

POPULARNONAUKOWE STRESZCZENIE PROJEKTU

Wspólna Polityka Rolna (WPR) jest najstarszą, najbardziej kosztowną i najbardziej kontrowersyjną polityką Wspólnot Europejskich. Wspieranie sektora rolnego UE uzasadnia się istotnym znaczeniem rolnictwa dla funkcjonowania społeczeństw, przy jednoczesnej marginalizacji tego sektora przez mechanizm rynkowy. Jednak ponad półwieczne doświadczenia we wdrażaniu WPR UE wykazały wiele błędów i negatywnych następstw tej polityki.

Kolejne reformy WPR polegające na zmianach sposobów interwencji mają na celu niwelowanie negatywnych efektów tej polityki. Niezwykle istotne z punktu widzenia wprowadzania zmian WPR jest oszacowanie ich ekonomicznych efektów, w tym kwestii **dobrobytu ekonomicznego** różnych grup społeczno-ekonomicznych. Narzędziem, które może służyć oszacowaniu tych wielkości jest **model równowagi cząstkowej sektora rolnego**. Model daje możliwość symulacji wyników produkcyjnych oraz dochodów producentów rolnych, dobrobytu konsumentów, podatników oraz wpływów do budżetu. Przy jego wykorzystaniu można więc zobrazować układ korzyści i strat wynikających z proponowanych zmian WPR. Innymi słowy można oszacować użyteczności różnych grup społeczno-ekonomicznych. Ponieważ grupy te oczekują od WPR ściśle określonych korzyści, to decyzje podejmowane w jej ramach stają się naturalnym podłożem konfliktu.

Dziedziną, która zajmuje się logiczną analizą sytuacji konfliktowych jest **teoria gier**. Teoria ta zajmuje się badaniem sytuacji, w których uczestniczą podmioty świadomie podejmujące decyzje, w wyniku, których następują rozstrzygnięcia mogące zmienić ich położenie. Celem teorii gier jest opis zjawisk, wyjaśnienie ich oraz teoretyczne zbadanie przy wykorzystaniu aparatu formalnego. Ujęcie konfliktu w postaci formalnej daje możliwość, przewidywania rezultatów konfliktu oraz znalezienia drogi jego potencjalnego rozstrzygnięcia.

Celem badań jest ocena możliwości aplikacji modelu równowagi cząstkowej sektora rolnego oraz teorii gier niekooperacyjnych do przewidywania efektów zmian Wspólnej Polityki Rolnej Unii Europejskiej z uwzględnieniem dobrobytu ekonomicznego.

Teoria gier niekooperacyjnych zakłada, że w grze występuje pewna liczba graczy (decydenci, strony konfliktu, grupy społeczno-ekonomiczne etc.), z których każdy ma możliwe do realizacji zróżnicowane strategie dające mu różną użyteczność w zależności od drogi postępowania innych graczy. Punktem wyjścia w grach niekooperacyjnych jest dokładny opis problemu strategicznego, przed którym stoją indywidualni gracze. Modele teorii gier zakładają, że gracze są racjonalni to znaczy ich układ preferencji odnośnie wyników jest zależny od możliwej do otrzymania użyteczności z każdej strategii zwanej wypłatą. **W proponowanym podejściu użyteczności te mają być wyznaczone na podstawie wyników symulacji modelowych przeprowadzonych przy wykorzystaniu modelu CAPRI.**

Planowane w projekcie badania mają charakter poznawczy i powinny przyczynić się do poszerzenia wiedzy na temat efektów potencjalnych zmian WPR i ich skutków dla dobrobytu ekonomicznego w UE. Jest to o tyle istotne, że zmiany w rozdysponowaniu środków w ramach WPR są o tyle istotne, że mają wpływ nie tylko na funkcjonowanie gospodarstw rolnych, ale również na inne sektory gospodarki i całe społeczeństwo. Wynika to z faktu, że rolnictwo z jednej strony pełni ważną funkcję dostarczyciela żywności oraz dóbr publicznych, a z drugiej strony z produkcją żywności związany jest bezpośrednio lub pośrednio duży odsetek społeczeństwa Wspólnoty. **Ponadto, wyniki badań projektu mają być wskazówką dla decydentów na temat ukierunkowywania reform WPR tak, aby przyczynić się do łagodzenia negatywnych efektów tej polityki oraz zwiększenia jej społecznej akceptacji.**