

2023年10月3日

専門科目2 (院合併) A 1
「メカニズムデザイン」
松島 齊

火金3限

13回

個人ホームページおよび ITC-LMS にてシラバス公開

<http://www.econexp.org/hitoshi/>

教科書 なし

準教科書： **Tadelis (2013) Game Theory: An Introduction, Princeton Univ. Press**
松島齊 (2012~2015) 「オークションとマーケットデザイン」『経済セミナー』
連載 (日本評論社)

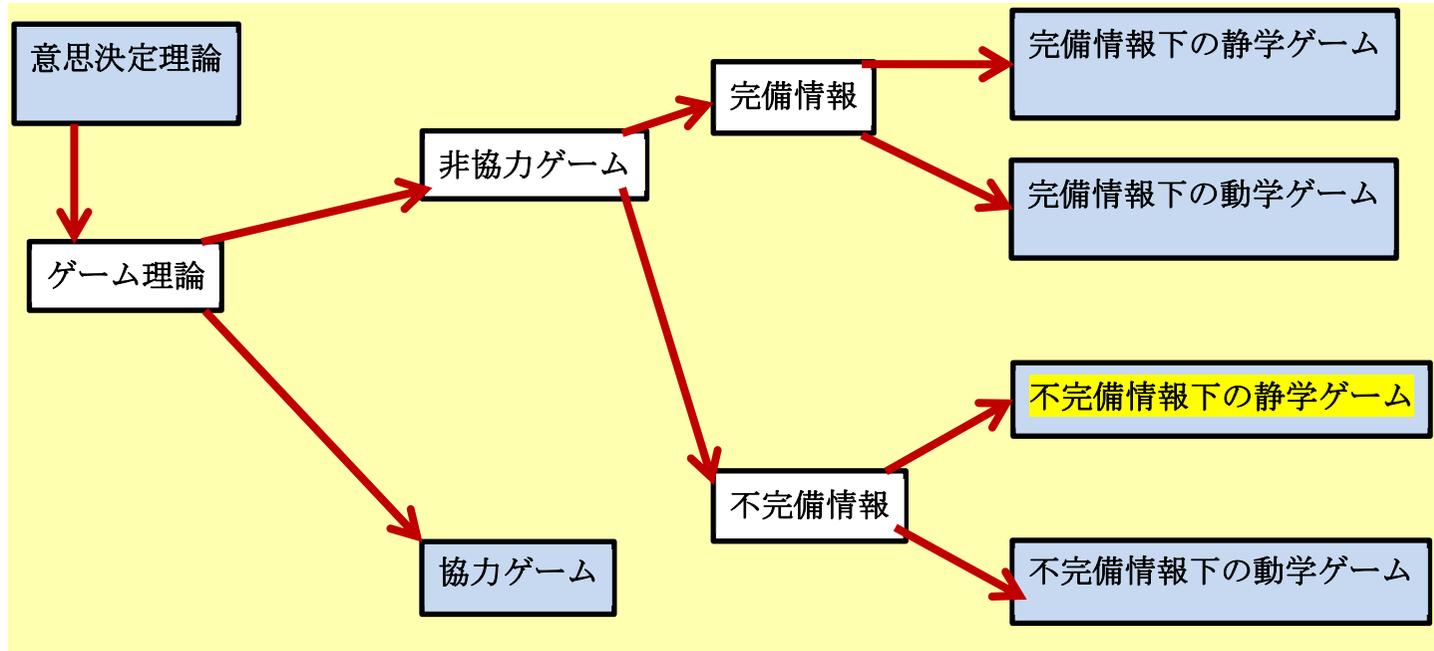
副読本： 松島齊 (2018) 「ゲーム理論はアート」 日本評論社
ハーリンジャー (2017) 「マーケットデザイン」 中央経済社

定期的に宿題あり。提出回数は成績の20%分に考慮される。

ITC-LMS にて宿題ダウンロードおよび提出すること
出題から1週間以内に提出すること。

質問：ITC-LMS 所定欄にていつでも受け付ける。
TA が随時回答する。

ゲーム理論 Bird's Eye



「メカニズムデザインとオークションのゲーム理論」

Table of Contents (予定)

第1部：不完備情報の静学ゲーム	(計6回)
第1章： 不完備情報の静学ゲーム	(1回)
第2章： ベイジアンゲーム	(2回)
第3章： メカニズムデザイン	(1.5回)
第4章： VCGメカニズム	(1.5回)
第2部：オークション	(計7回)
第5章： オークション：過去、現在、未来	(1回)
第6章： オークション基礎 (1)：Private Values	(2回)
第7章： オークション基礎 (2)：Interdependent Values	(1回)
第8章： オークション応用	(2回)
第9章： オークションとカルテル	(1回)

第0章：7つのキーワード

0. 1. 不完備情報

さまざまな社会状態 (State of the world)

どれが現実におきてるのかわからない (不確実性)

0. 2. ベイジアンゲーム

不確実性を「確率」として捉える

合理的な分析視点

0. 3. メカニズムデザイン

制度（メカニズム）をつくる、比較する

メカニズム：散在している情報（誰がなにをどの程度欲しがっているか、など）
をあつめて、社会に役立てるしくみ

よい配分とは？：

効率性、高収入、その他様々な目標や社会的インパクトの達成

よいメカニズム（市場、オークション、マッチング、投票、裁判所）とは？：
経済主体が正直に情報を表明するインセンティブ

0. 4. VCG メカニズム

「効率的配分」を達成させるための
メカニズムデザインのハウツー

金銭のやり取りのルールを工夫してインセンティブ提供

0. 5. オークション

メカニズムデザインの代表例、ゲーム理論の花形

オークションは我々の生活に深く入り込んでいる

しかし

その仕組みをきちんとわかっているひとは
実社会にほとんどいない！

0. 6. マーケットデザイン

市場を創る

労働市場、金融市場、電力市場、電波市場、技術革新

新しい市場設計によって新しい商品、新しいビジネスを創発

ex. サーキュラーエコノミー

(大量消費から循環型社会へシフトチェンジのための制度設計)

0. 7. オークションの社会実装

理論はそのままでは社会実装できない
現実に即した制度設計が必要
“One size never fits all.”

電波オークションの設計 (2020年ノーベル賞)

SMRA

CCA

第0章終わり