

Univ.-Prof. Dr. Alfred Endres
Akad. Oberrat Dr. Jörn Martiensen

Theorie der Marktwirtschaft (Mikroökonomik)

Gesamtglossar

wirtschafts
wissenschaft



FernUniversität in Hagen

9611711

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung und des Nachdrucks, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der FernUniversität reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Gesamtglossar

Das Glossar enthält Definitionen und kurze Erklärungen zu den in diesem Kurs auftretenden Fachwörtern. Es ähnelt damit einem Lexikon in Kurzform. Es unterscheidet sich jedoch von einem Fachwörterbuch einerseits dadurch, dass die gegebenen Definitionen und Erklärungen im Allgemeinen zu knapp sind, um den Begriff ohne Vorkenntnisse zu verstehen, zum anderen dadurch, dass die gegebenen Erklärungen kontextbezogen sind. Sie beziehen sich also auf die Verwendung der Begriffe in dem zu Grunde liegenden Text. Da gleiche oder ähnliche Begriffe in den verschiedenen Teilbereichen der Ökonomik zuweilen unterschiedlich verwendet werden, sind die hier gegebenen Erklärungen nicht immer in anderen Bereichen anwendbar.

Hauptzweck des Glossars ist es, die Durcharbeitung des Lehrtextes zu erleichtern, indem früher behandelte Begriffe schnell rekapituliert werden können oder Begriffe, die nicht im Text erklärt werden, die aber nicht immer als allgemein bekannt vorausgesetzt werden können, kontextbezogen definiert werden. Außerdem hat das Glossar die Funktion, das Einprägen der Fachwörter zu erleichtern.

In Spalte 1 ist das Kapitel angegeben, in welchem der Begriff zum ersten Mal oder in welchem er häufiger auftritt. Das Glossar enthält zusätzlich auch solche Begriffe, die in vorliegendem Kurs „Theorie der Marktwirtschaft“ nicht selber auftreten, die aber zur Definition von Begriffen benötigt werden, die im Kurs auftreten. Ferner werden auch Begriffe aus den Kursen „Marktversagen“ (MV) und „Preisbildung auf unvollkommenen Märkten und allgemeines Gleichgewicht“ (AG) erläutert. In Spalte 1 sind sie durch die Bezeichnungen (MV) bzw. (AG) kenntlichgemacht.

Die in Spalte 3 kursiv geschriebenen Begriffe werden in dem Glossar erklärt. Auf Synonyme wird durch den Hinweis „vgl.“ verwiesen.

Kapitel bzw. Kurs	Unter dem Begriff...	versteht man...
(MV)	Abstimmungs- gleichgewicht	eine Situation bei der Abstimmung über die Versorgung mit einem <i>öffentlichen Gut</i> , in welcher (ohne Berücksichtigung des Medianwählers) die Zahl der Ja-Stimmen für einen Vorschlag gleich der Zahl der Nein-Stimmen ist. In einer derartigen Situation entscheidet die Stimme des <i>Medianwählers</i> .
(MV)	Adverse Selektion	eine Form des <i>Prinzipal-Agent-Problems</i> , bei welcher der <i>Prinzipal</i> in Folge seiner <i>unvollständigen Information</i> Gefahr läuft, nicht mit einem für den Vertragszweck am besten geeigneten <i>Agenten</i> zu kontrahieren. Unter bestimmten Bedingungen kann es sogar passieren, dass er mit dem am schlechtesten geeigneten kontrahiert. Dies ist der Extremfall einer suboptimalen Selektion, welche man adverse Selektion nennt.
(MV)	Agent	diejenige Partei in einer vertraglichen Beziehung mit <i>asymmetrischer Information</i> , welche besser (im Allgemeinen: <i>vollständig</i>) informiert ist.
4.1	Aggregation	die Zusammenfassung individueller ökonomischer Größen zu einer einzigen Gesamtgröße. Aggregiert werden können z.B. einzelne <i>Akteure</i> , Güter, Preise usw.
2.4	Aggregierbar- keitsannahme	die Annahme, dass die <i>Nachfragefunktionen</i> in der Weise aggregierbar seien, dass die individuellen Einkommen in der <i>Marktnachfragefunktion</i> durch das aggregierte Einkommen ersetzt werden können.
2.1	Akteur	eine natürliche oder juristische Person, welche Ent-

		scheidungen über die Verwendung von <i>Ressourcen</i> trifft.
(MV)	Akteure, staatliche	Personen, welche für den Staat Entscheidungen treffen wie z.B. Beamte, Parlamentarier, Politiker etc.
(MV)	Allmende	eine landwirtschaftlich genutzte Fläche, welche sich im Gemeinschaftseigentum der Gemeinde befindet und allen Mitgliedern dieser Gemeinde zur Nutzung zur Verfügung steht. Die Allmende ist der „Archetyp“ der <i>common-pool-Ressource</i> und der <i>common-property-Ressource</i> .
(AG)	Allokation	die Zuordnung (Allokation) von <i>Gütern</i> und <i>Akteuren</i> zu anderen Gütern und Akteuren sowie die Zuordnung von Gütern auf bestimmte Verwendungen und von Akteuren auf bestimmte Aktivitäten im ökonomischen Gleichgewicht.
(AG)	Allokation, intertemporale	jene <i>Allokation</i> , welche in Modellen <i>temporären Gleichgewichts</i> in den einzelnen Zeitpunkten, in welchen ein temporäres Gleichgewicht besteht, erreicht wird.
2.5	Allokationsentscheidung	eine Entscheidung über die Zuordnung (<i>Allokation</i>) von <i>Gütern</i> und <i>Akteuren</i> zu anderen Gütern und Akteuren. Beispiele: Allokation von <i>Konsumgütern</i> auf <i>Konsumenten</i> , Allokation von <i>Produktionsfaktoren</i> auf Unternehmen.
2.6	Allokationsentscheidung, intertemporale	eine Entscheidung darüber, welcher Teil der verfügbaren <i>Ressourcen</i> heute und welcher Teil morgen eingesetzt werden soll.
4.1	Allokationsmechanismus	ein System von Regeln, nach welchem die <i>Allokation</i> erfolgt. Beispiele sind der <i>Markt</i> , der <i>Zentralplaner</i> , das <i>Müller-</i> oder <i>Windhundverfahren</i> , Bestechungen,

		Versteigerungen usw.
(AG)	Allokationsversagen	eine <i>Allokation</i> , welche nicht <i>Pareto-optimal</i> ist.
3.3	Alternativkosten	vgl. <i>Opportunitätskosten</i>
5.2	Amoroso-Robinson-Relation	einen formelmäßigen Ausdruck, in welchem der <i>Grenzerlös</i> als Funktion des Preises und der <i>Preiselastizität</i> der <i>Nachfrage</i> ausgedrückt wird: $\frac{dE}{dX} = \left(\frac{1}{\varepsilon_{X,P}} + 1 \right) P.$
4.1	Analyse, dynamische	die Analyse des <i>Gleichgewichtspfad</i> es (Existenz, Stabilität, Eindeutigkeit) in einem <i>dynamischen Modell</i> .
2.4	Analyse, komparativ-dynamische	den Vergleich der Entwicklungspfade der <i>endogenen Variablen</i> eines <i>dynamischen Modells</i> , welche unterschiedlichen Entwicklungspfaden der <i>exogenen Variablen</i> zugeordnet sind.
2.4	Analyse, komparativ-statische	den Vergleich der (endogenen) <i>Gleichgewichtswerte</i> eines <i>statischen Modells</i> , welche unterschiedlichen Werten der <i>exogenen Variablen</i> (<i>Parameter</i>) zugeordnet sind.
4.1	Analyse, normative	im weiteren Sinne eine Analyse der Frage, wie sich ein <i>Entscheidungsträger</i> oder eine Gruppe von Entscheidungsträgern verhalten soll(en), wenn er (sie) ein bestimmtes Ziel erreichen möchte(n). Im engeren Sinne bezieht sich der Begriff auf die Frage, wie sich der Staat verhalten soll, wenn er die <i>Wohlfahrt</i> maximieren will.
(MV)	Analyse, positive	eine Analyse der Determinanten und Konsequenzen von Entscheidungen.
4.1	Analyse, statische	die Analyse des Gleichgewichts (Existenz, Stabilität,

		Eindeutigkeit) in einem <i>statischen Modell</i> .
2.2	anchoring effect	vgl. <i>Anker-Effekt</i>
(AG)	Anfangsallokation	jene <i>Allokation</i> , welche im Ausgangszustand der Modellanalyse besteht.
(AG)	Anfangsausstattung (einer Ökonomie)	jene Menge an Vermögensgegenständen, über welche jeder einzelne <i>Akteur</i> zum Zeitpunkt der <i>Allokationsentscheidungen</i> verfügt.
2.4	Anfangsausstattung (eines Akteurs)	jene Menge an Vermögensgegenständen, über welche ein <i>Akteur</i> zum Zeitpunkt seiner <i>Allokationsentscheidung</i> verfügt.
2.1	Angebot	die Bereitschaft eines <i>Akteurs</i> , eine bestimmte Gütermenge zu bestimmten Bedingungen, insbesondere zu einem bestimmten Preis, zu verkaufen.
4.1	Angebotselastizität	die relative Änderung der Angebotsmenge eines <i>Gutes</i> , welche durch eine relative Änderung des Preises des betreffenden Gutes ausgelöst wird.
3.4	Angebotsfunktion	eine mathematische Funktion, welche den Zusammenhang zwischen dem <i>Angebot</i> und den Determinanten dieses Angebots beschreibt.
4.1	Angebotsfunktion, inverse	die Auflösung einer <i>Angebotsfunktion</i> nach dem Preis des angebotenen Gutes.
3.4	Angebotskurve	den Graph einer <i>Angebotsfunktion</i> . Es ist die grafische Darstellung des Zusammenhangs zwischen dem <i>Angebot</i> und dem Preis des angebotenen <i>Gutes</i> . Den betreffenden Preis bezeichnet man als <i>Angebotspreis</i> . Alle anderen Argumente der <i>Angebotsfunktion</i> werden als konstant betrachtet.
4.1	Angebotspreis	jenen Preis, zu dem ein <i>Akteur</i> bereit ist, eine be-

		stimmte Menge eines <i>Gutes</i> zu verkaufen.
4.1	Angebotsüberhang	den Überschuss des <i>Angebots</i> über die <i>Nachfrage</i> bei einem Preis, der über dem <i>Gleichgewichtspreis</i> liegt.
2.2	Anker-Effekt	den Effekt, dass bei der Bewertung alternativer Zustände den Referenzpunkten eine besondere Bedeutung zukommt. Ein wichtiger Referenzpunkt ist oftmals die <i>Anfangsausstattung</i> .
(MV)	Annahmезwang	die Eigenschaft einiger <i>öffentlicher Güter</i> , dass sich kein <i>Konsument</i> dem <i>Konsum</i> dieser <i>Güter</i> entziehen kann. Beispiel: Rechtssicherheit.
4.1	Anpassungskosten	die <i>Kosten</i> einer Anpassung des Wirtschaftsplans an geänderte Rahmenbedingungen (= Änderungen der <i>exogenen Variablen</i>).
(MV)	Anreizkompatibilität	die Eigenschaft eines <i>Prinzipal-Agent-Vertrages</i> derart, dass der <i>Agent</i> in Verfolgung seiner eigenen Ziele gleichzeitig die Ziele des <i>Prinzipals</i> bestmöglich erfüllt.
(MV)	Anreizmechanismus	ein System von (vertraglichen) Regeln, welches bestimmte Entscheidungen der Akteure induziert.
(AG)	Anreizstruktur	die Art der <i>Anreizmechanismen</i> , welche in einer Austauschbeziehung wirksam werden.
(MV)	Anreizsystem	vgl. <i>Anreizmechanismus</i>
3.2	Arbeit	menschliche Arbeitsleistung, die im Produktionsprozess eingesetzt wird.
2.5	Arbeitsangebot	die Bereitschaft eines <i>Haushalts</i> , eine bestimmte Arbeitsmenge unter bestimmten Bedingungen, insbesondere zu einem bestimmten <i>Lohnsatz</i> , zu leisten.

4.1	Arbeitsangebotsfunktion	eine mathematische Funktion, welche die Angebotsmenge des Faktors <i>Arbeit</i> als Funktion der Größen ausdrückt, welche diese Menge bestimmen.
(MV)	Arbeitsleid	den physischen und psychischen Aufwand (Unnutzen, Leiden), der bei der <i>Arbeit</i> anfällt.
3.3	Arbeitsleistung	vgl. <i>Arbeit</i>
3.5	Arbeitsnachfrage	die Bereitschaft eines <i>Akteurs</i> , eine bestimmte Menge an <i>Arbeitsleistungen</i> zu bestimmten Bedingungen, insbesondere zu einem bestimmten <i>Lohnsatz</i> , zu kaufen.
3.5	Arbeitsnachfragefunktion	eine mathematische Funktion, welche den Zusammenhang zwischen der <i>Arbeitsnachfrage</i> und den Determinanten dieser Nachfrage beschreibt.
(MV)	Arbitrage	die Differenz zwischen den Preisen eines <i>homogenen Gutes</i> , welches auf getrennten <i>Märkten</i> angeboten wird.
(MV)	Arbitragegeschäfte	Export- oder Importaktivitäten, die dazu führen, dass <i>Arbitrage</i> verschwindet. Derartige Aktivitäten sind lohnend, wenn die Preisdifferenz größer ist als die Transaktionskosten.
(AG)	Arrow-Debreu-Güter	quantifizierbare <i>Güter</i> , welche so stark differenziert sind, dass eine weitere Differenzierung keinen zusätzlichen <i>Tauschgewinn</i> mehr ermöglichen würde. Sie unterscheiden sich voneinander durch ihre Qualität, den Ort und den Zeitpunkt der Lieferung sowie den <i>Zustand der Welt</i> zum Zeitpunkt der Lieferung voneinander.
2.3	Arrow-Pratt-Koeffizient der absoluten Risikoaversion	ein Maß für die <i>Risikoneigung</i> eines <i>Akteurs</i> . Es ist der negative Quotient aus zweiter und erster Ableitung der <i>Erwartungsnutzenfunktion</i> .

	sion	
2.3	Arrow-Pratt-Koeffizient der relativen Risikoaversion	den Quotienten aus dem <i>Arrow-Pratt-Koeffizienten der absoluten Risikoaversion</i> und dem <i>erwarteten Ertrag</i> .
2.4	Ausgabenfunktion	eine Funktion, welche gegebenen Güterpreisen und einem gegebenem Nutzenniveau, die Höhe der Ausgaben zuordnet, welche bei der zugehörigen Hicks-Nachfrage resultieren.
2.4	Ausgabengerade	den Graph der <i>Ausgabengleichung</i> .
2.4	Ausgabengleichung	eine Gleichung, welche die Ausgaben für ein <i>Güterbündel</i> als Summe der Ausgaben für die einzelnen <i>Güter</i> des Bündels definiert. Im Gegensatz zur <i>Budgetgleichung</i> werden diese Ausgaben bei der Analyse des optimalen Konsumplans als endogen und nicht als exogen betrachtet.
(MV)	Ausschlussprinzip	das Prinzip, dass <i>Konsumenten</i> , die nicht bereit sind, für ein <i>Gut</i> den <i>Gleichgewichtspreis</i> zu zahlen, von dem <i>Konsum</i> ausgeschlossen werden.
2.2	Ausstattungseffekt	den Effekt, dass der realisierte Zustand als Referenzpunkt für die Beurteilung alternativer Zustände gewählt wird und somit privilegiert ist. Er liegt vor, falls ein <i>Akteur</i> den Zustand <i>A</i> höher als <i>B</i> bewertet, wenn er sich in <i>A</i> befindet; jedoch <i>B</i> höher als <i>A</i> , wenn er sich in <i>B</i> befindet. Der Ausstattungseffekt ist ein Spezialfall des <i>Anker-Effekts</i> .
2.2	Axiom der Reflexivität	ein Axiom welches besagt, dass Alternativen (z.B. <i>Güterbündel</i>), die von dem <i>Entscheider</i> als identisch angesehen werden, von ihm auch als „gleich gut“ bewertet werden. Formal schreibt man diese Annahme

		als: $A \sim A$.
2.2	Axiom der Transitivität	<p>ein Axiom welches Folgendes besagt: Wenn der <i>Haushalt</i> die Alternative A als mindestens so gut wie (besser als, genauso gut wie) die Alternative B ansieht und B als mindestens so gut wie (besser als, genauso gut wie) die Alternative C, so ist seine <i>Präferenzordnung</i> transitiv, d.h. widerspruchsfrei, wenn er die Alternative A als mindestens so gut wie (besser als, genauso gut wie) die Alternative C ansieht und widersprüchlich wenn er die Alternative C gegenüber A vorzieht. Formal schreibt man diese Annahme als: $A \succeq B \succeq C \Rightarrow A \succeq C$, $A \succ B \succ C \Rightarrow A \succ C$, $A \sim B \sim C \Rightarrow A \sim C$.</p>
2.2	Axiom der Vollständigkeit	<p>ein Axiom welches besagt, dass ein <i>Haushalt</i> in der Lage ist, alle Alternativen, die ihm in einer Entscheidungssituation zur Verfügung stehen, im Hinblick auf ihre Wünschbarkeit miteinander zu vergleichen und zu sagen, ob er eine Alternative für besser, schlechter oder als gleichwertig mit einer anderen Alternative ansieht. Formal: Für jedes Paar von Alternativen gilt: $A \succ B$, $B \succ A$ oder $A \sim B$.</p>
(AG)	bandwagon-effect	<p>eine Form von <i>Nutzeninterdependenz</i>, bei welcher ein Gut nachgefragt wird, weil andere <i>Konsumenten</i> dieses Gut besitzen. Es ist ein Beispiel für eine positive <i>Netzwerkexternalität</i>.</p>
2.3	Bayes'sches Theorem	<p>ein Theorem, welches die Konstruktion einer Wahrscheinlichkeitsverteilung für die Zufallsvariable X erlaubt, falls die Wahrscheinlichkeitsverteilung für eine Zufallsvariable Y, das Wahrscheinlichkeitsverhältnis (likelihood ratio) $w(Y X)/w(Y)$ sowie eine Anfangs-</p>

		verteilung für die Zufallsvariable X gegeben sind.
(AG)	Bertrand-Duopol	ein <i>Duopol</i> , in welchem die beiden Duopolisten ein <i>homogenes Gut</i> anbieten und den Preis als <i>Instrumentvariable</i> einsetzen.
(AG)	Bertrand-Gleichgewicht	das <i>Gleichgewicht</i> in einem <i>Bertrand-Duopol</i> .
(AG)	Bertrand-Paradox	die (überraschende) Erkenntnis, dass in einem <i>Bertrand-Duopol</i> die gleiche <i>Allokation</i> erreicht wird, wie in einem <i>Markt</i> unter <i>vollständiger Konkurrenz</i> .
3.2	Bestandsgröße	eine ökonomische Größe, deren Maßeinheit Mengen- oder Wertseinheiten sind. (Vgl. als Gegensatz auch <i>Stromgröße</i> .)
3.3	Betriebsoptimum	jene Produktmenge, welche bei gegebener Produktionstechnik mit minimalen <i>Durchschnittskosten</i> erzeugt werden kann.
5.5	Bieterkartell	ein <i>Kartell</i> von Anbietern, die bei öffentlichen Ausschreibungen ihre <i>Angebote</i> derart aufeinander abstimmen, dass der vom Kartell ausgewählte Anbieter den Auftrag erhält.
(MV)	Bojkott	die <i>Diskriminierung</i> von <i>Produzenten</i> durch Kaufabstinenz der <i>Konsumenten</i> .
4.1	Branchenproduktionsfunktion	die <i>Aggregation</i> der <i>Produktionsfunktionen</i> der Anbieter einer Branche.
2.1	Budget	im Rahmen der Theorie des Haushalts jenen Geldbetrag, über welchen der <i>Haushalt</i> für Konsumzwecke verfügt.
2.2	Budgetgerade	den Graph der <i>Budgetgleichung</i> .

	2.6	Budgetgerade, intertemporale	den Graph der intertemporalen <i>Budgetgleichung</i> .
	2.3	Budgetgleichung	die Gleichsetzung des <i>Budgets</i> mit der Summe der Ausgaben für die Güterkäufe.
	2.2	Budgetrestriktion	die Bedingung, dass die Summe der Ausgaben für die Güterkäufe nicht größer sein darf als das <i>Budget</i> .
(MV)		Bündelung	die Zusammenfassung zweier oder mehrerer <i>Güter</i> zu einem <i>Güterbündel</i> . Es werden nicht die einzelnen Güter, sondern es wird lediglich das Güterbündel angeboten.
(MV)		capture effect	jenen Effekt, dass es regulierten Unternehmen u.U. gelingt, die Regulierungsbehörde „vor ihren Karren zu spannen“.
	3.2	CES-Produktionsfunktion	eine <i>Produktionsfunktion</i> mit konstanter <i>Substitutionselastizität</i> . Beispiel: $y = \gamma \left[\alpha x_1^{-\rho} + (1-\alpha)x_2^{-\rho} \right]^{-\frac{1}{\rho}}$.
(MV)		Coase-Theorem	ein Theorem, welches Folgendes besagt: Bei Fehlen von <i>Transaktionskosten</i> führen Verhandlungen zwischen den an einem <i>externen Effekt</i> beteiligten Parteien stets zu ein und derselben <i>Pareto-optimalen Allokation</i> , ganz gleich, ob der Staat das <i>Eigentumsrecht</i> an der zwischen den Parteien umstrittenen <i>Ressource</i> den Verursachern oder den Geschädigten zuweist.
	3.2	Cobb-Douglas-Funktion	vgl. <i>Produktionsfunktion</i> , <i>Cobb-Douglas</i>
	4.1	Cobweb-Modell	vgl. <i>Spinnweb-Modell</i>
(AG)		Code-sharing	die Kooperation von Fluggesellschaften, in der Form, dass Anschlussverbindungen unter einer gemeinsamen Flugnummer ("code") ausgewiesen werden, wobei die

		<p>Beförderung aber de facto in Maschinen des Partners erfolgt. Es handelt sich somit um ein Buchungssystem, bei welchem Fluggästen, die bei einer bestimmten Gesellschaft einen Flug gebucht haben, nicht nur das Netz dieser Gesellschaft, sondern das Netz aller Allianz-Gesellschaften offen steht.</p>
(AG)	Common-pool-Problem	<p>die Problematik, dass jeder <i>Akteur</i> eine mehreren Akteuren simultan zugängliche <i>Ressource</i> in einer Weise nutzt, die für ihn individuell optimal ist, ohne dass er die Auswirkungen dieser Nutzung auf die Nutzungsmöglichkeiten der anderen Berechtigten in seinem Kalkül berücksichtigt. Dadurch kommt es zu einer suboptimalen Übernutzung der Ressource, die sich z.B. in Form einer „Überfüllung“ zeigen kann.</p>
(AG)	Common-Pool-Ressource	<p>eine Ressource, an welcher mehrere <i>Akteure</i> ein Nutzungsrecht besitzen.</p>
(MV)	Common-Property-Ressource	<p>eine <i>Ressource</i>, an welcher Gemeineigentum besteht. Beispiel: Gemeinschaftsfläche bei Eigentumswohnungen.</p>
2.4	composite commodities	<p><i>Güter</i>, deren Preisrelationen zueinander konstant bleiben.</p>
(AG)	conformity effect	<p>eine Form der <i>Nutzeninterdependenz</i>, welche einen positiven <i>Netzwerkeffekt</i> erzeugt.</p>
(AG)	contestable markets	<p>vgl. <i>Märkte, bestreitbare</i></p>
(AG)	contingent goods	<p>vgl. <i>Zustandsgüter</i></p>
(MV)	Costly-to-fake-Prinzip	<p>ein Prinzip, auf welchem die Eignung eines <i>Signals</i> zur Lösung des Problems der <i>asymmetrischen Information</i> bei <i>adverser Selektion</i> beruht: Die <i>Kosten</i> des Signals dürfen sich nur für den geeigneten <i>Agenten</i>,</p>

		nicht für den ungeeigneten lohnen.
(MV)	cost-plus regulation	eine kostenorientierte Preisregulierung im <i>Monopol</i> .
5.2	Cournot'scher Punkt	jenen Punkt auf der <i>Preis-Absatz-Kurve</i> , welcher den <i>Gewinn</i> des Monopolisten maximiert.
(AG)	Cournot'sches Duopol	einen <i>Markt</i> , auf welchem zwei Anbieter ein <i>homogenes Gut</i> anbieten und ihre jeweilige Angebotsmenge als <i>Instrumentvariable</i> einsetzen.
(AG)	Cournot-Lösung	das <i>Gleichgewicht</i> in einem <i>Cournot'schen Duopol</i> .
(AG)	Cournot-Nash-Lösung	eine <i>Lösung</i> (ein <i>Gleichgewicht</i>) in einem <i>nicht kooperativen Spiel</i> , welches die Eigenschaft aufweist, dass, gegeben die Strategien der anderen Spieler, jeder <i>Spieler</i> die für ihn beste <i>Strategie</i> spielt.
5.2	dead weight loss	den durch eine Steuererhebung verursachten Wohlfahrtsverlust. Er entsteht dadurch, dass bestimmte Tauschakte, welche mit einer Steuer belastet werden, nicht länger lohnend sind. Dadurch entfallen mögliche <i>Tauschgewinne</i> .
3.4	Deckungsbeitrag	die Differenz zwischen <i>Erlös</i> und variablen <i>Kosten</i> .
(AG)	Differenzialspiel	in der <i>Spieltheorie</i> ein <i>dynamisches Spiel</i> , in welchem die Ergebnisse der Vorperiode Einfluss auf die Ergebnisse der laufenden Periode haben.
5.8	Dilemma, soziales	vgl. <i>Dilemma-Situation</i>
5.8	Dilemma-Situation	eine Situation, in welcher <i>kooperatives Verhalten</i> für alle <i>Akteure</i> von Vorteil wäre, in welcher aber für jeden einzelnen Akteur ein Anreiz besteht zu <i>defektieren</i> und in welcher keine bindenden Verträge zur Sicherstellung der allseitigen Kooperation möglich sind.

(AG)	Diskontfaktor	einen Faktor, um welchen ein in der nächsten Periode eintretender <i>Ertrag</i> geringer geschätzt wird als ein gleich hoher Ertrag, der in der laufenden Periode eintritt.
(MV)	Diskriminierung	vgl. <i>Preisdifferenzierung</i>
2.4	Dualitätstheorie	Folgendes: In der <i>Ökonomik</i> existieren eine Reihe von Problemen (Fragestellungen), zu denen duale Probleme formuliert werden können. Beispiel: Die Minimierung der Ausgaben für ein gegebenes Nutzenniveau ist dual zu der Maximierung des <i>Nutzens</i> für eine gegebene Budgetsumme. Als zusammenfassende Bezeichnung für derartige Ansätze hat sich der Begriff Dualitätstheorie durchgesetzt.
(AG)	Duopol, homogenes	einen <i>Markt</i> , auf welchem zwei Anbieter ein <i>homogenes Gut</i> anbieten.
4.1	Durchschnittserlös	den Quotienten aus <i>Erlös</i> und Produktmenge.
3.2	Durchschnittsertragsfunktion	eine mathematische Funktion, welche den Zusammenhang zwischen dem Durchschnittsertrag und den Determinanten des <i>Ertrags</i> einer <i>Firma</i> beschreibt.
3.2	Durchschnittsertragskurve	den Graph der <i>Durchschnittsertragsfunktion</i> , welcher den Zusammenhang zwischen Faktoreinsatzmenge und Durchschnittsertrag darstellt.
3.3	Durchschnittskosten	den Quotienten aus <i>Kosten</i> und Produktmenge.
3.3	Durchschnittskostenkurve	den Graph der <i>Durchschnittskostenfunktion</i> , welcher den Zusammenhang zwischen der Produktmenge und <i>den Durchschnittskosten</i> darstellt.
3.5	Durchschnitts-Wertertragskurve	den Graph der Durchschnitts-Wertertragsfunktion.

3.3	economies of scale	vgl. <i>Skalenerträge</i>
(AG)	Edgeworth-Box	eine Methode zur grafischen Darstellung von <i>Gleichgewichtsallokationen</i> zwischen zwei „Outputgrößen“ die jeweils von zwei „Inputgrößen“ abhängen. Anwendungsbeispiele: <i>Tauschgleichgewicht</i> , <i>Produktionsgleichgewicht</i> , <i>Vertragsgleichgewicht</i> beim <i>Screening-Verfahren</i> .
(AG)	Edgeworth-Modell	ein <i>Modell</i> des <i>allgemeinen Gleichgewichts</i> , welches mit Hilfe der <i>Edgeworth-Box</i> dargestellt wird.
1.1	Effekt, externer	jenen Teil der <i>Kosten</i> bzw. des <i>Nutzens</i> einer Aktivität, welchen der Verursacher nicht zu tragen braucht, bzw. welcher dem Verursacher nicht zufließt.
(MV)	Effekt, negativer externer	die Differenz zwischen den <i>Kosten</i> einer Aktivität, welche für die Gesellschaft entstehen und jenem Teil der Kosten, welche der <i>Akteur</i> , der die Aktivität ausübt, selber trägt.
(MV)	Effekt, positiver externer	die Differenz zwischen dem <i>Nutzen</i> einer Aktivität, welcher für die Gesellschaft entsteht und jenem Teil des Nutzens, welcher dem <i>Akteur</i> , der die Aktivität ausübt, zufließt.
(AG)	efficient component pricing rule	eine Regel zur Ermittlung eines „angemessenen“ Preises für die Nutzung eines Leitungsnetzes durch einen Fremdanbieter, d.h. einen Anbieter, welcher über kein eigenes Leitungsnetz verfügt. Nach der ECPR-Regel sind die Durchleitungsgebühren gleich der Differenz zwischen dem Preis und den variablen <i>Durchschnittskosten</i> des Netzbetreibers. Anders formuliert: Der Neuanbieter ersetzt dem Altanbieter dessen entgangenen <i>variablen Gewinn</i> .

3.2	Effizienz	ganz allgemein eine Situation, in welcher es nicht möglich ist, den Wert eines Elementes eines Vektors zu erhöhen, ohne zugleich den Wert eines anderen Elementes zu senken. Handelt es sich bei dem Vektor z.B. um die Beschreibung von Produktmengen, so spricht man von Produktionseffizienz.
4.6	Effizienz, alloкатive	eine <i>Allokation</i> , in welcher es nicht möglich ist, die Menge eines <i>Gutes</i> zu erhöhen, ohne gleichzeitig die Menge eines oder mehrerer anderer Güter zu reduzieren.
(MV)	Effizienz, dynamische	eine <i>Allokation</i> , in welcher gerade so viele <i>Ressourcen</i> für die Entwicklung neuer Produkte oder neuer Produktionsverfahren (kurz: für <i>Innovationen</i>) eingesetzt werden, dass die <i>Wohlfahrt</i> der Gesellschaft (i.S. eines diskontierten gesellschaftlichen Nutzenstroms) maximiert wird.
(MV)	Effizienzlohn	ein Kompensationssystem, welches dem <i>Agenten</i> nicht nur seinen <i>Reservationslohn</i> , sondern zusätzlich eine <i>Ehrlichkeitsprämie</i> zur Abwehr <i>opportunistischen Verhaltens</i> bei <i>asymmetrischer Information</i> gewährt.
(MV)	Ehrlichkeitsprämie	jenen Teil der Entlohnung, die ein <i>Agent</i> erhält, welcher über dessen <i>Reservationslohn</i> hinausgeht und einen Anreiz bietet, die vertraglichen Verpflichtungen auch dann einzuhalten, wenn diese von dem <i>Prinzipal</i> nicht rechtlich durchgesetzt werden können.
(MV)	Eigenschaft, verborgene	eine unveränderliche Eigenschaft des <i>Agenten</i> , welche der <i>Prinzipal</i> nicht erkennen kann und welche zum Problem der <i>adversen Selektion</i> führt.
(MV)	Eigentumsrecht	in der <i>Ökonomik</i> das Recht, über Sachen (z.B. Mietsachen), Rechte (z.B. Urheberrechte), und Personen (z.B.

		im Rahmen von Arbeitsverträgen) verfügen zu können. Eigentumsrechte im ökonomischen Sinne sind weiter gefasst als im rechtlichen Sinne.
(MV)	Einführungspreis	den Preis eines neuen Produktes, welcher unterhalb des für den Anbieter langfristig optimalen Preises liegt; kann im Falle <i>asymmetrischer Information</i> über die Produktqualität ein <i>Signal</i> für hohe Qualität sein.
2.2	Einheit, marginale	eine infinitesimal kleine Einheit, z.B. die letzte zum herrschenden Güterpreis nachgefragte Einheit.
(MV)	Einheiten, inframarginale	Folgendes: Denkt man sich die Einheiten einer Gütermenge nach der Höhe der für die jeweilige Einheit geltenden <i>Zahlungsbereitschaften</i> geordnet, so stellt die letzte zum herrschenden Güterpreis nachgefragte Einheit die <i>marginale Einheit</i> dar. Alle anderen Einheiten sind dann inframarginal.
(MV)	Einheitspreisansatz	die Annahme, dass ein <i>Monopolist</i> keine <i>Preisdifferenzierung</i> betreibt.
2.4	Einkommenseffekt	jene (gedankliche) Nachfrageänderung, welche alleine durch die Änderung des <i>Realeinkommens</i> ausgelöst wird, welche Folge einer Preisänderung ist.
4.1	Einkommenselastizität der Nachfrage	die relative Änderung der <i>Nachfrage</i> , welche durch die relative Änderung des Einkommens ausgelöst wird.
2.4	Einkommens-Konsum-Kurve	die Verbindungslinie aller optimalen Konsumpunkte (= Tangentenpunkte von <i>Budgetgeraden</i> mit unterschiedlichen Budgetsummen an die <i>Indifferenzkurven</i>) in einem X_1, X_2 -Diagramm.
2.4	Einkommensvariation, äquivalente	jene Einkommensvariation EV^a , die notwendig ist, damit der <i>Nutzen</i> bei Geltung des ursprünglichen <i>Preisvektors</i> gleich dem Nutzen bei dem geänderten

		Preisvektor ist, damit also $\tilde{U}(P^0, B^0 + EV^a) = \tilde{U}(P^1, B^0) = U$ gilt.
2.4	Einkommensvariation, kompensatorische	jene Einkommensvariation EV^k , die notwendig ist, damit der <i>Nutzen</i> trotz einer Preisänderung konstant bleibt, damit also $U^0 = \tilde{U}(P^0, B^0) = \tilde{U}(P^1, B^0 - EV^k)$ gilt.
5.1	Eintrittsbarriere	Zugangsbeschränkungen in einem <i>Markt</i> . Sie können rechtlicher, ökonomischer oder technischer Art sein.
(MV)	Emission	die Abgabe von Schadstoffen an Umweltgüter (Boden, Wasser, Luft).
2.2	endowment effect	vgl. <i>Ausstattungsseffekt</i>
3.1	Endprodukt	im mikroökonomischen Zusammenhang im Allgemeinen ein <i>Gut</i> , welches von einer <i>Firma</i> produziert und auf dem <i>Markt</i> verkauft wird. Im makroökonomischen Zusammenhang tritt die Einschränkung hinzu, dass der Käufer entweder ein <i>Haushalt</i> , der Staat oder ein ausländischer <i>Akteur</i> sein muss. Falls der Käufer ein inländisches Unternehmen ist, gilt das Gut nur dann als Endprodukt, wenn es zu Investitionszwecken verwendet wird.
(MV)	Endrundeneffekt	den in einem wiederholten <i>Spiel</i> mit bekannter endlicher Zahl von Wiederholungen auftretenden Effekt, dass die in der letzten Runde optimale <i>Strategie</i> auch in allen vorhergehenden Runden optimal ist.
2.4	Engel-Kurve	jene Kurve, welche den Zusammenhang zwischen der Höhe des Einkommens und der Höhe der <i>Nachfrage</i> nach einem <i>Gut</i> angibt.
3.2	Engpassfaktor	einen <i>Produktionsfaktor</i> einer <i>linear-limitationalen Produktionsfunktion</i> , welcher die mögliche Produkt-

		menge begrenzt, da er in dem betrachteten Zeitraum nicht vermehrbar ist.
2.1	Entscheider	vgl. <i>Akteur</i>
2.3	Entscheidung unter Risiko	eine Entscheidung, welcher mehrere mögliche Ergebnisse zugeordnet sind, die mit bestimmten Wahrscheinlichkeiten eintreten können, wobei die Wahrscheinlichkeitsverteilung bekannt ist.
2.1	Entscheidung unter Sicherheit	eine Entscheidung, welcher ein eindeutiges Ergebnis zugeordnet ist und welches dem <i>Entscheider</i> zum Zeitpunkt seiner Entscheidung bekannt ist.
2.3	Entscheidung unter Ungewissheit	eine Entscheidung, welcher mehrere mögliche Ergebnisse zugeordnet sind, die mit bestimmten Wahrscheinlichkeiten eintreten können, wobei die Wahrscheinlichkeitsverteilung nicht bekannt ist.
2.1	Entscheidung unter Unsicherheit	eine Entscheidung, welcher mehrere mögliche Ergebnisse zugeordnet sind, die mit bestimmten Wahrscheinlichkeiten eintreten können, wobei die Wahrscheinlichkeitsverteilung bekannt (<i>Risiko</i>) oder unbekannt (<i>Ungewissheit</i>) ist.
2.1	Entscheidung, autonome	eine Entscheidung, bei welcher sich der <i>Entscheider</i> nicht darum kümmert, wie seine Umwelt auf diese Entscheidung reagieren wird.
2.1	Entscheidungen, interaktive	vgl. <i>interdependente Entscheidung</i>
2.2	Entscheidungskosten	die <i>Kosten</i> der Entscheidungsfindung. Sie sind weitgehend identisch mit den Kosten der Informationsbeschaffung.
2.1	Entscheidungstheo-	eine auf dem <i>Rationalitätspostulat</i> basierende Theorie, welche die Bestimmungsgründe von Entscheidungen

	rie	zu erklären versucht.
2.1	Entscheidungsträger	vgl. <i>Akteur</i>
(MV)	Erfahrungsgut	ein <i>Gut</i> , dessen Eigenschaften sich dem <i>Konsumenten</i> erst nach dem Kauf erschließen.
3.1	Erlös	das mathematische Produkt aus der Menge und dem Preis eines <i>Gutes</i> .
2.1	Ersparnis	jenen Teil des Periodeneinkommens eines <i>Akteurs</i> , der in der laufenden Periode nicht für Konsumzwecke verwendet wird.
3.1	Ertrag	die Produktmenge, welche mit Hilfe eines <i>Produktionsprozesses</i> erzeugt wird. (In Kapitel 2.3 wird der Begriff auch im Sinne einer Geldgröße verwendet.)
2.3	Ertrag, erwarteter	den (mathematischen) <i>Erwartungswert</i> eines <i>Prospekts</i> .
3.2	Ertragsfunktion	mathematische Funktion, welche den Zusammenhang zwischen der Produktmenge und der eingesetzten Menge <u>eines</u> <i>Produktionsfaktors</i> bei Konstanz aller übrigen Produktionsfaktoren beschreibt. Es handelt sich also um die <i>Produktionsfunktion</i> bei <i>partieller Faktorvariation</i> .
3.2	Ertragskurve	den Graph der <i>Ertragsfunktion</i> .
(AG)	Erwartungen, rationale	Erwartungen, welche unter Verwendung aller verfügbaren Informationen gebildet werden. Zu diesen Informationen gehört insbesondere auch die Kenntnis des Modells der Ökonomie, welches die erwartungsbildenden <i>Akteure</i> verwenden.
(AG)	Erwartungen, statische	eine spezielle Form der Erwartungsbildung. Hierbei wird erwartet, dass bestimmte Größen (vor allem Prei-

		se) in der nächsten Periode den gleichen Wert wie in der laufenden Periode haben.
(MV)	Erwartungsnutzen	den <i>Erwartungswert</i> einer Nutzenverteilung.
2.3	Erwartungsnutzenfunktion	eine mathematische Funktion, welche dem Erwartungswert des Nutzens, d.h. dem erwarteten Nutzen eines Prospekts, eine Nutzenzahl zuordnet.
2.3	Erwartungsnutzenzahl	die <i>Nutzenzahl</i> einer <i>Erwartungsnutzenfunktion</i> .
2.3	Erwartungswert	den mit den Eintrittswahrscheinlichkeiten gewichteten Durchschnittswert einer Zufallsgröße: $E(X) = \sum_{i=1}^n w_i x_i .$
4.1	Euler'sches Theorem	ein mathematisches Theorem, welches impliziert, dass bei einer Entlohnung der <i>Produktionsfaktoren</i> mit ihrem <i>Grenzprodukt</i> das Produkt vollständig ausgeschöpft wird, wenn die <i>Produktionsfunktion linear-homogen</i> ist.
2.2	ex ante	den Zeitpunkt vor dem Eintritt eines bestimmten Ereignisses.
2.2	ex post	den Zeitpunkt nach dem Eintritt eines bestimmten Ereignisses.
(AG)	excess inertia	im Rahmen der Netzwerktheorie eine Situation, in welcher der alte <i>Standard</i> beibehalten wird, obgleich ein Übergang zum neuen Pareto-superior wäre.
(AG)	excess momentum	im Rahmen der Netzwerktheorie eine Situation, in welcher zum neuen <i>Standard</i> übergegangen wird, obgleich ein Festhalten am alten Standard Pareto-superior wäre.

3.3	Expansionspfad	jene Kurve in einem Minimalkostendiagramm, welche die Punkte minimaler Faktorkosten bei alternativen Produktmengen miteinander verbindet.
4.1	Faktor	vgl. <i>Produktionsfaktor</i>
3.3	Faktorangebot	die Bereitschaft eines <i>Akteurs</i> , eine bestimmte Menge eines <i>Produktionsfaktors</i> unter bestimmten Bedingungen, insbesondere zu einem bestimmten Faktorpreis, zu verkaufen.
3.3	Faktorbündel	ein Bündel von <i>Produktionsfaktoren</i> .
4.2	Faktordurchschnittskosten	den Quotienten aus den <i>Kosten</i> eines <i>Faktors</i> und der Einsatzmenge dieses Faktors. Sie sind identisch mit dem <i>Faktorpreis</i> .
4.2	Faktorgrenzerlös	vgl. <i>Faktor-Wertgrenzprodukt</i>
3.5	Faktorgrenzkosten	die marginale Änderung der <i>Kosten</i> eines <i>Faktors</i> bei marginaler Änderung der <i>Faktornachfrage</i> .
4.5	Faktormarkt	den <i>Markt</i> für einen <i>Produktionsfaktor</i> .
(MV)	Faktormonopsonist	den Nachfrager eines <i>Produktionsfaktors</i> , welcher als einziger Nachfrager auf dem <i>Faktormarkt</i> auftritt.
3.5	Faktornachfrage	die Bereitschaft eines <i>Akteurs</i> , eine bestimmte Menge eines <i>Produktionsfaktors</i> unter bestimmten Bedingungen, insbesondere zu einem bestimmten <i>Faktorpreis</i> , zu kaufen.
3.5	Faktornachfragefunktion	eine mathematische Funktion, welche den Zusammenhang zwischen der <i>Faktornachfrage</i> und den Determinanten dieser Nachfrage beschreibt.
3.1	Faktorpreis	den Preis eines <i>Produktionsfaktors</i> .

3.2	Faktorproduktivität	den Quotienten aus Produktmenge (Zähler) und Einsatzmenge (Nenner) des betreffenden Faktors.
4.1	Faktorquote	den Anteil, welchen ein <i>Faktor</i> von dem Wert des Gesamtprodukts erhält.
3.3	Faktorrente	jenen Teil der Entlohnung eines <i>Faktors</i> , welcher dessen <i>Opportunitätskosten</i> übersteigt.
4.2	Faktorsubstitution	die Ersetzung eines <i>Faktors</i> durch einen anderen.
3.2	Faktorvariation, partielle	die Änderung der Einsatzmenge eines <i>Faktors</i> bei Konstanz aller übrigen Faktoren.
3.2	Faktorvariation, substitutionale	die Änderung der Einsatzmenge zweier <i>Faktoren</i> bei Konstanz der Produktmenge.
3.2	Faktorvariation, totale	die proportionale Änderung der Einsatzmenge aller <i>Faktoren</i> .
3.5	Faktor-Wertgrenzprodukt	die marginale Erhöhung des Produktionswertes, welche auf die marginale Erhöhung der Einsatzmenge eines <i>Faktors</i> zurück zu führen ist.
4.1	Fehlallokation	eine <i>Allokation</i> welche nicht <i>Pareto-optimal</i> ist.
3.1	Firma	ein <i>Wirtschaftssubjekt</i> (einen <i>Akteur</i>), welches <i>Güter</i> für den <i>Markt</i> produziert (und Inputs auf den Faktormärkten nachfragt).
(AG)	first mover advantage	in einem <i>dynamischen Spiel</i> jenen Vorteil desjenigen <i>Spielers</i> , der den ersten Zug macht, der daraus resultiert, dass er sich auf diesen Zug festlegen kann. Es handelt sich deshalb um eine besonders „glaubhafte Bindung“.
(MV)	First-best-Lösung	eine <i>Pareto-optimale</i> Lösung eines Allokationsproblems.

(AG)	Fortschritt, technischer	die Änderung der <i>Produktionsfunktion</i> in der Weise, dass mit gleichem Faktoreinsatz eine größere Produktmenge erzeugt werden kann.
2.2	framing effect	jenen von Kahneman und Tversky (1979), (1984) nachgewiesenen Effekt, dass die Präferenz der <i>Entscheidungssträger</i> häufig auch davon abhängt, <u>wie</u> die Alternativen präsentiert werden.
(MV)	Franchising	eine Form der Zusammenarbeit zwischen rechtlich selbständigen Vertragspartnern, bei welcher der Franchisegeber dem Franchisenehmer gewisse Rechte zur Nutzung immaterieller (Markennamen, <i>Produktionsverfahren</i> , etc.) und/oder auch materieller Vermögensgegenstände (z. B. Produktionsstätten) einräumt.
4.1	Freihandel	einen Handel zwischen den Mitgliedern unterschiedlicher Volkswirtschaften, welcher keinen staatlichen <i>Regulierungen</i> , insbesondere keinen Zöllen und quantitativen Handelsbeschränkungen unterworfen ist.
3.3	Frist, kurze	einen Zeitraum, innerhalb dessen es nicht möglich ist, die Einsatzmenge aller <i>Faktoren</i> zu verändern. Die Einsatzmenge mindestens eines Faktors ist während dieser Frist fix.
3.3	Frist, lange	einen Zeitraum, innerhalb dessen es möglich ist, die Einsatzmenge aller <i>Faktoren</i> zu verändern. Je nach Fragestellung kann der Begriff „alle Faktoren“ auf jene Faktoren eingeschränkt werden, welche grundsätzlich (d.h. in endlicher Zeit) veränderbar sind.
4.1	Frist, sehr kurze	einen Zeitraum, innerhalb dessen es nicht möglich ist, die Produktmenge zu verändern.
2.4	Funktion, homoge-	eine mathematische Funktion, welche die Eigenschaft besitzt, dass die Multiplikation aller Argumente (= un-

	ne vom Grade h	abhängigen <i>Variablen</i>) dieser Funktion mit einem konstanten Faktor μ zu einer Änderung der abhängigen Variablen (d.h. des Funktionswertes) um den Faktor μ^h führt. Formal: $\mu^h y = f(\mu x_1, \dots, \mu x_n)$. Für $h = 1$ heißt eine derartige Funktion linear-homogen.
(MV)	Gebrauchsgut	solche <i>Güter</i> , die nicht durch einen einmaligen Konsumakt verbraucht werden, sondern die ihren <i>Nutzen</i> über die Zeit verteilt abgeben. Beispiel: Wohnungseinrichtungen.
2.4	Gedankenexperiment	eine Analyse, bei der einzelne <i>exogene Variablen</i> verändert werden, um die Auswirkungen auf die <i>endogenen Variablen</i> des Problems zu untersuchen. Gedankenexperimente stellen in der <i>Ökonomik</i> das Gegenstück zu kontrollierten Experimenten in den Naturwissenschaften dar.
(MV)	Gefährdungshaftung	eine Haftungsregel, nach welcher der Verursacher eines Schadens haftet, unabhängig davon, ob ihn ein Verschulden trifft oder nicht.
2.7	Gegenwartsgüter	<i>Güter</i> , die in der laufenden Periode konsumiert werden. Gegensatz: <i>Zukunftsgüter</i> .
2.5	Geldillusion	eine Situation, in welcher ein <i>Akteur</i> , bei kombinierten Preis- und Budgetänderungen, fälschlicherweise eine Änderung der Lage seiner <i>Budgetgeraden</i> vermutet, obgleich die Budgetgerade in Wirklichkeit unverändert geblieben ist.
3.3	Gesamtkosten	die Summe der bewerteten Faktoreinsatzmengen, die im <i>Produktionsprozess</i> verwendet werden.
2.2	Gesetz vom abnehmenden Grenznutzen	dass mit zunehmendem <i>Konsum</i> der <i>Nutzen</i> , den die letzte konsumierte Einheit eines Gutes (<i>Grenznutzen</i>) stiftet, abnimmt. (Man bezeichnet diese Aussage auch

	zen	als das 1. Gossen'sche Gesetz).
2.2	Gesetz vom Ausgleich der Grenznutzen	dass ein <i>Konsument</i> , der seinen <i>Nutzen</i> maximieren möchte, seine Konsumausgaben in der Weise auf die verschiedenen Konsumgüter verteilen wird, dass der <i>Grenznutzen</i> der letzten Geldeinheit in allen Verwendungen gleich ist (Man bezeichnet diese Aussage auch als das 2. Gossen'sche Gesetz).
3.2	Gesetz von der abnehmenden Grenzrate der technischen Substitution	folgende häufig zu beobachtende Eigenschaft <i>substitutionaler Faktorvariationen</i> : Mit zunehmendem Einsatz eines Faktors wird die Menge eines anderen Faktors, die hierdurch ersetzt werden kann, immer kleiner. Diese Eigenschaft drückt sich grafisch in der Konvexität der <i>Isoquante</i> aus.
3.3	Gewinn	vgl., <i>Gewinn, ökonomischer</i>
3.3	Gewinn, buchhalterischer	die Differenz zwischen dem <i>Erlös</i> und den buchhalterischen <i>Kosten</i> .
3.3	Gewinn, ökonomischer	die Differenz zwischen dem <i>Erlös</i> und den <i>ökonomischen Kosten</i> .
(MV)	Gewinn, variabler	die Differenz zwischen <i>Erlös</i> und <i>variablen Kosten</i> .
(AG)	Gewinnfunktion	eine mathematische Funktion, in welcher der <i>Gewinn</i> die <i>abhängige Variable</i> und die Determinanten des Gewinns die <i>unabhängigen Variablen</i> bilden.
(MV)	Gewinnfunktion, deterministische	vgl. <i>Gewinnfunktion</i>
(MV)	Gewinnfunktion, stochastische	eine mathematische Funktion, welche den Zusammenhang zwischen der Höhe des Gewinns, seinen Bestimmungsgrößen und einer Zufallsgröße beschreibt.
3.1	Gewinnmaximie-	das Bestreben einer <i>Firma</i> , die Differenz zwischen

	rung	dem <i>Erlös</i> und den <i>Kosten</i> zu maximieren. Im Rahmen der einführenden Mikroökonomik beziehen sich dabei sowohl der Erlös als auch die Kosten auf eine einzige Produktionsperiode.
4.5	Gewinnquote	den Anteil der <i>Gewinne</i> an dem Wert des Produktes.
(MV)	Gewinnsteuer	eine Steuer, deren Bemessungsgrundlage der <i>Gewinn</i> ist.
2.4	Giffen-Gut	ein <i>Gut</i> , welches vermehrt nachgefragt wird, wenn sein Preis steigt.
2.4	Giffen-Paradox	eine als paradox empfundene Situation, in welcher die <i>Nachfrage</i> nach bestimmten <i>Gütern</i> steigt, wenn deren Preise steigen.
1.1	Gleichgewicht	vgl. <i>Gleichgewicht, ökonomisches</i>
(AG)	Gleichgewicht, allgemeines	eine Situation, in welcher alle <i>Märkte</i> einer Volkswirtschaft im <i>Gleichgewicht</i> sind.
(MV)	Gleichgewicht, Cournot-Nash	eine Situation, in der jeder <i>Akteur</i> die für ihn beste Entscheidung trifft, gegeben die Entscheidungen der anderen Akteure. In einer derartigen Situation kann kein Akteur seinen <i>Nutzen</i> durch Revision seiner Entscheidung steigern, solange die anderen Akteure an ihren Entscheidungen festhalten.
(AG)	Gleichgewicht, eindeutiges	das <i>Gleichgewicht</i> in einer Ökonomie, in welcher nur dieses eine Gleichgewicht existiert.
(AG)	Gleichgewicht, global stabiles	ein <i>Gleichgewicht</i> , welches von jeder Ungleichgewichtssituation aus erreicht wird, unabhängig davon, wie weit das Gleichgewicht entfernt ist.
2.2	Gleichgewicht, individuelles	eine Situation, in welcher ein <i>Akteur</i> seinen <i>Nutzen</i> (bzw. Gewinn) durch eine Revision seiner Entschei-

		dung nicht steigern kann.
4.1	Gleichgewicht, instabiles	ein <i>Gleichgewicht</i> , welches nach einer Störung nicht wieder erreicht wird (auch: labiles Gleichgewicht).
(AG)	Gleichgewicht, kooperatives	ein <i>Gleichgewicht</i> in einem <i>kooperativen Spiel</i> .
(AG)	Gleichgewicht, lokal stabiles	ein <i>Gleichgewicht</i> , welches von einer Ungleichgewichtssituation aus nur dann erreicht wird, wenn das Ungleichgewicht nicht zu weit von dem Gleichgewicht entfernt ist.
(AG)	Gleichgewicht, multiples	eine Situation, in welcher mehrere <i>Gleichgewichte</i> existieren.
2.2	Gleichgewicht, ökonomisches	einen Zustand, in welchem kein <i>Akteur</i> einen Anreiz hat, seine Entscheidungen zu revidieren.
4.1	Gleichgewicht, stabiles	ein <i>Gleichgewicht</i> , welches von einer Ungleichgewichtssituation aus erreicht wird.
(AG)	Gleichgewicht, temporäres	ein <i>Gleichgewicht</i> , welches in einem <i>dynamischen Modell</i> in einem einzelnen Zeitpunkt herrscht.
(AG)	Gleichgewicht, unterbietungsstabiles	ein Preisgleichgewicht in einem Oligopolspiel in welchem keiner der Oligopolisten einen Anreiz hat, seine Konkurrenten zu unterbieten.
(AG)	Gleichgewicht, walrasianisches	das <i>allgemeine Gleichgewicht</i> in einem System von <i>Konkurrenzmärkten</i> .
(AG)	Gleichgewichtsallokation	jene Allokation, welche sich in einem Gleichgewicht einstellt.
4.1	Gleichgewichtsmenge	jene Gütermenge(n), welche in einem Marktgleichgewicht angeboten und nachgefragt wird (werden).

4.1	Gleichgewichtspfad	die zeitliche Abfolge der <i>Gleichgewichtswerte</i> in einem <i>dynamischen Modell</i> .
1.1	Gleichgewichtspreis	jenen Preis eines <i>Gutes</i> , bei dem <i>Angebot</i> und <i>Nachfrage</i> übereinstimmen.
(MV)	Gleichgewichtsqualität	jene Qualität eines <i>Gutes</i> , welche sich in einem Marktgleichgewicht einstellt.
2.4	Gleichgewichtswert	jenen Wert der <i>endogenen Variablen</i> eines <i>Modells</i> , welcher das Gleichungssystem erfüllt.
2.4	Gleichungssystem, simultanes	ein Gleichungssystem, in welchem alle <i>endogenen Variablen</i> funktional voneinander abhängig sind.
2.2	1. Gossensches Gesetz	vgl. <i>Gesetz vom abnehmenden Grenznutzen</i>
2.2	2. Gossensches Gesetz	vgl. <i>Gesetz vom Ausgleich der Grenznutzen</i>
4.1	Grenzanbieter	einen Anbieter, dessen <i>Grenzkosten</i> gleich dem Preis sind.
4.1	Grenzerlös	die marginale Änderung des <i>Erlöses</i> , die durch eine marginale Änderung der (verkauften) Produktmenge hervorgerufen wird.
4.1	Grenzertrag	die marginale Änderung des <i>Ertrages</i> (=der Produktmenge) die durch eine marginale Änderung der Einsatzmenge eines <i>Faktors</i> , bei Konstanz der Menge aller übrigen Faktoren, hervorgerufen wird.
3.2	Grenzertragsfunktion	eine mathematische Funktion, welche den Zusammenhang zwischen dem Grenzertrag und der Einsatzmenge eines <i>Produktionsfaktors</i> beschreibt. Es ist die erste Ableitung der <i>Ertragsfunktion</i> nach der Einsatzmenge eines Produktionsfaktors.

3.2	Grenzertragskurve	den Graph der <i>Grenzertragsfunktion</i> .
3.3	Grenzkosten	die <i>Kosten</i> einer zusätzlichen Einheit einer Aktivität (z.B. Produktion einer zusätzlichen Gütereinheit).
(MV)	Grenzkosten, externe	jenen Teil der <i>Grenzkosten</i> einer Aktivität, welchen der Ausübende nicht trägt.
(MV)	Grenzkosten, private (auch interne)	jenen Teil der <i>Grenzkosten</i> einer Aktivität, welchen der Ausübende trägt.
(MV)	Grenzkosten, soziale	die Summe aus <i>internen</i> und <i>externen Grenzkosten</i> .
3.3	Grenzkostenfunktion	eine mathematische Funktion, welche den Zusammenhang zwischen den <i>Grenzkosten</i> und der Produktionsmenge beschreibt. Es ist die erste Ableitung der <i>Kostenfunktion</i> nach der Produktmenge.
3.3	Grenzkostenkurve	den Graph der <i>Grenzkostenfunktion</i> .
2.2	Grenznutzen	die Änderung des <i>Nutzens</i> , welche durch eine infinitesimal kleine (marginale) Änderung des <i>Konsums</i> eines <i>Gutes</i> hervorgerufen wird.
4.1	Grenzprodukt	vgl. <i>Grenzertrag</i>
3.2	Grenzprodukt (eines Produktionsfaktors)	das mathematische Produkt aus <i>Grenzproduktivität</i> und Änderung der <i>Faktoreinsatzmenge</i> .
3.2	Grenzproduktivität	die marginale Änderung der Produktmenge, die durch die marginale Änderung der Einsatzmenge eines einzelnen <i>Faktors</i> hervorgerufen wird.
(AG)	Grenzrate der Kompensation	jene Menge eines <i>Gutes</i> , welche ein <i>Akteur</i> benötigt, um für das Erdulden einer zusätzlichen Einheit eines Übels in der Weise kompensiert zu werden, dass sein <i>Nutzen</i> konstant bleibt.

(AG)	Grenzrate der Produkttransformation	jene Menge eines Gutes <i>A</i> , auf dessen Herstellung die Gesellschaft (oder eine einzelne <i>Firma</i>) verzichten muss, um eine (marginale) zusätzliche Einheit eines Gutes <i>B</i> herzustellen.
2.2	Grenzrate der Substitution	jene Menge eines Gutes <i>Y</i> , auf welche ein <i>Konsument</i> maximal zu verzichten bereit ist, um eine zusätzliche (marginale) Einheit eines Gutes <i>X</i> zu erhalten.
3.2	Grenzrate der technischen Substitution	jene Menge eines <i>Faktors A</i> , auf welche bei konstanter Produktmenge verzichtet werden kann, wenn eine zusätzliche (marginale) Einheit eines <i>Faktors B</i> eingesetzt wird.
(MV)	Grenzrate der Transformation	jene Menge eines Gutes <i>Y</i> , auf welche eine Volkswirtschaft bei <i>effizienter Produktion</i> verzichten muss, um eine zusätzliche (marginale) Einheit eines Gutes <i>X</i> zu erzeugen.
3.5	Grenzwertenertrag (eines Faktors)	vgl. Faktor-Wertgrenzprodukt
3.5	Grenzwertertragskurve	die Kurve des <i>Grenzwertenertrages</i> bei fortlaufender Erhöhung der Einsatzmenge eines <i>Faktors</i> .
4.2	Grenzwertprodukt (eines Faktors)	vgl. <i>Grenzwertenertrag</i>
(AG)	gross substitutability	die Eigenschaft von <i>Gütern</i> in Modellen des <i>allgemeinen Gleichgewichts</i> , dass alle <i>Überschussnachfragen</i> zueinander <i>Substitute</i> sind. Die Annahme dieser Eigenschaft ist notwendig für die <i>Stabilität des Gleichgewichts</i> .
2.1	Gut	materielle oder immaterielle Mittel zur Befriedigung menschlicher Bedürfnisse.

(AG)	Gut, abgrenzbar öffentliches	ein <i>Gut</i> , welches nicht-rival im Konsum ist, bei welchem aber das <i>Ausschlussprinzip</i> zur Anwendung kommt.
(MV)	Gut, einstufiges öffentliches	ein <i>abgrenzbares öffentliches Gut</i> , bei welchem die Übertragung des Nutzungsrechts durch den Verkauf eines <i>privaten Gutes</i> vermittelt wird. Beispiel: Verkauf einer Eintrittskarte (privates Gut) für den Besuch eines Fußballspiels (<i>öffentliches Gut</i>).
(MV)	Gut, freies	ein <i>Gut</i> , welches zum Preis von null konsumiert werden kann, weil es entweder nicht <i>knapp</i> ist oder weil das <i>Ausschlussprinzip</i> keine Anwendung findet.
(AG)	Gut, gemischt öffentliches	ein <i>öffentliches Gut</i> , bei welchem mit zunehmender Nutzung der Grad der <i>Rivalität</i> zunimmt. Beispiel: Straßennutzung.
2.4	Gut, inferiores	ein <i>Gut</i> , dessen <i>Nachfrage</i> mit steigendem Einkommen sinkt.
2.1	Gut, knappes	ein <i>Gut</i> , bei welchem das <i>Angebot</i> zum Preise null kleiner ist als die <i>Nachfrage</i> .
2.4	Gut, komplementäres	Folgendes: Ein <i>Gut i</i> heißt komplementär zu einem Gut <i>j</i> , wenn eine Preisänderung für das Gut <i>j</i> zu einer entgegengesetzten Nachfrageänderung für das Gut <i>i</i> führt, wenn also gilt: $\frac{\partial X_i}{\partial P_j} < 0$.
(MV)	Gut, mehrstufiges öffentliches	ein <i>abgrenzbares öffentliches Gut</i> , bei welchem die Übertragung des Nutzungsrechts möglich ist, ohne dass der Verkäufer seine Nutzungsmöglichkeiten verliert. Beispiel: Verkauf von kopierter Software.
2.4	Gut, normales	ein <i>Gut</i> , dessen <i>Nachfrage</i> mit steigendem Einkommen zunimmt.

2.4	Gut, notwendiges	ein <i>normales Gut</i> , dessen <i>Nachfrage</i> bei steigendem Einkommen unterproportional zunimmt.
(MV)	Gut, öffentliches	ein <i>Gut</i> , für welches das <i>Ausschlussprinzip</i> keine vollständige Anwendung findet und welches nicht streng <i>rival im Konsum</i> ist
(AG)	Gut, rein öffentliches	ein <i>Gut</i> , für welches das <i>Ausschlussprinzip</i> keinerlei Anwendung findet und welches streng nicht- <i>rival im Konsum</i> ist.
(MV)	Gut, rein privates	ein <i>Gut</i> , auf welches das <i>Ausschlussprinzip</i> vollkommene Anwendung findet, und welches streng <i>rival im Konsum</i> ist
2.4	Gut, substitutives	Folgendes: Ein <i>Gut i</i> heißt substitutiv zu einem Gut <i>j</i> wenn eine Preisänderung für das Gut <i>j</i> zu einer gleichgerichteten Nachfrageänderung für das Gut <i>i</i> führt, wenn also gilt: $\frac{\partial X_i}{\partial P_j} > 0$.
4.1	Gut, teilbares	ein <i>Gut</i> , welches beliebig teilbar ist, ohne dadurch seine Eigenschaften zu verändern.
(MV)	Gut, unreines privates	ein <i>Gut</i> , welches <i>rival im Konsum</i> ist, auf welches das <i>Ausschlussprinzip</i> aber keine Anwendung findet. Beispiel: Bodenschätze auf dem Grund der Weltmeere.
4.1	Güter, heterogene	<i>Güter</i> , welche ähnliche Eigenschaften besitzen und deshalb enge <i>Substitute</i> zueinander sind.
4.1	Güter, homogene	<i>Güter</i> , welche von den Nachfragern als identisch angesehen werden.
2.2	Güterbündel	eine Menge (im mathematischen Sinne) gleichartiger oder unterschiedlicher <i>Güter</i> .

3.2	Halbfabrikate	<i>Güter</i> , die noch einer weiteren Bearbeitung bedürfen, bevor sie verwendet werden können.
(MV)	halo effect	die soziale Anerkennung, die durch einen sichtbar positiven Beitrag zur Bereitstellung eines <i>öffentlichen Gutes</i> erworben wird.
(MV)	Handlung, verborgene	einen Unterfall der <i>asymmetrischen Information</i> , welcher zum Problem des <i>moralischen Risikos</i> führt.
(AG)	Hauptsatz, erster der Wohlfahrtsökonomik	folgendes Theorem der allgemeinen Gleichgewichtstheorie: Die <i>Allokation</i> in einem <i>Konkurrenzgleichgewicht</i> ist <i>Pareto-optimal</i> .
(AG)	Hauptsatz, zweiter der Wohlfahrtsökonomik	folgendes Theorem der allgemeinen Gleichgewichtstheorie: Jedem <i>Konkurrenzgleichgewicht</i> kann eine <i>Anfangsausstattung</i> zugeordnet werden, welche dieses <i>Gleichgewicht</i> erzeugt.
2.1	Haushalt	eine <i>Wirtschaftseinheit</i> , welche keine <i>Güter</i> oder zumindest keine <i>Güter</i> für den <i>Markt</i> produziert.
2.1	Haushalt, öffentlicher	eine <i>Wirtschaftseinheit</i> , welche vorwiegend <i>öffentliche Güter</i> produziert.
2.1	Haushalt, privater	eine <i>Wirtschaftseinheit</i> , welche <ul style="list-style-type: none"> - aus einer oder mehreren natürlichen (also keinen juristischen) Personen besteht, - für alle Mitglieder einen gemeinsamen Wirtschaftsplan aufstellt, welcher die geplanten Einnahmen und Ausgaben umfasst, - keine <i>Güter</i> für den <i>Markt</i>, sondern nur für den eigenen <i>Konsum</i> produziert - und Konsumgüter nachfragt.
4.1	Haushaltsgleichgewicht	eine Situation, in welcher ein <i>Haushalt</i> sein Nutzenmaximum realisiert hat.
(MV)	hidden action	vgl. <i>verborgene Handlung</i>
(MV)	hidden information	vgl. <i>verborgene Information</i>

(MV)	hidden knowledge	vgl. <i>verborgene Information</i>
(MV)	hidden property	vgl. <i>verborgene Eigenschaft</i>
3.2	Hilfs- und Betriebsstoffe	materielle <i>Güter</i> , welche für die <i>Produktion</i> anderer Güter benötigt werden und nicht in die neuen Güter eingehen. Beispiel: Energie, Schmierstoffe.
3.2	Homogenitätsgrad	Folgendes: Werden alle Argumente einer homogenen Funktion mit dem gleichen Faktor μ multipliziert, so ändert sich der Wert der Funktion um den Faktor μ^h . h bezeichnet den Homogenitätsgrad der Funktion. Beispiel: $f(L, C) = \gamma(\mu L)^\alpha (\mu C)^\beta$ hat den Homogenitätsgrad $\alpha + \beta$ wegen $\mu^{\alpha+\beta} f(L, C) = \gamma(\mu L)^\alpha (\mu C)^\beta$.
2.1	Humankapital	im weitesten Sinne die Fähigkeit eines Menschen zur Wohlfahrt beizutragen. In einem etwas engeren Sinne versteht man darunter die Fähigkeit, ein Arbeitseinkommen zu erzielen. Der Wert dieses <i>Kapitals</i> ist dann gleich dem Kapitalwert des Arbeitseinkommensstroms, welches der Mensch im Laufe seines Arbeitslebens erzielt. Im engeren Sinne versteht man unter Humankapital den Wert des durch Ausbildung erworbenen Wissens. Dieser Wert wird durch die Kosten der Ausbildung gemessen.
2.4	Identität von Roy	Folgendes: Die durch eine Preisänderung für das <i>Gut i</i> verursachte Nutzenänderung setzt sich aus der durch die Preisänderung hervorgerufenen Änderung der <i>Konsummöglichkeitenmenge</i> (= reales Budget) und der durch die Änderung des Konsummöglichkeitenmenge hervorgerufenen Nutzenänderung zusammen.
(MV)	Immission	die Aufnahme von Schadstoffen durch Umweltgüter (Boden, Wasser, Luft).

(MV)	incentive system	vgl. <i>Anreizsystem</i>
2.2	Indifferenzkurve	die Kurve aller Punkte in einem X_1, X_2 -Diagramm, welche den gleichen <i>Nutzen</i> repräsentieren.
2.2	Indifferenzrelation	eine Beziehung zwischen zwei <i>Güterbündeln</i> derart, dass beide Güterbündel von einem <i>Konsumenten</i> als gleich gut angesehen werden. Eine Indifferenzrelation wird durch das Symbol \sim ausgedrückt.
5.4	industrial organization	vgl. <i>Industrieökonomik</i>
5.4	Industrieökonomik	jenen Teil der mikroökonomischen Theorie, der sich mit Fragen der <i>Allokation</i> auf <i>Märkten</i> unter <i>unvollständiger Konkurrenz</i> sowie mit den Möglichkeiten des Staates beschäftigt, durch <i>Wettbewerbspolitik</i> und <i>Regulierung</i> die <i>Effizienz</i> dieser Märkte zu erhöhen.
(MV)	Information, asymmetrische	eine Konstellation, bei der zwei (oder mehrere) Parteien miteinander in eine ökonomische Beziehung (insbesondere: Vertragsbeziehung) eintreten und dabei über die für diese Beziehung relevante(n) Information(en) in unterschiedlichem Maße verfügen.
(MV)	Information, doppelt oder zweiseitig asymmetrische	einen Spezialfall der <i>asymmetrischen Information</i> : Jeder <i>Akteur</i> besitzt eine Information, welche der andere nicht besitzt.
(MV)	Information, private	eine Information, über welche nur eine der beteiligten Parteien verfügt.
(MV)	Information, symmetrische	eine Vertragssituation, in welcher alle Vertragspartner über alle entscheidungsrelevanten Umstände in gleicher Weise informiert sind.
(MV)	Information, un-	eine Situation, in welcher zusätzliche Informationen

	vollkommene	<p>existieren, mit denen der Agent eine bessere Entscheidung treffen könnte, wenn sie ihm zugänglich gemacht würden.</p> <p>Im Falle <i>asymmetrischer Information</i> versteht man unter unvollkommener Information speziell jene Informationslücke, welche zum Problem des <i>moralischen Risikos</i> führt.</p>
(MV)	Information, unvollständige	<p>eine Situation, in welcher zusätzliche Informationen existieren, mit denen der Agent eine bessere Entscheidung treffen könnte, wenn sie ihm zugänglich gemacht würden.</p> <p>Im Falle <i>asymmetrischer Information</i> versteht man unter unvollständiger Information speziell jene Informationslücke, welche zum Problem der <i>adversen Selektion</i> führt.</p>
(MV)	Information, verborgene	eine unveränderliche Eigenschaft der Umwelt, welche sowohl zum Problem der <i>adversen Selektion</i> als auch zum Problem des <i>moralischen Risikos</i> führen kann.
(MV)	Information, vollständige	eine Situation, in welcher keine Informationen existieren, mit denen der Agent eine bessere Entscheidung treffen könnte, wenn sie ihm zugänglich gemacht würden.
(AG)	Informationsgut	ein <i>Gut</i> , dessen Wert überwiegend durch den Wert der Information bestimmt wird, welches dieses Gut vermittelt. Beispiel: Zeitung.
2.2	Informationskosten	die <i>Kosten</i> der Informationsbeschaffung.
(MV)	Informationsökonomik	jenen Teil der mikroökonomischen Theorie, in welchem <i>Unsicherheit</i> , vor allem in Form <i>asymmetrischer Information</i> , in die Analyse einbezogen wird.

(AG)	Inkompatibilität	in der <i>Netzwerkökonomik</i> den Fall, dass <i>Güter</i> nicht zusammen nutzbar sind.
5.7	Innovation	ein neues <i>Produktionsverfahren</i> oder ein neues Produkt. Eine <i>Verfahrensinnovation</i> zeichnet sich dadurch aus, dass die Produktionskosten sinken. Eine <i>Produktinnovation</i> zeichnet sich dadurch aus, dass die <i>marginale Zahlungsbereitschaft</i> der Nachfrager für das neue Gut höher ist als für das alte.
3.1	Input	die Einsatzmenge eines oder mehrerer Produktionsfaktoren.
3.3	Input, inferiorer	versteht man einen Produktionsfaktor, dessen Einsatzmenge reduziert wird, wenn die Produktmenge steigt.
3.2	Inputkoeffizient	den Quotienten aus Faktoreinsatzmenge (Zähler) und Produktmenge (Nenner).
2.2	Institution	Regeln im sozialen Verhalten, welche bestimmte Verhaltensweisen in wiederkehrenden Situationen verbieten, gebieten oder erlauben.
4.1	Institutionenökonomik	jenen Zweig der ökonomischen Theorie, welcher die alloкатive Wirkung alternativer <i>Institutionen</i> und die Gesetzmäßigkeiten ihrer Entwicklung untersucht.
5.1	Instrumentvariable	eine <i>Variable</i> , die von dem <i>Entscheider</i> kontrolliert wird, d.h. deren Wert von dem Entscheider gewählt wird.
4.1	Interdependenz	die gegenseitige Abhängigkeit ökonomischer <i>Variablen</i> .
(AG)	Interdependenz der Märkte	den Umstand, dass <i>Angebot</i> und <i>Nachfrage</i> auf jedem einzelnen Markt von den Preisen der <i>Güter</i> und <i>Produktionsfaktoren</i> auf allen anderen Märkten abhängig

		sind.
(MV)	Internalisierung	das Bestreben, dem Urheber <i>externer Effekte</i> , die <i>externen Kosten (Nutzen)</i> seiner Aktivität zuzurechnen.
(AG)	Investitionen, spezifische	Investitionen, deren <i>Opportunitätskosten</i> gegen null gehen, wenn sie erst einmal durchgeführt worden sind, d.h. man kann die Investitionsobjekte nach Installation für keinen anderen Zweck als den ursprünglich beabsichtigten nutzen.
(AG)	Isogewinnkurve	Kurven gleichen <i>Gewinns</i> ; mathematisch: Kontur einer <i>Gewinnfunktion</i> .
3.2	Isokline	eine Kurve im Faktorraum, welche die Punkte gleicher Steigung der <i>Isoquanten</i> miteinander verbindet.
3.2	Isoquante	eine Kurve gleicher Produktmenge in einem Diagramm, auf dessen Achsen die Mengen der eingesetzten <i>Produktionsfaktoren</i> (bei effizienter Produktion) abgetragen werden.
(MV)	issue linkage	eine Form der Kompensation, bei welcher die Reduktion von <i>externen Effekten</i> zwischen Staaten nicht mit Geld, sondern mit politischen Zugeständnissen bezahlt wird.
(AG)	Kalibrierung	die Anpassung der <i>Parameter</i> eines <i>Modells</i> an vorgegebene Werte der <i>Variablen</i> für einen Referenzzeitpunkt derart, dass die Gleichungen des Modells erfüllt sind.
(AG)	Kapazitätsbeschränkung	die Beschränkung der Produktionskapazität durch einen oder mehrere nicht vermehrbare <i>Faktoren</i> .
(AG)	Kapazitätswettbewerb	eine Form des Wettbewerbs, bei welchem die Produktionskapazität als <i>Instrumentvariable</i> eingesetzt wird. Sie erlangt besondere Bedeutung in einem zweistufigen

		gen <i>Cournot-Oligopol</i> .
2.1	Kapital	materielle und immaterielle Dinge, welche <i>Erträge</i> erzeugen. Im Rahmen der <i>Produktionstheorie</i> wird Kapital als <i>Produktionsfaktor</i> betrachtet.
4.5	Kapitaleinkommen	jenes Einkommen, welches dem <i>Produktionsfaktor Kapital</i> zufließt.
4.5	Kapitalintensität (der Arbeit)	das Einsatzmengenverhältnis des <i>Produktionsfaktors Kapital</i> zum Faktor <i>Arbeit</i> .
4.5	Kapitalkostensatz	den Nutzungspreis, den ein Nutzer für eine Einheit des <i>Produktionsfaktors Kapital</i> auf einem <i>Konkurrenzmarkt</i> zahlen muss.
2.6	Kapitalmarkt, vollkommener	einen Kreditmarkt, auf welchem die Soll- und Habenzinsen identisch sind.
4.5	Kapitalnutzungspreis	vgl. <i>Kapitalkostensatz</i>
(MV)	Kapitalrendite	den Quotienten aus <i>Gewinn</i> und Kapitaleinsatz.
(AG)	Kapitalwert (einer Zahlungsreihe)	die Summe der auf den Gegenwartszeitpunkt diskontierten zukünftigen Zahlungen.
5.5	Kartell	eine Vereinbarung zu abgestimmtem Handeln zwischen den Teilnehmern einer Marktseite (<i>Konsumenten</i> oder <i>Produzenten</i>) mit dem Ziel der Steigerung des <i>Gewinns</i> bei <i>Produzenten</i> bzw. des <i>Netto-Nutzens</i> bei <i>Konsumenten</i> . Beispiel: Ölkartell der OPEC-Staaten.
5.5	Kartellgewinn	jenen Teil des gesamten Gewinns aller Kartellmitglieder, welcher auf die Kartellbildung zurückzuführen ist.
5.5	Kartellquote	jene Produktmenge, welche das <i>Kartell</i> den einzelnen Kartellmitgliedern zuweist.

2.3	Kassamarkt	einen <i>Markt</i> , auf welchem Verträge abgeschlossen werden, welche unmittelbar nach Vertragsabschluss erfüllt werden.
(AG)	Kern einer Ökonomie	die Menge aller <i>Gleichgewichtsallokationen</i> .
(AG)	kinked demand curve	vgl. <i>Preis-Absatz-Kurve</i> , <i>geknickte</i>
2.1	Klub	eine Organisation zur Versorgung ihrer Mitglieder mit einem oder mehreren <i>Klubgütern</i> .
(MV)	Klubgut	ein <i>Gut</i> , welches nicht streng <i>rival im Konsum</i> ist, auf welches das <i>Ausschlussprinzip</i> aber Anwendung findet. Beispiel: Golfplatz.
2.1	Knappheit	vgl. <i>Gut</i> , <i>knappes</i>
(MV)	Knappheit, konsumseitige	jene <i>Knappheit</i> von <i>Gütern</i> , die durch die <i>Rivalität im Konsum</i> hervorgerufen wird.
(MV)	Knappheit, produktionsseitige	jene <i>Knappheit</i> von <i>Gütern</i> , die dadurch hervorgerufen wird, dass zu ihrer Produktion <i>Faktoren</i> benötigt werden, welche, nicht länger zur <i>Produktion</i> anderer Güter zur Verfügung stehen, nachdem sie in die betrachtete Produktion eingegangen sind.
(AG)	Kollusion	ein <i>kooperatives Verhalten</i> in einem <i>nicht kooperativen dynamischen Spiel</i> , welches durch die Struktur des Spiels und nicht durch eine Vereinbarung hervorgerufen wird. Beispiel: Kooperatives Verhalten von Oligopolisten, ohne dass eine Absprache vorliegen würde.
(AG)	Kollusionslösung	vgl. <i>Kollusion</i>
(AG)	Kompatibilität	in der Netzwerkökonomik die Eigenschaft von <i>Gütern</i> , in der Weise zusammen genutzt werden zu können,

		dass der <i>Nutzen</i> bei gemeinsamer Nutzung der Güter größer ist als bei isolierter Nutzung.
(AG)	Kompatibilität, beidseitige	folgende Eigenschaft zweier Systeme <i>A</i> und <i>B</i> : Alle Komponenten des Systems <i>A</i> können mit allen Komponenten des Systems <i>B</i> kombiniert werden. Beispiel: HIFI-Anlagen.
(AG)	Kompatibilitätsentscheidung	die Entscheidung des Anbieters eines <i>Netzwerk-gutes</i> , ob sein Produkt mit den Produkten anderer Anbieter kompatibel sein soll.
(AG)	Kompensationskriterium	ein Kriterium zur Ordnung alternativer <i>Allokationen</i> unter <i>Wohlfahrtsgesichtspunkten</i> . Hiernach soll von einer Allokation <i>B</i> zu einer Allokation <i>A</i> übergegangen werden, wenn es den Gewinnern in der Allokation <i>A</i> möglich wäre, die Verlierer derart zu kompensieren, dass letztere sich nicht schlechter stellen würden als in Allokation <i>B</i> .
2.5	Komplement	ein <i>komplementäres Gut</i> .
5.6	Konkurrenz, monopolistische	eine Marktform, welche dadurch charakterisiert ist, dass viele Anbieter <i>heterogene Güter</i> anbieten, wobei jeder einzelne für sein Gut ein „kleines <i>Monopol</i> “ besitzt. Der freie Marktzutritt führt dazu, dass im <i>Gleichgewicht</i> jeder Anbieter einen <i>Gewinn</i> von null macht.
5.3	Konkurrenz, potenzielle	eine Form der Konkurrenz, die dadurch hervorgerufen wird, dass neue Teilnehmer in den <i>Markt</i> eintreten können.
5.1	Konkurrenz, unvollständige	eine Konkurrenzsituation, welcher eines oder mehrere Merkmale für eine <i>vollständige Konkurrenz</i> fehlt.
4.1	Konkurrenz, vollständige	einen <i>Markt</i> , für den Folgendes gilt: Es wird a) ein <i>homogenes Gut</i>

		<p>b) von einer großen Zahl von Anbietern</p> <p>c) unter <i>vollständiger Information</i></p> <p>d) bei freier Beweglichkeit des Preises und</p> <p>e) bei Fehlen von Markteintritts- oder –austrittskosten</p> <p>angeboten und von einer großen Zahl von Nachfragern nachgefragt.</p>
4.1	Konkurrenzgleichgewicht	das <i>Gleichgewicht</i> auf einem <i>Konkurrenzmarkt</i> .
(AG)	Konkurrenzgleichgewicht, allgemeines	das <i>Gleichgewicht</i> in einem System von <i>Konkurrenzmärkten</i> .
4.1	Konkurrenzmarkt	einen <i>Markt</i> unter <i>vollständiger Konkurrenz</i>
4.1	Konkurrenzmechanismus	jenes System ökonomischer Anreize, welches tendenziell dazu führt, dass die Preise den <i>Grenzkosten</i> entsprechen und die Anbieter langfristig im Minimum ihrer <i>Durchschnittskosten</i> produzieren. Die Anreize basieren auf dem Streben der Haushalte nach Nutzenmaximierung und dem Streben der Firmen nach Gewinnmaximierung.
2.1	Konsum	die Menge aller <i>Güter</i> , welche von einem <i>Haushalt</i> in einer Periode genutzt werden.
2.1	Konsumbudget	vgl. <i>Budget</i>
2.1	Konsument	vgl. <i>Haushalt</i>
(AG)	Konsument, kritischer	auf einem <i>Markt</i> für ein <i>Netzwerkgut</i> jenen <i>Konsumenten</i> , dessen <i>Markteintritt</i> zu einem <i>Angebot</i> des Netzwerk gutes und dessen <i>Austritt</i> zum Verschwinden des Angebots führt.
2.4	Konsumentenrente	die Fläche unter der <i>Nachfragekurve</i> und oberhalb der

		Preisgeraden, also die Differenz zwischen Zahlungsbereitschaft und Ausgaben (marginal: Differenz zwischen marginaler Zahlungsbereitschaft und Preis). Die Konsumentenrente wird als ein Indikator für den Netto-Nutzenzuwachs interpretiert, welchen die <i>Konsumenten</i> aus dem Kauf des betreffenden <i>Gutes</i> ziehen.
2.4	Konsumentensouveränität	ein Prinzip zur Bewertung von <i>Allokationssystemen</i> , nach welchem der einzelne <i>Konsument</i> selbst am besten in der Lage ist zu beurteilen, welches <i>Güterbündel</i> ihm den höchsten <i>Nutzen</i> stiftet.
(AG)	Konsumexternalität	eine <i>Externalität</i> , welche durch den <i>Konsum</i> eines <i>Gutes</i> hervorgerufen wird.
4.1	Konsumgut	ein <i>Gut</i> , welches der direkten Bedürfnisbefriedigung dient, welches also keiner weiteren Be- oder Verarbeitung bedarf.
2.2	Konsummöglichkeitsmenge	die Menge aller <i>Konsumgüterbündel</i> , einschließlich jener auf den Achsen des Koordinatensystems, welche auf oder unterhalb der <i>Budgetgeraden</i> liegen.
(AG)	Kontraktkosten	in der Netzwerkökonomik jene <i>Kosten</i> , die dadurch entstehen, dass ein Vertrag vor Ablauf der vereinbarten Vertragslaufzeit beendet wird.
(AG)	Kontraktkurve	die Menge aller Berührungspunkte von <i>Indifferenzkurven</i> der beiden Tauschpartner in einer <i>Edgeworth-Box</i> .
2.2	Konvexität, Annahme der	eine Annahme über die Form einer Kurve oder der ihr zu Grunde liegenden Funktion. Die Annahme bezieht sich in der Theorie des Haushalts auf die Form der <i>Indifferenzkurve</i> , in der Theorie der Unternehmung auf die <i>Isoquante</i> . Eine zum Ursprung konvexe Indifferenzkurve impliziert, dass der <i>Haushalt</i> gemischte gegenüber einseitigen <i>Güterbündeln</i> vorzieht. Eine zum

		Ursprung konvexe Isoquante impliziert, dass ein gemischtes <i>Faktorbündel</i> zu einem höheren <i>Output</i> führt, als ein einseitiges Faktorbündel.
(AG)	Konzept bestreitbarer Märkte	vgl. <i>Märkte, bestreitbare</i>
(AG)	Konzept des funktionsfähigen Wettbewerbs	vgl. <i>Wettbewerb, funktionsfähiger</i>
5.1	Konzession	die (staatliche) Erlaubnis zur Ausübung einer bestimmten Aktivität.
5.1	Konzessionär	den Inhaber einer <i>Konzession</i> .
(MV)	Kooperationsgewinn	den gemeinsamen <i>Gewinn</i> , der aus der <i>Kooperation</i> zweier oder mehrerer <i>Akteure</i> entsteht.
(AG)	Koordinationsproblem	das Problem, die Entscheidungen von <i>Akteuren</i> , welche nicht in der Lage sind, ihre Entscheidungen abzustimmen, so zu koordinieren, dass ihren gemeinsamen Interessen möglichst gut gedient wird.
(AG)	Koordinationsversagen	in der Netzwerkökonomik eine Situation in welcher der <i>Markt</i> keine Koordination der Entscheidungen herbeiführt.
3.1	Kosten	den bewerteten Verbrauch von <i>Produktionsfaktoren</i> (Gütern und Dienstleistungen) im Zuge der <i>Produktion</i> . Bewertungsmaßstab ist grundsätzlich der in der <i>Produktionsperiode</i> geltende Marktpreis. Falls ein derartiger Marktpreis nicht bekannt ist, werden Hilfsgrößen verwendet.
(MV)	Kosten, externe	jene <i>Kosten</i> , welche nicht von dem Ressourcennutzer getragen werden.

3.3	Kosten, fixe	<i>Kosten</i> , welche in der <i>Produktionsperiode</i> anfallen und welche unabhängig von der Produktionsmenge sind.
3.3	Kosten, kalkulatorische	im Rahmen der Mikroökonomik die <i>Opportunitätskosten</i> jener <i>Produktionsfaktoren</i> , welche im Eigentum der <i>Firma</i> stehen.
(MV)	Kosten, pekuniäre	jene <i>Kosten</i> , welche bei dem Ressourcennutzer zu Ausgaben führen.
(MV)	Kosten, private	jene <i>Kosten</i> , welche von dem Ressourcennutzer getragen werden.
(MV)	Kosten, soziale	die Summe aus <i>internen (privaten)</i> und <i>externen Kosten</i> .
3.3	Kosten, variable	jenen Teil der gesamten <i>Kosten</i> , welcher von der Produktionshöhe abhängig ist.
3.3	Kosten, versunkene	solche <i>Kosten</i> , welche keinen Einfluss auf zukünftige Unternehmensentscheidungen haben, d.h. solche, welche nach Entstehen dieser Kosten getroffen werden.
3.3	Kosten, volkswirtschaftliche	vgl. <i>soziale Kosten</i>
3.3	Kostenelastizität	die relative Änderung der <i>Kosten</i> , die von einer relativen Änderung der Produktmenge hervorgerufen werden.
3.1	Kostenfunktion	die funktionale Beziehung zwischen den minimalen <i>Kosten</i> , die bei der Herstellung einer bestimmten Produktmenge entstehen und dieser Produktmenge.
3.1	Kostenfunktion, kurzfristige	jene <i>Kostenfunktion</i> , die sich bei Minimalkostenkombination der variablen Faktoren ergibt, wenn aber die Einsatzmenge mindestens eines Faktors fix ist, also in der Produktionsperiode nicht verändert werden kann.

3.1	Kostenfunktion, langfristige	jene <i>Kostenfunktion</i> , die sich bei Minimalkostenkombination aller Faktoren ergibt.
3.3	Kostengerade	den Graph der <i>Kostengleichung</i>
3.3	Kostengleichung	die Definition der Produktionskosten als Summe der <i>Kosten</i> der eingesetzten Faktormengen.
3.3	Kostenkurve	den Graph einer <i>Kostenfunktion</i> .
3.3	Kostenkurve, kurzfristige	den Graph einer <i>kurzfristigen Kostenfunktion</i> .
3.3	Kostenkurve, langfristige	den Graph einer <i>langfristigen Kostenfunktion</i> .
3.3	Kostenminimum	jene Kombination der <i>Produktionsfaktoren</i> , welche die <i>Produktion</i> einer gegebenen Gütermenge mit minimalen <i>Kosten</i> erlaubt.
(AG)	Kostenvorteil, absoluter	Folgendes: Eine Volkswirtschaft besitzt einen absoluten Kostenvorteil bei der <i>Produktion</i> eines <i>Gutes</i> , wenn es dieses Gut mit einem geringeren Faktoreinsatz produzieren kann als ein anderes Land. Der absolute Kostenvorteil schließt nicht aus, dass zugleich ein <i>komparativer Kostennachteil</i> besteht.
(AG)	Kostenvorteil, komparativer	Folgendes: Eine Volkswirtschaft besitzt einen komparativen Kostenvorteil bei der <i>Produktion</i> eines <i>Gutes</i> , wenn es dieses Gut mit geringeren (<i>Opportunitäts-</i>) <i>Kosten</i> herstellen kann, als eine andere Volkswirtschaft.
(AG)	Kreuzpreiseffekt	jenen Mengeneffekt, den die Preisänderung für ein Gut <i>i</i> auf die <i>Nachfrage</i> nach einem Gut <i>j</i> ausübt.
4.1	Kreuzpreiselastizität	die relative Änderung der <i>Nachfrage</i> nach einem Gut <i>j</i> welche durch die relative Änderung des Preises für

		ein Gut i ausgeübt wird.
2.2	Lagrange'sches Multiplikatorverfahren	ein mathematisches Verfahren zur Ermittlung des Extremwerts einer Funktion, wenn Nebenbedingungen in Form von Gleichungen vorliegen.
3.3	Lagrange-Multiplikator	eine <i>Variable</i> , welche Auskunft darüber gibt, welche marginale Änderung die Zielvariable erfährt, wenn der Wert der Beschränkungsvariablen um eine marginale Einheit erhöht wird, die Beschränkung also gelockert wird. Der Wert dieser Variablen wird durch das L.-Verfahren bestimmt.
(MV)	Laissez-faire-Regel	eine Situation, in welcher das Recht an der knappen (Umwelt-) <i>Ressource</i> dem Verursacher einer <i>negativen Externalität</i> zugeteilt ist. (Siehe auch <i>Verursacherregel</i> und <i>Coase-Theorem</i> .)
	Law and Economics	ein Spezialgebiet der (mikro-)ökonomischen Theorie. Sie befasst sich mit der <i>positiven</i> und <i>normativen Analyse</i> von Rechtsnormen in Hinblick auf ihre <i>Effizienz</i> - und <i>Wohlfahrtswirkungen</i> .
(AG)	Launhardt-Hotelling-Lösung	das <i>Gleichgewicht</i> in einem <i>Duopol</i> , in welchem ein <i>heterogenes Gut</i> gehandelt wird und beide Anbieter den Preis als <i>Instrumentvariable</i> einsetzen.
(AG)	Liberalismus	auf dem Gebiet der Wirtschaftspolitik die Ansicht, dass sich der Staat darauf beschränken sollte, die Funktionsfähigkeit des <i>Marktmechanismus</i> zu sichern. Der Staat sollte nur dann tätig werden, wenn die <i>Wohlfahrt</i> durch ein <i>Versagen des Marktes</i> in stärkerem Maße beeinträchtigt wird als durch ein <i>Versagen des Staates</i> .
5.4	Limit Pricing	eine Preispolitik im <i>Monopol</i> . Der Monopolist wählt entweder den Cournotpreis oder –falls dieser niedriger

		ist – den höchsten Preis, der gerade noch den Eintritt neuer Anbieter in den <i>Markt</i> verhindert.
(AG)	Lock-in-Effekt	den Bindungseffekt, der von <i>spezifischen Investitionen</i> ausgeht. Der Investor ist an die einmal eingegangene Austauschbeziehung gebunden, da er ansonsten die Erträge seiner spezifischen Investition einbüßen würde.
4.5	Lohnquote	den Anteil des Lohneinkommens am <i>Volkseinkommen</i> .
4.5	Lohnsatz	den Nutzungspreis (Entgelt) einer Arbeitseinheit.
2.4	Lösung eines Modells	jenen Vektor der <i>endogenen Variablen</i> , welcher das Gleichungssystem, welches das <i>Modell</i> bildet, erfüllt. Die (mathematische) Lösung des Modells ist identisch mit dem <i>ökonomischen Gleichgewicht</i> .
(AG)	Lösungskonzept	<p>die Definition einer Spielsituation, von welcher man annimmt, dass sie ein <i>Gleichgewicht</i> darstellt. In einem Gleichgewicht hat kein <i>Spieler</i> einen Anreiz, seine <i>Strategie</i> zu ändern.</p> <p>Ein grundlegendes Lösungskonzept ist das Nash-Gleichgewicht. Wegen des Problems multipler Gleichgewichte existieren eine Reihe von Verfeinerungen dieses Konzepts. Hierzu gehören z.B. das Konzept der Teilspielperfektheit und das der Neuverhandlungsstabilität.</p>
(AG)	lump-sum-Steuer	eine Steuer, deren Höhe der Steuerpflichtige durch keine seiner Entscheidungen beeinflussen kann.
2.4	Luxusgut	ein <i>normales Gut</i> , dessen <i>Nachfrage</i> bei steigendem Einkommen überproportional zunimmt.
3.5	Marginalbedingung	eine Bedingung für die Erreichung eines inneren Optimums.

(MV)	market for lemons	einen <i>Markt</i> für <i>Erfahrungsgüter</i> , auf welchem wegen des Problems der <i>asymmetrischen Information</i> das Gut lediglich in geringer Qualität angeboten wird, obgleich eine ausreichende <i>Zahlungsbereitschaft</i> für das Gut in hoher Qualität besteht.
1.1	Markt	einen konkreten oder gedachten Ort, auf welchem <i>Angebot</i> und <i>Nachfrage</i> nach einem Gut zusammentreffen. Beispiel für einen konkreten Markt: die Börse; Beispiel für einen gedachten Markt: der E-Commerce.
2.4	Markt, fairer	einen <i>Markt</i> für <i>Zustandsgüter</i> , auf welchem das Preisverhältnis dem Verhältnis der Wahrscheinlichkeiten für den Eintritt der Zustände entsprechen.
4.1	Marktangebot	die Summe der von den einzelnen Anbietern angebotenen Gütermengen.
4.1	Marktangebotsfunktion	eine mathematische Funktion, welche die <i>Marktangebotsmenge</i> eines Gutes als Funktion der Größen ausdrückt, welche diese Menge bestimmen.
4.1	Marktangebotskurve	den Graph einer <i>Marktangebotsfunktion</i> . Es ist die grafische Darstellung des Zusammenhangs zwischen dem <i>Marktangebot</i> und dem Preis des Gutes.
3.4	Marktaustritt	im Falle einer Einproduktfirma die Auflösung der Firma.
(AG)	Märkte, bestreitbare	Oligopol- oder Monopolmärkte, welche durch derartig niedrige Markteintrittsbarrieren geschützt sind, dass der Marktpreis nicht wesentlich über den Grenzkosten liegt. Nach dem wettbewerbspolitischen Konzept der <i>contestable markets</i> sollte der Staat in solchen Fällen auf eine Regulierung oder eine aktive Wettbewerbspolitik verzichten und sich auf eine Missbrauchsaufsicht

		beschränken.
3.4	Markteintritt	im Falle einer Einproduktfirma die Gründung einer <i>Firma</i> .
4.1	Marktgleichgewicht	eine Situation, in welcher <i>Marktangebot</i> und <i>Marktnachfrage</i> übereinstimmen.
(MV)	Marktmacht	eine Situation, in welcher die Angebots- bzw. Nachfrageentscheidung eines einzelnen Marktteilnehmers einen merklichen Einfluss auf den Marktpreis hat.
4.1	Marktmechanismus	vgl. <i>Preismechanismus</i>
4.1	Marktnachfragefunktion	eine <i>Nachfragefunktion</i> , welche durch Zusammenfassung (Aggregation) der individuellen Nachfragefunktionen der Marktteilnehmer entsteht.
(AG)	Marktstruktur	objektive Gegebenheiten eines Marktes, welche bestimmte Verhaltensweisen der Marktteilnehmer induzieren. Zu diesen Gegebenheiten gehören u.a. die Zahl der Anbieter und Nachfrager, der Grad der Offenheit des Marktes sowie die Höhe der Markteintritts- und –austrittskosten.
4.1	Marktteilnehmer	einen Anbieter oder Nachfrager.
(AG)	Markttransparenz, vollständige	eine Situation, in welcher jeder <i>Marktteilnehmer</i> alle Informationen besitzt, welche für seine Angebots- oder Nachfrageentscheidungen relevant sind.
(MV)	Marktversagen	eine Situation, in welcher das <i>Marktgleichgewicht</i> nicht <i>Pareto-optimal</i> ist.
4.3	Marshall'sche Mengenanpassung	dass die <i>Marktteilnehmer</i> auf Marktungleichgewichte, welche sich in Differenzen zwischen dem <i>Angebots-</i> und <i>Nachfragepreis</i> niederschlagen, mit einer Änderung ihrer Angebots- bzw. Nachfragemenge reagieren.

2.3	Maximin-Prinzip	eine Regel für Entscheidungen unter <i>Ungewissheit</i> . Sie lautet: Wähle diejenige <i>Strategie</i> , bei welcher der maximale Verlust minimal oder jene, für welche der minimale <i>Gewinn</i> maximal ist.
(MV)	mechanism design	eine Methode, Entscheidungssituationen von <i>Akteuren</i> so zu gestalten, dass sich für diese ein <i>Trittbrettfahrerverhalten</i> (allgemeiner: <i>opportunistisches Verhalten</i>) nicht lohnt.
(MV)	Medianwähler	jenen <i>Akteur</i> , dessen <i>Präferenzen</i> bei der Abstimmung über eine Alternative den Ausschlag gibt, wenn die Zahl der Akteure mit einer geringeren Präferenz genauso groß ist wie die Zahl der Akteure mit einer höheren Präferenz und die Akteure nach der Stärke ihrer Präferenzen geordnet sind.
3.4	Mengenanpasser	einen <i>Akteur</i> , welcher den Marktpreis als gegeben ansieht und seine Angebots- bzw. Nachfragemenge an diesem Preisen ausrichtet.
(AG)	Mengenoligopol, heterogenes	ein <i>Oligopol</i> , in welchem <i>heterogene Güter</i> gehandelt werden und die Anbieter ihre Angebotsmenge als <i>Instrumentvariable</i> einsetzen.
(AG)	Mengenoligopol, homogenes	ein <i>Oligopol</i> , in welchem <i>homogene Güter</i> gehandelt werden und die Anbieter ihre Angebotsmenge als <i>Instrumentvariable</i> einsetzen (<i>Cournot'sches Modell</i>).
4.3	Mengenreaktion	vgl. <i>Mengenstrategie</i>
(MV)	Mengenstrategie	die Angebots- bzw. Nachfragemenge wird als <i>Instrumentvariable</i> eingesetzt.
(AG)	Mengenwettbewerb	eine Marktsituation, in welcher die <i>Marktteilnehmer</i> ihre Angebots- bzw. Nachfragemengen als <i>Instrumentvariable</i> einsetzen.

(AG)	Merkantilismus	eine Wirtschaftsdoktrin, welche dem Staat auf wirtschaftspolitischem Gebiet eine weitaus größere Rolle zuweist, als die der Sicherung der Funktionsfähigkeit der Märkte. Insbesondere auf dem Gebiet des Außenhandels soll der Staat durch <i>Regulierung</i> der Ein- und Ausfuhr die <i>Wohlfahrt</i> steigern.
4.6	Mindestpreis	einen Preis, der vom Staat festgesetzt ist und der nicht unterschritten werden darf.
3.1	Minimalkostenkombination	vgl. <i>Kostenminimum</i>
3.3	Minimalkostenkombination, kurzfristige	jene Faktormengenkombination, welche auf <i>kurze Frist</i> , d.h. bei Konstanz mindestens eines der <i>Produktionsfaktoren</i> , zu minimalen <i>Kosten</i> führt.
3.3	Minimalkostenkombination, langfristige	jene Faktormengenkombination, welche auf <i>lange Frist</i> , d.h. bei Veränderbarkeit der Einsatzmengen aller <i>Produktionsfaktoren</i> , zu minimalen <i>Kosten</i> führt.
(MV)	Mischgleichgewicht	ein <i>Gleichgewicht</i> auf einem <i>Markt</i> unter <i>asymmetrischer Information</i> , auf dem für <i>Konsumgüter</i> (oder <i>Produktionsfaktoren</i>) unterschiedlicher Qualität ein einheitlicher Preis gilt.
2.4	Modell	den Inbegriff aller Hypothesen, die in Hinblick auf das studierte ökonomische Phänomen a priori getroffen werden.
(AG)	Modell überlappender Generationen	ein <i>Modell</i> , in welchem gleichzeitig mehrere Generationen leben. In einem 3-Generationen-Modell existiert eine Generation, welche <u>noch nicht</u> im Erwerbsleben steht, eine Generation, welche im Erwerbsleben steht und eine Generation, welche <u>nicht mehr</u> im Erwerbsleben steht.

	2.4	Modell, dynamisches	ein <i>Modell</i> , welches mindestens eine <i>endogene Variable</i> enthält, die sich auf zwei unterschiedliche Zeitpunkte bzw. Perioden bezieht, die also zwei unterschiedliche Zeitindizes trägt.
	2.4	Modell, statisches	ein <i>Modell</i> , in welchem alle <i>endogenen Variablen</i> den gleichen Zeitindex tragen. Da der Zeitindex für alle endogenen Variablen identisch ist, wird er im Allgemeinen in der formalen Darstellung weggelassen.
(MV)		Monetarisierung	die Bewertung <i>externer Effekte</i> in Geldeinheiten.
	5.1	Monopol	einen <i>Markt</i> , auf welchem ein einziger Anbieter vorhanden ist.
(MV)		Monopol, bilaterales	einen <i>Markt</i> , auf welchem lediglich ein Anbieter und ein Nachfrager auftreten.
	5.8	Monopol, kollektives	vgl. <i>Kartell</i>
	5.3	Monopol, natürliches	ein <i>Monopol</i> , welches sich darauf gründet, dass eine einzige <i>Firma</i> den <i>Markt</i> zu niedrigeren <i>Durchschnittskosten</i> versorgen kann, als im Falle der Aufteilung der Produktion auf mehrere Firmen. Die <i>Durchschnittskostenkurve</i> des natürlichen Monopolisten hat im Schnittpunkt mit der Marktnachfragekurve einen fallenden Verlauf.
(AG)		Monopol, netzwerkgebundenes	ein <i>Monopol</i> , welches auf der alleinigen Verfügung über ein <i>Netzwerk</i> basiert. Beispiel: Streckennetz der Eisenbahn.
	5.7	Monopolgrad	ein Maß für die <i>Marktmacht</i> eines <i>Monopolisten</i> . Der Lerner'sche Monopolgrad ist definiert als relative Abweichung des Preises von den <i>Grenzkosten</i> .

5.1	Monopolist	den Anbieter im <i>Monopol</i> .
5.2	Monopolmenge	die Angebotsmenge eines <i>Monopolisten</i> , falls er eine <i>Mengenstrategie</i> betreibt.
5.3	Monopolpreis	den Preis, den ein <i>Monopolist</i> fordert, falls er eine <i>Preisstrategie</i> betreibt.
(AG)	Monopolpunkt	vgl. Cournot'schen Punkt
(MV)	Monopolregulierung	Beschränkungen der Handlungsfreiheit eines <i>Monopolisten</i> , welche vom Staat verfügt werden, um die <i>allokative Effizienz</i> des <i>Marktes</i> zu erhöhen.
5.1	Monopolrente	den <i>Gewinn</i> eines <i>Monopolisten</i> .
(MV)	Monopson	einen <i>Markt</i> , auf welchem ein einziger Nachfrager auftritt.
(MV)	moral hazard	vgl. <i>moralisches Risiko</i>
(MV)	Moralisches Risiko	eine Form des <i>Prinzipal-Agent-Problems</i> , bei welcher der <i>Prinzipal</i> in Folge seiner <i>unvollkommenen Information</i> Gefahr läuft, dass der <i>Agent</i> den Vertrag nicht so erfüllt, wie er es bei Vertragsschluss versprochen hat.
(MV)	Müller-Verfahren	vgl. <i>Windhundverfahren</i>
(MV)	Nachbarschaftskonflikte	<i>negative externe Effekte</i> , welche sich lediglich in räumlicher Nachbarschaft zu der Emissionsquelle auswirken.
2.1	Nachfrage	die Bereitschaft eines <i>Akteurs</i> , eine bestimmte Gütermenge zu bestimmten Bedingungen, insbesondere zu einem bestimmten Preis, zu kaufen.
4.1	Nachfrage, aggregiert	die Summe der von den <i>Marktteilnehmern</i> individuell

	gierte	nachgefragten Mengen.
2.4	Nachfrage, Hicks-kompensierte	jene <i>Nachfrage</i> , die sich ergäbe, wenn das Nutzenniveau bei Preisänderungen konstant gehalten werden könnte.
4.1	Nachfrage, individuelle	die von einem einzelnen <i>Marktteilnehmer</i> nachgefragte Menge.
4.1	Nachfrage, inverse	die Auflösung der <i>Nachfragefunktion</i> nach dem Preis des betreffenden <i>Gutes</i> . Die inverse <i>Nachfrage</i> ist identisch mit der <i>marginalen Zahlungsbereitschaft</i> .
2.4	Nachfrage, Slutsky-kompensierte	jene <i>Nachfrage</i> , die sich ergäbe, wenn das <i>Realeinkommensniveau</i> bei Preisänderungen in der Weise konstant gehalten werden könnte, dass weiterhin das ursprüngliche <i>Güterbündel</i> gekauft werden könnte.
4.1	Nachfrageelastizität	vgl. <i>Preiselastizität</i> der Nachfrage
2.4	Nachfragefunktion	eine mathematische Funktion, welche einem gegebenen Preisvektor und einer gegebenen <i>Budgetsumme</i> jene Menge eines <i>Gutes</i> zuordnet, welche der <i>Haushalt</i> nachfragt, wenn er seinen <i>Nutzen</i> maximiert. Sie wird auch als <i>Marshall'sche Nachfragefunktion</i> bezeichnet.
2.4	Nachfragefunktion, Marshall'sche	vgl. <i>Nachfragefunktion</i>
2.4	Nachfragekurve	den Graph (das Bild) der <i>Nachfragefunktion</i> in einem Preis-Mengen-Diagramm.
2.4	Nachfragekurve, Hicks'sche	den Graph einer <i>Hicks'schen Nachfragefunktion</i> .
2.4	Nachfragekurve, Marshall'sche	vgl. <i>Nachfragekurve</i>

(MV)	Nachfragemonopol	vgl. <i>Monopson</i>
4.1	Nachfragepreis	den höchsten Preis, den ein Nachfrager für eine zusätzliche Gütereinheit zu zahlen bereit ist. Er ist identisch mit seiner <i>marginalen Zahlungsbereitschaft</i> .
4.1	Nachfrageüberhang	den Überschuss der <i>Nachfrage</i> über das <i>Angebot</i> zum herrschenden Preis.
(MV)	Negativauslese	vgl. <i>Adverse Selektion</i>
(AG)	Netto-Nachfrage	die Differenz zwischen der von einem <i>Akteur</i> nachgefragten Menge eines <i>Gutes</i> und seinem Anfangsbestand dieses Gutes.
(MV)	Nettowertschöpfung	die Differenz zwischen dem in Geldeinheiten bewerteten <i>Nutzen</i> und den <i>Kosten</i> einer Gütermenge.
(AG)	Netzwerk	ein <i>reales</i> oder <i>imaginäres</i> (d.h. gedachtes) System aus Knoten und Verbindungen zwischen den Knoten, welches der Interaktion zwischen <i>Akteuren</i> (<i>Wirtschafts-subjekten</i>) dient.
(AG)	Netzwerk, imaginäres	ein <i>Netzwerk</i> , in welchem die Verbindungen zwischen den Knoten des Netzes gedacht sind. Beispiel: Händlernetz.
(AG)	Netzwerk, reales	ein <i>Netzwerk</i> , in welchem physikalische Verbindungen zwischen den „Knoten“ des Netzes bestehen. Beispiel: Leitungsgebundene Netze.
(AG)	Netzwerkeffekt	vgl. <i>Netzwerkexternalität</i>
(AG)	Netzwerkeffekt, direkter	den Effekt, dass der <i>Nutzen</i> eines <i>Gutes</i> (z.B. eines PCs) mit steigender Verbreitung dieses Gutes steigt, weil dadurch die Interaktionsmöglichkeiten zwischen den Besitzern dieses Gutes erhöht werden.

(AG)	Netzwerkeffekt, indirekter	den Effekt, dass der <i>Nutzen</i> eines <i>Gutes</i> (z.B. eines PCs) mit steigender Verbreitung dieses Gutes steigt, aber nicht, weil dadurch die Interaktionsmöglichkeiten zwischen den Besitzern dieses Gutes erhöht werden, sondern weil das <i>Angebot</i> an komplementären Gütern (z.B. Software) steigt.
(AG)	Netzwerkexternalität	eine positive Externalität, welche durch das Hinzutreten eines neuen Nutzers des Netzes bei den bisherigen Nutzern ausgelöst wird. Wegen dieser Externalität ist die <i>Zahlungsbereitschaft</i> der Benutzer eines Netzes von dessen Größe abhängig.
(AG)	Netzwerkgut	ein <i>Gut</i> , dessen <i>Nutzen</i> von der Zahl der <i>Akteure</i> abhängig ist, welche über dieses Gut verfügen.
(AG)	Netzwerkgut, gemischtes	ein <i>Gut</i> (z.B. Computer), welches auch dann einen <i>Nutzen</i> stiftet, wenn lediglich ein einziger <i>Akteur</i> über dieses Gut verfügt. Über diesen Nutzen beim „autistischen“ Gebrauch hinaus stiftet es jedoch auch Nutzen bei der Interaktion mit anderen Individuen.
(AG)	Netzwerk, zentralisiertes	ein Netz, in welchem zwischen den Knoten keine anderen Verbindungen als mit einem zentralen Knoten existieren. Beispiel: Streckennetze von Verkehrssystemen, welche einen einzigen Umsteigepunkt haben.
(MV)	Neue Politische Ökonomie	eine <i>positive Theorie</i> der Entscheidungen staatlicher Entscheidungsträger.
(MV)	v. Neumann-Morgenstern- Nutzenfunktion	vgl. <i>Erwartungsnutzenfunktion</i>
(AG)	Nicht-Rationalität	eine Verhaltensweise, bei welcher mindestens ein Merkmal für <i>rationales Verhalten</i> fehlt.

(AG)	Nichtrivalität	eine Eigenschaft eines <i>Gutes</i> . Ein Gut welches nicht-rival in der Nutzung ist, kann von mehreren <i>Konsumenten</i> gleichzeitig genutzt werden.
(MV)	Nichtrivalität, vollständige	die Eigenschaft eines <i>Gutes</i> derart, dass die Nutzung dieses Gutes durch einen <i>Konsumenten A</i> in keiner Weise die gleichzeitige Nutzung desselben Gutes durch einen anderen Konsumenten <i>B</i> beeinträchtigt.
2.2	Nichtsättigung, Annahme der	die Annahme, dass der <i>Konsum</i> einer zusätzlichen Mengeneinheit eines <i>Gutes</i> stets mit einem positiven <i>Nutzen</i> verbunden ist.
3.2	Niveauertragsfunktion	eine funktionale Beziehung zwischen der Produktmenge und einem multiplikativen Faktor, mit welchem alle Produktionsfaktoren bei <i>totaler Faktorvariation</i> multipliziert werden.
2.2	Numéraire	ein <i>Gut</i> , welches als Recheneinheit dient. Dieses Gut hat den Preis eins.
2.2	Nutzen	jenes Maß an Befriedigung, welches ein <i>Konsument</i> empfindet, wenn er ein <i>Gut</i> konsumiert.
2.3	Nutzen, erwarteter	den <i>Erwartungswert</i> einer Verteilung von <i>Nutzenzahlen</i> .
2.2	Nutzen, kardinaler	Nutzengrößen, welche in festen Einheiten messbar sind, d.h. in Einheiten, die unabhängig von der Höhe des zu messenden <i>Nutzens</i> sind.
2.2	Nutzen, ordinaler	Nutzengrößen, die zwar nicht in festen Einheiten messbar sind, die aber nach ihrer Größe geordnet werden können.
2.2	Nutzenfunktion	eine mathematische Funktion, welche einem <i>Güterbündel</i> eine <i>Nutzenzahl</i> zuordnet.

2.4	Nutzenfunktion, homogene	eine <i>Nutzenfunktion</i> , welche <i>homogen vom Grade h</i> ist.
2.4	Nutzenfunktion, homothetische	eine streng monoton steigende Transformation einer <i>linear-homogenen Nutzenfunktion</i> .
2.4	Nutzenfunktion, indirekte	eine mathematische Funktion, welche einem gegebenen Preisvektor und einem gegebenen <i>Budget</i> den maximalen <i>Nutzen</i> zuordnet, den ein <i>Haushalt</i> erreichen kann.
(AG)	Nutzenfunktion, konformistische	eine <i>interdependente Nutzenfunktion</i> , welche sich dadurch auszeichnet, dass der <i>Nutzen</i> der Gesellschaftsmitglieder um so höher ist, je <i>geringer</i> die Differenz in der Versorgung der Gesellschaftsmitglieder mit einem <i>Statusgut</i> ist.
(AG)	Nutzenfunktion, nicht-konformistische	eine <i>interdependente Nutzenfunktion</i> , welche sich dadurch auszeichnet, dass der <i>Nutzen</i> der Gesellschaftsmitglieder um so höher ist, je <i>größer</i> die Differenz in der Versorgung der Gesellschaftsmitglieder mit einem <i>Statusgut</i> ist.
2.4	Nutzenfunktion, schwach separable	Folgendes: Bezeichnet X^i einen Vektor der Mengen von <i>Gütern</i> der Gruppe i und V_i eine <i>Nutzenfunktion</i> für diesen Gütervektor, so heißt eine Nutzenfunktion U schwach separabel, wenn sie geschrieben werden kann als $U = U[V_1(X^1), V_2(X^2), \dots, V_K(X^K)]$. Die <i>Präferenzordnung</i> über die Güter innerhalb einer Gruppe ist dann unabhängig davon, welche Gütermengen die anderen Gütergruppen enthalten. Anders ausgedrückt: Die <i>Grenzrate der Substitution</i> zwischen den Gütern ein und derselben Gruppe ist unabhängig von der Menge der Güter in den anderen Gruppen.

2.4	Nutzenfunktion, separable	eine <i>Nutzenfunktion</i> , bei der die <i>Grenzrate der Substitution</i> zwischen zwei <i>Gütern</i> unabhängig von der Menge der übrigen Güter ist, welche konsumiert werden.
2.4	Nutzenfunktion, additiv separable	eine Nutzenfunktion, die sich darstellen lässt als $U = U[V_1(X_1) + V_2(X_2) + \dots + V_K(X_K)]$, mit V_i Nutzen des Gutes i und X_i Menge des Gutes i .
2.3	Nutzenfunktion, v. Neumann-Morgenstern	eine mathematische Funktion, welche einem <i>Güterbündel</i> auf eine bestimmte Weise eine <i>Nutzenzahl</i> zuordnet. Die Nutzenzahl ist identisch mit der Wahrscheinlichkeit w (z.B. in einer Lotterie) einen Gewinn in Höhe von G zu erzielen und mit einer Wahrscheinlichkeit von $(1-w)$ einen Gewinn von null. Die Wahrscheinlichkeit wird so gewählt, dass der <i>Konsument</i> indifferent zwischen dem Lotterielos und dem Güterbündel ist.
(AG)	Nutzeninterdependenz, direkte	eine Situation, in welcher der <i>Nutzen</i> eines <i>Akteurs</i> nicht nur von seiner eigenen, sondern auch von der Güterversorgung anderer Akteure abhängig ist.
(MV)	Nutzen-Kosten-Analyse	den Vergleich des von einem <i>öffentlichen Gut</i> gestifteten <i>Nutzens</i> mit den zu seiner Bereitstellung aufzuwendenden <i>Kosten</i> .
2.2	Nutzenmaximierungsmodell	die modellhafte Beschreibung des Verhaltens von <i>Konsumenten</i> als Maximierung einer <i>Nutzenfunktion</i> unter Berücksichtigung von Nebenbedingungen.
(AG)	Nutzenmöglichkeitskurve	den Rand der <i>Nutzenmöglichkeitsmenge</i> .
(AG)	Nutzenmöglichkeitsmenge	die Menge aller möglichen Verteilungen des gesamten (als kardinal messbar angenommenen) <i>Nutzens</i> , den

		eine Gesellschaft mit Hilfe der vorhandenen <i>Ressourcen</i> maximal erzeugen kann, auf die Mitglieder der Gesellschaft.
2.2	Nutzenvergleich, intrapersoneller	den Vergleich von <i>Nutzenniveaus</i> , welche ein <i>Konsument</i> unterschiedlichen Konsumgüterbündeln zuordnet.
2.2	Nutzenvergleich, interpersoneller	den Vergleich von <i>Nutzenniveaus</i> , welche unterschiedliche <i>Konsumenten</i> den selben oder unterschiedlichen Konsumgüterbündeln zuordnen.
2.2	Nutzenzahl	den Zahlenwert, welche eine <i>Nutzenfunktion</i> einem <i>Güterbündel</i> zuordnet.
(AG)	offer curve	vgl. <i>Tauschkurve</i>
3.2	Ökonometrie	eine Kombination aus ökonomischer und statistischer Modellbildung zur Abschätzung quantitativer Beziehungen zwischen ökonomischen <i>Variablen</i> .
2.1	Ökonomie	eine räumlich, zeitlich und personell abgrenzbare Gesellschaft, deren Mitglieder untereinander Tauschbeziehungen pflegen.
2.1	Ökonomik	die Lehre von der Funktionsweise einer <i>Ökonomie</i> .
2.2	Ökonomik, experimentelle	jenen Zweig der <i>Ökonomik</i> , der (auch) mit Hilfe echter Experimente (im Gegensatz zu <i>Gedankenexperimenten</i>) zu Erkenntnissen zu gelangen versucht.
2.2	Ökonomik, psychologische	jenen Zweig der <i>Ökonomik</i> , der (auch) mit Methoden der Psychologie zu ökonomischen Erkenntnissen zu gelangen versucht.
(MV)	Ökosteuer	eine Besteuerung mit ökologischer Zielsetzung.
4.1	Oligopol	eine Marktform, in welcher die Zahl der Anbieter so gering ist, dass jeder Anbieter bei seinen eigenen Ent-

		scheidungen die Reaktionen seiner Konkurrenten berücksichtigt.
4.1	Oligopol, heterogenes	ein <i>Oligopol</i> , in welchem <i>heterogene Güter</i> gehandelt werden.
4.1	Oligopol, homogenes	ein <i>Oligopol</i> , in welchem ein <i>homogenes Gut</i> gehandelt wird.
(AG)	Oligopol, weites	nach Kantzenbach eine Form des <i>Oligopols</i> , welche zwischen der Marktform des <i>homogenen Duopols</i> und der des <i>heterogenen Polypols</i> liegt. Im weiten Oligopol ist nach Kantzenbach die <i>Wettbewerbsintensität</i> am größten.
(MV)	Open-access-Ressource	eine <i>Ressource</i> , bei welcher <i>Rivalität in der Nutzung</i> besteht, das <i>Ausschlussprinzip</i> aber keine Anwendung findet.
(MV)	Opportunismus	im Rahmen von <i>Prinzipal-Agent-Verträgen</i> ein vertragswidriges Verhalten des <i>Agenten</i> , zu welchem ihm die <i>Asymmetrie der Information</i> Gelegenheit (opportunity) gibt.
(MV)	Opportunismus ex ante	ein <i>opportunistisches Verhalten</i> des <i>Agenten</i> vor Vertragsschluss.
(MV)	Opportunismus ex post	ein <i>opportunistisches Verhalten</i> des <i>Agenten</i> nach Vertragsschluss.
3.3	Opportunitätskosten	das entgangene Einkommen eines <i>Produktionsfaktors</i> , welches dieser in der besten alternativen Verwendung erzielen würde.
(AG)	Optimalität, gesamtwirtschaftliche	vgl. <i>Pareto-Optimalität</i>
(AG)	Optimalität, gesell-	vgl. <i>Pareto-Optimalität</i>

	schaftliche	
(AG)	Optimalität, individuelle	eine Situation, welche für einen einzelnen <i>Akteur</i> optimal ist. Ein Konsument hat dann z.B. sein Ziel unter den gegebenen Bedingungen (Restriktionen) so gut wie möglich erreicht.
4.1	Optimierung	ein Verfahren zur Ermittlung der optimalen Lösung für ein Entscheidungsproblem.
(AG)	Optimum optimorum	jene <i>Pareto-optimale Allokation</i> , welche die <i>Wohlfahrt</i> der Gesellschaft maximiert.
5.7	Optimum, soziales	vgl. <i>Pareto-Optimalität</i>
(MV)	Optionsfixierer	einen <i>Marktteilnehmer</i> , welcher dem Tauschpartner nur die Wahl zwischen Annahme und Ablehnung eines Vertragsangebots lässt. Das Vertragsangebot umfasst sowohl den Preis als auch die Menge des <i>Gutes</i> .
2.1	Organisationen, private ohne Erwerbscharakter	jene privaten, d.h. nicht-staatlichen Organisationen, welche <i>öffentliche Güter</i> produzieren. Falls das <i>Ausschlussprinzip</i> auf Nichtmitglieder angewendet wird, handelt es sich um <i>Klubs</i> . Beispiele: Kirchen, Gewerkschaften, Vereine.
3.1	Output	vgl. <i>Ertrag</i> oder <i>Produkt</i>
3.2	Parameter	eine Größe in einem <i>Modell</i> , welche einen festen Wert besitzt.
(AG)	Pareto-Kriterium	ein gesellschaftliches Auswahlkriterium für <i>Allokationen</i> , nach welcher nur solche Allokationen gewählt werden sollen, welche Pareto-optimal sind.
1.1	Pareto-Optimalität	eine Situation, in welcher kein <i>Akteur</i> durch eine Reallokation der <i>Ressourcen</i> besser gestellt werden kann, ohne dass zugleich mindestens ein anderer Akteur

		schlechter gestellt wird.
4.1	Pareto-Verbesserung	eine <i>Allokation</i> , welche mindestens ein Gesellschaftsmitglied besser und kein Gesellschaftsmitglied schlechter stellt.
(AG)	Pareto-Verschlechterung	eine <i>Allokation</i> , welche mindestens ein Gesellschaftsmitglied schlechter und kein Gesellschaftsmitglied besser stellt.
(AG)	Partialanalyse	die Analyse eines <i>Marktes</i> oder mehrerer Märkte, bei welcher die Preise (und ggf. Mengen) anderer Märkte als exogen gegeben betrachtet werden.
4.1	Partialmodell	ein <i>Modell</i> , welches nicht alle <i>Märkte</i> einer Volkswirtschaft umfasst. Oftmals umfasst es nur einen einzigen Markt.
(MV)	Partizipationsbedingung	die Bedingung in einem <i>Prinzipal-Agent-Vertrag</i> , dass der <i>Agent</i> sich bei Annahme des Vertragsangebots nicht schlechter stellen darf als bei Ablehnung.
(MV)	Peak-load-Pricing	eine Form der intertemporalen <i>Preisdifferenzierung</i> . Bei dieser Form hängt der Preis davon ab, wie hoch die Kapazitätsauslastung zum Zeitpunkt der Lieferung ist. Bei hoher Auslastung wird ein höherer Preis verlangt als bei niedriger Auslastung.
3.1	Periodengewinn	die Differenz zwischen dem <i>Erlös</i> und den <i>Kosten</i> einer <i>Produktionsperiode</i> .
(MV)	Pigou-Steuer	die Besteuerung einer <i>negative Externalitäten</i> verursachenden Aktivität derart, dass im <i>Gleichgewicht</i> ein <i>Pareto-optimales</i> Niveau dieser Aktivität realisiert wird.
4.1	Planungsperiode	jenen Zeitraum, während dessen der Wirtschaftsplan

		nicht revidiert werden kann.
(AG)	Polypol, heterogenes	eine Marktform in welcher auf beiden Marktseiten so viele Teilnehmer vorhanden sind, dass kein Teilnehmer mit Reaktionen anderer Teilnehmer auf eigene Entscheidungen rechnet und in welcher <i>heterogene Güter</i> gehandelt werden. Das heterogene Polypol ähnelt der Marktform der <i>vollständigen Konkurrenz</i> mit dem Unterschied, dass die gehandelten Güter nicht homogen sind.
(MV)	Pooling-Gleichgewicht	vgl. <i>Mischgleichgewicht</i>
(MV)	Pooling-Vertrag	dass einheitliche Vertragsbedingungen für <i>Güter (Faktoren)</i> unterschiedlicher Qualität gelten.
2.3	Portfolio	die Gesamtheit der Vermögensgegenstände, über welche ein <i>Akteur</i> verfügt.
2.2	Präferenz	die Bewertung von Alternativen durch einen <i>Akteur</i> .
(AG)	Präferenzen, egalitäre	die Bevorzugung solcher volkswirtschaftlichen <i>Allokationen</i> , in denen alle Gesellschaftsmitglieder einen gleichen <i>Nutzen</i> erzielen.
2.4	Präferenzen, exogene	eine <i>Präferenzordnung</i> , die unabhängig von den Nebenbedingungen ist, unter denen der <i>Konsument</i> seinen <i>Nutzen</i> maximiert. Änderungen der Nebenbedingungen haben keinen Einfluss auf die Präferenzordnung.
2.4	Präferenzen, offenbarte	jene <i>Präferenzen</i> , welche durch die Wahlentscheidungen eines <i>Akteurs</i> offenbart werden, wenn man die Annahme macht, dass ein Akteur jene Alternative wählt, welche er präferiert.
(AG)	Präferenzen, soziale	<i>Präferenzen</i> bezüglich alternativer sozialer Zustände.

2.4	Präferenzen, stabile	solche <i>Präferenzen</i> , die sich innerhalb des betrachteten Zeitintervalls nicht ändern.
4.1	Präferenzen, transitive	<i>Präferenzen</i> , welche widerspruchsfrei sind. Sie drücken sich bei grafischer Darstellung darin aus, dass die <i>Indifferenzkurven</i> sich nicht schneiden.
4.1	Präferenzen, wohlgeordnete	<i>Präferenzen</i> , welche den drei <i>Rationalitätsaxiomen</i> und den zusätzlichen Annahmen (Stetigkeit, Unersättlichkeit und Konvexität) genügen.
(MV)	Präferenzenthüllungsmechanismus	einen Befragungsmechanismus, durch den der einzelne Bürger in eine Situation versetzt wird, in der es für ihn optimal ist, seine wahre <i>Präferenz</i> für das in Rede stehende <i>öffentliche Gut</i> zu offenbaren. Die Situation, ist durch zwei Merkmale charakterisiert: Die von ihm angegebene Höhe seiner <i>Zahlungsbereitschaft</i> und die genau spezifizierte Höhe der Zahlung, zu der er tatsächlich herangezogen wird. Gemeinsames Merkmal derartiger Mechanismen: Die vom Einzelnen zu leistende Zahlung ist unabhängig von seiner geäußerten Zahlungsbereitschaft.
2.2	Präferenz-Indifferenzrelation	eine Beziehung zwischen zwei Alternativen derart, dass der <i>Akteur</i> entweder eine Alternative vorzieht oder indifferent zwischen den beiden Alternativen ist. Eine derartige Beziehung wird durch das Symbol \succeq beschrieben.
2.2	Präferenzordnung	die Ordnung von Alternativen durch einen <i>Akteur</i> gemäß seinen <i>Präferenzen</i> , d.h. nach seinen Wertvorstellungen.
2.2	Präferenzordnung, lexikografische	eine <i>Präferenzordnung</i> für die gilt:

		<p>$X' \succ X''$ falls $X'_1 > X''_1$ oder falls</p> $X'_1 = X''_1 \text{ und } X'_2 > X''_2$ <p>$X' \sim X''$ falls $X'_1 = X''_1$ und $X'_2 = X''_2$.</p> <p>X' ist ein <i>Güterbündel</i>, welches aus den beiden Gütermengen X'_1 und X'_2 besteht.</p> <p>X'' ist ein <i>Güterbündel</i>, welches aus den beiden Gütermengen X''_1 und X''_2 besteht.</p>
2.2	Präferenzordnung, schwache	eine <i>Präferenzordnung</i> , welche die Zeichen \succeq enthält.
2.2	Präferenzordnung, starke	eine <i>Präferenzordnung</i> , welche ausschließlich die Zeichen \succ enthält
2.2	Präferenzrelation	die Beziehung zwischen zwei Alternativen derart, dass eine Alternative vorgezogen wird. Sie wird durch das Zeichen \succ ausgedrückt.
(AG)	Präferenztheorie	jenen Teil der mikroökonomischen Theorie, der sich mit der Frage befasst, wie menschliche Entscheidungen als rational bestimmt modelliert werden können.
4.1	Preis, prohibitiver	jenen Preis, bei dem die <i>Nachfrage</i> nach einem <i>Gut</i> verschwindet.
5.2	Preis-Absatz-Funktion	eine mathematische Funktion, welche einem Preis (als unabhängiger Variable) eine Absatzmenge (als abhängiger Variable) zuordnet. Das Bild einer Preis-Absatz-Funktion ist die Preis-Absatz- oder <i>Nachfragekurve</i> .
(AG)	Preis-Absatz-Kurve, geknickte	eine Preis-Absatzkurve auf einem <i>Oligopolmarkt</i> , welche einen Knick bei jenem Preis aufweist, welcher von den Oligopolisten als Referenzpreis angesehen wird.

		Oberhalb dieses Preises ist die Neigung der Kurve geringer als unterhalb.
2.4	Preisänderungen, nutzenkompensierte	vgl. <i>Hicks's kompensierte Nachfrage</i> .
4.3	Preisanpassung, walrasianische	eine Preisänderung derart, dass im Falle einer <i>Überschussnachfrage</i> der Preis steigt und im Fall eines <i>Überschussangebots</i> der Preis sinkt.
(AG)	Preisbindung	die vertragliche Verpflichtung des Händlers gegenüber dem Produzenten, das <i>Gut</i> zu einem bestimmten Preis an den Endverbraucher weiter zu verkaufen.
(MV)	Preisdifferenzierung	den Verkauf eines <i>homogenen Gutes</i> zu unterschiedlichen Preisen.
(MV)	Preisdifferenzierung, dritten Grades	dass der Preis des <i>Gutes</i> nach Abnehmergruppen differenziert wird, wobei die Gruppenbildung prinzipiell nach beliebigen Merkmalen erfolgen kann.
(MV)	Preisdifferenzierung, ersten Grades	dass jeder <i>Konsument</i> das <i>Gut</i> zu einem Preis erwirbt, welcher genau seiner <i>Zahlungsbereitschaft</i> entspricht. Ein Monopolist schöpft dann die gesamte Konsumentenrente ab.
(MV)	Preisdifferenzierung, zweiten Grades	dass der Preis pro Einheit in Abhängigkeit von der abgenommenen Menge variiert. Ein typisches Beispiel sind Mengenrabatte.
(MV)	Preisdiskriminierung	vgl. <i>Preisdifferenzierung</i>
(MV)	Preisdiskriminierung, vollständige	vgl. <i>Preisdifferenzierung ersten Grades</i>
2.4	Preiseffekt	die Auswirkungen einer Preisänderung auf die <i>Nachfrage</i> des betreffenden <i>Gutes</i> .

	4.1	Preiselastizität	die relative Änderung einer Größe (Nachfragemenge oder Angebotsmenge), welche durch eine relative Änderung des Preises induziert wird.
	2.4	Preis-Konsumkurve	eine Kurve, welche die Tangentialpunkte der <i>Budgetgeraden</i> an die <i>Indifferenzkurven</i> in einem X_1, X_2 -Diagramm verbindet, wenn der Preis eines <i>Gutes</i> bei Konstanz des Preises des anderen <i>Gutes</i> und der <i>Budgetsumme</i> verändert wird.
(AG)		Preismechanismus	einen Mechanismus, welcher <i>Angebot</i> und <i>Nachfrage</i> dadurch zur Übereinstimmung bringt, dass der Preis im Falle einer <i>Überschussnachfrage</i> steigt und im Falle eines <i>Überschussangebots</i> sinkt.
	4.6	Preisobergrenze	einen vom Staat festgesetzten Preis, welcher nicht überschritten werden darf.
(MV)		Preisobergrenzen-Regulierung	die <i>Regulierung</i> eines <i>Monopolisten</i> durch Festsetzung einer <i>Preisobergrenze</i> .
(AG)		Preisrigidität	die Konstanz eines Preises trotz Änderung der <i>Kosten</i> . Preisrigiditäten treten z.B. im <i>Oligopol</i> bei <i>geknickter Preis-Absatz-Kurve</i> auf.
	4.6	Preisstop	vgl. <i>Preisobergrenze</i>
	5.4	Preistheorie	jenen Teil der mikroökonomischen Theorie, der sich mit der Erklärung der Preisbildung auf den verschiedenen <i>Märkten</i> befasst.
	4.6	Preisuntergrenze	einen vom Staat festgelegten Preis, der nicht unterschritten werden darf.
	2.4	Preisvektor	einen Vektor, dessen Elemente Preise sind.
(MV)		price caps regula-	vgl. <i>Preisobergrenzenregulierung</i>

	tion	
(MV)	Prinzipal	diejenige Partei in einer vertraglichen Beziehung mit <i>asymmetrischer Information</i> , welche schlechter informiert ist.
(MV)	Prinzipal-Agent-Problem	ein Problem, dass in einer Austauschbeziehung, in welcher ein Partner (<i>Agent</i>) besser über entscheidungsrelevante Umstände informiert ist als ein anderer (<i>Prinzipal</i>), nicht alle Möglichkeiten zu einer <i>Pareto-Verbesserung</i> ausgenutzt werden können.
(MV)	Prinzipal-Agent-Vertrag	den Vertrag zwischen einem <i>Prinzipal</i> und einem <i>Agenten</i> .
3.2	Produkt	ein <i>Gut</i> , welches durch den Einsatz von <i>Produktionsfaktoren</i> hergestellt wird.
(MV)	Produktbündelung	vgl. <i>Bündelung</i>
3.2	Produktion	den technischen Prozess der Kombination von <i>Produktionsfaktoren</i> zum Zwecke der Herstellung des <i>Produktes</i> .
3.2	Produktionselastizität	die relative Änderung der Produktmenge, welche durch die relative Änderung der Einsatzmenge eines <i>Produktionsfaktors</i> hervorgerufen wird.
3.1	Produktionsergebnis	vgl. <i>Produkt</i> oder <i>Ertrag</i> oder <i>Output</i>
3.1	Produktionsfaktor	ein <i>Gut</i> , welches zur Erzeugung eines anderen Gutes verwendet wird.
3.1	Produktionsfunktion	eine funktionale Beziehung, welche den Zusammenhang zwischen der Produktmenge und jener Menge an <i>Produktionsfaktoren</i> beschreibt, welche mindestens eingesetzt werden müssen, um die Produktmenge zu erzeugen.

3.2	Produktionsfunktion, Cobb-Douglas	eine <i>Produktionsfunktion</i> der Form $Y = \gamma X_1^{\alpha_1} X_2^{\alpha_2} \dots X_n^{\alpha_n}$, mit $\gamma, \alpha_i > 0$ für alle i . Für $\sum_i \alpha_i = 1$ weist die Funktion konstante Skalenerträge auf.
3.2	Produktionsfunktion, ertragsgesetzliche	eine <i>Produktionsfunktion</i> , welche bei <i>partieller Faktorvariation</i> zunächst steigende, dann sinkende <i>Grenzerträge</i> aufweist.
3.2	Produktionsfunktion, homogene	eine Funktion der Form $\mu^h f(X_1, X_2, \dots, X_n) = f(\mu X_1, \mu X_2, \dots, \mu X_n)$. Sie besitzt die Eigenschaft, dass sich bei Multiplikation aller <i>Produktionsfaktoren</i> mit einem konstanten Faktor μ die Produktmenge um den Faktor μ^h ändert.
3.2	Produktionsfunktion, homothetische	eine streng monoton steigende Transformation einer <i>linear-homogenen Produktionsfunktion</i> .
3.2	Produktionsfunktion, lineare	eine Funktion der Form $Y = \alpha_1 X_1 + \alpha_2 X_2 + \dots + \alpha_n X_n$.
3.2	Produktionsfunktion, linear-homogene	eine Funktion der Form $\mu f(X_1, X_2, \dots, X_n) = f(\mu X_1, \mu X_2, \dots, \mu X_n)$. Sie besitzt die Eigenschaft, dass sich bei Multiplikation aller <i>Produktionsfaktoren</i> mit einem konstanten Faktor μ die Produktmenge ebenfalls um den Faktor μ ändert.
3.2	Produktionsfunktion, linear-limitationale	eine <i>Produktionsfunktion</i> , für welche bei <i>partieller Faktorvariation</i> gilt, dass der <i>Output</i> bis zu einer gewissen Grenze proportional steigt und danach konstant bleibt.
3.2	Produktionsfunktion, neoklassische	eine <i>Produktionsfunktion</i> , die bei <i>partieller Faktorvariation</i> folgende Eigenschaften aufweist:

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Die <i>Grenzprodukte</i> aller Faktoren sind positiv. 2. Die Grenzprodukte nehmen bei steigendem Faktoreinsatz ab. <p>(In der Makroökonomik werden im Allgemeinen zusätzlich <i>konstante Skalenerträge</i> gefordert.)</p>
3.2	Produktionsfunktion, substitutionale	eine <i>Produktionsfunktion</i> , bei welcher die <i>Faktoren</i> (zumindest in gewissen Grenzen) gegeneinander substituiert werden können.
(AG)	Produktionsmöglichkeitenmenge	die Menge aller Produktmengenkombinationen (=Güterbündel), welche sich mit einer gegebenen Ressourcenausstattung herstellen lassen.
3.1	Produktionsperiode	den Zeitraum, für welchen ein Produktionsplan erstellt wird. Der Produktionsplan gibt an, welche Produktmenge erzeugt werden soll und welche <i>Produktionsfaktoren</i> in welchen Mengen eingesetzt werden sollen.
3.1	Produktionsprozess	vgl. <i>Produktion</i>
3.2	Produktionstheorie	die ökonomische Modellierung von <i>Produktionsprozessen</i> . Sie erfolgt vor allem mit Hilfe von <i>Produktionsfunktionen</i> .
3.1	Produktionsverfahren	vgl. <i>Produktion</i>
3.1	Produktionsverfahren, effizientes	ein <i>Produktionsverfahren</i> , bei welchem kein <i>Faktor</i> verschwendet wird. Ein Faktor wird verschwendet, wenn ein anderes Verfahren existiert, welches die Herstellung der gleichen Produktmenge erlaubt und von mindestens einem Faktor eine kleinere und von keinem Faktor eine größere Einsatzmenge erfordert.
3.1	Produktionsverfahren	vgl. <i>Produktionsverfahren, effizientes</i> analog

	ren, ineffizientes	
(AG)	Produktlebenszyklus	die Entwicklung der <i>Nachfrage</i> nach einem <i>Gut</i> im Zeitablauf.
2.1	Produzent	vgl. <i>Firma</i>
4.1	Produzentenrente	die Differenz zwischen dem Marktwert einer Gütermenge und den zur Herstellung dieser Gütermenge aufgewendeten <i>Kosten</i> .
(MV)	Profitratenregulierung	die Festlegung des maximal erlaubten Verhältnisses von <i>Gewinn</i> zu eingesetztem <i>Kapital</i> eines <i>Monopolisten</i> durch den Staat.
5.6	Promenadenmodell	ein <i>Modell</i> zur Erklärung der Reduzierung der Produktvielfalt bei eingipfligen Verteilungen der <i>Präferenzen</i> .
2.3	Prospekt	die Kombination eines zustandsabhängigen Ertragsvektors mit dem zugehörigen Wahrscheinlichkeitsvektor.
2.3	Prospekt, kumulierter	einen <i>Prospekt</i> , dessen Erträge zumindest teilweise selbst wieder aus Prospekten bestehen. Beispiel: Der Gewinn einer Lotterie kann selbst wieder in einem Lotterielos bestehen.
(AG)	Proxivariable	eine messbare <i>Variable</i> , welche mit einer nicht messbaren Variablen, an welcher man eigentlich interessiert ist, relativ hoch korreliert ist.
(MV)	Qualitätsgleichgewicht	ein <i>Marktgleichgewicht</i> , in welchem ein <i>Produkt</i> in bestimmter Qualität angeboten wird.
(MV)	Qualitätsgrenzkosten	die zusätzlichen <i>Kosten</i> , welche bei einer Erhöhung der Qualität um eine Qualitätseinheit entstehen.

(MV)	Qualitätsprämie	jenen Aufschlag auf die Produktionskosten des <i>Gutes</i> in hoher Qualität, den die Hersteller mindestens erheben müssen, um bei <i>rationalem Verhalten</i> auf einen Qualitätsbetrug (<i>Defektion</i>) zu verzichten.
(MV)	Qualitätsspiel	ein spieltheoretisches <i>Modell</i> der Qualitätsentscheidung auf einem <i>Markt</i> mit <i>asymmetrischer Information</i> .
3.3	Querschnittsanalyse	eine statistische Analyse, bei welcher sich die Beobachtungen auf einen gemeinsamen Zeitpunkt oder Zeitraum beziehen. Im Gegensatz hierzu beziehen sich bei einer <i>Zeitreihenanalyse</i> die Beobachtungen auf unterschiedliche Zeitpunkte oder Zeiträume.
(AG)	Rangordnungszahl-Verfahren	ein Verfahren zur Ermittlung einer <i>sozialen Präferenzordnung</i> . Die Rangordnungszahl einer Alternative ergibt sich als Summe der von den einzelnen Gesellschaftsmitgliedern für diese Alternative gewählten Rangordnungszahlen.
(MV)	rate of return regulation	vgl. <i>Profitratenregulierung</i>
5.5	Rationalisierungskartell	ein <i>Kartell</i> , welches das Ziel der gemeinsamen Gewinnsteigerung nicht durch Drosselung der Angebotsmenge, sondern durch Senkung der Produktionskosten verfolgt.
2.2	Rationalität	vgl. <i>Rationalverhalten</i>
(MV)	Rationalität, Bedingung der individuellen	Folgendes: Ein Vertragsangebot durch den <i>Prinzipal</i> erfüllt die Bedingung der individuellen Rationalität, wenn sich der <i>Agent</i> durch die Annahme mindestens so gut stellt wie bei der besten Alternative, die ihm ansonsten zur Verfügung steht und auf die er bei An-

		nahme des Vertragsangebots verzichten muss.
(AG)	Rationalität, individuelle	ein Verhalten, welches für einen einzelnen <i>Entscheider</i> rational ist.
2.2	Rationalität, instrumentelle	eine Verhaltensweise, bei welcher <i>Rationalität</i> als Mittel eingesetzt wird, um ein Ziel zu erreichen, welches unabhängig von dieser Entscheidung definiert ist.
(AG)	Rationalität, kollektive	eine Verhaltensweise, welche mit einer Maximierung der <i>Wohlfahrt</i> vereinbar ist.
2.2	Rationalität, perfekte	eine Verhaltensweise, in welcher ein <i>Akteur</i> sich <i>substanziell rational</i> i.S. der Maximierung seines eigenen <i>Nutzens</i> verhält, und der Entscheidungsprozess selber keine <i>Kosten</i> verursacht.
2.2	Rationalität, substanzielle	eine Verhaltensweise, bei welcher das Ziel selber Gegenstand des Rationalitätskalküls ist.
2.2	Rationalitätsaxiome	jene grundlegenden Annahmen zum Verhalten von <i>Akteuren</i> , ohne welche sich keine <i>Präferenzordnung</i> formulieren ließe. Es handelt sich um: <ul style="list-style-type: none"> - das Vollständigkeitsaxiom, - das Transitivitätsaxiom und - das Reflexivitätsaxiom.
2.2	Rationalitätskalkül	vgl. <i>Rationalverhalten</i>
(AG)	Rationalitätspostulat	das Postulat, dass <i>Wirtschaftssubjekte</i> sich rational verhalten.
2.2	Rationalverhalten	eine Verhaltensweise, welche den <i>Rationalitätsaxiomen</i> genügt.
4.3	Rationierung	die Aufteilung eines knappen <i>Gutes</i> auf alternative Verwendungen nach bestimmten Regeln.
(AG)	Rationierung, effi-	eine Form der <i>Rationierung</i> , welche zu einer maxima-

	ziente	len <i>Konsumentenrente</i> führt.
(AG)	Reaktionsfunktion	eine mathematische Funktion, welche angibt, wie ein <i>Oligopolist B</i> auf die Aktion eines Oligopolisten <i>A</i> reagiert.
(AG)	Reaktionsgerade	den Graph einer linearen <i>Reaktionsfunktion</i> .
(AG)	Reaktionsverzögerung	die Reaktion eines <i>Akteurs B</i> , welche nicht in der gleichen Periode bzw. nicht in dem gleichen Zeitpunkt stattfindet, wie die sie auslösende Aktion eines Akteurs <i>A</i> .
2.4	Realeinkommen	den Quotienten aus Geldeinkommen und Preisindex.
4.3	Recontracting	den fortlaufenden Abschluss neuer Austauschverträge in einem <i>Modell des allgemeinen Gleichgewichts</i> bis zu dem Zeitpunkt, in welchem ein allgemeines <i>Gleichgewicht</i> erreicht ist.
2.2	Reflexivitätsaxiom	eines der drei <i>Rationalitätsaxiome</i> welches besagt, dass identische <i>Güter</i> als gleich gut angesehen werden.
(MV)	Regulierung	ganz allgemein Beschränkungen der Vertragsfreiheit von <i>Marktteilnehmern</i> durch den Staat mit dem Ziel der Beeinflussung des <i>Marktgleichgewichts</i> .
(MV)	Regulierungstheorie	jenen Teil der mikroökonomischen Theorie, der sich mit der Frage befasst, auf welche Weise der Staat die Handlungsmöglichkeiten eines <i>Monopolisten</i> oder <i>Oligopolisten</i> beschränken sollte, um den Grad der <i>Effizienz</i> auf diesem <i>Markt</i> zu erhöhen.
5.7	rent seeking	Aktionen eines <i>Akteurs</i> , welche zur Mehrung seines <i>Nutzens</i> führen ohne gleichzeitig zu einer Mehrung der <i>Wohlfahrt</i> zu führen. Beispiel: Ausgaben zur Erlangung einer staatlich geschützten Monopolstellung.

3.3	Rente	jenen Teil der Entlohnung eines <i>Produktionsfaktors</i> , welcher über seine <i>Opportunitätskosten</i> hinausgeht.
(AG)	Replika-Ökonomie	eine <i>Ökonomie</i> , welche sich von einer anderen Ökonomie nur dadurch unterscheidet, dass die Zahl der <i>Akteure</i> größer ist.
(AG)	Reputation	ein „Ansehenskapital“, welches sich der Anbieter eines <i>Erfahrungsgutes</i> durch vorangegangene Investitionen erworben hat und welches zur Folge hat, dass sich für ihn ein „Qualitätsbetrug“ nicht lohnt.
(AG)	Reputationsgewinn	jenen Teil des <i>Gewinns</i> , der darauf zurückzuführen ist, dass ein Anbieter auf einem <i>Markt</i> unter <i>asymmetrischer Information</i> in Folge seiner <i>Reputation</i> einen Preis durchsetzen kann, der höher ist als der Konkurrenzpreis.
(MV)	Reservationslohn	jenen Lohn, welchen der <i>Agent</i> in der besten alternativen Beschäftigung erhalten würde.
(MV)	Reservationsnutzen	den höchsten <i>Nutzen</i> , den ein <i>Agent</i> anderweitig erreichen könnte, falls er das Vertragsangebot des <i>Prinzipals</i> nicht annehmen würde.
(MV)	Residualeinkommen	vgl. <i>Residualgewinn</i>
(AG)	Residualgewinn	den übrig bleibenden Teil eines Kooperationsgewinns, nachdem alle Vertragspartner, welche Anspruch auf eine erfolgsunabhängige Entlohnung haben, ihre vertraglich vereinbarte Entlohnung erhalten haben. Beispiel: <i>Gewinn</i> einer Unternehmung.
(AG)	Residualnachfrage	jenen Teil der gesamten Marktnachfrage, der von den zu Grenzkostenpreisen anbietenden <i>Oligopolisten</i> aus Kapazitätsgründen nicht gedeckt wird.

1.1	Ressource	ein Mittel zum Erreichen eines Zweckes.
4.1	Restriktion	eine Beschränkung, welche die Zahl der Handlungsalternativen reduziert.
(MV)	revenue sharing	eine Form der Umsatzbeteiligung.
(MV)	Risiko	eine Form der <i>Unsicherheit</i> , bei der die Wahrscheinlichkeitsverteilung der möglichen Ereignisse bekannt ist.
(MV)	Risikoallokation	die Verteilung des <i>Risikos</i> auf die Vertragspartner.
(MV)	Risikoanalyse	den Versuch einer Versicherung, sich auf Grund einer individuellen Analyse, der bei dem Versicherungsnehmer gegebenen Risikosituation, ein Bild vom Niveau und der Qualität effizienter (und tatsächlicher) Sorgfaltsmaßnahmen des betreffenden Versicherungsnehmers zu machen.
2.3	Risikoaversion	vgl. <i>Risikoscheu</i>
2.3	Risikofreude	eine Verhaltensweise, bei der ein Einkommen, welches mit einem <i>Risiko</i> behaftet ist, einem gleich großen sicheren Einkommen vorgezogen wird. Anders ausgedrückt: Der <i>erwartete Nutzen</i> eines unsicheren Einkommens ist größer als der <i>Nutzen</i> des <i>Erwartungswertes</i> dieses Einkommens.
(MV)	Risikolast	jenen Betrag, den der Träger des <i>Risikos</i> über den <i>Erwartungswert</i> hinaus für eine Befreiung vom <i>Risiko</i> zu zahlen bereit ist. Die Risikolast hat bei unsicheren Ausgaben die gleiche Bedeutung wie die <i>Risikoprämie</i> bei unsicheren Einnahmen.
(MV)	Risikomanagement	die Wahl einer Mischung aus Anreizen und Kontrollen zur Sicherung eines <i>Sorgfaltsstandards</i> , welchen die

		Versicherung von dem Versicherungsnehmer verlangt.
2.3	Risikoneigung	vgl. <i>Risikopräferenz</i>
2.3	Risikoneutralität	jene Einstellung eines Akteurs gegenüber dem <i>Risiko</i> , bei welcher er indifferent ist zwischen einem Einkommen, welches mit einem <i>Risiko</i> behaftet ist, und einem gleich großen sicheren Einkommen ist. Anders ausgedrückt: Der <i>erwartete Nutzen</i> eines unsicheren Einkommens ist gleich dem <i>Nutzen</i> des <i>Erwartungswertes</i> dieses Einkommens.
2.3	Risikopräferenz	jene Einstellung eines <i>Akteurs</i> gegenüber dem <i>Risiko</i> , welche in der Mikroökonomik – analog zu den <i>Präferenzen</i> über <i>Güterbündel</i> - als exogen gegeben betrachtet wird.
2.3	Risikoprämie	die Differenz zwischen dem <i>Erwartungswert</i> eines <i>Prospekts</i> und seinem <i>Sicherheitsäquivalent</i> : $R = E(Y) - Y_s$.
2.3	Risikoscheu	eine Verhaltensweise, bei welcher ein sicheres Einkommen einem gleich großen erwarteten Einkommen, welches mit einem <i>Risiko</i> behaftet ist, vorgezogen wird. Anders ausgedrückt: Der <i>erwartete Nutzen</i> eines unsicheren Einkommens ist kleiner als der Nutzen des <i>Erwartungswertes</i> dieses Einkommens.
1.1	Rivalität im Konsum	vgl. <i>Rivalitätsprinzip</i>
(AG)	Rivalität in der Nutzung	vgl. <i>Rivalitätsprinzip</i>
(MV)	Rivalitätsprinzip	den Umstand, dass die Nutzung eines <i>Gutes</i> durch einen <i>Konsumenten A</i> die gleichzeitige Nutzung desselben Gutes durch einen Konsumenten <i>B</i> beeinträchtigt

		oder verhindert.
(AG)	Robinson-Wirtschaft	eine <i>Ökonomie</i> , welche nur aus einem einzigen <i>Wirtschaftssubjekt</i> besteht.
3.2	Rohstoffe	<i>Güter</i> , welche in der Natur vorkommen und außer ihrer Gewinnung keiner weiteren Bearbeitung bedürfen, um als <i>Produktionsfaktoren</i> oder als <i>Konsumgüter</i> verwendbar zu sein.
(AG)	Rückkopplung	eine gegenseitige funktionale Abhängigkeit zweier Größen <i>A</i> und <i>B</i> .
(AG)	Rückkopplung, positive	eine gegenseitige Abhängigkeit zweier Größen <i>A</i> und <i>B</i> derart, dass <i>A</i> größer ist, wenn <i>B</i> vorliegt und <i>B</i> , wenn <i>A</i> vorliegt.
(AG)	Rückwärtskompatibilität	die Kompatibilität einer neuen Systemkomponente <i>A</i> mit älteren Versionen einer Systemkomponente <i>B</i> . Beispiel: Die Rückwärtskompatibilität einer neuen Version eines Computerprogramms mit Dateien, welche mit älteren Versionen erstellt worden sind.
2.1	Sachkapital	Vermögenswerte, welche die Form von Sachen (physischen Gütern) haben.
3.3	Sachkapitalleistung	jene Leistung, welche das <i>Sachkapital</i> im <i>Produktionsprozess</i> abgibt.
4.1	Sättigungsmenge	jene Menge eines <i>Gutes</i> , welche zum Preis von null nachgefragt wird
(AG)	Sättigungsnachfrage	vgl. <i>Sättigungsmenge</i>
(MV)	Schadensdiskontierung	dass die Schadensersatzzahlung geringer ist als der Schaden. Anders als in der Mikroökonomik sonst üblich, hat bei diesem Begriff, welcher dem Fachgebiet <i>Law and Economics</i> entlehnt ist, das Wort Diskontie-

		rung keinen zeitlichen Bezug.
4.3	Schweinezyklus	jene periodischen Schwankungen der Angebotsmenge eines <i>Gutes</i> , welche durch <i>Reaktionsverzögerungen</i> der Anbieter hervorgerufen werden. Sie werden durch das <i>Cobb-Web-Modell</i> erklärt.
(MV)	Screening-Gleichgewicht	ein <i>Marktgleichgewicht</i> bei <i>asymmetrischer Information</i> über feststehende Eigenschaften der <i>Agenten</i> , in welchem unterschiedliche Verträge mit unterschiedlich qualifizierten Agenten abgeschlossen werden.
(MV)	Screening-Mechanismus	ein System von Vertragsangeboten, welches geeignet ist, eine <i>Selbstselektion</i> der <i>Agenten</i> herbeizuführen.
(MV)	Screening-Verfahren	vgl. <i>Screening-Mechanismus</i>
(MV)	Second-best-Lösung	die optimale Lösung eines Allokationsproblems, welche jedoch nicht <i>Pareto-optimal</i> ist, da gegenüber einem <i>Modell</i> ohne <i>Transaktionskosten</i> (auf welches sich die Eigenschaft der Pareto-Optimalität bezieht) eine oder mehrere zusätzliche Restriktionen bei der Maximierung beachtet werden müssen.
(MV)	Selbstbedienungsressource	vgl. <i>open-access-Ressource</i>
(AG)	Selbstbindung	die glaubhafte Zusage eines <i>Akteurs</i> , in einem zukünftigen Zeitpunkt eine bestimmte Handlung vorzunehmen. Sie wird dadurch glaubhaft, dass die versprochene Handlung als Folge der Selbstbindung im Interesse des Versprechenden liegt.
(AG)	Selbstbindungswettlauf	das Bemühen von <i>Akteuren</i> , welche in einer Interaktionsbeziehung zueinander stehen, sich durch frühzeitige <i>Selbstbindung</i> auf eine <i>Strategie</i> festzulegen, um

		auf diese Weise den Vorteil des ersten Zuges (<i>first mover advantage</i>) zu erlangen.
(MV)	Selbstselektion	eine Verhaltensweise der <i>Agenten</i> in einer Situation mit <i>asymmetrischer Information</i> über feststehende Eigenschaften der <i>Agenten</i> in welcher die <i>Prinzipale</i> (oder der <i>Prinzipal</i>) unterschiedliche Verträge anbieten, die so geartet sind, dass die <i>Agenten</i> einen Anreiz haben, ihre wahren Eigenschaften durch Wahl des für sie optimalen Vertrages zu offenbaren.
(MV)	self fulfilling prophecy	eine sich selbst bestätigende Prognose. Sie tritt in Situationen auf, in denen die <i>Akteure</i> auf Grund der Prognose Entscheidungen treffen, welche das prognostizierte Ergebnis herbeiführen; Beispiel: spekulative Kursentwicklungen an der Börse.
(MV)	self selection	vgl. <i>Selbstselektion</i>
(MV)	seperating equilibrium	vgl. <i>Trenngleichgewicht</i>
2.4	Shephard's lemma	einen Satz, welcher besagt, dass eine einprozentige Preissteigerung in erster Näherung durch eine einprozentige Ausgabenerhöhung kompensiert werden muss, wenn der <i>Nutzen</i> konstant bleiben soll.
(MV)	shirking	eine Form der Vertragsverletzung, in welcher der <i>Agent</i> die von ihm versprochene (Arbeits-) Leistung nicht oder nicht in der versprochenen Weise erbringt.
2.3	Sicherheitsäquivalent	jenen sicheren <i>Ertrag</i> Y_s , den ein <i>Entscheider</i> als äquivalent zu einem <i>Prospekt</i> $\{PP\}$ betrachtet: $Y_s \sim \{PP\}$.
(AG)	Signal	ein für den <i>Prinzipal</i> beobachtbares Merkmal, welches

		einen zweifelsfreien Rückschluss auf eine feststehende Eigenschaft eines <i>Agenten</i> zulässt.
(MV)	single crossing property	dass sich in einem <i>Screening-Modell</i> die <i>Indifferenzkurven</i> eines Hochrisikokonsumenten und die eines Niedrigrisikokonsumenten stets nur einmal schneiden können.
3.2	Skalenelastizität	die relative Änderung der Produktmenge, welche durch eine relative Änderung des multiplikativen Faktors ausgelöst wird, mit welchem alle <i>Produktionsfaktoren</i> bei <i>totaler Faktorvariation</i> multipliziert werden.
3.2	Skalenerträge	die Änderung der Produktmenge bei proportionaler Änderung aller Faktoreinsatzmengen.
3.2	Skalenerträge, konstante	die Eigenschaft einer <i>Produktionsfunktion</i> bei proportionaler Änderung aller Faktoreinsatzmengen, dass sich die Produktmenge proportional ändert
3.2	Skalenerträge, sinkende	die Eigenschaft einer <i>Produktionsfunktion</i> bei proportionaler Änderung aller Faktoreinsatzmengen, dass sich die Produktmenge unterproportional ändert.
3.2	Skalenerträge, steigende	die Eigenschaft einer <i>Produktionsfunktion</i> bei proportionaler Änderung aller Faktoreinsatzmengen, dass sich die Produktmenge überproportional ändert.
2.4	Slutsky-Zerlegung	eine Methode zur Zerlegung des Gesamteffekts (<i>Preiseffekt</i>) einer Preisänderung in einen <i>Substitutionseffekt</i> und in einen <i>Einkommenseffekt</i> .
(AG)	Snob-Effekt	den Umstand, dass ein <i>Gut</i> gekauft wird, weil es von der „nobilitas“ (Snob = sine nobilitas) gekauft wird.
2.1	Social-Choice-Theorie	eine Theorie, welche sich mit den Problemen kollektiver Entscheidungen befasst.

(MV)	Sorgfaltsaktivität	die Aktivitäten eines <i>Agenten</i> (z. B. Versicherungsnehmers), um die Wahrscheinlichkeit oder die Höhe eines möglichen Schadens zu reduzieren.
(MV)	Sorgfaltsallokation	die Verteilung der <i>Ressourcen</i> auf <i>Sorgfalts-</i> und auf andere Aktivitäten im <i>Gleichgewicht</i>
(MV)	Sorgfaltsniveau	das Ausmaß der <i>Sorgfaltsaktivität</i> , welches gewählt wird.
(MV)	Sorgfaltsstandard	jenes Ausmaß an Sorgfalt, welches einen Schädiger von dem Vorwurf des Verschuldens frei stellt.
(MV)	Sortiergleichgewicht	vgl. <i>Trenngleichgewicht</i>
(MV)	Soziales Optimum	jene <i>Allokation</i> , welche die <i>Wohlfahrt</i> maximiert. Sie wird hier mit <i>Pareto-Optimalität</i> gleich gesetzt.
(MV)	Sozialplaner	eine fiktive Figur, welche stellvertretend für die <i>Konsumenten</i> und <i>Produzenten</i> alle <i>Allokationsentscheidungen</i> unter <i>vollkommener Information</i> mit dem Ziel der <i>Wohlfahrtsmaximierung</i> trifft.
2.6	Sparentscheidung	die Entscheidung über die Aufteilung des Einkommens auf <i>Konsum</i> und <i>Ersparnis</i> .
2.6	Sparfunktion	eine mathematische Funktion, welche für ein gegebenes <i>Budget</i> und einen gegebenen <i>Preisvektor</i> alternativen Werten des Zinssatzes alternative Höhen der <i>Ersparnis</i> zuordnet.
(AG)	Spiel	ein <i>Modell</i> der Interaktionsbeziehungen von <i>Akteuren</i> , welches durch bestimmte Regeln definiert ist.
(AG)	Spiel, dynamisches	ein <i>Spiel</i> , welches wiederholt gespielt wird oder bei dem die Entscheidungen (zumindest teilweise) in festgelegter Reihenfolge nacheinander getroffen werden.

(AG)	Spiel, statisches	ein <i>Spiel</i> , welches nur einmal gespielt wird und in welchem die <i>Spieler</i> ihre Entscheidungen simultan treffen, bzw. ohne Kenntnis, ob die anderen Spieler bereits gezogen haben.
2.1	Spieler	einen <i>Akteur</i> in einer Interaktionsbeziehung, welche als <i>Spiel</i> modelliert wird.
(AG)	Spieltheorie	eine Theorie, welche die Interaktion zwischen <i>Akteuren</i> als <i>Spiele</i> modelliert. Dabei wird <i>Rationalverhalten</i> aller <i>Spieler</i> unterstellt.
(AG)	Spieltheorie, kooperative	jenen Teil der <i>Spieltheorie</i> , in denen es den <i>Spielern</i> möglich ist, bindende Vereinbarungen zu treffen.
(AG)	Spieltheorie, nicht-kooperative	jenen Teil der <i>Spieltheorie</i> , in denen es den <i>Spielern</i> nicht möglich ist, bindende Vereinbarungen zu treffen.
(AG)	Spillover-Effekt	einen <i>positiven externen Effekt</i> der von Forschungs- und Entwicklungsaktivitäten eines <i>Akteurs</i> ausgeht.
4.3	Spinnweb-Modell	ein <i>dynamisches Modell</i> der Preisanpassung. Hierbei reagieren die Anbieter mit einer Produktionsverzögerung von einer Periode auf Marktungleichgewichte in der Vorperiode.
2.3	Spotmarkt	vgl. <i>Kassamarkt</i>
5.7	Staatsmonopol	ein Monopolunternehmen, welches im Besitz des Staates ist.
(AG)	Staatsversagen	eine Situation, in welcher es dem Staat nicht gelingt, eine <i>Pareto-optimale Allokation</i> durch Eingriffe in den <i>Marktmechanismus</i> herbeizuführen.
(AG)	Stackelberg-Modell	ein <i>Duopolmodell</i> , in welchem einer der beiden Anbieter, der Marktführer, die Reaktionsweise seines Konkurrenten durchschaut und als Nebenbedingung bei der

		Wahl seiner eigenen <i>Strategie</i> berücksichtigt. Der andere Anbieter geht dagegen von der (irrigen) Annahme aus, sein Konkurrent würde auf eigene Aktionen nicht reagieren.
(AG)	Standard	eine oder mehrere Regeln, deren Befolgung sicherstellt, dass die Komponenten eines Systems miteinander kompatibel sind.
2.3	Standardprospekt	einen <i>Prospekt</i> , der lediglich die beiden Erträge Y^u (u für unten) und Y^o (o für oben) enthält. Y^u ist der niedrigste und Y^o der höchste Ertrag, der in irgendeinem <i>Zustand der Welt</i> überhaupt nur möglich ist. Mit Wahrscheinlichkeit w hat der Ertrag den Wert Y^o , mit Wahrscheinlichkeit $(1-w)$ hat er den Wert Y^u .
(AG)	Statusgut	ein <i>Gut</i> welches u.a. dadurch <i>Nutzen</i> stiftet, dass es Informationen über den Status des <i>Konsumenten</i> in der Gesellschaft verbreitet.
2.2	Stetigkeit, Annahme der	eine Annahme, welche bewirkt, dass marginale Änderungen eines <i>Güterbündels</i> zu marginalen Änderungen der <i>Präferenzen</i> führen. Sie hat zur Konsequenz, dass alle Güterbündel, welche der <i>Haushalt</i> als gleichwertig ansieht, auf einer stetigen Kurve, der Indifferenzkurve, liegen.
(AG)	Strategie	In einem <i>statischen Spiel</i> einen Zug (eine Aktion), da jeder <i>Spieler</i> nur einen Zug hat. In einem <i>dynamischen Spiel</i> besteht eine Strategie aus einem vollständigen Plan, welchen Zug ein Spieler in jeder einzelnen möglichen Spielsituation ausführen wird.
(AG)	Strategie, gemischte	ein Bündel von <i>reinen Strategien</i> , wobei jede einzelne Strategie mit einer vom <i>Spieler</i> festgelegten Wahr-

		scheinlichkeit zur Anwendung kommt.
(AG)	Strategie, reine	jenen Spezialfall einer gemischten Strategie, bei welcher eine Strategie mit der Wahrscheinlichkeit 1 und alle anderen Strategien des Strategiebündels mit der Wahrscheinlichkeit 0 gespielt werden.
(MV)	Strategie, schwach dominante	eine <i>Strategie A</i> welche in jeder Situation (d.h. bei jedem Verhalten des Gegenspielers) mindestens so gut ist wie <i>B</i> , aber in mindestens einer Situation besser.
3.2	Stromgröße	eine ökonomische Größe, welche für einen Zeitraum definiert ist. Sie wird in Mengen- oder Werteinheiten pro Zeiteinheit gemessen. Beispiel: Einkommen. (Vgl. als Gegensatz auch <i>Bestandsgröße</i> .)
3.4	Stückgewinn	den Quotienten aus <i>Gewinn</i> (Zähler) und Produktmenge (Nenner).
4.1	Stückkosten	vgl. <i>Durchschnittskosten</i>
3.2	Substituierbarkeit, perfekte	eine unendlich große <i>Substitutionselastizität</i> zweier <i>Konsumgüter</i> oder <i>Produktionsfaktoren</i> zueinander.
2.4	Substitut	vgl. <i>Gut, substitutives</i>
2.2	Substitution, Grenzrate der	jene Menge eines <i>Gutes 2</i> , auf welche ein <i>Konsument</i> zu verzichten bereit ist, um eine (marginale) zusätzliche Einheit eines <i>Gutes 1</i> zu erhalten. Bei beliebiger Teilbarkeit der Güter ist es der Differenzialquotient $\lim_{\Delta X_1 \rightarrow 0} \frac{\Delta X_2}{\Delta X_1} = GRS(2,1).$
2.4	Substitutionseffekt	jene (gedankliche) Nachfrageänderung, welche ausschließlich durch eine Änderung des Preises hervorgerufen wird. Dabei wird der <i>Nutzen</i> (gedanklich) mit Hilfe von Einkommenskompensationen konstant ge-

		halten.
3.2	Substitutions- elastizität (techni- sche)	den Quotienten aus relativer Änderung des Faktor- bzw. Gütereinsatzverhältnisses (Zähler) im Verhältnis zur relativen Änderung der (technischen) <i>Grenzrate der Substitution</i> (Nenner).
3.2	Substitutionspara- meter	den Parameter einer <i>CES-Funktion</i> , welcher die Größe der <i>Substitutionselastizität</i> bestimmt.
4.6	Subvention	Zahlungen des Staates an <i>Produzenten</i> zum Zwecke der Senkung der Produktionskosten.
(MV)	Suchgüter	<i>Güter</i> , deren Eigenschaften der <i>Konsument</i> vor Ver- tragsabschluss beobachten kann, nach denen er aber auf dem <i>Markt</i> suchen muss .
3.3	sunk costs	vgl. <i>Kosten, versunkene</i>
(AG)	Superspiel	ein unendlich oft wiederholtes <i>Spiel</i> .
(AG)	switching costs	in der Netzwerkökonomik jene <i>Kosten</i> , welche durch den Wechsel des Netzes entstehen.
(AG)	tacit collusion	vgl. <i>Kollusion</i>
(MV)	Tarif, einstufiger	einen Tarif, bei welchem die zu leistende Zahlung proportional zur nachgefragten Menge ist.
(MV)	Tarif, zweistufiger	einen Tarif, bei welchem die zu leistende Zahlung entweder aus einem fixen und einem mengenabhäangi- gen Betrag oder aus zwei mengenabhängigen Beträ- gen, für welche unterschiedliche Preise gelten, besteht.
4.3	Tâtonnement- Prozess	ein imaginäres Auktionsverfahren, bei dem der Aukti- onator solange Preise ausruft, bis ein <i>Gleichgewichts- preis</i> gefunden ist. Verträge werden erst zu Gleichge- wichtspreisen abgeschlossen.

(AG)	Tauschgewinn	den <i>Gewinn</i> oder den monetär bewerteten Nutzenzuwachs den zwei Tauschpartner zusammen im Wege des Tauschaktes erzielen.
(AG)	Tauschgleichgewicht	jene <i>Allokation</i> von <i>Gütern</i> auf die am Tausch beteiligten <i>Akteure</i> , die sich ergibt, wenn die Akteure alle Tauschmöglichkeiten ausgeschöpft haben.
(AG)	Tauschkurve	eine Kurve, welche die Mengen angibt, die ein <i>Akteur</i> mit gegebener <i>Anfangsausstattung</i> bei alternativen Preisverhältnissen zu tauschen bereit ist.
2.2	Tauschverhältnis	der Quotient aus den Mengeneinheiten zweier <i>Güter</i> , die gegeneinander getauscht werden.
(AG)	Tauschwirtschaft	eine <i>Ökonomie</i> , in welcher keine <i>Produktion</i> stattfindet.
(MV)	Teilnahmebedingung	vgl. <i>Partizipationsbedingung</i>
2.3	Terminmarkt	einen <i>Markt</i> , auf welchem Verträge abgeschlossen werden, welche erst zu einem im Vertrag vereinbarten späteren Zeitpunkt erfüllt werden.
(AG)	Theorie der bestreitbaren Märkte	vgl. <i>Märkte, bestreitbare</i>
(MV)	Theorie der Spiele	vgl. <i>Spieltheorie</i>
4.1	Theorie, neoklassische	im weitesten Sinne jene ökonomischen Theorien, welche sich des Konzepts <ul style="list-style-type: none"> - des <i>methodologischen Individualismus</i> - des <i>Rationalverhaltens</i> - des <i>Gleichgewichts</i> bedienen.

4.1	Theorie, normative	eine Theorie, welche die Frage zu beantworten versucht, wie <i>Akteure</i> (vor allem der Staat) sich verhalten <u>sollen</u> .
4.1	Theorie, positive	eine Theorie, welche die Erklärung eines Phänomens zum Ziele hat. Gegensatz: <i>normative Theorie</i> .
(AG)	Totalanalyse	die Analyse der <i>Märkte</i> einer Volkswirtschaft, bei welcher die Preise (und ggf. Mengen) aller Märkte endogen sind.
3.5	Totalbedingung	eine Bedingung, die erfüllt sein muss, damit eine Aktivität überhaupt ausgeübt wird. Im Gegensatz hierzu muss eine <i>Marginalbedingung</i> erfüllt sein, damit die Aktivität im optimalen Umfang ausgeübt wird.
4.1	Totalmodell	ein <i>Modell</i> , welches alle <i>Märkte</i> einer Volkswirtschaft umfasst.
(MV)	Transaktion	einen Vertrag zwischen zwei oder mehreren <i>Akteuren</i> , welcher die Struktur, d.h. die Spezifikation und/oder die Zuteilung der <i>Eigentumsrechte</i> verändert.
(MV)	Transaktionskosten	den Wert jener <i>Ressourcen</i> , welche zur Abwicklung einer <i>Transaktion</i> eingesetzt werden.
2.1	Transfersystem	ein System von Rechtsnormen, welches die Übertragung von Einkommens- und Vermögensteilen zwischen <i>Wirtschaftssubjekten</i> regelt. Es besteht im Wesentlichen aus den Steuer- und Sozialgesetzen.
(AG)	Transformationsfunktion	eine mathematische Funktion, welche die effiziente Umwandlung von <i>Inputs</i> in <i>Outputs</i> beschreibt. Sie unterscheidet sich von einer <i>Produktionsfunktion</i> dadurch, dass sie mehr als einen Output enthalten kann und alle Outputs zugleich Inputs und alle Inputs zugleich Outputs sein können.

(AG)	Transformationskurve	den Graph einer <i>Transformationsfunktion</i> für zwei Güter. Sie stellt zugleich den effizienten Rand der <i>Produktionsmöglichkeitsmenge</i> dar.
2.2	Transitivitätsaxiom	eines der drei <i>Rationalitätsaxiome</i> welches besagt, dass ein <i>Entscheider</i> in der Lage ist, die Alternativen widerspruchsfrei zu ordnen.
(MV)	Trenngleichgewicht	ein <i>Gleichgewicht</i> auf einem <i>Markt</i> mit <i>asymmetrischer Information</i> bezüglich feststehender Eigenschaften der <i>Agenten</i> in welchem unterschiedliche Verträge in Abhängigkeit von den Eigenschaften der Agenten abgeschlossen werden.
5.5	Trittbrettfahrer	einen <i>Akteur</i> , welcher bei der Bereitstellung eines <i>öffentlichen Gutes</i> eine <i>Trittbrettfahrerposition</i> einnimmt.
(AG)	Trittbrettfahrerposition	die <i>Defektion</i> in einer <i>Dilemma-Situation</i> , in der es um die Bereitstellung eines <i>öffentlichen Gutes</i> geht.
(MV)	Trittbrettfahrerproblem	das Problem, dass ein <i>öffentliches Gut</i> nicht oder nicht in optimalem Umfang bereitgestellt wird, wenn <i>Konsumenten</i> dieses Gutes die <i>Trittbrettfahrerposition</i> einnehmen.
4.1	Überschussnachfrage	den Überschuss der <i>Nachfrage</i> über das <i>Angebot</i> zu einem gegebenem Preis.
(AG)	Überschussnachfragefunktion	eine mathematische Funktion, welche einem gegebenem Güterpreis eine <i>Überschussnachfrage</i> zuordnet.
(MV)	Umweltökonomik	die <i>positive</i> und <i>normative</i> ökonomische Theorie der Nutzung von <i>natürlichen Ressourcen</i> .
2.3	Unabhängigkeitsaxiom	die Annahme, dass die Wahl zwischen zwei <i>Prospekten</i> unabhängig davon ist, ob die Erträge ex post sicher sind oder ob sie in Form äquivalenter Prospekte anfal-

		len.
2.3	Ungewissheit	jene Form der <i>Unsicherheit</i> , bei der die Eintrittswahrscheinlichkeiten der möglichen Ereignisse unbekannt sind.
(MV)	Ungut	Dinge, deren <i>Konsum</i> einen negativen <i>Nutzen</i> stiftet.
(MV)	Unsicherheit	eine Entscheidungssituation, in welcher nicht alle für die Entscheidung relevanten Informationen gegeben sind, da entweder <i>Risiko</i> oder <i>Ungewissheit</i> besteht.
3.3	Unternehmerleistung	die Leistung eines fiktiven Faktors „Unternehmer“, welcher in der einführenden Mikroökonomik nicht explizit auftritt. Die Leistung dieses <i>Faktors</i> ist dann entweder Teil der Leistung des Faktors <i>Arbeit</i> oder der des Faktors <i>Kapital</i> .
5.3	Unternehmung, öffentliche	eine Unternehmung, welche sich im Besitz des Staates befindet.
(MV)	Unterversorgung	den Grad der Versorgung mit einem <i>Gut</i> , welcher kleiner ist als der <i>Pareto-optimale</i> Versorgungsgrad.
2.2	Utilitarismus	eine moralphilosophische Schule, welche auf Jeremy Bentham zurückgeht. In der Ethik des Utilitarismus bestimmt sich der Wert einer Handlung durch den <i>Nutzen</i> , den diese Handlung für die Gesellschaft bewirkt. Dabei setzt sich der gesellschaftliche <i>Nutzen</i> aus der Summe der individuellen Nutzen zusammen.
2.4	Variable	eine Größe in einem <i>Modell</i> , welche unterschiedliche Werte annehmen kann.
2.4	Variable, endogene	eine <i>Variable</i> , deren Wert durch das <i>Modell</i> bestimmt wird.
2.4	Variable, exogene	eine <i>Variable</i> , deren Wert außerhalb des Modells be-

		stimmt wird.
(MV)	Verbrauchsgüter	<i>Güter</i> , die im Zuge eines einmaligen Konsumakts verbraucht werden. Beispiel: Nahrungsmittel.
4.4	Verbrauchssteuer	die Steuer auf ein <i>Gut</i> , deren Bemessungsgrundlage die verbrauchte (= gekaufte) Menge des betreffenden Gutes ist.
5.7	Verfahrensinnovation	eine <i>Innovation</i> , welche <i>ceteris paribus</i> die Produktionskosten senkt.
(AG)	Verfügungsrechte	die Menge aller rechtlich zulässigen Verwendungsmöglichkeiten eines Verfügungsgegenstandes durch den oder die Verfügungsberechtigten. Verfügungsgegenstände können Sachen, Rechte oder Personen sein. Die Verwendung von Sachen kann in der Nutzung, der Aneignung der Früchte, der Veränderung oder in der Übertragung der Verfügungsrechte auf andere <i>Akteure</i> bestehen.
(AG)	Verhalten strategisches	ein Verhalten, welches die Reaktion anderer <i>Akteure</i> auf das eigene Verhalten berücksichtigt.
2.2	Verhalten, altruistisches	eine Verhaltensweise, welche nicht (nur) darauf abzielt, den eigenen <i>Nutzen</i> zu steigern, sondern (auch) den Nutzen anderer <i>Akteure</i> .
2.2	Verhalten, beschränkt rationales	<i>rationales Verhalten</i> unter Berücksichtigung der <i>Kosten</i> des Entscheidungsprozesses.
2.2	Verhalten, eigennütziges	eine Verhaltensweise, welche ausschließlich das Ziel verfolgt, den eigenen <i>Nutzen</i> zu steigern.
2.2	Verhalten, konsistentes	dass die gleiche Auswahlregel auf alle paarweisen Vergleiche zwischen Alternativen angewendet wird.
(AG)	Verhalten, kooperatives	vgl. <i>Kooperation</i>

	tives	
(AG)	Verhalten, nichtkooperatives	vgl. <i>Defektion</i>
4.3	Verhalten, opportunistisches	ein eigennutzmaximierendes Verhalten bei Bestehen von <i>Transaktionskosten</i> . Es schließt jede Art von rechtswidrigem oder unmoralischem Verhalten ein.
2.2	Verhalten, rationales	ein Verhalten, welches den drei Axiomen: <i>Vollständigkeit, Transitivität, Reflexivität</i> genügt.
2.2	Verhalten, uneigennütziges	vgl. <i>Verhalten, altruistisches</i>
(AG)	Verhaltensbindung	vgl. <i>Selbstbindung</i>
2.2	Verhaltenstheorie, ökonomische	die auf dem <i>Rationalitätspostulat</i> basierende Theorie, dass <i>Akteure</i> Entscheidungen mit dem Ziel treffen, ihren <i>Nutzen</i> zu maximieren. Die Theorie wird auch auf gesellschaftliche Bereiche angewendet, die traditionell nicht zum Kernbereich der Wirtschaftswissenschaft gezählt wurden, sondern die „Domäne“ anderer Sozialwissenschaften (z.B. der Soziologie und Psychologie) bildeten. Dies gilt z.B. für solche Bereiche wie Familie, Religion oder Kriminalität.
(MV)	Verhandlungsgleichgewicht	jene Verteilung der <i>Eigentumsrechte</i> , welche sich im Wege von Verhandlungen bei Fehlen von Transaktionskosten im <i>Gleichgewicht</i> ergibt. Siehe auch <i>Coase-Theorem</i> .
(MV)	Verschuldenshaftung	eine Haftungsregel, nach welcher ein Schädiger nur dann zu Haften hat, wenn er den <i>Sorgfaltsstandard</i> nicht einhält.
2.3	Versicherung, faire	einen Versicherungsvertrag, welcher den <i>Erwartungs-</i>

		wert des Einkommens des Versicherten nicht ändert.
(MV)	Versicherungsprämie, faire	eine Versicherungsprämie, welche gleich der Höhe des erwarteten Schadens ist.
5.6	Verteilung, zweigipflige	eine Verteilung, welche zwei Maxima aufweist.
(MV)	Vertragstreuebedingung	die Bedingung, dass der Ertrag für den <i>Agenten</i> bei vertragstreuem Verhalten nicht kleiner sein darf als bei vertragswidrigem Verhalten.
(MV)	Vertrauensgut	ein <i>Gut</i> , dessen Qualität vom <i>Konsumenten</i> weder vor noch nach dem <i>Konsum</i> beurteilt werden kann; Beispiel: der bedingte Rat eines Experten (z-B. eines Arztes), falls die Bedingungen nicht eingetreten sind, unter denen der Rat erteilt worden ist oder unbekannt bleibt, ob diese eingetreten sind.
(MV)	Verursacherregel	eine Form der Zuteilung von <i>Eigentumsrechten</i> , bei welcher der Verursacher den <i>externen Effekt</i> nicht ohne Zustimmung des Geschädigten herbeiführen darf. Der potenzielle Geschädigte besitzt das Recht auf vollständige Freiheit von der Beeinträchtigung durch die in Rede stehende Aktivität. Siehe auch <i>Coase-Theorem</i> .
3.2	VES-Funktion	eine <i>Produktionsfunktion</i> mit variabler <i>Substitutionselastizität</i> .
4.5	Volkseinkommen	die Summe aus Löhnen und Gewinnen in einer Volkswirtschaft.
2.2	Vollständigkeitsaxiom	eines der drei <i>Rationalitätsaxiome</i> , welches besagt, dass ein <i>Entscheider</i> in der Lage ist, alle Alternativen nach seinen <i>Präferenzen</i> zu ordnen.

(AG)	Voraussicht, perfekte	die Fähigkeit eines <i>Akteurs</i> , den zukünftigen Wert aller für seine Entscheidung relevanten Variablen zutreffend voraussehen zu können.
3.2	Vorleistungen	produzierte <i>Produktionsfaktoren</i> , welche eine <i>Firma</i> von anderen Firmen kauft, um seine <i>Produktion</i> durchführen zu können und welche im Laufe der <i>Produktionsperiode</i> verbraucht werden.
2.4	Wahlhandlungstheorie	die auf Samuelson zurückgehende Theorie der <i>offenbarten Präferenzen</i> .
(AG)	Walras'scher Auktionator	vgl. <i>Tâtonnement-Verfahren</i>
(AG)	Walras-Gesetz	Folgendes: Wenn in einem System von n Märkten $n - 1$ Märkte im <i>Gleichgewicht</i> sind, ist auch der n -te Markt im Gleichgewicht.
(AG)	Walras-Identität	Folgendes: In einem System von <i>Märkten</i> ist die Summe aller <i>Überschussnachfragen</i> null.
(MV)	warm glow effect	dass Spenden für wohltätige Zwecke einem Spender das Gefühl vermitteln, eine „gute Tat“ vollbracht zu haben und deshalb getätigt werden.
(AG)	Wechselkosten, netzwerkspezifische	jene <i>Kosten</i> , welche entstehen, wenn man von einem <i>Netzwerk</i> in ein anderes wechselt.
3.5	Wertertragsfunktion	eine mathematische Funktion, welche den Zusammenhang zwischen der Faktoreinsatzmenge und dem Wert des <i>Ertrages</i> (= <i>Erlös</i>) beschreibt.
3.5	Wertertragskurve	den Graph der <i>Wertertragsfunktion</i> .
3.5	Wertgrenzprodukt	den Wert des <i>Grenzprodukts</i> . Es ist das mathematische Produkt aus Preis des <i>Gutes</i> und <i>Grenzprodukt</i> .

3.5	Wert-Grenzproduktsskurve	die Kurve des <i>Wertgrenzprodukts</i> .
5.2	Wertsteuer	eine Steuer, deren Bemessungsgrundlage der Wert eines Gutes ist.
(AG)	Wettbewerb, funktionsfähiger	ein Konzept, welches auf der Hypothese basiert, dass eine hinreichend genaue Beschreibung der Marktstruktur Prognosen über das Verhalten der <i>Marktteilnehmer</i> (vor allem auf der Seite der Anbieter) erlaubt. Derartige Prognosen gestatten dann wiederum Aussagen über die <i>Allokation</i> im <i>Gleichgewicht</i> , also über das Marktergebnis. Man bezeichnet diese Hypothese deswegen auch als SVE (Struktur → Verhalten → Ergebnis) – Hypothese. An Hand des Marktergebnisses wird dann beurteilt, ob die Allokation einen vertretbaren Grad von Effizienz erreicht oder ob der Staat eingreifen sollte.
(AG)	Wettbewerbsintensität	die Stärke des Wettbewerbs zwischen <i>Oligopolisten</i> . Er wird gemessen durch die Abweichung des Preises von den <i>Grenzkosten</i> .
(AG)	Wettbewerbsintensität, maximale	nach Kantzenbach jene, welche zwischen der Marktform des <i>homogenen Duopols</i> und der des <i>heterogenen Polypols</i> liegt.
(AG)	Wettbewerbsintensität, optimale	nach Kantzenbach jene, welche den technischen Fortschritt maximiert.
(AG)	Wettbewerbsintensität, potenzielle	nach Kantzenbach jene, die sich ergäbe, falls es zu keinerlei <i>kooperativem Verhalten</i> zwischen den Anbietern käme.
4.1	Wettbewerbsmarkt	vgl. <i>Konkurrenzmarkt</i>
(AG)	Wettbewerbspolitik	alle Maßnahmen die der Staat ergreift, um den Wett-

		bewerb zu beeinflussen.
(AG)	Wettbewerbstheorie	jenen Teil der mikroökonomischen Theorie, welcher sich mit der Frage nach den Determinanten des Wettbewerbs, seinen Folgen für die <i>Wohlfahrt</i> und den Möglichkeiten des Staates zur Beeinflussung des Wettbewerbs befasst.
1.2	Windhundverfahren	ein Allokationsverfahren, welches nach der Regel verläuft: Wer zuerst kommt malt zuerst.
2.1	Wirtschaftseinheit	vgl. <i>Akteur</i>
3.2	Wirtschaftsforschung, empirische	eine Methode der Wirtschaftswissenschaft, bei welcher theoretische Analysen mit statistischen Methoden kombiniert werden. Die empirische Wirtschaftsforschung bedient sich vor allem Verfahren der <i>Ökonometrie</i> .
2.1	Wirtschaftssubjekt	vgl. <i>Akteur</i>
4.6	Wohlfahrt	den <i>Nutzen</i> , den eine Gesellschaft einer <i>Allokation</i> zuordnet. Im Allgemeinen wird unterstellt, dass die Wohlfahrt durch <i>Aggregation</i> der individuellen Nutzen entsteht.
(AG)	Wohlfahrt, soziale	vgl. <i>Wohlfahrtsfunktion, soziale</i>
(AG)	Wohlfahrtsfunktion	eine mathematische Funktion, welche den Zusammenhang zwischen dem „Nutzen“ der Gesellschaft (= <i>Wohlfahrt</i>) und den <i>Nutzen</i> der einzelnen Mitglieder der Gesellschaft beschreibt.
(AG)	Wohlfahrtsfunktion, Bentham'sche	eine <i>Wohlfahrtsfunktion</i> , in welcher die <i>Präferenzen</i> aller Gesellschaftsmitglieder gleich stark gewichtet werden.
(AG)	Wohlfahrtsfunktion,	eine <i>Wohlfahrtsfunktion</i> , in welcher der <i>Nutzen</i> der

	individualistische	einzelnen <i>Akteure</i> lediglich davon abhängt, welche <i>Güter</i> sie selber erhalten, nicht davon, welche Güter die anderen Akteure erhalten.
(AG)	Wohlfahrtsfunktion, Rawls'sche	eine <i>Wohlfahrtsfunktion</i> , in welcher die <i>Wohlfahrt</i> der Gesellschaft durch jenes Mitglied bestimmt wird, welches in einer <i>Allokation</i> den geringsten <i>Nutzen</i> hat, also durch das in diesem Sinne ärmste Mitglied der Gesellschaft.
(AG)	Wohlfahrtsfunktion, soziale	eine <i>Wohlfahrtsfunktion</i> , in welcher der <i>Nutzen</i> der einzelnen Akteure nicht nur davon abhängt, welche <i>Güter</i> sie selber erhalten, sondern auch davon, welche Güter die anderen Akteure erhalten.
4.6	Wohlfahrtsökonomik	die ökonomische Theorie der Bestimmungsgründe der <i>Wohlfahrt</i> .
4.6	Wohlfahrtstheorie	vgl. <i>Wohlfahrtsökonomik</i>
(AG)	workable competition	vgl. <i>Wettbewerb, funktionsfähiger</i>
5.7	X-Ineffizienz	eine Art der Ineffizienz im Produktionsprozess, welche der Unternehmensleitung die Arbeit erleichtert.
2.2	Zahlungsbereitschaft, marginale	die Höhe des Geldbetrages, den ein <i>Konsument</i> bereit ist, für die letzte von ihm nachgefragte Einheit eines <i>Gutes</i> auszugeben.
(AG)	Zeitallokation	die Aufteilung des zur Verfügung stehenden Zeitintervalls auf verschiedene Verwendungszwecke.
2.1	Zeitbudget	jenes Zeitintervall, welches einem <i>Akteur</i> zur Ausführung bestimmter Aktivitäten zur Verfügung steht.
2.6	Zeitdiskontfaktor, subjektiver	die <i>Grenzrate der Substitution</i> von <i>Zukunftsgütern</i> (X_2) zu <i>Gegenwartsgütern</i> (X_1):

		$\frac{dX_2}{dX_1} = -\frac{U_1(X_1, X_2)}{U_2(X_1, X_2)} = -(1+z).$ <p>Der Zeitdiskontfaktor $(1+z)$ beschreibt die Minderschätzung zukünftiger Bedürfnisse.</p>
(AG)	Zeithorizont, endlich	ein festes Ende der <i>Planungsperiode</i> .
(AG)	Zeithorizont, unendlicher	ein offenes Ende der <i>Planungsperiode</i> .
(AG)	Zeitreihenanalyse	eine mathematisch-statistische Methode zur Auswertung von Zeitreihen und der Vorhersage (Trends) ihrer künftigen Entwicklung.
(AG)	Zentralplaner	vgl. <i>Sozialplaner</i>
2.2	Zielfunktion	eine mathematische Funktion, welche den <i>Variablen</i> , welche der <i>Akteur</i> kontrolliert (<i>Entscheidungsvariablen</i> , synonym: <i>Instrumentvariablen</i> oder <i>Entscheidungsgrößen</i>) bestimmte Werte der <i>Zielvariablen</i> zuordnet.
2.2	Zielvariable	eine Variable, welche das Ziel des <i>Akteurs</i> beschreibt.
4.6	Zoll	eine vom Staat erhobene Abgabe auf die Einfuhr oder Ausfuhr von <i>Gütern</i> .
5.1	Zugangsbeschränkung, ökonomische	eine Zugangsbeschränkung für einen <i>Markt</i> , welche auf Kostenvorteilen der bereits im Markt tätigen Anbieter beruht.
5.1	Zugangsbeschränkung, rechtliche	eine Zugangsbeschränkung für einen <i>Markt</i> , welche auf staatlicher <i>Regulierung</i> beruht.
5.1	Zugangsbeschränkung, technische	eine Zugangsbeschränkung für einen <i>Markt</i> , welche darauf beruht, dass die Produktion im Bereich sinken-

		der Stückkosten stattfindet.
2.3	Zukunftsgüter	solche <i>Güter</i> , die in zukünftigen Perioden konsumiert werden.
2.3	Zustand der Welt	den Vektor der <i>exogenen Variablen</i> eines <i>Modells</i> .
(AG)	Zustandsgüter	Güter, welche nur unter der Bedingung von dem Verkäufer geliefert werden müssen, dass ein bestimmter <i>Zustand der Welt</i> eintritt. Der Kaufpreis ist jedoch in jedem Fall zu entrichten.
(AG)	Zustandsmarkt	einen <i>Markt</i> für <i>Zustandsgüter</i> .

9611711

9611711

002 492 415 (10/16)

00049-4-01-G1



Alle Rechte vorbehalten
© 2016 FernUniversität in Hagen
Fakultät für Wirtschaftswissenschaft