OMNIKRATINIO VALDYMO MODELIO KONCEPCIJA: Dviejų etapų kolektyvinio intelekto sprendyba posthierarchinėje architektūroje

1. Dėmesio ekonomikos krizė ir tradicinės demokratijos ribotumai

1.1. Įvadas ir strateginis kontekstas

Šiuolaikinėje organizacinėje architektūroje ir viešajame diskurse vyksta gili valdymo bei komunikacijos krizė, kurią sąlygoja iš esmės pasenę atstovavimo ir sprendimų priėmimo mechanizmai. Klasikinės demokratinės struktūros, patekusios į dėmesio ekonomikos skaitmeninę ekosistemą, susiduria su sisteminiu paralyžiumi: viešoji erdvė iš sprendinių paieškos lauko virto poliarizuota kova dėl fiksuoto auditorijos dėmesio išteklių. Tokiomis sąlygomis tradiciniai valdymo modeliai praranda sprendybinių procesų veiksmingumą ir tvarumą. Todėl perėjimas nuo dėmesio ekonomikos patologijų prie algoritmiškai subalansuotos, posthierarchinės kolektyvinio intelekto architektūros tampa ne paprasta komunikacijos korekcija, o strateginiu imperatyvu, siekiant užtikrinti organizacijų bei bendruomenių adaptyvumą ir ilgalaikį gyvybingumą.

1.2. P. Gritėno diagnostika ir sistemos paskatų prieštaravimai

Filosofas Paulius Gritėnas (Vakario Vingilio pokalbyje „Filosofas P. Gritėnas: akivaizdu, kad atsisakome pamatinių demokratinio bendravimo principų, ir tai turėtų kelti nerimą“, *Bernardinai.lt*, 2026 m. spalio 1 d.) pateikia griežtą demokratinio diskurso diagnostiką, nurodydamas sparta populiarėjantį atsisakymą pamatinių normų ir taisyklių. Dėmesio ekonomikos architektūroje provokacija, destruktyvus elgesys ir skandalas tampa optimalia racionalia taktika, nes esami sisteminiai algoritmai atlygina už poliarizaciją išskirtiniu matomumu, auditorijos mobilizacija ir politinio ar organizacinio kapitalo akumuliacija.

Tai atskleidžia gilų sisteminį prieštaravimą tarp asmeninio padorumo ir sisteminių paskatų struktūros. Kai algoritminė aplinka generuoja teigiamą grąžą už normų

pažeidimus, individuali etinė savitvarda patiria nuolatinį sisteminį pralaimėjimą prieš racionalią skandalo taktiką. Susidaro fundamentalus paradoksas: atviros demokratijos garantuojama komunikacijos laisvė tampa terpe, maitinančia pačią sistemą ardančius veiksnius, o tradicinė gynyba griežtinant draudimus rizikuoja sunaikinti pačias pamatines laisves, kurias bandoma apsaugoti.

P. Gritėno sisteminėje diagnostikoje išskiriami keturi esminiai architektūriniai akcentai:

- **Vieša galia ir atsakomybė:** Viešojoje erdvėje, ypač įgyvendinant įgaliojimus ar užimant vadovaujamas pozicijas, interakcijos standartai negali būti redukuojami į privataus pokalbio normas – viešosios galios statusas reikalauja proporcingai aukštesnio atsakomybės laipsnio už protokolo ribų išlaikymą.
- **Nerašytų normų svarba:** Pagarbos ir pasitikėjimo normų erozija nėra tik estetinis ar stiliaus nuosmukis; tai pamatinė organizacinio ir politinio koexistavimo krizė, ardanti pačias bendro veikimo prielaidas.
- **Etikos ir ekonominių/technologinių paskatų sąsaja:** Komunikacinė etika ir žiniasklaidos atsakomybė yra tiesioginė jas supančios ekonominės bei technologinės paskatų sistemos išraiška, o ne atskirų veikėjų ar redaktorių geros valios padarinys.
- **Gynybos ribos (gynyba negali sunaikinti to, ką gina):** Demokratinių teisių ir procesų ribojimas negali būti pripažintas adekvačia priemone demokratinėms vertybėms saugoti, nes taip naikinama pati ginamo objekto esmė.

1.3. Tradicinio atsako neefektyvumas ir dėmesio ekonomikos hierarchinis trapumas

Įprastas tradicinis atsakas į šį diskurso nuosmukį reiškiasi suboptimaliais elgsenos reikalavimais: raginimais griežtinti teisinį reguliavimą, diegti etikos kodeksus, riboti skaitmeninių platformų poveikį arba apeliuoti į lyderių moralinę savitvardą. Tačiau ši minkštoji etinė reguliacija išlieka sistemiškai neefektyvi, nes ji neliečia pačios paskatų matricos, kurioje provokacinis elgesys išlaiko teigiamą matematinį lūkesčių balansą.

Dėmesio ekonomika iš esmės atkuria trapų hierarchinį santykį, kuriame visuomenė ar organizacija fragmentuojama į dvi nelygiavertes grupes: nedidelį skaičių elito veikėjų, agresyviai besivaržančių dėl sprendimo teisės, ir pasyvią auditorijos masę, kurios dėmesys monetizuojamas. Šioje struktūroje provokacija vertinama ne dėl problemų sprendimo gebėjimo, o dėl sprendinio matomumo maksimizavimo. Todėl deklaratyvūs etikos reikalavimai yra bejėgiai, kol pačios sistemos protokolas atlygina už poliarizuojantį elgesį.

1.4. Sekcijos apibendrinimas ir perėjimas

Demokratinio bendravimo ir valdymo krizės įveikimui būtinas protokolinis paskatų permąstymas, pereinant nuo deklaratyvių etinių raginimų prie posthierarchinės sąveikos architektūros, kurioje sprendimo teisė reorganizuojama paties tinklo protokolo lygmeniu.

2. Posthierarchinė takoskyra ir omnikratijos esmė

2.1. Įvadas ir strateginis kontekstas

Posthierarchinė valdymo paradigma žymi esminį perėjimą nuo tradicinio atstovaujamojo modelio, pagrįsto sprendimų priėmimo teisių delegavimu išrinktiesiems ar paskirtiesiems subjektams, prie paskirstytosios sprendybos architektūros. Reorganizavus sprendimo teisę taip, kad bendruomenės nariai ir sričių žinovai tiesiogiai dalyvautų idėjų generavimo ir pasirinkimo cikluose, keičiasi pati organizacinės architektūros prigimtis: galia netenka statinio statuso atributų ir tampa dinaminiu, protokoliškai algoritmuotu kolektyvinio intelekto procesu.

2.2. Atstovavimo ir sprendybos principų palyginimas

Siekiant išryškinti posthierarchinio poslinkio esmę, toliau pateikiamoje lentelėje supriešinami tradicinės, dėmesio ekonomika remtos struktūros bei omnikratinės sprendybos sistemos parametrai:

Kriterijus	Tradicinė / Dėmesio ekonomika remta struktūra	Posthierarchinė alternatyva (Omnikratija)
Pagrindinis tikslas	Ginti bendravimo normas apeliuojant į lyderių atsakomybę ir reguliavimą	Tiesiogiai atrasti sprendimų alternatyvas ir priimti objektyvų galutinį pasirinkimą
Sprendimo teisės įgyjimas	Konkurencinis atstovų rinkimas / delegavimas ir kova dėl teisės spręsti už kitus	Tiesioginis suinteresuotųjų ir klausimo žinovų įsitraukimas be atstovaujamojo tarpininkavimo

Interakcijos pobūdis	Debatai ir kova dėl oponento neutralizavimo bei pozicinio triumfo	Konstruktyvi sprendinių paieška, kur kito idėja tampa atspirties tašku aukštesnio lygio alternatyvai
Algoritmų ir technologijų vaidmuo	Dėmesio ir matomumo maksimizavimas, skatinantis poliarizaciją ir skandalą	Mechaniškas įverčių, balų ir specializacijos svorių skaičiavimas be autoritarinės kontrolės
Paskatų mechanizmas	Atlygis matomumu už provokaciją, konfliktą ir emocinį mobilizavimą	Asmeninės balų naudos matematinis susiejimas su nešališku, visuomenišku vertinimu

2.3. Kolektyvinio intelekto sprendybos principai

Kolektyvinis Intelektas (KI) omnikratiniame modelyje nėra atskirų nuomonių ar viešųjų apklausų sumavimo mechanizmas, nei konsultacinis padalinys vadovybės hierarchijoje. Tai struktūruotas, anoniminis ir interaktyvus procesas, kuriame dalyviai sprendžia griežtai suformuluotas užduotis teikdami sprendinius ir vertindami kitų pasiūlymus.

Esminis sąveikos algoritmas remiasi taisykle: **„pirmiausia įvertinti kitų pasiūlymus, tada pateikti savo“**. Ši seka atlieka dvi kritines sistemines funkcijas:

1. **Pasiūlymų dubliavimo prevencija:** Susipažinęs ir įvertinęs jau pateiktas alternatyvas, dalyvis skatinamas teikti tik iš esmės naują, unikalų sprendimą.
2. **Nulinio balo sankcijos aktyvavimas:** Jei dalyvis ignoruoja šį reikalavimą ir pateikia pasikartojantį ar banalų pasiūlymą, sisteminis algoritmas aktyvuoja nulinio balo (0) sankciją, pašalinančią triukšmą iš sprendinių erdvės.

2.4. Sekcijos apibendrinimas ir perėjimas

Teoriniai posthierarchijos ir kolektyvinio intelekto principai įgyvendinami per griežtai algoritmuotą dviejų etapų omnikratinės sprendybos architektūrą.

3. Dviejų etapų omnikratinės sprendybos architektūra

3.1. Įvadas ir strateginis kontekstas

Dviejų etapų sprendybos architektūra yra praktinis sisteminės inžinerijos instrumentas, atskiriantis kompetencija grįstą sprendinių alternatyvų generavimą nuo suinteresuotųjų vertybinio ir socialinio pasirinkimo. Ši takoskyra eliminuoja populizmo rizikas ir užtikrina, kad galutinis pasirinkimas būtų daromas tik iš griežtai patikrintų, profesionaliai atrinktų ir kokybiškai paruoštų alternatyvų rinkinio.

3.2. I etapas: Klausimo žinovai ir alternatyvų generavimas

Pirmajame etape prie konkrečios užduoties formulavimo – pavyzdžiui: *„Kokios bendruomenės informavimo ir bendrų sprendimų priėmimo taisyklės skatintų vertingus pasiūlymus, o ne provokacijas?“* – savarankiškai jungiasi atitinkamos srities klausimo žinovai (ekspertai, praktikai). Procesas vyksta izoliuotoje, anoniminėje KI aplinkoje.

Dalyviai teikia sprendinius ir vertina kitų idėjas pagal griežtai apibrėžtą vertinimo matricą:

- **Pritarimo ir nepritarimo skalė:** Nepritarimas fiksuojamas neigiamų taškų diapazone nuo **–5 iki –1**, o pritarimas – teigiamame diapazone nuo **+1 iki +5**.
- **Nulinio balo (0) sankcijos procedūra:** Nulinis įvertinimas (0) modelyje nėra neutralus ar vidurinis balų vidurkis. Tai griežta procedūrinė sankcija, skiriama už keturis specifinius pažeidimus:
    1. *Pasikartojimą ir banalumą* (anksčiau pateiktos idėjos atkartojimą);
    2. *Nukrypimą nuo užduoties parametrizacijos*;
    3. *Kelių skirtingų idėjų sujungimą į vieną kompleksinį pasiūlymą*;
    4. *Autoriaus tapatybės ar ryšių atskleidimą*.

I etapo rezultatas – matematiškai išreitinguotas alternatyvų sąrašas. Šis sąrašas atskleidžia ne tik populiariausias idėjas, bet ir poliarizacijos indeksą (aiškiai išreikštus nesutarimus dėl tam tikrų alternatyvų). Žinovai atveria sprendinių galimybių erdvę, tačiau galutinio sprendimo visos bendruomenės vardu nepriima.

3.3. II etapas: Suinteresuotųjų pasirinkimas ir socialinės kompetencijos

Antrajame etape toje pačioje anoniminėje KI aplinkoje galutinį sprendimą priima suinteresuotieji – bendruomenės, įmonės ar tinklo nariai, kurių gyvenimą ar veiklą

priimamas sprendimas tiesiogiai paveiks. Jie vertina I etape žinovų išgrynintas alternatyvas.

Šiame etape dominujančią reikšmę įgyja **socialinės kompetencijos**:

- Gebėjimas įvertinti ilgalaikes siūlomo sprendimo pasekmes visai ekosistemai;
- Skirtingų, dažnai priešingų suinteresuotųjų grupių interesų balansavimas;
- Bendrojo gėrio prioriteto išlaikymas prieš siaurus asmeninius ar frakcinius interesus.

Šis etapas nėra statistinė nuomonių apklausa ar delegatų rinkimai – sprendinį priima patys suinteresuotieji asmenys, veikiantys algoritmiškai apsaugotoje aplinkoje.

3.4. Teisė dalyvauti, kvalifikacija ir atsakomybių atskirimas

Patekimas į sprendybos procesą yra atviras kiekvienam sistemos nariui, tačiau apsaugotas nuo nekompetencijos ir piktavališkų atakų:

- **Patekimas ir kvalifikacija:** Dalyvavimas yra savanoriškas. Priklausomai nuo užduoties specifikos, pasirengimą patikrina trumpas DI parengtas žinių testas bei ankstesnėje veikloje sukauptas *specializacijos svoris* (dinaminis kompetencijos koeficientas).
- **Stebėtojo (*Observer*) vaidmuo ir Bejeso kalibracija:** Nariai, dar neturintys sukaupto specializacijos svorio, veiklą pradeda stebėtojo statusu. Šis mechanizmas veikia kaip lygiaverčių narių kalibruojamas Bejeso konsensuso (*peer-calibrated Bayesian consensus*) instrumentas: stebėtojai vertina pasiūlymus, o jų vertinimų statistinė atitiktis patyrusių dalyvių konsensusui palaipsniui suteikia jiems pilnavertę teisę teikti nuosavas idėjas. Tai apsaugo sistemą nuo Sybil atakų, botų spamo ir nekompetencijos be jokios centralizuotos vartų sargybos (*gatekeeping*).

Sisteminėje architektūroje griežtai atskiriami trys funkciniai elementai:

- **Protokolas:** Nustato sąveikos, vertinimo, sankcijų ir skatinimo taisykles; apverčia paskatas visuomeniško elgesio naudai.
- **Žmonės:** Generuoja idėjas, teikia vertinimus ir formuoja kolektyvinę išmintį.
- **Algoritmas:** Mechaniškai apskaičiuoja įverčius, balus ir specializacijos svorius. Algoritmas neturi sprendžiamosios galios, vertybinio autoriteto ir nenustato tiesos ar moralinių normų.

3.5. Sekcijos apibendrinimas ir perėjimas

Ši procedūrinė ir matematinė architektūra remiasi žaidimų teorijos principu, paverčiančiu asmeninį matomumo ar balų siekimą visuomeniškai naudinga elgsena.

4. Paskatų sistema, žaidimų teorija ir kolektyvinės išminties emergencija

4.1. Įvadas ir strateginis kontekstas

Elgsenos paskatų matematinis koregavimas yra kertinis omnikratinės architektūros elementas. Tradicinėse valdymo struktūrose oportunistinis elgesys, nemokamos paslaugos problema (*free-riding*) ir grupinio mąstymo spąstai sistemingai devalvuoja sprendimų kokybę. Matematinis paskatų apvertimas užtikrina, kad dalyvis, siekdamas maksimizuoti savo asmeninį rezultatą, būtų priverstas mąstyti nešališkai ir veikti bendrojo gėrio naudai.

4.2. Atvirkštinė kalinio dilema ir asmeninės naudos apvertimas

Klasikinėje R. Axelrod išanalizuotoje Kalinio dilemoje (`[1] R. Axelrod`) individualiai racionalus sprendimas išduoti oponentą veda prie abipusiai suboptimalios baigties. Omnikratijoje pritaikyta **Atvirkštinė kalinio dilema** (*Reverse Prisoner's Dilemma*):

- **Mokėjimų matricos ir elgsenos mechanizmas:** Dalyvio asmeninė grąža (sisteminiai balai ir specializacijos svoris) priklauso nuo to, kiek jo pateiktas vertinimas matematiškai priartėja prie galutinio, nešališko kolektyvinio konsensuso.
- **Dominujanti strategija už „Nežinojimo uždangos“:** Kadangi dalyvis vertinimo momentu užima poziciją už rawlsiškos „nežinojimo uždangos“ – t. y. visiškai nežino kitų dalyvių slaptų įverčių, – jo dominanti strategija (*payoff-maximizing behavior*) tampa savo tikrojo, nešališko ir visuomeniškai atsakingo vertinimo pateikimas.
- **Nešališkumo atsiradimas:** Bandymas nukrypti link siauro grupinio ar frakcinio intereso garantuoja mažesnį personalinį įvertinimą, nes nukrypimas nuo objektyvaus konsensuso baudžiamas balų praradimu. Šis mechanizmas matematiškai apsaugo pažeidžiamas grupes bei savęs negalinčią apginti gamtą, paversdamas sistemą atsparia korporatyviniam ar poliarizaciniam spaudimui.

4.3. Kanto kategorinis imperatyvas, anonimiškumas ir rezonansas

Omnikratinis vertinimo algoritmas funkciškai atitinka I. Kanto kategorinį imperatyvą ([2] I. Kant): *„Veik tik pagal tokią maksimą, kuria remdamasis kartu galėtum norėti, kad ji taptų visuotiniu dėsniu“.*

- **Anonimiškumo funkcija:** Visiškas procesinis anonimiškumas išjungia autoritetų spaudimą, statuso asimetriją, balsų pirkimą ir socialinio lojalumo atsiskaitymus.
- **Rezonansas ir intersubjektyvumas:** Pašalinus išorinį spaudimą, nepriklausomi individualūs vertinimai susiderina ir formuoja *rezonansą* – procesą, kurio metu atskiri intersubjektyvūs vertinimai transformuojasi į objektyvų kolektyvinį konsensusą.
- **Takoskyra nuo Prognozių rinkų:** Skirtingai nuo J. Wolfers ir E. Zitzewitz aprašytų Prognozių rinkų ([3] J. Wolfers ir E. Zitzewitz), kur dalyviai stato už išorinius, nepriklausomus ateities faktus (tiesos atradimas / *truth discovery*), omnikratija generuoja *normatyvinį sutarimą ir veiksmingą konsensusą* situacijose, kur jokios išankstinės objektyvios tiesos iki interakcijos pradžios neegzistuoja. Išmintis čia neužfiksuota iš anksto – ji *emerguoja* pačiame sprendybos procese.

4.4. Sekcijos apibendrinimas ir perėjimas

Šis teorinis ir žaidimų teorijos pagrindimas leidžia pereiti prie praktinio omnikratinio modelio skalavimo ir dinaminio adaptyvumo organizacinėje praktikoje.

5. Praktinis įgyvendinimas, dinaminis prisitaikymas ir taikymo sritys

5.1. Įvadas ir strateginis kontekstas

Omnikratinė sprendybos architektūra pasižymi aukštu operaciniu pragmatiškumu: jos praktiniam taikymui nereikia laukti makrolygio valstybinės santvarkos pertvarkos. Modelis gali būti palaipsniui integruojamas į įvairaus masto organizacines, vietos savivaldos ir tinklaveikos ekosistemas kaip lygiagreti, sprendimų kokybę užtikrinanti operacinė sistema.

5.2. Sprendimų įgyvendinimas, priežiūra ir dinaminis atnaujinimas

Procesas nepasibaigia galutinės alternatyvos pasirinkimu:

- **Vykdymas ir atsakomybė:** Omnikratinis protokolas leidžia iš anksto apibrėžti vykdytojus, finansavimo ribas ir priežiūros rodiklius. Vykdytojas įgyja pilną atsakomybę už operacinį išpildymą, tačiau neturi teisės vienašališkai keisti pasirinktos strateginės krypties.
- **Dinaminis atnaujinimas (*Dynamic Re-opening*):** Modelyje įtvirtinta nuostata, kad *„geriausias sprendimas nėra amžinas sprendimas“*. Dinaminis atnaujinimas panaikina standžius, laikui tvarius rinkimų ciklus (pvz., 4 metų kadencijas) ir pakeičia juos slenkstiniu skysčiuoju svarstymu (*threshold-triggered liquid deliberation*). Jei kintančiomis aplinkybėmis bet kuris narys inicijuoja klausimo peržiūrą ir surenka reikiamą palaikymo slenkstį, sprendyba atnaujinama iš karto, užtikrinant nepertraukiamą, būsenai jautrų ir adaptyvų valdymą.

5.3. Taikymo praktikoje gairės ir ekosistema

Omnikratinis modelis yra paruoštas diegimui šiose pagrindinėse srityse:

- **Korporatyvinėje inžinerijoje ir įmonėse:** Strateginių investicijų, resursų alokacijos bei vidinių taisyklių formavimui;
- **Vietos bendruomenėse ir savivaldoje:** Kaimynijų, viešųjų erdvių bei dalyjamojo biudžeto valdyme;
- **Tinklaveikos organizacijose:** Decentralizuotose autonominėse organizacijose (DAO), profesionalų asociacijose bei atvirojo kodo ekosistemose.

Praktiniai kolektyvinės sprendybos pavyzdžiai, veikianti infrastruktūra ir projektų katalogai yra prieinami:

- **METACON projektų katalogas:** `metacon.lt/projektai`
- **Omnikratijos platforma:** `omnicracy.net`

5.4. Galutinis apibendrinamasis išvadų karkasas

Sisteminius omnikratinio valdymo modelio vaidmenis apibendrina ši struktūrinė matrica:

Vaidmuo	Funkcija	Paskatų mechanizmas	Sprendžiamoji galia
Protokolas	Nustato sąveikos, vertinimo ir skatinimo taisykles	Apverčia paskatas (asmeninį balų siekimą susieja su bendruoju gėriu)	Nustato proceso rėmus, tačiau pats sprendinių neteikia
Žmonės	Kuria alternatyvas, teikia vertinimus ir priima sprendimus	Siekia aukščiausio balo per nešališką, visuomenišką vertinimą	Kuria kolektyvinę išmintį ir priima galutinį vertybinį pasirinkimą
Algoritmas	Apskaičiuoja įverčius, balus ir specializacijos svorius	Neturi asmeninių paskatų, ketinimų ar vertybinio prioriteto	Apskaičiuoja rezultatus; nenustato tiesos ar moralinių normų

Demokratinio bendravimo ir valdymo krizės įveika prasideda ne nuo bejėgių etinių reikalavimų kėlimo politikos veikėjams, o nuo naujos sąveikos architektūros diegimo bendruomenėse, suteikiant žmonėms funkcionalius, algoritmiškai apsaugotus įrankius sprendimus priimti patiems.