

講義コード	11C0273901	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2期
科目名	ゲーム理論2					渡部 真弘		第2期	
履修前提条件						備考			
授業の目的	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修得を目標とする。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	本科目では、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2期の内容に関するガイダンス、完全ベイジアン均衡(1) 【第2回】完全ベイジアン均衡(2) 【第3回】完全ベイジアン均衡(3) 【第4回】演習問題の解説 【第5回】協力ゲーム(1):提携型ゲーム、コア 【第6回】協力ゲーム(2):シャプレー値 【第7回】第2期前半のまとめ 【第8回】交渉問題(1):ナッシュの要求ゲーム 【第9回】交渉問題(2):ナッシュの交渉解 【第10回】演習問題の解説 【第11回】スクリーニング(1) 【第12回】スクリーニング(2) 【第13回】スクリーニング(3) 【第14回】演習問題の解説 【第15回】第2期後半のまとめ								
成績評価の方法	評価割合は演習問題20%、中間試験40%、期末試験40%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・試験問題の模範解答・得点をWebClassを通じて配布する。一部の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	『An Introduction to Game Theory』Martin J. Osborne (Oxford University Press) 2009、『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、『ゲーム理論入門』武藤 滋夫 (日本経済新聞社) 2001								
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	本科目に関する質問・相談は、学部学科にて定めるオフィスアワー(金曜日3時限, 2号館516研究室)にて受付ける。個別の質問や相談を希望する場合は、担当教員のオフィスアワーを利用するか、メールにて事前に日程調整を行うこと。								
その他	履修に関する主な注意点は以下の通りである。 (1) 本学部開講科目である数学基礎で扱った関数や微分に関する知識を履修要件とする。 (2) スライドの説明とノートの書き取りは同時に進行する。ノート書き取り中は教員が無言で待機すべきと考える学生には本科目の履修は勧めない。 (3) 演習問題及び試験問題は単語穴埋めのような簡易なものではない。論理的思考力を高めたいという学生には本科目の履修を勧める。 (4) ゲーム理論1で扱う内容を前提とするため、ゲーム理論2のみの履修は勧めない。								