|  |
| --- |
| 公共经济学 |

公共产品和搭便车

MobLab游戏：线性公共物品

教学要点：

* 突出公共产品的特点：非竞争性和非排他性。
* 显示了个人福利和团体福利之间的紧张关系。
* 体验搭便车问题。

*其他游戏包括公共物品：离散（阈值）和公共物品：奖励和惩罚*

外部性

MobLab 游戏：政策干预的外部性

教学要点：

* 显示产生外部性的商品的市场价格和数量与社会最优价格和数量之间的分歧。
* 证明税收和补贴有助于个人将这些外部性内部化。
* 探索具有负外部性的商品的可交易许可证市场。

税收负担

MobLab 游戏：竞争性市场

教学要点：

* 表明竞争市场均衡使总盈余最大化（没有外部成本或收益）。
* 表明税收会影响均衡结果并导致无谓损失。
* 表明谁纳税和谁承担税收负担之间的区别。
* 体验谁承担税收负担如何取决于弹性。

公共选择

MobLab 游戏：投票悖论（双人选举）

教学要点:

* 与学生一起探索投票的悖论。
* 探索比较静态分析，例如大小效应、竞争效应和弱者效应。

MobLab 游戏：双人选举

教学要点：

* 让学生熟悉投票的空间模型。
* 在具有两名候选人的标准一维空间投票模型中，在均衡状态下，两位候选人都选择中位数选民最喜欢的政策。

MobLab 游戏：多边谈判

教学要点：

* 学生体验联盟的形成以及多数规则如何导致资源分配不均。
* 展示提议者的力量。

公共池资源

MobLab 游戏：公地：渔业

教学要点：

* 将小组规模设置为1人或多人，以揭示财产权作为公地的首要问题。
* 个人利润最大化导致过度使用公共池资源。
* 沟通和不断重复可能会导致更多的合作结果。

MobLab 游戏：公地悲剧

教学要点：

* 个人的效用最大化捕获具有内部最优值。
* 由于公共湖泊中的鱼是一种共同资源，因此每个人都有过度捕捞的动机（即不考虑强加给其他小组成员的成本）。
* 税收或补贴等法规可以减轻自然资源的过度使用。

或有估值

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。