OeconoGame

In diesem Spiel sollen die wesentlichen Inhalte des Moduls Konsum angewendet werden. Es geht darum, rationaler einzukaufen. Dabei wird dem Bedürfnis der Konsumenten Rechnung getragen, dass sie Güter so früh als möglich haben wollen. Käufe in frühen Phasen werden deshalb höher bewertet als in späteren Runden. Gleichzeitig muss immer das finanzielle Gleichgewicht gehalten werden. Das ist besonders schwierig, weil unvorhergesehene Ereignisse immer wieder einen Strich durch die Rechnung machen.

Grundidee

Konditionen - OeconoGame

Punktbewertung je € Kaufpreis			
	Zeit	Verbrauchs-gut	Gebrauchs-gut
Runde 1	1,58	165,9	158,0
Runde 2	1,4	147,0	140,0
Runde 3	1,25	131,3	125,0
Runde 4	1,12	117,6	112,0
Runde 5	1	105,0	100,0

Mögliche Einnahmen pro Runde	
Fest	50 € pro Runde
Aus Spielen	0-3 €
Unsicher	Erwartungswert 5 € (Spanne -40 € bis +50 €)
Kredite	50 €
Dispokredit	25 €
Wieder-verkaufserlös	50% des Kaufpreises

Zinssätze	
Kredite	10 %
Dispokredit	20 %
Girokonto	1 %
Zeitpräferenz	12 %

Das OeconoGame wird über fünf Runden gespielt. Ziel des Spiels ist es, möglichst früh und viel zu konsumieren. Dafür gibt es Punkte. Gleichzeitig muss in jeder Runde sichergestellt sein, dass der Spieler zahlungsfähig bleibt. Er hat verschiedene Typen von Einnahmen. Neben den sicheren Einnahmen von 50 € je Runde gibt es in jeder Runde unsichere Ereignisse, die zu weiteren Einnahmen (bis +50 €) oder ungeplanten Ausgaben (bis -40 €) führen. Der Erwartungswert dieser Einnahmen aus den unsicheren Ereignissen ist positiv (+5 €). Daneben gibt es noch drei kleine Unterhaltungsspiele, bei denen mit Geschick bis zu 12 € zusätzlich verdient werden können. Der Spieler kann in den ersten vier Runden auch einen Kredit von jeweils bis zu 50 € aufnehmen, der bis zum Spielende verzinst zurückgezahlt werden muss. Der Spieler kann in jeder Runde sein Girokonto bei einem Zinssatz von 20 % bis zu 25 € überziehen. Dafür werden aber hohe Zinsen in Rechnung gestellt. Steht sein Konto um mehr als 25 € im Minus, muss er es bis zur Kreditgrenze ausgleichen. Das geht nur, indem vorher gekaufte Waren am Secondhandmarkt zum halben Preis verkauft werden. Am Ende bekommt jeder eine Auswertung über seine Risikoneigung im Spiel.

Konsum und Zeitpräferenz

Menschen haben Bedürfnisse, die sie unter anderem durch den Kauf von Gütern befriedigen können. Je früher man diese Güter hat, umso besser ist es. Ökonomen sprechen von einer positiven Zeitpräferenzrate. Eine Zeitpräferenzrate von 12 % bedeutet beispielsweise, dass ein Konsument bereit wäre, 12 % mehr zu bezahlen, wenn er dieses Gut eine Periode früher haben könnte. Die positive Zeitpräferenzrate ist kein abstraktes Konzept, sondern kann im täglichen Konsumverhalten beobachtet werden. Viele Güter werden nämlich auf

Kredit gekauft, was nichts anderes ist als die Bereitschaft, einen höheren Preis (Kaufpreis plus Kreditkosten) für einen sofortigen Konsum zu zahlen.

Diese Grundidee ist in dem Spiel verwirklicht. Das Punktbewertungssystem belohnt einen frühen Kauf. Die Grundformel der Bewertung:

$$Punkte = 100 * (Preis\,des\,Gutes) * (Anpassungsfaktor\ Zeit) * (Anpassungsfaktor\ Güterart)$$

In die Bewertungsfunktion ist eine Zeitpräferenzrate von etwa 12 % eingebaut. Käufe in der ersten Runde werden mit dem Anpassungsfaktor 1,58 und in der fünften Runde mit 1 gewichtet (siehe Tabelle mit Beispielen).

Güterarten

Das Spiel hat mit Verbrauchs- und Gebrauchsgütern zwei Güterarten. Die Verbrauchsgüter werden mit dem Anpassungsfaktor 1,05 und die Gebrauchsgüter mit dem Faktor 1 gewichtet. Dahinter steht die Überlegung, dass bei Gebrauchsgütern der Nutzen über mehrere Perioden verteilt ist – also nicht in vollem Umfang sofort zur Verfügung steht. Gebrauchsgüter haben den Vorteil, dass sie bei finanziellen Notlagen am Secondhandmarkt wieder verkauft werden können. Sie wirken daher ökonomisch wie eine Versicherung gegen Konkurs. Die etwas höhere Bewertung für Verbrauchsgüter musste deshalb eingeführt werden, um überhaupt Anreize zu haben, Verbrauchsgüter zu kaufen.

Einnahmen und Kredite

Neben den sicheren Einnahmen gibt es unsichere Ereignisse, die zufallsbedingt Einnahmen oder Ausgaben zwischen -40 € und +50 € bringen können. Dieser Aspekt der Unsicherheit ist sehr wesentlich für das gesamte Spiel. Ohne diese Unsicherheit wäre das Spiel vollkommen kalkulierbar und völlig ohne Reiz. Die Unsicherheit bringt die Würze ins Spiel, weil sich Kaufstrategien im Nachhinein als falsch herausstellen können. Der Spieler muss mit einer gewissen Vorsicht agieren, um nicht durch die Zufallsereignisse in Konkurs zu geraten. Zurückhaltende Kaufentscheidungen, die Bildung von Sicherheitsreserven und der Erwerb von wieder verkaufbaren Gebrauchsgütern sind Strategien, um einen Konkurs und damit ein vorzeitiges Spielende zu vermeiden. Diese Strategien belasten allerdings das Punktekonto. Die Punkte der Güter, die auf dem Secondhandmarkt verkauft werden, gehen zum Zeitwert verloren. Der Spieler ist deshalb einem permanenten Konflikt mit dem Streben nach vielen Punkten und der Bewahrung der Zahlungsfähigkeit ausgesetzt. Diese Balance ist der Kern des Spiels.

Risikoneigung

Nach Beendigung des Spiels erfolgt eine Bewertung, welchen Risikotyp der Spieler verkörpert. Dazu wird zwischen einem risikofreudigen, risikoneutralen und risikoscheuen Typ unterschieden. Zur Klassifizierung werden die tatsächlichen Käufe einer Runde mit den zu erwartenden Einnahmen dieser Runde verglichen. Risikofreudig ist der Spieler, der darauf spekuliert, dass die Zufallsereignisse positive Einnahmen bringen.