



GLOBALNA GRA EKONOMICZNA

Spis treści

O metodzie.....	2
Przygotowanie gry.....	4
Jak korzystać z arkusza gry	5
Przebieg gry.....	8
Podsumowanie gry - na co zwrócić uwagę?	9

Wiek uczestników

Liczba uczestników

Czas trwania

16 lat <

5 - 30

120 - 240 min

O metodzie

Globalna Gra Ekonomiczna to gra symulująca międzykontynentalny handel. Na krótką metę opłaca się nie współpracować ekonomicznie z innymi, zamykać granice i podwyższać cła (powiedzielibyśmy oszukiwać), jednak bardzo szybko taka strategia odwraca się od nas plecami (podobnie jak nasi partnerzy w handlu) i wszyscy na tym tracą. A czy nie jest tak w życiu lub pracy zespołowej?

Na krótką metę opłaca się „oszukiwać” tzn. nie wkładać w pracę zespołu dużego wysiłku, zostawiać pracę innym, bo wtedy mamy „święty spokój”, więcej czasu dla siebie, itp. Ale po krótkim czasie wszyscy w zespole zaczynamy tak funkcjonować, a więc po prostu wszyscy tracimy.

Uczestnicy gry podzieleni są na 5 drużyn reprezentujących delegacje rządów 5 krajów (Brazylia, Wybrzeże Kości Słoniowej, Indonezja, Polska, Indie). Każdy z wymienionych krajów produkuje i eksportuje określone wyroby (odpowiednio: kawa, kakao, kauczuk, meble i oprogramowanie), natomiast z innych krajów importuje produkty tam wytwarzane. Każdy kraj może więc w stosunku do każdego innego podjąć jedną z dwóch decyzji: współpracować ekonomicznie (tzn. umożliwić swobodny przepływ towarów) lub nie współpracować ekonomicznie (tzn. np. nałożyć cła i ograniczyć kontakty handlowe), drugi kraj również może podjąć jedną z tych dwóch decyzji i w zależności od kombinacji działań obu państw, ich zyski rozkładają się w taki sposób, że na krótką metę opłaca się nie współpracować i zamykać granice, natomiast w dłuższym wymiarze czasu bardziej opłaca się współpracować.

Gra opiera się na opisanym w teorii gier dylemacie więźnia, a konkretniej jego iterowanej (czyli powtarzanej wersji). Interakcje pomiędzy każdymi dwoma krajami są więc oddzielnymi grami, w których biorą udział drużyny, każda więc drużyna, biorąc udział w realizacji metody, bierze udział w czterech iterowanych grach opartych na dylemacie więźnia.

Dylemat więźnia w klasycznej postaci wygląda następująco: *Dwóch podejrzanych zostało zatrzymanych przez policję. Policja, nie mając wystarczających dowodów do postawienia zarzutów, rozdziela więźniów i przedstawia każdemu z nich tę samą ofertę: jeśli będzie zeznawać przeciwko drugiemu, a drugi będzie milczeć, to zeznający wyjdzie na wolność, a milczący dostanie dziesięcioletni wyrok. Jeśli obaj będą milczeć, obaj odsiedzą 6 miesięcy za inne przewinienia. Jeśli obaj będą zeznawać, obaj dostaną pięcioletnie wyroki. Każdy z nich musi podjąć decyzję niezależnie i żaden nie dowie się czy drugi milczy czy zeznaje, aż do momentu wydania wyroku. Jak powinni postąpić?* (za: wikipedia.pl). Oczywiście więc, każdemu z nich bardziej opłacać będzie się wydać kolegę, ale co, jeśli taka sytuacja powtórzy się znowu? Przecież wtedy on również może mnie wydać. Z perspektywy ukazywania więc interakcji zespołowych bardzo interesujący jest interowny, czyli powtarzany dylemat więźnia, w ramach którego w każdej kolejnej rundzie gracze biorą pod uwagę decyzje podjęte przez partnerów interakcji w poprzednich rundach. Zupełnie jak w życiu.

Metoda może być z powodzeniem wykorzystywana zarówno w klasie szkoły średniej jak i wśród menadżerów wysokiego szczebla.

Cele do jakich może być wykorzystana metoda:

- uczenie współpracy zespołowej
- uczenie negocjacji
- kształtowanie cech liderkich
- uczenie podejmowania strategicznych decyzji
- nauka analizowania posunięć konkurencji
- kształtowanie umiejętności podejmowania współpracy z zespołami, z którymi nie możemy się bezpośrednio komunikować
- ukazywanie zwiększających się obszarów naszego życia, w których coraz większego znaczenia nabiera myślenie zgodnie ze strategią gier o sumie niezerowej, a więc nie „wygrany-przegrany”, ale „wygrany-wygrany”

A także do nabycia wiedzy w sferze wiedzy szkolnej:

- aktywne wykorzystanie wiedzy i umiejętności matematycznych
- aktywne nabycie wiedzy geograficznej o krajach z innych kontynentów
- aktywne nabycie podstaw wiedzy o globalnych zależnościach ekonomicznych

P.S. Zachęcamy podzielenia się uwagami dotyczącymi metody. Państwa uwagi są bardzo cenne i pomagają rozwijać naszą działalność edukacyjną i wychowawczą.

Uwagi prosimy przesyłać na adres: kontakt@cdw.edu.pl

Przygotowanie gry

-> Przygotowanie gry do pierwszego użycia

Drukujemy materiały:

- Karty dla drużyn (1 raz, wydruk dwustronny):
 - Karta-Brazylia.pdf
 - Karta-Indie.pdf
 - Karta-Indonezja.pdf
 - Karta-Polska.pdf
 - Karta-WKS.pdf
- Karta-Zasady_dla_grup.pdf (5 razy, wydruk dwustronny)
- Karty-Decyzje_graczy.pdf (1 raz, wydruk dwustronny, wycinamy zgodnie z liniami)
- Plakietki_na_stoly.pdf (1 raz, wydruk jednostronny, składamy na pół wzdłuż dłuższej krawędzi)

-> Każdorazowe przygotowanie gry

Drukujemy materiały:

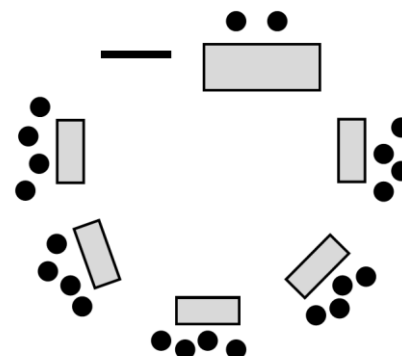
- Karty_druzyn.pdf (1 raz, format A3, jednostronnie)
- Identyfikatory.pdf (1 raz, jednostronnie, wycinamy)

Niezbędne wyposażenie sali:

- 6 stolików
- komputer (jeśli mamy to dwa), z pakietem biurowym do obsługi plików xls oraz prezentacji
- możliwość wyświetlania informacji z komputera (np. projektor lub telewizor) - obowiązkowo jedno, a jeśli mamy możliwość to dwa

Ustawienie sali

Salę najlepiej ustawić, w taki sposób, żeby każda drużyna miała przed sobą stolik oraz jeden stolik (może być nieco większy dla prowadzących). Stoliki drużyn ustawiamy w półkolu. Na stolikach umieszczamy plakietki państw. Na jednym projektorze wyświetlamy zasady gry oraz arkusz. Na drugim aktualną rundę (nieobowiązkowo).



Przygotowanie materiałów dla drużyn

Każda drużyna otrzymuje następujący zestaw materiałów:

- Kartę swojego kraju
- Kartę Zasad
- Kartę Drużyny do wpisywania przebiegu gry
- 8 plakietek odpowiadających decyzjom ekonomicznym wobec innych graczy
- zestaw identyfikatorów, na których można zapisać swoje imię

Jak korzystać z arkusza gry

Najważniejszym elementem umożliwiającym sprawny przebieg gry jest arkusz kalkulacyjny służący do obliczeń rezultatów. W ramach każdej rundy drużyny podejmuje 4 decyzje wobec 4 pozostałych drużyn. Drużyny informują o swoich decyzjach prowadzącego poprzez złożenie na jego stoliku 4 kart decyzji odwróconych rewersem z logiem gry do góry (tak, żeby inne drużyny nie widziały jaka decyzja została podjęta. Prowadzący (lub wyznaczona przez niego osoba, nawet spośród graczy) wpisuje decyzje drużyn do arkusza w zakładce „Wpisywanie”.

Wpisywanie decyzji drużyn

W arkuszu decyzję współpracy zapisuje się jako „1”, natomiast decyzję braku współpracy jako „0”.

Uzupełniamy tylko białe pola arkusza.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
61	Wpisywanie decyzji		Runda 1	Runda 2	Runda 3	Runda 4	Runda 5	Runda 6	Runda 7
62	Wybór Polski	w stosunku do Indonezji	1						
63		w stosunku do WKS	1						
64		w stosunku do Indii	0						
65		w stosunku do Brazylii	0						
66	Wybór Indonezji	w stosunku do Polski	1						
67		w stosunku do WKS	0						
68		w stosunku do Indii	1						
69		w stosunku do Brazylii	1						
70	Wybór WKS	w stosunku do Polski	0						
71		w stosunku do Indonezji	0						
72		w stosunku do Indii	1						
73		w stosunku do Brazylii	1						
74	Wybór Indii	w stosunku do Polski	0						
75		w stosunku do Indonezji	0						
76		w stosunku do WKS	1						
77		w stosunku do Brazylii	1						
78	Wybór Brazylii	w stosunku do Polski	1						
79		w stosunku do Indonezji	1						
80		w stosunku do WKS	1						
81		w stosunku do Indii	0						
82	Skutki decyzji:								

Poniżej białych pól służących do wpisywania decyzji możemy zobaczyć skutki decyzji oraz podsumowanie rund - ale tej części arkusza nie musimy pokazywać graczom.

Ważna uwaga

Pamiętajmy, żeby w momencie wpisywania decyzji drużyn zakryć projektor, tak, żeby drużyny nie widziały co wpisujemy, ponieważ może się zdarzyć tak, że jedne drużyny już podjęły decyzje i przekazały karty na stół prowadzących, a inne jeszcze nie i mogą sugerować swoje decyzje podpatrzonymi decyzjami innych drużyn.

Prezentacja skutków decyzji graczom

Po wpisaniu wszystkich decyzji drużyn - prezentujemy rezultat danej rundy, czyli zakładkę arkusza odpowiadającą danej rundzie.

Runda 1.														
 Polska Warszawa			 Indonezja Dżakarta			 Wybrzeże Kości Słoniowej Jamusukro			 Indie Nowe Delhi			 Brazylia Brasília		
Polska Indonezja		Indonezja Polska		WKS Polska		Indie Polska		Brazylia Polska						
1 1		1 1		0 1		0 0		1 0						
1500 500		500 1500		1440 120		160 100		150 960						
Polska WKS		Indonezja WKS		WKS Indonezja		Indie Indonezja		Brazylia Indonezja						
1 0		0 0		0 0		0 1		1 1						
120 1440		300 160		160 300		1440 80		500 1200						
Polska Indie		Indonezja Indie		WKS Indie		Indie WKS		Brazylia WKS						
0 0		1 0		1 1		1 1		1 1						
100 160		80 1440		1500 500		500 1500		800 500						
Polska Brazylia		Indonezja Brazylia		WKS Brazylia		Indie Brazylia		Brazylia Indie						
0 1		1 1		1 1		1 0		0 1						
960 150		1200 500		500 800		150 1440		1440 150						
Zysk Polski w rundzie			Zysk Indonezji w rundzie			Zysk WKS w rundzie			Zysk Indii w rundzie			Zysk Brazylji w rundzie		
2680			2080			3600			2250			2890		
Łączny zysk Polski			Łączny zysk Indonezji			Łączny zysk WKS			Łączny zysk Indii			Łączny zysk Brazylji		
2680			2080			3600			2250			2890		

Teraz każda drużyna może zobaczyć jaką decyzję wobec niej podjęła każda inna. W rubrykach na samym dole wyświetlany jest łączny zysk danej drużyny od początku gry.

Prezentacja wyników na zakończenie gry

Grę możemy zakończyć po dowolnej liczbie rund, ale nigdy nie informujemy graczy ile rund będzie trwała gra (ponieważ w ostatniej rundzie wszyscy prawdopodobnie by nie współpracowali). Informujemy, że gra będzie trwała od 10 do 24 rund. Niezależnie od tego, w której rundzie skończymy, pokazujemy wszystkim graczom podsumowanie, które znajduje się w prawym dolnym arkuszu „Wpisywanie”.

O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	
												Podsumowanie gry:		
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00		2 680,00	Polska
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00		2 080,00	Indonezja
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00		3 600,00	WKS
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00		2 250,00	Indie
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00		2 890,00	Brazylia
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00		13 500,00	Wszyscy

Prezentacja przykładowych rund

Na zakończenie gry możemy również zaprezentować graczom przykładowe rundy, w których wszyscy gracze nie współpracują lub w których wszyscy współpracują, tak, żeby pokazać jak wtedy rozkładają się zyski drużyn i dlaczego w dłuższej perspektywie jednak opłaca się tylko i wyłącznie współpracować.

A		B		C		D		E		F		G		H		I		J		K		L		M		N		O		P					
Wszystkie 24 rundy współpracy																																			
Polska Warszawa				Indonezja Dżakarta				Wybrzeże Kości Słoniowej Jamusukro				Indie Nowe Delhi				Brazylia Brasília																			
Polska	Indonezja	Indonezja	Polska	WKS	Polska	Indie	Polska	Brazylia	Polska																										
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																										
1500	500	500	1500	1200	1200	800	500	1500	800																										
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																										
1200	1200	1500	800	800	1500	1200	800	500	1200																										
Polska	Indie	Indonezja	Indie	WKS	Indie	Indie	WKS	Brazylia	WKS																										
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																										
500	800	800	1200	1500	500	500	1500	800	500																										
Polska	Brazylia	Indonezja	Brazylia	WKS	Brazylia	Indie	Brazylia	Brazylia	Indie																										
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																										
800	1500	1200	500	500	800	1500	1200	1200	1500																										
Zysk Polski w rundzie				Zysk Indonezji w rundzie				Zysk WKS w rundzie				Zysk Indii w rundzie				Zysk Brazylji w rundzie																			
4000				4000				4000				4000				4000																			
Łączny zysk Polski				Łączny zysk Indonezji				Łączny zysk WKS				Łączny zysk Indii				Łączny zysk Brazylji																			
96000				96000				96000				96000				96000																			

A		B		C		D		E		F		G		H		I		J		K		L		M		N		O		P					
Wszystkie 24 rundy współpracy																																			
Polska Warszawa				Indonezja Dżakarta				Wybrzeże Kości Słoniowej Jamusukro				Indie Nowe Delhi				Brazylia Brasília																			
Polska	Indonezja	Indonezja	Polska	WKS	Polska	Indie	Polska	Brazylia	Polska																										
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0																										
300	100	100	300	240	240	160	100	300	160																										
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0																										
240	240	300	160	160	300	240	160	100	240																										
Polska	Indie	Indonezja	Indie	WKS	Indie	Indie	WKS	Brazylia	WKS																										
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0																										
100	160	160	240	300	100	100	300	100	100																										
Polska	Brazylia	Indonezja	Brazylia	WKS	Brazylia	Indie	Brazylia	Brazylia	Indie																										
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0																										
160	300	240	100	100	160	300	240	100	300																										
Zysk Polski w rundzie				Zysk Indonezji w rundzie				Zysk WKS w rundzie				Zysk Indii w rundzie				Zysk Brazylji w rundzie																			
800				800				800				800				800																			
Łączny zysk Polski				Łączny zysk Indonezji				Łączny zysk WKS				Łączny zysk Indii				Łączny zysk Brazylji																			
19200				19200				19200				19200				19200																			

Przebieg gry

Pamiętajcie, że jeśli chcemy wykorzystać ją w czasie szkolenia, grę należy potraktować jako element doświadczenia, które należy omówić, skonceptualizować i odnieść do przyszłości. W zależności od tego w jaki sposób omówimy grę, możemy osiągnąć inne cele. W materiałach do gry przygotowaliśmy przykładowy przebieg warsztatu z użyciem gry.

Szacowany czas	Działanie	Uwagi logistyczne
20 min	Prezentacja zasad	- prezentacja zasad na dużym ekranie - drużyny już mają przed sobą materiały
5 min	Prezentacja przykładowej rundy - R1 w arkuszu gry	- arkusz gry na dużym ekranie
30 min	Realizacja rund 1-5: - drużyny składają na stole prowadzącego karty ze swoimi decyzjami - prowadzący wprowadza decyzje do arkusza i po wprowadzeniu ich wszystkich prezentuje wyniki rundy - w ramach pięciu pierwszych rund gry nie pozwalamy na komunikację drużyn, jedyne informacje, na podstawie których mają podejmować swoje decyzje to zagrania współgraczy w poprzedniej rundzie	- arkusz gry na dużym ekranie - na drugim ekranie możemy pokazywać numer aktualnej rundy
20 min	Forum ONZ: - każda drużyna jeśli chce może zabrać głos na forum i powiedzieć coś do wszystkich - nie pozwalamy na konsultacje indywidualne	- w czasie forum na ekranie możemy wyświetlać mapę świata
30 min	Realizacja rund 5-10	- arkusz gry na dużym ekranie - na drugim ekranie możemy pokazywać numer aktualnej rundy
20 min	Konsultacje dwustronne: - trener pozwala drużynom na negocjacje	- w czasie negocjacji na ekranie możemy wyświetlać mapę świata
30-60 min	Realizacja pozostałych rund gry: - moment zakończenia gry należy do trenera, jeśli uzna, że cele warsztatu zostały osiągnięte może przerwać grę	- arkusz gry na dużym ekranie - na drugim ekranie możemy pokazywać numer aktualnej rundy

Podsumowanie gry - na co zwrócić uwagę?

W przypadku gier opartych na dylemacie więźnia bardzo ważne jest dobre podsumowanie gry. Strategia niewspółpracowania (oszukiwania) na krótką metę jest bardziej korzystna i prowadzi do szybszych zysków, ale w dłuższej perspektywie prowadzi do niższych zysków, ponieważ inni gracze również zaczynają ją stosować. Warto na podsumowanie gry ją omówić i pokazać graczom możliwe wyniki, które by uzyskali, kiedy wszyscy by współpracowali.

Możemy zastosować również pewną sztuczkę trenerską i zapytać jaki był cel operacyjny gry, tzn. o co w niej chodziło. Oczywiście gracze powiedzą, że celem miał być maksymalny zysk, z czym trener się oczywiście zgadza i stwierdza, że owszem zysk, ale chodziło o zysk całego systemu, zespołu, czyli wszystkich graczy razem, a nie każdego oddzielnie - co otwiera nam świetnie dyskusje o jednostkowym zaangażowaniu w pracę zespołu.

Bardzo ciekawie jest również omówić grę pod kątem stosowania zasady „wygrana-wygrana”. Bardzo często nasze relacje z innymi, opieramy na zasadzie „wygrana-przegrana” tzn. żebym ja zyskał, ty musisz stracić. A przecież da się budować nasze relacje z innymi tak, żeby obydwie (lub więcej) stron interakcji zyskiwały. Globalna Gra Ekonomiczna jest świetnym narzędziem które to ukazuje: jeśli nie współpracujemy, nastawiamy się na podejście „wygrana - przegrana” i w konsekwencji sami przegrywamy, natomiast jeśli nastawiamy się na strategię współpracy, wybieramy tym samym podejście „wygrana - wygrana” i co najważniejsze, wszyscy na tym zyskujemy.

Bibliografia

Polecamy świetne książki mówiące o podejściu wygrana - wygrana, które dostarczają świetnego zaplecza teoretycznego do wykorzystania gry:

Covey S. R. (2015). 7 nawyków skutecznego działania. Poznań: Rebis.

Wright R. (2005). Nonzero. Logika ludzkiego przeznaczenia. Warszawa: Prószyński i S-ka.