

TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN TP HCM



MÔN HỌC KINH TẾ ĐẠI CƯƠNG

NĂM HỌC 2022 – 2023

HỌC KỲ III

BÀI TIỂU LUẬN CUỐI KỲ

Tên đề tài: Phân tích tình hình thị trường cung cầu của “Đồ chơi” ở Việt Nam. Từ đó lập một bảng số liệu về cung cầu của một sản phẩm giả định để viết phương trình cung cầu, tính giá và sản lượng cân bằng, tính độ co giãn tại điểm cân bằng, tác động thuế của chính phủ lên phía người mua, người bán, theo số liệu phù hợp.

Họ và tên: Nguyễn Minh Thiện

MSSV: 22120344

Nhóm: 8



Giảng viên giảng dạy: ThS. Lê Nhân Mỹ

TPHCM, 28/8/2023

MỤC LỤC

I. GIỚI THIỆU:	1
1. Lời mở đầu:	2
2. Sự phát triển lịch sử của ngành:	2
3. Xu hướng phát triển thị trường đồ chơi hiện nay:	3
II. NỘI DUNG:	3
1. Thị trường đồ chơi ở Việt Nam trên các sàn thương mại điện tử:	3
2. Phân tích cung cầu thị trường đồ chơi:	4
i. Các yếu tố ảnh hưởng đến cầu:	4
ii. Các yếu tố ảnh hưởng đến cung:	6
3. Thị trường cân bằng:	8
III. KẾT LUẬN:	11

Trang web tham khảo:

-  <https://treemvietnam.net.vn/moi-gio-nguoi-viet-mua-gan-3000-san-pham-do-choi-tre-em-tren-cac-san-thuong-mai-dien-tu-d1893.html>
-  <http://khaithuehaiquan.info/thu-nhoi-bong-chiu-thue-gtgt-5/#:~:text=Ng%C3%A0y%2010%2F09%2F2014%20B%E1%BB%99%20T%C3%A0i%20ch%C3%ADnh%20c%C3%B3%20v%C4%83n%20b%E1%BA%A3n,t%C6%B0%E1%BB%A3ng%20%C3%A1p%20d%E1%BB%A5ng%20thu%E1%BA%BF%20su%E1%BA%A5t%20thu%E1%BA%BF%20GTGT%205%25.>

I. GIỚI THIỆU:

1. Lời mở đầu:

- Lĩnh vực "Đồ chơi" đã trải qua sự biến đổi đáng kể qua các thập kỷ, tạo nên một ngành công nghiệp đầy sáng tạo. Trong bài tiểu luận này, ta sẽ khám phá tình hình cung cầu trong lĩnh vực "Đồ chơi". Ngày nay, ngành công nghiệp này không chỉ đơn thuần là việc sản xuất, cung cấp đồ chơi, mà còn mang những xu hướng, tác động xã hội sâu sắc. Lĩnh vực này không ngừng phát triển và đổi mới, tạo ra những trải nghiệm giải trí độc đáo cho mọi lứa tuổi. Từ những bức tranh đầy màu sắc của các đồ chơi đơn giản cho đến sự sáng tạo của những đồ chơi công nghệ cao, ngành "Đồ chơi" đã và đang chinh phục trái tim của hàng triệu người tiêu dùng trên thế giới.

- Bài tiểu luận bắt đầu bằng việc trình bày tổng quan về lịch sử phát triển cũng như những xu hướng quan trọng trong ngành. Tiếp theo, ta sẽ phân tích tình hình thị trường cung cầu của "Đồ chơi". Từ đó, ta sẽ giải thích được sự hình thành giá cả thị trường và biết được đâu là tín hiệu của mọi sự lựa chọn. Ngoài ra, ta sẽ tìm hiểu cách những yếu tố tác động đến tình hình cung cầu đã tạo ra một môi trường đầy thách thức và cơ hội.

2. Sự phát triển lịch sử của ngành:

- Lịch sử của ngành "Đồ chơi" bắt đầu từ những thời kỳ đầu tiên của con người, khi các vật liệu tự nhiên như gỗ, đá, lá cây, chai nhựa tạo thành những đồ chơi đơn giản có tính chất thủ công và được sử dụng để phát triển kỹ năng và tưởng tượng của trẻ em
→ *Đây là biểu tượng của sự kết nối giữa con người và tự nhiên ở thời điểm này.*

- Tuy nhiên, sự phát triển của công nghệ đã tạo ra những bước tiến lớn. Đến thế kỷ 19, việc sử dụng máy móc đã cho phép sản xuất hàng loạt đồ chơi với chi phí thấp hơn. Các đồ chơi đầu tiên từ kim loại, nhựa với cơ chế đơn giản đã xuất hiện. Dần về sau, càng nhiều người đòi hỏi những trải nghiệm giải trí mới mẻ, đa dạng hơn. Để đáp ứng các yêu cầu đó, các xu hướng như đồ chơi cơ chế, đồ chơi điện tử và sản phẩm bền vững xuất hiện.



Hình 1: Hình ảnh đồ chơi ngày xưa **Hình 2:** Hình ảnh đồ chơi sản phẩm bền vững hiện nay **Hình 3:** Hình ảnh đồ chơi cơ chế hiện nay

→ Sự phát triển lịch sử của ngành đồ chơi là một minh chứng về sức mạnh sáng tạo của con người và sự thích nghi với môi trường thay đổi, từ bước đầu tiên đơn giản đến sự đa dạng, phức tạp của ngày nay. Điều này không chỉ góp phần làm phong phú cuộc sống, mang đến niềm vui và thú vị không ngừng nghỉ, mà còn phản ánh nhu cầu giải trí của con người ngày một tinh vi hơn và cách ta tương tác với thế giới xung quanh đa dạng hơn.

3. Xu hướng phát triển thị trường đồ chơi hiện nay:

- Trong thị trường đồ chơi quốc tế, xu hướng hiện nay đang chuyển hướng đến các sản phẩm đòi hỏi sự tương tác cao như robot, đồ chơi giáo dục... Các sản phẩm này tích hợp trí thông minh nhân tạo gồm các bộ xử lý, bộ nhớ,... Tổng thể, thị trường đồ chơi thông minh quốc tế đang dần thân vào các sản phẩm tương tác, sáng tạo, bao gồm cả đồ chơi ngoài trời, nhưng ngân sách của các sản phẩm này thường khá cao.

- Để khai thác thành công thị trường đồ chơi trẻ em, các doanh nghiệp cần tìm kiếm các thị trường đặc thù tại Việt Nam mà các sản phẩm nhập khẩu chưa nắm giữ như đồ chơi giáo dục, đồ chơi tích hợp văn hóa Việt Nam,... Mỗi doanh nghiệp cần có một chiến lược sâu xa và việc lựa chọn các sản phẩm độc đáo là một phần quan trọng của quá trình này.

→ Nhìn chung, sự phát triển của thị trường đồ chơi đang diễn ra theo hướng tích hợp công nghệ và giáo dục, tạo ra cơ hội lớn cho các doanh nghiệp sáng tạo và nhạy bén.

II. NỘI DUNG:

1. Thị trường đồ chơi ở Việt Nam trên các sàn thương mại điện tử:

- Theo báo cáo phân tích thị trường năm 2022 của Metric (nền tảng Số liệu Thương mại Điện tử dành cho doanh nghiệp, thương hiệu và nhà bán), tổng số lượng đồ chơi đã bán của sàn Shopee, Lazada, Tiki và Sendo (tính từ 1/01/2022 - 1/01/2023) đạt 24.974.800

sản phẩm, tức cứ trung bình một giờ có khoảng gần 3.000 sản phẩm đồ chơi được bán ra trên các sàn thương mại điện tử.

→ Có sự thay đổi trong thói quen, nhu cầu của người tiêu dùng, họ ngày càng chuộng mua sắm đồ chơi cho con cái. Đồng thời, Shopee, Lazada, Tiki,... ngày càng trở nên phổ biến và tiện lợi được nhiều người tiêu dùng chọn để đặt mua đồ chơi trực tuyến. Chính vì sự đa dạng và thuận tiện ấy mà thị trường đồ chơi được thúc đẩy phát triển một cách mạnh mẽ.

- Với số lượng đồ chơi đã bán ra, tổng doanh số của ngành này trên 4 sàn thương mại điện tử lớn lên đến gần 2 nghìn tỷ đồng (1.859.469.353.873 đồng).



Hình 4: Doanh số ngành hàng đồ chơi trẻ em trên sàn thương mại điện tử năm 2022

→ Con số doanh số gần 2 nghìn tỷ đồng cho thị trường đồ chơi trên các sàn thương mại điện tử là một thước đo ấn tượng về sự phát triển mạnh mẽ và tiềm năng của ngành này. Nếu tính cả các cửa hàng đồ chơi truyền thống ngoài đời, thì ngành này có tiềm năng còn lớn hơn nữa.

2. Phân tích cung cầu thị trường đồ chơi:

i. Các yếu tố ảnh hưởng đến cầu:

a) Giá cả của đồ chơi:

- Giá cả tuân theo quy luật cầu (P tỉ lệ nghịch với Q_D) và tác động ngược chiều lượng cầu (với điều kiện các yếu tố khác không đổi)

* Bảng số liệu về giá cả theo cầu của đồ chơi trong năm 2023 (giả định) *

P (ngàn đồng/sản phẩm)	100	200	500	1000	2000
Q_D (ngàn sản phẩm)	2200	2100	1800	1300	300

Phương trình cầu: $Q_D = a \cdot P + b$

Khi +) $P = 100$ và $Q_D = 2200 \rightarrow 2200 = a \cdot 100 + b$ (1)

+) $P = 200$ và $Q_D = 2100 \rightarrow 2100 = a \cdot 200 + b$ (2)

Giải $\begin{cases} (1) \\ (2) \end{cases} \rightarrow \begin{cases} a = -1 \\ b = 2300 \end{cases} \rightarrow \text{Phương trình cầu có dạng: } Q_D = -P + 2300.$

Độ co giãn của cầu trên các khoảng: $E_d = a * \frac{P_1 + P_2}{Q_{D1} + Q_{D2}}$

Khoảng giá cả	100 - 200	200 - 500	500 - 1000	1000 - 2000
E_d	$-1 * \frac{100 + 200}{2200 + 2100}$ $= -0.0698 > -1$	$-1 * \frac{200 + 500}{2100 + 1800}$ $= -0.18 > -1$	$-1 * \frac{500 + 1000}{1800 + 1300}$ $= -0.48 > -1$	$-1 * \frac{1000 + 2000}{1300 + 300}$ $= -1.875 < -1$

**** Nhận xét:**

- Trong khoảng giá từ 100 – 1000 ngàn đồng, $E_d > -1 \rightarrow$ Cầu co giãn ít cho thấy người tiêu dùng có phản ứng nhẹ với sự thay đổi của giá cả. Điều này có nghĩa dù biến động trong giá cả, thị trường đồ chơi vẫn duy trì ổn định. Mặc dù cầu hiện tại có vẻ ổn định, nhưng độ co giãn đang tăng là dấu hiệu của sự thay đổi của cầu trong tương lai, có thể xuất phát từ sự phát triển công nghệ, sở thích của người tiêu dùng.

- Trong khoảng từ 1000 - 2000 ngàn đồng, $E_d < -1 \rightarrow$ Cầu co giãn nhiều \rightarrow Sự biến động lớn, người tiêu dùng có phản ứng đáng kể với sự thay đổi của giá, giá có thể tăng đột ngột khi cầu tăng hoặc ngược lại.

*** Biện pháp khi cầu co giãn nhiều:**

- Tăng năng suất sản xuất để đáp ứng nhu cầu tăng cao.
- Dự trữ sản phẩm đảm bảo sẵn sàng cho việc giao hàng ngay lập tức khi cầu tăng.
- Tận dụng cơ hội phát triển, tung ra thị trường các sản phẩm mới thu hút khách hàng trong bối cảnh cầu tăng.

b) Thu nhập của người mua:

Do đồ chơi được mua để đáp ứng nhu cầu giải trí hoặc phát triển cho trẻ em và người chơi. Vì vậy, khi thu nhập tăng, người tiêu dùng có xu hướng mua sắm hơn và đặt mua các loại đồ chơi cao cấp, đòi hỏi đầu tư lớn hơn. \rightarrow đường cầu dịch sang phải (sự dịch chuyển là nguyên nhân làm I tăng, Q_D tăng).

+) Giả sử tại mức thu nhập 4 triệu đồng/tháng, lượng tiêu dùng đồ chơi là 5sp. Khi thu nhập tăng lên 5 triệu đồng/tháng, lượng tiêu dùng đồ chơi là 6sp.

$$* \text{Độ co giãn của cầu đối với thu nhập: } E_I = \frac{(Q_2 - Q_1) * (I_2 + I_1)}{(I_2 - I_1) * (Q_2 + Q_1)} = \frac{(6 - 5) * (5 + 4)}{(5 - 4) * (6 + 5)} = 0.82$$

$0 < E_I < 1 \rightarrow$ Đồ chơi thuộc loại hàng thiết yếu

c) Sở thích:

- Không chỉ riêng trẻ em mà ở mọi lứa tuổi thường rất ưa chuộng đồ chơi và chúng được mua với mục đích khác như làm quà lưu niệm, sưu tầm,...


\rightarrow Khi sở thích nhu cầu giải trí của người dùng ở đồ chơi tăng thì lượng cầu tăng.


d) Sự kỳ vọng của người mua: ảnh hưởng đến quyết định mua sắm của họ.

Ví dụ: khi một đồ chơi được quảng cáo có tính năng độc đáo, giúp trẻ phát triển tư duy, người mua có thể kỳ vọng sản phẩm này sẽ mang lại giá trị hơn cho con cái họ \rightarrow Sự kỳ vọng đó thúc đẩy lượng cầu đối với sản phẩm đồ chơi này.

\rightarrow Khi sự kỳ vọng càng cao thì nhu cầu mua sắm càng cao.

e) Các hàng hóa liên quan khác (P_y):

 **Hàng hóa thay thế:** Trong thời đại số hóa, các thiết bị điện tử như máy tính, điện thoại thông minh,... dần thay thế đồ chơi truyền thống \rightarrow Làm giảm đi nhu cầu giải trí ở đồ chơi truyền thống (P_y giảm $\rightarrow Q_x$ giảm : đường cầu của đồ chơi dịch sang trái và ngược lại)

 **Hàng hóa bổ sung:** gồm pin, nguồn năng lượng, dụng cụ sửa chữa, hoặc linh kiện thay thế giúp bảo trì,...v...v....(khi P_y tăng $\rightarrow Q_x$ giảm: đường cầu của đồ chơi dịch sang trái và ngược lại).

+) Giả sử khi giá Tivi là 2 triệu đồng, lượng tiêu dùng của đồ chơi là 1500 sản phẩm. Khi giá Tivi là 1 triệu đồng, lượng tiêu dùng đồ chơi là 1300 sản phẩm.

$$\text{Độ có giãn chéo của cầu theo giá: } E_{xy} = \frac{Q_{X2} - Q_{X1}}{P_{Y2} - P_{Y1}} \cdot \frac{P_{Y2} + P_{Y1}}{Q_{X2} + Q_{X1}} = \frac{1300 - 1500}{1 - 2} \cdot \frac{1 + 2}{1300 + 1500} = 0.21 > 0$$

\rightarrow Tivi và đồ chơi là 2 hàng hóa thay thế cho nhau.

ii. Các yếu tố ảnh hưởng đến cung:

a) Giá cả:

- Giá cả tác động vào cung theo hướng thuận (điều kiện các yếu tố khác không đổi). Khi giá cả tăng, các doanh nghiệp có động cơ gia tăng sản xuất, mở rộng đầu tư để tận dụng cơ hội lợi nhuận cao hơn \rightarrow tăng cung trên thị trường và ngược lại.

*** Bảng số liệu về giá cả theo cung của đồ chơi trong năm 2023 (giả định) ***

P (ngàn đồng/sản phẩm)	100	200	500	1000	2000
Q _s (ngàn sản phẩm)	1400	1500	1800	2300	3300

Phương trình cung: $Q_s = c \cdot P + d$

Khi +) $P = 100$ và $Q_s = 1400 \rightarrow 1400 = c \cdot 100 + d$ (3)

+) $P = 200$ và $Q_s = 1500 \rightarrow 1500 = c \cdot 200 + d$ (4)

Giải $\begin{cases} (3) \\ (4) \end{cases} \rightarrow \begin{cases} c = 1 \\ d = 1300 \end{cases} \rightarrow$ Phương trình cung có dạng: $Q_s = P + 1300$.

Độ co giãn của cung trên các khoảng: $E_s = c \cdot \frac{P_1 + P_2}{Q_{s1} + Q_{s2}}$

Khoảng giá cả	100 - 200	200 - 500	500 - 1000	1000 - 2000
E_s	$1 \cdot \frac{100 + 200}{1400 + 1500}$ $= 0.1 < 1$	$1 \cdot \frac{200 + 500}{1500 + 1800}$ $= 0.21 < 1$	$1 \cdot \frac{500 + 1000}{1800 + 2300}$ $= 0.37 < 1$	$1 \cdot \frac{1000 + 2000}{2300 + 3300}$ $= 0.54 < 1$

**** Nhận xét:**

- Trong khoảng giá từ 100 – 2000 ngàn đồng, $E_s < 1 \rightarrow$ Cung co giãn ít \rightarrow Phản ứng của nhà sản xuất nhạy cảm nhẹ trước sự thay đổi của giá cả, xuất phát từ việc nhà sản xuất đồ chơi sử dụng các nguồn cung cấp độc quyền hoặc quá trình sản xuất đặc biệt khó khăn và tốn kém. Ngoài ra, độ co giãn cung đang tăng lên có ý nghĩa tích cực vì nhà sản xuất đang cải thiện khả năng sản xuất để nỗ lực cung cấp, tương thích với tình hình thị trường và tạo lợi ích cho người tiêu dùng.

b) Giá các yếu tố đầu vào:

- Để sản xuất đồ chơi, nhà sản xuất phải sử dụng nhiều yếu tố đầu vào khác nhau như nhân công, công nghệ sản xuất,... Nếu giá các yếu tố này tăng mạnh, chi phí sản xuất quá cao nhà sản xuất sẽ xem xét cắt giảm sản lượng hoặc ngừng cung ứng đồ chơi.
 \rightarrow *Cung về hàng hóa có mối quan hệ nghịch biến với giá các yếu tố đầu vào.*

c) Trình độ công nghệ:

- Việc tạo ra máy móc, quy trình tự động hóa làm giảm hao phí lao động, tăng năng suất lao động trong ngành đồ chơi \rightarrow *lượng cung của các sản phẩm tăng lên.*

d) Quy mô, thị trường:

- Thông thường, đồ chơi thường hay đánh vào các sở thích của trẻ em, và tỷ lệ trẻ em ở Việt Nam khá cao → *Thị trường tiêu thụ rộng lớn* → Q_s tăng

e) Điều kiện tự nhiên:

- Mùa, thời tiết và biến đổi khí hậu có thể ảnh hưởng đến cung cấp và cầu đối với đồ chơi ngoài trời và những sản phẩm liên quan đến thời tiết.

Ví dụ: Vào mùa hè, lượng học sinh nghỉ hè thường chuộng bóng đá → Q_s bóng đá tăng.

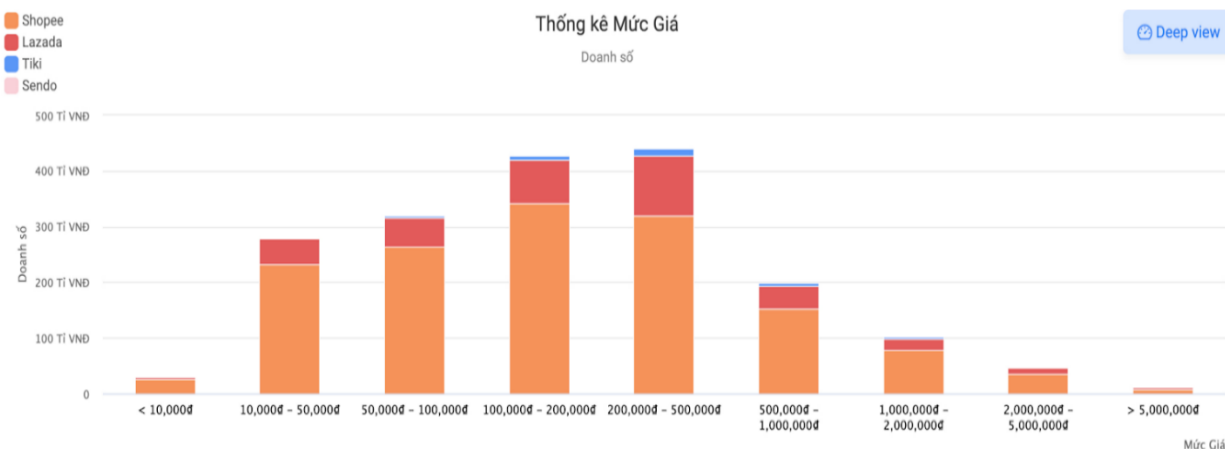
f) Chính sách của chính phủ:

- “Đồ chơi cho trẻ em...” thuộc đối tượng áp dụng thuế suất thuế GTGT 5%. → *Thu hẹp sản xuất của doanh nghiệp. Nhưng thị trường đồ chơi không hoàn toàn cạnh tranh, nhà sản xuất đồ chơi có thể chuyển chi phí thuế lên người tiêu dùng bằng cách tăng giá sản phẩm.*

- Trợ cấp: làm giảm chi phí → *Mở rộng sản xuất* → *Tăng lợi nhuận nhờ đó sức cung tăng.*

3. Thị trường cân bằng:

- Dựa trên báo cáo số liệu của Metric, có thể thấy những sản phẩm đồ chơi có mức giá dao động từ 200 - 500 nghìn đồng được nhiều phụ huynh lựa chọn nhất. Ngược lại, những đồ chơi có giá thành nhỉnh hơn hẳn so với mặt bằng chung (trên 5 triệu đồng) được ít phụ huynh lựa chọn đặt mua nhất.

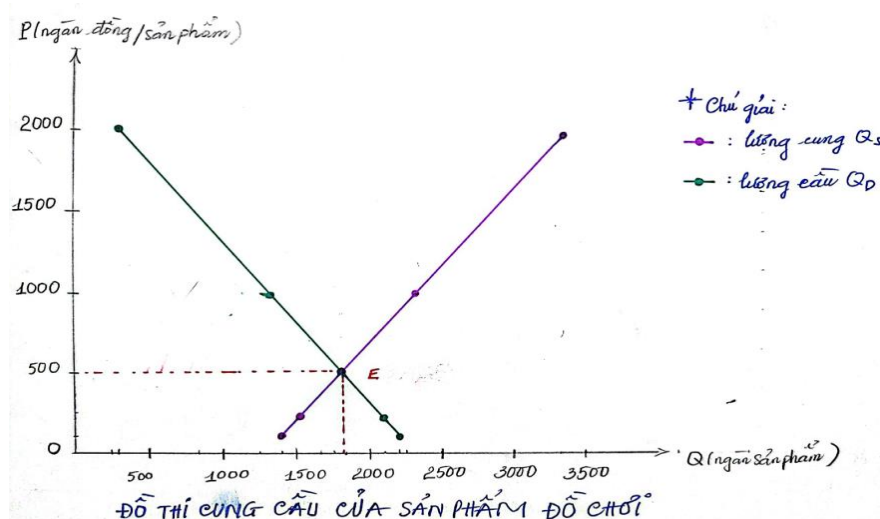


Hình 5: Biểu đồ thống kê mức giá và doanh số ngành hàng đồ chơi trên sàn Shopee, Lazada, Tiki và Sendo.

→ Người mua luôn cân nhắc giữa giá trị và chất lượng của sản phẩm. Vì vậy do yếu tố giá cả, nên các sản phẩm có giá cao hơn thì ít được ưa chuộng. Nếu giá cả thấp, họ có thể mua nhiều sản phẩm hơn hoặc chọn các sản phẩm đa dạng.

*** Bảng số liệu về giá cả theo cung, cầu của đồ chơi trong năm 2023 (giả định) ***

P (ngàn đồng/sản phẩm)	100	200	500	1000	2000
Q _D (ngàn sản phẩm)	2200	2100	1800	1300	300
Q _S (ngàn sản phẩm)	1400	1500	1800	2300	3300



- Phương trình cầu:

$$\blacklozenge Q_D = -P + 2300$$

- Phương trình cung:

$$\blacklozenge Q_S = P + 1300$$

+) **Tại điểm cân bằng:** $Q_D = Q_S \leftrightarrow -P_0 + 2300 = P_0 + 1300$

$\leftrightarrow P_0 = 500$ (ngàn đồng/sản phẩm)

→ $Q_0 = -P_0 + 2300 = -500 + 2300 = 1800$ (ngàn sản phẩm)

⇒ Giá cân bằng $P_0 = 500$ ngàn đồng/sản phẩm và lượng cân bằng $Q_0 = 1800$ ngàn sản phẩm

+) **Độ co giãn cung cầu tại điểm cân bằng E:**

$$E_d = a * \frac{P_0}{Q_0} = -1 * \frac{500}{1800} = -0.28 > -1$$

→ Cầu co giãn ít → Người mua không quá nhạy cảm với việc thay đổi giá của đồ chơi và vẫn tiếp tục mua nó một cách tương đối ổn định.

$$E_s = c * \frac{P_0}{Q_0} = 1 * \frac{500}{1800} = 0.28 < 1$$

→ Cung co giãn ít → Nhà sản xuất cung cấp lượng sản phẩm tương đối không đổi, dù giá cả có tăng lên hoặc giảm đi.

✱ Khi chính phủ quy định mức giá $P = 400$ và $P = 600$ (đơn vị P : Ngàn đồng/ sản phẩm)

Khi $P = 400 < P_0 \rightarrow$ Giá của chính phủ là giá trần \rightarrow Tình trạng thị trường sẽ thiếu hụt hàng hóa là $\Delta Q = Q_D - Q_S = (-400 + 2300) - (400 + 1300) = 200$ (ngàn sản phẩm)
 \rightarrow Chính phủ cần cung cấp lượng đồ chơi thiếu hụt và sử dụng các hình thức định lượng,...

Khi $P = 600 > P_0 \rightarrow$ Giá của chính phủ là giá sàn \rightarrow Tình trạng thị trường bị dư thừa hàng hóa là $\Delta Q = Q_S - Q_D = (600 + 1300) - (-600 + 2300) = 200$ (ngàn sản phẩm)
 \rightarrow Số tiền Chính phủ bỏ ra mua hết hàng dư thừa: $\Delta Q * P = 200 * 600 = 120.000$ (triệu đồng)

+) Giả sử giá của các yếu tố đầu vào giảm xuống làm cho lượng cung ở mỗi mức giá tăng lên 90 ngàn sản phẩm.

Phương trình cung: $Q_S'' = Q_S + 90 = P + 1390$

\rightarrow Phương trình cung có dạng: $Q_S'' = P + 1390$.

Ta có $Q_S'' = Q_D \leftrightarrow P_0' + 1390 = -P_0' + 2300 \leftrightarrow P_0' = 455$ (ngàn đồng/sản phẩm)

$\rightarrow Q_0'' = -P_0' + 2300 = -455 + 2300 = 1845$ (ngàn sản phẩm)

\Rightarrow Giá cân bằng giảm 45 ngàn đồng/sản phẩm và lượng cân bằng tăng 45 ngàn sản phẩm

\Rightarrow Khi giá cả của yếu tố đầu vào giảm, nhà sản xuất có nhiều cơ hội tối ưu hóa sản xuất, giảm giá sản phẩm hoặc cải thiện chất lượng và cạnh tranh mạnh hơn.

\Rightarrow Qua phân tích sự ảnh hưởng của giá cả đối với cung và cầu ta thấy giá cả là tín hiệu của mọi sự lựa chọn có khả năng khôi phục các cân đối bị phá vỡ tạo thế quân bình của thị trường, là cơ sở để các tác nhân trong nền kinh tế ra quyết định đầu tư.

+) Tính tổng mức doanh thu của nhà sản xuất tại điểm cân bằng E:

$$TR = P_0 * Q_0 = 500 * 1800 = 900.000 \text{ (triệu đồng)} = 900 \text{ tỷ đồng}$$

- Ở 2.i.a) ta thấy cầu giảm ít ở giá 100-1000 ngàn đồng

\rightarrow Nếu giảm giá thì TR sẽ giảm và ngược lại.

- Trong khoảng 1000-2000 ngàn đồng cầu co giãn nhiều

\rightarrow Nếu tăng giá thì TR giảm và ngược lại.

+) Giả sử chính phủ tăng thuế cho từng sản phẩm là 5 ngàn đồng/sản phẩm.

Khi đánh thuế vào nhà sản xuất thì đường cung dịch chuyển lên trên:

$$Q_S' = c * (P_1 - 5) + d = P_1 - 5 + 1300 = P_1 + 1295$$

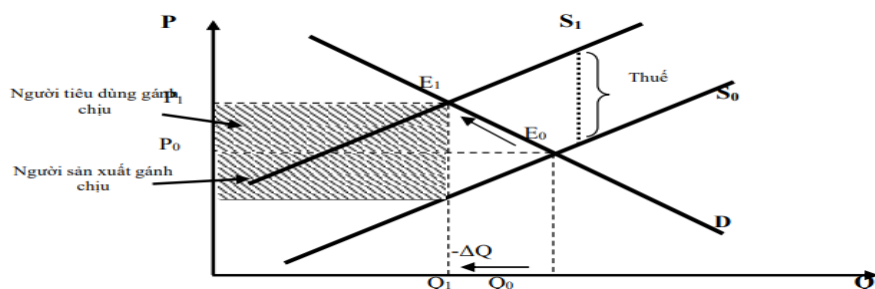
Thị trường cân bằng khi: $Q_D = Q_S' \leftrightarrow -P_1 + 2300 = P_1 + 1295$

$\leftrightarrow P_1 = 502.5$ (ngàn đồng/sản phẩm) $\rightarrow Q_1 = P_1 + 1295 = 502.5 + 1295 = 1797.5$ (ngàn sản phẩm)

Giá của nhà sản xuất khi không có thuế: $P_S = P_1 - t = 502.5 - 5 = 497.5$ (ngàn đồng/sản phẩm)

Số tiền thuế người tiêu dùng chịu: $t_d = P_1 - P_0 = 502.5 - 500 = 2.5$ (ngàn đồng)

Số tiền thuế nhà sản xuất chịu: $t_s = P_0 - P_S = 500 - 497.5 = 2.5$ (ngàn đồng)



Hình 6: Khi $|E_D| = |E_S|$ người sản xuất và người tiêu dùng cùng chịu thuế ngang nhau.

Mức thuế chính phủ thu được: $(t_d + t_s) * Q_1 = (2.5 + 2.5) * 1797.5 = 8987.5$ (triệu đồng)

+) Giả sử chính phủ trợ cấp cho từng sản phẩm là 4 ngàn đồng/sản phẩm.

Khi trợ cấp vào nhà sản xuất thì đường cung dịch chuyển xuống dưới:

$$Q_S' = c * (P_1 + 4) + d = P_1 + 4 + 1300 = P_1 + 1304$$

Thị trường cân bằng khi: $Q_D = Q_S' \leftrightarrow -P_1 + 2300 = P_1 + 1304$

$\leftrightarrow P_1 = 498$ (ngàn đồng/sản phẩm) $\rightarrow Q_1 = P_1 + 1304 = 498 + 1304 = 1802$ (ngàn sản phẩm)

Giá của nhà sản xuất khi không có trợ cấp: $P_S = P_1 + s = 498 + 4 = 502$ (ngàn đồng/sản phẩm)

Số tiền trợ cấp + Người tiêu dùng nhận: $s_d = P_0 - P_1 = 500 - 498 = 2$ (ngàn đồng)

+ Nhà sản xuất nhận: $s_s = P_S - P_0 = 502 - 500 = 2$ (ngàn đồng)

\rightarrow Khi $|E_D| = |E_S|$ người sản xuất và người tiêu dùng hưởng trợ cấp như nhau.

Mức trợ cấp chính phủ chi ra: $s * Q_1 = 4 * 1802 = 7208$ (triệu đồng)

III. KẾT LUẬN:

Qua bài tiểu luận, ta thấy rằng thị trường đồ chơi ở Việt Nam đã trải qua một sự phát triển đáng kể trong thời gian gần đây, với cung cầu gia tăng và sự đa dạng hóa sản phẩm đồ chơi được phân tích như trên. Trong tương lai, việc hiểu rõ sâu hơn về tình hình thị trường và tác động của các yếu tố khác nhau sẽ giúp các doanh nghiệp và chính phủ có được chiến lược tốt hơn để quản lý và phát triển thị trường đồ chơi ở Việt Nam.