

千葉大学 法経学部 ゲーム論II
第一回 オリエンテーション
担当 上條良夫

1. 講義内容

ゲーム論I（前期）で取り扱われなかった各種問題を扱う。可能であれば、受講者には、インセンティブを与えたうえで、ゲーム的状况での意思決定に参加してもらう。

2. 扱われるトピック

1. 交渉問題（最後通牒ゲーム、交互提案ゲーム、ナッシュ交渉解）
2. 情報の経済学（予定）
3. メカニズムデザインの基礎（予定）
4. 公共財供給問題（予定）

3. 必要とされる前提知識

1. ミクロ経済学の初歩がわかっていること
2. ゲーム理論Iで取り扱った程度のゲーム理論の知識

4. テキスト

一つのテキストを学び続けることはしない。トピックごとに参考資料を紹介する。

5. 成績評価

定期試験（80%）＋中間試験（20%）＋ α
＋ α は出席点など

状況によってはレポートを実施することもある。そのときは

定期試験（80%）＋中間試験（10%）＋レポート（10%）＋ α

6. ゲーム理論実験

可能であれば、受講者には実際にゲーム理論実験に参加してもらう。ただし、可能であるかどうかは、講義教室と受講者数に強く依存するので、実施するかどうかは現時点では未定である。

7. 講義情報

私のホームページで過去の講義資料などを公開することを予定しているので、必要に応じて参考にする事。

<http://ykamijo.web.fc2.com/index.html>

8. 連絡先

Email Address: yoshio.kamijo@gmail.com

（欠席の連絡などは不要）

