

# 產業經濟學 及分析方法

演講者：薛琦博士

記錄整理：吳再益

工業經濟原文為 Industrial Economic，而譯成工業經濟並不妥當。因為 Industrial Economic 中之 Industrial 譯成工業，則含有製造業的味道。實事上，若改譯成產業經濟則較為合適。產業經濟又是講些什麼呢？廣義而言，並無一致的定論；狹義言之，產業經濟即在探討產業組織 (Industrial Organization) 的問題。產業經濟既然是經濟學中之一部分，而經濟學家討論問題又離不開價格機能 (price function)，這不但是個體經濟的核心，也是總體經濟學中所謂個體基礎 (micro foundation) 所關心的事。所討論的重點也不外價格機能運作有關的問題，只不過範圍都限定於產業內，或強調個別產業所發生的問題。故產業經濟離不開討論價格機能、需求與供給。

一般經濟學在討論需求方面時，通常不太重視產品的特性，但有些學者却認為產品的特性與市場結構 (market structure) 有關係，亦可放在產業經濟裡來強調消費者行爲；在供給方面，則大部分是在探討生產者的問題。然而分析需求與供給問題時，我們所重視的是需求與供給是如何引伸出來的？經濟學討論此問題時，則以完全競爭市場 (complete competition market) 講得最精彩，但完全競爭市場所設定之多種假設在實際現況上，常感覺到不怎麼圓滿，也就是這

在實況上找不到此現象。假如市場之產品品質非一致性 (homogeneous)，則供給該產品之廠商在價格上，將不再是價格接受者 (price taker)，而對於價格多多少少有獨占能力，一旦離開完全競爭市場，則有一重要問題待討論，即市場結構，而此即為上述之產業組織。

產業組織首先關心的是一個產業中有多少個生產者，此為獨占市場 (Monopoly market)、寡占市場 (Oligopoly market) 及獨占競爭市場 (Monopolistic competition market) 的現象。獨占市場較為單純，而獨占競爭市場還可掌握，因為雖然生產者對產品多少還具有影響力，此即其需求曲線不再是一條水平直線 (horizontal line)，而是一條有斜率之直線，但影響力有限。其中最難的是寡占市場，其主要特點在於生產廠商數目很少，少到皆可注意對方反應情況 (reaction)，至於如何設定對方之反應，迄今還並無共同的理論。但從經濟學書中，我們可找到十種以上的理論，其中以競賽理論 (Game theory) 較為突出，可以從 one-person game 到 n-person game，在  $n \rightarrow \infty$  時，則此市場即接近完全競爭。

產業組織，既然首在討論市場結構及有多少的參與者 (participants)，通常在產業結構的書中，其