

ECONOMIA EXPERIMENTAL
Lab Report #2 – correção e comentários
Susana Peralta, outubro 2026

Na aula, simulámos um mercado em que compradores e vendedores negociavam simultaneamente. Realizámos uma sessão com 6 vendedores e 9 compradores.

Os vendedores começam por escolher um único nível de qualidade e um único preço pelo qual todas as suas unidades são colocadas à venda. Cada vendedor pode oferecer, no máximo, duas unidades. O nível de qualidade pode ser qualquer número entre 1 e 3; um nível de qualidade mais elevado custa mais a produzir e tem maior valor para os compradores.

A tabela abaixo apresenta os **custos** dos diferentes níveis de qualidade (todos os vendedores têm os mesmos custos). As unidades que não forem vendidas não são produzidas e, portanto, não geram qualquer custo.

	grade 1	grade 2	grade 3
custo 1ª unidade	\$1.50	\$4.50	\$8.5
custo 2ª unidade	\$2.50	\$5.50	\$9.5

Durante os primeiros 6 períodos (rondas), os compradores têm a oportunidade de comprar a um dos vendedores **ao nível de qualidade e ao preço indicados**.

Cada comprador procura apenas uma unidade do produto, e todos os compradores têm as mesmas valorizações.

O valor para o comprador depende apenas do nível de qualidade, e não de a unidade corresponder à primeira ou à segunda unidade vendida pelo vendedor nesse período.

Valores: \$4 para **grade 1**, \$8 para **grade 2**, \$13 para **grade 3**.

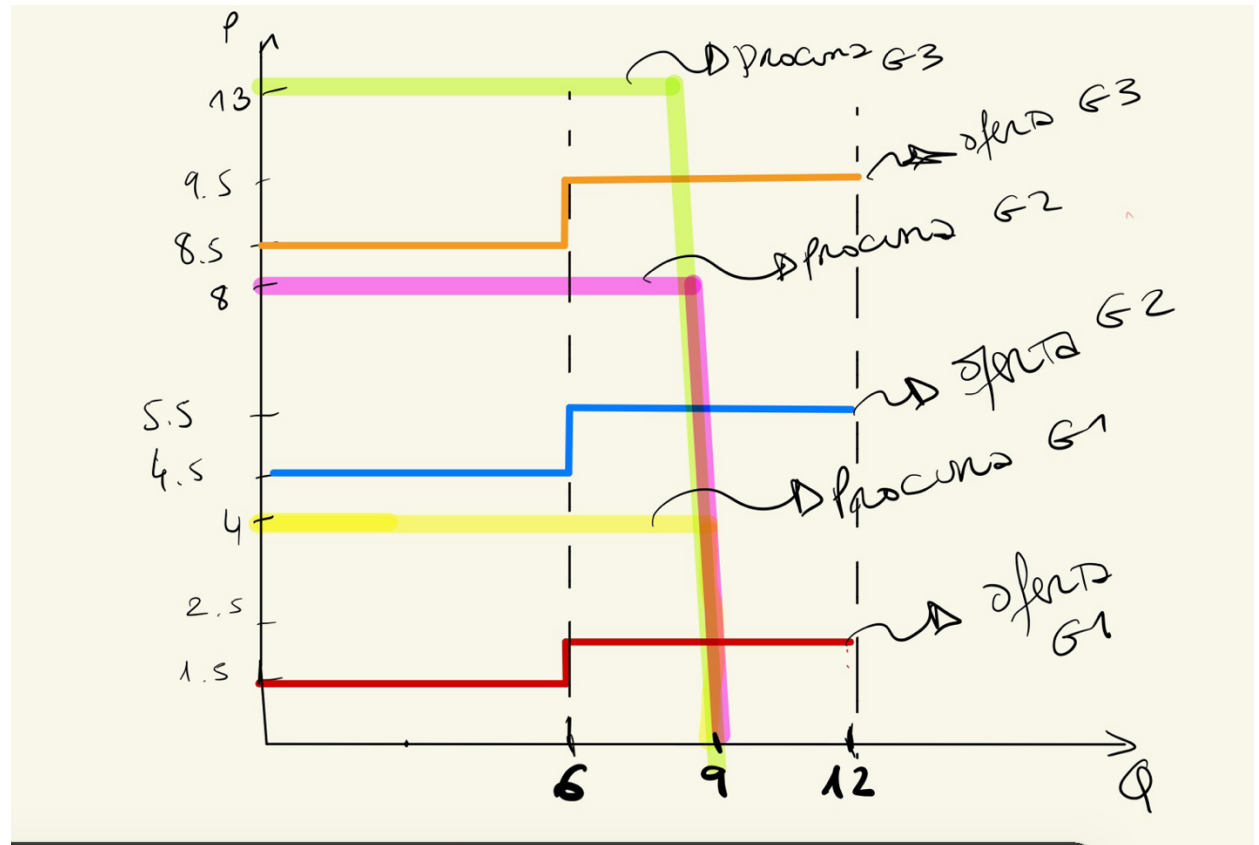
Os ganhos de um comprador são calculados pela diferença entre o valor atribuído ao produto e o preço de compra:

Ganho do comprador = valor da qualidade comprada – preço do vendedor

Os vendedores ganham dinheiro ao realizar uma ou mais vendas a um preço superior ao custo da unidade. Os ganhos de um vendedor são calculados como a soma dos ganhos obtidos nas unidades efetivamente vendidas:

Ganho do vendedor por unidade vendida = preço de venda – custo da unidade vendida
(para o respetivo nível de qualidade)

1&2 Equilíbrio de mercado e excedentes



Equilíbrio:

Qualidade 1 $p=2.5$, $q=9$;

Excedente vendedor = 6

Excedente consumidor = $1.5 \times 9 = 13.5$

Excedente total = 19.5

Qualidade 2 $p=5.5$, $q=9$;

Excedente vendedor = 6

Excedente consumidor = $2.5 \times 9 = 22.5$

Excedente total = 28.5

Qualidade 3 $p=9.5$, $q=9$;

Excedente vendedor = 6

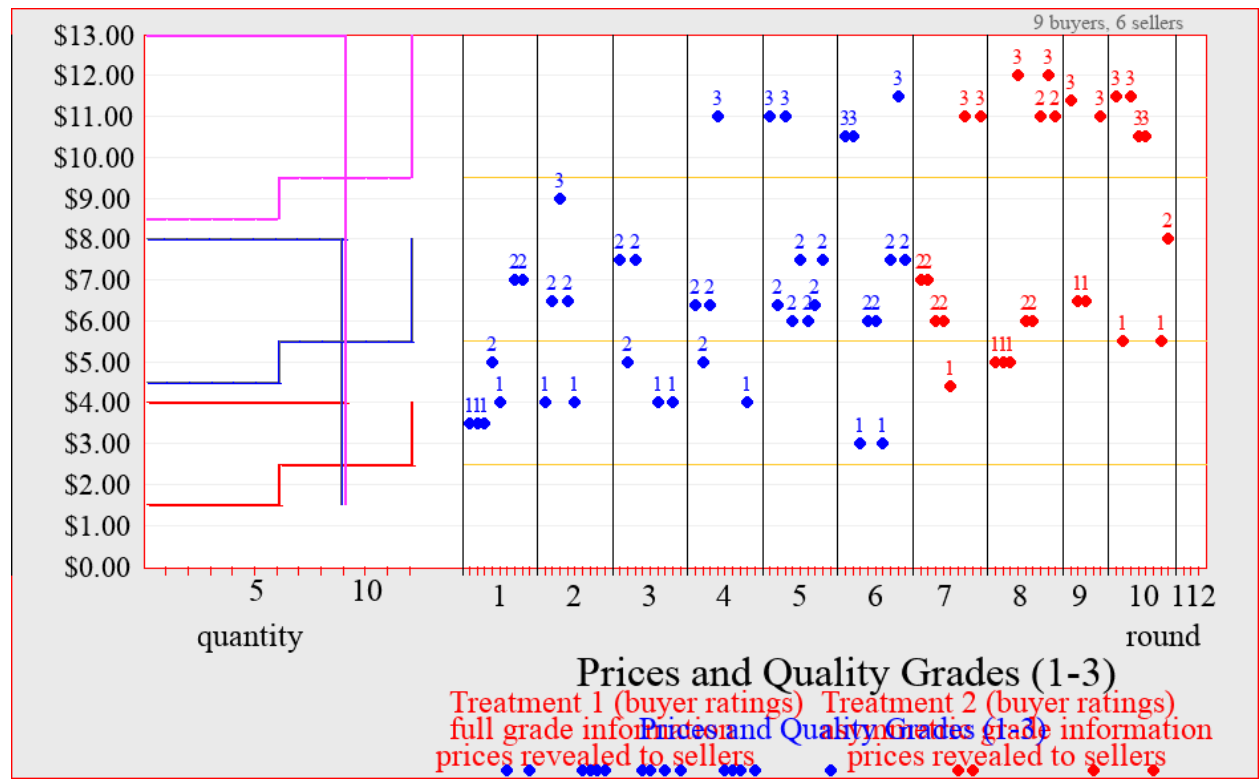
Excedente consumidor = $3.5 \times 9 = 31.5$

Excedente total = 37.5

Como os compradores têm um excedente superior quando compram a qualidade 3, qualquer vendedor que proponha esta qualidade vende o que produz (e os restantes não vendem). Logo, em equilíbrio, no mercado com informação completa, é a qualidade 3 que prevalece.

No jogo com informação incompleta, os vendedores não têm forma de sinalizar a qualidade do que vendem, pelo que minimizam o custo vendendo a qualidade mais baixa. Logo, em equilíbrio, a única qualidade que prevalece é a pior, o que causa uma perda de excedente de 18.

Análise dos dados da experiência Gráfico extraído do Veconlab



Algumas observações

- qualidade 3 só surge nas rondas tardias.
- qualidade 1 é vendida mais cara em informação assimétrica – preço como sinal?
- Qualidade 1 é sempre vendida acima do preço de equilíbrio, mesmo com informação completa

- Qualidade 3 idem, exceto ronda 2

Tabela resumo:

Ronda	Preço médio	Qualidade média	Eficiência	Quantidade
1	\$4.79	1.43	49.3%	7
2	\$6.00	1.80	41.3%	5
3	\$5.60	1.60	36.0%	5
4	\$6.56	2.00	44.0%	5
5	\$7.73	2.25	69.3%	8
6	\$7.28	2.11	76.0%	9
7	\$7.49	2.14	60.0%	7
8	\$8.11	1.89	70.7%	9
9	\$7.43	1.50	56.0%	8
10	\$8.63	2.13	69.3%	8

A tabela abaixo contém a frequência de cada qualidade em cada ronda (moda a negrito)

Ronda	Qualidade 1	Qualidade 2	Qualidade 3	Total
1	4	3	0	7
2	2	2	1	5
3	2	3	0	5
4	1	3	1	5
5	0	6	2	8
6	2	4	3	9
7	1	4	2	7
8	3	4	2	9
9	6	0	2	8
10	3	1	4	8

Observações:

- A qualidade parece aumentar ao longo do tempo nas rondas com informação completa e diminuir nas rondas com informação incompleta (embora a ronda 10 seja um outlier, com a moda na qualidade 3).
- O preço apresenta uma tendência geral crescente, com algumas oscilações.

Contrariamente ao que se esperava, observamos que

- (i) A qualidade média é superior nas rondas 7-10 vs 1-6: 1.915 vs 1.865
- (ii) O preço médio também é superior nas rondas 7-10 vs 1-6: 7.92 vs 6.33
- (iii) A eficiência média, idem: 64% vs 53%

Nota: calculei as médias não ponderadas por ronda, mas as ponderadas dão o mesmo resultado qualitativo.

A que se deve este comportamento? Não sabemos, mas há várias hipóteses:

- 1- Clara superioridade, em termos de excedentes, da qualidade 3, aprendida ao longo das primeiras rondas
- 2- Preços elevados tomados pelos compradores como sinalização de qualidade alta (apesar de ser cheap talk!) – esta hipótese surgiu como provável das nossas discussões em aula
- 3- Preferências morais – os vendedores não gostam de enganar quem compra