

ミクロ経済学B/現代経済学II  
第1回 「イントロダクション」

法政大学 経済学部 平井俊行

# 自己紹介

氏名： 平井 俊行（ひらい としゆき）

所属： 法政大学 経済学部

専門分野： ゲーム理論・ミクロ経済学・公共経済学

研究テーマ： 情報財取引や公共財供給などの問題の協力ゲーム理論分析、マッチング理論

# ミクロ経済学

(狭義) 希少な財(・サービス)の分配について個々の合理的な消費者の好みや生産者の生産技術から出発して分析。

乱暴にまとめると「資源配分の問題」。

(広義) 人々の行動や意思決定を分析する。

# 市場

- 資源配分を決定する制度は複数考えられるが、現在支配的なのは市場機構。
- ミクロ経済学A/現代経済学Iでは、主に完全競争市場を扱った。
  - 全員が **価格受容者 (プライスティマー)**
- ミクロ経済学B/現代経済学IIでは、完全競争の仮定が成立しない場合を中心に扱う。また、そのために必須の分析ツールであるゲーム理論の習得に大きく時間を割く。

# 不完全競争市場

- 不完全競争市場とは、一部の経済主体が価格に影響力を持っているような市場。
- この講義では、独占市場・寡占市場と呼ばれる生産者が価格に影響力を持つような市場を考える。

# 独占市場

- ・生産者の数が（実質的に）1の場合。
- ・独占禁止法で禁止されているものの、たびたび観察される。
  - ・カルテル
  - ・一定の時期・地域における独占
  - ・特許
- ・独占市場を考えることで、
  - ・そもそもなぜ禁止すべきなのか、
  - ・独占が発生したときにどのような政策を実施すればよいかを考えることができるようになる。

# 寡占市場

- 生産者が複数存在するが、数が十分少なく、それらが互いに価格に影響力を持つような市場。
  - 主に複占企業(企業数2)を扱う。
- 様々な市場・産業分析で基本になるモデル。
  - 同一財数量競争(クールノー市場)
  - 同一財価格競争(ベルトラン市場)
  - 差別化財価格競争
- 各生産者の意思決定は価格に影響を与える。
- 価格は自身の意思決定のみならず他の生産者の意思決定にも依存する。  
 利潤も自身と他の生産者の意思決定に依存。

# 外部性

- ある経済主体の行動が、**市場**を経ずに他の経済主体に影響を及ぼしてしまうことを外部性という。
- 例えば、ある生産主体が、、、
  - 河川へ汚染された水を放出したことにより、川下の農家の生産へ悪影響を与えた、
  - 工場を操業することで騒音を発生させ周囲の住民に迷惑をかけた、または周囲の企業の生産性を低下させた、
- 公共財など。

# 外部性

- 1つ目の例では、河川のきれいな水を利用する(汚染する)権利を取引する市場が存在しないことが問題。
  - **市場の欠落**
- 外部性が発生する状況で
  - どのような問題が起こるか、
  - またそれに対してどのような解決方法が考えられているかを学習する。

# ゲーム理論

- ここまで紹介した状況では、自分自身の結果が自身の行動だけでなく他の主体の行動にも依存して決まる場合が多い。
- 各主体は、他の主体の意思決定を考慮にいれつつ、自身の意思決定をおこなう必要がある。
  - そして、他の主体も同様のことを考えている。
- このような状況における主体の意思決定を分析するための必須のツールが **ゲーム理論**

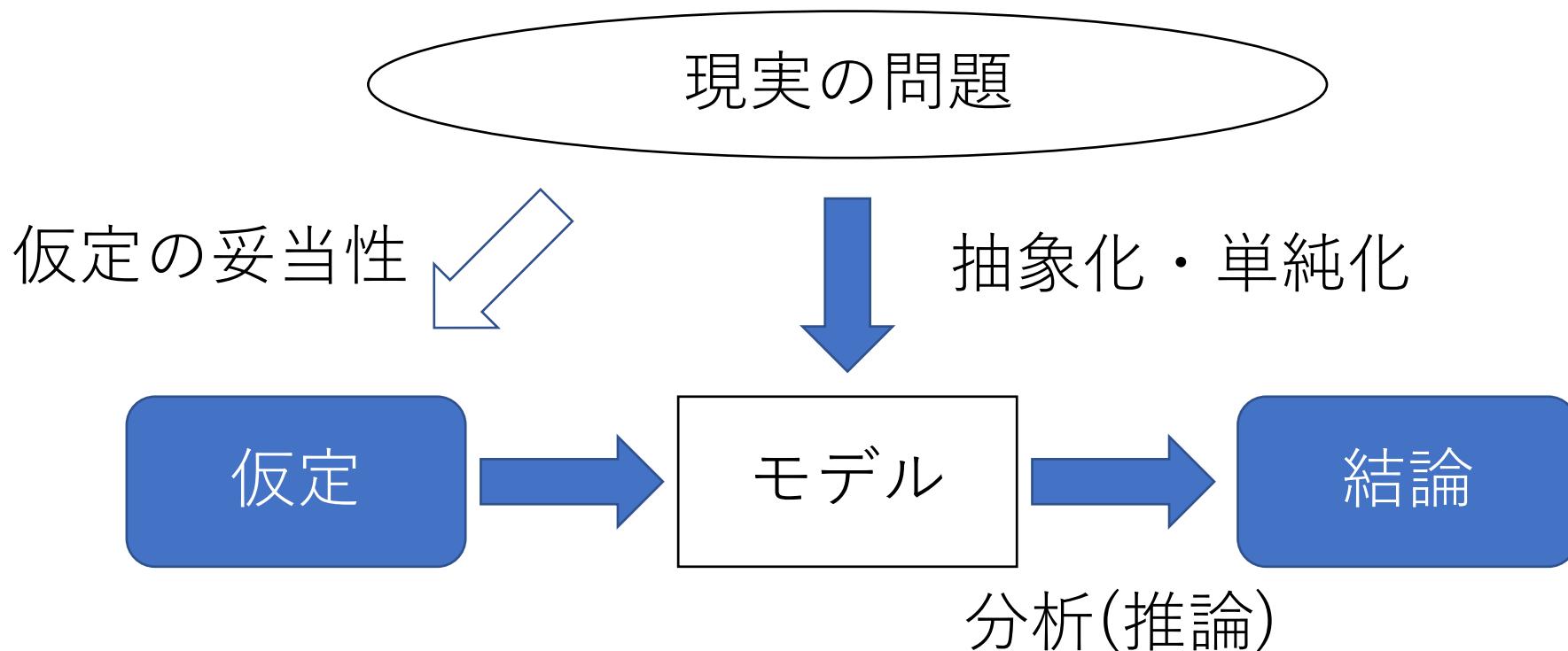
# ゲーム理論

von Neumann and Morgenstern (1944) “Theory of Games and Economic Behavior” Princeton University Press

- 現代の経済学では必須の分析ツール。
- また、経済学だけでなく経営学・政治学・生物学・情報科学などにも利用されている。

# 経済学における分析

- モデルによる分析。
  - モデル(=模型)。現実の問題を抽象化・単純化して記述したもの。
- モデルにおいて仮定から厳密な推論を経て結論を導く。



# 数学

- 分析をおこなううえで数学は非常に役立つ。
- この講義でもある程度の数学を用いる。
- とはいっても、実質的に必要になるのは、
  - 三角形・四角形の面積
  - 一次関数
  - 二次関数
  - 平方根
  - 連立方程式
  - 平均の考え方
  - (簡単な)微分の考え方と計算

小中高の数学(算数)

# 講義の目的

- 現在起きている経済現象を解説するのではなく、過去・現在・将来起こる経済現象に対して自分で「経済学的・ゲーム理論的に」考えるための基礎を身に着けてもらうこと。
  - モデルの作り方、モデルの分析の仕方。
  - 新しい知識を習得するための土台となる知識。

# 評価について

- 中間試験30%
- 期末試験70%

# 講義の進め方について

- ・スライドを用いておこなう。
- ・穴埋め式にしたスライドをメディアスクーリング受講システムにアップロードしておくので、各自でダウンロード・印刷してから講義を視聴すること。

# 参考書

- ・岡田章「ゲーム理論・入門」2008年、有斐閣アルマ、1900円+税
- ・レビット, S.、グールズビー, A.、サイヴァーン, C.[著]、安田洋祐[監訳]、高遠裕子[訳]「レビット ミクロ経済学 基礎編」2017年、東洋経済新報社、3200円+税
- ・レビット, S.、グールズビー, A.、サイヴァーン, C.[著]、安田洋祐[監訳]、高遠裕子[訳]「レビット ミクロ経済学 発展編」2017年、東洋経済新報社、3600円+税
- ・神取道宏「ミクロ経済学の力」2014年、日本評論社、3200円+税

# 参考書

- 白石俊輔(著)、尾山大輔、安田洋祐(監修) (2014) 「経済学で出る数学 - ワークブックでじっくり攻める」 日本評論社
- 尾山大輔、安田洋祐(編著) (2013) 「【改訂版】経済学で出る数学 - 高校数学からきちんと攻める」 日本評論社