

経済学講義

A Course in Economics

夏木康志

YASUSHI NATSUKI

目次

はじめに	1
経済学を学ぶ意味	2
情報とは何か?	5
ゲームと情報の経済学	6
ゲーム理論の意義と醍醐味	7
非協力ゲーム理論	8
行動経済学入門	9
情報技術の経済学	10
開発経済論	11
民主主義の変容	12
役立つ参考書	14
学問のすすめ	15
おわりに	16

はじめに

この本では、経済学の分野に対する理解を深めて、ニュースを理解したり、大学受験や公務員試験の一般教養の対策を行うための参考書・副読本です。

高校で学習する公民科目の「政治・経済」は大学で言うところの政治学と経済学の2つの学問をあわせて呼んでいます。政治学と経済学は全く別の分野で、それぞれ法学部と経済学部がありますが、現実の社会課題やニュースを理解し、適切に判断、行動するためには政治と経済の両面の動きを把握する必要があります。

本書では経済学については高校生からわかる経済学を目指しています。さらに現代経済を情報の視点から統一的に説明するという試みを行っております。

この本を書くきっかけは、筆者の「経済の仕組みをきっちり理解したい」という思いです。高校の「政治・経済」の教科書は薄過ぎ、また日本史や世界史における山川の教科書ほど信頼出来る教科書・参考書が存在しないため、高校生から大学生、社会人の方が楽しみながら読める経済学のテキストを執筆しようと私は思いました。

各章は代表的なキーワードを中心に講義形式で平易な言葉で解説してゆきたいと思えます。

経済学を学ぶ意味

高校科目の政治経済ほど退屈に思える科目はなかった。

これが、私の高校時代の感想である。

法学部志望や経済学部志望の政治経済のセンスのある人にとっては、高校の政治経済は当たり前の内容である。

一方で、経済学部などの大学の授業と比べると、高校の政治経済は内容は明らかに見劣りし、数学も出て来ない。

法学部に進学する人にとっては、高校の政治経済は、大前提のようでもある。

私は情報経済を専攻し、法律はかなり苦手な分野である。

でも、それでも、政治経済をあらためて学ぶ必要性を直面している。

そもそも国際政治や現代の日本の政治は、高校レベルの政治経済の知識が大前提になっている。

原則は原則で、運用面での例外が存在するのが現実だ。

本書では、経済学を情報という視点から語ってゆきたい。

情報、それは一種の確率論である。

不確かな将来を正確に予想するのに必要なものが情報である。

情報という一種の地図がないと、将来に安心して進路を取ることができない。

これは意思決定をする人びと、企業、政府やその他の機関にとっても、同じことだ。

なぜ戦争がなくなるのか？ 宗教はどういった制度的役割があるのか？

情報の視点から語りたい。

なぜ働かないといけないのか？ についても、読者は答えを探してはいないだろうか？

なぜ働けないのか、といった問いを発する人もいるだろう。

現代社会をスマートに生きるために必要な知識や情報を提供するのが、経済学を学ぶ意味である。

情報とは何か？

不確実な状況の中で意思決定を行う根拠となるものが情報です。多くの場合、確率的に情報は与えられ、その中で意思決定、最適化行動が行われていると考えられます。

確率は0と1の間に分布しており、全ての場合の数の確率の和は1となるように決まっております。

200%勝つことは、論理的にはありえないです。

ゲームと情報の経済学

本書ではゲームと情報の経済学を扱います。ゲームとはここではスマホやプレステのビデオゲームのことではなく、もっと一般的に戦略的相互依存関係の分析を指します。また情報の経済学とは、一般に契約理論と呼ばれる分野で、情報の非対称性が経済取引にどのような影響を与えるかを分析する経済学の一分野です。

本来、社会科学、社会情報学、社会のデータ分析を行うデータサイエンスの分野では、情報は本質的な役割を果たすはずと想定されます。つまり、相手が経済取引を行うにあたってどれくらい信用できるかという情報が非常に重要になってきます。またゲーム理論、つまり戦略的相互依存関係の分析でも、ゲームの取引相手がどれくらい信用できるか、どのようなタイプかといった情報がゲームの結果に影響を与えます。

特にレモンの原理、シグナリングの原理といった重要概念を解説することで、情報の経済学を本書では解説する予定です。

ゲーム理論の意義と醍醐味

ゲーム理論は、戦略的環境を正確・明確に記述できる言語体系を与えている。

ゲーム理論は、戦略的環境において、どのような結果が起こるか予測することができる。

ゲーム理論では、繰り返しゲームの分析を行います。繰り返しゲームでは、時間を含んだ中で繰り返される協調と非協調の選択が分析されます。その中で、評判の重要性が議論されます。またどういう時に協調行動が誘発されるのか、議論されます。

経済学だけでなく、国際関係論や生態学にもゲーム理論は応用されています。

人間社会を大規模なゲームとして捉え、制度や組織を数理的に記述を試みるアプローチがゲーム理論の醍醐味です。

非協力ゲーム理論

戦略的相互依存関係の基本は競争相手や駆け引きの相手が、あなたの立場にたつてものごとを考えようとしていると認識するとともに、あなた自身も相手の立場にたつてものごとを考えようとする事です。

非協力ゲーム理論とは、ゲームには大きく分けて非協力ゲーム（相談や結託のない状況を記述）と協力ゲーム（分配や結託がある状況を記述）がありますが、ナッシュは非協力ゲームを基礎として考察することによって、協力ゲームも分析できると考えました。ナッシュの計画による相談や結託のない状況を記述するゲームの理論が、非協力ゲーム理論です。

行動経済学入門

行動経済学は消費者が現実にはどのような意思決定をするのかを問題として扱います。
多くの場合、現実の消費者の行動は単純な合理的な消費者モデルが予想される行動とは異なっている。

消費者は問題の作られ方や表し方に応じて異なった選択をする（フレーミング問題）。
人々は彼ら自身の行動を予測し難い。

選択肢が多すぎると、消費者は困惑して意思決定しにくい。

人々は伝統的な理論が予想する以上に将来を過度に割引がちである（現在バイアス）。

情報技術の経済学

情報の経済学、情報経済論は、大きく分けて非対称情報を考察する情報の経済学と情報技術の経済学に分かれます。特に情報技術の経済学では、現在の汎用 AI やスマートフォンとクラウド化、携帯電話とネットワークなどの情報・通信技術の経済分析を行います。

情報・通信技術の経済分析では、AI 技術の発展や情報・通信技術の発展に伴い、第四次産業革命が起こっているという捉え方をすることもあります。工業化、サービス産業化に加え、情報通信産業化・AI による自動化が進んでいます。

基本的な経済の法則、ルールは情報・通信技術が発達しても変わらないという考え方で、時代に合わせて経済の基本法則も変化すると考えることもあるかと思います。

開発経済論

開発とは基本的に人々の貧困状態からの解放をさします。多面・多元的な過程です。市場の発達、つまり市場が低発達の状態からの発展を分析します。その上で開発経済論は、市場の存在を前提とするマイクロ経済学や経済成長論とは異なるアプローチの分野であると言えます。

経済を一つのシステムとみなすと、その発展は、歴史経路に依存する。つまり国や地域の経済発展を研究するためには、理論的研究だけではなく、歴史研究（＝経済史）や地域研究の成果を存分に取り入れて、学際的に研究していく必要がある。

もともと経済学は経世済民の学問で、困っている人の暮らしを良くするためのアイデアの集合体です。そう言った意味では開発経済論は、非常に重要な経済学の一分野と言えます。

開発経済論も経済学の一分野なので、開発のマイクロ経済学と開発のマクロ経済学の2分野が存在します。開発のマイクロ経済学では、農業経営のハウスホールド（家計）モデルの研究、開発のマクロ経済学ではソローモデルを応用した経済成長と格差の研究が代表的です。

民主主義の変容

20世紀の歴史は、二度の世界大戦と冷戦の歴史であった。

そこで確認されたのは、民主主義の重要性と、資本主義経済の優位性だ。

民主主義つまりデモクラシーとは、古代ギリシアに起源を持つ。

歴史は実際は貴族政治（アリストクラシー）であり、民主主義のヴェールをかぶっているだけと、評されることもある。

少数の支配エリートが自らの支配を正当化するために、民主主義のヴェールを着せていると。

実際、どの分野でも社会的な富は不平等な分配をしている。

社会的富は偏在している。

民主主義の原理は、多数決である。

もともと、全会一致であれば、それが望ましい。

人数が多くて、全会一致が達成されない現実的な場合、多数決が次善の選択とされる。

もともと直接民主制といって、せまい共同体の中で、全員で議論して直接投票していたのが、

大人数の社会の中で、代表を立てて議論して投票するシステム、つまり間接民主制に変化した。

一方で民主主義は時に衆愚制に変容することもあるとされる。

役立つ参考書

- クレプス『MBAのためのミクロ経済学入門 I: 価格と市場』
- クレプス『MBAのためのミクロ経済学入門 II: ゲーム・情報と経営戦略』
- 神取道宏『ミクロ経済学の力』<-東大のミクロ経済学の講義をまとめた本
- ヴァリアン『ミクロ経済分析』<-入門ミクロ経済学の著者が書いた中・上級レベルの教科書の邦訳

の順に読んでみましょう。

だいたいこのレベルの本が読めれば、ミクロ経済学に関しては、MBA か経済学部卒と同じレベルです。またミクロ経済学の学習と並行して、マクロ経済学入門といったタイトルの本も手に取ってみて、自分にあった本を選んで読んでみることもおすすめです。

マクロ経済学に関しては、マンキューやローマーの本がおすすめです。

学問のすすめ

将来どの分野に進むにせよ、統計学や数学の基礎を大学時代に身につけておきたいです。数学の基礎は大学の解析（微分積分）や線形代数の授業を履修することや、高校時代に使っていた数学の教科書や参考書を復習することで固めることができます。また統計学の講義は、できれば大学生の内に履修しておきたいです。AIや基礎となっている機械学習の技術は数学や統計学をベースに組み立てられています。

文系であっても、AIに代替されないために、基礎的な学問を学習してよく身につける必要があります。またAIのような道具を使いこなすためにも、基礎的な学問を身につけておく必要があります。

解析、線形代数、確率・統計をどの分野に進むにせよ、基礎を学んでおく必要があります。

おわりに

経済学講義を受講していただき有難うございました。もう少しゲームと情報の経済学の醍醐味を伝えてみたかったと思います。また若干敷居の高い内容にしてしまったと反省しています。

ChatGPT のようにこれからの世界には AI が進出してきます。基礎的な思考力を身につけることで、AI に代替されない発想ができるようになりたいですね。ゲーム理論の教えるところは、人間社会の読み合いや囚人のジレンマ的状况は、いつになってもなくなることはないことです。つまりいくら計算機や AI が経済や社会に進出しても、人間同士の出方の読み合いはなくなり、そう言った意味でゲーム理論を学ぶことは意義があります。また社会に出る上で経済リテラシーを習得することは一定の意義があります。

経済学講義はいかがだったでしょうか？ 皆様が今後も継続的に経済学について学習されることを期待して、筆を置きたいと思います。受験生の皆様にはご健闘をお祈りしております。

経済学講義

著 夏木康志

制作 Puboo
発行所 デザインエッグ株式会社
