

## ІТ-страна: синхронізацыя сацыяльнага і тэхнічнага развіцця

### Отчет об имитационно-аналитической игре<sup>1</sup>

Татьяна Водолажская

#### Основания. Контекст, обстоятельства и условия перед игрой.

Состоявшуюся игру невозможно рассматривать как отдельное событие. Она не просто помещается в ряд других мероприятий и действий Летучего университета, но является определенным способом ориентации в изменяющемся мире, ответом на актуальные вызовы и способом собственного программирования. Содержательный и деятельностный контекст этой игры задавали:

- Конференции: [«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);
- Серия публичных лекций [«Уяўляючы Беларусь: ідэі і вобразы для супольнай будучыні»](#) (2016);
- Аналитическая работа Владимира Мацкевича [«Глобальное потепление после холодной войны»](#) (2017), критика и дискуссии вокруг нее;
- Организационно-деятельностная игра [«Университет и инфраструктура инноваций»](#) (2017);
- Серия [курсов и семинаров в 2018 году](#), которые касались разных аспектов и языков понимания современных общественных, политических и культурных вызовов;
- Форум [«Место встречи: Будущее»](#), апрель 2018.

Через эти ситуации обсуждения, критики и рефлексии вырисовывалась определенная конфигурация проблем и вызовов, которые стоят перед мышлением и перед Летучим университетом как сообществом, которое ориентировано на культивирование мышления и развитие Беларуси.

**Мы фиксируем радикальный разрыв между прежней эпохой и «эпохой инноваций»** (название условное и не претендующие на концептуальность и точность). Разрыв характеризуется:

- 1). изменением доминирующего типа конструирующей, создающей деятельности от «проектно-программной» к «инновационно-стартапной», когда общее состояние изменений может быть описано как «дождь инноваций»;
- 2). введением принципов «новизны» и «ускорения» как основных критериев развития и движения (содержание нового в данном случае становится не важным);
- 3). переструктурированием социальных, институциональных и деятельностных отношений (самоопределения и взаимодействия) сквозь новую призму – практическое отношение к инновациям и место в цепочке их потребления и производства.

Продуцирование и освоение «новизны» становится новым фактором жизни и основанием для идентичности, выстраивания деятельностных и социальных траекторий. Все эти характеристики тесно привязаны к процессам дигитализации и алгоритмизации деятельности.

**Радикальность разрыва проявляется, прежде всего, через возникновение проблем на индивидуальном экзистенциальном уровне (идентичность, самоопределение), на уровне изменения социальных отношений, статусов и позиций, а также на уровне сбоев в**

---

<sup>1</sup> Имитационно-аналитическая игра «ІТ-страна: синхронізацыя сацыяльнага і тэхнічнага развіцця» состоялась 30 июня – 3 июля 2018 г. в рамках Летней школы Летучего университета.

**функционировании действовавших ранее социальных институтов** (семьи, образования, культурного воспроизводства, права и т.д.). Все чаще мы сталкиваемся с «поломкой» действовавших ранее связей, функций, процессов. Причем, очевидным становится неслучайный характер этой «поломки». Ее «исправление» требует не восстановления прежних связей, функций и процессов, а установления новых связей вместе с самоопределением новых субъектов и акторов. Университеты здесь не являются исключением, а также как большинство институтов оказываются в ситуации разрыва прежних связей и возникновения дисфункций.

**Для Летучего университета актуальными становятся следующие проблемы:**

- ✓ Как возможно установление продуктивных отношений между практиками, ориентированными на локальное развитие (Беларусь), и практиками, определяющимися в универсальном пространстве инноваций?
- ✓ Каким образом можно преодолеть разрыв между скоростью технического развития и отставанием социального и гуманитарного осмысления, которое становится еще более существенным на фоне первого разрыва?
- ✓ Какое место и в каких отношениях должен занимать Летучий университет при сохранении своих базовых установок на развитие мышления и Беларуси?

Таким образом, пред-игровая ситуация описывается как ситуация вызова, поскольку, во-первых, речь идет об определении того, *что* подлежит мышлению (проблемы, вызывающие к мышлению) и наличии интеллектуальных средств и инструментов для него. Такое определение может и должно задать собственно основное содержательное движение в пространстве университета. Во-вторых, отмеченная выше трансформация самого институционального и социального поля требует от Летучего университета *поиска и установления связей* с теми областями общественной практики (и с ее субъектами), взаимодействие с которыми позволит сделать интеллектуальную работу содержательной, идеи востребованными, а образование современным. В-третьих, мы осознаем, что сложившиеся условия становятся *экзистенциальным вызовом* как для каждого человека в отдельности, так и для групп и сообществ, и для такого субъекта, как Летучий университет в целом. Он затрагивает понимание себя, сущности, целей и ценностей.

Мы понимаем, что двигаться в такой ситуации необходимо, начиная с самоопределения. Причем с самоопределения индивидуального, из которого возможна сборка или пере-сборка Летучего университета как коллективного субъекта.

### **Игра как метод.**

Метод организационно-деятельностных игр (ОДИ) используется для создания ситуаций коллективного мышления и поиска средств решения проблем, не имевших решений прежде. Кроме того, игровой подход используется в Летучем университете как перспективный способ сборки разных уровней, вовлеченных в мышление: деятельности и практики, социальных и коммунальных отношений, индивидуальности. В описанных выше обстоятельствах нам требовался запуск процессов индивидуального самоопределения в новых условиях и поиска инструментов для переорганизации деятельности (как индивидуальной, так и коллективной). При этом мы отказались от проведения «полноценной» организационно-деятельностной игры по ряду причин.

Во-первых, ОДИ требует имитации проблемной деятельностной ситуации, что предполагает точное определение ее границ и участников (позиции). В наших условиях мы можем говорить лишь о среде, в которой происходит индивидуальное и групповое самоопределение.

Во-вторых, в силу статуса Летучего университета мы не имели возможности включить в игру основных игроков, при том, что указанное выше переструктурирование социальных и

деятельностных иерархий само по себе ставит под сомнение точность их определения. В ходе подготовки к игре мы определили, что следует сменить фокус внимания от разбора и анализа инновационной деятельности (производства, внедрения и потребления инноваций) к взаимодействию разного рода субъектов *в инновационной среде* – среде, которая образуется «под дождем инноваций». Таким образом, вопрос состоял не в имитации системы деятельности, а скорее в осознании ситуации, определении её границ и ориентации в ней.

С другой стороны, за последний год Летучий университет не только осваивал и продвигал тему соотношения технической и социальной стороны инноваций, но и стремился выйти за рамки сложившегося круга коммуникации и форм взаимодействия с активными субъектами белорусского поля. В итоге мы получили новый круг контактов и точек пересечения с теми, кто ставит себе сходные вопросы и пытается выйти на решение проблем на разных уровнях. Задача на игру состояла в том, чтобы вместе разыграть возможные сценарии будущего.

Дополнительным обстоятельством стало совмещение формата игры и традиционной летней школы Летучего университета, где в свободном формате осуществляется рефлексия прошедшего этапа и формируется общее видение дальнейшего развития. Это позволило совместить в одном пространстве (игровом поле) членов сообщества Летучего университета, заинтересованных в его дальнейшей деятельности, но в разной степени включенных в обсуждение вопросов инновационной эпохи. Облегченным был вход и для новых участников, которые имели возможность познакомиться с сообществом Летучего университета и взглянуть на него более широко, чем в рамках игровой темы. В итоге состав участников игры сложился в пропорции 60:40. Большинство составили члены сообщества Летучего университета, а 40% – люди, которые включились во взаимодействие благодаря предложенной теме и задаче.

Таким образом был принят формат имитационно-аналитической игры в рамках летней школы.

### **Ход игры.**

В качестве игровых обстоятельств «воплощенного будущего» была принята [«Концепция IT-страны» авторства Игоря Мамоненко](#). На сегодняшний день она является наиболее детально проработанным описанием будущего, которое имеет не прогностический или описательный, а проектный характер. Отдельные идеи и элементы этого проекта уже воплощаются через указы и другие действия власти и бизнес-акторов. Концепция имеет своих сторонников и противников среди бизнес-сообщества. В нашей ситуации было важно иметь реалистичную картину (реалистичность в данном случае состоит в наличии субъекта, ее реализующего) будущего, которую можно рассмотреть, как воплощенную, то есть ставшую условиями нашего существования (средой). Построение всей концепции развития страны на развитии IT-сферы, с одной стороны, отражает общий тренд дигитализации, нового технологического уклада и создания новых бизнес-моделей, а, с другой стороны, демонстрирует стратегию поиска места страны в мировой структуре и перспективных отношениях. В этом смысле она фиксирует ключевые точки для размышления о будущем.

Пространство, созданное концепцией «IT-страны», стало полем игры, в котором осуществлялось самоопределение и взаимодействие. Через понимание происходивших процессов мы можем судить о вызовах такого будущего, о тактиках и стратегиях действий отдельных людей, групп и институций. Кроме того, такое «проживание» дает основания для критики концепции уже как проектного документа.

Программа игры предусматривала следующие этапы:

- Анализ исторического, социального и культурного контекста (доклад [Владимира Мацкевича](#)), который вводит нас в историческую ситуацию переломной эпохи, обнаруживает проблемность имеющихся ранее интеллектуальных средств (разделяемая картина мира, социальные категории и т.д.) для управления будущим, вводит «адаптацию»

как общий тип отношения к будущему, а также заостряет вопрос индивидуальной позиции в выстраивании этого отношения.

- Анализ концепта «IT-страны» (доклад Игоря Мамоненко), как пространства самоопределения и обстоятельств действия. Поиск себя по отношению к данному концепту и проблематизация собственной позиции (картины мира, имеющихся инструментов и средств для действия).
- Обращение к имеющимся в философии, социологии и методологии интеллектуальных средств для самопонимания и самоопределения человека (индивидуальности) в актуальных обстоятельствах (дискуссия между Ириной Дубенецкой, Ольгой Оришевой и Татьяной Водолажской, методологическая консультация).
- Выявление проблемных точек «IT-страны», которые обнаруживаются в рассинхронизации реализации данной картины и готовности, способности и желания людей и групп находить себе место в этом будущем.
- Поиск направлений действий и точек приложения сил для участников игры индивидуально и совместно.

Для работы весь состав игры был разбит на 4 тематические группы. Они задавались двумя измерениями по отношению к будущему: 1) масштабом пространства, с которым человек соизмеряет свою жизнь и деятельность: те, кто сконцентрирован на Беларуси или «люди мира», 2) отношением к изменениям: сопротивление угрозам или использование возможностей.

Дополнительно была сформирована **методологическая группа**, задача которой состояла в рефлексии хода игры и предложении ее участникам необходимых средств и инструментов (понятий, схем, концептов) для работы.

Группы в игре		Отношение к изменениям	
		Сопротивление угрозам	Использование возможностей
Пространство для самоопределения и деятельности	Беларусь	<b>Группа 1. Беларусь, сопротивление угрозам</b>	<b>Группа 2. Беларусь, использование возможностей</b>
	Мир	<b>Группа 3. Мир, сопротивление угрозам</b>	<b>Группа 4. Мир, использование возможностей</b>
		<b>Группа 5. Методологическая группа. Инструменты мышления, схемы и понятия.</b>	

### **Результаты игры.**

Все результаты игры собираются в двух пространствах: «на доске» и на индивидуальности.

Доска – это общее пространство концептов, знаний, схем, то есть интеллектуальные продукты, которые могут стать основаниями дальнейших разработок, анализа и исследования.

Индивидуальность – это новое понимание себя, оснащение новыми средствами или целями. Индивидуальность может быть как персональной, так и коллективной.

Мы оставим в стороне персональную индивидуальность участников игры. Та работа и те изменения, которые были произведены, могут проявиться в дальнейшем в поступках и новых идеях. Что касается коллективного самоопределения, то мы можем говорить о понимании ситуации Летучего университета и перспективах дальнейших действий. Этим мы закончим отчет.

Но начать подведение итогов игры нужно с ряда констатаций, которые характеризуют современную белорусскую ситуацию по отношению к наступающему будущему.

### **Характеристики ситуации «наступившего будущего».**

- Задача представить себя в наступившем неальтернативном будущем оказалось сложной и напряженной для игроков. Большинство всеми различными путями стремилось уклониться от того, чтобы «принять» ситуацию как данность и критично отнестись к собственному несоответствию этой новой ситуации, структуре отношений и процессам. Работа над пониманием и конструированием своей позиции блокировалась страхом перед таким будущим. Игрокам было проще представить (вообразить) его как безопасное и соразмерное себе, чем попытаться сконцентрироваться на работе с предлагаемым будущим. Вымышленная безопасная позиция формулировалась так: «мой переход в будущее возможен без разрушения моей нынешней идентичности» (периодически высказывалось «Но ведь они (правительство/ИТ-элита/...) должны понимать к каким последствиям может привести, если не...», «моя работа все равно будет востребована, и я не пропаду» и пр.). Ряд игроков, имея такую возможность, выпали из рабочего процесса. Такая реакция может свидетельствовать о действии ряда факторов:

- безальтернативность настоящего спокойно воспринимается, пока есть будущее, в котором возможны изменения. Они планируются, на них надеются или просто мечтают. В предлагаемой ситуации картина будущего для подавляющего большинства игроков не представлялась привлекательной (им там просто нет места), но это уже будущее, уже перспектива. Такая ситуация требует переосмысления и перестройки «здесь и сейчас». И к такой перестройке готовы единицы;
  - предложенное в игре описание будущего практически исключает значительное число позиций, которые актуальны сейчас. Представители гражданского общества, интеллектуалы, деятели культуры, ориентированные как на Беларусь, так и на более широкий мир, фактически не могут найти себе место в предлагаемой модели производства технических инноваций. Эта исключенность строится на основании «не нужности» их в прежней функции при отсутствии реального переосмысления и наполнения этих позиций новым содержанием;
  - этатистская модель организации общественного устройства и перехода к «будущему» исключает из нее также представителей бизнеса и разработчиков технических инноваций. Здесь речь идет не об отсутствии места в «производственном цикле», а о специфичности модели управления и принятия решений, которая не учитывает никаких иных интересов различных вовлеченных субъектов, кроме функционального места в производственном процессе.
- Проявленные на игре стратегии «освоения» ситуации будущего можно свести к следующим типам:
    - нереплексивное встраивание в предлагаемую структуру (чаще всего с потерей статуса), некритическая вера в свою соразмерность этому будущему;
    - огораживание или игнорирование, которое позволяет сохранять себя в этой версии технократизма (будет обеспечен доход и места для «бомжей и философов»). В качестве легитимации своего положение часто используется опора на фигуру Другого (элиты, Мамоненко, правительство, САЦ, ...), который обладает властью, может контролировать ситуацию, к которому можно апеллировать: «Мамоненко настаивает на социальном характере IT-страны» (все попадут в светлое будущее, можно не беспокоиться);
    - отрицание картины будущего без практической работы («а вы все неправильно прогнозируете»);

- критика предлагаемой картины и попытка занять политическую/управленческую позицию, вписав предложенное будущее в более широкие рамки и картину мира. Основные направления этой критики: 1). указание на то, что «концепция» представляет собой только бизнес-план по организации определенной сферы, а не стратегию развития страны, 2). не учет последствий и игнорирование таких сфер как социальная защита, интересы различных групп и гражданское общество, 3). общий подход к проектированию как неадекватному для работы с таким объектом как страна, отсутствие сферы политики, этатистские и административно-управленческие установки по отношению к объекту, который невозможно проектировать.

Все перечисленное выше можно рассматривать как варианты адаптационной стратегии, в рамках которой первые три пункта могут быть отнесены к «ассимиляции», а последний к «аккомодации». Эти два подвида адаптационных процессов мы вслед за Жаном Пиаже будем различать как: ассимиляция – освоение реальности с помощью уже имеющихся у нас схем/инструментов; аккомодация – подстройка себя (своих схем/инструментов) под реальность, выработка новых средств.

Только в последней стратегии мы обнаруживаем, что объектом рефлексии и, возможно, изменений становятся подходы, концепты и т.д. При этом следует отметить, что в этой стратегии практически не затрагивается собственно индивидуальность (образ себя, картина мира и т.д.). Это можно связывать, во-первых, с высокой инертностью самопредставлений, во-вторых, с тем, что такого рода изменения очень личностны и ситуация кратковременной игры могла лишь подтолкнуть к ним, но не стать пространством проявления экзистенциального кризиса и преобразования.

- Предлагаемая модель будущего (как, по всей вероятности, и большинство иных моделей, построенных на эскалации технических инноваций) имеет вполне «гуманный интерфейс», то есть позволяет вписаться в нее со своими «старыми» идентичностями. Такое вписывание позволяет сохранить комфорт (приемлемый/базовый уровень дохода, возможность заниматься «любимым делом») и может проходить относительно безболезненно для отдельного человека, но имеет несколько важных социальных последствий. Происходит смена социальных статусов и структуры отношений между позициями, в том числе изменяются функции отдельных социальных и профессиональных групп, институтов в общественном процессе. Так, например, «философия и социальные науки» становятся элементом инфраструктуры проведения свободного времени для основных производительных сил. Отсюда – носители такого рода знаний переходят в сферу услуг, а философская работа как таковая не рассматривается больше в структуре производства и воспроизводства общества. То же самое касается всех исследовательских и аналитических видов деятельности, в случаях, когда они не алгоритмизированы для встраивания в процессы управления.

Этот же тренд характеризует общественную, политическую и культурную активность. Она становится либо «личным делом», либо вписывается как компенсаторный механизм для снижения рисков производства в связи с наличием в нем человеческого материала.

При этом, как отмечалось выше, для отдельного человека такое изменение места может не нести серьезных проблем и ущемлений, исключая случаи рефлексивного отношения к собственно структуре общественных отношений и позиции в ней.

- Исследование и анализ концепта IT-страны позволили сформулировать несколько критических пунктов, относящихся к проектированию и программированию, в основание которого полагается техническое и инновационное развитие:

а. Объектом проектирования (концептуализации) в данном случае является не «общество», а производственно-экономический процесс. Общество представлено в

виде рабочей силы и потребителей. Вопросы его развития ограничиваются постановкой задач по повышению дохода, который как бы автоматически ведет к улучшению качества жизни. Все социальные и политические процессы сворачиваются для повышения управляемости производства;

б. В таком варианте «бизнес-плана» по развитию страны, она вписывается в общемировую производственную структуру на уровне «одного из цехов», который не имеет собственных целей, интересов и ориентиров, кроме как быть лучшим в конкуренции «цехов»;

с. Реализация такого способа развития страны предполагает высокую степень концентрации политической власти, которая функционирует по командно-административным принципам. В предлагаемом проекте игнорируются: либеральные установки бизнеса (при том, что на него делается ставка), внешние и внутренние процессы, не поддающиеся государственному контролю, а также необходимость выхода в поле политической борьбы и «захвата власти» для полноценной реализации представленного плана. Поле политики и власти устойчиво игнорируется в рассуждениях о таком развитии.

- Можно выделить ряд социальных угроз, которые были определены как вызовы для предложенной картины будущего.

*Радикальная поляризация общества* («В IT-страну попадут не все»). В случае успешной реализации предлагаемой концепции IT-страны произойдет существенное изменение социальной структуры общества, которое схематично можно представить, как переход от традиционной стратификационной пирамиды к «песочным часам», верхняя («группа А») и нижняя («группа Б») части которых обозначают две основные социальные группы. По сути, речь идет о драматической поляризации общества (если использовать название голливудского фильма) на «быстрых» (А) и «мёртвых» (Б); тех, кто встроился в IT-реальность и тех, кто по разным причинам не смог этого сделать.

*Изменение структуры и установок элиты.* Основными игроками должны стать:

- а) представители высшего эшелона IT-бизнеса,
- б) «новые государственники» – те, кто вошли в САЦ (ситуационно-аналитический центр). Со временем САЦ перестает быть просто координационным центром, занимающимся адаптацией правовых норм под потребности IT-экономики, и становится самостоятельной силой.
- в) «старая гвардия» – нынешний аппарат управления, сложившийся до перехода страны в IT-режим существования.

Отношения между этими игроками могут складываться самым разным образом, возможны разные варианты альянсов и противостояний. Наиболее очевиден антагонизм между САЦ и старым управленческим аппаратом. По сути, само появление САЦ представляется чем-то вроде государственного переворота, когда в сфере государственного управления появляется альтернативный субъект.

*Денационализация элиты* в силу космополитических установок и возможностей, которые открываются, благодаря включенности в глобальный контекст. Денационализация элит может привести, во-первых, к тому, что ресурсы, добытые в сфере IT-индустрии, не будут распределяться между группами «А» и «Б» (то есть безусловный базовый доход для «лишних людей» является скорее благим пожеланием, нежели реальной возможностью, а «бомжи и прочие философы» будут предоставлены сами себе). Во-вторых, утрата политическими элитами

привязки к национальному контексту может привести к потере суверенитета, например, возврат Беларуси к статусу региона в рамках Российской империи (федерации).

*Деградация сектора «Б».* Происходит за счет того, что:

а). Подавляющее большинство более-менее мобильных, способных людей рекрутируются в IT-сектор. В том числе, представители профессий, не поддающихся автоматизации и компьютеризации (строители, инженеры, медсестры и пр.). В результате «провисают» соответствующие части общественной инфраструктуры. Если такая большая страна, как Индия, способна рекрутировать большое число программистов, software-аналитиков и пр., то для Беларуси это будет означать опустошение жизненно важных областей экономики.

б). Люди, не способные ориентироваться в изменяющихся условиях, остаются просто «не у дел». Учитывая, что денационализированные элиты едва ли будут заинтересованы инвестировать в социальный сектор, и безусловный базовый доход не будет обеспечен, нищающие «лишние люди» станут важным фактором криминализации. Изменится характер жизненного пространства – оно будет сегментироваться, «обрастать заборами», возникнут привилегированные «островки безопасности» (закрытые коттеджные поселки, дворы или целые городские районы, хутора, частные пляжи и пр.).

***Концептуальные и методологические проблемы, обнаруженные на игре.***

1). Разрыв между возможными проектами/программами и т.д. (традиционными деятельностными способами организации будущего) и реальной политической соразмерностью субъектов, способных реализовать эти стратегии. Для традиционного программирования и проектирования необходим мыслительный и деятельностный «захват» объекта. Нарастание неподконтрольных тенденций и процессов сильно сужает реальные возможности и эффективны проектного воздействия. Отсюда возникают предложения и подходы, касающиеся другого способа работы в естественно-искусственной среде (дожде инноваций) – а именно адаптационные (ограничение мира до того, который возможно понять). Эти подходы констатированы и опознаны на уровне индивидуального поведения, но не имеют пока концептуализации и схем практической организации.

2). Оестествление технических процессов и деятельности вместе с их алгоритмизацией создает дополнительные сложности для рефлексивного управления, осмысленного действия по отношению к будущему. Все больше сфер жизни оснащается алгоритмическим управлением. В том числе (и в первую очередь) речь идет о «создающих новое» процессах. Их организация строится на интенсификации креативного процесса и алгоритмизации отбора перспективных (в логике бизнеса) предложений. Это тенденция практически схлопывает рефлексивное пространство, как место управления будущим, сводя его к вычислительному центру лучших продаж.

3). Оестествление большинства процессов, с одной стороны, усложняет рефлексивный выход, а с другой, делает частичным человека, то есть начинает потреблять человека как элемент в функционировании процесса: производства, потребления, коммуникации, политической жизни и т.д. Происходит изменение представлений о том, что «потребляется» производственными системами. В связи с изменением сути производства (коммуникация и потребление здесь также являются элементами производства и воспроизводства) важнейшими характеристиками, необходимыми для встраивания в него, становятся социальные навыки, креативность, адаптивность, быстрая ориентация и т.д. – *soft skills*. При этом место и суть этих навыков меняется: от способностей, которые позволяют восстанавливать человеческую сущность, обеспечивать осмысленность, рефлексивность и мышление, до необходимых приспособлений для встраивания человека в разнообразные производственные процессы.



Это требует критики и пересмотра имеющихся представлений об организации пространства рефлексии и мышления, а также «человеческих качеств», необходимых для этого. Разворачивая данную линию критики и проблематизации, мы приходим к вопросам современного содержания образования (речь не о профессиональной подготовке и грамотности).

### ***Самоопределение Летучего университета и его перспективы.***

Игра не ставила задач проектирования или программирования деятельности Летучего университета. Она позволила запустить процесс самоопределения в новой ситуации. Какие перспективы видятся из этого процесса?

1). Под влиянием описанных выше процессов (а они разворачиваются независимо от нашего желания) пространство для деятельности Летучего университета сворачивается до нескольких направлений действий. Место университетов в новых, становящихся общественных отношениях не задано, поэтому первой интенцией становится интенция «вписать» прежние функции и характеристики в новые условия, найти им употребление (чем мы можем быть нужны и полезны). Другая интенция исходит из сохранения того, что ценно и уникально – сообщества, образа жизни, идентичности и т.д. Таким образом, перспективы, которые имеются в такой ситуации сводятся к:

- а). сохранению себя как уникального сообщества, «отгороженного» от реальных процессов мышления, общественной практики и т.д. (уютное гетто);
- б). включение в инфраструктуру процессов производства инноваций, оказания услуг профессиональной подготовки, развития soft skills или иных форм интеллектуального производства.

И в первом, и во втором случае мы имеем возможность реализации частичных интеллектуальных функций, которые не собираются в полноценный процесс мышления. Причем в такой ситуации остается непонятным, где и на чем вообще эта полнота мышления собирается (на каких конструкциях, институтах, субъектах).

Оба варианта, в отношении к предложенной выше типологии адаптации, укладываются в стратегию «ассимиляции». Если говорить крайне резко, то имеющаяся сейчас практика и ее *неизменное* продолжение может найти себе место в «будущем», но миссия, статус и функция этой практики *изменится*. Она будет работать либо на самосохранение (выживание на уровне группы), либо на производственный процесс продуцирования или продвижения инноваций, но не на мышление. Мы же ориентированы на обратное: сохранение миссии при (если это необходимо) смене типа деятельности.

2). Организация мышления как особой практики, обеспечивающей осмысленное отношение и работу с прошлым и будущим, требует выстраивания нового типа пространства и структуры отношений. По итогам игры и ее обсуждения мы можем сказать, что возможность мышления связана с «*выталкиванием*» в *рефлексию* из процессов производства инноваций, которые алгоритмируются и таким образом оестествляются. А также формированием института (среды, структуры, пространства?) для *восстановления индивидуальности*. Если мы принимаем эти констатации в качестве исходного пункта, то возникает целый круг концептуальных и практических вопросов: как эти действия организуются в принципе и как они могут быть организованы на имеющемся материале?

3). Мы думаем, что движение к обустройству такого места и реализации «новой» функции требует разворачивания нескольких направлений действий:

- а. Развитие, доработка намеченных схем, понятий и концептов как средств мышления, которые позволяют схватывать реальность и организовывать свою деятельность не на ощупь, а осмысленно. Речь идет о категориях индивидуальности, оестествления и оискуствления в

производстве и продуцировании инноваций, ассимиляции и аккомодации в инновационной среде и т.д. Эти разработки могут и должны стать средствами анализа ситуации, а также инструментами для выстраивания новой практики.

В качестве особой для университета темы все более актуальной становится тема содержания современного образования. Причем, она неразрывно связана с пониманием различий между процессами подготовки, обучения и образования, и с задачами «восстановления индивидуальности» в ситуации новой «производственной структуры», которая потребляет человеческую сущность и делает человека частичным. Вопрос содержания образования требует восстановления всей картины образования как процесса воспроизводства и развития общества и концептуализации базовой «картины мира», которая становится схемой для сборки образования.

b. Исследование эмпирического материала изменения социальной структуры, моделей отношений в рамках «производства и потребления инноваций». Целый круг проблем социального, гуманитарного, политического, правового, управленческого порядка возникает в новых условиях: начиная от нового неравенства, пере-структурирования элит до экзистенциальных проблем и способов переосмысления границ индивидуальности, свободы, потребления «человеческого». Эти знания могут дать материал для выстраивания новых социальных практик и новых отношений с субъектами, для которых эти практики важны.

В этом ключе следует продолжить обсуждения концепции развития страны (отталкиваясь от «IT-страны») с заинтересованных акторами внутри страны и за ее пределами. Рамками для этого процесса должны стать: смена подхода к работе с будущим, разнообразие типов субъектов, вовлеченных в этот процесс, содержательные тезисы относительно сути развития в новой инновационной эпохе (отличные от установки на алгоритмизацию управления, масштабирование и экстенсивное наращивание «новизны»).

c. Пере-позиционирование университета для выхода на обсуждение и разработку «глобальных проблем». Локальные обстоятельства перехода в инновационную эпоху не должны ограничивать и закрывать для нас глобальный характер преобразований, но лишь служить доступным для понимания материалом и задавать прагматическое, ценностное отношение. То, что мы обнаруживаем в своей практике, является воплощением общих проблем, и их решение требует включения в более широкие коммуникации, которые касаются самых разных аспектов и тем.

Необходимо обеспечение инфраструктуры для работы с такими проблемами в белорусских условиях: создание среды для подготовки кадров, интенсификация интеллектуальной коммуникации по глобальным проблемам в белорусском пространстве, втягивание в нее международных игроков.

*\*При подготовке отчета использовались материалы рефлексии команды игротехников и их отчеты.*