

## ゲーム理論と空間理論

担当：福元 健太郎  
第 2 学期月曜日 2 限  
西 2 号館 303 号室

## ■授業の目的

ゲーム論とは、TV ゲームの攻略法ではもちろんなく、政治におけるプレイヤーが、お互いの将来の行動を深読みし合う中で、政治を展開していく状況を説明する理論である。空間理論とは、政治におけるプレイヤーを数直線や平面上に位置づけ、彼らが政策の位置を自分の位置に近づけようとすると考えられる理論である。例として、恋人同士の駆け引き、サークルの運営といった身近なところから、政治家と官僚のせめぎ合い、企業の偽装と政府による監視、果ては国際政治に至るまで、いろいろな政治現象を扱いつつながら、これらの理論を解説する。

## ■授業内容

9月22日	序章	はじめに
	第1章	基礎
9月29日	第1節	合理的対応とナッシュ均衡
10月6日	第2節	1次元政策空間
10月20日	第3節	多次元政策空間
	第2章	動学ゲームと制度
10月27日	第1節	未来の合理的予想と部分ゲーム完全均衡
11月10日	第2節	議題設定権と制度的均衡
11月17日	第3節	修正権と均衡的制度
11月24日	第4節	無限繰り返しゲーム
	第3章	不確実性と情報の伝達
12月1日	第1節	情報集合・信念・混合戦略
12月8日	第2節	効用の不確実性とベイジアン・ナッシュ均衡
12月15日	第3節	過去の合理的信念と完全ベイジアン均衡
12月22日	第4節	評判

## ■成績評価の方法・基準

学年末にレポートを作成してもらい、それによって成績を評価する。参考までに昨年のレポート課題は要旨次の通り。

政治に関わる事例を日本から1つ、海外から1つ取り上げ、それらを何らかのゲームによって表現し、事例で起きたことが何故そのゲームの均衡であるのかを、この授業を受けていない他学部の学生にもわかるように、ゼロから説明すること。事例は、授業や書籍などで既にゲーム論を適用されたものではなく、自分の頭でオリジナルなものを考えること。字数制限はない。

これとは別に演習問題をほぼ毎週出す。答案の提出は必須ではないが、1回の提出につき素点に2点を加える（間違っていたり、提出条件を満たさないものは1点）。特に断らない限り、授業の2日後、午後3時までに、東2号館8階の福元用のメールボックスに投函すること（もしくは当日消印で福元研究室まで郵送）。授業内容の記憶が新鮮なうちに復習してもらおうという趣旨である。答案は返却しないので、コピー（あるいはワープロのプリントアウト）を提出すること。学籍番号、氏名を明記し、A4の紙を使うこと。表紙は不要。模範解答を選んで次回に配布するので、名前を出して欲しくなければ明記すること。

学年末のレポート（もしくは試験）と演習問題の素点を合計し、政治学科の「成績評価のガイドライン」に従って調整した点数を、成績とする。学年末のレポートの提出がない（もしくは試験を受験しない）場合、演習問題を提出していたとしても、特に事前の申し出がない限り、棄権とみなす。

#### ■教科書・参考書

授業で準拠して使う教科書はない。

予習ないし復習用に、適宜、レジユメの末尾で参考文献を紹介する（私が授業準備で用いた参考文献でもある）。その多くは法経図書センターの指定図書コーナーに配架する。予習・復習は必須ではない。自分のためである。やれば身に付くというだけのことである。

ゲーム論の諸概念については

ロバート・ギボンズ『経済学のためのゲーム理論入門』（創文社、1995年）

がよいが、数学的表現を用いているので、とりつきにくいかもしれない。

邦語で読める、ゲーム論の政治学への応用としては

曾我謙悟『ゲームとしての官僚制』（東京大学出版会、2005年）

を薦めるが、これはゲーム論の諸概念については前提知識とされている。本講義を学んだ上で、より高度な応用例を知るのによいだろう。

#### ■その他

・このシラバスは毎回持参すること。

・オフィス・アワー

質問など面談を希望する学生は、電子メールを [Kentaro.Fukumoto@gakushuin.ac.jp](mailto:Kentaro.Fukumoto@gakushuin.ac.jp) 宛に送って予約をとった上で、東2号館913号室にある私の研究室へ直接来て良い。

・欠席した場合

配布物は次回授業まで共同研究室でとっておくので、欠席した場合は、それまでに木村副手へ受け取りに来ること。その後は処分する。