

## 平成25年度授業シラバスの詳細内容

科目名(英)	経済分析 (Economic Analysis)		授業コード	E016701
担当教員名	板倉 理友			
配当学年	2	開講期	前期	
必修・選択区分	選択	単位数	4	
履修上の注意または履修条件	経済学入門を履修していることが望ましい。			
受講心得	出席は毎回取ります。私語は慎んでください。			
教科書	プリントの配布			
参考文献及び指定図書	『ゲームの理論トレーニング』 逢沢明(かんき出版)			
関連科目	経済学入門、マクロ経済学、ミクロ経済学			

授業の目的	講義は経済学全般の初歩的な講座であり、ミクロ経済学とマクロ経済学を中心にして、経済学の基礎および昨今の動向を学ぶものです。今年度の講義はゲームの理論を学ぶことによって、現在の経済状況を理解するのに必要である基礎的な経済知識の習得に努めるものとします。
授業の概要	まず、現代多くの分野で中心的な位置を占めつつあるゲームの理論はどのようにして成立したのか、その学問体系としての立ち位置はどこかについて概観します。その上で具体的な分析手法、考え方等を学んでいきます。応用として経済はもちろん経営でも政治でも使われており、その応用の広さについても具体例を用いながら学んでいきます。

○授業計画	
学修内容	学修課題(予習・復習)
<b>第1週：「勝負頭脳」に切り替える</b> ゲーム理論で本当に「かけひき上手」になれるのか考察し、「どうすれば」と考えることからすべてが始まることを学んでいきます。	プリント配布、確認テスト・解答
<b>第2週：ミニテスト、ミニレポートの作成</b> 前回授業内容の理解を深めるため、ミニテストとミニレポートを作成します。	ミニテスト・解答、ミニレポート
<b>第3週：相手の立場に立って考える</b> 自分のことだけを考えて行動を決めないことを学び、多段の先読みを行い、プレイヤーは知的で利己的、数手先を読むことを勉強します。	プリント配布、確認テスト・解答
<b>第4週：ミニテスト、ミニレポートの作成</b> 前回授業内容の理解を深めるため、ミニテストとミニレポートを作成します。	ミニテスト・解答、ミニレポート
<b>第5週：ミニマックス戦略</b> 勝とうとするより負けないようにする、ゼロサムゲームに効果的なミニマックス戦略、ミニマックス戦略がすべてというわけではない等のテーマについて学びます。	プリント配布、確認テスト・解答
<b>第6週：ミニテスト、ミニレポートの作成</b> 前回授業内容の理解を深めるため、ミニテストとミニレポートを作成します。	ミニテスト・解答、ミニレポート
<b>第7週：負けを小さくとどめる</b> 誰でも1度は不幸になる、投資上手は「損失」に敏感、なぜ「もうけ」より「損」に注目するのか、マイナスを減らすことはたいへん等のテーマについて学びます。	プリント配布、確認テスト・解答
<b>第8週：ミニテスト、ミニレポートの作成</b> 前回授業内容の理解を深めるため、ミニテストとミニレポートを作成します。	ミニテスト・解答、ミニレポート
<b>第9週：囚人のジレンマ</b> 裏切るか・協力するか、本当に「自白」が最良か、今そこにあるジレンマ、値下げ競争、デフレを招くジレンマ等のテーマについて学びます。	プリント配布、確認テスト・解答
<b>第10週：ミニテスト、ミニレポートの作成</b> 前回授業内容の理解を深めるため、ミニテストとミニレポートを作成します。	ミニテスト・解答、ミニレポート
<b>第11週：ルールは固定したものではない</b>	

<p>ルールの変わり目にチャンスがある、同時ゲームの交互ゲーム化、ケネディの奔走、同時ゲームから交互ゲームへ等のテーマについて学びます。</p>	<p>プリント配布、確認テスト・解答</p>
<p><b>第12週：ミニテスト、ミニレポートの作成</b>          前回授業内容の理解を深めるため、ミニテストとミニレポートを作成します。</p>	<p>ミニテスト・解答、ミニレポート</p>
<p><b>第13週：勝敗は均衡点が存在する</b>          互いの最高の努力状態で均衡する、ナッシュ均衡、均衡とはどういうことか、ナッシュ均衡は不完全か等のテーマについて学びます。</p>	<p>プリント配布、確認テスト・解答</p>
<p><b>第14週：ミニテスト、ミニレポートの作成</b>          前回授業内容の理解を深めるため、ミニテストとミニレポートを作成します。</p>	<p>ミニテスト・解答、ミニレポート</p>
<p><b>第15週：論理を逆転する</b>          金貸し対娘、娘の選択をゲーム理論で考える、少ない方が得をする、悩める靴職人、等のテーマについて学びます。</p>	<p>プリント配布、確認テスト・解答</p>
<p><b>第16週：ミニテスト、ミニレポートの作成</b>          前回授業内容の理解を深めるため、ミニテストとミニレポートを作成します。</p>	<p>ミニテスト・解答、ミニレポート</p>
<p><b>第17週：男から見たマッチング</b>          マッチングのルール、女から見たマッチング、プロポーズは「する」「される」どちらが得か、等のテーマについて学びます。</p>	<p>プリント配布、確認テスト・解答</p>
<p><b>第18週：ミニテスト、ミニレポートの作成</b>          前回授業内容の理解を深めるため、ミニテストとミニレポートを作成します。</p>	<p>ミニテスト・解答、ミニレポート</p>
<p><b>第19週：「勝ち抜き多数決」で逆転する</b>          多数決をコントロールする、自分の思い通りの推薦者を取締役にする、投票のパラドックス、原理はジャンケンと同じ等のテーマについて学びます。</p>	<p>プリント配布、確認テスト・解答</p>
<p><b>第20週：ミニテスト、ミニレポートの作成</b>          前回授業内容の理解を深めるため、ミニテストとミニレポートを作成します。</p>	<p>ミニテスト・解答、ミニレポート</p>
<p><b>第21週：真ん中を押さえて勝つ</b>          立地争い、選挙戦の戦い方、陣取りゲームとしての選挙等のテーマについて学びます。</p>	<p>プリント配布、確認テスト・解答</p>
<p><b>第22週：ミニテスト、ミニレポートの作成</b>          前回授業内容の理解を深めるため、ミニテストとミニレポートを作成します。</p>	<p>ミニテスト・解答、ミニレポート</p>
<p><b>第23週：合理的なブタのゲーム</b>          子ブタが大ブタに勝つ論理、現実にも「合理的なブタ」は起こるか、チェーンストア・パラドックスを解決する、FCに対抗するゲーム等のテーマについて学びます。</p>	<p>プリント配布、確認テスト・解答</p>
<p><b>第24週：ミニテスト、ミニレポートの作成</b>          前回授業内容の理解を深めるため、ミニテストとミニレポートを作成します。</p>	<p>ミニテスト・解答、ミニレポート</p>
<p><b>第25週：技術移転のゲーム</b>          産業空洞化がなぜ起こるのか、絶対劣位国の国際分業、新興諸国と上手につきあう方法等のテーマについて学びます。</p>	<p>プリント配布、確認テスト・解答</p>
<p><b>第26週：ミニテスト、ミニレポートの作成</b>          前回授業内容の理解を深めるため、ミニテストとミニレポートを作成します。</p>	<p>ミニテスト・解答、ミニレポート</p>
<p><b>第27週：バブル経済の土地神話</b>          なぜバブルは起こったのか、「永遠」「無限」がくせもの、信用がゲームの展開を決める、信用を得るにはコストがかかる等のテーマについて学びます。</p>	<p>プリント配布、確認テスト・解答</p>
<p><b>第28週：ミニテスト、ミニレポートの作成</b>          前回授業内容の理解を深めるため、ミニテストとミニレポートを作成します。</p>	<p>ミニテスト・解答、ミニレポート、レポート課題</p>
<p><b>第29週：道徳的なノーベル賞受賞者</b>          ゲームには哲学や倫理が必要、不良債権処理をめぐる論争、正義の基準、平等と自由は両立しない等のテーマについて学びます。</p>	<p>プリント配布、確認テスト・解答</p>
<p><b>第30週：ミニテスト、ミニレポートの作成</b></p>	

前回授業内容の理解を深めるため、ミニテストとミニレポートを作成します。		ミニテスト・解答、ミニレポート
<b>第31週：期末試験</b>		
試験時間は60分で、計算問題を必ず1つは出題します。		
<b>授業の運営方法</b>	(1) 授業の形式	「講義形式」
	(2) 複数担当の場合の方式	
	(3) アクティブ・ラーニング	「アクティブ・ラーニング科目」
<b>備考</b>		

<b>○単位を修得するために達成すべき到達目標</b>	
<b>【関心・意欲・態度】</b>	①ゲーム理論の成り立ちを説明できる。
<b>【知識・理解】</b>	②繰り返しゲームと暗黙の協調について説明できる。 ③協力ゲームの概念について説明できる。
<b>【技能・表現・コミュニケーション】</b>	④ゲームの基本類型について説明できる。
<b>【思考・判断・創造】</b>	⑤不完備情報ゲームとは何かについて説明できる。

○成績評価基準(合計100点)			合計欄	100点
到達目標の各観点と成績評価方法の関係および配点	期末試験・中間確認等 (テスト)	レポート・作品等 (提出物)	発表・その他 (無形成果)	
<b>【関心・意欲・態度】</b> ※「学修に取り組む姿勢・意欲」を含む。		10点		
<b>【知識・理解】</b> ※「専門能力<知識の獲得>」を含む。	40点			
<b>【技能・表現・コミュニケーション】</b> ※「専門能力<知識の活用>」「チームで働く力」「前に踏み出す力」を含む。			10点	
<b>【思考・判断・創造】</b> ※「考え抜く力」を含む。	40点			
<b>(「人間力」について)</b> ※以上の観点到、「こころの力」(自己の能力を最大限に発揮するとともに、「自分自身」「他者」「自然」「文化」等との望ましい関係を築き、人格の向上を目指す能力)と「職業能力」(職業観、読解力、論理的思考、表現能力など、産業界の一員となり地域・社会に貢献するために必要な能力)を加えた能力が「人間力」です。				

○配点の明確でない成績評価方法における評価の実施方法と達成水準の目安	
成績評価方法	評価の実施方法と達成水準の目安
レポート・作品等 (提出物)	レポートを課しますので、期日までに提出をしてください。
発表・その他 (無形成果)	確認テスト・ミニテストに真面目に取り組んでいるかどうかで評価します。