

BIG CITY LIFE



У вас никогда возникало желания поиграть в какую-нибудь компьютерную игру вашего детства? Перебирая в уме все игры, наиболее часто на меня находит ностальгия по старой доброй SimCity2000. Сразу в моей памяти возникают бессонные ночи, посвященные строительству, обустройству и развитию городов, затем их уничтожению с помощью запущенных монстров, пожаров и наводнений, а потом снова строительству.... В общем, SimCity на долгое время заставляла меня забыть о существовании чего-либо, кроме созданного мной города. И теперь мне пришла в голову мысль, что эта игра представляет собой практическое пособие по эффективному управлению и системной динамике. Ведь что такое город, как не система, жизненный цикл которой определяется взаимодействием ее внутренних подсистем и влиянием внешней среды?

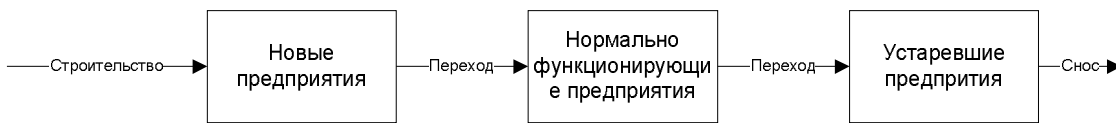
Если обратиться к истокам, то начало системной динамики было положено Форрестером, когда он как раз занялся исследованием процессов урбанизации. Это исследование подробно описано в его книжке “Urban Dynamics”, и именно основываясь на идеях Форрестера Уилл Райт создал культовую SimCity. Книга эта в свое время вызвала бурную реакцию из-за утверждения Форрестера, что социальная программа строительства дешевого жилья для малоимущих граждан в США губительна для города и его жителей.

В своей книжке Форрестер предупреждал, что в результате стремления удовлетворить только краткосрочные потребности жителей в жилье долгосрочный эффект от принятых мер может еще больше усугубить трудности, которые предполагалось устранить. Этот эффект увидят не сразу, а тогда когда “созреет” целый ряд воздействий на нелинейную систему, и она выйдет из состояния равновесия.

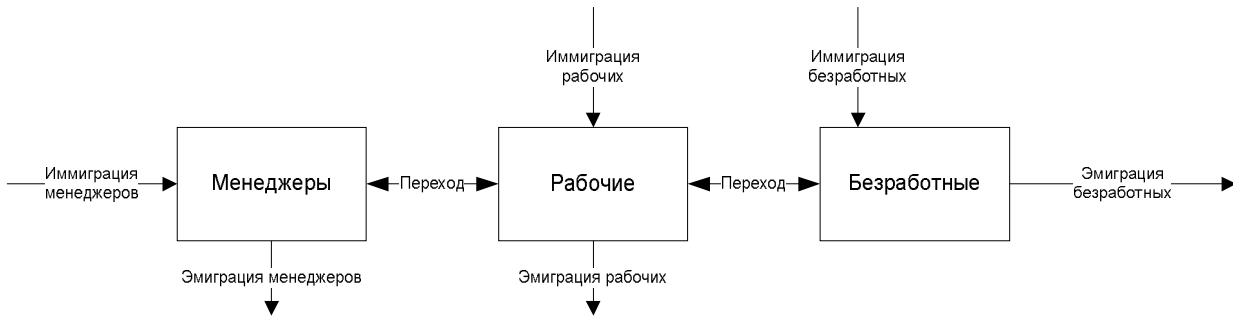
Но вернемся к моей любимой игрушке...Я – мэр и мне нужно привлечь жителей в мой город, так как именно они пополняют мою казну налогами. Для этого я застраиваю город и могу для этого использовать три вида зональной разметки: жилые кварталы, коммерческие районы и промышленные зоны.

Итак, разобьем систему “Город” на три подсистемы: население города, жилой фонд, в котором население живет и объекты приложения труда, где это население работает, так как именно эти подсистемы являются главными регуляторами процессов роста и стагнации города.

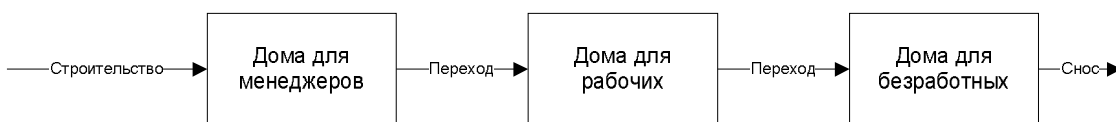
Подсистема объектов приложения труда выглядит таким образом:



Подсистема населения города выглядит следующим образом:



Подсистема жилого фонда города выглядит следующим образом:



Взаимосвязь между условиями работы и условиями проживания лежит в основе эволюции города. Предполагается, что менеджеры занимают только дома высшей категории, рабочие заселяют исключительно жилой фонд для рабочих, а безработные — убыточный жилой фонд. Такое соотношение позволяет увязать жилищное строительство, как с его стоимостью, так и с экономической градацией населения.

Проанализировав всю динамическую систему, Форрестер сделал вывод: что чем больше государство будет стараться облегчить бедность путем строительства домов для малоимущих в городе, тем больше будет появляться бедняков. С одной стороны это звучит противоречиво, но ведь одно из плюсов применения системной динамики – возможность усомниться в правильности ментальных моделей, которые нами управляют.

В чем же причина негативных долгосрочных последствий бума строительства малобюджетного жилья? Казалось бы, строительство повлечет за собой создание новых рабочих мест, новых квартир, в общем, подъем экономики... А теперь вспомним, с чего начинался финансовый кризис в США. Да, началось все в Америке, когда там решили реализовать программу «Бесплатное жилье для семи миллионов американцев», когда малоимущие граждане могли взять кредит с минимальным залогом или вообще без него.

Давайте вспомним одну известную цитату Кийосаки в его бестселлере “Богатый Папа, Бедный Папа”: “ Богатый папа научил меня создавать предприятия и инвестировать прибыль в

недвижимость”. Главным стимулом экономики является прирост производительности труда, а какой мы имеем прирост от построенного дома? Мало того какую мы имеем от него прибыль? Дешевое жилье, которое было призвано возродить города, фактически вытеснило промышленность, которая могла бы создавать рабочие места. В дешевых районах концентрируются преимущественно безработные люди, а так как не было создано новых промышленных районов, этим людям негде работать.

Кийосаки также советует, что инвестировать нужно в активы, а не в пассивы, проще говоря, в то, что кладет деньги в ваш карман, а не в то, что их из вашего кармана вынимает. В США, да и России происходило строительство домов и торговых центров, то есть существовала огромная диспропорция вложений в пассивы по отношению к активам. Все, что у нас есть в конце - это миллионы потраченных средств, причем зачастую кредитных, миллионы домов и миллионы безработных, которые в этих домах, конечно, жить будут, но не факт, что будут за них платить.

Ну и вернемся к SimCity... Честно говоря, начиная играть я разорялась очень часто, потому что сразу хотела построить все очень красиво и причем за один день. И уж тем более я не хотела потратить время впустую на грязные промзоны и скучные фермы....Наверно ту же ошибку сделало и государство: не хотело поощрять промышленное развитие до строительства недорогого жилья, и тем самым не дало городам возможности для расширения своей экономики естественным путем. А естественный путь заключается в том, что, развивая промышленность, мы получаем рост объемов производства и доходов в городе, что ведет к росту потребительского спроса и к росту инвестиционного спроса на территории города. В город иммигрирует все большее количество граждан, то есть расширяется емкость внутреннего рынка. Это в свою очередь снова запускает рост объемов производства и доходов от налогов, что ведет к активизации социальной политики в городе и только потом строительству недорогого жилья.