

I. Ökonomisches Handeln im privaten Haushalt

I.1 Entscheidungen beim Konsum

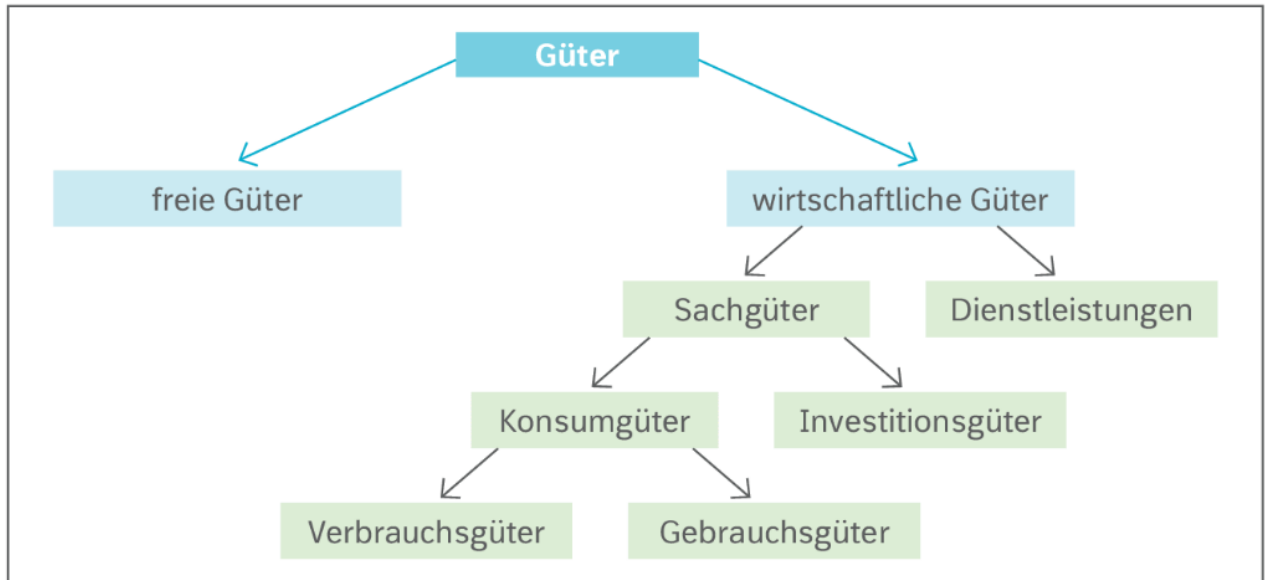
allgemeine Definition:

Konsum ist der Verzehr oder die Nutzung von Gütern.

VWL-Definition:

Volkswirtschaftlich gesehen ist der Konsum der Kauf von Gütern durch den *Wirtschaftssektor* der privaten Haushalte.

Arten von Gütern



Güter:

Güter sind Mittel, mit denen Menschen ihre Bedürfnisse befriedigen können.

freie Güter:

Freie Güter werden von der Natur und ohne Zutun des Menschen zur Verfügung gestellt (z. B. (saubere!) Luft, Regenwasser, Sonnenlicht etc.). → auf Nachhaltigkeit achten!!!

wirtschaftliche Güter:

Wirtschaftliche Güter dienen der Bedürfnisbefriedigung, müssen hergestellt werden und sind nur in begrenzter Menge vorhanden.
→ Knappheit der Güter!!!

Sachgüter:

Sachgüter sind der Oberbegriff für Konsum- bzw. Investitionsgüter **materielle Güter** und stehen hierzu im Gegensatz zu den *immateriellen Dienstleistungen*.

Konsumgüter:

Konsumgüter dienen der unmittelbaren Befriedigung menschlicher Bedürfnisse *des Wirtschaftssektors der privaten Haushalte* bzw. nach BWL-Definition jedes einzelnen privaten Haushalts (Konsument*innen, Verbraucher*innen).

Investitionsgüter:

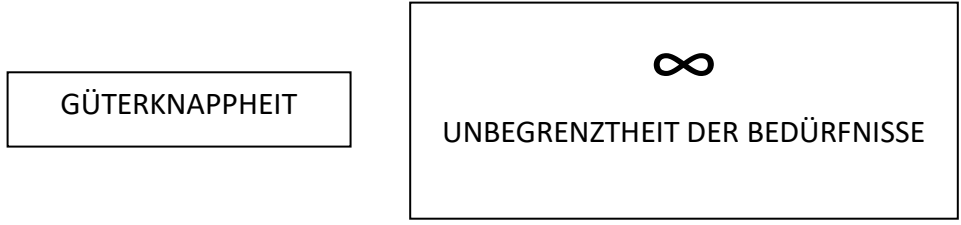
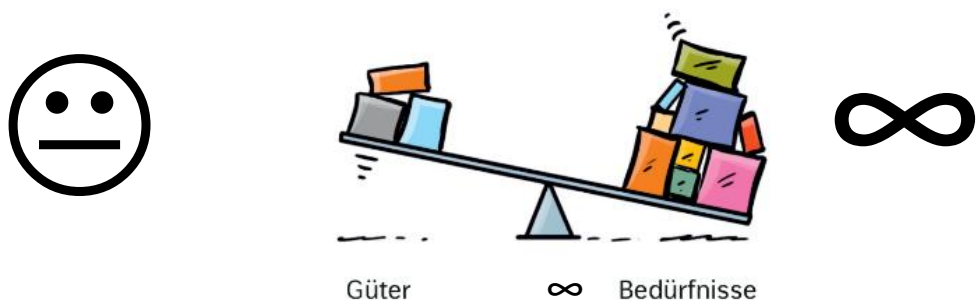
Investitionsgüter dienen der Herstellung von Konsum- und Investitionsgütern (z. B. Grundstücke und Gebäude, Maschinen, Fuhrpark, Büro- und Geschäftsausstattung etc.) durch *den Wirtschaftssektor Unternehmen* bzw. nach BWL-Definition jedes einzelnen Unternehmens.

- Gebrauchsgüter: **Gebrauchsgüter** dienen dem mehrmaligen längerfristigen Gebrauch, z. B. Auto.
- Verbrauchsgüter: **Verbrauchsgüter** können im Gegensatz zu den Gebrauchsgütern nicht mehrmals genutzt werden, z. B. Benzin / Diesel / Strom für das Gebrauchsgut Auto.
- Dienstleistungen: **Dienstleistungen** sind im Gegensatz zu den *materiellen Sachgütern* **immaterielle Güter** und durch die Gleichzeitigkeit von Produktion und Verbrauch gekennzeichnet, z. B. Friseursalonbesuch, Finanzdienstleistungen, Taxifahrt, Reparaturleistungen etc.
- immaterielle Güter: Zu den **immateriellen Gütern** zählen Dienstleistungen und Rechte (z. B. Patente, Lizenzen)

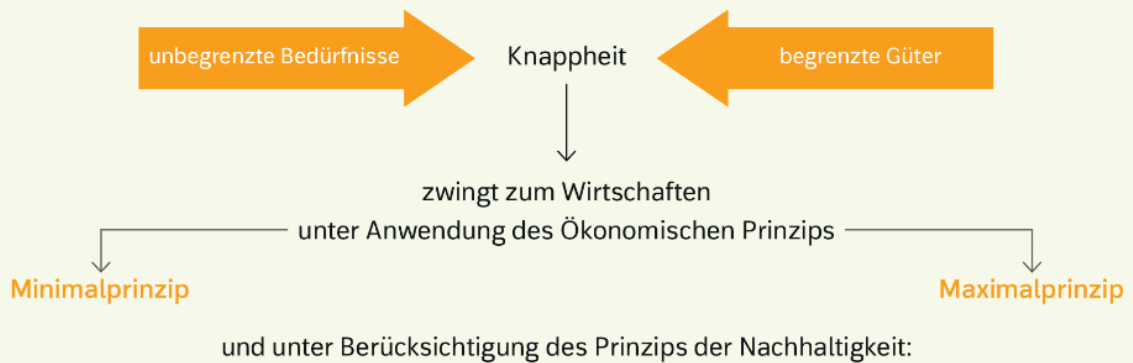
Bedürfnishierarchie nach Maslow



Bedürfnis: Ein **Bedürfnis** ist das Gefühl des Mangels, verbunden mit dem Wunsch oder der Notwendigkeit, diesen Mangel zu beseitigen.



Entscheidungen beim Konsum



Wirtschaften:

Wirtschaften ist planvolles Handeln unter Beachtung des *ökonomischen Prinzips*, welches das Spannungsverhältnis zwischen unbegrenzten Bedürfnissen und Güterknappheit zu verringern versucht.

Ökonomisches Prinzip:

Beim **ökonomischen Prinzip** wird ENTWEDER nach dem Minimalprinzip ODER nach dem Maximalprinzip gehandelt. Einen maximalen Output mit einem minimalen Input erreichen wäre „Schlaraffenland“!!!!

Minimalprinzip:

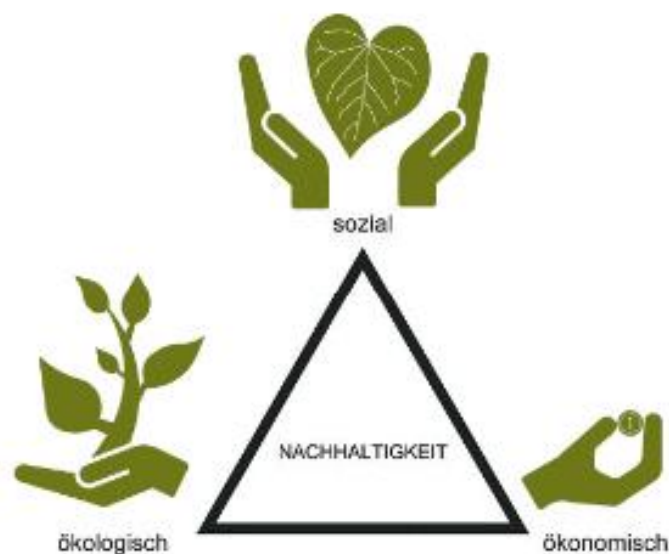
Ein bestimmtes Ergebnis (Output) soll mit einem **minimalen** Mitteleinsatz (**Input**) erreicht werden.

Maximalprinzip:

Mit bestimmten Mitteln (Input) soll ein **maximales** Ergebnis (**Output**) erreicht werden.

Nachhaltigkeit:

Nachhaltigkeit bedeutet allgemein planvolles Handeln mit Rücksicht auf nachfolgende Generationen.



soziale Nachhaltigkeit: Wahrung der Menschenrechte, Schaffung fairer Arbeitsbedingungen etc.

ökologische Nachhaltigkeit: globaler Umweltschutz, z. B. Klimaschutz

ökonomische Nachhaltigkeit: Sicherung der benötigten Input-Ressourcen wie z. B. Wasser, Erdöl, Holz etc.

betriebswirtschaftliche

Nachhaltigkeit: Gewährleistung der Wettbewerbsfähigkeit (z. B. Benchmark-Status, Exportweltmeister*in etc.)

finanzpolitische

Nachhaltigkeit: keine Staatsverschuldung auf Kosten künftiger Generationen

Reflektierte Entscheidungen treffen:

D I E G E W I C H T E T E E N T S C H E I D U N G S M A T R I X

Kriterien 2	Alternative 1 Knakio 70i	Alternative 2 Bumsang 320	Alternative 3 GLX motion 1
MUSS (ja/nein)			
LTE	Ja	Ja 3	Nein
Telefonie	Ja	Ja	Ja
Internet	Ja	Ja	Ja
9 SOLL (Erfüllung gering = 0, hoch = 10)			
4 Preis	4	3 6	8
Farbe	5	2	7
2 KANN (Erfüllung gering = 0, hoch = 10)			
Modell-Aktualität	2	10	6
...			
Entscheidung Muss-Kriterien	erfüllt	erfüllt	nicht erfüllt
Berechnung Soll- und Kann-Kriterien	85 5	92	---

Gewichtungsfaktoren, hier z. B. 9 bei Soll- und 2 bei Kann-Kriterien.

Erklärung der fünf Schritte zum Erstellen einer gewichteten Entscheidungsmatrix:

(1) Wähle mögliche **Alternativen** als Spaltenbezeichner (horizontale Gegenüberstellung).

(2) Bestimme entscheidende Kriterien nach folgenden Gesichtspunkten (vertikale Auflistung):

- ✓ **MUSS-Kriterien:** unbedingt notwendige Merkmale
- ✓ SOLL-Kriterien: bedeutend für die Auswahl
- ✓ KANN-Kriterien: weniger wichtig, aber bei knappen Entscheidungen evtl. ausschlaggebend

- (3) Weise den **MUSS-Kriterien** die Attribute „JA“ bzw. „NEIN“ zu. Wird eine Alternative mit „NEIN“ bewertet, scheidet sie beim weiteren Entscheidungsprozess aus. Im Gegensatz dazu bewertest Du die SOLL- bzw. KANN-Kriterien mit Punkten im Intervall von 0 bis 10, wobei 0 die niedrigste, 10 die beste Bewertung beinhaltet.

Im obigen Beispiel fällt die *Alternative 3* aufgrund der „Nein-Bewertung“ von vorneherein weg, während die *Alternative 2* absolut mehr Punkte aufweist (18 BE) als *Alternative 1* (11 BE). Allerdings punktet *Alternative 1* gerade bei den wichtigen SOLL-Kriterien (9 BE) um eine BE mehr, was Schritt 4 umso spannender macht 😊.

- (4) Nun gewichst Du nämlich Deine SOLL- bzw. KANN-Kriterien ebenfalls im Intervall von 0 BE bis 10 BE. Definitionsgemäß müssen die SOLL-Kriterien eine höhere Gewichtung erfahren als die KANN-Kriterien.

In unserem Beispiel bekommen die SOLL-Kriterien die Gewichtung 9 BE von 10 BE während die KANN-Kriterien naturgemäß lediglich mit 2 BE zu Buche schlagen.

- (5) Im letzten Schritt bildest Du jeweils die Summen der einzelnen Alternativen und multiplizierst diese mit der jeweiligen Gewichtung aus Schritt (4).

In unserem Beispiel bedeutet das für:

<i>Alternative 1:</i>	4 + 5 = 9	→ * 9 SOLL-Gewichtung	= 81	
	2	→ * 2 KANN-Gewichtung	= 4	
		SUMME	= 85	Endpunkte

<i>Alternative 2:</i>	6 + 2 = 8	→ * 9 SOLL-Gewichtung	= 72	
	10	→ * 2 KANN-Gewichtung	= 20	
		SUMME	= 92	Endpunkte

Ergebnis: Obwohl *Alternative 1* bei SOLL-Kriterien besser punktet (81 > 72), gibt die KANN-Kriterien-Gewichtung den Ausschlag (92 > 85), so dass Du Dich für **Alternative 2** entscheiden wirst.

