

2012 年度 経済の世界

1. 講義のねらい

ミクロ経済学の基本的な内容を解説する。ミクロ経済学とは、経済現象について、前提を認識した上で論理的な議論を展開するための道具である。その基礎を習得することを目標とする。それと同時に、経済学の立場からは、現実の経済政策をどのように評価するのかについても例をあげて説明する予定である。

2. 授業内容

以下のプランに沿って講義を進める。ただし、講義内容は部分的に変更されることもある。

1. 完全競争理論入門

講義の前半では、経済主体が、自分の行動が市場におけるものの値段に影響を及ぼせないと思って行動する場合を分析する道具である完全競争理論の初歩を解説する。

1-1. 消費者理論 / 1-2. 生産者理論 / 1-3. 市場均衡理論 / 1-4. その他

2. ゲーム理論入門

講義の後半では、完全競争理論で扱えない場合を分析する道具の一つであるゲーム理論の初歩について解説する。

2-1. 完備情報静学的ゲーム / 2-2. 完備情報動学的ゲーム

3. 成績評価の方法

期末試験によるが、レポートを課すこともある。

4. 文献

教科書：なし（配布資料と板書）

参考書

西村和雄「ミクロ経済学入門（第二版）」岩波書店。（前半、後半共通）

奥野正寛・鈴木興太郎「ミクロ経済学Ⅰ・Ⅱ」岩波書店。（前半について詳しい）

R. Gibbons（福岡正夫・須田伸一訳）「経済学のためのゲーム理論」創文社。（後半について詳しい）

5. 受講の際の注意

配布資料は講義を通して使用しますので、常に持ってきてください。配布資料は講義室では一度しか配りません。配布時に欠席した場合は以下の Web page より入手してください。

http://www011.upp.so-net.ne.jp/sato-n_u/teaching.html

ただし、主要な配布資料しか掲載していません。補助的な配布資料は各自で他の出席者より入手してください。

経済学について

1. 経済学とは？・・・共同体に関する学問・・・社会科学

2. 分野紹介

【基礎分野】

ミクロ経済学・・・個人の行動から出発

西村和雄 著 「ミクロ経済学入門」 岩波書店

マクロ経済学・・・集計量の経験則から出発

中谷 巖 著 「入門マクロ経済学」 日本評論社

計量経済学・・・データによる確認

山本 拓 著 「計量経済学」 新世社

【応用分野】

金融論 岩田一政 著 「現代金融論」 日本評論社

財政学 井堀利宏 著 「財政学」 新世社

公共経済学 常木 淳 著 「公共経済学」 新世社

労働経済学 中馬宏之・樋口美雄 著 「労働経済学」 岩波書店

国際経済学 伊藤元重 著 「ゼミナール国際経済入門」 日本経済新聞社

都市経済学 宮尾尊弘 著 「現代都市経済学」 日本評論社

開発経済学 渡辺利夫 著 「開発経済学」 日本評論社

環境経済学 植田和弘 著 「環境経済学」 岩波書店

経済数学 三土修平 著 「初歩からの経済数学」 日本評論社

3. 全ての基礎ミクロ経済学

【ミクロ経済学の目的】

①誰が、何を、どうやってつくるか・・・生産

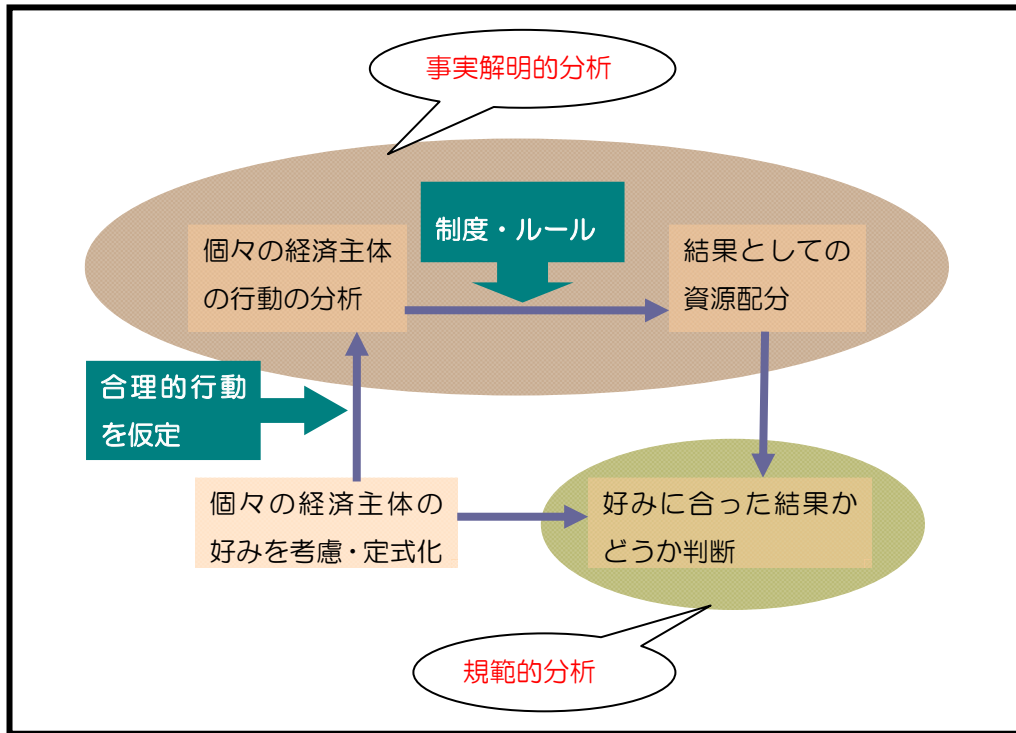
②誰が、何を、どのくらいもらうか・・・分配

①、②の資源配分問題を扱うのがミクロ経済学

社会は資源配分を決めるルールや制度を持つ。しかし、それが最良であるとは限らないため。

【ミクロ経済学の方法】

個々の経済主体が何を考え、何をするかを詳しく考察する



【好みの定式化】

好き嫌いとお用関数⇒初等数学

【価格理論とゲーム理論】

【価格理論】

零細な経済主体の分析・・・プライステイカーの仮定（価格を所与として行動）

① 消費者理論

物の価格と自分の労働力および資産の価格を所与として行動。

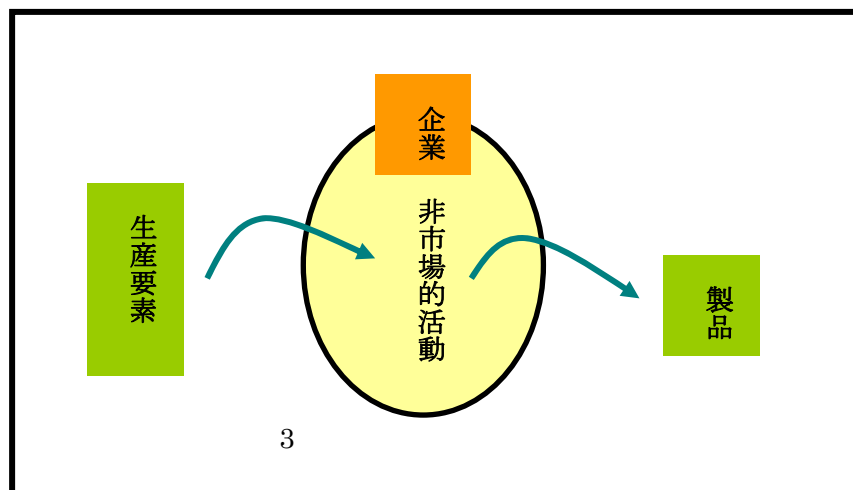
例：物の価格×買う量を全て足し合わせれば使う額が決まる。

「使う額 ≤ 所得 = 賃金 × 労働量 + 資産価格 × 資産保有量」

でなければならない。この制約の下で、効用関数の値を最大にするように（もっとも好きな状態を達成するように）行動する。労働量や資産保有量を一定と考えるとそれらの下でどれだけものを買うかを考えることができる。⇒需要の導出。

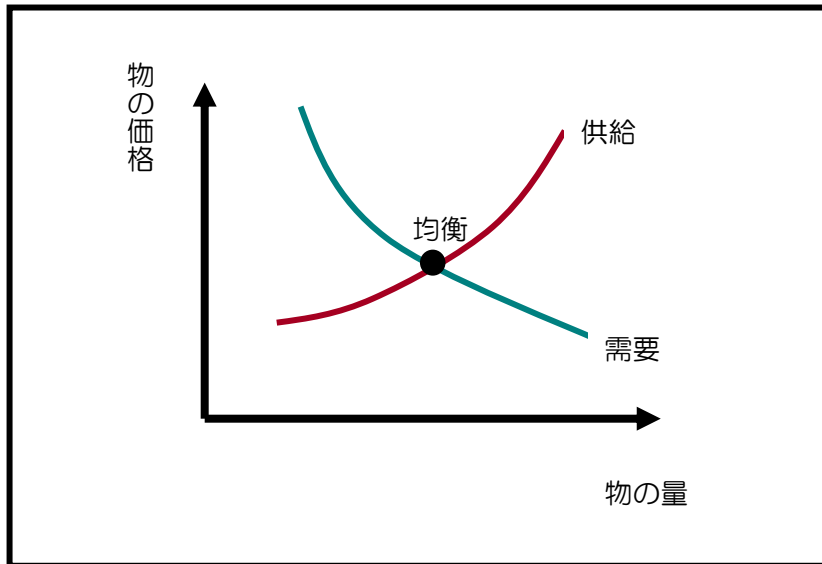
② 企業と生産の理論

価格理論では、企業を



のようにとらえ、非市場的活動を無視する。(そこはゲーム理論で詳しく分析)
企業は「利潤=売り上げ-費用」を最大にするように行動する。⇒供給の導出

③ 消費者と企業一度に考える⇒均衡・・・消費者は効用最大化し、企業は利潤最大化している。それらの行動が整合的な状態=買えない人、売れない企業がない状態。



こうしたフレームワークに税金や年金、補助金などの様々な要素を加えて分析する。
⇒政策的インプリケーション。(どうなるか、それがよいのか。)

【ゲーム理論】

市場(価格)に影響力を持つ経済主体を考える。

企業内部を考える。

個人的な関係を考える。

自分だけが行動を変えても得をしない状態をナッシュ均衡と呼び、その状態に注目する。

例：立地競争、賃金交渉、生産量競争、価格競争、天然資源利用、オークション、シグナリング