

ПОНОМАРЁВ И.П.

MARGIN GAME

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ФИНАНСОВАЯ ИГРА



Игорь Пономарев

Margingame

Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=5816661
Margingame: Accent Graphics; 2013

Аннотация

Игра MARGIN показывает, как работают финансовые рынки. Основная идея – научить инвестора принимать финансовые решения в рыночных конкурентных условиях, понимать движение рынка и предсказывать поведение других участников. Самое главное – научиться контролировать свой страх и азарт. В MARGINGAME очень простые правила, но сложно выиграть. Как правило, побеждают не самые удачливые и самые богатые участники, а те, кому удалось придумать собственную стратегию и реализовать ее в ходе игры. Испытай себя в MARGINGAME, возьми под контроль свои страх и жадность, которые ломают даже самые правильные стратегии.

Содержание

Быстрый старт	7
Изменения рынка	9
Цель игры «Margin»	10
Победитель	11
Развитие компетентности	13
Разновидности игры Margin	16
Игровое, рыночное поле:	18
Конец ознакомительного фрагмента.	26

Игорь Пономарев Marginame. Новая рыночная стратегия

*Разработай свою стратегию управления
активами*

Научись чувствовать настроение рынка



обучает и развивает в игроках:



Понимание природы фондового рынка



Умение принимать решения



Навыки анализа и оценки информации



Умение прогнозировать поведение рынка



Чувство вероятности и оценку риска



Ответственность и самодисциплину



Навыки убеждения и работы в команде



Понимание настроения участников рын-

ка



Стратегический образ мышления

Быстрый старт

1. Решите, кто из игроков будет ведущим.
2. Посчитайте количество участников и зависимости от количества – выберите карточку со сценарием игры.
3. В соответствии со сценарием соберите игровое поле из четырех сегментов рынка.
4. Раздайте каждому участнику необходимое количество активов и бланков учета (по одному бланку, на каждый актив).
5. Перечислите деньги каждому участнику на каждый актив и зафиксируйте это на бланке учета активов, в первой колонке на первом гейме.

Начните играть в MARGIN!

6. Каждый игрок принимает решение, в какой рынок/бизнес вкладывать каждый из своих активов, руководствуясь здравым смыслом, информацией о доходности рынков, рисках и собственной стратегией инвестирования.
7. Все игроки принимают решения одновременно, фиксируя свои решения по каждому своему активу на бланках учета активов и на отдельных листках, которые передаются в сложенном виде ведущему.
8. Ведущий собирает листки с решениями игроков, производит расчет состояния доходности каждого из сегмента

рынка и фиксирует эту доходность на игровом поле на данный период времени в виде % дохода или убытка.

9. Игроки вносят в бланк учета активов размер доходности того сегмента рынка, куда они делали инвестиции своих активов. Далее необходимо рассчитать новый размер актива на следующий ход, и записать его на следующей строке.

10. Ведущий объявляет следующий шаг игры – время для принятия новых решений о новых инвестициях своих активов. Не смотря на то, что решение повторяется, каждый раз это решение принимается в новых условиях: новое состояние рынка, новый размер актива, новое настроение других участников.

Действия игроков и решения повторяются каждый гейм. Согласно сценарию на рынке проводятся изменения, а игра продолжается определенное количество шагов.

Изменения рынка

А. Каждые четыре или шесть шагов игроки могут подводить итоги своих инвестиций, суммируя объемы денежных средств, аккумулированных на активах, и составляют рейтинг лидеров игры по состоянию активов.

В. В ходе игры, согласно выбранному сценарию, ведущий вносит изменения в состояние рынка: в доходность рынка, емкость сегментов и количество сегментов, могут как появляться, так и исчезать новые сегменты и финансовые инструменты.

С. В ходе игры, при достижении определенного уровня, игроки могут дробить свои активы, покупать или продавать дополнительные активы, выходить на IPO, а также брать кредит у других участников для проведения операций.

Цель игры «Margin»

Миссия игры – увеличить стоимость активов, которые находятся под вашим управлением, как в игре, так и в жизни.

Цель каждого игрока – заработать деньги на операциях с ценными бумагами и зафиксировать полученную прибыль.

Задачи в ходе игры – научиться действовать ситуационно, мыслить стратегически и играть по собственным правилам



Для достижения цели вы должны размещать свои активы на рынке таким образом, чтобы их суммарная стоимость росла быстрее, чем стоимость активов других игроков.

Победитель

Победителем становится игрок, заработавший больше денег, чем другие игроки, т. е. тот участник игры или команда, которые наиболее эффективно управляли своими активами в течение игры.



Случайно заработать деньги на фондовом рынке так же маловероятно, как и выиграть в лотерею. «Если хочешь выиграть по воле случая – ищи казино».

Заработать деньги, на конкурентном рынке, действуя без стратегии прямолинейно, невозможно. Рекомендация Рокфеллера «Покупай дешево, продавай дорого!» очевидна, но то, что надо покупать сегодня становится понятно только завтра, а что надо продавать – ясно лишь послезавтра.

Советы «богатого папы» чужим детям «Покупай доход-

ные активы, формируй денежный поток!» приводят к повышенному интересу к этим активам и росту их цены. Приобретение актива становится уже не столь привлекательным делом, поскольку в цене заложены будущие дисконтированные денежные потоки, а риск остается.

Победителя в игре MARGIN отличает от других игроков не только умение считать доходность и риск операций, но и наличие своей собственной стратегии, а также последовательность в ее реализации.

Развитие компетентности

Игра MARGIN развивает в игроках следующие навыки и умения, способствующие достижению высоких результатов на фондовом рынке, а также развивает способность мыслить стратегически и действовать на конкурентном рынке:



Понимание природы фондового рынка



Умение принимать решения



Навыки анализа и оценки информации



Умение прогнозировать поведение рынка



Чувство вероятности и оценку риска



Ответственность и самодисциплину



Навыки убеждения и работы в команде



Понимание настроения участников рынка



Стратегический образ мышления

Разновидности игры Margin

Все разновидности и варианты игры MARGIN можно сгруппировать по количеству игроков и по характеру конкуренции в ходе игры, что будет оказывать влияние ход игры, цели и задачи игроков.

Олигархическая
(от 2 до 5 человек)

- Монополизация рынка
- Манипулирование ценами
- Подавление конкуренции

Стратегическая
(от 3 до 10 человек)

- Предвидеть действия других
- Стратегия не прямых действий
- Занять лучшую позицию на рынке

Инвестиционная
(от 10 человек)

- Ловить тенденции на рынке
- Рассчитывать доходность и риски
- Фиксировать прибыль

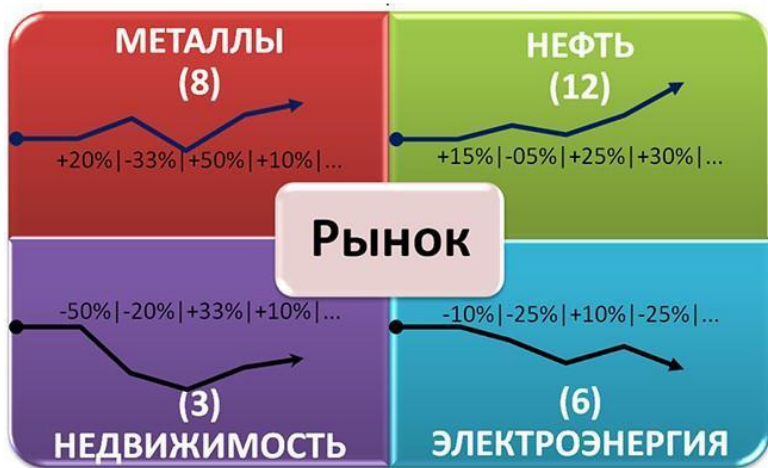
Тренировочная
(1 человек)

- Игра с роботами и алгоритмами
- Понимание цикличности рынка
- Разработка стратегии поведения

On-Line
(до 1000 и больше)

- Периодическая и постоянная
- Соревнования и рейтинг игроков
- Инвестирование в ценные бумаги

Игровое, рыночное поле:



На рыночном поле отображается информация по каждому из сегментов рынка, с фиксацией результатов каждого хода.

Каждый сегмент рынка в бизнес-версии и каждая ценная бумага в биржевой версии игры имеют определенные показатели («Емкость рынка», «Объем продаж» и «Доходность»), результаты также могут быть изображены графически, в виде курса акций или индекса.

Объем рынка – величина условно постоянная, а доходность рынка определяется рыночным механизмом, который

основан на соотношении спроса и предложения, а также может зависеть от емкости рынка и совокупности независимых решений остальных игроков-инвесторов которые формируют спрос и предложение.

Выбор сегментов рынка и составление игрового поля

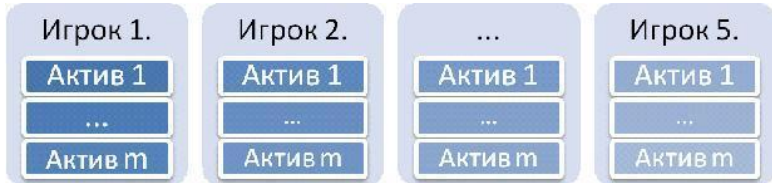
Игра МАРДЖИН для 2– 5 игроков, вариант «Олигарх»

Пример игрового поля $2 \times 2 = 4$ сегмента



Сегменты рынка могут быть одинаковыми по своей функциональности, например: четыре разных «Бизнеса» или четыре сегмента «Ценных бумаг». А также по сценарию или договоренности может быть совмещение любых сегментов.

Участники игры от 2-х до 5 человек



Каждый игрок имеет от 2-х до пяти активов, которые вкладывает в тот или иной сегмент рынка. Конкуренция в сегменте «Бизнес» побуждает одних игроков прогнозировать тенденции в сегменте «Ценные бумаги», а других подталкивает рисковать, действовать на удачу и возможную высокую доходность.

Потенциал рынка в начале игры может превышать количество активов в 2 раза. В ходе игры игроки, разделяя свои активы, непременно столкнутся с фактом ужесточения конкуренции. Рынок становится маленьким, некоторые игроки привыкают к высоким доходностям и начинают неоправданно рисковать. Других участников ужесточение конкуренции приводит к пониманию необходимости создания и реализации стратегии передела рынка, вытеснения конкуренции для сохранения и преумножения капитала.

Игра МАРДЖИН для 3-10 игроков, вариант «Стратег»

Пример игрового поля $2 \times 3 = 6$ сегментов



Рынок может быть однородным, например: два сегмента «Бизнес», два сегмента «Ценных бумаг» и два вероятностных, не контролируемых сегмента. Также рынок может быть и более разнообразным или составленным из одних только «Бизнес»-сегментов. Определенно, в ходе игры, рынок становится более сложным и игрокам в такой ситуации требуется стратегия, поскольку информации, сегментов и игроков становится больше.

Участники игры от 3-х до десяти человек



Каждый игрок имеет от одного до пяти активов, которые вкладывает в тот или иной сегмент рынка; предвидеть действия каждого игрока становится сложнее. На рынке появляются общие тенденции и закономерности в поведении игроков, например хеджирование рисков, что необходимо ис-

пользовать для построения выигрышной стратегии.

Влияние на рынок и возможности одного игрока становятся более ограниченными, поэтому на этом рынке возможно появление коалиций и альянсов в виде игроков, координирующих совместную деятельность. Возрастает роль аналитика и информационного фона, а также доверия к информации.

Игра МАРДЖИН для 5-30 игроков, вариант «Инвестор»

Пример игрового поля 3x3=9 сегментов

Бизнес	Бизнес	Банк
Бизнес	Ценные бумаги	Облигации
"Start-Up"	Опционы Фьючерсы	"ForEx"

Игровое поле может быть построено преимущественно из секторов «Бизнес» или предпочтение может быть в сторону финансовых институтов или специальных рынков. Большое разнообразие рынка предоставляет больше возможностей, как для инвестирования, так и для построения соб-

ственной стратегии.

Участников игры от 5-ти до тридцати и более человек



Большое количество игроков и их активов создает познавательную и предсказательную сложность поведения игроков на рынке. Влиять одному игроку на рынок, цены и настроение при количестве игроков более десяти, при реализации стратегии становится практически невозможным. На рынке возникают определенные тенденции, случайные закономерности и колебательные процессы, характерные для коллективного сознательного и бессознательного поведения. Выигрышная стратегия может быть построена вокруг случайных тенденций и закономерностей в их изменении.

Игра МАРДЖИН для одного игрока, режим «Тренировка»

Следует сразу отметить, что этот вариант игры реализован в виде компьютерной программы, которая позволяет моделировать сегменты рынка, количество, сценарий и стиль

принятия решения игроками.

Игровое поле в этом, тренировочном варианте игры может быть любым, как 2x2, так и 3x3. Необходимо учесть, что при увеличении количества сегментов усложняется не только игра, но и тренировочный процесс требует больше времени.

Задачи тренировочного режима нацелены на то, чтобы почувствовать ритмичность и цикличность рынка, научиться определять случайные закономерности, изменения тенденции и изменения в «настроении» игроков на рынке.

Игра – тренировка происходит один на один с роботами-алгоритмами или запрограммированными «игроками», которые имитируют решения, принимаемые разными игроками рынка: инвесторами, спекулянтами, аналитиками, бизнесменами, домохозяйками, студентами, профессионалами и возможно другими архетипами, встречающимися на рынке. Важно отметить, что изменяя качественный состав «игроков», их количество и «вооруженность» активами можно получить на рынке предсказуемый и вычислимый хаос, который будет закономерен, детерминирован с определенной вероятностью, исчисляем, но будет оставаться познавательным сложным для восприятия человеком и для прогнозирования и предсказания тенденций.

Самое главное, что сложность поведения рынка можно регулировать, таким образом, чтобы каждый раз играть на новом рынке, изучать новые ситуации и находить скрытые

закономерности, тенденции и циклы. Моделируемая среда позволяет отработать навыки и техники, разработать собственную стратегию и наработать «чувство рынка». Таким образом, тренировочный вариант игры Margin учит действовать по ситуации, учитывать характер поведения рынка.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.