

| | | | | |
|----------------|---|-----------|----------------------------|---------------------|
| 科目名 | ゲーム理論 | 科目分類 | ■ 専門科目群 □ 総合科目群 | |
| | | | 経済学科 | □ 必修 ■ 選択 |
| 英文表記 | Game Theory | 開講年次 | □ 1年 ■ 2年 □ 3年 □ 4年 | |
| | | | 開講期間 | □ 前期 ■ 後期 □ 通年 □ 集中 |
| ふりがな | たむら ひであき | 実務家教員担当科目 | 修得単位 | 2単位 |
| 担当者名 | 田村 英朗 | 実施方法 | ■ 対面のみ □ 遠隔のみ □ 対面・遠隔併用 | |
| 授業のテーマ | ゲーム理論は、経済学の新しい領域です。学んだ理論を応用できるようにすることを目的とします。 | | | |
| 到達目標 | この講義受講により、ゲーム理論の考え方の基本を理解し、単に教科書的に説明できるだけでなく、実生活面でも応用できるようになる。 | | | |
| 授業概要 | テキストに沿って解説していきます。時々、応用問題を交えて理解を深めていきます。 なお、授業におけるPC活用方法について適宜、指示する場合がありますので留意して下さい。 | | | |
| 授業計画 | | | | |
| 第1回 | ゲーム理論への招待、戦略形ゲームの基礎(1) 戦略形ゲームと利得行列 | | | |
| 第2回 | 戦略形ゲームの基礎(2) 戦略形ゲームを解く | | | |
| 第3回 | 戦略形ゲームの基礎(3) 予想の先に行き着くものーナッシュ均衡 | | | |
| 第4回 | 完全情報の展開形ゲーム(1) 展開形ゲーム | | | |
| 第5回 | 完全情報の展開形ゲーム(2) 完全情報展開形ゲームの応用 | | | |
| 第6回 | 完全情報の展開形ゲーム(3) 完全情報展開形ゲームの応用 (続) | | | |
| 第7回 | 戦略形ゲームの応用(1) 弱支配戦略と支配されないナッシュ均衡 | | | |
| 第8回 | 戦略形ゲームの応用(2) 支配された戦略の繰返し削除 | | | |
| 第9回 | 不完全競争市場への応用(1) 完全競争市場とゲーム理論の発展、独占市場での企業行動、クールノー競争 | | | |
| 第10回 | 不完全競争市場への応用(2) クールノー競争による複占市場の分析、ベルトラン競争 | | | |
| 第11回 | 不完全競争市場への応用(3) ベルトラン競争 (続)、シュタッケルベルグ競争 | | | |
| 第12回 | 混合戦略(1) 混合戦略とナッシュ均衡 | | | |
| 第13回 | 混合戦略(2) 2 × 2 の混合戦略のナッシュ均衡を求める | | | |
| 第14回 | 一般の展開形ゲーム(1) 不完全情報の展開形ゲーム | | | |
| 第15回 | 一般の展開形ゲーム(2) 投票とゲーム理論 | | | |
| 第16回 | 定期試験 | | | |
| 授業時間外の学習 | 1. 授業で配るプリントや課題に十分に取り組んでください。(1時間程度) 2. 日頃から日本経済新聞やその他の経済誌に目を通すようにしてください。(0.5時間程度) | | | |
| 履修条件 受講のルール | テキストに沿って講義を進めるので、必ず購入してください。なお、適宜資料を配布しますが、事前に連絡が無く欠席した学生には原則配布しませんので、友人同士でコピーして下さい。 | | | |
| テキスト | 渡辺 隆裕『ゼミナール ゲーム理論入門』日本経済新聞出版、2008年。 | | | |
| 参考文献・資料 | 岡田 章『(新版) ゲーム理論・入門ー人間社会の理解のために』有斐閣アルマ、2014年。 | | | |
| 成績評価の方法 | 小テスト・レポート40%、定期試験60%をおよその目安として、総合的に評価します。 ・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。 ・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。 ・授業の理解、および予習復習が充分であることを確認するため、授業中に小テストを行います。 ・レポート課題は授業内又は掲示板(ポータルサイト含む)で指示します。 | | | |

| | |
|-------------------|---|
| オフィスアワー | 担当科目がある曜日の第4時限の時間帯（毎週木曜日を除きます） ※これ以外の時間帯は必ず事前に予約してください。 |
| 成績評価基準 | 秀(100～90点)、優(89～80点)、良(79～70点)、可(69～60点)、不可(59点以下) |
| 実務経験及び実務を活かした授業内容 | |
| 学生へのメッセージ | ゲーム理論は、最近では、経済学以外にも応用されています。戦略的行動を深く理解しておけば、現代社会に広く応用ができるようになります。 |