|  |
| --- |
| 微观经济学原理 |

国际贸易和贸易收益

MobLab 游戏：比较优势

教学要点：

* 表明贸易使两个人都过得更好，即使一个人在两种商品上都有绝对优势。
* 在总投入成本固定的情况下，比较优势游戏显示了机会成本如何影响公司的生产决策。

供给、需求和均衡

MobLab游戏：竞争性市场

教学要点：

* 体验市场的“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）。
* 探索供需变化如何改变均衡预测。

**市场干预**

MobLab游戏：具有干预的竞争性市场

教学要点：

* 展示共同政府干预的平衡和盈余效应：单位税收和补贴，价格上限和下限。

长期均衡

MobLab游戏：生产及进出市场

教学要点：

* 短期利润最大化涉及边际思维。
* 展示上一轮决策如何影响公司的进入和退出决策，以及市场参与者是否获利。
* 在具有相同公司的竞争性市场的长期均衡中，所有公司的经济利润为零。

垄断

MobLab 游戏：垄断

教学要点：

* 回顾市场数量对价格的影响。
* 利润最大化涉及对利润的思考。
* 将产量和价格与垄断市场进行比较。

寡头垄断和勾结

MobLab游戏：古诺竞争

教学要点：

* 当存在战略相互依赖关系时，体验利润最大化。
* 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。
* 观察古诺平衡和重复相互作用的影响。

博弈论背景下的寡头垄断行为

MobLab游戏：囚徒困境（矩阵）和囚徒困境（推拉）

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主导策略的关键概念。
* 纳什均衡的识别。
* 表明重复游戏可以带来更多的合作结果。

*推拉游戏是囚徒困境的非矩阵版本。*

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。
* 探索税收、补贴和外部性产生商品的可交易许可证等干预措施。

公共产品和搭便车

MobLab 游戏：线性公共产品

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。

公共池资源

MobLab游戏：公地：渔业

教学要点：

* 个人利润最大化导致过度使用公共池资源。
* 允许沟通和重复游戏可能会出现比标准理论预测的更好的结果。

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。

劳动力市场

MobLab 游戏：简单劳动力市场

教学要点：

* 当完全竞争的市场决定工资时，均衡工资（每单位劳动）等于最后一个雇用的工人的边际劳动产品的价值。
* 通过减少劳动力需求量，最低工资减少了就业。

不平等与公平

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。