

領域：	パブリック		
テーマ：	実践ゲーム理論		
担当者名：	高砂孝緒		
開講時期：	前期：火曜 4・5・6限	募集定員：	25名
内容：	家電量販店の価格戦略から国家間交渉に至るまで、身の回りの経済問題の多くは人・企業・国家の様々な思惑と行動が影響しあって生じており、こうした戦略的な状況を分析するツールこそがゲーム理論である。この講義では、今や多くの経済問題を分析する上で欠かせない分析ツールとなったゲーム理論について、講義・グループワーク・研究発表を通してその実践を試みる。		
到達目標：	身の回りの経済問題について、戦略的に考えることができるようになる。論理的・説得的なプレゼンテーションができるようになる。		
講義方法：	毎回の講義は、主に以下で構成される。 ① ゲーム理論の重要トピックに関する講義。 ② 講義内容に関連したグループワーク・結果報告。 ③ 第15回の最終報告に向けた研究テーマの分析・進捗報告。		
準備学習：	日頃から新聞、TV、webなどで企業・経済に関するニュースに注目しておくことが望ましい。		
成績評価：	提出物（20%）、個人・グループでの担当報告（50%）、最終プレゼン（30%）		
欠席基準：	授業実施回数の3分の1以上（端数は切り捨て）欠席した場合は、単位の修得はできない。		
講義構成：	<p>第1回～第6回：「戦略的思考の基礎」、「コミットメント」、「ロック・イン」、「シグナリング」、「逆選択」、「モラル・ハザード」、「値引き競争」、「オークション」といった、ゲーム理論の重要トピックを1つ選んで講義する。講義後、少人数のグループに分かれ、講義内容に関連する事例やニュースについて議論・考察する。議論や考察の結果は、PowerPointなどを用いて報告資料を作成し、各グループで発見した内容を報告し合い、参加者全員で討論する。</p> <p>第7回：複数の研究テーマを紹介後、受講生はそれらの中から1つを選び、同じ研究テーマを選んだ者同士のグループで研究を進める（興味のあるトピックを見つけること）。</p> <p>第8～14回：前半と同様、ゲーム理論の重要トピックを1つ選び、講義する。講義後、少人数のグループに分かれ、講義内容に関連する事例やニュースについて議論・考察する。議論や考察の結果は、PowerPointなどを用いて報告資料を作成し、各グループで発見した内容を報告し合い、参加者全員で討論する。</p> <p>第15回：最終プレゼン会を実施する。</p>		
履修条件：	「経済学入門」の単位を修得していることが望ましい。		
推奨科目：	特になし。		
選考方法：	人数が多い場合は、選考を行う。		
備考：	対面・オンラインに関わらずPCは必ず使用する。配布資料はMy KONAN上で添付ファイルにして掲載するので、必ず事前にチェックしてから講義に出席すること。		
説明会：	受講希望者は可能な限り出席すること。		