社会科学方法論　　意思決定の基礎情報(1,2)　　2005.4.22

(15 配布なし)

松原　望　　m-nozomu@sophia.ac.jp

＜呼び込み＞

前回(4/15 分)　ゲームは面白い　＝＞　社会的

□　ゲームを解く考え方　　マクスミン戦略、ミニマクス戦略、ナッシュ均衡（点）

□　例　チキン・レース　　破局を回避する責任を相手に押しつける。

Ex. 核対決、公共財供給、「よきサマリア人」

□　例　両性の闘い　　共同することが目的なら多少の利害の差は克服。

＜では本論をはじめましょう＞

今回　テキスト『社会を読み解く数理トレーニング』第４章

□　案に順序をつける

好みのランキング

□　良さの程度

効用

□　効用関数の意味するもの

限界効用

＊　下線：キーワード(覚えなさいよ)

＊　テキストは来週月に入荷予定

本日、メーリング・リスト加入の案内

――　レポート第１回　出題　２週後提出　――

今回はメーリング・リストあるいはＨＰによります。