



行为经济学

启发式和偏差

MobLab 调查：可获得性偏差

教学要点：

- 人们根据想到事件的难易程度来估计事件的频率。

MobLab 调查：代表 vs. 可能性(史蒂夫)

教学要点：

- 展示个人通过归属类别以了解他们周围的世界。每个类别都有一个原型。当个人根据事物与原型的符合程度来评估属于某个类别的事物的概率时，就会发生代表性。

MobLab 调查：合取谬误

教学要点：

- 遵循代表性启发式方法可能导致个人犯违反概率定律的错误。

MobLab 调查：锚定偏差

教学要点：

- 展示当个人面对不同的数字锚时，当被问到相同的数字问题时，这些锚点的调整不足。

MobLab 调查：心理账户：沉没成本

教学要点：

- 表明个人在处理金钱时会发展出不同的心理账户。这导致个人认为经济活动属于不同的账户，从而导致偏离经济理论。

还有许多其他关于启发式和偏差的预构建的调查实验。此外，使用我们的空白调查可以生成您自己的调查实验。

个人选择实验

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风险。

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:

- 人们高估小概率事件，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。

MobLab 调查：时间偏好：二元选择（和预算集）

教学要点:

- 时间不一致的首选项。个人在不同的时间点表现出不同的在现在和未来之间进行权衡的意愿。

MobLab 游戏：蒙提霍尔难题

教学要点:

- 通过蒙提霍尔游戏的反复进行，学生学习贝叶斯规则背后的直觉。

社会偏好

MobLab 游戏：独裁者游戏

教学要点:

- 个人可能有利他主义（考虑他人）偏好。
- 社会规范和其他方面的偏好可能会改变策略反应。

MobLab 游戏：最后通牒游戏

教学要点:

- 演示公平和利他主义等社会规范如何导致偏离博弈论预测的行为。
- 结合独裁者游戏，有助于区分策略利他主义和非策略利他主义

MobLab 游戏：最后通牒：策略方法

- 成功的讨价还价者解释了其他人对公平的偏好差异很大。
- 许多玩家提出了他们自己不会接受的报价，这可能是缺乏策略思维的证据。

MobLab 游戏：信任游戏

教学要点:

- 探索和测试逆向归纳和子博弈完美纳什均衡。
- 对可信度（正互惠）或公平性的偏好可能会导致回应者返回正金额。预料到这一点，也许也是出于利他主义或公平的动机，投资者可能会选择投资。

MobLab 游戏：线性公共物品

教学要点:



MobLab

A playground for decisions

- 展示个人利润最大化如何导致搭便车问题，但是，个人并没有采用他们的占优策略。
- 展示了公共产品的私人收益和社会收益之间的区别。

MobLab 游戏：公共物品：奖励与惩罚

教学要点：

- 展示公平规范的力量。在这个游戏中，学生可能会产生费用来惩罚搭便车者或奖励贡献者。
- 展示产生的这些成本如何导致维护合作规范。
- 报告每个人的贡献可能会增加对公共产品的自愿贡献。

MobLab 游戏：公共物品：（离散）门槛

教学要点：

- 突出公共产品的特点：非竞争性和非排他性。
- 突出了搭便车问题的协调方面。
- 允许玩家探索集体行动问题，其中更分散的利益导致较低的整体贡献。

行为金融学

MobLab 游戏：资产市场（泡沫和崩溃）

教学要点：

- 展示即使对资产的终端价值和股息分配有常识，资产泡沫也可能产生。

MobLab 游戏：凯恩斯猜数游戏

教学要点：

- 策略思维需要对他人的推理和选择进行猜想，他们的行为会影响我选择的回报。
- 测试迭代占优的解决方案概念，并引导讨论有限理性和大傻瓜理论。

MobLab 游戏：群集（信息瀑布）

教学要点：

- 在社会学习环境中，个人忽略自己的私人信息并随波逐流（即模仿前辈的选择）通常是合理的。
- 玩家通常会适当权衡私人信息和公共信息，但玩家过分重视私人信息的情况并不少见。

MobLab还有许多其他游戏：矩阵形式的游戏，不同的拍卖形式，投票等等。如果我们没有您要找的游戏，请考虑写信给support@moblab.com 推荐一款游戏。