

完全資訊及競爭



遊戲規則

- ❖ 四人一組，每組代表一間經理人公司，並計劃聘請名歌手加入。
- ❖ 先在表一排列歌手的受歡迎程度，最喜愛歌手7分，第二喜愛的6分，如此類推。
- ❖ 需在**2分鐘**內完成。

•老師：在今天的遊戲之中，你們會扮演香港流行歌手經理人公司。我把你們分成四人一組。每組代表一間經理人公司，並計劃聘請名歌手加入。但在你接觸他們之前，請先在表一排列歌手的受歡迎程度。

•老師：這裏有七位歌手的名字。請寫下你們組別編號及給你們最喜愛歌手7分；第二喜愛的6分，如此類推。我會給你們2分鐘的時間去完成。

遊戲規則

- ❖現在我們競投，看哪間經理人公司聘請誰。在競投時，只要舉起紙版便可以叫價。
- ❖老師會在第二欄紀錄每位歌手的最高投標價。
- ❖第三欄的『真正/市場價值』則是剛才你們給每位歌手的總分數。

- (2分鐘後)老師收回所有圖表。請一位同學計算每位歌手的總分。他/她不應讓其他同學知道這總分。把分數填在表二的『真正/市場價值』一欄中。
- 老師需分派附上組別編號的紙版給各組，及投影/貼表二於黑板上。請勿在此時顯示歌手的總分數給同學看。

遊戲規則

- ❖ 如聘請歌手的價格低於市場價值，你將獲得**利潤**，否則你便**虧損**了。
- ❖ 你們沒有歌手真正/市場價值的資料。
- ❖ 你們有**無盡的錢**供你於競投中使用。

• 老師可於每輪競投之前自行釐定底價 (即是每位歌手的底價都可不同) 。每輪競投後，老師揭曉歌手的真正/市場價值及計算出價組別的利潤/虧損。

競投開始



討論



- ❖ 你們是怎樣釐定投標的價格？
- ❖ 為什麼你們不釐定一個更低的價格？
- ❖ 如果市場上只有一間經理人公司，那麼價格會怎樣釐定？

• 討論後再玩此遊戲(投影/貼上表二於黑板上)。這次，每位歌手的真正/市場價值展示於第三欄。學生可以此資料進行競投。

第二輪競投開始



討論



- ❖ 你們這一組是怎樣釐定投標的價格？
- ❖ 於兩輪遊戲中，你們的行為有何不同？
背後有什麼原因？

• 遊戲後老師講解完全競爭中的完全資訊怎樣令公司只賺取正常利潤。

～完～

