



Будущее городов: Город 3.0

Результаты сессии на Форсайт-
пароходе
15-17 августа 2012 г.



Тренды, определяющие неизбежное будущее городов

«Червоточины»

- Содержание – создание новых связей между новыми точками кристаллизации городского пространства
- Принципиально различаются решения для «старых городов» и «новых городов»
- Часть тренда – решение проблемы нетравматичной реновации застройки под новые функции

LEGO ЖКХ

- Содержание -создание распределенной сети инженерных коммуникаций
- Технологическое содержание: котельные для каждого дома, локальная тригенерация, локальная переработка отходов, утилизация любого типа энергии внутри здания. В перспективе -- локальная атомная микроэнергетика.
- Проблема: нужна модель экономики замкнутых систем.
- Проблема: существование распределенных систем требует нового класса централизованных систем

Новые материалы города

- Содержание - появление новых строительных материалов и связанных с ними новых технологий строительства, новых архитектурных решений, новых форм.
- Модифицированные природные материалы, природные композиты, высокотехнологичные композиты, пористая керамика, керамосаман. Новое прочтение старых строительных материалов. Живое покрытие, новые стекла
- Проблема: внедрение новых материалов требует опережающей постановки задач для развития городов, которые не решить старыми материалами

Время новостей

- Содержание тренда: ритм новостной ленты, как новая метрика времени.
- События диктуют время. Усиление информационных потоков. Угроза – выпадение из социальной реальности. Истинность под угрозой из-за не возможности провести верификацию.



Тренды, формирующие сценарный ландшафт будущих городов

Горожанин ідіот

- Содержание тренда - снижение требований к навыкам мышления, необходимым для жизни в городе. Создание нового антропотипа.
- Технологическая основа – свободный беспроводной доступ к интернету, краудсорсинг, клаудсорсинг, аутсорсинг решений, экспертократия в потребительском поведении, система сервисов по решениям в области городского управления.
- Противоречие: технологии одновременно создают больше возможностей и более качественное управление, но одновременно снижают включение в него граждан и снижают его качество.

120 летний горожанин

- Содержание – воплощение в городской среде третьего эпидемиологического перехода.
- Технологии: органы и суставы по запросу, создание экосистемных трасс, индивидуальные настройки человеческого организма, виртуальная диагностика.
- Ключевой тезис: 120 летний человек возможен только в новом типе городской среды.
- Тянет за собой новые стандарты экологии, чистоты, медицины, и т.п. Убийство социального лифта.
- Противоречие: новые люди – старые люди.

Urbo Ludens

- Содержание - превращение рабочих процессов в игровую деятельность
- Технологии – игра, ОДИ, моделирование рабочих ситуаций, ролевые игры, форсайты, знаниевые реакторы. Совмещенная реальность, виртуализация. Обмен игровых денег на реальные. Игровая биржа, гейманизация.
- Противоречие: игровая деятельность – реальная деятельность

Антигород Интернет – великая сеть

- Содержание – формирование нового Антигорода – сущностного антипода города, на противоречии с которым происходит развитие.
- Технологическая основа: беспроводная передача энергии, интернет везде, интернет паспорт (обязательная идентификация для доступа в сеть). Создание города внутри пространства интернета.
- Как отгородить город от влияния сети, интегрировать сеть в город, интегрировать сетевых людей обратно в город? Понадобятся психотехники для одновременной жизни в городе и в сети. Антигород, может помещать развитию космоса, из-за разности фаз развития. Города перешли уже на 3.0, а вот космос — только-только в 2.0.
- Противоречие: город-антигород

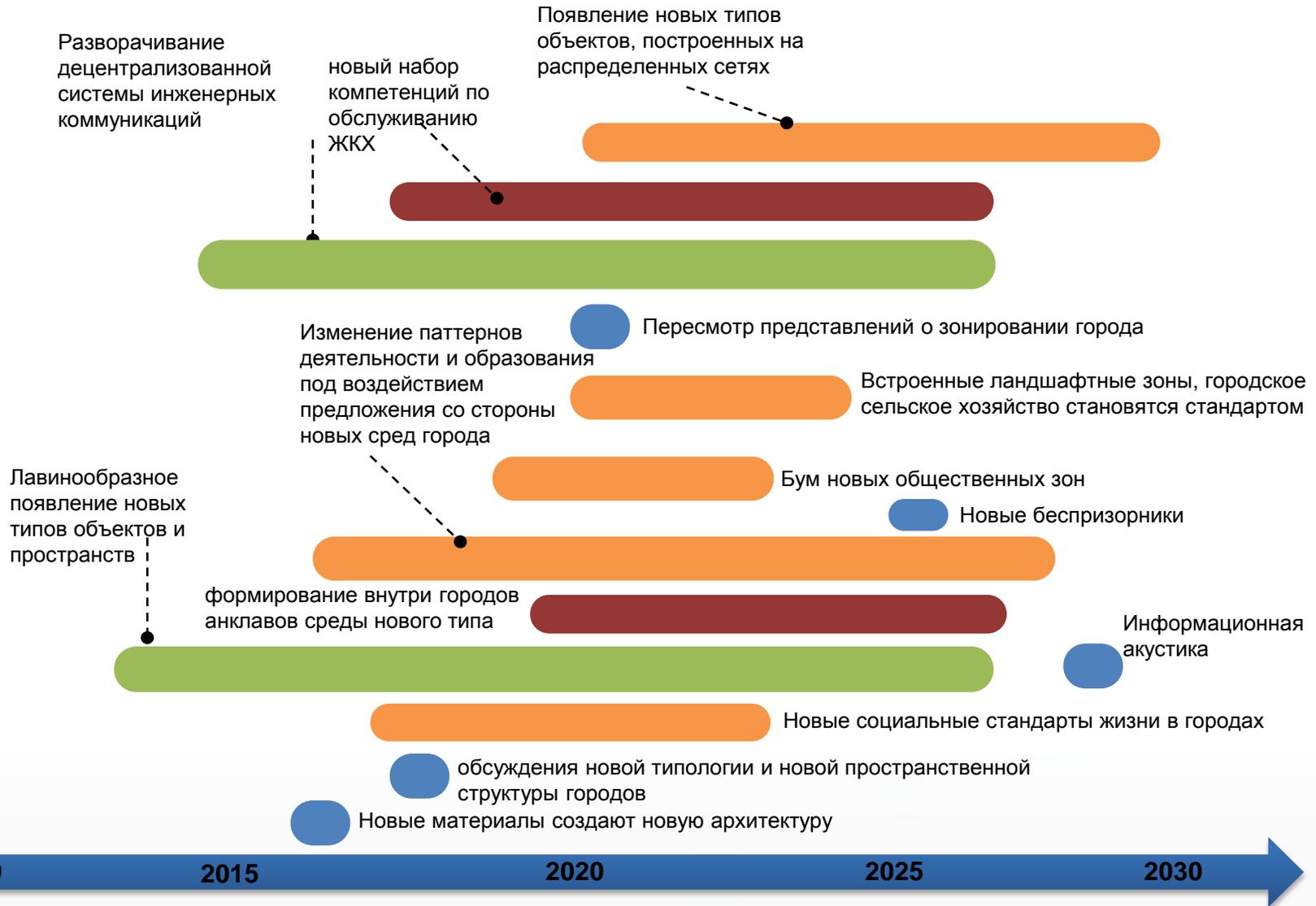


Тренды и сценарии

- Ключевыми управляющими трендами, формирующими сценарный ландшафт будущих городов, являются те, которые несут в себе противоречия и за счет них создадут сложные противоречий внутри сценариев:
 - новые горожане – ідіоты (основа нового антропотипа городского жителя)
 - новый эпидемиологический переход (120-летний горожанин)
 - формирование нового типа деятельности – игрового (urbo ludens)
 - город – великая сеть
- Именно на этих трендах и противоречиях внутри них будут выстраиваться ключевые проекты развития городов в период до 2025 года.
- Тренды «Червоточины», «Лего ЖКХ», «Время новостей» и «Новые материалы для городов» по-разному разворачиваются на разных типах городов, однако самостоятельно типы городов не формируют. Собственно, разворачивание этих трендов формирует сценарий неизбежного будущего городов.



Неизбежное будущее развитие городов до кризиса-2025





Города и кризис - 2025

- На этапе до 2020-2025 года любой сценарий развития городов практически сводятся к неизбежному будущему
- Существующие тренды развития городов, максимально проявленные в «глобальных городах», дополняют и усиливают друг друга, а к 2025 году приводят к кризису современной системы городов.
- Трансформация городов по образцу глобального города будет доведена до конца. Везде появятся новые объекты и пространства, будет новая архитектура и отчасти новые горожане. Глобализация городов завершится. Однако и проблемы будут тиражированы и доведены до предела
- Кризис «глобализованных» городов породит набор новых представлений о сути, содержании и функциях города, его элементах и трендах развития
- Только тогда можно будет говорить о новой системе расселения, новых типах городов и новых горожанах.



Трансформация городов после 2025 - схема

