

経済研究の基礎/経済学入門（木曜5限） シラバス

2012年度

担当 岩村 英之・楊川

2012年9月27日

1 この講義の内容—経済学の「方法」に触れる

経済学と聞くと、まずは「経済のことを学ぶ学問」と想像する人がほとんどでしょう。しかし、実際は、そうした「中身」よりも、経済現象を考察するための「方法」や「道具」を学ぶという側面が強いのです。たとえば、講義で日本経済の好況・不況をテーマにとりあげたとしましょう。このとき、経済学の教員が、いきなり「なぜ好況や不況が訪れるのか」を話し始めることはありません。まず、経済の活動水準の変化を考えるための分析道具を組み立てるところから始めます。ここにかなりの時間を割きます。次に、実際にこの分析道具を用いて、何が経済活動の水準に影響を及ぼすかを考察してみせます。そうやって、先の問いに対する答え（仮説）を探していくのです。「経済学」という名前は、半分くらいはこの方法・道具のことを指していると言ってもよいでしょう。

むろん、どの学問にも方法・道具がありますが、特に経済学においてその確立・標準化が進んでいます。たとえば「社会学」という学問では、分析方法・道具は多種多様であり、同じ「社会学」という科目であっても担当者によって内容が大きく異なることもあります。政治学も然りです。一方、「ミクロ経済学」「マクロ経済学」といった科目は、誰が担当しても概ね同じ内容になります。

この講義では、興味深いテーマを例にとりながら経済学の方法・道具をできるだけ丁寧に解説し、また実際に使ってもらうことで、経済学のアプローチを集中的に体験してもらいます。

2 この講義の効能

(1) 経済系ゼミへの準備

方法・道具が標準化されているということは、ほとんどの経済学者が共通の方法・道具を用いるということの意味します。すなわち、分析の「対象」は教員間で異なっても、分析の「方法」はかなりの部分共通しているわけです。したがって、経済系教員のゼミを選択するということは、経済学の方法に（ある程度）コミットすることを意味します。経済学の方法について何の知識も持たないままに、テーマだけで経済系のゼミに飛びつくと、ゼミの内容や議論の進め方に馴染むのに時間がかかってしまうかもしれません。他方、たとえば「政治関連のテーマに興味があるが、経済学の分析方法でアプローチしてみたい」という場合は、経済系教員のゼミも有望な選択肢のひとつになり、選択の可能性が広がります。このように、本講義での経験は2年次後半のゼミ選択の一助となるでしょう。

(2) 経済系の講義への準備

方法が標準化されているということは、ほとんどの経済系科目においても共通の方法・道具を用いて分析が展開されることを意味します。たとえば、「日本経済論」「国際金融論」といった2000～3000番台の科目は、経済学の方法を日本経済や金融に適用した、ある種の応用科目です。本科目で早めに経済学の方法に触れておくことは、これら上位科目への準備運動となり、講義を楽しむ余裕を与えてくれることでしょう。なお、2年次から履修可能な「経済原論」は、経済学の方法・道具をさらに詳しく学ぶ科目となっています。

(3) まず敵を知る

国際学部には、経済学的な（あるいは新自由主義的な）考え方やそれに基づく政策とは距離を置く人も多いです。しかし、経済学研究者以外の論者による経済学批判は、経済学に対する理解不足や誤解を原因としていることも多いです。批判的に乗り越えようとするならば、まずは相手の手の内を十分理解することが必要ではないでしょうか。その意味では、「ゼミでは経済学をベースにした研究はしない」という人こそ、本講義で扱う経済学のエッセンスくらいは理解しておかなければならないと言えるでしょう。

3 経済学の方法について

今、「消費税率を10%に上げたら経済活動にどのような影響が及ぶか」を考察しようとしているとします。この問いに正確な解答を与える方法は、実際に消費税率を10%に上げてみて（かつ他の条件が変化しないように環境を制御して）何が起こるかをつぶさに観察するというものです。しかし、このような方法がナンセンスであることは言うまでもありません。そこで、経済学者は、本物の経済に似てはいるがずっと小規模で簡略化された「ミニチュア経済」を作り出します。さしあたりは、小さな箱の中に人間にみたてたロボットがたくさん入っているような、文字通りのミニチュアを思い描いてください。もちろん、ロボットは人間と同じような、しかしより単純化された行動をするようプログラムしておきます。そして、このミニチュア世界で消費税率を上げてみて、ロボット達による経済活動がどう影響されるかを観察するのです。現実世界での実験の代わりに、ミニチュア世界のほうで実験してみるわけです。荒っぽい説明ではありますが、これが経済学の方法です。そして、このミニチュア経済がまさに経済分析の道具の要であり、「モデル」と呼ばれます。

もちろん、このミニチュア世界は現実経済の完全な縮小版ではありません。箱の中には日本の人口と同じ1億2千万のロボットがいるわけではなく、せいぜい数台のロボットしかいません。また、ロボット達は全てが別人格というわけではなく、2種類の人格（たとえば男と女）しか存在しない場合もあります。さらに、このミニチュア世界では、たった2種類の製品（たとえば食料品と機械）しかつくられないようプログラムされているかもしれません。いずれにせよ、文字通り縮小するのではなく、複雑な現実世界を大胆に「単純化」してミニチュア経済をつくるというのが、より正確な言い方でしょう。

現実世界を（目的に合わせて）単純化したミニチュア世界をつくり、そこで実験をすることによって経済問題への答え（仮説）を見つけるとするのが、経済学の分析スタイルなのです。

4 数学について

実際には、ミニチュア経済（＝モデル）は実物でもって作成されるわけではありません。それは、いわばコンピュータの中につくられた仮想世界のようなものです。したがって、「ミニチュアを用いた実験」も正しくは「仮想世界を用いたシミュレーション」ということになります。

ところで、仮想世界では人々の行動は数式で表されます。たとえば、「Aさんは1万円所得が増えればそのうち6千円は支出にまわす」というように、インプット（入力）とアウトプット（出力）の関係は方程式で記述されます。したがって、個人の行動が集まった結果として形成される世界は、複数の方程式の集まりとして表されることになります。実際、経済モデルは通常は連立方程式体系として表現されます。

このように説明されると、多くの方は、経済学の方法を用いるには数学の知識が必要なのかがっかりすることでしょう。しかし、シンプルなモデルであれば、数式を使わずとも、図やグラフを用いることで十分に理解し、使いこなすことが可能です。この講義では（ほとんどの学部レベルの講義でも同様ですが）、そうしたシンプルなモデルしか扱いませんので、数学の知識はいっさい前提しません。

5 国際経済学・ゲーム理論

2012年度は、経済学の方法を知るための題材として、国際経済学とゲーム理論を選んでみました。ここは国際学部ですから、学生諸君の中には貿易や為替レートといった国際経済現象には、ある程度の知識を持っている人が多いようです。したがって、それらの現象をあらためて経済学の観点から考えてみることで、皆さんはこれまでの理解を一新し、経済学の威力を実感することができるでしょう。

一方、ゲーム理論は、20世紀初頭に誕生し、その後の経済学の発展の原動力となった考え方です。この理論の特筆すべき点は、経済学のみならず、政治学・歴史学・社会学・生物学など実に様々な分野に応用されているということです。国際学部の学生諸君の関心は多種多様です。ゲーム理論に触れることで、経済と無関係だと思っていた自分の興味・関心分野が経済学の方法でアプローチ可能だと知ることは、経済学への関心を強めることでしょう。

6 講義スケジュール

- 講義全体は2つのパート-国際経済・ゲーム理論-に分かれ、各パートは6回の講義で構成されます。各パートの担当者および内容は次のとおりです。

国際経済学

担当：岩村 英之

- 1 国際経済を知ろう
- 2 国際貿易をどう考えるか (1) — 貿易の利益
- 3 国際貿易をどう考えるか (2) — 貿易と価格
- 4 自由な貿易がもたらすもの
- 5 為替レートはなぜ動くのか (1) 購買力平価モデル
- 6 為替レートはなぜ動くのか (2) 金利平価モデル

ゲーム理論

担当：楊川

- 1 ゲームとは何か
- 2 ゲーム理論入門—囚人のジレンマ
- 3 コーディネーション・ゲーム
- 4 3つのゲーム—利害関係の多様性を知る
- 5 ダイナミック・ゲーム—「時間的な視野」を広げよう (1)
- 6 ダイナミック・ゲーム—「時間的な視野」を広げよう (2)

- 2つのパートを消化していく順番はクラスによって異なりますが（次ページの表参照）、どのパートからスタートするかによって有利不利が発生しないようにします。
- 学生諸君は14回全て同じ教室で受講し、新たなパートに移る際は教員のほうが教室を移動します。
- 必ず指定された時間帯に、指定されたクラスで受講してください。たとえば4限の640教室に指定されている人は、その時限のその教室以外で出席しても出席とはみなしません。

クラス別 講義スケジュール		
	640 教室 12KS1133-1194, 2 年次生以上, 外部生	642 教室 12KS1195-
第 1 回 (9 月 27 日)	ガイダンス (岩村)	ガイダンス (楊)
第 2 回 (10 月 4 日)	国際経済学 岩村	ゲーム理論 楊
第 3 回 (10 月 11 日)		
第 4 回 (10 月 18 日)		
第 5 回 (10 月 25 日)		
第 6 回 (11 月 8 日)		
第 7 回 (11 月 15 日)		
第 8 回 (11 月 22 日)	ゲーム理論 楊	国際経済学 岩村
第 9 回 (11 月 29 日)		
第 10 回 (12 月 6 日)		
第 11 回 (12 月 13 日)		
第 12 回 (12 月 20 日)		
第 13 回 (1 月 10 日)		
第 14 回 (1 月 17 日)	期末試験	

7 成績評価

- それぞれのパートで 2 回の小課題を出します。原則として出題された回の次の回を提出期限とします。提出期限を過ぎた場合には、その課題についてのみ 50 パーセント減点します。翌々週以降は受領しない (= 0 点) ので注意すること。
- 小課題は「10 点・5 点・0 点」の 3 段階で採点します。勉強した形跡がほとんど認められない場合には、0 点とすることもあります。
- 毎回、簡単なリアクションペーパーを書いてもらいます。第 1 回 (ガイダンス) と第 14 回 (試験) を除き、出席を各回 1 点として加算します。
- 講義の最終回に期末試験 (50 点満点) を行います。
- 最終成績は、小課題 (40 点満点), 期末試験 (50 点満点), および出席点 (12 点満点) をもとに、全体の分布を考慮して算出します。

8 教科書・参考文献

- 特定の教科書は用いません。適宜資料を配布します。
- 参考書は各パートごとに指示されます。

9 質問など

- 各パートごとの質問は、パート担当者に直接尋ねてください。
- 講義全体に関連する質問は、コーディネーターの岩村までご連絡ください。iwamura@k.meijigakuin.ac.jp