

意思決定科学：
ゲーム理論3
協力ゲーム・提携ゲーム

堀田敬介

2017/11/28,Tue.~

CONTENTS

- 協力ゲームの理論
 - 2人交渉ゲーム
 - 結合戦略，実現可能集合
 - Nash交渉解
- 提携ゲーム
 - 提携と配分，特性関数
 - コア，仁，シャープレイ値，安定集合
- 投票ゲーム
 - 投票力指数
 - シャープレイ・シュービック指数
 - バンザフ指数
 - ディーガン・バックル指数

協力ゲームの理論

- 2人交渉ゲーム
 - 交渉問題 (bargaining problem)
 - 交渉を行う ←何らかの共通の認識をもつ
 - 共通の認識を明確に定義し，交渉のルールと解を求める
 - 例：恋人達のジレンマ
 - 事前に話し合いを行う
 - ジャンケンで勝った方，強く主張した方，くじ引き， etc...

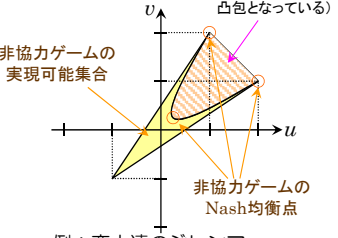


男\女	野球	映画
野球	(2, 1)	(-1,-1)
映画	(-1,-1)	(1, 2)

- 結合純戦略 (joint pure strategy)
 - (野球, 野球)，(野球, 映画)，(映画, 野球)，(映画, 映画)
- 結合混合戦略 (joint mixed strategy)
 - $z = (z_{11}, z_{12}, z_{21}, z_{22})$, $\begin{cases} z_{11} + z_{12} + z_{21} + z_{22} = 1 \\ z_{11}, z_{12}, z_{21}, z_{22} \geq 0 \end{cases}$

協力ゲームの理論

- 結合混合戦略と実現可能集合
 - 双行列 $G=(a_{ij}, b_{ij})$ ($i=1,2,\dots,m, j=1,2,\dots,n$)
 - 結合混合戦略
 - 結合純戦略(i,j)がとられる確率を z_{ij} としたときの確率分布
$$z = (z_{11}, z_{12}, \dots, z_{mn}) , \begin{cases} \sum_{i=1}^m \sum_{j=1}^n z_{ij} = 1 \\ z_{ij} \geq 0 \quad (i = 1, \dots, m, j = 1, \dots, n) \end{cases}$$
 - 結合 (混合) 戦略集合： $Z=\{z\}$
 - 二人の期待利得
 - $u(z) = \sum_{i=1}^m \sum_{j=1}^n a_{ij} z_{ij}$
 - $v(z) = \sum_{i=1}^m \sum_{j=1}^n b_{ij} z_{ij}$
 - 実現可能集合 (到達可能集合)
 - $R = \{u(z), v(z) \mid z \in Z\}$



協力ゲームの実現可能集合
(非協力ゲームの実現可能集合の凸包となっている)

非協力ゲームの実現可能集合

非協力ゲームの Nash均衡点

例：恋人達のジレンマ

協力ゲームの理論

● 2人交渉ゲーム

■ プレイヤーA, Bの期待効用 E_A, E_B ※) 非協力ゲームの場合

$$\begin{cases} E_A(\mathbf{z}) = 2z_{11} - z_{12} - z_{21} + z_{22} \\ E_B(\mathbf{z}) = z_{11} - z_{12} - z_{21} + 2z_{22} \end{cases}$$
$$\begin{cases} E_A(\mathbf{p}, \mathbf{q}) = 2pq - p(1-q) - (1-p)q + (1-p)(1-q) \\ E_B(\mathbf{p}, \mathbf{q}) = pq - p(1-q) - (1-p)q + 2(1-p)(1-q) \end{cases}$$

■ 交渉の実現可能集合

実現可能集合=凸集合:
4つの結合純戦略の,
zによる凸結合で表現される領域

協力ゲームの理論

● 2人交渉ゲーム

■ プレイヤーA, Bの期待効用 E_A, E_B ※) 非協力ゲームの場合

$$\begin{cases} E_A(\mathbf{z}) = 2z_{11} - z_{12} - z_{21} + z_{22} \\ E_B(\mathbf{z}) = z_{11} - z_{12} - z_{21} + 2z_{22} \end{cases}$$
$$\begin{cases} E_A(\mathbf{p}, \mathbf{q}) = 2pq - p(1-q) - (1-p)q + (1-p)(1-q) \\ E_B(\mathbf{p}, \mathbf{q}) = pq - p(1-q) - (1-p)q + 2(1-p)(1-q) \end{cases}$$

■ 交渉の実現可能集合

非協力ゲームの実現可能集合 (凸とは限らない)

例えば, (1.5, 1.5)を実現する, 非協力ゲームの混合戦略 $((p, 1-p), (q, 1-q))$ はない
 $\begin{cases} z_{11} = 1/2 \\ z_{22} = 1/2 \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} pq = 1/2 \\ (1-p)(1-q) = 1/2 \end{cases}$
 $\Leftrightarrow \begin{cases} pq = 1/2 \\ 1-p-q+pq = 1/2 \end{cases} \Rightarrow p+q = 1/2$
これを満たす p, q はない!

協力ゲームの理論

● 交渉の基準点

交渉が不成功に終わったとしても期待できる保証水準 = 交渉の基準点

$$\begin{cases} c_1 := \max \min \sum_{i=1}^m \sum_{j=1}^n p_i a_{ij} q_j \\ c_2 := \max \min \sum_{i=1}^m \sum_{j=1}^n p_i b_{ij} q_j \end{cases}$$

例: 恋人達のジレンマ

交渉の基準点の例

$(c_1, c_2) = (0, 0)$ $(c_1, c_2) = (1/5, 1/5)$

協力ゲームの理論

● 2人交渉ゲーム

■ 演習:

$A \setminus B$	s_{B1}	s_{B2}
s_{A1}	(6, 7)	(0, 9)
s_{A2}	(9, 0)	(2, 3)

- (協力) 実現可能集合を描いてみよう
- このゲームを協力ゲームの出発点として, 交渉の基準点を考えよう

協力ゲームの理論

- 交渉問題の要素
 - プレイヤーの集合 $N = \{1, 2, \dots, n\}$
 - 交渉の基準点 $c = (c_1, c_2, \dots, c_n)$ ← 交渉不成立時の保証水準
 - 実現可能集合 $S = \{x = (x_1, x_2, \dots, x_n)\}$
 - S の満たすべき性質
 - n 次元Euclid空間の有界閉凸集合
 - 基準点 c は S に含まれる
 - S には、任意の i について、 $x_i > c_i$ なる点を少なくとも1つ含む
- 交渉問題の定式化
 - 交渉問題 (N, S, c)
 - 交渉の妥結点 $s = (s_1, s_2, \dots, s_n)$
 - 交渉問題 (N, S, c) が与えられたとき、全てのプレイヤーが納得する S に属するただ一つの点 s が選び出されたとき、その点 s
 - 交渉解 $F: (N, S, c) \rightarrow s$
 - 交渉問題 (N, S, c) に対し、妥結点 s を対応させるルール

プレイヤーに c の共通認識があるとき、 c を交渉の基準点とよぶ (c は所与)

交渉のルールが共通認識なら、基準点を定める交渉となる

協力ゲームの理論

- 交渉の妥結点の満たすべき公準 (part I)
 - 公準1: 個人合理性
 - x が個人合理的 $\Leftrightarrow x_i \geq c_i \ (i=1, \dots, n)$
 - $F(N, S, c)$ の妥結点 s が個人合理的のとき、 F は個人合理的であるという
 - 公準1': 強個人合理性
 - x が強個人合理的 $\Leftrightarrow x_i > c_i \ (i=1, \dots, n)$
 - $F(N, S, c)$ の妥結点 s が強個人合理的のとき、 F は強個人合理的であるという
 - 公準2: パレート最適性 (共同合理性, 効率性)
 - 交渉の妥結点 $F(N, S, c) = s$ はパレート最適でなければならない
 - 公準2': 弱パレート最適性
 - 交渉の妥結点 $F(N, S, c) = s$ は弱パレート最適でなければならない

交渉成立時には、交渉不成立時に保証される利得 c より多くの利得が保証されねばならない

協力ゲームの理論

- 交渉領域
 - $T = \{s \in S \mid x \geq c\}$
 - 例:

A \ B	s_{B1}	s_{B2}	s_{B3}	min	max
s_{A1}	(8, 4)	(2, 3)	(4, 1)	2	4
s_{B2}	(6, 2)	(4, 6)	(4, 2)	4	
min	2	3	1		
max	3				

各々のmaximinを交渉の基準点 $c = (4, 3)$ とする

協力ゲームの理論

- Nash交渉解
 - Nash積
 - $\prod_{i \in N} (x_i - c_i) = (x_1 - c_1) \times \dots \times (x_n - c_n)$ ← 各プレイヤーについて、基準点からの利得の増分の積
 - Nash交渉解
 - 交渉問題 (N, S, c) のNash交渉解は、Nash積を最大にする S の点 s
$$(s_1 - c_1) \times \dots \times (s_n - c_n) = \max_{x \in S, x \geq c} (x_1 - c_1) \times \dots \times (x_n - c_n)$$
 - or $N(S, c) = \arg \max \left\{ \prod_{i \in N} (x_i - c_i) \mid x \in S, x \geq c \right\}$

Nash交渉解は、利得の測定法から独立なので、プレイヤー毎に利得を正一次変換しても変わらない。(効用の個人間比較を排除)

基準点を θ に変換して考えることができる

協力ゲームの理論

Nash交渉解

$$(s_1 - c_1) \times \cdots \times (s_n - c_n) = \max_{x \in S, x \geq c} (x_1 - c_1) \times \cdots \times (x_n - c_n)$$

■ 例：

A \ B	s_{B_1}	s_{B_2}	s_{B_3}
s_{A_1}	(8, 4)	(2, 3)	(4, 1)
s_{B_2}	(6, 2)	(4, 6)	(4, 2)

基準点 $c = (4, 3)$ とする
↑ 各々の maximin

演習： $y_i = 1/2 x_i$ という正一次変換を施して考えてみよう！
・パレート最適（共同合理性）を満たす部分は？
・基準点 c は？
さらに $z_j = y_j - 2, z_2 = x_2 - 3$ としたとき、
・Nash解はどう書けるか？
・妥結点を求めるとの問題の妥結点を出そう！

協力ゲームの理論

Nash交渉解

■ 例：交渉力（bargaining power）
 $(x_1 - c_1)^a \times (x_2 - c_2)^b, [a \geq 0, b \geq 0, a + b > 0]$

男 \ 女	野球	映画
野球	(2, 1)	(-1, -1)
映画	(-1, -1)	(1, 2)

$a > b$ の時（プレイヤーAの方が交渉力が強い）
Nash交渉解： $(u^*, v^*) = (2, 1)$

$a < b$ の時（プレイヤーBの方が交渉力が強い）
Nash交渉解： $(u^*, v^*) = (1, 2)$

$a = b$ の時（双方の交渉力が等しい）
Nash交渉解： $(u^*, v^*) = (3/2, 3/2)$

協力ゲームの理論

交渉の妥結点の満たすべき公準（part II）

公準3：利得の正一次変換からの独立性

基準点を $c=0$ と出来る

○ 利得を測定する単位や尺度を変えても本質的に変わらない

公準4：対称性

○ 例えば、2人交渉問題(S)において、『交渉領域Sが $y=x$ に関して対称ならば、ルールFによる妥結点における2人の利得が等しい』を満たす

○ 一般には、実現可能集合Sの任意の置換 $\pi(S) = \{\pi(x) \mid x \in S\}$ に対し、『 $\pi(S) = S \Rightarrow F_i(S) = F_j(S)$ for all i, j 』を満たす

公準5：無名性（匿名性）

○ 交渉問題 $(N, S, 0)$ において、
 $F[\pi(S)] = \pi[F(S)]$

プレイヤーの番号を付替えた時、交渉領域が変化しなくても、妥結点におけるプレイヤーの受け取る利得が番号の付け方に独立、例えば匿名にしても変わらない

無名性

協力ゲームの理論

交渉の妥結点の満たすべき公準（part III）

公準6：無関連な代替案からの独立性

交渉問題 $(N, S, 0)$ と妥結点 s において、
 $T \subset S, F(S) \in T \Rightarrow F(S) \in F(T)$

交渉の場を (S, c) から (T, c) に変えても妥結点 s は変わらない

公準7：全体と部分との整合性

○ 交渉問題 (N, S) の解 F について、 $F(T)=t$ とする、 $M \subset N$ を考え、妥結点 t の $N-M$ 人の利得を固定し、Mのプレイヤーだけの交渉問題 (M, S) を考える。このとき、解 F によってMのプレイヤーの利得は、 (N, S) でも (M, S) でも変わらない。

整合性を持たないと、プレイヤーが色々な部分集合に分かれて交渉が始まってしまう！

独立性

協力ゲームの理論

Nash交渉解の一一意性

Nashの定理 (1950)

2人交渉問題のNash交渉解は、次の5つの公準を満たす唯一の解

個人合理性 (公準1), パレート最適性 (公準2), 利得測定法からの独立性 (公準3), 対称性 (公準4), 無関連な代替案からの独立性 (公準6)

Rothの定理 (1977)

任意の交渉問題において、Nash交渉解は次の4つの公準を満たす唯一の解

強個人合理性 (公準1'), 利得測定法からの独立性 (公準3), 対称性 (公準4), 無関連な代替案からの独立性 (公準6)

任意の交渉問題において、次の3つの公準

利得測定法からの独立性 (公準3), 対称性 (公準4), 無関連な代替案からの独立性 (公準6)

を満たすのはNash解か、非合意解 $F(S) = c = \theta$ のみ.

Lensbergの定理 (1985)

任意の交渉問題において、Nash交渉解は次の5つの公準を満たす唯一の解

個人合理性 (公準1), パレート最適性 (公準2), 利得測定法からの独立性 (公準3), 無名性 (公準5), 全体と部分との整合性 (公準7)

協力ゲームの理論

交渉の妥結点の満たすべき公準 (partIV)

公準8: 個人単調性

2つの交渉問題 $(N, S, c), (N, T, c)$ において、解 F が個人単調 $\leftarrow^{\Delta} T \supset S$, かつ $M(T)_i = M(S)_i \ (i=1,2) \Rightarrow F_i(T) \geq F_i(S) \ (i=1,2)$

交渉領域の理想点:
 $M(S) = (M(S)_1, M(S)_2)$
 $M(S)_i$: 交渉領域 S 内でのプレイヤー i の利得上限 (最大限度額)

公準6への批判
Nash解は公準8を満たさないという批判

Kalai & Smorodinsky解

交渉領域 S のパレート最適解集合と、交渉基準点 c と理想点 $M(S)$ とを結ぶ直線との交点を妥結点とするルール

Kalai & Smorodinskyの定理 (1975)

任意の2人交渉問題において、Kalai & Smorodinsky解は次の5つの公準を満たす唯一の解

個人合理性 (公準1), パレート最適性 (公準2), 利得測定法からの独立性 (公準3), 対称性 (公準4), 個人単調性 (公準8)

交渉領域が S から T に拡大したのに、Nash解ではプレイヤー2の利得が減少!

提携ゲーム

提携と配分

例題: ゴミ処理場建設 ([数学セミナー](2004/8) p.32~)

3市が各々独自に建設 ... A=5億円, B=3億円, C=2億円

共同施設の建設 ... A+B=7.2億円, B+C=4.8億円, C+A=6.6億円, A+B+C=8億円

例えば、A市とB市はそれぞれ独自に建設する(5億+3億=8億)よりも、提携して共同施設を建設(7.2億)したほうが安い。
→ 0.8億円の得をするということ!

協力関係を結んだプレイヤーのグループ=提携

提携が作られることによって得られる便益の値を与える関数=特性関数

提携ゲーム

提携と配分

定義: 提携ゲーム

ゲームのルール

(1) プレイヤー $N = \{1, 2, \dots, n\}$

(2) N の任意の部分集合は提携可能

(3) 譲渡可能効用が存在し、提携内で別払い可能
[別払いのあるゲーム (games with sidepayment)]

任意の提携 S にたいし、実数値を対応させる関数 $v(S)$ が存在

v : 特性関数 (characteristic function)

$v(S)$: 提携 S のもつ提携値

譲渡可能効用(transformable utility)が存在 = 利得の一部をプレイヤー間で自由に譲渡でき、 $A \rightarrow B$ へ譲渡したときの、Aの損失とBの利得が等しい

プレイヤーの間で利得を自由に譲渡可能

(N, v) : 提携形ゲーム (coalitional game)

Confidential

5

提携ゲーム

- 提携と配分
 - 例題：ゴミ処理場建設 ([数学セミナー](2004/8) p.32~)
 - 3市が各々独自に建設 ... A=5億円, B=3億円, C=2億円
 - 共同施設の建設 ... A+B=7.2億円, B+C=4.8億円, C+A=6.6億円, A+B+C=8億円

プレイヤーの集合: $N = \{A, B, C\}$
実現可能な提携: $2^N = \{\emptyset, \{A\}, \{B\}, \{C\}, \{A,B\}, \{B,C\}, \{C,A\}, \{A,B,C\}\}$
特性関数: $v(\emptyset) = v(\{A\}) = v(\{B\}) = v(\{C\}) = 0$
 $v(\{A,B\}) = (5+3) - 7.2 = 0.8$
 $v(\{B,C\}) = (3+2) - 4.8 = 0.2$
 $v(\{C,A\}) = (2+5) - 6.6 = 0.4$
 $v(\{A,B,C\}) = (5+3+2) - 8 = 2$

v が優加法的(superadditive)
 $\Leftrightarrow$ 互いに素($S \cap T = \emptyset$)な任意の提携 S, T について以下が成立
 $v(S) + v(T) \leq v(S \cup T)$

相交わらない2つの提携は、各々別個に行動するより共に行動した方が得られる便益が大きい(小さくはない)ということ

だから提携すればよい
問題は「**配分**」をどうするかとなる

$$\left\{ \begin{array}{lcl} v(\{A\}) + v(\{B\}) = 0 & \leq & 0.8 = v(\{A,B\}) \\ v(\{B\}) + v(\{C\}) = 0 & \leq & 0.2 = v(\{B,C\}) \\ v(\{C\}) + v(\{A\}) = 0 & \leq & 0.4 = v(\{C,A\}) \\ v(\{A,B\}) + v(\{C\}) = 0.8 & \leq & 2 = v(\{A,B,C\}) \\ v(\{B,C\}) + v(\{A\}) = 0.2 & \leq & 2 = v(\{A,B,C\}) \\ v(\{C,A\}) + v(\{B\}) = 0.4 & \leq & 2 = v(\{A,B,C\}) \end{array} \right.$$

よって、このゲームの v は優加法的。だから提携し、配分を問う

提携ゲーム

- 提携と配分
 - 定義：配分 (imputation)
 - 提携形ゲーム (N, v)
 - プレイヤー i の利得 x_i 利得ベクトル $x = (x_1, x_2, \dots, x_n)$
 - 実現可能集合 R
$$R = \left\{ x = (x_1, \dots, x_n) \mid \sum_{i \in N} x_i \leq v(N) \right\}$$
 - 実現可能集合の点 x が交渉領域にあるための条件
 - (1) **個人合理性** $x_i \geq v(\{i\})$ 各プレイヤーの利得は**単独行動**で獲得可能な値以上
 - (2) **全体合理性** $\sum_{i \in N} x_i = v(N)$ 全プレイヤーの協力で得られる値 $v(N)$ は、**全て配分**されねばならない
 - 準配分** (preimputation)
全体合理性を満たす利得ベクトル
 - 配分** (imputation)
個人合理性と全体合理性を満たす利得ベクトル

注) 全体合理性を満たす利得ベクトルは実現可能領域でパレート最適になっている

提携ゲーム

- 提携と配分
 - 例題：ゴミ処理場建設：提携ゲーム (N, v)
 - $N = \{A, B, C\}$
 - $v(\emptyset)=0, v(\{A\})=0, v(\{B\})=0, v(\{C\})=0, v(\{A,B\})=0.8, v(\{B,C\})=0.2, v(\{C,A\})=0.4, v(\{A,B,C\})=2$

実現した提携の例: $\{A,B,C\}$ その特性関数の値: $v(\{A,B,C\}) = 2$

(1) **個人合理性** $x_i \geq v(\{i\})$

(2) **全体合理性** $\sum_{i \in N} x_i = v(N)$

どんな配分がよい?
どんな配分が考えられる?

配分の例: $(x_A, x_B, x_C) = (1, 0.5, 0.5)$

(1) 個人合理性を満たしている: $x_A \geq v(\{A\})=0, x_B \geq v(\{B\})=0, x_C \geq v(\{C\})=0$
(2) 全体合理性を満たしている: $x_A + x_B + x_C = 2 = v(\{A,B,C\})$

配分ではない例: $(x_A, x_B, x_C) = (0.6, 0.8, 0.4)$

(1) 個人合理性を満たしている: $x_A \geq v(\{A\})=0, x_B \geq v(\{B\})=0, x_C \geq v(\{C\})=0$
(2) 全体合理性を**満たさない**: $x_A + x_B + x_C = 1.8 < 2 = v(\{A,B,C\})$

配分ではない例: $(x_A, x_B, x_C) = (-0.3, 1.2, 1.1)$

(1) 個人合理性を**満たさない**: $x_A < v(\{A\})=0, x_B \geq v(\{B\})=0, x_C \geq v(\{C\})=0$
(2) 全体合理性を満たしている: $x_A + x_B + x_C = 2 = v(\{A,B,C\})$

提携ゲーム

- コア (core)
 - ゲーム (N, v) → 配分の集合 $X = \{ x = (x_1, \dots, x_n) \} = \text{交渉領域}$ → 交渉 → ある配分に到達
 - 配分の支配
 - 提携 S において、配分 x が配分 y を支配するとは、次の2条件が成立すること
 - (1) 有効条件: $\sum_{i \in S} x_i \leq v(S)$ 提携 S は x の**有効集合** (effective set)
 - (2) 選好条件: $x_i > y_i, (\forall i \in S)$ つまり、提携 S にとって、配分 x は S の力だけで実現可能!

提携 S にとって、配分 y を支配する配分 x が存在するとき、
「提携 S は配分 y を拒否する(block)」
or
「配分 y は提携 S にとって改善可能」
という

交渉の過程で、ある提携にとって支配される配分は、その提携によって拒否され、排除される。

支配されない配分が残る

コア

提携ゲーム

- **コアの存在条件**（線形計画法に基づく）
 - ゲーム (N, v) において、コアが非空となる必要十分条件
$$\exists \mathbf{x} \in X, \begin{cases} \sum_{i \in N} x_i = v(N), \\ \sum_{i \in S} x_i \geq v(S) \ (\phi \neq \forall S \subsetneq N) \end{cases}$$

(P) $\begin{cases} \min. z = \sum_{i \in N} x_i \\ s.t. \sum_{i \in S} x_i \geq v(S), \phi \neq \forall S \subsetneq N \end{cases}$

(D) $\begin{cases} \max. w = \sum_{\phi \neq S \subsetneq N} \gamma_S v(S) \\ s.t. \sum_{i \in S} \gamma_S = 1 \ (i \in N) \\ \gamma_S \geq 0 \ (\phi \neq \forall S \subsetneq N) \end{cases}$

(P), (D)共に実行可能で最適解 z^*, w^* を持ち, $z^* = w^*$.
また, 『 $z^* \leq v(N) \Leftrightarrow$ コアが非空』

Theorem

ゲーム (N, v) において、非空なコアが存在するための必要十分条件は、双対問題(D)の制約を満たす非負ベクトル γ_S に対し
$$\sum_{\phi \neq S \subsetneq N} \gamma_S v(S) \leq v(N)$$

提携ゲーム

- **仁 (nucleolus)** (Schmeidler, 1969)
 - 提携 S と 配分 $\mathbf{x}=(x_1, \dots, x_n)$ について
$$e(S, \mathbf{x}) := v(S) - \sum_{i \in S} x_i$$
【注: コアでは $\sum_{i \in S} x_i \geq v(S)$ より不満は常に0か負】
を「配分 $\mathbf{x}$ に対して 提携 S が持つ **excess 不満**」という
 - 配分 $\mathbf{x}$ に対して、全員集合 N と 空集合 ϕ を除く $2^n - 2$ 個の提携の不満の量を大きい順に並べる.
【注: 全員集合の不満 $e(N, \mathbf{x})=0$ ($\cdots$) 全体合理性)
空集合の不満 $e(\phi, \mathbf{x})=0$ ($\cdots$) $v(\phi)=0$ 】
 - 2つの配分 $\mathbf{x}, \mathbf{y}$ について
「 $\mathbf{x}$ は $\mathbf{y}$ より **受容的** である」とは、以下が成り立つこと
$$\exists k \in \{1, \dots, 2^n - 2\}, \begin{cases} \theta_1(\mathbf{x}) \geq \theta_2(\mathbf{x}) \geq \dots \geq \theta_{k-1}(\mathbf{x}) \geq \theta_k(\mathbf{x}) \geq \dots \\ \theta_1(\mathbf{y}) \geq \theta_2(\mathbf{y}) \geq \dots \geq \theta_{k-1}(\mathbf{y}) \geq \theta_k(\mathbf{y}) \geq \dots \end{cases}$$

不満の量を大きい順に比較していき、最初に異なるところで不満が小さい方が好ましい(受容的)と考える

それよりも受容的な配分が存在しない配分を**仁**という

仁 = 最大不満の最小化

提携ゲーム

- **仁**
 - 提携 S と 配分 $\mathbf{x}$ についての**不満**
$$e(S, \mathbf{x}) := v(S) - \sum_{i \in S} x_i$$
 - 各配分 $\mathbf{x}, \mathbf{y}, \mathbf{z}, \dots$ の不満を大きい順に並べると例えばこんな感じ
$$\begin{cases} \theta_1(\mathbf{x}) \geq \theta_2(\mathbf{x}) \geq \dots \geq \theta_{k-1}(\mathbf{x}) \geq \theta_k(\mathbf{x}) \geq \dots & \mathbf{x} \text{ より受容的な配分はない} (\mathbf{x} \text{ が 仁}) \\ & \mathbf{x} \text{ は } \mathbf{y} \text{ より 受容的} \\ \theta_1(\mathbf{y}) \geq \theta_2(\mathbf{y}) \geq \dots \geq \theta_{k-1}(\mathbf{y}) \geq \theta_k(\mathbf{y}) \geq \dots \\ \parallel & \mathbf{y} \text{ は } \mathbf{z} \text{ より 受容的} \\ \theta_1(\mathbf{z}) \geq \theta_2(\mathbf{z}) \geq \dots \geq \theta_{k-1}(\mathbf{z}) \geq \theta_k(\mathbf{z}) \geq \dots \\ \parallel & \mathbf{z} \text{ は } \mathbf{w} \text{ より 受容的} \\ \theta_1(\mathbf{w}) \geq \theta_2(\mathbf{w}) \geq \dots \geq \theta_{k-1}(\mathbf{w}) \geq \theta_k(\mathbf{w}) \geq \dots \\ \parallel & \mathbf{w} \text{ は } \mathbf{u} \text{ より 受容的} \\ \theta_1(\mathbf{u}) \geq \theta_2(\mathbf{u}) \geq \dots \geq \theta_{k-1}(\mathbf{u}) \geq \theta_k(\mathbf{u}) \geq \dots \\ \parallel & \mathbf{u} \text{ は } \mathbf{v} \text{ より 受容的} \\ \theta_1(\mathbf{v}) \geq \theta_2(\mathbf{v}) \geq \dots \geq \theta_{k-1}(\mathbf{v}) \geq \theta_k(\mathbf{v}) \geq \dots \end{cases}$$

提携ゲーム

- **仁**
 - 例題：ゴミ処理場建設：提携ゲーム (N, v)
 - $N = \{A, B, C\}$
 - $v(\phi)=0, v(\{A\})=0, v(\{B\})=0, v(\{C\})=0, v(\{A, B\})=0.8, v(\{B, C\})=0.2, v(\{C, A\})=0.4, v(\{A, B, C\})=2$

不満

$2^3 - 2 = 6$ 個

$$\begin{cases} e(\{A, B\}, \mathbf{x}) = v(\{A, B\}) - (x_A + x_B) = 0.8 - (x_A + x_B) \\ e(\{B, C\}, \mathbf{x}) = v(\{B, C\}) - (x_B + x_C) = 0.2 - (x_B + x_C) \\ e(\{C, A\}, \mathbf{x}) = v(\{C, A\}) - (x_C + x_A) = 0.4 - (x_C + x_A) \\ e(\{A\}, \mathbf{x}) = v(\{A\}) - x_A = -x_A \\ e(\{B\}, \mathbf{x}) = v(\{B\}) - x_B = -x_B \\ e(\{C\}, \mathbf{x}) = v(\{C\}) - x_C = -x_C \end{cases}$$

不満 \ 配分	(1, 0, 5)	(0, 5, 1)	(1, 1, 0)	(2, 0, 0)	(0, 3, 0)	(4, 1, 3)
$e(\{A, B\}, \mathbf{x})$	-0.7	-1.2	-1.2	0.1		
$e(\{B, C\}, \mathbf{x})$	-0.8	-0.8	0.2	-1.5		
$e(\{C, A\}, \mathbf{x})$	-1.1	-0.6	-1.6	-1.2		
$e(\{A\}, \mathbf{x})$	-1.0	-1.0	-2.0	-0.3		
$e(\{B\}, \mathbf{x})$	-0.5	-1.0	0	-0.4		
$e(\{C\}, \mathbf{x})$	-0.5	0	0	-1.3		

各配分の不満を大きい順に並べる
$$\theta_1(\mathbf{x}) \geq \theta_2(\mathbf{x}) \geq \theta_3(\mathbf{x}) \geq \theta_4(\mathbf{x}) \geq \theta_5(\mathbf{x}) \geq \theta_6(\mathbf{x})$$
$$-0.5 \geq -0.5 \geq -0.7 \geq -0.8 \geq -1.0 \geq -1.1$$
$$0 \geq -0.6 \geq -0.8 \geq -1.0 \geq -1.0 \geq -1.2$$
$$0.2 \geq 0 \geq 0 \geq -1.2 \geq -1.6 \geq -2.0$$
$$0.1 \geq -0.3 \geq -0.4 \geq -1.2 \geq -1.3 \geq -1.5$$

(1, 0, 5) は (1, 1, 0) より受容的
(1, 1, 0) は (2, 0, 0) より受容的
(0, 3, 0, 4, 1, 3) は (2, 0, 0) より受容的 など

Confidential

9

提携ゲーム

● 仁の求め方 LPを繰り返し解き、仁を得る

1回目LP= 最大不満が確定
2回目LP= 第2最大不満が確定
...

$$\begin{cases} e(\{A,B\},x)=v(\{A,B\})-(x_A+x_B)=0.8-(x_A+x_B) \\ e(\{B,C\},x)=v(\{B,C\})-(x_B+x_C)=0.2-(x_B+x_C) \\ e(\{C,A\},x)=v(\{C,A\})-(x_C+x_A)=0.4-(x_C+x_A) \\ e(\{A\},x)=v(\{A\})-x_A=-x_A \\ e(\{B\},x)=v(\{B\})-x_B=-x_B \\ e(\{C\},x)=v(\{C\})-x_C=-x_C \end{cases}$$

ただし、全体合理性
 $x_A+x_B+x_C=2(=v(N))$
も満たす必要がある

※最初のLP制約7本は変形し
[4, 2&7] $\rightarrow -e \leq x_A \leq \varepsilon + 1.8$
[5, 3&7] $\rightarrow -e \leq x_B \leq \varepsilon + 1.6$
[6, 1&7] $\rightarrow -e \leq x_C \leq \varepsilon + 1.2$
ともかける。第1LPの最適値
 $\varepsilon^*=-0.6$ を代入すると
 $0.6 \leq x_A \leq 1.2$
 $0.6 \leq x_B \leq 1.0$
 $0.6 \leq x_C \leq 0.6 \quad (\rightarrow x_C=0.6)$
第2LP最適値 $\varepsilon^*=-0.7$ 代入で
 $0.7 \leq x_A \leq 1.1$
 $0.7 \leq x_B \leq 0.9$

唯一配分の仁は
 $(x_A, x_B, x_C)=(0.7, 0.7, 0.6)$

最大不満最小化
min. ε
s.t. $0.8-(x_A+x_B) \leq \varepsilon$
 $0.2-(x_B+x_C) \leq \varepsilon$
 $0.4-(x_C+x_A) \leq \varepsilon$
 $-x_A \leq \varepsilon$
 $-x_B \leq \varepsilon$
 $-x_C \leq \varepsilon$
 $x_A+x_B+x_C=2$

第2最大不満最小化
min. ε
s.t. $0.8-(x_A+x_B) \leq \varepsilon$
 $0.2-(x_B+x_C) \leq \varepsilon$
 $0.4-(x_C+x_A) \leq \varepsilon$
 $-x_A \leq \varepsilon$
 $-x_B \leq \varepsilon$
 $-x_C \leq \varepsilon$
 $x_A+x_B+x_C=2$

最適値: $\varepsilon^*=-0.6$
最適解: $(x_A, x_B, x_C)=(0.8, 0.6, 0.6)$

最適値: $\varepsilon^*=-0.7$
最適解: $(x_A, x_B, x_C)=(0.7, 0.7, 0.6)$

不満が $\varepsilon^*=-0.6$ に一致する提携 S を除く
即ち、 $e(\{A,B\},x)=e(\{C\},x)=-0.6$ より、
 $\theta_A(x)=\theta_B(x)=-0.6$ が確定し、
提携 $\{A,B\}$ と $\{C\}$ の式を除く ($\rightarrow x_C=0.6$)

不満が $\varepsilon^*=-0.7$ に一致する提携 S を除く
即ち、 $e(\{A\},x)=e(\{B\},x)=-0.7$ より、
 $\theta_A(x)=\theta_B(x)=-0.7$ が確定し、
提携 $\{A\}$ と $\{B\}$ の式を除く ($\rightarrow x_A=x_B=0.7$)

※このとき、
 $\theta_A(x)=-0.9, \theta_B(x)=-1.1$
不満はすべて負で、仁がコアにあることが確認できる

提携ゲーム

● シャプレー値 (Shapley value)

シャプレー値も仁と同様、**唯一の解**を与える
コア・仁が「不満」をもとにしているのに対し、シャプレー値は「貢献度」をもとにした解
コアに含まれるとは限らない

- 提携に対するプレイヤーの**貢献度**をもとにした解
- プレイヤーが1人ずつ加わり全員提携を作る順列を考える
- プレイヤーが加わるにより新たに獲得できる量を**貢献度**とする
全員提携の順列が $\{1, 2, \dots, i-1, i, \dots, n\}$ のとき、
 i 番目に加わるプレイヤーの貢献度 $= v(\{1, 2, \dots, i-1, i\}) - v(\{1, 2, \dots, i-1\})$
- シャプレー値**とは、 $n!$ 個の全順列が**当確率**で起こるとき、プレイヤーの貢献度の期待値
- プレイヤー i のシャプレー値

$$\tilde{\varphi}_i = \sum_{S \subseteq N, S \ni i} \frac{(|S|-1)!(n-|S|)!}{n!} (v(S) - v(S - \{i\}))$$
$$\tilde{\varphi} = (\tilde{\varphi}_1, \tilde{\varphi}_2, \dots, \tilde{\varphi}_n)$$

プレイヤー i を含む提携 S を固定したとき、
提携 $S - \{i\}$ のメンバー数 $= |S| - 1$
 $N \setminus S$ のプレイヤー数 $= n - |S|$
より、提携 $S - \{i\} + \{i\} + N \setminus S$ の順列の総数は $(|S|-1)!(n-|S|)!$ 通り。
故に i が最後に参加して提携 S となる確率が $(|S|-1)!(n-|S|)!/n!$

補足: シャプレー値は4つの公準を満たす唯一の解である

補足: v が優加法的なら個人合理性も満たし配分となる

公準1: 全体合理性
公準2: ナルプレイヤーの零評価
公準3: 対称性
公準4: 加法性

提携ゲーム

● シャプレー値

例題: ゴミ処理場建設: 提携ゲーム (N, v)

- $N = \{A, B, C\}$
- $v(\emptyset)=0, v(\{A\})=0, v(\{B\})=0, v(\{C\})=0, v(\{A,B\})=0.8, v(\{B,C\})=0.2, v(\{C,A\})=0.4, v(\{A,B,C\})=2$

全体提携の順列	貢献度		
	A	B	C
A←B←C	0.0	0.8	1.2
A←C←B	0.0	1.6	0.4
B←A←C	0.8	0.0	1.2
B←C←A	1.8	0.0	0.2
C←A←B	0.4	1.6	0.0
C←B←A	1.8	2.0	0.0
合計	4.8	4.2	3.0

各プレイヤーのシャプレー値
(各順列の出現率が同等として
各プレイヤーの貢献度の期待値)

$$\begin{cases} \phi_A = 4.8 / 6 = 0.8 \\ \phi_B = 4.2 / 6 = 0.7 \\ \phi_C = 3.0 / 6 = 0.5 \end{cases}$$

シャプレー値による**唯一の配分**
 $(x_A, x_B, x_C)=(0.8, 0.7, 0.5)$

この例では、(たまたま)シャプレー値がコアに含まれるが、シャプレー値は常にコアに含まれるとは限らない

提携ゲーム

● 演習

例題: ゴミ処理場建設: 提携ゲーム (N, v)

- $N = \{A, B, C\}$
- $v(\emptyset)=0, v(\{A\})=0, v(\{B\})=0, v(\{C\})=0, v(\{A,B\})=0.8, v(\{B,C\})=0.2, v(\{C,A\})=0.4, v(\{A,B,C\})=2$
- 個人合理性: $x_A \geq 0, x_B \geq 0, x_C \geq 0$
- 全体合理性: $x_A + x_B + x_C = 2$
- 提携合理性: $x_A + x_B \geq 0.8, x_B + x_C \geq 0.2, x_C + x_A \geq 0.4$
- 仁による配分: $(x_A, x_B, x_C)=(0.7, 0.7, 0.6)$
- シャプレー値による配分: $(x_A, x_B, x_C)=(0.8, 0.7, 0.5)$

高さ2 $(=v(\{A,B,C\}))$ の正三角形

シャプレー値による配分の不満を計算し、仁による配分の不満と比較しよう

$$\begin{aligned} \theta_A(x) &\geq \theta_B(x) \geq \theta_C(x) \geq \theta_A(x) \geq \theta_B(x) \geq \theta_C(x) \\ -0.5 &\geq -0.7 \geq -0.7 \geq -0.8 \geq -0.8 \geq -0.9 \geq -1.0 \dots \text{シャ} \\ -0.6 &\geq -0.6 \geq -0.7 \geq -0.7 \geq -0.9 \geq -1.1 \dots \text{仁} \end{aligned}$$

コア, 仁, シャプレー値を図示しよう

提携ゲーム

- 安定集合 (stable set) [von Neumann-Morgenstren解]
 - コア = 他の配分に支配されない配分の集合
 - 安定集合 = 他の配分を支配する配分の集合
 - 配分集合 $K \subseteq X$ が安定集合とは、次の1,2が成り立つこと

1. 内部安定性 (internal stability) $\forall x, y \in K \rightarrow x, y$ は互いに支配関係にない

2. 外部安定性 (external stability) $\forall z \in X - K, \exists x \in K, x$ は y を支配

$\text{Dom } x := \{y \mid y \in X, x \text{ dom } y\}$: 配分 x に支配される配分の集合

$\text{Dom } A := \bigcup \text{Dom } x$: 集合 A の配分に支配される配分の集合

- 内部安定性 $\Leftrightarrow K \cap \text{Dom } K = \varnothing$
- 外部安定性 $\Leftrightarrow K \cup \text{Dom } K = A$
- 安定集合 $\Leftrightarrow K = A - \text{Dom } K$ を満たす集合 $K \subset A$

Theorem

ゲーム (N, v) のコア C および安定集合 K が共に非空ならば $C \subset K$

配分集合 X

安定集合 K

コア C

提携ゲーム

- 安定集合
 - 3人ゲーム (N, v)
 - * 高さ1 $(=v(\{A,B,C\}))$ の正三角形

ある配分 x について **選好条件**

$S=\{B,C\}$ を通して x に支配される y の領域 $x_B > y_B, x_C > y_C$

$S=\{C,A\}$ を通して x を支配する z の領域 $x_A < z_A, x_C < z_C$

$S=\{A,B\}$ を通して x を支配する z の領域 $x_A < z_A, x_B < z_B$

$S=\{C,A\}$ を通して x に支配される y の領域 $x_A > y_A, x_C > y_C$

$S=\{B,C\}$ を通して x を支配する z の領域 $x_B < z_B, x_C < z_C$

$S=\{A,B\}$ を通して x に支配される y の領域 $x_A > y_A, x_B > y_B$

青線上は全て x と互いに支配関係にない配分の領域

安定集合内の任意の配分 x, y は互いに支配関係にない $\rightarrow$ 2点は三角形の3辺と平行な線上にある

$x \text{ dom}_S y$
(x が S を通して y を支配)

$\Leftrightarrow \begin{cases} \sum_{i \in S} x_i \leq v(S) & (\text{有効条件}) \\ x_i > y_i (\forall i \in S) & (\text{選好条件}) \end{cases}$

$x \text{ dom}_S y$ とは、
(有効条件)
 $S=\{A,B\} \rightarrow x_A + x_B \leq v(\{A,B\})$
 $S=\{B,C\} \rightarrow x_B + x_C \leq v(\{B,C\})$
 $S=\{C,A\} \rightarrow x_C + x_A \leq v(\{C,A\})$
(選好条件)
 $S=\{A,B\} \rightarrow x_A > y_A, x_B > y_B$
 $S=\{B,C\} \rightarrow x_B > y_B, x_C > y_C$
 $S=\{C,A\} \rightarrow x_C > y_C, x_A > y_A$

有効条件

$S=\{B,C\}$ の有効条件 $x_B + x_C \geq v(\{B,C\})$

$S=\{C,A\}$ の有効条件 $x_C + x_A \geq v(\{C,A\})$

$S=\{A,B\}$ の有効条件 $x_A + x_B \geq v(\{A,B\})$

提携ゲーム

- 安定集合
 - 例題：定和3人ゲーム (N, v)
 - $v(\varnothing)=v(\{A\})=v(\{B\})=v(\{C\})=0,$
 - $v(\{A,B\})=v(\{B,C\})=v(\{C,A\})=1,$
 - $v(\{A,B,C\})=1$

※) $\{A,B\}$ が有効集合となるのは、正三角形全領域 $\{B,C\}, \{C,A\}$ も同様

安定集合

- ✓ 対称解 K_0 = 右上図の3点
- ✓ 差別解 $K_A(c)$ (c) = 右下図青線全て (青線は $0 \leq c < 0.5$ で動く)
- ✓ 差別解 $K_B(c)$ (c) = 同様
- ✓ 差別解 $K_C(c)$ (c) = 同様

対称解 K_0

$x=(1/2, 1/2, 0)$ $x=(1/2, 0, 1/2)$ $x=(0, 1/2, 1/2)$

差別解 $K_A(c)$

$x=(c, x_B, 1-c-x_B)$ $x_A=c (< 0.5)$

提携ゲーム

- 演習
 - 3人提携ゲーム (N, v) を考える
 - プレイヤー
 - $N = \{A, B, C\}$
 - 特性関数
 - $v(\varnothing)=v(\{A\})=v(\{B\})=v(\{C\})=0,$
 - $v(\{A,B\})=0.8, v(\{B,C\})=0.7, v(\{C,A\})=0.4,$
 - $v(\{A,B,C\})=1$

1. v が優加法的であることを確認せよ

2. コアを図示せよ

3. 仁を求め、図に示せ

4. シャプレー値を求め、図に示せ

5. 仁とシャプレー値の不満を計算・比較せよ

Excel参照

Confidential

10

● 投票ゲーム

- n 人のプレイヤー ($N=\{1,2,\dots,n\}$) による投票で何らかの決定がなされるシステムを考える.
 - N の部分集合 = **提携** (coalition)
 - **勝利提携** (winning coalition) W
 - **敗北提携** (losing coalition) L
 - (N, W) : 投票ゲーム (voting game)

ただし、以下の性質を持つ

(1) $N \in W, \varnothing \in L$

(2) $S \in W$ かつ $S \subseteq T \rightarrow T \in W$

(3) $S \in W \rightarrow N - S \in L$

全員提携は勝利提携, 空集合は敗北提携

勝利提携を含む提携は勝利提携

勝利提携の補集合は敗北提携
- 例: 3つの政党 $N=\{A,B,C\}$ の議員で構成されている議会
定数21, 各党議席数(10,10,1), 過半数で議案可決.
 - 勝利提携 $W = \{ \{A, B, C\}, \{A, B\}, \{B, C\}, \{C, A\} \}$
 - 敗北提携 $L = \{ \{A\}, \{B\}, \{C\}, \varnothing \}$

● 投票力指数が満たすべき性質

- [8] p.45～ 公理1～4 など
- ## 投票力指数
- シャプレー・シュービク指数 (Shapley-Shubik index) (1954)
 - バンザフ指数 (Banzhaf index) (1965)
 - ディーガン・パッケル指数 (Deegan-Packel index) (1978)
 -

◎ 投票力指数

- シャプレー・シュビック指数 (SS指数)**

 - 例) 3政党 $N=\{A,B,C\}$, 議席数 $=$ (10,8,2), 議会定数20, 過半数11で法案成立
 - 勝利提携 $W = \{\{A, B, C\}, \{A, B\}, \{C, A\}\}$

勝利提携

ピヴォット(pivot)

(A, B, C)

提携に参加する順

全ての
順列

(A, C, B),
(B, A, C),
(B, C, A),
(C, A, B),
(C, B, A)

全ての順列の生起確率が等しいと仮定したときの、各投票者のピヴォットとなる回数の期待値

AのSS指数: $\varphi_A = 4/6 = 2/3$

BのSS指数: $\varphi_B = 1/6$

CのSS指数: $\varphi_C = 1/6$

SS指数: φ

$\varphi = (\varphi_A, \varphi_B, \varphi_C) = (2/3, 1/6, 1/6)$

◎ 投票力指数

- ## バンザフ指数 (Bz指数)
- 例) 3政党 $N = \{A, B, C\}$, 議席数 = (10, 8, 2), 議定数 20, 過半数 11 で法案成立
 - 勝利提携 $W = \{ \{A, B, C\}, \{A, B\}, \{C, A\} \}$
 - A の Bz 指数を求める時, 2政党集合 $\{B, C\}$ の全ての部分集合を考える
 $\{B, C\}, \{B\}, \{C\}, \emptyset$
 敗北提携 ($\emptyset$, A) 敗北提携 スウィング (swing)
 敗北提携 (B, A) 勝利提携
 敗北提携 (C, A) 勝利提携
 敗北提携 (B, C, A) 勝利提携 ➡ A の指数: 3/4
 - B の指数を求める場合
 敗北提携 ($\emptyset$, B) 敗北提携
 敗北提携 (A, B) 勝利提携 ➡ B の指数: 1/4
 敗北提携 (C, B) 敗北提携
 勝利提携 (A, C, B) 勝利提携
- ➡ Bz 指数: $\beta = (\beta_A, \beta_B, \beta_C) = \frac{4}{5} \times \left(\frac{3}{4}, \frac{1}{4}, \frac{1}{4} \right) = \left(\frac{3}{5}, \frac{1}{5}, \frac{1}{5} \right)$
 ↑ 合計が 1 になるよう正規化している

投票ゲーム

注) 極小勝利提携とは、勝利提携のうち、1人でも抜けると敗北提携になってしまう提携

投票力指数

- ディガン・バックル指数 (DP指数)
 - 投票者は「極小勝利提携 W^m 」に属するとき、影響力を持つと考える
 - 極小勝利提携に属す投票者の影響力は全て同じとする
 - 投票者 i のDP指数は $\gamma_i = \frac{1}{|W^m|} \sum_{S \in W^m, S \ni i} \frac{1}{|S|}$ 各極小勝利提携の生起確率が同じと仮定したときの、各投票者の影響力の割合
 - 例) 3政党 $N=\{A,B,C\}$, 議席数=(10,8,2), 議会定数20, 過半数11で法案成立
 - 勝利提携 $W = \{ \{A, B, C\}, \{A, B\}, \{C, A\} \}$
 - 極小勝利提携 $W^m = \{ \{A,B\}, \{C,A\} \}$, $|W^m| = 2$

$$\begin{cases} \{A,B\} \rightarrow (1/2, 1/2, 0) \\ \{C,A\} \rightarrow (1/2, 0, 1/2) \end{cases} \rightarrow \begin{cases} \text{政党Aについての和: } 1/2+1/2 = 1 \\ \text{政党Bについての和: } 1/2+ 0 = 1/2 \\ \text{政党Cについての和: } 0 +1/2 =1/2 \end{cases}$$

DP指数: $\gamma = (\gamma_A, \gamma_B, \gamma_C) = \frac{2}{4} \times \left(1, \frac{1}{2}, \frac{1}{2}\right) = \left(\frac{1}{2}, \frac{1}{2}, \frac{1}{4}\right)$
↑合計が1になるよう正規化している

投票ゲーム

投票力指数の意味

- 例：定数20の議会，4政党所属議員で構成，過半数で議案可決。

構成比率
SS指数
Bz指数
DP指数

— 例: 定数が19に変化し，議席数が(8,7,3,1)となった。

投票ゲーム

演習：

- 以下の各投票ゲームにおけるSS指数，Bz指数，DP指数を計算しよう

(1) 3人のプレイヤー $N=\{1,2,3\}$ による単純多数決ゲームを考える。
ただし，プレイヤー1には拒否権がある。

(2) 4つの政党がそれぞれ議席数 (40, 30, 10, 5) を占めている議会において，2/3以上の賛成で議案を通すことができる。

(3) 8社の株を5人の人が所有しており，その比率は (30%, 25%, 25%, 15%, 5%) である。株主総会において，過半数の意見が通るとする。

i 投票力指数の説明と投票力指数を計算する。松井先生のWebサイト

参考文献

[1] 鈴木光男 「ゲーム理論入門」 共立出版 (1981, 2003 (新装版))

[2] 鈴木光男 「新ゲーム理論」 勁草書房 (1994)

[3] 岡田章 「ゲーム理論」 有斐閣 (1996, 2011 (新版))

[4] 鈴木光男・武藤滋男 「協力ゲームの理論」 東京大学出版会(1985)

[5] 中山幹夫・舟木由喜彦・武藤滋男 「ゲーム理論で解く」 有斐閣ブックス (2000)

[6] 舟木由喜彦 「エコノミックゲームセオリー」 サイエンス社(2001)

[7] 武藤滋男・小野理恵 「投票システムのゲーム分析」 日科技連(1998)

[8] 森雅夫・松井知己 「オペレーションズ・リサーチ」 朝倉書店(2004)

[9] 松井知己 『投票力指数を計算する (Calculating Power Indices)』
<http://tomomi.my.coocan.jp/voting/voting.html>

[10] 毛利裕昭・岡本吉央 「離散最適化と協力ゲーム (1) (2)」 オペレーションズ・リサーチ(2003)Vol.48,no.1,2