

14. 41 公共经济学, 2002

学习资料 # 11

I. 实物福利

目标:

Nichols 和 Zeckhauser, 在 1982 年的《美国经济评论》上发表了实物福利支出的基本原理。实物转移性支出能增加目标效率。目标效率是指达到目标人群的福利支出的百分比。不在目标人群的个人为了得到福利也许会变成“冒充者”。例如: 政府希望把福利支出给那些不能获得某个水平收入的低能力人群。但是, 福利体制可能会诱使一些高能力的个体为了获得福利支出而降低他们的收入(因此增加他们的闲暇时间)。如果福利项目所导致的冒充者越多, 那么他的目标效率就越低。

以某种指示物的形式提供实物福利是防止冒充者获得政府福利支出的一种途径。在固定收入下, 指示物的需求因能力水平不同而不同。例如, 假设低能力个人对于低质量的加工奶酪有较高的需求。政府能够以平均福利提供加工奶酪。为了符合获得福利的条件, 你的收入必须在一个特定水平之下。在那个给定的收入水平之下, 目标人群(低能力)对于加工奶酪有更高的需求。相对于福利用现金支付, 高能力人群变成冒充者的可能性更小。

“关键的是在任何收入水平下, 目标受益者比冒充者希望消费更多的指示物。”(P375, Nichols & Zeckhauser)

一个更显著的指示物的例子是健康保险。平均来说, 低能力人群的健康状况不如高能力人群, 健康保险就是一个指示物。

考验机制:

另一种增加目标效率的方法是将考验机制应用于福利受益者。一个考验是福利净损失。例如让人在汤店外面排长队等候是一种考验机制。当目标人群比潜在冒充者认为福利形式有价值, 考验机制则有效。例如, 富有的个人从喝汤中得到 10 个效用单位。如果没有成本, 他们将在汤店喝汤, 穷的个体从喝汤中获得 100 个效用单位。如果等待的成本是 11 个效用单位, 那么富裕的个人将不再喝汤, 而目标人群效率上升了。另外一个思考这一问题方式是考验能在目标人群与非目标人群之间产生不同层次的无效用。例如, 对于那些低能力并且有更低机会成本的人来说, 等待会导致较少的效用损失。高能力的人, 有着更高的机会成本, 等待使得他们遭受更多的效用损失。

II. 福利/结点的预算约束

图上显示一个正在闲暇和消费之间作出决定的个人预算约束。最大工作时间是 2000 小时。[如果你认为闲暇等于 2000 减去劳动供给, 那么你可以认为这幅图是关于劳动供给和消费的], 这个人工作每小时挣 10 美元。政府保证每个人民都有至少 5000 美元的收入。

注意她 500 个小时工作时间/1500 个小时闲暇时间的预算约束的结点。

有了福利, 人们不愿意在结点附近工作, 为什么?

- 如果你选择了大于 1500 小时的闲暇时间，你将同样选择 2000 小时的闲暇时间。工作一小时，你将不会得到任何收入，但是却失去了闲暇时间。

- 如果你选择 1499 个小时的闲暇时间，你能获得 5010 美元的消费和 1499 小时的闲暇时间如果你愿意牺牲 10 美元的消费，你能获得 501 小时的闲暇时间。除非相对于闲暇你真的更喜欢消费，否则你将选择放弃那 10 美元。

- 如果你选择 1498 个小时的闲暇时间，你将获得 5020 美元的消费和 1498 小时的闲暇。如果你牺牲 20 美元的消费，你就能得到 502 个小时的闲暇时间。你将会选择放弃那 20 美元。

- 依此类推

→看起来你将很可能不会在结点及其相邻点上选择消费！