|  |
| --- |
| 产业组织 |

垄断

MobLab游戏：垄断

教学要点：

* 利润最大化涉及对利润的思考。
* 在没有价格歧视的情况下，统一价格情况将导致两个市场的价格都次优。展示三级价格歧视可以改善两个市场的福利。

数量竞争

MobLab 游戏：古诺竞争

教学要点：

* 了解增加市场上的竞争对手数量，从一个到多个，如何将市场从垄断结果转变为完全竞争的结果 - 这意味着更高的总量，更低的价格和更大的总福利，并且集中在消费者中。
* 在策略相互依存的情况下体验利润最大化。

MobLab 游戏：斯塔克伯格竞争

教学要点：

* 了解斯塔克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。

价格竞争

MobLab游戏：伯川德竞争

教学要点：

* 在没有产能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。
* 产能限制和价格匹配是缓解价格竞争的市场特征。

合谋

MobLab游戏：古诺竞争或伯川德竞争

教学要点：

* 公司之间的沟通和重复互动可以促进合谋安排。

双重边际化

MobLab游戏：双重边际化

教学要点：

* 回顾边际收入和垄断定价的概念。
* 展示在没有沟通或合同帮助协调决策的情况下，市场力量的连续行使如何导致更高的市场价格和经济效率的损失。
* 探索纵向整合和特许经营作为双重边际化问题的解决方案。

空间竞赛

MobLab 游戏：双人选举（酒店空间竞赛）

教学要点：

* 个人通过标准的基于位置的竞争模型获得经验。
* 帮助解释为什么公司倾向于位于隔壁的奥秘。

博弈论

MobLab 游戏：矩阵：教师指定

教学要点：

* 允许教师灵活地在正常形式的游戏中指定操作和收益。可用于支持各种学习目标。

信息不对称

MobLab游戏：柠檬车市场

教学要点：

* 体验信息不对称的市场。
* 信息不对称可能导致逆向选择和市场失灵。

MobLab游戏：委托-代理

教学要点：

* 学生学习提供给工人的最佳合同如何取决于信息环境（完全信息与不对称信息）。
* 学生了解不同合同特征（固定费用和奖金）的大小如何取决于工人外部选择和工作成本。

创新与创业

MobLab 调查：模糊性厌恶

教学要点：

* 与Holt Laury（2000）的调查进行比较，以区分风险和不确定性的情况。激发关于骑士不确定性的讨论。
* 表明个人表现出对已知风险而不是未知风险的偏好。

MobLab 游戏：研发竞赛（全支付密封投标拍卖）

教学要点：

* 玩家熟悉一种近似专利竞赛的全支付密封竞标拍卖形式。