

VWL-Begriffe

- Mikroökonomie: Betrachtung einzelner Märkte
- Makroökonomie: Betrachtung der Volkswirtschaft als Ganzes
- Positive Aussagen: Erklärung wie die Welt ist
- Normative Aussagen: Verbesserung der Welt
- Autark: Wirtschaftlich unabhängig
- Opportunitätskosten: Was aufgegeben werden muss, um etwas anderes zu erlangen
- Komparativer Vorteil: Produzent mit den niedrigeren Opportunitätskosten eines Gutes
- Absoluter Vorteil: Kleinere Inputmenge
- Gesetz der Nachfrage: Nachgefragte Menge sinkt mit steigendem Preis
- Gesetz des Angebots: Angebotene Menge steigt mit dem Preis
- Wohlfahrtsgewinne: Gewinne aus Spezialisierung auf Tätigkeit mit komp. Vorteil
- Normales Gut: Gut, dessen nachgefragte Menge bei einem Einkommenszuwachs ansteigt
- Inferiores Gut: Gut, dessen nachgefragte Menge bei einem Einkommenszuwachs sinkt
- Substitute Güter: Zwei Güter, bei denen der Preisanstieg des einen Gutes einen Nachfrageanstieg des anderen Gutes auslöst
- Komplementäre Güter: Zwei Güter, bei denen der Preisanstieg des einen Gutes einen Nachfragerückgang des anderen Gutes bewirkt
- Elastizität: Ein Maß der Reagibilität der Nachfragemenge oder der Angebotsmenge auf eine der Einflussgrößen
- Preisinelastische Nachfrage: nachgefragte Menge reagiert nicht stark auf Preisveränderung (z.B. Nahrungsmittel) (Preiselastizität <1)
- Preisinelastischer Teil der Nachfrage: Preiserhöhung $>$ Umsatzanstieg
- Preisinelastisches A/N: \rightarrow kleinere Wohlfahrtsverluste
- Preiselastische Nachfrage: nachgefragte Menge reagiert stark auf Preisänderung (z.B. enge Substitute: rote vs. Gelbe Gummibären) (Preiselastizität >1)
- Preiselastischer Teil der Nachfrage: Preiserhöhung $<$ Umsatzrückgang
- Preiselastisches A/N: \rightarrow große Wohlfahrtsverluste
- Vollkommen preisin.N: Nachfragemenge reagiert nicht
- Vollkommen preisela. N: kleine Preisänderung führt zu einer unendlichen Veränderung der Nachfragemenge (Preiselastizität $>$ unendlich)
- Wohlfahrtsökonomik: Lehre, wie die Allokation der Ressourcen die wirtschaftliche Wohlfahrt beeinflusst
- Allokation: Zuordnen knapper Ressourcen auf verschiedene Verwendungsmöglichkeiten einer Ökonomie
- Konsumentenrente: Zahlungsbereitschaft des Käufers – bezahlter Preis
- Grenznachfrager: Nachfrager, der den Markt bei Preiserhöhung als 1. verlässt
- Produzentenrente: VKP – Kosten eines Gutes
- Gesamtrente: Konsumentenrente + Produzentenrente
- Höchstpreis: Gut darf maximal zu dem Preis verkauft werden (Mietwohnung)
- Mindestpreis: Gut darf mindestens zu dem Preis verkauft werden (Mindestlohn)
- Steuerinzidenz: gibt Auskunft über die Verteilung der Steuerlast zwischen Wirtschaftsteilnehmern
- Steuer auf ein Gut: \rightarrow Wohlfahrtsverminderung

- Effizienz: Eigenschaft einer bestimmten Ressourcenallokation, die Wohlfahrt aller Mitglieder der Gesellschaft zu maximieren
- Gerechtigkeit: Fairness der Wohlfahrtsverteilung unter den Mitgliedern der Gesellschaft
- Weltmarktpreis > Inlandspreis -> Export (komp. V für das Land; Wohlfahrtssteigerung für Exportland)
 - Gewinner: Lokale Produzenten
 - Verlierer: Lokale Konsumenten
- Weltmarktpreis < Inlandspreis -> Import (Wohl.steigerung für Importland)
 - Gewinner: Lokale Konsumenten
 - Verlierer: Lokale Produzenten
- Externalität: Auswirkung ökon. Handelns auf die Wohlfahrt eines unbeteiligten Dritten
- Pigou-Steuer: Steuer zur Korrektur neg. externer Effekte
- Grenzprodukt: zusätzlicher Output, der durch den zusätzlichen Einsatz einer Einheit eines Inputs erzielt wird
- Gesetz des abnehmenden Grenzproduktes: zusätzliche Einheit eines Inputs produzieren immer weniger Output als die vorherige Einheit
- Fixkosten: Kosten, unabhängig von Menge Q
- Variable Kosten: Kosten, abhängig zur Menge Q
- Gesamtkosten: $FK + VK$
- Durchschnittskosten: Alle Kosten dividiert durch Menge Q
- Grenzkosten: Zunahme der Gesamtkosten bei Herstellung einer zusätzlichen produzierten Einheit
- Sunk costs: Fixkosten welche bei der Entscheidung zur vorübergehenden Produktionseinstellung verloren gehen
- Produktionsfaktoren: Inputs, die zur Produktion von (vor-und) Endprodukten verwendet werden (z.b. Arbeit, Land, Kapital)
- Wertgrenzprodukt: Wert des Outputs, den eine zusätzliche Arbeitseinheit produziert
 - Wertgrenzprodukt: $\text{Outputpreis} * \text{Grenzprodukt}$
- Polypol: vollkommener Markt
- Monopol: ein Verkäufer, fehlender Wettbewerb
- Oligopol: Wenige Anbieter, gleicher oder sehr ähnlicher Produkte
- Monopolistische Konkurrenz: Sehr viele Anbieter, ähnlicher aber nicht gleicher Produkte
- Kollusion: Absprache von U über Produktionsmengen und Preise
- Kartell: Gruppe von U, die einvernehmlich (per Kollusion) agiert.
 - Sobald ein Kartell -> agiert wie ein Monopol
- Nash-Gleichgewicht: Situation, in der wechselseitig verbundene Akteure einzeln ihre bestmögliche Strategie mit Blick auf die Entscheidungen der anderen treffen
- Ungleichheiten: Einkommen hängt vom A/N ihrer Arbeitsleistung ab
- Armutsgrenze: Haushalte mit weniger als 60% des % Nettoäquivalenzeinkommens gelten als arm
- Armutsquote: Anteil der Personen mit einem Einkommen unterhalb der Armutsgrenze in Prozenten der Gesamtbevölkerung
- Nettoäquivalenzeinkommen: aus dem Haushaltsnettoeinkommen ermitteltes bedarfsgewichtetes Pro-Kopf Einkommen, das jeder Person im Haushalt zugewiesen wird

- Utilitarismus: Politische Philosophie, wonach der Staat Maßnahmen ergreifen sollte, die den gesamten Nutzen aller Gesellschaftsmitglieder maximieren
- Egalitärer Liberalismus: Politische Philosophie, wonach der Staat Maßnahmen ergreifen sollte, die von einem unparteiischen Beobachter hinter einem „Schleier des Nichtwissens“ für gerecht erachtet werden kann
- Maximum-Kriterium: Forderung, dass der Staat darauf abzielen sollte, die Wohlfahrt des am schlechtesten gestellten Gesellschaftsmitglied zu maximieren
- Libertarismus: Politische Philosophie, wonach der Staat Verbrecher bestrafen und für Einhaltung freiwilliger Verträge sorgen, nicht aber Einkommen umverteilen sollte
- Negative Einkommenssteuer: Einkommensstarke Haushalte sollen Abgaben leisten und Einkommensschwache Haushalte Transferzahlungen erhalten
- BIP: Marktwert aller für den Endverbrauch bestimmten Waren und Dienstleistungen, die in einem Land in einem bestimmten Zeitabschnitt hergestellt werden
 - BIP misst 2 Dinge gleichzeitig: Gesamteinkommen der Volkswirtschaft und Gesamtausgaben für Erstellung von Waren und Dienstleistungen
- BSP: Marktwert aller für den Endverbrauch bestimmten Waren und Dienstleistungen, die von den dauerhaft in einem Land lebenden Personen in einem bestimmten Zeitabschnitt hergestellt werden
- Nettosozialprodukt: gesamtes Einkommen der dauerhaften Bewohner eines Landes, von dem die Verluste durch Abschreibungen abgezogen werden
- Abschreibungen: Verschleiß im Anlagebestand einer Volkswirtschaft
- Einkommen der privaten Haushalte: Einkommen, welches H und Selbstständige erhalten
- Verfügbares Einkommen: Einkommen, welches H und Selbs. Nach Steuern bleibt
- Nettoexporte: Export – Import
- Nominales BIP: Produktion von Waren und DL bewertet zu laufenden Preisen
- Reales BIP: Produktion von W und DL bewertet zu konstanten Preisen (Ein Jahr muss als Basisjahr gewählt werden) (Preisniveaubereinigt)
- BIP-Deflator: Misst aktuelles Preisniveau bezogen auf das Preisniveau des Basisjahres
- Inflationsrate: % Änderung des Preisindex gegenüber Vorperiode
- Erzeugerindex: Maß für Preisentwicklung der von Unternehmungen gekauften landwirtschaftlichen, forstwirtschaftlichen oder gewerblichen Produkten
- Nominalzinssatz: Zinssatz ohne Bereinigung um Wirkung der Inflation
- Realzinssatz: Zinssatz, der um die Wirkung der Inflation bereinigt ist
 - Realzinssatz: Nominalzinssatz – Inflationsrate
- Inflation: Anstieg des allgemeinen Preisniveaus einer Volkswirtschaft
- Verbraucherpreisindex (VPI): Messgröße für Preisentwicklung
- Produktivität: Menge der pro Arbeitsstunde hergestellten Waren und Dienstleistungen
 - Wachstum des BIP pro Kopf basiert auf hohem Produktivitätswachstum
- Realkapital: Bestand an produzierten Produktionsmitteln, die für die Produktion von Waren und Dienstleistungen verwendet werden
- Humankapital: Das Wissen und die Fähigkeit, die Arbeitskräfte durch Ausbildung und Berufserfahrung erwerben
- Catch-up –Effekt: Arme Länder erreichen tendenziell schnelleres Wachstum als reichere Länder von einem gegebenen Ausgangspunkt

- Finanzsystem: zwischen Sparern und Schuldnern vermittelnde Institution (z.B. Finanzmärkte)
- Finanzmärkte: Institutionen, in denen Sparer und Schuldner direkt aufeinander treffen (z.B. Aktienmarkt)
- Finanzintermediäre: Vermittler zwischen Sparern und Schuldnern (z.B. Banken)
- Arbeitskräftepotential: Gesamtanzahl der Arbeitskräfte eines Landes (Beschäftigte + Arbeitslose)
- Arbeitslosenquote: Arbeitslose in % des Arbeitskräftepotentials
- Nat. Arbeitslosenquote: ALQ um die die ALQ zyklisch schwanken
- Zyklische Arbeitslosigkeit: Abweichungen der ALQ von der nat. ALQ
- Geldangebot: in einer Volkswirtschaft verfügbare Geldmenge
- Geldpolitik: Steuerung der Geldmenge durch die Zentralbank
- Instrumente der EZB
 - Offenmarktpolitik: An und Verkauf von Wertpapieren durch EZB
 - Ständige Fazilitäten: Kurzfristige Bereitstellung von Geld
 - Mindestreserven: Pflichteinlagen der Geschäftsbanken bei EZB
- Inflation: Preissteigerung von Gütern und SL -> Geldentwertung
- Liquiditätspräferenz: Zinssatz so, dass Geldangebot und Geldnachfrage übereinstimmen
- Phillips-Kurve: neg. Inflation und AL als kurzfristige Alternative
- Hypothese der nat. ALQ: Annahme, dass ALQ im Lauf der Zeit ungeachtet der Höhe der Inflationsrate zu ihrem natürlichen Niveau zurückkehrt
- Angebotsschock: Ereignis, das Kosten und Preise der Unternehmungen verändert
- Opferquotient: Prozentpunkte an jäh. Produktionsrückgang je Prozentpunkt an Senkung der Inflationsrate

Im nachfolgenden Beispiel zum **Nash-Gleichgewicht** in reinen Strategien ist die erste Angabe die Auszahlung von Spieler 1 und die zweite Angabe die Auszahlung von Spieler 2.

| | | Spieler B | |
|------------------|--------------|------------------|---------------|
| | | <i>Links</i> | <i>Rechts</i> |
| Spieler A | <i>Oben</i> | 3,2 | 1,1 |
| | <i>Unten</i> | 1,1 | 2,3 |

Um das (oder mehrere Nashgleichgewichte) bei reinen Strategien zu finden, geht man so vor, dass man mit einem Spieler einen Zug macht, den Gegenzug des anderen Spieler konstruiert und dann schaut, ob der Spieler mit dem Anfangszug von seiner ersten Entscheidung abweicht oder nicht. Weicht er nicht ab, hat man auch schon das Nash-Gleichgewicht in reinen Strategien gefunden.

Lange Rede, kurzer Sinn: Wählt Spieler A beispielsweise "Oben", dann kann Spieler B nun sich für "Links" oder "Rechts" entscheiden. "Links" würde Spieler B eine Auszahlung von 2 bekommen, "Rechts" eine Auszahlung von lediglich 1. Als rationaler Spieler würde sich Spieler B also für "Links" entscheiden, da er hier die höchste Auszahlung bekommt. Nun könnte Spieler A sich aber, nachdem sich Spieler B für "Links" entschieden hat, für "Unten" entscheiden. Da er "Unten" aber nur eine Auszahlung von 1 bekommt und "Oben" eine Auszahlung von "3", entscheidet sich Spieler A für Oben. Da nun kein Spieler mehr von seiner Wahl abweicht, hat man mit "Oben", "Links" ein Nash-Gleichgewicht gefunden.

Würde Spieler A aber erst "Unten" wählen, würde sich Spieler B für "Rechts" entscheiden, da er hier mit 3 eine höhere Auszahlung erhält. Da Spieler A aber "Oben" auch lediglich 1 als Auszahlung erhält, bleibt er bei seiner Entscheidung, damit wäre auch "Unten", "Rechts" ein Nash-Gleichgewicht in reinen Strategien.

VWL-Rechnungen

- Elastizität Nachfrage:
 - %Änderung der nachgefragten Menge/ %Preisänderung
- EL diskret:
 - $(\text{Nachfrageänderung}/\% \text{Nachfrage})/(\text{Preisänderung}/\% \text{Preis})$
➔ $(Q1-Q2/(Q1+Q2/2))/(P1-P2/(P1+P2/2))$
- Umsatz:
 - Preis * Menge
- Einkommenselastizität der Nachfrage:
 - % Änderung der nachgefragten Menge/% Einkommensänderung
- Kreuzpreiselastizität der Nachfrage:
 - % Änderung der nachgefragten Menge von Gut 1/% Preisänderung von Gut 2
- Preiselastizität des Angebots(Polypol):
 - % Änderung der angebotenen Menge/% Preisänderung
- Durchschnittserlös:
 - Gesamterlös/Verkaufte Menge
- Grenzerlös:
 - Veränderung Gesamterlös/Zusätzlich verkaufte Mengeneinheit
- Nettoäquivalenzeinkommen:
 - Haushaltsnettoeinkommen/ Personengewicht(Alter,Anzahl)
- Armutsrisikoquote:
 - Menschen unter der Armutsgrenze/Gesamtbevölkerung
- BIP-Deflator:
 - $\text{Nominals BIP} * 100 / \text{Reales BIP}$
- Inflationsrate:
 - $((\text{VPI } t=2) - (\text{VPI } t=1)) / \text{VPI } t=1 * 100$
- Laspeyres-Index
 - $\text{VPI (Jahr } t) = (\text{Preis Warenkorb Jahr } t / \text{Preis Warenkorb im BJ}) * 100$
- Arbeitslosenquote:
 - $(\text{Arbeitslose} / \text{Erwerbspersonen}) * 100$