

# SYSTÉMOVÁ KOMPETENCE

Návrh a zpracování: Ing. Petr Taubinger  
Poznámky: Michal Mauser

## OBSAH

1. ÚVOD.....	2
2. PRINCIP .....	2
2.1 Princip jednoduchosti .....	2
2.2 Fraktální architektura.....	2
2.3 Maximální transparentnost celého procesu .....	2
2.4 Možné protikorupční pojistky .....	2
3. KONCEPT MECHANISMU .....	2
3.1 Vstup do „soutěže“ .....	2
3.2 Hlasování veřejnosti .....	3
4. DALŠÍ ARGUMENTY.....	5
4.1 Přírodní zákon.....	5
4.2 Srozumitelnost a aktivismus .....	6
4.3 Systémová kompetence v NL/RBE .....	6
5. HLAVNÍ CHARAKTERISTIKY .....	7
6. VIZUALIZACE PROCESŮ.....	7
7. ZÁVĚR.....	8

## 1. ÚVOD

V této krátké studii naleznete návrh konceptu *SYSTÉMOVÉ KOMPETENCE* pro jednoduchou a efektivní společenskou správu na všech úrovních (od jednotlivce přes komunitu, obec, region, stát, kontinent až po celou Zemi), která by mohla nahradit současnou tradiční politiku pomocí jednoduchého veřejného hlasování ohledně předložených odborně zpracovaných projektů vstupujících do „soutěže“. Jedná se pouze o čistě technické hledisko bez politických a ideologických „zvratků“. To znamená, že se zde neřeší problém zakořeněné ideologie současného tržního kapitalismu a elit. Jde o koncept jednoduchého nikoli neznámého principu, pomocí něhož bychom mohli efektivně vyřešit jakýkoli společenský problém, který nás trápí, pokud by se pro takovou myšlenku sjednotilo dostatečné množství lidí a prosadilo ji v současném politickém prostředí.

## 2. PRINCIP

### 2.1 Princip jednoduchosti

Čím jednodušší schéma, tím srozumitelnější pro veřejnost a tím také snadnější podpora pro jeho prosazení.

### 2.2 Fraktální architektura

Stejný princip nebo algoritmus fungování platí bez ohledu na měřítko - to znamená u jednotlivce, komunity, obce, regionu, státu, kontinentu, celé planety. Jedná se o univerzálnost.

### 2.3 Maximální transparentnost celého procesu

Celý proces je kontrolován veřejností v reálném čase pomocí informačních technologií.

### 2.4 Možné protikorupční pojistky

V současném socioekonomickém systému založeném na penězích a konkurenci je samozřejmě možné v případě potřeby implementovat protikorupční pojistky kvůli různým zájmovým skupinám, které jsou výsledkem principu tržní konkurence. Jedná se například o riziko elektronického napadení, mediální manipulaci, klasickou korupci a podobně. Ovšem tento bod z jistých důvodů, které nejsou součástí tohoto konceptu, možná nepředstavuje až takové riziko, jak by se mohlo na první pohled zdát (protože k takovému jednání v novém způsobu vládnutí chybí motivace).

## 3. KONCEPT MECHANISMU

### 3.1 Vstup do „soutěže“

Do „soutěže“ řešitelů daného problému jdou logicky ti, kteří předloží projekt daného řešení s dostatečně srozumitelnou prezentací pro veřejnost. Projekt může být například podrobně a srozumitelně popsán v PDF dokumentu obsahující text, grafiku, výpočty a podobně, a je rovněž prezentován jako video na veřejných kanálech. V případě větších projektů, které mají přímý dopad na celou společnost, mohou řešitelé také obhajovat své projekty před odbornou komisí v přímém televizním přenosu.

Prvním důvodem pro zpracování do formy projektové dokumentace je fakt, že *kompetentní* může být jedině ten, kdo si problém dostatečně podrobně nastudoval a své poznatky a řešení předložil ve

vhodné formě veřejnosti. Z toho také plyne, že má zájem se účastnit na tomto řešení, dobrovolně přijímá odpovědnost za dotažení do konce ve vymezeném čase a je si vědom také rizika v případě neúspěchu se všemi důsledky.

Druhým důvodem pro zpracování do formy projektové dokumentace je maximální srozumitelnost jako nutný předpoklad pro lepší pochopení širokou veřejností a efektivnější následnou diskuzi v médiích. Podle velikosti projektu se může jednat o internet, televizi a podobně.

Náročnost zpracování projektu a prezentace je relativní nikoli absolutní a je posuzována podle závažnosti společenského dopadu nebo velikosti projektu. Technické detaily požadavků na zpracování mohou být dynamicky korigovány podle aktuální situace. Tyto návrhy ohledně náročnosti a řešení mohou spadat opět do procesu *Systémové kompetence*, takže stejný proces by mohl vyřešit i vlastní složitost.

Vypracování projektu pro schvalovací proces je prvním zásadním filtrem *kompetentnosti*. Cílem je zajistit, aby byly všechny předložené projekty na relativně dobré úrovni, což znamená v lepším stavu než jakékoliv dnešní tradiční politické řešení.

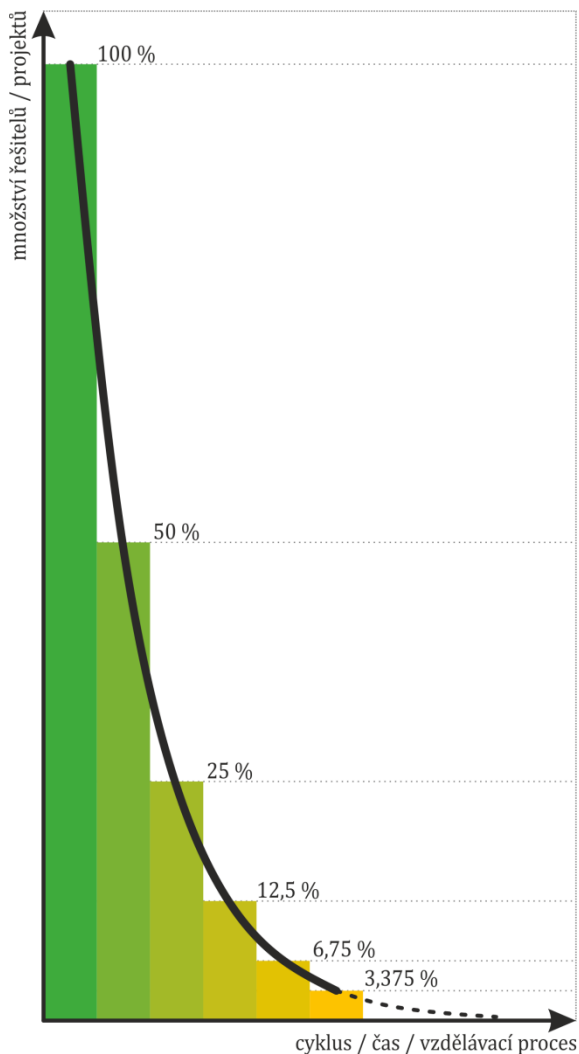
### 3.2 Hlasování veřejnosti

Veřejnost sama jednoduše uděluje svůj souhlas / nesouhlas po zhlédnutí / seznámení se s konkrétním projektem běžným způsobem jako to děláme dnes na internetu v případě, že se nám něco líbí nebo nelíbí. Hlas lze udělit více projektům současně. Zde bych argumentoval tím, že sice jednotliví lidé samostatně (izolovaně od sebe) nemusí být z úzce technického hlediska *kompetentní*, takže by si někdo mohl myslet, že takový člověk nemůže hlasovat a tímto spolurozhodovat, ovšem veřejnost jako masa s odbornou podporou všech těchto *řešitelů* vstupujících do „soutěže“ (to znamená celá tato množina osob v synergii) není „hloupá“. V případě většího množství různorodých lidí seznámených s těmito projekty hraje ve prospěch příznivého rozhodnutí roli „statistická pravděpodobnost“ (projeví se „moudrost davu“). Jinak řečeno, myšlenkový tok lidí je těmito kompetentními řešiteli v daném čase za pomoci mediálních prostředků přesměrován na aktuální problémy a jejich řešení. Nejedná se o odvádění pozornosti veřejnosti k pouhým společenským *symptomům* za účelem ideologické manipulace tak, jako je tomu dnes v případě politiky. Ve vlastním a celospolečenském dlouhodobém zájmu jde o zaměření se na co možná nejhlubší *kořeny symptomů*. Pozornost veřejnosti se tedy na relativně krátkou dobu potřebnou pro rozhodnutí zaměří k jednomu problému pod vedením této dočasně vytvořené skupiny *kompetentních* a provádí výběr toho „nejlepšího“ projektu z „dobrých“. I když všichni lidé nemusí mít podrobné znalosti ohledně efektivního řešení daného problému, při hlasování se hlasující jednoduše „intuitivně“ přiklání k tomu nebo jinému řešení z předložených. Z technického a psychologického hlediska se jedná o statistické chování na základě předložení *kompetentních* návrhů řešení. Výsledkem je výběr toho nejvhodnějšího v daném čase zcela jednoduchým přímým *demokratickým* způsobem prostřednictvím efektivního hlasování přes internet. Základní vzorec pro veřejné ohodnocení každého projektu by mohl znít takto:

$$H_p = \sum_{i=1}^I (A_i - N_i) \quad A_i, N_i \in \{0, 1\} \quad \text{nebo} \quad H_p = \sum_{i=1}^I \psi_i \quad \psi_i \in \{-1, 0, 1\} \quad (1)$$

kde  $H_p$  je celkové hodnocení projektu s indexem  $p$  v konkrétním kole,  $I$  je celkový počet hlasujících;  $A_i$  je hlas pro projekt od hlasujícího s indexem  $i$  a  $N_i$  je hlas proti projektu od hlasujícího s indexem  $i$ , které mohou mít buď hodnotu 0, nebo 1. Můžeme také použít jednodušší tvar v pravé části výrazu (1), kde proměnná  $\psi_i$  nabývá hodnoty buď  $-1$ , což znamená hlas proti projektu, nebo 1, což znamená hlas ve prospěch projektu.

Proces by mohl mít univerzální podobu, jak ukazuje obrázek. Z celkového množství projektů od řešitelů by se mohlo v prvním kole vybrat například 50 % nejlepších podle výrazu (1). Z tohoto výběru pak v dalším kole opět 50 % nejlepších. Tento cyklus pokračuje tak dlouho, až nakonec zůstane pouze vítězný projekt. Veřejnost se během procesu současně neustále nenásilně vzdělává ohledně řešení daného problému tím, že tyto věci sleduje a přemýšlí o nich, což může mít za následek, že se v průběhu mohou měnit mezivýsledky na konci jednotlivých kol. Například projekt, který byl po prvním kole na 1. místě, nemusí být ve stejné pozici i po druhém kole. Změna pozic u jednotlivých postupujících projektů může být také způsobena tím, že i řešitelé se rovněž dále učí a přizpůsobují / doplňují / mění své projekty tak, aby byly stále efektivnější a přijatelnější, což znamená, že po každém kole mohou provádět aktualizaci a s ní jít do dalšího kola. Udržuje je to neustále ve střehu a aktivní. Tento podproces je tedy dynamický. Více kol znamená nejenom to, že se mohou ještě předložená řešení vylepšit, ale také se může více projevit charakter autora projektu a jeho „pozadí“. Takže jak kratší, tak i delší proces má své specifické výhody.



Procentuální poměr 50 : 50 (50 % projektů postupujících do dalšího kola a 50 % projektů v daném kole zamítnutých, což odpovídá koeficientu konvergence  $k = 0,5$ ), který je vidět na obrázku, je zde vybrán pouze jako příklad. Tento poměr je variabilním parametrem, který lze měnit podle zvážení (rychlost konvergence může být také nastavena například na 20 : 80 nebo 1 : 99 v případě malých nebo méně významných projektů a podobně). To znamená, že v některých případech nemusí být vhodné mít příliš

velký počet kol a v jiných případech zase nemusí být vhodné mít pouze jedno kolo (například teoretická, i když málo pravděpodobná možnost vzniku anomálie). Výhodou této variability je, že nám dává možnost volby parametru podle situace a optimalizovat tak konkrétní rozhodovací proces. Koncept vyhovuje podmínce *univerzálního algoritmu* pro libovolnou situaci a měřítko. Stačí zde měnit pouze jeden parametr. Samozřejmě, že i pro tento variabilní parametr můžeme v budoucnu nalézt *optimalizační vzorec*. Pak by jej nemuseli stanovovat lidé intuitivně / podle praxe. Předpokládám, že v NL/RBE bude tento vzorec v nějaké podobě již implementován. Prozatím si vyjádříme vztah mezi koeficientem konvergence  $k$ , počtu kol „soutěže“  $K$  a celkovém množství projektů  $P_0^+$  vstupujících do „soutěže“:

$$P_0^+ \cdot k^K = 1 \Rightarrow k = \sqrt[K]{\frac{1}{P_0^+}} \quad (2)$$

Poznamenejme, že koeficient konvergence  $k$  je vlastně poměr (procentuálního) počtu postupujících projektů  $P_j^+$  k (procentuálnímu) počtu vstupujících projektů  $P_{j-1}^+$  pro daný index kola  $j$ . (Procentuální) počet vstupujících projektů  $P_{j-1}^+$  je dán součtem (procentuálního) počtu postupujících projektů  $P_j^+$  a (procentuálního) počtu vyloučených projektů  $P_j^-$  pro daný index kola  $j$ :

$$k = \frac{P_j^+}{P_{j-1}^+} = \frac{P_j^+}{P_j^+ + P_j^-}$$

Pro každé kolo platí vztah:

$$P_j^+ = P_{j-1}^+ \cdot k \quad j \in \mathbb{N}, j \in \langle 1; K \rangle \quad (3)$$

Uvažujme například celkové množství projektů vstupujících do soutěže  $P_0^+ = 800$ , počet kol nastavíme prozatím podle zkušenosti pro tento případ na  $K = 5$ . Pak koeficient konvergence  $k$  vypočítáme podle vztahu (2):

$$k = \sqrt[K]{\frac{1}{P_0^+}} = \sqrt[5]{\frac{1}{800}} \cong 0,26$$

Celý proces postupu v „soutěži“ podle výrazu (3) pak vypadá takto:

$$\begin{array}{l} 1. \text{ kolo:} \quad P_1^+ = P_0^+ \cdot k = 800 \cdot 0,26 = 208 \\ 2. \text{ kolo:} \quad P_2^+ = P_1^+ \cdot k = 208 \cdot 0,26 \cong 54 \\ 3. \text{ kolo:} \quad P_3^+ = P_2^+ \cdot k = 54 \cdot 0,26 \cong 14 \\ 4. \text{ kolo:} \quad P_4^+ = P_3^+ \cdot k = 14 \cdot 0,26 \cong 4 \\ 5. \text{ kolo:} \quad P_5^+ = P_4^+ \cdot k = 4 \cdot 0,26 \cong 1 \end{array}$$

Otázkou tedy prozatím zůstává, jakým klíčem budeme stanovovat počet kol „soutěže“  $K$ , abychom celý proces více zautomatizovali. Zdá se, že samotný vzorec bude nutné hledat empiricky na základě aktuálních znalostí dané doby. To znamená, že vzorec pro výpočet  $K$  by se mohl měnit v čase. Umělá inteligence by mohla na základě postupného učení se tento vzorec sama modifikovat. Zpětná vazba vedoucí k systému umělé inteligence by přicházela samozřejmě vždy od lidí a také od systémových procesů, které mají vliv na optimální určení koeficientu.

Také samotné kvalitativní změny v rozhodovacím procesu / mechanismu hlasování by mohl v budoucnu dynamicky řešit komplexnější proces *systemové kompetence* umělé inteligence, kde lidé jsou samozřejmě stále těmi, kteří hlasují / rozhodují.

Celý proces *systemové kompetence* by snad jako jediný mohl být nazýván *demokratickým* (podle původní „nezmutované“ definice *demokracie*). Vzhledem ke skutečnosti, že takové seznámení se s projekty a samotné hlasování nezabere moc času (ve srovnání s tím, kolik času dnes lidé tráví na internetu a jaké „podivné“ věci jsou schopni sledovat), mohli by denně v reálném čase rozhodovat prakticky o čemkoli, o čem si myslí, že má nějaký vliv na jejich životy. Současně rostou jejich znalosti o dané problematice. V principu se nejedná se o nic jiného, než co dělají dnes s tím rozdílem, že jejich názory a návrhy „nevyšumí do prázdna“, ale přímo ovlivňují chod společnosti. Tento živý dynamický proces učení se a rozhodování neustále zrychluje v souladu s tím, jak se postupně mění společnost a technologie (technické prostředky se vylepšují, databáze znalostí se plní, a tím také roste technologická podpora pro efektivní rozhodování) a lidé si zvykají na tento způsob společenského řízení podobně, jako si zvykli koukat neustále do mobilu a diskutovat na sítích o „ničem“. Zdá se to být přirozené, jenom tomu v současném systému nebránit a uzákonit tento proces jako základnu *přímé ekonomické demokracie*.

## 4. DALŠÍ ARGUMENTY

### 4.1 Přírodní zákon

Pozitivní na všech předložených projektech je skutečnost, že ať už je vybrán jakýkoli projekt z předložených nabídek (i při vzniku velmi nepravděpodobné statistické anomálie - například v případě malého počtu hlasujících u menších lokálních jednokolových projektů, kdy je „náhodou“ vybrán ten

„nejhorší“ projekt z nabízených), mělo by se vždy jednat o lepší řešení, než je tomu dnes v případě politiků právě díky podmínkám zpracování, prezentace, obhajoby před veřejností a vyloučení korupce při hlasování populace. Přírodní zákon zajišťuje, že méně lidí technicky studuje problém hlouběji, což jsou v tomto případě řešitelé, kteří zákonitě přichází s lepším řešením než ti, kteří problém podrobně technicky nestudují, jako většina lidí včetně politiků a nemají tedy co nabídnout kromě své intuice při hlasování. A tato relativně malá odborná a kompetentní skupina řešitelů právě díky procesu celospolečenského hlasování přesměrovává pozornost veřejnosti pomocí médií k podstatným věcem (na rozdíl od politiků a jejich nekompetentních politických debat bez podrobných a srozumitelných projektů). Toto je součástí celospolečenského vzdělávacího procesu - lidé se jednoduše z každého shlédnutého a realizovaného / nerealizovaného projektu mohou poučit a směřují krok za krokem k cíli. Takže tento celospolečenský proces současně zajišťuje minimálně dvě věci - technickou kompetentnost projektů a dobrovolné vzdělávání veřejnosti. Tím se celá společnost dostává rychleji na vyšší úroveň znalostí. Výhodou a současně zjednodušením je, že při hlasování nemusíme vůbec dělit společnost na odborníky a ty ostatní. Svým způsobem je každý v něčem nejlepší, a protože svět funguje v synergii, hlas kohokoli by neměl mít menší důležitost nebo být dokonce vyloučen. Jenom hlasy od *kompetentních* prostě nestačí, protože i této úzké skupině odborníků chybí větší nadhled, který má právě širší veřejnost. Všem to pomůže zbavit se starých vzorců myšlení, kvůli nimž se navzájem oddělujeme a které si neseme jako pozůstatek historického vývoje z doby nedostatku a duálního vidění světa. Pokud máme jako lidstvo směřovat k celosvětové spolupráci, pak je toto rovněž jedním s důležitých bodů k pochopení.

## 4.2 Srozumitelnost a aktivismus

Tento jednoduchý návrh / koncept by mohl být také více srozumitelný široké veřejnosti, a proto dává i větší šanci na sjednocení mas k jeho prosazení / uzákonění. To je už ale věcí aktivismu. Máme zde totiž stále stejný problém: Protože se ve společnosti stále nedaří prosadit ani klasickou *přímou demokracii* ohledně zásadních témat, otázkou zůstává, jak můžeme prosadit tento nebo jiný podobný návrh? Zdá se, že bude nutné jít cestou „zdola“, protože naše tradiční systémová struktura neumožňuje podporu veřejné celospolečenské diskuze na toto téma. Alternativní návrhy jsou z hlavního mediálního proudu již předem vyloučeny jako možné nebezpečí pro stávající společenský řád a jeho stínovou vládu.

## 4.3 Systémová kompetence v NL/RBE

*Ekonomika založená na přírodních zákonech / zdrojích* je systém navržený pro inteligentní alokaci zdrojů bez cenovky, která je umožněna právě díky moderním informačním technologiím. Umělá inteligence systému v reálném čase vyhodnocuje veškeré planetární zdroje jak na lokálních, tak na globální úrovni. Lidstvo má mnohem lepší přehled o možnostech řešení jakéhokoliv problému právě díky dynamicky rostoucí databázi zdrojů, znalostí, simulacím založených na známých fyzikálních zákonech a komplexnímu synergickému výpočtu.

Synergické znalosti současných řešitelů / týmů řešitelů vstupujících do „soutěže“ o nejlepší projekt budou vždy velmi omezené oproti dynamicky rostoucí databázi všeho a komplexní inteligentní kalkulaci. Takže si lze lehce představit, jak snadno by se tento jednoduchý koncept *Systémové kompetence* proměnil ve vyspělý systém řešení čehokoliv. Lidé budou vždy představovat hlavní kritérium *spokojenosti*, ale z hlediska NL/RBE se jedná o *dlouhodobou spokojenost*, kterou lze zajistit pouze synergickým výpočtem. Je potřeba vzít v potaz vše, co je v dané době možné, jinak by realizovaný projekt mohl mít za určitou dobu negativní dopady, které bez tohoto výpočtu nemůžeme předvídat.

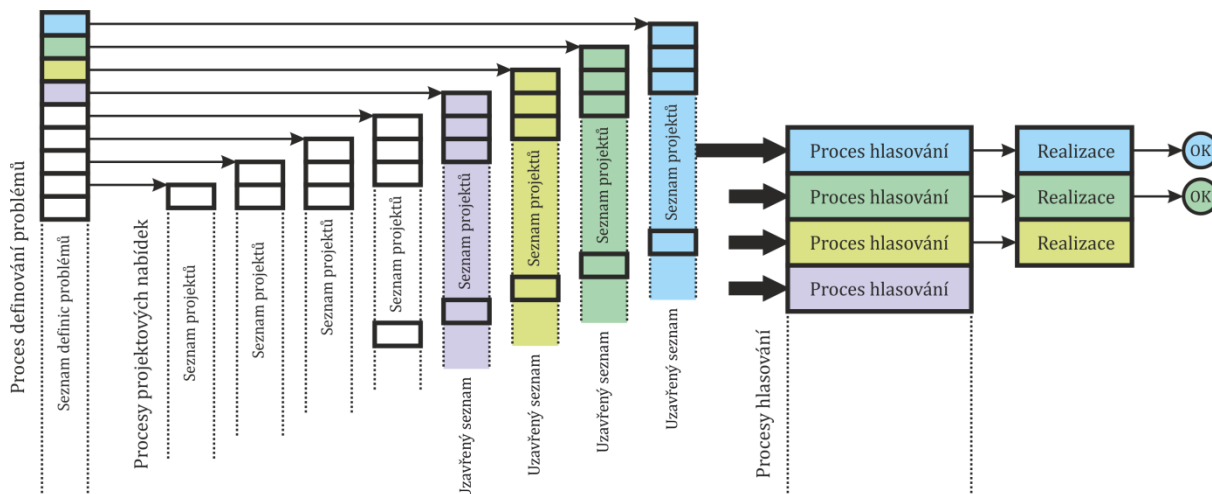
Z výše zmiňovaných důvodů je dobré nastavit proces *Systémové kompetence* již dnes do univerzální podoby, díky níž je zajištěn tento plynulý přechod do NL/RBE. Jediný faktor, který se v čase mění, jsou neustále se vylepšující technické prostředky s databází znalostí, které postupně přebírají stále větší a větší *výpočetní kontrolu* nad celým ekosystémem. Role lidí, jak již bylo v předchozím textu uvedeno, zůstává stejná.

## 5. HLAVNÍ CHARAKTERISTIKY

- Řešitelem může být kdokoli, kdo předloží projekt řešení daného problému. Při vstupu do „soutěže“ jsou tedy k dispozici projektové dokumentace s prezentacemi pro veřejnost.
- Veřejnost se v procesu seznamování se s projekty a hlasováním neustále přirozeně vzdělává o dané problematice. Dlouhodobé dopady na společnost jsou díky tomuto růstu veřejných znalostí lehce představitelné. Veřejnost dokáže v rámci udržitelnosti stále lépe a lépe tvořit a rozhodovat. Toto je jedním z důvodů proč je důležité nedělat dělicí čáru mezi lidmi a zapojit je dobrovolně do procesu rozhodování. Tímto se také posouváme od duálního vnímání světa k jednotě.
- Statistická pravděpodobnost při účasti různorodé množiny populace v kombinaci s odbornými řešiteli a v budoucnu i efektivním synergickým výpočtem zajišťuje v každé době příznivý výsledek.
- Při nenaplnění celkového cíle vítězného projektu v daném časovém intervalu nebo při neplnění jeho dílčích kroků, případně kdyby v průběhu realizace projektu vyšly najevo dopředu nepředvídatelné negativní externality, je možnost okamžitého přehodnocení novými projekty a novým hlasováním.
- Hlasování je absolutně dobrovolné. Je to nejenom podstata „svobodné“ společnosti, ale také z toho důvodu, že lidé, kteří se nezajímají o danou problematiku, se pravděpodobně hlasování nezúčastní, a tím také nemohou „negativním“ způsobem – například svou nevědomostí - ovlivnit výsledek. Připomeňme, že někteří lidé mohou zastávat názor, že nezdělaní občané by neměli hlasovat a proto mají stále tendenci uměle rozdělovat lidi jenom z neznalosti tohoto „přírodního zákona“. Příkladem může být hlasování na internetu, kde lidé také hlasují přirozeně podle zájmu, jako je například nějaké video nebo článek, který se líbí nebo nelíbí. Je evidentní, že tyto věci velmi dobře fungují a vzhledem k předloženému tématu odráží hlasování jeho zpracování, což je argument proti *dělicí čáře*.
- Proces *Systémové kompetence* tak, jak je popsán v tomto textu, je plně *demokratickým* procesem podle původní definice *demokracie*, což znamená *vládu lidu*.
- Proces je plně kompatibilní s NL/RBE. Pokud by byl v současném systému zaveden, společnost by se zákonitě a zcela automaticky a přirozeně vyvíjela směrem k NL/RBE velmi rychle právě díky již zmiňovanému dobrovolnému vzdělávání veřejnosti ohledně relevantních otázek *udržitelnosti a efektivity* a díky mechanismu velmi pružného řešení důležitých otázek v krátkém čase (rozpoznání a definování problému → návrhy řešení → hlasování → realizace zvoleného řešení). Lidé by mohli hlasovat denně „za pochodu“ o mnoha společenských otázkách, které je trápí a výsledky by se dostavovaly v porovnání s dneškem extrémně rychle. Není třeba žádné další vlády nebo jiné autority.
- Jednoduchost celého procesu je výhodou pro pochopení, schválení a prosazení této myšlenky širokou veřejností v současném nehostinném politickém prostředí, protože je velmi pravděpodobné, že ji bude nutné prosadit formou aktivismu „zdola“.

## 6. VIZUALIZACE PROCESŮ

Představme si, že se podařilo za pomoci *sjednoceného kritického množství* populace tento princip prosadit v současném politickém prostředí. Následně se spouští elektronická databáze, kde lidé mohou přes internet definovat společenské problémy, které je trápí a je třeba je vyřešit (například pomocí nějakého formuláře). Ke každému problému vedenému v databázi se automaticky vytváří databáze řešitelů, kteří rovněž přistupují přes internet se svými nabídkami projektů pro řešení konkrétních problémů. Paralelně k procesu definování problémů a procesům projektových nabídek běží procesy hlasování veřejnosti ohledně výběru projektů v již uzavřených databázových seznámech.



Jistě si dokážeme představit tu explozi kreativity, která by pravděpodobně nastala, pokud bychom se na tom shodli a zavedli do společenské praxe. Různé problémy by se řešily současně na mnoha úrovních společnosti kompetentními lidmi při současném dohledu a hlasováním veřejností. Celá společnost by byla přímo zaangażovaná na řízení týkající se této nové kvality života a také by velmi rychle viděla pozitivní výsledky tohoto procesu řízení, což by jej ještě více urychlilo díky pozitivní zpětné vazbě. Tímto přímým demokratickým způsobem by s největší pravděpodobností postupně došlo také k odstranění celého tržního kapitalistického systému včetně peněz jako zastaralého prostředku správy zdrojů a příčiny veškerých negativních externalit, protože by bylo jenom otázkou krátké doby, než se zbytek populace seznámí s možnostmi a potenciálem, které jako lidstvo máme.

Není tedy třeba se pokoušet řešit tisíce a tisíce symptomů dnešní doby politickými prostředky s nekompetentními politiky, jak je tomu dnes zvykem (většinou neúspěšně) a doslova plýtvat penězi, materiálními i lidskými zdroji a časem, ale stačí zavést zde uvedený princip do života a jeho mechanismus automaticky zajistí efektivní optimální řešení v dané době a plynulý přechod do NL/RBE.

## 7. ZÁVĚR

Zdá se, že demokracie (podle původní „nezmutované“ definice) je možná, když bude lidem umožněno jak být řešiteli, tak vstoupit do jakéhokoli hlasování, o které se zajímají a využít tak příslušný „přírodní zákon“ ve spojení s moderními informačními technologiemi. Zde navržený koncept *Systémové kompetence* lze z technického hlediska okamžitě zavést do běžného života řízení společnosti na jakékoli úrovni.