

Sim Economy

Globalisierung, Lebensbedingungen in Industrie- und Schwellenländern

Was ist das? Globalisierung bezeichnet die zunehmende internationale Verflechtung und Verstärkung globaler Beziehungen, unter anderem in der Wirtschaft, die durch verbesserte Kommunikationstechniken (Internet etc.) möglich wurden. Die an diesem Prozess beteiligten Länder weisen teils erhebliche Unterschiede in ihren Lebensbedingungen auf. In den sogenannten Schwellenländern sind die Löhne, aber auch die Lebenshaltungskosten niedrig, während in den Industrieländern hohe Lebenshaltungskosten mit hohen Löhnen einhergehen. Viele Firmen gehen deshalb dazu über, bestimmte Arbeiten in Länder zu verlagern, in denen die Produktion günstiger ist. Die Ausbildung der Arbeitnehmer und die Ausstattung der Fabriken mit modernen Maschinen sind allerdings in den Industrieländern oftmals besser.

Wodurch wird das im Planspiel deutlich? Die Produktion der Handys findet an zwei verschiedenen Standorten statt. Zum einen in einem europäischen Land, zum anderen in Asien, wo die Löhne und die Lebenshaltungskosten der Arbeiter wesentlich niedriger sind. Die unterschiedliche technologische Ausstattung der Standorte kommt in den Arbeitswerkzeugen zum Ausdruck: die asiatischen Arbeiter müssen mit Nagelscheren und unhandlicheren Stiften arbeiten als die europäischen, was unter Umständen die Qualität der Produkte mindert.

Arbeitsteilung

Was ist das? Die Produktion der meisten Waren wird heutzutage nicht mehr von einer Person alleine durchgeführt, sondern in einzelne Arbeitsgänge aufgeteilt, die jeweils von einer darauf spezialisierten Person durchgeführt werden.

Wodurch wird das im Planspiel deutlich? Bis zum Verkauf des Handys durchläuft dieses verschiedene Stationen: vom Arbeiter über den Fabrikbesitzer und den Zwischenhändler zum Handel. Jede Station erfüllt eine bestimmte Aufgabe, die nötig ist, damit das Handy verkauft werden kann: der Arbeiter produziert das Handy, der Fabrikbesitzer koordiniert diese Arbeit, der Zwischenhändler ist unter anderem für die Einfuhr der Handys zuständig und die Handelskette für den Verkauf. Eventuell haben sich auch einige Arbeiter auf ein arbeitsteiliges Produzieren der Handys geeinigt; einer schneidet aus, der andere bemalt; und haben es so geschafft, die Anzahl der in einem Jahr erzeugten Handys zu erhöhen.

Angebot und Nachfrage

Was ist das? Auf einem Markt wollen Anbieter Waren zu einem möglichst hohen Preis verkaufen und Nachfrager diese günstig kaufen. Damit ein Kauf abgeschlossen werden kann, verhandeln die Akteure auf dem Markt. Die Preisbildung erfolgt dabei nach dem Prinzip „Angebot und Nachfrage“. Je höher der Preis ist, desto mehr wird von den Anbietern angeboten, je niedriger der Preis, desto mehr wird von den Abnehmern nachgefragt. Im Marktgleichgewicht gilt der Preis, bei dem die angebotene gleich der nachgefragten Menge ist.

Wodurch wird das im Planspiel deutlich? An mehreren Stellen im Spiel sind solche Verhandlungssituationen direkt zu erkennen: zwischen den Fabriken und den Zwischenhändlern, zwischen diesen und den Handelsketten sowie zwischen Handelsketten und Kunden. Auch die Lohnverhandlungen zwischen Arbeitern und Fabrikbesitzern lassen sich als Zusammenspiel von Angebot und Nachfrage sehen.

Konjunktur

Was ist das? Die Situation der gesamten Wirtschaft eines Landes oder weltweit ändert sich von Jahr zu Jahr. Der Zustand der Wirtschaft nennt sich Konjunktur. Ist die Konjunktur gut, so wird viel produziert und verkauft, die Arbeitslosigkeit sinkt und die Gewinne der Firmen steigen. In einer schlechten Konjunktursituation sinkt die Nachfrage, es gibt höhere Arbeitslosigkeit und Gewinne sinken.

Wodurch wird das im Planspiel deutlich? Die Anzahl der pro Jahr gekauften Handys schwankt im Laufe des Spiels. Im ersten Jahr ist die Konjunktur gut, die Handelsketten können kaum so viel anbieten wie nachgefragt wird. In den Folgejahren verschlechtert sich die Situation. Die Konsequenzen daraus sind vom Verhalten der Mitspieler abhängig, denkbar sind zum Beispiel ein scharfer Preiswettbewerb, hohe Verluste bei den Handelsketten oder niedrigere Löhne bei den Arbeitern.

Fixe vs. variable Kosten

Was ist das? Bestimmte in Firmen anfallende Kosten sind abhängig davon, wie viel produziert wird. Materialkosten fallen zum Beispiel je produziertes Stück an. Solche von der Menge abhängigen Kosten nennt man variabel. Kosten, die nicht mit der Anzahl der produzierten Stück zunehmen, sondern „immer“ anfallen, nennt man fix. Das können zum Beispiel Kosten für Maschinen oder die Miete für die Fabrikgebäude sein, aber auch Gehälter von festangestellten Mitarbeitern. Die unterschiedlichen Arten von Kosten haben auch Einfluss darauf, wie die Kosten je Stück berechnet werden können.

Wodurch wird das im Planspiel deutlich? Fabriken und Handelsketten haben sowohl fixe als auch variable Kosten (Arbeitslohn, Material- oder Vertriebskosten). Wollen z.B. die Fabrikbesitzer ermitteln, wie viel sie pro Handy verlangen müssen, haben sie neben den variablen auch die fixen Kosten in einem bestimmten Anteil zu berücksichtigen. Die Zwischenhändler haben hingegen nur variable Kosten, so dass sie ihre Preise leichter kalkulieren können.

Erfahrungskurveneffekte

Was ist das? Erfahrungskurveneffekte sind ein wichtiges Konzept in der Produktion: je mehr Stücke eines Produkts jemals in einer Fabrik hergestellt wurden, desto effizienter kann die Produktion weiterer Stücke erfolgen. Dadurch sinken die Kosten pro Stück.

Wodurch wird das im Planspiel deutlich? Die Anzahl der Handys, die ein Arbeiter pro Jahr herstellt, steigen von Jahr zu Jahr, weil er durch die Herstellung langsam lernt, die Handys schneller auszuschneiden und zu bemalen. Der Fabrikbesitzer kann so mehr Stücke an die Zwischenhändler anbieten und die Fixkosten auf einer größeren Menge verteilen, wodurch die Stückkosten sinken.

Illegale und fragwürdige Wirtschaftsaktivitäten

Was ist das? Nicht alle Akteure in der Wirtschaft halten sich an die Gesetze, die aufgestellt wurden, um die Wirtschaftsbeziehungen zu schützen. Verboten sind zum Beispiel Kartelle, das ist eine Gruppierung von Unternehmen, die untereinander ihre Preise absprechen alle und so die Nachfrager benachteiligen. Auch Arbeitszeiten sind gesetzlich geregelt, um die Arbeiter vor Ausbeutung und Überanstrengung zu schützen.

Wodurch wird das im Planspiel deutlich? Eventuell haben einige Mitspieler sich in der einen oder anderen Weise verhalten, die im wahren Leben nicht erlaubt wäre. Wahrscheinlich haben sich dann auch andere davon benachteiligt gefühlt. Arbeiter könnten außerhalb der vorgeschriebenen 15 Minuten weiterproduziert haben (Schwarzarbeit), die Zwischenhändler ihre Preise gegenüber den Handelsketten untereinander abstimmen – denkbar sind viele zweifelhafte Verhaltensweisen...

Inflation

Was ist das? Inflation bezeichnet einen dauerhaften Anstieg des Preisniveaus. Dies geschieht dann, wenn in einem Staat insgesamt mehr Geld vorhanden ist, als Waren und Güter zur Verfügung stehen. Zur Messung der Inflation wird am häufigsten der Preisindex der Lebenshaltungskosten herangezogen und ergibt die so genannte Inflationsrate. Dieser Index wird mit Hilfe eines Warenkorbs berechnet, der in einem bestimmten Jahr repräsentativ für einen durchschnittlichen Haushalt in Deutschland ist.

Wodurch wird das im Planspiel deutlich? Die Preissteigerung macht sich durch den jährlichen Anstieg der Lebenshaltungskosten der Arbeiter bemerkbar. Diese benötigen somit von Jahr zu Jahr einen höheren Betrag um ihr Leben zu bestreiten, obwohl der Warenkorb bzw. die Menge der benötigten Güter gleich geblieben ist.