

# 問題解決技法入門

## ゲーム理論

堀田 敬介

# ゲーム理論とは何か？

出展:「数学セミナー」2014(v53,n10)p.9 渡辺隆裕

- 喫茶店ダタールとスタボが2地域A,Bへの出店を検討中である
  - 各地域の1日あたり喫茶店利用見込み客は,  $A=600$ 人,  $B=300$ 人
  - 両店舗が別々の地域に出店すると, 見込み客を全て獲得できる
  - 両店舗が同じ地域に出店すると, スタボがダタールの2倍の客を獲得
  - 同時にどちらか1地域に必ず出店(両方出店や出店中止はない)
- 問:ダタールは**どちら**に出店すべきか? またそれは**何故**か?

A 600人



B 300人

# ゲーム理論とは何か？

出展:「数学セミナー」2014(v53,n10)p.9 渡辺隆裕

- 喫茶店ダタールとスタボが2地域A,Bへの出店を検討中である
  - 各地域の1日あたり喫茶店利用見込み客は, A=600人, B=300人
  - 両店舗が別々の地域に出店すると, 見込み客を全て獲得できる
  - 両店舗が同じ地域に出店すると, スタボがダタールの2倍の客を獲得
  - 同時にどちらか1地域に必ず出店(両方出店や出店中止はない)
- 問:ダタールは**どちら**に出店すべきか? またそれは**何故**か?

| ダタ\スタ | A地域       | B地域       |
|-------|-----------|-----------|
| A地域   | (200,400) | (600,300) |
| B地域   | (300,600) | (100,200) |

A  
600人

B  
300人

## ◆ 検討

- マキシミン基準(悲観的意思決定基準) → A地域へ出店せよ
- マキシマックス基準(楽観的意思決定基準) → A地域へ出店せよ
- ラプラス基準(平均値) → A地域へ出店せよ

# ゲーム理論とは何か？

出展:「数学セミナー」2014(v53,n10)p.9 渡辺隆裕

- 喫茶店ダタールとスタボが2地域A,Bへの出店を検討中である
  - 各地域の1日あたり喫茶店利用見込み客は, A=600人, B=300人
  - 両店舗が別々の地域に出店すると, 見込み客を全て獲得できる
  - 両店舗が同じ地域に出店すると, スタボがダタールの2倍の客を獲得
  - 同時にどちらか1地域に必ず出店(両方出店や出店中止はない)
- 問:**ダタールは**どちら**に出店すべきか? またそれは**何故**か?

| ダタ\スタ | A地域       | B地域       |
|-------|-----------|-----------|
| A地域   | (200,400) | (600,300) |
| B地域   | (300,600) | (100,200) |

A  
600人

B  
300人

## ◆ 検討

- マキシミン基準(悲観的意思決定基準) → A地域へ出店せよ
- マキシマックス基準(楽観的意思決定基準) → A地域へ出店せよ
- ラプラス基準(平均値) → A地域へ出店せよ
- ゲーム理論**による解答 → **B地域へ**出店せよ

「1人の意思決定」と「複数の意思決定主体の相互作用であるゲーム」では解が異なる!

# ゲーム理論とは何か？

- ゲーム的状况 game situations
  - 複数の意思決定主体(プレイヤー)が存在し, 各々目的を持ち, その実現を目指して相互に依存しあっている状況
- ゲーム理論 game theory
  - ゲーム的状况を数理モデルを用いて定式化し, プレイヤー間の利害の対立と協力を分析する理論

J. von Neumann & O. Morgenstern  
「ゲーム理論と経済行動」(1944)

John von Neumann (1903-1957)

John F. Nash (1928-2015)

1994ノーベル経済学賞受賞

# ゲーム理論とは何か？

- プレイヤー player

- 意思決定し、行動する主体. (2人, 3人, ..., n人, ...,  $\infty$ )
  - 例: 個人, 複数の個人から成る組織, 政党, 国家, ...

プレイヤーの集合

$$N = \{1, 2, \dots, n\}$$

- 戦略 strategy

- プレイヤーが取りうる行動. (有限, 無限)

プレイヤー*i*の戦略集合

$$S_i = \{s_{i1}, s_{i2}, \dots, s_{im}\} \quad (i \in N)$$

- 利得と利得関数 payoff

- 各プレイヤーの戦略決定後, ゲームは終了し, 結果が出る. 結果に対する各プレイヤーの何らかの評価値 (利得 payoff, 効用 utility, ...)

プレイヤー*i*の利得関数

$$f_i : S_1 \times S_2 \times \dots \times S_n \rightarrow R \quad (i \in N)$$

ゲームの定義

$$G = (N, \{S_i\}_{i \in N}, \{f_i\}_{i \in N})$$

各プレイヤーは**自己の利得最大化**を目指し,  
**G**は全てのプレイヤーの**共有知識**とする

**To *C*ooperate, or to *D*efect,  
that is the question!**

# 参考文献

- ◆ 鈴木光男「ゲーム理論入門」共立出版(1981,2003(新装版))
- ◆ 鈴木光男「新ゲーム理論」勁草書房(1994)
- ◆ 岡田章「ゲーム理論」有斐閣(1996, 2011(新版))
- ◆ 渡辺隆裕「ゲーム理論入門」日本経済新聞社(2008)
- ◆ R.アクセルロッド「つきあい方の科学」ミネルヴァ書房(1998)

## もっと知りたい人へ

- 関連する経営学科の授業
  - 「**政策科学**」(4セメ)
  - 「**意思決定科学**」(6セメ)
  - etc...