

# 中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

壹、計畫名稱：拍賣的行為迷思-運算思維下的設計與改良

貳、實施課程、授課教師姓名：行為財務學（陳卓泰）

參、前言

古典經濟學假設過於理性選擇與決策，與日常生活中的經驗往往產生相當大的落差。相較於傳統符號推導或是資料推論的思維方式，本課程改從心理學角度切入，聚焦在人類思考模式，並將商品的特性延伸至金融資產，進行財務相關決策。以實驗方法。將議題分為實驗組與對照組，透過可重複執行的實驗設計，得出貼近現實的研究數據。

行為經濟學課程中，內容往往聚焦在理論的說明，並透過口述議題，經實驗調查的方式，供同學以投票的方式參與選擇。本計畫希望結合傳統的教學模式，從拍賣行為出發，透過三種拍賣遊戲，分別為(1)英式拍賣、(2)維克里拍賣、(3)全支付拍賣，利用遊戲參與，進行包括贏家的詛咒、誠實申報、沉沒成本等資產的相關行為議題的討論。希望藉此引發缺乏數理或商學背景同學的學習興趣，能從中對資產價格的判斷與決策產生新的體認。

肆、計畫特色及具體內容

1.本計畫透過三種拍賣遊戲，分別為(1)英式拍賣、(2)維克里拍賣、(3)全支付拍賣，將實驗導入課程。

2. English Outcry Auction(英式拍賣)執行方式

(1)拍賣老師可愛豬公裡的錢（個人放一把零錢在杯中）

(2)1元起標 (3)喊價次數沒有限制

(4)最高價得標 (5)得標者需支付得標金額

3. Vickrey Auction(維克里拍賣)執行方式

(1)參加拍賣者在小紙卡上寫下標金與姓名

(2)最高價得標

(3)得標者須支付第二高價的金額

4. All Pay Auction(全支付拍賣)執行方式

(1)拍賣標的：50元銅板一枚 (2)1元起標，每次加價1-5元

(3)喊價次數沒有限制，最高價得標

(4)不論得標與否，所有喊價者須支付其最高標金

伍、實施成效及影響（量化及質化，且說明是否達到申請時所期之學習目標與預期成效）

## 1.期中考選擇題答對題數（總題數20題）

座號	系級	答對題數	座號	系級	答對題數
1	觀光系 4A	11	25	經濟系 3B	6
2	觀光系 4B	9	26	經濟系 3B	7
3	觀光系 4B	13	27	經濟系 3B	11
4	觀光系 4B	5	28	經濟系 3B	12
5	資管系 4A	13	29	經濟系 3B	12
6	資管系 4A	12	30	經濟系 3B	14
7	化材系 3A	8	31	經濟系 3B	11
8	機械系 4A	0	32	經濟系 3B	16
9	森保系 4	9	33	經濟系 3B	9
10	英文系 3A	8	34	經濟系 4A	11
11	英文系 4A	13	35	經濟系 4A	0
12	英文系 4A	6	36	經濟系 4A	14
13	英文系 4B	9	37	經濟系 4A	12
14	新聞系 4A	8	38	經濟系 4A	13
15	資傳系 4B	12	39	經濟系 4A	0
16	資傳系 4B	5	40	經濟系 4A	14
17	財經組 3B	9	41	經濟系 4A	11
18	財經組 3B	11	42	經濟系 4B	9
19	法學組 2A	13	43	經濟系 4B	14
20	都計系 4	0	44	社福系 4A	9
21	經濟系 1B	13	45	社福系 4A	12
22	經濟系 1B	10			

111(一)45位修課學生中，有41位學生填寫線上測驗。其中，遊戲教學章節線上測驗平均答對題數為10.66(共20題)；經濟系同學生平均答對題數為11.52優於非經濟系學生的9.74。

110(二)行為財務學，70位修課學生中，有68位學生填寫線上測驗。相同測驗，平均答對題數為8.54(共20題)。相較於去年同時期（因為疫情因素，課程採線上進行），本學期結果優於去年。

上述量化分析顯示，結果符合計畫申請時所期之學習目標與預期成效。質化部分，從學生繳交學習單之成果（請參見附件2），可以發現，經由遊戲教學確實有效加深學生對該課題的理解。

## 2.學習單回應

A生：在課堂中我印象最深刻的就是老師拿了一個撲滿，裡面是真的有裝現金的，要全班猜出裡面有多少錢，猜到距離撲滿裡金額最近的人，便可以拿走裡面的現金，結果班上有人直接猜出一摸一樣的數字，我當下覺得超級不可思議，怎麼會連個位數字都猜一樣。

B生：最印象深刻的是猜豬公裡面有多少錢，我記得有同學猜到正確的金額，而且聽聲音感覺好像很多錢，結果沒想到只有349，我們很容易被自己心裡的想像去影響判斷。

## 陸、結論

- 1.以遊戲作為引子，再進入理論教學，學生接受程度較高。
- 2.疫情嚴重時，於視訊課程中，以口述方式解釋遊戲，雖然獲致不錯效果，但對比實體遊戲效果，仍有差距。
- 3.原先計畫的共創與同儕互評因時間因素並未實施。
- 4.本人近年各任教科目皆以不同形式的遊戲教學，輔以線上測驗，將資料進行簡單統計分析，作為調整教學內容之依據。

柒、執行計畫活動照片



圖片 1 說明：遊戲



圖片 2 說明：遊戲進行



圖片 3 說明：遊戲進行



圖片 4 說明：課程內容摘要

捌、附件

照片電子檔(照片原始檔)。