

## Living and Society

### Introduction to microeconomics

Tohru Naito · PROFESSOR / INSTITUTE OF SOCIO-ARTS AND SCIENCES

2 units 前期 木 3・4

(平成 19 年度以前の授業科目: 『生活と社会』) (平成 16 年度以前 (医保は 17 年度以前) の授業科目: 『経済学』)

**Target)** 経済学の知識がないばかりに日常生活において甚大な被害を受ける可能性がある。そうした被害に遭わないためにも経済学の基本的な知識は必要となるであろう。また、今日の世界的な大企業の行動から我々の日常生活まで、限られた資源や財・サービスをいかに無駄なく活用するかということは、重要な問題である。本講義では経済学を専攻しない学生を対象に経済学的な物の見方の習得を目的とする。

**Outline)** 本講義ではゲーム理論を中心に、ミクロ経済学の基本的なエッセンスを解説する。常生活で目にする事項を取り上げ、それらを(ゲーム理論を中心にした)経済学的視点から見た場合どのように説明できるのかについて考察する。

**Keyword)** ミクロ経済学, 社会科学, 経済理論

**Goal)**

1. 日常の事象を経済学的に考える力を身に付けること。
2. 身近な社会問題を経済学的に把握する方法を理解すること。

**Schedule)**

1. ゲーム理論とは何だろう? 講義の進め方
2. ゲームを解いてみよう (支配戦略)
3. 囚人のジレンマ
4. ナッシュ均衡
5. ナッシュ均衡 (2)
6. 混合戦略ゲーム (確率を戦略と考える?)
7. 繰り返しゲーム
8. 交互手番ゲーム (ゲームの木を使って考える)
9. コミットメント (自分を拘束して有利に導く?)
10. 脅しと約束
11. 交渉
12. 情報とゲーム (1): 逆選択とモラルハザード
13. 情報とゲーム (2): シグナリング
14. インセンティブ
15. 筆記試験
16. 質疑応答と授業全体のまとめ

**Textbook)** ゲームと情報の経済分析 (基礎編) エリック・ラスムセン著, 細江守紀 (ほか) 訳

**Evaluation Criteria)** 中間試験, 筆記試験, ならびに講義中に指示した課題によって評価する

**Re-evaluation)** 無

**Message)** 講義で使用するレジュメ, 使用したパワーポイントのスライドは指定の URL (講義で指示します) にアクセスしてください。レジュメが必要な学生は事前にアクセスしてプリントアウトして講義に持参してください。

**Contents)** <http://cms.db.tokushima-u.ac.jp/cgi-bin/toURL?EID=220765>

**Contact (Office-Hour, Room, E-mail)**

⇒ Naito (naito@kyudai.jp) MAIL