

게임이론, 진화, 그리고 협력

GEE1106S01

2017.9.1

조남운

주제

- 강의 개요

강의개요

강사 소개

- 조남운
 - 소속: 서울대학교 경제연구소 연구원
- 관심 분야: 진화게임, 행동경제학(실험경제학), 계산경제학
- 사적 관심: 자전거, 게임, 프로그래밍, 고양이, 키보드
- 최근 작업
 - 정치 예측시장 (prediction market)
 - 기술발전(R&D)의 계산경제학 모형 구현
- 연구이력: https://github.com/z0nam/Namun_Cho_CV/blob/master/namun_cv.pdf

강사 연락처

- <mailto:experiment.namun@gmail.com>
- 010-6343-2884

수업 유형

- 이론강의: 70%
- 실험실습: 30%
- 스마트폰, 태블릿, 네트워크 가능한 노트북 등 “웹 서핑이 가능한 기기” 필요
- 평가에 반영되므로 사전 조치를 위해 위와 같은 기기가 없는 학생은 필히 알려줄 것

평가 방법

- 시험: 60%
 - 중간시험 30%, 기말시험 30%
 - 수업시간에 배운 내용에 대한 평가임
- 실험/실습: 30%
 - 수업 시간중, 혹은 집에서 주어진 이론 기반의 게임들을 실제로 시행
 - 참가 점수 20%, 게임 결과에 대한 점수 10%
 - 리포트 형태의 과제는 없음.
- 출석: 10%
 - 수업시간중 게임을 할 경우 게임 참가 여부가 출석을 결정
 - 게임 없을 경우 따로 출석 체크

강의 구성

- 강의 내용은 크게 아래와 같은 주제로 이루어질 예정입니다.
 - 게임 이론 기초
 - 진화 게임 이론 기초
 - 협력과 진화
- 위 내용과 연관 있는 게임을 실제로 시행할 예정.

강의 자료

- 강의 노트는 아래 링크를 통해 접근 가능
 - <https://github.com/z0nam/EvoGameNote>
 - _handout 폴더 내의 pdf 파일임
 - 주의: 작년 강의 자료는 _handout_old 폴더에 있으나 내용상 큰 변동이 있으므로 참고만 할 것.

장애 학생 지원

- 본 과목을 수강하는 장애 학생이 수업 수강을 위해 지원을 필요로 할 경우, 정상적 수강을 위해 필히 본인 혹은 장애학생지원센터 (02-961-2104) 에 상담 요청 바람

참고문헌 리스트

- 게임이론 기초
 - 왕규호, 조인구 (2004) 게임이론
- 진화게임이론
 - 최정규 (2009) 이타적 인간의 출현
 - 마틴 노왁, 로저 하이필드 (2012) 초협력자
 - 로버트 엑셀로드, (2009) 협력의 진화
- 실험(행동)경제
 - 윌리엄 파운드스톤 (2012) 가격은 없다
 - 다니엘 카너먼 (2012) 생각에 관한 생각

참조 영화 리스트

- 뷰티풀 마인드 (2002)
- 닥터 스트레인지러브 (1964)
- 레드 옥토버 (1990)

간단한 행동실험

- ** 본 실험은 순전히 재미로 하는 것임
 - 칠판에 그은 선의 길이를 맞춰보자
 - <https://goo.gl/forms/v3gbg8jyM306u5XF3>
 - 실제 길이에 가장 근접하게 맞추는 학생 세 명에게 문화상품권(5000) 증정
- 실제 성적과 연관있는 게임은 수강정정 기간 이후에 실시할 계획임

수고하셨습니다!