

# Glossar

## Budget

Unternehmen wie auch private Haushalte verfügen nur über beschränkte Geldmittel zur Befriedigung ihres  $\Rightarrow$  Bedarfs. Sie müssen deshalb wirtschaften, d.h. bei einem gegebenen *Budget* die beste Lösung zur Bedarfsbefriedigung finden. In PowerPlayer ist auf den Rundenkarten jeweils das maximal zur Verfügung stehende Budget angegeben. Innerhalb dieses Rahmens versuchen die Spieler die aus  $\Rightarrow$  Nachhaltigkeitssicht beste Lösung zu verwirklichen.

## Bedarf

Typischer Weise sind wir nicht in der Lage, alle zur Befriedigung unserer Bedürfnisse notwendigen Güter zu erwerben. Jene, die wir tatsächlich am Markt nachfragen, nennt man den *Bedarf*. In unserem Spiel entspricht also die in den Rundenkarten vorgegebene Menge an einzukaufender Energie dem Energiebedarf.

## Energiekosten

*Energiekosten* sind eine der  $\Rightarrow$  Kostenarten, die in einem Unternehmen anfallen und zur Kalkulation des Verkaufspreises eines Gutes herangezogen werden müssen. Um einen  $\Rightarrow$  Gewinn zu erzielen, muss dieser Preis in der Regel höher sein als die Summe aller auf die Bereitstellung des Gutes entfallenden  $\Rightarrow$  Kosten. Wenn also die BekleidungsHersteller unseres Spiels nicht die günstigste Energieform wählen, sondern andere als wirtschaftliche Gesichtspunkte für ihre Entscheidung heranziehen, dann verteuert das ihr Produkt und kann ihnen Nachteile gegenüber ihrer Konkurrenz bringen. Um PowerPlayer nicht zu kompliziert zu machen, ist aber die Verkaufsseite ausgeblendet worden.

## Energiequellen

### *Atomenergie*

(auch Kernkraft, Kernenergie, Nuklearenergie, Atomkraft), durch Kernspaltung erzeugter Strom.

### *Biomasse*

In energietechnischer Sichtweise bezeichnet der Begriff Biomasse tierische und pflanzliche Erzeugnisse, die zur Gewinnung von Heizenergie, von elektrischer Energie und als Kraftstoffe herangezogen werden können. Biomasse zählt wie Solar-, Wasser- und Windkraft zu den regenerativen (erneuerbaren Energiequellen).

### *Gas*

Gas als Energieträger kann zum einen von fossilen, nicht erneuerbaren Energieträgern (Erdgas) stammen, zum anderen kann Gas ebenfalls aus  $\Rightarrow$  Biomasse (regenerativ) gewonnene Produkte bezeichnen. In der Regel wird jedoch von Erdgas gesprochen, das zur Erzeugung von Strom und Wärme durch Gasturbinen geleitet wird.

### *Kohle*

Kohle als fossiler und nicht erneuerbarer Energieträger wird zur Stromerzeugung in thermischen Kraftwerken (Wärmeleistungswerke) verbrannt. Im gesamten Verbrennungsprozess entsteht Wasserdampf, dieser Hochdruckdampf treibt eine

mehrstufige Dampfturbine an, die wiederum einen Generator zur Stromerzeugung antreibt. Dabei erhöhen Transformatoren die elektrische Spannung auf hunderte von Kilovolt, damit die Energie via Hochspannungsleitungen über weite Strecken transportiert werden kann.

### *Öl*

Erdöl als Energieträger zählt ebenfalls zu den fossilen und nicht erneuerbaren Energieträgern. Es wird in Ölkraftwerken zur Erzeugung von Strom verfeuert.

### *Solarenergie*

Solarenergie bezeichnet man die Energie, die durch Sonneneinstrahlung gewonnen werden kann. Dabei ist es möglich die Energie direkt zu gewinnen, etwa über Sonnenkollektoren oder Photovoltaikanlagen, oder indirekt über beispielsweise über Wasserkraftwerke, Windkraftanlagen, etc. Die Solarenergie zählt zu den erneuerbaren Energiequellen.

### *Wasserkraft*

Wasserkraft als regenerative Energiequelle bezeichnet die Umsetzung potenzieller (Wasser über dem Meeresspiegel, Lageenergie bezeichnet das Potenzial das einer Menge an Wasser innewohnt) oder kinetischer Energie (Bewegungsenergie, durch Bewegung erzeugt) des Wassers mittels einer Wasserkraftmaschine (Turbinen) in mechanische Arbeit.

### *Windenergie*

Die Windenergie (auch Windkraft) zählt zu den erneuerbaren Energiequellen. Bei der Gewinnung von Windenergie wird die kinetische Energie des Windes, also bewegter Luftmassen der Atmosphäre, für die Energiegewinnung technisch nutzbar gemacht.

## **Entrepreneur**

*Entrepreneur* ist heute ein transnational gebräuchlicher Begriff. Inhaltlich verbindet man damit den ‚dynamischen Unternehmer‘. Er ist Initiator und Antreiber innovativer Prozesse, die sich am Markt erfolgreich durchsetzen.<sup>1</sup>

## **Entrepreneurship**

*Entrepreneurship* bezeichnet eine Geisteshaltung. Sie umfasst die Motivation und die Fähigkeit, Chancen wahrzunehmen und zielgerichtet zu verfolgen. Als damit verbundene Eigenschaften werden genannt: Engagement, Kreativität, Wollen, Neugierde, Risikobereitschaft u.a.m.<sup>1</sup>

## **Entrepreneurship Education**

Im engeren Sinn ist *Entrepreneurship Education* die Vermittlung von Können und Wissen, wie sie für die Gründung und Leitung eines Unternehmens notwendig sind. Oft wird argumentiert, Grundkenntnisse sollten schon in der Schule angestrebt werden, da zukünftig der Selbstständigkeit auf dem Arbeitsmarkt eine höhere Bedeutung zukommt.

Auch in der Europäischen Union gilt die Förderung unternehmerischer Kompetenzen als wichtiges Ziel auf allen Bildungsebenen. Aber hier wird Entrepreneurship Education weiter gefasst, so dass sich die damit verbundenen Ziele gut in die Allgemeinbildung einfügen. Es geht darum, Impulse zum Erwerb grundlegender Eigenschaften (⇒ Entrepreneurship) zu

geben und die Entwicklung passender Einstellungen und Kompetenzen zu fördern und zu entwickeln.

Mit Entrepreneurship Education werden insbesondere methodische Arrangements verbunden, die den Entdeckergeist und die Kreativität fördern. Den unternehmerischen Bezug stellen meist Methoden her, die die Lernenden in einen spielerischen Wettbewerb miteinander treten lassen (Planspiele) oder sie selbst unternehmerisch tätig werden lassen (Schülerfirma).<sup>1</sup>

### **Einnahmen**

Mit *Einnahmen* werden in der Betriebswirtschaftslehre alle Geldzuflüsse des Unternehmens bezeichnet. Sie sind nicht zu verwechseln mit dem  $\Rightarrow$  Gewinn. Einnahmen müssen noch nicht einmal zum Gewinn beitragen. Zum Beispiel muss das Unternehmen auf seine Güter Umsatzsteuer vom Kunden einziehen, dann aber wieder an das Finanzamt abführen. Die Steuer ist eine Einnahme, aber sie ist gewinnneutral.

### **Firmenpolitik**

Die Firmen- oder Unternehmenspolitik legt langfristig Maßnahmen und Entscheidungen fest, die zur Erreichung der Unternehmensphilosophie geeignet erscheinen. Die konkrete Umsetzung ist dann Aufgabe des Managements. Die *Firmenpolitik* macht Aussagen zum Unternehmenszweck, zu den  $\Rightarrow$  Unternehmenszielen, über das Verhalten gegenüber Anspruchsgruppen (Kunden, Lieferanten, gesellschaftlichen Gruppierungen u.a.m.) und zur Unternehmensstruktur. In PowerPlayer finden sich Informationen hierzu in den Unternehmensprofilen.

### **Gewinn**

Der Gewinn ist die Differenz zwischen Ertrag und Aufwand. Er ist nicht zu verwechseln mit den  $\Rightarrow$  Einnahmen oder dem Umsatz (Menge der verkauften Güter multipliziert mit ihrem Preis).

### **Investitionen**

Als *Investitionen* werden alle Geldanlagen bezeichnet, die – im Gegensatz zu Konsumausgaben – mit dem Zweck einer späteren Einkommenserzielung getätigt werden. Hierzu zählt die Verwendung finanzieller Mittel zum Erwerb von materiellen Gütern (Maschinen, Fahrzeuge, Grundstücke, Vorräte, etc.), immateriellen Gütern (Lizenzen, Patente) sowie die Beteiligung an anderen Unternehmen.

### **Kosten**

*Kosten* sind die mit der Erstellung eines Gutes verbundenen Aufwendungen. Dazu zählen als wichtige Komponenten: Personalaufwendungen, Mieten, Materialien, Verwaltungs- und Vertriebskosten.

### **Kostenarten**

Für die Kalkulation eines Verkaufspreises ist es sinnvoll, alle Kosten in fixe und variable Kosten zu unterscheiden. Fixkosten fallen immer an – egal, ob viel oder wenig produziert, ob viel oder wenig verkauft wird. Dazu zählt zum Beispiel die Miete für Büroflächen. Variable Kosten steigen oder fallen mit der produzierten Menge. Dazu zählen zum Beispiel Kosten des Materialeinsatzes.  $\Rightarrow$  Energiekosten sind manchmal fix und manchmal variabel. Kosten für Licht in den Büros oder Heizungskosten entstehen unabhängig von der produzierten Menge. Variabel kann zum Beispiel der Energieaufwand für Fertigungsmaschinen sein, die nur während der Produktion laufen.

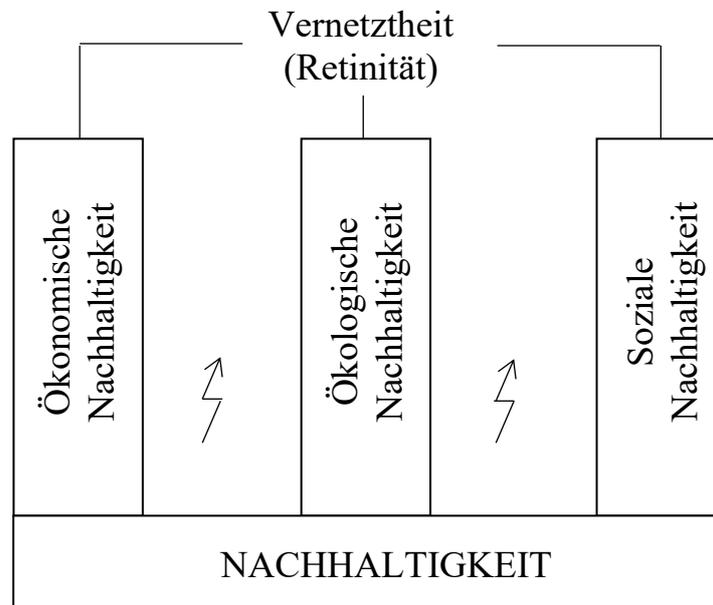
## Mitarbeiterzufriedenheit

Die *Mitarbeiterzufriedenheit* hängt vom Arbeitsumfeld ab. Der Grad der Zufriedenheit hängt ab von der Diskrepanz zwischen den erwarteten und den wahrgenommenen Arbeitsbedingungen. Die Zufriedenheit hat Auswirkungen auf die Motivation und die Arbeitsleistung.

## Nachhaltigkeit

Wenn wir in der Gegenwart die Bedürfnisse heutiger Generationen befriedigen, ohne die Bedürfnisbefriedigung zukünftiger Generationen zu beeinträchtigen, leben wir nachhaltig. Dazu muss die Funktionstüchtigkeit der für die Bedürfnisbefriedigung notwendigen Systeme aufrechterhalten werden. Da es nicht alleine um materielle, sondern auch um immaterielle Bedürfnisse geht, sind neben dem ökonomischen und ökologischen System auch Fragen des guten Zusammenlebens angesprochen.

Es handelt sich dabei um vernetzte Systeme: ökonomisches Handeln hat zum Beispiel immer ökologische Konsequenzen ( $\Rightarrow$  Ökonomie und Ökologie). Die Abbildung gibt dies wieder und deutet an, dass zwischen den einzelnen Komponenten Konflikte auftreten können.



In PowerPlayer liegt ein solcher Konflikt zwischen der Kostenminimierung und dem Wunsch nach Umweltfreundlichkeit der  $\Rightarrow$  Energiequelle vor ( $\Rightarrow$  Unternehmensziele).

## Ökonomie und Ökologie

Ökonomie (Konsum und Produktion) und Ökologie stehen als Systeme in einer gegenseitigen Abhängigkeit. Wirtschaften ist ohne Inanspruchnahme der Umwelt nicht möglich. Entweder entnehmen wir ihr Ressourcen (Rohstoffe) oder geben Abfall an sie ab (CO<sub>2</sub>, Schadstoffe, Abfall). Nachhaltigkeit für beide Systeme kann nur erreicht werden, wenn das System Ökologie nicht über seine Belastungsgrenzen hinaus in Anspruch genommen wird.

## Reputation

Die *Reputation* entspricht dem Ansehen des Unternehmens in der öffentlichen Wahrnehmung. Für eine hohe Reputation sind Vertrauenswürdigkeit, Verlässlichkeit, Glaubwürdigkeit und Berechenbarkeit. Unternehmen zählen die Reputation zu den so genannten immateriellen Vermögenswerten. Sie sind deshalb bemüht, das Ansehen zu erhalten oder zu verbessern.

## **Umweltzertifizierung**

Wird ein Unternehmen nach einer bestimmten Norm, z.B. ISO 14001, von neutralen Gutachtern zertifiziert, kann das positive Effekte auf seine  $\Rightarrow$  Reputation haben. Zertifiziert werden dabei die gelungenen Prozesse des Umweltmanagements in einem Unternehmen.

## **Umweltzeichen**

*Umweltzeichen (auch Umweltsiegel)* werden auf den Produkten angebracht. Da es eine Vielzahl solcher Siegel gibt, ist deren Aussagekraft unterschiedlich. Meistens betrachten sie nur einzelne Merkmale von Produkten hinsichtlich ihrer Umweltverträglichkeit. Sie werden von Verbänden und anderen Prüfstellen vergeben. Kann ein Produkt mit einem solchen Gütesiegel versehen werden, trägt dies zur Steigerung der  $\Rightarrow$  Reputation bei und kann sich auf die Verkaufszahlen positiv auswirken.

## **Unternehmensziele**

Unternehmen können nachhaltig nur existieren, wenn Kosten durch die Erlöse mindestens gedeckt sind. Das Streben nach  $\Rightarrow$  Gewinn ist deshalb das bedeutendste der wirtschaftlichen Unternehmensziele. Andere Ziele können in der Erhöhung von Marktanteilen oder Umsatzmengen, in der Erhaltung der Liquidität, dem Anstreben eines hohen Eigenkapitals u.a.m. bestehen. Hinzu treten nichtwirtschaftliche Zielsetzungen, die meist in den Bereich Soziales und Ökologie fallen. Ein ökologisches Handeln kann dabei in Konflikt mit ökonomischen Zielen geraten, die in der Regel von den Unternehmen als übergeordnet betrachtet werden.

<sup>1</sup>Eberhard Jung (2012): Entrepreneurship Education und Arbeitnehmerorientierung als didaktische Herausforderungen. In: T. Retzmann (Hg.): Entrepreneurship und Arbeitnehmerorientierung, Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag, S.13-37.

<sup>2</sup> [http://www.markenlexikon.com/texte/ap\\_ressel\\_reputation\\_als\\_unternehmenswert\\_maerz2008.pdf](http://www.markenlexikon.com/texte/ap_ressel_reputation_als_unternehmenswert_maerz2008.pdf)

<sup>3</sup> <https://www.energie-lexikon.info/kohlekraftwerk.html>