|  |
| --- |
| 体育经济学 |

供需回顾：竞争性市场

MobLab 游戏：竞争性市场

教学要点：

* 市场的“看不见的手”：个人利润最大化如何导致竞争性市场均衡。
* 价格发现：均衡市场出清价格源于不同买家的估值和不同卖家的成本。
* 供需的变化会改变均衡结果。

*其他变量：可以包括价格下限、上限和税费。*

垄断

MobLab 游戏：垄断

教学要点：

* 利润最大化涉及对边际的思考。
* 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。三级价格歧视可以改善两个市场的福利。

MobLab 游戏：双重边际化

教学要点：

* 双重边际化近似于职业联赛和业余联赛之间的关系。
* 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。

卡特尔行为和NCAA

MobLab 游戏：伯川德竞争

教学要点：

* 沟通和重复互动促进了市场中的共谋行为，否则将经历激烈的竞争。

体育联盟和工会的独一无二的力量

MobLab 游戏：简单劳动力市场（小组人数为4）

教学要点：

* 表明只有一个雇主的市场，他们有动机提供最低的可接受工资。
* 可以先使用小组人数为16的简单劳动力市场游戏，并将均衡工资与存在垄断时进行比较。

*将最低工资或失业保险添加到游戏中，以模拟工会对市场结果的影响。*

合同谈判

MobLab 游戏：共同价值拍卖

教学要点：

* 可以近似认为玩家对每个小组（投标人）都有一个共同的价值，并且每个小组都有一个该玩家价值的信号。
* 如果真正的共同价值是所有信号的平均值，那么获胜者将对玩家出价过高，即获胜者的诅咒。

MobLab 游戏：最后通牒游戏

教学要点：

* 展示公平和利他主义等社会规范如何在经济参与者的决策过程中发挥作用。

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。
* 促进在顺序游戏中学习逆向归纳和子博弈完美均衡。

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（完全信息与信息不对称）。
* 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。

*与合同和谈判相关，教师可能会发现我们的时间和风险偏好调查是一个有用的搭配。*

社会困境与团队激励

MobLab 游戏：囚徒困境（推拉游戏）

教学要点：

* 博弈的主要特征：收益矩阵、最佳响应、占优策略和纳什均衡。
* 个人利益和小组利益之间的紧张关系。
* 可应用于许多体育经济学主题，涉及反垄断、兴奋剂、头盔等体育监管等。

*其他游戏：囚徒困境（经典矩阵）。*

MobLab 游戏：公共产品：惩罚与奖励

教学要点：

* 当小组产出取决于个人的努力，但利益是共同分享的时，个人就有搭便车的动机。
* 小组中的个人可能会产生惩罚或奖励其他小组成员的费用。
* 展示产生这些成本如何导致维护合作规范。

体育公共财政

MobLab 游戏：政策干预的外部性

教学要点：

* 由于外部性的存在，没有干预的竞争性市场的均衡是低效的。
* 通过减少交易，税收可以提高具有负外部性的市场的效率（总盈余）。
* 许可证的实施可以有效地减少产生负外部性的活动。

MobLab 游戏：空白调查

教学要点：

* 使用我们的空白调查工具创建您自己的基于调查的或有估值实验。您可以创建不同的框架来引出学生对非市场商品的WTP和WTA。

MobLab 游戏：投票悖论（单人选举）

教学要点：

* 与学生一起探索投票悖论和“规模效应”，看看体育场项目如何持续存在，即使已知它们效率低下。