

Wstęp

Świat wokoło nas jest jak nieprzerwana gra komputerowa!

Gry, które są obsługiwane przez różne urządzenia z mniejszymi lub większymi ekranami, w zdecydowanej większości przypadków zmuszają gracza do osiągnięcia określonego celu. Wygranie, czy tylko uzyskanie kolejnego, wyższego poziomu, wymaga spełniania jednego lub więcej warunków. Tak samo jest w codziennym życiu, gdy dla każdej dorosłej osoby przeżycie tego właśnie, określonego kalendarzem dnia oznacza sukces. Z takim samym nastawieniem funkcjonują mniejsze czy większe podmioty gospodarcze. Decyzje realizowane w takiej skali zaliczyć należy do mikroekonomii. Działanie w zdecydowanie większej skali, czyli w ramach całego państwa, zaliczyć należy do makroekonomii.

Wszystkie wydarzenia z całego świata mają wpływ na codzienne życie. Jedne większy i od razu, a inne tylko minimalny. Należy uwzględnić fakt, że – tak jak w grze komputerowej – nie każdy wygra. Może zostaną tylko zaspokojone jego podstawowe potrzeby życiowe lub zostanie trochę „na później”, do dalszego, przyszłego wykorzystania. Wtedy pojawią się kolejne pytania, jak zaoszczędzone czy uzyskane dobra powinny zostać zużyte.

Realny świat wokoło każdego jest... jak w krótkiej opowieści. We wsi lis porwał z pewnego gospodarstwa kurę i zjadł ją. Gospodarz po stracie może lamentować, a jak ma środki finansowe – to może kupić nową kurę, albo... może ukraść sąsiadowi. Tylko że w końcowym rachunku we wsi zawsze będzie brakować jednej kury zjedzonej przez lisa! W tym realnym przypadku można, aby w przyszłości uniknąć straty kury, postawić wyższy płot, mur czy „zatrudnić” psa. Tyle że każdy wybór, jak w grze komputerowej, oznacza wykorzystanie jakichś zasobów czy nieuzyskanie z nich większych dochodów w przyszłości.

Celem książki jest prezentacja najbardziej podstawowych zasad mikroekonomii oraz makroekonomii mających wpływ na ludzkie życie. Zasady oraz sposób prowadzenia osobistej gry komputerowej są jak codzienne funkcjonowanie przedsiębiorstwa lub gospodarstwa domowego. W związku z tym każda gra komputerowa (niezależnie od scenariusza) jest jak mikroekonomia. Inna jest skala oraz czasowa długość wieloosobowej gry sieciowej realizowanej w tak zwanym czasie rzeczywistym. Czyli na uzyskanie jakiegoś dobra lub pewnego efektu konieczne jest nie tylko poświęcenie określonego dobra, ale zawsze także „realnego czasu”. Niekiedy wystarczy „ofiarowanie” zdobytego we wcześniejszej grze lub zakupionego za realną gotówkę artefaktu. Zasady oraz sposób prowadzenia wieloosobowej gry sieciowej, a także nieformalne, często nieogłoszone graczom „ukryte działania szefostwa” są takie same jak w przypadku państwa, czyli są jak makroekonomia.

W książce zaprezentowane są zjawiska gospodarcze, które zachodzą w różnej skali. Zostaną one w prosty sposób przedstawione, opisane oraz pokazane na realnych, życiowych przykładach. Ponadto ukazane zostaną funkcjonujące między nimi silne powiązania, które zawsze są jak gra komputerowa. Ktoś coś gdzieś zyskuje, a ktoś coś gdzieś traci lub tylko na końcu dnia, miesiąca czy roku ma tyle samo... co wcześniej.

Rozdziały 1–4 przedstawiają podstawową wiedzę oraz pojęcia z mikroekonomii, a kolejne – podstawy makroekonomii.