|  |
| --- |
| 管理：组织行为学 |

在团队环境中工作

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付出，但利益是共同分享的时，个人就有搭便车的动力。
* 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。

MobLab 游戏：最小努力游戏

教学要点：

* 阐释如果选择相关行动会使玩家面临策略风险，则玩家可能无法在首选均衡上进行协调。
* 重复的互动和沟通可能会减少不协调。

MobLab 游戏：囚徒困境

教学要点：

* 展示了个人利益最大化和小组福利之间的紧张关系。
* 重复的互动和沟通可以维持合作的平衡。

*其他MobLab游戏：猎鹿博弈*

委托-代理

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）。
* 学生学习不同合同特征（固定费用和奖金）的大小如何取决于工人外部选项和工作成本。

公平和公正问题

MobLab游戏：最后通牒游戏

教学要点：

* 个人关心资产配置的公平性。
* 参与者的两个操作都是如此。提议者提供的往往比理论所暗示的要多，而回应者则由于自己对公平的看法而拒绝大于0的提议。

组织中的信任和互惠

MobLab 游戏：信任游戏

教学要点：

* 投资者决定通过大于0的投资来信任他们的合作者，希望看到大于0的回报。投资可以为双方带来更好的回报，但不确定投资是否会得到回报。
* 对信赖和互惠信任的偏好可以引导回应者向投资者返回大于0的金额。

风险与不确定性

MobLab 游戏：炸弹风险游戏

教学要点：

* 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冒险。

*其他风险偏好调查：风险偏好： Holt Laury 以及风险偏好： Binswanger*

MobLab 调查：阿莱悖论

教学要点：

* 人们过度估计小概率事件，这导致违反预期效用理论的预测。

MobLab调查：模糊性厌恶

教学要点：

* 表明个人表现出对已知风险而不是未知风险的偏好，这对公司内部的组织文化和企业家精神有影响。

合乎道德地使用权力

MobLab 游戏：独裁者游戏

教学要点：

* 独裁者完全控制分配给予他们的资金。
* 由于对利他主义的偏好和对公平的看法，独裁者经常给接受者大于0的金额。如果使用聊天功能，则分配往往更公平。

理性与认知偏差

MobLab 调查：框架效应、心理账户、启发式和偏见

教学要点：

* 个人表现出可预测的偏见。说明其中一些偏见以及如何制定决策和计划的重要性。在管理者遇到的许多环境中，个人可能会有认知偏差。

*有许多关于启发式和偏见的预构建的调查实验。此外，使用我们的空白调查生成您自己的调查实验。*