

行動経済学の教育

2015/11/29

行動経済学会第9回大会

山根承子（近畿大学）

Mentimeter

スマホからアンケートを簡単に回答＆リアルタイムで集計・可視化できるフリーサイト。

学籍番号入力もでき、タイムスタンプも付くので出欠管理も可能。

結果はエクセルでダウンロード可能。

例 : <https://www.govote.at/05972a>

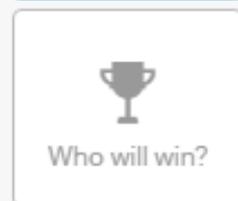
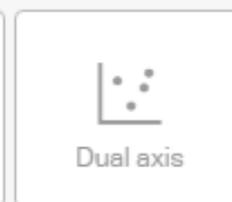
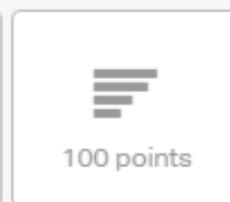
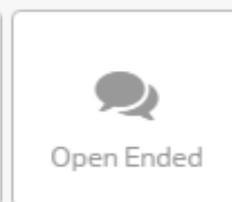
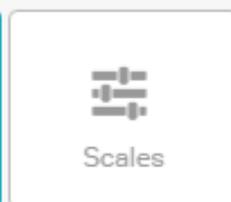
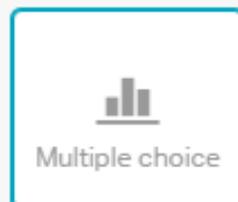
結果画面

<https://www.mentimeter.com/s/17ff3ac321c8733f9c3cc623e774a738/806f3a53e0ea>

作成画面

Question type

Choose which type of question to ask your audience.



Your question

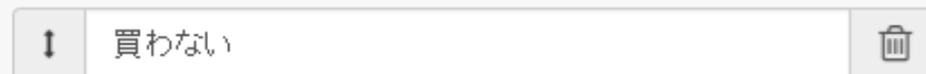
Enter the question you want to ask your audience (max 100 characters).

半々の確率で当たりか外れにのみ、当たった場合には2万円も

[Add optional description](#)

Alternatives

Enter the alternatives that your audience can vote on.



[Add alternative](#)

授業での利用

アンカリング実験

時間割引率・双曲割引の分布

危険回避度の分布

Google Form

Googleドライブ →Googleフォーム

必須項目の設定が可能。

結果はスプレッドシートに落とせるので、
すぐに参照・計算できる。

自動でグラフにはならない。

授業での利用

美人投票

隣の人と囚人のジレンマ実験

林良平先生（鹿児島高専）に教えてもらいました

ルール

- ・ 隣の人とペアになる
- ・ 自分の行動を「協調」「裏切り」から選ぶ
- ・ 相手の行動と自分の行動の組み合わせによって、利得が決まる
- ・ 6回繰り返す

配付するゲームシート

囚人のジレンマゲーム

回数	自分の戦略	相手の戦略	利得	これまでの利得合計
1	協調・裏切り	協調・裏切り	0・1・3・5	
2	協調・裏切り	協調・裏切り	0・1・3・5	
3	協調・裏切り	協調・裏切り	0・1・3・5	
4	協調・裏切り	協調・裏切り	0・1・3・5	
5	協調・裏切り	協調・裏切り	0・1・3・5	
6	協調・裏切り	協調・裏切り	0・1・3・5	
7	協調・裏切り	協調・裏切り	0・1・3・5	

隣の人と囚人のジレンマ実験

行動を決めたら、「せーの」で見せ合う。
2人の行動でそれぞれの利得が決まる。

意外に盛り上がる。

「協調」し続けられましたか！？

囚人のジレンマを家でやりたい

少女と囚人のジレンマ

<http://www.vector.co.jp/soft/win95/game/se276531.html>

動作環境

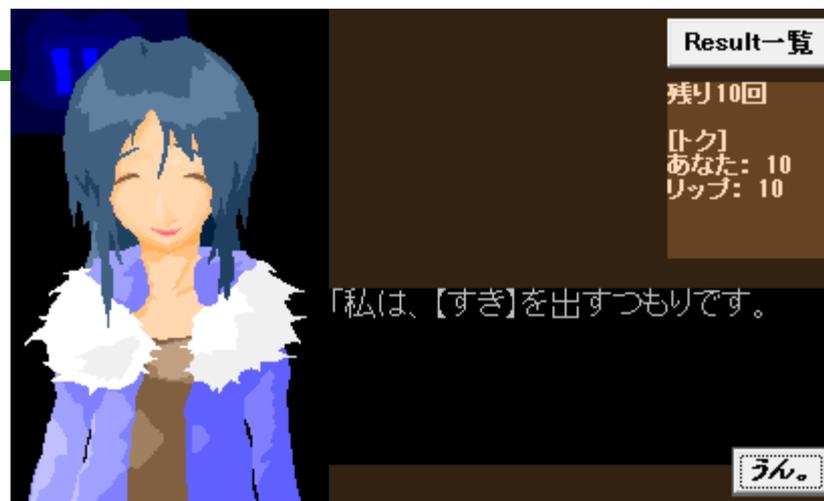
ソフト名: 少女と囚人のジレンマ

動作OS: Windows 95

機種: 汎用

種類: フリーソフト

作者: [ポーン](#)



Result一覧

残り10回

【トク】
あなた: 10
リップ: 10

Result一覧

残り10回

Result一覧

残り10回

【トク】
あなた: 10

Result一覧

残り10回

【トク】
あなた: 10
リップ: 10



カード

リップ	あなた	リップ	あなた
LOVE	LOVE	+1	+1
LOVE	LOVE		
HATE	HATE		
HATE	HATE		

もどる

「私は、【すき】を出すつもりです。」

うん。

失敗？例

チョコレート5個を、2人で分ける最後通牒。
相手は誰かわからないが、ゼミのメンバー。
ゼミ（演習）は22人。

結果、「先手2個-後手3個」や、
「先手0個-後手5個」が頻出

理由 「2-3にしておけば、まず断られること
はないだろう」「ゼミのメンバーだしひどいこ
とをし辛い」

「別にチョコレートいらない」

失敗例

100円を分けあう最後通牒ゲームを実施。

「何人か前に出てゲームをしてみてください」

→なかなか出てこない。

学生にとって、100人近くの前に出て注目を浴びるコストは100円以上であることがわかった。