

І.М. Ненно
д. е. н., проф.

ЦИФРОВІЗАЦІЯ ПУБЛІЧНИХ БЛАГ ЯК ІНСТРУМЕНТ ЗАЛУЧЕННЯ СТЕЙКХОЛДЕРІВ

Університети майбутнього це ті навчальні заклади, які здатні вирішити існуючий і потенційно зростаючий розрив між промисловістю та вищою освітою шляхом розробки нових, інноваційних та мультидисциплінарних підходів до викладання та навчання для підвищення кваліфікації та підвищення кваліфікації нинішніх працівників, стимулювання підприємницьких та цифрових навичок викладацького персоналу вищої освіти та персоналу компаній [1]. Необхідність актуалізації освіти та науки в умовах впливу четвертої промислової революції стає проблематикою державного регулювання та міжнародного фокусу. Питання цифровізації суспільних благ знаходять своє відображення у цілях сталого розвитку Організації Об'єднаних Націй – ООН [2].

Відповідно до Дорожньої карти Організації Об'єднаних Націй (Інь, Донг, Ван, Ван і Джонс 2021), інструментами для досягнення цілей сталого розвитку є:

- створення платформ цифрових суспільних благ, які поширюють їх, залучають таланти та накопичують дані;
- заохочення відповідних рамок дотримання прав людини та управління для таких переваг;
- підтримка впровадження цифрових суспільних благ, у тому числі шляхом збільшення інвестицій, підтримки зусиль та посилення координації;
- використовувати цифрові суспільні блага як частину їх негайної реакції та підходу до досягнення цілей сталого розвитку.

Задля досягнення цілей сталого розвитку в умовах активної діджиталізації економіки ООН запропонувала впровадження концепції цифрових суспільних благ (Digital Public Good, – тут і далі DPG). Цифрові суспільні блага – це підхід до досягнення цілей сталого розвитку, який спирається на теорію стейкхолдерів використання суспільних благ за умови дотримання так званої сталої поведінки. Ця поведінка спирається не тільки на заощадження ресурсів на планеті, але й на їхнє розумне використання, в тому числі покращення екології, етики, освітнього рівня, безпечні для життя та планети новітні технології. Сучасні тенденції впливу четвертої промислової революції вимагають виявлення тенденцій та результатів процесів цифровізації. Дослідження показали, що державне фінансування наукових досліджень та освіти на основі досліджень як суспільного блага є ефективним за умови узгодження інтересів політиків і суспільства. Враховуючи очікування приватного сектора від науки, слід спиратися на гібридні форми господарювання та інвестування, однією з яких є холдингова корпоративна структура. Водночас синергія міжнародного співтовариства у прагненні досягти цілей сталого розвитку привела до концепції «цифрового суспільного блага», що є основою розвитку науково-технічної думки в умовах цифровізації. Сучасні тенденції впливу четвертої промислової революції вимагають визначення тенденцій та результатів процесів впливу цих факторів. Дослідження показало, що державне фінансування науки та освіти, засноване на дослідженнях як суспільних благ виявляється ефективним за умови узгодження інтересів політичних діячів та суспільства. Врахування очікувань приватного сектору від науки має базуватися на гібридних формах управління та інвестування, однією з яких є холдингова корпоративна структура. Водночас, синергія

міжнародної спільноти у прагненні досягти цілей сталого розвитку призвела до виникнення поняття «цифрове суспільне благо», яке є основою розвитку науково-технічної думки в контексті цифровізації. В осередках прогресивної освітньо-наукової діяльності виникають фізичні та віртуальні простори, прикладом яких є віртуальні навчальні фабрики. Сучасне визначення навчальної фабрики – це ідеалізоване відтворення ланок ланцюга доданої вартості, в якому відбувається інформальне, неформальне та формальне навчання [3]. Поєднання інтересів стейкхолдерів у відтворенні та споживанні суспільних благ наразі за ініціативою ООН відбувається через створення реєстру цифрових суспільних благ [4].

Концепція трансферу суспільних благ у віртуальний простір може бути розглянута як своєрідний трансфер віртуальних технологій, причому глобальний масштаб впливу цих технологій може сприяти прискоренню розповсюдження так званій культурі сталого розвитку, поведінці представників різних груп стейкхолдерів для досягнення спільних цілей. Впровадження таких змін має відбуватися як на стратегічному рівні, що і можна спостерігати через впровадження політик ООН, так і на тактичному рівні шляхом застосування різноманітних електронних форм взаємодії, до яких відносять програмне забезпечення, мобільні додатки, масиви даних, моделі та стандарти. Роль освіти та науки у впровадженні багатосторонньої взаємодії в умовах цифровізації відтворюється як через підвищення цифрової грамотності, так і через застосування програм віртуальної та доповненої реальності, просвіти в контексті можливостей створення просторів та навчання в них в рамках таких цифрових середовищ. Прикладом розробки таких просторів для освіти та науки є програми для бізнесменів та управлінців ENGAGE, VR Chat, Business Studio [1]. Таким чином, цифровізація публічних благ, одним з яких є якісна освіта, що відповідає четвертій цілі сталого розвитку ООН (Quality Education) це неминучий процес освоєння віртуального простору, в якому зростає додана цінність інтелектуальної складової, в тому числі за рахунок застосування ліцензійного програмного забезпечення та впровадження штучного інтелекту.

Цифровізація сьогодні є ключовим питанням формування механізмів взаємодії фізичної та віртуальної реальності і потребує

глибокого вивчення, тому перспективами подальших досліджень є формування механізмів мотивації досягнення цілей сталого розвитку за допомогою цифрових інструментів.

Список використаної літератури

1. Проєкт ERASMUS+ «Посилення ролі ЗВО у промисловій трансформації до парадигми «Індустрія 4.0» у Грузії та Україні». URL: <http://www.hein4.net> (дата звернення: 21.03.2021).
2. Цілі сталого розвитку – Офіційний сайт ПРООН в Україні. URL: <https://www.ua.undp.org/content/ukraine/uk/home/sustainable-development-goals.html> (дата звернення: 21.03.2021).
3. Tisch M., Hertle C., Abele E., Metternich J., Tenberg R. Learning factory design: a competency-oriented approach integrating three design levels. *International Journal of Computer Integrated Manufacturing*. 2015. Pp. 1–21.
4. Digital Public Goods Definition – Офіційний сайт Digital Public Goods Alliance. URL: <https://digitalpublicgoods.net/registry/> (дата звернення: 21.03.2021).