

科目名	ゲーム理論	科目分類	■専門科目群 (第1グループ) □総合科目群 (第2グループ)
			経済学科 □必修 ■選択
			学科 □必修 □選択
英文表記	Game Theory	開講年次	□1年 ■2年 □3年 □4年
ふりがな	はたけやま あきのぶ	開講期間	■前期 □後期 □通年 □集中
担当者名	畠山 光史	修得単位	2単位
授業のテーマ	ゲーム理論への入門授業です。		
到達目標	学生は、ゲーム理論の基礎概念および基本的な分析手法を習得できる。		
授業概要	本授業では、ゲーム理論の考え方のうち重要概念である戦略形ゲームおよび展開形ゲームについて説明します。		
授業計画			
第1回	イントロダクション		
第2回	ゲーム理論とは何か (ゲームの定義, ゲーム理論の考え方, ゲーム理論における経済主体)		
第3回	戦略形ゲーム1 (戦略形表現)		
第4回	戦略形ゲーム2 (戦略形ゲームのナッシュ均衡と最適反応)		
第5回	戦略形ゲーム3 (支配戦略)		
第6回	戦略形ゲーム4 (支配される戦略の繰り返し削除)		
第7回	戦略形ゲーム5 (支配戦略と最適反応の関係)		
第8回	前半のまとめ		
第9回	展開形ゲーム1 (展開形表現)		
第10回	展開形ゲーム2 (バックワード・インダクション)		
第11回	展開形ゲーム3 (展開形ゲームのナッシュ均衡)		
第12回	展開形ゲーム4 (サブ・ゲーム完全均衡)		
第13回	情報とゲーム1 (情報集合と情報構造)		
第14回	情報とゲーム2 (ベイズ完全均衡)		
第15回	総まとめ		
第16回	定期試験		
授業時間外の学習	授業後には、授業内容を復習し、重要概念および分析手法を再確認してください (1.5時間程度)。		
履修条件 受講のルール	ミクロ経済学I, マクロ経済学I, 基礎数学I・IIの単位修得を前提とします。		
テキスト	指定しません。		
参考文献・資料	岡田章 「ゲーム理論・入門」 有斐閣 (2014) など		
成績評価の方法	小テスト(20%), 定期試験(80%) ・出席回数が規定に満たない場合及び授業料その他納入金等の全額を納めていない場合は、試験を受けることができません。 ・遅刻は欠席と同等に扱います。 ・出席確認時に不在だった場合は原則としてその回は欠席とします。 ・授業中に無許可で退出した場合は欠席とします。		
オフィスアワー	月曜日4限、水曜日4限とします。		
成績評価基準	2016年以降に入学した学生: 秀(100~90点), 優(89~80点), 良(79~70点), 可(69~60点), 不可(59点以下) 2015年以前に入学した学生: 優(100~80点), 良(79~70点), 可(69~60点), 不可(59点以下)		

学生への  
メッセージ

経済理論系の科目は、授業後の復習を行うとともにインターネット、テレビ、新聞、雑誌等で日本経済および世界経済のマクロ経済動向を積極的に把握するように努めることが重要です。