

0. 講義概要

講義について

■ この講義は

- 首都大学東京2012年以前入学者 ゲーム理論I
- 首都大学東京2013年以降入学者 ゲーム理論1 (H404)

■ 担当者: 渡辺隆裕

■ メール: watanabe-taka (あとまーく) tmu.ac.jp

■ 講義方法: スライドと板書

■ テキスト: 渡辺隆裕著「ゼミナール ゲーム理論入門」(日本経済新聞社)

- 第1章と第2章に限り, ほぼ同じ内容をダウンロードして使うことができます.
- <http://www.nabnavi.net/gametheory> にゲーム理論の有用な情報があります

■ 質問・オフィスアワー

- 私の部屋は3号館4F411号室です.
- オフィスアワーを特に設けていませんが, 質問や相談を歓迎します. 訪問時間をメールで問い合わせせて来て下さい.

kibacoの利用

- **本講義は首都大のe-learningシステムkibacoを使います。**
 - kibacoの利用には受講生の自己登録が必要です。
 - 本日の講義終了後、速やかに**講義番号H404**で検索し、「ゲーム理論1」に**自己登録**をして下さい。（スマートフォンなどがあれば、今すぐにできます。）
 - 毎回の宿題と解答，講義のスライド，その他の講義資料，講義に関する連絡はkibacoにアップロードします。
 - 毎回，講義の演習をkibacoで入力し，出席点とします。
 - 演習は，講義の時間内に演習問題のプリントが配布されます。
 - 講義内で問題を解き，スマートフォンなどを使って，<kibaco>で答を入力します。
 - ただし，スマートフォンやPCがなくて講義内に入力できなかった者は，次の日の正午までに，PC室などで入力すれば良いです。
 - 毎回の宿題もkibacoのテスト／アンケートから，課題をダウンロードして，答をkibacoに入力します。
 - **締切は，次回講義が始まる前日（月曜深夜12時）までとします。（第1回を除く）。**
 - 講義資料は，日々更新されています。**講義の直前**に関連する資料をダウンロードすると良いでしょう。
-

成績評価と宿題

- 成績の評価方法 : 試験 70% , 授業中の演習と宿題 30%
- ほぼ毎回, 演習と宿題が出ます
- 宿題について
 - kibacoの「テスト／アンケート」にアップロードされており, それを印刷して, 自習します. ゲーム理論1の復習をする時間を決めましょう.
 - 「自習課題」は自分で復習するための課題です. 提出する必要はありません.
 - 「提出課題」は, 評価に関係します. kibacoの「テスト／アンケート」から答を入力します.
 - 締切は, 出題日の次回講義が始まる前日(月曜深夜12時)までとします. 遅れた場合は, どんな理由でも受付ません.
 - 宿題と課題は, 毎回4点満点で採点され, その合計が直接, 成績評価点の30%となります. **課題は, 2回までしか再提出ができません. 間違っ**
て入力しないようにしましょう.
 - 評価では, 1回の課題は1点以下にしか相当しません(宿題と演習で合計30回くらいです). それほど気にすることはないです. 何らかの理由で宿題ができなかった時は諦めましょう.

近年の成績の傾向(ゲーム理論)

評価	16年1	15年1	14年I	13年I	12年I	11年I
0	6%	6%	4%	10%	13%	8%
1	6%	6%	9%	7%	14%	2%
2	18%	17%	18%	28%	29%	10%
3	38%	21%	22%	21%	24%	12%
4	24%	27%	28%	27%	14%	26%
5	8%	23%	19%	7%	6%	42%
GPA平均	1.98	2.33	2.24	1.79	1.43	2.79
0を除くGPA平均	2.09	2.48	2.32	1.98	1.64	3.03
単位取得率	88%	88%	88%	83%	73%	90%
0を除く単位取得率	93%	94%	91%	92%	83%	98%

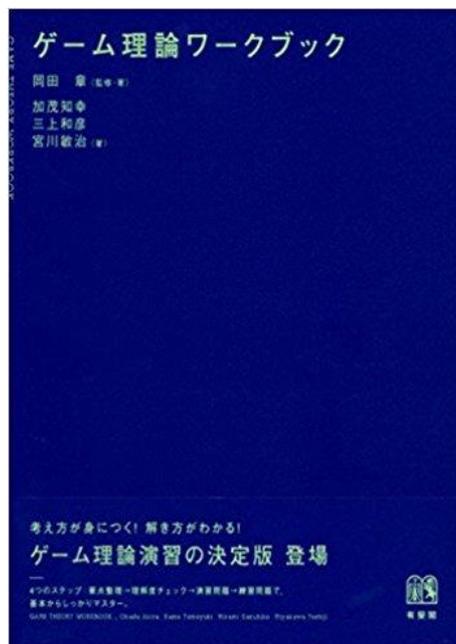
- 昨年の場合、試験を受けた人の88%は単位を取っています。2015年は94%でした。
- 昨年の場合、試験を受けた人のGPAの平均は2.09でした。
- 2014年2015年の2年間は宿題と演習の中から試験が出題されたので易しかったです。2016年から試験が少し難しくなりました。今年も同じくらいの難易度になると思います。
- 評価の差をつけるために、試験は少し難し目になっていますが、宿題と演習をこなし、計算ミスがなければ単位は取れると思います。

参考書

■ 問題集

ゲーム理論ワークブック

岡田章 (監修・著), 加茂知幸, 三上和彦, 宮川敏治 (著)
有斐閣



- 宿題だけではなく, この本を買って問題を解いてみましょう.
- 試験対策にも良い1冊となるでしょう.

参考書

■ 初級・入門

- 「図解雑学ゲーム理論」(2004) 渡辺隆裕(著)ナツメ社 ¥1,470
(私の本, 現在のテキストの原点).
- 「ゲーム理論入門」日経文庫—経済学入門シリーズ(2001) 武藤滋夫(著) ¥903 (コンパクトなテキスト).
- 「高校生からのゲーム理論」松井 彰彦 (著) ちくまプリマー新書, ¥819. (著者の心意気が伝わる本)
- 「はじめてのゲーム理論」(2012), 川越敏司 (著), ブルーバックス, ¥903. (科学・数学としてのゲーム理論の面白さ!)

■ 発展・上級

- 「非協力ゲーム理論 (数理経済学叢書)」(2011), グレーヴァ 香子 (著), 知泉書館.
- 「ゲーム理論 新版」(2011), 岡田章, 有斐閣