

ЕЖОВ Дмитрий Александрович – кандидат политических наук, доцент; доцент кафедры политологии факультета социальных наук и массовых коммуникаций Финансового университета при Правительстве РФ (125167, Россия, г. Москва, Ленинградский пр-кт, 49/2; president@lenta.ru)

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПАРТИЙНОМ СТРОИТЕЛЬСТВЕ: ОПЫТ СОВРЕМЕННОЙ РОССИИ

Аннотация. В статье анализируется российский опыт использования цифровых технологий в партийном строительстве. Установлено, что, несмотря на недостаточную степень эффективности создания цифровых партий с нуля, цифровые технологии активно внедряются в деятельность российских партий на систематическом уровне. Отдельный акцент производится на опыте цифровизации политической партии «Единая Россия».

Ключевые слова: цифровые технологии, цифровизация, политические партии, партийное строительство, сетевая активность

Цифровые технологии являются непосредственным атрибутом деятельности политических партий, а факт их внедрения в процесс партийного строительства обуславливает актуальность обращения к анализу их применения в современной России в исследовательском контексте. Среди наиболее простых и распространенных инструментов, используемых современными российскими политическими партиями в рамках своего позиционирования, расширения избирательной базы, а также работы с активистами и сторонниками, следует выделить применение интернет-сайтов, социальных сетей и мессенджеров, востребованных в процессе партийного строительства в силу возможности обеспечения оперативного доступа к ним со стороны потенциального адресата. В настоящее время также представляется характерной разработка мобильных приложений и появление иных видов сетевой активности российских политических партий, направленных на взаимодействие с активистами и сторонниками, вовлечение их в реализуемые партийные проекты. Исследовательский вектор отражения проблемы в современной литературе характеризуют случаи обращения как к рассмотрению цифровых партийных инноваций в контексте избирательной политики [Серавин 2023], так и к конкретным примерам адаптации партийных структур к условиям цифровизации [Сичак 2021].

В процессе непосредственного создания политической партии с нуля показательным в контексте настоящего анализа выглядит опыт Партии прямой демократии, позиционировавшейся как *IT-партия* и претендовавшей на трансформацию в полностью цифровую партию в рамках парламентской фазы федерального избирательного цикла, пришедшейся на 2021 г. Первоначально партия в своей деятельности отталкивалась от идеи возрождения прямой демократии афинского типа на основе современных технических средств в виде электронного голосования и технологии блокчейна. Между тем, слабая избирательная база партии и совокупность административных проблем не позволили ей занять стартовые позиции, которые могли бы позволить проявить ее потенциал на федеральном уровне, что, в конечном счете, привело к смене партийного руководства, пересмотру изначальной легенды партийного проекта и его фактическому перезапуску. Фундаментальная идея, лежащая в основе последнего, сводится к техно-

логическому и правовому упрощению проведения референдумов как пути достижения эффекта прямой демократии.

Более ранние попытки интеграции цифровых технологий в процесс партийного строительства также терпели неудачи. Так, выдвинувший свою кандидатуру на президентских выборах 2012 г. бизнесмен М. Прохоров предложил создать в России партию нового типа, построенную по сетевому принципу и объединяющую лидеров общественного мнения, работающих в т.ч. посредством использования сети Интернет (преимущественно имелись в виду блогеры). Сделанное предложение во многом ассоциировалось с прозвучавшей за несколько дней до этого идеей создания Цифровой партии РФ, среди тактических мероприятий по продвижению которой предполагалась реализация таких проектов, как «Социальная армия», «Интернет-проект Прохоров 2012», «онлайн-шоу *M.D.Show*», «Комикс *ProkhorMan*», «еженедельные видеообращения Прохорова». В частности, суть проекта «Социальная армия» сводилась к созданию в сети Интернет 50 ЛОМОв, среди задач которых прогнозировался вывод нескольких хэштегов, связанных с Михаилом Прохоровым, в мировые тренды Твиттера (заблокирован в России в марте 2022 г.); запуск YouTube-видеоконкурсов, связанных с Прохоровым; регулярные посещения встреч с Михаилом Прохоровым для ведения репортажей¹. Как и альтернативные попытки создания киберпартии в России, фактически идея Цифровой партии РФ так и осталась на уровне проекта, однако перечисленный спектр потенциальных мероприятий в рамках ее деятельности можно рассматривать в контексте применения цифровых технологий в партийном строительстве, учитывая опыт адаптации схожих приемов к деятельности крупнейших политических партий России и использования последними цифровых ресурсов и технологических возможностей сети Интернет в своей деятельности.

Альтернативным примером является регистрация Министерством юстиции РФ в ноябре 2012 г. Интернет-партии РФ, ставившей перед собой цель объединить население с помощью Интернета путем создания значительной с точки зрения своего потенциала политической силы в стране, защищать пользователей сети и их свободу в Интернете, а также мобилизовать усилия пользователей Рунета по участию в общественно полезных делах в условиях информатизации России². В качестве своих непосредственных приоритетов партия рассматривала обеспечение свободы слова в Сети, введение электронного голосования на выборах и организацию взаимодействия чиновников с гражданами через использование сети Интернет. Активную политическую деятельность партия не вела и достаточно быстро прекратила свое юридическое существование.

Несмотря на не вполне удачный опыт создания цифровых партий с нуля, на сегодняшний день цифровые технологии находят активное применение в процессе партийного строительства в Российской Федерации. В мае 2018 г. на дискуссионной площадке «Обновление партии: партстроительство, “цифровая партия”, “идеология прорыва”» в рамках партийной конференции «Единой России» под названием «Направление 2026» среди прочего был обозначен запрос на цифровизацию. Непосредственно в процессе партийного строительства применение цифровых технологий рассматривается

¹ В России создается Цифровая партия. – *SOFTODROM.RU*. 16.02.2012. Доступ: <https://news.softodrom.ru/ap/b13235.shtml> (проверено 30.11.2024).

² В России появилась «Интернет партия». – *Интернет-издание о высоких технологиях – CNews*. 16.11.2012. Доступ: https://www.cnews.ru/news/top/v_rossii_poyavilas_internet_partiya (проверено 30.11.2024).

партийными функционерами в качестве инструмента, позволяющего оставаться в политическом авангарде. Так, в качестве одной из идей для последующей реализации предложено создать защищенную платформу партии в сети Интернет, непосредственный функционал которой направлен на обеспечение коммуникации и учет членов и сторонников партии, что позволит организовывать внутрипартийные мероприятия, а также будет способствовать политической и избирательной мобилизации¹.

Таким образом, наблюдается стремление партии «Единая Россия» к использованию цифровых технологий в деятельности партийной организации. Подтверждением данного тренда выступает утверждение в 2018 г. рабочей группы «Цифровая партия», деятельность которой предполагалось направить на цифровизацию партийной структуры, обеспечение ее работы в новом формате путем создания большей степени мобильности в контексте ответа на существующие запросы². Между тем, не умаляя попыток «Единой России» идти в ногу со временем, признаем, что публичные заявления руководителя образованной рабочей группы, депутата Государственной думы РФ VII и VIII созывов А.В. Турова, что цифровизация коснулась всего, кроме политики, а «Единая Россия» в результате реализации проекта станет первой партией в России и Европе, которая решает эти задачи³, выглядят более чем спорными и во многом популистскими.

В 2020 г. партия представила многофункциональное приложение ВВЕРХ⁴, посредством которого можно узнавать о мероприятиях федерального, регионального и местного характера, а также получать бонусные баллы за различные виды активности в рамках реализации партийных проектов. Функционал приложения способствует включению партийных активистов в информационную работу и подразумевает работу в группах и командах, которые создаются для определенной цели или мероприятия. При этом участие в последнем может быть сопряжено как с онлайн-, так и офлайн-активностью. Другое приложение – «Агитатор ЕР»⁵ – несет в себе в большей степени идеологическую функцию, а его функционирование направлено на разъяснение лидерами общественного мнения аудитории в т.ч. законодательных инициатив и сетевых акций. Мобильные приложения доступны для скачивания с целью их последующей установки в официальном магазине приложений *RuStore*. В целом, наличие совокупности указанных инструментов можно охарактеризовать как реализацию прогрессивной цифровой технологии, направленной на налаживание взаимодействия между сторонниками и единомышленниками партии, вовлечение их в работу в рамках партийных проектов.

Опыт «Единой России» в области цифровизации выглядит наиболее масштабным и системным по сравнению с аналогичным опытом других российских партий, что во многом объясняется разветвленностью партийной струк-

¹ В России создается Цифровая партия. – *SOFTODROM.RU*. 16.02.2012. Доступ: <https://news.softodrom.ru/ap/b13235.shtml> (проверено 30.11.2024).

² Коптев Д. «Единая Россия» прибегла к цифре. – *Комсомольская правда*. 31.08.2018. Доступ: <https://www.kp.ru/daily/26876.7/3918734/> (проверено 30.11.2024).

³ В России появилась «Интернет партия». – *Интернет-издание о высоких технологиях – CNews*. 16.11.2012. Доступ: https://www.cnews.ru/news/top/v_rossii_poyavilas_internet_partiya (проверено 30.11.2024).

⁴ На площадке ЕР по партстроительству обсудили ее цифровое будущее. – *Единая Россия – Официальный сайт партии*. 21.05.2018 г. Доступ: https://er.ru/activity/news/na-ploshadke-er-obsudili-obnovlenie-partii-i-ee-cifrovoe-budushee_167824 (проверено 30.11.2024).

⁵ Коптев Д. «Единая Россия» прибегла к цифре. – *Комсомольская правда*. 31.08.2018 г. Доступ: <https://www.kp.ru/daily/26876.7/3918734/> (проверено 30.11.2024).

туры. Между тем, в деятельности российских политических партий активное распространение получают идеи создания цифровых экосистем (КПРФ), нейросетевых алгоритмов (ЛДПР), партийных стартапов в цифровой среде («Справедливая Россия – За правду»), кампаний и интерактивных проектов в сети Интернет («Новые люди»), направленных на обеспечение функционирования партийных структур, взаимодействие с активом и коммуникации с потенциальным избирателем [Ежов 2024], что указывает на систематичность использования цифровых технологий.

Список литературы

Ежов Д.А. 2024. Трансформация института политических партий в России в условиях цифровизации и виртуализации. – *Социально-гуманитарные знания*. № 10. С. 156-159. EDN: NSWZLP.

Серавин А.И. 2023. Детерминанты избирательной политики: особенности как ресурс. – *Вопросы политологии*. Т. 13. № 8-1 (96-1). С. 3861-3870. DOI: 10.35775/PSI.2023.96-1.8.015. EDN: YGAEKQ.

Сичак Е.Н. 2021. О деятельности партии «Единая Россия» в период пандемии: анализ особенностей организационных практик. – *Каспийский регион: политика, экономика, культура*. № 1(66). С. 76-83. DOI: 10.21672/1818-510X-2021-66-1-076-083. EDN: COSFCX.

EZHOV Dmitriy Aleksandrovich, Cand.Sci. (Pol.Sci.), Associate Professor; Associate Professor of the Chair of Political Science, Faculty of Social Sciences and Mass Communications, Financial University under the Government of the Russian Federation (49/2 Leningradsky Ave, Moscow, Russia, 125167; president@lenta.ru)

DIGITAL TECHNOLOGIES IN PARTY BUILDING: THE EXPERIENCE OF MODERN RUSSIA

Abstract. The article analyzes the experience of Russia in using digital technologies for party building. The author establishes that, despite the insufficient degree of effectiveness of creating digital parties from scratch, digital technologies are actively being introduced into the activities of Russian parties at a systematic level. The author places a separate emphasis on the experience of digitalization of the political party «United Russia».

Keywords: digital technologies, digitalization, political parties, party building, network activity