

ქეთევან წულუკიძე *

ვირტუალური თანასაზოგადოება და მისი მნიშვნელობა: პარტიების - „გირჩისა“ და „გირჩი - მეტი თავისუფლების“ მაგალითზე

აბსტრაქტი

სტატიაში შესწავლილია ვირტუალური თანასაზოგადოებები და მათ მნიშვნელობა პარტიული პოლიტიკის გატარებისა და გადაწყვეტილების მიღების პროცესში, პარტიების - „გირჩი“ და „გირჩი - მეტი თავისუფლება“ მაგალითზე. სოციალური მედიის გავლენა და მნიშვნელობა პოლიტიკაში დღითიდღე იზრდება, არამარტო საქართველოში, არამედ მთელს მსოფლიოში, აქედან გამომდინარე მოცემული თემა ერთობ საინტერესოა. სტატიაში ყურადღება გამახვილებულია პარტიებსა და მათ მიერ სოციალური მედიის გამოყენების თავისებურებებზე, ვირტუალური თანასაზოგადოებების საჭიროებასა და გავლენაზე პარტიებში. შედარებისათვის აღებულია საქართველოში არსებული ორი ყველაზე ახალგაზრდა პარტია, რომლებიც თავს ციფრულ პარტიას უწოდებენ. აქამდე არსებულ კვლევებსა და ჩატარებულ ინტერვიუებზე დაყრდნობით, სტატიის მიზანია გავიგოთ თუ რა მნიშვნელობისაა ვირტუალური თანასაზოგადოებები პოლიტიკური პარტიებისათვის და რა თავისებურებებით ხასიათდება ისინი.

საკვანძო სიტყვები: ვირტუალური თანასაზოგადოება, პარტიული კომუნიკაცია, ფანდრაიზინგი, „გირჩი“, „გირჩი - მეტი თავისუფლება“.

შესავალი

სოციალური მედია და პოლიტიკა ერთმანეთისგან განუყრელები არიან, არც ისე დიდი ხნის წინ მეცნიერები და ექსპერტები ამტკიცებდნენ, რომ სოციალური მედია და ვირტუალური ჯგუფები, რომლებიც მომხმარებლებს საშუალებას აძლევს, მიიღოს ან გააგ-

* ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტის მაგისტრანტი

ზავნოს, მოიხმაროს და გააზიაროს ესა თუ ის ინფორმაცია გადამწყვეტი იყო „არაბული გაზაფხულის“ დროს (Howard & Parks, 2012; Shirky, 2011), ასევე ვირტუალურმა ჯგუფებმა იქონიეს მნიშვნელოვანი როლი ლათინურ ამერიკაში ხალხის მობილიზებაში (Harlow & Harp, 2012), სწორედ სოციალურმა მედიამ ითამაშა ერთ-ერთი გადამწყვეტი როლი ამერიკის 44-ე პრეზიდენტის ბარაკ ობამას მეორე ვადით პრეზიდენტად არჩევაში (Agranoff & Tabin, 2011; Bartlett, 2013; Crawford, 2009;). მოცემული ტენდენციიდან გამომდინარე და მასობრივი კომუნიკაციების განვითარებასთან ერთად, სამეცნიერო ლიტერატურაში გაჩნდა ვირტუალური თანასაზოგადოებების შესწავლის საჭიროება. მიუხედავად იმისა, რომ ამ თემაზე მრავალი კვლევა ჩატარებულა, ჯერ კიდევ ბევრია შესასწავლი, აღსანიშნავია ისიც, რომ კვლევები ვირტუალურ თემებზე უფრო აღწერითია ვიდრე თეორიაზე ორიენტირებული (Wellman 2004).

ვირტუალური თანასაზოგადოებებისა და მათი მმართველობის სტრუქტურების გაგება განსაკუთრებით აქტუალურია დღევანდელ გარემოში, რადგან ინტერნეტ მომხმარებელთა რაოდენობა სწრაფად იზრდება, რაც გამოწვეულია ე.წ. **Web 2.0-ის** ტექნოლოგიებით, მათ შორისაა ფორუმები, ბლოგები, სოციალური ქსელები, მინი ბლოგები და ა.შ. (ნაფეტვარიძე, 2022). 2021 წელს საქსტატის გამოქვეყნებულ კვლევაში „საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამოყენება შინამეურნეობებში“ დასტურდება, რომ ქართული შინამეურნეობების 86.1%-ს აქვს ინტერნეტი სახლში, ხოლო ინტერნეტით უზრუნველყოფილი მოსახლეობის 95.3% მას სოციალური ქსელებით სარგებლობისთვის იყენებს (საქართველოს საქსტატის ეროვნული სამსახური, 2021). შესაბამისად საქართველოშიც გამოიკვეთა ინტერესი ვირტუალური აქტივიზმისადმი და, რიგ შემთხვევებში, იგი პოლიტიკური და პარტიული კომუნიკაციის ერთ-ერთი მთავარი საშუალება გაა. ახალ იდეებზე საუბარი სწორედ ამ სივრცეებში დაიწყო, რამაც საგრძნობლად გაამარტივა საზოგადოების პოლიტიკასა და პოლიტიკურ პროცესებში ჩართულობა და მის ზრდასაც შეუწყო ხელი. სოციალური ქსელები იდეებ-

ის გაჟღერებისა და გადაწყვეტილების მიღების ერთ-ერთ საშუალებად გადაიქცა. მან შეცვალა „ბრძოლის მეთოდები“ და თითოეული ინდივიდი აქცია მრჩეველად, მხარდამჭერად, გახადა მეტად ჩართული პოლიტიკაში და პასიური მსმენელიდან აქტიური როლი მოარგო.

მსგავსი სახის თანასაზოგადოებები სოციალურ ქსელებში უმეტესწილად დახურულ ჯგუფებად მოიაზრება და მათი შექმნა შესაძლებელია ნებისმიერი პირის მიერ, ნებისმიერ თემაზე, იქნება ეს კომერციული, გასართობი, საქველმოქმედო თუ პოლიტიკური ხასიათის.

დღეს სოციალურ მედიას უნარი შესწევს მოხსნას საზღვრები კომუნიკაციისას, ან პირიქით კონკრეტული ჯგუფების კომუნიკაციებზე იზრუნოს და წარმოქმნას კონკრეტული თანასაზოგადოებები. ვირტუალური საზოგადოება ერთგვარი ციფრული სივრცის სახეობაა, რომელშიც ადამიანები ერთიანდებიან ინფორმაციის, ცოდნის ან სხვა რესურსის გაზიარებისათვის. ვირტუალური თანასაზოგადოებები იქმნებიან კონკრეტულ სოციალურ მედიაში და ემსახურებიან კონკრეტულ მიზნებს. ბოლო პერიოდში აქტუალური გახდა ვირტუალური თანასაზოგადოებების გამოყენება პოლიტიკური კომუნიკაციისათვის და დროთა განმავლობაში ეს ხერხი საქართველოშიც იკიდებს ფეხს (იხ. Melikidze, 2020).

აღსანიშნავია ისიც, რომ დახურული ვირტუალური საზოგადოებები იმის საშუალებას იძლევა, რომ ამათუიმ პარტიისათვის იყოს დაფინანსების წყარო, თუმცა ეს ნაწილობრივ არათანაბარი კონკურენციის პირობებს გულისხმობს და მმართველ პარტიას აქვს უპირატესობა (Breux and Gierzynski, 1998). საქართველოში ვირტუალური თანასაზოგადოების დაფინანსების წყაროდ გამოყენების მაგალითად სწორედ ის ორი პარტია შეგვიძლია განვიხილოთ, რომლებზეც მოცემულ სტატიაშია საუბარი.

კოვიდ-19-ის გამოჩენასთან ერთად მნიშვნელოვნად გაიზარდა სოციალური მედიის როლი ადამიანების ცხოვრებაში, ეს სწორედ ის პერიოდია, როდესაც ახალი პოლიტიკური პარტია „გირჩი“

შიდა განხეთქილებების გამო ორად გაიყო და საზოგადოებას წა-რუდგა „გირჩი - მეტი თავისუფლებისთვის“ და „გირჩი“, ორივე მათგანმა პარტიულ პოლიტიკურ ცხოვრებაში ჩართვა და დამკვიდრება სოციალური ქსელების საშუალებით გადაწყვიტა და თავს „facebook პარტია“ უწოდა, მათ მოკლე დროში უამრავი მხარდამჭერი მოიპოვეს, რომლებიც დახურულ ვირტუალურ თანასაზოგადოებაში მოსახვედრად არაერთ ეტაპს გადიან. „გირჩი- მეტი თავისუფლება“-მ და „გირჩმა“ შეძლეს საზოგადოების ყურადღების მიპყრობა და ახლა მოცემულ პარტიებს პლატფორმა „Facebook“ ზე უამრავი მიმდევარი ჰყავთ.

სტატიის ფარგლებში ჩატარებული კვლევა ინტერესდება თუ რამდენად არის შესაძლებელი პოლიტიკის გატარება ვირტუალური თანასაზოგადოებების საშუალებით და რა როლი აქვთ მათ პოლიტიკურ კომუნიკაციაში, წინასაარჩევნო კამპანიასა და ზოგადად პარტიული დღის წესრიგის ჩამოყალიბებაში, ამიტომ ამ ორი ჯგუფის წევრებისა და ექსპერტების გამოკითხვის საფუძველზე და უკვე არსებულ კვლევებზე დაყრდნობით, კვლევის მიზანია დახურული ვირტუალური თანასაზოგადოებებისა და მისი მნიშვნელობის შესწავლა „გირჩისა“ და „გირჩი - მეტი თავისუფლებას“ მაგალითებზე დაყრდნობით.

თეორიული მიმოხილვა და კვლევის მეთოდოლოგია

ცნება „თანასაზოგადოების“ მნიშვნელობის მეცნიერული შესწავლის პირველი მცდელობა არისტოტელეს ეკუთვნის, რომელიც ტერმინის განმარტებისას უპირველეს მნიშვნელობას ანიჭებდა ტერიტორიულ სიახლოვეს და თანასაზოგადოების წევრთა პირისპირ ურთიერთობას. Community-ის ცნება სათავეს იღებს ლათინური ენიდან, მისი ინგლისური ანალოგი კი პირველად XIV საუკუნეში გვხვდება. მოცემული სიტყვა თავდაპირველად განიმარტებოდა, როგორც ერთ ტერიტორიაზე მცხოვრები ხალხი, მოგვიანებით ტერმინის მნიშვნელობა ფართოვდება და საერთო ინტერესების მქონე ადამიანების ერთობას აღნიშნავს. ამგვარი სოციალური ერთობის

ჩამოყალიბებას წინ უსწრებს ადამიანთა მიერ ერთმანეთის მსგავსი ინტერესების აღმოჩენა და გაცნობიერება, ამ დროს იქმნება ერთობის კონკრეტული გამოხატულებები იქნება ეს ყოფითი პირობები, ერთობლივი საქმიანობა, საერთო იდეები და ა.შ. დროთა განმავლობაში საჭირო ხდება სიტყვების „თანასაზოგადოება“ („community“) და „საზოგადოება“ („society“) ურთიერთგამიჯვნა, ეს პროცესი XIX საუკუნეში დამთავრდა, რაც მეტწილად ტექნოლოგიური განვითარებით შეიძლება აიხსნას.

უშუალოდ ტერმინი „ვირტუალური საზოგადოება“ სხვადასხვა კონტექსტში გამოიყენება: ზოგიერთ კვლევაში ეს ნიშნავს გეოგრაფიულად გაფანტულ ადამიანთა ჯგუფებს, რომლებსაც საერთო ინტერესები აქვთ. ენტონი გიდენსი (1991) წერდა, რომ დროთა განმავლობაში, ინფორმაციული ტექნოლოგიების განვითარებასთან ერთად, მცირდება გეოგრაფიული სიშორის მნიშვნელობა. ინფორმაციული ეპოქის დადგომამ წარმოქმნა ქსელური საზოგადოება, თუმცა მოცემულ შემთხვევაში, ვფიქრობ გადაჭრით საუბარი იმაზე, თუ რამდენად კარგავს სივრცის განზომილება მნიშვნელობას ცოტა რთულია, რადგან მიუხედავად თანამედროვე ტექნოლოგიური პროგრესისა და ვირტუალური სივრცის გამრავალფეროვნებისა დღემდე უამრავი მეცნიერი თანხმდება, რომ პირისპირ კომუნიკაცია კომუნიკაციის საუკეთესო საშუალებაა.

ვირტუალურ თანასაზოგადოებას ასევე ხსნიდნენ, როგორც წარმოსახვით საზღვარს, რომელიც საშუალებას იძლევა ერთმანეთისგან განვასხვავოთ წევრები და არაწევრები და გავიგოთ თუ რა არის მათი მთავარი განმასხვავებელი, რის გამოც ერთნი საზღვარს შიგნით მოექცნენ, ხოლო მეორენი გარეთ. მოცემული მსჯელობა მეტად ერგება თანამედროვეობას, რადგან ამა თუ იმ ჯგუფში ინდივიდები ნებაყოფლობით ერთიანდებიან, საერთო ინტერესების გამო. ამ მსჯელობის მიხედვით გრეჰემი (1999) ამბობდა, რომ თუ ონლაინ ჯგუფი წარმოადგენს საერთო ინტერესებისა და წესების ერთობლიობას, სადაც ადამიანები ნებაყოფლობით ერთიანდებიან ე.ი. მას აქვს საზღვრები და ამდენად შეიძლება ეწოდოს ვირტუალური თა-

ნასაზოგადოება. თუმცა, აღსანიშნავია, რომ მოცემულ მსჯელობაში წარმოდგენილი სამი კრიტერიუმი სრულად არ ხსნის ვირტუალური თანასაზოგადოების მახასიათებლებსა და თვისებებს, რადგან თანამედროვე სამყაროში ვირტუალურ თანასაზოგადოებებს კიდევ სხვა უამრავი როლი აქვთ მორგებული.

მანუელ კასტელსი (2011) აღნიშნავდა, რომ ინფორმაციის ძალა ხალხში ძალიან დიდია, იმდენად დიდი, რომ მას შესწევს უნარი მარტივად გადალახოს საზღვრები. ქსელური კავშირების ძირითადი თვისება ღიაობა და სპონტანურობაა. ღია იმიტომ, რომ უგულვებელყოფილია ყოველგვარი ბარიერი ინფორმაციის გაცვლასა და ელემენტებს შორის, ხოლო სპონტანურია, იმდენად, რამდენადაც არ არის დეტერმინირებული და არის პოლიცენტრული. ზოგიერთი მეცნიერი ტერმინს განსხვავებულ განმარტებას უძებნის, მაგალითად რეინგოლდი (2000) ტერმინს მეგობრების ქსელის სინონიმად იყენებდა, თუმცა რეინგოლდს მოცემული დეფინიციის გაკეთებისას მხედველობიდან გამორჩა, რომ ვირტუალურ თანასაზოგადოებებში თავს არ იყრიან მხოლოდ მეგობრები და რამდენადაც იგი ვირტუალურია, შესაძლოა ისეთ ადამიანებს გადავაწყდეთ, რომელთაც ვირტუალური სამყაროს არარსებობის შემთხვევაში ვერასოდეს შევხვდებოდით, ასევე ხშირ შემთხვევებში იგი შეიძლება გახდეს მეთვალყურეობისა და კონტროლის სივრცე, რაზეც საუბრობდნენ ჯონსი და სტეინმიულერი (Jones 1995; Steinmueller 2002).

მეცნიერთა ნაწილი იმასაც ამტკიცებდა, რომ ვირტუალური თანასაზოგადოება არის რაიმე სახის სოციალური გაცვლა, რომელიც ხორციელდება კომპიუტერის შუამავლობით და კომუნიკაციის გზით (Mansell & Steinmueller 2000), მიუხედავად იმისა, რომ ვირტუალურ თანასაზოგადოებას აქვს უნარი, როგორც პირდაპირი, ისე არაპირდაპირი მნიშვნელობითაც გახდეს რაიმეს გაცვლის სივრცე, ვფიქრობ, მოცემული განმარტება ტერმინს მეტისმეტად მცირე მნიშვნელობას ანიჭებს და ამარტივებს მას. კოენი (2000) და ფერნბერკი (2007) ამბობდნენ, რომ სათემო ქსელის შესწავლით, მილანში (იტალია), De Cindio et al. (2003) მკაფიოდ გამოჩნდა, რომ ინ-

სტიტუციონალიზებული სოციალური წესებით სკოლები, არასამთავრობო ორგანიზაციები და პოლიტიკური პარტიები გადავიდნენ ვირტუალურ სივრცეში. მართლაც, დღეისათვის სოციალური მედიის აღმავლობის ტრენდიდან გამომდინარე, კომუნიკაციების მთავარი და დისკუსიების ყველაზე ცხელი წერტილი სწორედ ვირტუალური სივრცეებია, მათ შორის ვირტუალური თანსაზოგადოებები.

ონლაინ მედიის გამოყენების მზარდი ტენდენცია იწვევს ტრადიციულ მედიაზე დამოკიდებულების შემცირებას, დღეისათვის ონლაინმედია უსწრებს ტელემედიას, გაზეთებსა და რადიოს, სამყარო ციფრულ სიახლეებზე იწყებს მორგებას. მოსახლეობის დიდ ნაწილში ინტერნეტის სწრაფი ათვისების ტენდენციამ განაპირობა პოლიტიკური პარტიების მიერ Web 2.0 ინსტრუმენტების მზარდი ათვისება.

პარტიული მოლაპარაკებები და საარჩევნო არასტაბილურობა ზრდის ამომრჩევლებთან კომუნიკაციის მნიშვნელობას. თუ პარტიებს სურთ მაქსიმალურად გაზარდონ თავიანთი ხმების წილი და მიაღწიონ არჩევნებზე წარმატებას ისინი ამომრჩეველთან კომუნიკაციის საუკეთესო გზებს უნდა ეძებდნენ. ინტერნეტის მზარდმა გამოყენებამ წახალისა პარტიები მიმართონ ონლაინ არხებისა და ვირტუალური თანსაზოგადოებებს. ვირტუალურ საკომუნიკაციო საშუალებების უპირატესობებზე საუბრისას რეინგოლდი ასევე განიხილავს ვირტუალურ თანსაზოგადოებებში ორმხრივი კომუნიკაციების არსებობამ ტრადიციული მედიისაგან განსხვავებით. ასევე იგი ამახვილებს ყურადღებას იმაზე, რომ ვირტუალური საკომუნიკაციო არხები ამარტივებს კავშირს ამომრჩეველებთან (Rheingold, 1980).

დემოკრატიზაციის პროცესში ვირტუალური თანსაზოგადოებების როლზე ხშირად საუბრობენ, რადგან ამ სივრცეებში შესაძლებელია, როგორც კომუნიკაციის ქვემოდან ზემოთ წასვლა, ასევე იდეების ქვემოდან ზემოთ მიწოდება, ასევე რეინგოლდის აზრით ვებ 1.0-დან 2.0-მდე გადასვლას შეუძლია წარმომადგენლობითი დემოკრატიის ხარისხის ზრდაზე იქონიოს გავლენა და ეს დღეისათ-

ვის სასიცოცხლოდ აუცილებელია, რადგან მოქალაქეები დროთა განმავლობაში სულ უფრო შორდებიან პოლიტიკური ცხოვრებას (Rheingold, 1980). მოცემულ მოსაზრება ბოლომდე არ შეიძლება ჩაითვალოს მართებულად, რადგან საზოგადოების გაუცხოება პოლიტიკის მიმართ არამხოლოდ კომუნიკაციის ცალმხრივობით, არამედ სხვა ფაქტორებითაც შეიძლება იყოს განპირობებული.

ჩვენს ქვეყანაში დახურული ვირტუალური თანასაზოგადოებების პარტიულ პოლიტიკაში აქტიურად გამოყენება პირველად პარტიებმა „გირჩი“ და „გირჩი მეტი თავისუფლება“ გადაწყვიტეს; მეტიც, ისინი საკუთარ თავს დღემდე „Facebook“ პარტიად მიიჩნევენ. სწორედ ამ პარტიებს ჰყავთ დღეისათვის დახურული ვირტუალური თანასაზოგადოების ყველაზე მეტი წევრი სხვა ქართულ პარტიებთან შედარებით. მსგავსი სივრცეები საშუალებას იძლევა საზოგადოების პოლიტიკურ პროცესებში უშუალოდ ჩართვის და სხვადასხვა მიმართულებით ცოდნის გაღრმავებისათვის. 2020 წლის საქართველოს საპარლამენტო არჩევნების მედიაში გაშუქების კვლევის მიხედვით, 2020 წლისთვის პოლიტიკურ პარტია „გირჩს“ სოციალური მედიის საშუალებით ყველაზე ფართომასშტაბიანი კამპანია ჰქონდა (მაღლაკელიძე 2019). ეს უკანასკნელი მიუთითებს იმაზე, რომ პარტია „გირჩის“ იდეა, თავიდანვე, საზოგადოების ვიწრო წრეებზე გასვლა და საკუთარი იდეოლოგიის მათთვის გაცნობა იყო.

როგორც უკვე აღვნიშნე, დღემდე არაერთი კვლევა ჩატარებულია ვირტუალური თანასაზოგადოებების მნიშვნელობისა და ფუნქციების შესასწავლად, თუმცა საქართველოში ვირტუალური თანასაზოგადოება, როგორც პოლიტიკის განსაზღვრის საშუალება პირველად გვხვდება, ახალი პოლიტიკური პარტიების - „გირჩი“ და „გირჩი-მეტი თავისუფლება“ საქმიანობაში, ამდენად ეს უკანასკნელნი საკვლევად საინტერესო ობიექტებია, ამასთან მოცემული სტატია ახალი და საინტერესოა იმდენად, რამდენადაც იგი ცდილობს ვირტუალური თანასაზოგადოებები ახლადშექმნილი პარტიების მაგალითზე იკვლიოს. ამასთან, ორივე მათგანი იმას ცდი-

ლობს, რასაც, სოციალური და პოლიტიკური მეცნიერებების კომერციალიზაცია (Tabatadze & Dundua, 2022) ისახავს მიზნად.

ნაშრომში გამოყენებულია თვისებრივი კვლევის ორი მეთოდი - კონტენტ-ანალიზი და სიღრმისეული ინტერვიუ. თავდაპირველად, გაანალიზდა "გირჩისა" და "გირჩი - მეტი თავისუფლებისთვის" დახურულ ვირტუალურ თანასაზოგადოებაში გამოქვეყნებული პოსტები და კომენტარები ორი ძირითადი კატეგორიის (ფინანსები და პარტიული პოლიტიკის განსაზღვრა) გამოყენებით. გარდა ამისა, საკითხის უკეთ შესწავლის მიზნით, მოცემული პარტიის ლიდერებთან და ექსპერტებთან ჩატარდა პირისპირი ნახევრად-სტრუქტურირებული სიღრმისეული ინტერვიუები 2022 წლის აპრილი-ივნისის თვეებში. თითოეული რესპონდენტისგან ინფორმირებული თანხმობა დადასტურებულია და დაცულია კვლევის ეთიკა. კვლევის ძირითადი შეზღუდვა კი გადაწყვეტილების მიღების პროცესის კოგნიტურ ნაწილს უკავშირდება, რისთვისაც, კვლევის სხვა მეთოდები და ტექსტიკის გამოყენება (მაგალითად, ჩართული დაკვირვება) არის საჭირო.

კვლევის შედეგები და დისკუსია

ვირტუალური თანასაზოგადოებების მახასიათებლები და ფუნქციები „გირჩის“ მაგალითზე

„გირჩი“, როგორც პოლიტიკური პარტია 2016 წელს იღებს სათავეს, წლებთან ერთად იგი უამრავ ცვლილებას გადის. 2020 წლის საპარლამენტო არჩევნების შემდეგ პარტიას ეთიშება ერთ-ერთი პოლიტიკური ლიდერი ზურაბ გირჩი ჯაფარიძე და არაერთი წევრი. მოცემული კვლევის საფუძველზე დგინდება, რომ პარტია ამ ცვლილების მიუხედავად მაინც DIGITAL პარტიად რჩება. ის დიდ მნიშვნელობას ანიჭებს სოციალურ ქსელებსა და დახურულ ვირტუალურ თანასაზოგადოებებს. ამ ფაქტს პარტიის წარმომადგენლები იმით ხსნიან, რომ მაშინ ფეისბუქის ბუმი იყო, და ფეისბუქი გახდა ერთ-ერთი ყველაზე ეფექტური პოლიტიკური ინსტრუმენტი. ყვე-

ლაზე მრავალრიცხოვანი და პოპულარული დახურული ვირტუალური თანასაზოგადოება პარტია გირჩისთვის გახლავთ „გირჩის ბაბლი“. კვლევით დგინდება, რომ ამოცანა მდგომარეობდა შემდეგში: მათ სურდათ სივრცე სადაც ისაუბრებდნენ ადამიანებთან და რადგან პარტია თავს „ფეისბუქ“ პარტიად თვლიდა გადაწყვიტეს, რომ ის ხალხი რომელსაც ჩათვლიდნენ, რომ იზიარებდნენ მათ მოსაზრებებს, ასევე ის ადამიანები ვინც იყო გირჩის მხარდამჭერი და ვინც იმ პერიოდში ეცნობოდა პარტიის შესახებ ინფორმაციებს, ასეთი ადამიანები შეეკრიბათ სადმე, სადაც შეძლებდნენ ნებისმიერი კითხვა დაესვათ და ნებისმიერი საკითხი განეხილათ. მთავარი მიზანი იყო ის, რომ თანამოაზრეები შეკრებილიყვნენ სადმე და პარტიას ამ ხალხის სახელით ემოდრავა. „ბაბლს მთავარი მნიშვნელობა ჰქონდა ის, რომ ვიღაცის სახელით უნდა მემოდრავა“ (პირისპირ ინტერვიუ, 08.05.2022). ერთ-ერთი რესპონდენტი ყურადღებას ამახვილებს იმ ფაქტზე, რომ პოლიტიკაში მთავარი პრობლემა არის ის, რომ აქ არიან ისეთი ადამიანები წარმოდგენილი, რომლებიც არავის სახელით არ მოძრაობენ. პარტია გირჩის დამფუძნებლებს უნდოდათ ყოფილიყვნენ ისეთი პარტიის წარმომადგენლები, რომელიც ვიღაცის სახელით ან ვიღაცასთან ერთად იმოძრაებდნენ. „ვინმესთან ერთად ვიმოდრავებდი და უფრო ძლიერი ვიქნებოდი“ (პირისპირ ინტერვიუ, 08.05.2022). თავიდან იყო ჩვეულებრივი წევრების გაერთიანება, ერთმანეთთან სასაუბრო სივრცე, სადაც პარტიის წარმომადგენლები სხვადასხვა სადისკუსიო თემებს წამოჭრიდნენ-ხოლმე, იქნებოდა ეს კანაფის ლეგალიზაცია, სასამართლო სისტემა, პოლიციელების მხრიდან ძალაუფლების გადამეტება, ბიბლიური თავისუფლება და ა.შ. ბევრი ისეთი თემა იყო, რამაც საზოგადოების დიდი ნაწილის ყურადღება მიიპყრო, შედეგად, ბაბლი ბუნებრივად იყო ძალიან ჭრელი. რესპოდენტების ნაწილის აზრით, ამ ვირტუალური თანასაზოგადოებით დაინტერესების მიზეზი იყო ის, რომ აქ ყველა თანაბარი იყო - „არავინ ზევით, არავინ ქვევით არ არსებობს“ (პირისპირ ინტერვიუ, 21.05.2022). დროთა განმავლობაში პარტიაში მივიდნენ იმ აზრამდე, რომ ვირტუალურ თანასაზოგა-

დოებაზე სხვანაირი აქცენტი გაეკეთებინათ და მეტი მნიშვნელობა მიენიჭებინათ, ამ პერიოდში პარტიის წარმომადგენლები ყველა შესაძლო საშუალებით არეკლამებდნენ ამ ჯგუფს და საზოგადოებას ეუბნებოდნენ, რომ ეს იყო სივრცე, სადაც შეეძლებოდათ ჰქონოდათ დისკუსია ნებისმიერ თემაზე და ესაუბრათ პოლიტიკოსებთან. დროთა განმავლობაში, „გირჩის“ ეს ვირტუალური თანასაზოგადოება იმ ადამიანთა ჯგუფად იქცა, რომლებიც „გირჩს“ ოფიციალურად მხარს უჭერენ, ხმას აძლევენ და სურდათ სხვადასხვა თემებზე საუბარი.

„ეს იყო მკაცრად მართო პოლიტიკაზე სასაუბრო ჯგუფი და მკაცრად ისეთი ჯგუფი, სადაც ლაპარაკი არის ყველაზე მთავარი და მნიშვნელოვანი“ (პირისპირ ინტერვიუ, 21.05.2022) პარტიის ორად გაყოფის პერიოდში მიიღეს გადაწყვეტილება, რომ ის ადამიანები, რომლებიც სხვებს შეურაცხყოფას აყენებდნენ, გაეშვათ ბაზლიდან. ახლანდელ ბაზლში არსებობს წესრიგი, მოცემული პარტიის ამ ვირტუალურ თანასაზოგადოებას გააჩნია საკუთარი კონსტიტუციაც კი, რომელიც განსაზღვრავს ქცევის წესებს.

კვლევის საფუძველზე დგინდება, რომ პარტიაში კომუნიკაციის ამ გზაზე არჩევანი თავდაპირველად გააკეთეს იმიტომ, რომ პარტია არ იღებდა სახელმწიფოსგან დაფინანსებას და არც რომელიმე ტელევიზიას ფლობდა, ასევე იმის გათვალისწინებით, რომ წლიდან წლამდე სატელევიზიო ყურების მაჩვენებელი მცირდება და სულ უფრო პოპულარული ხდება სოციალური მედია, ამ მხრივ ყველაზე „იაფი“ და მარტივი საკომუნიკაციო გზა აირჩიეს. „გარემო პირობებმა გვაიძულა რომ გამოგვეყენებინა სოციალური ქსელები და შემდეგ უბრალოდ ვნახეთ, რომ იმ ტონით საუბარმა, იმ ინტენსივობით და იმ თემებზე, რომელსაც ჩვენ ვიყენებდით ბუნებრივად მოგვცა ის ეფექტი რომ ჩვენ ძალიან გავიზარდეთ სოციალურ ქსელში“ (პირისპირ ინტერვიუ, 21.05.2022). პარტია გირჩმა პლატფორმა ფეისბუქი საკომუნიკაციო და ხალხთან დამაკავშირებელ გზად მაშინ აირჩია, როცა მთელი საზოგადოებრივი დისკუსიები აქ მიმდინარეობდა. „ჩვენ გადაწყვიტეთ რომ იქ გვქონოდა

მთავარი დასაყრდენი, სადაც რეალური დისკუსიები მიმდინარეობდა, თანაც არ გვქონდა ტელევიზია და ეს იყო ეკონომიკური მხრივაც კარგი გათვლა“ (პირისპირ ინტერვიუ, 08.05.2021). ასე ტრანსფორმირდა პარტია გირჩი სოციალური ქსელების პარტიად.

სოციალური ქსელების დიდ როლს რესპონდენტები ხსნიან იმითაც, რომ გირჩს აქვს კონკრეტული იდეოლოგია, რომლის გაცნობასაც ცდილობს საზოგადოებისათვის და რადგან ქართულ პოლიტიკურ რეალობაში არ არის დამკვიდრებული ამომრჩევლების იდეოლოგიით მომხრობა, გირჩი გახდა ახალი სიტყვა ქართულ პოლიტიკურ კულტურაში. „გამომდინარე იქიდან, რომ ასეთი სიტუაცია დაგვხვდა, ჩვენ რაც ასახსნელი გვქონდა ძალიან დიდი მასალა იყო და იმდენი სალაპარაკო, რომ ამდენ ეთერს არავინ არ დაგითმობს და შეიძლება ძალიან არაეფექტურიც კი იყოს სატელევიზიო ეთერში ამის მოყოლა, ვირტუალური თანასაზოგადოებები საშუალებას იძლევა, რომ შესაბამის ფორმებში მიაწოდო ადამიანებს ინფორმაცია“ (პირისპირ ინტერვიუ, 21.05.2022). კვლევისას ერთ-ერთი რესპონდენტი აღნიშნავს, რომ სწორედ იმ იდეების მასშტაბურობამ, რომელიც გირჩმა მოიტანა, სტანდარტული მედია საშუალებები მათთვის არაეფექტური გახადა და ამ ყველაფრის ფონზე დადგა საჭიროება, შექმნილიყო მსგავსი მასშტაბების მქონე ვირტუალური თანასაზოგადოება. „პირდაპირ ასეთი მოწოდება გვქონდა, რომ თუ ერთ რამეში მაინც გვეთანხმები შეგიძლია შემოხვიდე ჩვენ ჯგუფში, რათა მერე დანარჩენ რამეებშიც დაგითანხმოთ და გაჩვენოთ რატომ ვფიქრობთ ასე“ (პირისპირ ინტერვიუ, 16.05.2022). კვლევიდან გამომდინარე, სწორედ ასე კონტრავერსული იდეების ერთ დონემდე დაწურვამ ბევრ ადამიანს უზიბოა გირჩის ვირტუალურ თანასაზოგადოებებში გაწევრიანებისკენ და შემდეგ ნელნელა შეიქმნა უკვე ამ საზოგადოების მართვის მოდელი „GED“-ებზე, ეს არის ციფრული ვალუტა, აქციების მსგავსი, რომელიც ხალხს ამლევს საშუალებას ერთგვარი საკუთრება ჰქონოდათ პარტიაზე. როგორც კვლევა აჩვენებს, დღეისათვის დაახლოებით 2000-მდე ადამიანია, რომელსაც ამ პარტიის ციფრული აქცია აქვს. „ადამიანებმა იც-

იან. რომ ჩართულები არიან ამ საზოგადოების თანამართვაში და ამან ერთგვარად უფრო გააერთიანა ის პატარა თანასაზოგადოება, რომელსაც თავისი პატარა კონსტიტუცია აქვს, როგორ მოქმედებს და რა წესრიგზე დგას ეს თანასაზოგადოება, აქვს სამართავი მექანიზმი.“ სწორედ ამ სისტემის და ვირტუალური თანასაზოგადოების მეშვეობით დგება პარტია გირჩის პოლიტიკური სიები, ასევე პოლიტიკური საბჭოს წევრთა სიები, „თუ სხვა პარტიაში პარტიის ბოსები სხდებიან დახურულ ოთახში და წერენ ვინ პირველი ნომერია, ვინ მეორე და ვინ მესამე, მერე გამოდიან და ამტკიცებს საბჭო ან რაიმე მსგავსი, ჩვენთან ეს არის ჩვეულებრივი ღია პროცედურა, სადაც აქეთ არიან პოლიტიკოსობის მსურველები და იქით ხალხი, ვისაც ჯედები აქვს. პოლიტიკის მსურველები თავს აწონებენ ჯედების მფლობელებს რომ მე დამიჭირეთ მხარი ან ნაწილობრივ მაინც დამიჭირე მხარიო და მთავარი იდეა არის ის, რომ ამ ადამიანებს მოაწონო შენი იდეა, შენი თავი, რომ მათ მოგცენ საშუალება პოლიტიკურ სიაში კონკრეტულ ადგილას მოხვდენ.“ კვლევაზე დაყრდნობით, შეგვიძლია ვთქვათ, რომ ამ პრინციპით სიების დაკომპლექტებისას ტარდება ვირტუალურ თანასაზოგადოებაში შიდა არჩევნები, მერე ჯამდება და ამის მიხედვით ნაწილდება ადგილები მაგალითად საპარლამენტო სიაში, ან მიიღება სხვადასხვა გადაწყვეტილებები. ასევე კვლევიდან გამომდინარე, შეგვიძლია ვთქვათ ისიც, რომ ვირტუალური თანასაზოგადოება ძირითადად იმ შემთხვევაში ერთვება გადაწყვეტილების მიღების პროცესში, როდესაც „მმართველი საბჭო“ (შედგება 5 პოლიტიკოსისგან, 5 ტოპ ჯედების მფლობელისგან და ბოლო 6 თვეში 5 ტოპ შემომწირველისგან) ვერ იღებს გადაწყვეტილებას და რაიმე რთული თემა გადასაწყვეტი.

პარტია გირჩისათვის ვირტუალურ თანასაზოგადოება „გირჩის ბაზლის“ ძალიან დიდი მნიშვნელობა აქვს. ერთ-ერთი როლი, რომელსაც პარტიის წარმომადგენლები ჯგუფს უთავსებენ, არის თაობათა დაკავშირება. „ბაზლი არის ერთ-ერთი წარმატებული ინსტრუმენტი იმისათვის, რომ თაობები დავალაპარაკოთ ერთმანეთს“ (პირისპირ ინტერვიუ, 08.05.2022). ასევე სიღრმისეულმა ინ-

ტერვუეებმა აჩვენა, რომ გირჩისთვის დახურული ვირტუალური თანასაზოგადოებები არის პირდაპირი და უშუალო კომუნიკაციის საშუალება და იმის დასტური, რომ პარტიის წარმომადგენლები არ თვლიდნენ თავს ვინმეზე მეტად ამიტომ ჯგუფში გაჟღერებულ ძირითად კითხვებსაც თვით პარტიის შემქმნელები პასუხობდნენ ძირითადად და თავიანთ აზრს აფიქსირებდნენ.

კვლევის ფარგლებში ჩატარებულ იქნა კონტენტ ანალიზი პარტია გირჩის დახურული ვირტუალური თანასაზოგადოების „გირჩის ბაბლის“ 6 თვეზე. (12.2021-05.2022). საკვლევი პერიოდის განმავლობაში გირჩის ბაბლში ჯამში 30-მდე კითხვა დაისვა, რომლებიც, კონკრეტული პარტიული პოზიციის ჩამოყალიბებას და გადაწყვეტილების მიღებას ემსახურებოდა. მოცემული კითხვები გადანაწილებული იყო შემდეგ თემებზე, ამნისტია, სავალდებულო ჯარის გაუქმება, კანაფის ლეგალიზაცია, იარაღის ლეგალიზაცია, პანდემია და ა.შ.

ვირტუალური თანასაზოგადოებების მახასიათებლები და ფუნქციები „გირჩი - მეტი თავისუფლების“ მაგალითზე

როგორც აღვნიშნეთ 2020 წელს პარტია გირჩი ორად გაიყო, პარტიას გამოეყო ერთ-ერთი მთავარი რგოლი, ზურაბ გირჩი ჯაფარიძე და მან ახალი პარტია „გირჩი-მეტი თავისუფლება“ დაარსა. ჩვენი კვლევის ინტერესს მოცემული პარტიაც წამოადგენს, გამომდინარე იქიდან, რომ ეს პარტიაც ე.წ. „ფეისბუქ-პარტიას“ უწოდებს თავს. როგორც კვლევის საფუძველზე იკვეთება, „გირჩი-მეტი თავისუფლება“ იმართება თავიდან ბოლომდე ვირტუალურად. „ადამიანების შეკრება ხანდახან სულაც არ არის საჭირო იმისათვის, რომ მიიღონ რაიმე სახის გადაწყვეტილებები პარტიაში, ყველაზე მნიშვნელოვან გადაწყვეტილებებს იღებენ სწორედ ის ადამიანები, რომლებიც ერთმანეთს არ იცნობენ, ეს პროცესი ვირტუალური თანასაზოგადოებებით იმართება“. კვლევის თანახმად, მიზეზი, რომლის გამოც „გირჩი-მეტი თავისუფლება“ კომუნიკაციისა და მარ-

თვის ამ მეთოდს ირჩევს, ისევე როგორც პარტია „გირჩის“ შემთხვევაში, არის ის, რომ „გირჩი-მეტი თავისუფლება“ არ იღებს დაფინანსებას ბიუჯეტიდან, იგი ფინანსდება მხარდამკერებისგან. პარტიაში, ისევე როგორც „გირჩში“. აქვთ მერიტოკრატიული სისტემა ანუ, ვინც უფრო მეტს იხდის აქვს მეტი ხმა. როგორც კვლევის მიხედვით იკვეთება, გადაწყვეტილებების მიღების პრეროგატივის ჯგუფის წევრებისათვის მიცემა ერთგვარი წახალისება იყო დონაციებისა და შეწირულობებისა და იმ ადამიანების მამოტივირებელი, რომლებიც „გირჩი-მეტი თავისუფლება“-ს აფინანსებენ. ეს ყველაფერი პარტიულ დონეზე განაპირობებს იმას, რომ ძალაუფლება ზემოდან ქვემოთ კი არ მოდის, ძალაუფლების წყარო არის ყველაზე ქვედა რგოლი, ანუ გადაწყვეტილებები მიიღება ქვემოდან ზემოთ.

კვლევამ აშკარად გამოიკვეთა ვირტუალური თანასაზოგადოების შუამავლის ფუნქცია, პარტიის წევრებსა და საზოგადოებას შორის. „სოცმედიას შესწევს ძალა მინიმალური დანახარჯებით მიწვდე ხალხის დიდ რაოდენობას. ჩვენ არ გვაქვს იმის ბიუჯეტი, რომ ყველა რეგიონში გავხსნათ ოფისები, თანაც ჩვენი ამომრჩეველი ძირითადად ახალგაზრდობაა და დღეს ახალგაზრდები ყველა ჩამბულნი არიან სოციალურ ქსელებში“ (პირისპირ ინტერვიუ 14.05.2022). მოცემულ პარტიასთან კვლევის მიხედვით იკვეთება, რომ ისინი ძირითად აქცენტს ახალგაზრდებზე აკეთებენ, რასაც ვერ ვიტყვით პარტია „გირჩზე“, რომლის შემთხვევაშიც ვირტუალური თანასაზოგადოების ერთ-ერთ მთავარ როლს თაობათა დაკავშირება წარმოადგენს. პარტიას - „გირჩი - მეტი თავისუფლება“ ურჩევნია, რომ ესაუბროს ახალგაზრდებს და როგორც კვლევით ირკვევა, ისინი მიიჩნევენ, რომ ახალგაზრდები უფრო ახლოს არიან მათთან და მათ იდეოლოგიასთან, თუმცა ორივე პარტიაში პრობლემად მიიჩნევენ იმ ფაქტს, რომ ახალგაზრდების არჩევნებში მონაწილეობის მაჩვენებელი ძალიან დაბალია. „როგორც წესი, პარტიები ამის მიხედვით ადგენენ წინასაარჩევნო პროგრამას და ძირითად აქცენტს შუახნის ასაკს გადაცილებულ ადამიანებზე აკეთებენ, თუმცა ჩვენ გვჭირდება ისეთი ამომრჩეველი, რომელიც ნამდვილად იზი-

არებს ჩვენს იდეებსა და მისწრაფებებს“ (პირისპირ ინტერვიუ, 14.05.2022). კვლევის განმავლობაში გამოიკვეთა, რომ ვირტუალურ თანასაზოგადოებებზე უამრავი როლის მორგება მას შემდეგ გადაწყვიტეს, რაც დაიწყო კრიზისი და პარტია დადგა იმ რეალობის წინაშე, რომ რეგიონებში ცენტრების გახსნისათვის აღარ იყო სახსრები, მაშინ გადაწყდა რომ სოციალური მედია უნდა ყოფილიყო ის საშუალება, რომელიც უგულვებელყოფდა მანძილს და პარტია „გირჩი - მეტი თავისუფლების“ ამომრჩევლებს ერთ სივრცეში მოუყრიდა თავს.

ერთ-ერთი გადაწყვეტილება, რომელიც პარტიამ ვირტუალური თანასაზოგადოების საშუალებით მიიღო, იყო ოპოზიციასთან გაერთიანების საკითხი. მიუხედავად იმისა, რომ პარტიის ლიდერი ზურაბ გირჩი ჯაფარიძე ოპოზიციასთან გაერთიანების მომხრე იყო, ამომრჩევლების 45%-მა საპირისპირო პოზიციას დაუჭირა მხარი, „ეს არის იმისი ნათელი მაგალითი, რომ „გირჩი - მეტი თავისუფლება“ არ არის ის პარტია, რომელსაც „ბელადი“ მართავს, რადგან მის წინააღმდეგაც შეიძლება წავიდნენ, როგორც აქ ვნახეთ მაგალითად 45 % კვლევის მიხედვით, მიუხედავად იმისა რომ 55%- იანი არჩევანით გირჩი შეუერთდა ოპოზიციას, დღევანდელი გადმოსახედიდან ისინი თვლიან, რომ ეს გადაწყვეტილება მცდარი იყო, თუმცა ამ გადაწყვეტილებაზე პასუხისმგებლობას არა ერთ ადამიანს, არამედ მთელს ვირტუალურ თანასაზოგადოებას აკისრებენ. მოცემულ შემთხვევაში კვლევა ადასტურებს, რომ ვირტუალური თანასაზოგადოება პარტიაში „გირჩი - მეტი თავისუფლება“ პასუხისმგებლობის გადანაწილების მნიშვნელობას იძენს. ვირტუალური თანასაზოგადოება ასევე უზრუნველყოფს მჭიდრო და ყოველდღიურ კავშირს საზოგადოებასთან. „ეს ვირტუალური თანასაზოგადოებები იმდენად არის პოლიტიკის გატარების საშუალება, რამდენადაც დაფინანსების წყარო, მსგავსი ვირტუალური თანასაზოგადოების მეშვეობით შენს ამომრჩეველს მუდმივად ტონუსში ამყოფებ და არ აქვს იმის განცდა, რომ აი არჩევნები მოახლოვდა და ესენი ახლა გამოჩნდნენ“ (პირისპირ ინტერვიუ, 21.05.2022). ასევე კვლე-

ვის საფუძველზე შეგვიძლია ვთქვათ, რომ პარტია „გირჩი-მეტი თავისუფლება“ ვირტუალური თანასაზოგადოების წევრებისგან იღებებს იღებს, რაც ხაზს უსვამს იმას, რომ ვირტუალური თანასაზოგადოება „გირჩი-მეტი თავისუფლება“-სთვის არის იდეათა გაცვლის სივრცე. „როცა რაღაც სიახლე გვჭირდებოდა, მაშინ ჯგუფში წამოიჭრა იდეა და ჩვენ მატრიცას ვიდეო სწორედ ჯგუფის წევრების იდეების საფუძველზე გადავიღეთ“ (პირისპირ ინტერვიუ, 08.05.2022).

კვლევის მიხედვით, მაშინ როცა „გირჩი - მეტი თავისუფლება“ გახდა მეტად შესამჩნევი სხვებისათვის პარტიაში დადგა საკითხი, რომ გარკვეულიყო ვინ იყო ნამდვილი მხარდამჭერი. ამიტომ გადაწყდა შექმნილიყო პრაიმერისი, რომელშიც ადამიანებს შეეძლოთ გირჩი დაეფინანსებინათ და მათ ამის ექვივალენტი ხმა ჰქონოდათ. ამ პარტიაში ისევე, როგორც „გირჩში“ აქვთ მერიტოკრატიული სისტემა, თუმცა „გირჩი- მეტი თავისუფლებას“ აქვს ასევე დემოკრატიული სისტემა, ანუ ერთ ადამიანს აქვს 1 ხმა და ვინც პარტიას აფინანსებს იმას მეტი ხმა. პრაიმერისის მიხედვით, ერთი ხმის ღირებულება არის 5 ლარი და ეს ხმა 12 თვის განმავლობაში შეუძლია გამოიყენოს მფლობელმა, თუ არ გამოიყენებს იგი უქმდება. კვლევის მიხედვით, ამ ნაწილში მოცემული პარტიების სისტემებს შორის იკვეთება კიდევ ერთი განსხვავება, პარტია „გირჩის“ შემთხვევაში ამომრჩევლის მიერ შეძენილი ხმა შესაძლოა გამოიყენონ, რამდენჯერაც მოუნდებათ, ხოლო „გირჩი-მეტი თავისუფლება“ შეძენილი ხმის გამოყენების უფლებას მხოლოდ ერთხელ იძლევა და საბოლოოდ ხმების შეწონვა ხდება. კიდევ ერთი და ძალიან მნიშვნელოვანი მსგავსება, რაც ვირტუალურ თანასაზოგადოებებთან ამ ორი პარტიის დამოკიდებულებებს შორის იკვეთება არის იდეოლოგიური მსგავსება, ორივე პარტიაში პარტიული სიები წინასაარჩევნოდ ვირტუალური თანასაზოგადოებების მეშვეობით კომპლექტდება. ასევე „გირჩი მეტი თავისუფლება“-ის შემთხვევაში ვიცემერობის კანდიდატი აირჩიეს პრაიმერისით, თუმცა მოცემული გადაწყვეტილება საბოლოოდ პარტიის თავმჯდომარემ შეცვალა. კი-

დევ ერთი განსხვავება, რომელზეც კვლევის ფარგლებში საუბრობენ „გირჩი-მეტი თავისუფლება“ და მისი ვირტუალური თანასაზოგადოება უფრო ღია პლატფორმაა და უფრო თავისუფალი, ნებისმიერ ადამიანს თავისუფლად შეუძლია მოვიდეს და მიიღოს მონაწილეობა პოლიტიკის კეთებაში, თუ მას შეუძლია საქმის კეთება ჩვენთან მარტივად დაიმკვიდრებს, თავს რასაც ვერ ვიტყვი პარტია „გირჩე“. (პირისპირ ინტერვიუ, 14.05.2022) კვლევის მიმდინარეობისას, რესპონდენტები ვირტუალური თავისებურებების მახასიათებლებზე საუბრისას ახსენებენ იმასაც, რომ ვირტუალური თანასაზოგადოება ხშირ შემთხვევაში არის თავდაცვის საშუალება და როცა რაიმე გადაწყვეტილების ახსნას სთხოვენ, ოპონენტებს შეუძლიათ მარტივად უთხრან, რომ ამის გამო ჩვენი ვირტუალური თანასაზოგადოება გაბრაზდება და „გირჩი-მეტი თავისუფლების“ წევრებს არ მოეწონებათ ეს გადაწყვეტილება. ეს ამ პარტიაში ვირტუალური თანასაზოგადოების კიდევ ერთ მახასიათებელს უსვამს ხაზს.

კვლევის ფარგლებში ჩატარდა კონტენტ ანალიზი პარტია „გირჩი - მეტი თავისუფლების“ ყველაზე მასშტაბურ დახურულ ვირტუალურ თანასაზოგადოებაში, რომელსაც პარტიის სახელი ჰქვია. 6 თვის (12.2021-05.2022) განმავლობაში, ჯგუფში „გირჩი - მეტი თავისუფლება“ ჯამში 45-მდე კითხვა დაისვა, ისინი ძირითად შემთხვევებში ისევე, როგორც „გირჩის ბაბლში“, კონკრეტული პარტიული პოზიციის ჩამოყალიბებას და გადაწყვეტილების მიღებას ემსახურებოდა. მოცემული კითხვები შეეხებოდა პოლიტიკური საბჭოს არჩევნებს, ვიცე-მერობის კანდიდატის არჩევას, რეგიონული ოფისების ჩანაცვლების იდეას, ქართულ გზას ევროპისაკენ და რუსეთ-უკრაინის ომს, „ციფრულ ბოტასს“ და ა.შ.

ექსპერტთა მოსაზრებების ანალიზი: ვირტუალური თანასაზოგადოებები და პარტიული პოლიტიკა

ექსპერტების ხედვით, დროის გასვლასთან ერთად, პოლიტიკისა და მედიის ურთიერთმიჯაჭვულობა იზრდება, თუმცა აღნიშნავენ იმასაც, რომ დღეს, როდესაც სატელევიზიო ხანა დასასრულს

უახლოვდება, მედია ხდება უფრო მრავალფეროვანი. დღეისათვის ყველა სატელევიზიო მედიის წარმომადგენელს აქვს სოციალურ ქსელებში ვირტუალური თანასაზოგადოება, ზოგ შემთხვევაში დახურული, ზოგში კი პირიქით, ისინი თითოეულ სიახლეს ყველა პლატფორმას ერთდროულად აწოდებენ. ექსპერტთა აზრით ეს იმის მიმანიშნებელია, რომ სოციალურ მედიას დღეს სრულად შეუძლია დააკმაყოფილოს მომხმარებლის ინტერესები, მით უმეტეს თუ იგი პოლიტიკაში მონაწილეობის საშუალებასაც იძლევა. „სოციალური ქსელების გამოყენება ძალიან მნიშვნელოვანია პარტიულ პოლიტიკაში და არამხოლოდ პარტიულ პოლიტიკაში, რადგან ამ მოცემულობაში იგი არის ყველაზე მარტივი გზა საზოგადოებასთან კომუნიკაციისთვის“ (პირისპირი ინტერვიუ, 27.05.2022). მანამდე არსებული დამოკიდებულება მედიაზე კიდევ უფრო გაიზარდა, აქამდე თუ ტელემედიის შემთხვევაში ეს ყველაფერი ცალმხრივი პროცესი იყო, სოციალური მედია ინტერაქციის საშუალებას იძლევა. ამან ამომრჩევლებსა და აქტივისტებს საქმე უფრო გაუმარტივათ ხოლო პოლიტიკოსებს გაურთულათ, რადგან ტელემედიის შემთხვევაში საკუთარი აზრის სხვებისთვის მისაღები ფორმით მიწოდებას ცდილობდნენ, ინტერაქციულ სივრცეში კი მათ ხშირი გამოხმაურება ევალებათ და ბევრ რამეზე დაუყოვნებლივი პასუხები მოეთხოვებათ. „ფეისბუქზე“ შექმნილი ჯგუფები არის რაღაც სოციუმი, რომელიც ერთიანდება კონკრეტული იდეის ირგვლივ და მათ მინიმუმ ერთი საერთო ინტერესი გააჩნიათ. სოციალურმა ქსელმა ხელი შეუწყო იმას, რომ მათი მოთხოვნები უფრო სწრაფად მივიდეს პარტიის წარმომადგენლებამდე, სოციალურმა ქსელმა ფაქტის წინაშე დააყენა პოლიტიკოსები, რომ მოესმინათ ხალხისთვის და არგუმენტი, რომ ესა თუ ის პრობლემა არ იყო მათთვის ცნობილი, გააუფასურა.

ღიაობის თვალსაზრისით ეს პროცესი ფაქტობრივად იმის მიმანიშნებელია, რომ ამომრჩევლის მაჯისცემაზე უდევთ ხელი, მსგავსი ვირტუალური საზოგადოებებითა და მათში დასმული კითხვებით პოლიტიკოსებს შეუძლიათ გაიგონ რა რეაქცია შეიძლება მოყვეს ამა თუ იმ გადაწყვეტილებას. ასევე სოციალური მედიის

ძალიან დიდი უპირატესობაა ის, რომ დიდ თანხებთან არ არის დაკავშირებული.

„ეს პოლიტიკური სუბიექტები ძალიან ხშირად გამოირჩევიან არაორდინალურობით, ერთ-ერთი ექსპერტის შეხედულებით „პოლიტიკა ზედმეტად სანახაობითი სტრუქტურაა მათი გადმოსახედ-იდან და ეს მექანიზმი შეიძლება პოპულიზმისკენ უფრო გადაიხაროს“ (პირისპირი ინტერვიუ, 21.05.2022). ექსპერტების მეორე ნაწილი კი ფიქრობს, რომ იმის ფონზე როცა ქვეყანაში არსებული სხვა პარტიები, ყოველთვის ლიდერთა და ვიწრო წრეების საშუალებით იღებენ გადაწყვეტილებებს, „გირჩი“-სა და „გირჩი-მეტი თავისუფლების“ ეს მექანიზმი მეტად საინტერესოა, თუმცა ექსპერტთა ამ ჯგუფის აზრითაც აქვს ამ მექანიზმს არაერთი ნაკლი და ერთ-ერთი ყველაზე დიდ გამოხატულებად მისი ნაკლოვანებისა, მიიჩნევენ მერიტოკრატიას ამ პარტიებში, რადგან იგი არ დგას თანასწორობის პრინციპზე. „მსგავსი მექანიზმი თითქოს გვთავაზობს მკაცრ კონკურენციას, მაგრამ სასტარტო პირობები ამ კონკურენციაში ჩაბმული ადამიანებისათვის არ არის თანაბარი, ამიტომ ეს მექანიზმი შიდაპარტიული დემოკრატის გამოვლინებად არ შეიძლება ჩაითვალოს“ (პირისპირ ინტერვიუ, 27.05.2022). ექსპერტები აღნიშნავენ იმასაც, რომ შიდაპარტიული დემოკრატია არ გულისხმობს მხოლოდ კანდიდატების შერჩევას, შიდაპარტიული დემოკრატია გულისხმობს, როგორ ხდება პროგრამის შემუშავება, როგორ არის პარტია განფენილი რეგიონებში, რომელ რეგიონს რა ხმა აქვს, რამდენად ახერხებს პარტია აზრთა სხვადასხვაობის შემთხვევაში ერთიანობის შენარჩუნებას და ა.შ.

დაბოლოს, ექსპერტების აზრით თუკი თავდაპირველ „გირჩს“ ნამდვილი შიდაპარტიული დემოკრატია ექნებოდა, ეს პარტია ორად არ გაიყოფოდა და აზრთა სხვადასხვაობის მიუხედავად, ისინი შეინარჩუნებდნენ ერთმანეთს. ეს კი აჩენს ეჭვს, რომ ამ მექანიზმს თვითონაც არ ენდობიან ბოლომდე.

დასკვნა

ვირტუალური თანასაზოგადოებები და სოციალური მედიის გავლენა პარტიული გადაწყვეტილებების მიღების პროცესზე აქტუალურია იმდენად, რამდენადაც ინტერნეტ მომხმარებლების რაოდენობა ყოველდღიურად იზრდება, თემით სულ უფრო მეტი მკვლევარი ინტერესდება და, უამრავი ლიტერატურა ეძღვნება, თუმცა როგორც აღმოჩნდა, საკვლევი ჯერაც ბევრი ნიუანსია. მოცემული კვლევის მიზანს წარმოადგენდა დახურული ვირტუალური თანასაზოგადოებებისა და მისი მნიშვნელობის შესწავლა პარტიების: „გირჩისა“ და „გირჩი-მეტი თავისუფლების“ მაგალითებზე დაყრდნობით.

კვლევის ფარგლებში ჩატარებული ინტერვიუებით პარტიის წარმომადგენლებთან და მათი ვირტუალური საზოგადოებების მოდერატორებთან დადგინდა, რომ ეს პარტიები ვირტუალურ თანასაზოგადოებებს ნაწილობრივ იყენებენ გადაწყვეტილებების მიღების მექანიზმად და ამას ადასტურებენ ორივე პარტიის წარმომადგენლები, თუმცა ჩვენს მიერ ჩატარებულ კვლევაში გამოიკვეთა ისეთი შემთხვევაც, როდესაც ვირტუალურმა თანასაზოგადოებამ აირჩია ვიცე-მერობის A კანდიდატი, თუმცა პარტიამ ამის მიუხედავად წარადგინა B, რაც იმაზე მიუთითებს, რომ ვირტუალური თანასაზოგადოებებს ამ პარტიებისათვის უფრო მეტად რეკომენდატორები შეგვიძლია ვუწოდოთ, ვიდრე გადაწყვეტილების მიღების საშუალება, ასევე გვაქვს ერთი ნიუანსი, რომელსაც აღნიშნავენ ექსპერტები, პოლიტიკოსებს შეუძლიათ მხოლოდ ნაკლებად მნიშვნელოვანი საკითხების შესახებ ჰკითხოთ აზრი თანასაზოგადოებებს, ან იმ საკითხებზე, რომლებზეც უმრავლესობის პოზიცია ისედაც ნათელია, ყველაზე ცუდ შემთხვევაში კი საერთოდ არ გაითვალისწინონ იგი, ამიტომ რთულია მსგავსი მექანიზმის შიდაპარტიული დემოკრატიის მაგალითად განხილვა. მოცემული პარტიების მაგალითზე ვირტუალური თანასაზოგადოებები ხასიათდება შუამავლის ფუნქციით, ასევე, შეგვიძლია რეკომენდატორიც ვუწოდოთ. ინტერვიუებიდან იკვეთება, რომ იგი არის იაფი და გამარტივებული საშუალება

საარჩევნო კამპანიის საწარმოებლად. ასევე კვლევით დადგინდა, რომ მოცემული პარტიებისათვის ვირტუალური თანასაზოგადოებები ერთადერთი დაფინანსების წყაროა, რაც შესაძლოა განაპირობებდეს იმას, რომ ეს პარტიები დიდ მნიშვნელობას ანიჭებენ ამ ჯგუფებს. კვლევის ფარგლებში ინტერვიუები ჩატარდა კონკრეტული პარტიების წარმომადგენლებთან და მათი ვირტუალური თანასაზოგადოებების ადმინებთან, ასევე პოლიტიკის ექსპერტებთან. გარდა სიღრმისეული ინტერვიუებისა კვლევა მოიცავს კონტენტ-ანალიზს, ამ ყველაფერმა კი უზრუნველყო ობიექტური დასკვნების გაკეთების შესაძლებლობა.

სოციალური მედიის ზრდის ტენდენციამ შესაძლოა ნამდვილად მიგვიყვანოს ეპოქაში, სადაც პოლიტიკური გადაწყვეტილებების მიღების სრული ლეგიტიმაცია ექნებათ ვირტუალურ თანასაზოგადოებებს. მიუხედავად იმისა, რომ უცხოურ აკადემიურ ლიტერატურაში ამ საკითხის ირგვლივ საკმაოდ დიდია დაინტერესება, ქართული აკადემიური ლიტერატურა ამ მხრივ მწირია. სტატიაში არსებული ინფორმაცია და განხილული საკითხები საინტერესო იქნება ამ თემით დაინტერესებული პირებისთვის და დაეხმარება მათ, რომ შეაფასონ და განსაზღვრონ ვირტუალური თანასაზოგადოებების მნიშვნელობა პოლიტიკის გატარების პროცესში, ასევე სტატია საინტერესოა პოლიტიკური პარტიებისათვის იმდენად, რამდენადაც იგი მოიცავს ექსპერტების შეფასებებსა და რეკომენდაციებს.

ლიტერატურის სია

- გოგრიჭიანი, ბ. (2018). *სოციალური მედიის როლი თბილისის მერობის კანდიდატების წინასაარჩევნო კამპანიის პროცესში* [სამაგისტრო ნაშრომი, ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი]. <https://openscience.ge/bitstream/1/1528/1/MA%20Thesis-Gogritchiani%20maskomi.pdf>

- ორმოცაძე, მ. (2019). *სახელმწიფოსა და საზოგადოებრივი აზრის ფორმირების პროცესში მედიის მონაწილეობის მნიშვნელობა* [სამაგისტრო ნაშრომი, ა(ა)იპ საქართველოს საპატრიარქოს წმიდა ტბელ

აბუსერისძის სახელობის სასწავლო უნივერსიტეტი].
<https://openscience.ge/bitstream/1/430/1/samagistro%20ormocadze.pdf>

• შავაძე, ი. (2017). *მარკეტინგული ტექნოლოგიების გავლენა არჩევნების შედეგებზე (2012 საპარლამენტო არჩევნების მაგალითზე)* [სამაგისტრო ნაშრომი, ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი].

<https://openscience.ge/bitstream/1/1102/1/MA-Thesis.SHAHVADZE%20%20politmec.pdf>

• ჭედაია, ბ. (2008). *მასმედიის როლი ტრანსფორმირებად პოლიტიკურ სისტემაში* [დისერტაცია, ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი].

https://old.tsu.ge/data/file_db/faculty_social_political/polit-beqa%20chedia.pdf

• ხატიაშვილი, ს. (2019). *ყალბი ახალი ამბების ეფექტი სოციალურ ქსელ ფეისბუქში; ახერხებენ თუ არა ფეისბუქის ქართველი მომხმარებლები ყალბი ინფორმაციის იდენტიფიცირებას და მასთან გამკლავებას* [სამაგისტრო ნაშრომი, ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი].

<https://openscience.ge/bitstream/1/1140/1/MA%20Thesis.%20Khatia%20axali%202019.pdf>

• ნაფეტვარიძე, ვ. (2022). ხელოვნური ინტელექტის ფილოსოფიური და პრაქტიკული საფუძვლები. სამეცნიერო ჟურნალი „პოლიტიკა“, 6(1), გვ. 4-32.

• Al-Tahmazi, T. H. (2015). The pursuit of power in Iraqi political discourse: unpacking the construction of sociopolitical communities on Facebook. *Journal of Multicultural Discourses*, 10(2), 163-179. <https://doi.org/10.1080/17447143.2015.1042383>

• Bergquist, M. & Ljungberg, J. (2001) 'The power of gifts: organizing social relationships in open source communities', *Information Systems Journal*, vol. 11, no. 4, pp. 305–320.

• Conroy, M., Feezell J. T., & Guerrero M. (2012). Facebook and political engagement: A study of online political group membership and offline political engagement. *Computers in Human Behavior*, 28(5), 1535-1546. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.03.012>

• Edgerly, S., Thorson, K., Bighash, L., & Hannah, M. (2016). Posting about politics: Media as resources for political expression on Facebook.

Journal of Information Technology & Politics, 13(2), 108-125.
<http://dx.doi.org/10.1080/19331681.2016.1160267>

- Geyer, F. (1996). Virtual communities in cyberspace. *Kybernetes*, 25(4), 60-66. <https://doi.org/10.1108/03684929610118345>
- Hendriks, C. M., Duus, S., & Ercan, S. A. (2016). Performing politics on social media: The dramaturgy of an environmental controversy on Facebook. *Environmental Politics*, 25(6), 1102-1125. <http://dx.doi.org/10.1080/09644016.2016.1196967>
- Hercheui, M. D. (2010). A LITERATURE REVIEW OF VIRTUAL COMMUNITIES. *Information, Communication & Society*, 14(1), 1-23. <https://doi.org/10.1080/13691181003663593>
- Lachapelle, G. & Maarek, P. J. New Technologies: Helping Political Parties and the Democratic Processes or Threatening Them? In G. Lachapelle & P. J. Maarek (Eds.), *Political Parties in the Digital Age: The Impact of New Technologies in Politics* (pp. 1-5). De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783110413816-001>
- Langlois, G., Elmer, G., McKelvey, F., & Devereaux Z. (2009). Networked Publics: The Double Articulation of Code and Politics on Facebook. *Canadian Journal of Communication*, 34(3), 415-434.
- Lioy, A., Del Valle, M. E., Gottlieb, J. (2019). Platform politics: Party organisation in the digital age. *Information Polity*, 24(1), 41-58. <https://doi.org/10.3233/IP-180093>
- Melikidze, G. (2020). Election Campaigning: The Case of Georgia. *TalTech Journal of European Studies*, 10(2), 117-141.
- Murchison, A. (2015). Changing Communications? Political Parties and Web 2.0 in the 2011 New Zealand General Election. In G. Lachapelle & P. J. Maarek (Eds.), *Political Parties in the Digital Age: The Impact of New Technologies in Politics* (pp. 93-110). De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783110413816>
- Rheingold, H. (2000 [1993]) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, revised edn, MIT Press, Cambridge, MA.
- Ridings, C. M., Gefen, D. & Arinze, B. (2002) 'Some antecedents and effects of trust in virtual communities', *Journal of Strategic Information Systems*, vol. 11, nos 3-4, pp. 271-295.
- Slovic, P., Lichtenstein, S., & Fischhoff, B. (1983). Decision making. In Atkinson (Ed.), *Stevens' Handbook of Experimental Psychology* (pp. 1-123). Wiley

- Tabatadze, S. (2021). Party-Based Euroscepticism: The Case of Georgia. *Demokratizatsiya: The Journal of Post-Soviet Democratization*.
- Tabatadze, S., & Dundua, S. (2022). Social Science Knowledge Commercialization: The Case Study of Social Sciences at Tbilisi State University. *Studia Politicae Universitatis Silesiensis*, 3-26.
- Zeh, R., & Holtz-Bacha, C. (2015). Internet, Social Media Use and Political Participation in the 2013 Parliamentary Election in Germany. In G. Lachapelle & P. J. Maarek (Eds.), *Political Parties in the Digital Age: The Impact of New Technologies in Politics* (pp. 43-57). De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783110413816>

Ketevan Tsulukidze

Virtual community and its importance: the cases of “Girchi and “Girchi – More Freedom”

Abstract

The article examines virtual communities and their importance in the process of conducting party politics and decision-making, in particular on the example of the parties "Girchi" and "Girchi - More Freedom". The influence and importance of social media in politics is increasing day by day, not only in Georgia, but around the world. Hence the issue is still relevant for political science. The article focuses on parties and the peculiarities of their use of social media, the need and influence of virtual communities in parties. For comparison, two of the youngest parties in Georgia are taken, which call themselves the "digital" parties. Based on the existing research and conducted interviews, the aim of the article is to understand the importance of virtual communities for political parties and what their characteristics are.

Keywords: Virtual communities, Party-based communication, fundraising, girchi, girchi – meti freedom