

Cezar III, czyli kolejna porażka centralnego planowania

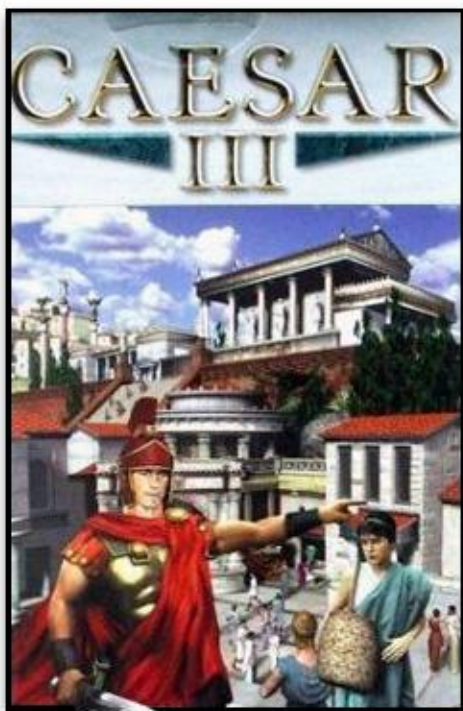
Autor: Mattheus von Guttenberg

Źródło: mises.org

Tłumaczenie: Zbigniew Ostrowski

Kilka tygodni temu uciałem sobie z moim przyjacielem pogawędkę o polityce. Będąc żarliwym socjalistą, tłumaczył, dlaczego USA powinny wdrażać redystrybucyjną politykę. Zapytałem go zatem, jak wyobraża sobie kogokolwiek, kto zaplanowałby albo obliczył to wszystko, co jest potrzebne do jej zrealizowania. W jaki sposób można zarządzać efektywnie w przypadku braku wolnego rynku. Zasugerował mi, żebym zagrał w grę o nazwie *Cezar III*. Przysięgał, że ta gra dobrze modeluje gospodarkę i że jeśli spróbuję w niej swoich sił, to przekonam się, jak dobrze może działać centralnie planowane społeczeństwo. Przyjąłem jego wyzwanie.

Dla wszystkich, którzy nie znają *Cezara III* — jest to gra ekonomiczna, której akcja toczy się w czasach rzymskiej kolonizacji. Gracz wciela się w rolę zarządcy miasta i musi nadzorować, czy kolonia wypełnia dość przypadkowe zarządzenia cezara. Twoją rolą, jako zarządcy, jest dopilnować, aby miasto rozkwitało, było bogate, z mocną gospodarką i szczęśliwymi mieszkańcami.



Zaczynasz z nietkniętym kawałkiem ziemi. Czasami nieopodal znajdują się góry, w których można założyć kopalnię, albo morze, idealne do połowu ryb, bądź też ziemia uprawna. Po jednej stronie ekranu znajduje się pasek zadań zawierający wszystkie budynki, które możesz wybudować. Jeśli tylko zechcesz, możesz wznieść tuzin teatrów stojących obok siebie przy jednej ulicy. Nie ma żadnych przeszkód w zupełnie dowolnym stawianiu

budynków — no może oprócz pieniędzy na budowę i gór lub jezior uniemożliwiających zabudowę. Efekty twych działań są mierzone konkretnymi wskaźnikami. Mamy więc poziom „Kultury” (pokazujący bogactwo twoich domów), „Łaski” (pokazujący opinię cezara o tobie), „Populacji”, „Pokoju”, itd.

Jako zarządca miasta musisz decydować, w jakiej kolejności wznosić kolejne budowle oraz ile funduszy na nie przeznaczasz. Dobre decyzje skutkują podwyższeniem się wspomnianych wyżej wskaźników, złe kosztują cię pieniądze i czas. By przejść do następnego poziomu trzeba osiągnąć odpowiedni poziom tych wskaźników, taki, który zażyczył sobie cesar. Początkowy poziom można ukończyć przy poziomie „Kultury” równym 10, co oznacza, że wystarczy wybudować lepianki. Na wyższych poziomach musisz osiągnąć poziom 50, czyli posiadać rozbudowane rzymskie wille z zapewnionym dostępem do wina, ceramiki itd.

W momencie spełnienia wszystkich wymagań gra tryumfalnie oznajmia sukces twojego miasta.

Niestety nie ma w grze opcji „wyłącz rząd” (zapewne twórcy uznali, że byłoby zbyt łatwo wygrać), więc jesteśmy zmuszeni przejąć pełną kontrolę i budować miasto od podstaw. To daje możliwość przeprowadzenia doskonałego eksperymentu centralnego planowania. Spędziłem trzy godziny na Skypie z moim przyjacielem J. P. Gonzalesem, próbując ukończyć poziom. Nawet przy połączeniu sił naszych intelektów rozkazywanie i rządzenie masami ludzi sprawiało trudność.

Należy wziąć pod uwagę, że w prawdziwym świecie istnieje element centralnego planowania niewystępujący w tej grze, a mianowicie: istnienie [egoistycznych interesów rządzącej kasty](#). Jest jasne jak słońce, że w prawdziwym świecie rządy działają przede wszystkim dla swojej własnej korzyści, a twierdzenie, że demokracja/socjalizm jest „dla ludzi”, może w najlepszym wypadku oznaczać naiwność, a bezwzględną propagandę w najgorszym. Ale nie w tej grze.

Jako wielki urbanista mogę Wam powiedzieć, że próbowałem ze wszystkich sił przenieść tam raj wymyślony przez Marksa. Pracowałem nad planami sieci dróg i wodociągów. Pot zalewał mi czoło, gdy reorganizowałem projekty produkcyjne. Zrzekałem się nawet własnej pensji naczelnika, kiedy trzeba było spłacić długi zaciągnięte u cezara. Zarządzałem z wysoka, oddalony

od akumulowanych przez mój lud dóbr materialnych — nie miałem więc pokusy ich zagarnięcia. Mimo to moje starania doprowadzały do skrajnych niepowodzeń.

Zakładając miasto, rozpoczynałem od planowania sieci dróg. Bez nich nikt nie sprowadziłby się do mojego miasta. Następnie, budowałem domostwa dla spodziewanej ludności, farmy na terenach uprawnych (oczywiście połączone drogami), spichlerze do przechowywania zboża i targowiska wydające dobra konsumentom.

W zasadzie cała praca — od uprawy zboża do nakarmienia ludzi — musi być wykonana przez gracza. Konkretnie zajęcia wykonywane przez moich mieszkańców musiałem uszeregować ze względu na ich istotność. Był to decydujący moment w zarządzaniu miastem.

Następną sprawą była woda pitna. Musiałem budować zbiorniki koło jezior i łączyć je z akweduktami, które przecinały moje miasto. Musiałem ostrożnie rozplanować ich rozmieszczenie, by nie pozbawić się kluczowych korzyści, które dawało doprowadzanie wody. W końcu budowałem fontanny dające dostęp do wody mieszkańcom.

Już możecie się domyślić, w jaki sposób przebiega gra. Taką samą metodę jak w przypadku pożywienia i wody należy zastosować do szkół, szpitali, świątyń (poświęconych pięciu różnym bogom), bibliotek, teatrów, akademii, prefektur, ogrodów, biur inżynierów, itd. Było to bezpośrednie doświadczenie prawdy płynącej z argumentu Misesa przeciw socjalizmowi: oprócz cen rynkowych na czynniki produkcji nie istnieje żaden inteligentny czy racjonalny sposób na organizację społeczeństwa. Jeżeli nie istnieje prywatna własność, a ceny, które określają wartość dóbr na rynku, są ustalane zupełnie dowolnie, kalkulacja ekonomiczna jest niemożliwa.

Całe miasto (domy, farmy, doki, magazyny, amfiteatry, przystanie i inne budynki) jest ponadto budowane z funduszy własnych zarządcy, czyli mojej kieszeni. W celu zarabiania pieniędzy trzeba albo zwiększyć poziom opodatkowania, albo eksportować dobra do innych krain. Stwierdziłem, że system podatkowy jest raczej nieistotny, gdyż wszystkie płace obywateli są także ustalane przez zarządcę. Jeżeli zarówno pensje, jak i podatki są narzucane z góry, to jaki sens ma opodatkowanie? Dokładnie to miał na myśli Hazlitt, mówiąc o wyciąganiu z lewej kieszeni, by włożyć do prawej.

Zaznaczmy jednak, że budynki senatu i forum — miejsca poboru podatków — są jednymi z najbardziej pomocnych konstrukcji w grze. Wyobraźcie sobie socjalistyczne społeczeństwo bez podatków!

W pewnym momencie swojej kariery zarządcy miasta będziesz potrzebował powiększyć swoje przychody poprzez eksport. Aby go rozpocząć trzeba wpięć prawa do korzystania ze szlaków handlowych. Potem trzeba przenieść pracowników do sektorów produkujących te dobra, na które importerzy zgłaszają zapotrzebowanie. Oznacza to kompletną zmianę kierunku pracy i często powoduje masowe bezrobocie. Bezrobotni zaś stają się przestępcami rabującymi poborców podatkowych, emigrują lub konsumują twój kapitał bez produkowania jakichkolwiek dóbr.

Celem gry na każdym poziomie jest wypełnienie szeregu wymagań. Każdy kolejny poziom jest coraz trudniejszy, zaś planowanie staje się coraz większym wyzwaniem. Poniosłem porażkę przynajmniej sześciokrotnie na każdym poziomie, zanim nauczyłem się porządnie grać.

Jest kilka spraw w tej grze wartych zapamiętania. Po pierwsze – przez cały czas trzeba budować ogromną ilość posterunków policji (prefektur). Strzegą one obywateli i dają pewność, że w budynkach będą przestrzegane przepisy przeciwpożarowe, w przeciwnym wypadku może to poskutkować eksplozją (dosłownie!) losowych budynków. Zdarzyło się kilka razy, że zapomniałem (o ja niemądry!) o postawieniu trzech prefektur wokół swych terenów uprawnych i wszystkie moje farmy zajęły się ogniem i zostały zniszczone.

Gra wymaga również niezwykle dużej liczby biur inżynierów, aby być pewnym, iż architektura jest prawidłowa. Bez nich możliwa jest po prostu katastrofa budowlana niszcząca to, co osiągnęliśmy. To zabawne, że gra wymaga tak nieproporcjonalnie wielu różnych urzędów, aby być pewnym, że „twoi obywatele są bezpieczni”. Wiele części miasta wygląda w ten sposób: niewystarczająca ilość siedzib lekarzy powoduje olbrzymią epidemię, za mało miejsc pracy na farmach powoduje masową emigrację.

Kolejnym ciekawym elementem jest panel doradców. Pozwala on na rozmowę z twoimi specjalistami od pracy, religii, jedzenia, zagrożeń militarnych, itd. Podobieństwo tej gry do socjalizmu z realnego świata jest przerażające. Nie mógłbym nawet zbliżyć się do ukończenia poziomu bez ciągłego posiłkowania się opinią doradców. Jeśli twórcy *Cezara* próbowali uczynić graczy bardziej

przychylnymi dla dyktatorów, mogli uczynić proces planowania prostszym lub (co najmniej) stworzyć bardziej zaradnych doradców.

Liczba zawiadomień, alarmów, problemów, rad, zagrożeń, żądań cezara i eksplozji wystarczy, aby uznać tę grę za przeznaczoną dla dorosłych. Odradzam ją słabym w zarządzaniu wieloma sprawami naraz.

W sumie *Cezar III* pokazuje daremność centralnego planowania. Gra nawet nie stara się traktować populacji jako racjonalnie myślących ludzi ze zmiennymi potrzebami. Jest ona zbiorem mechanicznych automatów, które musisz kontrolować. Trudność gry polega na odpowiednim dystrybuowaniu jedzenia, wody, edukacji, religii, prawa i wielu rodzajów dóbr konsumpcyjnych (ceramika, meble itp.). Pomimo niezmiennych warunków, niemożność racjonalnego planowania czyni tę grę trudną i frustrującą, zwłaszcza dla zwolenników szkoły austriackiej. Nawet będąc tak oświeconym centralnym planistą, okazałem się niezdolny do zaspokajania wszystkich potrzeb moich plebejuszy.

Za to niesamowite było odkrycie, że ludzie podwyższają standard swoich mieszkań w odpowiedzi na to, jak dobrze zaspokajane są ich potrzeby. To nie ja dokonuję tych ulepszeń, ale oni. To być może jedyna oznaka indywidualności, na jaką pozwala *Cezar III*. Dobrze jednak, że przynajmniej bezwarunkowo potwierdzona została prawda, że bogactwo ekonomiczne może być tworzone jedynie przez samodzielne jednostki podejmujące racjonalne decyzje. Mogę zapewnić im dobra, ale jeśli mieszkańcy zdecydują się żyć w nędzy, nie będę mógł zrobić nic więcej.

Niestety nie miałem jeszcze szansy na wyjaśnienie mojemu przyjacielowi zasadniczych błędów gry w ujęciu esencji ludzkiego działania. Jeżeli mój przyjaciel (jak niegdyś przed nim Platon) twierdzi, że społeczeństwo mogłoby być modelowane jak mrowisko, czekam na objaśnienie, jak miałyby to być dokonane. Z oczywistymi ograniczeniami, *Cezar III* był jednak swoistym eksperymentem obalającym tę tezę. Jeżeli ukończenie [Mises University](http://www.mises.com) nie pozwala skutecznie radzić sobie z zarządzaniem wirtualną rzymską kolonią, to jaka może być nadzieja na to, że ktokolwiek mógłby tego dokonać w realnym świecie?