

「レモンの原理 - フリー・マーケットで中古車は売れるか？」*

ポイント

- (理論) ・情報の非対称性
- ・逆選択
- (現象) ・鑑定サービス

内容

フリー・マーケットでの中古車取引ゲーム

(参考文献) 矢野 誠 (2001) 『ミクロ経済学の応用』, 岩波書店 . (pp144-154)

(設定)

中古車

中古車の性能 (種類)	中古車の価値	市場シェア
上質車	100万円	1/2 (50%)
劣等車 (= レモン)	(ほぼ) 0万円	1/2 (50%)

情報の非対称性 - 中古車の性能 (上質車 or レモン)

「オーナー」見分けられる, 「買い手」見分けられない

ゲームの構造

- ・プレイヤー オーナー (A): 上質車; レモン, 買い手 (B)
- ・戦略 A: 売る or 売らない, B: 買う or 買わない
- ・ペイオフ A: 利益, B: (余剰) = (中古車の価値) - (価格)

(プレイヤーの行動)

市場価格 p

- ・オーナー (利益) = $p - (\text{中古車の価値})$ 0 「売る」
- ・買い手 (余剰) = $(\text{中古車の期待価値}) - p$ 0 「買う」

買い手は (中古車の価値) を見分けられない

「中古車の価値」のかわりに, 「中古車の期待価値」を用いる

$\text{中古車の期待価値} = \frac{1}{2} \times 100 + \frac{1}{2} \times 0 = 50 \text{ (万円)}$

「期待値」

= 確率により加重平均された値；平均的に得られる（と期待される）値

例）さいころ投げゲームの期待利得

さいころを投げて，“1の目”がでたら「600円」，それ以外の目なら「0円」もらえるというゲームを考える．

$$\text{「1の目」の出る確率} = \frac{1}{6}, \quad \text{それ以外の目が出る確率} = \frac{5}{6}$$

$$\text{期待利得} = \frac{1}{6} \times 600 + \frac{5}{6} \times 0 = 100$$

（市場取引）

	$0 < p < 50$	$50 < p < 100$	$100 < p$
上質車のオーナー	売らない	売らない	売る
レモンのオーナー	売る	売る	売る
買い手	買う	買わない	買わない

取引が成立するのは、「レモン」だけ

「レモンの原理」(G.アカロフ, 1970)

情報の非対称性があるとき，異なる品質の財を単一市場（単一価格）で取引しようとするとき，品質の悪い財だけが取引される（= **逆選択**が起こる）。

まとめ

異なる品質の財を単一価格で取引するのは非効率

異なる品質の財に対して，それぞれ，品質に応じた価格で取引するためには？

「鑑定サービスの意義」