

講義コード	11C0125100	授業形態	講義	事前登録の有無	なし	担当教員	渡部 真弘	開講期	第1期
科目名	ゲーム理論Ⅰ								
履修前提条件						備考			
授業の目的	経済学通論で学んだ古典的な完全競争市場の議論では扱われなかった、個々の経済主体の行動を分析する視点を養うことを目的とする。本科目は、企業のマーケティング戦略や内部組織に関する分析に用いられるゲーム理論や情報の経済学への導入科目として位置付けられる。								
到達目標	ゲーム理論及び情報の経済学に関する基本的知識の習得を目標とする。経済現象をミクロ経済学的視点から分析する能力を養うことが期待される。								
授業外学修内容・ 授業外学修時間数	この科目では、週に少なくとも4時間（計60時間以上）の自主的な学修が必要である。講義資料、講義内容を復習するための演習問題及びその解答を WebClass を通じて配布する。演習問題は試験対策には不可欠であるので、各自積極的に取り組むことが望ましい。								
授業計画	【第1回】 第1期の内容に関するガイダンス 【第2回】 標準型表現、支配される戦略、支配戦略 【第3回】 ナッシュ均衡（1） 【第4回】 ナッシュ均衡（2） 【第5回】 展開型表現、後ろ向き帰納法 【第6回】 部分ゲーム完全均衡 【第7回】 交渉（1） 【第8回】 交渉（2）			【第9回】 第1期前半のまとめ 【第10回】 ベイズ完全均衡（1） 【第11回】 ベイズ完全均衡（2） 【第12回】 シグナリング（1） 【第13回】 シグナリング（2） 【第14回】 シグナリング（3） 【第15回】 第1期後半のまとめ					
成績評価の方法	評価割合は演習問題40%、期末試験60%とする。演習問題は10回分程度を予定しており、数回分の演習問題の提出は義務となる。								
フィードバックの内容	全ての演習問題・定期試験の模範解答・得点を WebClass を通じて配布する。演習課題の解説を授業時間内で行う。								
教科書									
指定図書									
参考書	『ゲーム理論と情報の経済学入門』神戸 伸輔（日本評論社）2004、『ゲーム理論入門』武藤 滋夫（日本経済新聞社）2001、『経済学のためのゲーム理論入門』Robert Gibbons（原著）、福岡 正夫、須田 伸一（翻訳）（創文社）1995、『An Introduction to Game Theory』Martin J. Osborne（Oxford University Press）2009								
教員からのお知らせ	上記の授業計画に基づいて講義を進める。履修者の理解度を考慮しながら授業を進めるので、進度によって内容を変更することがある。教科書は指定しない。担当教員が執筆した講義資料を配布する。講義内容に関する質問は、授業中に積極的に行って構わない。								
オフィスアワー	本講義に関する質問・相談は、学部学科にて定めるオフィスアワー（金曜日4時限、2号館516研究室）にて受付ける。								
その他	個別の質問・相談を希望する場合は、担当教員のオフィスアワー（金曜日4時限）を利用するか、メールにて事前に日程調整を行うこと。								