

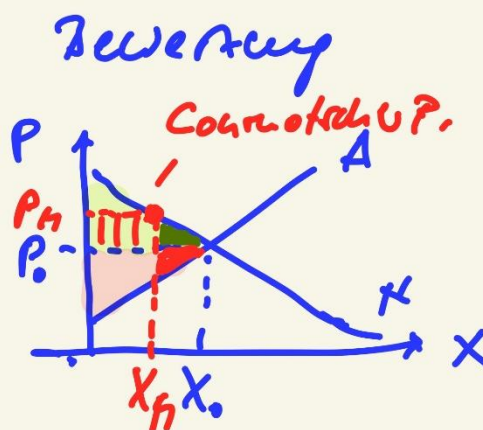
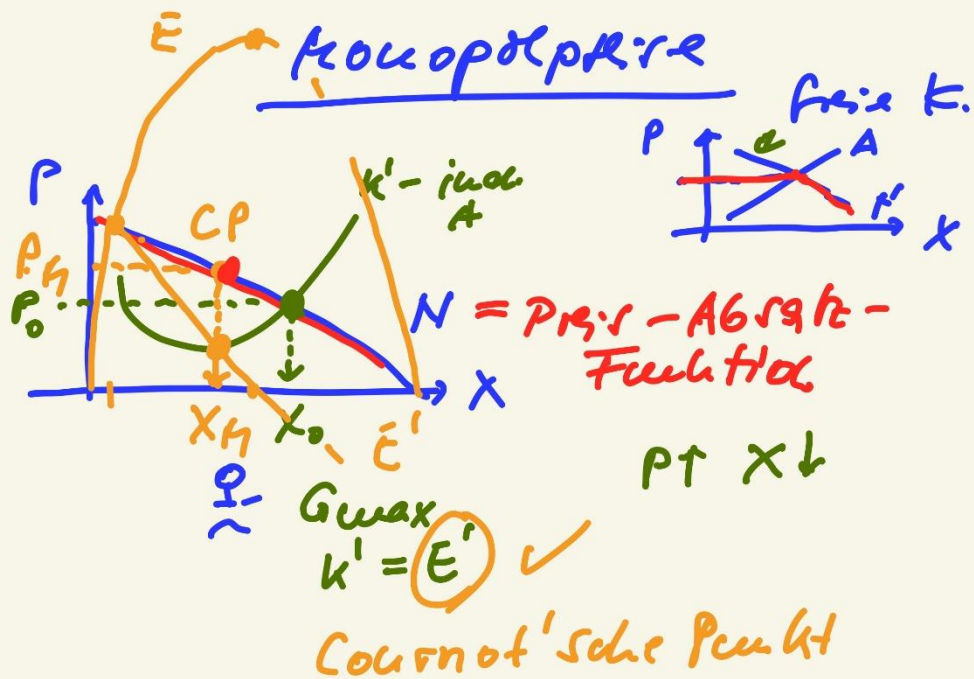
Marktformen

Bisher: freie Konkurrenz $\rightarrow$ GWB
 Marktverhalten $\downarrow$

- $\rightarrow$ ① autonom-aggressiver KV
 ② kooperativ-sharifizierender KV
 ③ kämpferisch-sharifizierender KV

N \ A	1	limit. Weise	viele
1	bind. Monopol	limit. N-Monopol	N-Monopol
limit. Weise	limit. bind. A-M.	bind. Oligopol	N-Oligopol
viele	A-Monopol	A-Oligopol	Polypol


 Spieltheorie
 Sektoren



Monopol

$P \uparrow X \downarrow \ominus$

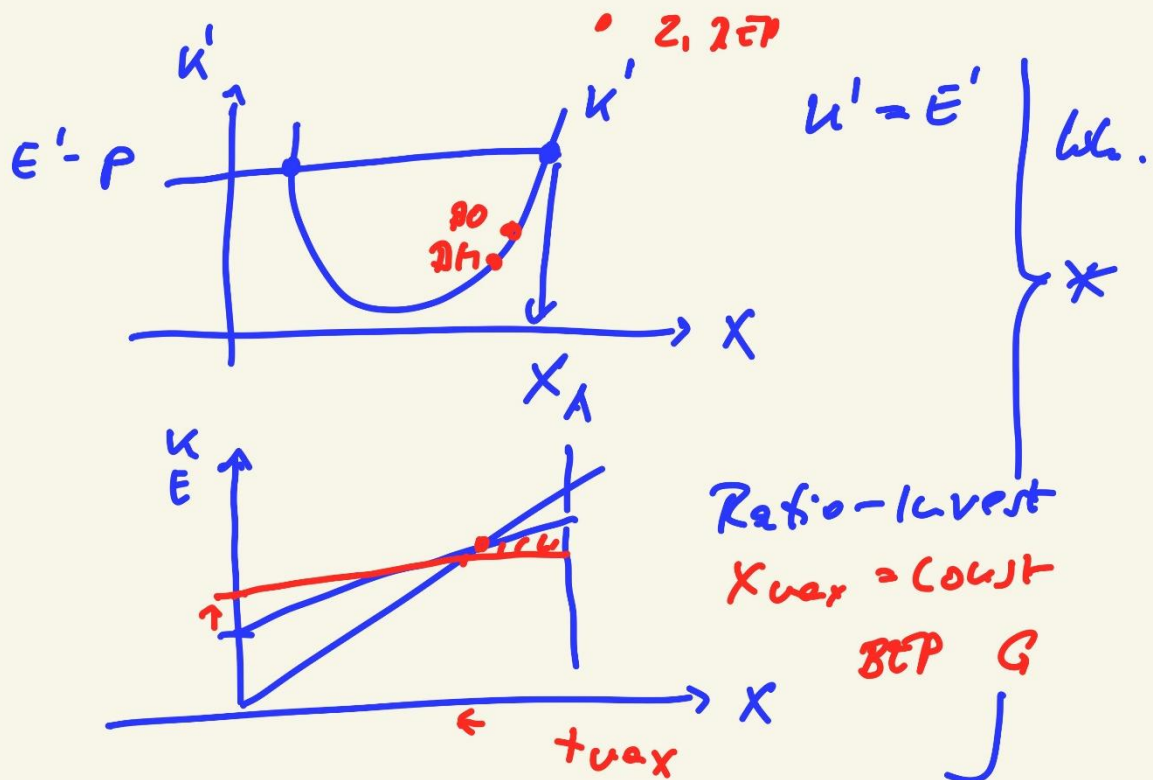
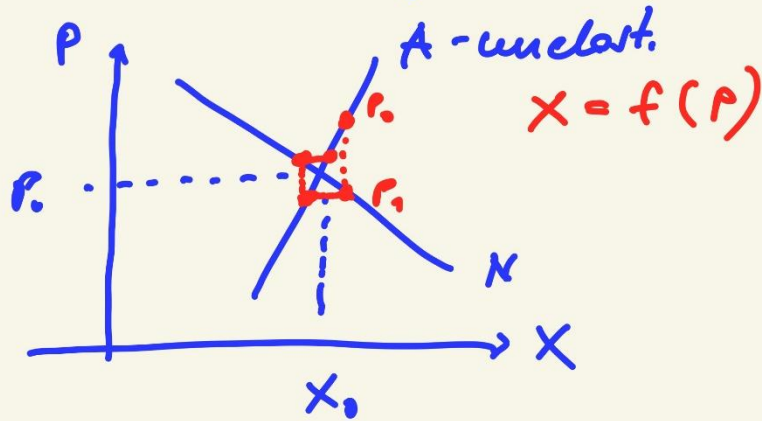
$\boxed{|||}$ KR $\rightarrow$ PR

Tribut Konv. an Monopol $\ominus$

Rekulturlust $\ominus$

- (+) Aufbau + Unterhalt v. Netzen
- (+) Patente $\rightarrow$ Folgebetr.
- (+) Normierung

* Nachfrage: Punktmarkt
→ Schweinezyklus (Cobweb-Model)



Exp.-pfad

kostendepressiv
AG wird durch
Exp. ersetzt

*

Wz.

Vfr. Monopol
Cobweb-ModelleKlausurdisposition
→ mündlich