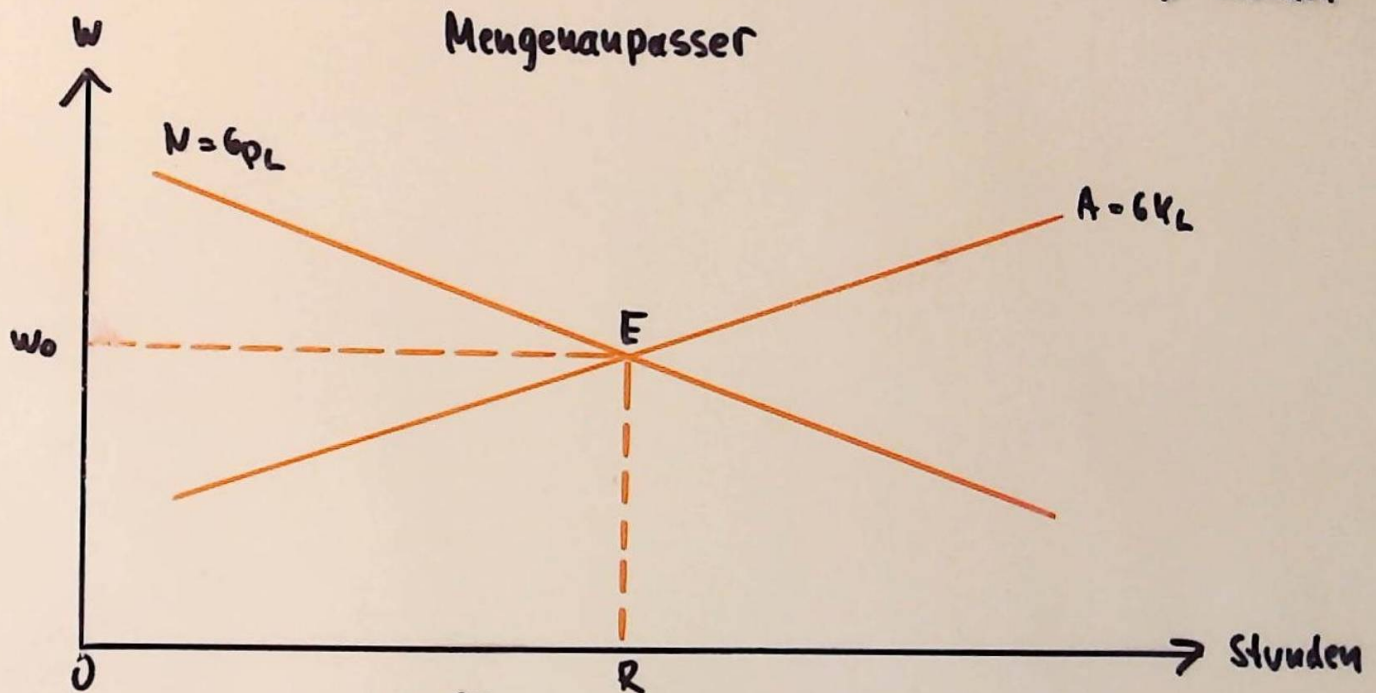
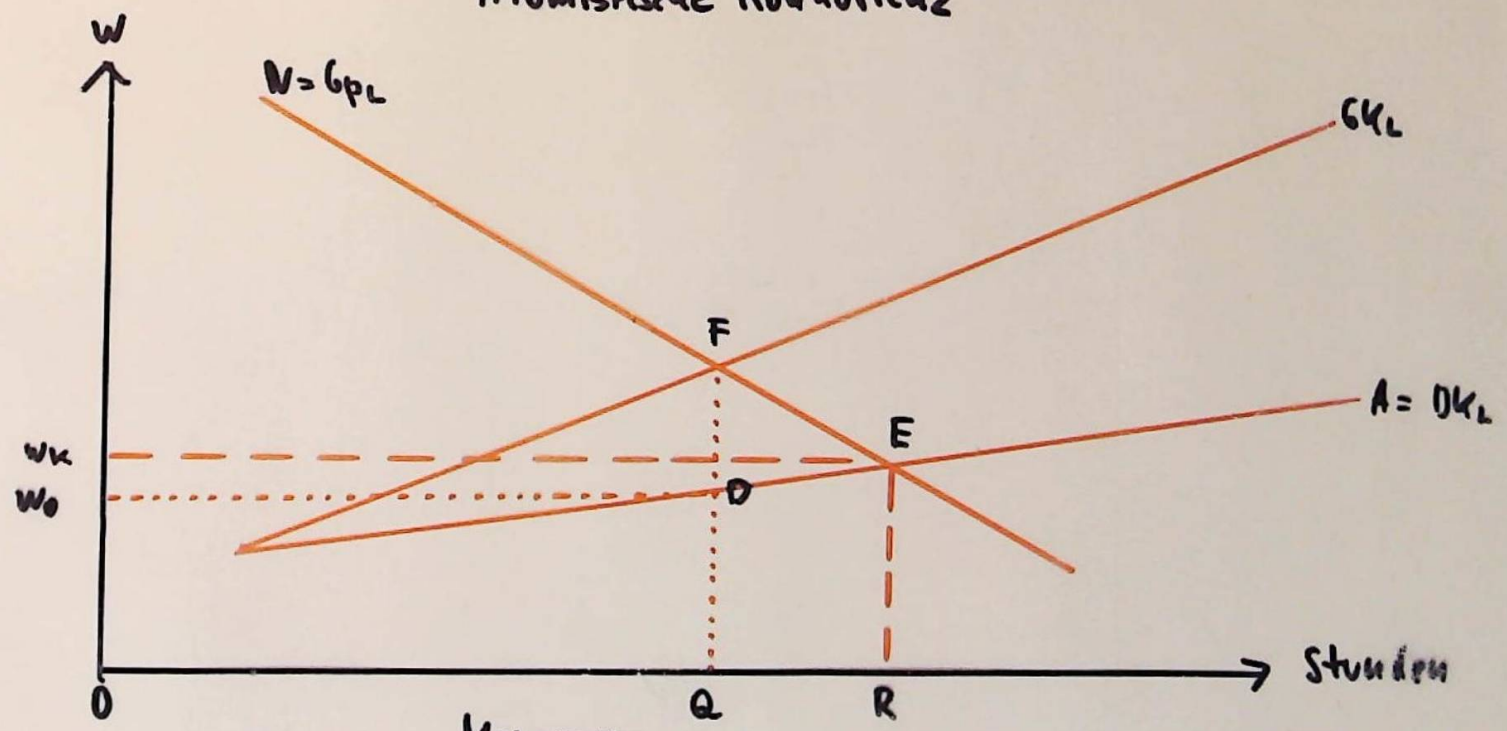


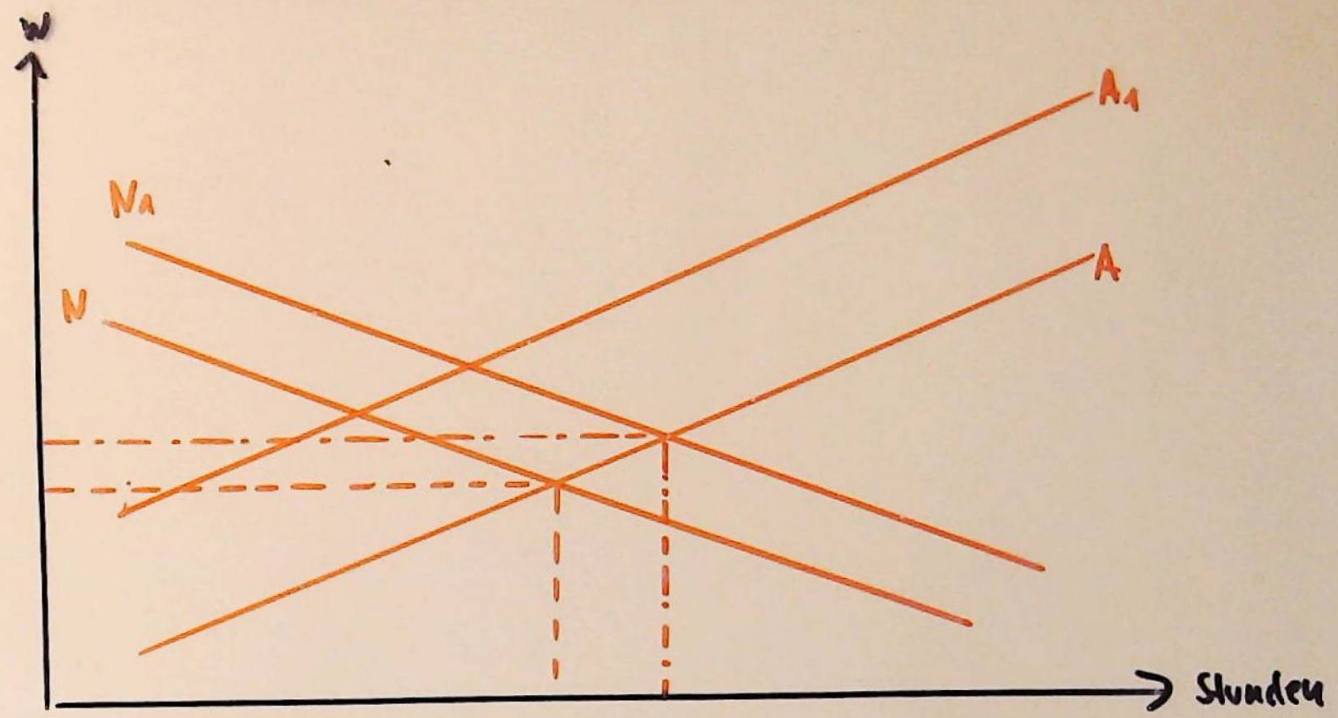
Mengenaupasser



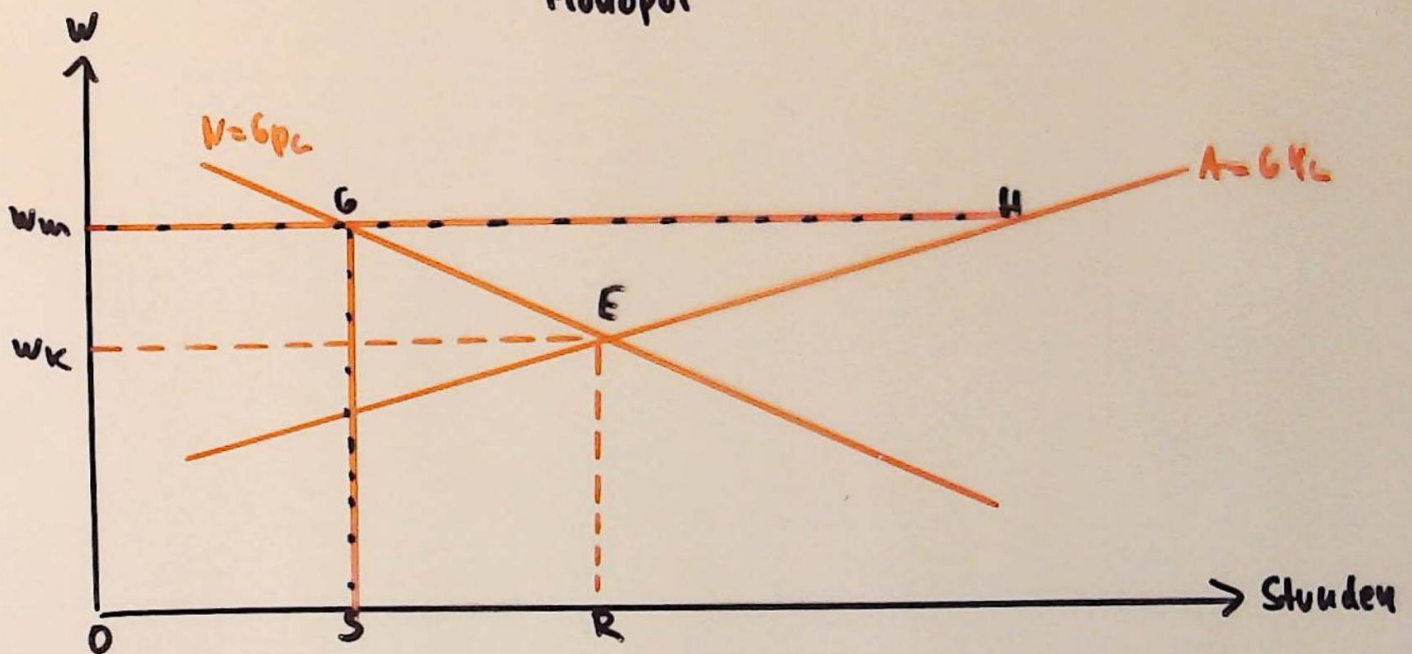
Atomistische Konkurrenz



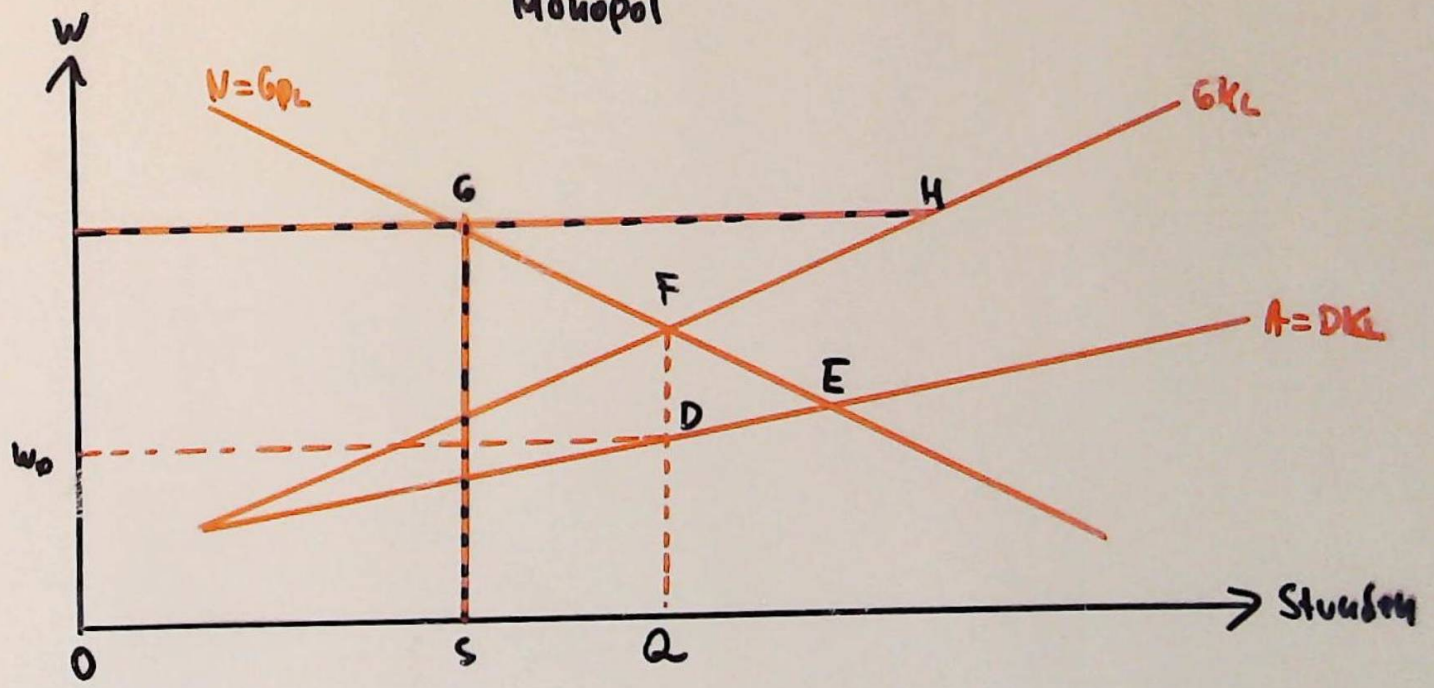
Monopson
($0Q < 0R!$)



Monopol



Monopol



Bilaterales Monopol

Gewinne

Rest (Residuum) nach Bezahlung aller Faktorleistungen

statische

kommen auch in stationärer Wirtschaft (Variablen und Daten im Zeitverlauf unverändert) vor.

Unternehmerlohn

Einkommen des disp. Faktors

„Normalgewinn“ = Faktoreinkommen (inkl. Kosten)

Zins

Vergütung des eingesetzten Kapitals

Monopolgewinn

heterogene Konkurrenz; Präferenzen

dynamische

treten nur in evolutiver Wirtschaft (Variablen ändern sich im Zeitverlauf) auf

Marktlagegewinn

$I > S = Q$. Knappheitslage; Verkäufermärkte

„reine“ Gewinne

Pioniergewinn

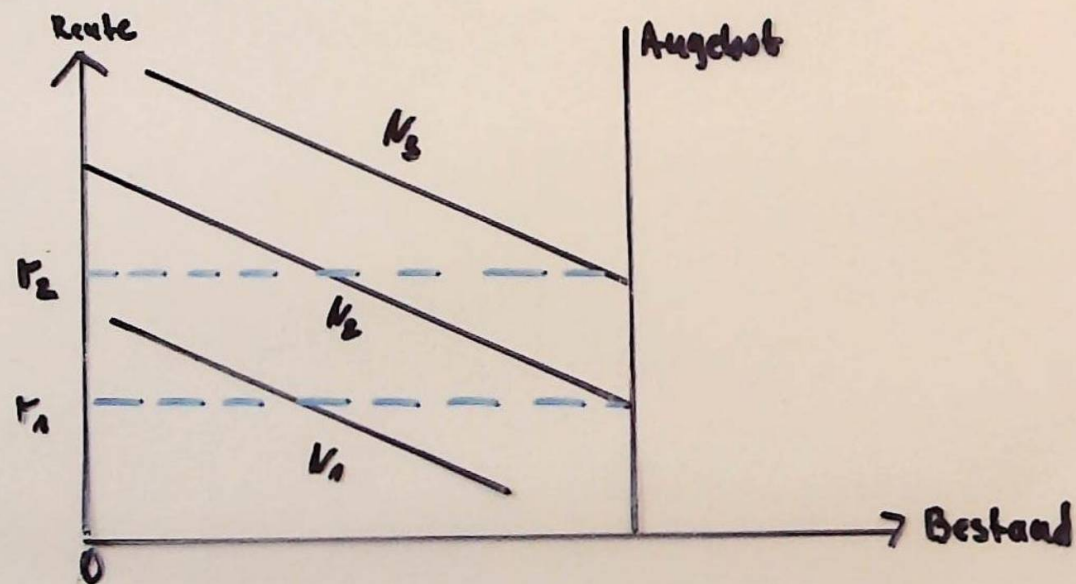
Innovationen, Leistungsprämie, vorübergehend

Rente

Reinertrag aus einem unvermehrbaaren Gut oder Faktor (Gemälde, Hellscher, Monopol)

Grundrente

Reinertrag aus dem unvermehrbaaren Faktor Boden (Boden i.W.S. Land; Boden i.e.S. Soil)



- 1) Preiseffekt, **kein Mengeneffekt!**
- 2) Auslesefunktion, steigende Rente zwingt zu sparsamer Verwendung
- 3) Differentialrente, Fortschreiten von besseren zu schlechteren Böden
- 4) Tendenzieller Fall des Gewinns, mehr Menschen = mehr Nahrung = weniger gute Böden = höhere Kosten = mehr Einkommen durch Gewerkschaften = Konst. Lohn, steigende Rente

also sinkender Gewinn!