

問題解決技法入門

ゲーム理論

Game Theory

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

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

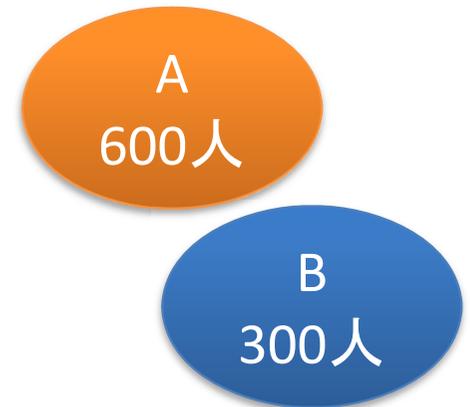
- マキシミン基準(悲観的意思決定基準) → A地域へ出店せよ
- マキシマックス基準(楽観的意思決定基準) → A地域へ出店せよ
- 期待値基準(算術平均値) → A地域へ出店せよ

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)



◆ 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
- 期待値基準(算術平均値) → 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？

- プレイヤー player

- 意思決定し、行動する主体。(2人, 3人, ..., n人, ..., ∞)
 - 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

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

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

ゲーム理論とは何か？

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

- 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

<ノーベル経済学賞受賞者(ゲーム理論関連)>

1994年: J.F.Nash Jr., R.Selten, J.C.Harsanyi [非協力ゲームにおける均衡分析に関する理論の開拓]

1996年: Sir J.A.Mirrlees, W.S.Vickrey [「情報の非対称性のもとでの経済的誘因の理論」に対する貢献]

2001年: G.A.Akerlof, A.M.Spence, J.E.Stiglitz [非対称情報下での市場分析に関する貢献]

2005年: R.J.Aumann, T.C.Schelling [ゲーム理論分析を通じて対立と協力の理解を深めた功績]

2007年: L.Hurwicz, E.S.Maskin, R.B.Myerson [メカニズムデザインの理論の基礎を築いた功績]

2012年: A.E.Roth, L.S.Shapley [安定的な分配とマーケットデザインの実践に関する功績]

2014年: J.M.Tirole [市場の力と規制の分析に関する功績]

2016年: O.S.D.Hart, B.R.Holmstroem [契約理論への貢献]

2020年: P.R.Milgrom, R.B.Wilson Jr. [オークション理論の改良と新しいオークション形式の発明]

囚人のジレンマ

- 2人のプレイヤー(太郎と花子)がゲームをする
 - 双方とも戦略は「協力する(C; cooperate)」か「裏切る(D; defect)」かの2つ
 - 2人とも協調すれば(C, C), 互いに5の利得(5, 5)を獲得
 - 片方が裏切り(D), 片方が協調(C)なら, 裏切った方が多くの利得を得, 裏切られた方は利得が無くなる((D, C) → (10, 0) / (C, D) → (0, 10))
 - 2人も裏切った場合(D, D), 互いに1の利得(1, 1)しか獲得できない
- **問**: 各々どちらの戦略をとるだろうか?

太郎 \ 花子	C	D
C	(5, 5)	(0, 10)
D	(10, 0)	(1, 1)

- ◆ 2人非協力非零和ゲームのNash均衡解
 - 戦略の組がNash均衡解であるとは, 「相手のプレイヤーが戦略を変えないときに, 自分が戦略を変更しても今以上に利得が大きくなるならない, ということが双方について成り立っている状態(解)」のことである

※戦略の組(*,*)の例:(C, C) とか (C, D) 等

**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
 - 「**ゲーム理論**」(4セメ)
 - etc...