

ECONOMIA*plus*

gra ekonomiczna

© dr Marian Krupa

Opis gry



AGENDA:

Idea gry decyzyjnej

Dlaczego gra?

Cel gry ekonomicznej „Economiaplus”

Ogólne zasady gry „Economiaplus”

Zalety „Economiaplus”

Scenariusz gry „Economiaplus”

Model gry i dane podstawowe

Idea gry decyzyjnej

Istota gry decyzyjnej polega na maksymalnym zbliżeniu obszaru **teorii** ekonomii, zarządzania do **praktyki** gospodarczej w warunkach akademickich. Aspekt decyzyjny, który określa podstawowy wymiar zarządzania przedsiębiorstwem, bankiem czy szerzej gospodarką, stanowi w grze istotę procesu uczenia się w grze ekonomicznej „Economiaplus”.

Każda gra decyzyjna posiada wiele zalet o charakterze dydaktycznym. Jednakże to co stanowi najistotniejszy punkt odniesienia, dla uczestników posiadających już dość często bardzo bogate doświadczenie zawodowe oraz wiedzę fachową na określony temat, dotyczy możliwości przedstawienia **wiedzy integralnej, refleksji systemowej ukierunkowanej** na otoczenia danej organizacji jak też kształtowanie określonych **postaw**, np.: wrażliwości intelektualnej, inicjatywy, innowacyjności, partycypacji, zaangażowania, pracy zespołowej czy też przedsiębiorczości.

Samo prowadzenie zajęć w oparciu o grę decyzyjną jest stosunkowo prosty, klarowny i efektywny zarówno dla moderatora jak i dla osób uczestniczących w zajęciach. Ponadto, odpowiednio zorganizowana i przeprowadzona gra ekonomiczna (odpowiednie miejsce, czas, motywacja uczestników) integruje współpracowników oraz wyzwała pozytywny klimat organizacyjny niezwykle istotny dla przeprowadzania jakiegokolwiek zmian, wdrożeń, reorganizacji. Gra decyzyjna może zatem stanowić skuteczne narzędzie przygotowujące organizację do radykalnych **zmian** w strukturze, wdrożeń zaawansowanych systemów informatycznych czy też wyzwolenia niewykorzystanego potencjału intelektualnego wśród pracowników danego przedsiębiorstwa.

Gra ekonomiczna „Economiaplus” jest realistycznym **modelem** gospodarki wolnorynkowej. W grze bierze udział sześć zespołów reprezentujących sześć krajów – nowych członków EUROLANDU. Każdy zespół składa się z sześciu grup interesów: rząd, bank centralny, banki komercyjne, przedsiębiorstwa, związki zawodowe oraz gospodarstwa domowe. Wszyscy uczestnicy podejmują niezależne od siebie decyzje, w efekcie których uzyskujemy wzrost (spadek) produktu krajowego brutto i w konsekwencji wzrost lub spadek jakości życia wszystkich obywateli.

Gra ekonomiczna „Economiaplus” uczy ponadto myślenia systemowego, dostrzegania procesów zachodzących w gospodarce w skali mikro i makro w sposób całościowy, spójny, **zintegrowany**.

Dlaczego gra?

Gra decyzyjna (symulacyjna) jako metoda rozwoju kadr bazuje na koncepcji człowieka (menedżera, przedsiębiorcy,) jako istoty aktywnej i twórczej. Gra zasadza się na następującej koncepcji uczenia się: model nawykowy oparty na utrwalaniu pamięciowym, zastąpiony zostaje **modelem poznawczym i rozwojowym**, opartym na jednostkowych schematach i strategiach interpretacyjnych. Proces uczenia się jest nieodłączny od rozwiązywania problemów, w naszym przypadku problemów decyzyjnych w zarządzaniu przedsiębiorstwem, bankiem, związkiem zawodowym itd. ¹.

Na szczególną uwagę, w procesie dydaktycznym wykorzystującym narzędzia jakimi są gry decyzyjne, zasługuje niewątpliwie swoista pedagogika uczenia się na którą składa się:

- 1) **prowadzący-konsultant** jako **partner**, bardziej „coach” czy **przewodnik** niż typowy nauczyciel;
- 2) zindywidualizowana, dostosowana do zainteresowań, doświadczeń, potrzeb i wiedzy poszczególnych uczestników, **wspólnie tworzona zawartość treściowa**,
- 3) **uczenie się przez rozwiązywanie problemów** przez analizę określonej sytuacji, warunków, powiązań, doświadczeń;
- 4) **praca w grupie**: rozwijanie zarówno postaw indywidualnych (np. przywódczych) jak i umiejętności pracy w grupie;
- 5) zaangażowanie emocjonalne, naturalna ciekawość i wyobraźnia, **wspólna zabawa**.

Sam zaś uczestnik może:

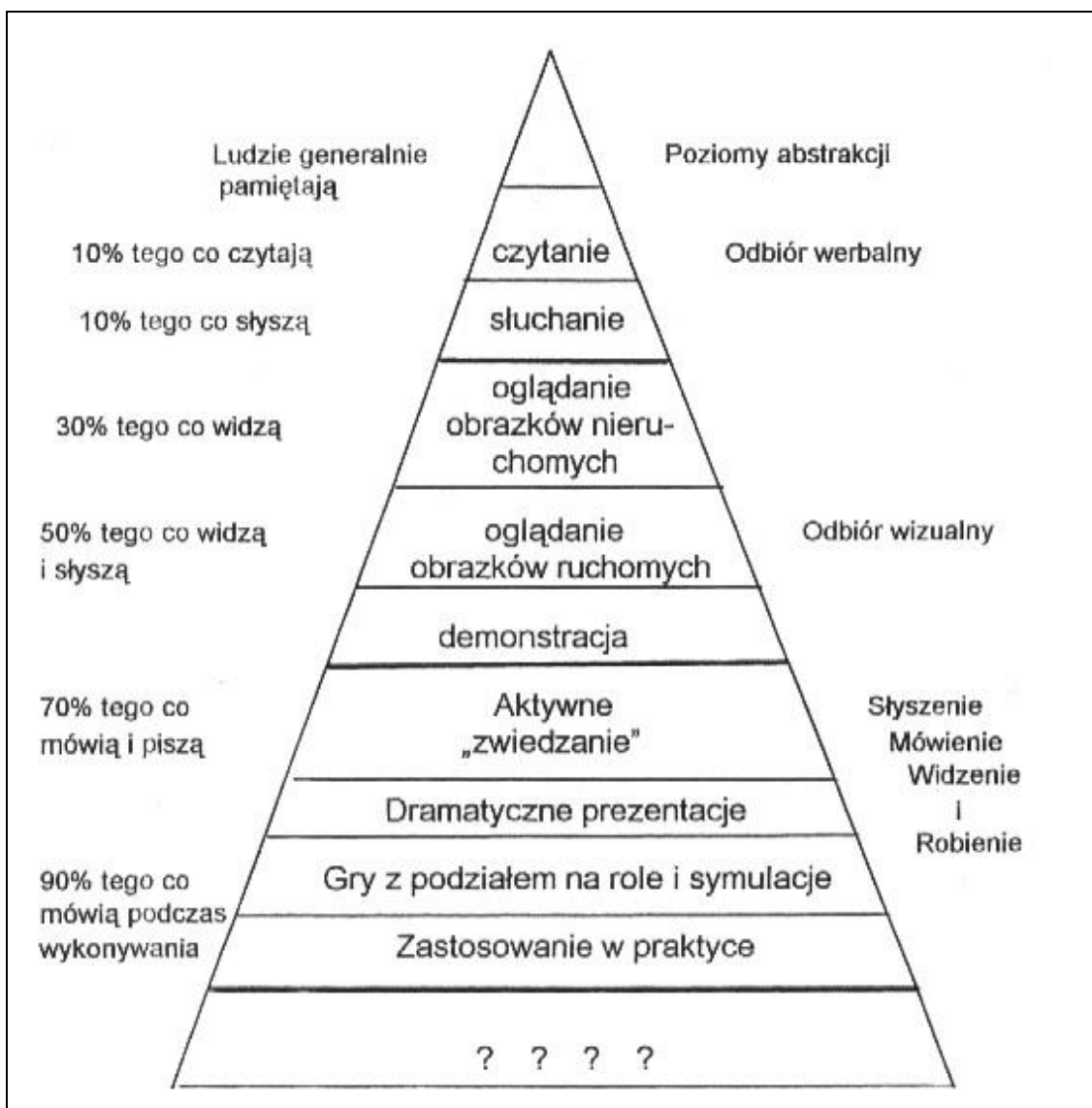
- 1) może podejść do zaproponowanego materiału w sposób **selektywny** oraz **kreatywny**;
- 2) może przetwarzać informacje we własnym **tempie**;
- 3) może liczyć na **pomoc zespołu**;
- 4) ma **prawo do popełniania błędów** i ich naprawiania².

¹ Opracowano na podst.: Piotr. A. Gryko, *Pouczająca zabawa*, „Personel”, 1-15 lutego 2001.

² Ibid.

Kolejnym kluczowym argumentem w stosowaniu określonych metod dydaktycznych jest ich ostateczna efektywność.

**Klasyczny model nauczania problemowego w oparciu o metody aktywizujące opiera się na założeniu, że 40-90% efektywności uczenia się wynika z uczenia się poprzez działanie (dyskusja 40%, odgrywanie ról 70%, uczenie innych 90%) –
tzw. „Piramida przyswajania wiedzy”**



Rysunek. Stożek doświadczenia Dale’a³ – tzw. piramida przyswajania wiedzy.

³ Wiman, Mierhensy, *Educational Media*, Merrill, 1969.

Cel gry ekonomicznej „Economiaplus”

Założeniem ogólnym gry ekonomicznej „Economiaplus” jest pomoc uczestnikom w zrozumieniu istoty funkcjonowania gospodarki w skali makro i sposobów wykorzystanie tejże wiedzy w zarządzaniu przedsiębiorstwem. Pod koniec gry, jej uczestnicy będą w stanie m.in.:

- Wyjaśnić model rynku: rynek dóbr i usług, rynek finansowy, rynek pracy, rynek globalny.
- Opisać model okrężny gospodarki (np. PKB w cenach czynników produkcji).
- Opisać związek między inwestycją, rynkiem a wytworzoną wartością dodaną w gospodarce.
- Przedstawić rolę państwa w kreowaniu wzrostu gospodarczego, przedsiębiorczości, promocji gospodarki (polityka fiskalna, monetarna, ekonomiczna).
- Wymienić kilkanaście czynników mających wpływ na wzrost spadek inflacji.
- Opisać pozytywne i negatywne czynniki wpływające na wydajność pracy.
- Wyjaśnić proces podejmowania decyzji w skali makroekonomicznej.
- Wyjaśnić proces zestawiania i interpretowania podstawowych informacji gospodarczych i danych finansowych.
- Opisać rolę banku centralnego państwa w sterowaniu wzrostem gospodarczym, stabilizacją finansową.
- Opisać rolę związków zawodowych w procesie decyzyjnym w skali makroekonomicznej
- Występować publicznie, komunikować się w grupie oraz skutecznie negocjować
- Wykorzystywać w stopniu zaawansowanym profesjonalnych narzędzi informatycznych w pracy zawodowej w wymiarze analitycznym i komunikacyjnym, tj.: Excel, Word, PowerPoint, Internet

Gra składa się z 8-10 rund, z których każda obejmuje 1 rok. W grze może uczestniczyć maksymalnie sześć rywalizujących ze sobą zespołów (6 osobowych). Każdy uczestnik pełni rolę w zależności od indywidualnego wyboru: Premiera Rządu, Prezesa Rady Polityki Pieniężnej, Prezesem Rady Banków Komercyjnych, Prezesem Izby Gospodarczej Kraju, Przewodniczącym Krajowej Rady Związków Zawodowych, Przedstawiciela gospodarstw domowych. W poszczególnych rundach, każdy z zespołów podejmuje kilkanaście dodatkowych szczegółowych decyzji w oparciu o zdobytą wiedzę (konwersatorium, prezentacje indywidualne w ramach tzw. Forum Gospodarczego). W ten sposób, proces nauki postępuje stopniowo, aczkolwiek systematycznie.

Uczestnicy nie są zobligowani do podejmowania wszystkich decyzji w poszczególnych rundach. W przypadku braku decyzji (tzn. braku określonych zmian) komputer zinterpretuje taką sytuację jako chęć podjęcia decyzji standardowej. Decyzje standardowe zmagazynowane są w pamięci komputera.

Program jest ponadto **interaktywny**, tzn. decyzje podjęte przez jedno państwo mają wpływ na pozostałych uczestników w toczącej się rywalizacji na rynku dóbr i usług, kapitału i pracy.



Ekonomiaplus posiada następujące zalety:

- Symulacje komputerowe tego typu są oparte na tworzeniu sytuacji modelowych co stwarza nie do końca przewidziane w scenariuszu rozwiązania. Jest to **symulacja komputerowa**, która jest przede wszystkim zabawą edukacyjną zarówno dla moderatora, jak i dla uczestników co stwarza warunki efektywnej pracy.
- Symulacja komputerowa jest efektem kilkunastu lat doświadczeń (praktyka) i zdobywania wiedzy (teoria) przez autora na temat przedsiębiorczości, ekonomii, zarządzania i wykorzystania tej wiedzy dla celów dydaktycznych przy użyciu **nowoczesnych metod nauczania**.
- **Ekonomiaplus** jest **łatwa do rozplanowania** i kontrolowania w czasie w zależności od potrzeb i możliwości uczestników. Na przejście jednej rundy należy przeznaczyć od jednej do dwóch godzin. Dlatego też, moderator może zaplanować kurs złożony z kolejnych rund, których liczba uzależniona jest od czasu jakim dysponuje, przy czym kurs można prowadzić z dowolnie ustalonymi przerwami. Całkowity czas przeznaczony na symulację waha się od dwóch do trzech dni!
- **Ekonomiaplus** nie tylko przekazuje wiedzę teoretyczną na temat funkcjonowania gospodarki jako całości ale również kształtuje umiejętność wykorzystywania określonych informacji makroekonomicznych w **praktyce**.
- **Ekonomiaplus** może być prowadzona w sposób tradycyjny (uczestnicy zapisują decyzje na papierze) jak też przy pomocy aplikacji komputerowych co umożliwia rozwinięcie wśród uczestników zaawansowanych umiejętności pracy z komputerem w obszarze arkusza kalkulacyjnego „Excel”, programu „PowerPoint”, aplikacji tekstowej „Word” czy też Internetu.

1. Założenia

Symulacja komputerowa **Ekonomiaplus** jest realistycznym i szczegółowym modelem gospodarki wolnorynkowej. Ogólnym założeniem gry jest pomoc jej uczestnikom w zrozumieniu istoty funkcjonowania gospodarki w perspektywie podejmowania decyzji menedżerskich – zarządzanie przedsiębiorstwem.

Gra symulacyjna jest tylko przybliżeniem rzeczywistości (w sposób ogólny i uproszczony) ze względu na niezwykle skomplikowany obszar jakim jest gospodarka w skali makro, dlatego też użyte w grze liczby, wskaźniki mają charakter jedynie porównywalne z tymi występującymi w realnym świecie gospodarczym. Istota gry ma za zadanie przede wszystkim ukształtowanie określonej umiejętności poruszania się po przedstawianych cyklicznie raportach o stanie gospodarki, poszczególnych branż czy też wskaźnikach mierzących jakość życia obywateli.

Czas został skondensowany (1 etap gry – 1 rok) – efekty decyzji są odczuwane znacznie szybciej niż w „realnym świecie”.

2. Otoczenie globalne

Gospodarka każdego kraju zawsze funkcjonuje w szerszym kontekście globalnym: finansowym, politycznym, gospodarczym, kulturowym itd. W niniejszej grze zmiany w najistotniejszych uwarunkowaniach społecznych, finansowych, gospodarczych czy politycznych, przedstawiane będą za pośrednictwem ogłoszeń w „EuroNews”.

3. Scenariusz

Początkiem gry jest rok 2000 (1 stycznia) – moment akcesji nowych członków EUROLANDu – 6 krajów (Polska, Węgry, Czechy, Słowenia, Estonia, Litwa). Każdy zespół (kraj) po wyborze określonych ról (premier rządu, prezes banku centralnego, prezes związku banków komercyjnych, prezes izby gospodarczej, przewodniczący centrali związków zawodowych, prezes stowarzyszenia konsumentów - obywateli) negocjuje i podejmuje niezależne decyzje makroekonomiczne, które decydują o wzroście lub też spadku krajowego PKB.

4. Rynek

Wielkość rynku poszczególnych krajów wyznacza aspekt demograficzny, koniunktura gospodarcza oraz stopień zamożności obywateli. Również na stronę popytową wpływa wymiana handlowa (eksport) do obszaru Eurolandu skupiającym 10 krajów plus nowe kraje członkowskie uczestniczące w procesie decyzyjny (6 zespołów).

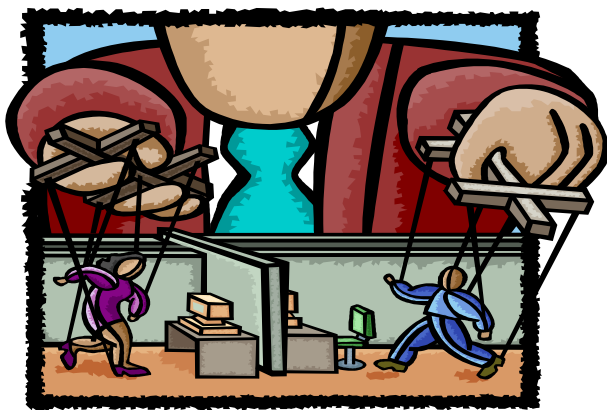
Rozwój gospodarczy danego kraju, w tym popyt rynku, jest zdeterminowany również decyzjami innych zespołów oraz samej koniunktury na rynku globalnym Eurolandu.

5. Interpretacja rezultatów

Po podjęciu decyzji (patrz formularz decyzyjny) w każdej rundzie zespoły otrzymają wydruk komputerowy (dyskietkę) przedstawiający rezultaty działań oraz skrócony opis. Zadaniem zespołów jest przeanalizowanie tych rezultatów, porównania ich z celami i wynikami gospodarek konkurencyjnych, a następnie zadecydowanie, jakie działanie korygujące (jeśli jakiegokolwiek) należy podjąć w zależności od pełnionej funkcji w krajowej gospodarce.

6. Pozycja otwarcia

Sytuacja wszystkich współzawodniczących zespołów na początku gry jest identyczna. Oznacza to, że rozpoczynają one z takimi samymi wskaźnikami makroekonomicznymi, identyczną sytuacją demograficzną, wskaźnikiem konkurencyjności i takim samym udziałem w rynku globalnym Eurolandu.



7. DECYZJE ekonomiczne

- grupy interesów

7.0. **PANSTWO** – cel: uzyskanie największej wartości wskaźnika **równowagi gospodarczej**.

Wszyscy uczestnicy procesu decyzyjnego powinni przede wszystkim dążyć do zrównoważonego rozwoju gospodarczo-społecznego. Powyższy cel jest realizowany poprzez zapewnienie satysfakcji z osiągniętych wyników we wszystkich kluczowych obszarach rozwoju państwa.

Wskaźnik równowagi gospodarczej składa się z następujących czynników: wzrost realnego PKB, wsk. poparcia społecznego rządu, stopa inflacji, poziom rentowności (zysku) banków i przedsiębiorstw, stopa bezrobocia oraz wskaźnik jakości życia.

Strategia pracy w zespole powinna uwzględniać z jednej strony wąskie interesy poszczególnych grup, z drugiej poszukiwać kompromisu prowadzącego do uzyskania największej wartości wsk. równowagi gospodarczej. Aby zrealizować powyższy postulat należy przede wszystkim rozmawiać! Należy negocjować każde decyzje ekonomiczne, promować różne stanowiska jak też podejmować ostatecznie trud indywidualnego przekonania innych do własnych racji.

Należy również pamiętać, że zazwyczaj podejmujemy decyzje dotyczące kolejnego etapu (przyszłości) w oparciu o dane z roku poprzedniego (przeszłości). Jest to najczęstszy błąd, ponieważ w procesie decyzyjnym należy uwzględnić co prawda dane historyczne, ale przede wszystkim należy pamiętać o trendach w gospodarce globalnej (Euroland) jak też o zmianach w otoczeniu bliższych (decyzje zespołów konkurencyjnych) i dalszym (uwarunkowania makroekonomiczne, polityczne, prawne itd.).

Pozostaje jednak zawsze dylemat równoważenia racji, poglądów indywidualnych interesów ekonomicznych.

UWAGA: Zakłada się maksymalne wzrosty wartości dla każdej pozycji do 100% dla 1 etapu!
(np. dla pierwotnej wartości 12% możemy wprowadzić nową wartość na poziomie 24%).

7.1. **RZĄD** (Premier) – cel: uzyskanie najwyższego **średniego realnego PKB na 1 mieszkańca** przy możliwie największym **poparciu społecznym**

Premier decyduje o polityce **fiskalnej państwa** – budżet państwa. Ustala wysokość podatków (dochodowego i pośredniego) – tj. przyływy do budżetu, oraz równocześnie określa wielkość wydatków (wydatki na dobra i usługi oraz tzw. płatności transferowe i zasiłki) państwa – tj. wypływy z budżetu – oraz ich strukturę. Budżet państwa jest przedstawiony w **B** raportu.

Polityka fiskalna stanowi ważne narzędzie stymulujące rozwój gospodarczy, np. wzrost deficytu wpływa na wzrost popytu (ważny instrument w sytuacji nadwyżki podaży nad popytem w na rynku dóbr i usług – patrz: punkt **C** RYNKI – **I** Rynek dóbr i usług) i odwrotnie. Deficyt budżetowy oznacza w praktyce koszt dla budżetu państwa i z drugiej strony przychód dla banków komercyjnych. Zatem zbyt duży poziom deficytu (długu publicznego) odbiera środki na inne cele gospodarcze czy społeczne.

Należy pamiętać jednak, że przekroczenie wsk. **długu publicznego** (suma deficytów rocznych) do PKB w wysokości 60% (patrz: WSKAŹNIKI ekonomiczne punkt **B** - budżet państwa) oznacza praktycznie zagrożenie bankructwem danego państwa.

Ważnym elementem polityki fiskalnej są podatki. Ich ustalenie wpływa na wielkości budżetu, umożliwia przez to również bardziej lub mniej skutecznie wpływać na procesy stymulujące wzrost gospodarczy. Przy ustalaniu nadmiernych stóp podatkowych (patrz podatki dochodowe) może pojawić się tzw. Zjawisko krzywej Laffera, które mówi, że po przekroczeniu zbyt dużego poziomu stóp podatkowych, podatnicy płacą mniej (uciekając w szarą strefę) co oznacza, że efektywna stopa podatku dochodowego jest mniejsza (patrz: WSKAŹNIKI ekonomiczne punkt **B** – budżet państwa)

Jednym z najważniejszych wskaźników ekonomicznych jest **Produkt Krajowy Brutto (PKB)**, który mówi nam o nominalnym i realnym (uwzględniamy inflację) wzroście gospodarczym danego kraju, czyli o wzroście wartości wytworzonych dóbr i usług w danym kraju za wybrany okres.

Wskaźnik PKB w grze jest obliczany na podstawie rzeczywistej wielkości wytworzonej produkcji (nie planowej!), poniesionych rzeczywistych nakładów inwestycyjnych, amortyzacji, jak też wydatków na infrastrukturę sektora bankowego, jego kosztu kapitału (operacje otwartego rynku) i amortyzacji. Praktycznie to przedsiębiorstwa i banki komercyjne tworzą PKB.

Rząd również jest odpowiedzialny za promocję gospodarki danego kraju. W grze, podobnie jak w realnym świecie ekonomicznym, są opracowywane tzw. **wskaźnik konkurencyjności**, które mówią nam o zaawansowaniu w rozwoju gospodarczym danego kraju. W naszej przy obliczaniu wsk. konkurencyjności dla danego kraju grze są brane pod uwagę następujące czynniki: Wydatki promocyjne eksportu, Wydatki na infrastrukturę, Stopa inflacji, Deficyt Budżetu Państwa, Bezpieczeństwo, Warunki pracy, Poziom edukacji, Jakość i wielkość konsumpcji oraz poziom kultury gospodarczej (etos gospodarczy).

Premier ustala również wielkość legalnej imigracji do danego kraju. Należy pamiętać, że zbyt duży poziom legalnej imigracji do danego kraju oznacza wzrost potencjalnego bezrobocia. Z drugiej strony brak siły roboczej w wybranym kraju może powodować (przy np. zerowej stopie bezrobocia) spowolnienie wzrostu gospodarczego – mniejszy PKB. Idealem jest utrzymanie stopy bezrobocia (w tym politykę imigracyjną) na niewielkim poziomie.

Należy również pamiętać o tym, że sukces gospodarczy przekłada się na wzrost nielegalnej imigracji do danego kraju, zaś niepowodzenia gospodarcze sprzyjają masowym wyjazdom z kraju.

W sytuacji utraty poparcia społecznego, tj. poniżej 20%, należy przeprowadzić przedterminowe wybory!

7.2. **BANK CENTRALNY** (Prezes Rady Polityki Pieniężnej) – cel: **niska inflacja**

Bank Centralny jest instytucją niezależną i nie podlegającą naciskom politycznych ze strony rządu, banków komercyjnych czy też przedsiębiorstw. Głównym celem banku Centralnego jest zapewnienie stabilnego klimatu finansowego rozumianego w kategorii niskiej inflacji, stałych, niskich stóp procentowych, zapewnienia odpowiedniej ilości pieniądza w obiegu czy też stałych kursów wymiany rodzimej waluty.

Jego decyzje obejmują politykę monetarną Państwa w obszarze określenia: 1) stóp procentowych, 2) poziomu rezerw minimalnych oraz 3) wielkości transakcji na tzw. otwartym rynku międzybankowym (operacje otwartego rynku). Istotną umiejętnością każdego prezesa Banku Centralnego jest stosowanie odpowiednich narzędzi w odniesieniu do wcześniej zlokalizowanych tzw. źródeł inflacyjnych.

Na poziom inflacji, obok poziomu cen wyznaczonego przez przedsiębiorstwa mają wpływ m.in. takie czynniki jak: stopa deficytu w budżecie państwa, wzrost/spadek wydatków konsumpcyjnych, nierównowaga na rynku dóbr i usług (patrz: okrężny ruch gospodarki), nierównowaga na rynku finansowym (popyt i podaż pieniądza).

Informacje na temat stanu finansowego państwa możemy odnaleźć w: wskaźnik inflacji; patrz: WSKAŹNIKI ekonomiczne punkt **B** – FINANSE; patrz: punkt **C** RYNKI – **II** Rynek finansowy.

UWAGA: Przy transakcji **operacji otwartego rynku** znak (+) oznacza zakup na rynku finansowym papierów wartościowych przez **Bank Centralny** – wprowadzana jest do obiegu dodatkowa gotówka i równocześnie ściągane są z obiegu papiery wartościowe, np. obligacji. Powyższa operacja prowadzi do podwyższenia poziomu podaży pieniądza (tj. bazy monetarnej pieniądza) równoważąc większy popyt na pieniądź. Znak (–) oznacza sprzedaż przez Bank Centralny papierów wartościowych na otwartym rynku – tj. wyprowadzenie gotówki z obiegu na rynku finansowym - tzn. obniżenie poziomu podaży na pieniądź – równoważąc mniejszy popyt na pieniądź.

Ponadto, przy transakcjach operacji otwartego rynku znak (–) oznacza dla **Banku komercyjnego** dodatkowy przychód, zaś znak (+) oznacza dodatkowy koszt.

7.3. **BANKI KOMERCYJNE** (Prezes Rady Banków Komercyjnych) – cel: najwyższy poziom aktywów netto banków komercyjnych

Prezes podejmuje decyzje co do wielkości stóp procentowych kredytów i depozytów (**UWAGA: min. 1 pkt. procentowych powyżej stopy lombardowej!**). Określa również poziom wydatków promocyjnych (w celu zwiększenia popytu na kredyt oraz na lokaty bankowe - depozyty) oraz wydatków na infrastrukturę.

UWAGA: W sytuacji zbyt niskich inwestycji (wydatki na **infrastrukturę**) Bank Centralny Państwa zabezpiecza obsługę rynku finansowego przy wielokrotnie wyższych kosztach administracyjnych dla banku komercyjnego (aż czterokrotnie wyższych!). Aby uniknąć tych dodatkowych kosztów, poziom wymaganych inwestycji w infrastrukturę bankową (patrz: **F** BANKI komercyjne – Rachunek zysków i strat – pozycja „Koszt administracyjny”) powinien wynosić min. **20% planowanych przychodów** dla całego sektora bankowego.

Informacje na temat stanu finansowego sektora banków komercyjnych możemy odnaleźć w: patrz: punkt **F** BANKI komercyjne – Rachunek zysków i strat oraz Bilans.

Prezes Rady Banków Komercyjnych ocenia również pracę rządu poprzez głosowanie (skala punktowa od 0 do 5).

7.4. **PRZEDSIĘBIORSTWA** (Prezes Izby Gospodarczej) – cel: najwyższy poziom **aktywów netto przedsiębiorstw**

Prezes Izby Gospodarczej danego kraju określa: wielkość planowanej produkcji, inwestycji, wysokość zatrudnienia, planowane średnie wynagrodzenie, wydatki na B&R, poziom cen za towary i usługi. Za pomocą w/w decyzji przedsiębiorstwa powinny przynosić **zysk**. Przy czym, **ZYSK = Przychody i KOSZTY!!!**

Po stronie przychodów wyróżniamy przychody ze sprzedaży dóbr i usług oraz tzw. subwencje państwowe dla przedsiębiorstw – patrz: płatności transferowe Państwa. Również 50% wydatków z budżetu Państwa na tzw. „aktywne formy walki z bezrobociem” jest kierowanych do przedsiębiorstw w formie płatności transferowych.

Po stronie kosztów wyróżniamy koszty bezpośrednie materiałów (25-50%), wynagrodzenie za pracę, koszt kapitału inwestycyjnego (patrz: stopy kredytów), amortyzacja (5%), wydatki na B&R oraz koszt utrzymania zapasów!!!

Wielkość planowanej produkcji, co wiąże się również bezpośrednio z planowanymi inwestycjami, jest zdeterminowane wielkością popytu globalnego na dobra i usługi w danym kraju – patrz: punkt **C** RYNKI – **I** Rynek dóbr i usług. Wielkość popytu, którego źródłem są gospodarstwa domowe, rząd i eksport (zagranica) determinuje decyzje o wielkości produkcji. Brak możliwości zapewnienia popytu wewnętrznego przez rodzime przedsiębiorstwa wymusza tzw. Import interwencyjny (dla przedsiębiorstwa tzw. Koszt utraconych możliwości). Z drugiej jednak strony zbyt duży poziom produkcji, ponad potrzeby (nadwyżka podaży nad popytem – patrz: punkt **C** RYNKI – **I** Rynek dóbr i usług) na który nie ma zbytu tworzy **zapasy**, których utrzymanie jest dla przedsiębiorstw bardzo kosztowne! – patrz punkt **G** Przedsiębiorstwa – Rachunek zysków i strat – pozycja „**Koszt utrzymania zapasów**” oraz Bilans „**Zapasy**”.

Wzrost zapasów (koszt utrzymania zapasów) wymusza konieczność ograniczenia produkcji – ograniczenie wzrostu gospodarczego oraz zatrudnienia. W innym przypadku grozi przedsiębiorstwom bankructwo – Aktywa netto osiągają wartość poniżej zera patrz punkt **G** Przedsiębiorstwa – Bilans „Aktywa netto”.

Wielkość rzeczywistej produkcji zależy od wielkości posiadanego „majątku trwałego” jak też od poziomu „zatrudnienia”. Poziom majątku trwałego jest systematycznie (rocznie) zużywany poprzez tzw. odpisy amortyzacyjne i powiększany poprzez wydatki na inwestycje (patrz: formularz decyzyjny). Poziom zatrudnienia w przedsiębiorstwach określamy poprzez planowaną wielkość zatrudnienia skorygowaną o zasoby pracy danego kraju – patrz: punkt **C** RYNKI – **III** Rynek pracy.

Wielkość rzeczywistej produkcji jest uzależniona od tzw. produkcji potencjalnej – patrz: WSKAŹNIKI ekonomiczne punkt **B** – GOSPODARKA. W praktyce potencjał produkcyjny obliczamy jako sumę potencjału pracowniczego (rzeczywisty poziom zatrudnienia x wsk. wydajności zasobów pracy) i majątkowego (majątek trwały x wydajność czynników wytwórczych) - patrz: punkt **G** Przedsiębiorstwa – Rachunek zysków i strat oraz Bilans oraz WSKAŹNIKI ekonomiczne punkt **B** - GOSPODARKA.

Istotnym czynnikiem sukcesu przedsiębiorstwa (uzyskanie ponadprzeciętnego zysku) jest wysoki wskaźnik konkurencyjności względem innych przedsiębiorstw Eurolandu – co umożliwia nam zdobycie dodatkowego rynku zbytu (wzrost popytu na nasze dobra i usługi) poprzez eksport. Uzyskujemy go m.in. poprzez wydatki na B&R (badania i rozwój). Wydatki na B&R wpływają również na wzrost wydajności zarówno czynników zasobów pracy jak i czynników wytwórczych (materialnych).

Wskaźnik cen określa nam poziom cen detalicznych wytworzonych dóbr i usług przez przedsiębiorstwa. Zwiększając wartość tego wskaźnika zwiększamy wartość nominalną wytworzonej produkcji przy tym samym poziomie produkcji (tzn. dla tej samej ilości dóbr i usług uzyskujemy większe przychody - w tym większy zysk).

Pełne informacje na temat stanu finansowego sektora przedsiębiorstw możemy odnaleźć w: patrz: punkt **G** Przedsiębiorstwa – Rachunek zysków i strat oraz Bilans oraz WSKAŹNIKI ekonomiczne punkt **B** - GOSPODARKA.

Prezes również ocenia pracę rządu poprzez głosowanie (skala punktowa od 0 do 10).

7.5. **ZWIĄZKI ZAWODOWE** (Przewodniczący) – cel: najniższy **poziom bezrobocia** przy ponadprzeciętnym wzroście **jakości życia**

Związki zawodowe określają postulaty płacowe pracowników (obywateli), poziom świadczeń socjalnych, ocenia pracę Izby Gospodarczej (0-10 pkt.) jak też pracę Rządu (0-20 pkt.).

Negocjacje Związków Zawodowych z Rządem, z Bankiem Centralnym, z Bankami komercyjnymi i Przedsiębiorstwami powinny wpływać na takie rozwiązania co do polityki gospodarczej, które uwzględniają podstawową potrzebę obywateli, tj. prawo do zatrudnienia.

Należy jednak pamiętać, że zbyt wygórowane żądania płacowe, socjalne i postulaty co do wielkości zatrudnienia mają swoje koszty – patrz rentowność przedsiębiorstw oraz wskaźnik PKB.

Związki Zawodowe powinny wspierać Gospodarstwa Domowe w dążeniu do coraz to większego poziomu życia – patrz: wsk. **jakości życia obywateli**.

7.6. **GOSPODARSTWA DOMOWE** (Obywatele) – cel: najwyższy wskaźnik **jakości życia**

Gospodarstwa Domowe podejmują decyzję poprzez wskazanie:

- planowanych wydatków konsumpcyjnych (bardziej konsumować dochody czy oszczędzać?): dla wzrostu od 0 do +10 pkt., dla spadku od 0 do –10 pkt.
- przewidywana inflacja (być optymistą czy pesymistą co do polityki monetarnej Państwa – poziomu inflacji?): dla wzrostu od 0 do +10 pkt., dla spadku od 0 do –10 pkt.
- planowane zakupy z importu (korzystać z zalet towarów i usług z importu i przez to zwiększać jakość własnej konsumpcji czy też popierać krajowy przemysł?): dla wzrostu od 0 do +10 pkt., dla spadku od 0 do –10 pkt.
- wydatki na szkolenia/studia (inwestować w własny potencjał intelektualny czy też przeznaczyć wydatki na cele konsumpcyjne?): 0 do 10 pkt.
- Gospodarstwa Domowe oceniają pracę Związków Zawodowych oraz Rządu poprzez głosowanie. Skala punktowa dla Związku Zawodowego od 0 do 10; dla Rządu od 0 do 50 pkt.

UWAGI dodatkowe:

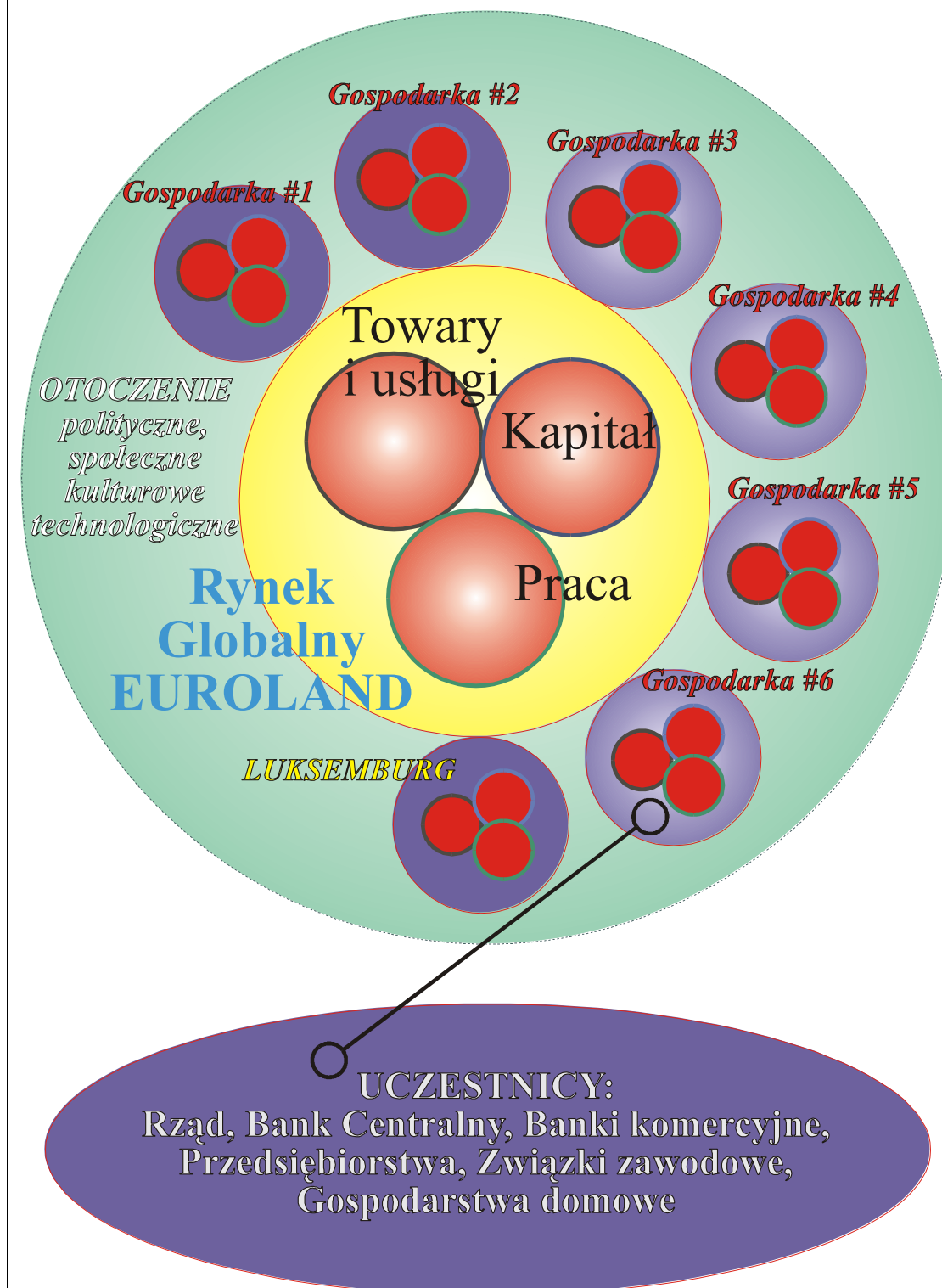
1. Wszystkie decyzje muszą być podpisane własnoręcznie. Brak decyzji powoduje przeniesienie automatycznie przez komputer wartości poprzednich.
2. Za wypełnienie formularza decyzyjnego odpowiada Premier Rządu danego kraju.
3. Prace zespołów są oceniane przez prowadzącego poprzez dodatkową punktację co wpływa na wskaźnik konkurencyjności danego kraju (pozyskiwanie kapitału, rynku itd.). Oceniane są: aktywność, frekwencja, prezentacja oraz dodatkowe inicjatywy gospodarcze, promocyjne itd. – maksymalnie można uzyskać 20 pkt.

UWAGA:

Dopuszczalne są wzrosty wartości do 100% dla jednego etapu gry!

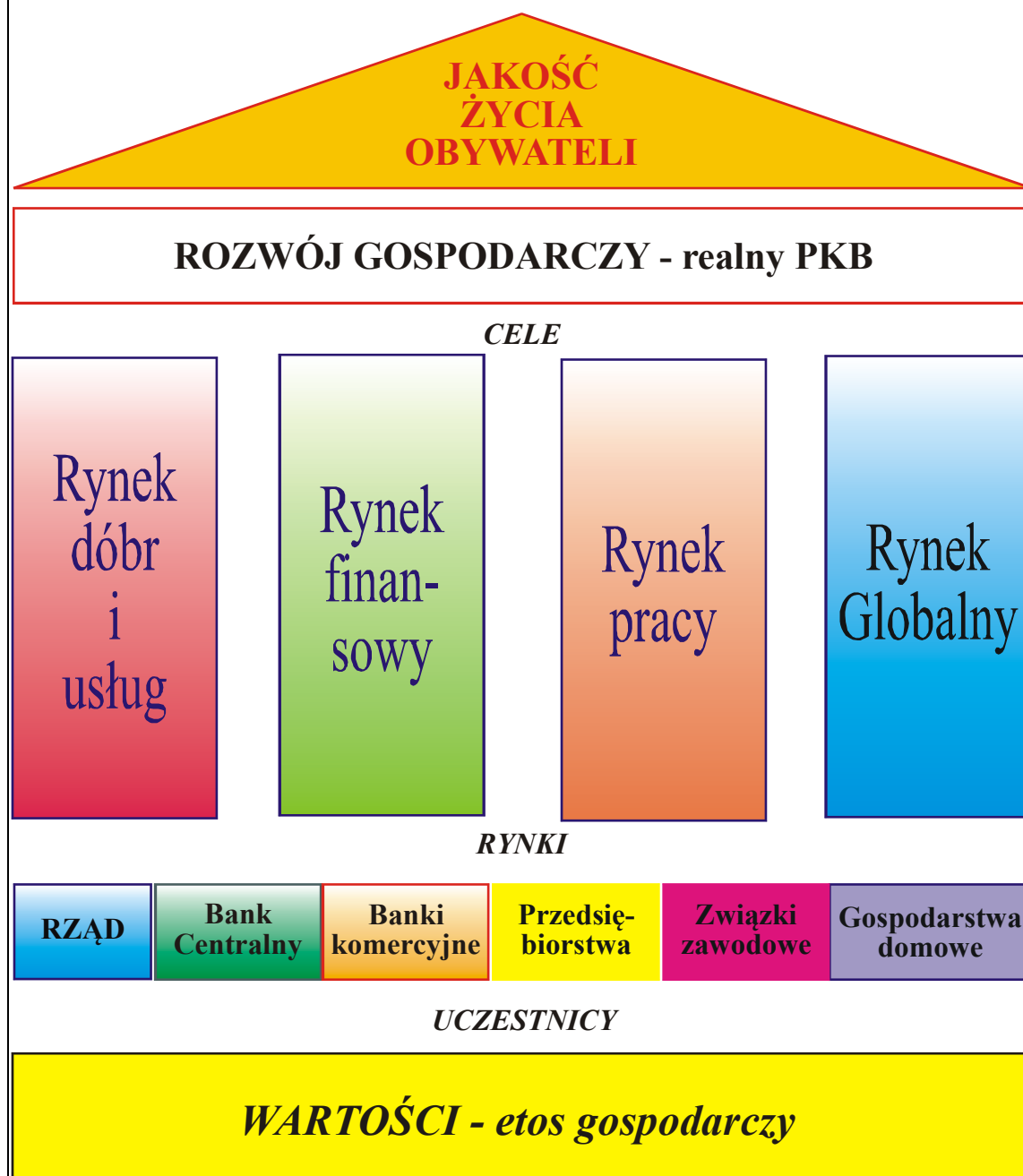


MODEL: Gospodarka globalna EUROLAND
"Economia plus"



Rysunek. 1. Rynek globalny Eurolandu.

MODEL: EKONOMIA *plus*



Rysunek. 2. Model gospodarki.

ECONOMIA plus I

kraj:

POLSKA

Nr 1

DECYZJE

2000

Rok / etap

0

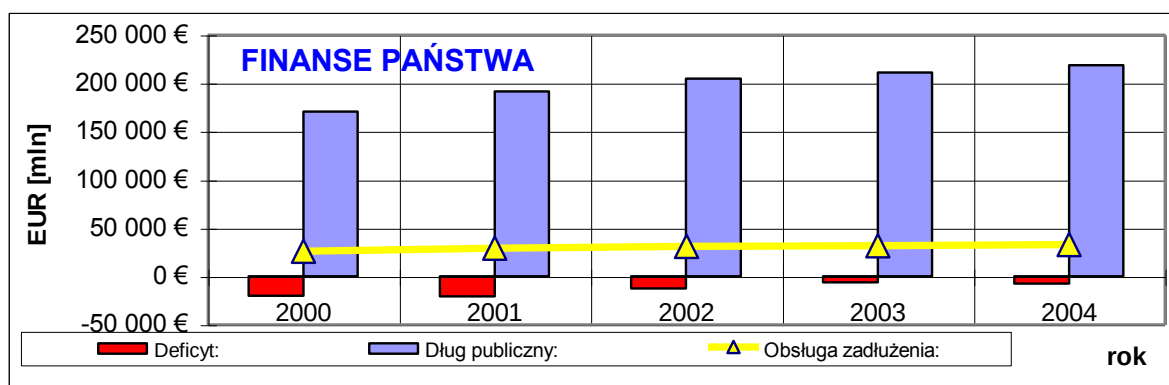
I RZĄD (Premier)		0	PLAN
1	Stopa podatku dochodowego Td :	7,0%	
2	Stopa podatku pośredniego (VAT) Te :	5,0%	
3	Wydatki na dobra i usługi [mln] G :	32 000 €	
4	Płatności transferowe i zasiłki [mln] B :	28 000 €	
5	Polityka imigracyjna [mln osób]:	0,5	
Wydatki na dobra i usługi G:		-----	
6	Administracja rządowa:	20,0%	
7	Wojsko, policja, sądownictwo:	19,0%	
8	Infrastruktura (drogi, ochrona środowiska):	35,0%	
9	Szkolnictwo:	11,0%	
10	Opieka zdrowia:	15,0%	
razem:		100,0%	
Płatności transferowe i zasiłki B:		-----	
11	Emerytury i renty:	30,0%	
12	Zasiłki dla bezrobotnych:	25,0%	
13	Aktywne formy walki z bezrobociem:	14,0%	
14	Subwencje dla przedsiębiorstw:	28,0%	
15	Subwencje w celu promocji gospodarki:	3,0%	
razem:		100,0%	podpis
II Bank Centralny (Rada Polít. Pienięż.)		0	
1	Stopa lombardowa:	15,0%	
2	Poziom rezerw minimalnych:	25,0%	
3	Operacje otwartego rynku +/- [mln]:	-100 000 €	podpis
III Banki komercyjne (Rada Prezesów)		0	
1	Stopa procentowa kredytów (konsum.):	19,0%	
2	Stopa procentowa depozytów (konsum.):	11,0%	
3	Wydatki na promocję (marketing) [mln]:	5 €	
4	Wydatki na infrastrukturę [mln]:	10 000 €	
5	Ocena pracy Rządu [0-5]:	3	podpis
IV Przedsiębiorstwa (Izba Gospodarcza)		0	
1	Wielkość planowanej produkcji [mln]:	250 000 €	
2	Wartość planowanych inwestycji [mln]:	100 000 €	
3	Planowana wysokość zatrudnienia [mln]:	15,9	
4	Plan. średnie wynagrodzenia [EU/osobę]:	2 000 €	
5	Wydatki na B&R [mln]:	20 000 €	
6	Wskaźnik cen [1999=100]:	105	
7	Ocena pracy Rządu [0-10]:	5	podpis
V Związki Zawodowe (Centrala)		0	
1	Postulaty płacowe [EU/osobę]:	3 000 €	
2	Świadczenia socjalne [%/płacy]:	30,0%	
3	Ocena pracy Izby Gospodarczej [0-10]:	5	
4	Ocena pracy Rządu [0-20]:	10	podpis
VI Gospodarstwa domowe (Obywatele)		0	
1	Planuję +/- wydatki konsum. [-10+10]:	5	
2	Przewiduję +/- inflacji [-10+10]:	2	
3	Planuję +/- zakupy z importu [-10+10]:	3	
4	Wydatki na szkolenia/studia [0+10]:	2	
5	Ocena pracy Związku Zawodow. [0-10]:	5	
6	Ocena pracy Rządu [0-50]:	25	podpis

Wyniki:		wartości realne	Punkty
	rok:	2000	6
		10 142 €	w tym:
	POLSKA		
	Kumulowana zmiana realnego PKB [%]:	-9,76%	1
I	RZĄD (Premier)	0	
	Sonadaż poparcia społecznego [%]:	43,00%	3
II	Bank Centralny (Rada Polít. Pienięż.)	0	
	Średnia stopa inflacji [%]:	28,76%	1
III	Banki komercyjne (Rada Prezesów)	0	
	Aktywa netto [mld]:	38,0 €	1
IV	Przedsiębiorstwa (Izba Gospodarcza)	0	
	Aktywa netto [mld]:	119,2 €	2
V	Związki Zawodowe (Centrala)	0	
	Średnia stopa bezrobocia [%]:	29,30%	1
VI	Gospodarstwa domowe (Obywatele)	0	
	Średni realny wsk. Jakości Życia [pkt]:	-0,43	1
A JAKOŚĆ życia obywateli:			
1	Bezpieczeństwo osobiste [pkt]:	0,03	
2	Gwarancje zatrudnienia [pkt]:	0,78	
3	Warunki pracy [pkt]:	1,12	
4	Jakość systemu opieki zdrowotnej [pkt]:	0,05	
5	Jakość systemu edukacji [pkt]:	0,04	
6	Zabezpieczenia emerytalne [pkt]:	0,84	
7	Zasiłki dla bezrobotnych [pkt]:	0,70	
8	Stopa oszczędności indyw. [pkt]:	2,07	
9	Jakość i wielkość konsumpcji [pkt]:	2,66	
10	Ochrona środowiska [pkt]:	0,03	
	Ocena razem [pkt]:	8,33	
B WSKAŹNIKI ekonomiczne:			
	PKB	2000	
	PKB nominalny [mld]:	437,8 €	
	PKB nominalny [%]:	19,00%	
	Stopa inflacji:	28,76%	
	Realny PKB:	-9,76%	
	PKB/1 mieszk.	10 142,0 €	
	BEZROBOCIE		
	Stopa bezrobocia [%]:	29,3%	
	Liczba osób bez pracy [mln. osób]:	7,5	
	BUDŻET PAŃSTWA		
	Stopa deficytu w budżecie państwa:	30,02%	
	Realny Dług Publiczny [mln]:	121 412 €	
	Wsk. Dług publiczny/ PKB:	38,9%	
	Realna stopa podatku dochodowego [%]:	7,0%	
	FINANSE		
	Bilans Handlu zagranicznego [mld]:	-214 €	
	Bilans (Rynek finansowy) [mld]:	-201 €	
	GOSPODARKA		
	Stopień wykorzystania potencjału produk.:	100,0%	
	Produkcja potencjalna [mln]:	195 889 €	
	Wydajność czynników wytwórczych:	17,8%	
	Poziom zapasów [mld]:	58,7 €	
	Wsk. konkurencyjności względem EL:	7,0%	
	Średnia płaca na osobę:	2 150 €	
	Wydajność zasobów pracy [EUR/osobę]:	3 700 €	

C RYNKI:	
I	RYNEK DOBR I USŁUG 2000
PODAŻ Y (PKB w cenach ... Prod.) [mln]:	437 772 €
POPYT Yr (PKB w cenach Rynkow.) [mln]:	496 843 €
(Ruch określony gospod.) Bilans [mln]:	-59 071 €
Podaż Y: [mln]	
Wynagrodzenia, dywidendy	77 385 €
Inwestycje, koszt kapitału, B&R, surowce	192 239 €
Pozostałe przychody czynników produkcji:	168 148 €
Popyt Yr: [mln]	
Wydatki konsumpcyjne, inwestycje	509 992 €
Wydatki rządowe - podatki pośrednie	144 577 €
Bilans Import-Export	-214 194 €
II	RYNEK FINANSOWY 2000
Popyt na pieniądz [mln]:	311 765 €
Podaż pieniądza [mln]:	110 426 €
Bilans [mln]:	-201 339 €
Popyt na pieniądz [mln]:	311 765 €
Deficyt/nadwyżka budżetu Państwa [mln]:	170 433 €
Przedsiębiorstwa - plan. inwestycje [mln]:	110 000 €
Kredyty konsumpcyjne [mln]:	131 332 €
Operacje otwartego rynku [mln]:	-100 000 €
Podaż pieniądza [mln]:	110 426 €
Oszczędności gospodarstw dom. [mln]:	71 646 €
Bank komercyjny - kreacja pieniądza [mln]:	42 000 €
Inwestorzy zagraniczni [mln]:	-3 220 €
III	RYNEK PRACY 2000
DEMOGRAFIA:	
Liczba obywateli [mln osób]:	42,6
Emigracja rzeczywista [mln osób]:	-0,3
Imigracja rzeczywista [mln osób]:	0,3
RYNEK PRACY:	
Podaż pracy [mln osób]:	25,6
Popyt na pracę [mln osób]:	18,1
Bilans podaży - popyt [mln. osób]:	7,5
w tym	
Zatrudnienie [mln osób]:	18,1
w tym: PRZEDSIĘBIORSTWA:	15,9
BANKI:	0,7
ADMINISTRACJA PAŃSTWOWA:	1,5
IV	RYNEK GLOBALNY 2000
DEMOGRAFIA (EL):	
Liczba obywateli EL [mln osób]:	146,9
ZASOBY GLOBALNE (EL):	
Zasoby pracy EL [mln osób]:	73,4
Zasoby kapitałowe zagraniczne EL [mld]:	190,0 €
POPYT EL - dobra i usługi [mld]:	1 608,5 €
PODAŻ EL - dobra i usługi [mld]:	836,4 €
WYMIANA:	
EXPORT do EL - dobra i usługi [mld]:	-27,3 €
IMPORT z EL - dobra i usługi [mld]:	186,9 €
Bilans wymiany handlowej [mld]:	-214,2 €
Import interwencyjny [mld]:	0,0 €

D Ruch okrężny GOSPODARKI:		2000
PKB w cenach czynników produkcji Y:		437 772 €
Płatności transferowe B:		28 000 €
Podatki bezpośrednie Td:		30 644 €
Kredyty konsumpcyjne Cr:		131 332 €
Popyt globalny AD:		566 459 €
Popyt konsumpcyjny C:		509 813 €
Oszczędności gospod. domowych S:		56 646 €
Dostępne inwestycje I:		56 646 €
Wydatki rządowe G:		182 000 €
Podatki pośrednie Te:		37 423 €
IMPORT Z:		186 932 €
EXPORT X:		-27 262 €
PKB w cenach rynkowych Yr:		496 843 €

E BUDŻET PAŃSTWA		2000
PRZYCHÓD PAŃSTWA [mln]:		68 067 €
w tym podatek dochodowy:		30 644 €
w tym podatki pośrednie:		37 423 €
WYDATKI (wartości nominalne):		
Obsługa zadłużenia wewnętrznego:		28 500 €
Wydatki na dobra i usługi G:		32 000 €
Administracja rządowa:		700 €
Wojsko, policja, sądownictwo:		665 €
Infrastruktura (drogi, ochrona środowiska):		1 225 €
Szkolnictwo:		385 €
Opieka zdrowia:		525 €
Płatności transferowe i zasiłki B:		28 000 €
Emerytury i renty:		8 400 €
Zasiłki dla bezrobotnych:		7 000 €
Aktywne formy walki z bezrobociem:		3 920 €
Subwencje dla przedsiębiorstw:		7 840 €
Subwencje w celu promocji gospodarki:		840 €
Wydatki Razem:		88 500 €
DEFICYT (-) / Nadwyżka budżetowa (+):		-20 433 €
Dług Publiczny (+) [mln]:		170 433 €
Obsługa zadłużenia wewn. (+) [mln]:		25 565 €



FINANSE państwa		2000
Deficyt:		-20 433 €
Dług publiczny:		170 433 €
Obsługa zadłużenia:		25 565 €

F BANKI komercyjne - RACHUNEK WYNIKÓW:
PRZYCHÓD: [mln EUR]

	2000
Z odsetek od kredytów indywidualnych:	24 953 €
Z odsetek od kredytów gospodarczych:	75 088 €
Z obsługi zadłużenia państwa:	25 565 €

Przychód razem: 125 606 €

KOSZTY:

Wypłaty odsetek od depozytów:	6 231 €
Koszt/Przychód - Operacje otwart. rynku:	15 000 €
Koszt utrzymania rezerw minimalnych:	1 575 €
Marketing:	5 €
Płace:	1 500 €
Amortyzacja:	9 000 €
Koszt administracyjny:	78 885 €

Koszty razem: 112 196 €

ZYSK: 13 410 €

BANKI komercyjne - BILANS:
AKTYWA BANKU [mln]:

	2000
Rezerwy gotówkowe (minimalne):	10 500 €
Kredyty komercyjne (Przedsiębiorstwa):	380 000 €
Kredyty - Gosp. Domowe:	12 777 €
Dług publiczny Państwa:	170 433 €
Infrastruktura (Majątek trwały):	45 000 €
mniej amortyzacja	9 000 €
Majątek trwały netto:	36 000 €

Aktywa razem: 609 710 €

PASYWA BANKU:

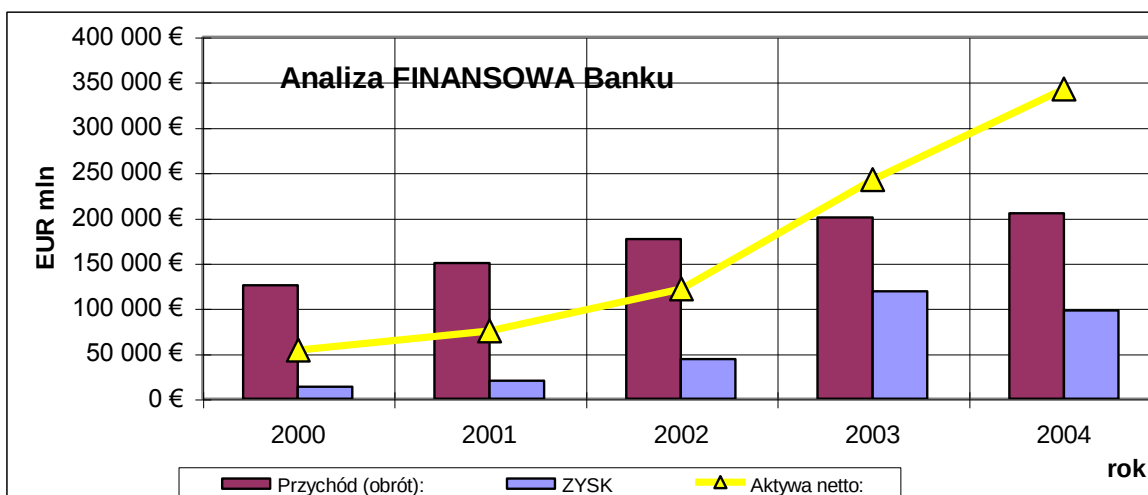
Kapitał założycielski:	5 000 €
Dochód zatrzymany:	33 410 €
Rezerwy:	15 000 €

Aktywa netto: 53 410 €

Depozyty indywidualne: 71 646 €

Inne zobowiązania: 484 654 €

Pasywa razem: 609 710 €

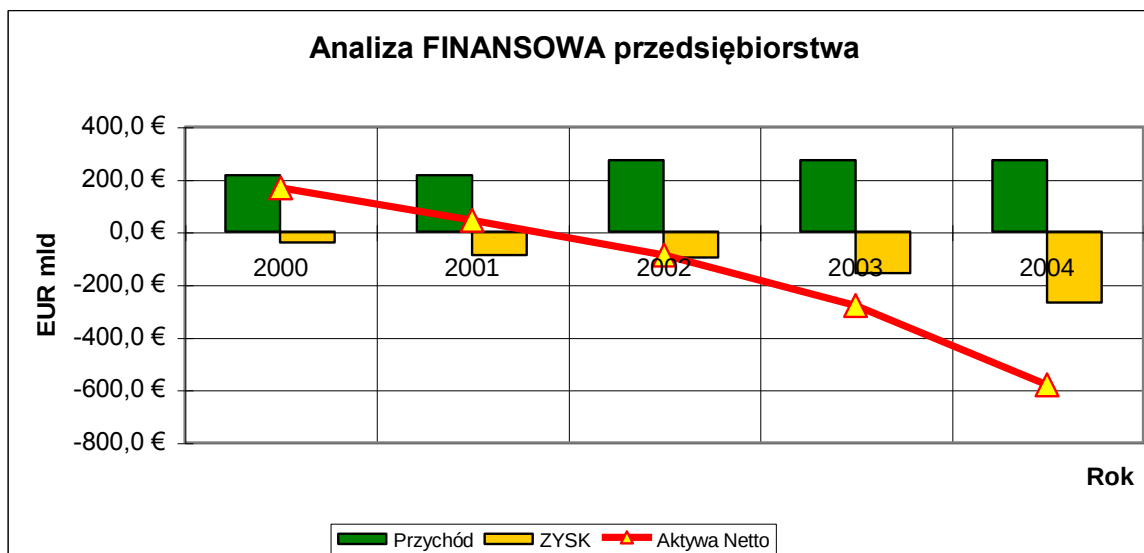

FINANSE banku

Przychód (obrót): 125 606 €

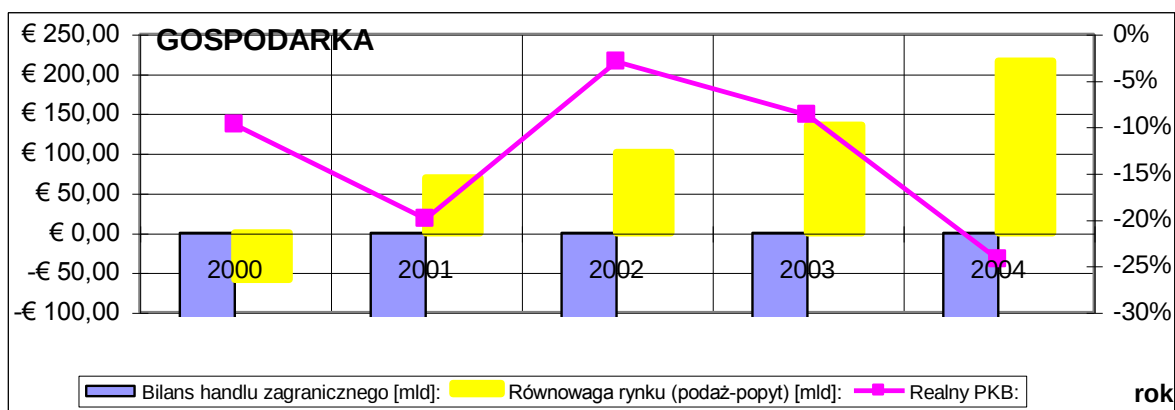
ZYSK: 13 410 €

Aktywa netto: 53 410 €

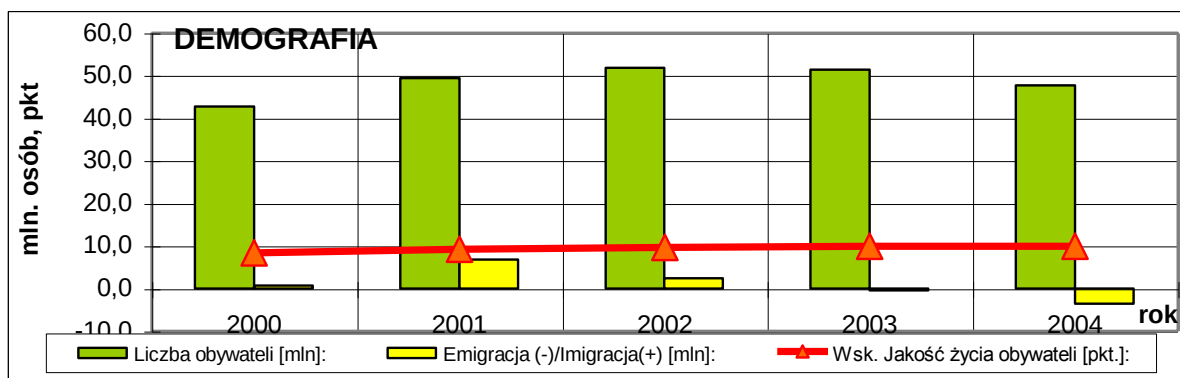
G Przedsiębiorstwo - RACHUNEK WYNIKÓW		2000
PRZYCHÓD: [mld EUR]		
Przychód:		205,7 €
Subwencje państw. dla przedsiębiorstw:		9,8 €
Przychód razem:		215,5 €
KOSZTY:		
Koszty bezpośrednie (materiałowe):		73,5 €
Wynagrodzenie za pracę:		34,2 €
Koszt kapitału inwestycyjnego:		75,1 €
Amortyzacja:		38,0 €
Wydatki na B&R:		20,0 €
Koszt utrzymania zapasów:		14,5 €
Koszty razem:		255,2 €
ZYSK:		-39,7 €
Przedsiębiorstwo - BILANS		2000
AKTYWA: [mld EUR]		
Majątek trwały:		480,0 €
mniej amortyzacja:		38,0 €
Majątek trwały netto:		442,0 €
Zapasy:		58,7 €
Pozostałe aktywa:		72,2 €
Aktywa razem:		572,9 €
PASYWA:		
Kapitał własny (zakładowy):		180,0 €
Zysk zatrzymany:		-39,7 €
Rezerwy:		27,1 €
Aktywa netto:		167,4 €
Zobowiązania (kredyty inwestycyjne):		380,0 €
Inne zobowiązania:		25,5 €
Pasywa razem:		572,9 €



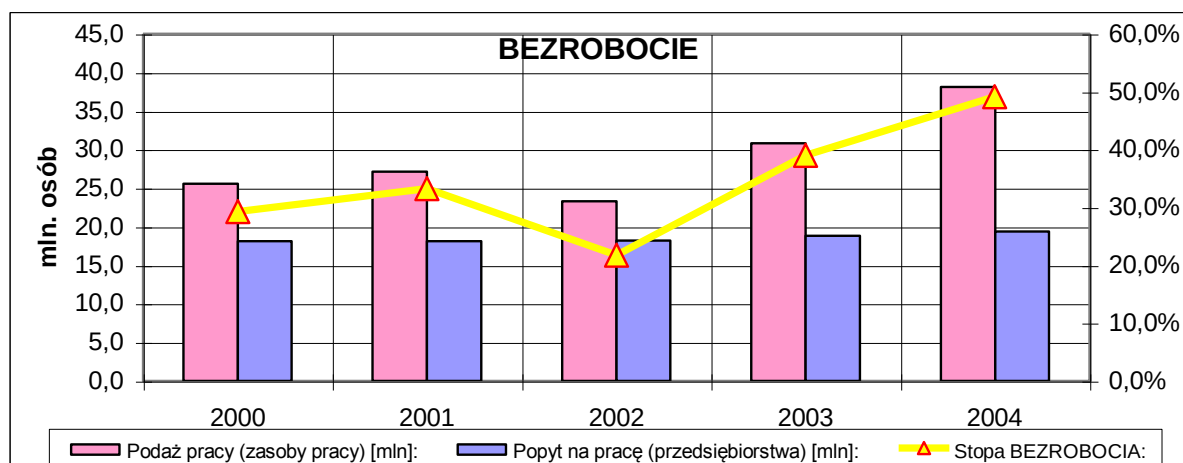
FINANSE przedsiębiorstwa		2000
Przychód		215,5 €
ZYSK		-39,7 €
Aktywa Netto		167,4 €



GOSPODARKA		2000
Realny PKB:		-9,76%
Bilans handlu zagranicznego [mld]:		-214,2 €
Równowaga rynku (podaż-popyt) [mld]:		-59,1 €



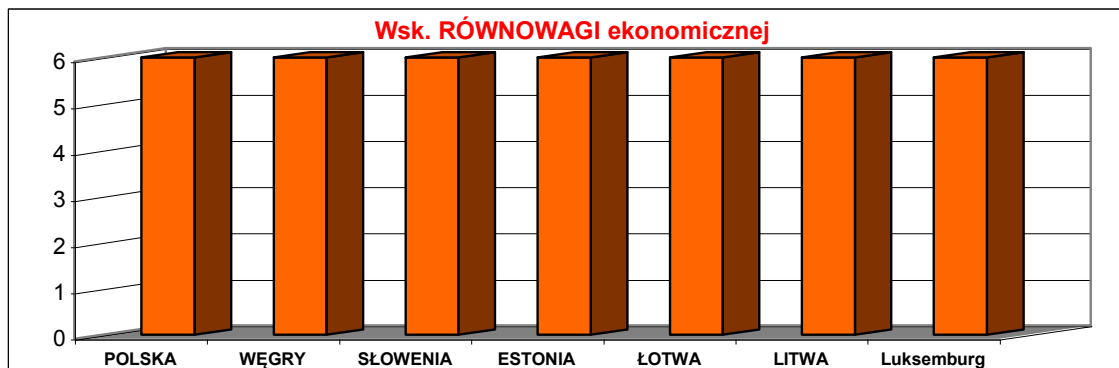
DEMOGRAFIA		2000
Liczba obywateli [mln]:		42,6
Wsk. Jakość życia obywateli [pkt.]:		8,3
Emigracja (-)/Imigracja(+) [mln]:		0,6



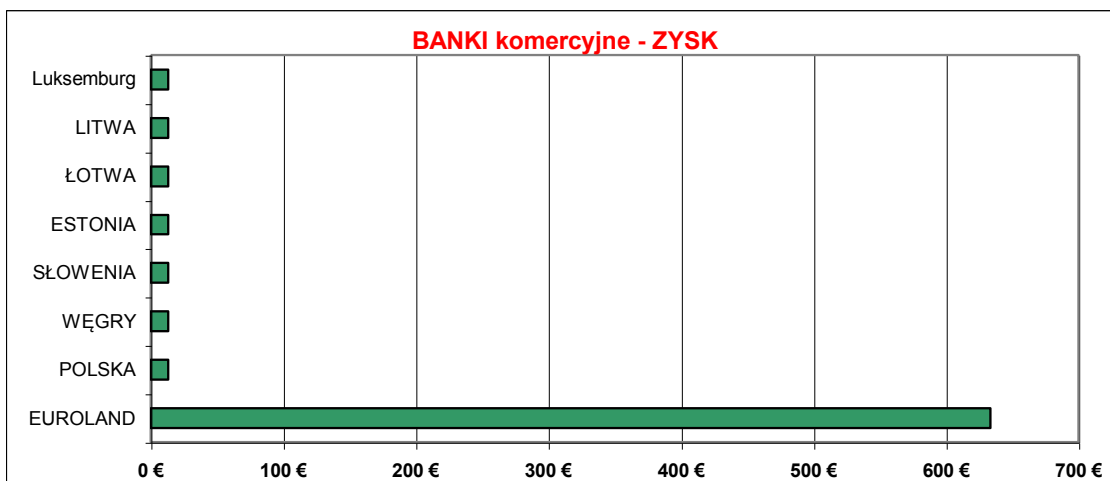
BEZROBOCIE		2000
Stopa BEZROBOCIA:		0,3
Podaż pracy (zasoby pracy) [mln]:		25,6
Popyt na pracę (przedsiębiorstwa) [mln]:		18,1

WYNIKI ZESPOŁÓW

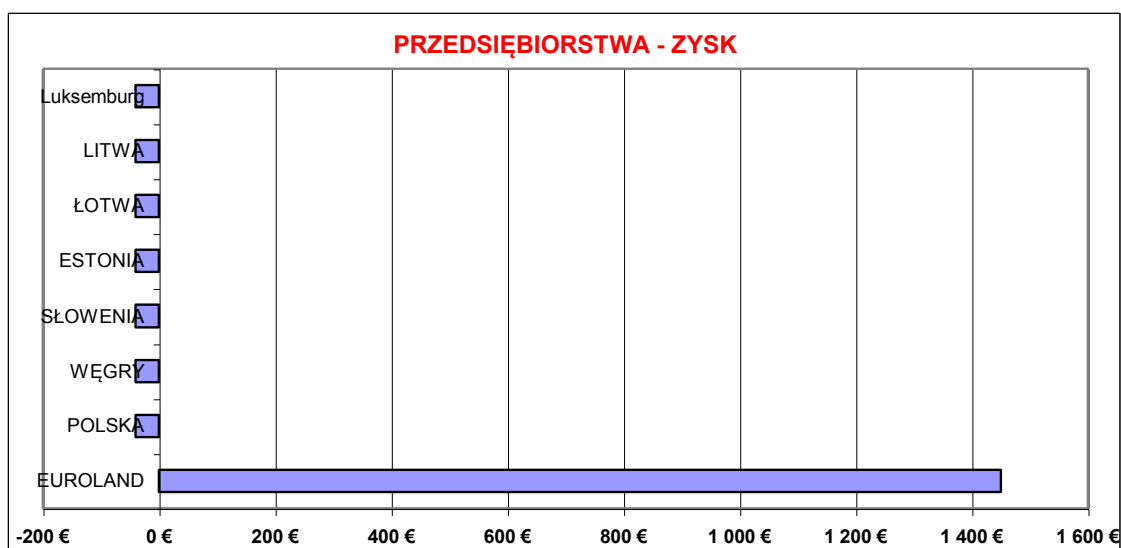
FINANSE Państwa



FINANSE Banku

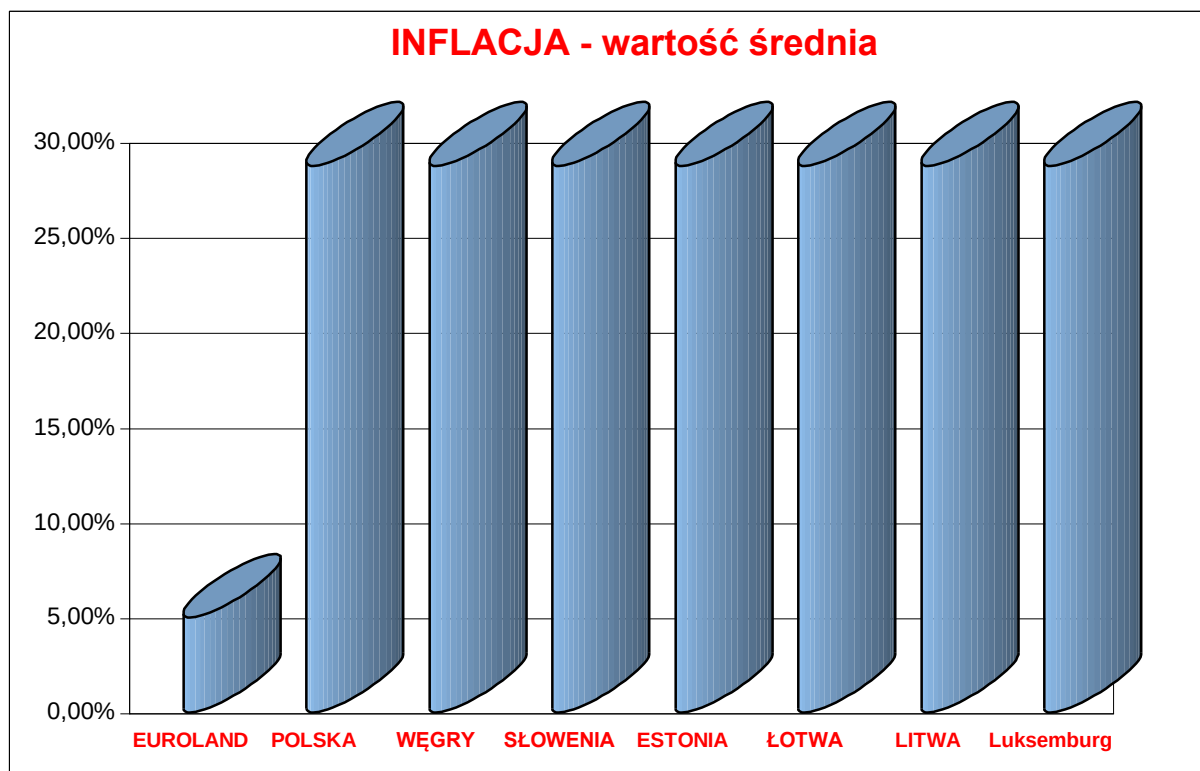


FINANSE Przedsiębiorstw



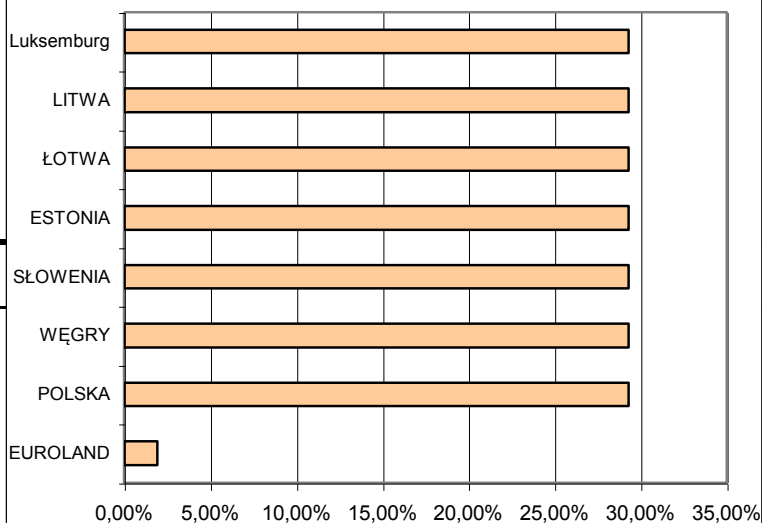
II Średnia stopa inflacji INFLACJI:

0	EUROLAND	5,00%
1	POLSKA	28,76%
2	WĘGRY	28,76%
3	SŁOWENIA	28,76%
4	ESTONIA	28,76%
5	ŁOTWA	28,76%
6	LITWA	28,76%
7	Luksemburg	28,76%



IV PRZEDSIĘBIORSTWA - aktywa:

0	EUROLAND	2 900,0 €
1	POLSKA	119,2 €
2	WĘGRY	119,2 €
3	SŁOWENIA	119,2 €
4	ESTONIA	119,2 €
5	ŁOTWA	119,2 €
6	LITWA	119,2 €
7	Luksemburg	119,2 €

BEZROBOCIE - wsk. skumulowany**V Średnia stopa BEZROBOCIA:**

0	EUROLAND	1,95%
1	POLSKA	29,30%
2	WĘGRY	29,30%
3	SŁOWENIA	29,30%
4	ESTONIA	29,30%
5	ŁOTWA	29,30%
6	LITWA	29,30%
7	Luksemburg	29,30%

VI Skumulowany wsk. JAKOŚCI ŻYCIA [pkt.]:

0	EUROLAND	3,0
1	POLSKA	-0,4
2	WĘGRY	-0,4
3	SŁOWENIA	-0,4
4	ESTONIA	-0,4
5	ŁOTWA	-0,4
6	LITWA	-0,4
7	Luksemburg	-0,4

Wsk. jakości życia