

# VOCÊ É MELHOR DO QUE O MALAN?

## INFORMÁTICA

Jogo criado por um professor da Fundação Getúlio Vargas desafia quem vive insatisfeito com a Economia e não entende bem o que fazem os ministros da área

Sandro Silveira

Da equipe do **Correio**

O ministro da Fazenda, Pedro Malan, não teve descanso na administração do Plano Real. Desde que chegou à cadeira mais desejada da Esplanada dos Ministérios, em 1995, enfrentou um desafio atrás do outro. Primeiro, vieram os efeitos da crise mexicana (1994/95); depois, a asiática (1997) e a russa (1998), além de alguns ataques especulativos contra o real. Nesse período, em uma entrevista na sala ao lado de seu gabinete, por volta das 21h, brigando contra o cansaço, Malan descreveu o Ministério da Fazenda em uma frase: "É uma máquina de moer gente".

É nessa máquina que o jogador pode entrar com o game *Brincando de Ministro*, do consultor de empresas Paulo Sandroni, professor da Escola de Administração da Fundação Getúlio Vargas (FGV), autor dos livros *Novíssimo Dicionário de Economia* e *Traduzindo o Economês*. Não se assuste, você não sairá moído após o jogo. Pode, sim, ser demitido do cargo de ministro da Fazenda se deixar a inflação anual atingir 10% ou permitir que a recessão chegue a 3%. Bem ou mal,

Malan atingiu esse objetivo. Você o criticou muito nesses últimos anos? Pois então prove nesse jogo que poderia ter feito melhor e, ao mesmo tempo, aprenda um pouco sobre Economia.

O game envolve a primeira fase do Plano Real (1994 a 1999), na qual a moeda brasileira estava valorizada e os juros altos. Nesse período, além dos efeitos das crises externas (China, México, Ásia e Rússia), que o atacarão durante o game, alguns bancos, como o Nacional e o Econômico, quebraram. O Banco do Brasil chegou a ser socorrido. Para atormentar a sua vida de ministro, até a desvalorização do peso argentino foi antecipada e está no jogo, concluído em junho de 2001. São problemas que exigirão muita habilidade.

### O JOGO

Para controlar a situação, o jogador terá dois instrumentos básicos. Poderá aumentar a taxa de juros, provocando recessão, ou desvalorizar o real, causando inflação. Diante desses desafios, é preciso optar entre cair ou não nos braços do Fundo Monetário Internacional (FMI). Você está no grupo dos que aceitam o FMI ou no dos que odeiam a instituição?



Todos esses fatos e as suas opções de jogadas aparecerão na tela do computador como cartas de baralho em dois níveis de dificuldade: normal ou difícil. À sua frente pode surgir, por exemplo, uma carta com a inscrição "ataque especulativo ao real", e você terá de escolher outra carta para combatê-lo: aumento de juros ou desvalorização da moeda? Se tomar decisões erradas, inflação e/ou recessão explodirão e o jogador terá de parar de criticar o Malan.

No alto da tela aparecem números sobre a evolução das dívidas externa e interna, do câmbio, dos juros, das reservas, da poupança do governo e, claro, da inflação e da recessão. Eles servirão para o jogador acompanhar seu desempenho e tomar decisões como ministro da Fazenda de um país em sérias dificuldades.

O objetivo do jogo, segundo Paulo Sandroni, é ensinar conceitos econômicos básicos, que facilitem o entendimento do que acontece no Brasil, ao mesmo tempo em que o jogador-ministro se diverte. Mas aprender alguma coisa dependerá muito do aluno. A principal ferramenta de apoio é um glossário de fácil acesso (basta clicar em glossário), que traduz o economês. Há também uma bibliografia para quem quiser aprofundar os conhecimentos.

Sandroni explica que, para viabilizar o jogo, simplificou os conceitos econômicos. Por isso, nem todos os fatores que causam inflação ou colocam um país em recessão estão presentes. Percebe-se, portanto, que o jogo não foi feito para conhecedores de Economia, mas para iniciantes que pretendem saber sobre o assunto um pouco melhor.