

2025年度 SYLLABUS 【博士後期課程】

授業科目名	産業組織論特別研究
担当教員名	菊谷達弥
科 目 の テ ー マ	旧来の産業組織論はハーバード学派とシカゴ学派が中心であった。前者は SCP フレームワーク (structure 市場集中度等, conduct 企業行動, performance 市場成果の3側面から産業組織を分析する) にもとづいて政府による独占規制を正当化しようとしたのに対し、後者は規制の効果を疑問視する。(余談だが、SCP フレームワークを逆手にとって、企業はいかにして独占的利益を獲得するかという点から経営理論を構築したのがマイケル・ポーターである)。 これらの流れに対し、1980年代から勢いを増し、今や完全に主流となったのが「ゲーム理論」による産業組織分析である。企業と企業が競争したり、補い合ったりする相互作用の状況において、それぞれの企業はどのように行動したらよいだろうか。この問題を分析するのが、ゲーム理論と呼ばれる新しい学問分野である。その名の通り、この理論は、囲碁・将棋、トランプなどのゲームにおいて、互いに相手の戦略を読み合い、どのような手を選ばれて結果がどうなるか、という問題を考える理論と本質的には同じであり、それをより一般化したものである。例えば、1983年のアメリカズ・カップ(世界的に有名なヨットレース)の米艇と豪艇の決勝戦。米艇はスタート時点で37秒のアドバンテージがあったにもかかわらず、風を読み間違えて敗れてしまった。米艇には必勝法があったのだが、それはどのようなものだっただろうか。 ゲーム理論は、企業と企業の関係だけでなく、政府などの規制当局と企業、経営者と従業員、国と国、さらには今の自分と将来の自分の関係など、行動の選択が相互作用をもつ状況に広く適用できる理論であり、選択の仕方、生じる結果についてとても興味深い説明を得ることができる。 また、自分の行動の選択をする場合に、相手についての情報があるかないかは重要な違いである(たとえば、買い手は売られている商品の品質がどの程度かについてよく知らない、売り手は商品の買い手がどのようなタイプかよく知らない、選挙民は政府の赤字削減努力がどの程度のものかよく知らない、など)。こうした、情報が不完全な場合にどのように対処すべきかについて扱った「契約理論」と呼ばれる分野についても取り上げる。さらには、契約が結べない状況では、経済行動の基盤となる制度(法制度・経済制度・慣習)の役割が重要となることにも触れる。 この授業では、ゲーム理論および情報の理論の基礎を学んだあと、その理論が適用できる身近な状況や場面について各自が考え、推論をし、結論を導けるようにすることが最終的な目標である。

科目 目 内 容 ・ 方 法 等	近年、理論面でも応用面でも急速に発展しているゲーム理論について、ユーモアを交えながら、これをわかりやすく解説した下記テキストを用いて、まず理論の概要を学ぶ。このテキストは広範なトピックスを扱っており、数式もほとんど用いられていない（先のヨットレースの話も最初に出てくる）。この一冊を読むだけで、予備知識なく、ゲーム理論の全貌と、その応用上の有用性を、楽しみながら理解することができる。 1回の授業で1つの章を扱い、参加者どうしで議論する時間的余裕を確保する。受講生は、さらに、これらのトピックスの中から、身近な状況や場面、経済・経営上のテーマや問題に適用できる理論を選び、その理論がどのように有効かについて自らが考え、結論が導けるようにする。 <テキスト> ディキシット、ネイルバフ『エール大学式ゲーム理論の活用法 戦略的思考をどう実践するか』阪急コミュニケーションズ、2010年。 内容：「先を読んで今を推量せよ」、「ジレンマをどう解決するか」、「互いの均衡点を探せ」、「コミットメントはゲームの性格を変える」、「相手の行動を観察せよ」、「オークションの原理」、「武器としての瀬戸際戦略」、「仕事の動機付け戦略」等々。
評価方法及び評価基準： <評価方法> 60点未満 F、60~69点 C、70~79点 B、80点以上 A の4段階とし、C以上の評価に単位を与える。 <各評価の基準> A 評価 授業内容を応用できるのみならず、批判的にとらえることを含めて、当該理解をさらに発展させられること B 評価 授業内容の理解に基づいて、より広いケースにその理解を応用できること C 評価 授業内容について、概ね理解していること	