

Kluby TechnoSanacji



Sieć wiedzy, ludzi i działania dla państwa zdolnego do wyniku.

NOWA FORMUŁA NACZELNA

KLUB TECHNOSANACJI = lokalny węzeł wiedzy + wspólnota działania + agent odpowiedzialności.

Sieć Klubów zamienia rozproszoną wiedzę obywateli w program, program w projekty, a projekty w zdolność zmiany państwa.

Portal TechnoSanacja.pl jest wspólną pamięcią i systemem operacyjnym tej sieci; AI i RAG pomagają odnajdywać wiedzę, lecz człowiek zachowuje odpowiedzialność za decyzję.

Od samotnej opinii do sieci kompetencji. Od sieci kompetencji do wspólnego wyniku.

Spis treści

A. Przegląd dokumentu.....	3
B. Główne tezy programowe publikacji	3
Formuła naczelną: od portalu wiedzy do sieci klubów wiedzy.....	5
1. Dlaczego Kluby: problem rozproszonej wiedzy i bezsilnej opinii.....	6
2. Uzasadnienie cybernetyczne: Klub jako receptor, korelator, efektor i homeostat.....	7
3. Uzasadnienie systemowe: sieć zdolności zamiast silosów	8
4. Uzasadnienie sieciowe: wartość leży w połączeniach.....	9
5. TechnoSanacja.pl jako wspólny system operacyjny wiedzy	10
6. RAG i agentowe systemy zarządzania wiedzą.....	11
7. Klub jako agent społeczny w systemie multi-agentowym	13
8. Architektura organizacyjna sieci Klubów.....	14
9. Sojusz pokoleń 2G jako wzmacniacz różnorodności	15
10. Od wiedzy do projektu: standard pętli działania	16
11. Pozyskiwanie ludzi: od czytelnika portalu do współtwórcy sieci.....	17
12. Szkoła praktycznego przywództwa: Kluby jako inkubator kadr	18
13. Komunikacja Klubów: własny tor informacyjny oparty na wiedzy	19
14. Bezpieczniki: jak nie zamienić sieci w nowy kartel	20
15. KPI i KRI: jak mierzyć rozwój sieci bez fetyshu liczby członków	21
16. Mapa drogowa: 100 dni, 12 miesięcy, dojrzała sieć.....	22
17. Relacja Klubów do ustroju i programu TechnoRepubliki.....	23
18. Konkluzja: Kluby jako społeczny układ nerwowy państwa zdolności	24
19. Rozwinięty słownik pojęć, terminów i skrótów	24
20. Aneks bibliograficzny i baza źródłowa	26

A. Przegląd dokumentu

Pole	Opis
Tytuł	Kluby TechnoSanacji — sieć wiedzy, ludzi i działania
Charakter	Dokument programowo-organizacyjny: uzasadnienie idei Klubów, architektura sieci, cybernetyka organizacji, system wiedzy, agenci AI, model działania lokalnego i mapa wdrożenia.
Adresat	Obywatele zainteresowani programem TechnoSanacji, organizatorzy lokalni, eksperci, liderzy 2G, przedsiębiorcy, inżynierowie, twórcy, wolontariusze i przyszłe kadry publiczne.
Cel główny	Zbudowanie rozproszonej, uczącej się sieci Klubów TechnoSanacji, połączonej portalem wiedzy TechnoSanacja.pl i zdolnej przekształcać wiedzę lokalną w zweryfikowane propozycje, projekty i kadry.
Zasada nadrzędna	Klub nie jest lokalnym biurem partii ani klubem komentatorów. Jest węzłem wiedzy, relacji, eksperymentu i odpowiedzialnego działania.
Technologia	RAG, graf wiedzy, CRM/KMS, asystenci AI i automatyzacja wspierają obieg wiedzy. Nie zastępują jawnej odpowiedzialności człowieka.
Horyzont	Pilotaż 100 dni → sieć regionalna 12 miesięcy → federacja tematyczno-terytorialna → dojrzały system wiedzy i kadr.

B. Główne tezy programowe publikacji

Nowa wersja przesuwaa punkt ciężkości z „organizacji kampanii” na trwałą sieć wiedzy i zdolności obywatelskich.

Teza 1. Klub jest węzłem, nie filią. W modelu sieciowym wartość Klubu wynika z jakości połączeń: z portalem, innymi Klubami, ekspertami, wspólnotą lokalną i projektami. Kluby powinny posiadać autonomię zadaniową w granicach wspólnych zasad, a nie czekać na centralne instrukcje w każdej sprawie.

Teza 2. Portal jest wspólną pamięcią sieci. TechnoSanacja.pl powinien pełnić funkcję publicznego korpusu wiedzy: dokumentów, definicji, argumentów, źródeł, wersji i projektów. Klub nie zaczyna researchu od zera — pobiera wiedzę wspólną, uzupełnia ją wiedzą lokalną i odsyła wynik do sieci.

Teza 3. Lokalność jest sensorem państwa. Problemy wspólnot pojawiają się wcześniej w doświadczeniu obywateli niż w statystyce centralnej. Klub pełni funkcję receptora: zbiera

sygnały, odróżnia incydent od wzorca, opisuje problem w standardowej karcie i przekazuje go do wspólnego modelu wiedzy.

Teza 4. Wiedza musi wracać jako działanie. Sieć bez pętli sprzężenia zwrotnego staje się biblioteką. Każdy ważny problem przechodzi cykl: sygnał → dowody → model → decyzja → projekt → wynik → pomiar → korekta. To cybernetyczny rdzeń polityki wyniku.

Teza 5. Różnorodność Klubów zwiększa zdolność całego regulatora. Prawo wymaganej różnorodności Ashby'ego uzasadnia pluralizm kompetencji, pokoleń i doświadczeń. Sieć 2G — Gen Z + seniorzy — łączy szybkość cyfrową z pamięcią instytucjonalną i doświadczeniem wykonawczym.

Teza 6. Słabe więzi są strategicznym zasobem. Klub powinien łączyć środowiska, które normalnie się nie spotykają: przedsiębiorców, techników, lekarzy, nauczycieli, NGO, seniorów, młodzież i ekspertów. Wartość powstaje szczególnie na „mostach” między oddzielnymi klastrami wiedzy.

Teza 7. Agent AI ma wzmacniać człowieka, nie symulować wspólnotę. Agenci wiedzy mogą wyszukiwać, porównywać, streszczać, pilnować wersji i przygotowywać warianty. Nie wolno im udawać obywateli, podejmować autonomicznych decyzji politycznych ani ukrywać źródeł.

Teza 8. Każdy Klub musi mieć pamięć organizacyjną. Protokoły spotkań, mapy problemów, źródła, projekty, decyzje i wyniki muszą być wersjonowane. Bez pamięci każda zmiana lidera zeruje wiedzę, a organizacja powtarza te same błędy.

Teza 9. Skalowanie wymaga standardów, nie centralizmu. Wspólne karty problemu, projektu, źródła i decyzji pozwalają łączyć wyniki setek Klubów bez narzucania im identycznej aktywności. Standard interfejsu jest ważniejszy niż identyczność jednostek.

Teza 10. Sieć musi posiadać bezpieczniki przeciw przechwyceniu. Jawność finansowania i konfliktów interesów, rotacja, kadencyjność funkcji, ślad decyzji i prawo do zgłoszenia zdania odrębnego chronią sieć przed oligarchizacją, frakcjonalizacją i dominacją pojedynczego sponsora.

Teza 11. Kluby są szkołą kadr państwa zdolności. Najlepszym testem lidera nie jest deklaracja, lecz dowieziony projekt: raport, debata, rozwiązanie lokalnego problemu, pilotaż lub zbudowany zespół. Kluby tworzą portfolio realnych wyników przyszłych kadr.

Teza 12. Sukces mierzy się jakością obiegu wiedzy i wyniku. Liczba członków jest wskaźnikiem pomocniczym. Ważniejsze są: aktywne węzły, czas odpowiedzi, liczba zweryfikowanych problemów, reużycie wiedzy, liczba projektów, skuteczność rekrutacji ekspertów i udział obywateli w korekcie propozycji.

Formuła naczelna: od portalu wiedzy do sieci klubów wiedzy

Klub TechnoSanacji jest lokalnym i tematycznym węzłem, który przekształca wiedzę w działanie, a działanie w wiedzę zwrotną dla całej sieci.

Nowa formuła naczelna odchodzi od utożsamiania Klubów przede wszystkim z narzędziem kampanii lub przyszłej struktury partyjnej. Kampania może być jednym z zastosowań sieci, ale nie jej istotą. Istotą jest budowa rozproszonego systemu społecznego, który potrafi rozpoznawać problemy, gromadzić i weryfikować wiedzę, łączyć kompetencje, testować rozwiązania oraz tworzyć ludzi zdolnych do odpowiedzialnego działania publicznego.

TechnoSanacja.pl jest w tym modelu wspólną warstwą pamięci, standardów i publikacji. Klub wnosi natomiast to, czego nie może dostarczyć sam portal: relację społeczną, wiedzę ukrytą w doświadczeniu ludzi, lokalny kontekst, zdolność do zbudowania zespołu, obserwację skutków i odpowiedzialność za realny projekt. Portal bez Klubów jest biblioteką. Kluby bez portalu łatwo stają się wyspami opinii. Ich połączenie tworzy system uczący się.

FORMUŁA SIECI KLUBÓW

WIEDZA WSPÓLNA (portal) + WIEDZA LOKALNA (Kluby) + STANDARDY (karty i procesy) + RELACJE (sieć) + AI/RAG (nawigacja po wiedzy) + ODPOWIEDZIALNOŚĆ CZŁOWIEKA
= SIEĆ, KTÓRA ROZPOZNAJE → UCZY SIĘ → DZIAŁA → MIERZY → KORYGUJE.

0.1. Pięć funkcji każdego Klubu

Funkcja	Pytanie	Produkt
Receptor	Co naprawdę dzieje się w naszej wspólnocie lub dziedzinie?	Mapa problemów, sygnałów i zasobów.
Korelator	Co z tych sygnałów jest ważne i co wynika ze źródeł?	Karta problemu, dowody, warianty, kontekst.
Łącznik sieci	Kogo trzeba połączyć, aby problem przestał być silosem?	Sieć ekspertów, partnerów, mentorów i innych Klubów.
Efektor	Co możemy zrobić legalnie i mierzalnie już teraz?	Projekt, debata, pilotaż, publikacja, interwencja obywatelska.
Homeostat	Skąd wiemy, czy działanie pomogło i czy nie powstało nowe ryzyko?	KPI/KRI, retrospektywa, korekta i publikacja wyniku.

1. Dlaczego Kluby: problem rozproszonej wiedzy i bezsilnej opinii

Polska nie cierpi na brak opinii. Cierpi na brak mechanizmu, który wiąże rozproszoną wiedzę z odpowiedzialnym wykonaniem.

Współczesne społeczeństwo wytwarza ogromną ilość informacji, lecz większość z niej nie uktada się w wiedzę użyteczną dla działania publicznego. Mieszkaniec widzi lokalne wąskie gardło, przedsiębiorca zna koszt procedury, lekarz zna realny przebieg procesu, senior pamięta poprzednie reformy, a młody specjalista rozumie nowe narzędzia cyfrowe. Wiedza istnieje, ale pozostaje rozproszona, prywatna i słabo połączona.

Kluby mają zbudować infrastrukturę przejścia od „wiem coś” do „sieć wie, potrafi to sprawdzić i może z tego skorzystać”. Wymaga to wspólnego języka, prostych struktur danych, źródeł, wersjonowania i ról. Klub nie ma być miejscem, gdzie każdy wygłasza kolejną opinię. Ma być miejscem, gdzie opinia zostaje przekształcona w hipotezę, hipoteza w pytanie badawcze, pytanie w materiał dowodowy, a materiał w możliwe działanie.

1.1. Cztery straty obecnego modelu społecznego

Strata	Jak powstaje	Co zmienia Klub
Utrata wiedzy lokalnej	Doświadczenie nie trafia do dokumentów i analiz.	Karta problemu + źródła + osoba odpowiedzialna.
Utrata połączeń	Środowiska funkcjonują w silosach zawodowych i politycznych.	Klub buduje mosty i wspólne projekty.
Utrata pamięci	Po zmianie ludzi organizacja zaczyna od nowa.	Repozytorium, wersje, protokoły i RAG.
Utrata sprawczości	Aktywność kończy się na komentarzu lub wydarzeniu.	Każdy cykl ma produkt, miernik i retrospektywę.

2. Uzasadnienie cybernetyczne:

Klub jako receptor, korelator, efektor i homeostat

Organizacja zdolna do działania musi widzieć rzeczywistość, nadawać sygnałom znaczenie, podejmować działanie i odbierać informację zwrotną.

Cybernetyka dostarcza użytecznego języka dla projektowania Klubów, ponieważ nie pyta najpierw o deklaracje, lecz o sterowność. W tradycji Wienera, Ashby’ego, Beera oraz polskiej szkoły Mazura i Kosseckiego skuteczny regulator potrzebuje informacji o stanie układu, modelu zależności, repertuaru reakcji i pętli sprzężenia zwrotnego. Klub jest najmniejszym społecznym modułem tej logiki: nie rządzi wspólnotą, lecz zwiększa jej zdolność do rozpoznawania i rozwiązywania problemów.

2.1. Twierdzenie o dobrym regulatorze

Conant i Ashby sformułowali zasadę, że każdy dobry regulator systemu musi być modelem tego systemu. Dla Klubów oznacza to obowiązek pracy na rzeczywistości, nie na partyjnych obrazach rzeczywistości. Klub, który nie zna lokalnych zależności, budżetów, podmiotów, interesariuszy, ograniczeń prawnych i historii problemu, nie może proponować odpowiedzialnych rozwiązań.

2.2. Prawo wymaganej różnorodności

Prawo wymaganej różnorodności Ashby’ego prowadzi do wniosku, że pojedyncze centrum nie jest w stanie posiadać całej wiedzy koniecznej do reagowania na złożoność kraju. Sieć Klubów zwiększa różnorodność regulatora społecznego: włącza różne zawody, regiony, pokolenia i typy doświadczenia. Warunkiem jest jednak interoperacyjność — wiedza musi dać się połączyć, porównać i ponownie wykorzystać.

2.3. Model Systemu Żywnotnego i rekurencja

Model Systemu Żywnotnego Stafforda Beera pokazuje, że każda trwała organizacja potrzebuje operacji, koordynacji, kontroli, patrzenia w przyszłość oraz tożsamości. Tę logikę można stosować rekurencyjnie: do pojedynczego Klubu, sieci regionalnej i całej TechnoSanacji. Nie chodzi o kopiowanie hierarchii państwa, lecz o zapewnienie na każdym poziomie minimum zdolności do samodzielnego działania i uczenia się.

Warstwa VSM	W Klubie	W sieci TechnoSanacji
S1 — operacje	projekty, spotkania, research, debaty, pilotaże	portfel projektów i Klubów
S2 — koordynacja	kalendarz, role, standardy kart	wspólne formaty, interoperacyjność, rytm
S3 — kontrola	KPI, finanse, retrospektywa	pulpit sieci, audyt jakości i bezpieczeństwa
S4 — przyszłość	foresight lokalny, sygnały słabe	analizy strategiczne, scenariusze, trendy
S5 — tożsamość	misja Klubu, czerwone linie	Manifest, Misja i republikańskie zasady ruchu

Wniosek cybernetyczny

Klub ma być zdolny do samodzielnego domykania małej pętli: obserwacja → interpretacja → działanie → wynik → korekta. Sieć nie powinna centralizować wszystkiego; powinna zapewniać wspólny model, standardy i pamięć.

3. Uzasadnienie systemowe: sieć zdolności zamiast silosów

System jest czymś więcej niż sumą Klubów. Jego jakość zależy od relacji, przepływów i reguł współpracy.

Podejście systemowe przesuwą uwagę z jednostek na relacje. Dwa świetne Kluby, które nie wymieniają wiedzy, mogą tworzyć mniejszą wartość niż dziesięć przeciętnych Klubów połączonych dobrą siecią. Dlatego należy projektować nie tylko liczbę Klubów, lecz architekturę ich współdziałania: kanały wymiany, standardy, role, progi eskalacji, repozytoria i mechanizmy rozwiązywania konfliktów.

3.1. Zasada: centralizować standard, decentralizować rozpoznanie i wykonanie

Element	Centralnie / wspólnie	Lokalnie / rozproszenie
Tożsamość	Manifest, zasady etyczne, standard jawności	lokalny język i priorytety w granicach zasad
Wiedza	korpus dokumentów, ontologia, słowniki, bibliografia	sygnały, przypadki, dane i doświadczenia lokalne
Proces	karty problemu/projektu/źródła, standard KPI	wyбір tematów i sposobów działania
Technologia	KMS/RAG, repozytoria, kontrola dostępu	narzędzia pomocnicze zgodne ze standardem
Decyzje	czerwone linie i kwestie ogólnokrajowe	projekty lokalne i tematyczne
Kadry	minimum kompetencyjne i etyczne	selekcja przez realne wyniki i zaufanie lokalne

4. Uzasadnienie sieciowe: wartość leży w połączeniach

Sieć Klubów ma być projektowana jak żywa infrastruktura relacji, a nie mapa punktów na stronie.

Nauka o sieciach podpowiada trzy ważne rzeczy. Po pierwsze, nie wszystkie węzły są równie ważne: część Klubów stanie się naturalnymi hubami wiedzy lub koordynacji. Po drugie, szczególnie cenni są brokerzy łączący środowiska, które wcześniej nie współpracowały. Po trzecie, sieci są odporne wtedy, gdy nie zależą od jednego centrum ani pojedynczego kanału komunikacji.

4.1. Słabe więzi i mosty między środowiskami

Granovetter pokazał znaczenie słabych więzi: nowe informacje i możliwości często przychodzą nie z najbliższego kręgu, lecz z połączeń do innych środowisk. Burt opisał wartość luk strukturalnych — miejsc, w których dwie grupy nie są połączone. Klub powinien celowo szukać takich luk: np. połączyć lokalne MŚP z uczelnią, seniorów z młodymi twórcami cyfrowymi, ekspertów ochrony zdrowia z informatykami, organizacje społeczne z inżynierami infrastruktury.

4.2. Odporność sieci

- Każdy Klub przechowuje własne minimum danych i zna procedurę odtworzenia pracy po awarii narzędzia centralnego.
- Ważna wiedza jest replikowana i wersjonowana; nie może istnieć wyłącznie na prywatnym koncie lidera.
- Istnieją alternatywne kanały komunikacji i jasna ścieżka eskalacji sytuacji krytycznych.
- Sieć unika „single point of failure”: jednego lidera, jednego sponsora, jednego dostawcy technologii lub jednej platformy medialnej.

4.3. Metryki sieciowe dla Klubów

Metryka	Co mierzy	Po co
Aktywne węzły	Kluby z realnym rytmem pracy, nie tylko wpisem na mapie	odróżnienie sieci rzeczywistej od deklarowanej
Gęstość połączeń	liczba relacji roboczych między Klubami	zdolność wymiany wiedzy i pomocy
Brokerage	węzły łączące różne środowiska	wykrywanie cennych mostów i ryzyka przeciążenia
Czas odpowiedzi	czas od zgłoszenia pytania do wsparcia z sieci	sprawność wspólnej inteligencji
Reużycie wiedzy	ile razy karta, źródło lub narzędzie zostało użyte poza Klubem źródłowym	realna wartość KMS
Odporność	czy sieć działa po utracie węzła/huba/narzędzia	test przeciw centralizacji i awarii

5. TechnoSanacja.pl jako wspólny system operacyjny wiedzy

Portal ma łączyć publiczną bibliotekę idei z wewnętrzną pamięcią operacyjną sieci.

Obecny portal TechnoSanacja przedstawia się jako otwarta platforma wiedzy o TechnoRepublice: prowadzi od Manifestu przez Wizję, Misję, Strategię, Konstytucję i Strukturę do programów, postulatów i działania. Dla Klubów oznacza to gotowy kręgosłup znaczeniowy. Zadaniem kolejnego etapu jest zbudowanie na nim warstwy operacyjnej: wiedza ma nie tylko być czytana, ale także pobierana do projektów, aktualizowana, komentowana, łączona i rozliczana.

5.1. Dwa repozytoria, jeden model wiedzy

Warstwa	Zakres	Jawność
Biblioteka publiczna	dokumenty programowe, mapy, analizy, źródła, wersje skrócone i materiały edukacyjne	publiczna domyślnie
KMS operacyjny Klubów	karty problemów, projekty, kontakty robocze, zadania, protokoły, lekcje, ryzyka	zgodnie z rolą i ochroną danych
Graf wiedzy	relacje między pojęciami, dokumentami, problemami, projektami, Klubami i ekspertami	część publiczna + część kontrolowana
RAG	wyszukiwanie kontekstowe i odpowiedzi ze źródłami	odpowiedź zawsze z cytowalnym materiałem źródłowym

5.2. Minimalna karta obiektu wiedzy

Pole	Wymaganie
ID	trwały identyfikator obiektu
Typ	problem / źródło / teza / projekt / decyzja / wynik / ryzyko
Tytuł	jednoznaczny i wyszukiwalny
Autor/właściciel	identyfikowalna osoba lub zespół
Klub/obszar	pochodzenie geograficzne lub tematyczne
Źródła	linki, dokumenty, dane pierwotne
Status	szkic / do weryfikacji / zatwierdzone / historyczne
Wersja i data	pełna historia zmian
Relacje	powiązane dokumenty, projekty, osoby, miejsca
Poziom pewności	fakt / interpretacja / hipoteza / prognoza
Wynik	co zmieniło się po zastosowaniu wiedzy
Dostęp	publiczny / członkowski / ograniczony

Zasada pamięci organizacyjnej: Wiedza, która pozostaje wyłącznie w skrzynce e-mail, komunikatorze lub głowie lidera, nie jest wiedzą sieci. Każdy ważny rezultat musi zostać zapisany w formacie umożliwiającym odnalezienie, ocenę, cytowanie i ponowne użycie.

6. RAG i agentowe systemy zarządzania wiedzą

AI ma skracać drogę od pytania do zweryfikowanego źródła, a nie tworzyć sztuczną pewność.

Destylaty TechnoSanacji dotyczące zarządzania wiedzą wskazują na połączenie RAG, grafów wiedzy i agentów AI jako naturalny kierunek rozwoju portalu. RAG — Retrieval-Augmented Generation — pozwala modelowi językowemu najpierw wyszukać materiały w zatwierdzonym korpusie, a następnie przygotować odpowiedź z odwołaniem do źródeł. Dla Klubów jest to szczególnie ważne, bo sieć będzie operować na setkach dokumentów, wersji i lokalnych kart problemów.

6.1. Architektura agentowa pracy z wiedzą

Agent	Rola	Czego nie może robić samodzielnie
Agent Badacz	wyszukuje dokumenty, dane i wcześniejsze przypadki; proponuje źródła	uznać źródła za prawdziwe bez weryfikacji
Agent Kurator	taguje, deduplikuje, przypisuje metadane, wykrywa brakujące relacje	usuwać ważne materiały bez śladu i zgody
Agent Audytor	sprawdza wersje, cytaty, sprzeczności, kompletność i pochodzenie	rozstrzygać spór merytoryczny za człowieka
Agent Analityk	porównuje warianty, buduje streszczenia i macierze decyzyjne	ustalać cele polityczne lub wartości
Agent Lokalny	odpowiada na pytania Klubu z użyciem korpusu i lokalnej wiedzy	publikować stanowisko Klubu bez zatwierdzenia
Agent Redaktor	przygotowuje szkice publikacji i formaty social	udawać autora/obywatela ani ukrywać automatyzacji

6.2. Model Badacz → Audytor → Człowiek

Najbezpieczniejszą podstawową pętlą jest rozdzielenie roli generującej i weryfikującej. Agent Badacz zbiera materiał i wskazuje alternatywne interpretacje. Agent Audytor kontroluje źródła, daty, wersje i sprzeczności. Dopiero identyfikowalny człowiek zatwierdza wniosek, bierze odpowiedzialność za publikację albo podejmuje decyzję. W sprawach spornych system powinien pokazywać niepewność, a nie wygładzać różnice.

6.3. Poziomy autonomii dla Klubów

Poziom	Dopuszczalne użycie	Przykład
A0 — informacyjny	wyszukiwanie, klasyfikacja, streszczenie	agent biblioteki
A1 — rekomendacyjny	warianty i sugestie do zatwierdzenia	agent analityczny
A2 — wykonawczy ograniczony	rutynowe workflow bez skutków politycznych lub prawnych	tagowanie, przypomnienia, aktualizacja statusu
A3 — delegowany	wybrane działania end-to-end w limicie i z pełnym logiem	przygotowanie cyklicznego raportu sieci
A4 — adaptacyjny	tylko techniczne procesy o niskim ryzyku z monitoringiem	optymalizacja routingu zapytań
A5 — strategiczny	zakaz autonomicznych celów politycznych i decyzji w imieniu wspólnoty	niedopuszczalne

Reguła human-in-command

AI może przygotować odpowiedź, mapę, argument, ostrzeżenie i szkic. Stanowisko polityczne, decyzję o ludziach, finansach, prawach lub publicznym zobowiązaniu podpisuje człowiek, którego nazwisko i odpowiedzialność są widoczne.

7. Klub jako agent społeczny w systemie multi-agentowym

Agent oznacza tu jednostkę zdolną do działania w ramach mandatu — nie maszynę i nie autonomiczne centrum władzy.

W strukturze multi-agentowej TechnoRepubliki agentem może być instytucja, firma, NGO, lider lokalny, zespół ekspercki lub system AI. Klub TechnoSanacji jest agentem społecznym: posiada mandat swoich członków, zakres działania, zasoby, narzędzia, pamięć, mierniki i odpowiedzialność. Współdziała z innymi agentami poprzez jasno opisane interfejsy — prośbę o wiedzę, przekazanie problemu, wspólny projekt, konsultację lub eskalację ryzyka.

7.1. Karta Klubu jako agenta

Pole	Treść
ID i nazwa	unikalny identyfikator + miejscowość/temat
Mandat	po co Klub istnieje i jaki ma zakres
Lider odpowiedzialny	osoba + zastępca + kadencja
Zespół	role i kompetencje
Zasoby	czas, budżet, narzędzia, lokal, partnerzy
Dane i dostęp	jaki zbiory i systemy są używane
Interfejsy	z kim Klub współpracuje i jak przekazuje zadania
KPI/KRI	wynik i ryzyka
Log decyzji	najważniejsze decyzje, uzasadnienia, autorstwo
Stop condition	kiedy projekt/rola zostaje zatrzymana lub eskalowana
Konflikty interesów	jawne powiązania i źródła finansowania
Pamięć	repozytorium projektów, protokołów, źródeł i lekcji

8. Architektura organizacyjna sieci Klubów

Federacja tematyczno-terytorialna: lokalna autonomia zadaniowa, wspólne standardy wiedzy i odpowiedzialności.

8.1. Typy Klubów

Typ	Funkcja	Przykładowe produkty
Lokalny	problemy miasta, gminy, powiatu lub dzielnicy	mapa problemów, debata, projekt lokalny, rekrutacja
Tematyczny	specjalizacja w dziedzinie programu	brief, rekomendacja, standard, odpowiedź ekspercka
Akademicki / młodzięzowy	talenty, research, eksperyment, media	hackathon, analiza, prototyp, wydarzenie
Senioralny / mentorski	pamięć, mentoring, historia instytucjonalna	mentoring, analiza ryzyk, transfer doświadczenia
Branżowy	kontakt z przedsiębiorcami i profesjonalistami	mapa barier, case study, pilotaż, partnerstwo
Projektowy	czasowa jednostka do konkretnego rezultatu	produkt z terminem i miernikiem; po wykonaniu rozwiązanie lub zamknięcie

8.2. Minimalne role w Klubie

Rola	Odpowiedzialność
Koordinator	rytm pracy, reprezentacja, odpowiedzialność za całość
Kurator wiedzy	repozytorium, źródła, wersje, kontakt z KMS/RAG
Lider projektu	dowiezienie konkretnego rezultatu
Łącznik sieci	relacje z innymi Klubami, ekspertami i partnerami
Strażnik standardów	jawność, konflikty interesów, bezpieczeństwo danych
Rzecznik / redaktor	komunikacja publiczna zgodna ze źródłami i zasadami

8.3. Rytm pracy Klubu

1. Raz w miesiącu: otwarte spotkanie lub debata poświęcona jednemu problemowi albo projektowi.
2. Raz na dwa tygodnie: krótkie spotkanie operacyjne zespołu z listą zadań i blokad.
3. Po każdym projekcie: retrospektywa — co zadziało, co nie, co trafia do bazy wiedzy.
4. Co kwartał: przegląd KPI/KRI, finansów, konfliktów interesów i aktywności członków.
5. Co pół roku: przegląd mandatu Klubu, ról i portfolio projektów; możliwość rotacji liderów.

9. Sojusz pokoleń 2G jako wzmacniacz różnorodności

Kluby mają łączyć cyfrową szybkość Generacji Z z doświadczeniem i pamięcią seniorów.

Program 2G nie powinien ograniczać się do hasła marketingowego. W architekturze Klubów jest mechanizmem systemowym: dwa pokolenia posiadają odmienne zasoby informacji, sieci kontaktów, style uczenia się i tolerancję ryzyka. Łącząc je w jednym projekcie, zwiększamy repertuar reakcji całej organizacji i zmniejszamy ryzyko błędów wynikających z jednorodności grupy.

Wkład Gen Z	Wkład seniorów	Wspólny produkt
AI, automatyzacja, media cyfrowe	pamięć instytucjonalna, sieci zaufania	agent wiedzy + zweryfikowany kontekst
szybkie prototypowanie	ocena skutków i ryzyka	pilotaż z bezpiecznikami
nowy język i formaty	doświadczenie komunikacji międzyludzkiej	przekaz zrozumiały dla różnych grup
mobilność i eksperyment	ciągłość i odpowiedzialność	zespół, który nie myli szybkości z chaosem

10. Od wiedzy do projektu: standard pętli działania

*Każdy Klub powinien potrafić przeprowadzić problem przez jednolitą pętlę
— bez konieczności tworzenia rozbudowanej biurokracji.*

Etap	Pytanie	Obowiązkowy artefakt
1. Sygnał	Co zauważyliśmy?	krótkie zgłoszenie + źródło/świadectwo
2. Walidacja	Czy to problem jednostkowy czy systemowy?	karta problemu
3. Wiedza	Co już wiadomo i czego nie wiemy?	pakiet źródeł + odpowiedź RAG z cytowaniami
4. Sieć	Kogo trzeba zaangażować?	mapa interesariuszy i kompetencji
5. Warianty	Jakie są możliwe rozwiązania?	2–4 warianty + ryzyka + koszt
6. Decyzja	Co wybieramy i kto odpowiada?	karta decyzji
7. Działanie	Co robimy, do kiedy i za ile?	karta projektu
8. Pomiar	Co się zmieniło?	KPI/KRI + dowody wyniku
9. Korekta	Co poprawiamy albo zatrzymujemy?	retrospektywa
10. Publikacja wiedzy	Co z tego może wykorzystać reszta sieci?	zaktualizowany obiekt KMS + materiał publiczny

11. Pozyskiwanie ludzi: od czytelnika portalu do współtwórcy sieci

Najważniejszym CTA nie jest „zapisz się”, lecz „wybierz rolę i wykonaj pierwsze sensowne zadanie”.

Portal już posiada logiczną ścieżkę „poznaj — współtwórz — wspieraj”. Kluby powinny być naturalnym rozwinięciem tego lejka. Nowa osoba nie powinna trafiać do próżni organizacyjnej. Po zgłoszeniu musi dostać krótki onboarding: czym jest TechnoSanacja, czym Klub nie jest, jakie są czerwone linie, gdzie znajduje się wiedza i jakie pierwsze zadanie można wykonać.

Etap	Doświadczenie użytkownika	Cel systemowy
Czytelnik	czyta Manifest/mapę/program	rozumie ideę
Subskrybent	newsletter, aktualizacje, wydarzenia	utrzymuje kontakt
Uczestnik	przychodzi na debatę lub spotkanie	buduje relację
Współtwórca	zgłasza źródło, problem, komentarz, mikroprojekt	wnosi wiedzę
Wolontariusz	przyjmuje powtarzalną rolę	zwiększa zdolność Klubu
Ekspert/mentor	pracuje nad konkretnym obszarem	podnosi jakość wiedzy
Lider projektu	bierze odpowiedzialność za wynik	tworzy portfolio wyników
Koordinator Klubu	utrzymuje węzeł sieci	buduje trwałą zdolność lokalną

12. Szkoła praktycznego przywództwa: Kluby jako inkubator kadr

Lidera powinien awansować udokumentowany wynik i zdolność budowania ludzi, nie sama widoczność medialna.

Kluby są naturalnym środowiskiem testowania przyszłych kadr publicznych, ponieważ łączą zadania małej skali z pełnym cyklem odpowiedzialności. Kandydat na lidera może otrzymać realne zadanie: zorganizować konsultację, przygotować raport, zbudować zespół, poprowadzić projekt, pozyskać eksperta, rozwiązać konflikt, udokumentować źródła i rozliczyć wynik. To materiał znacznie bardziej informacyjny niż deklaracja lojalności lub autoprezentacja.

12.1. Portfolio lidera

Obszar	Dowód
Misja	potrafi wyjaśnić sens działania bez agresji i pustych haseł
Kompetencja	źródła, analiza, poprawne rozpoznanie ograniczeń
Organizacja	zbudowany zespół i utrzymany rytm
Wynik	zrealizowany projekt z KPI
Uczciwość	jawne konflikty interesów i finanse
Uczenie się	retrospektywa i korekta po błędzie
Sieć	umiejętność współpracy ponad własnym środowiskiem
Technologia	odpowiedzialne używanie AI i danych

13. Komunikacja Klubów: własny tor informacyjny oparty na wiedzy

Kluby powinny mówić własnym językiem, ale nie mogą odrywać komunikacji od źródeł, statusu wiedzy i odpowiedzialności.

Własny tor informacyjny nie oznacza zamknięcia w bańce. Oznacza zdolność do formułowania tematów z perspektywy celu ruchu, a nie wyłącznie reagowania na cykl newsowy. Każdy materiał powinien wskazywać: problem, źródło, znaczenie, propozycję i sposób weryfikacji. Treści krótkie odsyłają do treści dłuższych, a dokumenty programowe do źródeł i statusu wersji.

13.1. Piramida treści Klubu

Poziom	Format	Funkcja
1	karta źródłowa / notatka badawcza	fundament dowodowy
2	karta problemu / projektu	wiedza operacyjna
3	artykuł / raport / debata	wyjaśnienie i konsultacja
4	grafika / karuzela / wideo 3 min	dystrybucja idei
5	post / cytat / 30 sekund	wejście i CTA do źródła

13.2. Zasady integralności informacyjnej

- Rozdzielaj fakt, interpretację, hipotezę i postulat.
- Podawaj źródło dla twierdzeń sprawdzalnych i datę dla danych zmiennych.
- Nie publikuj treści AI bez identyfikowalnego redaktora odpowiedzialnego.
- Nie używaj fałszywych kont ani automatyzacji udającej spontanicznych obywateli.
- W przypadku korekty zachowaj historię wersji i wyjaśnij, co się zmieniło.
- Nie myl zasięgu z wiedzą: treść wirusowa nie ma pierwszeństwa przed treścią prawdziwą.

14. Bezpieczniki: jak nie zamienić sieci w nowy kartel

Każda trwała organizacja tworzy własne interesy. Dlatego bezpieczniki muszą powstać przed skalowaniem, nie po kryzysie.

Ryzyko	Objaw	Bezpiecznik
Oligarchizacja	te same osoby zamykają dostęp do ról i wiedzy	kadencyjność, rotacja, jawne kryteria, otwarte nabory
Capture finansowy	sponsor wpływa na temat i stanowisko	jawność finansowania, limit zależności, rejestr konfliktów
Frakcjonalizacja	Klub służy wewnętrznej walce zamiast misji	mandat, mediacja, arbitraż, możliwość rozwiązania Klubu
Bańka informacyjna	źródła dobierane tylko pod tezę	red team, obowiązek kontrargumentu, status niepewności
Centralizm	lokalne problemy czekają na zgodę centrum	delegacja i jasne progi eskalacji
Rozpad standardów	każdy zapisuje wiedzę inaczej	minimalny standard kart i metadanych
Nadużycie AI	automatyzacja ukrywa autorstwo lub manipuluje	rejestr agentów, log, human-in-command, audyt
Wyciek danych	dane osobowe i kontakty bez kontroli	minimalizacja danych, role dostępu, szyfrowanie, retencja
Wypalenie	aktywni ludzie przejmują wszystko	małe role, rotacja, wsparcie, realistyczny rytm

Zasada antycapture

Sieć ma pozostać otwarta na nowe kompetencje i zamknięta na niejawne sterowanie. Władza organizacyjna bez widocznego mandatu, czasu trwania, logu decyzji i możliwości korekty jest ryzykiem, nie zasobem.

15. KPI i KRI: jak mierzyć rozwój sieci bez fetyszu liczby członków

Kluby powinny mierzyć zdolność uczenia się, jakość wiedzy, relacje i wynik — nie tylko wzrost listy kontaktów.

Obszar	KPI	KRI / sygnał alarmowy
Sieć	liczba aktywnych Klubów; współprace międzyklubowe	Kluby istniejące tylko na papierze; izolacja węzłów
Wiedza	liczba zweryfikowanych kart; reużycie; cytowania	duplikaty, brak źródeł, nieaktualne wersje
Projekty	odsetek projektów zakończonych wynikiem	rosnąca liczba projektów bez właściciela lub terminu
Ludzie	retencja aktywnych, nowe kompetencje, mentorzy	koncentracja pracy na kilku osobach
2G	projekty międzypokoleniowe	segregacja pokoleniowa w strukturach
Komunikacja	konwersja z treści do działania, wejścia w źródła	zasięg bez zaangażowania lub spadek wiarygodności
AI/RAG	trafność źródeł, czas odpowiedzi, odsetek korekt	halucynacje, źródła historyczne, brak cytowań
Jawność	terminowość raportów i rejestrów	nieudokumentowane decyzje i finanse
Odporność	czas odtworzenia po awarii, alternatywne kanały	uzależnienie od jednej osoby/platformy

16. Mapa drogowa: 100 dni, 12 miesięcy, dojrzała sieć

Najpierw standard i kilka działających węzłów. Dopiero potem skala.

Horyzont	Cel	Najważniejsze działania	Produkt
0–30 dni	Projekt systemu	nowa publikacja; karta Klubu; karta problemu/projektu; zasady danych; wybór KMS	Pakiet startowy Klubów v1
31–60 dni	Pilotaż	3–5 Klubów lokalnych/tematycznych; agent wiedzy A0/A1; rytm spotkań	pierwsze obiekty wiedzy i retrospektywy
61–100 dni	Domknięcie pętli	wspólny pulpit; RAG; pierwszy projekt międzyklubowy; audyt bezpieczeństwa	publiczny raport 100 dni
4–6 miesięcy	Sieć regionalna	koordynatorzy, Akademia Kadr, mentoring 2G, standard publikacji	10–20 aktywnych Klubów
7–12 miesięcy	Federacja	graf wiedzy, katalog ekspertów, automatyzacje, rejestr agentów i projektów	mierzalny przepływ wiedzy między regionami
12+ miesięcy	System dojrzały	benchmark Klubów, symulacje, partnerstwa, biblioteka projektów i polityk	sieć zdolna generować program, kadry i pilotaże

16.1. Pakiet startowy jednego Klubu

- Karta Klubu i jawny mandat.
- Minimum 5 osób pełniących rozłączne role lub łączących role świadomie.
- Jedno repozytorium wiedzy i jeden rejestr zadań.
- Lista 3 problemów lokalnych/tematycznych z wyborem jednego do pracy.
- Jeden projekt 30–60 dni z właścicielem, terminem i miernikiem.
- Jedno otwarte wydarzenie służące pozyskaniu wiedzy, nie tylko promocji.
- Jedna retrospektywa i publikacja „czego się nauczyliśmy”.

17. Relacja Klubów do ustroju i programu TechnoRepubliki

Kluby nie są alternatywną administracją. Są społeczną infrastrukturą wiedzy, kadr i kontroli, która może działać przed i po zmianie ustrojowej.

W programie TechnoSanacji docelowe państwo ma działać jako system odpowiedzialnych agentów, w którym każda misja posiada właściciela, dane, miernik i audyt, a obywatel zachowuje prawo kontroli i odwołania. Kluby są szkołą tej kultury działania. Uczą pracy na mandacie, źródłach, miernikach, jawności i korekcie — bez przyznawania sobie kompetencji organów państwa.

Dokument/obszar TechnoSanacji	Wkład Klubów
Manifest / Misja	mobilizacja i tłumaczenie idei na język lokalnych doświadczeń
Wizja	zbieranie wiedzy o aspiracjach, szansach i barierach
Strategia	testowanie założeń i kolejności działań
Konstytucja i postulaty	debaty, argumenty, przypadki graniczne, kontrola skutków
Struktura multi-agentowa	praktyka mandatu, karty agenta, KPI, logu i human-in-command
Programy sektorowe	źródła, eksperci, pilotaże, mapa problemów i wyników
Program 2G	realna współpraca międzypokoleniowa
Biblioteka	dopływ nowych źródeł, korekt, przypadków i wersji lokalnych

18. Konkluzja:

Kluby jako społeczny układ nerwowy państwa zdolności

Najważniejszym produktem Klubów TechnoSanacji nie ma być liczba struktur ani ilość spotkań. Ma nim być zdolność zbiorowa: społeczeństwo potrafiące odnaleźć wiedzę, połączyć ludzi, sformułować problem, sprawdzić źródła, zbudować projekt, zmierzyć wynik i publicznie skorygować błąd. Taka sieć jest czymś więcej niż zapleczem politycznym. Jest szkołą republikańskiej sprawczości.

TechnoSanacja.pl daje tej sieci wspólną pamięć i język. Kluby dostarczają sensory, relacje, doświadczenie i wykonanie. AI oraz RAG skracają dostęp do wiedzy, lecz nie przejmują odpowiedzialności. Połączenie tych elementów tworzy model organizacji, która może rosnąć bez utraty sterowności: centralizuje zasady i pamięć, decentralizuje rozpoznanie oraz działanie, a wynik domyka w pętli sprzężenia zwrotnego.

OSTATNIE WEZWANIE

Nie zakładaj Klubu po to, aby mieć kolejne miejsce do dyskusji.

Założ Klub, jeśli chcesz zbudować węzeł wiedzy, ludzi i odpowiedzialnego działania.

Wybierz problem. Znajdź źródła. Połącz kompetencje. Zrób projekt. Zmierz wynik.

Oddaj wiedzę sieci.

19. Rozwinięty słownik pojęć, terminów i skrótów

Pojęcie / skrót	Znaczenie w systemie Klubów
A2A	Agent2Agent — protokół komunikacji między agentami lub usługami agentowymi.
Agent	Jednostka wykonawcza posiadająca mandat, cel, zasoby, dane, narzędzia, miernik i odpowiedzialność; może być człowiekiem, zespołem, organizacją lub systemem AI.
Agent wiedzy	Agent AI wyszukujący, klasyfikujący, streszczający lub porządkujący zasoby wiedzy; w Klubach co do zasady poziom A0–A1.
Antycapture	Zbiór mechanizmów zapobiegających przechwyceniu organizacji przez frakcję, sponsora, lobby, lidera lub dostawcę technologii.
Broker sieciowy	Osoba lub Klub łączy wcześniej niepołączone środowiska; twórca mostów w sieci.
Cybernetyka	Nauka o sterowaniu i komunikacji w układach złożonych; w dokumencie język opisu pętli działania Klubów.

Pojęcie / skrót	Znaczenie w systemie Klubów
Digital twin	Cyfrowy model systemu służący do analizy zależności i symulacji wariantów.
DPI	Digital Public Infrastructure — wspólne cyfrowe komponenty infrastruktury publicznej, np. identyfikacja, płatności, rejestry.
Graf wiedzy	Model wiedzy zapisujący obiekty i relacje między nimi; umożliwia pytania o powiązania, nie tylko podobieństwo tekstu.
Human-in-command	Zasada, że człowiek zachowuje władzę nad celem, zakresem i decyzją o istotnych skutkach.
Karta Klubu	Minimalny rekord węzła sieci: mandat, role, zasoby, interfejsy, KPI/KRI, log, konflikty interesów i pamięć.
Karta problemu	Standaryzowany opis problemu: sygnał, dowody, skala, interesariusze, hipotezy, luki wiedzy i odpowiedzialny redaktor.
KMS	Knowledge Management System — system zarządzania wiedzą organizacji: repozytorium, wyszukiwanie, wersjonowanie, metadane i procesy aktualizacji.
KPI	Key Performance Indicator — wskaźnik wyniku lub wykonania.
KRI	Key Risk Indicator — wskaźnik ryzyka lub zbliżania się do progu alarmowego.
Luka strukturalna	Brak połączenia między grupami w sieci; jej wypełnienie często tworzy nową wartość i przepływ wiedzy.
MCP	Model Context Protocol — standard połączenia agenta AI z narzędziami i źródłami danych.
Ontologia	Jawny model pojęć, kategorii i relacji używany do spójnego opisu wiedzy.
Pętla sprzężenia zwrotnego	Cykl, w którym wynik działania wraca jako informacja do korekty kolejnego działania.
RAG	Retrieval-Augmented Generation — generowanie odpowiedzi po wcześniejszym wyszukaniu materiału w określonym korpusie źródeł.
Red team	Zespół lub rola celowo szukająca błędów, kontrargumentów, nadużyć i scenariuszy porażki.
Regulator	Podsystem utrzymujący pożądaną kierunek działania mimo zakłóceń; w Klubach termin opisuje funkcję rozpoznania, decyzji, działania i korekty, nie władzę nad ludźmi.

Pojęcie / skrót	Znaczenie w systemie Klubów
Repozytorium	Kontrolowane miejsce przechowywania dokumentów i danych wraz z wersjami i metadanymi.
Requisite variety	Prawo wymaganej różnorodności Ashby’ego: skuteczny regulator potrzebuje repertuaru reakcji adekwatnego do różnorodności zakłóceń.
Słaba więź	Połączenie społeczne poza najbliższym kręgiem; często źródło nowej informacji, kontaktu lub możliwości.
Sterowność	Zdolność układu do przejścia od rozpoznania i decyzji do wyniku oraz korekty w rozsądnym czasie.
TechnoSanacja.pl	Portal wiedzy i system operacyjny publikacji, rekrutacji, koordynacji programu i rozwoju sieci Klubów.
TechnoRepublika	Docelowa wizja państwa zdolności: technologiczna sprawczość połączona z republikańską kontrolą obywatela.
VSM	Viable System Model — Model Systemu Żywnotnego Stafforda Beera: S1 operacje, S2 koordynacja, S3 kontrola, S4 przyszłość, S5 tożsamość.
2G	Program współpracy Generacji Z i seniorów jako mechanizm łączenia cyfrowej szybkości z doświadczeniem i pamięcią.
Zero trust	Model bezpieczeństwa zakładający brak domyślnego zaufania; dostęp wynika z tożsamości, potrzeby i jawnie nadanych uprawnień.

20. Aneks bibliograficzny i baza źródłowa

Bibliografia łączy źródła programowe TechnoSanacji z literaturą cybernetyczną, sieciową, zarządzania wiedzą i państwa technologicznego.

20.1. Źródła programowe i destylaty projektu TechnoSanacja

1. TechnoSanacja.pl, Manifest TechnoSanacji, wersja publikowana w Bibliotece portalu.
2. TechnoSanacja.pl, Misja Polityczna Ruchu TechnoSanacja.
3. TechnoSanacja.pl, Wizja TechnoRepubliki Polskiej.
4. TechnoSanacja.pl, Struktura Multi-Agentowa TechnoRepubliki Polskiej.
5. TechnoSanacja.pl, System Informacyjny TechnoRepubliki Polskiej.
6. TechnoSanacja.pl, Konstytucja TechnoRepubliki Polskiej oraz dokumenty postulatów ustrojowych.
7. TechnoSanacja.pl, Program 2G — Generacja Z i seniorzy.

20.2. Cybernetyka i teoria systemów

1. Wiener, N. (1948), *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*.
2. Ashby, W. R. (1956), *An Introduction to Cybernetics*.
3. Conant, R. C., Ashby, W. R. (1970), Every Good Regulator of a System Must Be a Model of That System, *International Journal of Systems Science* 1(2), 89–97.
4. Beer, S. (1972), *Brain of the Firm*; Beer, S. (1979), *The Heart of Enterprise*.
5. Mazur, M. (1966), *Cybernetyczna teoria układów samodzielnych*.
6. Kossecki, J., *prace z zakresu cybernetyki społecznej i sterowania społecznego*.
7. Meadows, D. H. (2008), *Thinking in Systems: A Primer*.

20.3. Sieci, wspólnoty i organizacja

1. Granovetter, M. (1973), The Strength of Weak Ties, *American Journal of Sociology* 78(6), 1360–1380.
2. Burt, R. S. (1992), *Structural Holes: The Social Structure of Competition*.
3. Watts, D. J., Strogatz, S. H. (1998), Collective dynamics of “small-world” networks, *Nature* 393, 440–442.
4. Barabási, A.-L. (2016), *Network Science*.
5. Ostrom, E. (1990), *Governing the Commons*.
6. Michels, R. (1911), *Political Parties — klasyczne ujęcie oligarchizacji organizacji*.

20.4. Zarządzanie wiedzą, organizacyjne uczenie się i AI

1. Nonaka, I., Takeuchi, H. (1995), *The Knowledge-Creating Company*.
2. Davenport, T. H., Prusak, L. (1998), *Working Knowledge*.
3. Pee, L. G., Kankanhalli, A. (2009), *A Model of Organisational Knowledge Management Maturity Based on People, Process, and Technology*.
4. Lewis, P. et al. (2020), *Retrieval-Augmented Generation for Knowledge-Intensive NLP Tasks*.
5. Gruber, T. R. (1993), *A Translation Approach to Portable Ontology Specifications*.
6. Karp, A. C., Zamiska, N. W. (2025), *The Technological Republic: Hard Power, Soft Belief, and the Future of the West*.

20.5. Państwo innowacyjne i publiczny cel technologii

1. Mazzucato, M. (2011), *The Entrepreneurial State*.
2. Mazzucato, M. (2018), *Mission-Oriented Research & Innovation in the European Union*.
3. OECD, *materiały dotyczące strategic foresight, digital government, AI governance i centre-of-government*.
4. NIST, *AI Risk Management Framework oraz materiały dotyczące zarządzania ryzykiem systemów AI*.

20.6. Źródła internetowe projektu

1. <https://technosanacja.pl/> — portal główny (dostęp: 14.09.2026).
2. <https://technosanacja.pl/biblioteka/> — Biblioteka TechnoSanacji (dostęp: 14.09.2026).
3. <https://technosanacja.pl/misja/> — Misja Ruchu (dostęp: 14.09.2026).
4. <https://technosanacja.pl/ruch/> — Ruch obywatelski i system operacyjny Ruchu (dostęp: 14.09.2026).
5. <https://technosanacja.pl/struktura/> — Struktura odpowiedzialnych agentów (dostęp: 14.09.2026).
6. <https://technosanacja.pl/wizja/> — Wizja TechnoRepubliki (dostęp: 14.09.2026).

*Polska, 14.09.2026 • Materiał programowy do publicznej debaty i korekty
Materiał udostępniony na licencji Creative Commons - Uznanie autorstwa*

