

**Was ist VWL**

Erfahrungsobjekte: alles, was mit VW zu tun hat

Erkenntnisobjekte: einige Aspekte der obigen

	<b>Menger</b>	<b>Amonn</b>
1. Grundbegriffe	- individuelle Bedürfnisse - Güter	- Marktbeziehungen
2. Ansätze	Individualistisch, rationales Handeln	Soziologisch, Handeln ist institutionell kanalisiert
3. VWL	Verwendung von Gütern zur Befriedigung von Bedürfnissen	Tauschmöglichkeiten, die Regeln unterworfen sind

**Amonn:**

1. individuelle Verfügungsmacht über äußere Dinge
2. freier Wechsel dieser "
3. freie Bildung der Tauschverhältnisse
4. Geld als Tauschmittel und Recheneinheit

**Aussagearten**

- a) Beschreibende A.
- b) Definitionen
- c) Folgerungen (aus Definitionen)
- d) Allgemeine Hypothesen
- e) Werturteile

**Was sind Güter**

**Amonn:** - alle Objekte individualistischer Verkehrsbeziehungen  
- wobei Beziehungen im Rahmen der Rechtsordnung

**Menger:** - Bedürfnis besteht  
- X eignet sich zur Befriedigung  
- Wissen, daß X geeignet, liegt vor  
- Verfügbarkeit über X gegeben

Konsumgüter: Güter 1.Ordnung; Produktionsgüter: Güter höherer Ordnung

"Jedes Gut höherer Ordnung hat Güterqualität, wenn wir über die komplementären Güter verfügen können."

"Jedes Gut höherer Ordnung verliert seine Güterqualität, wenn die Güter, zu denen es wird, wertlos werden."

Materielle - Immaterielle; knappe - freie; freier - beschränkter Zugang zu; private - öffentliche Güter.

**Schulen/ Richtungen**

**Schmoller (historisch/empirisch beschreibend):**

Nation = sozialer Körper besitzt Organe (Unternehmen, Familien..., Staat = Nervensystem)

Verbindungen zwischen Organen sind historisch gewachsen.

Zweck aller Organe: reichhaltige Versorgung aller Elemente mit Gütern.

Erkenntnis durch empirische Daten/Statistiken (Analyse gesellschaftlicher Beziehungen).

**Menger (exakt/theoretisch erklärend)**

Schmoller zeigt nur wie es ist, nicht warum!

VW = Verflechtung von Einzelwirtschaften

Jeder verfolgt sein eigenes Ziel (Staat ebenfalls, nur sehr mächtig)

Erkenntnis durch Folgerungen aus allgemeinen Gesetzen.

**Eucken ("Denken in Ordnungen")**

Erklärungen sind wichtig, aber der Bezug zur Realität wird durch Einordnung der Theorien in verschiedene Ordnungen erreicht, in denen sie jeweils Gültigkeit haben.

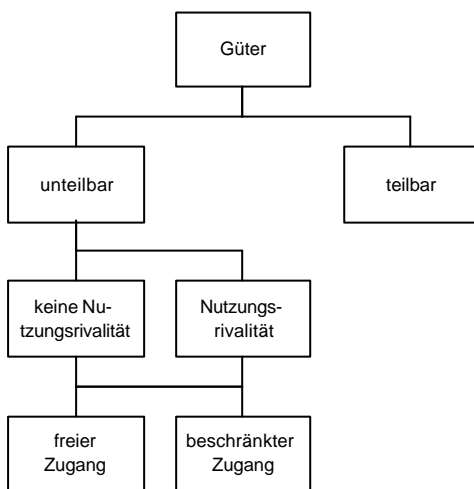
### Wirtschaftliche Leistung

BIP/Einw	Bruttoinlandswert
Erwerbsquote	- Vorleistungen
Bodenschätze	= BIP zu Marktpreisen
AV	- Abschreibungen
Ausbildung	= Netto Inlandsprodukt zu Marktpreisen
Infrastruktur	+ Subventionen
Außenhandel	- indirekte Steuern
Etc.	= Netto Inlandsprodukt zu Faktorkosten (Volkseinkommen)

BIP abhängig von Menge, Preis, Wechselkurs einer Periode

**Marktmodell Börse:** Preis -maximaler Absatz/Umsatz/Tauschgewinne, danach kein Tausch mehr sinnvoll.

### Öffentliche Güter



**1. Terminologie:** ÖG sind Güter, bei denen keine Nutzungs rivalität besteht.

**2. Terminologie:** ÖG sind Güter, bei denen keine Nutzungs rivalität besteht und die Nichtanwendbarkeit des Ausschlußprinzips gegeben ist.

### Verbände

Haben Einfluß auf Gesetzgebung. Von so erreichten Vorteilen profitieren alle (Trittbrettfahrer). Also werden Mitglieder mit zusätzlichen Leistungen geködert (ADAC - Pannenhilfe).

Kritik: ineffizient, da kein Wettbewerb; verschwenderisch, da kein Gewinn/Rücklagen erlaubt,

keine KLAR

**Kreislauftheorie** benutzt (keine Wirtschaftssubjekte): Haushalte, Unternehmen, Staat, Ausland...

**Produzent:** natürliche oder juristische Person, die Markterzeugnisse herstellt.

**Konsument:** natürliche Person, Endverbraucher.

**Arbeitsloseneinkommen:** Zinsen, Renten, Schutzgelder, Patente...

**Arbeitseinkommen:** aus Arbeit

### Eigeninteresse

Menschen haben Eigeninteressen, begrenzte Möglichkeiten und wählen die beste Alternative.

EI-Hypothese (EigenInteresse): Eigenes wohl über dem Wohl Fremder.

$U_i = U(X_i, X_f)$ , wobei  $i$ =EigenI und  $f$ =FremdI.

Leute Spenden desto mehr, je mehr sie und je weniger andere haben.

$RE_0$ : Menge  $X+dX$  wird Menge  $X$  immer vorgezogen. → Ultimatumsspiel → Es gibt eine Fairnessnorm

$RE_1$ :  $X$  sind Güter und Soziales Ansehen → Diktatorspiel

Vergeltung kann in der Zukunft zu besseren Angeboten führen und einen Ruf begründen! (also rational)

Aber: je größer die Summe, desto kleiner der Anreiz zur Vergeltung/Genugtuung [ist also Gut] .

$RE_2$ :  $U = U_1(X) + U_2(SOZ) + U_3(\text{Vergeltung}_{SPONTAN})$

s. auch Gefangenendilemma

Besseres Verhalten durch:  
keine Anonymität  
Spielwiederholungen  
Mehr Kommunikation

**Knappheit**

(=Beziehung gewünschte zu verfügbare Menge) → Rationierungen, Wettbewerb

Spezifische Kriterien: Mit der Person verbunden (Stand...) Schwer erreichbar.

Allgemeine Kriterien: Prinzipiell erreichbar.

Ideales Kriterium sorgt bei steigender Knappheit für Nachfrageminderung und Angebotszunahme (Preis).

Zusätzliche Kriterien: Bestechung, Freundschaft zum Verteiler etc.