クラス	C103	担当教員	楠田 康之
		テーマ	ゲーム理論と情報の経済学
		著書・論文 研究課題等	著書『経済分析のための構造推定アルゴリズム』

ゼミナール概要

【キーワード】ゲーム理論、情報の経済学、ミクロ経済学

【目的、内容、方法等】

＜内容の要約＞

この演習では教科書を用いてゲーム理論ならびに情報の経済学を学ぶ。ゲーム理論と情報の経済学はいずれもミクロ経済学をはじめとする経済学の各分野において理論的な分析手法として定着してきた。ミクロ経済学の理論をより深く考察するために、ゲーム理論と情報の経済学はその体系的な理解に役立つものである。専門演習Ⅰにおいては、戦略形ゲームについて学習する。

＜学習目標＞

ゲーム理論の考え方を理解することができる。

ゲーム理論を経済学に応用することができる。

情報の経済学を学ぶことができる。

授業のながれ

【使用テキスト】未定

担当教員からのメッセージ

この演習では、ゲーム理論および情報の経済学を初めて学ぶ学生を対象とするので、それらに対して何ら予備知識を持っていなくても参加することができるが、「ミクロ経済学」「産業組織論」を履修予定であることが望ましい。数式やグラフを使った数理的思考にアレルギーがないことが望ましいが、必要な数学のレベルは高いものではない。演習においては毎回の出席と積極的な姿勢が望まれる。授業中の私語、携帯電話・スマートフォン・タブレットの使用、居眠り、教室からの無断退出を固く禁じる。携帯電話・スマートフォン・タブレットは授業前に電源を切っておくこと。