

宏觀經濟學之均衡點



定義

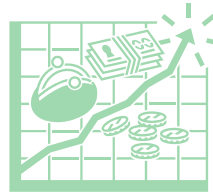
❖ 非自願性失業

- ✓ 當工人預備以現有的名義工資水平去接受工作，但未能找到工作時，這種稱為非自願性失業。



❖ 通貨膨脹

- ✓ 所有名義價格持續上升。



定義

❖ 本地生產總值

✓ 指某一年內，在一個國家或地區的領土以內所生產的最終產品和服務的市場總值。

❖ 實質本地生產總值

✓ 以基年的固定市價計算的本地生產總值。

❖ 名義本地生產總值

✓ 按當時市價計算的本地生產總值。

最初的收入分佈和學生的辨認紙條

<p>你的玩家號碼：1 你最初的收入：\$10,000.00 佔最初本地生產總值的百分比：2.5</p>	<p>你的玩家號碼：3 你最初的收入：\$30,000.00 佔最初本地生產總值的百分比：7.5%</p>
<p>你的玩家號碼：2 你最初的收入：\$20,000.00 佔最初本地生產總值的百分比：5%</p>	<p>你的玩家號碼：4 你最初的收入：\$40,000.00 佔最初本地生產總值的百分比：10%</p>

- 在今天的實驗中，我們會看到支出和儲蓄對宏觀經濟的影響。現在每兩個人為一組。在每一個回合裡，兩人要決定如何將收入分配成支出與儲蓄，以達至你們滿意的水平。
- 你們每組會有一張紙條（見圖表一），寫有你們最初的收入水平。（收入的分佈會以「本地生產總值」的百分比和實質金額顯示；學生不能選取另一張紙條，以求獲取較高的收入。）

遊戲規則



- ❖ 初開始時，我們的經濟體系的均衡點是在「本地生產總值」為\$400,000的水平。

- ❖ 隨後的回合「本地生產總值」是會受前一個回合影響：
 - ✓ 前一個回合的消費支出
 - ✓ 加上一個總值\$100,000的固定獨立投資

遊戲規則

- ❖ 在每一個回合中，你們每一組必須**至少消費 \$3,000**在食物，居所和基本需要上。
- ❖ 當你們就業時，你們的消費不能多於該回合的收入，**只有在失業時才能使用儲蓄**。
- ❖ 所有未用作消費的收入會被視作儲蓄，**儲蓄享有5%利息**。

學生的記錄表

回合	本回合的收入 (失業者的收入是0)(A)	你的決定		累積儲蓄 + 本回合完結 時的利息
		本回合的支出 (最少\$3,000) (B)	本回合的儲蓄 (A - B)	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

- 老師分發圖表二（學生的記錄表）給每一組學生。
- 在每一回合中，我會給你們30秒時間作決定，之後將你們定作支出的金額向我匯報，我會將這些資料記錄下來。

本地生產總值

- ❖ 這一個回合的「本地生產總值」會用作決定下一個回合的收入水平。我會根據你們原本收入所佔「本地生產總值」之百分比而分配以後每一個回合你們的收入。
- ❖ 例如：如果本回合的「本地生產總值」是\$360,000
 - ❖ 玩家號碼 = 1 的學生將會有\$9000作為下一個回合的收入 ($2.5\% \times \$360,000$)
 - ❖ 玩家號碼 = 2 的學生將會有\$18,000 ($5\% \times \$360,000$) 作為下一個回合的收入。

「本地生產總值」的調整

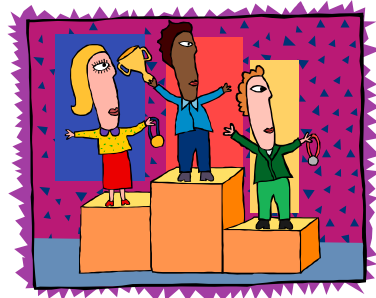
- ❖ 如果你們的支出少於\$300,000，每少\$20,000 就會有一名玩家失業。所以，若你們**支出的總和在\$280,000以下**，其中一名玩家就會**失業**。
- ❖ 如果玩家失業，這一個**失業階段就會沒有收入**。而原本分配給他的收入就會重新分配給其他玩家。

「本地生產總值」的調整

- ❖ 失業最多只可持續兩個回合。如果「本地生產總值」連續兩個回合低於\$300,000，連續兩個回合失業的玩家就可重從獲得聘用，我們會通過隨機抽籤另選一個失業者。
- ❖ 如果你們的總支出超過\$300,000，「本地生產總值」就會往下調整，以反映通貨膨脹的壓力。因為當「名義本地生產總值」大於\$400,000（我們的經濟體系的均衡點），通貨膨脹就會出現，引致價格上升至一水平令「實質本地生產總值」。

遊戲規則

- ❖ 遊戲結束時，我們會比較你們最初的收入水平和你們最後的總支出及累積儲蓄（連利息）而作出排名。



- 由於此活動涉及複雜的計算，請老師使用我們提供的電子表格程序。
- 老師不要向學生提及這個實驗會持續多少回合。告訴學生大約有5至10個回合。

討論

- ❖ 如果你們全都決定少消費，多儲蓄，「本地生產總值」會有什麼變化？這改變對隨後的回合的總儲蓄水平有什麼影響？
- ❖ 為什麼一個處於高水平的總支出不會為參與者帶來更高的實質收入？