

Down's Ökonomische Theorie der Demokratie (1957)

Ausgangslage:

Wohlfahrtsökonomien haben die Regierung immer als eine exogene Variable betrachtet. Sie nahmen an, die Regierungsfunktion sei die „Maximierung des allgemein sozialen Wohlstands“

2 wesentliche Probleme:

- Wie definiert man die *allgemeine Wohlfahrt*?
- Es gibt keine Einigung, *wie* man es *maximieren* kann.
→ und wenn es möglich wäre, wie würde es getan?
→ und würden sie das wollen?

Nach Schumpeter wird die Regierung nicht als Teil der Arbeitskraft betrachtet, da die Regierung nur an **Einkommen**, **Prestige** und **Macht** interessiert ist (im Vergleich mit jedem Agenten der Arbeitskraft, der auf „private Motive und soziale Funktionen“ aufweist).

Model of government decision-making nach Downs

Definitionen von Down's Theorie:

Regierung ist das Agentur in der Abteilung der Arbeitskraft, das die Macht hat, alle Akteure der Gesellschaft zu befehlen und sie ist die letzte Instanz in der Gesellschaft.

Demokratie ist ein politisches System mit folgenden Eigenschaften:

- mindestens 2 Parteien in der Wahlen
- gewählte Partei hat die Macht bis nächsten Wahlen
- die Verlierer stützen nicht die Regierung und verhindern keine neue Wahlen
- alle Vernünftige und Erwachsener haben nur eine Stimme

+ folgende **Axiome**

- Parteien sind Teams, die das Amtsz suchen, um **Macht**, **Prestige** und **Einkommen** zu erzielen
- es gibt **keine Vertrauensvoten** weder für die Legislatur noch für die Wähler, die gewählte Partei hat das **Amtsz bis die nächsten Wahlen**, ohne das jemanden oder die Koalition sie von der Macht erhebt.
- Die **wirtschaftliche Macht** der Regierung hat **keine Grenzen** und kann alles **verstaatlichen**.
- **Einzig Grenze der Regierung:** Sie kann die **pol. Frieden** der Opposition oder der Bürgern beschränken, außer bei Stürzensversuch.
- Alle Akteure des Models benehmt sich immer rationell → Nutzenmaximierer

Zentrale Hypothese:

Parteien in Demokratien formulieren die Politische Inhalte (Policy) strikt um Stimmen zu maximieren und somit Amtszeit zu gewinnen.

- soziale Wohlfahrt (Policies formulieren und durchführen) steht als sekundäres Produkt, jedoch **Macht, Prestige** und **Einkommen** als primäres Ziel.

→ Verkauf von Policies gegen Stimmen → Stimmen Maximieren

Untersuchungsebenen:**Two contexts of the nature of government decision-making**

Ebenen	Welt mit perfekter Information	Welt mit imperfekter Information (unsere)
Kosten	keine	ja
Ziel	<i>nur</i> um die Beziehung zw. Demokratie und das Volk zur <i>hervorheben</i>	
Präposition	<p>- Erwartungen der Stimmen und der Strategien der Opposition</p> <p>- Erwartung der Regierung und Tatsache dass → Stimmen abgänglich von: Nutzenänderungen der Einkommen & → Strategien der Opposition</p> <p>- Einkommensnutzen des Volkes abhängig von Taten d. Regierung währ. Amtszeit</p> <p>- Oppositionsstrategien abhängig von Sicht d. Bevölkerungspräferenzen & Aktivitäten d. Regierung</p> <p><i>zusammenfassend:</i> erwartende Stimmen, aktuelle Stimmen, Strategien der Opposition, Handlungen der Regierung, ind. Nutzen d. Individuen</p>	<p>- Parteien wissen nicht immer was Wähler wollen</p> <p>- Wähler wissen nicht immer, was die Regierung, gemacht hat, gerade macht oder machen wird, um die Interessen d. Wähler zu befriedigen. → somit sind sie sehr beeinflussbar!</p> <p>- die benötigte Information zur Überwindung der Ignoranz beider Seiten ist sehr teuer</p> <p>obwohl diese Bedingungen im Model wichtig sind, wird auf folgende Bedingungen konzentriert:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Beeinflussung bzw. Überzeugung</i> 2. <i>Ideologien</i> 3. <i>rationeller Ignoranz</i> <p>zusammenfassend: Bei Kenntnisfehlen ist das Wahlenentscheiden schwieriger: manche wählen nach ihrer Nutzen, andere benötigen mehr Info.</p>

Konsequenzen	Individuen vergleichen die Nutzen jeder Partei und wählen diejenige, die Ihnen die höchsten Nutzen bringt. Sie werden von der letzten Aktionen der Amtszeit und Nutzenänderungen Wkeiten beeinflusst und n. v. d. Walkampagne .	<p>1. ceteris paribus: <i>manche Wähler</i> sind <i>wichtiger</i> als die anderen, da sie <i>Einfluss</i> auf viele besitzen. → diese Wähler werden von der Regierung als <i>knappes Gut</i> betrachtet, denn sie besitzen <i>Info</i>¹.</p> <p>2. Regierung sendet Vertreter (Agenten), um - <i>Wählerpräferenzen</i> herauszufinden & - sie zu <i>überreden</i>, d. Regierung <i>wiederzuwählen</i>. → das hat e. Dezentralisierung d. Macht zu folge von den pol. Planern zu den Agenten</p> <p>3. Die Agenten stehen zw. Regierung & Volk, sie versuchen die <i>Regierung</i> davon zu <i>überzeugen</i>, dass d. <i>Policies</i> <i>gut für beide</i>² sind.</p> <p>4. imperfekte Information macht d. Regierung bestechbar: für die <i>Kampagnen, Überzeugung</i> bzw. <i>Überredung</i> braucht die Regierung \$ Ressourcen. Deswegen <i>verkauft</i> sie <i>Policies</i>.</p>
Achtung!	Bei der Regierung ist es schwieriger , da sie ihre Strategien zuerst feststellt im Vergleich mit der Opposition	pol. Einfluss-Ungleichheit ist ein Resultat von der Ungewissheit, wenn es e. ungleiche Verteilung vom Wohlstand und Einkommen in der Gesellschaft gibt.
	Regierung gibt das gleiche Gewicht für jede Stimme der Bürger und kann nicht d. Stimme von B für A handeln .	<p>Information als knappes Gut Die <i>Parteien</i> kreieren Ideologien woran sich die Leute orientieren können, damit ihre <i>Kosten (Zeit)</i> zur Informierung <i>reduziert</i> werden können. → die Wähler können sich somit an die Ideologien orientieren und nicht an jede (komplizierte) Policy. → aus diesem Grund können die Parteien ihre Ideologien nicht ständig ändern.³</p>

¹ Es wäre irrational für die Regierung alle Wähler gleich zu betrachten

² für Regierung und Volk

³ d.h. die Ideologien müssen sich unterscheiden können und sie können natürlich wenig variieren innerhalb der gleichen Ideologie.

2 Parteiensystem vs. Mehrparteiensystem

	2 Parteiensystem		Mehrparteiensystem
Parteibewegungen	in d. <i>Mitte</i> (konvergieren) wie „Hotelling“ ⁴	in d. <i>Extreme</i> (divergieren)	sie <i>bewegen sich nicht</i> , sie behalten ihre Ideologie → sie wollen sich <i>von den anderen differenzieren</i> können. denn: bei einer Verschiebung nach Links verlieren sie gleich viele rechte.
Stimmverteilung	unimodal		multimodal (ohne die Koalitionen)
Ziele	möglichst viele <i>Stimmen</i> d. a. Partei <i>stehlen</i>	<i>klare Position</i> einnehmen	an die Macht zu kommen (wie d. andere) aber i.d.R. mit Koalitionen ⁵ , um Mehrheit zu erreichen
Programme	endlich, kohärent & verständlich Mietefall: ist d. Masse kumuliert irgendwo in d. links-rechts Skala, Regierung wählt fair Policies im Zhg v. Ideologie des Skalaposition.		- bei Koalitionen , sie gruppieren verschiedene Policies mit verschieden Ideologien ⁶ , sodass keine Weltanschauung zu identifizieren ist. → Policies sind weniger def. und integriert (nur wenn die Präferenzen d. Wähler in d. links-rechts Skala nicht verteilt sind = fast unimodal . - sonst sind sie sehr integriert und gut def. aber selten schaffen sie es an die Macht zu kommen (multimodal) s. 144
Stabilität	<i>stabil</i>	radikale Änderung → <i>k. Stabilität</i> , <i>suche nach Aufstand</i> bei <i>Regierungswechsel</i>	

Allgemein: Das Politische System bezüglich der Zahl von Parteien ist *abhängig* von

- I. der **Wahlregeln** die das System regieren
- II. der **Wählerverteilung entlang der Link-Rechts Skala**

→ als Beweis dieser Abhängigkeit verwendet Down's das Konzept von

„**Political Equilibrium**“

⁴ Bei ihm gibt's nur 2 Parteien, weil wenn es 3 gäbe, dann würde die 2 Extremen gegen die Partei in d. Mitte konvergieren, die später nochmals auf die Seite springen würden, um Strangulation zu verhindern.

⁵ Da normalerweise schaffen sie es nicht, alleine die Mehrheit zu kriegen.

⁶ Dann würden sie sich bewegen in anderen Wörter? S. 144

Politisches Gleichgewicht existiert wenn

1. *keine neue Parteien entstehen* können
2. *keine existierende Partei* sich von der gegenwärtige Position wegbewegen möchte.

Wählt die Verfassung folgende Wahlsysteme für die Regierung,

Wahlsystem	I. Proporzwahlsystem	II. Majorzsystem „Mehrheit“
Parteienzahl ⁷	viele Parteien (Mehrparteiensystem) , da <i>jede eine Chance</i> hat, einen Anteil des Kuchens zu haben unter Koalitionsbildung (i.d.R)	viele kleine Parteien verbinden sich bis am Ende nur zwei bleiben (2 Parteiensystem) → „the winner takes all“
Voraussetzung	<i>wenige Stimmen</i>	<i>eine Mehrheit von Stimmen</i>
Grenze	- Sättigung d. Verteilung der Wähler - Abdeckung aller Ideologien - Anzahl der Sitze	- <i>Ideologien</i> abhängig v. d. Wählerpräferenzen
Stabilität	instabil	stabiler (bei unpolarisierte Wählerverteilung)
Bsp.	Italien	USA (Democrats and Republicans)
Koalition	um Anteil (Sitze) d. Regierung zu bekommen	um 2 Giganten Parteien zu formen, um am Ende nur eine von beiden an die Macht kommen kann.

Allgemein:

Stabilität ist *unabhängig* von der *Parteienzahl*

→ sie hängt *mehr* von der **Wählerdistribution** entlang der *Links-Rechts Skala* (s. 145)

Erwerbung von Information

Der Entscheidungsträger erwirbt Information nur wenn seine
Grenznutzen > Grenzkosten

⁷ siehe auch Merkmal Koalition

2 politische Entscheidungen, die Information benötigen

	I. was für eine Partei soll ich wählen?
gratis Info ⁸	Dem Wähler fließen die Infos (Radio, Zeitung, usw.) zu.
Problem bei niedrige Wahlkosten (Info)	- gewinnt seine „richtige“ Partei o. nicht, hängt n. v. ihn ab, da seine Stimme die Entscheidung n. stark beeinflusst.
bei geg. Verhalten der anderen	- es ist irrational Information für die Wahlen zu finden, da seine Stimme nichts ändern wird → $GU < GC$ - er geht wählen, wenn es zu erwarten ist, dass eine Partei großen Schaden verursachen wird und diese gewinnen wird (S.146). - sobald die Mehrheit die gleiche Meinung hat, geht er nicht wählen.
teure Info $C > U$ & keine knappe Wahlen	- reicht die gratis Information dem Wähler nicht, um sich zu entscheiden, - sind seine Kosten höher als sein Nutzen → geht er nicht wählen
Lösungen:	I. ein rationeller Mensch sucht Information aus folgende Gründe: 1. Information bringt ihm persönliche Nutzen 2. knappe Wahlen: er denkt, seine Stimme kann sehr wichtig sein 3. um andere Wähler zu beeinflussen und überzeugen 4. Lobbying: um die Policies der Regierung zu beeinflussen II. grundsätzliche politische Ausbildung da die Regierung das Volk nicht zwingen kann, sich zu informieren. Grund: „gute Information“ ist schwierig zu messen (S.147)

	II. Lobbying
Ausgangspunkt	- Lobbyist (Einwohner) muss die regierende Partei zuerst davon <i>überzeugen</i> , dass eine Policy in Interessen von vielen Wählern ist. - um zu überzeugen muss er sehr gut informiert sein (mehr als die Wähler beim Abstimmen) → die Kosten (Zeit & Info) für den Lobbyist > Wählerkosten → deswegen vertiefen sich Experten in wenigen Gebieten (Produzenten v. Policies & die Konsumenten-Ausbeuter)
Ziele der Regierung	- Regierungen interessieren sich lieber für Produzenten als für Konsumenten (Bsp. Tarif Gesetze) s. 149
Ziele der	Lobbying ist rational für alle (Regierung, Wähler und Lobbyisten)

⁸ nicht in unserem Interesse

Konsumenten	
Fazit	Lobbying wird in Demokratien betrieben, weil es rationell ist. - Demokratien werden auch von Produzenten regiert → diese regieren, weil sie besser informiert sind → sie sind besser informiert, weil sie einen größeren Nutzen aus der Politik haben als die anderen

Fazit

Die Politikwissenschaftler haben lange die wirtschaftlichen Aspekte der Politik vernachlässigt.

Im Gegenteil haben die Wirtschaftswissenschaftler lange die Regierungen als “altruistisch“ angenommen, die nur die soziale Wohlfahrt erhöhen wollen.

Er spricht mehr über die Information als Kosten statt die Parteien als Nutzenmaximierenden.

Eigene Kritik

Seine Theorien sind nicht anwendbar für alle Regierungssysteme.

→ abhängig von der Beziehung zw. Regierung und Volk

FRAGE IM OLAT:

S. 142

EINWAND ZUR KRITIK VON DER WAHLBETEILIGUNG (Skript s. 22)

→ Wahlbeteiligung Erhöhung durch Ideologieeinführungen (s.142 Text)