

<レビュー見本>

見出しをつける

筆名

グローブ香子

Date No. 1

種数とあいまいな数

Chapter 1 ゲームとは

1.1. ゲームとは

『ゲーム』?

すうじり

字の大きさ
などで
強調できる

ゲーム機のゲーム

... × 意思決定者の戦い

スポーツの試合

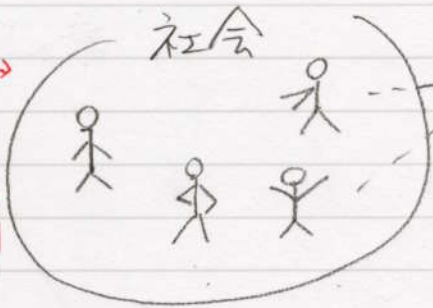
... 意思決定 + 技術 → 結果

囲碁などのボードゲーム

... 意思決定 → 結果

ゲーム理論は『社会の数学的・論理的な分析』を目指す!

絵が
わかりやす
いから
OK



複数の意志決定者
+
合理的
↓
結果

これ
分析する

1.2. 非協力ゲームと協力ゲーム

オーマンの定義

非協力ゲーム
の理論

意思決定者が
バラバラ

拘束的合意が
できない

協力ゲーム
の理論

一つのグループとして
行動できる

できる

表が便利

名前を書く

第1章 消費者行動

タイトルは大きく

ページ数

ミクロ経済学における

主体 { 家計 : 最終生産物の需要(消費), 本源的資源の供給 (労働など)
企業

文章を音読み!!
パッと見ただけで

消費: 嗜好に依存

「知用」概念を分析 効用最大化 → 需要

1.1. 消費者とその行動仮説

1.1.1. 新古典派経済学における人間像

3つの: 日常の行動 → 普遍的な人間の行動原理

新古典派経済学:

人間の行動原理仮説 → 行動様式

字の大小で
重要度のちがいを表せる

「人間は合理的(rational)だ」

- 1. 環境と選択肢を熟知
 - 2. 選択結果と自分の満足度を予想可
 - 3. 最適な選択肢を計算選択, 実行可... 全能の計算能力
- 1, 2の状況を1つ1つ独立した最適化問題として定式化できる

しかし...

現実には 解けない

人間同士の相互作用
環境条件が相互関連

天印などで
わかりやすく
詳しく!
字書きの良さ

限定合理的(boundedly rational)人間像

手順(routine)で処理 ⇔ 時間とともに、より満足不する
手順も学習で変化 ⇔ 行動様式に

左側計
に
同列の事項
であることを
示す。

このように
明確

ここから
上のものを
下にして
故全体の
バランスも
居る。

第1章 消費者行動

70%の人は、マテリアル。

ミクロ経済学における主体

- 家計：最終生産物の需要（消費）者、本源的資源の供給者
- 企業

消費：嗜好に依存

→ 「効用」概念で分析 効用最大化 → 需要

1.1. 消費者とその行動仮説

1.1.1. 新古典派経済学における人間像

ふつう： 日常の行動 → 普遍的な人間の行動原理

箱とみのみには
目をひく？
強弱に優劣

新古典派経済学：
人間の行動原理仮説 → 行動様式

位置とり
で強さを
はかりとる

「人間は合理的（rational）だ」

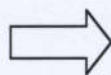
1. 環境と選択肢を熟知
2. 選択の結果と自分の満足度を予想可能
3. 最適な選択肢を計算、選択、実行可能

} 個々の状況を1つ1つ独立した
最適化問題として定式化できる
→ 全能の計算能力

しかし。。。 現実には 解けない
人間同士が相互作用
環境条件が相互関連

限定合理的 (boundedly rational) 人間像

手順 (routine) で処理
手順も学習で変化



時とともに、より満足できる
行動様式に

インテントにより同列のものもよくある

7-700と700は同じでも
もとの中身を700と700で
OK.