

## Jak grać na giełdzie?

Autor: Andrzej Chlebisz

16.11.2009.

Zmieniony 16.11.2009.

"Szkoła Internetowa Gra Giełdowa" to część projektu "Rekiny Przedsiębiorczości", na który składa się kurs e-learningowy i sama gra. Każdy Zespół na początku Gry otrzymuje do dyspozycji wirtualne pieniądze w kwocie 100 000 zł. Gra wystartowała 16 października, a kończy się 15 stycznia. W trakcie Gry Zespoły inwestują posiadane środki, starając się je pomnożyć. Z naszej szkoły w grze uczestniczą zespoły z czterech klas (IIIA, IIIC, IIID oraz IIIE).

Ponieważ gra już trochę trwa, zapytałem poszczególne zespoły, jak komu idzie oraz jakie wybrali kierunki inwestowania. Pierwszym spostrzeżeniem jest fakt, iż połowa osób, które grają w SIGG nie ma hasła do własnego konta i ich udział jest jedynie teoretyczny. Tutaj nasuwa się łacińskie "ignorantia iuris nocet", czyli niezajomość prawa szkodzi albo mówiąc dosadniej głupota nie jest czynnikiem godzącym. Wypełniając formularz każdy stwierdza, iż czyta regulamin wraz z punktem "Każdy członek Zespołu musi się zalogować do Gry w terminie dwóch tygodni od rozpoczęcia gry podstawowej. Ponadto każdy Zespół musi dokonać co najmniej jednej operacji (zakup, krótka sprzedaż, lokata) w ciągu pierwszych 14 dni od momentu rozpoczęcia Gry. W przeciwnym razie Zespół zostanie zdyskwalifikowany".

Zajmę się tymi osobami, które grają i próbują pomnożyć posiadane środki. Nasze zespoły wybrały cztery sposoby na grę. Jednym sposobem wybranym przez duży większość jest kupowanie akcji na chybił trafił. Bez większego zastanowienia, bez sprawdzenia jak dana spółka sobie radzi, po prostu "albo się uda, albo się nie uda". Drugim sposobem (choć wydaje mi się to nieplanowane, a raczej mimowolne) jest kupowanie akcji spółek które są "głośne", o których słyszymy w telewizji, mediach - po prostu spółki, których nazwa nam coś mówi. Najczęściej są to akcje Lotosu, PKN Orlen, TVN, Agory oraz Vistuli. Wbrew pozorom te grupy zarabiają, choć tylko i wyłącznie dzięki akcjom Lotosu i Orlenu. Vistula jest ciekawą spółką która ma olbrzymie skoki w górę i w dół i przy minimalnej wiedzy można to doskonale wykorzystać.

Trzecim sposobem, najgorszym moim zdaniem, jest trzymanie bazowych 100 tysięcy i nieinwestowanie w nic. Ma to na celu skończenie gry bez strat, ale i bez zysków. Sposób dla tchórzów i leniwych. Czwartym sposobem jest podział wirtualnych 100 tysięcy na 4 części i każdy członek zespołu inwestuje na własną rękę. Taki sposób wybrał na początku mój zespół, jednak później okazało się niewykonalne utrzymanie tych proporcji i po prostu nieopracalne. Po pierwsze w czasie gdy jeden przynosi zyski, drugi traci pieniądze na dziwne eksperymenty. Po drugie inwestycja większej sumy w jedną spółkę jest o wiele bardziej korzystna niż inwestowanie w wiele spółek naraz. Małe nakłady pieniędzy dają małe procenty zysku.

Na chwilę obecny w rankingu krajowym jesteśmy niewidoczni. Swego czasu nasz zespół był w czołówce na liście, ale zbyt duża pewność siebie doprowadziła do strat. Na dzień dzisiejszy można wynieść trochę wniosków. Po pierwsze, doskonałym uzupełnieniem wiedzy potrzebnej do wybić się na skalę krajową byłby ów kurs e-learningowy, w którym uczestniczy garstka osób. Po drugie, mając już doświadczenie nabyte od początku SIGG trzeba ustalić konkretny kierunek inwestowania, którego będzie się trzymać każdy członek zespołu. No i po trzecie, grać, logować się, próbować zrobić cokolwiek. Wirtualny portfel nie powinien powodować aż takich obaw utraty pieniędzy, jakie powoduje na chwilę obecny. Poczyszczający jest fakt, że rozmawiając z członkami poszczególnych zespołów widziałem parę osób, które dopiero teraz zaczynają aktywnie brać udział w Szkolnej Internetowej Grze Giełdowej, tak że nie pozostaje nam nic innego jak poczekać do stycznia i wtedy podsumować całość.

Andrzej Chlebisz

{moscomment}