第四回留学報告書

宇隨 佳

マサチューセッツ工科大学
経済学部博士課程

2023 年 12 月

1　はじめに

入学してから 1 年半が経ち、早いもので PhD 課程の 4 分の 1 が終わりました。先日の年末交流会では、様々な方面で活躍されている奨学生の方々とお話しすることができ、このような環境に身を置けることをありがたく思うと同時に、私も残りの PhD 生活で財団の名に恥じない結果を出したいと強く感じました。

2　生活

9 月に家族がボストンへ遊びに来たので、周辺を案内しました。普段生活していると中々観光らしいこともできないので、私にとっても貴重な機会となりました。ボストンの夏は散策するには最適の気候で、大学周辺の雰囲気を感じ取ってもらえたように思います。次は夏に予定が合わなかった弟が 3 月に遊びにくる予定なので、今回の経験を活かしてより良い観光ガイドになれるよう努めたいところです。11 月には妻とボストン近郊のセーラムを訪れました。ここは 17 世紀に魔女裁判が行われた街で、博物館ではいかにして罪なき人々が訴追され、死に至ったのかを知りました。興味深かったのは、この歴史が示す “fear + trigger = scapegoat” という教訓です。現代の私達からすれば非科学的な出来事に思えますが、一方で形を変えて “魔女狩り” が今なお繰り返されている現実に向き合うべきではないでしょうか。

日常生活では、共著者でもある友人とジムへ行くようになりました。休憩中の何気ない会話から研究のアイデアが生まれることもあり、大変有意義な時間となっています。

3　授業と研究

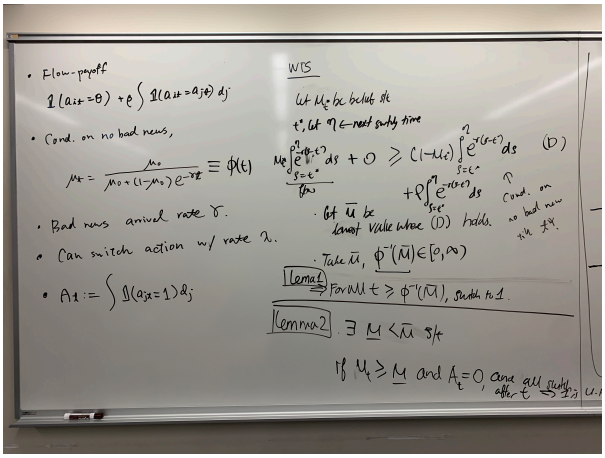
今学期は自身の選択した major と minor に応じて 3 つの授業を履修しました。2 年目に入り勝手がわかってきたので、授業に使う時間を最小限に抑え、2 つの新プロジェクトの立ち上げに注力しました。一つ目は、ゲームの参加者（例：企業）がある一定の確率でしか行動（商品の価格）を変更できない状況下で、情報設計者（中央銀行）がある行動（値上げ）を参加者に取らせたい場合、最適な情報構造は何かを理論的に議論したものです。二つ目は、ゲームの各プレイヤーが経済の状態を私的に学習しながら長期にわたってゲームをプレイする時、プレイヤー全体の行動がどこへ収束していくのかを議論しています。これらと以前より進行しているプロジェクトの計 3 つを

投稿可能なレベルに引き上げることが来学期の目標です。それ以外にも RA として、マクロ・ファイナンス系のプロジェクトにも関わっており、今後も忙しくなりそうです。

4　おわりに

私がこうして研究に打ち込むことができているのは船井情報科学振興財団の皆様のおかげです。交流会で高まったモチベーションを維持したまま来学期も頑張って参りますので、今後ともよろしくお願いいたします。

セーラム魔女博物館



普段の研究の様子