

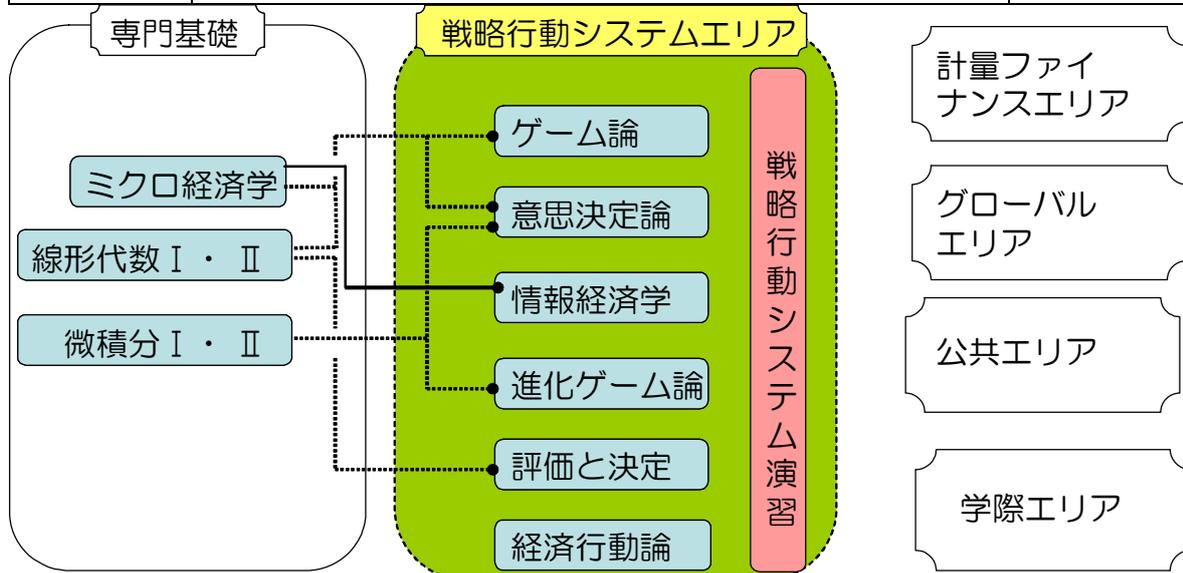
# 戦略行動システムエリア

## エリアの概要

社会の構成主体は人間であり、「人間の意思決定・戦略行動」はすべての社会科学の基礎である。戦略行動システムエリアでは、6つの講義科目を通して、主体の意思決定・戦略行動についての理論をさまざまな角度から学ぶ。そして演習では、コンピュータなどを用いて社会経済における人間の戦略的行動を体験的に学習する。

## 科目構成

科目名	概要	標準履修年次
ゲーム論	ゲーム理論における主要な2分野である非協力ゲーム、協力ゲームの理論における基本的な概念および諸結果を学習する。	2～4年
意思決定論	社会・経済問題におけるさまざまな意思決定問題をモデル化するのに必要な基礎的な概念について学習する。たとえば、効用モデル、リスク態度、トレード・オフ。社会・グループ意思決定などを含む。	2～4年
進化ゲーム論	社会科学に大きな影響を与えたダーウィン進化論と学習理論を概観し、人間の進化・学習（適応）が身近な社会現象を生み出すメカニズムを、具体例を通して追求する。	2～4年
情報経済学	意思決定主体が十分な情報を保持していないときに生じる経済現象を分析する。最初に不確実性を伴う経済分析の基本的な手法を学ぶ。その上で、具体例を用いてそれらの手法が現象の分析にどのように用いられるかを学習する。	2～4年
評価と決定	社会システムの問題解決策の評価・決定に用いられる数理決定手法の理論と適用手順を講義する。内容は、数理計画基礎、目標計画、システムの相対効率性評価、非画一的総合評価など。必要に応じて演習を併用する。	2～4年
経済行動論	人間の経済行動を心理学的な側面からアプローチし、経済行動の理念および経済行動に影響を及ぼす各要因について概観する。	2～4年
戦略行動システム演習	社会経済における人間の戦略的行動をコンピュータなどを使って分析する。	3～4年優先



——●—— 先行履修が必須な科目      .....●..... 先行履修が望ましい科目