O JOGO DA ECONOMIA BRASILEIRA

Manual de instruções

Sobre o jogo

O Jogo da Economia Brasileira - pretende exercitar conceitos e mecanismos básicos que facilitem o entendimento do que vem acontecendo com a economia brasileira, a partir do lançamento do Plano Real.

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

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

Estamos conscientes que a inflação e o desempenho do Pib (ou recessão) 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 e os investimentos sobre o Pib (ou recessão) uma vez que estas causas foram fundamentais (embora não exclusivas) para o crescimento da economia brasileira a partir de 1994.

Como se trata de uma conjuntura de curto 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 para cobrir eventuais futuros déficits no Balanço de Pagamentos e/ ou nas Contas do Governo, evitando assim o crescimento das dívidas externa e interna.

Uma vez que nem todas as causas que determinam a inflação ou o crescimento do Pib (ou recessão) estão contempladas no jogo, quando a taxa de juros provoca efeitos recessivos ou a desvalorização cambial efeitos inflacionários, tais efeitos não são necessariamente proporcionais às causas. No jogo, uma determinada desvalorização cambial pode resultar num efeito inflacionário maior ou menor (dentro de limites de 1 a 5), o mesmo valendo para a taxa de juros e suas consequências recessivas (dentro de limites de 0,1 a 2,0). O investimento, no entanto, provoca sempre efeitos crescentes e proporcionais sobre o Pib.

Os aumentos das dívidas externa e interna, não provocam desvalorizações proporcionais no câmbio ou aumentos proporcionais na taxa de juros: dentro de certos limites (de 1 a 5), cujas probabilidades o jogador toma conhecimento antecipadamente, os respectivos valores surgem aleatoriamente.

O Jogo da Economia Brasileira tem como pano de fundo a conjuntura que se abriu com adoção do Plano Real em 1994, passando por 1999 quando tivemos forte crise cambial passando pela a recente fase de elevação dos preços do petróleo a partir de 2006 e a crise financeira de 2008. Em meados de 1994 quando a taxa de cambio foi valorizada e a cotação do dólar chegou a ser inferior ao real, o consequente 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 via Proer.

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 e mais recentemente em 2009.

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 até o final da década passada. 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) as fortes oscilações das bolsas de Nova Iorque, Hong Kong, e Tóquio até a crise das hipotecas subprime nos Estados Unidos em 2008.

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 em 2001 tivemos a crise energética que se encarregou de reduzir o Pib daquele ano em mais de 1,5%.

Quando a Argentina abandonou o sistema de conversibilidade incorporou mais um elemento de turbulência no Brasil em 2001 fazendo o câmbio se desvalorizar e a taxa de juros subir.

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, e para evitar pressões inflacionarias decorrentes das desvalorizações cambiais, 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, isto é, a uma taxa de crescimento do Pib muito pequena.

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. Por esta razão no nível 1 do jogo (veja explicações mais à frente) colocamos o limite para a inflação 8,7%: se ela for alcançada consideramos (no jogo) que o (a) ministro (a) da Fazenda não soube dirigir bem a política econômica e deverá ser substituído (a) e o jogador perderá o jogo.

A crise mais devastadora, isto é, a que provoca maior elevação da taxa de juros e/ou da taxa de cambio é O Ataque Especulativo ao Real. Depois do lançamento do Plano Real sofremos vários 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 no início de 1999 provocando forte pressão inflacionária.

Em 2001 e 2002 outros ataques foram desfechados à raiz da crise argentina e decorrentes das incertezas trazidas pelas eleições presidenciais no Brasil.

Como funciona?

O Jogo é composto por três partidas (níveis):

1. **O primeiro nível** - COMBATE À INFLAÇÃO E RECESSÃO - com limite inflacionário de 9,3% e recessão 2,3% sem limites de jogada.
2. **No segundo nível** - CENTRO DA META DE INFLAÇÃO - o objetivo é manter a inflação o mais próximo possível da meta, 5,5%. Se o nível 7% for ultrapassado, o jogador perderá. Vencerá o jogo quem, ao final das 20 jogadas, ficar mais próximo da meta (5,5%) para cima ou para baixo. As respostas erradas das perguntas geram uma deflação de 0,2% (isso acontecerá só nas finais). Neste nível, a opção JUROS, diante de um déficit no balanço de pagamentos somente será possível até a 10ª jogada, ou seja, após a 10ª jogada a única opção para combater um déficit no balanço de pagamentos será o CÂMBIO.
3. **No terceiro e último nível** - CRESCIMENTO SUSTENTÁVEL - o vencedor será aquele que conseguir o maior PIB (Crescimento Econômico) durante as 20 rodadas. A partir de 2015 este módulo terá perguntas também. Se houver queda no Pib ocorrerá uma redução proporcional na inflação. Por exemplo, se o Pib cair 0,5% a inflação também diminuirá 0,5%. Se o Pib aumentar (pelo investimento) além dos 5% iniciais não ocorrerá nenhum efeito sobre a inflação. Se a inflação subir 2% ou mais, isto também provocará uma elevação na taxa de juros de 1%.

Tela investimento

A vitória será daquele que ganhar duas das três partidas.

Condições gerais:

- 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 (queda do Pib).

Quando houver superávit no Balanço de Pagamentos, o montante será agregado às reservas, as quais poderão ser utilizadas para cobrir futuros déficits neste balanço (não contando como carta jogada).

Quando houver superávit nas Contas do Governo, o montante será agregado ao Superávit Primário, o qual poderá ser utilizado para cobrir futuros déficits (não contando como carta jogada).

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. Por exemplo:

Nos casos das cartas "Apagão" e "Alta do Petróleo", os efeitos são diretos na recessão e na inflação, devendo o jogador atacado retirar uma carta de cada baralho respectivo.

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

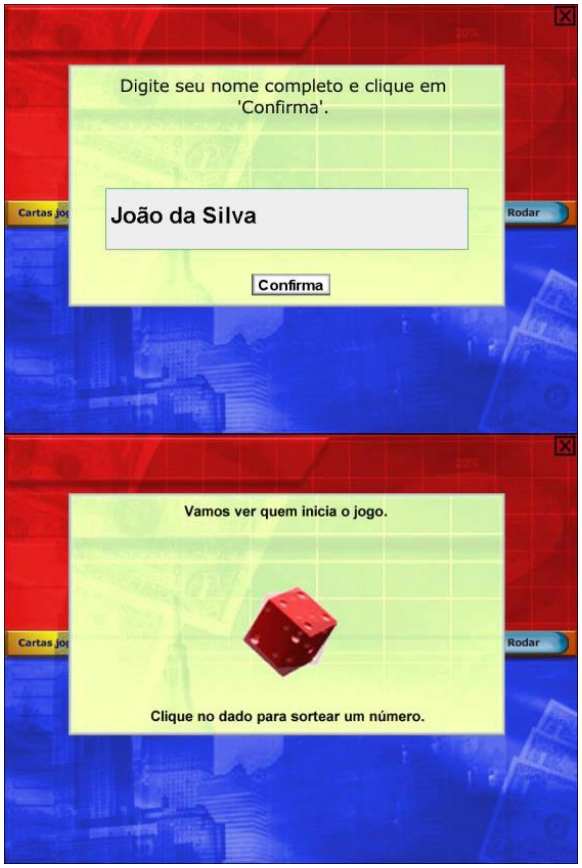
No Ataque Especulativo caso existam reservas no valor acima de 35 será eliminada 1 carta das 4 que você deveria retirar, debitando 35 das reservas.

Acima de 70 elimina 2 cartas das 4 que você deveria retirar, debitando 70 das reservas.

E acima de 105 elimina 3 cartas das 4 que você deveria retirar, debitando 105 das reservas sendo este o máximo de cartas a serem eliminadas.

O jogo

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



O computador lança para cada jogador dezoito cartas de ataque e de defesa localizadas na parte inferior da tela. Seguem os exemplos:

As de defesa (crédito) em verde são das Contas do Governo:

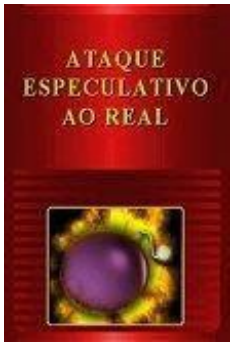
As de defesa (crédito) em azul são do Balanço de Pagamentos:

As de ataque em vermelho são do Balanço de Pagamentos:

As de ataque como crises internas:

As de ataque como crises externas:

E a carta de Ataque Especulativo ao Real:

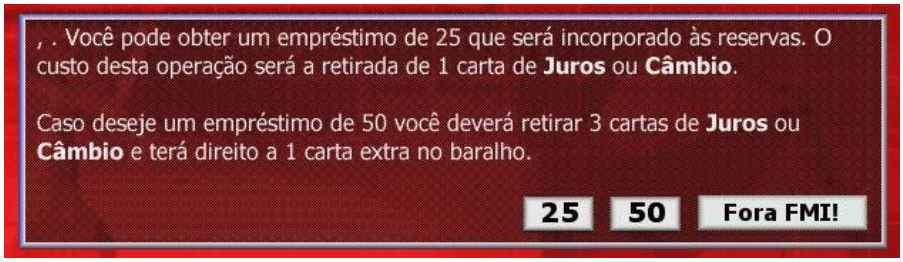


Para anular os déficits dos sucessivos ataques ou provocar déficits no adversário, o jogador poderá lançar no máximo seis cartas. Estes ataques e defesas são feitos arrastando as cartas da parte inferior do tabuleiro para a parte superior. As suas cartas de ataque são diferenciadas por uma borda (moldura)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



Novas funcionalidades para o nível 1: Investimentos BNDES e intervenção do COPOM:

BNDES: Você pode reduzir a recessão em 0.5% aceitando um empréstimo do BNDES, mas sua dívida externa sobre 20 pontos, o que vai acarretar a retirada de cartas de juros, podendo eventualmente aumentar a recessão.

COPOM: O COPOM intervém diminuindo a inflação em 0,5%, mas para isso ocorrerá um aumento de 3 pontos nos juros, podendo eventualmente provocar a retirada de cartas de recessão. Os dois mecanismos podem ser utilizados 2 vezes durante o jogo.

Os economistas perguntam

Existirão cartas de ataque com as figuras dos economistas sobre os quais serão feitas perguntas de múltipla escolha na final. Se o jogador atacado selecionar a resposta correta nada acontece. No caso de errar sua dívida externa e interna aumentarão 25 pontos. No segundo nível - CENTRO DA META DE INFLAÇÃO, as respostas erradas geram uma deflação de 0,2% e as cartas de desastres externos provocam aumento na dívida interna.

Os 61 economistas são os seguintes:

Bom Jogo!