|  |
| --- |
| 环境经济学 |

外部性

MobLab游戏：存在政策干预的外部性

教学重点：

* 显示市场价格和数量与产生外部性的商品的社会最优价格和数量之间的差异。
* 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。

公共池资源

MobLab游戏：公地：渔业

教学重点：

* 将小组人数设置为一个或多个，以揭示财产权是公地的首要问题.
* 个人利润最大化导致公共池资源的过度使用。
* 通过沟通，个人可以就管理公地形成不具约束力的协议，并对违规者进行口头惩罚。
* 无限期重复增加了合作的未来利益来源，并可能导致更多的合作结果。

MobLab游戏：公地悲剧

教学重点：

* 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类是一种共同资源，因此每个人都有过度捕捞的动机（即，不考虑强加给其他群体成员的成本）。
* 税收或补贴等法规可以减轻自然资源的过度使用。

MobLab游戏：公地：配额渔业

教学重点：

* 个人的效用最大化捕获具有内部最优值。
* 配额可以改善相对于开放获取的玩家结果，既允许恢复可再生资源，又防止过度开发现有存量。
* 探索不同配额分配方案（例如历史配额分配方案、基于配额分配方案或同等配额分配方案）对鱼类种群健康的影响。

公共产品和搭便车

MobLab游戏：线性公共产品

教学重点：

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

意愿调查价值评估

MobLab游戏：空白调查

教学重点：

* 使用我们的空白调查工具创建您自己的意愿调查价值评估实验。您可以创建不同的框架来引出学生对非市场商品的WTA和WTP。

风险与不确定性

MobLab游戏：炸弹风险游戏

教学重点：

* 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风险。

*其他风险偏好调查：风险偏好： Holt Laury 以及 风险调查：模糊性厌恶*

教学重点：

* 比较风险和不确定性的情况，以帮助讨论预防原则。
* 表明个人表现出对已知风险而不是未知风险的偏好。

时间偏好

MobLab调查：时间偏好：二元选择（和预算集）

教学重点：

* 探索时间偏好并激发个人在当前和未来消费之间进行权衡的意愿。
* 可能显示时间不一致的偏好，即个人在不同时间点表现出不同的在现在和未来之间进行权衡的意愿。