

情報の非対称性を含んだ比較優位ゲームの実験

-中学生と大学生の行動比較分析-

奥田 麻衣^{※†} 岡村 誠[†] 越智 泰樹[†]

(概要) 本研究は、比較優位にもとづく貿易利益の仕組みを体験的に学習できるゲーム用いた実験を行った。ある程度抽象的な思考が可能でかつ経済取引の経験があまりない年齢層として、中学校1年生を対象に2時間の授業を行い、ゲームの効果を検証した。ゲームに情報の非対称性を取り入れ、協力行動による利益をフィードバックした結果、「利己主義的人間観」因子の平均値が、ゲーム前と比較して優位に低下した。内容理解は、グループ学習では十分なものの、個人では不十分なケースが見られた。不正解者の分析より、1グループあたりの人数を5人以下にする方が良いこと、得意を持たないチームに所属した生徒は取引利益の理解が困難であることが示唆された。

経済学の学習がどの程度有効かを調べるための基準点を探るため、既存知識が反映されない中学生と経済学の基礎を学習した大学生の比較を行う。

An Interactive Game of Comparative Advantage with Asymmetric Information

-Comparative Analysis between Junior High School Students and Under Graduate Students-

Mai OKUDA* Makoto OKAMURA* Yasuki OCHI*

< Abstract >

In this study, we prepare an interactive game of comparative advantage for junior high school students.

We present the framework that the essential elements of comparative advantage in a way that students can better grasp the underlying intuition and importance of this concept.

[†] 広島大学大学院社会科学研究科
Faculty of Social Sciences Hiroshima University