

講座名 (コード)	行動経済学・ゲーム理論 (302)	募集 人数	20 名	曜日 時間	火曜日 15:10-16:50
対象者	行動経済学・ゲーム理論に興味のある人				
講座内容	東京都の施策「次世代の学びの基盤プロジェクト」に合わせて、生徒の新たな学習の幅を広げられる講座として、東京都が想定する「未来を生きる生徒が、将来のキャリアの中で必要とする新たな学習」の新分野にある「行動経済学・ゲーム理論」を開講します。				
達成目標	・行動経済学やゲーム理論が社会でどのように活用されているかを理解する。 ・人工知能（深層学習・大規模言語モデル）の原理を理解し、来るべき生成AIの時代に活躍できるようになる。				
年間予定	※東京都教育委員会作成のデジタル教材に準拠した講座内容となります 各講義について、前半は東京都教育委員会作成のデジタル教材「行動経済学・ゲーム理論」に準拠して講義を行います。 ・経済学の「合理性」モデルと人間の実際の行動とのギャップを理解する ・日常生活や社会制度における意思決定の仕組みを批判的に考察する ・実験やゲームを通じて、行動経済学の理論を体感する ・ゲーム理論の基本概念（戦略、利得、均衡）を理解する ・社会的ジレンマや協力の仕組みを分析できるようになる ・最新の応用（AI、制度設計、行動経済学との接続）に触れる 各講義について、後半は人工知能入門の講義を行います。 ・人工知能の主要なモデルとアルゴリズムを体系的に理解する ・実社会でのAI応用事例を通じて、技術の可能性と限界を考察する ・（Pythonなどを用いた簡単な実装や実験を通じて、体験的に学ぶ） ・ディープラーニングとLLMの基本原則を理解する ・生成AIの活用事例を通じて、社会との関わり方を考える ・生成AI社会における倫理・リテラシーについて主体的に議論できる力を育む				
用意 するもの	・タブレットPC、ノートPC ※東京都教育委員会作成のデジタル教材をダウンロードして受講していただきます ・人工知能入門では、コンピュータ（ウィンドウズ、またはマック）を持参すると、より理解が深まります。				
教科書名	適宜紹介しますが、教科書を購入することが必須ではありません。				
教材費等	費用はかかりません。				
担当予定 講師略歴	1992年東京大学大学院理学研究科数学専攻博士課程修了 明治大学理工学部数学科を経て、 2013年より明治大学総合数理学部先端メディアサイエンス学科、 現職は明治大学総合数理学部専任教授 専門は数学ソフトウェア・ゲーム情報学 主な著書「計算で身につくトポロジー」（共立出版）、「新編数学シリーズ」（数研出版）				