

演習 II

科目ナンバリング SEM-302
必修 2単位

小沢 健市

1. 授業の概要(ねらい)

演習 II は、演習 I に引き続き、ゲーム理論の基礎を、ディスカッションやグループでの発表を通じて学びながら、ゲーム理論を観光事象の分析に適用し、本学の目標である「実学」を習得することが「ねらい」である。換言すれば、ゲーム理論の基礎が実際にどう利用可能か、そしてその応用範囲はきわめて広いということ学ぶことによって、観光事象を広範囲にわたって分析できるということを受講生自らが会得することが「ねらい」である。そうすることによって、理論を用いて現実の諸問題を分析するという能力を受講生は会得することができるからである。

2. 授業の到達目標

ゲーム理論の基礎理論を学びながら、観光事象の経済的側面の分析にそれがどう応用可能かを受講生自らが会得することができるようになること。受講生は、基礎力と応用力の双方を学ぶことを通じて、観光事象以外の経済問題の発見やその解決にも基礎理論を利用できるということを具体例を通して学ぶことができる。

3. 成績評価の方法および基準

受講生に期中に課す課題3題程度に対する解答をまとめ、提出すること、また期中のレポートと期末のレポートによって評価する。課題に対する解答のウエイトは30%、そして中間のレポートが30%、期末レポートが30%である。しかし、全授業回数の三分の二以上の出席者のみが成績評価の対象である。

4. 教科書・参考文献

教科書

鎌田雄一郎 著 『ゲーム理論入門の入門』 岩波書店

参考文献

渡辺隆裕 著 『ゲーム理論』 日本経済新聞出版社

5. 準備学修の内容

予習と復習を毎回1時間程度することが必要である。また、受講生は、割り当てられたプレゼンテーションは必ず責任をもって行うこと。

6. その他履修上の注意事項

受講生は、ミクロ経済学の講義を受講することが望ましい。

7. 授業内容

- 【第1回】 演習 II のオリエンテーションと半期の授業予定焼き中の課題の説明
- 【第2回】 友人間のナッシュ均衡は存在するか
- 【第3回】 観光資源には「コモンス」が多くみられるが、コモンスの有効利用は可能か
- 【第4回】 ナッシュ均衡が存在しないケースは存在するか:じゃんけんゲーム
- 【第5回】 観光の場合には情報は不完全な場合が多いが、完全情報ゲームとはにか、その説明と観光への適用
- 【第6回】 消費者としての観光者が持っている情報と供給側である観光関連企業が持っている情報の間には非対称性が存在する。そのとき観光者は有利に行動可能か
- 【第7回】 ある国が戦略的観光政策の実行によって、その国の観光客数は増加するか
- 【第8回】 航宿泊施設や空会社は旅行代理店に販売委託をしているケースが多いが、その販売委託は委託者にとって有利か、それとも代理店にとって有利か。 中間テストの問題の配布
- 【第9回】 ホテルや旅行代理店で販売を担当している社員に対して企業側はどのようなインセンティブを提供することが有利か
- 【第10回】 観光客とツアーコンダクターの間の関係をゲーム理論からみると
- 【第11回】 情報の非対称性と土産品価格の決定
- 【第12回】 土産品価格を相対の交渉で決定するとき、買い手が有利か、それとも売り手が有利か
- 【第13回】 パッケージツアー商品の代理店間の競争は囚人のジレンマケースに陥るか
- 【第14回】 今期のまとめと期末試験の準備
- 【第15回】 期末試験の内容の説明と正解の発表