|  |
| --- |
| 中级微观经济学 |

**市场均衡和市场干预的效果**

MobLab 游戏：竞争市场

教学要点：

* 体验市场“看不见的手”；个人利润最大化导致竞争市场均衡。
* 表明竞争市场均衡使总盈余最大化（没有外部成本或收益）。
* 探索供需变化的均衡效应。
* 展示政府干预的均衡和盈余效应：单位税收和补贴，价格上限和下限。

**效用最大化**

MobLab 游戏：消费者选择：科布-道格拉斯

教学要点：

* 在分配固定预算时，按顺序选择每美元边际效用最高的项目通常会导致效用最大化预算分配。
* 学生将熟悉科布-道格拉斯效用函数的一些含义，包括项目的最佳预算份额等于其指数与所有指数之和之比的结果。
* 效用函数的单调变换不会影响效用最大化的消费束。

**寡头垄断**

MobLab 游戏：古诺竞争

教学要点：

* 体验利润最大化和回报相互依存的相互作用。
* 了解古诺模型的基本逻辑；市场价格如何由同时产出的总和决定。
* 观察古诺均衡和重复相互作用的影响。

MobLab游戏：伯川德竞争

教学要点：

* 在没有能力限制的情况下销售无差别产品时，企业有强烈的短期动机进行激烈的价格竞争。
* 边际成本定价可能出现在只有两家公司的市场中。
* 使用伯川德竞争可以让教师专注于促进重复互动中串通的因素。

MobLab 游戏：斯塔克伯格竞争

教学要点：

* 了解斯塔克尔伯格模型的基本逻辑：市场价格如何由顺序选择的产出的总和决定。
* 亲身体验承诺的悖论。
* 对比古诺和斯塔克尔伯格环境的策略和结果差异。

MobLab游戏：酒店模型（双人选举）

教学要点：

* 学习中位数选民定理（酒店位置模型）和预测。
* 按政治候选人和零售商解释聚类。
* 轮询数据选项允许探索由于新信息而导致的策略变化。

**公共物品**

MobLab游戏：线性公共物品

教学要点：

* 突出公共物品的特点：非竞争性和非排他性。
* 展示了公共产品的私人收益和社会收益之间的区别。
* 显示个人利润最大化如何导致搭便车问题。

MobLab游戏：公共产品：惩罚与奖励

教学要点：

* 有些人会支付费用来惩罚搭便车者或奖励贡献者，从而导致自愿捐款增加。
* 报告每个人的贡献可能会增加对公共产品的自愿贡献。

MobLab 游戏：离散公共产品：阈值

教学要点：

* 突出公共产品的特点：非竞争性和非排他性。
* 突出了搭便车问题的协调方面。
* 允许玩家探索集体行动问题，其中更分散的利益导致较低的整体贡献。

**公共选择**

MobLab 游戏：研发竞赛（英式投标）和研发竞赛（密封投标）

教学要点：

* 探索寻租行为如何在所有付费拍卖中出现。

MobLab 游戏：多边谈判

教学要点：

* 组织联盟的重要性。
* 探索多数规则如何导致资源分配不均。

MobLab 游戏：双人选举

教学要点：

* 按政治候选人和零售商解释聚类。
* 学习中位数选民定理和预测。
* 轮询数据选项允许探索由于新信息而导致的策略变化。

**信息不对称**

MobLab 游戏：柠檬车市场

教学要点：

* 体验信息不对称的环境。
* 演示信息不对称如何导致逆向选择和市场失灵。

**外部性**

MobLab 游戏：外部性（判断游戏）

教学要点：

* 为什么利润最大化可能会“迫使”个别公司选择污染技术。
* 强调对个人有益与对社会有益的关系之间的紧张关系。
* 探索什么是“最佳”污染水平。

MobLab 游戏：有政策干预下的外部性

教学要点：

* 在竞争性市场中，产生外部性的商品的市场失灵。
* 对于负外部性，通过税收或可交易许可证减少交易可能会增加剩余。
* 补贴通过增加交易纠正了正外部性。

**不确定性下的决策**

MobLab 游戏：炸弹风险游戏

教学要点：

* 个人的风险承受能力不同。在一个环境中显示的风险偏好可以转移到其他环境。
* 打开少于50个盒子的人可以说是风险厌恶者。那些打开更多的人可以说是寻求冒险。

*其他风险偏好调查：风险偏好：Holt Laury 和风险偏好：Binswanger/Eckel 和 Grossman*

**拍卖和激励兼容性**

MobLab 游戏：共同价值英式拍卖

教学要点：

* 说明为什么竞标者容易受到获胜者的诅咒。
* 说明如何减轻对估值的高估。

*其他MobLab拍卖游戏：共同价值密封投标拍卖，向上叫价拍卖，向下叫价拍卖，私有价值英式拍卖，私有价值密封投标拍卖*

**博弈论：同时选择博弈**

MobLab游戏：囚徒困境（矩阵）或囚徒困境（推拉游戏）

教学要点：

* 显示了合作和自身利益的相互冲突的动机。
* 熟悉读取收益矩阵和占优策略的关键概念。
* 纳什均衡的识别。
* 证明重复游戏可以带来更多的合作结果。

MobLab游戏：猎鹿博弈

教学要点：

* 囚徒困境的另一个版本，该版本强调个人和小组收益最大化之间的紧张关系。
* 允许讨论影响协调社会合作的因素。
* 根据均衡收益与其风险之间的权衡来讨论均衡选择。

MobLab 游戏：性别对决

教学要点：

* 不协调在一轮游戏中很常见。
* 通过重复游戏可能会出现有效和公平的协调模式。

MobLab游戏：矩阵：教师指定

教学要点：

* 允许教师在指定收益矩阵以支持所需的教学成果方面具有最大的灵活性。
* 能够展示重复游戏如何导致与单次游戏不同的结果。

**博弈论：混合策略均衡**

MobLab游戏：石头、剪刀、布

教学要点：

* 虽然所有行动数量有限的博弈都有纳什均衡，但并非所有博弈在纯策略中都有均衡。这些博弈将具有混合策略均衡。
* 在混合策略均衡中，每个玩家选择行动组合，使另一个玩家（概率上）在均衡中选择的行动之间无差异。

*其他MobLab游戏：硬币匹配游戏和捉迷藏*

**博弈论：顺序移动游戏**

MobLab 游戏：讨价还价：交替报价

教学要点：

* 玩家在谈判中学习权衡和公平。
* 在顺序游戏中学习逆向归纳和子博弈完美均衡。

MobLab 游戏：信任游戏

教学要点：

* 突出了信任和信赖带来的贸易收益。
* 允许玩家探索有关互惠的问题。
* 探索重复游戏如何提高信任度和可信度。