

---

# 信貸/存款/貨幣的創造



# 討論



- ❖ 貨幣是從哪裡來的？
- ❖ 你們有沒有想過貨幣能夠創造更多的貨幣呢？

# 銀行體系

❖ 今天我們將會體驗到貨幣在銀行體系中怎樣創造貨幣。

❖ 銀行體系

- 中央銀行
- 銀行
- 借貸客戶
- 公司



# 銀行體系

- ❖ 現在將班房劃分為三個區域：
  - 區域一為銀行區
  - 區域二為借貸客戶區
  - 區域三為公司區
- ❖ 老師則扮演中央銀行(central bank)。
- ❖ 貨幣以小石頭代替。



## 遊戲規則:銀行

- ❖ 每間銀行會盡量增加利潤。
- ❖ 現金儲備資產沒有利息收入。
- ❖ 在模擬遊戲開始時,每間銀行均沒有超額儲備可供借出。
- ❖ 銀行的存款法定最低現金儲備比率是10%，約至最近的整數幣值(即約至整數的石頭數量)。

# 遊戲規則:銀行

- ❖ 銀行需要為每一個存款發出存款證書（請參看圖二）。
- ❖ 銀行需要將存款及他們的法定現金儲備記錄在張貼於黑板上的銀行體系資產負債表內。
- ❖ 當借出超額現金儲備時，銀行可以將全數貸款只借給一個借貸客戶，無需擔心風險問題。因為這裡假設了新的貸款只是佔銀行整體貸款的一小部分。

## 遊戲規則:借貸客戶

- ❖ 於任何貸款安排下，借貸客戶必須向銀行提供借據（請參看圖一）。
- ❖ 貸款額必須與銀行所放款的數額相同。
- ❖ 任何貸款的數額必須全數用來向公司訂購原料；借貸客戶不能將貸款以現金或存款方式持有。

# 遊戲規則:公司

- ❖ 當借貸客戶向公司訂貨時，公司會擁有足夠能力並願意接受他們的訂購要求。
- ❖ 公司必須將部分借貸客戶所支付的款項以現金方式持有，作為該公司的日常開支，並將剩餘款項存入銀行。公司手上可持有的現金額為一至三塊小石頭。

*注要，持有現金此規則會違反課本“沒有現金流失”的假設。儘管如此，此規則能給予同學作決策的機會。但應用此規則與否，老師可自行決定。*

# 物資

## ❖ 每間銀行：

- 一袋小石頭（每一小袋應該獨立地並同時地流通。）
- 存款證書



## ❖ 每組借貸客戶：

- 借據

# 商業策略

- ❖ 現在，大家會有三分鐘時間與自己的夥伴討論商業策略：
- ❖ 所有銀行，要計劃怎樣贏取公司的存款；
- ❖ 所有借貸客戶，要計劃你們想建立的生意及向公司購買什麼資源；
- ❖ 所有公司則要決定售賣什麼貨品及服務去吸引借貸客戶購買。

# 現金儲備

- ❖ 現在有幾袋新的小石頭，是我（中央銀行）想注入銀行體系的額外現金儲備。當銀行收到這批現金儲備後，就可以立即開始去找有興趣借錢的借貸客戶。



# 銀行與借貸客戶

- ❖ 收到現金儲備的銀行前去借貸客戶區域，尋找願意借錢的借貸人。



- ❖ 然後，借貸人寫出同等數額的借據以示證明。銀行將新的貸款加在銀行體系資產負債表中的放款類別內。

# 借貸客戶與公司

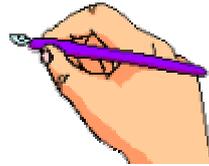
- ❖ 借貸客戶前去公司區域，接觸扮演公司的同學，訂購他們所需的東西。



- ❖ 公司收取銷售收益，並將稍後所需的數額留起，之後將所剩的數額存入銀行。

# 公司與銀行

- ❖ 當銀行成功贏取公司的任何存款後，應該立刻發出一張存款證書，並將額外存款記錄在銀行體系資產負債表內。



# 法定儲備

- ❖ 成功贏取公司存款的銀行，需要留起一定數量的小石頭以滿足法定儲備（約至最近的整數幣值，即約至整數的石頭數量）
  - 法定儲備是指銀行必須留作應急或供存戶提款之用的現金或其他流動資產。
- ❖ 將法定儲備(required reserve)的數額記錄在銀行體系資產負債表內。剩餘的小石頭為超額現金，銀行可以將之再借給借貸客戶。

直至所有袋中的小石頭都被銀行和公司抽走，即再沒有超額現金借給借貸客戶，遊戲才結束。

# 討論



- ❖ 經過一連串的存款和放款後，請將儲備、存款和放款三個項目的改變/記錄累加起來。
- ❖ 銀行體系資產負債表有那些改變？

# 討論



- ❖ 最初，在這個經濟體系裡有多少現金（有多少小石頭）？
- ❖ 那麼，完成這個遊戲後又有多少現金？
- ❖ 你可以觀察到任何信貸/存款/貨幣的創造(credit/deposit/money creation)嗎？

# 貨幣的創造

公司持有的額外現金總和+  
存款的總和或放款的總和-  
開始時老師派發的石頭數量

# 討論



- ❖ 銀行可以創造多少信貸/存款/貨幣呢？
  - 銀行不可以創造任何現金，除非他們收到由中央銀行或由存款而來的現金儲備。銀行只可以借出他們所擁有的。

# 討論



❖ 存款的創造過程會怎樣影響總需求？

➤ 如果借貸客戶運用貸款去購買新出產的實物資本如新的器材，這就會增加了總需求。

