

## 2020年度 ミクロ経済学初級II 第3回演習

Takako Fujiwara-Greve

- 答えは12月17日(木) 10:40(日本時間)までに keio.jp の「ミクロ経済学初級II」の授業支援のページから Canvas の課題(演習3)というところに

1つのPDFファイル(最大でA4サイズ3ページまで)として提出してください。

手書き答案をスキャンするときは「テキスト認識(OCR機能)」をオンにしておくこととエラーを避けられる可能性が高いです。または問い1はWord等で書いて、問い2だけ画像を貼り付け、印刷機能でPDFとして出力します。(解像度や大きさも工夫して読みやすいものにしてください。)

ファイル名は「学籍番号氏名HW3」としてください。

(例、学籍番号21001234の慶應太郎君が提出する場合21001234TaroKeioHW3.pdf)

バックアップとして keio.jp のレポートセクションにも「演習3」がありますのでそこにも同じPDFファイルを提出してください。締め切りは同じです。Canvasに提出されたものを採点します。

- だいたいできていたら満点で5点を与えます。あまりにひどい答案は減点します。まじめにやりましょう。
- Canvasには剽窃チェックツールが入っているので注意しましょう。turnitinにはコメントをつける欄がありますが、読まないの、「よろしく願います」とか無用です。大学のサーバーの負荷を減らしましょう。

1. あなたが実際に経験した、2人以上の社会での「不確実性があつた状況」を書いてください。つまり、

将来おこり得ること(これを「状態」と呼ぶ)は確定していなくて、複数の状態があり得た、全員にとって発生可能な状態の集合は共通、

しかし、少なくとも1つの状態の発生確率については意見が違ったというお話を書きましょう。できれば、どうして確率について意見が違ったのかも書いてください。

リスクと不確実性の違いについてちゃんと復習して書きましょう。

2. K社のハイスペックパソコン model-Xについては、ゲーマーとアーティストの2種類のお客しかいないことがわかっているとす。1台あたりの(線形)価格を  $p$  とすると、ゲーマーグループ(全体)の需要関数は  $D_1(p) = 30 - 2p$  で、アーティストグループ(全体)の需要関数は  $D_2(p) = 20 - p$  であるという。K社が model-X を  $q$  単位生産するのにかかる総費用は  $TC(q) = 2q$  であるとする。(注意: 以下のいろいろな数値は整数になるとは限らない。)

(a) ゲーマーとアーティストの需要を合わせた、市場需要関数を求めなさい。

(b) その逆関数を求めて、市場逆需要関数を求めなさい。

(c) 一律線形価格をつけるとき、K社の利潤を最大にする生産量と価格、そのときの利潤を求めなさい

(d) K社は第3価格差別をしようと思った。(例えば同じ日に開催されるゲーマーが集結するゲームイベントと、アーティストが集結する展覧会があり、そこで別々に売ればよいとする。)ゲーマー向けの線形価格と生産量、アーティスト向けの線形価格と生産量をいくらにすればよいか?そのときの総利潤も求めなさい。