

Rudolf Kerschbamer

Aufbaukurs: Einführung in die Theorie der Industrieökonomik

5St. SS 06

Allgemeine Bemerkungen zum Kurs

Kann es für ein profitmaximierendes Mehrproduktunternehmen Sinn machen, eines der Produkte zu einem nicht kostendeckenden Preis anzubieten? Sind Preisnachlässe für Studierende, Senioren und Präsenzdiner Ausdruck sozialen Handelns oder das Ergebnis rationaler Gewinnmaximierung? Warum gibt es z.B. nicht auch verbilligtes Büromaterial oder verbilligte PCs für Studierende? Wieso kann es für die Hersteller elektronischer Geräte Sinn machen, von Kunden geschätzte Produktfunktionen nachträglich zu deaktivieren, d.h. das angebotene Produkt gezielt schlechter zu machen? Wieso ist es im Bankensektor einfacher, ein Kartell zu bilden und aufrechtzuerhalten als z.B. in der Reisebranche? Diese und viele andere mehr oder weniger interessante Fragen werden im Aufbaukurs „Theorie der Industrieökonomik“ mit formalen, mikroökonomischen Modellen behandelt.

Der insgesamt fünf Semesterwochenstunden umfassende Kurs besteht aus zwei Teilen, einer dreistündigen Vorlesung mit integrierter Übung mit dem Titel „Einführung in die Theorie der Industrieökonomik“ (LV-Nr. 432 036; LV-Leiter: Rudolf Kerschbamer) und einer zweistündigen Vorlesung mit integrierter Übung mit dem Titel „Bayesianische Spiele“ (LV-Nr. 432 037; LV-Leiter: Wolfgang Höchtel). In den Vorlesungen werden Grundkenntnisse der Industrieökonomik bzw. der Theorie der Bayesianischen Spiele vermittelt, die dazugehörigen integrierten Übungen dienen zur Vertiefung mittels Ausarbeitung von Übungsbeispielen.

Die dreistündige Lehrveranstaltung „Einführung in die Theorie der Industrieökonomik“ bietet eine grundlegende Einführung in die Modelle und Methoden der Theorie der Industrieökonomik. Die Industrieökonomik — auch bekannt als Industrial Organization oder kurz IO — beschäftigt sich mit dem Marktverhalten und der internen Organisation von Unternehmungen, mit den Auswirkungen von Unternehmensentscheidungen auf die Markteffizienz und mit den Möglichkeiten und Grenzen effizienzsteigernder staatlicher Eingriffe in das Marktgeschehen. Betrachtet werden vor allem Märkte, auf denen unvollständiger Wettbewerb herrscht. Typische industrieökonomische Fragestellungen betreffen z.B. das Marktverhalten (Preisbildung, Wahl der Produktqualität, Wahl der Produktvielfalt, Innovationsverhalten, etc.) im Monopol, das Wettbewerbsverhalten von Unternehmen im Oligopol, die Bildung und Aufrechterhaltung von Kartellen, kollusive Absprachen zwischen mehreren Anbietern, die Profitabilität von Unternehmenszusammenschlüssen, die Verhinderung von Marktzutritten etc.

Zentrale industrieökonomische Fragestellungen betreffen Situationen, in denen (i) die Ergebnisse von Entscheidungen nicht nur von den Handlungen eines Akteurs abhängt, sondern auch von den Handlungen anderer Akteure und in denen (ii) die Akteure sich dieser Abhängigkeiten bewusst sind. Die geeignetste Methode zur Analyse solcher Situationen ist die Spieltheorie. Die zweistündige Lehrveranstaltung „Bayesianische Spiele“ gibt eine Einführung in statische und dynamische Spiele mit asymmetrischer Information.

Voraussetzungen

Gute Mathematik- und Mikroökonomik-Kenntnisse und **Grundkenntnisse der Spieltheorie (im Umfang des Stoffes der VWL III)** sowie die **Bereitschaft sich mit formalen Modellen zu befassen werden vorausgesetzt.**

Zielgruppe

Studierende im zweiten Studienabschnitt.

Anrechenbarkeit des Kurses im Rahmen des Studienplans

Der Kurs wird Studierenden der Studienrichtungen VWL, BWL, IWW und WIPÄD im Rahmen ihres Studienplans wie folgt angerechnet (in Klammern steht jeweils die insgesamt laut Studienplan vorgeschriebene Anzahl an Kursen bzw. Stunden):

Studienrichtung	Anrechenbarkeit im Studienplan
VWL	<ul style="list-style-type: none">- als Aufbaukurs VWL, Wirtschaftstheorie gem. § 7 Abs. 2 (a) (1 Kurs)- als Aufbaukurs VWL, Wirtschaftspolitik gem. § 7 Abs. 2 (a) (1 Kurs)- als wirtschaftswissenschaftlicher Kurs gem. § 7 Abs. 3 (a) (ein Wahlkurs)- als Freies Wahlfach gem. § 8 (insgesamt 15 Stunden)
BWL	<ul style="list-style-type: none">- als volkswirtschaftlicher Kurs gem. § 7 Abs. 2 (d) (2 Kurse)- als Wirtschaftswissenschaftlicher Kurs gem. § 7 Abs. 3 (a) (ein Wahlkurs)- als Freies Wahlfach gem. § 8 (insgesamt 15 Stunden)
IWW	<ul style="list-style-type: none">- als volkswirtschaftlicher Kurs gem. § 7 Abs. 2 (f) (2 Kurse)- als Wirtschaftswissenschaftlicher Kurs gem. § 7 Abs. 3 (a) (ein Wahlkurs)- als Freies Wahlfach gem. § 8 (insgesamt 15 Stunden)
WIPäd	<ul style="list-style-type: none">- als volkswirtschaftlicher Kurs gem. § 7 Abs. 2 (d) (1 Kurs)- als Freies Wahlfach gem. § 8 (insgesamt 15 Stunden)

Zeit und Ort

Die dreistündige LV „Einführung in die Theorie der Industrieökonomik“ findet ab 6. März 2006 regelmäßig jeweils am Montag von 11.00 bis 13.30 im SR 9 statt. Die zweistündige LV „Bayesianische Spiele“ findet ab 7. März regelmäßig jeweils am Dienstag von 18:30 bis 20:00 im HS 2 statt. Die **Vorbesprechung für den gesamten Kurs** findet am **Montag den 6. März 2006 um 11.00 Uhr im SR 9** statt.

Inhaltliche Gliederung

Das Folgende ist als Maximalprogramm zu verstehen. Abhängig vom Vorwissen der TeilnehmerInnen wird in den Lehrveranstaltungen ein größerer oder kleinerer Teil davon tatsächlich besprochen.

IO-Teil Inhalt

1. Grundlagen: Heterogene Güter

Vertikale Produktdifferenzierung

- Modell von Shaked und Suttons (1982) [$v(q, \theta) = q\theta$]

Horizontale Produktdifferenzierung

- Modell von Hotelling (1929) ["Linear City"]
- Modell von D'Aspremont et al. (1979) ["Hotelling"²]
- Modell von Salop (1979) ["Circular City"]

Produktdifferenzierung in der Haushaltstheorie

- Modell von Dixit (1979) [$x_i = (x_{i1}, \dots, x_{in})$]

2. Marktverhalten des Monopols

Textbuch Monopol

Preisbildung im Mehrprodukt-Monopol

Preisbildung im Mehrstufen-Monopol

Dauerhafte Güter

Wahl der Produktqualität

Wahl der Produktvielfalt

Unvollständige Qualitätsinformation

- Lemons Problem
- Informierte und uninformierte Kunden
- Wiederkehrende Kunden

Preisdiskriminierung

- Diskriminierung ersten Grades
- Diskriminierung zweiten Grades
- Diskriminierung dritten Grades

- Paketangebote und Koppelungsklauseln

3. Oligopolistischer Wettbewerb

Oligopolistischer Wettbewerb bei homogenen Gütern

- 'Simultaner' Mengen-Wettbewerb bei homogenen Gütern: Das Cournot-Modell
- 'Simultaner' Preis-Wettbewerb bei homogenen Gütern: Das Bertrand-Modell
- 'Sequentieller' Mengen-W. bei homogenen Gütern: Das Stackelberg-Cournot-Modell
- 'Sequentieller' Preis-W. bei homogenen Gütern: Das Stackelberg-Bertrand-Modell

Oligopolistischer Wettbewerb bei heterogenen Gütern

- 'Simultaner' Mengen-Wettbewerb bei heterogenen Gütern: Das Cournot-Modell
- 'Simultaner' Preis-Wettbewerb bei heterogenen Gütern: Das Bertrand-Modell
- 'Sequentieller' Mengen-W. bei heterogenen Gütern: Das Stackelberg-Cournot-Modell
- 'Sequentieller' Preis-W. bei heterogenen Gütern: Das Stackelberg-Bertrand-Modell

Zuerst: Wahl der Produkteigenschaften/Qualitäten. Dann: Preis-Wettbewerb

Preis-Wettbewerb und Produktvielfalt

Oligopolistische Preisdiskriminierung

4. Wettbewerbsbeschränkungen

Dynamischer Wettbewerb und Kollusion

- Friedman (1971)'s Version des "Folk Theorems"
- Verzögert beobachtbare Preissenkung
- Unbeobachtbare Preissenkung
- Preisrigiditäten

Kartellverträge: Selten (1973)'s "Four Are Few and Six Are Many"

Fusionen

- Fusionsanreize im Cournot-Markt
- Fusionsanreize im Bertrand-Markt

Spieltheorie-Teil Inhalt

- 1. Statische Spiele mit Unvollständiger Information und Bayesianische GGe**
- 2. Dynamische Spiele mit Unvollständiger Info und Perfekte Bayesianische GGe**

Literatur

Als Grundlage für den **IO-Teil** dient das Buch

Bester, H., *Theorie der Industrieökonomik*, Springer, Berlin etc. 2000,

verwendet werden aber auch Teile aus

Wolfstetter, E., *Topics in Microeconomics – Industrial Organization, Auctions and Incentives*, Cambridge University Press, Cambridge 1999

Tirole, J., *Theory of Industrial Organization*, 6th ed., MIT Press, Cambridge 1993
(deutsche Übersetzung: *Industrieökonomik*, Oldenbourg, München & Wien 1995)

Als Grundlage für den **Spieltheorie-Teil** dient das Buch

Gibbons, R., *A Primer in Game Theory*, 1st ed., Harvester/Wheatsheaf, New York 1992,

verwendet werden aber auch Teile aus

Binmore K., *Fun and Games*, D.C. Heath & Co., Lexington 1992.

Modalitäten für die Leistungsfeststellung im Rahmen des Kurses

Der Kurs wird mit einer schriftlichen **Fachprüfung** im Umfang von 120 Minuten abgeschlossen. Die Fachprüfung umfasst den Stoff beider Teile des Kurses. Die Kursnote ist die Note der schriftlichen Fachprüfung. Haupttermin für die Fachprüfung ist Montag, 26. Juni 2006, 11:30 - 13:30 Uhr, HS 3. Die beiden Wiederholungstermine werden bekannt gegeben. Anmeldevoraussetzung für die Fachprüfung ist die positive Beurteilung der beiden Lehrveranstaltungen „Einführung in die Theorie der Industrieökonomik“ und „Bayesianische Spiele“.

In die Beurteilung der beiden Lehrveranstaltungen „Einführung in die Theorie der Industrieökonomik“ und „Bayesianische Spiele“ gehen folgende Teilleistungen ein:

- 1) *Regelmäßige Anwesenheit und aktive Mitarbeit*
- 2) *Regelmäßige Ausarbeitung von Übungsbeispielen*: In der Vorlesung werden regelmäßig Übungsaufgaben verteilt, die von den TeilnehmerInnen zuhause zu bearbeiten und in der darauffolgenden Woche abzugeben sind. Die Bearbeitung der Aufgaben in Kleingruppen (max. vier Studierende) wird ausdrücklich begrüßt!
- 3) *Teilnahme an insgesamt drei Klausuren*. Die Klausuren finden an folgenden Terminen/Orten statt (Achtung: **Zeiten weichen von der normalen Vorlesungszeit ab!**): 04.04.2006, 13:00 - 15:00 Uhr, HS 1; 23.05.2006, 13:00 - 15:00 Uhr, HS 1; und 26.06.2006, 11:30 - 13:30 Uhr, HS 3.

Anmeldung

Computeranmeldung (Anmeldefrist: Montag, 13. Februar 2006 bis Dienstag, 28. Februar 2006, 12:00 Uhr). **Anwesenheit in der Vorbesprechung** (am Montag den 6. März um 11.00 Uhr im SR 9) trotzdem **unbedingt erforderlich**.