

ІТ-краіна: сінхранізацыя сацыяльнага і тэхналагічнага развіцця Справаздача аб імітацыйна-аналітычнай гульні¹

Таццяна Вадалажская

Падставы. Кантэкст, абставіны і ўмовы перад гульні.

Гульні, што адбылася напачатку ліпеня, немагчыма разглядаць як асобную падзею. Яна не проста змяшчаецца ў шэраг іншых мерапрыемстваў і дзеянняў Лятучага ўніверсітэта, але з'яўляецца пэўным спосабам арыентацыі ў зменлівым свеце, адказам на актуальныя выклікі і спосабам ўласнага праграмавання.

Змястоўны і дзейнасны кантэкст гэтай гульні задавалі:

- Канферэнцыі: [“Новы “восевы час” і эпоха радыкальнага сумневу: выклікі для мыслення і практыкі”](#) (2015), [“Уяўляючы Беларусь: вобразы і ідэі, праекты і ўтопіі”](#) (2016), [“Тэхнікі і тэхналогіі чалавечага”](#) (2017);
- Серыя публічных лекцый [“Уяўляючы Беларусь: ідэі і вобразы для супольнай будучыні”](#) (2016);
- Аналітычная праца Уладзіміра Мацкевіча [“Глобальное потепление после холодной войны”](#) (2017), крытыка і дыскусіі вакол яе;
- Арганізацыйна-дзейнасная гульня [“Універсітэт і інфраструктура інавацый”](#) (2017);
- [Серыя курсаў і семінараў у 2018 годзе](#), якія тычыліся розных аспектаў і моў разумення сучасных грамадскіх, палітычных і культурных выклікаў;
- Форум [“Месца сустрэчы: Будучыня”](#), красавік 2018.

Праз гэтыя сітуацыі абмеркавання, крытыкі і рэфлексіі вымалёўвалася пэўная канфігурацыя праблем і выклікаў, якія стаяць перад мысленнем і перад Лятучым універсітэтам як супольнасцю, якая арыентавана на культываванне мыслення і развіццё Беларусі.

Мы фіксуем радыкальны разрыў паміж ранейшай эпохай і “эпохай інавацый” (назва ўмоўная і не прэтэндуе на канцэптэўнасць і дакладнасць). Разрыў характарызуецца: 1) змяненнем дамінуючага тыпу стваральнай дзейнасці ад “праектна-праграмнай” да “інавацыйна-стартапнай”, калі агульны стан зменаў можа быць апісаны як “дождж інавацый”; 2) ўвядзенне прынцыпаў “навізны” і “паскарэння” як асноўных крытэраў развіцця і руху (змест гэтага “новага” ў дадзеным выпадку становіцца ня значным); 3) пераструктураванне сацыяльных, інстытуцыйных і дзейнасных адносін (самавызначэння і ўзаемадзеяння) скрозь новую прызму – практычнае стаўленне да інавацый і месца ў ланцугу іх спажывання і вытворчасці. Прадукаванне і засваенне “навізны” становіцца новым фактарам жыцця і падставай для ідэнтычнасці, выбудоўвання дзейнасных і сацыяльных траекторый. Усе гэтыя характарыстыкі цесна прывязаныя да працэсаў дыгіталізацыі і алгарытмізацыі дзейнасці.

Радыкалізм разрыву выяўляецца, перш за ўсё, праз узнікненне праблем на індывідуальным экзистэнцыйным узроўні (ідэнтычнасць, самавызначэнне), **змены сацыяльных адносін, статусаў і пазіцый, а таксама збоі ў працы дзеючых раней сацыяльных інстытутаў** (сям'і, адукацыі, культурнага ўзнаўлення, права і г.д.). Усё часцей мы сутыкаемся з “паломкай”

¹ Імітацыйна-аналітычная гульня “ІТ-краіна: сінхранізацыя сацыяльнага і тэхналагічнага развіцця” адбылася 30 чэрвеня – 3 ліпеня 2018 г. у межах Летняй школы Лятучага ўніверсітэта.

связяў, функцый, працэсаў, што дзейнічалі раней. Прычым, відавочным становіцца не выпадковы характар гэтай “паломкі”. Яе выпраўленне патрабуе не аднаўлення ранейшых сувязяў, функцый і працэсаў, а ўсталявання новых, разам з новым самавызначэннем суб'ектаў і актараў. Універсітэты тут не з'яўляюцца выключэннем, а таксама як большасць інстытутаў аказваюцца ў сітуацыі разрыву ранейшых сувязяў і ўзнікнення дысфункцыі.

Для Лятучага ўніверсітэта актуальнымі становяцца наступныя праблемы:

- ✓ Як магчыма ўсталяванне прадуктыўных адносін паміж практыкамі, арыентаванымі на лакальнае развіццё (Беларусь), і практыкамі ва ўніверсальнай прасторы інавацый?
- ✓ Якім чынам можна пераадолець разрыў паміж хуткасцю тэхнічнага развіцця і адставаннем сацыяльнага і гуманітарнага асэнсавання, якое становіцца яшчэ больш істотным на фоне першага разрыву?
- ✓ Якое месца і ў якіх адносінах павінен займаць Лятучы ўніверсітэт пры захаванні сваіх базавых устаноў на развіццё мыслення і Беларусі?

Такім чынам, перад-гульнявая сітуацыя апісваецца як сітуацыя выкліку, паколькі, па-першае, гаворка ідзе аб вызначэнні таго, *што* падлягае мысленню (праблемы, якія заклікаюць да мыслення) і наяўнасці інтэлектуальных сродкаў і інструментаў для яго. Такое вызначэнне здольна і павінна задаць змястоўны рух у прасторы ўніверсітэта. Па-другое, адзначаная вышэй трансфармацыя самога інстытуцыйнага і сацыяльнага поля патрабуе ад Лятучага ўніверсітэта *пошуку і ўстанаўлення сувязяў* з тымі абласцямі грамадскай практыкі, і з яе суб'ектамі, узаемадзеянне з якімі дазволіць зрабіць інтэлектуальную працу змястоўнай, ідэі запатрабаванымі, а адукацыю сучаснай. Па-трэцяе, мы ўсведамляем, што склаўшыся ўмовы становяцца *экзістэнцыйным выклікам* як для кожнага чалавека паасобку, так і для груп і супольнасцяў, і для такога суб'екта, як Лятучы ўніверсітэт у цэлым. Гэты выклік закранае разуменне сябе, сутнасці, мэтай і каштоўнасцяў.

Мы разумеем, што рухацца ў такой сітуацыі неабходна, пачынаючы з самавызначэння. Прычым з самавызначэння індывідуальнага, з якога магчымая зборка або пера-зборка Лятучага ўніверсітэта як калектыўнага суб'екта.

Гульня як метад.

Метад арганізацыйна-дзейнасных гульняў (АДГ) выкарыстоўваецца для стварэння сітуацый калектыўнага мыслення і пошуку сродкаў вырашэння праблем, якія раней не мелі рашэнняў. Акрамя таго, гульнявой падыход выкарыстоўваецца ў Лятучым ўніверсітэце як перспектыўны спосаб зборкі розных узроўняў, уцягнутых у мысленне: дзейнасці і практыкі, сацыяльных і камунальных адносін, індывідуальнасці. У апісаных вышэй абставінах нам патрабаваўся запуск працэсаў індывідуальнага самавызначэння ў новых умовах і пошук інструментаў для рэарганізацыі дзейнасці (як індывідуальнай, так і калектыўнай). Пры гэтым мы адмовіліся ад правядзення “паўнаватарскай” арганізацыйна-дзейнаскай гульні па шэрагу прычын.

Па-першае, АДГ патрабуе імітацыі праблемнай дзейнаскай сітуацыі, што прадугледжвае дакладнае вызначэнне яе межаў і ўдзельнікаў (пазіцыі). У нашых умовах мы можам казаць толькі аб асяроддзі, у якім адбываецца індывідуальнае і групавое самавызначэнне. Па-другое, статус Лятучага ўніверсітэта не дае магчымасці ўключыць у гульню асноўных гульцоў, пры тым, што названае вышэй пераструктураванне сацыяльных і дзейнасных іерархій само па сабе ставіць пад сумнеў дакладнасць іх вызначэння. У ходзе падрыхтоўкі да гульні мы вызначылі, што варта змяніць фокус увагі ад разбору і аналізу інавацыйнай дзейнасці (вытворчасці,

укаранення і спажывання інавацый) да ўзаемадзеяння рознага роду суб'ектаў у інавацыйным асяроддзі – асяроддзі, якое ўтвараецца пад “дажджом інавацый”. Такім чынам, пытанне стаяла не ў імітацыі сістэмы дзейнасці, а хутчэй ва ўсведамленні сітуацыі, вызначэнні яе межаў і арыентацыі ў ёй.

З іншага боку, за апошні год Лятучы ўніверсітэт не толькі асвойваў і прасоўваў тэму суадносінаў тэхнічнага і сацыяльнага боку інавацый, але і імкнуўся выйсці за рамкі склаўшага круга камунікацыі і форм узаемадзеяння з актыўнымі суб'ектамі беларускага поля. У выніку мы атрымалі новы круг кантактаў і кропак перасячэння з тымі, хто ставіць сабе падобныя пытанні і спрабуе выйсці на вырашэнне праблем на розных узроўнях. Задача на гульню была ў тым, каб разам разыграць магчымыя сцэнары будучыні.

Дадатковай акалічнасцю стала сумяшчэнне фармату гульні і традыцыйнай штогадовай школы Лятучага ўніверсітэта, дзе ў вольным фармаце адбываецца рэфлексія мінулага этапу і фармуецца агульнае бачанне далейшага развіцця. Гэта дазволіла сумясціць у адной прасторы (гульнявым полі) чальцоў супольнасці Лятучага ўніверсітэта, зацікаўленых у яго далейшай дзейнасці, але ў рознай ступені ўключаных у абмеркаванне пытанняў інавацыйнай эпохі. Палегчаным быў уваход і для новых удзельнікаў, якія мелі магчымасць пазнаёміцца з супольнасцю Лятучага ўніверсітэта і зірнуць на яго больш шырока, чым у рамках гульнявой тэмы. У выніку склад удзельнікаў гульні склаўся ў прапорцыі 60:40. Большасць склалі члены супольнасці Лятучага ўніверсітэта, а 40% – людзі, якія ўключыліся ва ўзаемадзеянне дзякуючы прапанаванай тэме.

Такім чынам быў прыняты фармат імітацыйна-аналітычнай гульні ў рамках летняй школы.

Ход гульні.

У якасці гульнявых абставінаў “увасобленай будучыні” была прынятая [“Канцэпцыя ІТ-краіны”, аўтарства Ігара Мамоненка](#). Яна з'яўляецца сёння найбольш дэтальна прапрацаваным апісаннем будучыні, якое мае не прагнастычны або апісальны характар, а праектны. Асобныя ідэі і элементы гэтага праекта ўжо маюць увасобленне праз ўказы і іншыя дзеянні ўлады ці бізнэс-актараў. Канцэпцыя мае сваіх прыхільнікаў і праціўнікаў. У нашай сітуацыі было важна мець рэалістычную карціну (рэалістычнасць у дадзеным выпадку палягае ў наяўнасці суб'екта, які яе рэалізуе) будучага, якую можна разгледзець, як увасобленую, то бок якая стала ўмовай нашага існавання (асяроддзем). Пабудова ўсёй канцэпцыі развіцця краіны на развіцці ІТ-сферы, з аднаго боку, адлюстроўвае агульны трэнд дыгіталізацыі, новага тэхналагічнага ўкладу і стварэння новых бізнес-мадэляў, а з другога боку, дэманструе стратэгію пошуку месца краіны ў сусветнай структуры і перспектывы адносінах. У гэтым сэнсе яна фіксуе ключавыя кропкі для разважання пра будучыню.

Прастора, створаная канцэпцыяй “ІТ-краіны”, стала полем гульні, на якім ажыццяўлялася самавызначэнне і ўзаемадзеянне. Праз разуменне працэсаў, якія адбываліся, мы можам судзіць аб выкліках будучыні, аб тактыках і стратэгіях дзеянняў асобных людзей, груп і інстытуцый. Акрамя таго, такое пражыванне дае падставы для крытыкі канцэпцыі ўжо як праектнага дакумента.

Праграма гульні прадугледжвала наступныя этапы:

- ✓ Аналіз гістарычнага, сацыяльнага і культурнага кантэксту (даклад [Уладзіміра Мацкевіча](#)), які ўводзіць нас у гістарычную сітуацыю пераломнай эпохі, выяўляе праблемнасць

наўных інтэлектуальных сродкаў (існуючая карціна свету, сацыяльныя катэгорыі і г.д.) для кіравання будучыняй, уводзіць “адаптацыю” як агульны тып стаўлення да будучыні, а таксама завастрае пытанне індывідуальнай пазіцыі ў адносінах да яе.

- ✓ Аналіз канцэпта “ІТ-краіны” (даклад Ігара Мамоненкі) як прасторы самавызначэння і абставінаў дзеяння. Пошук сябе ў адносінах да дадзенага канцэпту і праблематызацыя ўласнай пазіцыі (карціны свету, наўных інструментаў і сродкаў для дзеяння).
- ✓ Зварот да існуючых у філасофіі, сацыялогіі і метадалогіі інтэлектуальных сродкаў для самаразумення і самавызначэння чалавека (індывідуальнасці) у актуальных абставінах (дыскусія паміж Ірынай Дубянецкай, Вольгай Орышавай, Тацянай Вадалажскай і метадалагічнай кансультацыя).
- ✓ Выяўленне праблемных кропак “ІТ-краіны”, якія выяўляюцца ў расінхранізацыі рэалізацыі гэтай карціны і гатоўнасці, здольнасці і жадання людзей і груп знаходзіць сабе месца ў гэтай будучыні.
- ✓ Пошук напрамкаў дзеянняў і кропак прыкладання сіл для ўдзельнікаў гульні індывідуальна і сумесна.

Для працы ўвесь склад гульні быў разбіты на 4 тэматычныя групы. Яны задаваліся двума вымярэннямі ў адносінах да будучыні: 1) маштабам прасторы, з якой чалавек сувымярае сваё жыццё і дзейнасць: тыя, хто сканцэнтраваны на Беларусі або “людзі свету”, 2) стаўленнем да зменаў: супраціў пагрозам або выкарыстанне магчымасцяў.

Дадаткова была сфармавана метадалагічная група, задача якой складалася ў рэфлексіі ходу гульні і прапанове яе ўдзельнікам неабходных сродкаў і інструментаў (паняццяў, схем, канцэптаў) для працы.

Групы ў гульні		Стаўленне да зменаў	
		Супрацьдзеянне пагрозам	Скарыстанне магчымасцяў
Прастора для самавызначэння і дзейнасці	Беларусь	Група 1. Беларусь. Супрацьдзеянне пагрозам.	Група 2. Беларусь. Выкарыстанне магчымасцяў.
	Свет	Група 3. Свет. Супрацьдзеянне пагрозам.	Група 4. Свет. Выкарыстанне магчымасцяў.
		Група 5. Метадалагічная група. Інструменты мыслення, схемы ды паняткі.	

Вынікі гульні.

Усе вынікі гульні збіраюцца ў двух прасторах: “на дошцы” і на індывідуальнасці.

Дошка – гэта агульная прастора для канцэптаў, ведаў, схем, то бок інтэлектуальных прадуктаў, якія могуць стаць падставамі далейшых распрацовак, аналізу і даследаванняў.

Індывідуальнасць – гэта новае разуменне сябе, новыя сродкі або мэты. Індывідуальнасць можа быць як персанальнай, так і калектыўнай.

Мы пакінем убаку персанальную індывідуальнасць удзельнікаў гульні. Тая праца і тыя змены, якія адбыліся, могуць праяўляецца ў далейшым у дзеяннях і новых ідэях. Што тычыцца калектыўнага самавызначэння, то мы можам казаць пра разуменне сітуацыі Лявучага ўніверсітэта і перспектывах далейшых дзеянняў. Гэтым мы скончым справаздачу. Але пачаць падвядзенне вынікаў трэба з шэрагу канстатаванняў, якія характарызуюць сучасную беларускую сітуацыю ў адносінах да надыходзячай будучыні.

Характарыстыкі сітуацыі “будучыні, якая настала”.

• Задача прадставіць сябе ў новай неальтэрнатыўнай будучыні аказалася складанай і напружанай для гульцоў. Большасць з іх усімі шляхамі імкнулася ўхіліцца ад таго, каб “прыняць” сітуацыю як дадзенасць і крытычна паставіцца да ўласнай неадпаведнасці гэтай новай сітуацыі, структуры адносін і працэсаў. Праца над разуменнем і канструяваннем сваёй пазіцыі блакавалася страхам перад такой будучыняй. Гульцам было прасцей ўявіць яе як бяспечную і суразмерную сабе, чым паспрабаваць сканцэнтравацца на працы з прапанаванай будучыняй. Выдуманая бяспечная пазіцыя фармулявалася такім чынам: “мой пераход у будучыню магчымы без разбурэння маёй цяперашняй ідэнтычнасці” (перыядычна выказвалася “Але ж яны (урэд / ІТ-эліта /...) павінны разумець, да якіх наступстваў можа прывесці, калі не...”, “мая праца ўсё роўна будзе запатрабавана, і я не прападу”, і інш.). Шэраг гульцоў, маючы такую магчымасць, выпалі з працоўнага працэсу. Такая рэакцыя можа сведчыць аб дзеянні шэрагу фактараў:

- ✓ безальтэрнатыўнасць цяперашняга спакойна ўспрымаецца ў выпадку наяўнасці будучыні, у якой магчымыя змены. Яны плануюцца, на іх спадзяюцца ці проста мараць. У прапанаванай сітуацыі карціна будучыні для пераважнай большасці гульцоў не ўяўлялася прывабнай (ім там проста няма месца), але гэта ўжо будучыня, ужо перспектыва. Такая сітуацыя патрабуе пераасэнсавання і перабудовы “тут і цяпер”. І да такой перабудовы гатовыя адзінкі;
- ✓ апісанне будучыні практычна выключае значную колькасць сацыяльных пазіцый, якія актуальныя цяпер. Прадстаўнікі грамадзянскай супольнасці, інтэлектуалы, дзеячы культуры, арыентаваныя як на Беларусь, так і на больш шырокі свет, фактычна не могуць знайсці сабе месца ў прапанаванай мадэлі вытворчасці тэхнічных інавацый. Гэта выключэнне будзе на падставе “непатрэбнасці” іх у ранейшай функцыі пры адсутнасці рэальнага пераасэнсавання і напаўнення гэтых пазіцый новым зместам;
- ✓ этатыская мадэль арганізацыі пераходу да “будучыні” выключае з яе таксама прадстаўнікоў бізнесу і распрацоўшчыкаў тэхнічных інавацый. Тут гаворка ідзе не пра адсутнасць месца ў “вытворчым цыкле”, а пра спецыфічнасць мадэлі кіравання і прыняцця рашэнняў, якая не ўлічвае ніякіх іншых інтарэсаў розных уцягнутых суб'ектаў, акрамя функцыянальнага месцы ў вытворчым працэсе.

• на гульні праявіся стратэгіі “асваення” сітуацыі будучыні, якія можна звесці да наступных тыпаў:

- ✓ нерэфлексіўнае ўбудаванне ў прапанаваную структуру (часцей за ўсё са стратай статусу), некрытычная вера ў сваю суразмернасць гэтай будучыні;
- ✓ агароджванне або ігнараванне, якое дазваляе захоўваць сябе ў гэтай версіі тэхнакратызма (будзе забяспечаны даход і месцы для “бамжоў і філосафаў”). У якасці легітымацыі свайго становішча часта выкарыстоўваецца апора на постаць Іншага (эліты, Мамоненка, урад, САЦ, ...), які мае ўладу, можа кантраляваць сітуацыю, да якога можна

апеляваць: “Мамоненка настойвае на сацыяльным характары ІТ-краіны” (усе патрапяць у светлую будучыню, можна не турбавацца);

- ✓ адмаўленне прапанаванай карціны будучыні без практычнай працы (“а вы ўсё няправільна прагназуеце”);
- ✓ крытыка карціны і спроба заняць палітычную/кіруючую пазіцыю, упісаўшы прапанаваную будучыню ў больш шырокія рамкі і карціну свету. Асноўныя напрамкі гэтай крытыкі: 1). указанне на тое, што прапанаваная “канцэпцыя ІТ-краіны” ўяўляе сабой толькі бізнэс-план па арганізацыі пэўнай сферы, а не стратэгію развіцця краіны, 2). не ўлік наступстваў і ігнараванне такіх сфер, як сацыяльная абарона, інтарэсы і грамадзянская супольнасць, 3). агульны падыхода да праектавання як неадэкватнага для працы з такім аб'ектам, як краіна, адсутнасць сферы палітыкі, этатысцкая і адміністрацыйна-кіраўнічая ўстаноўкі ў адносінах да аб'екта, які немагчыма праектаваць.

Усё пералічанае вышэй можна разглядаць як разнастайнасць адаптацыйнай стратэгіі, у якой першыя тры пункты могуць быць аднесены да “асіміляцыі”, а апошні – да “акамадацыі”. Асіміляцыя і акамадацыя – два падвіда адаптацыйных працэсаў, якія ўслед за Жанам Піажаэ, мы будзем адрозніваць такім чынам: *асіміляцыя* – засваенне рэальнасці з дапамогай ужо наяўных у нас схем/інструментаў; *акамадацыя* – падладка сябе (сваіх схем/інструментаў) пад рэальнасць, выпрацоўка новых сродкаў.

Толькі ў апошняй стратэгіі мы выяўляем, што аб'ектам рэфлексіі і, магчыма, змяненняў становяцца падыходы, канцэпты і г.д. . Пры гэтым, варта адзначыць, што ў гэтай стратэгіі практычна не закранаюцца ўласна індывідуальнасць (вобраз сябе, карціну свету і г.д.). Гэта можна звязаць, па-першае, з высокай інэртнасцю самапрадстаўлення, па-другое, з тым, што такога роду змены вельмі глыбокія, і сітуацыя кароткачасовай гульні магла толькі падштурхнуць да іх, але не стаць прасторай праявы экзістэнцыяльных пераўтварэнняў.

• Прапанаваная мадэль будучыні (як, верагодна, і большасць іншых мадэляў, пабудаваных на разгортванні і эскалацыі тэхнічных інавацый) мае цалкам “гуманны інтэрфейс”, то бок дазваляе нам упісацца ў яе са сваімі “старымі” ідэнтычнасцямі. Такое упісванне дазваляе захаваць камфорт (прымальны/базавы ўзровень даходу, магчымасць займацца любімай справай) і можа праходзіць адносна лёгка для асобнага чалавека, але мае некалькі важных сацыяльных наступстваў. Адбываецца змена сацыяльных статусаў і структуры адносін паміж пазіцыямі, у тым ліку змяняецца функцыя асобных сацыяльных і прафесійных груп, інстытутаў у грамадскім працэсе. Так, напрыклад, “філасофія і сацыяльныя навукі” становяцца элементам інфраструктуры правядзення вольнага часу для асноўных вытворчых сіл. Адсюль – носьбіты такога роду ведаў пераходзяць у сферу паслуг, а філасофская праца як такая не разглядаецца больш у структуры вытворчасці і ўзнаўлення грамадства. Тое ж самае тычыцца ўсіх даследчых і аналітычных відаў дзейнасці, у выпадках, калі яны не алгарытмізаваныя для ўбудавання ў працэсы кіравання.

Гэты ж трэнд характарызуе грамадскую, палітычную і культурную актыўнасць. Яна становіцца або “асабістай справай”, альбо ўпісваецца як кампенсаторных механізм для зніжэння рызык вытворчасці ў сувязі з наяўным там чалавечым матэрыялам.

Пры гэтым, як адзначалася вышэй, для асобнага чалавека такая змена месца можа не ўяўляць сур'ёзных праблем і ушчамленняў, за выключэннем выпадкаў рэфлексійнага стаўлення ўласна да структуры грамадскіх адносін і пазіцыі ў ёй.

- Даследаванне і аналіз канцэпту ІТ-краіны дазволілі сфармуляваць некалькі крытычных пунктаў, якія адносяцца да праектавання і праграмавання, у падмурак якога закладаецца тэхнічнае і інавацыйнае развіццё:

- Аб'ектам праектавання (канцэптуалізацыі) у дадзеным выпадку з'яўляецца не “грамадства”, а вытворча-эканамічны працэс. Грамадства прадстаўлена ў выглядзе рабочай сілы і спажыўцоў. Пытанні яго развіцця абмяжоўваюцца павышэннем даходу, які нібыта аўтаматычна працуе на паляпшэнне якасці жыцця. Усе сацыяльныя і палітычныя працэсы згортваюцца дзеля павышэння кіруемасці вытворчасці;
- У такім варыянце “бізнэс-плана” па развіцці краіны, яна ўпісваецца ў агульнасусветную вытворчую структуру на ўзроўні “аднаго з цэхаў”, які не мае ўласных мэтай, інтарэсаў і арыенціраў, акрамя як быць лепшым у канкурэнцыі “цэхаў”;
- Рэалізацыя такога спосабу развіцця краіны прадугледжвае высокую ступень канцэнтрацыі палітычнай улады, якая функцыянуе па камандна-адміністрацыйным прынцыпам. У дадзеным выпадку ігнаруюцца: ліберальныя ўстаноўкі бізнесу (пры тым, што на яго робіцца стаўка), знешнія і ўнутраныя працэсы, што не паддаюцца дзяржаўнаму кантролю, а таксама неабходнасць выхаду ў поле палітычнай барацьбы і “захопу ўлады” для паўнаважнай рэалізацыі прадстаўленага плана. Поле палітыкі і ўлады устойліва ігнаруецца ў развагах пра такое развіццё.

- Можна вылучыць шэраг сацыяльных пагроз, якія былі вызначаныя як выклікі для прапанаванай карціны будучыні.

Радыкальная палярызацыя грамадства (“У ІТ-краіну патрапяць не ўсе”). У выпадку паспяховай рэалізацыі прапанаванага праекта ІТ-краіны адбудуцца істотныя змены ў сацыяльнай структуры грамадства, якія схематычна можна прадставіць як пераход ад традыцыйнай стратыфікацыйнай піраміды да “пясконага гадзінніку”, верхняя (“група А”) і ніжняя (“група Б”) часткі якіх абазначаюць дзве асноўныя сацыяльныя групы. Па сутнасці, гаворка ідзе пра драматычную палярызацыю грамадства (калі выкарыстоўваць назву галівудскага фільма) на “хуткіх” (А) і “мёртвых” (Б); то бок тых, хто здолеў убудавацца ў ІТ-рэальнасць, і тых, хто па розных прычынах не змог гэтага зрабіць.

Змяненне структуры і устаноўак эліты. Асноўнымі гульцамі павінны стаць:

- а). прадстаўнікі вышэйшага эшалона ІТ-бізнэсу,
- б). “новыя дзяржаўнікі” – тыя, хто ўвайшлі ў САЦ (сітуацыйна-аналітычны цэнтр). З часам САЦ перастае быць проста каардынацыйным цэнтрам, які займаецца адаптацыяй прававых нормаў пад патрэбы ІТ-эканомікі, і становіцца самастойнай сілай.
- в). “старая гвардыя” – цяперашні апарат кіравання, які склаўся да пераходу краіны ў ІТ-рэжым існавання.

Адносіны паміж гэтымі гульцамі могуць складвацца самым розным чынам, магчымыя розныя варыянты альянсаў і супрацьстаянняў. Найболей відавочны антаганізм паміж САЦ і старым кіруючым апаратам. Па сутнасці, само з'яўленне САЦ з'яўляецца чымсці накшталт дзяржаўнага перавароту, калі ў сферы дзяржаўнага кіравання з'яўляецца альтэрнатыўны суб'ект.

Дэнацыяналізацыя эліты пад уплывам касмапалітычных устаноўак і магчымасцяў, якія адкрываюцца дзякуючы ўключанасці ў глабальны кантэкст. Дэнацыяналізацыя элітаў можа прывесці, па-першае, да таго, што рэсурсы, здабытыя ў сферы ІТ-індустрыі, не будуць

размяркоўвацца паміж групамі “А” і “Б” (гэта значыць, безумоўны базавы даход для “лішніх людзей” з’яўляецца хутчэй добрым пажаданнем, чым рэальнай магчымасцю, а “бамжы і іншыя філосафы” будуць прадстаўленыя самі сабе). Па-другое, страта палітычнымі элітамі прывязкі да нацыянальнага кантэксту можа прывесці да страты суверэнітэту, напрыклад, вяртанне Беларусі да статусу рэгіёну ў рамках Расійскай імперыі (федэрацыі).

Дэградацыя сектара “Б”. Адбываецца за кошт таго, што:

а) Пераважная большасць больш-менш мабільных, здольных людзей рэкрутуюцца ў ІТ-сектар. У тым ліку прадстаўнікі прафесій, якія не паддаюцца аўтаматызацыі і камп’ютэрызацыі (будаўнікі, высокакваліфікаваныя інжынеры, медсёстры і інш.). Як вынік, “правісаюць” адпаведныя часткі інфраструктуры грамадства. Калі такая вялікая краіна, як Індыя, здольная рэкрутаваць вялікую колькасць праграмістаў, software-аналітыкаў і г.д., то для Беларусі гэта азначае спусташэнне жыццёва важных абласцей эканомікі.

б) Людзі, не здольныя арыентавацца ва ўмовах з’менаў, застаюцца проста “па-за справамі”. Улічваючы, што дэнацыяналізаваныя эліты наўрадці будуць зацікаўлены інвеставаць у сацыяльны сектар, і безумоўны базавы даход не будзе забяспечаны, “лішнія людзі” стануць моцным фактарам крміналізацыі. Зменіцца характар жыццёвай прасторы – яна пачне сегментавацца, “абрастаць платамі”, узнікнуць прывілеяваныя “астраўкі бяспекі” (закрытыя катэджныя пасёлкі, двары або цэлыя гарадскія раёны, хутары, прыватныя пляжы і інш.).

Канцэптualныя і метадалагічныя праблемы, выяўленыя на гульні.

1). Разрыў паміж магчымымі праектамі/праграмамі і г.д. (традыцыйнымі дзейнаснымі спосабамі арганізацыі будучыні) і рэальнай палітычнай немагчымасцю рэалізаваць гэтыя стратэгіі. Для традыцыйнага праграмавання і праектавання неабходны мысліўны і дзейнасны “захоп” аб’екта. Наростанне непадкантрольных тэндэнцый і працэсаў моцна звужае рэальныя магчымасці і эфекты праектнага ўздзеяння. Адсюль ўзнікаюць прапановы і падыходы, якія тычацца іншага спосабу працы ў натуральна-штучным асяроддзі (пад “дажджом інавацый”) – а менавіта адаптацыйныя (абмежаванне свету да таго, які магчыма зразумець). Гэтыя падыходы канстатаваны і апазнаюцца на ўзроўні індывідуальных паводзінаў, але не маюць пакуль канцэптualізацыі і схем практычнай арганізацыі.

2). Натуралізацыя тэхнічных працэсаў і дзейнасці разам з іх алгарытмізацыяй стварае дадатковыя складанасці для рэфлексійнага кіравання, асэнсаванага дзеяння ў дачыненні да будучыні. Усё больш сфер жыцця абсталёўваецца алгарытмічным кіраваннем. У тым ліку (і ў першую чаргу) гаворка ідзе пра працэсы, якія “ствараюць новае”. Іх арганізацыя будзецца на інтэнсіфікацыі крэатыўнага працэсу і алгарытмізацыі адбору перспектывных (у логіцы бізнесу) прапаноў. Гэта тэндэнцыя моцна звужае рэфлексійную прастору, як месца кіравання будучыняй, зводзячы яе да вылічальнага цэнтру лепшых продажаў.

3). Натуралізацыя большасці працэсаў, з аднаго боку, ускладняе рэфлексійны выхад, а з другога, робіць частковым чалавека. Гэта значыць, пачынае спажываць чалавека як элемент функцыянавання працэсаў: вытворчасці, спажывання, камунікацыі, палітычнага жыцця і г.д. Тут адбываецца змена уяўленняў пра тое, што “спажываецца” вытворчымі сістэмамі. У сувязі са змяненнем сутнасці вытворчасці (камунікацыя і спажыванне тут таксама з’яўляюцца элементамі вытворчасці і ўзнаўлення) найважнейшымі характарыстыкамі, неабходнымі для ўбудавання ў яго, становяцца сацыяльныя навыкі, крэатыўнасць, адаптывнасць, хуткая арыентацыя і г.д. – soft skills. Пры гэтым месца і сутнасць гэтых навыкаў змяняецца: ад

здольнасцяў, якія дазваляюць аднаўляць чалавечую сутнасць, забяспечваць асэнсаванасць, рэфлексійнасць і мысленне, да неабходных прыстасаванняў для ўбудавання чалавека ў разнастайныя вытворчыя працэсы. Гэта патрабуе крытыкі і перагляду існуючых уяўленняў аб арганізацыі прасторы рэфлексіі і мыслення, а таксама неабходных для гэтага “чалавечых якасцяў”. Разгортваючы дадзеную лінію крытыкі і праблематызацыі, мы прыходзім да пытанняў сучаснага зместу адукацыі (гаворка не пра прафесійную падрыхтоўку і пісьменнасць).

Самавызначэнне Лятучага ўніверсітэта і яго перспектывы.

Гульня не ставіла задач праектавання або праграмавання дзейнасці Лятучага ўніверсітэта. Яна дазволіла запусціць працэс самавызначэння ў новай сітуацыі. Якія перспектывы бачацца з гэтага працэсу?

1). Пад уплывам апісаных вышэй працэсаў (а яны разгортваюцца незалежна ад нашага жадання) прастора для дзейнасці Лятучага ўніверсітэта згортваецца да некалькіх кірункаў дзеянняў. Месца ўніверсітэтаў у новых грамадскіх адносінах не зададзена, таму першай інтэнцыяй становіцца інтэнцыя “ўпісаць” ранейшыя функцыі і характарыстыкі ў новыя ўмовы, знайсці ім новае прызначэнне (чым мы можам быць патрэбныя і карысныя). Іншая інтэнцыя зыходзіць з захавання таго, што каштоўна і ўнікальна – супольнасці, ладу жыцця, ідэнтычнасці і г.д. Такім чынам, перспектывы, якія маюцца ў такой сітуацыі, зводзяцца да:

а). захаванне сябе як унікальнай супольнасці, “адгароджанай” ад рэальных працэсаў мыслення, грамадскай практыкі і г.д. (утульнае гета);

б). ўключэнне ў інфраструктуру працэсаў вытворчасці інавацый, аказання паслуг прафесійнай падрыхтоўкі, развіцця soft skills ці іншых формаў інтэлектуальнай вытворчасці.

І ў першым, і ў другім выпадку мы маем магчымасць рэалізацыі частковых інтэлектуальных функцый, якія не збіраюцца ў паўнаватасны працэс мыслення. Прычым у такой сітуацыі застаецца не зразумелым, дзе і на чым наогул гэтая паўната мыслення збіраецца (на якіх канструкцыях, інстытутах, суб'ектах).

Абодва варыянты, у адносінах да прапанаванай вышэй тыпалогіі адаптацыі, укладваюцца ў стратэгію “асіміляцыі”. Калі казаць вельмі рэзка, то наяўная зараз практыка і яе *нязменны* працяг можа знайсці сабе месца ў “будучыні”, але місія, статус і функцыя гэтай практыкі *зменіцца*. Яна будзе працаваць альбо на самазахаванне (выжыванне на ўзроўні групы), альбо на канвеерную вытворчасць і прасоўванне інавацый, але не на мысленне. Мы ж арыентаваны на адваротнае: захаванне місіі пры (калі гэта неабходна) змене тыпа дзейнасці.

2). Арганізацыя мыслення як асаблівай практыкі, што забяспечвае асэнсаванае стаўленне і працу з мінулым і будучыняй, патрабуе выбудоўвання новага тыпу прасторы і структуры адносін. Па выніках гульні і яе абмеркавання мы можам сказаць, што магчымасць мыслення звязаная з “*выштурхоўваннем*” у *рэфлексію* з працэсаў вытворчасці інавацый, якія алгарытмізуюцца і такім чынам натуралізуюцца. А таксама фарміраваннем інстытута (асяроддзя, мадэлі, прасторы?) для *аднаўлення індывідуальнасці*. Калі мы прымаем гэтыя канстатацыі ў якасці зыходнага пункта, то ўзнікае цэлы круг канцэптальных і практычных пытанняў: як гэтыя дзеянні арганізуюцца ў прынцыпе, і як яны могуць быць арганізаваны на наяўным матэрыяле?

3). Мы думаем, што рух да ўладкавання такога месца і рэалізацыі “новай” функцыі патрабуе разгортвання некалькіх кірункаў дзеянняў.

а). Развіццё, дапрацоўка намечаных схем, паняткаў і канцэптаў як сродкаў мыслення, якія дазваляюць схопліваць рэальнасць і арганізоўваць сваю дзейнасць не навобмацак, а асэнсавана. Гаворка ідзе пра катэгорыі індывідуальнасці, натуралізацыі і пераходу ў “штучны” рэжым ў вытворчасці інавацый, асіміляцыі і акамадацыі ў інавацыйнай асяроддзі і г.д. Гэтыя распрацоўкі могуць і павінны стаць сродкамі аналізу сітуацыі, а таксама інструментамі для выбудоўвання новай практыкі.

У якасці асаблівай для універсітэта тэмы ўсё больш актуальнай становіцца тэма зместу сучаснай адукацыі. Прычым, яна непарыўна звязана з разуменнем адрозненняў паміж працэсамі падрыхтоўкі, навучання і адукацыі і з задачамі “аднаўлення індывідуальнасці” ў сітуацыі новай “вытворчай структуры”, якая спажывае чалавечую сутнасць і робіць чалавека частковым. Пытанне зместу адукацыі патрабуе аднаўлення ўсёй карціны адукацыі як працэсу ўзнаўлення і развіцця грамадства і канцэптуалізацыі базавай “карціны свету”, якая становіцца схемай для зборкі адукацыі.

б). Даследаванне эмпірычнага матэрыялу змены сацыяльнай структуры, мадэляў адносін у рамках “вытворчасці і спажывання інавацый”. Цэлае кола праблем сацыяльнага, гуманітарнага, палітычнага, прававога, менеджарскага парадку ўзнікае ў новых умовах: пачынаючы ад новай няроўнасці, пера-структуравання элітаў да экзістэнцыяльных праблем і спосабаў пераасэнсавання межаў індывідуальнасці, свабоды, спажывання “чалавечага”. Гэтыя веды могуць даць матэрыял для выбудоўвання новых сацыяльных практык і новых адносін з суб'ектамі, для якіх гэтыя практыкі важныя.

У гэтым ключы варта працягнуць абмеркаванне канцэпцыі развіцця краіны (адштурхоўваючыся ад канцэпту ІТ-краіны) з зацікаўленымі актарамі ўнутры краіны і за яе межамі. Рамкамі для гэтага працэсу павінны стаць: змена падыходу да працы з будучыняй, разнастайнасць тыпаў суб'ектаў, уцягнутых у гэты працэс, змястоўныя тэзісы адносна сутнасці развіцця ў новай інавацыйнай эпохе (адрозныя ад ўстаноўкі на алгарытмізацыю кіравання, маштабаванне і экстэнсіўнае нарошчванне “навізны”).

с). Пера-пазіцыянаванне універсітэта для выхаду на абмеркаванне і распрацоўку “глабальных праблем”. Лакальныя абставіны пераходу ў інавацыйную эпоху не павінны абмяжоўваць і зачыняць для нас глабальны характар пераўтварэнняў, але толькі служыць даступным для разумення матэрыялам і задаваць прагматычнае, каштоўнаснае стаўленне. Тое, што мы выяўляем у сваёй практыцы, з'яўляецца ўвасабленнем агульных праблем, і іх рашэнне патрабуе ўключэння ў больш шырокія камунікацыі, якія тычацца самых розных аспектаў і тэм.

Неабходна забеспячэнне інфраструктуры для працы з такімі праблемамі ў беларускіх умовах: стварэнне асяроддзя для падрыхтоўкі кадраў, інтэнсіфікацыя інтэлектуальнай камунікацыі па глабальных праблемах у беларускай прасторы, ўцягванне ў яе міжнародных гульцоў.

**Пры падрыхтоўцы справаздачы былі выкарыстаныя матэрыялы рэфлексіі каманды гульнітэхнікаў і іх справаздачы.*