

eラーニングライブラリ® 新コース
『ゲーム理論の基本がわかるコース』 2月22日開講
ゲーム理論で問題解決のためのヒントをつかむ！

株式会社日本能率協会マネジメントセンター(代表取締役社長：長谷川隆、中央区、以下 JMAM[ジェイマム])は、オンラインで学べる法人企業向け教育ツール eラーニングライブラリ®*1の新コースとして、2月22日から『ゲーム理論の基本がわかるコース』(以下、本コース)を開講します。

ゲーム理論は、社会のなかの幅広い問題の解決方法を探るために、多くの研究で活用されています。ビジネスの場においても、職場の上司と部下の人間関係、企業間の競争、地球環境問題など、起こっている問題の全体像を「ゲーム」と捉えることで、その問題がどのような構造になっていて、どんなルールに支配されているかを考える手がかりとなります。

本コースでは、ゲーム理論の考え方の基本を理解するために、代表的なゲームである“囚人のジレンマ”を入口として、様々な状況の事例を取り上げます。仕事やプライベートで、「なんだかうまくいかない」まま改善されない状況を打開するために、ゲーム理論を使って問題の状況を把握し、その解決に向けて、より良いアプローチを考えることをねらいとしています。

JMAM が提供する eラーニングライブラリは、オンラインで1年間、いつでも、何度でも、手軽に学ぶことができる、法人企業向け教育ツールです。個々人の学習履歴を簡単に把握できるほか、費用についてもマネジメント系教育テーマ全118コースを一人あたり7,560円(税込み)*2というリーズナブルな価格で受講することが可能です。パソコン、スマホ、タブレット端末などのインターネットを通じて手軽に取り組むことができ、現在、1,980社超、のべ100万人を超える企業・団体に導入されています。

このほか eラーニングライブラリは、管理職への人事・労務管理教育や全社一斉のコンプライアンス教育、内定者・新入社員教育、英語・中国語などのグローバル教育など、各社で幅広く活用されています。

JMAM では今後も、企業の人材育成を支援するべく様々なサービスを展開していく予定です。

日本能率協会マネジメントセンター (JMAM) について：JMAM は、日本能率協会(JMA)グループの中核企業として1991年に設立されました。通信教育・研修・アセスメント・eラーニングを柱とした人材育成支援事業、能率手帳の新生ブランド『NOLTY』や『PAGEM』を代表とする手帳事業、ビジネス書籍の発行を中心とした出版事業を通じて、「成長したいと願うすべての人」を支援し続けていきます。www.jmam.co.jp

*1：JMAM が提供する「eラーニングライブラリ®」は、「むずかしい」を「わかりやすく」、「手軽に学んで、満足できる」ことを特長とし、インターネットで、1年間、いつでも、何度でも受講できます。内定者・新人から管理職までの階層別教育、コンプライアンスやビジネススキル、語学といった目的別教育、技術・技能教育など幅広いラインアップとなっています。また、eラーニングライブラリの大きなメリットとして、契約期間中は追加料金無しで、新コースが続々追加されていくことです。教材改訂も随時実施しており、スマホ・タブレット対応等、継続的にeラーニングライブラリの充実を図っています。2017年2月末現在、全175コースのラインアップを、1,980社超、のべ100万人が利用しています。http://www.jmam.co.jp/productservice/elearning_lib/index.html

*2：マネジメント系ライブラリ (2017年2月末現在118コース) 10名さま、7万5600円(税込み)にてご利用いただいた場合の金額となります。ご契約内容に応じて、費用は変動いたします。eラーニングライブラリ® は、株式会社日本能率協会マネジメントセンター (JMAM) の登録商標です。

【報道関係者お問い合わせ先】

(株)日本能率協会マネジメントセンター 広報担当
TEL：03-6362-4361 (直通) / E-mail：PR@jmam.co.jp

【サービスに関するお問い合わせ先】

(株)日本能率協会マネジメントセンター e-ラーニング事業本部 TEL: 03-6362-4345

eラーニングライブラリ®
『ゲーム理論の基本がわかるコース』の概要

1. ねらい：

ゲーム理論の学習を通して、問題の状況を把握し、その解決のために、より良いアプローチを考えることをねらいとしています。

2. 特 長：

- ◆「ゲーム理論」の全体像を理解する。
- ◆「ゲーム理論」の考え方の視点に沿って、身近なケースを取り上げながら考える。
- ◆「ゲーム理論」を学ぶことで、問題の本質を見る視点を増やし、問題解決に役立てる。

3. 監 修： 上智大学 経済学部 教授 川西 諭 氏

4. 学習時間： 想定学習時間：3時間／最短実行時間：37分

5. 対 象： 社会人(ビジネスパーソン) 全般

6. カリキュラム：

1. 問題の全体像をつかむ

- 1-1 ゲーム理論の目的と2つの特徴
- 1-2 与えられた状況を整理する -囚人のジレンマ 〈プレイヤーと戦略〉
- 1-3 与えられた状況を整理する -囚人のジレンマ 〈利得表〉
- 1-4 次に何が起こるかを予測する -囚人のジレンマ 〈ナッシュ均衡〉
- 1-5 ジレンマから抜け出すために -ゲームの構造を変える

2. 社会が動くしくみを知る

- 2-1 みんなが同じ選択をする -コーディネーション・ゲームの構造
- 2-2 習慣に支配されるとき -コーディネーションの失敗

3. 利害関係の多様性を知る

- 3-1 利害関係の多様性を知る -チキンゲームの構造
- 3-2 利害関係の多様性を知る -男女の争いのゲーム構造
- 3-3 利害関係の多様性を知る -マッチング・ペニーズのゲーム構造

4. 時間の経過と状況の変化を読む

- 4-1 時間の経過とともに状況が変わる -ダイナミック・ゲーム 〈ゲームの木〉
- 4-2 時間の経過とともに状況が変わる -ダイナミック・ゲーム 〈バックワード・インダクション〉
- 4-3 時間的な視野で最適な行動が変わる -時間不整合性/コミットメント
- 4-4 時間的な視野で最適な行動が変わる -囚人のジレンマの場合

エピローグ ゲーム理論を応用するには？

- 5-1 ゲーム理論を応用するには？
- 5-2 練習問題にチャレンジ

テスト問題（客観式10問、ランダム出題）

7. 学習画面例：

PC版

■ 1-1 ゲーム理論の目的と2つの特徴

自分、あるいは双方にとって、より良い選択を考えることができるようになります。

■ 1-5 ジレンマから抜け出すために「ゲームの構造を変える」

このように、自分の利益を追求する結果、全体の利益が損なわれ、望ましくない状況に陥ってしまうことは、現実社会に多くあります。