

Sobre o Jogo da Economia Mineira:

O Jogo da Economia Mineira pretende ensinar conceitos básicos que facilitem o entendimento do que está acontecendo com a economia brasileira, e ao mesmo tempo divertir.

As relações básicas que o jogo destaca são aquelas que vinculam o balanço de pagamentos, a dívida externa, a taxa de câmbio e a inflação por um lado, e as contas do governo a taxa de juros e a recessão por outro.

Trata-se de um jogo que se desenvolve em uma conjuntura de curtíssimo prazo, onde não se fazem sentir de forma destacada o investimento, as mudanças tributárias, as reformas estruturais que em muitos casos seriam indispensáveis para dar novo impulso a uma economia.

Estamos conscientes que a inflação e a recessão (expressão tanto do retrocesso como da ausência de crescimento econômico), presenças indesejáveis e que dão a medida da eficácia ou não de uma política econômica, resultam de uma série de causas, e não apenas daquelas incluídas no jogo.

Destacamos, no entanto apenas os efeitos das desvalorizações cambiais sobre a inflação e as elevações das taxas de juros sobre a recessão uma vez que estas causas foram fundamentais (embora não exclusivas) no caso brasileiro durante a segunda metade dos anos 90.

Como se trata de uma conjuntura de curtíssimo prazo convencionamos que a dívida externa e a interna são sempre crescentes. Uma eventual fase favorável no Balanço de Pagamentos ou nas Contas do Governo, com a existência de superávits apenas permitem formar reservas e/ou Superávit Primário, que poderão ser utilizadas nas jogadas seguintes para cobrir eventuais déficits crônicos no Balanço de Pagamentos, evitando assim o crescimento da dívida externa ou interna.

Uma vez que nem todas as causas que determinam a inflação ou a recessão estão contempladas no jogo, quando a taxa de juros provoca efeitos recessivos ou a desvalorização cambial efeitos inflacionários, tais efeitos não são proporcionais às causas.

No jogo, uma determinada desvalorização cambial pode resultar num efeito inflacionário maior ou menor, o mesmo valendo para a taxa de juros e suas conseqüências recessivas.

Da mesma forma, os aumentos das dívidas externa e interna, não resultam em desvalorizações proporcionais no câmbio ou aumentos proporcionais na taxa de juros; dentro de certos limites, cujas probabilidades o jogador toma conhecimento antecipadamente, os respectivos valores surgem aleatoriamente.

O jogo da Economia Mineira tem como plano de fundo a conjuntura que se abriu com a primeira fase do Plano Real, entre 1994 e 1999. Em meados de 1994 quando a taxa de câmbio foi valorizada e a cotação do dólar chegou a ser inferior ao real, o conseqüente barateamento das importações permitiu segurar a inflação. Mas o custo de uma taxa de câmbio valorizada foi uma elevação considerável da taxa de juros.

Durante este período o sistema financeiro sofreu grandes abalos, pois a brusca interrupção dos extraordinários ganhos que a inflação permitia levou muitos bancos que já estavam cambaleando a quebrar como foi o caso do Nacional e do Econômico. O Banco do Brasil teve o mesmo destino, mas o governo saiu em seu socorro e salvou-o às custas do aumento da dívida interna.

No jogo, estes eventos aparecem como crises ou desequilíbrios internos que acabaram causando déficit nas contas do governo e, portanto resultaram no aumento da dívida interna.

Esta expansão do endividamento interno somada às crises externas provocaram fortes elevações nas taxas de juros contribuindo para uma desaceleração da economia levando-a rumo à recessão entre 1998 e 1999.

A recessão se caracteriza tanto por uma queda na taxa de crescimento do PIB (desaceleração) como por uma taxa de crescimento negativa, como aconteceu no início dos anos 80, no início dos anos 90, e entre 1998/99.

Além destes fatores que afetaram o setor financeiro, especialmente os bancos, escolhemos também como fatos geradores de desequilíbrios, o déficit na Previdência, e suas repercussões no déficit público e na dívida interna, uma vez que este desequilíbrio se intensificou a partir de 1997.

As crises externas, que aparecem como cartas especiais, correspondem aos anos 90. Começando pela Guerra no Golfo, fazendo o preço do petróleo explodir, e representando todas as oscilações desta importante commodity, passando pela crise no México (1994) e pela desvalorização do Yuan (unidade monetária da China também em 1994) a Crise Asiática (1997) a Crise na Rússia (1998) e as fortes oscilações das bolsas de Nova Iorque, Hong Kong, e Tóquio.

As dificuldades atravessadas pela economia argentina provocaram elevações especulativas da taxa de câmbio no Brasil no final de 2000 e no início de 2001.

Além disso, o governo argentino foi obrigado a celebrar um acordo com o FMI (Fundo Monetário Internacional) e se comprometer a cumprir uma série de objetivos que poderão dificultar a retomada do crescimento econômico naquele país, afetando o setor externo brasileiro. Diga-se de passagem, que o jogo admite uma negociação com o FMI no caso de um crescimento intenso da dívida externa e/ou da Inflação.

Todas estas crises externas direta ou indiretamente abalaram tanto o Balanço de Pagamentos como as Contas do Governo no Brasil. Até o início de 99, nosso governo se defendeu elevando intensamente a taxa de juros, especialmente diante da crise asiática e da crise russa; esta expansão resultou não só num forte aumento da dívida interna como desacelerou a economia dramaticamente entre 98/99 levando-a à recessão.

No início de 1999, diante da impossibilidade de prosseguir defendendo a estabilidade dos preços utilizando a taxa de juros, não houve alternativa senão desvalorizar fortemente o câmbio deixando-o flutuar livremente.

O resultado foi uma expressiva elevação de preços: alguns índices superaram os 10%; outros estiveram bem próximos. É por esta razão que colocamos esta marca (a primeira de dois dígitos) como um divisor de águas: além dela consideramos (no jogo) que o (a) ministro (a) da Fazenda não soube dirigir bem a política econômica e deverá ser substituído (a)...

A crise mais devastadora, isto é, a que provoca maior elevação da taxa de juros e/ou da taxa de câmbio é O Ataque Especulativo ao Real. Depois do lançamento do Plano Real sofremos três ataques especulativos: os dois primeiros (crise no México em 1994/5, e crise asiática em 1997) foram superados por fortes elevações das taxas de juros.

Depois da crise na Rússia (1998), sofremos outro ataque especulativo, que apesar de ser combatido com uma extraordinária elevação da taxa de juros, acabou sendo vitorioso: o real sucumbiu, sendo fortemente desvalorizado.

Bom aprendizado, bom divertimento, e boa sorte!

Objetivo:

Você acaba de ser nomeado(a) ministro(a) da fazenda de um país cuja economia atravessa sérias dificuldades...

Missão:

Evitar a Recessão e impedir a volta da Inflação. Para isso você deverá se defender dos ataques de seu adversário e atacá-lo com suas cartas de ataque.

Condições:

Caso contrário, além de perder o jogo será demitido do cargo. Para evitar a Recessão você não poderá conviver com déficits no Balanço de Pagamentos nem nas Contas do Governo. Um déficit no Balanço de Pagamentos provocará um aumento proporcional na Dívida Externa;

Um déficit nas Contas do Governo provocará um aumento proporcional na Dívida Interna. Cada aumento de 20 pontos na Dívida Externa provocará um crescimento na taxa de Câmbio ou na taxa de Juros;

Cada aumento de 20 pontos na Dívida Interna provocará um crescimento na taxa de Juros.

Cada aumento de 5 pontos na taxa de Câmbio resultará num crescimento da Inflação;

Cada 5 pontos de aumento na taxa de Juros provocará um crescimento da Recessão. Se a Inflação alcançar 10 % ou a Recessão 3% no nível 1, ou se a Inflação alcançar 7,5 % ou a Recessão 2,3% no nível 2, ou se a Inflação alcançar 5,5 % ou a Recessão 1,8% no nível 3, você perderá o nível. Se você perder 2 níveis, perderá o jogo será demitido(a) do cargo.

Quando houver superávit no Balanço de Pagamentos, o montante será agregado às reservas, as quais poderão ser utilizadas para cobrir futuros déficits neste balanço.

Quando houver superávit nas Contas do Governo, o montante será agregado à Superávit Primário, a qual poderá ser utilizada para cobrir futuros déficits.

No decorrer do jogo podem surgir cartas especiais que refletem crises externas; nesse caso a pressão sobre a taxa de Câmbio e/ou de Juros é direta e imediata.

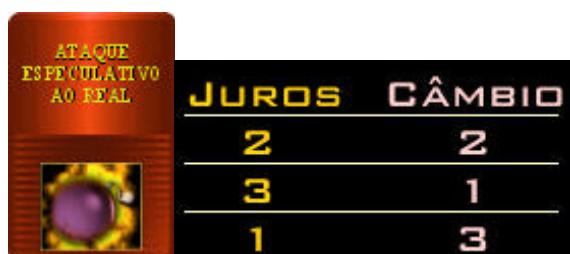
Alguns exemplos:



Também podem surgir cartas especiais que refletem crises internas; nesse caso a pressão ocorre primeiro sobre a dívida interna na seguinte proporção: Quebra do Nacional, do Econômico e Rombo no Banco do Brasil, + 10 pontos na Dívida Interna; Déficit na Previdência, + 25 pontos na Dívida Interna.



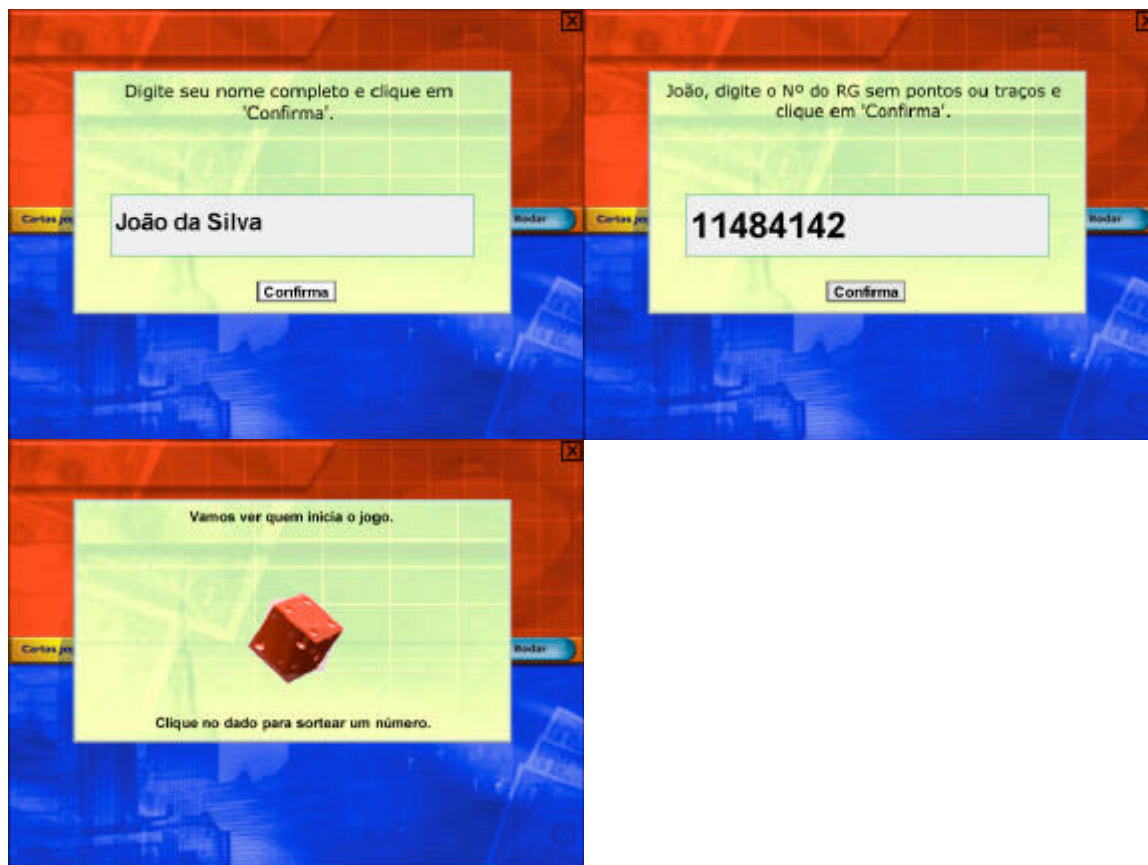
A carta especial de maior impacto é: "Ataque especulativo ao real" que provoca 4 elevações combinadas na taxa de Juros e na taxa de Câmbio.



	JUROS	CÂMBIO
	2	2
	3	1
	1	3

O Jogo:

O jogo tem início com a identificação dos jogadores e de um sorteio para ver quem inicia a partida.



O computador lançando dezoito cartas de ataque e de defesa localizadas na parte inferior da tela. Seguem os exemplos:



Às de defesa em verde são das Contas do Governo:



Às de defesa em azul são do Balanço de Pagamentos:



Às de ataque em laranja são das Contas do Governo:



Às de ataque em vermelho são do Balanço de Pagamentos:



Às de ataque como desastres internos:



Às de ataque como desastres externos:



E a carta de Ataque Especulativo ao Real:



Para anular os déficits dos sucessivos ataques ou provocar déficits no adversário, o jogador poderá lançar no máximo seis cartas. Estes ataques e defesas são feitos arrastando as cartas da parte inferior do tabuleiro para a parte superior. As suas cartas de ataque são diferenciadas por uma borda de cor vermelha.



Se a inflação alcançar 5% ou a dívida externa 120 o jogador poderá negociar com o FMI.

Você pode obter um empréstimo de 25 que será incorporado às reservas. O custo desta operação será a retirada de 1 carta de Juros ou Câmbio.

Caso deseje um empréstimo de 50 você deverá retirar 3 cartas de Juros ou Câmbio e terá direito a 1 carta extra no baralho. Ou não aceitar a imposição do FMI.

, . Você pode obter um empréstimo de 25 que será incorporado às reservas. O custo desta operação será a retirada de 1 carta de **Juros** ou **Câmbio**.

Caso deseje um empréstimo de 50 você deverá retirar 3 cartas de **Juros** ou **Câmbio** e terá direito a 1 carta extra no baralho.

25

50

Fora FMI!