ОПЫТ ПРОВЕДЕНИЯ ИМИТАЦИОННОЙ ИГРЫ ВЗАИМОДЕЙСТВУЮЩИХ СТРАН ПО ВЫХОДУ ИЗ ФИНАНСОВОГО КРИЗИСА*

Оленёв Н.Н.

Учреждение Российской академии наук Вычислительный центр
им. А. А. Дородницына РАН,
Россия, 119333, Москва, ул. Вавилова, д.40,
Тел.:(499)783-3328, факс: (499)135-6159,
E-mail: nolenev@yahoo.com

В [1] показано, что к концу 2008 г. рост российской экономики за счет вовлечения старых производственных мощностей закончится, а дальнейшее развитие может быть только за счет других источников. Начавшийся мировой финансовый кризис усугубил проблемы, стоящие перед российской экономикой (неэффективное управление, старые производственные фонды, демографический кризис). Долгосрочный прогноз дальнейшего развития невозможен, пока не ясно, какая стратегия будет выбрана. Однако, и здесь математическое моделирование оказывается полезным для анализа взаимодействия стран и возможных их стратегий по выходу из финансово-экономического кризиса. Одним из эффективных способов анализа возможных стратегий экономического развития взаимодействующих стран являются имитационные игры [2]. Рассмотрим имитационную игру основных стран, от действий которых зависит выход из кризиса.

Деловая имитационная игра Мабрикея была проведена в 2009 г. со студентами кафедры нелинейного анализа и оптимизации РУДН. В этой игре студенты были поделены на восемь команд, представлявших восемь стран планеты Мабрикея, название которой составлено из первых букв рассматриваемых стран. Цель команды - на момент выхода из кризиса, который заранее не известен и зависит от действий игроков, попасть со своей страной в относительно лучшее экономическое положение. Производственные, людские и энергетические ресурсы располагаются по ячейкам страны неравномерно. Выпуск продукции определяется производственной функцией с постоянной эластичностью замещения между трудом, капиталом и потребляемой энергией. В игре каждая страна производит по пять благ в разных пропорциях: (1) топливно-энергетическое сырье, (2) золото, (3) средства производства, (4) продукты потребления, (5) вооружение, - и может обмениваться ими с другими странами по установившимся мировым ценам. Каждая страна имеет свою валюту, курс на которую относительно других валют и золота меняется. На первом шаге страны выбирают стратегию, которую в дальнейшем могут менять. Игра заканчивается при наступлении смерти всех жителей планеты, а также в случае, когда одна или больше стран в течение нескольких периодов оказываются в ситуации нормальной жизни или процветания.

Литература.

1. Оленев Н.Н., Печенкин Р.В., Чернецов А.М. Параллельное программирование в MATLAB и его приложения. М.: ВЦ РАН. 2007. 120 с.
2. Павловский Ю.Н., Белотелов Н.В., Бродский Ю.И., Оленев Н.Н. Опыт имитационного моделирования при анализе социально-экономических явлений. М.: МЗ Пресс. 2005. 136 с.

* Работа выполнена при поддержке РФФИ (проекты №№ 08-01-00377, 09-01-90201-Монг_а), ПФИ Президиума РАН П-2, ПФИ ОМН РАН № 2, гранта Президента РФ по государственной поддержке ведущих научных школ (проект № НШ-2982.2008.1).