

Immateriälgüter: Patente, Urheberrechte, Marken etc

Problem der unvollkommenen Information z.B. "Lemons" Problem (Akerlof). Lösung durch den Mechanismus "Vertrauen" .

Extrapolation des Verhaltens.

Marke zur Identifizierung des genuinen Angebots. Durchsetzung des Imitationsverbots durch den Staat.

Erfinderpatent. Zweck: Stimulierung der Erfindertätigkeit. Imitationsverbot. Hoher Verwaltungsaufwand. Patentprüfung etc Beschränkte Geltungsdauer

Ebene	Kriterium(=Ziel)	Wettbewerb Ebene I	Wettbewerb Ebene II	Wettbewerb Ebene III	Angemessene Verhaltensform	Soziale Kontrolle
I KONSUM gegebene Gütermengen	Gerechtigkeit	"freier" Zugang zu Gütern evtl externe Effekte	Institution des Eigentums an Sachen	Dito	Orientierung an Normen und Tradition	Erziehung zu altruistischem Verhalten/Zwang
II PRODUKTION gegebeneProd- möglichkeiten	Effizienz statische	-	Freier Zugang zu Produktionsmög- lichkeiten	Imitationsbe- schränkung: Immaterialgüter	Nutzenmaximierung Gewinnmaximierung	Wettbewerb der Ebene II
III INNOVATION Schaffung neuer Produktionsmög- lichkeiten	Fortschritt	-	-	Produkt- und Innovationswett- bewerb	Suchstrategien Satisficing Verhaltensvielfalt	Wettbewerb der Ebene III Wettbewerb als Entdeckungs- verfahren