معروف بین ریچارد نیکسون و جان فیتزجرالد کندی در سال ۱۹۶۰، محققان در مورد چگونگی تلویزیون بحث کردند.

تلویزیون ارتباطات سیاسی را تغییر داده است و این بحث‌ها برای بررسی سبک سیاسی رهبرانی مانند سیلویو برلوسکونی و دونالد ترامپ تا به امروز ادامه یافته است. با این حال، اغلب این بحث‌ها نادیده گرفته شده‌اند که چگونه این دگرگونی فقط به ارتباطات بیرونی احزاب سیاسی مربوط نمی‌شود، بلکه سازمان داخلی آنها را نیز شامل می‌شود.

نمونه پارادایمی حزب تلویزیونی توسط سرمایه‌گذار سیاسی سیلویو برلوسکونی و «حزب-شرکت» او ارائه شده است. حزب تلویزیونی به جای یک کارخانه فوردیست، شبیه یک رسانه یا یک شرکت بازاریابی است که به عنوان پیشتاز اقتصاد پسا صنعتی در نظر گرفته شده است. قابل توجه است که سیلویو برلوسکونی فورترزا ایتالیا را با قدرت رسانه‌ای شبکه تلویزیونی خود و تا حدی نیز در شبکه منطقه‌ای باشگاه‌های هواداران فوتبال آ.س. میلان، باشگاهی که مالک آن بود، تأسیس کرد، و جایگزین مناسبی برای حمایت ستیزه جویان محلی سنتی بود. تغییر سازمانی که توسط استعمار حوزه عمومی توسط تلویزیون تسهیل شده است در سطوح مختلف قابل قدرانی است.

اول، حزب تلویزیونی حزبی است که حمایت یک پایگاه فعال مبارزان را از دست می‌دهد. برجستگی تلویزیون به عنوان یک کانال ارتباطی از اهمیت یک ساختار حمایتی سرزمینی می‌کاهد و کمپین‌های پرمشغله را در زمین، مانند راهپیمایی‌ها، گردهمایی‌ها و امثال آن، کم‌اهمیت می‌کند. به گفته پانبینانکو، «تلویزیون و گروه‌های ذینفع به پیوندهای بسیار مهمتری (اگرچه بنا به تعریف نامطمئن) بین احزاب و رأی‌دهندگان نسبت به سازمان‌های سنتی، بوروکراسی و اعضای حزب تبدیل می‌شوند.» از طریق مشارکت رهبران آن در نمایش‌های تلویزیونی است که حزب تلویزیونی عمده خود را ابراز می‌کند و مستقیماً به رأی‌دهندگان متوسل می‌شود. این بدان معناست که به طور کلی می‌تواند بدون ستیزه جویی گسترده‌ای که ریشه در زمین داشته باشد، عمل کند. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

دوم، حزبی است که به جای بوروکراسی سنگین و مستحکم حزب توده‌ای، ساختار سبکی را اتخاذ می‌کند که بیشتر شبیه یک کمیته انتخاباتی است، همانطور که در مفهوم حزب «حرفه‌ای-انتخاباتی» مطرح می‌شود. با انعکاس تمایل به برون سپاری سرمایه‌داری نئولیبرال، کارمندان تمام وقت حقوق بگیر جای خود را به افراد حرفه‌ای می‌دهند، مانند مشاوران، نظرسنجی‌ها به ویژه در طول مبارزات انتخاباتی، استخدام می‌شوند. با دگرگونی تکنوکراتیک «حزب در مناصب دولتی» که از سیاست‌های غیرایدئولوژیکی در خدمت او استفاده می‌کند.

سوم، حزب تلویزیون حزبی است که بر خلاف حزب توده‌ای، دیگر پایگاه طبقاتی مشخصی ندارد و به‌طور فرصت‌طلبانه می‌خواهد حمایت خود را از اقلیت‌های مختلف اجتماعی-دموگرافیک برحسب شرایط جلب کند. بنابراین، این یک «حزب همه‌جانبه» است که تلاش می‌کند تا خواسته‌ها و نظرات در حال تغییر را رهگیری کند، که دائماً توسط کارشناسان حزب مورد نظرسنجی قرار می‌گیرد، و سپس از طریق صداهایی که به دقت بررسی شده‌اند، مانند مواردی که در مصاحبه‌های تلویزیونی بیان می‌شوند، هدف قرار می‌گیرند. رأی‌دهندگان به عنوان یک «بازار انتخاباتی» در نظر گرفته می‌شوند، با تکنیک‌های بازاریابی و تبلیغات برای درک و

دستکاری خواسته‌های مردم به گونه‌ای که گویی آن‌ها کمی بیشتر از مصرف‌کننده‌ها هستند، و بازار کلیدی معمولاً در رای‌دهندگان معتدل شناسایی می‌شود که به احتمال زیاد تغییر می‌کنند.

چهارم، حزب تلویزیونی شاهد **تقویت رهبر حزب است**، به طوری که شخصیت او به یک تصویر قابل تشخیص در چشمان عمومی تبدیل می‌شود و موفقیت رهبر تا حد زیادی به ظاهر تله ژنیک او بستگی دارد، که اغلب به کمک آرایش‌های سنگین، کاشت مو و بیش از چند لمس کمک می‌کند. جراحی زیبایی، همانطور که در مورد برلوسکونی و ترامپ مشاهده شد. همانطور که آنجلو پانیانکو متوجه شد، «**رسانه‌های جمعی احزاب را به سمت کمپین‌های شخصی سوق می‌دهند**» که بر روی نامزدها متمرکز است. بدین ترتیب رهبر حزب به بازیگری تبدیل می‌شود که منبع اصلی شناسایی برای پیروان حزب است.

تسلط حزب تلویزیون تا حد زیادی توضیح می‌دهد که جدایی بین شهروندی و نهادها، رای‌دهندگان و نخبگان که در سال‌های اخیر تجربه کرده ایم. با **رسانه‌سازی سیاست، نوع حزب تلویزیونی نقش «حزب روی زمین» را از بین برده و به شدت به ایجاد نگرش منفعلانه در رای‌دهندگان کمک کرده است، که یادآور سبک زندگی «کاناپه و چپیس سیب‌زمینی» منتسب به بینندگان تلویزیون است.** با انجام این کار، بی‌تفاوتی سیاسی ایجاد کرده است که در اعتماد شهروندان به احزاب سیاسی و کاهش شدید عضویت در احزاب جریان اصلی ثبت شده در دهه‌های اخیر ثبت شده است.

در دهه ۱۹۵۰، حزب کارگر تحت رهبری تونی بلر به کمتر از ۲۰۰۰۰۰ عضو سقوط کرد. با روی آوردن به تلویزیون به عنوان کانال اصلی برای برقراری ارتباط با رای‌دهندگان، حزب تلویزیون در نهایت عضویت خود را به عنوان یک دارایی دور ریختنی تلقی کرد و به نوبه خود اعضا مشارکت در حزب را به عنوان یک پیگیری چندان ارزشمند نمی‌دانستند. در نتیجه، بسیاری از تشکلهای جریان اصلی برای استفاده از بیان ریچارد دالتون به «**احزاب بدون حزب‌بازان**» تبدیل شده‌اند، یعنی سازمان‌هایی که فاقد آن حیات داخلی پر جنب و جوش حزب توده‌ای در اوج آن هستند.

ظهور احزاب دیجیتال را می‌توان به عنوان واکنشی در برابر این روند کاهش مشارکت سیاسی و دموکراسی حزبی درک کرد. این تشکلهای با توجه به تقاضای گسترده برای تجدید دموکراسی که در سال‌های اخیر از بسیاری از بخش‌ها از جمله جنبش‌های اعتراضی موج اشغال در سال ۲۰۱۱ ابراز شده است، نوید غلبه بر شرایط بی‌تفاوتی و انفعال ناشی از ظهور دموکراسی را می‌دهند. حزب تلویزیونی آنها توسط رهبران و مدافعان خود به عنوان نیروهای معرفی می‌شوند که می‌خواهند دموکراسی حزبی را احیا کنند و دوباره اختراع کنند، مجموعه مکانیسم‌هایی که در بحث و تصمیم‌گیری در احزاب سیاسی در مورد استراتژی، رهبری، نامزدی و سیاست دخالت دارند تا یک بار حزب سیاسی را ایجاد کنند. دوباره پیوندی معتبر بین شهروند و دولت. ادعا می‌شود که این احزاب با بهره‌گیری از پتانسیل مشارکتی رسانه‌های دیجیتال، مردم را از حالت انفعالی که توسط یک سیاست تلویزیونی به آن سوق داده شده است، به عصر جدیدی از مشارکت توده‌ای به رهبری «نتایزن‌ها» سوق خواهند داد. که از رسانه‌های دیجیتال برای مشارکت مستقیم در تمام تصمیمات موثر بر آنها استفاده می‌کنند.

بین دموکراسی و الیگارش‌ی

جاه طلبی دموکراسی مجدد حزب سیاسی، که مأموریت اصلی احزاب دیجیتال را تشکیل می‌دهد، باید در چارچوب بحث‌های طولانی در مورد رابطه بین احزاب سیاسی و دموکراسی درک شود. مدت‌هاست که فعالان و دانشمندان درباره خوبی‌ها و آسیب‌های بینش‌های دموکراتیک مختلف و قالب‌های سازمانی مرتبط بحث کرده‌اند. رابرت میشلز، فعال سوسیالیست آلمانی و جامعه‌شناس سیاسی پیشگام و «قانون‌آهنگین الیگارش‌ی» او، تأثیر کلیدی بر این بحث‌ها داشته است.

رابرت میشلز با نوشتن در آغاز قرن بیستم تحلیلی تند از احزاب سیاسی و خیانت آنها به اصول دموکراتیک ارائه کرد. میشلز در کتاب احزاب سیاسی خود استدلال کرد که در قلب دموکراسی های مدرن یک پارادوکس نهفته است. **اگرچه دموکراسی تنها از طریق ایجاد سازمان های جمعی که به افراد ناتوان اجازه می دهد نیروهای خود را متحد کنند، تحقق می یابد، ایجاد سازمان ها در نهایت منجر به الیگارشسی شد.** دسته های قدرتی که در سازمان های سیاسی ظهور می کنند، برای حفظ قدرت خود، با چنگ و دندان می جنگند تا قدرت خود را بسازند. **بقا، به جای ماموریت رسمی حزب، پایان واقعی آنها است.** از نظر میشل، سازمان نیروی محافظه کاری است که علیه دموکراسی می جنگد، زیرا «تسلط منتخبان بر انتخاب کنندگان، اجباری ها بر مأموران، نمایندگان بر نمایندگان را به وجود می آورد».

این کیفرخواست علیه حزب سیاسی ناشی از ناامیدی تلخ میشل از دیدن اینکه حزب سوسیال دموکرات آلمان به طور فزاینده ای بوروکراتیک می شود و در عین حال میانه روتر و محتاط تر بود. حضور یک بوروکراسی در حال رشد و ارتشی از کادرها و کارگزاران رو به رشد در برابر آرمان های دموکراتیک آرمان گرایانه میشل، که از قرانت او از ژان ژاک روسو و گرایش های سندیکالیستی آگاه می شد، در تضاد بود. او با تلخی اعتراف کرد که "تعداد عظیم افراد متعلق به یک سازمان واحد نمی توانند هیچ کار عملی را بر روی یک سیستم گفتگوی مستقیم انجام دهند". از این رو «نیاز به تفویض اختیاری است، برای سیستمی که در آن نمایندگان توده را نمایندگی می کنند و اراده آن را اجرا می کنند». میشلز که در ابتدا از دیدگاهی رادیکال برابری خواهانه از دموکراسی به عنوان حکومت مستقیم مردم حمایت می کرد، از دیدن اینکه چگونه ضرورت های سازمانی منجر به این شد که **هیئت های نمایندگی جایگزین مشارکت مستقیم شوند**، وحشت زده شد. این ناامیدی از سیاست سوسیالیستی بعداً میشلز را وادار کرد تا به هوادار موسولینی تبدیل شود، که در او مردی قدرتمند می دید که قادر به مبارزه با الیگارشسی است. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

چنین ناامیدی اخلاقی از دموکراسی حزبی یادآور ایراداتی است که تا به امروز توسط آنارشیست ها مطرح شده است، مانند کسانی که در جنبش اشغال وال استریت دخیل هستند، که از حزب سیاسی به دلیل داشتن یک ساختار سلسله مراتبی متنفرند، چیزی که آنها لزوماً ضد دموکراتیک بودن را برابر می دانند. با این حال، سلسله مراتب لزوماً مخالف دموکراسی نیست. نوع غالب دموکراسی در جوامع کنونی، یعنی دموکراسی نمایندگی، در واقع بسیار سلسله مراتبی است و بر انتخابات نمایندگان سیاسی متمرکز است که در ادامه حکومت می کنند.

اما این امکان به طور کامل امکان مداخلات از پایین به بالا را از اعضا حذف نمی کند، که می توانند به طرق مختلف از جمله فشاری که می توانند بر رهبری اعمال کنند، تأثیر بگذارند. با اتخاذ این رویکرد رابطه ای، میزان دموکراسی به توازن قوا بین رهبری و اعضا و میزان پاسخگویی اولی به دومی بستگی دارد. برخی از احزاب، در این زمینه، به عنوان ساختارهایی به شدت خودکامه ظاهر می شوند که در آن رهبری کاملاً مستقل از احساسات پایه عمل می کند، حتی گاهی اوقات برای برخورد با اعضای سرکش به اجبار فیزیکی متوسل می شود، مانند مورد احزاب تمامیت خواه. در عوض سایر احزاب نسبت به محرک های پایین به بالا که از پایه می آیند بازتر به نظر می رسند.

نظریه پردازان سیاسی اوایل قرن بیستم مانند وبر، میشلز، گرامشی و نظریه پردازان نخبه مانند پارتو و موسکا با اتخاذ دیدگاهی نسبتاً بدبینانه که در آن رهبری برتری آشکاری داشت، مصادف شدند. به گفته وبر، اگرچه رهبری مسئولیت «هدایت فعال امور حزبی، از جمله تدوین برنامه ها و انتخاب نامزدها» را بر عهده دارد، نقش اعضا «به طور قابل توجهی منفعل تر است»، اما نه به اندازه «نقش رای دهندگان» منفعل است. این دیدگاه به تفسیر میشلز در مورد "بی تحرکی و انفعال عمومی توده ها" که حضور رهبری را اجتناب ناپذیر می کند نزدیک است. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

گرامشی با شناسایی سه عنصر به مسئله ساختار حزب نزدیک شد: یک «عنصر توده ای»، یعنی پایگاه حمایتی حزب. یک «عنصر منسجم اصلی» یعنی رهبری حزب و یک «عنصر میانجی»، که این دو را مرتبط می‌کند. بدون عنصر توده‌ای «متشکل از مردان معمولی و متوسط، که مشارکت آنها به‌جای هرگونه خلاقیت، شکل نظم و وفاداری را به خود می‌گیرد. روحیه یا توانایی سازمانی، حزب نمی‌تواند وجود داشته باشد. با این حال، عنصر توده ای به عنوان پایگاه حمایتی حزب، به خودی خود، قادر به سازماندهی خود به خودی نیست. باید متمرکز، منظم و سازماندهی شود. این وظیفه به رهبری محول شده است که دارای «قدرت‌های منسجم، متمرکز و انضباطی» کننده است. با توجه به اینکه، همانطور که گرامشی پیشنهاد می‌کند، رهبری اولویت آشکاری بر عضویت دارد، اگرچه «از ژنرال‌های بدون ارتش صحبت می‌شود... در واقعیت، تشکیل ارتش آسان‌تر از تشکیل ژنرال است». این مطابق با چیزی است که وبر آن را «اصل اعداد کوچک» می‌نامد، یعنی «قابلیت مانور سیاسی برتر گروه‌های کوچک رهبر».

این دیدگاه گرامشی، وبر و میشلز در مورد انفعال توده‌ها، لزوماً به معنای متهم کردن کل دموکراسی نیست. در عوض، آنچه که مستلزم آن است، مدلی از «دموکراسی رقابتی» است - که در آن، نه چندان متفاوت از نظریه رویه‌ای دموکراسی ژوزف شومپیتر، قدرت عضویت تا حد زیادی حول توانایی آن در انتخاب رهبران رقیب و تهدید مداوم لغو حمایت می‌چرخد. در مقایسه با نظریه‌های آرمان‌گرایانه‌تر دموکراسی به‌عنوان مداخله مستقیم افراد در فرآیندهای مشورتی، که، همانطور که خواهیم دید، به‌شدت چشم‌انداز دموکراسی آنلاین را نشان می‌دهد، ممکن است قدرتی کم‌رنگ به نظر برسد. با این حال، ماهیت مبارزات قدرت در احزاب سیاسی و روابط خاردار درگیری و مذاکره را که بین رهبری و پایگاه حزب وجود دارد، به طور واقعی‌تر نشان می‌دهد.

کارکرد این رابطه تا حد زیادی به سطحی میانجی بستگی دارد، چیزی که گرامشی «عنصر سوم» یا عنصر مفصلی نامیده است. این موجودی است که عنصر اول (توده) را با عنصر دوم (رهبری) پیوند می‌دهد و ارتباط بین آنها را نه تنها از نظر فیزیکی، بلکه از نظر اخلاقی و فکری نیز حفظ می‌کند. این عنصر میانی شامل تمام ساختار سازمانی، ارتباطی و پرسنلی است که رهبری و اعضا را قادر می‌سازد با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. در مورد حزب توده ای، حزبی که گرامشی در نظر دارد، می‌توان این را همزمان با «ساختار فنی» حزب، دستگاه کارگزاران و نمایندگان آن دانست که به عنوان نقطه پایه اتصال ضروری بین اجلاس و اجلاس عمل می‌کنند. در مورد حزب تلویزیونی، این ساختار فنی به طور عمده توسط سیستم رسانه ای و پرسنل بازاریابی تخصصی جایگزین می‌شود.

سوال اصلی این است که با توجه به تاکید آنها بر عدم واسطه‌گری که در فصل‌های بعدی به طور عمیق مورد بحث قرار خواهد گرفت، چه اتفاقی برای این عنصر سوم در زمینه احزاب دیجیتال می‌افتد؟ آیا این عنصر واسطه ای به نام مستقیم بودن و آن سوء ظن پوپولیستی نسبت به نهادهای واسطه ای که به روسو برمی‌گردد حذف شده است؟ یا این که توسط رسانه‌های دیجیتال و پلتفرم‌های مشارکتی آنلاین تغییر یافته و تحت کنترل است؟

رابطه آزاردهنده بین ساختار قدرت و دموکراسی درون حزبی را می‌توان با پیچیده‌کردن دیدگاه کریستالی گرامشی، توسعه داد.

رابرت میشلز در قطعه ای نمادین از احزاب سیاسی استدلال کرد که مشارکت در زندگی حزبی جنبه ای درجه یک دارد. او حزب را متشکل از سطوح مختلف نشان داد و آن را به صورت گرافیکی، از طریق خطوط باریک و بزرگتر، به عنوان پلکانی که با رای دهندگان (بزرگترین گروه) شروع می‌شود و اعضای ثبت نام شده، عادت جلسات (یعنی ستیزه جویان)، مقامات (کسانی که مناصب درون حزبی یا خارج از حزب دارند) و کمیته مرکزی، قدرت موثر در اینجا به نسبت معکوس به تعداد کسانی است که آن را اعمال می‌کنند.

موريس دورژه استعاره متفاوتی را به کار برد، استعاره پياز مانند «**دایره های متحدالمرکز**». بر اساس این نمودار، "بزرگترین حلقه" شامل همه انتخاب کنندگانی است که به نامزدهای پیشنهادی حزب در انتخابات محلی و ملی رای می دهند... "دوم مربوط به دلسوز است،" رای دهنده ای که تمایل خود را به حزب تشخیص می دهد. " سومین حلقه، «حلقه درونی» شامل به اصطلاح مبارزان است، افرادی که خود را اعضای حزب و عناصری از جامعه آن می دانند. آنها سازمان و عملکرد آن را تضمین می کنند. آنها تبلیغات و فعالیت عمومی آن را توسعه می دهند. در نهایت، حلقه چهارم «گروهی از طرفداران، اعضای است که بین مبارزان و هواداران قرار می گیرد. این بزرگتر از ستیزه جویان است، اما باریکتر از همدردانان است.

ایجاد درجه دموکراسی داخلی مستلزم بررسی رابطه ای است که در بین این عناصر مختلف حزب رخ می دهد، میزان نسبی تداخل بین دسته های مختلف شرکت کنندگان و توازن کلی نیرو بین عضویت و رهبری. نکته اصلی این است که مشخص شود سطوح داخلی یا بالاتر به طور مؤثر توسط سطوح بیرونی یا پایین تر کنترل می شوند و چه نوع تعاملی بین دو جهت تأثیر عملاً حاصل می شود. در واقع، همانطور که دورژه می گوید، «مسئله اصلی رابطه بین این حلقه های مختلف است». در این زمینه، «انتظار می رود که حلقه های داخلی دایره های بیرونی را متحرک و هدایت کنند، اما جهت گیری آنها را نشان می دهد و جهت گیری کلی آنها منطبق است. در این صورت، ما از یک دموکراسی یا در غیر این صورت، از یک الیگارشسی صحبت می کنیم.» خطر همیشگی، عایق سازی لایه بالایی یا داخلی حزب در مقابل بقیه است. بنابراین یک حزب نه زمانی دموکراتیک تلقی می شود که رهبری غایب یا ضعیف باشد، بلکه زمانی که مشروعیت و قدرت رهبری به اعتبار و حمایت اعضا بستگی دارد.

مشکل بوروکراسی

کلید تعیین کیفیت دموکراتیک احزاب سیاسی و رابطه بین عناصر مختلف درون آنها، مسئله بوروکراسی است، چیزی که شاید کلاسیک ترین و بحث برانگیزترین موضوع در بحث های مربوط به سازمان را تشکیل دهد. **ماکس وبر**، نظریه پرداز «**قفس آهنین بوروکراسی**»، نسبت به احتمال خودکفایی دفتر مرکزی حزب هشدار داد. اگر چنین باشد، حزب در کسوت «ماشین بی جان» ظاهر می شود... مشغول ساختن پوسته ای اسارت است که شاید روزی انسان ها مجبور به سکونت در آن شوند.

به گفته وبر «**هر جا که یک مقام متخصص مدرن غالب شود، قدرت او عملاً نابود نشدنی است**». بنابراین، سیاستمداران باید در برابر این بوروکراسی که به عنوان «نیروی متقابل علیه سلطه بوروکراسی» عمل می کند، مقاومت کنند. با این حال، وبر هشدار داد که این تلاش همیشه «مقاومت با منافع قدرت سیاستگذاران اداری خواهد بود، که می خواهند حداکثر آزادی را، از نظارت داشته باشند و بر پست های کابینه انحصار ایجاد کنند». پدیده بوروکراتیک به عنوان عامل اساسی تحریفات ضد دموکراتیک حزب توده ای: «گرایش الیگارشسی و بوروکراتیک سازمان حزب یک امر فنی و عملی است. این محصول اجتناب ناپذیر اصل سازمان است.

گرامشی ترس های مشابهی در مورد آن داشت

او تأکید بر خطرات بوروکراتیزاسیون کرد که «بوروکراسی خطرناک ترین نیروی پنهان و محافظه کار است». اگر این نیرو با تشکیل بدنه فشرده ای خاتمه یابد که به تنهایی می ایستد و خود را مستقل از توده اعضا احساس می کند، حزب به نابهنگام شدن ختم می شود و در لحظات بحرانی حاد از محتوای اجتماعی خود تهی می شود و به حال خود رها می شود. هر چند در هوا معلق است. در این زمینه، «وقتی حزب مرفقی است، «دموکراتیک» عمل می کند (سانترالیسم دموکراتیک). وقتی حزب واپس گرا باشد، «بوروکراسی» (سانترالیسم بوروکراتیک) عمل می کند.» به طور خلاصه، این سلسله مراتب و تمرکز نیست که به خودی خود دشمن

دموکراسی است. بلکه موضوع اصلی این است که آیا رهبری و کارکنان حزب خود را بازتولید می کنند یا اینکه به اعضا خدمت می کنند و خواسته های خود را برآورده می کنند.

بوروکراسی را می توان دربرگیرنده انواع بازیگران و کارکردها دانست. بدیهی است که شامل ساختار بوروکراتیک حزب در دفتر مرکزی، کارمندان و کادرهای آن است که شخصیت های مهم حزب توده ای را تشکیل می دادند. شایان ذکر است که حزب تلویزیون کاملاً ضد بوروکراسی نیز نبود: در حالی که برخی از کارکنان تمام وقت حقوق بگیر خود را حذف می کرد، ارتش حرفه ای از مشاوران آزاد، نظرسنجی ها را استخدام کرد. این بوروکراسی «بیرونی شده» با توجه به اینکه فاقد وفاداری ایدئولوژیک است و طرفداران حرفه ای را بر ایده آلیست ها ترجیح می دهد، بسیار نفرت انگیزتر است. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

یک عنصر بوروکراتیک دیگر توسط زیرواحدهای سازمانی حزب و اشکال میانجیگری درگیر در آنها تشکیل می شود. همانطور که داور ژو استدلال می کند، **دو نوع اساسی حزب وجود دارد: حزب مستقیم و حزب غیر مستقیم.** احزاب مستقیم، تا حد زیادی رایجترین نوع، «متشکل از اعضایی هستند که فرم عضویت را امضا کرده اند، که سهم خود را هر ماه پرداخت می کنند و کم و بیش به طور منظم در شعبه محلی خود شرکت می کنند». احزاب غیرمستقیم مانند حزب کارگر بریتانیا، برعکس، «متشکل از اتحادیه های کارگری، تعاونی ها، جوامع متقابل، گروه های روشنفکری هستند که برای ایجاد یک سازمان انتخاباتی مشترک متحد شده اند». با این حال، از برخی جهات نیز حزب مستقیم واقعاً آنقدر مستقیم نیست که بر پشت واحدهای سرزمینی ساخته شده است، مانند «بخش» احزاب سوسیالیست، «سلول» احزاب کمونیست و «شبه نظامیان» احزاب فاشیست.

تمام ارکان اساسی حزب بر اساس اصل تفویض اختیار عمل می کنند، همان گونه که خواهیم دید، ایدئولوژی مشارکت گرایان آن را محکوم می کنند. هر یک از این واحدهای اساسی به عنوان نوعی انجمن مستقل، محلی که در آن جلسات برگزار می شود و بحث هایی انجام می شود، به عنوان یک انجمن مستقل و سپس به فرآیند تصمیم گیری حزب گسترده تر وارد می شود. بر اساس اصل مکان عمل می کند، با محل زندگی فرد که مکان لازم برای مشارکت سیاسی را مشخص می کند. این سیستم در تمام «انجمن های فدرال مدنی» به شکل های متفاوتی نشان داده می شود، که همانطور که تدا اسکوکپول پیشنهاد کرده است، الگوی سازمانی غالب دوران مدرن را تشکیل می دهد و نه تنها احزاب، بلکه انجمن های اجتماعی، فرهنگی و ورزشی و حتی لژهای ماسونی را نیز در بر می گیرد. در این سطح است که نظام نمایندگی شعب و بوروکراسی با یکدیگر متحد هستند. مدیریت شعبه در واقع مستلزم حضور کادرهایی است که به عنوان رله های محلی ساختار بوروکراتیک حزب عمل می کنند.

همانطور که خواهیم دید، بوروکراسی حزبی، به ویژه در شکل بیرونی و حرفه ای آن که در حزب تلویزیونی شکل گرفته است، یکی از اهداف اصلی حمله حزب دیجیتال است. احزاب نوظهور تلاش می کنند بر دستگاه سازمانی حزب غلبه کنند تا ساختاری بسیار چابک بسازند که در آن مستقیم ترین تماس بین عضویت و رهبری حاصل شود. با انجام این کار، این سازمان ها سعی می کنند رای دهندگانی را که نسبت به نهادهای دولتی غیرشفاف و سازمان های سیاسی بسته محتاط هستند و خواهان شکل هایی از مشارکت هستند که ممکن است مستقیماً و کاربرپسند بودن برنامه ها و رسانه های اجتماعی را تقریب بزنند، تامین کنند. اما این احزاب در واقع چگونه این تجدید ساختار سازمانی را انجام می دهند؟ چگونه منطق پلتفرم های دیجیتال را در عملیات خود ادغام می کنند؟ و از همه مهمتر اینکه این عمل تا چه حد موفق است؟ آیا این احزاب نسبت به پیشینیان خود دموکراتیک تر هستند یا الیگارشسی؟ به عبارت دیگر، وعده دموکراسی آنلاین تا چه اندازه در عمل محقق می شود؟

* فصل ۲: مردم وب

همانطور که گرامشی پیشنهاد کرد، "تاریخ هر حزب معین فقط می تواند از تصویر پیچیده کلیت جامعه و دولت بیرون بیاید" و در راستای این "می توان گفت که نوشتن تاریخ یک حزب به معنای نوشتن آن نیست". تاریخ عمومی یک کشور از منظر تک نگاری، به منظور برجسته کردن جنبه خاصی از آن است. «این بدان معناست که ما نمی توانیم یک حزب سیاسی را جدا از جامعه تصور کنیم، اشتباهی که اغلب توسط آن انجام می شود. علوم سیاسی، زمانی که نظام حزبی اغلب از منظر فرمالیستی بدون در نظر گرفتن عوامل تعیین کننده اجتماعی آن مورد مطالعه قرار می گیرد. در عوض، در ابتدای این پروژه، ما باید شرایط مادی و فرهنگی را که احزاب دیجیتال از آن سرچشمه می گیرند، درک کنیم. بررسی اینکه چگونه این احزاب در عصر کنونی بحران اقتصادی و نوآوری های تکنولوژیکی تحولی در جامعه را نشان می دهند. چگونه آنها نگرش ها، نظرات و علایق جدید را ترکیب می کنند. چگونه آنها مطالبات اجتماعی جدید و سیاست های مرتبط را بیان می کنند، که به نظر می رسد احزاب جریان اصلی تمایلی به تصرف آنها ندارند یا نمی توانند آنها را تصاحب کنند. به عبارت دیگر، اگر بخواهیم معماری حزب را درک کنیم، ابتدا باید زمینی را که بر روی آن بنا شده است بررسی کنیم. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

گرفتن انگیزه های اجتماعی در پس ظهور احزاب دیجیتال مستلزم کاوش در چیزی است که ممکن است آن را «اهل وب» بنامیم تا از عبارتی استفاده کنیم که اغلب توسط بنیانگذار جنبش پنج ستاره بپه گریلو در گردهمایی های خود، ویدیوهای یوتیوب و پست هایش در فیسبوک به کار می رود. این مفهوم را می توان به عنوان یک بازنمایی نمادین از پایگاه حمایتی احزاب دیجیتالی در نظر گرفت، که در این فصل از دیدگاه اجتماعی-جمعیت شناختی با مقوله "بیگانه های متصل"، افرادی که در شرایط ناهماهنگی بین خود گیر افتاده اند، می شناسیم. شرایط فرهنگی و اجتماعی - اقتصادی این احزاب پلت فرم در واقع همدردی گسترده ای را از حوزه انتخابیه ای به دست آورده اند که در حالی که اغلب دارای سطح بالایی از دسترسی به اینترنت و تحصیلات هستند، و همچنین جوان تر از حد متوسط هستند، اما با ناامنی اقتصادی و تصور طرد شدن از روند سیاسی روبرو هستند. اصطلاح «اهالی وب» بیانگر تعدادی از ویژگی های کلیدی این رای دهندگان اصلی است.

اول، همانطور که وجود اصطلاح وب نشان می دهد، احزاب دیجیتال برای افرادی جذاب هستند که به طور کلی خود را با "انقلاب دیجیتال" معرفی می کنند، یعنی دگرگونی سریع جامعه ناشی از نفوذ فناوری دیجیتال به همه جنبه های زندگی ما و با پتانسیل مثبت آن برای تغییر اجتماعی است. احزاب دیجیتالی بر افرادی تکیه می کنند که بسیار به هم متصل هستند و به طور کلی به توانایی فناوری دیجیتال برای بهبود زندگی ما اعتقاد دارند و از آنچه محقق فعال دیجیتالی گوین یانگ «باور فرهنگی به قدرت اینترنت» توصیف کرده است مطلع می شوند.

دوم، همانطور که در استفاده از اصطلاح مردم نشان می‌دهد، این حوزه با استفاده از جذابیت طبقاتی سنتی بسیج نمی‌شود، همانطور که در اوج دوران صنعتی رایج بود. بلکه با توسل به استیضاح‌های موضوعی پوپولیستی، با استفاده از مفاهیمی مانند «مردم» و «شهروند» که تاکنون به مرجع ذهنی مرسوم جنبش‌های پوپولیستی در چپ و راست تبدیل شده‌اند، استناد می‌شود. استفاده از این اصطلاح فراگیر این واقعیت را رد می‌کند که پایه حمایتی این جنبش‌ها بسیار متنوع و ناپایدار است، که بر یک حوزه اصلی از هزاره‌های دیجیتال متصل اما اغلب از نظر اقتصادی متزلزل متمرکز است، اما به مجموعه‌ای از حوزه‌های اجتماعی دیگر منشعب می‌شود. بیکاران، افراد مسن و کسری از طبقه کارگر و طبقه متوسط.

سوم - و این عنصر اول و سوم را به هم پیوند می‌زند - احزاب دیجیتال برای افرادی که در تضاد اساسی زندگی می‌کنند که در آن دامنه گسترده ارتباطات آنها با استانداردهای زندگی اقتصادی و گنجاندن آنها در روند سیاسی مطابقت ندارد، جذابیت دارند. این افراد ممکن است به خوبی در سیستم ارتباطی ادغام شوند، به ویژه در مورد هزاره‌هایی که به دلیل هوش رسانه‌ای خود مشهور هستند. با این حال، در عین حال، آنها به طور کلی از نظر اجتماعی و اقتصادی محروم هستند، زیرا آنها اغلب طعمه بیکاری، بی‌ثباتی و دستمزدهای راکد می‌شوند. آنها بیش از حد به هم متصل هستند و بیش از حد مورد بهره‌برداری قرار می‌گیرند. یا بهتر است در نقطه همپوشانی بین این دو دسته باشند. از این رو، اشتیاق برای یک سیاست جدید، مبتنی بر حقوق دیجیتال، مقررات اجتماعی و نهادهای دموکراتیک جدید، که ممکن است این شرایط به حاشیه رانده شدن سیاسی و نامنی اقتصادی را حل کند. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

در ادامه فصل به بررسی ماهیت این پایگاه حمایتی با توجه به ابعاد اجتماعی-جمعیتی آن و مطالبات سیاسی جدید ناشی از آن می‌پردازیم. ما با یک بحث تئوریک درباره ایده شکاف اجتماعی به عنوان یک شکست اساسی که با بخش‌های مختلف جامعه مخالفت می‌کند، شروع می‌کنیم، و پیشنهاد می‌کنیم که انقلاب دیجیتال در حال ایجاد مناقشه‌ای بین افراد بیرونی متصل و خودی‌های جدا شده است که تا حد زیادی ظهور p را توضیح می‌دهد.

ما به تجزیه و تحلیل اجتماعی جمعیت شناختی حامیان احزاب دیجیتال ادامه می‌دهیم، که تسلط نسل هزاره‌های جوان و تحصیل کرده با سطح متوسط درآمد را برجسته می‌کند. سوم، ما مسائل مختلف گوه‌ای را توضیح می‌دهیم که این احزاب را در تلاش برای جلب حمایت بیرونی‌های متصل تحت سلطه خود قرار داده است: **تقاضا برای حقوق دیجیتالی جدید.** برای حفظ حریم خصوصی، آزادی بیان و شفافیت آنلاین؛ درخواست برای اشکال جدید مشارکت دموکراتیک سازگار با شرایط تاریخی کنونی و در نهایت، بحث در مورد مقررات اجتماعی جدید مطابق با تحول اقتصاد و کار در عصر دیجیتال.

انقلاب دیجیتال و نارضایتی‌های مرتبط با آن

ظهور احزاب دیجیتال را باید ناشی از یک شکاف جدید در جامعه درک کرد، یک تقسیم بندی جدید در میان رای دهندگان که با گروه‌های اجتماعی که در موقعیت متفاوتی در مقابل یک معضل اجتماعی مرکزی قرار گرفته‌اند، مخالف است. مفهومی که هنگام تلاش برای به دست آوردن تعیین‌کننده‌های اجتماعی فرآیندهای سیاسی مفید است، مفهوم شکاف است، اصطلاحی که توسط دانشمندان علوم سیاسی نوژی، استین راکان و همکارانش در دهه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ در علوم سیاسی رایج شده است. روش‌هایی که در برهه‌های کلیدی در طول تاریخ، درگیری‌های جدید و گسست‌های اجتماعی مربوط به آن پدیدار شد، که دگرگونی‌های پایدار در نظام حزبی ایجاد کرد. از شکاف‌های کلیدی که سیاست را در غرب شکل داده است: شکاف ملی/منطقه‌ای که با تولد دولت-ملت مدرن به وجود آمد. شکاف کلیسا/حکومتی که با فرآیندهای سکولاریزاسیون که با انقلاب فرانسه و دوران ناپلئون شروع شد، به وجود آمد. شکاف صنعتی/روستایی ناشی از ظهور سرمایه داری

صنعتی و فشارهای ناشی از آن در برابر اقتصاد روستایی و در نهایت، شکاف سرمایه داران/کارگران، کارآفرینان را در مقابل کارگران مزدبگیر قرار می دهند.

در این منظر، احزاب سیاسی ممکن است به عنوان مظهر سطحی شکاف های عمیقی که جامعه را در اردوگاه های متخاصم تقسیم می کند، تلقی شوند. این تحلیل به روشی نزدیک می شود که دانشمندان مارکسیست در مورد وجود احزاب پرولتاریا و بورژوازی بحث می کنند، اما با در نظر گرفتن تعداد بیشتری از شکاف های اجتماعی که لزوماً به شرایط اقتصادی مربوط نمی شوند. برای مثال، شکاف دولت/کلیسا وجود احزاب مسیحی را توضیح می دهد که از اخلاق دینی در برابر آنچه به عنوان خطرات سکولاریسم لیبرال تلقی می کنند، دفاع می کنند. اخیراً برخی از محققان استدلال کرده اند که ظهور احزاب چپ نو آزادی خواه و احزاب پوپولیستی راست گرا که از دهه ۱۹۸۰ ظهور کرده اند، به شکاف جدیدی اشاره می کند که مربوط به دیدگاه های فرهنگی متفاوت است، به طوری که حامیان چپ نو بیشتر سکولار هستند، پذیرای تنوع فرهنگی و رفتارهای جنسی و اجتماعی ناسازگار است و حامیان پوپولیست راست که محافظه کاری فرهنگی را انتخاب می کنند به دنبال این نظریه، ما ممکن است ظهور احزاب دیجیتال را به عنوان نشانه ای از شکاف جدید تفسیر کنیم که نشان دهنده دگرگونی عمیقی است که جامعه در سال های اخیر در نتیجه دو پدیده مجزا و در عین حال در هم تنیده متحمل شده است: رکود بزرگ که در سال ۲۰۰۸ شروع شد و رشد دیجیتالی. انقلاب توسط شیوع رسانه های اجتماعی، برنامه ها، داده های بزرگ و دستگاه های شخصی ایجاد شده است.

هنگامی که از انقلاب دیجیتال صحبت می کنیم، به موجی از تحولات اجتماعی عمیق و به شدت مخرب اشاره می کنیم که یادآور تأثیر انقلاب های قبلی، به ویژه **انقلاب صنعتی**، یا بهتر بگوییم دو انقلاب صنعتی است که در اواخر سال های گذشته رخ داد. قرن ۱۸ و ۱۹، و ابزاری برای توسعه جامعه مدرن بودند: **عصر کارخانه، نفت و فولاد**. از شرکتهای مدرن و اتحادیه کارگری. انقلاب دیجیتال فرآیندی است که با انقلاب محاسباتی در دوران پس از جنگ آغاز می شود و با پیشرفت در ارتباطات و شبکه که منجر به ایجاد اینترنت شد، ادامه می یابد. عصر کابل های نوری، اینترنت پهن باند و گوشی های هوشمند است که در آن جامعه توسط فرآیندهای پیچیده اطلاعات و ارتباطات تنظیم می شود.

دستگاه ها و سرویس های چندگانه ای که مظهر چنین انقلابی هستند، همگی به معنای بسیار ساده دیجیتال هستند: زیرا آنها بر اساس کدگذاری دیجیتال به جای آنالوگ اطلاعات عمل می کنند. فناوری آنالوگ، مانند عکاسی پیش دیجیتال، سینما، نقاشی مطبوعات، شامل یک «قیاس» با شیئی است که نشان داده می شود، برای مثال مدل در کلاس طراحی زندگی، یا حرکت یک ماشین در یک فیلم هالیوود. اطلاعات روی سطوحی مانند بوم، نوار مغناطیسی، فیلم یا دیسک های وینیل، از قبل به شکل یک نمایش آنالوگ ذخیره می شود. فناوری دیجیتال در عوض همه داده ها را، صرف نظر از اینکه بصری، صوتی یا متنی باشد، به همان شکل عددی که مربوط به کمیت های گسسته (اعداد) است، رمزگذاری می کند.

احتمالات بالقوه نامتناهی که در نمایش های آنالوگ موجود هستند. این امکان ذخیره سازی راحت حجم عظیمی از اطلاعات را فراهم می کند و مهمتر از آن، امکان «برنامه ریزی» چنین اطلاعاتی از طریق مجموعه ای از دستورالعمل ها و الگوریتم ها را فراهم می کند و پیچیده ترین برنامه ها را فعال می کند. ما این انعطاف پذیری باورنکردنی فرآیندهای اطلاعاتی را در بسیاری از شگفتی های عصر حاضر، از بازی های ویدیویی و واقعیت دیجیتال گرفته تا سایت های رسانه های اجتماعی که میزبان تعاملات میلیون ها نفر هستند، تا ویرایش ویدیو یا نرم افزار تبدیل متن به گفتار، می بینیم.

پیامدهای این تغییر تکنولوژیک چه در سطح مدل مدیریت شرکت ها و چه در سطح تغییر ماهیت کار به وضوح در عرصه اقتصادی قابل مشاهده است. تا چند سال پیش، فناوری اطلاعات و ارتباطات ICT هنوز به عنوان یک حوزه نوظهور، با پتانسیل زیاد، اما تابع صنایع تثبیت شده تر به حساب می آمد. در عوض، این

روزها، برترین شرکت‌های جهان از نظر ارزش‌گذاری بازار تقریباً کاملاً شرکت‌های دیجیتال هستند، با ارزش بیش از یک تریلیون دلار اپل و آمازون در رتبه دوم، قبل از گوگل و فیسبوک قرار دارند. بنابراین، شرکت‌های دیجیتال از رتبه‌بندی‌های برتر شرکت‌ها، شرکت‌های نفت و خودرو - جنرال موتورز، فورد، اکسون، شل و غیره - که شرکت‌های نمادین عصر صنعتی بودند، جانشین شدند. این قطعاً به این معنا نیست که تولید مادی از بین رفته است. خودروها به تولید ادامه می‌دهند، نفت استخراج می‌شود و دستگاه‌هایی که فرآیندهای اطلاعاتی پیچیده را ممکن می‌سازند، در استخراج مواد خاص مانند سیلیکون و مواد معدنی خاکی کمیاب به کار می‌روند. با این حال، این فرآیندهای تولید به سمت پایین زنجیره ارزش رانده می‌شوند و شرکت‌هایی که آنها را تولید می‌کنند تابع قدرت شرکت‌های دیجیتال می‌شوند. که در حال حاضر به نظر می‌رسد حتی از بانک‌ها در رده‌های سرمایه‌داری جهانی نیز پیشی گرفته‌اند، و در واقع تلاش می‌کنند خود به بانک تبدیل شوند، به این امید که میلیون‌ها حساب کاربری که دارند را به حساب‌های اعتباری تبدیل کنند.

عواقب این دگرگونی فناوری برای همه قابل مشاهده است. از نحوه تولید، خرید و مصرف مردم؛ به روشی که آنها با دوستان و شرکای عاطفی و جنسی آشنا می‌شوند. به نحوه بحث درباره فیلم، هنر، رویدادهای جاری یا آخرین موفقیت‌های موسیقی - به نظر می‌رسد همه جنبه‌های زندگی ما، از عمومی‌ترین تا صمیمی‌ترین، با حضور همه جانبه لپ‌تاپ‌ها، تلفن‌های هوشمند و تبلت‌ها در خانه‌های ما متحول شده است. دفاتر، رستوران‌ها و پارک‌های ما.

این دگرگونی به طور گسترده توسط تعدادی از روشنفکران که در توسعه فناوری دلایلی برای خوش بینی زیاد می‌بینند، تجلیل شده است و اغلب توسط فعالان احزاب دیجیتال تمجید شده است. بنابراین، در اعلامیه اصول حزب دزدان دریایی موارد زیر آمده است:

ما در زمانی زندگی می‌کنیم که منحصر به تاریخ بشر است. **قبلاً هرگز افراد زیادی این امکان را نداشتند که به این راحتی با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. پیش از این هرگز افراد زیادی به این همه دانش دسترسی نداشتند.** پیش از این هرگز انتشار اطلاعات به این همه پیشرفت سریع فنی، فرهنگی و اقتصادی و همچنین ایجاد پیش‌نیازها و امکانات جدید برای مشارکت و دموکراسی کمک نکرده است.

با این حال، این دگرگونی به همان اندازه مثبت نیست که مبشران دره سیلیکون و پیروان دین عصر جدید «دیجیتال‌ایسم» می‌خواهند ما آن را باور کنیم، در راستای روایت «رام‌هل‌گرایانه» آن‌ها که در آن همه مشکلات، مرگ، اما شاید در نهایت از جمله آن، ممکن است در نهایت با ابزارهای دیجیتال شگفت‌انگیز حل شود.

انقلاب دیجیتالی زیرین نگران‌کننده‌ای از نظارت رو به رشد، کاهش حریم خصوصی، تمرکز فزاینده مالکیت، افزایش سبب‌سازی نیروی کار و کاهش شرایط اقتصادی برای اکثریت جمعیت در جوامع غربی است. ما در زمانه‌ای زندگی می‌کنیم که با تضاد عمیقی همراه است. از یک سو، همانطور که اصطلاح انقلاب دیجیتال نشان می‌دهد، این دوره ای از نوآوری سریع تکنولوژیکی است که شیوه زندگی ما را به شدت متحول می‌کند و بسیاری از مردم را به سمت داشتن اشتیاق زیادی نسبت به آینده سوق می‌دهد. از سوی دیگر، این روزها نیز روزهای پریشانی اقتصادی بزرگی است که ناشی از بزرگترین بحران سرمایه‌داری در حافظه زنده است.

طعنه آمیز است که سال ۲۰۰۷ - چیزی که اکثر مردم آن را آغاز سقوط مالی می‌دانند، اگرچه دیگران شروع آن را به سال ۲۰۰۸ موقوف می‌کنند - همچنین سال عرضه اولین آیفون است، محصولی که تلفن هوشمند را محبوب کرد، دستگاه قاتل. عصر رسانه‌های اجتماعی و در واقع، دقیقاً هم‌زمان با این که نظام اقتصادی ما دچار چنین شوک اقتصادی عمیقی شده بود، شاهد موجی از نوآوری‌های تکنولوژیکی بوده ایم که به نظر می‌رسد در گستره و سرعت آن مقایسه‌های کمی داشته باشد. اگرچه ممکن است به نظر برسد که این

روندها با یکدیگر اختلاف دارند، اما اینطور نیست. در واقع، بحران های اقتصادی نیز اغلب لحظات نوآوری سریع فناوری بوده اند. به عنوان مثال، ریچارد فلوریدا، این موضوع را در طول رکود طولانی مدت برجسته می کند

یونی که در سال ۱۸۷۳ آغاز شد، اوج ثبت اختراع بود، و همین را می توان در مورد **رکود تورمی دهه ۱۹۷۰ که منجر به توسعه ربات های صنعتی شد**، گفت. تخریب، که در آن متصدیان صنایع مختلف دائماً با ظهور محصولات و خدمات جدید تهدید می شوند و ما به وضوح این پدیده را در به اصطلاح 'اختلال می بینیم که توسط شرکت های جدید مانند Uber، Amazon، Airbnb و تحویل به شرکت های موجود.

ظهور غول های دیجیتالی مانند FAANG ها - فیس بوک، اپل، آمازون، نتفلیکس و گوگل - بی عدالتی اقتصادی عظیمی را ایجاد کرده است. این شرکت ها وضعیت انحصاری را در بازارهایی که خودشان ایجاد کرده اند به دست آورده اند و پیامدهای منفی آن برای اشتغال و مصرف کنندگانی که در نهایت باید قیمت های انحصاری را بپردازند، به دست آورده اند. سطوح پایین مالیات (به عنوان مثال ایرلند و لوکزامبورگ) و جمع آوری ذخایر نقدی عظیم در بهشت های مالی. گزارش شده است که اپل به تنهایی بیش از ۲۰۰ میلیارد دلار در بهشت های مالیاتی مخفی کرده است.

همانطور که نیک دایر وایتفورد در پرولتاریا سایبر ثبت کرده است، انقلاب دیجیتال به طور قابل توجهی به بدتر شدن شرایط کار در سراسر جهان کمک کرده است. از مشاغل بسیار واجد شرایط و با دستمزد بالا، از توسعه و مهندسی نرم افزار گرفته تا بازاریابی، مدیریت جامعه و طراحی وب، گاهی اوقات کار در "پردیس های" پرمدعا با سالن ها، امکانات ورزشی و موارد مشابه. با این حال، این مشاغل جذاب همچنان سهم بسیار کمی از کل نیروی کار را تشکیل می دهند. در واقع، یکی از مهم ترین تفاوت های بین غول های صنعتی و دیجیتالی این است که نسبت کارمندان به گردش مالی بسیار پایین تری در مقایسه با شرکت های تولیدی که به طور بدنی کاربرتر هستند، دارند. به عنوان مثال، تا سال ۲۰۱۷، گوگل در مجموع ۶۱۸۱۴ کارمند در سراسر جهان داشت که بسیار کمتر از تعداد کارمندان جنرال موتورز بود که تا دسامبر ۲۰۱۷ به ۱۸۰۰۰۰ نفر رسید، در حالی که از ۶۰۰۰۰۰ نفر در سال ۱۹۷۹، علیرغم اینکه کسری از گوگل بود، از نظر تعداد کارمندان کمتر بود. گردش اکثر مشاغل جدیدی که توسط انقلاب دیجیتال و دگرگونی آن در دنیای کار ایجاد شده اند، در عوض مشاغل کم صلاحیت و کم درآمد هستند.

این روند با رشد سریع کارگران علی مانند کارگران مرکز تماس، سواران برای شرکت های تحویل کالا مانند Deliveroo، رانندگان Uber یا کارگران انبار مانند آمازون در میان بسیاری دیگر از پروفایل های معمولی به اصطلاح «اقتصاد گیگ» نشان داده می شود. این ارقام را می توان بخشی از «**پرکاریات**» در نظر گرفت، طبقه ای نوظهور که الکس فوتی، فعال و نظریه پرداز ایتالیایی، در نظریه عمومی پرکاریات، آن ها را به عنوان «کم دستمزد، کم کار، حمایت شده، تحصیل کرده و بیش از حد استثمار شده» توصیف می کند. بیشتر، بسیاری از بهمن ویرانگر شغل ناشی از انقلاب دوم اتوماسیون آینده می ترسند، با پیش بینی ربات ها برای حذف بسیاری از مشاغل دستی مانند رانندگان با اتومبیل های خودران، و هوش مصنوعی تهدید به نابودی مشاغل اداری، مانند مشاغل حقوقی و حسابداری است.

این ماهیت مبهم انقلاب دیجیتال، بینش های مفیدی را برای درک پایه حمایتی احزاب دیجیتالی ارائه می دهد، که، همانطور که خواهیم دید، تمرکز آنها بر هزاره های باهوش دیجیتالی است که در مناطق شهری زندگی می کنند. این افراد «بیگانه های مرتبط» هستند، زیرا همگی و در عین حال مشتاق ترین مدافعان انقلاب دیجیتال و سرسخت ترین ناراضی های آن هستند. آن ها افرادی هستند که بیشترین ارزش را برای نوآوری های فرهنگی و اجتماعی ارائه شده توسط فناوری ها و خدمات دیجیتالی که به دور افتاده ترین گوشه های زندگی آنها نفوذ کرده است، می کنند. با این حال، آنها همچنین در خط مقدم زشت ترین اثرات منفی این تغییر تکنولوژیک

قرار دارند. در نظر گرفتن این وضعیت متناقض امری ضروری است، اگر می‌خواهیم انگیزه‌های ریشه‌ای ایجاد احزاب دیجیتال، مأموریتی که این تشکل‌ها برای خود تعیین کرده‌اند و نحوه قرارگیری آن‌ها در مقابل انواع مختلف را درک کنیم. درگیری‌های نوظهور که دوران ما را مشخص می‌کند. ما روی سه موضوع کلیدی که توسط احزاب پلتفرم مطرح شده است تمرکز خواهیم کرد: **آزادی‌های دیجیتال، دموکراسی و امنیت اقتصادی.**

تضاد حول آزادی‌های دیجیتال به وضعیت افراد در برابر سازمان‌های بزرگ مانند شرکت‌ها و دولت و ظهور اشکال جدید نظارت آنلاین مربوط می‌شود. پیامدهای داده‌های بزرگ بر آزادی‌های مدنی و حریم خصوصی افراد پس از تعدادی از رویدادهای معروف، از افشاگری‌های ادوارد اسنودن، تحلیلگر اطلاعاتی ایالات متحده در سال ۲۰۱۳، در مورد نحوه همکاری شرکت‌های دیجیتال با آژانس امنیت ملی برای نظارت گسترده در اینترنت، به طور گسترده مورد بحث قرار گرفته است. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

کاربران، به جنجال ۲۰۱۸ پیرامون کمبریج آنالیتیکا و سوء استفاده از داده‌های آن واکنش نشان داده‌اند. نگرانی در مورد حریم خصوصی نیز در کمپین حزب دزدان دریایی در دفاع از اشتراک‌گذاری فایل هم‌تا به هم‌تا نقش اساسی داشت، زیرا احساس می‌شد که جلوگیری از دانلود مطالب دارای حق چاپ توسط مردم مستلزم نظارت در مقیاس بزرگ است. این تضاد، بیرونی‌های مرتبط را با تمام مقاماتی که علاقه‌مند به حفظ اشکال نظارت و کنترل بر افراد هستند، مخالفت می‌کند.

تعارض دوم به دموکراسی و عدم تطابق بین چارچوب نهادی که از دوران صنعتی به ارث برده‌ایم و شرایط زندگی یک جامعه دیجیتالی مربوط می‌شود. دگرگونی عمیق تجربه روزمره ما، بسیاری از سازوکارهای معمول مشارکت را که در جامعه صنعتی وجود داشت - از رای‌گیری دوره ای تا جلسات چهارشنبه شب - به عنوان وسیله ای برای سازماندهی و بسیج در متن جامعه دیجیتال نامناسب کرده است. اگرچه برخی از بخش‌های جمعیت، به‌ویژه «خودی‌های بی‌ارتباط» مسن‌تر و از نظر اقتصادی امن‌تر، هنوز هم به نظر می‌رسد که توسط این سیستم نمایندگی می‌کنند، این در مورد بیرونی‌های متصل که خواستار شکل‌های جدیدی از مشارکت هستند، بیشتر مطابق با حال، صادق نیست. شرایط فنی و اجتماعی تضاد سوم به اقتصاد مربوط می‌شود و شامل فقر شدید و بی‌ثباتی است که بسیاری از مردم و به ویژه جوانان متحمل می‌شوند، در نتیجه اثر ترکیبی بحران اقتصادی (که به طور نامتناسبی به نسل‌های جوان ضربه زده است) و اختلال دیجیتال ناشی از انتشار است. از شرکت‌های دیجیتال در این زمینه، بیرونی‌های مرتبط خواستار شکل‌های جدیدی از پیمان اجتماعی برای حمایت اقتصادی، تدارکات و خدمات اجتماعی جدید هستند که ممکن است امنیت آنها را در میان عدم قطعیت اقتصادی تضمین کند، هم در مقابل شرکت‌ها و هم در مقابل خودی‌های جدا شده که در برابر پرداخت هزینه‌های این جدید مقاومت می‌کنند.

جوان، متصل، شکست

احزاب دیجیتالی احزاب بیرونی‌ها هستند، افرادی که به دلیل سن، موقعیت حرفه‌ای یا امنیت اقتصادی خود احساس می‌کنند از جامعه طرد شده‌اند و در نتیجه شکایت‌هایی را علیه نظام موجود و احزاب تشکیلاتی دارند که بیشتر به نمایندگی از خودی‌ها نگاه می‌کنند. **بیرونی** را می‌توان فردی دانست که شرایط اجتماعی و اقتصادی ناپایداری را تجربه می‌کند، که برای تامین مخارج زندگی خود در تقلا است و اغلب به دلیل فقدان مقررات دولت رفاه، خود را تحت فشار می‌بیند. این وضعیتی است که از زمان بحران مالی سال ۲۰۰۸، که پس از آن احزاب دیجیتالی ظهور و رشد کردند، گسترده شده است، و به ویژه در میان هزاره‌ها، گروهی که بخش عمده ای از حمایت از این جنبش‌ها را فراهم می‌کند، که با سطوح بالای بیکاری و مواجه هستند، قوی است.

عدم امنیت شغلی

طبق گزارش نیویورک تایمز، احزاب دزدان دریایی به عنوان «جوانتر و باهوش تر در مورد اینترنت» شناخته شده اند، و به ویژه نگران حقوق دیجیتال هستند. این سوگیری نسبت به جوانان در مورد جنبش پنج ستاره نیز قابل مشاهده است، که سن، پیش بینی کننده اصلی حمایت از آن بوده است. یک نظرسنجی در سال ۲۰۱۴ توسط نظرسنجی SWG108 استدلال کرد که جنبش پنج ستاره بیش از حد توسط افراد زیر ۴۵ سال و کمتر در بین افراد بالای ۵۵ سال حضور داشت و به ویژه در بین افراد بین ۳۵ تا ۴۴ سال قوی بود. تحقیقات اخیر بعد از انتخابات ۲۰۱۸ این تصویر را تایید می کند. در حالی که نسبت به سال های گذشته بین نسلی تر شده است، M5S همچنان در میان افراد ۱۸ تا ۳۴ ساله بیش از حد و در میان افراد بالای ۶۵ سال که اکثراً به احزاب حزبیتو دموکراتیکو و فورتزا ایتالیا رأی داده اند، کمتر نماینده دارد. حتی بیشتر به سمت رای دهندگان جوان گرایش پیدا می کند. بر اساس نظرسنجی El Pais، اکثریت قاطع رای دهندگان آن در انتخابات اروپا در سال ۲۰۱۴ افراد زیر ۳۵ سال بودند. این روند با وجود بیش از دو برابر شدن آرای این حزب در انتخابات ملی ۲۰۱۵ و ۲۰۱۶ ادامه یافت. بر اساس تحقیقات موسسه CIS در سال ۲۰۱۶، رای دهندگان پودموس هنوز در اکثریت خود زیر ۳۵ سال سن داشتند و در انتخابات همان سال، حزب ایگلسیاس ۴۴ درصد از آرای جوانان مشخصات معمول رای دهندگان پودموس را به دست آورد. گفته شد جوانان شهری با تحصیلات عالی هستند.

این تعصب جوانان را باید به عنوان بخشی از روند بزرگتر رادیکالیزه شدن سیاسی رای دهندگان جوان در نتیجه پریشانی ناشی از بحران مالی ۲۰۰۸ درک کرد. این تمایل فراتر از احزاب دیجیتالی خاص، و به ویژه در تشکیلات چپ پس از سقوط و نامزدها که در واقع رشد چشمگیر رای جوانان را نیز تجربه کرده اند، دیده می شود. در انتخابات ریاست جمهوری فرانسه در سال ۲۰۱۷، ژان لوک ملانشون محبوب ترین نامزد در میان جوانان بود و ۳۰ درصد از افراد بین ۱۸ تا ۲۴ سال به او روی آوردند. عملکرد چشمگیر جرمی کوربین در انتخابات عمومی بریتانیا در سال ۲۰۱۷ توسط بهمن رای جوانان به پیش رانده شد. در یک نظرسنجی پس از انتخابات که توسط YouGov انجام شد، مشخص شد آرا با سن رأی دهندگان نسبت معکوس داشت. کارگران ۶۶ درصد در میان سنین ۱۸ تا ۱۹ سال کسب کردند. در میان افراد بالای ۷۰ سال تنها ۱۹ درصد از حمایت برخوردار بود. در نهایت، گفته شد که رای دهنده معمولی برنی سندرز کمتر از ۴۵ سال سن دارد.

دلسوزی جوانان، به ویژه آنهایی که در مناطق شهری زندگی می کنند، نسبت به حزب های دیجیتالی به دلایل متعددی تعجب آور نیست. اولاً، جوانان از سطوح بالاتر از متوسط دسترسی به اینترنت لذت می برند، که به این معنی است که احتمال بیشتری دارد که ایده فناورانه ای انقلاب دیجیتال را به عنوان یک تغییر مثبت قبول کنند. دوم، آنها به طور نامتناسبی تحت تأثیر تأثیرات بحران اقتصادی، رکود دستمزدها، بیکاری و کاهش نیروی کار قرار گرفته اند. بنابراین، آنها تمایل بیشتری به دریافت پیام تغییر اجتماعی ارائه شده توسط احزاب دیجیتال و وعده آنها برای توزیع مجدد ثروت دارند.

از نظر سطح درآمد و شغل می توان گفت که احزاب دیجیتال نه حزب کارگری هستند و نه متوسط. اگرچه این احزاب بیشتر به سمت درآمدهای متوسط و پایین گرایش دارند، اما حمایت این احزاب کاملاً بین طبقاتی است، چیزی که در عصر «سیاست همه جانبه» جای تعجب ندارد بر اساس تحقیقات مرکز تحقیقات CISE که در سال ۲۰۱۴ انجام شد، جنبش پنج ستاره در میان کارگران یدی و بیکاران بیش از حد نمایندگی داشت و در میان مستمری بگیران و طبقه متوسط رو به بالا نماینده کمتری داشت. تحقیقات بیشتر به ناامنی شغلی به عنوان یک پیش بینی کننده مهم رای M5S اشاره کرد که رای دهندگان مخاطره آمیزتر، صرف نظر از اینکه آیا آنها در مشاغل یدی یا روشنفکر بودند، احتمال بیشتری داشت که به جنبش پنج ستاره رای دهند، و با کارگران ایمن تر که تمایل بیشتری به رای دادن به Partito Democratico Podemos دارند اولین حزب در بین بیکاران، کارگران یدی و خوداشتغال ها بوده است، اما همچنین سطح بالایی از نمایندگی را در میان افراد با درآمد بالا

و تحصیلات بالا در مناطق شهری جلب کرد. فشارسنج موسسه تحقیقاتی CIS در سال ۲۰۱۵ رای Podemos را با منحنی V، بالا در میان بیکاران و کارگران، پایین در میان افراد با حقوق متوسط و بالاترین رای در میان افراد با سطح درآمد متوسط تا بالا نشان داد. بنابراین پودموس شامل یک ائتلاف متنوع است که شامل بسیاری از افراد می شود که احساس می کنند قربانی بحران شده اند، صرف نظر از اینکه بخشی از طبقه کارگر هستند یا طبقه متوسط.

برخی از احزاب چپ پس از سقوط، نمایه اجتماعی-دموگرافیک مشابهی را نشان می دهند، که اگرچه شامل افراد طبقات متوسط و متوسط بالا نیز می شود، اما به بیکاران و بخش هایی از طبقه کارگر پاسخ می دهد. در انتخابات ۲۰۱۷، ژان لوک ملانشون اولین نامزد در میان بیکاران بود که در آن ۳۱ درصد نظرسنجی ها را به دست آورد، اما در بین کارگران صنعتی به طرز شگفت انگیزی پایین بود و در میان کارمندان و کادرها امتیاز بیشتری کسب کرد. در انتخابات مقدماتی ریاست جمهوری در سال ۲۰۱۶ میانگین درآمدی زیر ۵۰۰۰۰ دلار داشت. نیروی کار در دوره کوربین در تمام گروه های درآمدی کاملاً یکسان بود، اگرچه در میان طبقات DE از افراد کم درآمد، که در آن ۴۴ درصد از آرا را در اختیار داشتند، بارزتر بود. در نهایت، حزب کارگر در میان افراد دارای سطح تحصیلات بالا بیش از حد حضور داشت و در میان آنهایی که دارای مدرک بودند، امتیاز ۴۹ درصد را به خود اختصاص داد. در تمام این موارد، ما یک روند مشترک بین طبقاتی را می یابیم که منعکس کننده یک جهت گیری «همه چیز» است، اما با بازنمایی قابل توجهی از مردمی که شرایط سخت اقتصادی و به ویژه ناامنی شغلی را تجربه می کنند.

نکته جالب دیگر سطح تحصیلات و اتصال به اینترنت رای دهندگان احزاب دیجیتال است. جنبش پنج ستاره در ابتدا از نظر سطح تحصیلات به طور متوسط به نظر می رسید. با این حال، در انتخابات ۲۰۱۸ از همه احزاب در مورد رای دهندگان دارای مدرک دانشگاهی بهتر عمل کرد. این موضوع باعث تعجب مفسران شد، زیرا به نظر نمی رسید با دیدگاه جنبش پنج ستاره به عنوان حزب حذف شدگان مطابقت داشته باشد.

بیرونی ها مرتبط که عمدتاً جوان و با تحصیلات عالی هستند، در عین حال اغلب «شکسته» و از نظر اقتصادی ناامن هستند، حوزه های نوظهور هستند که با نارضایتی احزاب مستقر در احزاب موجود، در احزاب دیجیتال کانالی برای بیان یک سری جدید از خواسته های مربوط به حریم خصوصی و شفافیت پیدا کرده اند. دموکراسی و عدالت اقتصادی؛ مطالباتی که احزاب مستقر در اجرای آنها ناتوان یا تمایلی به تسخیر آنها نداشته اند و احزاب دیجیتال با حمایت آنها موفقیت انتخاباتی چشمگیر خود را به دست آورده اند.

ادعای آزادی های دیجیتال

بدون قلاب، بدون چشمی، بدون طوطی روی شانه؛ کریستین انگستروم کسانی را که انتظار دارند در دزدان دریایی کارائیب - یکی از فیلم هایی که غیرقانونی ترین داندلورها را دارد - شبیه جک اسپارو جانی دپ یا یک هکر جوان ژولیده که شب ها را جلوی صفحه کامپیوتر می گذراند، ملاقات کنند، ناامید می شود. زمانی که او را در بهار ۲۰۰۹ ملاقات کردم، اندکی قبل از انتخابات اروپا که او را به یکی از دو نماینده اول حزب دزدان دریایی اروپا تبدیل کرد، این فعال با سابقه طولانی درگیر در اصلاحات کپی رایت و کمپین های حفظ حریم خصوصی اینترنتی در سطح ملی و اروپایی، با او برخورد کرد. به عنوان یک دانشمند کامپیوتر معمولی، جدی و روشمند، اما با حس شوخ طبعی. تنها جزئیاتی که به تمایلات سیاسی رادیکال او خیانت می کرد، سنجاقی بود که روی یقه اش، نماد حزب دزدان دریایی، با بادبان سیاه تهدیدآمیز به شکل P برای دزدان دریایی بود.

احزاب دزدان دریایی وجود خود را مدیون ظهور مطالبات جدید هستند: برای «آزادی های دیجیتال» یا «حقوق دیجیتال». به ویژه شرکت ها و دولت. آنها شامل موارد زیر هستند: **حق حفظ حریم خصوصی**. حق آزادی بیان آنلاین؛ **حق تبادل آزادانه مطالب با سایر کاربران اینترنت**؛ **حق حفظ کنترل بر داده های خود**؛

تقاضا برای دسترسی آزاد به اطلاعات دولتی و شفافیت در اسناد عمومی؛ حق دسترسی به اینترنت رایگان یا ارزان و اصلاح قوانین کپی رایت برای انطباق آنها با شرایط اجتماعی موجود.

این تقاضا برای حقوق دیجیتال در احزاب دزدان دریایی مرکزی بود. این احزاب به‌عنوان احزاب تک شماره‌ای متولد شدند که بر دفاع از تبادل فایل‌های هم‌تا به هم‌تا تمرکز می‌کردند، چیزی که جریان اصلی سیاسی و شرکت‌های فیلم و ضبط به سادگی «دزدی دریایی» در نظر می‌گرفتند، از این رو انتخاب کنایه‌آمیز برای نامیدن خود دزدان دریایی بود. حزب دزدان دریایی که در سال ۲۰۰۶ توسط ریک فالک‌وینگ تأسیس شد، پس از تصمیم قضات سوئدی در ۱۷ آوریل ۲۰۰۶ برای محکوم کردن مدیر Pirate Bay، سایتی که فایل‌های تورنت مورد استفاده میلیون‌ها کاربر در سراسر جهان را فهرست‌بندی می‌کند، واقعاً به محبوبیت رسید. برای دانلود فیلم، موسیقی و نرم افزار - به یک سال زندان و ۳ میلیون یورو خسارت به دلیل نقض قانون کپی رایت محکوم شد. پس از صدور حکم، اعضای حزب در عرض چند روز از ۱۰۰۰۰ نفر به بیش از ۴۰۰۰۰ نفر رسیدند و زمینه را برای رشد چشمگیر حمایت از حزب در سال‌های بعد فراهم کردند.

با شروع از این تقاضای محدود برای اصلاح قانون کپی رایت، که انگستروم در کنار سایر فعالان سال‌ها از آن حمایت می‌کرد، احزاب دزدان دریایی به تدریج تعدادی از مسائل دیگر را که به زندگی دیجیتال ما مربوط می‌شود، دربرگرفته‌اند. این تحول را می‌توان با نگاهی به نسخه‌های جدیدتر اعلامیه اصول حزب مشاهده کرد. اولین و شاید مهم‌ترین مورد، **حریم خصوصی است**، در مقابل این تصور که شهروندان در دنیای نظارت دائمی برای اهداف تجاری یا امنیتی، که توسط شرکت‌های دیجیتال و دولت‌ها انجام می‌شود، هیچ دفاعی ندارند. در واقع، از روزهای اولیه تأسیس احزاب دزدان دریایی، یکی از استدلال‌ها در دفاع از تبادل فایل هم‌تا به هم‌تا دقیقاً این بود که برای جلوگیری از آن، دولت‌ها باید کنترل‌های بسیار مداخله‌ای بر فعالیت‌های آنلاین مردم انجام می‌دادند. فوریت این موضوع پس از افشای ادوارد اسنودن در سال ۲۰۱۳ در مورد انجام عملیات نظارت جمعی آژانس امنیت ملی و پس از رسوایی کمبریج آنالیتیکا بیش از پیش آشکار شد. که مقیاس سوء استفاده فیس بوک با داده‌های کاربران را برجسته کرد. فعالان راه حل‌های مختلفی را پیشنهاد کرده‌اند، از جمله استفاده از ارتباطات رمزگذاری شده و توسعه سرویس تونل زنی (Tor روتر پیاز)، که کاربران اینترنت را از کنترل فعالیت‌های اینترنتی خود محافظت می‌کند. در اعلامیه اصول ۳،۱ حزب دزدان دریایی چنین آمده است: «**قانون اسرار پستی باید به یک قانون عمومی اسرار ارتباطات ارتقا یابد.** همانطور که امروز خواندن نامه‌های دیگران ممنوع است، خواندن یا دسترسی به ایمیل، پیامک یا سایر اشکال پیام‌ها، صرف نظر از فناوری اصلی یا اپراتور، ممنوع است.»

یک سوال دیگر شامل آزادی بیان آنلاین، و مبارزه با سانسور، در مواجهه با تلاش‌های مختلف برای تجاوز به این آزادی است، نه تنها در چارچوب دولت‌های استبدادی که اغلب به عنوان بخشی از یک محور دیجیتالی شرارت از آنها یاد می‌شود - ایران، روسیه و چین - و همچنین در دموکراسی‌های غربی، که در آن وبلاگ نویسان اغلب در معرض آزار و اذیت و سرکوب قانونی هستند. این موضوعی است که جنبش پنج ستاره سعی کرده است آن را تصاحب کند و چیزی را ایجاد کند که Scudo della Rete **سپر شبکه** می‌نامد، سرویسی که به فعالان جنبش و وبلاگ نویسانی که هدف شکایت‌های حقوقی قرار گرفته‌اند مشاوره حقوقی ارائه می‌دهد. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

در ارتباط با این ادعای آزادی بیان، تقاضای شفافیت در اعمال دولت است. اگرچه در مورد حریم خصوصی این تقاضا مطرح می‌شود که اطلاعات فرد بدون رضایت صریح در دسترس دولت یا شرکت‌ها قرار نگیرد، در اینجا برعکس است. **بر اساس این چشم انداز، اطلاعات دولتی باید آزادانه در دسترس عموم باشد و به افراد این امکان را می‌دهد که از نزدیک بر عملکرد مقامات نظارت کنند.** تقاضا برای شفافیت یکی از مواردی است که در فرهنگ دیجیتال وجود دارد، همانطور که به طور شگفت‌انگیزی با فاش کردن وب سایت‌هایی که اطلاعات محرمانه مورد علاقه عمومی مانند Wikileaks را منتشر می‌کنند، مشاهده می‌شود.

حزب دزدان دریایی در اعلامیه اصول خود قویاً با تقاضای «شفافیت از سوی صاحبان قدرت» طرف شده است. به همین ترتیب، جنبش پنج ستاره اغلب از این موضوع حمایت کرده است که دولت باید تمام مراحل خود را به روی شهروندان باز کند. با این روحیه، اغلب جلسات سیاسی را به صورت زنده پخش می‌کند و با پنهان‌کاری احزاب سنتی‌تر، باز بودن خود را برای نظارت عمومی مقابله می‌کند. علاوه بر این، بازپرداخت بخشی از حقوق ماهانه نمایندگان M5S را با یک وب سایت اختصاصی به نام (tiredicono.it) اشاره به روند حسابداری به زبان ایتالیایی)، که در آن تمام مبالغ ارائه شده توسط نمایندگان M5S فهرست شده است، سازماندهی کرده است. اقدامات مشابهی توسط Podemos اتخاذ شده است، که یک برنامه بازپرداخت حقوق به نام Impulsa برای تامین مالی پروژه های اجتماعی دارد و تمام اطلاعات بودجه خود را در وب سایت حزب منتشر می‌کند.

بسیاری از این خواسته‌ها و سیاست‌ها که بخشی از پلتفرم «آزادی‌های دیجیتال» هستند، تاکنون از محدودیت‌های احزاب دیجیتالی فراتر رفته‌اند. این در ابتکارات دولتی مانند منشور حقوق دیجیتال پیشنهاد شده در بریتانیا توسط جرمی کوربین یا منشور حقوق اینترنتی برزیل (Marco Civil da Internet) که پیشنهاد می‌کند حقوق و آزادی‌ها را به شرایط دیجیتال به‌روزرسانی می‌کند، دیده می‌شود. بنابراین می‌توان گفت که در حالی که موضوع تعیین کننده اولیه احزاب دیجیتال - حقوق دیجیتال - به تدریج توسط جریان اصلی سیاست جذب شده است، احزاب دیجیتال، از جمله احزاب دزدان دریایی که در طراحی اصلی خود به شدت تک موضوعی بودند، به تدریج به این موضوع تبدیل شده‌اند. تنوع بیشتری از مسائل، از مسئله به روز رسانی دموکراسی تا شرایط دیجیتال شروع می‌شود.

هک دموکراسی

اگرچه تقاضا برای حقوق دیجیتال اولین موردی است که از ظهور احزاب دیجیتال خبر داد، اما تقاضا برای یک دموکراسی دیجیتالی که روح پروژه دموکراتیک را برای ارائه شرایط فنی و اجتماعی به روز می‌کند، باید "مسئله گو" واقعی این موج جدید در نظر گرفته شود. از احزاب سیاسی احزاب دیجیتالی از احساس نارضایتی گسترده از دموکراسی کنونی سرچشمه می‌گیرند، در زمانی که بسیاری از شهروندان احساس می‌کنند در مورد مسائل مهمی که بر زندگی‌شان تأثیر می‌گذارد، نظر کمی دارند و نهادهایی که قرار است آنها را نمایندگی کنند با زندگی معاصر هماهنگ نیستند.

این وضعیت "غیر همگام" نهادهای سیاسی توسط معترضان در سوئد نشان داده شد که سه روز پس از حمله Pirate Bay در ۳۱ مه ۲۰۰۶، آنها از ساختمان دولتی فریاد زدند، "سرورهایمان را به ما پس بده، یا ما" دستگاه فکس شما را می‌گیرم." به این ترتیب، نهادهای سیاسی به عنوان دایناسورهایی تلقی می‌شوند که از فناوری قدیمی استفاده می‌کنند و در عصر مدرن جای ندارند. برای اصلاح این وضعیت، احزاب پلت فرم ابزارهای مختلفی را برای ایجاد یک دموکراسی آنلاین که ممکن است فرآیندهای دموکراتیک را مطابق با شرایط تکنولوژیکی و اجتماعی فعلی تنظیم کند، آزمایش کرده‌اند. ما این ابزارهای جدید، امکانات و پیامدهای سیاسی آنها را در طول کتاب مورد بحث قرار می‌دهیم. اما در این مرحله، برخی مشاهدات در مورد انگیزه‌هایی که نابود می‌شوند این فرآیند ضروری است.

نارضایتی از دموکراسی که ظاهر احزاب دیجیتال را توضیح می‌دهد، پدیده‌ای است که سابقه طولانی دارد و می‌توان آن را حداقل به دهه ۱۹۷۰ ردیابی کرد. سازمان‌های عضویت توده‌ای، افزایش فردی‌سازی و اتمی‌سازی شهروندان و همچنین نقش تلویزیون و رسانه‌های جمعی است. این نارضایتی هم بر روابط بین شهروندان و نهادها و هم بین شهروندان و احزاب سیاسی تأثیر می‌گذارد.

اعتماد به نهادهای سیاسی در دهه‌های اخیر به‌طور قابل‌توجهی کاهش یافته است، که نشان‌دهنده فاصله فزاینده بین شهروندان و دولت است، که به‌نظر می‌رسد به‌طور فزاینده‌ای به‌عنوان یک ارائه‌دهنده خدمات با

تأمین مالی مالیات عمل می‌کند. اعتماد به احزاب سیاسی نیز به شدت کاهش یافته است، زیرا اعضای حزب و شهروندان به طور فزاینده‌ای نسبت به عدم پاسخگویی رهبری سیاسی احساس ناامیدی می‌کنند، رهبری که اغلب بیشتر به دنبال پیروزی در انتخابات و حفظ قدرت به هر قیمتی است تا پرداختن به مسائل اساسی سیاسی. بخشی از این تحریف به تغییر روابط بین احزاب و رأی دهندگان مربوط می‌شود، همانطور که «در اتکای فزاینده [احزاب] به دستگاه دولتی برای حمایت به جای رأی دهندگان/اعضای خود» در میان «جدایی فزاینده عمومی از احزاب سیاسی» دیده می‌شود. همانطور که کاتز و مایر توضیح دادند. یعنی، گویی احزاب تاکنون نمایندگی شهروندان در داخل دولت را متوقف کرده اند و در عوض به نمایندگی دولت در میان شهروندان روی آورده اند.

احساس بحران دموکراتیک ریشه های دوری دارد و دهه هاست که مورد بحث قرار گرفته است. اما با بحران مالی سال ۲۰۰۸ به طور قابل توجهی تشدید شده است. در مواجهه با واقعیت یک سیستم سیاسی که در آن به نظر می رسد سیاستمداران تنها نگران بانک ها و شرکت های بزرگی هستند که به پول کمک مالی عمومی نیاز دارند، در حالی که نگران سختی بخش های بزرگی از جامعه نبودند. رأی دهندگان، بسیاری از شهروندان پذیرای وعده شکل های جدید دموکراسی هستند که امتیازات طبقه سیاسی را از بین می برند. دموکراسی موجود اغلب به عنوان فاسد و تحریف شده ترسیم می شود، که شباهت کمی به آرمان های عالی مرتبط با این ایده در طول تاریخ دارد. از این رو توصیف مکرر سیاستمداران به عنوان بخشی از نخبگان، یک نهاد یا یک کاست، یعنی طبقه‌ای که از جامعه و رأی‌دهندگان جدا نشده‌اند و به‌طور منحصر به فردی برای حفظ خود متمایل هستند. این بی اعتمادی نسبت به دموکراسی نمایندگی بازتاب انتقاداتی است که توسط جنبش‌های میادین سال ۲۰۱۱ - اشغال وال استریت، Indignados و بسیاری دیگر از جنبش‌های ضد ریاضت اقتصادی، که عبارت شاخص آنها این بود که "آنها ما را نمایندگی نمی‌کنند"

در مقابل این، احزاب پلت فرم اغلب تصویر یک دموکراسی بهتر یا یک «دموکراسی واقعی» را برای استفاده از شعار معروف Indignados اسپانیا در جریان جنبش‌های اعتراضی ۲۰۱۱ ارائه می‌کنند. داریو فو، برنده جایزه نوبل ادبیات در سال ۱۹۹۷، در مقاله ملخ همیشه در غروب می‌خواند، همراه با بیه‌گریلو و کاسالگو، قدرت دموکراسی مستقیم را به عنوان یک ایزاری برای غلبه بر نظام سیاسی فاسد کنونی می‌خواند. آنها به سخنرانی توسیدید در مراسم تشییع جنازه پریکلز اشاره کردند، جایی که رهبر آن اظهار داشت: «شکل حکومت ما دموکراسی نامیده می‌شود، زیرا اداره آن نه در دست عده‌ای معدود، بلکه در دست کل مردم است».

نویسندگانی مانند Simon Tormey به ایده دموکراسی پس از نمایندگی برای توضیح روحیه مشترک پشت تعدادی از ابتکارات که در سال‌های اخیر ظهور کرده‌اند، از بودجه‌بندی مشارکتی در پورتو آگره تا مشاوره‌های مشورتی آنلاین مانند آنچه در شهر بارسلون برگزار می‌شود، اشاره کرده‌اند. همه به عنوان نمونه‌هایی از یک مدل جدید از دموکراسی در نظر گرفته می‌شود که ممکن است به غلبه بر دموکراسی نمایندگی به عنوان مثال اشاره کند. این سوء ظن نسبت به نمایندگی در محبوبیتی که ژان ژاک روسو، نظریه پرداز دموکراسی مستقیم مردمی، که پلتفرم مشارکتی جنبش پنج ستاره به نام او نامگذاری شده، در میان فعالان حزبی به دست آورده است. ایده اصلی این است که فناوری دیجیتال امکان غلبه بر شکل‌های نمایندگی و تقویض اختیار را که تاکنون بر دموکراسی ما در جوامع توده‌ای حاکم بوده است را امکان‌پذیر می‌سازد و یک دموکراسی دیجیتالی را آغاز می‌کند که در آن شهروندان مستقیماً در همه تصمیم‌های مهم مشارکت دارند.

دموکراسی دیجیتال به عنوان "مجموعه ای از تلاش ها برای اعمال دموکراسی بدون محدودیت زمان، مکان و سایر شرایط فیزیکی" تعریف شده است. یا دولت باز و دموکراسی از راه دور - برای به تصویر کشیدن روشی که فناوری دیجیتال می‌تواند مشارکت سیاسی را افزایش دهد از طریق: کاهش موانع اطلاعات و بحث گسترش راه‌های مداخله شهروندان در سیاست‌گذاری و اجازه دادن به شهروندان برای پیگیری دقیق‌تر

سیاست‌گذاری. این مفهوم با یک روایت تکنو قطعی نسبتاً مختصر و شهودی عمل می‌کند: فناوری دیجیتال این فرصت را فراهم می‌کند که فراتر از فرآیند بازنمایی برای توسعه سیاست مشارکتی‌تر، با بهره‌گیری از معماری و فرهنگ مشارکتی شبکه اجتماعی، فراتر رود. اگرچه برای سال‌های متمادی این ایده به‌عنوان یک ابزار بخار ظاهر می‌شد، اما تأثیر کمی بر سیاست و جامعه داشت، احزاب دیجیتال آن را به یک صفحه کلیدی سیاست جدید خود تبدیل کرده‌اند و آن را در ایجاد پلتفرم‌های تصمیم‌گیری که اغلب صدها هزار نفر را درگیر می‌کردند، به اجرا گذاشتند. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

جاه طلبی پشت ایده دموکراسی آنلاین باعث می‌شود مشارکت شهروندان در روند سیاسی مستقیم تر و واقعی تر شود. همانطور که توسط Davide Casaleggio، پسر Gianroberto Casaleggio، گورو جنبش پنج ستاره، در مقاله ای که در واشنگتن پست منتشر شد، استدلال کرد: "اینترنت احزاب مستقر و به طور کلی مدل سازمانی قبلی سیاست دموکراتیک را منسوخ و غیراقتصادی کرده است." پیشنهاد می‌کند که تلاش جنبش پنج ستاره ارائه دموکراسی مستقیم به شهروندان بود و «دموکراسی نمایندگی - سیاست به وسیله نیابت - به تدریج معنی خود را از دست می‌دهد».

این اشتیاق برای دموکراسی مستقیم‌تر جنبه‌ای است که جنبش پنج ستاره عمدتاً از احزاب دزدان دریایی و آزمایش‌های آنها با اشکال جایگزین دموکراسی و استفاده آنها از پلت فرم تصمیم‌گیری LiquidFeedback گرفته شده است. در بیانیه اصول حزب دزدان دریایی، پیشنهاد شده است که "ابزارهای خارق العاده فناوری دیجیتال می‌توانند پیشرفتی در مکانیسم‌های دموکراتیک ایجاد کنند" و ما باید به سمت شکلی از دموکراسی برویم که "ارتباطات آزاد و بدون نظارت را فرض می‌کند". این رویکرد در قصد پودموس برای «هک کردن دموکراسی» منعکس شده است، عبارتی که اغلب برای توصیف توسعه یک سیستم تصمیم‌گیری مشارکتی توسط حزب با کمک کدنویسان جنبش اعتراضی M-۱۵ استفاده می‌شود.

این دیدگاه از دموکراسی هم در مورد دگرگونی احزاب سیاسی و هم به طور کلی در مورد نهادهای سیاسی که احزاب دیجیتال می‌خواهند پس از به دست گرفتن قدرت، پس از تصاحب تصویر خود اصلاح کنند، صدق می‌کند. و در واقع، بسیاری از این احزاب ایجاد نهادهای جدید دموکراسی مستقیم را پیشنهاد کرده‌اند. جنبش پنج ستاره از برگزاری رفراندوم‌های ملی بدون حد نصاب حمایت کرده است و از زمان ورود به دولت، یک وزارتخانه برای دموکراسی مستقیم ایجاد کرده است. داوید کازالجو تا آنجا پیش رفت که پیشنهاد کرد پارلمان‌ها ممکن است در مقطعی اضافی شوند و موجی از خشم و اتهامات اقتدارگرایی را از سوی مفسران سیاسی برانگیخت. پودموس در برنامه انتخاباتی خود پیشنهاد کرده است که به محض حضور در دولت «اجرای ابزارهای دموکراسی دیجیتال از اهمیت ویژه‌ای برخوردار خواهد بود» به عنوان ابزاری برای دستیابی به مشارکت مستقیم تر شهروندان در تصمیم‌گیری‌ها. همانطور که خواهیم دید، این اشتیاق برای یک دموکراسی جدید که توسط پلتفرم‌های دیجیتال پشتیبانی می‌شود، در بازسازی سازمانی معرفی شده توسط این احزاب نقش اساسی داشته است. اما این نیز به دلیل عدم تطابق بین گفتمان آرمان‌گرایانه این جنبش‌ها و اجرای اغلب ریاکارانه، محل بحث و جدل بزرگی است.

راه اندازی مجدد اقتصاد

ادعای آزادی‌های شخصی جدید و فرآیندهای دموکراتیک جدید، مجموعه سیاست‌هایی را که توسط احزاب دیجیتال دنبال می‌شود، که با مسائل مادی و اقتصادی بیشتری نیز سروکار دارند، از بین نمی‌برد. وجه اشتراک این احزاب تشخیص این است که اشکال قدیمی سازماندهی و مقررات اقتصادی در حال شکست هستند و بنابراین تغییر روش رسیدگی به مشکلات اقتصادی ضروری است. از یک طرف، این تشخیص شامل تقاضا برای تسریع در حرکت نوآوری در اقتصاد، تسهیل انتشار فناوری‌های دیجیتال و تسریع چرخش به سمت

منابع انرژی تجدید پذیر است. از سوی دیگر، این شامل تقاضا برای اشکال جدید حمایت اجتماعی و خدمات عمومی جدید است که ممکن است به تجربه گسترده نامنی در جامعه دیجیتال رسیدگی کند.

احزاب دزدان دریایی در چشم انداز فنی-خوشبینانه خود اغلب برای انتشار سریع نوآوری های فناورانه، اصلاح قوانین قدیمی در مورد حق چاپ و ثبت اختراع، ارائه اینترنت رایگان به مردم و تسهیل تحول جامعه با حمایت از ابزارهای دیجیتال بحث می کنند. این خوش بینی فنی در جنبش پنج ستاره نیز قابل مشاهده است. یکی از نکات برجسته کمپین انتخاباتی M5S 2018، وعده تبدیل ایتالیا به «ملت هوشمند» بود که اقتباسی از مفهوم معروف شهرهای هوشمند است. در این چشم انداز، ایتالیا، یکی از کشورهای توسعه نیافته از نظر فناوری در گروه سازمان همکاری اقتصادی و توسعه (OECD) در نهایت سال ها انفعال و اسکلت را متزلزل خواهد کرد و برای شرکت های دیجیتال از همه نوع جذاب خواهد شد.

اگرچه به اندازه دزدان دریایی و جنبش پنج ستاره خوش بینانه فنی نیست، پودموس همچنین موضع کاملاً مثبتی در مورد وعده فناوری به ویژه در مورد انرژی های تجدید پذیر اتخاذ کرده است. بنابراین، برای مثال، پودموس در انتخابات ۲۰۱۵ و ۲۰۱۶ نیاز به مدل جدیدی از تولید را پیشنهاد کرده است که شامل «ترویج تسهیلات خود مصرفی، اعطای کمک های مستقیم کوچک به خرید پنل های خورشیدی یا مینی ژنراتورها برای خود مصرفی بدون نیاز است.» نشت به شبکه و ایجاد تدابیر مالی برای مالیات بر مصرف انرژی های تجدیدپذیر و آلاینده و همچنین ارائه مشوق های مالیاتی برای استفاده از انرژی های تجدیدپذیر و غیر آلاینده. انرژی خورشیدی نه تنها به عنوان منبع انرژی ارزان و پایدار دیده می شود، بلکه به عنوان وسیله ای برای شکستن انحصار کشورهای تولیدکننده نفت در تامین انرژی جهانی، و به عنوان راهی برای توانمندسازی مردم عادی برای تولید برق در خانه است. علاوه بر این، پودموس قول داده است که با شکاف دیجیتال مبارزه کند، دسترسی به تلفن و اینترنت را بهبود بخشد، به ویژه برای مردم در مناطق پیرامونی.

در مجموع، این پیشنهادات تصویری از احزاب دیجیتال به عنوان نیروهای مدرنیزه کننده مترقی ترسیم می کنند که می خواهند فناوری های جدید را راه اندازی کنند و به جامعه ای کارآمدتر، پایدار از نظر زیست محیطی و فراگیر اجازه دهند. با این وجود، بسیاری از این احزاب همچنین از مشکلات اجتماعی جدیدی که مشخصه شرایط دیجیتال است و نیاز به ایجاد اشکال جدید حمایت اجتماعی، در جامعه ای که در آن ساختارهای شغلی، اشکال اشتغال به طور فزاینده ای بی ثبات هستند، آگاه هستند.

یکی از اقدامات کلیدی که توسط بسیاری از احزاب دیجیتال حمایت می شود، درآمد پایه جهانی (UBI) است. این سیاست، که هدف آن ارائه یارانه دولتی برای همه شهروندان، صرف نظر از وضعیت شغلی یا ثروتشان است، در سال های اخیر به طور گسترده مورد بحث قرار گرفته و در تعدادی از کشورها از جمله سوئیس، فنلاند و هلند آزمایش شده است. درآمد اصلی در فرقه های مختلف آن اغلب به عنوان پاسخی به عدم تعادل ایجاد شده توسط تکولوژیکی در نظر گرفته می شود. در بحث های مارکسیستی اتونومیست، که از زمان Potere Operaio در دهه ۱۹۷۰ شروع شد، به عنوان وسیله ای برای پرداخت آن فعالیت تولیدی که خارج از محل کار اتفاق می افتد، در زمانی که تولید ارزش وابسته به فرآیندهای اجتماعی، فرهنگی و زبانی است، تلقی می شد. اخیراً، UBI به عنوان راه حلی برای انقلاب اتوماسیون و اثرات منفی آن بر اشتغال پیشنهاد شده است. شخصیت های دره سیلیکون، از جمله مارک زاکربرگ، کلاه خود را به نفع درآمد پایه انداخته اند که نشان دهنده علاقه فزاینده برخی بخش های سرمایه داری به این اقدام است.

پودموس معرفی این اقدام را بر مبنای جهانی پیشنهاد کرده است. جنبش پنج ستاره در عوض آن را به عنوان مترادف کمک هزینه جویندگان کار، در امتداد خطوط موجود در بریتانیا، یا اصلاحات رفاهی هارتز IV در آلمان، با این انتقال مشروط به پذیرش فرصت های شغلی، پذیرفته است.

برای طرفداران آن، درآمد پایه مردم را از باج خواهی کار مزدی رها می کند و برای آنها حائلی فراهم می کند تا در فعالیت های داوطلبانه شرکت کنند، به جامعه خود کمک کنند، خود را آموزش دهند و به نیازهای خانواده و جامعه توجه کنند. برای منتقدان، درآمد پایه در واقع چیزی بیش از یک کمک خیریه است، که در نهایت مستلزم حمله به پیمان اجتماعی پس از جنگ یا آنچه از آن باقی مانده است. آنها به این واقعیت اشاره می کنند که این اقدام به مالیات بر درآمد منفی پیشنهاد شده توسط میلتن فریدمن نئولیبرال بسیار نزدیک است و استدلال می کنند که درآمد پایه به فقیر شدن بیشتر پرولتاریا کمک می کند زیرا کارفرمایان احساس می کنند مطمئن هستند که کارگزارانشان قبلاً از شرایط لازم برخوردار بوده اند. حداقل حداقل را برای بقا در نظر می گیرند و در نتیجه به کارکنان خود دستمزد کمتری می پردازند. علاوه بر این، بیم آن می رود که این اقدام به عنوان توجیهی برای از بین بردن نهادهای از قبل موجود دولت رفاه، مانند مزایای بیکاری، مورد استفاده قرار گیرد.

برخی از محققان و فعالان خدمات پایه جهانی (UBS) را به عنوان جایگزینی برای درآمد پایه پیشنهاد کرده اند. آنها پیشنهاد می کنند که مدل دولتی مراقبت های بهداشتی همگانی باید به سایر حوزه های زندگی مانند حمل و نقل یا خدمات ارتباطی گسترش یابد. این اقدام با هدف حمایت از شهروندان به ویژه افراد پایین تر جامعه و مصون نگه داشتن آن ها در برابر اثرات اتوماسیون و تأثیر آن بر اشتغال و رکود دستمزدها و همچنین ارائه ضمانت شغلی به همه شهروندان از طریق استخدام طولانی مدت دولتی است. آنچه در میان این سیاست ها، صرف نظر از جهت گیری خاص آنها، جالب است، نحوه نشان دادن تلاش های احزاب دیجیتال برای ابداع مدل جدیدی از بیمه اجتماعی در جامعه ای است که با تنوع شدید و بی ثباتی شغلی مشخص شده است.

همه احزاب دیجیتال نسبت به سرمایه داری بزرگ، بانک ها، شرکت های بزرگ چندملیتی و امثال آن ابراز سوء ظن می کنند که از نظر آنها تمایل به کسب سود از موقعیت مسلط خود دارند.

سرمایه دار احزاب دیجیتال اغلب برای کسب و کارهای کوچک و متوسط ارزش قائل هستند و تدابیری را برای حمایت از کارآفرینان و افراد خوداشتغالی که از نظر آنها خالق ثروت هستند و از ابتدای بحران اقتصادی با مشکلات بزرگی برای بقای خود مواجه بوده اند، پیشنهاد کرده اند. قابل توجه است که بنیانگذار حزب دزدان دریایی سوئد، ریک فالکوینگ، قبلاً یک کارآفرین و از فعالان حزب لیبرال بود. اصلاح قانون کپی رایب که به خط مشی شاخص احزاب دزدان دریایی تبدیل شده است، از جمله راهی برای دادن قدرت بیشتر به مشاغل کوچک، به آماورها و کارآفرینان خلاق، با حذف مقررات منسوخ شده است. با برداشتن سلطه شرکت های بزرگ بر بازار، امید است که انحرافات از بین رفته و اقتصاد بازار سالم دوباره برقرار شود. علیرغم حمایت از اشکال مداخله دولت در اقتصاد، از جمله ملی کردن خدمات حمل و نقل، جنبش پنج ستاره ممکن است دارای عنصر لیبرال نرم توصیف شود. در یک مقطع، در پارلمان اروپا، تلاش کرد از گروه راستگرای پوپولیست اروپای آزادی و دموکراسی مستقیم (EFDD) که در کنار حزب UKIP نایجل فاراژ ایستاده بود، به اتحاد لیبرال ها و دموکرات ها برای اروپا (ALDE) حرکت کند. یعنی گروه لیبرال دموکرات. احزاب دیجیتالی چپگرا مانند Podemos، در حالی که بیشتر به سمت سیاست های توزیع مجدد گرایش دارند، به همان اندازه پیشنهادهایی را برای حمایت از مشاغل کوچک در بر گرفته اند.

در پایان، علیرغم تنوع دیدگاه های اقتصادی احزاب دیجیتال، که گواهی بر تنوع ایدئولوژیکی مشخصه آنهاست، از پیشنهاد های لیبرال گرفته تا سوسیالیستی، همه این تشکل ها به دگرگونی اقتصاد و تطبیق آن با شرایط متغیر یک دیجیتال می پردازند. جامعه و رفح برخی از آشکارترین عدم تعادل های آن. بنابراین احزاب دیجیتال خود را به عنوان بازیگرانی معرفی می کنند که نه تنها بر موج انقلاب دیجیتال سوار می شوند، بلکه تلاش می کنند آن را به سمت اهداف دموکراتیک و اجتماعی تر هدایت کنند و جامعه ای عادلانه تر و فراگیرتر را به وجود آورند.

* فصل ۳: وقتی حزب از فیس بوک تقلید می کند

علیرغم ارتباط حزب با بی تحرکی و محافظه کاری، حزب سیاسی یک الگوی سازمانی نسبتاً منعطف است که اشکال سازماندهی و ارتباطات رایج در آن، زمان را یکپارچه می کند. در حالی که در دوران صنعتی، حزب خود را پس از کارخانه فوردیست می نامید، در این زمانه که رسانه ها و اپلیکیشن های اجتماعی هستند، کیفیت فیس بوک و سایر شرکت های دیجیتالی را که با نام اختصاری جمعی^۱ FAANG شناخته می شوند، اتخاذ کرده است. با نگاهی به اقدامات تشکیلاتی مانند احزاب دزدان دریایی، جنبش پنج ستاره و پودموس، به زودی آشکار می شود که آنچه این سازمان ها پیشنهاد می کنند، ترجمه ای سیاسی از مدل عملیاتی است که چهره های موفق مانند مارک زاکربرگ از فیس بوک و جف بزوس از آمازون را به ارمغان آورده است. ، استفاده از منطق شرکت دیجیتال در عرصه سیاسی برای به دست آوردن صرفه جویی در مقیاس از طریق ارتباط با حامیان خود و مشارکت آنها در بحث ها و تصمیم گیری های آنلاین. این تمایل در پذیرش مشتاقانه آنها از انواع رسانه های اجتماعی دیده شده است، به طوری که بسیاری از این تشکل ها به سرعت در فیس بوک، توییتر و اینستاگرام دنبال کنندگان زیادی جمع کردند. با این حال، پذیرش منطق پلتفرم ها بسیار عمیق تر از تغییر در ارتباطات سیاسی حزب است، زیرا بر سطح سازماندهی داخلی حزب تأثیر اساسی می گذارد. این احزاب علاوه بر استفاده از پلتفرم های تجاری موجود، پلتفرم های مشارکت آنلاین اختصاصی خود را نیز توسعه داده اند که فضایی را برای اعضا/کاربران فراهم می کند تا در مذاکرات و تصویب ها شرکت کنند.

این تحول حول تلاش برای به روزرسانی حزب سیاسی برای استفاده از قدرت فناوری های دیجیتال است. میانجیگری که FAANG ها در چندین زمینه اطلاعات، فرهنگ، دانش، تجارت، سرگرمی به دست آورده اند، توسط احزاب دیجیتال به وعده دموکراسی مستقیم تر که میان رای دهندگان و نمایندگان را از بین می برد، ترجمه می شود. هدف این احزاب با بهره گیری از توانایی های پلتفرم های دیجیتال، حذف «عنصر سوم» بوروکراتیک است که - همانطور که در پایان فصل ۱ بحث کردیم - برای عملکرد حزب توده ای در نظر گرفته شد و اکنون مورد توجه قرار گرفته است. نه تنها یک واسطه غیرضروری بلکه به عنوان یک عامل جانبدارانه در فرافکنی اراده مردم است. همانطور که رسانه های اجتماعی نوید رفع تنگناها در سیستم ارتباطات و اطلاعات و سایر واسطه ها مانند رسانه های اصلی، مراکز خرده فروشی، رستوران ها و موارد مشابه را می دهند، حزب دیجیتال نیز وعده استفاده از رسانه های دیجیتال را می دهد. **تسهیل مشارکت مستقیم**

^۱ "FAANG مخفف است که به سهام پنج شرکت فناوری برجسته آمریکایی اشاره دارد: متا (META که قبلاً فیس بوک نامیده می شد)، آمازون (AMZN)، اپل (AAPL)، نتفلیکس (NFLX) و الفبا (GOOG که قبلاً به نام گوگل شناخته می شد).

شهروندان در تمام تصمیمات مهمی که به منافع عمومی مربوط می شود. همانطور که در طول فصل خواهیم دید، این پروژه بر جنبه های مختلف حزب مانند تعریف عضویت، ساختار سازمانی و طراحی خط مشی و محتوای سیاسی تأثیر می گذارد. در نتیجه این تغییر، طرف دیجیتال کیفیت دیجیتال سازی شده **ابر** را به دست می آورد، که در هیچ جا و هیچ کجای به خصوص وجود ندارد و در حین توزیع تعاملات، تمام اطلاعات را در یک مکان دیجیتال متمرکز می کند. و مانند استارت آپ های موفق، حزب های پلتفرم تحت تأثیر سازمان های سنگین و زیرساخت های مادی قرار نمی گیرند و به آن ها اجازه می دهد با سرعتی شگفت انگیز رشد کنند. در این روند «پلتفرم سازی» هویت حزب دیجیتال و هم عنصر برتری و هم آسیب پذیری این شکل حزب نهفته است.

سازمان در جامعه دیجیتال

همانطور که در تمام اشکال سازمان ها، احزاب ارتباط نزدیکی با فناوری دارند، به گونه ای که شرایط فن آوری مختلف و شیوه های تولید مرتبط، شکل های مختلف حزب را تسهیل می کنند، همانطور که در فصل قبل بحث شد. همانطور که توسط گرت مورگان نویسنده بریتانیایی/کانادایی تئوری مدیریت استدلال می شود، سازمان ها همیشه تکنولوژیک بوده اند، و بیشتر از آن، پس از انقلاب صنعتی، زمانی که «مفاهیم سازمان مکانیزه شد» و «استفاده از ماشین ها، به ویژه در صنعت، مستلزم سازگاری سازمان ها بود. سازمان ها اغلب خود به عنوان ابزاری برای دستیابی به اهداف معین شناخته می شوند، و واژه سازمان از واژه یونانی organon به معنای «ابزار» گرفته شده است. از این رو، در دوران صنعتی، احزاب اغلب به عنوان ماشین در نظر گرفته می شدند، اصطلاحی که به صورت تحقیرآمیز برای بیان شیوه ای که بسیاری از دستگاه های سیاسی به عنوان تسمه نقاله ای از آرا بدبینانه عمل می کنند.

اثرات فن آوری از ویژگی های مادی دستگاه های رسانه ای، یا برای استفاده از اصطلاحی که در مطالعات رسانه ای مرسوم شده است، از «مطالعات» آنها ناشی می شود. به طور معمول، نمی توان با استفاده از تلویزیون تماس تلفنی برقرار کرد، یا با استفاده از دستگاه فکس یک ویدیوی ویروسی را تماشا کرد. **هر فناوری انواع خاصی از رفتار را برمی انگیزد و پیامدهای سازمانی قابل توجهی را به همراه دارد.** به عنوان مثال، به این فکر کنید که چگونه دعوت کردن مردم به یک جلسه در قرن هجدهم متفاوت بود

با این حال، اهمیت فناوری برای سازمان فراتر از امکانات مادی صرف و پیامدهای آن برای رفتار فردی است. همانطور که کارل مارکس در مقاله ای به نقد اقتصاد سیاسی استدلال می کند، فناوری یک «واقعیت جهانی» است، شرطی که همان سطحی را که جامعه و اقتصاد بر آن عمل می کند، مشخص می کند. شیوه تولید واسطه روابط اجتماعی بین بازیگران مختلف است، خواه روابط سلطه باشد، به عنوان روابط ارباب فئودال بر رعیت یا سرمایه دار بر کارگر پرولتری، یا روابط همکاری، به عنوان روابط بین اعضای یک صنفی یا اتحادیه صنفی این میانجیگری فناورانه می تواند اشکال کاملاً متفاوتی داشته باشد. به عنوان مثال، به این فکر کنید که چگونه کار آفرینان شروع به استفاده از دستگاه های پوشیدنی برای ردیابی رفتار و عملکرد نیروی کار خود کرده اند، در نتیجه اشکال جدیدی از کنترل و تسلط را تضمین می کنند، یا برعکس، روشی را که فعالان دیجیتال در سراسر جهان از رسانه های اجتماعی و برنامه های پیام رسانی فوری استفاده می کنند.

از دیدگاه تئوری سازمان، فناوری های ارتباطی برای انجام دو وظیفه متفاوت مهم هستند. از یک سو، و شاید واضح تر از همه، آنها در خدمت برقراری ارتباط بیرونی هستند تا با افرادی که در سازمان نیستند ارتباط برقرار کنند، تا آنها را به عنوان هوادار، رأی دهنده، حامی و غیره بسیج کنند. یا به عنوان رقیب، دشمن یا دشمن مرگبار به آنها حمله کنید. همه طرف ها دائماً به دنبال جلب توجه عمومی از طریق کنفرانس های مطبوعاتی، بیانیه های مطبوعاتی، فرصت های عکس، شیرین کاری های رسانه ای و دیگر «شبه رویدادها» هستند، و در عصر حاضر نیز از طریق ویدئوهای یوتیوب، لایک های فیسبوک و انواع پست های رسانه های

اجتماعی است. از سوی دیگر، فناوری ارتباطات تأثیر زیادی بر سازمان داخلی حزب و نحوه تعامل رهبری حزب با اعضا و تعامل اعضا با یکدیگر دارد. با توجه به روشی که این الگوی سازمانی بر تجدید نظر در اشکال دموکراسی درون حزبی از طریق معرفی پلتفرم های تصمیم گیری آنلاین تمرکز می کند، این جنبه دوم برای درک احزاب دیجیتال بسیار مرتبط است.

سیاست پلت فرم

حزب دیجیتال نام جایگزین «حزب پلتفرم» را یدک می کشد، زیرا منطق شرکت های دیجیتال را به حوزه سیاسی ترجمه می کند، همانطور که در پذیرش «پلتفرم های مشارکتی» دیده می شود - به سبک پلت فرم های رسانه های اجتماعی - که به ویژگی امضای آن تبدیل شده اند. شرکت هایی مانند فیس بوک، گوگل و نتفلیکس. حزب عملیات های خود را پس از تصویر «پلتفرم» از نو می سازد، تا جایی که پلتفرم آن به «قلب دیجیتال» حزب تبدیل می شود تا از عبارتی استفاده می کند که توسط فعالان مسئول توسعه پلتفرم مشارکتی پودموس اتخاذ شده است.

پلتفرم سازی حزب نشان دهنده قیاس بین شیوه تولید و شیوه سازماندهی در هر دوره تاریخی است که قبلاً به آن پرداختیم. همانطور که حزب توده ای ماهیت و گرایش های جامعه صنعتی را منعکس می کند، حزب دیجیتال مدل پلت فرم مدیریت و هماهنگی جمعی را که توسط شرکت هایی مانند گوگل، فیس بوک و آمازون رایج شده است، درونی می کند. با توجه به توانایی های جدید رسانه های دیجیتال و تعامل آن ها، که توسط رهبران حزب و ایدئولوگ ها به عنوان حامل امکانات دموکراتیک جدید که به حل بی تفاوتی سیاسی و اصلاح گرایش های الیگارشی عمیقاً ریشه دار حزب سیاسی می پردازند، خود را تغییر شکل می دهد. زره قدیمی و در هم تنیده حزب سیاسی در ساختار سازمانی بازتر و سبکتری دوباره چیده شده است. همانطور که زندگی اجتماعی در «نقطه یک کلیک» تغییر شکل داده است، احزاب دیجیتال نیز پیشنهاد می کنند که با سیاست کار کنند تا امکان مشارکت مستقیم تر شهروندان در فرآیند سیاسی را فراهم کنند. بنابراین، دستیابی به عملکرد این حزب مستلزم آن است که ابتدا با منطق پلتفرم های دیجیتالی دست و پنجه نرم کنیم، اصطلاحی که هم در حوزه فناوری اطلاعات و هم در گفتمان رایج برای توصیف این خدمات به مرکزیت تبدیل شده است.

پلتفرم ها سیستم های دیجیتالی هستند که به عنوان محیط های اجرای برنامه ها و برنامه های کاربردی مختلف عمل می کنند. Joss Hands، نظریه پرداز رسانه، پلتفرم ها را به عنوان «ماژول های نرم افزاری موجود به صورت آنلاین و [ابرها] مبتنی بر ابر که به عنوان پورتالی برای انواع مختلف اطلاعات عمل می کنند، با برنامه هایی که محتوای تولید شده توسط خود کاربران را جمع می کنند» تعریف کرده است. تارلتون گیلپی، محقق ارتباطات تمرکز بر استعاره محاسباتی پلتفرم به عنوان زیرساختی برای ایجاد برنامه ها، «چیزی برای ساختن و نوآوری از آن»، و به عنوان سایتی برای آزادی بیان، «مکانی برای صحبت کردن و شنیده شدن»، به عنوان سکوی سخنران مطرح می کند.

در قرن نوزدهم و بیستم یکی از ویژگی های شاخص سیاست بود. پلتفرم ها در هسته رسانه ها و برنامه های اجتماعی مختلف قرار دارند و کاربران را قادر می سازند تا به مجموعه ای از اهداف دست یابند: معاشرت با دوستان و آشنایان (فیس بوک). انتشار افکار یا اخبار (توییتر)؛ یافتن شرکای عاطفی و جنسی (Match.com)؛ سفارش یک سواری (Uber) یا یک وعده غذایی (Deliveroo) و رزرو اقامتگاه (Airbnb). آنچه در این شرکت ها می بینیم مدل کسب و کار جدیدی است که از جهات مختلفی با مدل های فوردیست و پسا فوردیست متفاوت است.

اولین و واضح تر از همه، شرکت های پلتفرم، کسب و کارهای داده ای هستند که حجم انبوهی از داده های شخصی تولید شده از طریق تعاملات روزمره ما را جمع آوری می کنند، با نوشتن یک پست، آپلود یک عکس یا به شکل ابر داده (مثلاً داده های موقعیت مکانی ما)، ردیابی هایی که حتی بدون آن باقی می گذاریم. متوجه شدن

آن این شرکت‌ها داده‌های کاربران را تجزیه و تحلیل می‌کنند تا اشکال پیچیده‌ای از پروفایل‌سازی و هوشمندی بازار در مورد رفتار و انتخاب‌های مصرف‌کنندگان خود ایجاد کنند. بنابراین، داده‌ها به منبع اصلی استخراج ارزش تبدیل می‌شوند، بنابراین از داده‌ها به عنوان «نفت جدید» یاد می‌شود.

دوم، این شرکت‌ها مبتنی بر یک مدل عضویت رایگان هستند که در آن کاربران نیازی به پرداخت هزینه برای دسترسی ندارند، و گاهی اوقات مجبورند فقط برای خدمات اضافی بپردازند (مدل «freemium»). بودجه بیشتر از طریق تبلیغات و از فروش داده‌های کاربر و خدمات متصل به اشخاص ثالث تأمین می‌شود. چنین گشودگی، به طور متناقض، با خصوصیات بسته یا «محصور» این گونه سیستم‌ها، حصاربندی در کاربران و داده‌های آنها به عنوان ابزاری برای اعمال نفوذ از «اثرات شبکه» همراه است. در حالی که برای کاربران باز است، به تدریج آنها را به دام می‌اندازد.

سوم، برای جمع‌آوری داده‌ها، شرکت‌های دیجیتال به شدت به نیروی کار رایگان اعضای خود و «محتوای تولید شده توسط کاربر» تکیه می‌کنند، یعنی اطلاعاتی که نه توسط کارکنان حقوق‌بگیر، بلکه توسط افراد عادی هنگام تعامل بر روی پلتفرم تولید می‌شود. نظریه پردازانی مانند محقق مطالعات فرهنگی ایتالیایی تیزیانا ترانووا از کاربران اینترنت به عنوان «برندگان خالص» یاد کرده است که نیروی کار رایگان آنها مورد استثمار قرار می‌گیرد، در حالی که متخصصان دیجیتال مانند Jaron Lanier برای شرکت‌های دیجیتال تلاش کرده اند تا در ازای داده‌های خود به کاربران پول پرداخت کنند. Reliance در مورد نیروی کار رایگان می‌تواند توضیح دهد که چگونه این شرکت‌ها، اگرچه از نظر اندازه بزرگ در بازار هستند، اما کارکنان حقوق‌بگیر بسیار محدودی دارند. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

این ویژگی‌های ساختاری را می‌توان با نزدیک شدن به منطق عملکردی شرکت‌های دیجیتال و فرآیند میانجی‌گری که در هسته آن‌ها قرار دارد، بهتر درک کرد. در واقع، روایت توجیهی این شرکت‌ها حول محور این وعده است که به کاربران اجازه می‌دهد مستقیماً کارهایی را انجام دهند که قبلاً باید توسط تعدادی واسطه انجام می‌شد. به عنوان مثال به جای ارسال نامه به روزنامه محلی افکار خود را مستقیماً در دیوار فیس بوک خود منتشر می‌کنند یا به جای استفاده از یک شرکت مینی تاکسی در برنامه Uber با تاکسی تماس می‌گیرند. از این رو، میانجی‌گری با سفرهای سازی، راحتی و در نهایت آزادی شخصی همراه است، با وعده آسان‌تر و خلاقانه‌تر کردن زندگی روزمره. با این حال، آنچه این روایت پنهان می‌کند این واقعیت است که، اگرچه در واقع این شرکت‌ها میانجی‌های از پیش موجود را حذف می‌کنند، اما این کار را با ایجاد اشکال جدید میانجی‌گری در سطح عملکردی بالاتر انجام می‌دهند. تمرکززدایی از دسترسی همراه با یکپارچگی عملکردی بیشتر است که منجر به **تمرکز غول پیکر کنترل** می‌شود.

نیک سرنیچک، نویسنده آکادمیک کانادایی، در کتاب «**سرمایه‌داری پلتفرم**»، پلتفرم‌ها را به عنوان زیرساخت‌های دیجیتالی توصیف می‌کند که به دو یا چند گروه اجازه تعامل می‌دهد. بنابراین آنها به عنوان واسطه‌هایی قرار می‌گیرند که چندین کاربر را به هم متصل می‌کنند: مشتریان، تبلیغ‌کنندگان، ارائه‌دهندگان خدمات، تولیدکنندگان... و حتی اشیاء فیزیکی». به خودی خود نوعی واسطه هستند. برخلاف آنچه که فئونجلیست‌های آزادیخواه می‌خواهند باور کنیم، میانجی‌گری در سطح پاک کردن ساختارها و سلسله مراتب موجود متوقف نمی‌شود. عدم واسطه‌گری همیشه مستلزم یک عمل واسطه‌گری مجدد است: شرکت‌های دیجیتال در حالی که کارگزاران قدیمی را حذف می‌کنند، خود دلالاتی هستند که واسطه‌های سطح بالاتر جدید آبی را معرفی می‌کنند.

واسطه‌های سطح بالاتر ارائه شده توسط پلتفرم‌ها حول استانداردهای تعریف تعدادی از پروتکل‌ها و قوانین تنظیم‌کننده تعاملات می‌چرخد. همانطور که توسط جامعه‌شناس و نظریه پرداز معماری و طراحی ایالات متحده، بنجامین براتون استدلال می‌شود، پلت فرم‌ها با استفاده از "استانداردهای اجزای عملکردی

که اجازه می دهد تا متنوع ترین و غیرقابل پیش بینی ترین ترکیب ها را در یک حوزه معین ایجاد کنند" عمل می کنند. شرایط مشارکت را بر اساس پروتکل های ثابت (مانند پروتکل های فنی، گفتمانی، رسمی) تنظیم کنید.

به عنوان مثال به فیس بوک و معماری اطلاعات آن فکر کنید. فیس بوک به خودی خود پوسته ای خالی است، ظرفی که تنها از طریق محتوای تولید شده توسط کاربر که توسط افراد در تعامل با آن تولید می شود، معنا پیدا می کند. این پلتفرم قالبی را با مجموعه ای از قوانین اساسی ارائه می کند که فرآیندی را که اتفاق می افتد را تعریف می کند و بر اساس آن می توان تعداد بی نهایتی از تعاملات ممکن را انجام داد. از این رو ما با «پارادوکس ظاهری بین مکانیزم سخت گیرانه و غیرقابل تغییر (خودکامگی ابزارها) مواجه می شویم که ناهمگونی های نوظهور استفاده های خودگردان (آزادی اهداف) را فراهم می کند، همانطور که براتون پیشنهاد کرده است. فرآیند استانداردسازی قدرت مهمی دارد. پیامدها از نظر تمرکزی که سوگیری هایی که در قوانین و پروتکل های پلتفرم ذاتی هستند را تسهیل می کند.

اولاً، پلتفرم های دیجیتال مجری فرآیند تماشایی تمرکز هستند، که به وضوح در بعد بزرگی دیده می شود که شرکت هایی مانند فیس بوک و گوگل به آن دست یافته اند. همانطور که براتون استدلال می کند، پلت فرم «به طور همزمان رابط ها را از طریق هماهنگی از راه دور توزیع می کند و کنترل یکپارچه آنها را از طریق همان هماهنگی متمرکز می کند». گره مرکزی که تمام تعاملات را متمرکز می کند. توزیع و متمرکز همزمان: این منطق متناقض پلتفرم های دیجیتال است.

دوم، در حالی که پلتفرم ها خود را خنثی و بدون نظارت نشان می دهند، سوگیری های آشکاری از خود نشان می دهند. آنها انواع خاصی از تعامل را بر دیگران ترجیح می دهند و به طور ضمنی رفتارهای مطلوب و نامطلوب را تجویز می کنند. ادعای بی طرفی چیزی است که خود ما اغلب در بیانیه های فیس بوک و سایر شرکت ها می یابیم که بر بی تفاوتی آنها نسبت به محتوا تأکید می کنند، بدون اینکه تأثیری بر تعاملاتی که در آنها انجام می شود، به جز در موارد نقض عمده مانند سخنان مشوق نفرت یا تهمت زدن، این نگرش نشان دهنده قصد شرکت های دیجیتال برای محافظت از خود در برابر شکایت های حقوقی در مورد محتوایی که منتقل می کنند و نقض حق نسخه برداری، و همچنین تلاش برای نشان دادن خود را به طور رادیکالی در برابر هر نوع تمایل و تعامل، یعنی در نهایت، به طور رادیکال دموکراتیک نشان می دهد. با این حال، این موضع گیری نمی تواند دورتر از واقعیت باشد. پلت فرم هرگز خنثی نیست.

همانطور که براتون توضیح می دهد، تناقض این است که «سکوها رسماً بی طرف هستند، اما هرکدام، در نحوه تحقق استراتژی های خاص برای سازمان دهی مردم خود، منحصراً «ایدئولوژیک» باقی می مانند. یک «طراحی»، معماری تعاملی که طبیعتاً سیاسی است. پروتکل ها و الگوریتم های آن به اعمال خاصی اجازه می دهند و نه برای سایرین، و انواع خاصی از تعامل را در نظر می گیرند در حالی که دیگران را تایید نمی کنند. علاوه بر این، آنها اغلب به سلسله مراتبی از نقش ها دلالت دارند، با دسته های خاصی از کاربران - مدیران، ناظران، مشارکت کنندگان - قادر به انجام کارهایی هستند که کاربران عادی نمی توانند انجام دهند. در نهایت، اتوماسیون کامل ظاهری پلتفرم، فرآیند مدیریتی را که در انتهای سیستم انجام می شود، پنهان می کند، و «اپراتورهای انسانی» از گوشت و استخوان هنوز مسئول اعمال مختلف کنترل، نظارت دروازه بانی و تعدیل محتوای تولید شده توسط کاربر هستند. این سوگیری ها و سلسله مراتب نامرئی که در پلتفرم ها تعبیه شده اند، پیامدهای سیاسی مشهودی دارند که در زمینه احزاب دیجیتالی آشکارتر است.

پلتفرم سازی حزب

احزاب دیجیتال تشابهات آشکاری را با منطق پلتفرم شرکت های دیجیتال نشان می دهند. این امر در سطحی ترین سطح در روشی که این تشکل ها در عملیات خود مجموعه ای از خدمات دیجیتال، از رسانه های اجتماعی، مانند فیس بوک و توییتر را برای اهداف ارتباط بیرونی ادغام کرده اند، قابل مشاهده است. به برنامه

های مختلف پیام رسانی فوری مانند WhatsApp و Telegram برای ارتباط داخلی. رسانه های اجتماعی برای موفقیت جنبش هایی مانند پودموس، جنبش پنج ستاره و مومنتوم بسیار موثر بوده اند. این سازمان ها موفق شده اند به طرز ماهرانه ای از این کانال ها استفاده کنند و اغلب به محبوب ترین سازمان های سیاسی در رسانه های اجتماعی در کشورهای خود تبدیل می شوند.

اما چرخش به سمت منطق پلت فرم فراتر و عمیق تر از پذیرش پلتفرم های شرکتی در خدمت آنها است. احزاب دیجیتالی همچنین پلتفرم های خود را ایجاد کرده اند، «پرتال های مشارکت» که به عنوان نقطه گردهمایی مجمع دیجیتالی اعضای ثبت شده عمل می کنند، جایی که بحث ها و بحث های داخلی را انجام می دهند. مشهورترین مواردی که در این کتاب توضیح داده خواهد شد، LiquidFeedback است که به طور گسترده توسط احزاب دزدان دریایی، سیستم روسو جنبش پنج ستاره و پورتال Participa Podemos استفاده می شود.

همانطور که در **جدول ۳,۱** خلاصه شده است، چندین شباهت ساختاری وجود دارد که e

بین پلتفرم های دیجیتال و احزاب پلتفرم قرار گرفت.

اول، مانند شرکت های دیجیتال، این تشکل های سیاسی مبتنی بر داده ها هستند. آنها نه تنها حول رسانه های اجتماعی سازماندهی شده اند، با توجه به اهمیتی که این رسانه ها برای تبلیغات و بحث های داخلی خود دارند، بلکه منطق جمع آوری و تجمیع داده های کاربران را در جریان فرآیندهای تصمیم گیری خود نیز اتخاذ می کنند. احزاب پلتفرم با ایجاد پلتفرم های مشارکتی خود، از تجمیع داده های کاربر استفاده می کنند، نه چندان متفاوت از آنچه در شرکت هایی مانند فیس بوک یا آمازون اتفاق می افتد. آنها در یک «پایگاه داده» صدها هزار شهروند متحد می شوند و آنها را حول منافع، خواسته ها و خواسته های مشترک سازماندهی می کنند. با استفاده از مکانیسم های نظرسنجی و رتبه بندی تعبیه شده در معماری رسانه های اجتماعی و به طور کلی تر، پلتفرم های آنلاین، اعضا/کاربران خود را در همه اشکال مشاوره درگیر می کنند و دائماً نظرات متغیر خود را ترسیم می کنند و با هدف نهایی انطباق با گرایش های در حال تحول خود، به روش هایی. خیلی بی شباهت به شرکت های دیجیتال و تیم های علم داده آنها نیست.

جدول ۳,۱ شباهت های بین شرکت های پلت فرم و احزاب پلت فرم

Table 3.1 Similarities between platform companies and platform parties

	<i>Platform Companies</i>	<i>Platform Parties</i>
Operational logic	Data gathering	Political data gathering
Membership	Free sign-up	Free membership
Value extraction	Free labour	Free political labour

حزب پلت فرم	شرکت های پلت فرم	
جمع آوری داده های سیاسی	جمع آوری اطلاعات	منطق عملیاتی
عضویت رایگان	ثبت نام رایگان	عضویت
کار سیاسی رایگان	نیروی کار رایگان	استخراج ارزش

دوم، احزاب پلت فرم با یک مدل ثبت نام رایگان عمل می کنند که در آن عضویت از کمک مالی جدا است. به عنوان مثال، در مورد France Insoumise، کافی است نام و آدرس ایمیل شخص را بنویسید و دکمه je soutien (من پشتیبانی می کنم) را بزنید تا عضو شوید. بیه گریلو بارها این واقعیت را جشن گرفته است که عضویت در جنبش پنج ستاره کاملاً رایگان است، به عنوان حرکتی که به روی هر کسی، صرف نظر از درآمد و شرایطش، باز می شود. با این حال، هدف از این حرکت، پایان کمتر آرمان گرایانه رشد چشمگیر را نیز نادیده می گیرد. با اتخاذ این مدل عضویت رایگان، احزاب دیجیتال مسیری را دنبال می کنند که از اواخر دهه ۱۹۹۰ توسط حامیان دیجیتالی مانند MoveOn، Change.org یا Avaaz هموار شده است، که اعضای اسمی آنها صرفاً کاربرانی هستند که پذیرفته اند در لیست پستی خود قرار گیرند، یا در فعالیت های آنلاین مانند امضای یک طومار شرکت کرد. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

بازتعریف عضویت کلیدی بوده است تا به این شکلها اجازه دهد تا با نرخهای بی سابقه ای رشد کنند و در نتیجه از صرفه های بزرگ مقیاس استفاده کنند. مانند پلتفرم گرای تجاری، پلتفرم گرای سیاسی عمدتاً به کمیت و مقیاس مربوط می شود. هدف آن جمع آوری تعداد روزافزون اعضا در «پشته» است. همانطور که فالکوبینگ در Swarmwise استدلال می کند، «همه ازدحامها موضوع کمیت هستند. تعداد افراد. مانند مورچه های ارتشی در جنگل های آمازون، مهم این است که مخالفان خود را با بیومس خالص از طریق توانایی برتر سازماندهی و توانایی هدایت انرژی داوطلب غلبه کنید. ۱۵۶ روی آوردن به مدل ثبت نام رایگان به این احزاب اجازه می دهد تا موانع سنتی بین اعضا و هواداران را برطرف کنند. مانند مواردی که موریس دوورژه توصیف کرده است. با این حال، این همچنین می تواند به این معنا باشد که عضویت با خطر به خدمت گرفتن یک پایگاه وسیع، اما عمدتاً بی مسئولیت شده، و در نتیجه بسیج نشده، با تعهد کمی بیشتر از امضاکنندگان گاه به گاه درخواست وبسایت هایی مانند MoveOn، بی ارزش می شود.

ثالثاً، احزاب دیجیتال به کار سیاسی رایگان اعضای خود متکی هستند که از طریق مشارکت آنها در کمپین دیجیتال در دسترس قرار می گیرد. در Swarmwise، فالکوبینگ توضیح می دهد که «یک جنبه کلیدی ازدحام این است که برای همه افرادی که می خواهند در حجم کاری سهیم باشند، باز است.» ۱۵۷ او پیشنهاد می کند که حامیان باید «تشویق شوند تا موارد کاری را از فهرست عمومی انتخاب کنند، بدون اینکه از کسی سؤال شود. اجازه دهید، و فقط شروع به انجام آنها کنید. فلسفه مشابهی توسط باند و اکسلی، کارکنان برنی سندرز در طرح «سازماندهی توزیع شده» آنها پیشنهاد شده است. کمپین های مترقی به جای تکیه بر سازمان دهندگان حقوق بگیر، همانطور که در شعار اصلی آنها بیان شده است، «انقلاب کارکنان خواهد بود»، به جای تکیه بر سازمان دهندگان حقوق بگیر، باید از نیروی کار سیاسی داوطلبانه موجود توسط سرسخت ترین حامیان خود بهره ببرند، چیزی که آنها به عنوان «ابر داوطلبان» توصیف می کنند. ۱۵۸ علاوه بر این، مشارکت این داوطلبان بسیار فعال، تعاملات کوچکتر و غیرمعمول طرفداران نیز نقش مهمی در موفقیت مبارزات انتخاباتی احزاب دیجیتال دارد. این به دلیل معماری رسانه های اجتماعی، و اهمیتی است که «هواداران» رسانه های اجتماعی، به عنوان «لایک کننده ها» و «اشتراک گذاران» بازی می کنند، که از طریق قابل مشاهده کردن محتوای سیاسی برای شبکه های شخصی مخاطبین خود، زمینه را گسترش می دهند.

در مجموعه آنها، این تحولات به مدلی از میانجیگری سازمانی می خورد که نوید حذف انواع واسطه ها و سازمان ها و نهادهای انگلی را می دهد. «عدم واسطه گری» در واقع به یک کلمه کلیدی پر تکرار در گفتمان

بیه گریلو و دیگر رهبران دیجیتال تبدیل شده است. آنچه در اینجا وعده داده می شود مشارکت مستقیم شهروندان در تصمیم گیری های سیاسی با غلبه بر فاصله بین شهروندی است

ns و سیاست آغاز مشارکت مستقیمتر به عنوان پیش فرض بر حذف دستگاه حزب، «عنصر سوم» که توسط بوروکراسی حزب و کادرهای محلی آن نمایندگی می شود، تلقی می شود که گرامشی آن را به عنوان یک بافت مفصلی ضروری بین رهبری و اعضا می دانست. در عوض، احزاب دیجیتالی پلتفرم های مشارکتی را نصب می کنند که در «افقی بودن» و «باز بودن» ظاهری خود به عنوان ارتباط مستقیم و بدون واسطه تر بین پایگاه و اجلاس حزب در نظر گرفته می شوند. ۱۵۹ با این حال، در این مورد نیز، گفتمان عدم واسطه گری واقعیتی از میانجی گری مجدد را رد می کند که در آن حذف اشکال قبلی میانجی گری با ساخت میانجی گری های سطح بالاتر همراه است. بنابراین، به جای اینکه منجر به حذف «عنصر سوم» شود، پلت فرم را می توان به عنوان بازآرایی این ساختار واسطه ای در نظر گرفت.

اول، همانطور که در مورد شرکت های FAANG اتفاق می افتد، نقش واسطه گری انجام شده توسط احزاب دیجیتالی شامل متمرکز کردن عملکردهای سازمانی است که همتای ضروری دسترسی بیشتر توزیع شده و بازتر است. این را می توان به عنوان یک «تمرکز توزیع شده» به عنوان فرآیندی از قطب سازی سازمانی توصیف کرد که هم رهبری و هم اعضای عادی را به هزینه کادرها و بوروکراسی قدرت می دهد. این روند در بحث بکی باند و زک اکسلی در مورد سازماندهی بزرگ، که در آن «طرح متمرکز است و کار توزیع می شود» منعکس می شود. به عنوان مثال، در حزب دیجیتال باز بودن و انعطاف پذیری بیشتری در راه مشارکت مردم وجود دارد، اما این با یک کنترل مرکزی قوی در مورد استراتژی همراه است. راه کلیدی که از طریق آن این تمرکز به دست می آید از طریق ساخت یک پایگاه داده متمرکز از اعضا است که دائماً توسط اسکریپت های مختلف مورد استفاده در پلتفرم های مشارکتی "پرس و جو" می شود. این وضعیت به شدت با رسوم احزاب سنتی شاخه محور که در آن لیست اعضا اغلب به صورت محلی نگهداری می شد و کادرهای محلی تأثیر زیادی بر فرآیند تصمیم گیری داشتند، در تضاد است. در این جبهه، به نظر می رسد احزاب پلتفرم به مسیر توسعه ادامه می دهند که قبلاً در دگرگونی همه پرسی «احزاب کارتل» که انتخابات مقدماتی و مستقیم رهبری را معرفی کرد، قابل مشاهده بود. [۱۶۱] اگرچه بر اساس کارایی سازمانی بیشتر و بیشتر توجه می شد. دموکراسی عضویت مستقیم، این متمرکز شدن فهرست اعضا و فرآیند تصمیم گیری آشکارا سؤالاتی را در مورد پیامدهای آن برای پویایی قدرت داخلی، به ویژه با توجه به مزیت قابل توجهی که به رهبری موجود در برابر رقبای احتمالی می دهد، ایجاد می کند.

ثانیاً، اگرچه پلتفرم سازی احزاب اغلب به عنوان وسیله ای ارائه می شود که اجازه می دهد به عضویت به شیوه ای بدون نظارت و بدون هیچ گونه کنترل یا جانبداری از بالا به پایین گوش داده شود، در عمل به ندرت چنین است. مدافعان ادعا می کنند که پلتفرم های دیجیتالی از تعامل خودانگیخته و معتبر حمایت می کنند و به مردم اجازه می دهند در مورد هر موضوعی تصمیم بگیرند، بدون اینکه هیچ تصمیم یا نشانه ای از پیش تعریف شده از سوی رهبری باشد. بدینوسیله، بر فرآیندی تأکید می شود، که در آن «جریان کار تبدیل به یک فرآیند تکراری و تکاملی آزمون و خطا، سازگاری و بهبود مداوم، بدون نظارت کسی برای تحقق آن می شود»، همانطور که فالکوینگ پیشنهاد کرده است. پلت فرم به عنوان یک دستگاه شفاف و کاملاً فنی، نسخه دیجیتالی از میدان هر فضای تجمع فیزیکی که صرفاً در خدمت گرد هم آوردن مردم است. این استعاره از آگورا اغلب با اعلامیه های بی رهبری که توسط سیاستمداران حزب دزدان دریایی و جنبش پنج ستاره بیان می شود، یا تلاش های معتدل تر برای گفتن اینکه رهبری صرفاً «سخنگوی» یا «تسهیل» چیزی است که مردم به طور جمعی تصمیم گرفته اند، همراه است. با این حال، این روایت دقیقاً در خدمت پنهان کردن تداوم ساختارهای قدرت در درون حزب، و اشکال مدیریت و نفوذ بر فرآیند تصمیم گیری است. بنابراین عنصر سوم

گرامشی حذف نشده است. به سادگی، این پلتفرم با تعصبات و اشکال پنهان کنترل است که به واسطه تبدیل می شود.

این سوگیری پنهان، همانطور که در فصل‌های ۶ و ۷ مشاهده می‌کنیم، در سطوح مختلف آشکار است: در گرایش‌های ذاتی نرم‌افزارهای تصمیم‌گیری و روشی که آن‌ها اجازه می‌دهند تا برخی رفتارها را در حالی که دیگران را منع می‌کنند، انجام دهند. در فرآیند مدیریت تصمیم‌گیری و روشی که کارکنان حزب می‌توانند از طریق کنترل خود بر زمان بندی و تنظیم سؤالات ارائه شده به پایگاه بر نتایج آرا دیجیتال تأثیر بگذارند. با بررسی این فرآیندها متوجه می‌شویم که چگونه، به دور از تصویر اصلاح‌کننده یک «دموکراسی پایه» دیجیتال، احزاب دیجیتال اغلب بیشتر با مدلی از دموکراسی همه‌پرسی مطابقت دارند، که به شدت از بالا به پایین جهت‌گیری دارد. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سبیلان اردستانی]

اما سومین مفهوم مهم پلتفرم‌سازی وجود دارد که نباید نادیده گرفته شود. **پلتفرم‌سازی منجر به تبعیت محتوا از روند می‌شود** گاهی اوقات به قیمت از دست دادن خط منسجم حزب. برای درک این نکته ارزش آن را دارد که در مورد تغییر معنای اصطلاح پلتفرم در گفتمان حزبی فکر کنیم. به طور سنتی، در زمینه‌های سیاسی، اصطلاح پلتفرم برای نشان دادن مجموعه‌ای از سیاست‌هایی که توسط یک حزب سیاسی دنبال می‌شد، استفاده می‌شد که معمولاً قبل از انتخابات در یک برنامه حزب ارائه می‌شد. حزب دیجیتال با وارونه کردن ترتیب اصطلاحات پلتفرم و حزب، معنای مفهوم سکوی حزب را نیز معکوس می‌کند. تاکید از محتوا فاصله می‌گیرد و به سمت فرآیند حرکت می‌کند. آنچه حزب را در کنار هم نگه می‌دارد دیگر تبعیت و پیگیری مجموعه معینی از سیاست‌ها نیست که به نظر می‌رسد اهداف حزب را مطابق با ایدئولوژی آن تجسم می‌بخشد، بلکه رفتار مشارکت آزاد و تجربه اعضا از مشارکت مشترک در تصمیم‌گیری است. - تلاش‌ها و مبارزات انتخاباتی حزب فرآیند گرا می‌شود، محصول موقت و هرگز تمام نشده یک پویایی همیشه در حال تغییر، که دائماً به دگرگونی محیط پاسخ می‌دهد و سازگار می‌شود. روندی که خطرات آشکاری را برای هویت و انسجام استراتژیک حزب به همراه دارد

یک نوع حزب ترکیبی

«مشخصات» حزب دیجیتال را می‌توان با تضاد آن با انواع حزب‌های قبلی، و به ویژه با توجه به حزب توده ای و حزب تلویزیونی، به بهترین نحو خلاصه کرد. این نوع حزب دیجیتال دو عنصر را ترکیب می‌کند که در احزاب گذشته آشتی ناپذیر به نظر می‌رسید: **یک ساختار دستوری چابک و یک پایه مبارز فعال**. با حزب توده ای، حزب دیجیتال اشتیاق اولی برای مشارکت توده ای را به اشتراک می‌گذارد. با شکستن گرایش دیرینه به سمت کاهش عضویت در حزب و عدم قدرت اعضا، احزاب پلت فرم در توانایی خود در جذب و بسیج هزاران نفر که بسیاری از آنها قبلاً از سیاست به حاشیه رانده شده بودند، مشخصه است. با استفاده از فن‌آوری‌های دیجیتال و ویژگی‌های تعاملی جدیدی که در اختیارشان قرار می‌گیرد، این اعضا نسبت به احزاب سیاسی سنتی فضای بزرگ‌تری برای مشارکت فراهم می‌کنند، همانطور که در امکان مداخله مستقیم اعضا در تصمیم‌گیری‌های مهم سیاسی دیده می‌شود. با این حال، حزب پلتفرم، بر خلاف حزب توده‌ای، دستگاه بوروکراسی تحمیلی سابق، کارکنان حقوق بگیر و حضور مویرگی در هر شهر و محله را ندارد، چیزی که به حزب سیاسی اجازه می‌دهد یک ماشین قدرتمند ادغام اجتماعی باشد. این حزب است که از شر کادرها خلاص می‌شود، آن بازیگرانی که پیوند اساسی بین رهبری و رده بندی را تشکیل می‌دادند، که اکنون متهم به واسطه‌گری انگلی هستند. این در حالی است که شاخه‌های حزب و سازمان‌های الحاقی نیز قربانی می‌شوند، همان‌طور که کتاب‌فروشی‌ها و شرکت‌های تاکسی توسط شرکت‌هایی مانند آمازون و اوبر مجبور به تعطیلی شدند.

با حزب تلویزیونی، حزب پلتفرم چابکی، انعطاف پذیری، توانایی پاسخگویی در زمان واقعی به احساسات افکار عمومی و گاهی اوقات حتی فرصت طلبی را به اشتراک می‌گذارد. بعلاوه، مانند حزب تلویزیونی، حزب پلتفرم دارای شخصیت رسانه ای و شخصی سازی شده قوی است. این سیستم یک «سیستم رسانه‌ای ترکیبی» را هدایت می‌کند، که در آن اینترنت مکمل است، اما تلویزیون و روزنامه‌ها را به‌عنوان کانال‌هایی برای ایجاد ارتباط مستقیم بین رأی‌دهندگان و نمایندگان حذف نمی‌کند. همچنین حزبی است که شبیه حزب تلویزیونی است زیرا دائماً به دنبال تجزیه و تحلیل، سنجش و پیش‌بینی نظرات و خلق و خوی در حال تغییر جامعه است، فقط در این مورد واکنش‌های کاربران به پیام‌های اجتماعی را نیز اندازه‌گیری می‌کند که در آن معیارهای «لایک» وجود دارد. و ریتوییت‌ها به شاخص‌های آنی خلق و خوی افکار عمومی تبدیل می‌شوند. واضح‌ترین تفاوت بین حزب تلویزیون و حزب پلت فرم در رسانه مرجع آنها نهفته است: تلویزیون برای اول و اینترنت برای دوم. در مقابل این تصور که تسلط تلویزیون منجر به بی‌علاقگی سیاسی، تبدیل شهروندان به مبتدیان شده است، **حزب دیجیتال با این فرض آرمان‌شهری عمل می‌کند که اینترنت و فناوری‌های دیجیتال می‌توانند به عنوان ابزاری برای معرفی مجدد عنصر مشارکت توده‌ای عمل کنند.** وعده ای که اگرچه قابل بحث است، در واقع با برخی از نتایج قابل توجه مطابقت دارد، همانطور که با افزایش عضویت در این تشکل‌ها مشاهده می‌شود. در جایی که حزب تلویزیونی به ساختن ابتدال یک برنامه گفت‌وگوی سیاسی که حامی را به یک تماشاگر خالص تبدیل می‌کرد، ختم شد، می‌توان گفت که حزب دیجیتال مشارکت را به چیزی شبیه به یک بازی ویدیویی تبدیل می‌کند که حداقل در ارزش اسمی، همراه با یک بازی ویدیویی است. اخلاق مشارکت فعال، به عنوان چیزی که با تجربه ارتباطی عصر رسانه‌های اجتماعی مطابقت دارد.

چنین ماهیت ترکیبی حزب دیجیتال را می‌توان از طریق مجموعه‌ای از تصاویر که اغلب با ارتباطات دیجیتال در عصر وب ۲,۰ مرتبط هستند فشرده کرد: ابر، راه اندازی و انجمن.

حزب دیجیتال قبل از هر چیز یک حزب ابری است که دارای‌های دیجیتال آن، که تقریباً توسط هر دستگاهی قابل دسترسی است، جایگزینی برای زیرساخت‌های فیزیکی به عنوان دفاتر، محافل و بخش‌هایی می‌شود که مشخصه احزاب سنتی است. بدین وسیله،

مشارکت سیاسی با تمایل به دیجیتال‌سازی سرمایه‌گذاری می‌شود، جایی که حضور فیزیکی خود را از دست می‌دهد و از زیرساخت‌های سنگینی که قبلاً بیان محلی خود را حفظ می‌کرد خلاص می‌شود، همانطور که در فصل‌های ۵، ۶ و ۷ می‌بینیم. این بی‌مکانی حزب بازتابی است از یک جامعه دیجیتال بدون مکان که در آن پیچیدگی و پراکندگی تجربه زندگی روزمره به نظر می‌رسد به دلیل وجود الگوها و جدول زمانی متضاد زندگی روزمره، بر روال‌های مکانی و زمانی از پیش تعیین شده تأثیر می‌گذارد. این گرایش از یک سو می‌تواند حزب را به روی افراد مختلفی که قبلاً به دلیل دوری جغرافیایی، ناتوانی‌ها، تعهدات خانوادگی یا زمان محدود از شرکت در آن منع شده بودند، باز کند. با این حال، مشارکت ارائه شده توسط حزب ابری می‌تواند بسیار شبیه ابرهای واقعی، کاملاً اثری و پردکننده برای آن دسته از شهروندان «قطع ارتباط» باشد که خود را در آن سوی شکاف دیجیتالی می‌بینند.

دوم، حزب دیجیتال یک حزب انجمن است، حزبی که مانند پلتفرم‌های رسانه‌های اجتماعی، که تکامل انجمن‌های اینترنتی اولیه را تشکیل می‌دهند، فضایی برای بحث و گفتگو است که اعضا، دلسوزان و سازمان‌دهندگان را درگیر می‌کند. اگرچه در احزاب قبلی این بحث‌ها بیشتر به صورت محتاطانه‌تر در داخل حزب و کمیته‌های متعدد آن انجام می‌شد، اما اکنون قرار است بحث‌ها به صورت علنی انجام شود تا از اصل شفافیت ناشی از فرهنگ هکر پیروی شود، به عنوان مثال، این موضوع در جلسات سیاسی دیده می‌شود. پخش زنده، همانطور که اغلب توسط جنبش پنج ستاره در ایتالیا انجام می‌شود. در اینجا تأکید بر فرآیند به جای ساختار، بر تلاش برای تطبیق مداوم استراتژی و پلت فرم خط مشی خود با محیط در حال تغییر و خلق و خوی متغیر است که دائماً از طریق مشاوره و معیارهای تعامل بررسی می‌شود. این با این فرض پیش می‌رود

که از طریق افقی بودن، این پلتفرم به صدای معتبر مردم اجازه می‌دهد تا خود به خود ظاهر شود. با این حال، همانطور که در فصل‌های ۷ و ۸ مشاهده می‌کنیم، این امر در واقعیت به سختی انجام می‌شود، زیرا پلتفرم‌های مشارکتی دارای تعصبات عمیق هستند و توسط کارکنان تحت کنترل رهبری به شدت مدیریت می‌شوند.

سوم، حزب دیجیتال یک حزب نوپا است، شکلی از سازمان که با رشد سریع و مقیاس پذیری بالا و همچنین مرگ و میر بالا مشخص می‌شود. همانطور که در مورد شرکت‌های دره سیلیکون اتفاق می‌افتد، احزاب دیجیتال ساختار سازمانی بسیار سبکی را اتخاذ می‌کنند که به آنها اجازه می‌دهد با یک محیط ناپایدار و نامطمئن کنار بیایند. در واقع، برخی از آنها به شرکت‌های تجاری حقوقی اشاره می‌کنند، مانند موردی که گریلو نشان‌واره جنبش پنج ستاره را به عنوان یک علامت تجاری ثبت کرد، یا Momentum با تکیه بر یک شرکت محدود برای مدیریت داده‌های جمع‌آوری شده از طریق کمپین‌هایش. با پیروی از مدلی که در حوزه سیاسی توسط سازمان‌های مدافع مانند MoveOn معرفی شد، احزاب دیجیتال دارای یک دفتر مرکزی بسیار کوچک هستند، از کارکنان فانتوم در پروژه‌های خاص استفاده می‌کنند و مهم‌تر از همه آنها به نیروی کار داوطلبانه ارائه شده توسط حامیان متکی هستند. با توجه به این ساختار «مدیریت ناب»، حزب پلت فرم یک سیستم اسمری و تطبیقی است، با مرزهای متخلخل و تمایلات ارگانیک به جای مکانیکی، که آن را قادر می‌سازد به سرعت به محرک‌هایی که از محیط اطراف می‌آیند پاسخ دهد. این سازگاری دلیل اصلی موفقیت چشمگیر آنها در مدت زمان بسیار کوتاه است. با این حال، همانطور که خواهیم دید، این نیز پاشنه آشیل حزب دیجیتال است، که چابکی آن اغلب با خطر تشدید سرخوردگی سیاسی به شکنندگی تبدیل می‌شود.

* فصل ۴: مشارکت گرایی

ظهور حزب دیجیتال فقط به یک تغییر فنی و سازمانی مربوط نمی‌شود که با انتشار فناوری های دیجیتال و پاسخ به ملاحظات کارایی سازمانی تسهیل می‌شود. همچنین شامل یک دگرگونی سیاسی و فرهنگی است که در ظهور مجموعه جدیدی از ارزش‌ها و باورها آشکار می‌شود که عمیقاً از فرهنگ دیجیتال ساطع شده و در یک ایدئولوژی مشترک سازماندهی شده است که ممکن است به عنوان «مشارکت‌گرایی» توصیف کنیم.

مشارکت گرایی یک عقیده دموکراتیک رادیکال است که مشارکت را به جای نمایندگی منبع نهایی مشروعیت سیاسی در نظر می‌گیرد. بدین ترتیب مشارکت به عنوان معیارهای هنجاری یک سیاست خوب در نظر گرفته می‌شود و تنها فرآیندهایی را مشروع می‌سازد که به طور فعال شهروندان عادی را درگیر می‌کنند و در عین حال به مداخلات از بالا به پایین مشکوک هستند. وقتی به گفت‌وگو و عملکرد احزاب دیجیتال نگاه می‌کنیم، مشارکت گرایی به وضوح دیده می‌شود. جنبش پنج ستاره از ابتدا استدلال کرده است که برای غلبه بر فساد سیاسی، مشارکت شهروندان ضروری است، و همانطور که توسط دیوید کازالو پیشنهاد شده است، وقتی می‌توان به مشارکت دست یافت، نباید به نمایندگی بسنده کرد. تاکید بر این واقعیت که همه تصمیمات باید برای بررسی عمومی باز باشد، جلسات به صورت زنده پخش می‌شود و اطلاعات مالی حزب در دسترس عموم قرار می‌گیرد. توسعه دهندگان پلتفرم Podemos ادعا کردند که هدف آنها "توسعه فن آوری های رایگان است که امکان مشارکت گسترده آنلاین را فراهم می‌کند" و "روش های کاری که تمایل به بهبود دموکراسی داخلی و افقی تر کردن تصمیم گیری دارند" است. روندی را که منجر به مانیفست انتخاباتی حزب شده است شرح می‌دهد: «روش مورد استفاده تصویر جنبش France Insoumise است: ثروتمند، جمعی، فراگیر و بی‌سابقه.» روی هم رفته، این ایده در حال باز کردن پوسته قدیمی سیاست است. حزب، آن را برای عموم پاسخگو می‌کند و امکان مشارکت مستقیم تری شهروندان در روند سیاسی را فراهم می‌کند.

ارزش گذاری **مشارکت بر مفاهیم باز بودن، خودانگیختگی، شفافیت، اصالت و بی واسطه بودن مبتنی است**، ارزش هایی که عمیقاً تحت تأثیر فناوری دیجیتال و تعدادی از خرده فرهنگ هایی هستند که در کنار آن توسعه یافته اند، مانند فرهنگ هکر، فرهنگ ریمیکس و فرهنگ مشارکتی. این بیانگر تمایل به مداخله معتبرتر و بدون تحریف شهروندان در روند سیاسی، فراتر از ناامیدی های دوران نئولیبرال و حزب تلویزیون است. اما در واقع منظور از مشارکت در اینجا چیست؟ چرا معمولاً از این مفهوم برای تعیین بخشی از فرآیند سیاسی در همه نهادها و سازمان ها استفاده می‌شود که به نوعی هدف هدایت کننده برای احزاب سیاسی ارتقا

یافته است؟ منابع الهام بخش این روایت ایدئولوژیک در حال ظهور چیست؟ و با توجه به شکست تلاش‌های قبلی برای دموکراتیک کردن احزاب سیاسی و نهادهای دولتی، تا چه حد می‌توانیم به این عقیده اعتقادی بدهیم؟

مشارکت: از وسیله تا هدف؟

ارزش گذاری هنجاری مشارکت که به احزاب دیجیتال اطلاع می‌دهد به وضوح در اساسنامه‌ها و اعلامیه‌هایی دیده می‌شود که در آن آنها خود را به عنوان فضاهاى باز و مشارکتی معرفی می‌کنند که بسیار متفاوت از احزاب سنتی هستند. در سراسر شکل‌ها، چنین ارزش‌گذاری برای مشارکت، ایده‌های پوپولیستی مانند **حاکمیت مردمی**، **اراده مردم** و **مبارزه با نخبگان** را با احساس قوی **آزادی خواهانه سایبری**، که در مفاهیم **باز بودن**، **ابراز وجود**، **آزادی** و **خودمختاری** بیان می‌شود، ترکیب می‌کند و منجر به سنتزی که در عین حال فردگرایانه و اجتماع‌گرایانه است.

به عنوان مثال، بیانیه اصول حزب دزدان دریایی، نسخه ۴,۰ را در نظر بگیرید، که در می ۲۰۱۲ منتشر شد، که در آن به آنچه "جامعه مشارکت کننده" می‌نامد، بحث می‌کند:

حزب دزدان دریایی به جامعه‌ای معتقد است که با مشارکت مشخص می‌شود. ما به توانایی افراد برای تشکیل گروه‌های داوطلب برای انجام اشکال مختلف پروژه‌ها و تلاش‌ها اعتقاد داریم. به لطف اینترنت، اینها می‌توانند جهانی و غیرمتمرکز باشند. ما ویکی‌پدیا و لینوکس را به عنوان نشانه‌هایی در زمان می‌بینیم و به آینده‌ای معتقدیم که در آن افراد برای حل وظایف مشترک ازدحام می‌کنند. ما به **یک حوزه فرهنگی اعتقاد داریم که در آن مردم به طور مشترک به خلق، توزیع، تفسیر و تبدیل بیان‌های مختلف فرهنگی می‌پردازند**. ما به یک مکالمه سیاسی اعتقاد داریم که در آن مردم با یکدیگر شرکت می‌کنند و بحث می‌کنند. ما به یک حوزه اقتصادی اعتقاد داریم که در آن مردم در یک شبکه نسبتاً بزرگ گرد هم می‌آیند تا ایده‌های خود را تحقق بخشند.

بدینوسیله، مشارکت به عنوان فرآیندی ارائه می‌شود که تخیل مردم را آزاد می‌کند و به خلاقیت آن‌ها اختیار می‌دهد، بنابراین شیوه‌ی اجرای سیاست را به‌طور اساسی دگرگون می‌کند.

جنبش پنج ستاره نقل قول جورجیو گابریل خواننده ایتالیایی «آزادی، مشارکت است» و تعبیر آن «دموکراسی مشارکت است» را به عنوان یکی از شعارهای اصلی خود پذیرفته است. گریلو در سخنرانی‌های خود غلبه بر دموکراسی نمایندگی را با یک «**هایپر دموکراسی**» پیشنهاد کرده است «بدون احزاب، اما با شهروندان در مرکز». بنابراین، استدلال می‌شود که **هوش جمعی کاربران اینترنت باید جایگزین دموکراسی نماینده سالخورده شود**، با شهروندانی که هر زمان که نیاز به تصمیم‌گیری‌های مهم داشته باشند به صورت دیجیتال **گرد هم می‌آیند**. دی باتیستا، رهبر کاریزماتیک و متمایل به چپ پنج ستاره، استدلال کرده است که «عدم مشارکت، هیولاهایی را پرورش داده است» و «مردم ایتالیا باید مسئولیت خود را مبنی بر مشارکت فعال در سیاست انجام دهند». حق، بلکه به عنوان یک وظیفه مدنی، به شیوه‌هایی که یادآور دیدگاه مدنی-جمهوری از شهروندان به عنوان مشارکت‌کنندگان درگیر در سیاست است.

تأکید مشابهی بر اهمیت مشارکت در پودموس دیده می‌شود، از اساسنامه آن شروع می‌شود، جایی که بیان می‌کند که «مشارکت شهروندی» مشخصه پودموس است و لازم است «تعداد بیشتری از شهروندان به تحلیل، تصمیم‌گیری و تصمیم‌گیری مدیریت مسائل عمومی اضافه شوند. France Insoumise از خط مشابهی در اساسنامه خود پیروی می‌کند، جایی که می‌گوید: "ما می‌توانیم مشارکت مستقیم همه اعضای خود را در فرآیندهای تصمیم‌گیری که به طور قابل توجهی سازمان را تحت تأثیر قرار می‌دهد، با استفاده از تمام امکانات رودرو ارتقا دهیم. -ابزارهای چهره و تله‌ماتیکی که می‌توانند مشارکت سیاسی دموکراتیک را گسترش داده و تضمین کنند." [موج من]. و همین موضوع را در اساسنامه مونتوم بازتاب می‌یابد، جایی که

گفته می‌شود «مومنتیوم به دنبال نفوذ در سراسر جامعه است و مردم را تشویق می‌کند. مشارکت افرادی که احتمالاً قبلاً در فعالیت‌های سیاسی شرکت نداشته‌اند.» به خوبی می‌توان گفت که شرکت به خاطر مشارکت

برجستگی ایده مشارکت در این جنبش‌ها نشان‌دهنده اهمیتی است که این مفهوم به طور گسترده‌تری در جامعه معاصر پیدا کرده است. ما در جامعه‌ای زندگی می‌کنیم که به‌گونه‌ای به ما گفته می‌شود که به نظر می‌رسد سخنان مخترع بازی‌های المپیک مدرن، دو کوبرتن را تکرار می‌کند، که مهم این است که شرکت کنیم. مشارکت در اینترنت و منطق تجارت مبتنی بر داده و مکالمات رسانه‌های اجتماعی با تمرکز بر اعمال اشتراک‌گذاری، نظر دادن و «پسندیدن» کلیدی است. معروف است، تیم اوریلی، مبتکر اصطلاح Web 2.0، استدلال کرد که تفاوت بین Web 1.0 و Web 2.0 این است که در حالی که **اولی از منطق انتشار پیروی می‌کند، دومی از منطق مشارکت پیروی می‌کند.** اهمیت محتوای تولید شده توسط کاربر، جمع‌سپاری، و فرهنگ توصیه‌ارزیابی‌ها و نظرات ارسال شده توسط کاربران در وب سایت‌های مختلف. **هیچ راهی برای فعالیت شرکت‌هایی مانند فیس‌بوک، توئیتر یا یوتیوب وجود ندارد مگر اینکه کاربران فعالانه شرکت کنند، و «مشارکت» انعطاف‌پذیرتر و راحت‌تر دقیقاً همان چیزی است که توسط برنامه‌های مصرف‌کننده‌ای مانند Airbnb و Uber فروخته می‌شود.**

رسانه‌های دیجیتال به طور گسترده به عنوان ابزارهایی تلقی می‌شوند که صدایی را به توده‌ها بازگردانده‌اند و ما را از کنترل مرکزی رسانه‌های جمعی و جامعه جمعی نجات می‌دهند. انجمن‌ها، رسانه‌های اجتماعی، میم‌های اینترنتی، و شیوه‌های اصلاح و بریکلاژ توصیف‌شده توسط هنری جنکینز، همگی نمونه‌هایی از یک «فرهنگ مشارکتی» هستند که توسط کاربران اینترنتی «که درگیر بازآفرینی و ترکیب مجدد محتوا به دلخواه خود می‌شوند» به تصویب رسیده است. تأکید بر مشارکت نشان‌دهنده **تغییر مفهوم شهروند به سمت «شهروندی مبتنی بر حقوق، نظارت و داوطلبانه» است.** و ریشه فرهنگ دیجیتال در فرهنگ **DIY (خودت انجام بده)**، به ویژه در دهه ۱۹۹۰ شکوفا شد. افرادی که مدعی حق شنیده شدن هستند نه اینکه با آنها صحبت شود - مانند حالت پخش رسانه‌های جمعی سنتی.

تأکید بر مشارکت در عرصه سیاسی نیز برجسته شده است، زیرا دولت محلی، دولت، سازمان‌های غیردولتی و حتی گاهی اوقات پروژه‌های توسعه مشکوک خود را مشارکتی معرفی می‌کنند. اصطلاح مد روز این امر در زیبایی‌شناسی رابطه‌ای که نیکلاس بوریو، منتقد هنری فرانسوی، ترویج می‌کند، دیده می‌شود و آثار هنرمندانی مانند کلر بیشاپ، و «روش‌های مشارکتی» مختلف نمونه‌ای از آن است. مشارکت همچنین با انتقاد از دموکراسی نمایندگی و برگزاری مجامع مردمی در میادین عمومی، به عنوان ابزاری برای تسهیل مشارکت معتبرتر، موضوع برجسته جنبش‌های اعتراضی اخیر بوده است.

وقتی صحبت از احزاب پلت فرم به میان می‌آید، این ارزش‌گذاری مشارکت را می‌توان ناشی از این تصور دانست که نمایندگی در تمام اشکال آن دیگر کار نمی‌کند و بنابراین لازم است که «از پایه»، از سطح فردی، از افراد مشخصی با مشکلات و خواسته‌های خود، به جای دسته‌های جمعی - کارگران، زنان، بیکاران و غیره که ابژه‌های معمول نمایندگی هستند. این منطق منعکس‌کننده این واقعیت است که در زمان حاضر افراد تمایلی به جذب شدن ندارند.

کاملاً توسط حزب یا هر سازمان دیگری، از ترس اینکه فردیت منحصر به فرد آنها تحت الشعاع قرار گیرد - نگرشی که به وضوح توسط فرافردگرایی نئولیبرال مشخص شده است. به ما گفته می‌شود که افراد می‌خواهند بر هر مرحله از فرآیند کنترل داشته باشند، بر نحوه مشارکت در جنبش، اعتمادی که به سازمان و رهبران آن می‌دهند، بر "حکمیت" که به آنها داده می‌شود.

از این منظر که مشارکت را همبستگی بی اعتمادی به مشارکت جمعی در نظر می‌گیریم، ممکن است ببینیم که مشارکت در واقع کاملاً از نمایندگی متمایز نیست. مشارکت در واقع، در شرایط خاص، به عنوان یک عمل نمایندگی ظاهر می‌شود، هرچند از نوع بسیار خاص، یک «بازنمایی از خود» است که در آن افراد مراقبت از خود را مستقیماً نمایندگی می‌کنند، بدون اینکه از حق بیان سیاسی خود چشم‌پوشی کنند، و قدرت و صدای خود را به رهبر و حزب تفویض کنند. گویی «بی‌نماینده»، **شهروند آسیب دیده عصر ما، حالا روی صحنه رفته و می‌گوید «شما نماینده من نیستید»**، سپس ادامه داد: **«در واقع، اکنون مستقیماً و بدون میانجیگری نماینده خودم هستیم»**. به عبارت دیگر، ممکن است نه چندان جانشین‌بازنمایی که شاید بیشتر به عنوان یک روش بازنمایی درجه صفر در نظر گرفته شود، که شایسته زمان فردگرایی افراطی و بی‌اعتمادی به سازمان‌های جمعی است.

این یک حزب نیست^۱

چارچوب‌بندی مشارکت به‌عنوان یک هدف برای خود، با دور شدن از تصور سنتی حزب به‌عنوان یک سازمان بوروکراتیک، به سمت **حزب تخیلی** به‌عنوان یک جنبش خودجوش ترکیب می‌شود. مشارکت‌گرایی با سوء ظن نسبت به ساختارهای نمایندگی و بوروکراسی‌های مختلف، به معنای فاصله گرفتن از گفتمان و عملکرد احزاب توده‌ای است. در واقع، احزاب دیجیتالی به جای احزاب سیاسی، اصطلاحی که در اصطلاح رایج در عصر حاضر دارای مفاهیم بسیار منفی است، می‌خواهند به‌عنوان جنبش‌ها، تجمعات سیال افراد، فضاهای مشارکتی در نظر گرفته شوند که آنقدرها محکم و حجیم نیستند. ساختاری که معمولاً با احزاب سیاسی مرتبط است. آنها خود را به عنوان «فضاهای باز» معرفی می‌کنند که **در آن شهروندان می‌توانند برای همکاری جمع شوند، بدون پیامدهای همنوایی که به‌طور سنتی با حزب سیاسی مرتبط است.**

جنبش پنج ستاره یک «غیر اساسنامه» (برای متمایز کردن آن از اساسنامه معمولی حزب) و همچنین اصطلاحات غیر پیشوندی مشابه (غیر رهبر، غیر اداری) اتخاذ کرده است تا بر خروج خود از مقام سیاسی تأکید کند. در این سند اعلام شده است که «جنبش ۵ ستاره نه یک حزب سیاسی است و نه قصد دارد در آینده به آن تبدیل شود». و بدون وساطت سازمانهای پیشرو یا نماینده، به رسمیت شناختن نقش دولت و آدرسی که معمولاً به عده معدودی نسبت داده می‌شود به مجموع کاربران شبکه. گفت: ما یک حزب نیستیم، ما یک کاست نیستیم، ما فقط شهروند هستیم، همین. همه از ارزش یکسانی برخوردارند»

این تصور از حزب به‌عنوان یک جنبش مبتنی بر مفهوم باز بودن است که احزاب دیجیتالی از دنیای هک ناشی می‌شوند. احزاب دزدان دریایی خود را معادل سیاسی پروژه‌های منبع باز مانند ویکی‌پدیا و لینوکس معرفی می‌کنند، «**احزاب ویکی**» که ساخت آنها برای مداخله شهروندان باز است. در اساسنامه پودموس ادعا شده است که «نمی‌توان به تمایز بین کنشگران و شهروندان، بین درون و بیرون از سیاست فکر کرد». ایده بنیانگذار پودموس، همانطور که توسط میگل آردانو، مدیر سابق مشارکت حزب بیان شده بود، «ساخت مدلی متفاوت از حزب نسبت به قرن بیستم بود، حزبی باز به روی جامعه، جایی که شما نیازی به یک حزب نداشتید. کارت عضویت به منظور شرکت [مورب من]! او استدلال می‌کند که آنچه پودموس را در مقابل احزاب قدیمی‌تر تعریف می‌کند این است که «نیازی به پرداخت هزینه ندارید» تا بتوانید یکسان کنید.

این ایده باز بودن اغلب توسط فعالان در میان تشکلهای مختلف که در اینجا توضیح داده شده بسیج می‌شود. خورخه لاگو، یکی از اعضای شورای شهروندی پودموس، حزب را به‌عنوان یک «سیستم باز» معرفی می‌کند، سازمانی که با «تمایز بین اینکه چه کسی یک مبارز و یک کادر و چه کسی جامعه مدنی است» مشخص شده است. این تشکیلاتی است که «تخلخل» خود را ارج می‌نهد و به شهروندان اجازه می‌دهد

¹ Ceci n'est pas un parti

تا به راحتی وارد حزب شوند، همچنین به عنوان اقدامی برای «شکستن از بوروکراتیزاسیون داخلی احزاب سنتی».

از نظر فالک‌وینگ، یکی از ویژگی‌های کلیدی ازدحام، که او آن را منطق سازمانی حزب دیجیتالی تعریف می‌کند، «باز بودن و دعوت‌کننده بودن» است. به‌طور مشابه، در اساسنامه France Insoumise آمده است که «هر insoumis می‌تواند یک یا چند گروه عمل ایجاد کند یا به آن بپیوندد تا زمانی که به چارچوب و رویکرد France Insoumise با روحیه باز بودن احترام بگذارد. همانطور که گیوم رویر، که پلتفرم مشارکتی فرانس اینسومیز را هماهنگ می‌کند، توضیح داد، ایده این بود که «ساختاری منعطف، باز و بدون مرزهای روشن بین عضو و طرفدار ایجاد شود. این استرس باز بودن مبتنی بر این ایده است که، همانطور که توسط اما ریس از Momentum استدلال می‌شود، «فناوری دیجیتال، کلیدی برای دسترسی بیشتر به فعالیت‌های سیاسی بوده است». طبق گفته‌ها، فناوری دیجیتال فضای باز را امکان‌پذیر می‌سازد که در غیر این صورت غیرممکن بود و برای جنبش‌های واقعاً مردمی ضروری است که از این امکان استفاده کنند.

این تأکید بر گشاده رویی، گاهی اوقات با تجلیل از زودگذر بودن حزب، یعنی حضور آن تنها برای مدت زمان محدود، همراه است. سناتور ویتو کریمی از جنبش پنج ستاره در مناظره ای که من ترتیب دادم اظهار داشت که جنبش پنج ستاره یک **حزب زیست تخریب پذیر** است، که پس از رسیدن به هدف خود در پاکسازی سیاست، خود ویران خواهد شد - یک حزب کاملاً متفاوت. متفاوت از حزب توده ای که می خواهد خود را برای ابدیت تثبیت کند. به طور مشابه، ژان لوک ملانشون از France Insoumise به عنوان یک شکل‌گیری «اتمافر» صحبت کرد، که بسیار متفاوت از ساختار سخت احزاب چپ سنتی بود و «نه افقی و نه عمودی» بود. این تشکلهای معمولاً دوست دارند ساختارهایی را به‌عنوان «فضاهای بحث و مشورت» باز معرفی کنند که مانند جنبش‌های اجتماعی، هدفشان حفظ درازمدت خود نیست، حتی اگر در عمل بسیاری از این شکل‌گیری‌ها تمایل کاملاً مخالف را نشان داده‌اند. این تغییر همچنین مستلزم بازنگری در نقش سیاستمداران است که به نظر نمی‌رسد باید به‌عنوان حرفه‌ای سیاست عمل کنند، بلکه به‌عنوان «شاعر» در نظر گرفته می‌شوند. سیاستمدارانی که سیاست را به‌عنوان یک هنر و یک تلاش موقت و نه به‌عنوان یک شغل، یا به‌عنوان «سخنگوی شهروندان»، افرادی که فقط به خواست مردم گوش می‌دهند، انجام می‌دهند. به طور قابل توجهی، هر دو جنبش پنج ستاره و پودموس قوانینی را در مورد محدودیت‌های اختیارات به تصویب رسانده‌اند، و ملانشون پیشنهاد کرده است که نهاد همه‌پرسی فراخوان برای اطمینان از اینکه نمایندگان توسط رای‌دهندگان تحت کنترل هستند. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

دلیل این رد تخیلی حزب سنتی در این مرحله باید کاملاً آسان باشد. ریشه در بدبینی گسترده در مورد سیاست‌های نهادی و سوء ظن به احزاب سیاسی، و به ویژه به «احزاب کارتل» و «حزبیتوکرازی» (حزب-کراسی) گرایش دارد. احزاب سیاسی تصمیمات سیاسی را در انحصار خود درآوردند و به تجارت پردازند و در عین حال شهروندان را از قدرت خارج کنند. به نظر می‌رسد که این سوء ظن هم متوجه حزب تلویزیونی نئولیبرال و بدبینی و اپورتونیزم اساسی آن باشد و هم به حزب توده ای و تمایل درک شده آن به انضباط بیش از حد، اقدام جمعی و انزوا از بقیه جامعه است.

جنبش پنج ستاره در پیگیری این بحث سرسخت‌ترین بوده است. سیاستمداران آن غالباً از متفکران ضد حزبی مانند سیمون ویل نقل می‌کنند که در جزوه معروف خود درباره الغای همه احزاب سیاسی، احزاب سیاسی را متهم به مسموم کردن زندگی عمومی با تحریک مبارزان خود در احساسات جمعی کرده‌اند که منجر به درگیری و خشونت می‌شود. معروف است که ویل احزاب سیاسی را به دلیل خیانت به آرمان روسویی دموکراسی عمومی مورد هدف قرار داد. او استدلال کرد که اگرچه «ما تظاهر می‌کنیم که سیستم کنونی ما

دموکراتیک است... مردم هرگز فرصت یا ابزاری برای بیان دیدگاه‌های خود در مورد مشکلات زندگی عمومی ندارند».

اولیوتی در مقاله برنامه‌ای خود **Democrazia senza partiti** **دموکراسی بدون احزاب**، به تحریف در دموکراسی نمایندگی، و روشی که احزاب در آن نهادینه می‌شوند و تنها به بقای خود اهمیت می‌دهند، حمله کرد. او پیشنهاد کرد که «فاصله بین وسیله و هدف از بین خواهد رفت؛ ساختار دولت و جامعه به یکپارچگی خواهد رسید، تعادلی که در آن جامعه و نه احزاب، دولت را ایجاد خواهند کرد». جنبش پنج ستاره با لفاظی‌های پوپولیستی، گاهی اوقات استدلال می‌کند که جاه طلبی آن نماینده نه بخشی از جامعه، بلکه نماینده همه شهروندان است.

این نگرش ضد حزبی به شدت با حمایت احزاب دیجیتال از دموکراسی مستقیم مرتبط است. در کتاب قبلی ادعا می‌کنند که **حذف احزاب و ایجاد نهادهای دموکراسی مستقیم که از طریق آن شهروندان می‌توانند بدون میانجیگری در مورد مسائل مهم سیاسی تصمیم بگیرند، ضروری است**. آنها پیشنهاد می‌کنند که از یک دموکراسی حزبی به یک دموکراسی مستقیم منتقل شود که در آن نیازی به حزب نباشد:

هدف ما ... **معرفی ابزارهای دموکراسی مستقیم در داخل نهاد است**، به این معنی که ... همه پرس‌پرسی بدون حد نصاب، الزام به بحث در مورد قوانین ابتکار مردمی سپرده شده در پارلمان [...] و تعامل بین انتخاب کنندگان و منتخبین [عملکرد] به صورت کاملاً شفاف و مستمر از طریق شبکه‌ها بازنمایی شود.

حزب دیجیتال با کنار گذاشتن تصورات قدیمی حزب از کالبد بوروکراسی خود، می‌خواهد به چیزی دیگر تبدیل شود، که بیشتر به ابزاری برای شهروندان تبدیل شود تا گروهی که بخشی از جامعه را نمایندگی می‌کند: یک پلتفرم خدمات فراگیر که محتوای آن به محتوای آن بر روی نتایج یک فرآیند باز، ثبت در زمان واقعی خلق و خوی نوسان شهروندان بستگی دارد. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

این بدگمانی نسبت به شکل سنتی حزب و این تأکید تقریباً وسواسی بر گشودگی، پیامدهای مهمی برای اشکال تشکیلاتی دارد. همانطور که به ویژه در فصل بعدی خواهیم دید، احزاب پلتفرم سعی می‌کنند در ساختارهای سازمانی غیررسمی خود و تسهیل مشارکت پایین به بالا به جنبش‌های اجتماعی شبیه شوند. این به آنها امکان می‌دهد در مواقع شور و اشتیاق و بسیج به شاهکارهای چشمگیر دست یابند. با این حال، مشکلات جدی پایداری را در زمان‌های از کار انداختن نیرو نیز به وجود می‌آورد، زمانی که سرخوشی خطر تبدیل شدن به نارسایی را دارد و امید به تغییر اغلب جای خود را به ناامیدکنندگان می‌دهد.

مشکلات مشارکت

اگر با کمی دیدگاه انتقادی به گفتمان مشارکت‌گرایانه نزدیک شویم، به زودی آشکار می‌شود که جشن مشارکت، یا «فرقه مشارکت»، با استفاده از بیان کریستوفر لاش، که در قلب ایدئولوژی احزاب دیجیتال قرار دارد. مشکلات اخلاقی و سیاسی قابل توجهی دارد و این نشان دهنده آسیب‌شناسی‌های روانی معمول دوران نئولیبرال است. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

اولاً، تبدیل مشارکت به یک هدف به تنهایی خطرات قابل توجهی را به همراه دارد. **به طور سنتی، مشارکت به عنوان وسیله‌ای برای رسیدن به هدف در نظر گرفته می‌شد**. به عنوان یک تلاش ضروری، یا حتی فداکاری ضروری، از نظر صرف نیروی کار، پول، زمان و انرژی فردی که باید برای دستیابی به هدف نهایی، یعنی سوسیالیسم یا جامعه خوب انجام شود. اکنون مشارکت به نوعی به یک هدف تبدیل شده است، در یک مدینه فاضله مشارکت، که در آن غایت و معنی بر هم منطبق است. شاید بتوان گفت آنچه در اینجا مهم است این نیست که سیاست چه چیزی می‌تواند به دست آورد، بلکه این است که چگونه می‌تواند به آن دست

یابد. نه نتیجه نهایی، بلکه رویه اتخاذ شده برای دستیابی به اهداف، احساس به رسمیت شناختن و تجربه دگرگون کننده به دست آمده توسط افراد درگیر در این فرآیند است. بنابراین، به نظر می‌رسد تمرکز بر مشارکت معطوف به خودشیفتگی خاصی است که کریستوفر لاش قبلاً در مصرف‌گرایی و ضدفرهنگ‌های دهه ۱۹۷۰ بازیابی کرده بود، و این امر با خطر انحراف توجه به یک ویژگی مشترک فرهنگ دیجیتال و جنبش‌های اعتراضی اهداف اساسی‌تر تبدیل شده است.

ثانیاً، مشارکت‌گرایی مشکلات جدی را برای مشروعیت درون سازمانی ایجاد می‌کند. دموکراسی حزبی تاکید قوی بر مشارکت به دور از ایجاد موقعیت برابری در میان شرکت‌کنندگان، که در آن یک نفر ارزش یک رای را دارد. برای استفاده از مضمون متداول جنبش پنج ستاره، می‌تواند منجر به اشکال جدیدی از نابرابری با تفاوت‌های زیاد در شدت شود. مشارکت، و ظهور «**اشرافیت مشارکت**» که در نهایت در تصمیم‌گیری‌ها نظر نامتناسبی دارد. فرآیندهای مشارکتی - همانطور که توسط Guillaume Royer، هماهنگ‌کننده پلتفرم France Insoumise پیشنهاد شده است - می‌تواند منجر به «**ظلم مردم با گذشت زمان**» شود، کسانی که امکان و تعهد برای شرکت در بحث‌های کیفی پیچیده را دارند. این مشکل منعکس‌کننده گرایش اشرافی است که توسط قانون معروف مشارکت ۱-۹-۹۰ یاکوب نیلسن بیان شده است، که نشان دهنده تقسیم کاربران فعال و منفعل است. در هر جامعه، اکثریت بزرگ - ۹۰ درصد یا بیشتر - از کاربران منفعل تشکیل شده است که در بیشتر موارد صرفاً گیرندگان یا مصرف‌کنندگان اطلاعات تولید شده توسط دیگران هستند. سپس، ۱۰ درصد از شرکت‌کنندگان فعال وجود دارد، اما در درون آنها، یک بار دیگر، ما دو قطبی شدن قابل توجهی را می‌یابیم، و تنها ۱ درصد واقعاً فعال و اختصاصی هستند. این پدیده در تعدادی از جوامع آنلاین یافت شده است، از ویکی‌پدیا شروع می‌شود، جایی که ۰,۰۰۳ درصد از کاربران دو سوم محتوای وب سایت را ایجاد می‌کنند و در بسیاری از جوامع آنلاین رایج است. «**شکاف دیجیتال، شکاف مشارکتی**» کسانی را که قادر و مایل به مشارکت هستند از کسانی که نمی‌توانند مشارکت کنند جدا می‌کند. این معمای این سوال را مطرح می‌کند که آیا به جای مخالفت با مشارکت در نمایندگی، چیزی که باید دنبال شود نوعی تطبیق است یا خیر. بین مشارکت و نمایندگی و در واقع، همانطور که در ادامه کتاب خواهیم دید، برخی از فعالان شروع به بحث در مورد نیاز به هم‌افزایی بین رویه‌های مشارکتی و نمایندگی کرده‌اند، چیزی که می‌توان آن را «نمایندگی مشارکتی» توصیف کرد و در جهت ایجاد تعادل بین پایین‌مشارکتی کار می‌کند. مداخله بالا و جمع‌آوری اولویت از بالا به پایین [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

ثالثاً، آنچه مشارکت‌گرایی تمایل به مبهم‌سازی دارد، حضور مستمر ساختارهای قدرت است. مشارکت در واقع فرآیندی نیست که در خلأ اتفاق بیفتد. بلکه همیشه در یک چارچوب سازمانی آشکار می‌شود که بنا به تعریف باید از قبل عمل مشارکت وجود داشته باشد. همانطور که در فصل ۲ مورد بحث قرار گرفت، گفتمان در مورد پلتفرم‌ها تمایل دارد تا حضور مداوم سوگیری‌ها و دینامیک قدرت را مبهم کند. این می‌تواند منجر به توهمی در مورد خودانگیختگی کامل دموکراسی آنلاین شود، با نادیده گرفتن این واقعیت که تصمیم‌گیری توسط تعدادی از قوانین تعبیه شده در طراحی نرم‌افزار و فرآیندهای مدیریت و تعدیل بحث‌های جمعی محدود می‌شود. برای مقابله با این خطر، لازم است روابط قدرتی که توسط پلتفرم‌ها میانجی‌گری می‌شود، آشکار شود و نحوه جایگزینی آن‌ها به جای حذف صرفاً ساختارهای قدرت از قبل موجود، بررسی شود.

* فصل ۵: مرگ کادر حزب

در تریلر سیاسی قتل در کمیته مرکزی، رمان نویس جنایی فقید مانوئل وازکز مونتالبان با ترور رهبر حزب کمونیست اسپانیا آغاز می شود. پس از خاموشی ناگهانی برق در طول جلسه حزب، اعضای کمیته متوجه می شوند که منشی خود در حوضچه‌ای از خون روی زمین چاقو خورده است. با روشن شدن دوباره چراغ ها و اتصال وای فای در اتاق، تنها رهبر و تعداد انگشت شماری از حامیان وفادار او زنده هستند. اما این فقط کمیته مرکزی، نماد اصلی دفتر مرکزی حزب نیست که تحت تیر اختلالات تکنولوژیکی و سازمانی ایجاد شده توسط انقلاب دیجیتال قرار می گیرد. این کل ساختار بوروکراتیک و سازمانی احزاب سیاسی سنتی است که بدون تشریفات به زیاله دان تاریخ سپرده می شود، زیرا فضا برای یک ساختار جدید - یا بهتر، برای یک "فرآیند" جدید - به جای آن ساخته شده است.

مسئله ساختار سازمانی برای درک احزاب سیاسی و دموکراسی داخلی آنها محوری است. در حزب توده‌ای، این سیستم سازمانی فقط به صورت استعاری یک «ساختار» نبود. این شامل یک دستگاه فیزیکی است که در زیرساخت‌های آجری ساخته شده از دفاتر، شعب، کلپ‌ها، مدارس کارگران، کتابخانه‌ها و انجمن‌های سرگرمی ساخته شده بود. این یک لویاتان بود که با تعداد زیادی کارمند تمام وقت و حقوق بگیر کار می کرد که اغلب تمام عمر خود را در خدمت حزب سپری می کردند. همانطور که قبلاً بحث شد، حزب توده ای در زمینه سیاسی کارخانه در زمینه اقتصادی مشابه بود. برای پیروی از استعاره معروف زیگمونت بلومن در مورد تقابل بین جامعه سیال معاصر و جامعه صنعتی «جامد»، حزب ساختاری کاملاً مستحکم مبتنی بر فرآیندهای مکانیکی از بالا به پایین انتقال اطلاعات و هماهنگی جمعی بود.

همانطور که در این فصل می بینیم. حزب دیجیتال که به چرخش سازمانی کنونی می پردازد، به تصویر بسیار متفاوتی از سازماندهی حزب اشاره می کند: یک سیستم انعطاف پذیر و سایبرنتیک، تا جایی که استفاده از ساختار کلمه زیر سوال می رود. از این رو، مردم برای بیان سازمان حزب به استعاره‌های کمتر سخت‌گیرانه «داربست» متوسل می شوند، همانطور که فالك‌وینگ پیشنهاد کرده است. حزب دیجیتال فقط یک حزب سیال نیست، اصطلاحی که در بحث‌ها در ایتالیا برای توصیف حزب پست مدرن والتر، ولترونی استفاده می شود. می خواست حزب دموکرات ایتالیا را تغییر دهد و آخرین بقایای «ماشین جنگی» شگفت انگیزی را که پس از سقوط بلوک شوروی از حزب کمونیست ایتالیا به ارث برده بود، رها کند. در عوض، این یک سازمان اتمسفر شکل است، یک ساختار «گازی»، برای پیروی از استعاره ای که ژان لوک ملانشون برای توصیف France Insoumise اتخاذ کرد: یک «حزبی ابری» که شبیه ابرهای آنلاین است که داده ها و خدمات در آن ذخیره می شوند. تقریباً از همه جا قابل دسترسی است، در حالی که در هیچ جای خاصی حضور ندارد - یا وانمود می کنید که نیستید. حزب به «هوای رقیق» تبدیل می شود، برای استفاده از یک کنایه

معروف مارکسیستی در مورد فرآیند مدرنیزاسیون سرمایه‌داری. از فضای جغرافیایی انتزاع می‌شود تا جایی که غیرقابل وصف به نظر می‌رسد و نمی‌توان به هر مکانی اشاره کرد.

این دیجیتال سازی حزب در سطوح مختلف دیده می‌شود. احزاب دیجیتال ویژگی‌های امضای معمول احزاب سنتی مانند حضور دفاتر مرکزی رسمی در یک مکان قابل تشخیص را که آدرس‌های آن اغلب به نام جایگزین آنها تبدیل می‌شد و شبکه مویرگی شعب در سطح محلی را از بین می‌برند. به نظر می‌رسد که حزب دیجیتال چیزی شبیه به مکان‌های وحشت، ترس از مکان یا بهتر است، ترس از شناسایی شدن با یک مکان خاص، فراگیر شده است. دفاتر، شعبه‌ها، کلپ‌ها - همه آن مکان‌هایی که به احزاب حضور ملموسی در فضای جغرافیایی داده‌اند - عمدتاً در جنبش‌هایی مانند پودموس، جنبش پنج ستاره یا احزاب دزدان دریایی وجود ندارند. و هر گاه حضور داشته باشند، پنهان می‌شوند تا مبادا تصور گسست آشکار از آیین‌های قدیمی حزب‌های سنتی را مختل کنند. حزب دیجیتال با نشان دادن کیفیت سیال جامعه دیجیتالی که در آن تجربه اجتماعی بی‌ثبات‌تر و پراکنده‌تر است، زیرساخت فیزیکی قبلی خود را با زیرساخت دیجیتال پلنفرم معامله می‌کند.

این دیجیتال سازی حزب، که در آن رسانه‌های آنلاین از انواع مختلف به عنوان ساختار یا، بهتر، به عنوان «پلنفرم» یا «فرایند» که هماهنگی داخلی سازمانی را تضمین می‌کند، عمل می‌کنند، روندی است که با توجه به هزینه‌های بالا به ملاحظات کارایی پاسخ می‌دهد. درگیر نگهداری ساختمان‌ها، سازمان‌های الحاقی و استخدام کارکنان دائمی بزرگ است. در این سطح به نظر می‌رسد که حزب دیجیتال از الگوی کوچک‌سازی، برون‌سپاری و کاهش هزینه‌های سربار سرمایه‌داری جدید پیروی می‌کند و آن را به پیامدهای رادیکال‌تری نسبت به حزب تلویزیونی می‌برد. حزب دیجیتال ترجمه فلسفه مدیریت ناب است که توسط بسیاری از Silicon Va استفاده شده است. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

با این حال، همراه با این ملاحظات اقتصادی، ملاحظات ایدئولوژیکی را نیز می‌یابیم که از ایدئولوژی مشارکت‌گرایانه سرچشمه می‌گیرند. دگرگونی حزب پس از تصویر ابر بر اساس وعده آن به یک فضای مشارکتی است، فضایی که در آن، مانند دنیای اتوپایی و در عین حال بسیار دیستوپایی توصیف شده در دایره دیوید آگرز، یکی از کتاب‌های مورد علاقه جانروبرتو کازالجو، توصیف شده است. در حزب دیجیتال قرار است همه چیز شفاف و باز باشد تا همه ببینند. حزب با دقت از هرگونه ارتباط با مکان، با ساختمان‌ها و ادارات رسمی، به دلیل همراهی آنها با پنهان‌کاری و عدم شفافیت، با صحبت‌های آبرردکن و جلسات نزدیک اجتناب می‌کند. می‌خواهد به عنوان سازمانی دیده شود که توسط هیچ‌کس کنترل نمی‌شود، جایی که همه می‌دانند چه کسی مسئول است، و آنقدر به روی جامعه باز است که تقریباً از آن قابل تشخیص نیست.

دفتر مرکزی حزب پیدا نشد

در طول بازدیدهای تحقیقاتی‌ام بین سال‌های ۲۰۱۴ و ۲۰۱۷ از مادرید، اغلب از شخصیت ناپدید پودموس، به دلیل فقدان مکان ظاهری آن، گیج می‌شدم: مکانی که مردم - خواه طرفداران، روزنامه‌نگاران یا مخالفان - می‌توانند آن را پیدا کنند، تحسین یا نفرت خود را هدایت کنند. به سمت و تجمع به مناسبت پیروزی‌های انتخاباتی. این به طور سنتی توسط طرفداران حزب مردمی انجام می‌شود که پس از هر انتخابات در Calle Bolonia در مرکز مادرید، جایی که مقر PP در آن قرار دارد، جمع می‌شوند. مقر رسمی پودموس در Calle Zurita، خیابانی باریک در محله محبوب و غیرعادی Lavapies در مرکز مادرید بود. در این محله است که بسیاری از حامیان اولیه پودموس زندگی می‌کردند و در کافه‌ها، بارها و کلپ‌های شبانه آن بود که بحث‌هایی که در نهایت منجر به تشکیل حزب شد، انجام شد. در اینجا، پودموس رسماً راه اندازی شد، با یک نمایش بسیار صحنه‌ای در Teatro del Barrio، جایی که پابلو ایگلسیاس، با به نمایش گذاشتن مهارت‌های نمایشی قانع‌کننده خود کرد.

دفتر حزب در لاواییس فقط شامل یک جفت اتاق در طبقه همکف یک ساختمان بسیار ساده بود و در دو نوبت که من به آنجا رفتم بسته بود. چه تفاوتی با مقر حزبی که در کودکی در ایتالیا به آن عادت کرده بودم! برای من، مقر حزب ساختمان‌های بزرگی بود مانند Botteghe Oscure، که در آن حزب کمونیست ایتالیا و دگرذیسی‌های پی در پی آن مرکز عملیات خود بود، یا ساختمان نزدیکی Piazza del Gesù، که در آن Democrazia Cristiana، ساختمان طولانی رقبای ثابت PCI، رقبای خود را داشتند. در واقع، **مکان‌های نمادین همیشه نقش مهمی در هویت‌های حزبی داشته‌اند.** به ژاکوبین‌ها فکر کنید، که نام خود را از ساخت مقر اصلی خود در صومعه ژاکوبین‌ها، لقبی که در قرون وسطی به نظم دومینیکن می‌دادند، به دست آوردند. به نظر نمی‌رسد این رابطه بین حزب و مکان در مورد احزاب مانند پودموس که حضور شب‌آمیزی دارند صدق کند: دیده شدن آن‌ها در رسانه‌های خبری و رسانه‌های اجتماعی به اندازه غیرقابل نفوذ فیزیکی آنهاست.

پودموس در میان احزاب دیجیتالی در این مکان وحشت فاصله زیادی ندارد. همه این سازندها به درجات مختلف تمایل به اجتناب از ساختار فیزیکی را نشان می‌دهند. کمبود فضای اداری یکی از ویژگی‌های جنبش پنج ستاره در مقابل احزاب قدیمی در ایتالیا بود. بنابراین، در غیر اساسنامه اعلام شده است که آدرس قانونی حزب وبلاگ بیه گریلو است، شرایطی که اغلب در تبلیغات جنبش مورد تجلیل قرار می‌گیرد. همانطور که توسط روبرتا لومباردی، سیاستمدار برجسته جنبش پنج ستاره پیشنهاد شده است، این حزب "ساختاری بسیار سیال دارد - هیچ مکانی وجود ندارد". اینها در اتاق [معاونین] و در سنا، تنها مکانهای فیزیکی هستند، در کنار فضاهایی که شورایاران منطقه و شهرداری از آن استفاده می‌کنند. مکان‌های ما نهادها هستند. روبرتو فیکو، رئیس فعلی اتاق نمایندگان ایتالیا و یکی از رهبران چپ این حزب، استدلال می‌کند که «نداشتن دفتر یک عامل ابتکاری بزرگ بود». این یک عامل نوآورانه بزرگ بود که بگوییم در یک مکان ملاقات می‌کنیم، یا غیر اساسنامه ای داریم، و غیر گروهی هستیم، و یک غیر رهبر داریم.

ریختن یک ستاد وسیع و قابل تشخیص، چیزی که تحت عنوان حزب کمونیست ایتالیا تحت نام "la centrale" (مرکزی) قرار گرفت، آشکارا به ملاحظات اقتصادی پاسخ می‌دهد. نگهداری از فضای اداری با قیمت بالایی همراه است، هزینه ای که فراتر از توان احزاب تازه تاسیس شده و بودجه آنها به شدت محدود است. با این حال، ممکن است بتوان گفت که احزاب پلتفرم از سر ناچاری فضیلتی می‌سازند و ملاحظات ایدئولوژیک را به ملاحظات اقتصادی اضافه می‌کنند. دلیل مکان‌های وحشت، ترس از مکان‌ها، که به نظر می‌رسد بسیاری از این تشکل‌ها را القا می‌کند. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

از ترس شناسایی شدن با سازمان‌های بوروکراتیک سنتی که در مقرهایشان محاصره شده‌اند، از خیابان‌ها و شهروندان جدا شده‌اند، و تجارت خود را در اتاق‌های بسته و در جلسات دوربین انجام می‌دهند.

از نظر احزاب دیجیتال، دفاتر مرکزی نماد کدورت و پنهان کاری است. آنها به عنوان نمادهای یک سیاست حرفه ای تلقی می‌شوند که فعالان برای غلبه بر آن مبارزه می‌کنند. آنها با تاکید بر شفافیت که این احزاب از فرهنگ دیجیتال و فرهنگ هکر گرفته‌اند، در تضاد هستند. ریک فالكوینگ **شفافیت رادیکال را در هر مرحله از فرآیند توصیه می‌کند تا از بی‌اعتمادی جلوگیری شود، چیزی که او خطرناکترین دشمن بسیج‌های موفق می‌داند.** این امر باعث انحراف شدید از ساختار سازمانی سنتی می‌شود که در آن پذیرفته شده بود که برخی اطلاعات باید راز باقی بماند. همانطور که با این واقعیت نشان می‌دهد که در راس همه احزاب یک "منشی" قرار داشت. بنابراین، رد دفتر مرکزی، رد بوروکراسی و یکی از بارزترین ویژگی‌های آن، «دفترها» است. بوروکراسی حزبی که زمانی هزاران کارمند حقوق بگیر را در بر می‌گرفت، متهم به **نیروی است که بین شهروندان عادی و نهادها فاصله انداخته است** و مشروعیت تصمیم‌گیری دموکراتیک و پاسخگویی را از طریق بیزانس‌گرایی کمیته‌ها و کارفرمایی، بی‌فایده بودن و فساد مخدوش کرده است. از کارگزاران از این رو، دفتر مرکزی حزب به نمادی تبدیل می‌شود که در تقابل با روایت «مشارکت‌گرایانه» از

میانجی‌گری و مداخله بی‌وقفه و بدون واسطه شهروندان در فرآیند سیاسی دیده می‌شود. به جای سایت فیزیکی، طرف با یک وب سایت شناسایی می‌شود. این روند مشابه آن چیزی است که در سازمان‌های حامی دیجیتال، مانند MoveOn دیده می‌شود، که به‌سختی از داشتن یک دفتر مرکزی اجتناب می‌کرد و متقاعد شده بود که «گفت‌وگوهای خنک‌کننده آبی» ایجاد می‌کند و اهداف و مقاصد آن را تحریف می‌کند.

علی‌رغم وجود برخی از فضای اداری مرکزی بدون ساختار، این را باید تنها به عنوان مرکز یک شبکه گسترده و پراکنده از عملیات، یک «دفتر فانتوم» وسیع که در آن کار حزب انجام می‌شود، دید. فراتر از مقر متواضعانه حزب، می‌توان غلغله کاری را تصور کرد که در فاصله دور، از خانه، از محل کار، از قهوه‌خانه‌ها و در حال حرکت توسط صدها فعال انجام می‌شود، نه چندان متفاوت با آنچه در اقتصاد دیجیتال اتفاق می‌افتد. از دره سیلیکون و سانفرانسیسکو گرفته تا بنگلور و هنگ‌کنگ، جایی که بسیاری از کارها به مکان‌های دیگر برون‌سپاری می‌شود. **بوروکراسی حزبی با یک خرده بوروکراسی پراکنده جایگزین می‌شود** - یک «کافی‌شاپ‌سالاری» که ممکن است به طعنه بگوییم - **در همه جا وجود دارد، و به‌ویژه هیچ کجا.**

سلول حزب خداحافظی

کمک به فرآیند دیجیتال سازی سازمانی حزب دیجیتال نیز تغییر بنیادی ساختار ارضی حزب است، که بخش بزرگی از آن "عنصر سوم" را تشکیل می‌دهد که همانطور که دیدیم، ستون فقرات حزب سیاسی را تشکیل می‌دهد و امکان ایجاد و منشعب شدن به جامعه آن را فراهم می‌کند. بدینوسیله، شعبه حزب که زمانی در هر شهر، شهر و محله ای اشغال می‌کرد و بیرونی‌ترین جایگاه «حزب روی زمین» بود، نیز رها می‌شود. این ساختار با ساختاری سیال یا محوتر، مبتنی بر گروه‌بندی‌های غیررسمی، که از آن درجه از ادغام و کنترل بر حزب مرکزی که مناسب سازمان‌های سیاسی سنتی است، محروم است، جابجا شده است. با توجه به جاه طلبی این احزاب برای بازآفرینی تجربه مشارکت توده‌ای، ممکن است این تمایل نسبتاً متناقض به نظر برسد. اما، همانطور که تا به حال باید مشخص باشد، مشارکت توده‌ای که در اینجا ارائه می‌شود، با مشارکتی که حزب توده‌ای در دوران صنعتی ارائه می‌کرد، تفاوت اساسی دارد. **حزب روی زمین به طور عمده به حزب در وب تبدیل می‌شود.**

شاخه‌های رسمی حزب در تمام احزاب مورد بحث در این کتاب وجود ندارد. در عوض، آنچه ما پیدا می‌کنیم ساختارهای محلی سست، غیررسمی و شبکه‌ای هستند. این گروه‌ها شبیه مجامع جنبش یا گروه‌های فعال هستند که اغلب فاقد فضای ملاقات اختصاصی، با درجه کمی رسمیت و نوسان زیاد در مشارکت هستند. فالکوبین توصیه می‌کند که یک «داربست» انعطاف‌پذیر با گروه‌های محلی سازمان‌دهی شده از نظر جغرافیایی در گروه‌های شهر و منطقه ایجاد کنید. هشدار می‌دهد که هیچ گروهی بزرگتر از تعداد ۱۵۰ نفر نباشد، تا از بزرگ شدن بیش از حد آن جلوگیری شود. هر گروه محلی دو سخنگوی خواهد داشت که سپس در یک سطح بالاتر در "داربست" سازمانی با دیگر "افراد مراجعه‌کننده" در همان جغرافیا ادغام می‌شوند تا امکان هماهنگی فراهم شود.

این گروه‌ها بر خلاف «بخش‌های» احزاب سوسیالیست، به‌عنوان مراکز تصمیم‌گیری مستقل در نظر گرفته نمی‌شوند که مذاکرات آن‌ها به رده‌های بالاتر حزب کشیده می‌شود. در عوض، **آنها به عنوان "فضاهای عمل" در نظر گرفته می‌شوند، جایی که مردم می‌توانند با روح استراتژی کلی سازمان که توسط رهبر یا از طریق مشاوره آنلاین تعیین می‌شود، بحث کنند، فعالیت‌ها را توسعه دهند، کمپین‌های محلی را برنامه‌ریزی کنند.** برای مثال، خورخه لاگو، استراتژیست کلیدی پودموس، استدلال می‌کند که **حلقه‌های پودموس «فضایی برای تصمیم‌گیری نیستند، بلکه فضایی برای عمل هستند».** این بازاریابی سازمانی شامل تفکیک تصمیم و اقدام است. همانطور که توسط خورخه لاگو پیشنهاد شده است، «تصمیم توسط حزب به عنوان یک کل گرفته می‌شود، نه توسط بخش‌های آن. حلقه‌های محلی این تصمیم‌ها را دنبال می‌کنند و می‌توانند انتخاب کنند که روی کدام

خطوط تمرکز کنند. آنچه در این مورد مهم است این است که «کار ستیزه جویانه، به جای درون گرایی، به برون گرایی تبدیل می شود». بنابراین، **جلسات گروه های محلی، به جای اینکه به بحث در مورد موضوعات مختلف مربوط به ملی توجه داشته باشند، بیشتر به چگونگی عمل می پردازند.** به صورت محلی در مورد تصمیماتی که قبلاً به طور جمعی گرفته شده اند، در حالی که کنترل تقریباً انحصاری بر مسائل سیاسی محلی را حفظ می کنند. این امر با این واقعیت تشدید می شود که عضویت در جنبش عمدتاً مبتنی بر عضویت در یکی از گروه های محلی آن نیست، همانطور که در احزاب سنتی چنین بود، بنابراین گروه های محلی را از نقش به عنوان نقاط دسترسی سازمانی محروم می کند.

حتی رادیکال تر از آن در کنار زدن منطق شعبه محلی، فلسفه سازمانی France Insoumise است. در وب سایت رسمی خود، این حزب به عنوان «جنبش شبکه ای» توصیف شده است. این گروه های عملی را که با اراده حامیان تشکیل می شوند و در رابطه با برنامه «آینده مشترک» دارای استقلال عمل هستند، سامان می دهد. نه از نظر تصمیمات آنها، بلکه از نظر روشی که می خواهند بر اساس آنها عمل کنند. گروه های محلی به طور قابل توجهی "گروه های d'appui"، یعنی **گروه های حمایتی** نامیده می شوند. همانطور که در متن تنظیم کننده عملکرد گروه های محلی آمده است، «هر اینسومی [شورش - نامی که به اعضای حزب داده شده است] می تواند یک یا چند گروه عمل ایجاد کند یا به آن بپیوندد به شرط اینکه به چارچوب و رویکرد France Insoumise احترام بگذارد. با روحیه ای از گشاده رویی، خیرخواهی و تمایل به فرافکنی خود در کنش است! گروه های حمایتی که اخیراً به عنوان "گروه های اقدام" تغییر نام داده اند، به این ترتیب به عنوان سلول های کوچک غیررسمی یا به عنوان "گروه های وابسته" طراحی می شوند، مانند گروه هایی که در موارد جنبش های اقدام، مستقیم استفاده می شوند. به عنوان مثال، علیه انرژی هسته ای یا سایر مسائل زیست محیطی. آنها باید حداقل ۲ و حداکثر ۱۵ نفر باشند و پس از غلبه بر این اندازه باید به دو قسمت تقسیم شوند. به این ترتیب با این واقعیت توجیه می شود که «گروه های کوچک اجازه مشارکت واقعی هر یک از اعضا را می دهند، و از موانع برای به حرکت درآوردن اجتناب می کنند و یک قلمرو کاملاً مشبک را ترویج می کنند». که از رأی گیری اجتناب می کند و از تصمیم گیری اجماع به منظور «**رد تقسیم بندی اکثریت/اقلیت**» و «**تشویق ابتکارات فردی**» حمایت می کند.

آنچه در اینجا مطرح است، تا حدودی، همان «اصل مکان» است که بر اساس آن محل سکونت چیزی است که مشارکت سیاسی خود را تعیین و مشروعیت می بخشد. اصلی که در هسته دموکراسی نمایندگی انجمن های مدنی-فدراسیون قرار دارد. جالب در این زمینه، تجربه جولیا ردا، عضو پارلمان حزب دزدان دریایی آلمان است، که در جوانی خود در حزب سوسیال دموکرات آلمان فعال بود. تفاوت بزرگ در سیستم های سازمانی دو حزب از نظر ردا، «حزب دزدان دریایی ساختار جغرافیایی کمتری دارد» و مانند مورد SPD، مبتنی بر شاخه های محلی نیست. این ساختار محلی کمتر به این تصور مربوط می شود که اشکال مشارکتی که از طریق استفاده از اینترنت پشتیبانی می شود مانند گذشته بومی سازی نشده است و مردم برای سرکوب نیازی به یک نماینده محلی ندارند.

شاید جالب ترین مطالعه موردی برای درک عملکرد گروه های محلی در این شکل حزبی جدید توسط جنبش پنج ستاره و گروه های Meetup آن ارائه شده باشد. این گروه های فعال در سال ۲۰۰۵، درست ۶ ماه پس از افتتاح وبلاگ بیه گریلو، از طریق شبکه اجتماعی Meetup، ایجاد شدند که به کاربرانی که علاقه یا هدف خاصی را به اشتراک می گذارند و در همان منطقه زندگی می کنند، اجازه می دهد تا به صورت آنلاین و آفلاین با هم ملاقات کنند. گروه های ملاقات در شکل گیری اولیه جنبش نقش اساسی داشتند و هزاران نفر را درگیر کردند. آنها به عنوان مجامع آزاد سازماندهی شدند که روی موضوعات مختلف، از جمله مسائل زیست محیطی، و در مورد مسائل مربوط به فساد و نابرابری کار می کردند، و جلسات عمومی ماهانه، اغلب بر موضوعات خاص برگزار می کردند.

برای صحبت در مورد چیزهای مختلف و نحوه سازماندهی چیزها به صورت محلی، همیشه در فضاهای عمومی، بسته به در دسترس بودن در آن زمان عمل می کردند. ما در همه جا همدیگر را می دیدیم، در میخانه‌ها، با آبجو و ساندویچ، یا گاهی اوقات در تئاترهای یک کلیسای محلی. نکته مهم این بود که به طور کلی هرگز در یک مکان ملاقات نکنید تا تا حد امکان در اطراف حرکت کنید.

همانطور که فیکو توضیح می دهد، این ساختار در مراحل اولیه خود، قبل از تبدیل شدن به یک سازمان انتخاباتی با جاه طلبی برای مناصب دولتی، با اخلاق جنبش هماهنگ بود.

ایده این بود که اشکال جدیدی از مشارکت ایجاد شود، که همچنین با هدف ایده های جدید زندگی مشترک بود. بنابراین، به عنوان مثال، ما می‌خواستیم نحوه خرید کالاها را تغییر دهیم و شروع به استفاده از سیستم GAS¹ (گروه‌های مصرف کننده همبستگی) کردیم، و از کشاورزان یا تولیدکنندگان کوچک محلی خرید کردیم. صحبت های زیادی در مورد چگونگی تغییر همه چیز در زندگی خود و نحوه ارتباط ما با یکدیگر وجود داشت، متفاوت از این ایده که دولت را می‌گیریم و از آنجا جهان را تغییر می‌دهیم.

این گروه‌ها نقش مهمی در «مرحله ژنتیکی» جنبش داشتند و در ایجاد نامزدهای محلی دوستان بپه گریلو، که پیش از شکل‌گیری واقعی جنبش پنج ستاره بود، مؤثر بودند. با این حال، پس از ورود حزب به پارلمان پس از انتخابات ۲۰۱۳، آنها بخش زیادی از قدرت قبلی خود را از دست دادند. در ژوئیه ۲۰۱۵ نقش آنها به طور قابل توجهی از طریق "نامه ای به جلسات" که توسط دو چهره در حزب با بیشترین اعتبار نزد پایه های مردمی امضا شد، بازتعریف شد: الساندرو دی باتیستا و روبرتو فیکو.

این نامه اساساً یک دستورالعمل داخلی سازمانی بود که با هدف شفاف سازی وظایف گروه های Meetup و تعیین محدودیت های مهم برای دامنه فعالیت آنها انجام شد.

Meetup Friends of Beppe Grillo آزمایشگاه هایی برای به اشتراک گذاشتن ایده ها و ارزش های مطابق با مطالب وبلاگ Beppe Grillo هستند. هدف از این جلسات ایجاد فرهنگ مشارکت در زندگی عمومی است. آنها به طور خود به خود در میان افرادی متولد می شوند که می خواهند نقش فعالی را در جامعه خود بازی بگیرند و با همدیگر ملاقات کنند تا کیفیت بهتری از زندگی فردی و جمعی را تصور و تحقق بخشند. آنها بر اساس نیازهای شرکت کنندگان سازماندهی می کنند و عملکردی ترین شکل را نسبت به عادات قلمرو و افرادی که در آن شرکت می کنند به خود می گیرند.

علی‌رغم تعدادی از اظهارات بی‌پروا در مورد اهمیت این ساختارهای محلی، این نامه در قسمتی قاطعانه بود که در آن آمده بود «دیدارها به تنهایی جنبش ۵ ستاره نیستند». محدودیت‌های سختگیرانه‌ای در مورد توانایی استفاده از آرم جنبش پنج ستاره، که مالکیت آن اغلب توسط گریلو برای اعمال کنترل بر حزب و تحریم اعضای متهم به عدم پیروی از دستورالعمل‌های حزب استفاده می‌شود، تعیین شد. بنابراین، این نامه به وضوح نشان می‌دهد که «میت‌آپ‌ها نمی‌توانند از آرم جنبش ستارگان استفاده کنند، حتی آن را اصلاح نمی‌کنند» و «سخن‌گویان منتخب نمی‌توانند سازمان‌دهنده یا دستیار سازمان‌دهی جلسه باشند». «سازمان‌دهندگان و دستیاران نقش عملیاتی دارند و تسهیل‌کننده در روابط و سازمان‌های داخلی، وظیفه نمایندگی به بیرون را ندارند». این دستورالعمل‌ها با تأکید بر انحصار ارتباطات توسط «کارکنانی که به طور خاص برای حمایت از کار نمایندگان در داخل نهادها ایجاد شده اند» همراه بود. این نامه اساساً یک سیلی کامل بر گروه های محلی بود، یک تعریف مجدد از حزب در محل، با انگیزه نیت نه چندان پنهان از بین بردن انتقادات مردمی.

¹ Gruppi di Acquisto Solidale

جایی برای دموکراسی نیست؟

این از بین بردن شاخه محلی حزب و سیستم نمایندگی وابسته به آن توسط بسیاری، به ویژه از سوی مبارزان قدیمی احزاب چپ، به عنوان از دست دادن خالص دموکراسی تلقی می شود. آنها استدلال می کنند که سیستم شعبه تنها سیستمی است که می تواند آن بحث عمیق و واجد شرایط را تضمین کند که به تصمیم گیری های سنجیده ای منجر شود که در آن تمام جوانب سوالات را می توان به دقت بررسی کرد. اما آیا واقعاً چنین است؟ تا چه حد می توان دیجیتال سازی حزب و غلبه بر نظام شعبه ای و نمایندگی ها را لزوماً مستلزم فرسایش دموکراسی داخلی دانست؟ [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

برای تعمق بهتر در این موضوعات، می توانیم با گوش دادن به شهادت مائتو کانستراتاری، کارمند قدیمی کازالگو و یکی از فعالان گروه گریلو، انگیزه های پشت بازسازی سازمانی را که در جنبش پنج ستاره رخ داد، بررسی کنیم. به گفته کانستراتاری، این حرکت به طور مؤثر "پایه را از رئوس جدا کرد". بنابراین، آنچه این تصمیم «در خدمت آن است، تمرکز مجدد سازمان هم از منظر ظاهر عمومی و هم از دیدگاه قدرت مؤثر است». این شامل این واقعیت است که "توانایی صحبت از طرف جنبش از پایگاه به مرکز منتقل می شود". کانستراتاری پیشنهاد می کند که این تغییر پاسخی به اصطکاک بین رهبری حزب و گروه های محلی بود. "جلسات شروع به سوال پرسیدن و نمایندگان مجلس شروع به عصبانیت کردند." در دوره قبل از صدور نامه، یک نماینده پارلمان اروپا که به تازگی ضرب شده بود، (اصطلاح cattivisti فعالان بد) را ابداع کرده بود تا در مورد فعالانی صحبت کند که «توب ها را می شکنند»، یعنی شرکت کنندگان پر سر و صدایی که در جلسات متهم به منحرف کردن جنبش و ایجاد جدل های غیرضروری هستند. از طریق این نامه، حزب و ستون جدید حزب در سر کار، با نمایندگان منتخب پارلمان ایتالیا و اروپا، خود را به عنوان تنها نماینده قانونی جنبش معرفی کرد و از گروه های محلی دعوت کرد که یک گام به عقب بردارند.

اگرچه تصمیماتی مانند تصمیمی که جنبش پنج ستاره اتخاذ کرده است، ممکن است به طور غیرقابل انکار ضد دموکراتیک و ابزاری برای «عادی سازی» حزب، پذیرش تدریجی آن از سیاست های مدیریتی تر و پیشنهاد های سیاستی معتدل تر به نظر برسد، اما به آنها نیز نیاز است. در پرتو مبارزات قدرت که اغلب بین رهبری مرکزی و رهبران محلی شورشی و همچنین جناح های سازمان یافته داخلی به وجود آمده است، درک شود. به ویژه در این زمینه، تجربه مومنتوم¹ و دعوای درونی پیرامون ساختار تصمیم گیری آن آموزنده است.

در دسامبر ۲۰۱۶، بحثی در مومنتوم در مورد استفاده از سیستم نماینده، با نمایندگانی که از گروه های محلی می آیند، یا اینکه آیا از سیستم OMOV (یک مرد، یک رأی) استفاده شود، به وجود آمد. در یک جلسه کمیته که به یک مسابقه هولناک تبدیل شد، رای به سیستم نماینده داده شد. با این حال، این تصمیم با مخالفت بنیانگذاران مومنتوم مواجه شد، زیرا می ترسیدند که این سیستم به نفع «دست های قدیمی» خود انتخاب شود. آن ها تلاش گروه حاشیه ای تروتسکیست اتحاد برای آزادی کارگران را برای حمله به مومنتوم محکوم کردند. در حالی که با مخالفت نمایندگان در کمیته ملی، به نظر می رسید که سیستم OMOV مورد علاقه اعضا باشد، زیرا ۸۰ درصد در نظرسنجی ترجیح خود را برای آن بیان کردند. در نهایت، تنها به این دلیل که جان لانسمن تهدید به استعفا کرد و تصمیم کمیته راهبری ملی OMOV را انتخاب کرد، آنچه به عنوان تلاش برای تصاحب تلقی می شد متوقف شد. چهره هایی مانند جیل مونتفورد از اتحاد برای کارگران لیبرتی و نیک راک، یکی از اعضای سابق جناح چپ افراطی شبه نظامی، این اقدام لنزمن را یک کودتا خواندند.

درگیری هایی که در درون مومنتوم و دیگر تشکل ها اتفاق افتاد، صرفاً جنگ های قدرت داخلی نیستند که متأسفانه تقریباً در هر حزبی یافت می شود. آنها همچنین اساساً با دیدگاه های مختلف دموکراسی داخلی ارتباط

¹ Momentum

دارند. سیستم نمایندگی، که اغلب مورد علاقه شرکت کنندگان مسن تر و سیاسی تر است، بر اولویت گروه محلی و دموکراسی نمایندگی تأکید دارد. سیستم OMOV که در سال‌های اخیر با انتشار انتخابات مقدماتی مستقیم و رهبری در بسیاری از سازمان‌ها وجود داشته است، بر این ایده استوار است که همه اعضا باید اجازه رای مستقیم داشته باشند و بیشتر با توجه به اینکه اکنون مشارکت مستقیم اعضا وجود دارد. از نظر فناوری نسبت به گذشته امکان پذیرتر شود. اما ریس، یکی از کارکنان Momentum، استدلال می‌کند که فناوری دیجیتال نقش عملکردی «مراکز فعالیت منطقه‌ای» را جایگزین کرده است و همه چیز را تا آنجا که ممکن است به کاربر اختصاص می‌دهد. او تأکید می‌کند که «اهداف گروه‌های محلی اغلب کاملاً فرقه‌گرایانه می‌شود، با گروه‌های مختلف درون مونتوم که سعی می‌کنند بر یکدیگر غلبه کنند» و استدلال می‌کند که «اگر ما به مسیر ادامه می‌دادیم، تشکیل ساختارهای حزبی موازی با گروه‌های محلی، با نمایندگانی را تشکیل می‌دادیم. از گروه‌های محلی که به گروه‌های ملی می‌رفتند، شاهد کاهش سطح کنش‌گری بودیم.» در واقع، در شرایط اجتماعی کنونی که در آن افراد برای شرکت در جلسات فیزیکی بی‌میل یا بیش از حد مشغول هستند.

در دوران صنعتی، گروه‌های محلی می‌توانند به اسب تروا تبدیل شوند که از طریق آن گروه‌های فرقه‌ای قدیمی به سازمان‌های سیاسی نفوذ می‌کنند، از طریق سیل جلسات با حامیان سرسخت خود، کسانی که رابرت میشلز به طعنه آنها را «**عادت‌های جلسات**» می‌خواند. همچنین برای اجتناب از این تاکتیک‌های نفرت‌انگیز «ورودی» است که در همه این احزاب، تصمیم گرفته شده است که سیستم شعبه را با یک «سیستم ابرپایه» جایگزین کند، یعنی یک مجمع دیجیتالی که در آن هر یک از اعضا حق رأی را حفظ می‌کند. در مورد تمام موضوعات مهم در سطح ملی، به جای تفویض آن به یک نماینده.

با این اوصاف، انتقادات با انگیزه خوبی وجود دارد که می‌توان نسبت به کنار گذاشتن سیستم شعبه توسط حزب، و به ویژه خطر دیجیتال سازی و شخصی سازی مشارکت سیاسی وارد کرد. با سلب قدرت تصمیم‌گیری از گروه‌های محلی، چنین سیستمی این خطر را به همراه دارد که باعث شود آنها احساس اضافی کنند، در نتیجه متعهدترین مبارزان را تضعیف می‌کنند و نتیجه نهایی محروم کردن حزب از آن دسته از فعالان با تجربه است که برای موفقیت آن ضروری هستند. علاوه بر این، زمانی که محل تصمیم‌گیری به صفحه نمایش رایانه یا تلفن هوشمند یا هر «دستگاه شخصی» دیگری تبدیل می‌شود، خطر فردی کردن تجربه مشارکت وجود دارد تا فضای جمعی یک جلسه فیزیکی. بنابراین، ضروری است که تصمیم‌گیری آنلاین با فعالیت‌های رو در رو در سطح محلی همراه باشد تا تعدادی از وظایف مهم را تسهیل کند، مانند بحث در مورد مسائل سیاسی، و ایجاد پیوندهای همبستگی شخصی و هویت جمعی که اساسی هستند.

اگر منصف باشیم، بسیاری از احزاب دیجیتال در حال حاضر فعالیت‌های آفلاین بسیار پر جنب و جوش، هرچند بی‌ثبات، دارند، همانطور که در کار گروه‌های محلی‌شان دیده می‌شود، و تلاش می‌کنند در این جنبه سرمایه‌گذاری بیشتری کنند. به عنوان مثال، پودموس شروع به ایجاد مکان‌های محلی حزبی به نام Casas Moradas، «**خانه‌های بنفش**» کرده است که به عنوان محل تجمع حامیان محلی برای بحث در مورد موضوعات مختلف سیاسی و سازمان‌دهی رویدادها عمل می‌کند. اینها را می‌توان به عنوان تلاش‌های اولیه برای انجام کارکرد ادغام توده ای در نظر گرفت که همانطور که توسط نویسندگانی مانند مونیسی اوستروگورسکی و زیگموند نویمان توصیف شد، در حزب توده ای مرکزی بود و حزب تلویزیون عمدتاً آن را رها کرد. در جامعه کنونی با سطوح بی‌سابقه اتمی‌سازی، این وظیفه اصلی برای تضمین ریشه‌های اجتماعی حزب در دراز مدت خواهد بود. با این حال، چنین کاری مستلزم سطحی از استحکام سازمانی و سطحی از منابع مالی است که احزاب دیجیتال در شکل کنونی خود قادر به پرداخت آن نیستند.

* فصل ۶: پلتفرم های مشارکتی دموکراسی

ویژگی امضای احزاب دیجیتالی توسعه پورتال های مشارکتی آن ها است مانند بازخورد سیال مورد استفاده توسط احزاب دزدان دریایی، «سیستم عامل» روسو جنبش پنج ستاره و پورتال مشارکتی پودموس است. این خدمات آنلاین به اعضای حزب اجازه می دهد تا چندین کار از جمله تصمیم گیری در مورد رهبری، نامزدها و سیاست ها را انجام دهند. ایجاد و پیوستن به گروه های محلی؛ کمک مالی به جنبش؛ دانلود مطالب تبلیغاتی و شرکت در جلسات آموزشی آنلاین برای فعالان و نامزدهای احتمالی. اغلب، آنها در برنامه های تلفن همراه نیز در دسترس هستند و امکان دسترسی آسان از هر نقطه و در هر زمان را فراهم می کنند.

این پلتفرم ها را می توان به عنوان پلانک اصلی pars construens حزب دیجیتالی در نظر گرفت که پارس دسترونی را که در فصل قبل توضیح داده شد، جبران می کند. از بین بردن ساختار بوروکراسی قدیمی حزب سیاسی، سیستم شعبه و نمایندگی آن، کمیته مرکزی و کادرها، با روندی مثبت و خلاقانه، ایجاد یک معماری جدید مشارکت یا فرآیندی جدید همراه است. اصطلاحی که اغلب برای تمایز آن از ساختار قدیمی استفاده می شود که تا حد زیادی به وظایفی عمل می کند که قبلاً توسط بوروکراسی حزب انجام می شد. پلتفرم های مشارکتی به این ترتیب به قلب دیجیتالی حزب تبدیل می شوند، یا برای پیروی از توصیف جانروبرتو کازالگو، سیستم عصبی مرکزی حزب از هوش جمعی جنبش. این فضاها گفتگو و تصمیم گیری آنلاین، نقطه تجمعی برای مجمع دیجیتالی اعضای حزب است، و بنابراین به طور کلی نقش واسطه ای را که گرامشی به سطح متوسط حزب اختصاص داده است، بر عهده می گیرد.

برای کشف معنا و پیامدهای پلتفرم های دیجیتالی، لازم است از معماری واقعی این پلتفرم ها شروع کنیم، از قابلیت های مختلفی که در طراحی آنها تعبیه شده است. این فقط برای شناسایی ویژگی هایی نیست که آنها نشان می دهند، بلکه برای درک اصول و "فلسفه" کلی است که آنها را برجسته می کند. در واقع، همانطور که توسعه دهندگان و محققان حوزه نوظهور «مطالعات نرم افزاری» به خوبی می دانند، **نرم افزار هرگز یک ماشین خنثی نیست. این نرم افزار همیشه ملاحظاتی در مورد ماهیت جهان، موضوعات درگیر در آن و تعریفی از اهداف دارد.** و اهدافی که طبیعتاً عمیقاً سیاسی هستند. خطوط کد نوع اعمالی را که می توان انجام داد و انواع رفتارهای ممکن را مشخص می کند. آنها امتیازات و مجوزها را به دسته های مختلف کاربران اختصاص می دهند، بنابراین سلسله مراتبی را بین شرکت کنندگان ایجاد می کنند. این به طور گسترده ای با تجزیه و تحلیل الگوریتم های مختلف، مانند پیچ رنگ گوگل، مورد استفاده برای مدیریت پرس و جوهای جستجو، یا الگوریتم فید خبری فیس بوک، و مفروضات مملو از فرهنگی که در زیر کلاه نرم افزار پنهان شده اند، نشان داده شده است.

این «سیاست نرم‌افزار» را می‌توان به وضوح در برنامه‌هایی مشاهده کرد که به صراحت سیاسی هستند، همانطور که در مورد پلتفرم‌های تصمیم‌گیری وجود دارد. این به روشی مربوط می‌شود که در آن سیستم‌ها به طور صریح یا ضمنی سلسله مراتب، پروتکل‌ها و قوانین رفتار را تعریف می‌کنند. به طور کلی تر، ما می‌دانیم که همه سیستم‌های تصمیم‌گیری دارای سوگیری‌های خاصی هستند، همانطور که به طور گسترده در مطالعه تطبیقی سیستم‌های انتخاباتی مختلف مورد بحث قرار گرفته است، جایی که ترتیبات مختلف (مانند روش‌هایی که تمایل به تأکید بر گزینه‌های اکثریت دارند، یا آنهایی که نمایندگی تناسبی را ارائه می‌دهند). یک قلمرو بزرگ و غیره، مدل‌سازی‌های منطقی و ریاضی متفاوتی را از اراده مردم ارائه می‌دهد که منجر به پیامدهای سیاسی متفاوتی می‌شود. اگر بخواهیم از توهم بی‌طرفی پلت فرم فراتر برویم، همانطور که دیدیم، یک مؤلفه ایدئولوژیک کلیدی است. از طرف دیجیتال، لازم است این سوگیری‌ها به دقت بررسی شود.

نرم افزار تصمیم‌گیری

توسعه پلتفرم‌های مشارکتی در احزاب دیجیتال بخشی از تاریخ طولانی دموکراسی دیجیتال به عنوان مجموعه‌ای از اقدامات با هدف بهبود، گسترش و تعمیق مشارکت در فرآیند دموکراتیک از طریق استفاده از فناوری دیجیتال است. دموکراسی دیجیتال با توجه به یک نوع آرمان‌گرای دیرینه تفکر دموکراتیک، نوید رسیدگی به گسست فزاینده بین شهروندان و فرآیند سیاسی، به اصطلاح «کسری دموکراتیک» را ارائه می‌دهد که بسیاری آن را مقصر اصلی وضعیت بی‌تفاوتی سیاسی می‌دانند. نارضایتی که توسط سیاست‌های مختلف تجربه می‌شود. در حالی که اکثر پروژه‌های اولیه به‌شدت شکست خوردند، در سال‌های اخیر شاهد چیزی بودیم که می‌توان آن را «موج دوم دموکراسی دیجیتال» نامید. این تأثیر بسیار قوی‌تری نسبت به موج اول دارد و نوید معتبرتری برای تغییر شکل قابل توجهی در نحوه تصمیم‌گیری در سطح سازمانی و درون سازمان‌های خاص دارد.

این زمینه آزمایشی شامل تعدادی از ابتکارات است که توسط مقامات محلی راه‌اندازی شده است، مانند بودجه ریزی مشارکتی آنلاین و طرح‌های برنامه ریزی شهری جمع‌سپاری مانند طرح‌هایی که توسط شهرستان انجام می‌شود.

شهرهای مادرید، بارسلونا، پاریس و ریکیاویک و همچنین پروژه‌هایی که توسط پارلمان‌های ملی راه‌اندازی شده‌اند، برای مثال پارلمان فرانسه و Citoyens، که به شهروندان امکان می‌دهد نظرات خود را در مورد قوانین بیان کنند. به بحران مشروعیت نخبگان مالی و سیاسی که این آزمایش‌ها بیشترین ثمرات را به همراه داشته است، با استقرار سیستم‌های تصمیم‌گیری اختصاصی که برای جایگزینی بسیاری از لایه‌های میانی بوروکراسی حزبی طراحی شده‌اند که قبلاً در تصمیم‌گیری فرآیندها آنها نقش اساسی داشتند.

پیشگامان این موج آزمایش و نوآوری سازمانی بدون شک احزاب دزدان دریایی بوده‌اند. از بحث‌های اولیه حزب دزدان دریایی در مورد دموکراسی الکترونیکی، به عنوان بخشی از حمایت آن‌ها از حقوق دیجیتال، پلتفرم LiquidFeedback ایجاد شد که توسط برنامه‌نویسان گروه نرم‌افزار عمومی در برلین توسعه یافت و به شدت به طرح مسئله دموکراسی دیجیتال در تصور عمومی کمک کرد. در حالی که احزاب دزدان دریایی، به جز سوئد، آلمان و چند کشور دیگر، پدیده‌ای نسبتاً حاشیه‌ای باقی مانده‌اند، رشد چشمگیر جنبش پنج ستاره در ایتالیا و پودموس در اسپانیا، استفاده آنها از پلتفرم‌های تصمیم‌گیری آنلاین را به موضوعی مورد علاقه تبدیل کرده است. در راه‌اندازی رسمی خود در سال ۲۰۰۹، جنبش پنج ستاره میزبان یک گفتگوی اسکایپ با فعالان حزب دزدان دریایی بود تا از تجربیات آنها بیاموزد و متعهد شد که از دموکراسی دیجیتال برای تصمیم‌گیری‌های خود استفاده کند. تشکیلات دیگر به زودی از این نمونه پیروی کردند. در اسپانیا، پودموس توسعه‌دهندگانی را از جنبش اعتراضی M-۱۵ برای ایجاد پورتال مشارکتی خود به نام Participa استخدام کرد. اخیراً، روندهای مشابه در فرانسه نیز دیده شده است. حزب چپ ژان لوک ملانشون

ابتدا از نرم افزار سیاسی NationBuilder استفاده کرد و سپس به توسعه پلت فرم مشارکتی اختصاصی خود پرداخت تا حامیان بتوانند در بحث ها و تصمیم گیری های مختلف شرکت کنند. به طور مشابه، Momentum سیستم دموکراسی دیجیتال خود را به نام My Momentum ایجاد کرده است تا به اعضا امکان بحث و رأی گیری در مورد موضوعات مختلف را بدهد.

نشانه هایی وجود دارد که نشان می دهد دموکراسی دیجیتال ممکن است به زودی از فضای احزاب دیجیتال فراتر رفته و به جریان اصلی تبدیل شود. علاوه بر تشکیلات ضد نظام، مانند پودموس، پنج ستاره و فرانس اینسومیز، احزاب جریان اصلی بیشتری نیز به این حوزه علاقه نشان داده اند. برخی احزاب سوسیال دموکرات، مانند PSOE در اسپانیا، SPD در آلمان و حزب کارگر در بریتانیا، قبلاً بحث های داخلی و آزمایش های محدودی را با ابزارهای دموکراسی دیجیتال آغاز کرده اند، در حالی که امانوئل مکرون، رئیس جمهور نئولیبرال فرانسه، از آنلاین استفاده می کند. مشاوره در وب سایت جنبش خود République en Marche. در نهایت، جنبش پنج ستاره که اکنون در دولت حضور دارد، قصد دارد مکانیسم های دموکراسی دیجیتال را در سطح نهادی معرفی کند. بنابراین، زمان مناسب تری برای ارزیابی وضعیت دموکراسی آنلاین و بررسی عملکرد نرم افزارهای تصمیم گیری وجود ندارد.

توسعه دموکراسی آنلاین در پشت صحنه پر رونق فعالان و توسعه دهندگان، بخشی از آنچه در ایالات متحده به عنوان جامعه فناوری مدنی شناخته می شود، رشد کرده است. از این جامعه است که تعداد زیادی از پروژه های تصمیم گیری در سال های اخیر پدید آمده اند. این پلتفرم ها شامل DemocracyOS، Loomio، LiquidFeedback، N رای، Decidim231 و Consul می شوند. اگرچه عملکردهای مشابهی را ارائه می دهند، هر یک از این پلتفرم ها ویژگی خاص خود را دارند و بر نوع خاصی از تعامل (مشاوره، رأی گیری، رفراندوم) تمرکز می کنند. ، ترتیب اولویت ها و هر یک از آنها نشان دهنده درک متفاوتی از انگیزه ها و اهداف دموکراسی آنلاین است.

همانطور که از نظریه سیاسی می دانیم، در واقع، مدل های مختلفی از دموکراسی وجود دارد که هر یک با مفروضات متفاوتی در مورد ماهیت فرآیند دموکراتیک و اهداف و پیامدهای آن همراه است. ما می توانیم روی سه مدل دموکراتیک کلیدی که مخصوصاً برای درک احزاب پلتفرم مرتبط هستند، تمرکز کنیم: ۱- مدل مشارکتی، که بر اجازه دادن به بحث های کیفی عمیق تمرکز دارد. ۲- مدل نماینده، که در عوض به اعضا اجازه انتخاب افراد و پیشنهادهایی را می دهد که به بهترین شکل آنها را نمایندگی می کند. و ۳- همه پرسی، که در نهایت بر سنجش نظر شهروندان در مورد معضلات کلیدی سیاست، اغلب از طریق استفاده از همه پرسی و آری/نه همه پرسی متمرکز است.

برای محققانی مانند استفان کلمن، سهم واقعی دموکراسی دیجیتال نه در ایجاد یک دموکراسی مستقیم، در مقابل دموکراسی نمایندگی موجود، بلکه در گسترش دموکراسی نمایندگی، با «ثبت» بهتر نظرات شهروندان و بازنمایی پاسخگوتر از نظرات آنها است. اعتقاد بر این است که از طریق استفاده از ابزارهای دیجیتالی، ممکن است بتوان با آن مقابله کرد.

من یکی از مشکل سازترین محدودیت های دموکراسی نمایندگی هستم، که شهروندان را قادر می سازد دائماً بر اعمال نمایندگان منتخب نظارت کنند. با این حال، بخش عمده بحث در مورد دموکراسی آنلاین رویکردی رادیکال و «مشارکت گرایانه» اتخاذ می کند و از معرفی یک دموکراسی مستقیم حمایت می کند که در آن مفهوم هیئت نمایندگی، انتقال حاکمیت و اختیار از مردم به نمایندگان منتخب آنها است البته ممکن است در نهایت معکوس شود. این وعده میانجی گری و بی واسطه بودن به خوبی با ماهیت فرهنگ دیجیتال، روحیه ضد بوروکراتیک و ضد سازمانی آن و اعتقاد آن به خودمختاری و خودانگیختگی فردی سازگار است. با این حال، هم درون احزاب دیجیتال و هم در میان کارشناسان این حوزه در مورد اینکه واقعاً دموکراسی دیجیتال باید

چه نوع هدف مستقیمی را هدف قرار دهد، و به ویژه اینکه آیا این باید از نوع مشورتی یا عمومی باشد، اختلاف نظر وجود دارد.

دموکراسی مشورتی بر اهمیت فرآیند بحث عمیق در مورد لحظه «**اظهار ترجیح**» از طریق رأی‌گیری تأکید می‌کند. به گفته جان اس. دریژک، یکی از حامیان اصلی آن، دموکراسی مشورتی نوعی دموکراسی مشارکتی است که به بحث و گفتگو بر تجمیع ترجیحات اهمیت می‌دهد. و در آن «افراد شرکت‌کننده در فرآیند دموکراتیک در نتیجه تأمل پراکنجته شده با مشورت، در معرض تغییر افکار و ترجیحات خود هستند». که در آن شهروندان می‌توانند هم نظرات خود را ارائه دهند و هم به نظرات دیگران پاسخ دهند، و این شانس را داشته باشند که بفهمند دیگران چه فکر می‌کنند و احتمالاً در موضع خود تجدید نظر و تجدید نظر کنند. جلسات تالار شهر انگلستان، با شرکت مردم در مجامع دیجیتال به جای جلسات دنیای واقعی. این مدل دموکراسی آنلاین است که بر بحث‌های اولیه تسلط داشت و هنوز هم از همدردی زیادی برخوردار است، به‌ویژه در میان فعالان دارای گرایش‌های آزادی‌خواهانه‌تر. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

دیدگاه بسیار متفاوتی در ایده دموکراسی «همگانی» یا «جمعی» نهفته است. این مدل از دموکراسی بر استفاده از همه‌پرسی و نهادهای مشابه مانند همه‌پرسی متمرکز است، که از طریق آن از شهروندان خواسته می‌شود ترجیح خود را در مورد سیاست‌ها یا تصمیمات خاص بیان کنند، اغلب در قالب یک رای بله / خیر. و همه‌پرسی در تعدادی از کشورها مانند سوئیس، کالیفرنیا و ایتالیا استفاده شده است، جایی که از رای‌دهندگان خواسته می‌شود در مورد سؤالات مختلف نظری داشته باشند، اعم از لغو قوانین موجود، تصویب قوانین جدید پیشنهاد شده توسط شهروندان. یا فراخوانی نمایندگان منتخب. در علوم سیاسی، مدتهاست که بحث دموکراتیک یا مستبدانه همه‌پرسی‌ها مطرح بوده است. فراندوم‌ها در واقع مورد علاقه مستبدان و دیکتاتورها قرار گرفته است، که از ناپلئون اول و سوم شروع شد، با بنیتو موسولینی و آدولف هیتلر ادامه یافت و با سیاستمداران مستبد در عصر حاضر، با افرادی مانند رجب طیب اردوغان در ترکیه و ویکتور اوربان در مجارستان به پایان رسید. اخیراً برای مشروعیت بخشیدن به دولت‌های خود به این مکانیسم متوسل شده‌اند

نویسندگان متفاوت‌ترین عقاید سیاسی **خطرات مختلفی را که در استفاده از فراندوم وجود دارد برجسته کرده‌اند.** برای برخی، مشکل فراندوم در ساده‌سازی بیش از حد سیاست است که مستلزم آن است. جیمز برابیس، مورخ بریتانیایی و سیاستمدار لیبرال، استدلال کرد که همه‌پرسی «هیچ فرصتی برای اصلاح یک اقدام یا رسیدن به مصالحه بر سر آن نمی‌دهد». کارل کائوتسکی، فیلسوف مارکسیست اتریشی چک‌تبار که در نویسندگی برنامه ارفورت حزب سوسیال‌دموکرات آلمان مشارکت داشت، از آنچه او «قانونگذاری مستقیم» نامید انتقاد کرد. روشی که در آن علیه توسعه یک برنامه منسجم و ظریف، که لزوماً مستلزم سازش بین دیدگاه‌های مختلف بود، مبارزه کرد. انتقادهای دیگر به جای آن بر ویژگی استبدادی فراندوم متمرکز شده است. رابرت میشلز گفت که اگرچه به نظر می‌رسد همه‌پرسی رهبر را تسلیم اراده توده‌ها می‌کند، اما در واقع منجر به تقویت رهبری او می‌شود و به آن اجازه می‌دهد "خود را از نظارت توده‌ها رها کند". رهبر از طریق فراندوم مشروعیت انکارناپذیری را به دست می‌آورد تا استراتژی خود را به هر نحوی که می‌خواهد دنبال کند. میشلز با اشاره به مورد بناحزبیسیم محکوم کرد که «حق حاکمیت ناشی از همه‌پرسی به زودی به یک سلطه دائمی و خدشه‌ناپذیر تبدیل می‌شود» و در نهایت به نفع سیاستمداران ماجراجو ختم می‌شود. این نیز به این دلیل است که رهبران می‌توانند اراده توده‌ها را با «عبارت هوشمندانه سؤالات و با محفوظ گرفتن حق تفسیر در مورد پاسخ برای خود» دستکاری کنند.

مواردی که دقیقاً به این دلیل مبهم هستند که سؤالات به طور مبهم مطرح شده‌اند و بنابراین می‌توان نتایج را به راحتی جعل کرد.

این دیدگاه‌های بدبینانه درباره فراندوم در تضاد با نظر بسیاری از سوسیالیست‌های ایده‌آلیست اولیه است که آن را وسیله‌ای برای دستیابی به چیزی شبیه به دموکراسی عمومی پیشنهاد شده توسط ژان ژاک روسو در قرارداد اجتماعی می‌دانستند. فراندوم را وسیله‌ای مهم برای جلوگیری از منفعت‌طلبی نمایندگان می‌دانست. ریتینهاوزن به طور مشهور طرحی برای تصمیم‌گیری پیشنهاد کرد که در آن «هر قانونی یک یا چند اصل دارد». مردم به اصل قوانین رأی می‌دهند. آرا در هر بخش محلی شمارش می‌شود و اراده جمعی واقعی و مستقیم مردم یا اکثریت آشکار است. الان یک قانون وجود دارد. فقط پیش‌نویس آن باقی مانده است. نویسندگان دیگر، برای مثال توماس پین، دموکراسی همه‌پرسی را مکمل مفیدی برای دموکراسی نمایندگی می‌دانستند که به تصمیمات مهم مشروعیت مردمی بیشتری می‌دهد. فراندوم ها علاوه بر استفاده در سطح نهادی، اغلب توسط اتحادیه‌های کارگری، مانند برگه‌های رأی‌گیری در مورد اعتصاب یا عدم اعتصاب، و در احزاب سوسیالیست در مورد تصمیم‌گیری در مورد ائتلاف و موارد مشابه، استفاده می‌شود.

گرایش‌های همه‌پرسی محدود به استفاده از همه‌پرسی نیست، بلکه می‌توان آن را در اتخاذ مکانیسم‌های انتخابات مستقیم، به عنوان مثال برای رهبری و انتخاب نامزدها، مشاهده کرد. این جهت‌گیری توسط دانشمندان علوم سیاسی به‌عنوان همه‌پرسی در نظر گرفته می‌شود، زیرا شامل مفهوم مستقیم انتخاب می‌شود و با دموکراسی نمایندگی مخالف است، جایی که این نقش‌ها توسط کمیته حزبی که قرار است نماینده اعضا باشد، تعیین می‌شود. در سال‌های اخیر تعدادی از احزاب، از جمله حزب کارگر بریتانیا، حزب دموکراتیو ایتالیا و حزب اصلاحات کانادا بیشتر مردمی شده‌اند، زیرا از مدل دموکراسی نمایندگی به مدل دموکراسی یک‌مرد، یک رأی تبدیل شده‌اند، که نهادها را به عنوان انتخابات مقدماتی باز و انتخابات رهبری مستقیم در بر می‌گیرد. بنابراین، در حالی که دموکراسی همه‌پرسی با دموکراسی مشورتی در سوء ظن نسبت به میانجی‌گری سیاسی شریک است، تمایل دارد بر فرآیند تجمع ترجیحی تأکید کند و در پذیرش و مشروعیت سلسله مراتب‌ها به دموکراسی نمایندگی نزدیک می‌شود.

اگرچه این مدل‌های مختلف دموکراسی ممکن است ناسازگار به نظر برسند، اما در عمل پلتفرم‌های تصمیم‌گیری آنلاین تمایل دارند همه آن‌ها و معمول‌ترین مظاهر آن‌ها را ادغام کنند: مشورت در مورد سیاست‌ها، انتخابات افسران حزب یا نامزدها و همه‌پرسی در مورد مسائل خط‌مشی یا استراتژی. در نهایت، همانطور که از زمان ارسطو می‌دانیم، بیشتر نظام‌های سیاسی در هر دو سطح نهادی و سازمانی تمایل به سیستم‌های مختلط دارند که نیاز به انجام وظایف مختلفی دارند، که هر یک نیازمندی‌های متفاوتی دارند. هنگامی که به طراحی پلتفرم‌های تصمیم‌گیری نزدیک می‌شویم، سوالی که مطرح می‌شود این است که چگونه این مدل‌های رقیب دموکراسی نشان داده می‌شوند و با وظایف مختلف مرتبط می‌شوند، و به طور کلی چه نوع روایتی از دموکراسی بسیج می‌شود، با شروع از چیزهای به ظاهر پیش پا افتاده‌ای مانند زبان و ظاهر و احساس رابط کاربری. در صفحات بعدی پلتفرم‌هایی را که در سال‌های اخیر در احزاب دیجیتال برجسته‌ترین بوده‌اند را تجزیه و تحلیل می‌کنیم. ما با LiquidFeedback و Loomio شروع می‌کنیم، پلتفرم‌هایی که در تماس نزدیک با احزاب اشغال وال استریت و دزدان دریایی توسعه یافته‌اند و حاوی یک پیچش قوی آزادیخواهانه و مشورتی هستند. سپس به پلتفرم‌های مورد استفاده جنبش پنج ستاره و پودموس می‌پردازیم، که در عین حال که میزبان عملکردهای مشورتی نیز هستند، تمایل بیشتری به زمان رأی‌گیری دارند، چه برای انتخابات مقدماتی و رهبری و چه برای توسعه سیاست.

پلتفرم‌های LiquidFeedback و Loomio

پلتفرمی که تا حد زیادی مسئله دموکراسی دیجیتال را فراتر از محافل کوچک فعالان و توسعه دهندگان به بحث‌های عمومی معرفی کرده است، بدون شک LiquidFeedback، نرم‌افزاری است که توسط برنامه نویسان متصل به انجمن دموکراسی تعاملی مستقر در برلین تولید شده است.

این نرم افزار برای اولین بار در سال ۲۰۰۹ منتشر شد و توسط سازندگان آن به عنوان "نرم افزار منبع باز، قدرت دهنده پلتفرم های اینترنتی برای توسعه گزاره و تصمیم گیری" توصیف شده است. این نرم افزار به زبان Lua نوشته شده است و از PL/pgSQL برای پایگاه داده خود استفاده می کند. این برنامه به دلیل استفاده از آن توسط حزب دزدان دریایی آلمان بین سال های ۲۰۰۹ و ۲۰۱۱ به شهرت رسید، اما در سال های بعد توسط افراد مختلفی از جمله تعاونی ها، انجمن های مدنی و شرکت ها برای جمع آوری ایده ها و ثبت نام مورد استفاده قرار گرفت. این خود را به عنوان یک سیستم دموکراسی مستقیم معرفی می کند که می تواند به جای جایگزینی کامل دموکراسی نمایندگی، مکمل باشد

جهت گیری LiquidFeedback به شدت مشورتی است زیرا عمدتاً با "توسعه گزاره" مرتبط است، یعنی توسعه سیاست هایی که باید توسط احزاب یا سازمان های اجتماعی اتخاذ شود.

برای این منظور، «مکالمات رشته ای» را اتخاذ می کند، به این معنی که بحث ها در جهت های مختلف توسعه می یابند، که به پیچیدگی بیشتر در بحث اجازه می دهد. گزاره ها در سه مرحله پیش می روند. **اولاً، «آغازکننده ها»** می توانند پیشنهادی را ارائه دهند، و یک دلیل منطقی و پیش زمینه ای برای آن ارائه دهند تا از حمایت برخوردار شوند. اگر پیشنهاد به حد نصاب معینی برسد، به **مرحله بازبینی** می رود که در آن سایر کاربران می توانند با اظهار نظر، پیشنهاد اصلاحات و همچنین رای دادن به آنها «بازخورد ساختاریافته» ارائه دهند. در **مرحله نهایی**، **مبتکران پیشنهاد** را اصلاح می کنند، برخی از بازخوردها را با هم ترکیب می کنند و **پیشنهاد به رأی گیری** می رود. این بحث یک سیستم "وزن دهی هماهنگ" را اتخاذ می کند که هدف آن بازنمایی عادلانه اقلیت ها است تا از این که ایده های اقلیت خیلی سریع از بین نرود.

یکی از ویژگی های نوآورانه LiquidFeedback مکانیسم **رای دهی تفویض شده یا نیابتی** است که از فلسفه «دموکراسی سیال» ناشی می شود، که مفهوم اولیه آن در سال ۲۰۰۰ توسط یک کاربر اینترنتی ناشناس با نام Sayke پیشنهاد شد. این بدان معناست که کاربران می توانند آرای خود را در مورد موضوعات مختلف به فردی که در آن زمینه تخصص دارند به آنها تفویض کنند، همانطور که توسط Andreas Nitsche، یکی از توسعه دهندگان این پلتفرم توضیح داده شده است:

ایده اصلی: رأی دهندگان می توانند رأی خود را به یک متولی (از لحاظ فنی یک نماینده گذرا) واگذار کنند. رأی را می توان بیشتر به نماینده پروکسی تفویض کرد و بدین ترتیب یک شبکه اعتماد ایجاد کرد. همه نمایندگی ها را می توان بر اساس موضوع انجام داد، تغییر داد و لغو کرد. به عنوان مثال، من خودم در مسائل زیست محیطی رأی می دهم، آن نماینده من در امور بیرونی است، مایک نماینده من در تمام زمینه های دیگر است - اما من می توانم هر زمانی نظرم را تغییر دهم. یک طرح پویا از بازنمایی صورت می گیرد. هر کسی می تواند راه خود را انتخاب کند، از دموکراسی مستقیم تا دموکراسی نمایندگی. اساساً، شخص در چیزی که به آن علاقه دارد (یا متخصص) شرکت می کند، اما برای همه زمینه های دیگر رأی خود را به کسی می دهد که به نفع او عمل می کند. یک نفر ممکن است هر چند وقت یک بار انتخاب بدی داشته باشد، اما می تواند در هر زمانی نظر خود را تغییر دهد.

بنابراین **رای نیابتی به عنوان روشی عملگرایانه برای فراتر رفتن از سیستم نمایندگی دموکراسی نمایندگی ارائه می شود**، که امکان مشارکت مستقیم را در هر زمان که کاربران صلاح بدانند، فراهم می کند، در عین حال این فرصت را برای آنها فراهم می کند تا به طور انعطاف پذیری، به افرادی که به آنها اعتماد دارند تفویض کنند؛ به خود فرد واگذار شده است.

اولین کاربرد در مقیاس بزرگ بازخورد سیال با بخش برلین حزب دزدان دریایی آلمان بود، در زمانی که دزدان دریایی آلمان در حال دست زدن به اوج کار خود بودند. همانطور که توسط آندریاس نیچه استدلال شد،

این استقرار بازخورد سیال به این ایده پاسخ داد که «توانمندسازی اعضای عادی باعث می‌شود این احزاب بیشتر به خواسته‌های جامعه پاسخ دهند». با این حال، در مورد حزب دزدان دریایی برلین، به زودی یک جنجال به وجود آمد، زیرا برخی از اعضای حزب می‌خواستند آرای مستعار داشته باشند تا از هویت شخصی شرکت کنندگان محافظت کنند.

آنها خواستار استفاده از **نام مستعار** در LiquidFeedback شدند که روند معتبر براساس رای ثبت شده را به خطر انداخت. آنها نمی‌توانستند بپذیرند که احزاب سیاسی یک مأموریت عمومی دارند، اما در عین حال نمی‌خواستند از استفاده از LiquidFeedback خودداری کنند. با توجه به اهمیت موقتی که حزب دزدان دریایی در طول انتخابات ایالتی برلین در سال ۲۰۱۱ به دست آورده بود، ما از استفاده از نام مستعار که احساس می‌کردیم غیرمسئولانه بود ناراحت بودیم (زیرا نمی‌توان دستکاری‌ها را در یک سیستم مستعار کشف کرد)

اعتبار آرا در واقع برای اعتبار دموکراسی دیجیتال اساسی است و توسعه دهندگانی مانند Nitsche می‌ترسیدند که «در مشارکت دیجیتال بدون اعتبار مناسب، یک فرد مدبر می‌تواند هر تعداد sockpuppet ایجاد کند و/یا از ربات‌ها برای تغییر نتایج به دلخواه خود استفاده کند. که همه نتایج را بی‌فایده می‌کند. این مناقشه تنش‌های بین ارزش‌های سیاسی مختلف در دموکراسی دیجیتال را نشان می‌دهد: تمایل سایفرپانک آزادیخواه برای حفظ ناشناس ماندن از ترس کنترل و سرکوب دولتی و الزامات یک دموکراسی شبکه‌ای توده‌ای، که اعتبار آن بر امکان تأیید هویت شرکت کنندگان استوار است. برخی از دزدان دریایی همچنین از این واقعیت شکایت داشتند که معرفی LiquidFeedback در جنبش منجر به بحث‌های داغ شده است، در حالی که برخی از اعضای عقاید آنارشیستی از فرآیند رأی‌دهی تفویض‌شده به دلیل ایجاد سلسله‌مراتب انتقاد می‌کردند که تا چه حد ممکن است انعطاف‌پذیر و قابل لغو باشد. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

مشابه LiquidFeedback در امتیاز فرآیندهای مشورتی، Loomio، یک نرم افزار تصمیم‌گیری است که با روبی و جاوا اسکریپت نوشته شده است، که توسط گروهی از توسعه دهندگان مستقر در نیوزلند و با الهام از شیوه‌های تصمیم‌گیری جنبش اشغال وال استریت ایجاد شده است. این الهام در تأکید بر "توافق سازی" در پلت فرم، با هدف یافتن توافقات گسترده از طریق بحث‌های عمیق، و در استفاده از سیگنال‌های دستی اشغال وال استریت برای بیان مخالفت، اجماع، ممتنع یا مسدود کردن پیشنهاد است.

رهایی در گروه‌های کوچک که در آن رهبر وجود ندارد، هیچ کس مسئول نیست که به مردم بگوید چه کاری انجام دهند، همانطور که توسط ریچارد بارتل، یکی از توسعه دهندگان آن توضیح داده شده است. با این حال، برخی از مشکلات جنبش و ناامیدی تجربه شده در مجامع مردمی تسخیر وال استریت، که اغلب تصمیم‌گیری «فوق‌العاده ناامیدکننده» می‌شد، همانطور که بارتل تأکید می‌کند، آگاه بود. ایده این بود که شیوه‌های تصمیم‌گیری را به صورت آنلاین منتقل کنیم، تا مردم بتوانند کارآمدتر در بحث‌ها شرکت کنند.

بعداً سیگنال‌های Occupy کنار گذاشته شدند و این وبسایت عملکردهای رأی‌گیری سنتی‌تری را نیز در بر گرفت. Loomio از آن زمان توسط تعدادی از گروه‌های سیاسی، عمدتاً برای بحث در گروه‌های کوچک، با گروه‌هایی که اکثراً حدود ۱۰۰ نفر هستند، به تصویب رسید. احزاب دزدان دریایی مانند یونان از آن در مناطق محلی استفاده کرده‌اند و در یک مقطع زمانی، پودموس 2000 گروه Loomio برای محافل محلی خود داشت. Loomio در چنین تنظیمات در مقیاس کوچک، که در ابتدا برای آن طراحی شده بود، به پیشرفت خود ادامه می‌دهد. اما در مقیاس بزرگتر، با سایر پلتفرم‌هایی که از ابتدا به منظور تعامل انبوه طراحی شده‌اند، با رقابت مواجه شده است.

روسو و کنسول

جنبش پنج ستاره و پودموس را می‌توان دو تشکیلاتی دانست که کاربرد تصمیم‌گیری توده‌ای آنلاین واقعاً به بلوغ رسیده است. آنها فرآیندهای مشارکتی را ایجاد کرده اند که شاهد مشارکت ده ها، بلکه صدها هزار نفر بوده است، با رای گیری الکترونیکی برای همه پرسى، انتخابات اولیه یا انتخابات افسران که در سطح ملی حدود ده بار در سال در مورد پنج ستاره جنبش و سه بار در سال در مورد پودموس برگزار می‌شود. برای درک نحوه عملکرد این سیستم‌های تصمیم‌گیری، توجه دقیق به معماری نرم‌افزار پلتفرم‌های آنها و عملکردهای مختلف آنها مهم است.

جنبش پنج ستاره از پلت فرمی به نام روسو به نام فیلسوف سیاسی ژنو استفاده می‌کند که به عنوان «سیستم عملیاتی جنبش پنج ستاره» توصیف شده است. در حالی که از سال ۲۰۱۲ عملاً وجود داشته است، در قالب برنامه های تصمیم گیری جداگانه برای رأی گیری در مورد مقدماتی و همه پرسى که در وب سایت movimento5stelle.it در دسترس بودند، این پلتفرم تنها در سال ۲۰۱۶ و در روز مرگ ایده پرداز آن، جانروبرتو کازالجو، به طور رسمی راه اندازی شد. Rousseau بر اساس Movable Type، یک سیستم مدیریت محتوای اختصاصی نوشته شده در Perl است که برای اولین بار توسط شرکت Six Apart در سال ۲۰۰۱ منتشر شد. با توجه به اینکه در هاله ای از رمز و راز پنهان شده است، نمی‌توان با اطمینان دانست که محتوای واقعی این نرم افزار چیست. به گفته کارمند سابق Casaleggio Marco Canestrari، که در نوشتن برخی از خطوط اولیه کد آن شرکت داشت، روسو اساساً یک "چنگال" از نسخه ۴,۲ Movable Type است که در سال ۲۰۰۸ منتشر شد، که اکنون دیگر نمی‌توان آن را به روز کرد. به صورت داخلی اصلاح شده است. این رویه «منسوخ» یکی از دلایل نقض جدی امنیتی است که این پلتفرم را تحت تأثیر قرار داده است، همانطور که در رگه ای از حملات هکرها دیده می‌شود.

نسخه ۲,۰ فعلی روسو، که در ۲ آگوست ۲۰۱۷ منتشر شد، دارای عملکردهای زیر است:

- **لکس ملی:** مشارکت در نگارش قوانین ملی پیشنهادی توسط نمایندگان مجلس
- **لکس منطقه‌ای:** مشارکت در نگارش قوانین منطقه ای پیشنهاد شده توسط شوراهای منطقه ای
- **لکس اروپایی:** مشارکت در نگارش قوانین اروپایی پیشنهاد شده توسط نمایندگان پارلمان اروپا
- **رای:** رای دادن در انتخابات اولیه نامزدها، یا همه پرسى در مورد موضوعات مختلف، که در یک منطقه موقت موقتی که برای زمان مشاوره ایجاد شده است، برگزار می‌شود.
- **جمع آوری وجوه:** تأمین مالی جمعی برای کمپین ها و رویدادهای انتخاباتی
- **لو اسکودو دلا رته (شبکه سپر):** جمع آوری سرمایه برای حمایت قانونی از جنبش پنج ستاره یا اعضا و نمایندگان منتخب آن
- **لکس ایسکریتی:** پیشنهادهای قانونی توسط اعضا که سپس توسط نمایندگان منتخب در سطوح مختلف ارائه می‌شود
- **آموزش الکترونیکی:** درس هایی در مورد عملکرد موسسات با هدف نمایندگان منتخب جنبش پنج ستاره
- **اشتراک گذاری:** آرشیوی حاوی پیشنهادات مختلف (پرسش ها، قطعنامه ها، قوانین و غیره) که توسط نمایندگان احزاب در سطوح شهرداری و منطقه ای ارائه شده است.

• **فراخوان برای اقدام:** گروه های محلی (به عنوان مثال (Meetup) و اطلاعات درباره و از گروه های محلی در مورد ابتکارات فعلی

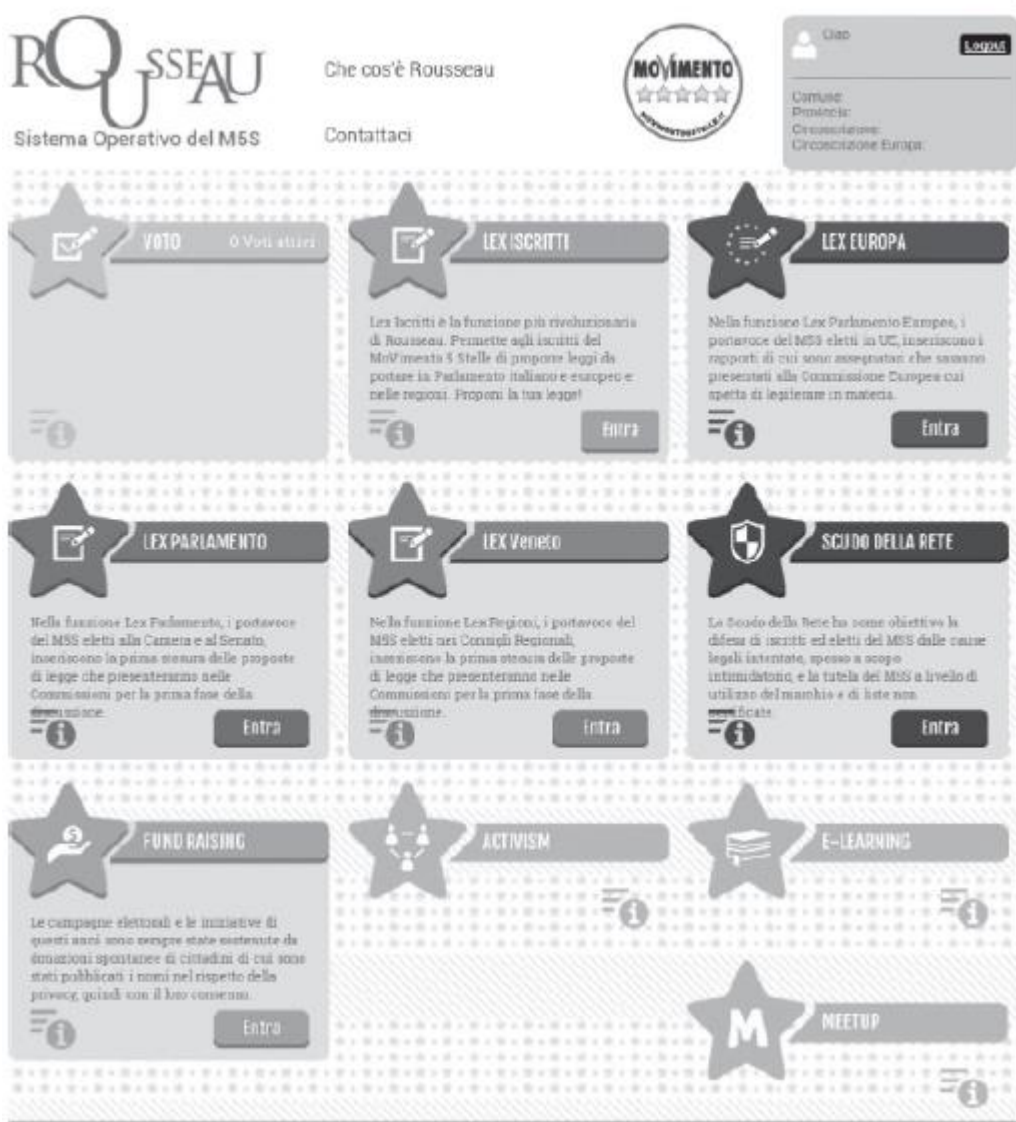
• **فعالیت:** مواد تبلیغاتی برای حمایت از ابتکارات جنبش پنج ستاره

توابع مختلف قانون گذاری Lex در این پلتفرم بسیار جالب است. محقق دموکراسی دیجیتال، مارکو دسریس، به درستی این کارکرد را به عنوان شکلی برای «پارلماناریسم مستقیم» توصیف کرده است، که در آن تمرکز بر توسعه گزاره ها است، و عملاً به همه شهروندان اجازه می دهد قانون گذار شوند. متفاوت از Lex Iscritti، که در نسخه ۲,۰ معرفی شد و بعداً در مورد آن صحبت خواهد شد.

در Lex Regionale و Lex Europa «n Lex Nazionale فقط «سخنگویان منتخب»، یعنی نمایندگان منتخب احزاب، می توانند پیشنهادهایی ارائه دهند. پروپوزال ها با یک ویدیو همراه با متن مقدمه و پیش نویس کامل پروپوزال معرفی می شوند. کاربران می توانند با اظهار نظر در مورد این پیشنهادات به مدت ۷۰ روز پس از ارسال آنها به چند روش مداخله کنند: **یکپارچه سازی** (افزودن متن جدید)؛ **ویرایش** (اصلاح متن موجود)؛ **اعتراض** (طرح سوال در مورد اعتبار پیشنهاد)؛ **پیشنهاد** (نظرات کلی در مورد پیشنهاد)؛ **معاونت رسمی** (طرح سوال در مورد کاربرد واقعی پیشنهاد).

Lex Iscritti با اجازه دادن به اعضای ثبت نام شده برای ارائه پیشنهادات قانونی، بر روی این ویژگی ها متمرکز است. به عنوان انقلابی ترین عملکرد و اولین کارکرد بین المللی معرفی شده است. لکس ایسکریتی «به هر کسی که تجربه و دانشی دارد اجازه می دهد پیشنهاد بدهد»، نماینده M5S و وزیر حمل و نقل فعلی دانیلو تونینلی استدلال می کند، و این نکته با شعار موجود در صفحه درباره ویژگی: «شما قوانین را وضع می کنید» تأکید می کند. «**شهروندان در مجلس**» بنابراین، دی مایو، در ارائه سیستم جدید، استدلال کرد که این سیستم به هر شهروندی، از لامپدوزا تا آوستا، از شهرها تا شهر کوچکی با ۲۰۰ نفر جمعیت در بالای کوه، اجازه می دهد تا قانون گذار شوند. باید با تعدادی از داده های زمینه ای، در مورد وضعیت هنر قوانین و در مورد پیامدهای مالی پیشنهاد همراه باشد. پس از انجام یک ارزیابی فنی برای تعیین امکان سنجی و همسویی با قوانین حزبی و خط مشی از پیش موجود، این پیشنهاد با توجه به مقیاس صلاحیت به بخش های Lex مربوطه (ملی، منطقه ای یا اروپایی) منتقل می شود.

به همان اندازه که ممکن است این یک ویژگی هیجان انگیز به نظر برسد، عملکردهای مختلف Lex دارای چندین کاستی هستند. رابط کاربری که منوی اصلی آن در شکل ۶,۱ نمایش داده شده است، از معیارهای اساسی قابلیت استفاده تبعیت نمی کند. در وبسایت، هم پیشنهادهای و هم نظرات در مورد پروپوزال ها به ترتیب زمانی، بدون رتبه بندی محبوبیت، فهرست می شوند، برای مثال، در مورد نظرات با رأی مثبت در Reddit. این نوع صفحه بندی، پیمایش مکالمه را برای کاربران دشوار می کند، به ویژه با توجه به اینکه در شرایط خاص، نظرات ممکن است صدها یا حتی هزاران نفر باشد. به این واقعیت می افزاید که تنها تعداد کمی از نظرات مرتبط و با کیفیت کافی برای بررسی جدی هستند. بسیاری از آنها به صورت ابراز حمایت هستند، با عباراتی مانند «آفرین»، «عالی»، «این راه را ادامه دهید». به ندرت، ردهایی وجود دارد: «من این را دوست ندارم»، «این خوب نیست»، و موارد مشابه، به جای مداخلات اساسی. به این محدودیت های فرآیند مشورت، این واقعیت را اضافه کنید که سخنگوها در نهایت آزادی زیادی برای ویرایش و انتخاب دارند. طبق قوانین، آنها فقط باید اصلاحاتی را رد کنند که برخلاف اصول جنبش پنج ستاره یا روح پیشنهاد است. اما این قدرت انتخاب به آنها فضای کافی برای تصمیم گیری در مورد اینکه کدام نظرات را در پیشنهاد نهایی ادغام کنند، باز می گذارد، تصمیمی که در نهایت بسیار سیاسی است. علاوه بر این کارکردهای مشورتی تر، روسو شامل تعدادی ویژگی رأی گیری است که در مناسبت های مقدماتی و همه پرسی آنلاین استفاده شده است.



شکل ۱، ۶ منوی اصلی پلت فرم دموکراسی دیجیتال روسو

به خصوص مسائل امنیتی روسو نگران کننده است که از تصمیم آماتوری استفاده از فورک یک نرم افزار اختصاصی ناشی می شود، به این معنی که به روز رسانی های امنیتی دیگر قابل نصب نیستند. این ضعف های امنیتی روسو را در برابر نفوذ هکرها آسیب پذیر کرده است. در آگوست ۲۰۱۷، یک هکر «کلاه سفید» با استفاده از نام مستعار Evariste Galois، مردم را در مورد آسیب پذیری های سیستم و خطر دانلود اطلاعات شخصی افراد آگاه کرد. چند روز بعد، r0gue_0، یک هکر «کلاه سیاه» که از هک برای مقاصد مجرمانه استفاده می کرد، فاش کرد که قبلاً آسیب پذیری ها را شناسایی کرده بود و برای مدت طولانی در سیستم بوده است. او نشان داد که به همه داده ها هم دسترسی خواندن و هم نوشتن دارد و کل پایگاه داده کاربران روسو را به قیمت ۰٫۳ بیت کوین به فروش رساند که در آن زمان تقریباً ۱۰۰۰ یورو قابل تبدیل بود. این رویدادها گواهی بر شخصیت نسبتاً آماتوری عملیات دیجیتالی جنبش پنج ستاره است که خود نتیجه مدیریت خانوادگی و غیرشفاف جنبش است.

پلتفرم مشارکتی پودموس Participa نام دارد و یکی از بخش های وب سایت اصلی حزب، پودموس info است. این پلتفرم بسته های نرم افزاری مختلف را به منظور بحث و تصمیم گیری ادغام می کند. این به دو بخش تقسیم می شود: یکی برای بحث و دیگری برای تصمیم گیری واقعی. عملیات رای گیری توسط نرم افزاری به نام Nvotes، که قبلاً به نام Agora Voting شناخته می شد، پشتیبانی می شود، که خود به عنوان «پروژه ای برای رای گیری منبع باز، رمزنگاری امن» توصیف می شود، که توسط شرکت Agora Voting توسعه داده شده است، که یک «دیجیتال مبتنی بر زنجیره بلوک» برای رای دادن ارائه می کند.

به طور قابل توجهی، برخی از تیم رای گیری Agora، شامل دیوید روئسکاس، ادواردو رولز و لوکاس سرورا، از گروه های هکری که در M-۱۵ دخیل بودند، انتخاب شدند. این برنامه به زبان Shell نوشته شده است و برخی از اجزای آن به زبان Ruby on Rails، Python و Javascript است. ادعای اصلی این سیستم این است که این سیستم ضد دستکاری است، زیرا مبتنی بر رمزگذاری ترکیبی و پایان به انتها عملیات رای گیری است و امنیت قوی را تضمین می کند. از این سیستم چندین بار برای اهداف متعددی استفاده شده است، از جمله انتخابات مقدماتی آنلاین، انتخاب مناصب حزبی (مثلاً دبیرکل) و همه پرسی داخلی در مورد سیاست و استراتژی. خدمات رای دهی آگورا شامل تأیید بیرونی رای آنلاین است، عملکردی که به ندرت توسط جنبش پنج ستاره استفاده شده است.

دومین مؤلفه مشارکتی پودموس Plaza پودموس است، منطقه ای که به بحث های درون حزبی اختصاص یافته است که در شکل ۶،۲ نشان داده شده است. این تالار ابتدا در Reddit میزبانی می کرد که طبق پیشنهاد نیویورکر، به پودموس نام مستعار «احزاب» (Reddit) را قرض داد. طبق مقاله ای که در ژوئیه ۲۰۱۴ منتشر شد، بلافاصله پس از انتخابات اروپا، انجمن دارای «دو هزار مشترک و ترافیک قابل توجهی» بود. حدود دویست نفر در هر زمان از صفحه بازدید می کردند و تنها در ماه جولای یک میلیون بازدید از صفحه داشت. «اخیراً، این عملکرد به Plaza Podemos 2.0 منتقل شده است که توسط نرم افزار Consul نوشته شده با Ruby on Rails و پشتیبانی می شود. توسط شهرداری مادرید توسعه یافته است. کنسول خود را «کاملترین ابزار مشارکت شهروندان برای یک دولت باز، شفاف و دموکراتیک» توصیف می کند. این امکان را می دهد تا موضوعات مختلف را باز کند، بنابراین به کاربران اجازه می دهد «اتاق های» جداگانه ای ایجاد کنند که در آن افراد بتوانند در مورد موضوعات مختلف مورد علاقه بحث کنند. علاوه بر این، به کاربران امکان ایجاد پیشنهادهایی را می دهد که در صورت رسیدن به حمایت کافی با عبور از یک «آستانه» خاص، در نهایت می توان به آنها رای داد. این نرم افزار برای تعدادی از مشاوره های انجام شده توسط شهرداری های سراسر جهان از جمله پاریس، مادرید و بوئنوس آیرس استفاده شده است، در حالی که شهر بارسلون نرم افزار مشابهی به نام Decidim.254 توسعه داده است.

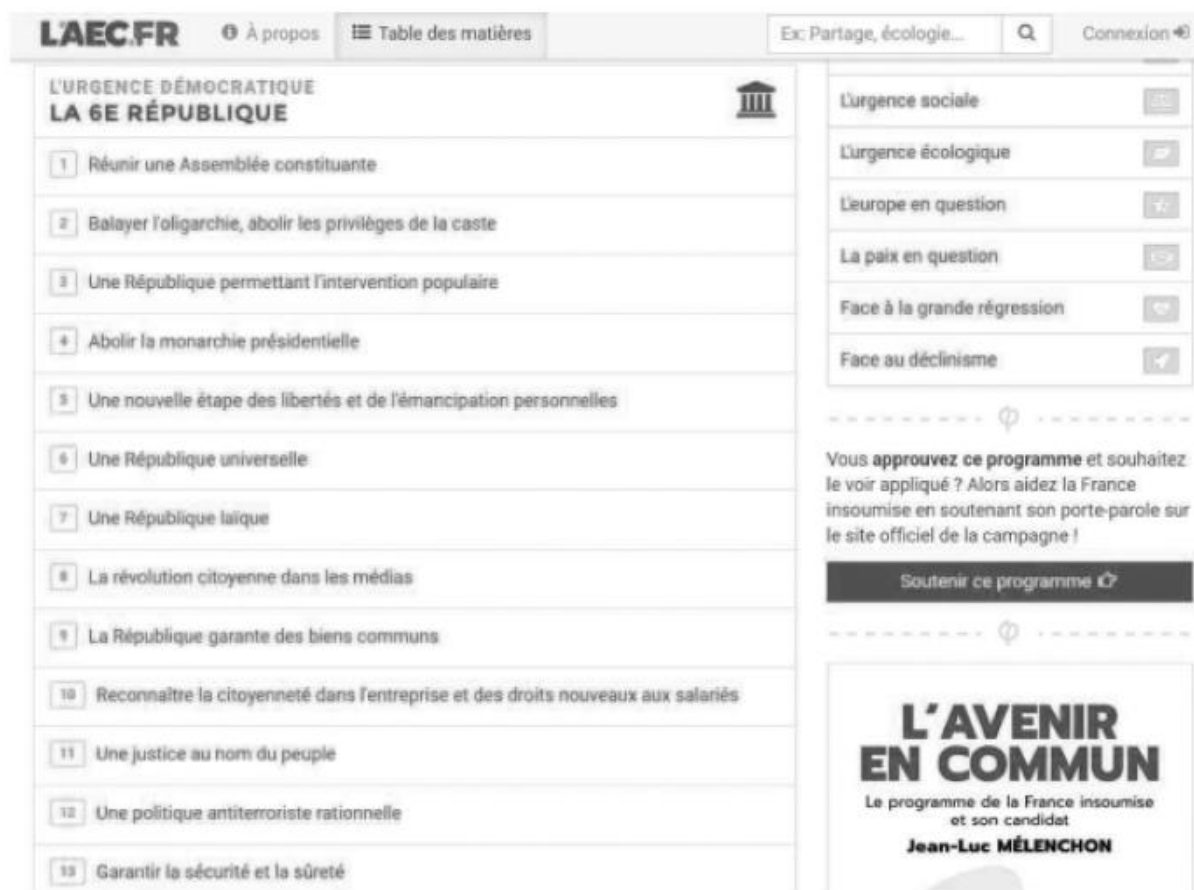


شکل ۶,۲ نسخه اولیه Plaza Podemos همانطور که هنوز در Reddit میزبانی می شد.

تمرکز Consul توسعه گزاره از طریق بحث های رشته ای مشابه موارد مورد استفاده توسط LiquidFeedback است. در این زمینه، همانطور که در مستندات همراه نرم افزار آمده است، «پس از ارائه پیشنهاد و رسیدن به تعداد حامیان لازم، به رأی گیری می رود. در این مرحله می توان با اکثریت آرای شهروندان آن را پذیرفت یا رد کرد.» برای حرکت به سمت بررسی بیشتر، پیشنهادها باید به آستانه خاصی از حمایت برسند. برای مثال، در مورد شهرداری مادرید، این حمایت ۱ درصد از کل شرکت کنندگان در پلت فرم تعیین شده است. این فرآیند فیلتر کردن تصمیمات تلاش می کند تا تعادلی بین باز بودن فرآیند مشورت و نیاز به اجتناب از پراکندگی توجه ایجاد کند و اطمینان حاصل کند که زمان برای پیشنهادهایی که هرگز به آستانه لازم نخواهند رسید تلف نمی شود. همانطور که خواهیم دید، این سیستم توسط Podemos به عنوان بخشی از مکانیسم Iniciativas Ciudadanas و Popular (ICP) استفاده شده است. با این حال، با توجه به اینکه هیچ پیشنهادی در نهایت به آستانه حمایت لازم برای رأی گیری نرسید، کاربرد آن کاملاً ناامیدکننده بوده است، همانطور که در فصل بعدی به وضوح خواهیم دید.

France Insoumise مورد جالب دیگری از تصمیم گیری آنلاین ارائه می دهد. یک پلت فرم تصمیم گیری، که در شکل ۶,۳ نشان داده شده است، در وب سایت رسمی کمپین، jlm2017.fr، با استفاده از NationBuilder، یک سیستم توسعه یافته در ایالات متحده برای حمایت از مبارزات سیاسی، ایجاد شد. تعداد افرادی که در این پلتفرم ثبت نام کردند در طول مبارزات انتخاباتی به سرعت افزایش یافت و از ۳۰۰۰۰ نفر در فوریه ۲۰۱۶ در ابتدای کمپین به بیش از ۳۰۰۰۰۰ نفر در مارس ۲۰۱۷، کمی قبل از انتخابات ریاست جمهوری رسید و اکنون به بالای ۵۰۰۰۰۰ عضو رسیده است. این سیستم برای چندین هدف از جمله تهیه پیش نویس مشترک Avenir en Commun، برنامه ای که ۳۰۰۰ مشارکت را بین فوریه و اوت ۲۰۱۶ جمع

آوری کرد، استفاده شد. موضعی که باید در دور دوم اتخاذ کرد، زمانی که ملانشون دیگر در رای گیری حضور نداشت. از زمان انتخابات ریاست جمهوری، France Insoumise به توسعه نرم افزار اختصاصی خود با استفاده از Python و Django ادامه داده است که میزبان تعدادی از عملکردها مانند مشارکت متن باز در بحث، رای گیری و مشارکت در گروه های محلی است.



شکل ۶,۳ تصویری از فرآیند مشارکتی France Insoumise برای تهیه پیش نویس برنامه

چالش های پلتفرم های تصمیم گیری

با مروری بر این پلتفرم های مختلف، می توان دریافت که اگرچه صرفاً به عنوان ابزارهای خنثی برای تصمیم گیری ارائه می شوند، اما ناگزیر همه حزب های دیجیتال در طراحی خود دارای تعصباتی هستند.

در پورتال های مشارکتی خود ویژگی ها و کارکردهای متفاوتی را که در مدل های مختلف دموکراسی و به ویژه مدل های نمایندگی، مشورتی و همپرسی قرار دارند، ادغام کرده اند. آنها شامل مکانیسم های بحثی می شوند که بیشتر جنبه مشورتی دارند، زیرا به کاربران مختلف اجازه می دهند تا استدلال هایی را مطرح کنند

و در توسعه آنها با یکدیگر درگیر شوند. انتخابات کاندیداها و افسران داخلی که با منطق کلاسیک دموکراسی نمایندگی مطابقت دارد و در نهایت، همه پرسى در مورد مسائل سیاسى و استراتژى که مطابق با مدل عمومى مردم سالارى است. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

هیچ یک از احزاب دیجیتالی در نظر گرفته شده در این کتاب به طور انحصاری بر روی کارکردهای مشورتی، نمایندگی یا همه پرسى متمرکز نیستند، بلکه همه آنها برای اهداف متفاوتی هستند. با این حال، آشکار است که آنها در ارائه بیرونی خود تمایل زیادی به تأکید بیش از حد بر اهمیت کارکردهای مشورتی دارند، که از طریق آن اعضا می توانند به طور کیفی در انتخاب های مهم، از توسعه سیاست، مداخله کنند. در عین حال، نقش فرآیندهای رای گیری در زمینه انتخابات و همه پرسى را کم رنگ می کنند. با توجه به اینکه این مکانیسم ها با روایت «مشارکت گرایانه» تطابق بهتری دارند و دلیل قانع کننده تری برای ادعای نوآوری بیشتر در مقابل احزاب سنتی، این تأکید بر عناصر مشورتی تعجب آور نیست. با این حال، همانطور که در فصل بعدی به وضوح درک خواهیم کرد، رای گیری بسیار مهم است، در واقع از نظر استراتژیک مهمتر از لحظه مشورتی است، زیرا برای مشروعیت بخشیدن به رهبری و مسیر عمل پیشنهادی آن، از جمله در مورد انتخاب های معضل و پیامدهای سیاسی مهم استفاده می شود.

چالش واقعی پیش رو، برای فعالان و توسعه دهندگان به طور یکسان، ادغام مؤثرتر مشورت و رای گیری، و مشارکت و نمایندگی، در مدلی ترکیبی است که ممکن است به عنوان «نمایندگی مشارکتی» توصیف شود. همانطور که توسط Yago Bermejo، یکی از توسعه دهندگان پشت اجرای اولیه Podemos از تصمیم گیری آنلاین پیشنهاد شده است، سوال اصلی این است که چگونه می توان تعادلی بین فرآیندهای مشارکتی و نمایندگی و همچنین ابزاری برای متعادل کردن تمایلات اشرافی مشارکت گرایي پیدا کرد

مواقعی وجود دارد که مردم انگیزه بیشتری دارند زیرا این احساس وجود دارد که شما می توانید همه چیز را تغییر دهید. چون ناگهان مشارکت شکسته و بزرگتر می شود. همیشه لحظاتی را خواهید داشت که مشارکت را افزایش می دهید و زمان هایی را خواهید داشت که مشارکت کاهش می یابد. و همیشه وقتی متورم می شود، مشارکت بیشتر نماینده جامعه ای است که می خواهد نماینده آن نهاد و آن جنبش باشد. این معضل است که وقتی مشارکت کم دارید، خطر افتادن در کوزه کنشگرانی را دارید که نماینده جامعه نیستند. وقتی مشارکت به این معنی است که جنبش توسط یک اقلیت کنترل می شود، خطر ناک است.

سناریوی ایده آل سناریویی است که در آن یک مرحله اولیه از مشورت باز، شامل مشارکت فعال عضویت در بحث های کیفی درباره موضوعات مختلف، با مرحله تجمیع پیشنهادهای در حال ظهور و رای گیری آنها برای تأیید مشروعیت واقعی آنها در میان اعضا انجام شود.

این عمدتاً همان چیزی است که قبلاً در توسعه بحث های رشته ای و رتبه بندی شده و معرفی آستانه هایی در پلتفرم هایی مانند Consul و Decidim اجرا شده است که از یک سو هدفشان اجازه دادن به اعضا برای بیان معنادار است. از سوی دیگر، برای جلوگیری از تجلی شدید **قانون نابرابری منحنی مه**، که طبق آن **اعضای فعال تر تمایل دارند که نماینده کل حزب نباشند**. می توانیم تصور کنیم که در آینده ممکن است پیشرفت های بیشتری در این سطح حاصل شود و اشکال پیچیده تری از فیلتر کردن و سنجش در بحث های رشته ای و مکانیسم های رای گیری پروکسی مانند مواردی که توسط LiquidFeedback استفاده می شود، ادغام شود. بنابراین، بحث در نظر سنجی مشورتی و معنایی ممکن است بینش مفیدی را برای یک رویکرد ترکیبی تر، دستیابی به سازش کاری بین مشارکت و نمایندگی ارائه دهد.

چالش دیگر در توسعه پلتفرم های تصمیم گیری آنلاین، امنیت عملیات رای گیری است. این خطر در مورد جنبش پنج ستاره به وضوح نشان داده شده است، جایی که به دلیل رمزگذاری ضعیف، هکرها توانستند به

پایگاه داده نفوذ کنند. ترس همچنین این است که کارکنان داخلی حزب ممکن است تاریخچه رای دادن اعضا را تجزیه و تحلیل کنند و شاید حتی رای دهندگانی را که همسو با رهبری حزب نیستند، «نمایه» کنند. به طور کلی تر، برخی از افراد، از جمله باشگاه آلمانی آشوب کامپیوتری و ریچارد استالمن، فعال نرم افزار آزاد، مطلوبیت دموکراسی آنلاین را زیر سوال می برند، زیرا دموکراسی آنلاین همان ناشناس بودن را که با آرای فیزیکی موجود است را تضمین نمی کند. اگرچه افراد رادیکال سایفرپانک گرا به دموکراسی دیجیتال بی اعتماد خواهند شد، اما سیستم های رمزگذاری انتها به انتها، مانند سیستمی که توسط Agora Voting استفاده می شود، درجه معقولی از امنیت را در برابر این ابزارها فراهم می کند.

isks برای اطمینان بیشتر از امنیت، برخی از این تشکلهای تاییدیه دو مرحله ای را نیز معرفی کرده اند که به موجب آن، کاربران برای رای دادن باید رمز عبور یکبار مصرف ارسال شده از طریق سرویس پیام کوتاه SMS را وارد کنند، به همان روشی که برای دوبار استفاده می شود. مرحله تایید در جیمیل، توییت یا تلگرام. Podemos از زمان راه اندازی پلتفرم خود از این سیستم استفاده کرد، در حالی که جنبش آماتورتر Five Star آن را تنها با نسخه ۲,۰ روسو معرفی کرد.

یک سؤال دیگر تأیید بیرونی است، یعنی استفاده از اعتبار سنجی شخص ثالث نتایج مشارکت آنلاین. این امر به دلیل تضاد منافع احتمالی ضروری است، با توجه به اینکه کارکنان مسئول مدیریت پلتفرم های مشارکتی تحت کنترل مستقیم رهبری هستند. این خطر به ویژه در مورد جنبش پنج ستاره مشهود است، به عنوان مثال، انجمن روسو که سیستم تصمیم گیری را مدیریت می کند در دفتر Casaleggio Associati، شرکت جانروبرتو فقید و پسر و جانشین او Davide Casaleggio میزبانی می شود. که توسط نیویورک تایمز به عنوان "مرد مرموزی که پنج ستاره ایتالیا را از سایه ها اداره می کند" توصیف شده است. با تکیه بر خدمات ارائه شده توسط Agora Voting، Podemos از همان ابتدا تأیید بیرونی را در عملیات رای گیری خود تعبیه کرده است. با جنبش پنج ستاره، راستی آزمایی بیرونی تنها در دو مورد به تصویب رسید، انتخابات مقدماتی Quirinaria برای انتخاب نامزد M5S برای ریاست جمهوری در سال ۲۰۱۳ و رای گیری در مورد اصلاحیه های غیرقانونی در اکتبر ۲۰۱۶، که برای آن به خدمات بخش ایتالیایی DNV GL، یک سازمان ثبت و طبقه بندی معتبر بین المللی مستقر در نروژ. در موارد دیگر از جمله معرفی نامزد نخست وزیری در انتخابات ۲۰۱۸، بدون توضیح دلایل این انتخاب، از این سیستم استفاده نکرده است. می توان پیش بینی کرد که در آینده، فشار در M5S و فراتر از آن افزایش خواهد یافت تا اطمینان حاصل شود که اعتبار سنجی بیرونی به طور مداوم اعمال می شود، تا با اطمینان احتمال تقلب در رای رد شود.

* فصل ۷: همه پرسى ۲,۰

در سپتامبر ۱۹۰۵، صدها نماینده SPD برای کنگره سالانه حزب در ینا گرد هم آمدند. کنگره در زمان رشد سریع حزبی که از قبل بزرگترین حزب سوسیالیست در اروپا و الگویی برای احزاب دوقلو در حال ظهور در کشورهای دیگر بود، سقوط کرد. این مناظره بر رابطه بین اتحادیه های کارگری و احزاب سیاسی متمرکز بود. این رویداد جدایی بین یک جناح معتدل تر حزب، به ویژه توسط اتحادیه های کارگری که ادعای خودمختاری داشتند و ایده اعتصاب توده ای سیاسی را رد می کردند، و یک جناح رادیکال تر، که همچنین بر اساس الهام از تلاش برای انقلاب ۱۹۰۵ در روسیه عمل می کرد، برجسته کرد. سرانجام، پس از یک بحث پر سر و صدا که در آن تعدادی از چهره های برجسته حزب، از جمله رئیس حزب، آگوست بیل، و چپ گرای رادیکال، رزا لوکزامبورگ شرکت داشتند، حزب قطعنامه ای را تصویب کرد که استفاده از اعتصاب توده ای سیاسی را به عنوان یک اقدام سیاسی تایید کرد. تاکتیک در صورت کودتا با این حال، این تصمیم در یک جلسه محرمانه کمیته اجرایی که در فوریه ۱۹۰۶ برگزار شد، لغو شد و برخی امتیازات را به احتیاط رهبران اتحادیه داد.

کنگره ینا SPD یکی از نمونه های آیین های دموکراتیک است که تاریخ احزاب توده ای را نشان می دهد. کنگره سالانه با حضور نمایندگان، لحظه کلیدی برای توسعه استراتژی حزب و انتخاب افسران کلیدی حزب است. بر اساس منطق دموکراسی نمایندگی عمل می کند، با تعدادی از نمایندگان که در حوزه های انتخابیه محلی می ایستند، و توسط یک سیستم بسیار ساختاریافته و بوروکراتیک، و ارگان های تخصصی مختلف مسئول نقش های مختلف، در سیستمی که شبیه یک دولت است، مشخص می شود. در داخل ایالت در پیچیدگی آن فرآیند تصمیم گیری احزاب دیجیتالی در تضاد کامل با رویه احزاب سیاسی سنتی است. در برخی موارد، کنفرانس های سالانه یا دوسالانه هنوز جشن گرفته می شود. اما فرآیند تصمیم گیری داخلی عمدتاً حول مشاوره هایی که در پلتفرم های آنلاین برگزار می شود، با بحث های روزانه در مورد انواع سؤالات خطمشی و استراتژی، و رای گیری های مهمی که همه اعضا را فرا می خواند معمولاً از ۲ تا ۱۰ بار در سال برگزار می شود. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

درک چگونگی مدیریت این فرآیند دیجیتال و نتایج و پیامدهای آن برای زندگی حزبی، مکمل ضروری تجزیه و تحلیل نرم افزار تصمیم گیری است که در فصل قبل تکمیل شده است. مطالعه طراحی نرم افزار تحلیل دموکراسی آنلاین را تمام نمی کند. تصمیم گیری آنلاین یک سیستم ایستا نیست، بلکه یک فرآیند پویا است که مانند همه فرآیندها و به ویژه فرآیندهای دموکراتیک مانند انتخابات و مشاوره، **هرگز کاملاً خودجوش**

و بی طرف نیست. این شامل تعدادی از اقدامات سازمانی نظارت، مدیریت، جمع‌آوری، تأیید و ابلاغ نتایج است که ممکن است صرفاً فنی به نظر برسند، اما در واقع در پیامدهای خود بسیار سیاسی هستند. در این سطح، تعدادی از سوگیری‌ها که در طراحی نرم‌افزار ذاتی را ترکیب می‌کنند، می‌توان شناسایی کرد که به نظارت و مدیریت مشاوره‌ها مربوط می‌شود. این سوالات ظاهراً "فنی" مسائل مهم قدرت را رد می‌کنند و اغلب در نهایت تأثیر قابل توجهی بر کیفیت و اعتبار تصمیم‌گیری آنلاین دارند.

همانطور که در جریان این فصل می‌بینیم، واقعیت دموکراسی آنلاین تا به امروز تصویری نسبتاً بدبینانه ارائه می‌دهد. علیرغم وعده اجازه دادن به مشارکت بیشتر از پایین به بالا در فرآیند سیاسی، با مشارکت واقعی پایه شرکت کنندگان در تصمیمات مهم، اجرای آن نسبتاً ناامیدکننده بوده است. درست است که احزاب دیجیتال آزمایش‌های جالبی انجام داده‌اند که ممکن است شکل دموکراسی آینده را پیش‌بینی کند. اما در اکثر موارد، تصمیم‌گیری آنلاین به طور جدی به وعده بلند خود عمل نکرده است. اگرچه این احزاب از جنبه‌های خاصی پاسخگویی بیشتری را ارائه می‌دهند و به اعضا اجازه می‌دهند تا به روش‌های جدید در بحث‌های داخلی حزب مشارکت کنند، این احزاب عمدتاً آنچه را می‌توان به عنوان «مردم‌خواهی ۲.۰» توصیف کرد، شکلی از «دموکراسی واکنشی» از بالا به پایین، که پس از «واکنش‌های رسانه‌های اجتماعی» طراحی شده است، ارائه کرده‌اند. معیارهای مرتبط، که در آن مداخله اعضا اغلب به شکل تصویب و واکنش به پیشنهاداتی است که عمدتاً توسط رهبری از پیش تعریف شده است.

بحث‌های مشورتی، آنهایی که عمق کیفی بیشتری دارند و امکان مشارکت شدیدتر اعضا را فراهم می‌کنند، به عنوان بخشی از ترکیب مشارکتی این احزاب حضور داشته‌اند. با این حال، این اشکال بیشتر از بالا به پایین دموکراسی از نوع نماینده و همه‌پرسی است که در نهایت از نظر مشارکتی که جذب کرده‌اند و تأثیر سیاسی که ایجاد کرده‌اند، غالب شده‌اند. مهم‌ترین موقعیت‌های مشارکت آنلاین پیرامون فرآیندهای آنلاین، تصمیم‌گیری در مورد اخراج اعضا یا تصمیم‌های استراتژیک مهم، یا هنوز تأیید حکم رهبری بوده است. همانطور که خواهیم دید، این توهین‌ها تقریباً همیشه با انشعاب‌های اکثریت به نفع خط مورد علاقه رهبری خاتمه یافته است. دلایل این سوگیری طرفدار رهبری را می‌توان تا حد زیادی در اعمال کنترل قوی رهبران بر مدیریت فرآیند تصمیم‌گیری، و روشی که آنها می‌توانند از طرق مختلف بر آن تأثیر بگذارند، شناسایی کرد.

برای بررسی این موضوع، ما با نگاهی به بحث در مورد الزامات هنجاری دموکراسی درون حزبی شروع می‌کنیم و عناصر موجود در دو نوع ایده آل دموکراسی حزبی را شناسایی می‌کنیم: از ۱- پایین به بالا، یا عضویت، و ۲- از بالا به پایین، یا تحت کنترل رهبری. سپس دموکراسی از پایین به بالا را همانطور که در شیوه‌های مشورتی و مشارکتی دیده می‌شود، تحلیل می‌کنیم و محدودیت‌های جدی آن‌ها را در دامنه و تأثیرات نهایی برجسته می‌کنیم. در نهایت، ما در مورد شیوه‌های بالا به پایین، و به‌ویژه فرآیندهای دموکراسی نمایندگی و همه‌پرسی بحث می‌کنیم، و تأکید می‌کنیم که چگونه این دو، و به‌ویژه فرآیندهای همه‌پرسی، سهم شیر را در تصمیم‌گیری احزاب دیجیتالی می‌گیرند، و پیامدهای جدی برای کیفیت دموکراسی اعمال می‌شود. درون این سازمان‌ها و برای توازن قدرت درونی آنها.

مدیریت دموکراسی آنلاین

ارزیابی دموکراسی آنلاین مستلزم درک مکانیسم‌های سازمانی داخلی است که در مدیریت فرآیند تصمیم‌گیری نقش دارند. سوزان اسکارو، دانشمند علوم سیاسی آمریکایی، کارشناس برجسته در این موضوع، سه بعد مرتبط را فهرست می‌کند - **فراگیری**، **تمرکز** و **نهاده‌سازی** - که امکان ارزیابی فرآیندهای دموکراتیک را فراهم می‌کند. **فراگیری** «به ما می‌گوید که دایره تصمیم‌گیرندگان حزب چقدر گسترده است». در برخی احزاب، «به همه این فرصت داده می‌شود تا در مورد مسائل مهم تصمیم بگیرند». در برخی دیگر، در عوض، تصمیمات بسیار متمرکز در رهبری است. از این نظر احزاب دیجیتالی ممکن است بسیار فراگیر

به نظر برسند و به اعضای حزب اجازه دهند در تصمیم‌گیری‌های مربوط به نامزدها، رهبری و سیاست شرکت کنند. با این حال، همانطور که اسکارو در ادامه تأکید می‌کند که «احزاب فراگیرتر [همچنین] فرصت‌های بیشتری را برای مشورت آزاد قبل از مرحله تصمیم‌گیری ارائه می‌دهند» و این سطحی است که، همانطور که خواهیم دید، احزاب پلتفرم ممکن است آنطور که می‌خواهند فراگیر دیده شوند به نظر نرسند.

تمرکز «میزان تصمیم‌گیری توسط یک گروه یا نهاد تصمیم‌گیری را توصیف می‌کند.» در این سطح، می‌توان دید که تصمیم‌گیری در احزاب دیجیتال بسیار متمرکز است، زیرا عمدتاً به مجمع دیجیتالی همه اعضا اختصاص داده می‌شود. به جای اینکه از طریق واحدهای فرعی سازمانی محلی غریبال شوند. همچنین می‌توان دید که تمرکز را شامل مدیریت فرآیند تصمیم‌گیری و اینکه آیا کنترل این فرآیند به کمیته رویه‌ای مستقل از رهبری اختصاص داده می‌شود یا به کارکنانی که کاملاً تابع رهبری حزب هستند، می‌شود. همانطور که خواهیم دید، در احزاب دیجیتال سناریوی دوم رایج است. در نهایت، **نهادینه‌سازی «درجه رسمی‌سازی رویه‌های تصمیم‌گیری داخلی» را نشان می‌دهد.** در احزاب جدیدتر، همانطور که اسکارو متوجه می‌شود، اغلب تمایل به درجه کمی از رسمی شدن رویه‌های تصمیم‌گیری وجود دارد. اگرچه نهادینه‌سازی لزوماً معادل دموکراسی‌سازی نیست، فقدان رویه‌های روشن می‌تواند برای کنترل و تحریف فرآیند دموکراتیک مورد استفاده قرار گیرد.

این ابعاد مختلف باید در ارتباط با تحلیل رابطه بین رهبری و عضویت بررسی شود. در پایان فصل ۱، ما نیاز به اتخاذ یک درک رابطه‌ای و نه مطلق‌گرایانه از این فرآیند را برجسته کرده‌ایم، که همانطور که توسط آنجلو پانیانکو پیشنهاد شده است، به بهترین وجه به عنوان یک رابطه درگیری/مذاکره یا به عنوان یک کنش دائمی تصور می‌شود. جنگ بین این دو. آنچه در نهایت اهمیت دارد این است که تنش بین این دو هرگز قابل حل نیست، زیرا این دو قطب به یکدیگر وابسته هستند: **عضویت در رهبری برای هدایت و رهبری در عضویت برای حمایت.** در موقعیت‌های مختلف و با توجه به رواج مکانیسم‌های نهادی خاص، رهبری و (به مراتب کمتر) عضویت، کم و بیش در موقعیت مناسبی برای ابراز اراده خود قرار خواهند گرفت.

برای بررسی این موضوعات باید تعدادی از **عوامل را در نظر بگیریم که حوزه نفوذ مربوط به رهبری و عضویت را تعیین می‌کند.** اینها عبارتند از: **نقش کارکنان حزب درگیر در مدیریت فرآیند تصمیم‌گیری.** **تنظیم رویه‌های تصمیم‌گیری اولیه؛** **فرمول‌سوالاتی که شرکت‌کنندگان برای بیان نظر خود در مورد آنها فراخوانده می‌شوند و متون همراه مورد استفاده در مشاوره‌ها؛** **راه‌اندازی و زمان‌بندی بحث‌ها و رای‌گیری‌ها؛ ارتباطات کانال‌های ارتباطی طرفین قبل از مشاوره و روشی که آنها می‌توانند دستور کار یا روحیه خاصی را تعیین کنند که ممکن است بر مشاوره تأثیر بگذارد؛** **جمع‌آوری و تایید آراء آنلاین و در نهایت انتشار نتایج.** در این سطح است که می‌توانیم اشکال مختلفی از نفوذ اعمال شده توسط رهبری بر فرآیند تصمیم‌گیری را تشخیص دهیم و گفتگو کنیم. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سبیلان اردستانی]

اتاق مداخله اعضا را تعیین کنید

ما می‌توانیم این انبوه پرسش‌ها را در یک چارچوب تحلیلی ساده که حول دو موقعیت ایده‌آل سازمان‌دهی شده است، فشرده کنیم: **دموکراسی از بالا به پایین** (که توسط رهبری کنترل می‌شود) و **دموکراسی از پایین به بالا** (که توسط اعضا کنترل می‌شود). رویه‌های فرآیند دموکراتیک از پایین به بالا یا تحت کنترل اعضا، بازتر و مردمی‌تر خواهند بود. آنها بر لحظه مشارکت بیش از لحظه نمایندگی و مشورت در مورد تصمیم‌نهایی تأکید می‌کنند و به اعضا این امکان را می‌دهند که محتوای موضوعاتی را که قرار است در مورد آنها تصمیم بگیرند به صورت کیفی شکل دهند، و به آنها در مورد کل فرآیند اظهار نظر می‌کنند. در عوض، اقدامات بالا به پایین یا تحت کنترل رهبر به شدت توسط کارکنان حزب منصوب به مدیریت پلتفرم‌های تصمیم‌گیری

هدایت می شود، که محتوا، زمان و چارچوب مشاوره های آنلاین را تعیین می کنند و به اعضا فقط گزینه ابراز ترجیح نسبت به آنها را می دهند. مجموعه ای محدود و عمدتاً از پیش تعریف شده از انتخاب ها.

احزاب دیجیتالی به بهترین وجه به کدام یک از این دو سناریو ایده آل نزدیک است؟ عضویت تا چه حد می تواند مداخله معناداری در روند انجام دهد؟ آیا دموکراسی دیجیتال صرفاً تأیید تصمیماتی است که از قبل توسط رهبری گرفته شده است یا یک فرآیند واقعاً شفاف و فراگیر است؟

یک مشورت محدود

اکثر احزاب و جنبش‌هایی که در این کتاب در نظر گرفته شده‌اند، یک عنصر مشورتی مهم را نشان می‌دهند که امکان مداخله از پایین به بالا را از اعضا در بحث‌های داخلی فراهم می‌کند. این جنبه ای از دموکراسی دیجیتال است که اغلب در گفت‌وگوها تأکید می‌شود، هنگام تجلیل از روشی که شهروندان عادی می‌توانند پیشنهادهای ارائه دهند که ممکن است به سیاست‌هایی تبدیل شوند که توسط حزب و در نهایت حتی قوانین دنبال می‌شود. در واقع، بسیاری از این تشکلهای مکانیسم‌هایی را معرفی کرده‌اند که امکان مداخله اعضای خود را در بحث سیاست‌گذاری به روش‌های کاملاً بدیع فراهم می‌کند. با این حال، این مداخله به دلیل فضای گسترده ای برای مانور حفظ شده توسط رهبری و کارکنان حزب و میزان مشارکت نسبتاً پایین اعضا در فرآیندهای مشورتی در مقابل رای‌گیری الکترونیکی به شدت محدود می‌شود.

در مورد جنبش پنج ستاره، همانطور که قبلاً بحث کردیم، عناصر مشورتی در مجموعه‌ای از ویژگی‌های موجود در پلتفرم روسو گنجانده شده‌اند: کارکردهای مختلف **قانونگذاری جمع‌سپاری** Lex اینها، و به ویژه عملکرد لکس ایسکریتی، اغلب به عنوان نمایی از شخصیت واقعی و آشکار دموکراسی جنبش پنج ستاره ذکر می‌شود. تا کنون، بیش از ۳۰ پیشنهاد ارائه شده از طریق لکس ایسکریتی به سیاست رسمی حزب تبدیل شده است. با این حال، هیچ دلیل روشن و شفافی برای نحوه انتخاب نظرات ارائه شده توسط کاربران برای ادغام وجود ندارد. در صفحه مقدمه Lex Parlamento، توضیح داده شده است که سخنگوی منتخب تعهدی به استفاده از پیشنهادات اصلاحی ندارد، زیرا "سیستم کلی باید به ایده، طرفدار وفادار بماند"، فرمولی که فضای زیادی را برای بالا باقی می‌گذارد. کنترل پایین علاوه بر این، بحث‌های بسیار کمی واقعاً حجم بالایی از مشارکت اعضای جنبش را به خود جلب می‌کند. پیشنهاد درآمد شهروندی (که اساساً نوعی حداقل درآمد تضمین شده است) بیشترین اظهار نظر را داشت، با مجموع ۴۳۲۸ مداخله، کسری ناچیز از تعداد افرادی که در رای‌گیری الکترونیکی دخالت می‌کردند، و بسیاری از پیشنهادات دیگر اختلاف زیادی داشتند. تعداد نظرات کمتر، با میانگین چند صد نظر، بنابراین نشانه‌های محدودی در مورد حمایت واقعی و مشروعیت یک پیشنهاد ارائه می‌دهد. کاربران بارها در وبلاگ جنبش و رسانه‌های اجتماعی از روند نامشخص انتخاب و ویرایش پیشنهادات شکایت کرده‌اند. این مشکل چند ماه پس از انتخابات دوباره ظاهر شد، زمانی که به نظر رسید برنامه حزبی که اولویت‌های آن در ابتدا توسط اعضا قبل از انتخابات به صورت آنلاین رأی‌گیری شده بود، به‌طور قابل توجهی ویرایش شد و برخی از رادیکال‌ترین مواضع را تضعیف کرد.

در Podemos، جنبه مشارکتی در منطقه بحث Plaza Podemos، جایی که بحث‌های جاری در مورد رویدادهای جاری و سؤالات درون حزبی صورت می‌گیرد، آشکار شده است. یکی از نکات برجسته این تلاش، تهیه پیش‌نویس سیاست‌های حزب با توجه به انتخابات سراسری بوده است. برنامه حزب حول محورهای متعددی از جمله اقتصاد، دموکراسی، عدالت و رفاه اجتماعی، فرهنگ و بین‌الملل تنظیم شده است. اعضای حزب می‌توانند پیشنهادات سیاست جدیدی ارائه دهند یا پیشنهادهای موجود را ادغام کنند. تمام پیشنهادهایی که حداقل ۱۰۰ رای دریافت می‌کردند باید توسط رهبری حزب مورد بررسی قرار می‌گرفتند و شورای شهروندی برخی از این اقدامات را برای رای‌گیری آنلاین انتخاب کرد. در مجموع ۱۵۲۶۴ نفر به

طور فعال در فرآیند مشارکت شرکت کردند که ممکن است رقم قابل توجهی به نظر برسد اما هنوز تنها ۴ درصد از ۳۸۰۰۰۰ عضو در زمان مشاوره را تشکیل می دهد.

بلندپروازانه ترین مکانیسم مشورتی در ساختار تصمیم گیری Podemos ابزار Ini است *ciativas* Ciudadanas Podemos ابتکارات شهروندان Podemos یا ICPs اینها پیشنهادهای هستند که می توانند توسط هر یک از اعضای پلتفرم ارائه شوند، چه از نظر اتخاذ خط مشی یا اصلاح اساسنامه. ICPها برای انتقال به صفحه اصلی پورتال مشارکت participa.podemos.info نیاز به حمایت ۰,۲ درصد از اعضای حزب دارند. زمانی که به آنجا رسیدند، قرار است دید بیشتری پیدا کنند، و اگر حمایت ۲ درصدی دریافت کردند، ایمیلی به همه اعضا ارسال می شود که اعلام می کند این پیشنهاد در حال بررسی است. پس از این مرحله، پیشنهاد ۳ ماه فرصت دارد تا از ۱۰ درصد اعضا یا ۲۰ درصد از محافل سرزمینی حمایت کند. در صورت دستیابی به این آستانه، پیشنهاد یک مرحله توسعه شامل پیشنهاد دهنده و یک کارگروه اختصاصی را طی می کند که حداکثر یک ماه طول می کشد و پس از آن طرح شهروندان در نهایت به همه پرسشی همه اعضا گذاشته می شود. اگر پیشنهاد در همه پرسشی برنده شود، برای حزب الزام آور می شود. با این حال، تا به امروز، بیش از چهار سال از زمان معرفی مکانیسم، هیچ ICP هرگز تایید نشده است. در واقع، هیچ کدام نتوانسته است مرحله دوم را پشت سر بگذارند! به گفته یاکو برمجو، توسعه دهنده ای که در بحثها برای معرفی مکانیسم شرکت داشت، با توجه به سطح واقعی مشارکت آنلاین، آستانه ۱۰ درصد از حامیان حمایت از یک پیشنهاد بسیار بالا است. برای اصلاح سیستم، این آستانه یا باید کاهش یابد یا بر اساس سرشماری شرکت کنندگان فعال - یعنی کسانی که در آخرین مشاوره شرکت کرده اند - به جای همه اعضای اسمی ثبت نام شده، که بسیاری از آنها غیر فعال هستند، محاسبه شود.

در مورد France Insoumise، عنصر مشارکتی محدودتر از دو مورد قبلی بوده و بر مشارکت در برنامه جنبش به نام *Avenir en Commun* (آینده مشترک) متمرکز شده است. این برنامه بر اساس برنامه مبارزات انتخاباتی ملانشون در سال ۲۰۱۲ طراحی شد، اما شامل فرآیندی از تهیه پیش نویس برنامه مشارکتی بود تا به طور ایده آل همه حامیان را در نوشتن برنامه درگیر کند. ایده این بود که رویه ای را اتخاذ کنیم که «غنی، جمعی، فراگیر و بی سابقه» بود که در آن «غناي تجربه مشترک امکان ارائه پیشنهادات جدید را فراهم می کرد». حدود ۳۰۰۰ مشارکت از طرفداران در وبسایت jlm2017.fr در فوریه و آگوست ۲۰۱۷ جمع آوری شد. محتوای این پیشنهادات آنلاین در کنار سایر داده ها (مانند ورودی های تعدادی از مجامع فیزیکی انجام شده توسط حزب) جمع آوری شد. متن باز ارسالی توسط تیم توسعه برنامه تجزیه و تحلیل و به صورت انتخابی پذیرفته شد و سپس در دو سند خلاصه شد که قبل از کنوانسیون در لیل در اکتبر ۲۰۱۶ منتشر شد. مشارکت آنها حول هفت محور موضوعی سازماندهی شد: جمهوری ششم، توزیع ثروت، برنامه ریزی زیست محیطی، خروج از معاهدات اروپایی، فرانسه مستقل و آلترگلوبالیست برای صلح، پیشرفت بشر و مرزهای جدید بشریت. سپس از شرکت کنندگان خواسته شد رای بدهند که کدام یک از اقدامات پیشنهادی را در اولویت قرار می دهند، که منجر به انتخاب ۱۰ «اقدامات نمادین» شد. در مجموع ۱۳۰۰۰۰ عضو در پلتفرم در بیان ترجیحات خود شرکت کردند. بر اساس این فرآیند، مجموعه ای از کتاب های موضوعی با تیراژ گسترده در دسامبر ۲۰۱۶ منتشر شد. بنابراین، ضمن ادغام عناصر مشارکتی بدون پایان، همچنین در مورد France Insoumise، میزان مداخله شرکت کنندگان کاملاً محدود و تحت کنترل بود. تسهیل کنندگان برنامه، با اکثر شرکت کنندگان صرفاً در رای دادن به اولویت ها در میان گزینه های از پیش تعیین شده شرکت می کنند.

آنچه از این تحلیل از مدیریت مکانیسم های مشورتی به دست می آید، این است که آنها کاملاً توسط کارکنان حزب نظارت می شوند و کنترل کمی برای اعضا بر فرآیند وجود دارد. همه احزاب پلت فرم حاوی یک عنصر مشورتی هستند که به کاربران امکان مداخله کیفی در فرآیند توسعه سیاست را می دهند، مانند تهیه پیش نویس

طرح های قانونی یا ارائه نظرات و مشاهدات در مورد پیشنهادات موجود. با این حال، در نهایت تأثیر این مؤلفه مشورتی بسیار محدود است. اگرچه آنها ابزار مؤثری برای جمع‌آوری ایده‌ها برای قانون‌گذاری در اختیار حزب قرار می‌دهند، رهبری و کارکنان حزب از طریق توانایی خود برای شروع بحث در مورد طرح‌های قانون، کنترل محکمی دارند. انتخاب انتخابی از میان پیشنهادات از طرف اعضا و در نهایت پیشنهادات کاربران را که مطابق با اصل حزب و مواضع خط مشی از پیش تعیین شده تلقی نمی‌شود، فیلتر کنید. این بدان معناست که عضویت دارای درجه محدودی از کنترل حتی بر روی آن دسته از فرآیندهایی است که طبق تعریف بیشتر توسط عضویت هدایت می‌شوند.

تحسین دیجیتال

علیرغم وجود اشکال مشورتی، بحث محور و کیفی تصمیم‌گیری آنلاین، شکل دموکراسی دیجیتالی که در احزاب دیجیتالی حاکم است، آشکارا از بالا به پایین است: بیشتر به رای‌گیری می‌پردازد تا بحث و حمایت از نماینده. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سبیلان اردستانی]

گرایش‌های دموکراسی عمومی بر دموکراسی مشورتی این امر در اهمیتی دیده شده است که برگه‌های رای در مورد نامزدها، رهبری و سیاست‌ها در تعدادی از تشکل‌های نوظهور کسب کرده است و سطوح بسیار بالاتری از مشارکت را نسبت به بحث‌های مشورتی به خود جلب کرده است. همانطور که توسط Guillaume Royer، هماهنگ‌کننده دموکراسی دیجیتال فرانسه Insoumise بیان شده است، اگرچه فرآیندهای مشورتی هزاران نفر را به خود جذب می‌کند، اما رای‌دهی باعث می‌شود مردم در ده‌ها یا صدها هزار نفر شرکت کنند. اکثر مردم ترجیح می‌دهند با رای دادن شرکت کنند تا ارسال پیامک.»

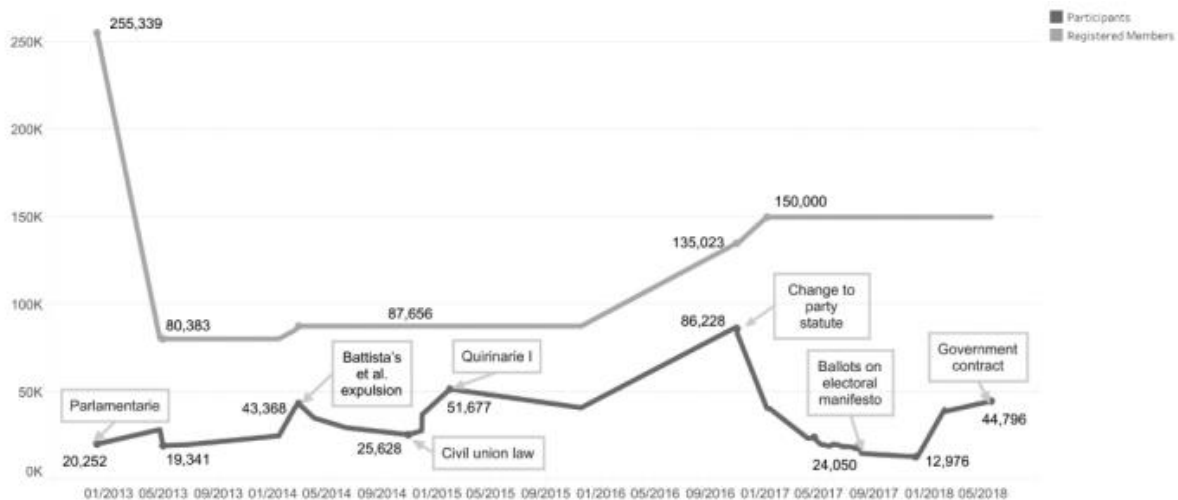


Figure 7.1 Number of participants and registered members in 5 Star Movement's online consultations.

شکل ۷،۱ تعداد شرکت‌کنندگان و اعضای ثبت‌نام شده در مشاوره آنلاین جنبش ۵ ستاره.

در جنبش پنج ستاره، از سال ۲۰۱۲، در مجموع ۶۶ رای‌گیری در سطح ملی انجام شده است که تعداد بیشتری نیز در سطح محلی انجام شده است. اینها شامل تعدادی از مسائل، از انتخابات مقدماتی برای نامزدها برای شرکت در انتخابات سراسری گرفته تا رای‌گیری در مورد اخراج نمایندگان منتخب متهم به سوء رفتار است. در ۶ دسامبر ۲۰۱۲، M5S پارلمانی (انتخابات مقدماتی پارلمان)، اولین مشاوره آنلاین ملی که توسط

جنبش سازماندهی شده بود، برگزار کرد. از اعضای ثبت نام شده دعوت شد تا از میان ۱۴۰۰ نامزد، نامزدهای انتخابات پارلمانی را انتخاب کنند و ۳۱۶۶۷ نفر در این رایزنی شرکت کردند. انتخابات مقدماتی آنلاین نیز به مناسبت دور بعدی انتخابات محلی برگزار شد. در آماده سازی انتخابات محلی در رم و سایر شهرها، انتخابات مقدماتی آنلاین راه اندازی شد، جایی که ویرجینیا راگی پس از کسب ۴۵,۵ درصد آرا (۱۷۶۴) نامزد شد و مارچلو دی ویتو با ۳۵ درصد آرا نامزد شد. با این حال، گرلیو حرف نهایی خود را در این مورد حفظ کرد. در یک مورد، انتخابات مقدماتی برای انتخابات شهردار جنوا در آوریل ۲۰۱۷، او به طور خودسرانه ماریکا کاسیماتیس، نامزد انتخاب شده توسط اعضا را رد کرد. با داشتن ساختار سازمانی مرکزی محدود، جنبش پنج ستاره از انتخابات آنلاین در دفاتر داخلی بسیار کم استفاده کرده است. تنها نمونه، همه پرسی تاییدی در مورد ایجاد یک اداره *Direttorio* متشکل از الساندرو دی باتیستا، لوییجی دی مایو، روبرتو فیکو، کارلا روکو و کارلو سبیلیا بود که با ۹۱,۷ درصد از اعضا (۳۴۰۵۰ رای) تایید شد.

علاوه بر استفاده از اینترنت برای انتخابات نمایندگان آنلاین، جنبش پنج ستاره از همه پرسی آنلاین استفاده زیادی کرده است. یکی از مشهورترین و یا بهتر از آن مظاهر بدنام این گرایش رای دادن به اخراج نمایندگان احزاب متهم به زیر پا گذاشتن قوانین رفتاری حزب بوده است. یکی از اولین موارد اخراج نمایندگان مجلس *M5S*، لورنزو باتیستا، فابریزیو بوچینو، فرانچسکو کامپانلا و لونیس آلبرتو اورلانا بود. از مجموع ۴۳۳۶۸ کاربر ثبت نام شده ۲۹۸۸۳ رای موافق و ۱۳۴۸۵ نفر رای مخالف دادند. محاسبه شده است که از سال ۲۰۱۲ تاکنون ۶۰ نفر از حزب اخراج شده اند که ۱۸ نفر نماینده مجلس و ۱۹ نفر سناتور هستند.

از همه پرسی آنلاین نیز برای انتخاب استراتژی سیاسی استفاده شده است. پس از انتخابات اروپا در سال ۲۰۱۴ برای تصمیم گیری در مورد پیوستن به گروه اروپای آزادی و دموکراسی مستقیم *EFDD* یک همه پرسی برگزار شد که ۷۸,۱ درصد (۲۳۱۲۱) از اعضا رای مثبت دادند. در ژانویه ۲۰۱۷، گرلیو خواستار یک مشورت جدید در مورد این موضوع شد و پیشنهاد کرد که حزب به گروه اتحاد لیبرال ها و دموکرات ها برای اروپا *ALDE* حرکت کند. ۷۸,۵ درصد (۳۱۹۱۴) رای موافق دادند، اما این اقدام هرگز اجرا نشد، زیرا *ALDE* در نهایت از ورود اعضای پنج ستاره پارلمان اروپا به صفوف خود امتناع کرد.

Podemos از زمان آغاز به کار خود، حدود ۲۰ رای دیجیتال را در سطح ملی انجام داده است که تعداد بیشتری در سطح محلی است. پلت فرم مشارکتی برای اهداف متعددی از جمله نامزدهای احزاب انتخاباتی در سطوح ملی و محلی، انتخاب افسران حزب، انتخاب های استراتژیک و توسعه سیاست استفاده شده است. در نوامبر ۲۰۱۴، چند ماه پس از اولین کنفرانس حزب در *Vistalegre* در مادرید، از اعضا دعوت شد تا تعدادی از افسران حزب، از جمله ۶۲ عضو شورای شهروندی، معادل کمیته مرکزی حزب را انتخاب کنند.

اعضای شورای شهروندی و کمیته کنترل به طور جمعی به عنوان یک لیست بسته انتخاب شدند، بر اساس سیستمی که در اسپانیایی به عنوان *lista plancha* توصیف شده است، که در آن رای دهندگان نمی توانند ترجیح خود را برای افراد مشخص بیان کنند، اما باید تصمیم بگیرند که کدام تیم رای دهند. به صورت جمعی در واقع، این امکان برای کاربران وجود داشت که ترکیب تیم را ویرایش کنند، اما سخت تر بودن آن تنها توسط تعداد کمی از شرکت کنندگان انجام شد. تیم " *Claro que Podemos* " به رهبری پابلو ایگلسیاس، در ادامه ۶۲ عضو شورای شهروندی و کمیته کنترل را بر کرد.

همانطور که در شکل ۷,۲ نشان داده شده است، *Podemos* برای تصمیم گیری در مورد مسائل مهم استراتژیک به همه پرسی آنلاین متوسل شده است. یکی از نمونه ها رایزنی بود که در آوریل ۲۰۱۶ بر سر تشکیل دولت ائتلافی با حزب سوسیالیست و سیودادانوس برگزار شد. از ۱۵۰۰۰۰ شرکت کننده، ۸۸,۲۳ درصد رای منفی دادند. در ماه بعد، با ۹۸ درصد از اعضا در مورد اتحاد با *Izquierda Unida* در انتخابات بعدی مشورت شد. این حزب همچنین از پلت فرم مشارکتی برای تصویب اسناد مختلف سیاسی با توجه به

دومین کنگره که در فوریه ۲۰۱۷ برگزار شد، استفاده کرد. از مجموع ۴۳۶،۴۵۲ عضو، ۹۹،۱۶۲ عضو حزب (۲۲،۷٪) در رای گیری شرکت کردند که ۴۱،۵۷ درصد از رای دهندگان از حزب حمایت کردند. پیشنهاد پابلو ایگلسیاس، و ۳۹،۱۲ درصد برای پیشنهادی که توسط اینیگو ارخون، مسئول دوم حزب، پیشنهاد شده بود، که یکی از معدود موارد نتیجه همه پرسی نزدیک در تاریخ حزب بود.

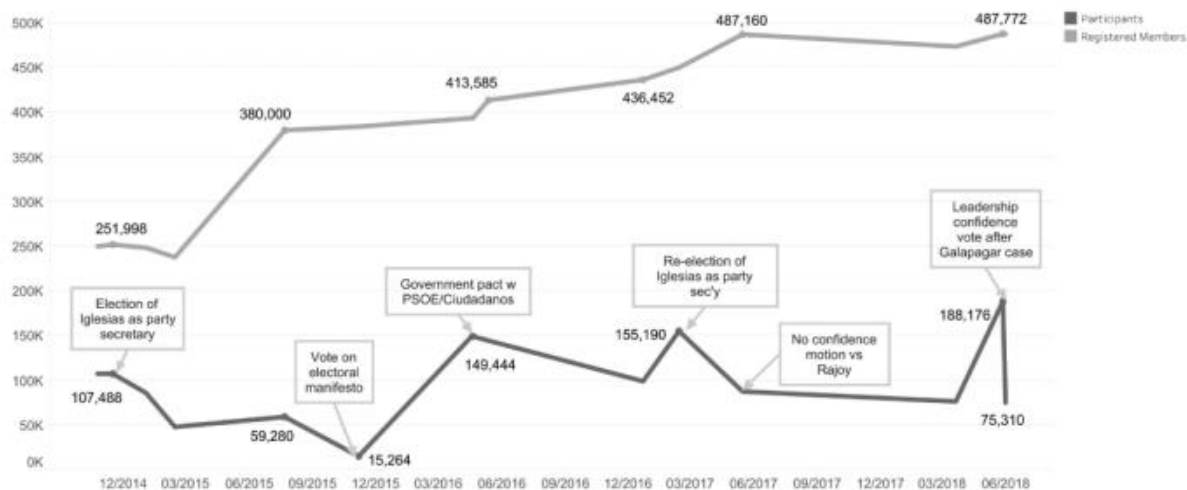


Figure 7.2 Number of participants and registered members in Podemos' online consultations.

شکل ۷،۲ تعداد شرکت کنندگان و اعضای ثبت نام شده در مشاوره آنلاین Podemos

یک همه پرسی داخلی نیز در ماه می ۲۰۱۷ برای تصمیم گیری در مورد درخواست عدم اعتماد علیه دولت ماریانو راخوی، در پاسخ به دخالت حزب نخست وزیر در تحقیقات فساد برگزار شد. اگرچه درصد بالایی، ۹۷،۴ درصد (۸۵،۳۱۰) رای مثبت دادند، تنها ۸۷۶۷۴ از ۴۸۷۱۶۰ عضو ثبت نام شده (۲۰٪) شرکت کردند. در اوایل سال ۲۰۱۸، رایزنی بیشتر در مورد یک طرح عدم اعتماد جدید که این بار توسط حزب سوسیالیست پیشنهاد شده بود، برگزار شد و درصد بیشتری (۹۸،۹۴٪) به نفع این پیشنهاد بود.

بحث برانگیزترین مورد استفاده از همه پرسی آنلاین موردی است که در ماه می ۲۰۱۸ در مورد بحث گالاپاگار برگزار شد که رابط رای گیری آن در شکل ۷،۴ نشان داده شده است. این همه پرسی فراخوان پس از آن برگزار شد که مشخص شد رهبران پودموس، پابلو ایگلسیاس، دبیر حزب، و شریک او، ایرنه مونترو، سخنان حزب در کنگره، ویلا را در گالاپاگار، در حومه مادرید، به ارزش ۶۰۰۰۰۰ یورو خریداری کرده اند. به خودی خود هیچ چیز غیرقانونی در مورد این اقدام وجود نداشت. اما با لفاظی‌های پوپولیستی اخلاقی که بارها و بارها توسط ایگلسیاس و همکاران حزبش علیه مخالفان سیاسی‌شان اتخاذ می‌شد، تناقض داشت. ایگلسیاس در یک سخنرانی قبل از انتخابات عمومی سال ۲۰۱۵ از سیاستمدارانی انتقاد کرد که خود را از عموم مردم منزوی می‌کنند، [آنهايي که در Somosaguas محله‌ای مجلل در مادرید] زندگی می‌کنند، تصمیم خرید کلبه در حومه مادرید در تضاد با این موضع بود و ایگلسیاس و مونترو به شدت در رسانه‌ها مورد حمله قرار گرفتند.

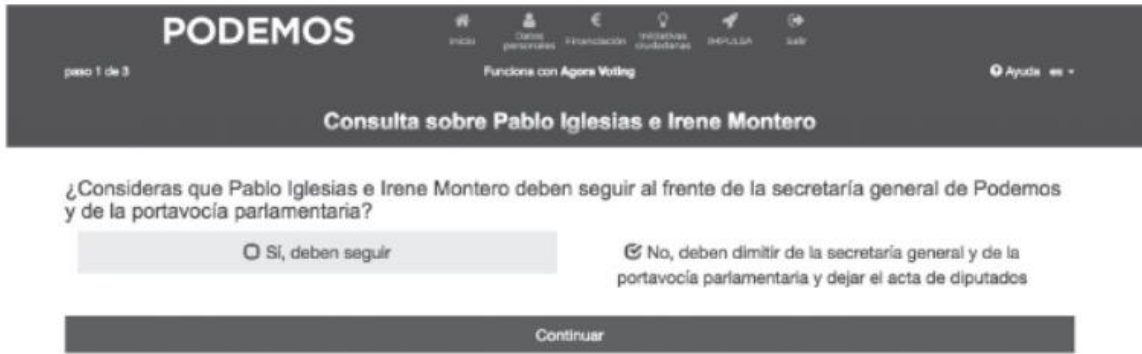


Figure 7.3 Screenshot of Podemos' consultation on Pablo Iglesias and Irene Montero.

شکل ۷،۳ تصویری از مشاوره Podemos درباره پابلو ایگلسیاس و ایرنه مونتررو.

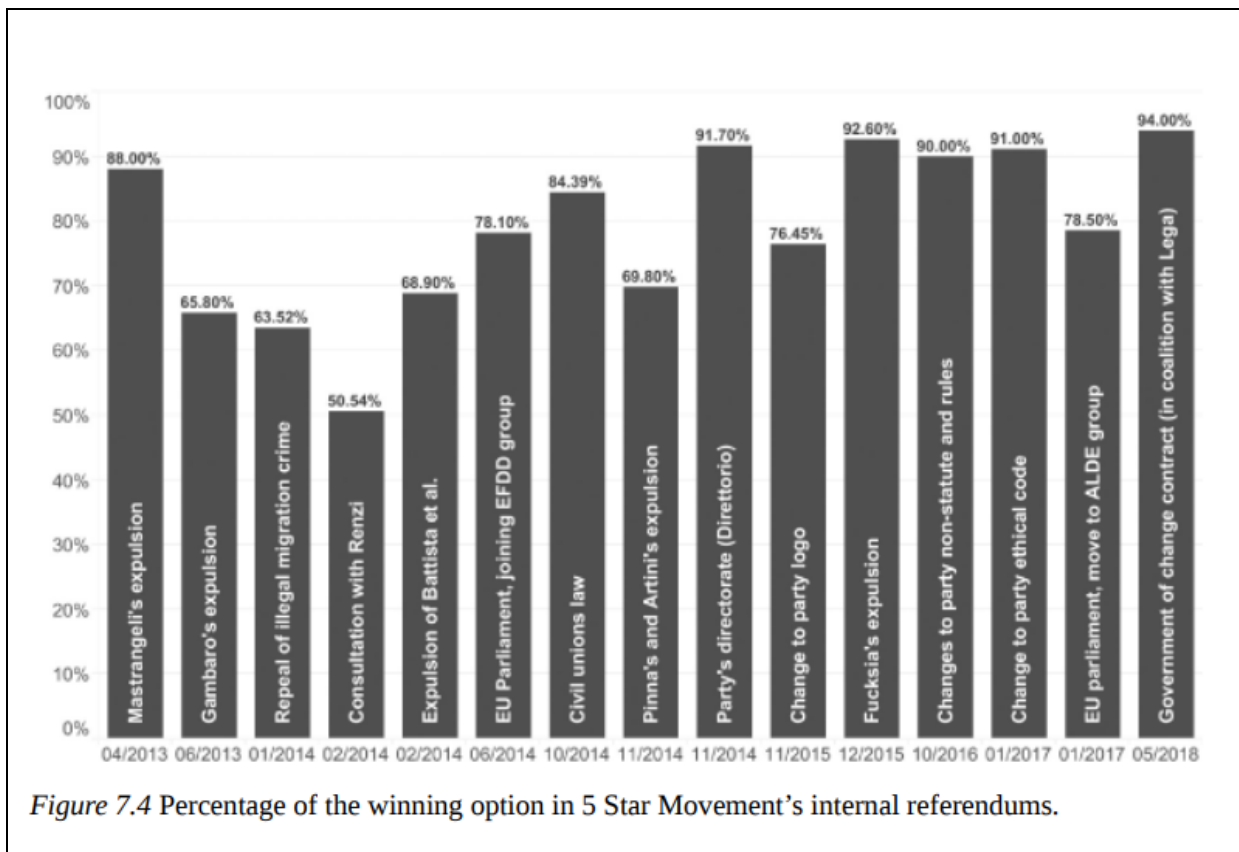
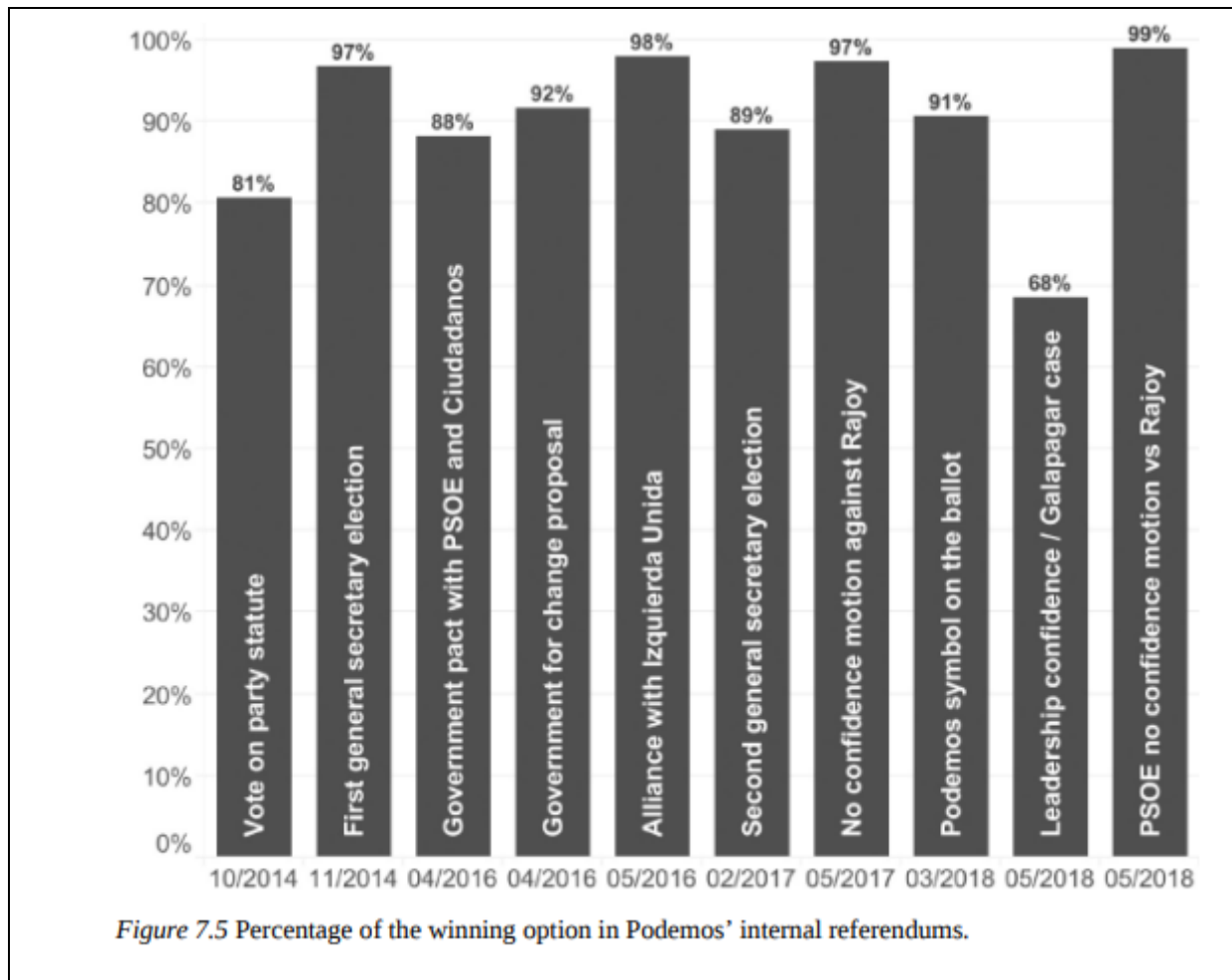


Figure 7.4 Percentage of the winning option in 5 Star Movement's internal referendums.

شکل ۷،۴ درصد گزینه برنده در همه پرس‌های داخلی جنبش ۵ ستاره

در این رایزنی ۱۸۸۱۷۶ نفر شرکت کردند که بالاترین میزان در تاریخ بود. ۶۸ درصد از اعضای پودموس به ایگلسیاس و مونتررو رای دادند تا در سمت خود باقی بمانند. اما این همه پرس‌ها به عنوان مضحک و مظهر بدترین گرایش‌های همه پرس‌ها و رهبری دموکراسی دیجیتال به طور گسترده مورد انتقاد قرار گرفت. سوالی که برای اعضای حزب که در یک ایمیل رسمی برای همه اعضا ارسال شده بود، این بود: "آیا"

به نظر شما پابلو ایگلسیاس و ایرن مونترو باید در راس دبیرخانه عمومی و سخنگوی پارلمان پودموس باقی بمانند؟" اما متن همراه در معرفی ایگلسیاس و مونترو به عنوان قربانیان یک کمپین آزار و اذیت رسانه‌ای نسبتاً متعصبانه بود. پس از رای گیری، این دو علیرغم تعداد نسبتاً بالای اعضای که از رهبری و مخالفان سرمایه داری که خواستار رای ممتنع شده بودند ابراز نارضایتی کرده بودند، به مواضع خود ادامه دادند.



شکل ۷,۵ درصد گزینه برنده در همه پرس‌های داخلی. Podemos.

در مورد فرانس اینسومیز، مهم ترین رایزنی، نظرسنجی داخلی و غیرالزام آور درباره موضع گیری در دور دوم انتخابات ریاست جمهوری با سه احتمال ممتنع، رای دادن به مکرون و خراب کردن آرا بود. حدود ۲۴۳,۰۰۰ نفر، ۵۵ درصد از ۴۴۰,۰۰۰ "اینسومی"، در مشاوره شرکت کردند. ۳۴,۸۳ درصد به حمایت از ماکرون، ۳۶,۱۲ درصد به خراب کردن آرا و ۲۹,۰۵ درصد به ممتنع رأی دادند.

این همه پرس‌های متفاوت به کنترل قوی رهبری بر روند مشاوره اشاره می کند، و باعث می شود که رای الکترونیکی بیشتر شبیه یک مهر تایید رتبه و پرونده برای تصمیمات قبلی باشد. آنها تقریباً همیشه نتایج فوق اکثریت را به نفع موقعیت رهبری برمی گردانند و اکثر آنها ۸۰ امتیاز دارند.

درصد یا بالاتر از اکثریت برای پیشنهاد برنده، به نحوی که یادآور انتخابات ساختگی در کشورهای بلوک شوروی است. به نظر می رسد که این وضعیت اظهارات میشلز را در مورد روشی که رهبری از همه پرس‌های

صرفاً برای تحمیل اراده خود بر عضویت استفاده می کند تأیید می کند. کانال‌های نفوذ متفاوتی در اختیار رهبری است تا مشاوره‌ها را به سمت اهداف مورد نظر هدایت کند. این امر در فرمول‌بندی مغرضانه برخی از سؤالات مطرح شده برای اعضا، و نحوه طراحی آنها برای ایجاد پاسخی مطلوب برای رهبری دیده می‌شود. این وضعیت بیشتر با روشی تشدید می‌شود که در موارد خاص، رهبری احساس می‌کند که این حق را دارد که نتایج رایزنی‌ها را نادیده بگیرد، مانند تصمیم‌گیری برای لغو نامزدی ماریکا کاسیماتیس به عنوان نامزد شهرداری جنوا. به طور کلی، رهبری می‌تواند با استفاده از دسترسی خود به ارتباطات حزبی برای ایجاد روحیه مطلوب برای خط خود، به طور غیر مستقیم بر مشاوره‌ها تأثیر بگذارد. داوروس دیوید پوئنته، کارمند سابق کازالجو، بازگو می‌کند که چگونه کارکنان و وبلاگ‌گرایی در انتظار تصمیمات مهم، یک خط تبلیغاتی واضح را با هدف تأثیرگذاری بر رأی داخلی اتخاذ می‌کنند. کافی بود که گریلو A را بگوید و اعضا به A رای دهند. کافی بود گریلو چیزی بگوید و مردم آن را می‌خواستند.

به دموکراسی آنلاین خیانت شد؟

آنچه در این بررسی مشاهده می‌شود این است که دموکراسی آنلاین در احزاب دیجیتال یک سوگیری غیرقابل انکار از بالا به پایین داشته است و مداخله عضویت عمده‌ا و اکنشی بوده است. نمایندگی و مشاوره‌های همه‌پرسی نقش بسیار بیشتری نسبت به موارد مشارکتی داشته است. رای‌گیری، که طبیعتاً شامل انتخاب از میان تعداد محدودی از انتخاب‌ها است، وزن بسیار بیشتری نسبت به بحث و گفتگو دارد که به شرکت‌کنندگان اجازه می‌دهد تا نظر کیفی در مورد محتوا داشته باشند.

منصفانه است که بپذیریم که فرآیندهای مشورتی مانند توسعه سیاست‌های جمع‌سپاری عناصر امیدوارکننده‌ای را نشان داده‌اند. همه این تشکله‌ها اشکالی از مداخله مردمی را ایجاد کرده‌اند، مانند پیشنهادهایی که پس از کسب حمایت کافی، می‌توانند به سیاست رسمی حزب تبدیل شوند. اما به نظر می‌رسد که این اقدامات در نهایت قادر به ایجاد تعادل مجدد در روندی نیست که به شدت به نفع رهبری منحرف شده است. این مکانیسم‌های مشورتی در مقایسه با رای‌گیری‌های آنلاین، حجم نسبتاً کمی از مشارکت را به خود جلب کرده است. علاوه بر این، در سطح پاسخگویی رهبری به بحث، مشکلاتی وجود دارد، زیرا فضای وسیعی برای انتخاب و ویرایش پیشنهادها، و نظرات در مورد پیشنهادات موجود، که توسط کارکنان مرکزی حزب حفظ شده است، وجود دارد. این در مورد جنبش پنج ستاره دیده شده است، که در آن پیشنهادها می‌توانند فیلتر و ویرایش شوند، اگر تلقی شوند که با ارزش‌های حزب یا استراتژی آن همخوانی ندارند. در مورد Podemos، در حالی که یک مکانیسم الزام‌آور ICPS وجود دارد، که باید امکان کاهش چنین مداخلات خودسرانه را فراهم کند، یک آستانه بالا منجر به این واقعیت شده است که هیچ پیشنهاد عضویت در نهایت تصویب نشده است.

همه‌پرسی آنلاین، در حالی که تعداد زیادی از شرکت‌کنندگان را به خود جلب می‌کند، چیزی بیش از تصویب تصمیماتی است که قبلاً توسط رهبری گرفته شده است. در سراسر پودموس و جنبش پنج ستاره، تنها دو مورد شورش موفق رتبه‌ای وجود داشته است: اولین مورد به مناسبت مشاوره در مورد جرم مهاجرت غیرقانونی. دوم در مورد مشورت با ماتئو رنتزی، زمانی که او برای تشکیل یک دولت جدید متهم شد. در هر دو شرایط، اعضا با اکثریت ۶۳ درصدی در مورد اول و ۵۰٫۵ درصدی در مورد دوم، مخالف موضعی بود که صریحاً توسط گریلو و کازالجو حمایت می‌شد. اما این موارد منحصر به فردتر از نادر هستند. به گفته دیوید بونو، یکی از اعضای شورای جنبش پنج ستاره که با تیم درگیر در مدیریت پلاتفرم تصمیم‌گیری روسو همکاری می‌کند، تمایل اعضا به توافق تقریباً همیشه با رهبری به این دلیل است که «جنبش هویت جمعی قوی دارد. با این حال، بدیهی است که این نیز نتیجه نفوذ رهبری از طرق مختلف از جمله زمان برگزاری انتخابات است که گاه به طور غافلگیرکننده و با فاصله زمانی کوتاه اعلام می‌شود، همانطور که اغلب در جنبش پنج

ستاره اتفاق افتاد. فرمول بندی سؤالاتی که می تواند برای تأثیرگذاری بر رأی مردم و کمپین های عقیده ای که رهبری حزب پیش از رأی واقعی به راه انداخته است، استفاده شود و خط خاصی را به پایگاه پیشنهاد دهد. مشکلات مشابهی در زمینه انتخابات مقدماتی آنلاین و انتخاب افسران داخلی تجربه شده است. رهبری اغلب قصد کنترل چنین انتخاباتی را با تحمیل یک سیستم لیست بسته، همانطور که در مورد Podemos مشاهده شد، یا حتی انکار نتیجه رایزنی های اولیه همانطور که در مورد انتخابات مقدماتی آنلاین M5S 2017 در جنوا مشاهده شد، نشان داده است.

این واقعیت که آنها یک دموکراسی مستقیم را معرفی می کردند و سازمان های خود را واقعاً به اعضای خود پاسخگو می ساختند، اجرای واقعی بسیار کمتر گلگون است. اکثراً، دموکراسی دیجیتالی که توسط این احزاب اعمال می شود، به شدت از بالا به پایین بوده است، با اولویت رای گیری بر بحث و تسلط رهبری بر مدیریت مشاوره ها و موارد بسیار کمی از شورش های دسته جمعی. این بازتابی از این واقعیت است که رهبری کنترل مستقیم بر کارکنان حزبی که مسئول مدیریت پلتفرم های مشارکتی هستند اعمال می کند. این وضعیت باعث می شود که مردم به عنوان کارمند سابق Casaleggio، Davros David Puente، نسبت به شکلی از دموکراسی بسیار بدبین باشند، جایی که شما «رای خود را بیان می کنید اما در مورد چیزی که قبلاً توسط دیگران تصمیم گیری شده است».

در مقابل آنچه که به طور کلی به عنوان خیانت به وعده دموکراتیزه کردن توسط این احزاب در آغاز به نظر می رسد، نباید تعجب آور باشد که کاهش قابل توجهی در مشارکت در مشاوره های آنلاین وجود داشته است. برای مثال در مورد جنبش پنج ستاره، اگرچه مشارکت در نظرسنجی های آنلاین در سال ۲۰۱۲ به طور متوسط ۶۰ درصد بود، اما در سال ۲۰۱۷ به ۱۴ درصد کاهش یافت. ناامید کننده، عدم همراهی با رشد پیوسته عضویت تجربه شده توسط حزب است. رهبران حزب باید به طور جدی به این روند مشارکت کم توجه کنند، زیرا، همانطور که توسط آنتونیو گرامشی استدلال می شود، یکی از راه هایی که پایگاه نارضایتی خود را از طریق آن منتقل می کند «پراکندگی یا منفعل ماندن در برابر ابتکارات خاص» است.

به مردم رای بدهید و آنها خواهند آمد، شعار معروفی است که از زمان های بسیار قدیم برای حمایت از معرفی اقدامات دموکراتیک استفاده می شود. اما بدیهی است که **اگر اعضا متوجه شوند که رای آنها در نهایت اهمیت چندانی ندارد، از آمدن منصرف خواهند شد.** بنابراین، ما در حال حاضر در نقطه ای هستیم که شور و شوق اولیه مرتبط با پتانسیل نجات دموکراسی دیجیتال شروع به از بین رفتن کرده است، و ضروری است که به طور واقع بینانه تری تجدید نظر کنیم که واقعاً چه چیزی می تواند از طریق استفاده از این ابزارها به دست آید، و همچنین ابداع روشی روشن و مکانیسم های شفاف کنترل اعضا بر تصمیم گیری آنلاین ضروری است. اگر دموکراسی آنلاین باید اعتباری دوباره به دست آورد، ضروری است که روند آن به طور جدی اصلاح شود، تعدادی از قوانین تضمینی، از واگذاری مدیریت تمام مشاوره ها به یک نهاد حزبی مستقل از رهبری و مورد اعتماد اعضا شروع شود.

* فصل ۸: ابرلیدر Hyperleader

صدای تشویق در سالن های کلرمون-فران، دیژون، گرنوبل، مونپلیه، نانسی، نانت و لو پورت à لا رئونیون طنین انداز می شود و ژان لوک ملانشون، رهبر فرانسه Insoumise، به طور همزمان روی صحنه تئاتر همه این شهرها ظاهر می شود. بدیهی است که ملانشون در همه این مکان ها حضور فیزیکی ندارد. او ممکن است سیاستمداری کاریزماتیک با لفاظی قدرتمندی باشد که او را شبیه تریبون های مردم روم باستان یا مارات در انقلاب فرانسه می کند، اما هنوز از موهبت حضور در همه جا محروم است. در آن شب او به طور فیزیکی در دیژون حضور دارد. اما تصویر او به عنوان یک هولوگرام به شش مکان دیگر پخش می شود. مخاطبان در سالن های مملو از ظرفیت، سخنرانی رهبر را دنبال می کنند، که برخی از پیشنهادات کلیدی France Insoumise و مبارزات انتخاباتی ریاست جمهوری ۲۰۱۷ را می دهد. هنگامی که سخنرانی با کلمات (" Allez les gens courage" بیایید مردم، شجاعت بگیرید) پایان می یابد، حضار در غوغایی فرو می ریزند و سپس جلسه با خواندن سرود ملی به پایان می رسد.

Hyperleader ابرلیدر: نوع جدیدی از رهبر که در خط مقدم احزاب دیجیتال قرار دارد. تاکتیکی که ملانشون و دیگر سیاستمداران از جمله رهبر جناح راست هند و نخست وزیر کنونی، نارندرا مودی استفاده می کنند، ممکن است فقط یک موضوع کنجکاوی یا یک شیرین کاری هوشمندانه به نظر برسد. اما این یک استعاره قدرتمند از رهبری در عصر دیجیتال است. فعالیت های احزاب پلتفرم به دور از انحلال در شبکه های غیرمتمرکز رسانه های اجتماعی، نشان می دهد که رهبری با انتقامجویی با شکل های جدید بازمی گردد. این رهبری دیجیتالی منعکس کننده امکانات جدید برای گسترش گسترده و ازدحام آنلاین ارائه شده توسط رسانه های اجتماعی، ظهور فرهنگ سلبریتی دیجیتالی است که در پلتفرم هایی مانند فیس بوک، توییتر، یوتیوب و اسنپ چت پدیدار شده و ضرورت مستمر رهبری در سیاست معاصر است. همانطور که در فصل های قبلی مشاهده شد، این موضوع به وضوح در خصوصیات همه پرسشی رایزنی های آنلاین منعکس شده است، که اغلب به نیاز رهبری برای جلب حمایت اعضا خلاصه می شود. ابر رهبر و نفوذ مغناطیسی او بر سازمان، فیل در اتاق دموکراسی آنلاین است. اما در واقع وقتی از رهبری مردمی و عوام فریبانه در عصر دیجیتال صحبت می کنیم، منظور ما چیست؟ ابرلیدر چه ویژگی هایی دارد؟ و این چه نقشی در سازماندهی داخلی و فرافکنی بیرونی احزاب دیجیتال دارد؟

همانطور که در این فصل می بینیم، مانند هولوگرام ملانشون که به مکان های مختلف در سراسر فرانسه پرتاب می شود، **ابریدر تصویر و کلمات خود را فوراً از طریق انواع شبکه های ارتباطی و دستگاه های**

ارتباطی شخصی - رایانه، تلفن های همراه، تبلت ها - در میان جمعیت آنلاین پخش می کند. از حامیان و هواداران اینترنتی که با وجود پراکندگی فیزیکی خود، در پیروی از یک رهبر متحد می شوند. ابرلیدر به مرکز نمادین جنبش تبدیل می شود، محور فرآیند «تمرکز توزیع شده» که توسط احزاب دیجیتال آغاز می شود. **شخصیتی که هدف یک هویت کاریزماتیک است که با احساس همدلی و محبت همراه است.** تصویر او در هزاران میم، جدی یا شوخی تجلیل می شود. چهره او در صدها ویدیوی یوتیوب در حال حرکت است. ارائه پیشنهادت وی به صندوق های رای دیجیتال که برای همه اعضای حزب باز است. نام او بی وقفه در مبادلات رسانه های اجتماعی تکرار می شود و به هشتگ تبدیل می شود، که همه اینها به نوعی نقطه تجمع نمادین برای ستیزه جویی دیجیتال می شود.

چنین توسعه ای باید به عنوان جلوه ای از بازگشت سیستمی تر رهبری قوی در جامعه معاصر، پس از زمانی که فرآیندهای رایج رهبری شکلی تکنوکراتیک و ضد کاریزماتیک به خود گرفت، درک شود. از زمان بحران اقتصادی، و در میان شرایط نابسامانی سیاسی و ژئوپلیتیکی فزاینده، در عوض شاهد رشد رهبران قوی در سراسر شکاف چپ و راست بوده ایم. به عنوان مثال به سیاستمدارانی مانند دونالد ترامپ و برنی سندرز، مارین لوپن و ژان لوک ملانشون، پابلو ایگلسیاس و متئو سالوینی، شی جین پینگ و ولادیمیر پوتین فکر کنید. هر چه شما ممکن است از نظر سیاسی در مورد این سیاستمداران فکر کنید، آنچه آشکار است این است که به سختی می توان آنها را به عنوان غیر رهبران ضعیف، تسهیل کننده یا رهبران توزیع شده در نظر گرفت. ابرلیدرها یکی از مظاهر خاص این بازگشت رهبری کاریزماتیک قوی در زمان ما هستند که همچنین نقش مهمی در عملکرد احزاب پلت فرم ایفا می کند.

نه رهبر، نه حزب

برای درک ظهور ابرلیدر، لازم است ابتدا کمی نظافت خانه را انجام دهیم و از شر برخی از فرضیات مشکل ساز که در سال های اخیر با انتشار فناوری های دیجیتال و تأثیر آنها بر سیاست مرتبط بوده اند خلاص شویم. برای مدت طولانی، هم در چپ و هم در راست به طور گسترده تصور می شد که انتشار رسانه های دیجیتال علیه رهبری و ...

تأثیرات شدیداً تمرکززدایی داشته است. صاحب نظران تکنو اتوپیا، بشارتگران نئولیبرال، فعالان نئوآنارشیست، همگی برای متقاعد کردن مردم مبنی بر اینکه رهبری و قدرت چیزهایی از یک گذشته توسعه نیافته از نظر تکنولوژیک هستند، توطئه کرده اند، نقص های جامعه ای که هنوز تحت تأثیر شگفتی های فناوری اطلاعات قرار نگرفته است. مانوئل کاستلز، نظریه پرداز «جامعه شبکه ای»، که کارش عمیقاً بر **جامعه شناسی رسانه های جدید** و اینترنت در دهه های ۱۹۹۰ و ۲۰۰۰ تأثیر گذاشت، استدلال کرد که انتشار رسانه های جدید به این معناست که ما از هرم به سمت شبکه دور می شویم. که ساختارهای قدرت عمودی جای خود را به ساختارهای سازمانی مسطح خواهند داد.

این ایده در بسیاری از جنبش های اجتماعی که در دهه های اخیر شکل گرفته اند به همان اندازه محبوب بوده و تا به امروز ادامه دارد. فمینیست ها، محیط بانان، فعالان شهری و جنبش ضد جهانی سازی، همگی در مشکوک شدن به رهبری و پیش بینی نابودی نهایی آن همگرم شدند. در اوج بحران اقتصادی، این ایده با ادعای تسخیر وال استریت مبنی بر اینکه **جنبشی «بدون رهبر»** است، به خوبی بیان شد. اعتقاد بر این بود که اینترنت با توانمندسازی افراد و فراهم کردن کانال های ارتباطی چند تومانی، حضور انحصارات اطلاعاتی را از بین می برد و در نتیجه نیاز به فرماندهی و هماهنگی سلسله مراتبی و از بالا به پایین را نیز از بین می برد.

اگر از توهم اجتناب نپذیر بودن «بی رهبری» فراتر برویم، با کار بسیار دشوارتری روبرو می شویم: تعیین اینکه چه سبک رهبری در عصر حاضر رایج شده است. اغراق از اهمیت رهبری در احزاب دشوار است. ما

از طریق مطالعات طولانی مدت می دانیم که چگونه رهبران نقش های مهمی را برای حزب انجام می دهند، از جمله توسعه سیاست حزب، هدایت سازمان های داخلی و ریاست بر جلسات کلیدی، بیان نظرات عمومی حزب، برقراری ارتباط و مذاکره با احزاب، سازمان ها و نهادهای دیگر، و در مورد پیروزی های انتخاباتی که نقش رهبران دولت را به دست می آورند. در نظام نمایندگی دموکراسی مدرن، رهبر نقش مهم ترین «نماینده» را در شخصیت خود مجسم کرده است. در این مقام رهبران به عنوان نمادهای حزبی یا مرجع کوتاه عمل می کنند.

اگرچه آنارشیست ها دوست دارند ادعا کنند که رهبری و هر شکلی از اقتدار در واقع فقط یک تحمیل غیرمنطقی است و می توان آن را حذف کرد، اما با نگاهی اجمالی به تاریخ سیاست و احزاب سیاسی، به نظر می رسد که در عوض یک ضرورت اساسی حزب سیاسی است. شاید بتوان گفت شری ضروری که ریشه در عدم امکان خودسازماندهی توده ها دارد. از نظر وبر یک سازمان تنها زمانی می تواند وجود داشته باشد که خود را تابع یک رهبر و کارکنان سازمانی باشد که آن را در عرصه عمومی نمایندگی می کند. به عبارت دیگر، با توجه به اینکه سازمان طبیعتاً متضمن جدایی بین رهبران است، نمی توان از سازمان بدون نوعی رهبری صحبت کرد. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

به گفته رابرت میشلز «در توده ها و حتی توده های سازمان یافته احزاب کارگری، نیاز شدیدی به جهت و راهنمایی وجود دارد». این نیاز از **انفعال توده ها** ناشی می شود که گرامشی، میشل و بسیاری از نظریه پردازان نخبه گرا به آن توجه کردند. اما اساساً یک دلیل روانشناختی نیز برای ضرورت رهبری وجود دارد. به گفته زیگموند فروید، **رهبر به عنوان یک «ابژه بیرونی» عمل می کند که حس اجتماع را در گروه ایجاد می کند و همبستگی اجتماعی را تسهیل می کند.** بدین ترتیب رهبر به نقطه ای از فراقنی تبدیل می شود که در آن میل به شناسایی [رهبر]، توده ها به هم می پیوندند. با پیروی از این خط استدلال، صحبت از یک "سازمان بدون رهبر" به همان اندازه بی معنی است که صحبت از یک پستاندار بی سر یا یک پرنده بدون بال.

با این حال، رهبری یک نهاد یکپارچه نیست. در طول تاریخ، انواع مختلفی از رهبری پدید آمده است که بر اساس مشروعیت آنها و پیامدهای آنها برای فرآیندهای سازمانی متفاوت است. به گفته وبر، در یکی از فهرست های معمولاً شماتیک او، سه نوع رهبری و شکل مرتبط «سلطه مشروع» وجود دارد: سنتی، کاریزماتیک و قانونی.

رهبری سنتی بر آداب و رسوم قدیمی استوار است و توسط سنت و گذشته مشروعیت می یابد. این رهبری پادشاه، رئیس و جادوگر است. رهبری قانونی-عقلانی در عوض شکل غالب رهبری در جامعه مدرن و صنعتی را تشکیل می دهد که توسط بوروکراسی های پیچیده و یک سیستم حقوقی متمرکز بر دولت، پارلمان ها و دادگاه های آن مشخص می شود. این بر روند قانونی-عقلانی انتخابات و منصب استوار است، که مشروعیت آن از تعدادی از قوانین و رویه های مکتوب ایجاد شده توسط احزاب سیاسی ناشی می شود. رهبری کاریزماتیک در نهایت نوعی رهبری است که ویژگی بسیاری از جنبش های اجتماعی و مذهبی است. قدرت کاریزماتیک یا نبوی رهبر، برخوردار از توانایی های شبه جادویی و ظرفیت او برای مهار کردن پیروان مشتاق به آن دامن می زند.

لیای قانونی - عقلانی

dership شکلی است که بیشترین ارتباط را با احزاب توده ای دوران صنعتی داشته است. مشخصه این سازمان های بزرگ وجود دستگاه های بوروکراتیک بزرگ و غیرشخصی بوده و هستند که مسئول مدیریت و پردازش حجم وسیعی از اطلاعات هستند. آنها اغلب به عنوان «ماشین» توصیف می شدند، دقیقاً به دلیل منطق مکانیکی آنها. به این ترتیب، این سازمان ها از رهبران شخصی که نقش راهنمای پیروان حزب را به عهده

می گرفتند، بی نصیب نبودند. به عنوان مثال، به رهبران شوروی روسیه مانند لئونید برزنف یا رهبران کمونیست چین مانند جانگ زمینگ یا جیمز کالانگان در دهه ۱۹۷۰ کارگر فکر کنید، که در آنجا نمونه مناسبی از رهبر قانونی-عقلانی و خاکستری بودن کلیشه ای آن را خواهید دید. در دهه‌های اخیر، این رهبری قانونی-عقلانی به‌عنوان تابعی از سوء ظن عمومی‌تر نسبت به بوروکراسی حاکم در دوران نئولیبرال و همچنین از معضلات واقعی آن ترتیب، به طور گسترده مورد سوء ظن قرار گرفته است.

رهبری کاریزماتیک نوعی رهبری است که به طور گسترده با رهبران اقتدارگرا، با دیکتاتورهای فاشیست مانند بنیتو موسولینی، آدولف هیتلر یا فرانسیسکو فرانکو مرتبط بوده است. فرانتس نویمان به طور معروف اظهار داشت که در حزب ناسیونال سوسیالیست «اصل رهبری» غالب است، یعنی این ایده که اصولاً تمام تصمیمات توسط پیشوا گرفته می‌شود. با این حال، رهبری کاریزماتیک به توتالیتریزم جناح راست قابل تقلیل نیست. سیاست‌های سوسیالیستی و کمونیستی، علی‌رغم ارتباط شدیدشان با بوروکراسی، رهبری کاریزماتیک را نیز از خود بروز دادند. به عنوان مثال، چهره‌هایی مانند استالین، چه گوارا و مائوتسه تونگ را در نظر بگیرید، و آشکار است که قدرت آنها تا چه اندازه مبتنی بر کاریزما شخصی بوده است. این رهبران و دیگر رهبران در واقع اغلب خود را دقیقاً در مخالفت با بوروکراسی مشروعیت می‌بخشند

ابرلیدر چه نوع رهبری است؟ آیا او یک رهبر کاریزماتیک است یا یک رهبر بوروکراتیک؟ آیا او اقتدارگرا است یا دموکراتیک؟ چگونه ابرلیدر از ارتباطات دیجیتال برای مهار قدرت رهبری خود استفاده می‌کند؟ چه ویژگی‌هایی برای یک سیاستمدار برای تبدیل شدن به یک رهبر دیجیتال لازم است؟ رهبر دیجیتال چه نوع تعاملی با پایگاه ایجاد می‌کند؟ [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان ازستانی]

سزار ۲،۰

ابرلیدر یک رهبر افراطی است، ارائه دهنده یک شکل رهبری تماشایی، کاریزماتیک و بسیار شخصی که با تغییرات حوزه عمومی در نتیجه ظهور ابررسانه‌های دیجیتال مطابقت دارد. در پاسخ به ماهیت بی‌رحمانه ارتباطات رسانه‌های اجتماعی، وسواس آن با شخصیت و سلبریتی، و بی‌اعتمادی گسترده نسبت به سازمان‌ها و بوروکراسی که در جامعه ما رواج یافته است، ابرلیدر خود را به‌عنوان انحراف از سیاستمداران تکنوکرات و گوشه‌گیر نشان می‌دهد که از رای‌دهی ناراضی است. خیلی آشنا با ابرلیدر مانند یک بادکنک گازی بر فراز حزب شناور است و تلاش می‌کند تا مبارزات حزب و رای دهندگان آن را به تنهایی بالا ببرد - بالونی که گاز آن نمایان شدن رهبر است که تقریباً هر روز از طریق مشارکت مداوم در نمایندگی‌های رسانه‌ای، هر روز، در شبکه‌های اجتماعی و تلویزیون مجدداً باد می‌شود.

اصطلاح Hyperleader در بحث‌هایی که در احزاب دیجیتال و به ویژه در Podemos برگزار می‌شد، ظهور کرد. برخی از روشنفکران درگیر در مفهوم اولیه جنبش، مانند ژرمن کانو و اینیگو ارخون، ایده ابرلیدر را به عنوان یک استراتژی برای ایجاد یک هویت سیاسی جدید مورد بحث قرار دادند. در این مناظره، ایده ابرلیدر نشان دهنده شخصیت شدیداً «رسانه‌ای» این رهبری و «ضرورت در زمان پراکندگی اجتماعی عمیق برای داشتن فردی که شهروندان از طبقات مختلف زندگی با آن همذات‌پنداری کنند» بود، همانطور که توسط کانو استدلال می‌شود: در مورد Podemos، حدس زدن در مورد لزوم این شکل از رهبری به شرایط گروه اولیه بنیانگذار Podemos مربوط می‌شود. این گروهی بود که چند ده نفر می‌شمرد و نفوذ سرزمینی بسیار محدودی داشت، تا جایی که مجبور شد با گروه تروتزکیست ضد سرمایه‌داری که در شهرها و مناطق مختلف اسپانیا حضور فیزیکی داشت، اتحاد پیدا کند. ایده این بود که برای جبران چنین ضعف سازمانی، باید به قدرت فریبنده تلویزیون و سیستم رسانه‌ای به طور کلی‌تر، یعنی ظرفیت آن برای تاثیر قرار دادن چهره‌ها و هویت‌های جدید در حوزه عمومی متوسل شد. پابلو ایگلسیاس، که تا آن زمان به عنوان مهمان

ثابت تعدادی از برنامه های گفتگوی سیاسی به عنوان یک شهرت رسانه ای به دست آورده بود، تجسم ملموس این استراتژی را ارائه کرد.

بنابراین، مفهوم ابرلیدر بر یک فرض اساسی استوار است: مرکزیت نظام رسانه ای به عنوان میدان جنگ تعیین کننده در مبارزه برای قدرت. بر اساس این نظریه، هژمونی نه بر روی سدهای جنبش های اجتماعی و نه با کار پر زحمت راه اندازی یک جنبش سیاسی، بلکه از طریق حضور در استودیوهای تلویزیونی و سکوی رسانه های اجتماعی به دست می آید. این نظریه آشکارا توسط پابلو ایگلسیاس، که از تجربه خود از برلوسکو اقتباس شده بود، ارائه شد.

ni's Italy در جریان تبادل اراسموس در بولونیا. ایگلسیاس از نحوه مالکیت برلوسکونی بر رسانه ها و نمایش های تلهژنیک به او این امکان را داد که علی‌رغم مشکلات قضایی و شکست دوره ای که در دولت داشت، از حمایت قوی برخوردار شود. این امر ایگلسیاس را به این متقاعد کرد که لازم است در تلویزیون ملی فضایی پیدا کند و دیده شود و در نتیجه قدرت پیدا کند. و این متقاعد کردن او را به شرکت در برنامه تلویزیونی جایگزین La Tuerka خبر داد، که در نهایت به عنوان سکوی پرشی برای حرفه او به عنوان مهمان برنامه گفتگو عمل کرد. با این حال، همانطور که بسیاری از فعالان درون پودموس تاکید می‌کنند، تلویزیون در حال حاضر قطعاً تنها مرحله ای نیست که این مبارزه برای هژمونی رسانه ای در آن رخ می‌دهد. در سال های اخیر، تلویزیون به طور فزاینده ای توسط رسانه های اجتماعی به چالش کشیده شده و تکمیل شده است، و این پیامدهای آشکاری برای ماهیت رهبری معاصر دارد. ابرلیدر در گوشه و کنار یک سیستم رسانه ای ترکیبی حرکت می کند که در آن ویدئوهای تلویزیونی به اشتراک گذاشته می شوند و در رسانه های اجتماعی به طرز وحشیانه ای نظر داده می شوند و به نوبه خود پست های رسانه های اجتماعی اغلب به موضوع پوشش تلویزیونی تبدیل می شوند.

از منظر سیاسی، ابرلیدر را می توان به عنوان یک شخصیت سزار توصیف کرد، یعنی به عنوان یک شخصیت کاریزماتیک که شخص او دارای قدرت نمایندگی یک جنبش کامل است. **سزاریسیم یا بناخریبیسیم** بدینوسیله نوعی رهبری را مشخص می‌کند که مناسب موقعیت های بحرانی است، زمانی که ساختار سیاسی جامعه به شدت پراکنده است و بنابراین مداخله یک رهبر کاریزماتیک برای ایجاد نظم جدید ضروری است. این نقطه ای است که در محافل چپ ناخوشایندترین است، زیرا این نگرانی موجه وجود دارد که رهبری شخصی قوی به اقتدارگرایی منجر شود. ترس این است که هر شکلی از رهبری قوی نمونه جدیدی از «اصل رهبری» باشد که فرانتس نویمان آن را منطق سازمانی غالب در حزب نازی می دانست. با این حال، این ترس در نهایت اغراق آمیز است. در واقع، همانطور که قبلاً دیدیم، نوع رهبر کاریزماتیک، و به طور خاص، اشکال رهبری سزار، به تشکیلات استبدادی محدود نمی شود، بلکه در بسیاری از جنبش های دموکراتیک در زمان بحران عمیق نیز دیده شده است. وبر معتقد بود که همه دموکراسی های توده ای باید در جهت سزاریستی حرکت کنند.

ماهیت سزاریستی ابرلیدر باید در ارتباط با بی اعتمادی به سازمان بوروکراتیک درک شود، که همانطور که قبلاً در نقاط مختلف کتاب به آن اشاره کردیم، یکی از جرمات نئولیبرالیسم و ویژگی بارز فرهنگ های دیجیتال است. ترس از جمع گرایی و سوء ظن به رژیم های توتالیتر به این تصور منجر شده است که سازمان های بوروکراتیک در مقیاس بزرگ همیشه به دنبال خیانت به مردمی هستند که قرار است به آنها خدمت کنند و کاملاً ناکارآمد و اسراف کننده هستند. در مورد احزاب سیاسی، این احساسات ضد بوروکراسی ناشی از بحران احزاب سنتی و ضعف صف بندی ایدئولوژیک قرن بیستم است که حول تضاد بین کار و سرمایه سازماندهی شده است. در مواجهه با این بحران جمع های سیاسی، ابرلیدر خود را پادزهری برای ضعف حزب معرفی می کند. نشان دهنده این است که در انتخابات اروپا در ماه مه ۲۰۱۴، نمادی که رای

دهندگان روی کارت کنار پودموس یافتند، آرم دایره روی هم پوشیده حزب نبود، بلکه عکس پابلو ایگلسیاس با چهره مصمم و عصبانی اش بود. علاوه بر این، در بسیاری از موارد، حضور رهبر در رسانه‌های اجتماعی، که بر حسب تعداد لایک‌ها و فالوورها محاسبه می‌شود، بسیار بالاتر از محبوبیت حزبی است که او رهبری می‌کند، و نشان‌دهنده این واقعیت است که **رهبر حزب را به پیش می‌برد و نه برعکس.**

نوع رهبری که با ابرلیدر مطابقت دارد، به وضوح کاریزماتیک است. به تعبیر ماکس وبر، این به جای حزب بوروکراتیک، با مدل حزب کاریزماتیک - همه‌پرسی مطابقت دارد. در اولی رهبر نقش هدایت جنبش را به دست می‌آورد. کاریزماتیک است زیرا تمام مسائل مربوط به مشروعیت قانونی و عقلانی رهبر در مقایسه با شناخت عاطفی و تحسین پایگاه در درجه دوم قرار می‌گیرند. تعارض رهبر با بوروکراسی با نگاهی به تعدادی از رویارویی‌های اخیر که در احزاب دیجیتال و فراتر از آن ظاهر شده‌اند و رهبر را در مقابل الیگارش‌های حزب قرار داده‌اند، به راحتی قابل مشاهده است. مورد جرمی کوربین را در نظر بگیرید، که باید چنگ و دندان با بوروکراسی حزب کارگر می‌جنگید، حزبی که به هر طریق ممکن سعی کرده او را از قدرت دور نگه دارد. یا مورد برنی سندرز را در نظر بگیرید که تقابل مشابهی با کمیته ملی دموکرات داشته است. کمیته ملی دموکرات تمام تلاش خود را برای جلوگیری از نامزد شدن او برای ریاست جمهوری انجام داد. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

آنتونیو گرامشی رهبری شخصی را، مانند رهبری که توسط نیکولو ماکیاویلی توصیف می‌شود، چیزی خارج از پیچیدگی جامعه صنعتی می‌دید که سازماندهی آن لزوماً مستلزم وجود دستگاهی ساختاریافته است که قادر به پردازش حجم وسیعی از اطلاعات و آموزش سیاسی است. مطابق کارکنان و ادغام تعداد زیادی از اعضا. برای او حزب توده ای بوروکراتیک جایگزین معاصر عوام فریب بود. با این حال، جالب است که گرامشی فضایی را برای رهبری حفظ کرد. از نظر او «در دنیای مدرن، تنها آن دسته از کنش‌های تاریخی-سیاسی که فوری و قریب‌الوقوع هستند، که با ضرورت سرعت برق مشخص می‌شوند، می‌توانند به صورت اسطوره‌ای توسط یک فرد ملموس تجسم یابند».

همان‌طور که گرامشی در ادامه توضیح می‌دهد، لحظاتی که رهبری شخصی ضروری است، آن دوره‌های سازمان‌دهی مجدد عرصه سیاسی است، مانند پس از بحران‌های بزرگی که توازن‌های سیاسی به خوبی اصلاح شده نیروها را برهم زد. اما آیا لحظه‌ای که ما در حال گذر از آن هستیم دقیقاً لحظه‌ای از دگرگونی عمیق و بنابراین لحظه‌ای نیست که رهبری شخصی در آن جایگاه و کارکردی داشته باشد؟ در این زمینه، سزاریس ابرلیدر ممکن است به عنوان یک شر ضروری برای پیگیری وظیفه بازآفرینی سازمانی ظاهر شود. سوال استراتژیک کلیدی این است که آیا این بازسازی سازمانی واقعاً انجام می‌شود یا خیر، آیا کاریزمای رهبر در نهایت در یک ساختار سازمانی اثبات‌تر که به طور کامل با نزول‌ها و جریان‌های رهبر مرتبط نیست، «روتین» می‌شود. بدیهی است که خطر این است که اگر این اتفاق نیفتد، زمانی که کاریزما رهبر شروع به مبهم شدن کرد و عشق ابرپایه به سخنگوی خود به سوء ظن و رنجش تبدیل شد، حزب در نهایت از بین خواهد رفت.

موقعیت ابرلیدر را می‌توان با مراجعه به ایده معروف اسلاوی ژیزک در مورد «واسطه ناپدید شدن» بیشتر درک کرد، یعنی اینکه در جامعه ما با بحران میانجیگری روبرو هستیم. برعکس، ابرلیدر میانجی‌ای است که نمی‌خواهد محو شود، اما همچنان مصمم است که دال نهایی حزب سیاسی و نیت جمعی آن باشد. این فعالیت میانجی‌گری سطح بالاتر چیزی است که به طرف‌های دیجیتال اجازه می‌دهد تا از شر سایر واسطه‌هایی که احساس می‌شود زائد و شرور هستند خلاص شوند. به ویژه، در اینجا به آن دسته از رده‌های میانی اشاره می‌کنیم که همان‌طور که دیدیم به عنوان یک ساختار سازمانی کلیدی برای حزب سیاسی شناخته می‌شوند، اما همچنین منبعی هستند که گرایش‌های الیگارش‌های آن سرچشمه می‌گیرند. بی‌اعتمادی نسبت به رده‌های متوسط

به اعطای قدرت بی‌سابقه‌ای به شخصیت رهبر تبدیل می‌شود و می‌توان گفت که الیگارشی حزبی که به خاطر کارگرایی و خود خدمتی‌اش مورد انتقاد قرار می‌گیرد، جای خود را به نوعی دیکتاتوری همپرسی می‌دهد که در آن رهبر نقش تنها سپرده‌گذار اعتماد عضویت را به دست می‌آورد.

شرح شغل ابرلیدر

برتری رهبری مستلزم تعریف مجدد مهارت‌ها و توانایی‌هایی است که یک رهبر خوب را واجد شرایط می‌کند، چیزی که ما می‌توانیم به عنوان «هویت» رهبر سیاسی توصیف کنیم. در یک خلاصه کلاسیک، شامل نیروی اراده، دانش، قدرت اعتقاد و اعتماد به نفس است. کفایت به عنوان برخی از ویژگی‌های کلیدی رهبر موثر است. بسیاری از این مهارت‌ها ممکن است جهانی و قابل استفاده برای همه رهبران سیاسی در نظر گرفته شوند، و در واقع بسیاری از ویژگی‌های فهرست شده توسط میشلز همچنان به ابرلیدر مربوط می‌شوند، مشروط بر اینکه شرایط به‌شدت تغییر یافته‌ای را که در آن رهبران سیاسی عمل می‌کنند و برجستگی نظام رسانه‌ای به عنوان صحنه تریبون باشد. با تکیه بر مشخصات میشلز، می‌توانیم شرح شغل ابرلیدر را به شرح زیر توصیف کنیم: **توانایی برقراری ارتباط مؤثر در رسانه‌ها**، به ویژه در تلویزیون؛ **سابقه بی‌عیب مشارکت سیاسی** که به رهبر احساس اصالت، نبوغ و صداقت می‌دهد. نگرش زمینی، **پرهیز از زبان پیچیده**، و نشان دادن خود به عنوان **فردی معمولی** که مانند مردم **عادی زندگی می‌کند**. ابرلیدر صرفاً نیازی ندارد که در رسانه‌ها خوب باشد، بلکه باید به عنوان «معتبر»، «صادق» و «باز» در برابر خواسته‌های شهروندان عادی تلقی شود.

کاملاً بدیهی است که ابرلیدر باید «در رسانه‌ای» باشد، که بتواند طلسم کاریزماتیک را برای عموم رسانه‌هایی که می‌خواهند خود را با شخصیت او شناسایی کنند، اعمال کند. احتمالاً آموزنده‌ترین موارد بپه گریلو و پابلو ایگلسیاس و نقش رهبری آنها به ترتیب در جنبش پنج ستاره و پودموس هستند. بپه گریلو شهرت خود را قبل از ایجاد جنبش مدیون کار خود به عنوان یک کم‌دین بود که در تعدادی از نمایش‌های طنز به یاد ماندنی تک نفره شرکت داشت. جنبش پنج ستاره غیرقابل تصور بود اگر دید عظیمی که قبل از ظهور این جنبش توسط گریلو هم در تئاتر و هم در وب به دست می‌آمد نبود. گریلو از مهارت‌های نمایشی پر زرق و برق و مغناطیسی خود در راهپیمایی‌های سیاسی استفاده کرده است، که حاوی بسیاری از عناصر معمولی است که در یکی از نمایش‌های او می‌توان یافت، مانند گاف‌های وحشیانه یا تقلید از سیاستمداران فاسد و نامحبوب.

گریلو به‌عنوان یک کم‌دین وراثتی شوی نسبتاً معمولی دهه ۱۹۸۰ شروع کرد که در تعدادی از برنامه‌های پربیننده معروف مانند Fantastico ظاهر شد.

گریلو در مورد فساد حزب سوسیالیست ایتالیا که شایعه شده بود رشوه گرفته است، شوخی کرد، همانطور که چند سال بعد در رسوایی تانگنوپولی فاش شد. بعد از نمایش، گریلو احساس کرد از تلویزیون ملی طرد شده است. او حضور در شبکه‌های تلویزیونی ملی را متوقف کرد و در عوض بر روی تورهای تئاتر خود تمرکز کرد. او شخصیت یک ساوونارولای اخلاقی را به دست آورد و خود را به عنوان شهید یک سیستم قدرت معرفی کرد که در صدد خاموش کردن همه اشکال مخالف است. در دهه ۱۹۹۰ گریلو کمپین‌هایی را علیه سیاستمداران فاسدی مانند سیلویو برلوسکونی که او را "کوتوله روانی" نامید و علیه شرکت‌های چندملیتی به راه انداخت و به طور فزاینده‌ای با مسائل زیست محیطی درگیر شد و از نیاز به تغییر خودروهای الکتریکی و انرژی خورشیدی حمایت کرد. و بازیافت او همچنین هر سال، از سال ۲۰۰۲، مجموعه‌ای از discorsi all'umanità (سخنرانی برای بشریت) را که مصادف با سخنرانی سالانه رئیس‌جمهور ایتالیا در شب سال نو بود و از شبکه‌های تلویزیونی کوچک اینترنت پخش می‌شد، ایراد می‌کرد.

کلید مسیر سیاسی گریلو، جهش از صحنه تئاتر به اینترنت، با ایجاد وبلاگ شخصی او - beppegrillo بود. آن - که در چند سال از رتبه بندی وبلاگ های محبوب صعود کرد تا در نهایت وارد ۱۰ وبلاگ برتر جهان شود. شهرت عظیمی که گریلو به عنوان یک بازیگر به دست آورد، به شهرت وب تبدیل شد. این چرخش کاملاً غافلگیرکننده بود، زیرا گریلو در برخی از مقاطع مسیر خود به عنوان یک لودیت ضد فناوری ظاهر شده بود، و در یکی از نمایش هایش به طرز معروفی یک کامپیوتر را تکه تکه کرده بود. با این حال، مواجهه او با جانروبرتو کازالجو، استراتژیست وب، پس از یک نمایش تئاتر، این موضع را تغییر داد. کازالجو که قبلاً در شرکت کامپیوتری Olivetti در ایتالیا کار می کرد و صاحب یک شرکت اینترنتی کوچک به نام Casaleggio Associati بود، گریلو را متقاعد کرد که با فناوری های جدید همراه شود تا پیام خود را بیشتر گسترش دهد. گریلو که زمانی مشتری شرکت مشاوره دیجیتال Casaleggio Associati و حضور قدرتمندی در اینترنت ایجاد کرد و مخاطب جدیدی را که اغلب جوان تر و کمتر سیاسی نسبت به افرادی که به نمایش های تئاتر او می رفتند، رهگیری کرد. پست های او نه تنها علیه برلوسکونی، بلکه علیه کل طبقه سیاسی ایتالیایی که به سوء مدیریت و فساد متهم شده اند، به شدت خشمگین می شود، اصطلاحی که از عنوان مقاله مشهور روزنامه نگاران ایتالیایی جیان آنتونیو استلا و سرجیو ریزو گرفته شده است.

وبلاگ بپه گریلو قدرت زیادی در شکل دادن به جنبش پنج ستاره به دست آورد و بین سال های ۲۰۰۹ تا ۲۰۱۸ ارگان اصلی جنبش بود، تا جایی که منتقدان آن را به عنوان "وبلاگ مقدس" مورد تمسخر قرار دادند تا احترامی را که پنج نسبت به آن نشان می دهند توصیف کنند. فعالان ستاره، و به طرز تحقیرآمیزی به جنبش پنج ستاره لقب «حزب وبلاگ» را اختصاص دادند. اگرچه این سازمان نوپا در ابتدا می توانست بر منابع مالی محدودی که توسط سرمایه گذاری تجاری گریلو، درآمد تبلیغاتی از وبلاگ و اهداکنندگان در دسترس قرار می گرفت، تکیه کند، شهرت گریلو چاره ای برای این ضعف ها بود. حتی غیبت گریلو و نامزدهای جنبش پنج ستاره در تلویزیون - تا سال ۲۰۱۳ که فعالان M5S به شدت از حضور در تلویزیون ملی دلسرد شدند - واقعاً مهم نبود. مجریان تلویزیون و روزنامه نگاران مجبور شدند به هر حال، با توجه به علاقه عمومی، درباره گریلو و جنبش صحبت کنند، گاهی اوقات ویدئوهایی از راهپیمایی های بزرگ مانند «تور سونامی» را که گریلو به مناسبت مبارزات انتخاباتی ملی سال ۲۰۱۳ ترتیب داده بود، پخش می کردند.

به شهرت رسیدن رهبر پودموس، پابلو ایگلسیاس، اگرچه متفاوت است، اما شباهت های آشکاری را در اهمیت افراد مشهور و توانایی استفاده از رسانه های قدیمی و جدید به نفع خود نشان می دهد. زمانی که ایگلسیاس برای عموم شناخته شد، او یک محقق جوان در علوم سیاسی در دانشگاه Complutense در مادرید بود، که کانون سنتی چپ رادیکال بود. اما او از این نظر دانشگاهی کاملاً غیرمعمول بود: نه فردی که به برج عاج بسنده کند، بلکه قبل از هر چیز فعالی بود که علاقه مند به تأثیرگذاری بر عموم مردم بود. ایگلسیاس سابقه طولانی در رسانه و تلویزیون داشت و به عنوان بازیگر آموزش دیده بود. این توانایی ها زمانی به کار گرفته شد که او مجری اصلی برنامه تلویزیونی جایگزین La Tuerka شد، یک برنامه تلویزیونی که با بودجه کمی تولید می شد، ابتدا در یک گاراژ محقر در همسایگی Vallecas، جایی که خود ایگلسیاس در آن زندگی می کرد. این نمایش در سال ۲۰۱۰، اندکی قبل از آغاز جنبش اعتراضی Indignados در می ۲۰۱۱، راه اندازی شد و در ابتدا در یک شبکه کابلی محلی کوچک، TeleMadrid پخش شد. به زودی با پوشش تعدادی از مسائل سیاسی حیاتی که اغلب توسط احزاب اصلی نادیده گرفته می شد، عموم مردم را به خود جلب کرد، مانند وضعیت اقتصادی ناگوار اسپانیا پس از بحران مالی ۲۰۰۸، شرایط دشوار جوانانی که با بیکاری و نابسامانی مواجه بودند و فساد گسترده مقامات دولتی.

این تجربه، ایگلسیاس را در نقش یک مفسر جناح چپ، دعوت شده برای حضور در تعدادی از برنامه های جریان اصلی به نمایش گذاشت. ایگلسیاس با پیروی از یک کد لباس قابل تشخیص - با دم اسبی، پیراهن سفید و کراوات قرمز - به شهرت گسترده ای در میان جمعیت اسپانیا رسید و به سرعت طرفداران خود را به دنبال

حضور در رسانه های خود جمع کرد. ایگلسیاس با ظاهر سرکش، حملات شدیدش علیه مخالفان، کنایه و توانایی‌اش برای پیروزی لفاظی در برابر مفسران و رهبران سیاسی قدیمی‌تر و اغلب متکبر، هاله‌ای قدرتمند به دست آورد که از آن زمان در خدمت پودموس قرار گرفت. او یک رهبر هماهنگ با فرهنگ عامه و مدهای همیشه در حال تغییر آن است، همانطور که در ارجاعاتش به سریال‌های تلویزیونی مانند بازی تاج و تخت دیده می‌شود، که حتی در طی یک جلسه جعبه دی وی دی آن را به پادشاه اسپانیا هدیه داد. علاوه بر این، او بر خلاف فعالان چپ نسل‌های گذشته، قادر است مطالب پیچیده سیاسی را در شعارها و صداهای ساده مترجم کند.

برای پابلو ایگلسیاس، تلویزیون، به جای اینترنت، نقشی اساسی در سوق دادن او به سوی شهرت داشت. اما اینترنت و رسانه های اجتماعی نیز در ظهور او مؤثر بودند. همانطور که توسط کانو آلمانی، فعال پودموس نقل شده است، "رسانه های اجتماعی فضایی کلیدی بودند که می توانستیم گفتگو را توسعه دهیم، از جمله بحث در مورد موضوعاتی که در برنامه های تلویزیونی ایگلسیاس و دیگر رهبران مورد بررسی قرار گرفته بود." مخاطبان آنلاین، با کانال یوتیوب آن یکی از پرطرفدارترین‌ها در اسپانیا است. علاوه بر این، ایگلسیاس و پودموس به زودی با میلیون‌ها دنبال‌کننده در فیس بوک و توییتر به محبوب‌ترین حساب‌های رسانه های اجتماعی سیاسی در اسپانیا تبدیل شدند. به عبارت دیگر، اگرچه مورد ایگلسیاس به تداوم مرکزیت تلویزیون در سیستم ارتباطات سیاسی در عصر حاضر اشاره دارد، اما همچنین نشان می‌دهد که تلویزیون در حال حاضر بخشی از یک سیستم رسانه‌ای ترکیبی است که در آن اینترنت به طور فزاینده‌ای در حال تعریف چگونگی تلویزیون است. و تأثیر آن بر گفتگوها و اقناع های سیاسی مشاهده می‌شود.

ما می‌توانیم ببینیم که چگونه این هویت در مورد دیگر رهبران معمولی احزاب دیجیتال، از ریک فالکوینگ از حزب دزدان دریایی گرفته تا ژان لوک ملانشون و برنی سندرز، اعمال می‌شود. در واقع، این عنصر سلبریتی رسانه ای تنها به حزب های دیجیتال محدود نمی‌شود. به عنوان مثال، مورد دونالد ترامپ را در نظر بگیرید، که بسیاری از توانایی های خود در رقابت در انتخابات ریاست جمهوری ایالات متحده را مدیون این واقعیت است که برای ۳۰ سال نام آشنا، مجری ثابت برنامه های گفتگو و مجری برنامه های معروف بوده است. برنامه تلویزیونی واقعیت کارآموز. علاوه بر این، اگر این بار به نمونه دیگری در سمت چپ برویم، یعنی مورد جرمی کوربین، ممکن است ببینیم که چگونه کاریزما رسانه ای یک امر مشخص نیست، بلکه بیشتر فرآیندی است که می‌تواند در طول زمان تکامل یابد. تا قبل از انتخابات ملی بریتانیا در سال ۲۰۱۷، زمانی که حزب کارگر به نتایج چشمگیری دست یافت، کوربین به طور گسترده به عنوان یک چهره غیرجذاب و خاکستری شناخته می‌شد که قادر به جلب حمایت مردم نبود. این امر تا حد زیادی به دلیل دشمنی وحشیانه رسانه های خبری با کوربین و تمایل خاصی به گاف‌ها و ظواهر کم‌رنگ بود. از آن زمان، به نظر می‌رسد کوربین چیزهای زیادی در مورد نحوه استفاده از رسانه‌ها و رسانه های اجتماعی به نفع خود آموخته است، و در زمان اخیر عملکرد متقاعدکننده تری از خود به نمایش گذاشته است. همانطور که توسط آرون باستانی، فعال بریتانیایی پیشنهاد شده است، بخشی از این توانایی ممکن است مربوط به بیوگرافی خودش و این واقعیت باشد که او سه فرزند هزار ساله دارد که به پدرشان در مورد چگونگی تبدیل شدن به یک چهره جذاب برای جوانان مشاوره می‌دهند. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سبیلان اردستانی]

سوء تفاهم معمولی که باید هنگام تأیید مرکزیت عملکرد رسانه به دقت از آن اجتناب شود این است که فکر می‌کنیم در اینجا کاریزما صرفاً یک موضوع بسته بندی است، که مشابه آن را می‌توان به راحتی با استخدام یک مشاور رسانه ای خوب به دست آورد. با این حال، این نمی‌تواند دور از واقعیت باشد. کاریزمای ابرلیدر چیزی است که نمی‌توان از هوای رقیق ساخت. در عوض، **زندگی نامه، شهرت، سابقه اعتقاد منسجم، و حتی جزئی ترین جزئیات حرفه ای و سیاسی او برای ایجاد اعتماد لازم از پایگاه بسیار مهم است.** گاهی اوقات کافی است که یک مکاشفه جزئی ظاهر شود تا کاریزمای رهبر مبهم شود. **رهبران دیجیتال تأکید زیادی برای نشان**

دادن این موضوع دارند که چیزی برای پنهان کردن ندارند، که گذشته‌های بی‌نقص دارند و تمام یا بیشتر معاملاتشان در فضای باز اتفاق می‌افتد، نه در اتاق‌های پر از دود، که در آن «مردانی با لباس‌های فلان خاکستری» شناخته شده برای ملاقات. بنابراین، آنها به حساسیت مردمی پاسخ می‌دهند که از طبقه سیاسی سنتی خسته شده‌اند و مشتاقند همه جزئیات سیاستمداران را بدانند، با جستجوی دقیق‌ترین اطلاعات و شایعات در مورد سیاستمداران در اینترنت. در زمانی که با سطوح بالای بی‌اعتمادی عمومی نسبت به نهادهای موجود و احزاب سیاسی سنتی مشخص شده است، ابرلیدر دلایل خوبی دارد تا خود را به‌عنوان یک بیگانه کامل نشان دهد، تا عدم ارتباطش با تشکیلات را برجسته کند و بکر بودن سیاسی خود را حتی در زمانی که این سازمان نشان دهد.

ملانشون، کوربین و سندرز

احتمالاً جنبش پنج ستاره رادیکال‌ترین جنبش در این راستا باشد، زیرا کلمه صداقت را به شعار حزبی تبدیل کرده است. رهبران حزب، مانند الساندرو دی باتیستا و لوئیجی دی مایو، اغلب صداقت بی‌خطر خود را به نمایش گذاشته و آن را با فساد گسترده طبقه سیاسی ایتالیا مقایسه کرده‌اند. مورد مشابه پودموس و کاندیداهای مختلف سوسیالیست مانند کوربین، ملانشون و سندرز است که بیشتر هاله رهبری خود را مدیون داشتن شهرت بی‌نقص به‌عنوان افرادی هستند که هرگز ایده‌آل‌های خود را برای راحتی زیرکانه سیاسی به خطر نینداخته‌اند. همانطور که باند و اکسلی در اشاره به سندرز استدلال کرده‌اند، «بخشی از اثربخشی برنی ناشی از شیوه صحبت کردنش و لهجه قدیمی بروکلینی‌اش است. اما چیزی که به مردم اجازه می‌دهد واقعاً به او اعتماد کنند این است که او سی سال است که همین حرف را می‌زند.» این اصالت سندرز در تعدادی از میم‌های اینترنتی مورد تجلیل قرار گرفت تا نشان دهد «برنی سندرز نماینده ۹۹ درصد است در حالی که هیلاری کلینتون نماینده ۱٪ است»، همانطور که وینی وونگ بیان کرد. ما ویدیوی مقایسه‌ای انجام دادیم که در آن می‌توانید ببینید که چگونه هیلاری کلینتون موضع خود را در مورد بسیاری از مسائل تغییر داده است در حالی که برنی در همه چیز در حرفه سیاسی خود ثابت قدم بوده است. این مهم است زیرا نشان می‌دهد که چرا برنی فردی قابل اعتماد بود. یک عنصر کلیدی در اینجا اعتماد بود، اعتبار شخصیت، این واقعیت که فکر می‌کردید او فردی است که می‌توانید به او اعتماد کنید.»

وقتی این تصور مختل شود، پیامدهای بدی برای اعتبار رهبر دارد. این موضوع در مورد پودموس در رسوایی درگیر رهبران و شرکای احساساتی پودموس، پابلو ایگلسیاس و ایرن مونترو مشاهده شد، زمانی که فاش شد آنها خانه‌ای به ارزش ۶۰۰۰۰۰ یورو در شهری ثروتمند در حومه مادرید خریداری کرده‌اند، رفتاری که چنین بود. در تناقض آشکار با تحقیر اخلاقی آنها از کاست سیاسی، که ایگلسیاس آن را متهم به "پنهان شدن در ویلا" کرده بود. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

در نهایت، ابرلیدر یک رهبر زمینی است. او خود را به عنوان «پسر همسایه» یا «گیک صفحه بعدی» معرفی می‌کند. او از تمام شکوه‌های سنتی مرتبط با رهبری حزب متنفر است و خود را بخشی از مردم و به عنوان فردی قابل دسترس معرفی می‌کند. او سعی می‌کند به‌عنوان یک فرد معمولی دیده شود که اشتراکات زیادی با رای‌دهندگان عادی دارد، در عین حال فردی که دارای اعتقادات فوق‌العاده‌ای است - رهبر به‌عنوان نوعی قهرمان روزمره. در این پرتو، رهبرانی مانند گریلو، ایگلسیاس، ملانشون و دیگران سبک لباس غیر رسمی را اتخاذ کرده‌اند که آنها را شبیه مردم عادی می‌کند. ایگلسیاس فاش کرد که لباس هایش را از فروشگاه ارزان آل‌کامپو خریده است. به همین ترتیب، ملانشون با دقت از کت و شلوار و کراوات بورژوازی دوری کرده و با پوشیدن «کت و شلوار مائو»، مشابه لباسی که مائوتسه تونگ می‌پوشیده، خود را شناخته است. جالب اینجاست که این سبک لباس پوشیدن بی‌تکلف شبیه به لباس مدیران دره سیلیکون مانند مارک زاکربرگ است که معروف است حتی در شرایط بسیار رسمی اغلب کفش‌های کتانی و هودی می‌پوشد.

ملانشون همچنین از یوتیوب برای انتقال تصویری با شخصیت تر و معتبرتر از تصویری که در مناسبت های رسمی پخش می شود، استفاده کرده است. همانطور که توسط Antonie Leument، هماهنگ کننده رسانه های اجتماعی برای France Insoumise توضیح داده شده است، «وقتی من Mé-lenchon را در یوتیوب تماشا می کنم، او را همان طور که واقعاً هست می بینم. در جاهای دیگر رسانه، ملانشون دیگری است، متمرکزتر و کنترل شده تر. او در یوتیوب به مردم اجازه داد ملانشون دیگر را ببینند.»

این تلاش برای نشان دادن خود به عنوان مردم عادی به خوبی با روح حاکم بر جامعه دیجیتال، بدگمان به نهادها، رسمیت و انواع میانجیگری سازگار است. و به این تصور از قابلیت دسترسی، رهبر از طریق مشارکت شخصی در رسانه های اجتماعی کمک می کند، گاهی اوقات نیز مستقیماً به نظرات کاربران پاسخ می دهد که گویی یک کاربر اینترنتی مانند دیگران است. به همین ترتیب، سلفی ها و میانجیگری های ظاهری رهبر در ارتباط با رهبر به عنوان «یکی از ما» به جای یک سیاستمدار حرفه ای منزوی کمک می کند و به همین دلیل است که آنها به ویژگی تکرار شونده مبارزات سیاسی در کل طیف سیاسی تبدیل شده اند.

بنیانگذار، دیکتاتور خیرخواه، عروسک خیمه شب بازی

این مرکزیت رهبر همچنین به این دلیل است که **غالباً ابرلیدر مؤسس است، کسی که بدون آن حزب وجود نخواهد داشت.** گریلو جنبش پنج ستاره را تأسیس کرد. فالكوینگ، حزب دزدان دریایی؛ ایگلسیاس، پودموس؛ ملانشون، فرانسه اینسومیز و سندرز، کمپین انقلاب ما و بسیاری از منشعب از کمپین ریاست جمهوری او. ابرلیدرها رهبران استثنایی هستند همچنین به این دلیل که **تقریباً همیشه رهبران مؤسس هستند.**

این ماهیت hyperleader qua founder نوعی اقتدار است که از نوع کاریزماتیک نیست، بلکه از نوع سنتی است، زیرا مشروعیت آن مبتنی بر گذشته و بر اساس عمل است. شباهت های آشکاری بین ابرلیدر و شخصیت «دیکتاتور خیرخواه» وجود دارد که در چندین شخصیت دیجیتالی مانند جیمی ولز، بنیانگذار ویکی پدیا، دیده می شود.

یا لئوس توروالدز، بنیانگذار لینوکس، همانطور که در مورد این چهره ها وجود دارد، **ابریدر خود را به عنوان ضامن نهایی حزب و اصول تاسیس آن معرفی می کند.** این نوع رهبری با بی اعتمادی آزادیخواهانه نسبت به هر شکلی از اقتدار و واسطه گری بین افراد و کنش جمعی آنها آگاه می شود. **به نوعی رهبر در این زمینه وجود خود را انکار می کند، وانمود می کند که رهبر نیست.** او شکلی به عنوان نگهبان و ضامن پیدا می کند، نقشی که بسیار متفاوت از تصور رهبر به عنوان رهبر ارکستر است که نشان دهنده راه حرکت است، همانطور که سزار به لژیون های خود فرمان می دهد.

ایده یک دیکتاتور خیرخواه اغلب مبتنی بر وعده حفظ روح اولیه جنبش است - نوعی اقتدار که یادآوری کنجکاو از اقتدار سنتی رهبر است. بدینوسیله، رهبر مشروعیت خود را بر گذشته، تاریخچه ای که از بنیان نهضت می گذرد و شاید بتوان گفت بر سنت موروثی آن استوار می کند. بدین ترتیب، کارکنان حزب شبیه روحانیتی می شوند که می خواهند از محتوای کتاب مقدس در برابر خطرات بدعت گذاری که ممکن است در هر نقطه ای پیش بیاید، دفاع کنند. نیاز به رهبری که در احزاب پلتفرم دیده می شود مشابه نیازهای برنامه نویسان منبع باز است که به دنبال یک شخصیت ضامن هستند. همانطور که در جوامع نرم افزاری متن باز اتفاق می افتد، همین باز بودن گروه، تلاش آن برای جذب افراد از حساسیت ها و گرایش های ایدئولوژیک مختلف است که حضور رهبر را به یک نقطه لنگر ضروری تبدیل می کند تا توجه همه اعضا را متمرکز کند. به آنها یک نقطه مرجع برای هماهنگ کردن اقدامات جمعی خود ارائه دهید. بدینوسیله هرگونه مناقشه جدی که اساساً جهت حرکت را تحت تأثیر قرار دهد متوجه رهبر-بنیانگذار و قضاوت او می شود.

با این حال، نمای تقریباً پدران ابرلیدر، اغلب یک واقعیت گیج کننده را پنهان می کند، یعنی این واقعیت که ابرلیدر ممکن است لزوماً استراتژیست نباشد، شخصی که مسیر پیش رو را که جنبش باید طی کند، تعیین می کند. در واقع، اغلب در پشت رهبر، یک **دمیورج پنهان** می یابیم که به عنوان مغز متفکر استراتژی حزب عمل می کند و به رهبر فوق العاده اجازه می دهد تا بر روی وظیفه ای که از نظر فیزیکی و روانی برای اجرای یک **نمایش سیاسی دائمی برای به ثمر رساندن عموم رسانه ها تمرکز کند، تمرکز کند.** در این پرتو، ابرلیدر ممکن است گاهی فقط به عنوان یک عروسک خیمه شب بازی ظاهر شود که توسط شخصی در پشت صحنه مانور داده می شود. نمونه نمادین موردی از Gianroberto Casaleggio، گورو دیجیتال Beppe Grillo است. برای مدت طولانی، هواداران و هواداران جنبش پنج ستاره فکر می کردند که گریلو کنترل کامل بر جنبش دارد. با این حال، شایعات در مورد نقشی که توسط استاد رسانه ای او ایفا می شود شروع شد. همانطور که متو کاستراری، که در Casaleggio Associati کار می کرد، استدلال کرد، این شایعات صرفاً تئوری توطئه نبودند. در واقع، کازالجو در واقع مغز متفکر این جنبش بود: کاستراری می گوید: «او در ذهن خود دید جنبش را توسعه داده بود و تکامل و لحظات معضل کلیدی خود را کنترل می کرد». «گریلو هرگز شهود سیاسی و درک رسانه های دیجیتال برای انجام این کار را نداشت.» در مرحله اولیه Podemos، وضعیت به نوعی مشابه بود. در واقع، طبق شواهد مختلف، اینیگو ارخون، که به عنوان مدیر مبارزات انتخاباتی اروپا در سال ۲۰۱۴ فعالیت می کرد، مغز متفکر واقعی این پروژه بود و به شدت مسئول راه اندازی دفتر حزب در مادرید بود. ایگلسیاس تنها پس از شکست رویکرد آدا کولائو، فعال بارسلونا و شهردار فعلی، به عنوان رهبر انتخاب شد. سرانجام Errejón از آنچه به عنوان انحراف ایگلسیاس از استراتژی اصلی می دید خسته شد و سعی کرد رهبر را به چالش بکشد، اما در نهایت ناموفق بود.

چیزی که این وضعیت نشان می دهد این است که در حالی که ابرلیدر اغلب بیشتر به عنوان پیشروی جنبش عمل می کند، یا حتی به عنوان یک «عروسک خیمه شب بازی»، یک اصطلاح فرهنگ دیجیتالی که برای توصیف هویت های جعلی آنلاین استفاده می شود، **مهم ترین تصمیم ها اغلب توسط «احمق ها» گرفته می شود.** مانند کازالجو و ارخون. **ابریدر نقش بازیگر و داستان گوی شبکه های اجتماعی را در صحنه جامعه تماشایی بازی می کند و باید دائماً گرسنگی ظاهر شدن جدید، توییت ها و پست های رسانه های اجتماعی جدید، مداخلات جدید را سیر کند. به طور مداوم با رای دهندگان مخلوط شود، در حالی که همیشه لبخند و رفتاری آرام در چشمان عموم دارد.** اما اغلب برای او دشوار است که این کار پرطمطراق بازیگری رسانه ای را با سازماندهی استراتژیک تر که بیشتر در پشتوانه پنهان حزب اتفاق می افتد، ترکیب کند. بنابراین، در حالی که درست است که سزاریسیم دیجیتال رهبر ممکن است تا حدی از الیگارشیک کمیته مرکزی و کادر کنار زده باشد، منازعات داخلی قدرت و درگیری های پشت پرده را از بین نبرده است. اطرافیان رهبر اغلب شکل یک ریزالیگارشیک را به خود می گیرند، یک «دایره جادویی» که تفاوت چندانی با الیگارشیک قدیم ندارد. در حالی که کل امیدوار کننده است. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سبیلان اردستانی]

با شفافیت و بی واسطه بودن به رای دهندگان، خود ابرلیدر گرفتار تیرگی روابط قدرت می شود.

به طور کلی خطر این است که وابستگی بیش از حد به رهبر ممکن است طرف را به شکست محکوم کند. بنابراین بسیار مهم است که احزاب دیجیتالی اقداماتی را برای قرار دادن برخی کنترل ها بر رهبری برتر ایجاد کنند و اطمینان حاصل کنند که این رهبری دموکراتیک باقی می ماند و تحت تأثیر بحث های داخلی در همه سطوح حزب قرار می گیرد. خطر همیشگی این است که ابرلیدر خود را در شعله شور و شوق بی حد و حصر و امیدی فرو ببرد که به عنوان همتای ضروری آنها لحظاتی از افسردگی و ناامیدی دارد. و اینکه در نهایت حامیان ممکن است به همان سرعتی که کاربران اینترنت با سریال های نتفلیکس پس از یک دوره تماشای زیاد، از ابرلیدر خسته شوند. در آینده نزدیک مشخص خواهد شد که ابرلیدر کدام یک از جهت گیری

ها را در پیش خواهد گرفت، آیا کاریزمای او به تدریج در ساختاری باثبات تر روتین می شود یا به شکل واقعی خود ادامه می دهد، و اینکه آیا وابستگی به ابرلیدر در نهایت به ضرر این احزاب این خواهد بود.

بازگشت مشارکت سیاسی توده ها

احزابی مانند حزب دزدان دریایی، پودموس، جنبش پنج ستاره و فرانسه اینسومیز و جنبش‌هایی مانند مومنتوم، توانسته‌اند طی چند ماه یا چند سال تعدادی از اعضای خود را در پایگاه خود جمع کنند که احزاب سنتی چندین سال، اگر نه دهه‌ها برای جذب طول کشیده بود. ناظران، تحلیلگران، روزنامه‌نگاران اغلب تعجب خود را از این روند ابراز کرده‌اند، که به نظر می‌رسد با آنچه بسیاری به عنوان یک گرایش غیرقابل توقف به سمت کاهش عضویت در حزب و بی‌علاقگی سیاسی فزاینده می‌دانستند، در تناقض است. بسیاری از آنها چند صد هزار طرفدار دارند، سطحی که آنها را بالاتر از بسیاری از رقبای خود قرار می‌دهد که سال‌ها بیشتر در اطراف بوده‌اند.

در Swarmwise، ریک فالکواین نقل می‌کند که حزب دزدان دریایی سوئد در سه ماه اول فعالیت خود توانست ۱۳۰۰۰ عضو را جذب کند. همزمان با اعتراضات سال ۲۰۰۶ در حمایت از Pirate Bay، حزب دزدان دریایی تعداد اعضای خود را سه برابر کرد و به ۴۲۰۰۰ عضو رساند و سومین حزب بزرگ در سوئد شد. از سال ۲۰۱۸، تنها چهار سال از زمان تأسیس آن، بیش از ۵۰۰۰۰۰ عضو داشت که بیش از دو برابر تعداد اعضای PSOE، دومین حزب بزرگ اسپانیا (با کمتر از ۲۰۰۰۰۰ عضو) و بسیار بالاتر از PP با کمتر از ۷۰۰۰۰ عضو بود.

France Insoumise در یک بازه زمانی بسیار کوتاه موفق شد هزاران نفر را جذب کند و تا می ۲۰۱۷ ۵۳۳۵۶۶ هوادار داشت که بیش از ده برابر تعداد اعضای جبهه ملی و حزب سوسیالیست بود که هر دو حدود ۴۰۰۰۰ عضو داشتند. جنبش پنج ستاره نیز در ابتدا رشد چشمگیری را به نمایش گذاشت و در سال ۲۰۱۳، تنها چند سال پس از تأسیس آن در سال ۲۰۰۹، ۲۵۰۰۰۰ عضو به دست آورد. از آن زمان تاکنون تعداد اعضا در سال ۲۰۱۳ به ۸۰۰۰۰۰ نفر کاهش یافته است و سپس دوباره به ۱۵۰۰۰۰۰ نفر افزایش یافت. هیچ آمار رسمی در سال‌های اخیر منتشر نشده است. کاهش شدید عضویت بین سال‌های ۲۰۱۲ و ۲۰۱۳ به این دلیل است که جنبش پنج ستاره تاکنون قوانین محدودکننده‌تری را برای عضویت در نظر گرفته است. متقاضیان باید یک سری شرایط را رعایت کنند، از جمله عضویت در هیچ حزب یا انجمن دیگری که مخالف ماموریت حزب است. با این حال، همانطور که اوضاع در سال ۲۰۱۷ بود، جنبش پنج ستاره دومین حزب بزرگ از نظر عضویت در ایتالیا بود، پس از حزب دموکراتیکو با ۴۰۰۰۰۰۰ عضو در سال ۲۰۱۶. علاوه بر این، داوید کازالجو اخیراً اعلام کرده است که جنبش پنج ستاره به یک میلیون عضو خواهد رسید. احتمالاً یک وعده غم‌انگیز، اما همچنان نشان دهنده جاه‌طلبی رشد انبوه مشخصه احزاب دیجیتال است.

به طور متوسط، نسبت اعضا به رای دهندگان این احزاب بسیار بالاتر از احزاب جریان اصلی است که اغلب فقط حدود ۳ درصد است. بنابراین می‌توان گفت که در واقع در اکثر موارد، احزاب پلت فرم موفق به افزایش کمی در مشارکت با اندازه‌گیری تعداد اعضای حزب شده‌اند، اگرچه این به طور خودکار با بهبود در سطح «کیفیت» مشارکت نیز برابری نمی‌کند.

شایان ذکر است که تمایل به افزایش اعضا چیزی محدود به احزاب دیجیتال نیست، بلکه توسط احزاب سنتی‌تر که دستخوش نوعی تجدید شده‌اند نیز تجربه می‌شود. احتمالاً دیدنی‌ترین مورد بازگشت مشارکت از حزب کارگر است. با به قدرت رسیدن جرمی کوربین، این حزب رشد چشمگیری را تجربه کرد. از زمان پایین سال ۲۰۱۴، زمانی که ۱۸۰۰۰۰۰ عضو داشت، اکنون به ۵۵۰۰۰۰۰ عضو پرداخت کننده ثبت شده رسیده است که آن را در صدر همه احزاب قرار می‌دهد.

در اروپای غربی با این معیار. این پدیده با در نظر گرفتن تفاوت‌های آشکار بین حزب‌های سنتی مانند حزب کارگر و احزاب دیجیتال جالب است، زیرا نشان می‌دهد روندی که در شدیدترین شکل‌ها در احزاب دیجیتال مشاهده می‌کنیم، در کل سیستم حزبی نیز تأثیرگذار است. و اینکه ما می‌توانیم از دوران بی‌تفاوتی سیاسی دور شویم و به زمان جدیدی از سیاسی شدن که ناشی از اشتغال فزاینده به اقتصاد و عدالت اجتماعی است، برویم.

چرا احزاب دیجیتال بار دیگر تعداد اعضای گسترده‌ای را جذب می‌کنند؟ آیا این موضوع صرفاً با بازگشت علاقه به امور سیاسی یا همچنین با بازتعریف مفهوم عضویت ارتباط دارد؟ هر دو پاسخ درست است. بدیهی است که افزایش عضویت در احزاب دیجیتال، که در جدول ۸,۱ نشان داده شده است، ناشی از سیاسی شدن مجدد جامعه پس از رکود بزرگ است. در مواقعی که با مشکلات اقتصادی فزاینده و پریشانی اجتماعی مرتبط، ناشی از بیکاری، کاهش دستمزدها، بی‌ثباتی نیروی کار و کاهش خدمات عمومی، و قطبی‌سازی سیاسی فزاینده مشخص می‌شود، کاملاً آشکار است که تمایل به بازگشت علاقه و مشارکت در احزاب سیاسی وجود دارد. در واقع، روندهای مشابه بازگشت به مشارکت سیاسی را می‌توان در زمینه جنبش‌های اعتراضی مشاهده کرد که در دهه اخیر رشد چشمگیری داشته‌اند. یکی از نمونه‌های آن جنبش‌های میادین ۲۰۱۱، بهار عربی، اشغال وال استریت، Indignados است که به طور گسترده به عنوان بزرگترین موج بسیج اعتراضی در بیش از ۳۰ سال گذشته در نظر گرفته می‌شود.

این یک نتیجه قابل پیش بینی از **موانع کمتر** برای مشارکت در این احزاب سیاسی است که ویژگی مشترک احزاب پلت فرم را تشکیل می‌دهد. تعریف مجدد این احزاب از عضویت، که در آن، آستانه دسترسی به طور قابل توجهی کاهش می‌یابد، و عضویت از مشارکت مالی جدا می‌شود، یک عامل کلیدی در این رشد عضویت است. در این، احزاب دیجیتال از مدل غول‌های رسانه‌های اجتماعی مانند فیس‌بوک و توییتر پیروی می‌کنند، اما همچنین از نوآوری‌هایی که در زمینه کمپین آنلاین در سازمان‌های حامی دیجیتال مانند MoveOn و Avaaz در حال کار هستند، پیروی می‌کنند. برای مثال، MoveOn ادعا می‌کند که ۵ میلیون عضو دارد، که بسیاری از آن‌ها - همانطور که دیوید کارپف تأکید می‌کند - اصلاً نمی‌دانند که عضو هستند، با توجه به اینکه تعریف عضویت آنقدر منعطف است که شامل تمام گیرندگان لیست پستی می‌شود. قابل توجه است که افزایش نیروی کار با کاهش هزینه‌های ورود به تنها سه پوند برای تبدیل شدن به حامی حزب (به جای عضویت کامل) تسهیل شده است و به مشترکین اجازه می‌دهد در انتخابات رهبری شرکت کنند.

با وجود تمام شبهاتی که ممکن است در مورد حزب دیجیتال، سیاست دیجیتال آن و حذف سایت‌های قبلی و مناسبت‌های مشارکت داشته باشد، غیرقابل انکار است که این الگوی سازمانی منجر به گشایش اعضای جدید شود و به افرادی که قبلاً به حاشیه رانده شده‌اند اجازه می‌دهد در آن شرکت کنند. در مبارزات سیاسی همانطور که توسط آدام کلاگ، هماهنگ کننده ملی Momentum نقل شده است: مردم می‌خواستند کاری انجام دهند، و Momentum به آنها کاری در دسترس و فعال می‌داد تا انجام دهند. چیزی که ما از همان ابتدا در ذهن داشتیم این بود که این موضوع را متحول کنیم و افرادی را که قبلاً درگیر آن نبوده‌اند، به‌ویژه افرادی با پیشینه‌های کم‌نماینده، فعال کنیم. برای اینکه هر کدام از آن افراد در جوامع گفتگو کنند و مردم را وارد جنبش کنند.

در اینجا مشارکت آنلاین و شرکت آنلاین در جلسات، فعالیت‌ها و عملیات جستجو عمیقاً در هم تنیده می‌شود، تا جایی که قابل تشخیص نیست. در این زمینه، انعطاف‌پذیری ارائه شده توسط رسانه‌های دیجیتال به عنوان یک ابزار هماهنگی به افراد این امکان را می‌دهد تا فعالیت‌هایی را انجام دهند که احساس می‌کنند تأثیر دارند، که باعث می‌شود آنها احساس انرژی بیشتر و اشتیاق بیشتری داشته باشند و سایر افرادی را که با آنها رابطه دارند تشویق به پیوستن کنند. و به شکل گیری آن کمک کنید. ستیزه جو سفارشی می‌شود، می‌تواند به

راحتی فعالیت های خود را در جدول زمانی خود جای دهد و به راحتی فعالیت های اطراف را که مردم می توانند در آن شرکت کنند، پیدا کند.

با این حال، این گشایش حزب برای عضویت جدید، به معنای فعال شدن یکنواخت همه اعضا نیست. انعطاف پذیری بیشتر مشارکت با شدت بسیار نابرابر مشارکت در میان اعضای اسمی همراه است، با توزیع "دم دراز" که در آن تعداد کمی از اعضا به طور فعال شرکت می کنند و به سهم فعالان تمام وقت نزدیک می شود، در حالی که اکثریت فقط گاهی اوقات و اغلب به روش های محدود، در نحوه نظرات، "واکنش ها" آنلاین و مشارکت در محبوب ترین مشاوره های راه اندازی شده در سیستم عامل ها شرکت می کنند. شکاف بین شرکت کنندگان و غیر شرکت کنندگان با شکاف بین شرکت کنندگان بسیار فعال و شرکت کنندگان بسیار منفعل جایگزین می شود. شرکت کنندگان بسیار درگیر ممکن است «ابر داوطلبان» نامیده شوند، در حالی که انتهای بلند دم با مشارکت کم ممکن است «لو» نامیده شوند.

* فصل ۹: Superbase ابرپایه

احزاب دیجیتال با افزایش حمایت های مردمی به موفقیت چشمگیر خود سوق داده شده اند، که به وضوح در روشی که آنها توانسته اند صدها هزار نفر را به عنوان اعضای ثبت نام شده جذب کنند، دیده می شود. این بازگشت مشارکت توده ای در زندگی داخلی احزاب سیاسی یک رویداد شگفت انگیز و تا حد زیادی غیرمنتظره است. در میان شرایط بی علاقه گی سیاسی حاکم بر دوران نئولیبرال، به روندی طولانی به سمت سقوط عضویت در حزب عادت کرده بودیم. ماهیت مشارکت سیاسی که در اینجا شاهد ظهور آن هستیم چیست؟ و آیا واقعاً می توان گفت که این احزاب، هم از نظر کمی و هم از نظر کیفی، مشارکت پذیرتر از پیشینیان خود هستند؟ [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

همانطور که توضیح داده شد، احزاب دیجیتال گروه گسترده و متنوعی از **حامیان** را جذب می کنند که می توان از آنها به عنوان **ابریپایه** یاد کرد. این استعاره از شیمی می آید، جایی که اصطلاح **ابریپایه** برای توصیف یک ترکیب فوق اساسی - مانند آنیون لیتیوم مونوکسید یا آنیون متیل - استفاده می شود که واکنش پذیری بالایی به پروتون ها دارد. سوپربازها در واکنش های آلی بسیار مهم هستند، به عنوان مثال برای تسهیل کاتالیز، و مسئول تثبیت دی اکسید کربن هستند.

مفهوم **superbase** ابریپایه که در چارچوب احزاب پلت فرم مستقر شده است برای **بیان ویژگی های مختلف مدل مشارکت این تشکل ها عمل می کند**. اول، اساساً، این احزاب شامل «بازگشت پایگاه» هستند. آنها تلاش می کنند ساختار عضویت حمایت از جنبش های سیاسی را بازسازی کنند، که در آن اعضا یک بار دیگر به عنوان مؤلفه ضروری سازمان های سیاسی در نظر گرفته می شوند، منبعی که به جای صرفاً منبع دردسر و حتی شرمساری، ارزشمند است. این چرخش کاملاً در تضاد با نقش عضویت در حزب تلویزیونی است، که توسط رهبران سیاسی در زمانی که حزب به هوادارانش نگاه می کرد، یکبار مصرف تلقی می شد، دقیقاً به همان شکلی که تولیدکنندگان تلویزیون به تماشاگران نگاه می کردند: توده منفعل که تنها چیزی که می توان از آن برداشت کرد تکان دادن سرهای ترسو از تابید است.

کمپین های احزاب دیجیتال بیشتر موفقیت خود را مدیون توانایی خود در بسیج تعداد زیادی از حامیان آنلاین هستند. برخلاف بحث های اخلاق گرایانه درباره مشارکت آنلاین به عنوان «سست گرای»، کمپین آنلاین

برای موفقیت این احزاب بسیار مهم است. تاکتیک‌های جدیدی در کنار تاکتیک‌های پیش دیجیتال ایجاد شده‌اند، مانند جستجوی خانه به خانه، پوسترها، تجمعات، پست مستقیم و بانکداری تلفنی. احزاب پلتفرم با الهام از شیوه‌های سازماندهی توسعه یافته در جنبش‌های اعتراضی سال ۲۰۱۱، از Indignados تا اشغال وال استریت، و به کارگیری منطق‌های ارتباطی معمولی در پلتفرم‌های اجتماعی، توانسته‌اند چالشی چشمگیر در برابر احزاب جریان اصلی ایجاد کنند که به خوبی پرسنل و بودجه خوبی دارند. و اغلب از ارتباطات خودی در رسانه‌های خبری اصلی لذت می‌برند.

معنای دوم ابرپایه که از استفاده از این اصطلاح در شیمی الهام گرفته شده است، در «واکنشی» بودن آن به جای «فعال» نهفته است. اگرچه افزایش قابل توجهی در میزان مشارکت وجود دارد، اما این به طور مستقیم با افزایش شدت مشارکت در سراسر جهان مطابقت ندارد. در حالی که صدها هزار نفر درگیر بوده‌اند، تنها درصد محدودی از آنها، شاید ۱ درصد از کل پایگاه، واقعاً فعال هستند. ابرپایه به دور از یکپارچگی همگن است. جایی که مبارز حزب توده‌ای تحت یک نظم و انضباط قوی با حضور اجباری در جلسات و فعالیت‌های مشابه بود، ستیزه جوی دیجیتال در وب و بحث‌هایی که در آنجا فضای اصلی تعامل سیاسی را ایجاد می‌کند، می‌یابد. شرکت‌کننده دیجیتال، که اغلب به‌عنوان یک «کاربر» در نظر گرفته می‌شود، بسیار ناپایدارتر و غیرقابل پیش‌بینی‌تر از مورد شبه‌نظامیان حزبی قدیم است.

تمایز بین مبارز، عضو عادی و هوادار مبهم می‌شود، با خطوط بسیار متخلخل که دسته‌های مختلف حمایت را تقسیم می‌کنند. این به دلیل سهولت بیشتر ثبت نام است، جایی که عضو شدن تقریباً به سادگی پیوستن به فیس بوک یا سایر شبکه‌های اجتماعی است. حزب دیجیتال از مدل دسترسی آزاد غول‌های رسانه‌های اجتماعی استفاده می‌کند که منجر به افزایش شگفت‌انگیز تعداد شرکت‌کنندگان اسمی می‌شود. اما یک شیب قوی از مشارکت وجود دارد، از افرادی که زیاد مشارکت می‌کنند تا افرادی که مشارکت بسیار کمی دارند. در حقیقت، همه احزاب سیاسی با شکافی بین عضویت فعال و منفعل مواجه هستند. اما در اینجا این تمایل به افراط کشیده می‌شود. فقط برای تعداد بسیار کمی از افراد دیجیتالی کردن فعالیت‌های سیاسی امکان مداخله واقعاً کیفی در زندگی حزب سیاسی را باز می‌کند. در عوض، بیشتر پایگاه صرفاً واکنشی است، یعنی عمدتاً به یک پاسخ محدود و موقتی به محرک‌هایی که از بالا می‌آیند محدود می‌شود، گاهی حمایت‌کننده، گاهی انتقادی، و در موارد دیگر همچنان بی‌تفاوت، به پیام‌های تحریک‌کننده‌ای که طرف ارسال می‌کند.

تغییر ساختار ارتباطی در عصر دیجیتال، با انتشار رسانه‌های اجتماعی و ویژگی‌های مختلف تعاملی و واکنشی آنها (مانند لایک کردن، اشتراک‌گذاری یا نظر دادن)، راه‌های جدیدی برای مشارکت برای افرادی فراهم می‌کند که در غیر این صورت نمی‌توانستند شرکت کنند. با این حال، همانطور که در طول فصل خواهیم دید، این مشارکت بسیار نابرابر است. «ابر داوطلب»، قهرمان دیجیتالی جدید حزب، یک مبارز، که می‌تواند از مقدار زیادی از وقت آزاد و نیروی کار خود استفاده کند و از راه دور در کارهای مختلف مشارکت کند، یک اقلیت قدرتمند و در عین حال محدود و «اشرافی» است. اکثر شرکت‌کنندگان در سطح «همدردین در کمین» توقف می‌کنند، افرادی که ممکن است با محتویات حزب موافق باشند و گهگاهی با آن‌ها «درگیر» شوند، اما اکثراً از جهش برای تبدیل شدن به اعضای فعال خودداری می‌کنند.

مبارز و دلسوز

وجود یک پایگاه یا یک عنصر توده‌ای، برای استفاده از اصطلاح آنتونیو گرامشی، ویژگی ضروری همه احزاب سیاسی است. احزاب به سختی می‌توانند وجود داشته باشند مگر اینکه از پایین حمایت شوند و دارای یک پایگاه حمایت اجتماعی هستند که موجودیت و مشروعیت آنها را تضمین می‌کند. حامیان احزاب سیاسی علاوه بر آرای واقعی در صندوق رای، یک سری منابع اساسی از جمله منابع مالی (از طریق حق عضویت یا کمک‌های مالی)، نیروی کار سیاسی (همانطور که در بررسی، انتشار اعلامیه یا اشتراک گذاری تبلیغات

آنلاین مشاهده می شود) و به طور گسترده تر، اجتماعی ارائه می کنند و منابع شهرت، اعتبار خود را وام می دهند و به شبکه های شخصی از انواع مختلف در حمایت از آرمان حزب دسترسی دارند.

این پایگاه حمایتی شامل دسته های مختلف مردم با درجات مختلف مشارکت و وفاداری می شود، از رای دهندگان حزب، که مشارکت آن ها گاهی محدود به رای دادن به حزب است، تا مبارزان حزب، که بیشتر درگیر هستند، که در آن شرکت می کنند. جلسات و اختصاص وقت و کار به طور منظم به حزب سیاسی و در بین این دو، تا با طرفداران حزبی که هر از گاهی ابراز همدردی و حمایت می کنند، پایان یابد. جریانی دائمی در داخل و خارج از حزب وجود دارد، به طوری که برخی از دلسوزان عضو می شوند، برخی از اعضا فعال می شوند و به نوبه خود برخی از فعالان و اعضا به دلیل نارضایتی یا دلایل شخصی در سطوح بیرونی سقوط می کنند. بنابراین آنچه باید مشخص شود این است که چرا مردم در درجات مختلف شرکت می کنند و «سبک مشارکت» واقعی در این نقاط مختلف شدت شامل چه چیزی است. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

در مورد تجزیه و تحلیل دوورژه، که در فصل ۱ مورد بحث قرار گرفت، به ویژه تمایز بین هواداران و مبارزان مهم بود. جامعه شناس سیاسی فرانسوی تشبیهی زیبا را پیشنهاد کرد که در آن مبارزان و هواداران به ترتیب به عنوان ازدواج و صیغه در برابر یکدیگر قرار می گیرند. برای ستیزه جو در عوض رابطه عمیق و پایدارتر است. به طور معمول، دغدغه سازمان دهندگان احزاب این است که چگونه انتخاب کنندگان یا انتخاب کنندگان بالقوه را به دلسوز و دلسوزان را به عضو تبدیل کنند. با این حال، این تمایل می تواند با مشکلات جدی مواجه شود. به گفته دوورژه، دلیل عدم عضویت بسیاری از هواداران به دلیل تنفر نسبت به نظم و انضباط حزبی است، با مفاهیم شبه نظامی سلسله مراتبی و انطباق، اطاعت و انضباط. فرآیندی که همانطور که دوورژه پیشنهاد کرد، خرده بورژوازی به دلیل «امتناع از کنار گذاشتن استقلال فردی [خود] خود، سوء ظن قوی دارد».

مقاومت در برابر محاصره دوورژه که در دهه ۱۹۵۰ در اوج دوران صنعتی تشخیص داده شد، و در زمان یک دولت بوروکراتیک و سرمایه داری بسیار سازمان یافته، زمانی که اطاعت از حزب طبیعی تر به نظر می رسید، تنها در چارچوب دیجیتال کنونی می توان قوی تر تلقی کرد. جامعه، آنچنان که هست توسط یک فردگرایی عمیق فراگیر شده است. در روزگاری که بدگمانی نسبت به سازمان ها و مجموعه ها رواج یافته است، آیا واقعاً مردم بار دیگر مستعد «استخدام» در یک حزب می شوند؟

برای پرداختن به این سوال، باید با شرایط بی تفاوتی و بی حرکتی گسترده شروع کنیم که عرصه ای را تشکیل می دهد که احزاب دیجیتال در آن ظهور کرده اند. همانطور که توسط جامعه شناسان سیاسی مختلف مشاهده شده است، در دهه های اخیر شاهد کاهش عضویت در احزاب سیاسی و به طور کلی بحران عضویت توده ای در سازمان ها بوده ایم. اینها توسط سازمان های مدافع به چالش کشیده شده اند که به جای درخواست برای مشارکت فعال اعضا، خود را به کمک مالی اعضای پرداخت کننده حقوق رضایت می دهند. بسیاری از احزاب سیاسی تاریخی که در دوران شکوفایی خود میلیون ها عضو داشتند، شاهد کاهش و کاهش تعداد اعضای آنها بوده اند.

پارادایمیک مورد حزب کارگر بریتانیا قبل از احیای مجدد جرمی کوربین به عنوان رهبر حزب در سال ۲۰۱۵ است. حزب کارگر از بیش از ۱ میلیون عضو در دهه ۱۹۵۰ به کمتر از ۲۰۰۰۰۰ نفر در حزب کارگر رسیده بود.

دومین دوره رهبری تونی بلر بسیاری از احزاب سیاسی دیگر نیز همین مسیر را تجربه کرده اند و تعداد اعضای آن ها اغلب بیش از نصف شده است. در ایتالیا، حزب دموکراتیکو کاهش چشمگیری در تعداد اعضا

داشته است، از ۵۳۹۳۵۴ نفر در سال ۲۰۱۳ به ۴۰۵۰۰۰ نفر در سال ۲۰۱۶، و کاهش بیشتر در چند سال گذشته

این کاهش اعضا با دگرگونی حزب سیاسی که در همان زمان اتفاق افتاد، منطبق است. تبدیل حزب به یک سازمان "انتخابی/حرفه ای" به کاهش اهمیت عضویت منجر شده است. با انتقال گسترده مبارزات انتخاباتی از راهپیمایی ها و مبارزات خانه به خانه به صفحه تلویزیون، و احزاب جریان اصلی به مرکز، فضای زیادی برای مبارز در استراتژی حزب باقی نمانده بود. ستیزه جویان به مثابه بقایای شرم آور یک گذشته بیش از حد سیاسی ظاهر می شدند و گاهی اوقات رهبری آنها را زائد می کرد. به نظر می رسد احزاب دیجیتال به غلبه بر این وضعیت اشاره می کنند. اما واقعاً تا چه حد چنین است؟

حامیان king

Supervolunteer اصطلاحی است که می تواند برای توصیف شبه نظامیان بسیار فعال استفاده شود. **ابرداوطلب** نیزه ابرپایه را تشکیل می دهد، بخش بیش فعالی از حامیان که نقش مرکزی را در احزاب دیجیتال ایفا می کند و به آنها اجازه می دهد تا کمبود یک ساختار سازمانی قابل اعتماد و یک کارمند بزرگ و دائمی حقوق بگیر را جبران کنند. جنبش پنج ستاره، احزاب دزدان دریایی و مومنتوم به شدت به کار انجام شده توسط فعالان بی حقوق که در ارتباطات، سازماندهی رویدادها، جمع آوری کمک های مالی و مبارزات انتخاباتی کمک می کنند، تکیه کرده اند. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

اصطلاح **ابرداوطلب** توسط زک اکسلی و باند، دو کارمند در کمپین مقدماتی ریاست جمهوری برنی سندرز در سال ۲۰۱۶، برای توصیف آن دسته از داوطلبان بسیار درگیر که در نهایت نقش تعیین کننده ای در این کمپین داشتند، ابداع شد. داوطلبان را با کارکنان حقوق بگیر جایگزین کنید، همانطور که در عبارت آنها دیده می شود "انقلاب با پرسنل نخواهد شد". آنها استدلال می کنند که رهبران داوطلب «آماده ایجاد تغییر ظاهر می شوند، و تمام خود و تجربه زندگی شان را برای ساختن جنبشی مؤثر می آورند». داوطلبی که به عملیات های ساده و تکراری که معمولاً از یک مبارز معمولی حزب انتظار می رود بسنده نمی کند، بلکه گاهی اوقات نقش های خلاقانه و نظارتی را نیز ایفا می کند که عموماً به کارکنان حزب نسبت داده می شود. به گفته باند و اکسلی، سه یا چهار فوق داوطلب می توانند کار یک سازمان دهنده پولی را جایگزین کنند. این اتکا به سوپر داوطلبان در بسیاری از جنبش هایی که در این کتاب مورد بحث قرار گرفته اند به خوبی نمایان است

در مورد کمپین سندرز، اتکا به فوق داوطلبان به دلیل منابع بسیار محدودی بود که در اختیار تیم کمپین بود. کمپین سندرز مجبور شد «تقریباً ۱۰۰ درصد به رهبری داوطلبانه تکیه کند که از قبل وجود داشت - در میان تمام صدها گروه محلی برنی، که بسیاری از آنها قبلاً ماه ها سن داشتند و ده ها هزار نفر که قبلاً ثبت نام کرده بودند. برای کمک به! کمبود شدید کارکنان حقوق بگیر، چیزی که از منظر یک کمپین سنتی دستور العملی برای فاجعه به نظر می رسید، به عنوان یک چالش الهام بخش تلقی شد و تیم سندرز را مجبور به توسعه یک جنبش توده ای کرد. «با استفاده از تماس های کنفرانسی، تماس های تک نفره، تیم های محلی Slack و رشته های ایمیل ساده قدیمی، تیم هایی را در چندین شهر سازماندهی کردیم که قصد داشتند برای برگزاری رویدادهای عمومی بزرگ فراتر از حزب های خانگی بروند.»

همانطور که کلر سندبرگ، یک کمپین دیجیتالی که حزبی از تیم کمپین سندرز بود، می گوید، ابرداوطلبان عملاً از مکان های دور کارها را انجام می دادند «بسیاری از کارهایی که یک کمپین معمولی فرض می کند فقط می تواند توسط کارکنان حقوق بگیر می که به صورت فیزیکی حضور داشتند مدیریت شود». این یک انحراف رادیکال از اشکال سنتی مبارزات انتخاباتی است که در آن "تنها راهی که مردم می توانند به طور معنادار مشارکت کنند این است که مستقیماً با یک کارمند ارتباط برقرار کنند، و به آنها سطح بسیار پایینی از

کار داده می شود، و داوطلب کمپین به آنها می گوید که چگونه انجام دهید! در این زمینه، "اگر کارمند میدانی وجود نداشته باشد که در جامعه فیزیکی آنها نباشد، راهی برای دخالت آنها وجود ندارد". برخلاف سازماندهی جامعه، که در آن ایده این است که به آرامی رهبری مردم را ایجاد کنیم، در کمپین سندرز این ایده این بود که «از افرادی شروع کنیم که می‌خواهند بیشترین کار را انجام دهند». داوطلبان بسیار فعال برای سازماندهی «طوفان‌ها»، رویدادهایی برای بحث و تبادل نظر و به اشتراک گذاشتن ایده‌ها برای اقدام، و ایجاد بانک‌های تلفنی برای متقاعد کردن رأی‌دهندگان فراخوانده شدند. فالكوینگ از چارچوب مشابهی در هنگام بحث در مورد نقشی که رهبران حزب در مناطق محلی ایفا می‌کنند دفاع می‌کند، و در سایر تشکیلات مانند پودموس و جنبش پنج ستاره نیز ما شاهد تکیه شدید بر کار انجام شده توسط فعال ترین ستیزه جویان هستیم که انتظار می‌رود. قهرمانانه فقدان زیرساخت واقعی حزب ارضی را جبران کند.

انتخاب اتکای زیاد به ابرداوطلبان در درجه اول پاسخی به منابع اندک اقتصادی است. احزاب دیجیتال با محرومیت از بودجه ثابت، به دلیل فقدان حق الزحمه منظم از سوی اعضا و غیرقابل پیش بینی بودن دریافت کمک های مالی، همراه با امتناع از دسترسی به بودجه دولتی (مانند جنبش پنج ستاره)، به شدت در محدودیت قرار دارند. شرایط کارکنان آنها چه در سطح ملی و چه در سطح محلی. از این رو، لزوم تکیه بر افرادی که کار سیاسی خود را به صورت رایگان در دسترس قرار می‌دهند، علیرغم تمام مشکلاتی که این انتخاب شامل می‌شود، از جمله نیاز به آموزش مداوم و بازآموزی داوطلبان، و گرایش «اشرافی» خاص، به نفع کسانی که دارای امتیاز هستند. به عبارت دیگر، این جنبش‌ها تلاش می‌کنند «قدرت پول» را که به شدت فاقد آن هستند، با «قدرت مردم» جبران کنند تا از کار داوطلبانه ارائه شده توسط ستیزه‌جویان به عنوان وسیله‌ای برای جبران کمبود منابع اقتصادی خود استفاده کنند.

با این حال، این مفهوم به طور کلی تر از نقش مبارز و موقعیت او در حزب است.

بافت سازمانی که به طور قابل توجهی متفاوت است. در جایی که ستیزه جو قبلاً صرفاً یک سرباز برای بسیج شدن برای دستیابی به وظایف خاص تحت فرمان بالای حزب و با فضای محدودی برای خودمختاری در مورد اینکه چه کسی و چگونه پیام را منتقل می‌کند، بسیج می‌شود، مبارز دیجیتال دقیقاً به دلیل توانایی خود در شخصی باشد، تا تجربه زندگی خود را به عرصه مبارزات انتخاباتی بیاورد و شاید مهمتر از همه، شهرت و شبکه مخاطبین خود را در رسانه های اجتماعی در اختیار کمپین قرار دهد. ستیزه جویی نه تنها در نقطه پذیرش، بلکه در نقطه تولید و توزیع نیز شخصی می‌شود، و ستیزه جو را به بسته بندی مجدد پیام ها به گونه ای دعوت می‌کند که بتواند شبکه شخصی همدردی و حمایت خود را بهتر رهگیری کند.

با این حال، باید توجه داشت که این "ستیزه جویی خلاق" با محدودیت های قابل توجهی همراه است. اگرچه به ابرداوطلب آزادی داده می‌شود تا پیام را تطبیق دهد، اما از او انتظار نمی‌رود که موقعیت تصمیم‌گیری مطابق با سطح تعهد او داشته باشد. این به این دلیل است که، همانطور که در بحث دیجیتال سازی حزب سیاسی دیدیم، گروه های محلی قرار است فضای عمل باشند، نه مکان تصمیم، در راستای این ادعا که در حالی که کار توزیع می‌شود، استراتژی برنامه ریزی باید به شدت متمرکز باشد. با توجه به اینکه اغلب شبه‌نظامیان بسیار فعال احساس می‌کنند که باید در تصمیم‌گیری‌ها نیز سهم بیشتری داشته باشند، این قطع ارتباط باعث ایجاد اصطکاک‌های مهمی می‌شود. این موضوع در حوادث متعددی که در احزاب مانند پودموس، جنبش پنج ستاره و احزاب دزدان دریایی رخ داده است، آشکار شده است، و رهبران جاه طلب محلی اغلب وارد یک مسیر درگیری با رهبری ملی می‌شوند. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سبیلان اردستانی]

حامی در کمین

در نقطه مقابل فوق داوطلب، یک نوع ایده آل مخالف نیز پیدا می شود، چیزی که با استفاده از یک بیان فرهنگ دیجیتال معمولی، ما آن را حامی در کمین می نامیم. **این اصطلاح شخصی را مشخص می کند که خیلی فعال نیست، یک عامل عمدتاً منفعل که تنها گاهی اوقات در زندگی حزب دخالت می کند، علیرغم اینکه اغلب یک عضو کاملاً مثبت شده است.** این شخصی است که ممکن است گهگاه در یک مشاوره آنلاین شرکت کند یا با به اشتراک گذاشتن یک پست یا توییت به ارتباطات حزبی کمک کند، اما فقط با بی نظمی زیاد و اغلب به تأخیر بازگشت. برای استفاده از اصطلاح کریس اندرسون، «دم دراز» حزب، که اکثریت حامیان و همچنین اعضای ثبت نام شده را در بر می گیرد. برای اشاره به بحث مشارکت جاکوب نیلسن، این ۹۰ درصد است. **درصد از حامیان حزب، که سطح مشارکت آنها عمدتاً بسیار پایین و عمدتاً از نوع واکنشی محض است.**

حضور یک عضو منفعل گسترده در این احزاب هنگام بحث در مورد تصمیم گیری آنلاین و توجه به اینکه چگونه سطح مشارکت بسیار پایین بوده است، مشاهده شده است، اغلب فقط ۲۰ درصد از تمام شرکت کنندگان ثبت نام شده در مشاوره شرکت می کنند. **عدم تطابق آشکاری بین تعداد بالای اعضای اسمی حزب و تعداد کم کسانی که واقعاً با جدیت در جنبش شرکت می کنند وجود دارد.** [تهیه و تنظیم دکتر حسن سبیلان اردستانی]

همچنین، مشارکتی که در واقع انجام می شود، بیشتر از نوع واکنشی است، در پاسخ به محرک های رهبری از طریق کانال های میانی ارائه شده توسط فوق داوطلبان. این به شکل واکنشی به محتوایی است که تا حد زیادی قبلاً «پیش بسته بندی شده» بوده است، چیزی که حامی که در کمین است می تواند آن را بیسندد یا نپسندد، بازتوییت کند یا بازتوییت نکند، یا نظر مثبت یا منفی درباره آن نظر دهد. بنابراین، تأثیر حامیان در کمین اغلب از نظر کیفی نسبتاً محدود است و به اقدامات ساده ای تقلیل می یابد که تقریباً یک رأی بله / خیر است و به آمارها می افزاید. این وضعیت مشکلات جدی مشارکت گرایی را برجسته می کند و نشان می دهد که برخلاف این ایده که شهروندان می خواهند مشارکت کنند و نه تفویض اختیار، همانطور که توسط امثال کازالو استدلال می شود، به نظر می رسد که واقعیت وضعیت اغلب برعکس این موضوع را نشان می دهد. اگرچه بسیاری از مردم می خواهند به عنوان عضو ثبت نام کنند، و بنابراین فرصت مداخله گهگاه در تصمیم گیری ها را دارند، **تنها اقلیت کوچکی خواهان مشارکت فعال هستند، اکثریت به تفویض اختیار خود به دیگران بسنده می کند.**

همه احزاب سیاسی با حضور سرسختانه یک عضویت منفعل روبرو هستند، که علیرغم همه تلاش ها به نظر می رسد در برابر فعال شدن غیرقابل نفوذ است، وضعیتی که به نظر می رسد تایید می کند که میشل و دیگر نخبگان به تمسخر توده های منفعل می پردازند. با این حال، در مورد حزب دیجیتال، این شرکت کنندگان نیمه دل به چند دلیل مهم هستند. **اول،** آنها مجموعه ای از شرکت کنندگان فعال بالقوه را در اختیار حزب قرار می دهند، که از میان آن ها افراد جدید ممکن است به مرور زمان به سطوح بالاتر مشارکت جذب شوند، بنابراین کاهش اجتناب ناپذیر برخی از شرکت کنندگان سطح بالا به سطوح پایین تر مشارکت را جبران می کنند. **دوم،** احزاب پلتفرم به این مجموعه از هواداران نیاز دارند زیرا این تشکل ها به یک «ارتش سایبری» پراکنده از اشتراک گذاران و دوست داران نیاز دارند که به آن ها اجازه می دهد تا فراتر از پله های لزوماً باریک سخت افزاری دست یابند.

ستیزه جویان

این نیاز نتیجه معماری ارتباطی رسانه های اجتماعی و این واقعیت است که دیده شدن تا حد زیادی به مشارکت طرفداران و به اشتراک گذاری محتوا در رسانه های اجتماعی بستگی دارد. احزاب دیجیتال باید به همکاری فعال پایگاه خود، به عنوان «شیرکننده ها»، «لایک کننده ها» و «ریتوئیتز» متوسل شوند تا پیام های آن ها به طور گسترده منتشر شود. از این منظر ما می توانیم ببینیم که چگونه ابرپایه در واقع یک «پایگاه داده»

است، مجموعه‌ای از کاربرانی که برای طرف به‌عنوان یک مخزن انباشته مفید هستند، حتی زمانی که کاربران واقعاً فعال نیستند. دلسوز دیجیتال نقش تعیین‌کننده‌ای را در آنچه می‌توان یک فعالیت بسیار مهم در کمپین دیجیتالی در نظر گرفت، یعنی «انتقال اعتماد» از رهبر به پایگاه، ایفا می‌کند. او شهرت خود و شهرت آنلاین خود را، به ویژه، با اعلام اعتماد خود به یک نامزد و کمپین معین در مسیرخطی قرار می‌دهد. با انجام این کار، او به کمپین دسترسی به افرادی را فراهم می‌کند که اگرچه لزوماً به نامزد یا کمپینی که از آنها دور است و اطلاعات کمی در مورد آنها می‌دانند اعتماد ندارند، اما به احتمال زیاد به "باب" یا "لیزا" اعتماد دارند. پیام‌هایی که می‌بینند هر روز در فید خبری فیس بوک ظاهر می‌شود و آنها را از دوران مدرسه یا دانشگاه به یاد می‌آورند.

در نتیجه، مشارکت‌گرایی احزاب دیجیتال افزایش کمی در تعداد شرکت‌کنندگان را به همراه داشته است، اما با ناهمواری زیادی در سطوح مشارکت در گروه‌های مختلف شرکت‌کنندگان مواجه است. در حالی که برخی از شرکت‌کنندگان بیش فعال، فوق‌داوطلبان فوق، نقش بیشتری نسبت به انواع حزب‌های قبلی ایفا می‌کنند، زیرا اکثریت بزرگ اعضا، مشارکت بسیار کم و نادر و عمدتاً از نوع واکنشی محض است. این به شکل مشارکت در رای‌گیری دیجیتال، یا اشتراک‌گذاری و «پسندیدن» مطالب رسانه‌های اجتماعی است، اما بدون مشارکت فعال یا فیزیکی. تبدیل برخی از حامیان در کمین به یک ستیزه‌جوی فعال تر قطعاً پیشرفت مهمی برای احزاب دیجیتال خواهد بود. با این حال، بی‌ثباتی تجربه مشارکت آنلاین و ساختار فوق‌العاده چابک این تشکل‌ها، که موانع عمده‌ای را در برابر روند ادغام توده‌ها و آموزش سیاسی که این تغییر را تسهیل می‌کند، به طور جدی مانع این کار می‌شود.

نتیجه گیری

احزاب دیجیتالی نوید دگرگونی ریشه ای لیبرال دموکراسی را فراتر از نارضایتی کنونی از این شکل سیاسی می دهند. تغییری که با تعدادی از واژه‌های رایج در **گفتمان مشارکت‌گرایانه** بیان می‌شود: **گشودگی**، **میانجی‌گری**، **مستقیم بودن**، **شفافیت**، **پاسخگویی**، **انتخاب**، **تغییر**، **ارتباط** و **اجتماع**. تشکل‌های سیاسی مانند جنبش پنج ستاره، پودموس و احزاب دزدان دریایی راه‌حلی را برای شکست‌های سیستمی و عدم تعادل جامعه‌ای که دچار بحران در نمایندگی سیاسی و مشروعیت است، پیشنهاد می‌کنند. آنها به شهروندانی پاسخ می‌دهند که احزاب و اتحادیه‌های کارگری توده ای قدیمی و یا سازمان‌های حزبی میانه رو رسانه محور که در دوران نئولیبرال معمول بوده اند، به مشکلات، منافع و خواسته‌هایش رسیدگی نمی‌کنند. برای این منظور، آنها طرحی جدید از سازماندهی سیاسی و سازوکارهای دموکراتیک جدید تعبیه شده در پلتفرم‌های مشارکتی خود را طرح می‌کنند، که به عنوان توانمندسازهای مشارکت سیاسی معتبرتر ارائه می‌شوند. اما آیا احزاب دیجیتالی به وعده خود عمل می‌کنند؟ آیا دموکراسی آنلاین بهتر از دموکراسی نمایندگی مستقری است که قصد جایگزینی آن را دارد؟ و معضلات کلیدی که در توسعه این احزاب به وجود آمده چیست؟

در ابتدای کتاب، ما حزب دیجیتالی را در تاریخ طولانی نظریه پردازی بر حزب سیاسی قرار دادیم، که - علیرغم دشمنی که لیبرال‌ها و آنارشیست‌ها از هر نوع نسبت که به آنها داده می‌شود - هنوز مهم‌ترین شکل سازمان سیاسی را تشکیل می‌دهد. ظهور احزاب پلتفرم تحولی شگفت‌انگیز است که پیش‌بینی‌های بسیاری از تحلیل‌گران و مفسران را که فکر می‌کردند شرایط پست مدرن به مرگ نهایی حزب سیاسی منجر می‌شود، به چالش می‌کشد. تشکل‌های نوظهور نشان می‌دهند که رسانه‌های دیجیتالی به پایان سلسله‌مراتب‌های سیاسی منتهی نمی‌شوند - زیرا اینترنت پایان انحصارطلبی‌ها را به ارمغان نمی‌آورد، اما **همه اشکال سازمان‌ها، از جمله حزب سیاسی را در قالب‌های جدیدی از نو می‌سازد**. شکل حزب زنده و سالم است، و از زمان بحران ۲۰۰۸ تقاضای فزاینده ای برای آن در میان شهروندانی که احساس می‌کنند شنیده نشده و نمایندگی ندارند، وجود داشته است. ظهور احزاب سیاسی جدید منعکس‌کننده شکاف جدیدی در جامعه است که از عوامل فنی و اقتصادی ناشی می‌شود: شکافی بین خودی‌های سیاسی و/یا اقتصادی و آنچه من بیرونی‌های مرتبط می‌نامم. این اصطلاح به افرادی اطلاق می‌شود که با وجود داشتن سطح تحصیلات و دسترسی به اینترنت بالاتر از میانگین جمعیت عمومی، اغلب با موانع اقتصادی جدی، شرایط کاری نامطمئن، بیکاری، دستمزدهای پایین و به طور کلی احساس بیگانگی از سیستم سیاسی روبرو هستند. و **اشکال احزاب دیجیتالی از یک سری مسائل نوظهور که مورد توجه این حوزه هستند دفاع کرده اند. اینها از حقوق دیجیتالی مانند حقوق مورد حمایت احزاب دزدان دریایی، از جمله حریم خصوصی، آزادی ارتباطات و شفافیت دولت، تا مطالبات برای اشکال**

جدید مشارکت سیاسی فراتر از محدودیت های دموکراسی نمایندگی، که به نظر می رسد پاسخگو نیست و از نیازهای مردم دور است، را شامل می شود. شهروندان عادی و در نهایت و از همه مهمتر، مکانیسم های جدید حفاظت از رفاه و مقررات اقتصادی برای مقابله با تغییر محیط اقتصادی و ناامنی فزاینده عصر دیجیتال. برای درک ویژگی حزب دیجیتال، آن را با دو نوع حزب قبلی در تاریخ معاصر مقایسه و مقایسه کردم: حزب توده ای دوران صنعتی و حزب تلویزیونی - یا حزب حرفه ای- انتخاباتی - دوران پسا صنعتی. دیده ایم که حزب دیجیتال ویژگی های هر دو نوع حزب را به هم پیوند می دهد. از یک سو، در جاه طلبی خود برای بازسازی فرهنگ مشارکت سیاسی توده ای، با تطبیق آن با تجربه فردی جامعه دیجیتال، به حزب توده نزدیک می شود. از سوی دیگر، یادآور میل ضد بوروکراسی حزب تلویزیونی در رسانه محور بودن و داشتن یک سازمان ناب و رهبری شخصی است. شباهت بین منطق سازمانی حزب دیجیتال و منطق پلتفرم الیگوپولی های دیجیتال مانند فیس بوک، آمازون و گوگل مورد بحث قرار گرفت. اول، احزاب دیجیتالی مبتنی بر داده ها هستند: آنها به شکل نرم افزاری هستند که در پشت یک پایگاه داده در حال گسترش و الگوریتم های پیچیده تر عمل می کنند. دوم، آنها یک مدل عضویت رایگان را اتخاذ می کنند، که در آن ثبت نام از کمک مالی جدا می شود، به گونه ای که به فرآیند ثبت نام در رسانه های اجتماعی نزدیک می شود. سوم، آنها مانند شرکت های دره سیلیکون، کارکنان مرکزی محدودی دارند که آنها را مجبور می کند برای برقراری ارتباط و تعامل با رای دهندگان به نیروی کار رایگان ارائه شده توسط اعضا/کاربرانشان تکیه کنند. آنچه از نظر سیاسی در این زمینه کلیدی است، پذیرش پلتفرم به عنوان یک مکانیسم سازمانی است که ظاهراً اجازه می دهد تا اراده واقعی مردم را بیان کند. این امر دست به دست هم داده و بر روی محتوا تمرکز می کند که به بهترین وجه در تغییر معنای ظاهر می شود [تهیه و تنظیم دکتر حسن سبیلان اردستانی]

از کلمه پلتفرم، از مجموعه اهداف و سیاست های گنجانده شده در برنامه یک حزب، تا مجموعه رویه ها و مکانیسم های مورد استفاده برای انتخاب اولویت های سیاسی و ایده های سیاسی. با این حال، پلتفرم ها بی طرف نیستند و بر سلسله مراتب جدید و روابط قدرت دلالت دارند. در واقع، پلتفرم سازی اغلب به عنوان نوعی فریب به نظر می رسد که توسط رهبران احزاب برای ساختن تصور یک رهبری غیر موجود یا ضعیف و صرفاً تسهیلگر استفاده می شود. ایدئولوژی مشارکت گرا توجیهی اخلاقی و ایدئولوژیک برای این چرخش به سمت منطق پلتفرم فراهم می کند. مشارکت گرایی در تاکید بیش از حد بر فرآیند مشارکت دیده می شود، که از صرفاً مشارکت اعضا در یک وظیفه جمعی به تبدیل شدن به ویژگی کلیدی برای سیاست اخلاقی عادلانه ای که این احزاب قصد دنبال کردن آن را دارند، تبدیل می شود. این «فرقه مشارکت» و بی اعتمادی مرتبط به نمایندگی، با پذیرش تخیل جنبش و هدف ایجاد «فضاهای باز» برای فعال سازی مدنی همراه است. با پیروی از لفاظی های معمولی پوپولیستی مردم در مقابل نخبگان، فرض بر این است که همه به طور بالقوه می توانند مداخله کنند و جهت حرکت بر روی سنگ حک نشده است، بلکه محصول اجرایی اراده مردم در هر برهه ای از زمان، بدون هیچ قاطعی است. شبکه ایدئولوژیک یا جهت گیری سیاسی غیرقابل حرکت که حوزه احتمالات را محدود می کند. پس از تجلی جهت گیری فنی و ایدئولوژیک حزب دیجیتال، ما به بررسی عوامل مخرب چنین بازآرایی سازمانی، یعنی تخریب ساختار قدیمی حزب پرداختیم. پلتفرم دیجیتال قوچ است که برای شکستن دروازه های بوروکراسی سنتی حزبی استفاده می شود، زیرا به عنوان جایگزینی برای سلسله مراتب کادرها و شاخه ها در نظر گرفته می شود و کار خود را برای ثبت افکار عمومی به عهده می گیرد. و هماهنگی اقدامات جمعی ظهور حزب دیجیتال تمام مظاهر بوروکراسی حزب را هدف قرار می دهد، آن «عنصر میانی» که به عنوان انحراف الیگارشیک تلقی می شود، همانطور که رابرت میشلز در تئوری خود از حزب معروف کرده و مشارکت آزادانه اعضا و حزب را مخدوش می کند. تعقیب یک فرآیند دموکراتیک واقعی. قربانی اصلی این تخریب ساختارهای حزب، کادر حزب است، شخصیتی که نقشی اساسی به عنوان واسطه بین رهبری و عضویت و همچنین سیستم پیچیده کمیته های حزبی و کمیته های فرعی محلی ایفا کرد. احزاب سنتی به دولت های در انتظار یا دولتی در درون دولت شبیه هستند. سرنوشتی مشابه برای طبقه متخصصان

سیاسی، مشاوران سیاسی آزاد، پزشکان متخصص و نظرسنجی که شاهد افزایش نفوذ خود در عصر حزب تلویزیونی تحت نولیبرالیسم بالا بودند، می‌افتد. اما شاید مهم‌تر از همه، توپ ویرانگر حزب دیجیتال ساختارهای حزبی محلی را هدف قرار دهد که هنوز از دوران صنعتی باقی مانده‌اند، به ویژه برای احزاب در سمت چپ: انبوه بخش‌ها، شاخه‌ها، سلول‌ها و سازمان‌های خواهر. این دشمنی با بوروکراسی حزبی صرفاً از این واقعیت ناشی نمی‌شود که از نظر مالی بسیار پرهزینه تلقی می‌شود، بلکه از این منقاعد می‌شود که یک گلوگاه غیرضروری بین حاشیه حزب و مرکز آن ایجاد می‌کند. این یک معماری سیاسی است که با شرایط کنونی پراکندگی شدید زمانی و مکانی ناهماهنگ تلقی می‌شود و اغلب در انحصار جانبازان متعصبی قرار می‌گیرد که نماینده اراده واقعی پایه حزب نیستند. بر روی بقایای ساختارهای قدیمی حزب، احزاب پلنترم سازه‌های خود یا بهتر، «نرم‌افزار» و «فرآیند» خود را برپا می‌کنند، چیزی که به سخت‌افزار ساختمان‌ها و ادارات ترجمه نمی‌شود، بلکه به نرم‌افزار تصمیم‌گیری آنلاین را اطلاع می‌دهد. ساخت پلت فرم با مرور سیستم‌های مشارکتی مورد استفاده احزاب دزدان دریایی، جنبش پنج ستاره و پودموس، به تنوعی که در فناوری‌های مختلف تصمیم‌گیری وجود دارد و اینکه چگونه دیدگاه‌ها و مکانیسم‌های دموکراتیک مختلف در کد نرم‌افزاری حک شده‌اند، پی بردیم. علاوه بر این، ما به کارکردهای متعددی که این سیستم‌های مختلف هدف آن‌ها را انجام می‌دهند آشنا شده‌ایم: از تسهیل فرآیندهای مشورتی بحث‌های باز و حمایت از قوانین جمع‌سپاری گرفته تا برگزاری انتخابات مقدماتی آنلاین و انتخابات افسران داخلی حزب، تا نهایتاً رای‌گیری در مورد آن. تعدادی همه‌پرسی در مورد مسائل استراتژیک. در مجموعه آنها، این کارکردهای مختلف به عنوان روشی سیستمی ارائه می‌شود که به حزب اجازه می‌دهد تا توسط اعضایش هدایت شود و تا حد امکان به ایده آل دموکراسی مستقیم نزدیک شود. با این حال، همانطور که دیدیم، با نگاهی به مدیریت فرآیند و نتایج واقعی آن، این روایت آموزنده با واقعیت مطابقت ندارد. در واقع، مکانیسم‌های مشورتی تر و بازرتر، که در آن اعضا نظر کیفی در مورد مسائل دارند و فعالانه در توسعه سیاست مشارکت می‌کنند.

اهمیت بسیار کمتری نسبت به مکانیسم‌های رای‌گیری از بالا به پایین مانند انتخابات و همه‌پرسی داشته‌اند. برجسته‌ترین شکل مشورتی که در این جنبش‌ها انجام می‌شود، چیزی است که می‌توان آن را «فراندم معضل» توصیف کرد: رأی‌های آری/نه در مورد موضوعات بسیار تفرقه‌انگیز و نمادین، مانند اخراج نمایندگان احزاب، تشکیل ائتلاف‌ها و دولت‌های ائتلافی، یا فراخوان رهبران سیاسی. آنچه بیشتر نگران‌کننده است این واقعیت است که تقریباً همیشه این رایزنی‌ها به نتایج بسیار مورد انتظار منجر شده است و اکثریت قاطع از خط پیشنهادی رهبری حمایت می‌کنند. این یافته‌ها نشان می‌دهند که به جای دموکراسی مشارکتی و مشورتی که روی کاغذ وعده داده می‌شود، احزاب دیجیتال بسیار بیشتر با مدل محاصره‌شده «**دموکراسی مردمپرستی**» مطابقت دارند، که در آن یک رهبر عوام فریب به طور دوره‌ای با فراخوانی رفراندوم، **اختیارات خود را تأیید می‌کند**. چنین ماهیت همه‌پرسی دموکراسی دیجیتال در احزاب سیاسی نوظهور را می‌توان با نگاه به ماهیت متغیر رهبری و عضویت، که در دو فصل پایانی مورد بحث قرار گرفت، بهتر درک کرد. ما استدلال کرده‌ایم که حزب دیجیتال با یک قطب‌سازی سازمانی مشخص می‌شود که مرکز و پیرامون حزب را به هزینه عنصر بوروکراتیک میانی تقویت می‌کند. بنابراین، یک ابر رهبر کاریزماتیک با یک ابرپایه دیجیتالی فعال شده و در عین حال عمدتاً واکنشی متحد می‌شود، که منجر به وضعیتی می‌شود که در آن رهبری متمرکز و شخصی در بالا در حالت تنش با مشارکت توده‌ای در پایین وجود دارد. برجستگی ابریدر در حزب دیجیتال شاید یکی از غیرمنتظره‌ترین و غیرمنتظره‌ترین روندهای این تشکل‌ها باشد، با توجه به این که اتخاذ ایدئولوژی مشارکت‌گرایانه آن‌ها گاهی با اعلان‌های افقی و بی‌رهبری هم‌مرز می‌شود. با این حال، کافی است با چشمانی بدون تعصب به نقش رهبری که در این جنبش‌ها توسط چهره‌هایی مانند فالکونینگ در حزب دزدان دریایی، گریلو و دی مایو در جنبش پنج ستاره و ایگلسیاس در پودموس ایفا می‌شود، بنگریم تا درک کنیم که آنها صرفاً سخنگو نیستند. تسهیل‌کنندگان یا تضمین‌کنندگان دموکراسی مردمی، و نمادهای مشابه رهبری ضعیف هستند. این ارقام بیشتر با مدل رهبری کاریزماتیک مطابقت دارند

که نقش مهمی به عنوان منبع هویت جمعی و محور مبارزات انتخاباتی دارد. آنها را می توان به عنوان نقاط لنگر عمل می کند که یک شبکه پراکنده و تیره را در کنار هم نگه می دارد که حضور آن بی ثباتی و ماهیت مبهم اهداف هویتی و سیاستی این جنبش ها را جبران می کند. با بحث در مورد پایگاه فوق العاده حزب، ما از نزدیک نتایج متناقض این بازآرایی سازمانی در مشارکت سیاسی را مشاهده کردیم. منصفانه است که بگوییم این احزاب سیاسی دلایلی دارند تا ادعا کنند که در واقع مشارکت خود را گسترش داده اند، که از پایگاه گسترده اعضای ثبت نام شده ای شروع می شود. این رشد عضویت در حزب، ناشی از برداشتن موانع سنتی بین «انتخاب کنندگان» و رأی دهندگان، و آرونکی آشکاری از روند کاهش عضویت است که اغلب احزاب سیاسی سنتی تجربه می کنند. در عوض با توجه به مسئله «تعمیق» مشارکت، که این احزاب نیز قول داده اند آن را انجام دهند، وضعیت پیچیده تر است. تفاوت شدیدی در شدت مشارکت در بین اعضای ثبت نام شده وجود دارد. باز بودن مشارکت که توسط مشارکت گرایی به وجود آمده است به برابری بیشتر مشارکت ترجمه نمی شود، بلکه منحنی توزیع شیب دار را نشان می دهد که شدت مشارکت را اندازه گیری می کند. در این زمینه، مدل «سازمان دهی توزیع شده» به برخی از حامیان این امکان را می دهد تا به ابرداوطلبان تبدیل شوند و به روش هایی که شاید بی سابقه است، کمک بزرگی به این احزاب سیاسی کنند. با این حال، «حامیان در کمین» بسیار زیادتند، هواداران بی تفاوتی که اساساً تنها به دلیل سهولت ثبت نام به عنوان اعضای حزب ظاهر می شوند و تنها گهگاه در تصمیم گیری های داخلی مداخله می کنند. اگرچه به نظر می رسد احزاب دیجیتال به وعده های کمی مبنی بر مشارکت بیشتر در زندگی درون حزبی عمل می کنند، آنها فقط تا حدی به وعده مشارکت عمیق تر اعضای حزب عمل می کنند. این یافته ها تعدادی سؤال مهم را برای فعالان چپ ایجاد می کند که عمدتاً با سوء ظن به ظهور حزب دیجیتال واکنش نشان داده اند. برخی ادعا می کنند که کنار گذاشتن دموکراسی نمایندگی به نفع اشکال مستقیم تر دموکراسی به خودی خود یک ضایعه دموکراتیک است که حتی می تواند راه را به سوی استبداد هموار کند. علاوه بر این، بسیاری محکوم کرده اند که دموکراسی دیجیتال به یک نمایش ناب تبدیل شده است، با رای گیری های آنلاین که نتایج قابل انتظار گسترده ای را نشان می دهد، بنابراین رایزنی ها را به چیزی بیش از تحسین مردمی برای تصمیم های رهبران تبدیل می کند. بحث دیگری در رابطه با ریسک ذاتی دیجیتال سازی و شخصی سازی مشارکت تولید شده توسط digi است.

برخی استدلال می کنند که احزاب پلت فرم راه حل واقعی برای نارضایتی سیاسی پیشنهاد نمی کنند، زیرا آنها در نهایت تمایلات فردی شدن جامعه معاصر را بازتولید کرده و تشدید می کنند، که در آن مردم همزمان با جدا شدن از یکدیگر به هم مرتبط هستند. این مشکل مسئله «ادغام اجتماعی» را مطرح می کند، وظیفه ای که همانطور که توسط زیگموند نویمان استدلال می شود، یکی از نقاط قوت اصلی احزاب توده ای را تشکیل می دهد که به ساختن جامعه و بسیج آن برای اهداف انتخاباتی سوق می دهند. با توجه به اینکه بسیاری از منتقدان معتقدند دیجیتال سازی مشارکت به این معناست که این احزاب فاقد یک ساختار سازمانی قوی که قادر به پشت سر گذاشتن لحظات بحران یا تحرک کم باشد، این سوال پیامدهایی برای پایداری سازمانی نیز دارد. سوال آخر از ماهیت فرآیندمحور پلتفرم سازی احزاب دیجیتال و خطری که ممکن است منجر به فرصت طلبی یا حداقل التقاط بیش از حد شود ناشی می شود. میانجی گری و تمرکز توزیع شده اساسی ترین مشکل حزب دیجیتال در تضاد بین روایت مشارکت گرایانه از میانجی گری رادیکال نهفته است که گاهی اوقات با اعلامیه های بی رهبری هم مرز است، و واقعیتی که در آن رهبری و سلسله مراتب از انحلال در اثر یا اثر بسیار دور هستند. ابر در مخالفت با دموکراسی نمایندگی، احزاب دیجیتال نه تنها در مورد مشروعیت آن، بلکه در مورد رهبری و سازماندهی نیز سؤالاتی را مطرح می کنند و وعده می دهند که یک نوع سیاست مستقیم تر، که کمتر واسطه ای باشد، که در آن «یکی ارزش یکی را دارد»، برای اشاره به پنج مورد. شعار معروف ستاره ها، تلاش برای فروپاشی همه سلسله مراتب حزبی. اینکه حزب دیجیتال عامل میانجی گری است، اصلاً نادرست نیست. به طور مشابه، با آنچه که در مورد اقتصاد دیجیتال اتفاق می افتد و روشی که در آن ادعا می کند خدمات «لاغرتر» و سفارشی تر را ارائه می دهد، با حذف واسطه های از قبل موجود، پلتفرم سازی حزب با

«واسطه های سیاسی» و واسطه های مختلف از بین می رود. ساختارها: بوروکراسی حزبی، کادرهای حزبی و ساختار محلی سازمان متشکل از سلول ها، بخش ها و سایر واحدهای مشابه. این ساختارهای میانجی‌گری به دلیل نقش قبلی‌شان به عنوان «دروازه‌بان» برای دسترسی به سیاست‌های حزبی حذف شده‌اند، که برخلاف الزامات بی‌واسطه بودن و مستقیم بودن فرهنگ دیجیتال است، که توسط مارک زاکربرگ در مانیفست خود «ساخت جامعه جهانی» تجلیل شده است. برپایی پلت فرم به عنوان ساختار سازمانی مرکزی در عوض به عنوان یک مکانیسم خنثی ارائه می شود، یک «سیستم عملیاتی» سیاسی که اجازه می دهد تا فرآیند بحث و تصمیم‌گیری بدون محدودیت پیش برود. با این حال، چیزهای زیادی در پشت این روایت آموزنده پنهان مانده است. حذف واسطه های سطح پایین، یعنی کادرهای حزبی، با تمرکز میانجی‌گری همراه است، یا آنچه من آن را «تمرکز توزیع شده» می نامم که در آن قدرت نظارتی مستقیماً در دست رهبری حزب و کارکنان شخصی او قرار می گیرد. میانجی‌گری، به دور از ناپدید شدن، به سادگی پنهان می‌شود، همانطور که در نرم‌افزار پلتفرم یا فرآیند مدیریتی که در انتهای آن انجام می‌شود و توسط کارکنان حزب مدیریت می‌شود، پنهان می‌شود. این نامرئی بودن و غیرشخصی بودن میانجی‌گری این فرآیند را مشکل‌ساز می‌کند، زیرا قدرت بررسی نشده از قدرتی که همه می‌توانند ببینند، بسیار مضرت‌تر و مبهم‌تر است. بنابراین، در برابر ادعاهای رایج در مورد مسئولیت‌پذیری و شفافیت، پلتفرم‌سازی حزب می‌تواند به شرایط کاملاً متضاد یعنی عدم شفافیت و عدم مسئولیت منجر شود. در نهایت، این مشکل به طور کلی تری منعکس‌کننده معمای دموکراسی مستقیم است که هرگز نمی‌تواند کاملاً مستقیم باشد، زیرا به مجموعه‌ای از قوانین بستگی دارد، برای مثال فراخوانی یا ابتکار عمومی، و در مورد دموکراسی مستقیم دیجیتال، الگوریتم‌های پلتفرم‌های مشارکتی اگر امانوئل کانت معروف ژان ژاک روسو را مورد سرزنش قرار داد زیرا اولی فکر می‌کرد که دموکراسی مستقیم دومی شکلی ندارد، شاید انتقاد باید برعکس باشد. این فرم حاوی سؤالات قدرت است. همیشه بر اشکال میانجی‌گری و سلسله مراتبی دلالت دارد که علیرغم ادعاهای طرف‌های دیجیتال مبنی بر خلاف آن، همچنان ظاهر می‌شوند. پلتفرم‌ها به اعضا اجازه می‌دهند مستقیماً در بحث‌ها و رأی‌گیری در مورد سیاست‌ها، انتصاب‌ها و نامزدها شرکت کنند. در این حالت، به نظر می‌رسد احزاب دیجیتال تمایل به مشارکت مستقیم‌تر اعضای خود و رویه‌های «یک مرد، یک رأی» دموکراسی داخلی را دنبال می‌کنند که در دهه‌های اخیر در بسیاری از احزاب سیاسی معرفی شده است، همانطور که در انتشار انتخابات مقدماتی و گسترش گزینش برای انتخابات رهبری دیده می‌شود. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

روابط، که در آن، به جز انتخابات نادر نمایندگان و بحث‌های کم‌حضور در سطح شاخه، اعضا در نهایت نفوذ کمی بر مرکز حزب دارند. علاوه بر این، باید به رسمیت شناخته شود که علاوه بر برگه‌های رای دیجیتال، مانند انتخابات مقدماتی آنلاین و همه‌پرسی آنلاین، احزاب دیجیتالی همچنین فرآیندهای دموکراتیک مشورتی را آغاز می‌کنند که کاملاً جدید هستند - برای مثال آن‌هایی که با فرآیندهای «قانون باز» مرتبط هستند و به لحاظ نظری به هر عضوی اجازه می‌دهند. برای پیشنهاد قانون یا اظهار نظر در مورد یک پیشنهاد موجود. این مکانیسم‌ها پتانسیل زیادی برای هماهنگ کردن سیاست با تجربه اجتماعی معاصر دارند و جمع‌سپاری و قابلیت‌های شنیداری انبوه آن را به عرصه سیاسی می‌آورند. به ویژه، اگر آنها از مدل واقعی‌تر «نماینده‌گری مشارکتی» پیروی کنند، که در آن ایده‌های پیشنهاد شده توسط پایگاه به تدریج توسط اعضا پالایش شده و به رأی گذاشته می‌شود، تا تعادل خوبی بین ورودی از پایین به بالا و نمایندگی جمعی تضمین شود. با این حال، نقاط مثبت حزب‌های دیجیتال در اینجا متوقف می‌شود. اولاً، دموکراسی آنلاینی که در پلتفرم‌های مشارکتی دنبال می‌شود، بسیار کمتر از آن چیزی است که نام آن نشان می‌دهد. اگرچه گفتمان رسمی دموکراسی آنلاین دموکراسی مشورتی را در بر می‌گیرد، اما اجرای آن به مدل دموکراسی عمومی نزدیک‌تر می‌شود. رایزنی‌ها اغلب شبیه همه‌پرسی الکترونیکی است که حول همه‌پرسی متمرکز می‌شود که در آن از اعضا خواسته می‌شود گزینه دودویی/بله/خیر را انتخاب کنند و اغلب به نظر می‌رسد که صرفاً تأیید اراده رهبری حزب باشد. ابتکارات از پایین به بالا، که در آن اعضای عادی نظر کیفی در مورد سیاست‌ها و

ابتکارات دارند، یا به حاشیه رانده شده اند یا به طور کلی غیرممکن شده اند. گاهی اوقات به نظر می رسد که این لحظات مشورتی صرفاً جنبه زیبایی دارند و به سختی روند کلی همه پرسی و از بالا به پایین تعیین دستور کار و تصمیم گیری را پنهان می کنند. بنابراین، اگرچه ممکن است درست باشد که حزب دیجیتال دشمن قسم خورده الیگارشسی حزبی است، اما این به قیمت تقویت رهبری شخصی، ابر رهبر کاریزماتیک و حلقه نزدیک او از مؤمنان است. به نظر می رسد که ما قانون آهنین الیگارشسی را تنها می گذاریم تا با «قانون سیلیکونی» «دیکتاتوری خیر خواهانه» برخورد کنیم.

ابریلدی و دموکراسی واکنشی

بنابراین ارزیابی احزاب دیجیتال نیازمند بازنگری در نقش رهبری و سلسله مراتب در عصر دیجیتال است. برای انجام این کار، باید روشن شود که رهبری عوام فریبانه که در یک رهبر کاریزماتیک تجسم یافته است، لزوماً ضد دموکراتیک نیست. عوام فریبی قطعاً مطبوعات بسیار بدی دارد، اما همانطور که ماکس وبر استدلال می کند، یکی از مهم ترین اشکال دموکراتیک از زمان آلکسیبیداس و پریکلس بوده است؛ **زیرا برای بسیج شدن، مردم باید خود را به طور جمعی شناسایی کنند، و آنها اغلب این کار را با شناسایی با یک فرد برجسته انجام می دهند.** این در عملکرد ابریلدیها به عنوان داستانگویان رسانه های اجتماعی که دائماً پایگاه حمایتی خود را درگیر می کنند و تقویت می کنند، دیده می شود. در زمانی که با سوء ظن عمیق نسبت به سازمان های جمعی مشخص شده است، شخصیت ابریلدی حداقل راه حلی موقتی برای شکست هویت جمعی ارائه می دهد. علاوه بر این، اهمیت ابریلدی این واقعیت را منعکس می کند که اظهارات نظریه پردازان نخبگان در مورد انفعال توده همچنان در عصر دیجیتال نیز مرتبط است. سؤال این است که چگونه می توان ریسک استبدادی موجود در ماهیت ابریلدی به عنوان «دیکتاتور خیر خواه» را مهار کرد. و اینکه آیا در نهایت ابریلدی موفق خواهد شد که حزب جدید را بیاید و کاریزمای خود را معمول کند، همانطور که مشاور ماکیاولی با ایجاد یک دولت جدید انجام داد. که سوالات جدی در مورد کیفیت دموکراتیک مشاوره ها ایجاد می کند. این همچنین از این واقعیت ناشی می شود که این پلتفرم یک سیستم کاملاً خودکار نیست. این سازمان توسط یک ستاد سیاسی مدیریت می شود که به رهبری حزب گزارش می دهد و کانال های مختلف نفوذ را در عملیات های ظاهراً بی اهمیتی مانند فراخوان و زمان بندی رایزنی ها حفظ می کند. طرح سؤالات فرزندوم با توجه به اینکه حوزه امکان را محدود می کند و پیشنهاداتی را در مورد گزینه های ترجیحی ارائه می دهد، می تواند تأثیر دستکاری قوی بر رای دهندگان داشته باشد. همراه با اختیارات دستور کار در دست رهبری، این قدرت می تواند تأثیر زیادی بر نتیجه آرای دیجیتال داشته باشد که همانطور که در مورد همه پرسی آنلاین مشاهده می شود، تقریباً همیشه پاسخ مورد نظر رهبری را بازگردانده است. با این حال، این بدان معنا نیست که عضویت کاملاً ناتوان است. خود این واقعیت که رهبری خود را مجبور می داند که به طور دوره ای به دنبال تأیید پایگاه باشد، نشان می دهد که نوعی قرارداد اجتماعی بین ابریلدی و ابرپایه وجود دارد و در برخی شرایط حمایت کم از پیشنهادات، یا سطوح پایین مشارکت اعضا، با آمار حضور به اندازه نتایج نهایی مهم است، می تواند به عنوان زنگ هشدار برای کسانی که در بالا هستند عمل کند و آنها را مجبور کند در موقعیت خود تجدید نظر کنند. با این حال، **بر حزب دیجیتال ابتکار عمل در دست رهبری است.** بنابراین، ما ممکن است پلتفرم های مشارکتی را به عنوان محل طناب کشی، یا یک دایره باز خورد ناهموار، بین عضویت و رهبری تصور کنیم، اما یکی که در آن دومی تقریباً همیشه بر اولی غالب است. به جای یک دموکراسی مشارکتی، واقعیت احزاب پلتفرم بیشتر یک «دموکراسی واکنشی» است، که در آن قدرت عضویت عمدتاً متشکل از حق وتو است که به ندرت استفاده می شود - قدرت دوست داشتن یا دوست نداشتن. بنابراین ممکن است گفته شود که احزاب دیجیتال تا حد زیادی به وعده خود مبنی بر دموکراسی رادیکال خیانت می کنند. گفتمان آنها در مورد دگرگونی رادیکال در نحوه مشارکت مردم در سیاست در عمل به شدت با تناقض مواجه است. در جایی

که گفتمان دموکراسی آنلاین دیدگاهی را پیشنهاد می‌کند که در آن فناوری دیجیتال شکاف بین شهروندان و مؤسسات را اصلاح می‌کند و به اولی اجازه مشارکت مستقیم‌تر در دومی را می‌دهد، واقعیت به وضعیت نسبتاً متفاوتی اشاره می‌کند. رهبری از بالا به پایین همچنان برتری خود را بر ابتکار پایگاه حفظ می‌کند، پایگاهی که نیروی حیاتی آن بیشتر سوختی برای حفظ اهداف سازمان است، نه هدایت. اما در اینجا مشکل به همان اندازه که به اشتباهات عملی مربوط به اجرای معیوب مربوط می‌شود، به مفروضات غیر واقعی مفهوم اصلی مربوط می‌شود. عاقلانه تر است که دیدگاه محدودتری نسبت به آنچه می‌توان با دموکراسی دیجیتال به دست آورد و پذیرش واقع بینانه تری از تداوم رهبری داشته باشیم. با اتخاذ آرمان‌شهر مشارکت‌گرایانه بی‌رهبری و افقی‌گرایی، احزاب پلتفرم با خطر پیروی از یک مسیر بسیار شناخته شده از ایده‌آلیسم به بدبینی مواجه می‌شوند. بنابراین، **آنچه مورد نیاز است، شفافیت بیشتر در مورد قدرت حفظ شده توسط رهبری است**، در حالی که مشخص می‌شود که عضویت تا چه حد می‌تواند واقعاً نظر داشته باشد.

نیاز به ادغام

پلتفرم‌سازی حزب به این معنی است که تصمیم‌ها به صورت جمعی گرفته می‌شوند، اما از نقطه نظر افراد منزوی فیزیکی، و این تمرکز بر تعاملات آنلاین خطر تشدید همه آن ویژگی‌های خاص و آسیب‌شناسی روانی را دارد که مشخصه‌های تعاملات آنلاین از جمله ترولینگ، شعله‌های آتش و تنهایی است. این وضعیت مستلزم تأمل جدی در مورد پایداری قالب سازمانی در هر دو سطح جمعی و فردی است. بدیهی است که شکل دیجیتالی مشارکت که مورد علاقه طرف دیجیتال است، چابکی زیاد را با شکنندگی زیاد ترکیب می‌کند. ممکن است برای اهداف مبارزات انتخاباتی کوتاه مدت بسیار مؤثر باشد و نشان داده است. نتایج چشمگیر ثبت شده توسط حرکات مورد بحث در این کتاب گواهی آشکار بر این اثربخشی است. با این حال، این خطر وجود دارد که در درازمدت، قالب سازمانی ناب مورد استفاده توسط حزب دیجیتال، ناکارآمد باشد، زیرا دوره‌های تأخیر به دنبال امواج شور و شوق می‌آیند. این خطری است که زینپ توفکچی هنگام بحث درباره ضعف ساختاری جنبش‌های اجتماعی مبتنی بر اینترنت در سال ۲۰۱۱ نشان می‌دهد، جایی که اتکای آنها به ساختارهای سازمانی سبک و انعطاف‌پذیر در نهایت آنها را در برابر سرکوب دولتی آسیب‌پذیر کرده است. **بدیهی است که احزاب دیجیتالی همچنین باید در کنار پلتفرم‌های دیجیتالی خود، زمینه‌های جدیدی از گفتگوی رو در رو، محیط‌های فیزیکی و رویدادهای زندگی واقعی را ایجاد کنند که در آن اعضا بتوانند شانه‌های خود را بمانند، در چشمان یکدیگر نگاه کنند و یاد بگیرند که چگونه با هم زندگی کنند.** در یک جامعه اخلاقی احساس ادغام کنید که هدف آن صرفاً عملکرد انتخاباتی نیست، بلکه دگرگونی سیستماتیک جامعه، در داخل و بدون نهادهای سیاسی است. درجه شدید فردی شدن، ناهمگونی اجتماعی و تنهایی محض که در جوامع خود می‌بینیم، مستلزم سرمایه‌گذاری سنگین در فرآیندهای یکپارچه، در لحظات گفتگو، در اشکال آموزش عمومی و در انواع فعالیت‌هایی است که به شهروندان امکان می‌دهد هم آیند و پیوند ایجاد کنند. همکاری متقابل و همبستگی با این حال، پرداختن به این وظیفه ادغام اجتماعی مستلزم بازنگری قابل توجهی در فلسفه سازمانی این جنبش‌ها است و مستلزم دسترسی به منابع اقتصادی است که در حال حاضر فراتر از ظرفیت آنهاست. حزب دیجیتال ممکن است از ابر مانند بودنش سود زیادی ببرد، زیرا این امکان را به آن می‌دهد تا بتواند تقریباً رشد شگفت‌انگیزی داشته باشد، شبیه به گسترش سریع شرکت‌های نوپا موفق. با این حال، به همان ترتیب آن نیز به اندازه ابرها ناسازگار است. می‌تواند خشم و امید شدید مردم را متراکم کند، و صاعقه‌های خشم را به لرزه درآورد، اما درست مانند یک ابر می‌تواند به سرعت در آسمان‌های آبی و هوای رقیق در پاسخ به بادهای همیشه در حال تغییر افکار عمومی پراکنده شود. در نهایت، مگر اینکه طرف دیجیتال بتواند راهی برای استحکام بخشیدن به انرژی خود پیدا کند. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

برای مثال، با روتین کردن کاریزمای ابر رهبر یا وزن دادن به ساختار سازمانی آن، خطر ابتلا به همان نرخ مرگ و میر استارت‌آپ‌ها را به خطر می‌اندازد یا بدتر از آن، می‌تواند در نهایت تبدیل به یک حزب شود، درست مانند سایرینی که به شدت مورد انتقاد قرار می‌دهند.

فراتر از وسواس فرآیند

مشکل نهایی که با ظهور احزاب دیجیتالی ایجاد می‌شود، به رابطه بین فرآیند سیاسی و محتوای سیاسی مربوط می‌شود. در واقع، همانطور که در جریان کتاب دیدیم، ایدئولوژی مشارکت بر اهمیت یک فرآیند صحیح تأکید دارد. مشارکت به یک معیار هنجاری تبدیل شده است، زیرا اعتقاد بر این است که تا زمانی که روش مناسب مشارکت ایجاد نشود، سیاست مغرضانه و غیراصیل خواهد بود. به همین دلیل است که اصطلاح پلتفرم به جای مجموعه ای پایدار از سیاست‌هایی که حزب دنبال می‌کند، همانطور که معنای سنتی آن بود، به فرآیندی اشاره می‌کند. این تغییر معنایی بسیاری از آنچه در این تحول سازمانی در خطر است را خلاصه می‌کند. موفقیت حزب دیجیتال ناشی از بحران نئولیبرالیسم و حزبی است که آن را پرورش داده است، حزب تلویزیونی که اعضا و رأی دهندگان را از خود دور کرده است. بنابراین، حمایت و مداخله اعضا به شرط توسعه استراتژی سیاسی، چیزی است که هر دموکرات واقعی باید از آن استقبال کند. با این حال، این وسواس نسبت به فرآیند می‌تواند به راحتی به «رویه‌گرایی» تبدیل شود، نگرانی بیش از حد برای فرآیند بر محتوا، که نشان‌دهنده دشمنی نئولیبرالی نسبت به دیدگاه‌های کلان روایتی و سیستمی جهان، و ایمان به فرد و اراده او به عنوان معیارهای هنجاری نهایی است. بعلاوه، گرایش تکنوکراتیک برای تقلیل سیاست به تکنیک را رد می‌کند، با این تصور که تا زمانی که مکانیسم‌های تصمیم‌گیری خوب باشد، تصمیم نیز صرف نظر از محتوای آنها خوب خواهد بود. رویه‌گرایی این تشکل‌ها را به سمت النقاط‌گرایی مشکل‌دار سوق می‌دهد که گاهی با اپورتونیسم محض هم مرز است. این به وضوح در زمینه جنبش پنج ستاره و روشی که در آن به تدریج از سیاست‌های جناح چپ به راست گذر کرده است، با استفاده از نتایج آرای دیجیتال برای توجیه این تغییر جهت سیاسی، دیده شده است. این وسواس نسبت به فرآیند، که با سوء ظن «حزبی بودن» حزب همراه است، همچنین می‌تواند به عنوان یک توهم اخلاقی، که نمونه‌ای از نئولیبرالیسم است، درک شود که سیاست را می‌توان از طریق رفتار شخصی تغییر داد نه از طریق تأثیر جمعی و سیستمی بر نظام سیاسی. احزاب پلتفرم ادعا می‌کنند که مشکل دموکراسی را با تغییر در ساختار داخلی خود حل می‌کنند، درست مانند افرادی که معتقدند با خوردن یک رژیم غذایی گیاهی تر، تغییرات آب و هوایی را متوقف می‌کنند. اما این جهت‌گیری به طرز نگران‌کننده‌ای به دیدگاه خودارجاعی از سیاست نزدیک است، که در آن نادیده گرفته می‌شود که سازمان‌ها طبیعتاً مملو از محدودیت‌های جدی هستند و سهم واقعی احزاب سیاسی در دموکراسی، پیشنهاد گزینه‌های جایگزین به رأی‌دهندگان است. این خودارجاعی را می‌توان ناشی از سوء ظن نسبت به حزب به عنوان نماینده بخشی از جامعه و پیامدهای آن برای حزب‌گرایی و درگیری دانست. توهم بسیاری از فعالان این است که احزاب دیجیتال واقعاً می‌توانند نماینده هر کسی، صرف نظر از طبقه و گرایش سیاسی آنها باشند. اما این متقاعدسازی به نوبه خود با ساخت یک استراتژی منسجم و یک پروژه پایدارتر و بلندمدت مبارزه می‌کند. با توجه به شخصیت پوپولیستی آنها، طبیعی است که احزاب دیجیتال بخواهند صدای مردم را به زبان بیاورند. اما همانطور که آنها رشد می‌کنند و بالغ می‌شوند، باید خود را از تبعیت بیش از حد از تغییرپذیری افکار عمومی و سیستم سیاسی دموکراتیک متحرک دائمی محافظت کنند.

فهرست کارهای سیاسی

بنابراین ممکن است به نظر برسد که وعده احزاب دیجیتال برای دادن حق نظر به شهروندان در امور سیاسی با غلبه بر سخت گیری ها و امتیازات «سیاست قدیمی» بدتر شده است. اما ایرادات و آسیب پذیری های حزب دیجیتال نباید باعث شود که دیدگاهی بیش از حد بدبینانه نسبت به پتانسیل آن داشته باشیم. حزب دیجیتال صدها هزار نفر را به شیوه‌هایی سیاسی و بسیج کرده است که برای تشکل‌های بیرونی در دوره‌های قبل غیرقابل تصور بود. برخاسته از سال‌های طولانی بی‌تفاوتی که بسیاری از دانشمندان علوم سیاسی را در مورد سقوط آتی حزب سیاسی متقاعد کرده بود، تنها می‌توان از این تحول و شیوه‌ای که در نهایت تلاش کرد تا به شکست‌های قالب‌های سازمانی سنتی رسیدگی کند، استقبال کرد. مهم است که به خاطر داشته باشیم که دلایل ریشه‌ای که منجر به توسعه حزب دیجیتال شده است کاملاً واقعی است و راه حل‌های پیشنهادی حداقل دارای شایستگی جسارت، شاید هم مرز با گستاخی، در تلاش برای اختراع مجدد هستند. حزب سیاسی دیجیتال به یک ضرورت اساسی پاسخ می‌دهد: نیاز به روز رسانی بنیادی اشکال سازمانی سیاست و انطباق آنها با عصر دیجیتال. [تهیه و تنظیم دکتر حسن سیلان اردستانی]

برای ترقی‌خواهان این سوال است که چگونه می‌توان به این ضرورت تاریخی توجه کرد و چگونه می‌توانیم به محدودیت‌های حزب دیجیتال بپردازیم و این شکل حزب را نه تنها به وسیله‌ای برای دموکراسی دیجیتال، بلکه برای دموکراسی که به طور کلی تعریف شده است، تبدیل کنیم. با توجه به اینکه نشانه‌های زیادی وجود دارد که نشان می‌دهد حزب دیجیتال از یک چشم‌قطع نیست، و این طرح سازمانی همچنان در سیستم‌های سیاسی مختلف گسترش می‌یابد و همچنین احزاب جریان اصلی را تغییر می‌دهد که احتمالاً احزاب را تغییر می‌دهد، ضروری‌تر است. برخی از نوآوری‌های آن برای اینکه به سمت بی‌ربط نیفتد. این امر در آزمایش‌های اولیه با دموکراسی الکترونیکی که توسط احزاب سوسیال دموکرات مانند PSOE در اسپانیا، SPD در آلمان و کارگر در بریتانیا انجام شده است، دیده می‌شود، زیرا آنها تلاش می‌کنند مشارکت دیجیتالی اعضا را در فرآیند داخلی خود ادغام کنند. ظهور حزب دیجیتال نشان می‌دهد که چگونه نیروهای سنتی و جریان اصلی بیشتر از اینکه مکانیسم‌های سنتی نمایندگی و سازماندهی در حال شکست هستند آگاه هستند. و ما را ترغیب می‌کند که با مشکلات جدی که احزاب دیجیتال با آن مواجه شده‌اند دست و پنجه نرم کنیم. چهار موضوع وجود دارد که فوری‌ترین موضوع برای تأمل و اقدام در سال‌های آینده را تشکیل می‌دهد. **اول**، وزن بیشتری باید به ابتکارات اعضای پایین به بالا داده شود، با امکان فرآیندهای مشورتی ساختارمندتر، با یک دستور الزام آور برای پیشنهادهایی که از حمایت کافی برخوردار شوند. این امکان مشارکت فعالتر و معنادارتر اعضا را در زندگی حزبی فراهم می‌کند. **دوم**، مدیریت بسترها و فرآیندهای تصمیم‌گیری باید به یک کمیته رویه یا تضمین مستقل از رهبری واگذار شود. این امر در برابر خطر دستکاری رهبری در مشاوره‌ها محافظت می‌کند و اعتبار را در تصمیم‌گیری آنلاین باز می‌گرداند. **سوم**، ایجاد اشکال جدیدی از ادغام اجتماعی ضروری است تا حزب از یک ماشین انتخاباتی به تامين کننده جامعه سیاسی و همبستگی اجتماعی تبدیل شود. این روند برای ریشه‌یابی بیشتر این احزاب و تبدیل برخی از حامیان در کمین آنها به شرکت‌کنندگان فعال تعیین‌کننده است. اما این امر مستلزم هزینه بسیار قابل توجهی است. **چهارم**، زمان آن فرا رسیده است که تعصب بیش از حد علیه بوروکراسی و همچنین وسواس مشارکت‌گرایی را کنار بگذاریم. ما باید بپذیریم که اگر حزب دیجیتال می‌خواهد به شیوه‌ای کارآمد و پایدار عمل کند، باید دستگاهی ایجاد کند که بتواند داده‌ها را تجزیه و تحلیل کند و خطمشی‌ها را بسط دهد، اعضا را مدیریت کند و ساختار محلی قوی‌تر و پراکنده‌تری به خود بدهد. از اتکای بیش از حد به بهره‌برداری از کار مجانی اعضای حزب خودداری کنید. پرداختن به این مسائل به معنای بازگشت به وعده مشارکت گسترده است که احزاب پلتفرم آن را به منصفه ظهور می‌رسانند، در حالی که در نظر داشته باشیم که مشارکت در شبکه‌ای از روابط قدرت اتفاق می‌افتد. این روابط قدرت ممکن است به خوبی تنظیم شود، اما هرگز نمی‌توان آنها را به طور کامل صرف نظر از کمال و بی‌طرفی فرضی ابزارهای مورد استفاده حذف کرد. علاوه بر این، رهبری شخصی به عنوان یک

ضرورت اصلی سازمان‌ها، به ویژه در زمان کنونی که نسبت به سازمان‌های جمعی بی‌اعتماد است، ادامه می‌یابد. دموکرات‌ها و مترقی‌ها که می‌خواهند روح تازه‌ای به شکل حزب بدهند تا بتوانند به وظیفه فوری سازمان‌دهی مجدد جامعه و سیاست برای رفاه بیشتر افراد کمک کنند، باید با این آگاهی عمل کنند. آنها باید از پتانسیل بزرگی که در قالب سازمانی حزب دیجیتال نهفته است آگاه باشند، اما از محدودیت‌های مهمی که نشان می‌دهد نیز آگاه باشند و از «سوئسونیسم» یا «ظن به چیزهای جدید» که غالباً مشخص شده است اجتناب کنند. بحث در مورد این موضوع در چپ، اما همچنین تکنو اتوپیانیسم ساده لوحانه ای که توسط آن دسته از فعالان آزادی خواه به نمایش گذاشته می‌شود که فکر می‌کنند تعامل و مشارکت یک هدف است. می‌توان پیش‌بینی کرد که این روند اختراع مجدد سازمانی برای سال‌های آینده نیز ادامه خواهد داشت. و ما باید امیدوار باشیم که در نهایت به یک الگوی سازمانی که هم دموکراتیک و هم از نظر استراتژیک مؤثر باشد، به اوج خود برسد.

تهیه و تنظیم: دکتر حسن سبیلان اردستانی

hasanardestani@yahoo.com

فروردین ۱۴۰۲