

2025 年 1 月 12 日提出

論文題目 ゲーム理論の考察

卒論の L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X モデル

宮川栄一研究室

学籍番号 123E123E

氏名 神戸 太郎

# 目次

序章	1
1      モデル	4
1.1    消費者の行動 . . . . .	4
1.2    企業の行動 . . . . .	5
2      均衡	6
3      終章	7
謝辞	8
参考文献	9

## 序章

このファイルは論文作成の定番ソフトである  $\text{\LaTeX}$  で卒論を書く場合に使えるテンプレートです。ただしこのファイルは教務係の承認を保証するものではありません。あらかじめご了承ください。自己責任で使用してください。このファイルを過信せず、卒論の作成要領を熟読して、時間に余裕をもって提出してください。よろしくお願いいたします。

一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十

一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十

一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十

一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十

一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十



四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一  
二三四五六七八九十

二二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七  
八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五  
六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三  
四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一  
二三四五六七八九十

# 1 モデル

章が変わると改ページします<sup>1)</sup>。卒論関数は

$$s(\text{知}, \text{実}, \text{注}, \text{見}) = \text{知}^3 \text{実}^3 \text{注}^3 \text{見}^1$$

ぐらいと仮定していいだろう。ただし「知」は内容の知的面白さ,「実」は内容の現実的重要性,「注」は卒論に注いだエネルギー,「見」は論文の見栄えです。例年の経験より以下が成り立ちます。

定理 1 宮川ゼミで合格するには,卒論のだいたいの内容を年内に完成しておくべし。

証明 背理法で証明する。年内に完成しないと,締切直前に大慌てで書くことになり,間違いと誤植だらけの卒論になって,ゼミで不可を得る。 (証明終)

## 1.1 消費者の行動

一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十

一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十

一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十

一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八

八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五  
六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三  
四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一  
二三四五六七八九十

## 1.2 企業の行動

一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七  
八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五  
六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三  
四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一  
二三四五六七八九十

### 章末注

<sup>1)</sup> 学部生の卒論では「脚注は 30 行より下を書くか、章末に書いて下さい」という  
決まりなので、注は章末にまとめるのがいいだろう。

## 2 均衡

注がある章の末尾にはコマンド `\theendnotes` を挿入すべし<sup>2)</sup>。

### 章末注

<sup>2)</sup> 章末注は節として扱います。



### 3 終章

一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十一二三四五六七八九十

## 謝辞

三島大輝君の卒論ファイルを参考にしました。三島君は濱田高彰君のファイルを参考にしたそうです。先輩の知恵に感謝します。

## 参考文献

- [1] ロバート・ギボンス (1995) 『経済学のためのゲーム理論入門』(福岡正夫・須田伸一訳) 創文社。
- [2] 高須賀義博 (1994) 「再生産の局面分析」『経済研究』第 25 巻第 3 号, 18–27 頁。
- [3] Moulin, H. (1983), *The Strategy of Social Choice*, Amsterdam, Netherlands: North-Holland.
- [4] Moore, J., and R. Repullo (1990), “Nash Implementation: A Full Characterization,” *Econometrica*, Vol. 58, No. 5, pp. 1083–1099.