

要旨

本書で解説する情報設計の理論は、望ましい帰結を得るためにはどのような情報構造を社会や組織の構成主体たちに与えればよいかを分析するものであり、制度設計あるいは市場設計の理論と補完関係にある。すなわち、制度設計がゲームの利得構造を直接制御することを考えるのに対し、情報設計では情報構造のみを制御するケースを考察の対象とする。例えば、金融市場の効率性・安定性を維持するために情報公開の規制をどのように設計するか、などの問題がその分析射程に入る。

本書では、優モジュラーゲームを対象をしぼり、何らかの情報構造が存在して、それが定める不完備情報ゲームの最小均衡が誘導する帰結たちからなる集合の特徴付けは何か、という問を考察する。そして、その応用として最悪ケース最適情報設計問題を議論する。また、分析の基礎として、不完備情報ゲームにおける高次信念と情報頑健性の理論についても解説する。

以 上