

科目名	ゲーム理論Ⅱ Game Theory II						
科目担当者	宮下 稔規 MIYASHITA Toshiki						
単位数	2	配当年次	2年	授業形態	講義	開講学期	後期
履修学部・学科 [区分]	経営学部・経営学科 [専門教育科目 専門科目]					ディプロマポリシーとの関連	(2)(4)
授業の概要	<p>ゲーム理論のより発展的な内容である不完備情報ゲームに関する授業を行う。この分析を行うことでより現実に即した状況をゲーム理論の枠組みで分析することができるようになる。授業の前半（第3回～第7回）では不完備情報の静学ゲームを扱い、このゲームの考える状況を現実の例に即して考える。また不完備情報同時手番ゲームの重要な応用例としてオークションに関する分析を行う。後半（第9回～第14回）は不完備情報の動学のゲームについて学習する。不完備情報の逐次手番ゲームでは重要な応用例であるシグナリングゲームを扱い、就職市場における現実社会との関係を見る。各授業では扱った内容に関する練習問題を行い知識の定着を図る。各授業の内容は関連したものであるため履修者は毎回復習を行い、知識の定着を図ることが必要となる。</p> <p>なお、どちらの内容もより発展的な確率の知識が必要となるため授業内で適宜数学の内容を扱うことがある。</p>						
授業の到達目標	<ol style="list-style-type: none"> ① 不完備情報ゲームの特徴を説明できる。 ② 不完備情報の静学ゲームの均衡を求められる。 ③ オークションの種類を理解し、それぞれの均衡の性質を説明できる。 ④ 不完備情報の動学ゲームの性質を説明できる。 ⑤ 不完備情報の動学ゲームの均衡を求められる。 ⑥ シグナリングの理論を理解し、均衡での性質を説明できる。 ⑦ チープトークゲームを理解し、均衡での性質を説明できる。 						
授業計画・内容	1	ガイダンス					
	2	ゲーム理論Ⅰ復習					
	3	不完備情報の静学ゲームと条件付き確率					
	4	ベイジアンナッシュ均衡					
	5	非対称情報のクールノーモデル					
	6	第二価格封印オークション（イギリス式オークション）					
	7	第一価格封印オークション（オランダ式オークション）					
	8	復習と中間課題					
	9	不完備情報の動学ゲーム					
	10	信念とベイジアンアップデート					
	11	（弱）完全ベイジアン均衡					
	12	シグナリングゲーム：ビール-キッシュゲーム					
	13	シグナリングゲーム②：就職市場のシグナリング					
	14	チープトークゲーム					
	15	まとめ					
授業外学修 (事前学修)	教科書の該当部分をよく読み込み、専門用語など独学で理解できなかった箇所をまとめておくこと。（毎週1時間程度）						
授業外学修 (事後学修)	授業内で扱った内容や練習問題を中心に復習を行うこと。 特に練習問題に関しては自分一人で解くことができるように復習を行うこと。 （毎週3時間程度）						
成績評価方法・ 評価比率・到達 目標との対応	成績評価方法				評価比率		到達目標との対応
	中間課題 期末試験				30% 70%		①,②,③ ②,③,④,⑤,⑥,⑦
成績評価基準	<p>秀：（評点90点以上）到達目標を極めて高い水準で達成している場合 優：（評点80点～89点）到達目標を高い水準で達成している場合 良：（評点70点～79点）到達目標を一定の水準で達成している場合 可：（評点60点～69点）到達目標を最低限の水準で達成している場合 不可：（評点60点未満）到達目標に達していない場合</p>						

教科書	特に指定しない。
参考文献	ロバート・ギボンズ 著, 福岡 正夫, 須田 伸一 訳『経済学のためのゲーム理論入門』, 岩波書店 天谷研一 著『ゲーム理論入門』, 日本能率協会マネジメントセンター 渡辺隆裕 著『ゼミナール ゲーム理論入門』, 日本経済新聞出版社
その他	経済数学 I, ゲーム理論 I を履修済みが望ましい。ゲーム理論 II はゲーム理論 I の知識や、より複雑な確率の計算が必要となるため、内容は数段難解になる。ゲーム理論に興味を持ち、より発展的な内容に興味がある学生への履修を薦める。