

# 問題解決技法入門

## 2. Graph / Optimization

## 4. Stable Marriage Problem

堀田 敬介

# 浮気しない？カップル

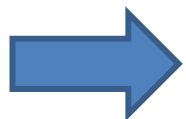
- 6人の男女がいます。少子化対策？のため、6組のカップルを作り結婚させちゃいましょう。でも各自の**好き嫌い**を考えずに強引にくっつけちゃうと、**浮気する人**が出るかもしれません。浮気しないように6組のカップルをつくれますか？



どうすれば浮気しないの？

浮気しないってどういうこと？

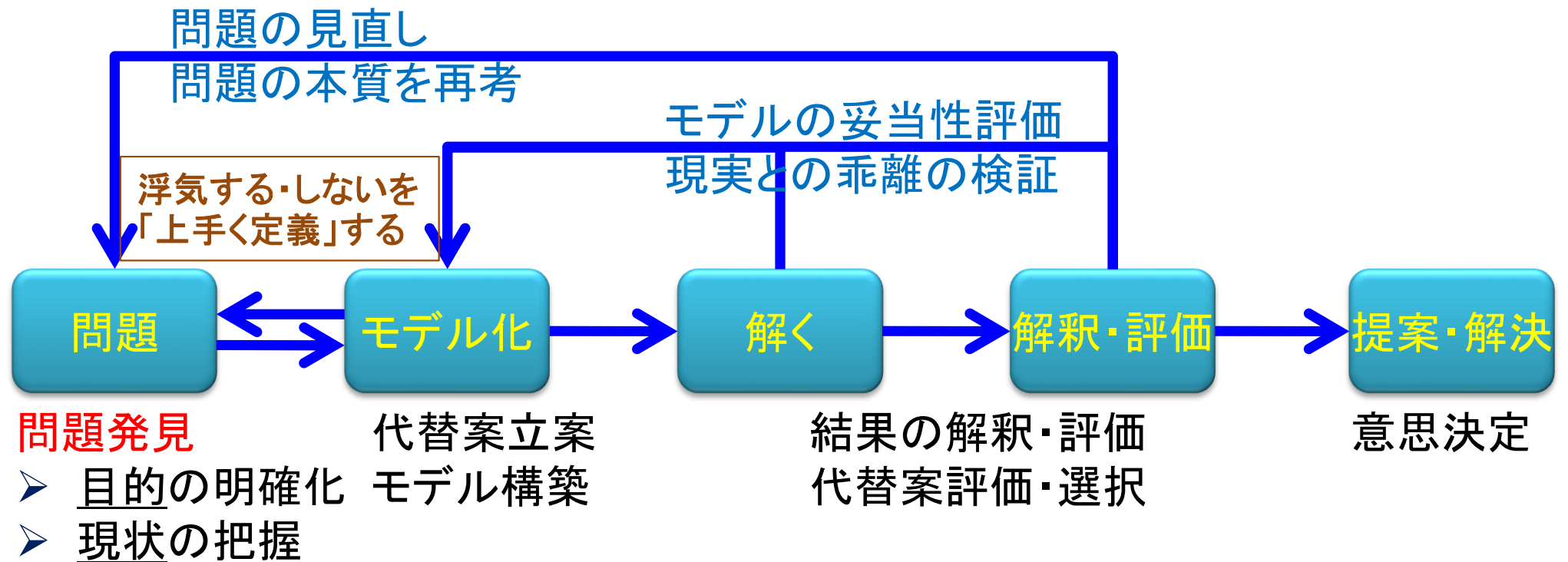
浮気ってどういう状況で起こる？



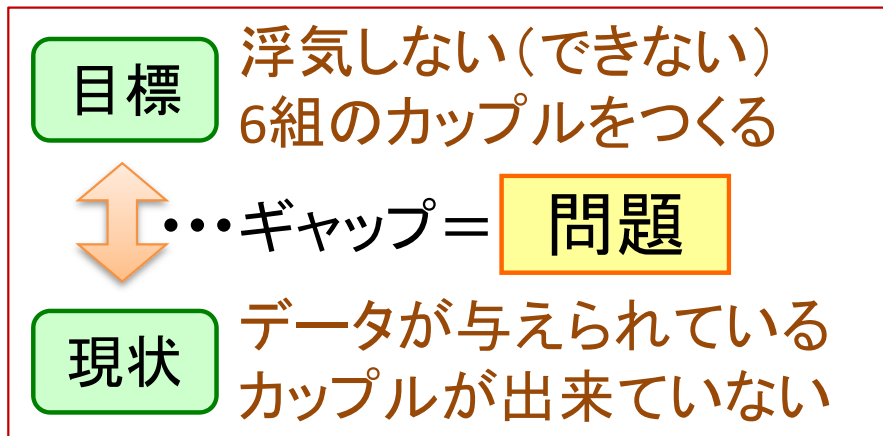
浮気する・しないを「**上手く定義**」する

# 問題解決とは？

## ➤ 問題発見・問題解決から意思決定まで



問題の定義



# 安定結婚問題

- $n$ 人の男性の集合と、 $m$ 人の女性の集合が存在し、各人は異性全員の選好順序をもっている。このとき、安定なマッチングを見つけない。

安定マッチング

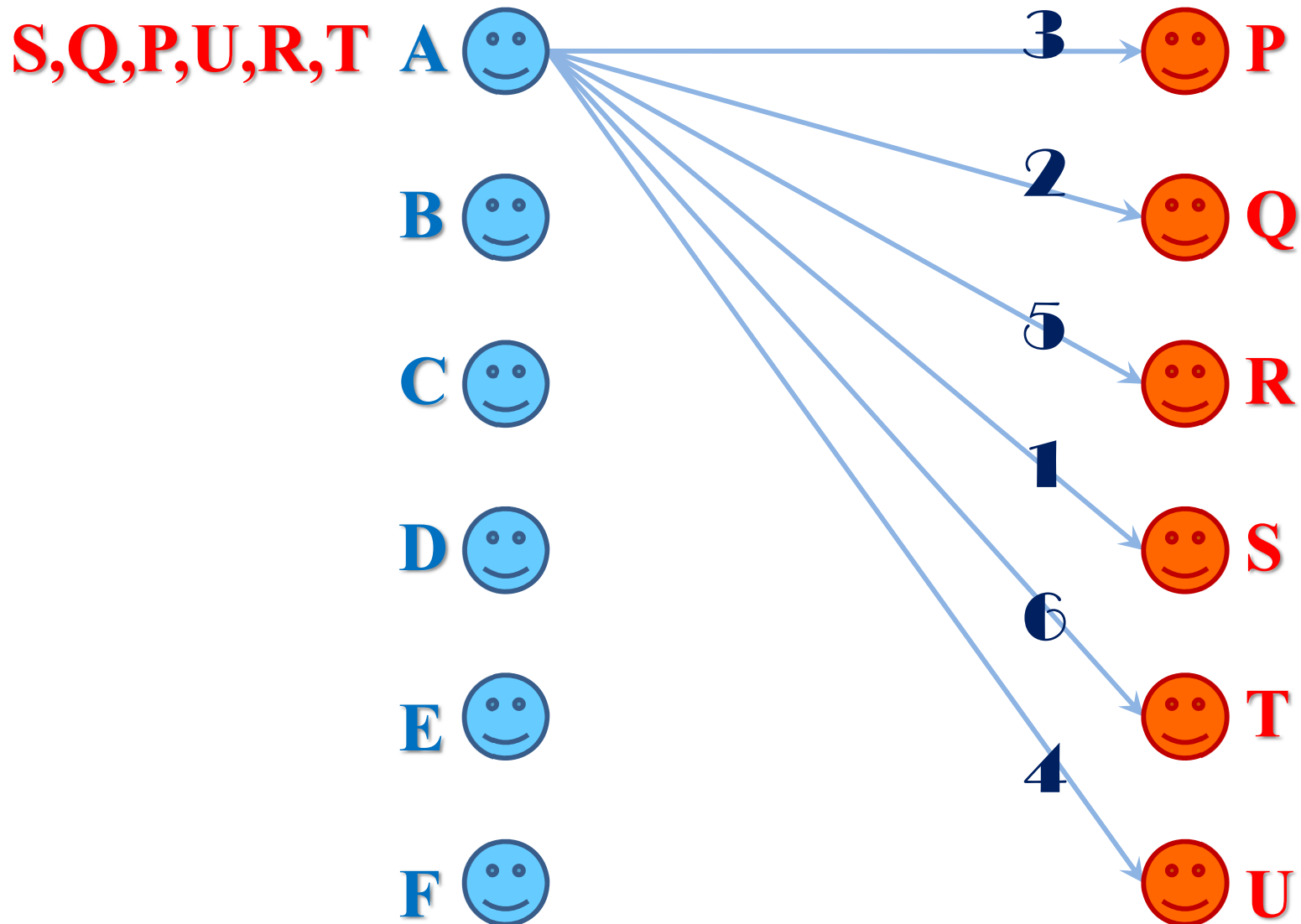
浮気できない

不安定なマッチング

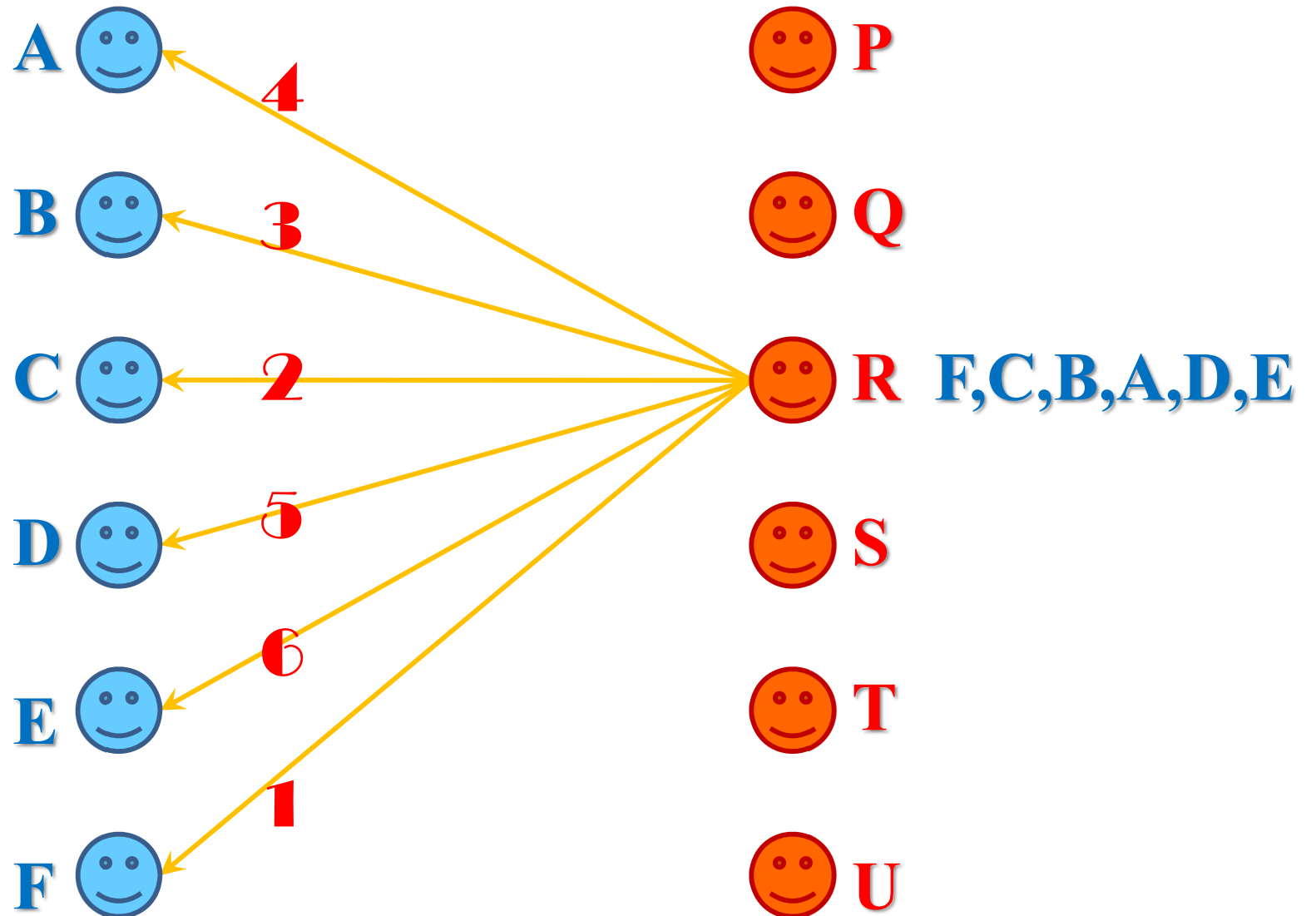
浮気できる



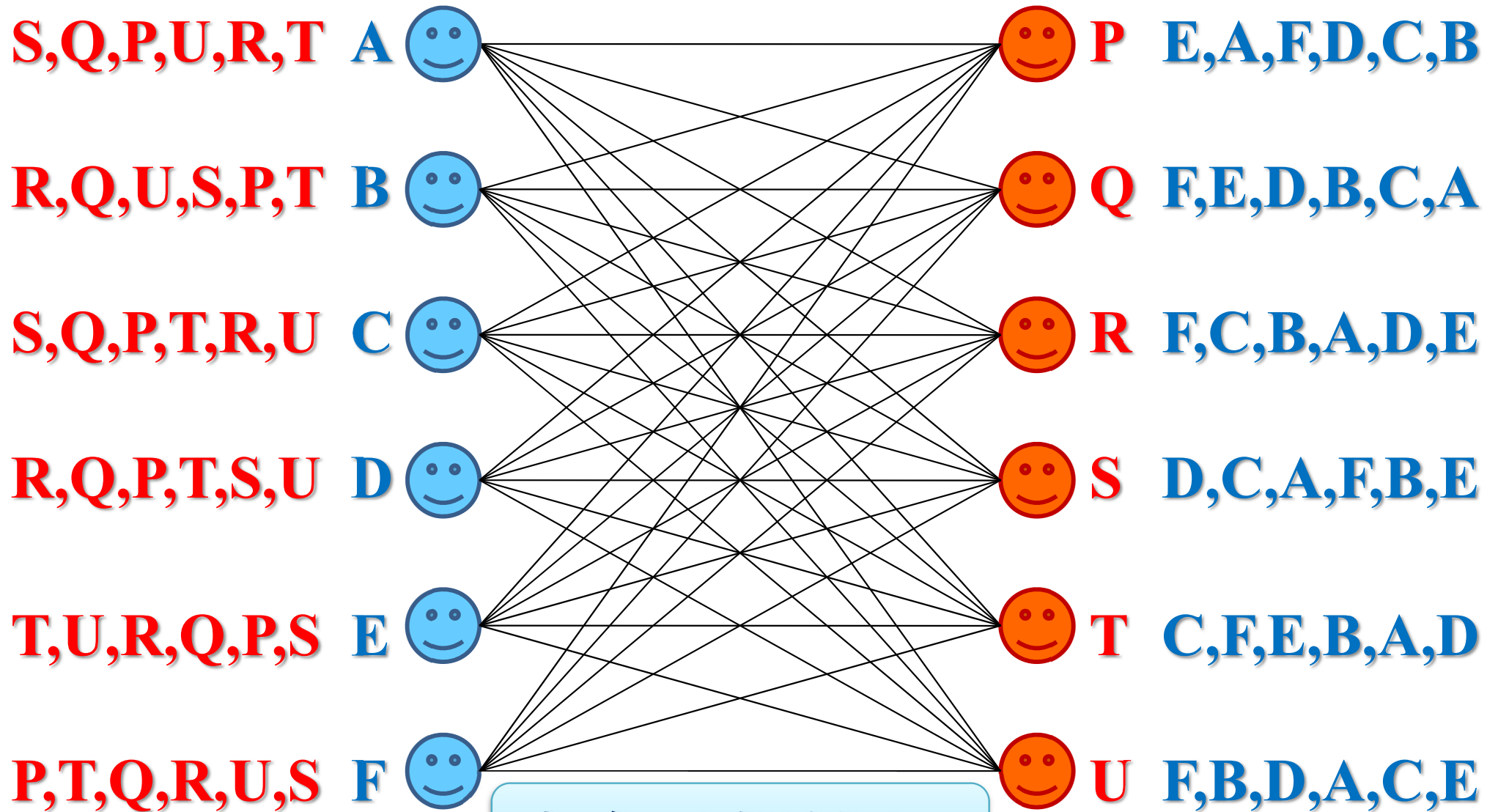
# 問題の把握1: 各自の選好順序



# 問題の把握1: 各自の選好順序



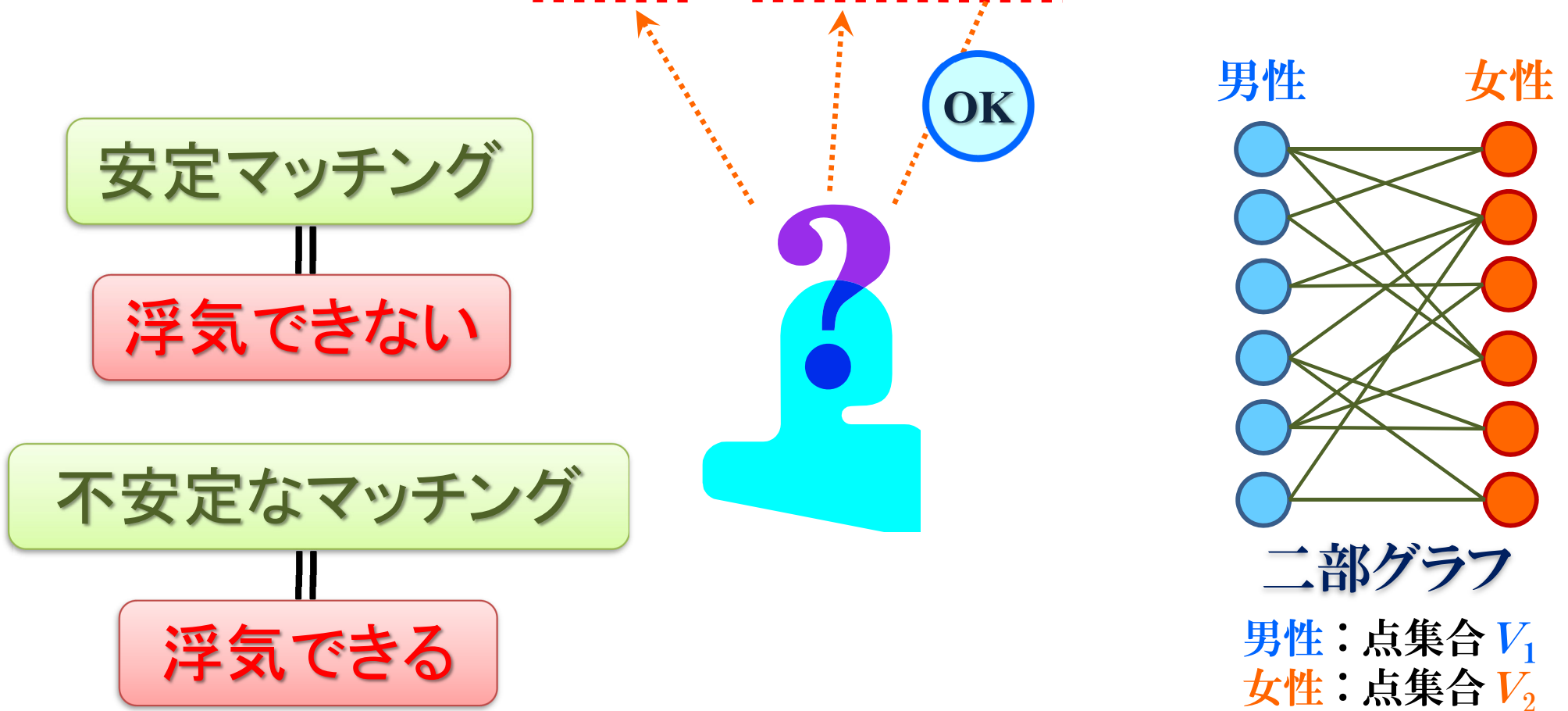
# 問題の把握1: 各自の選好順序



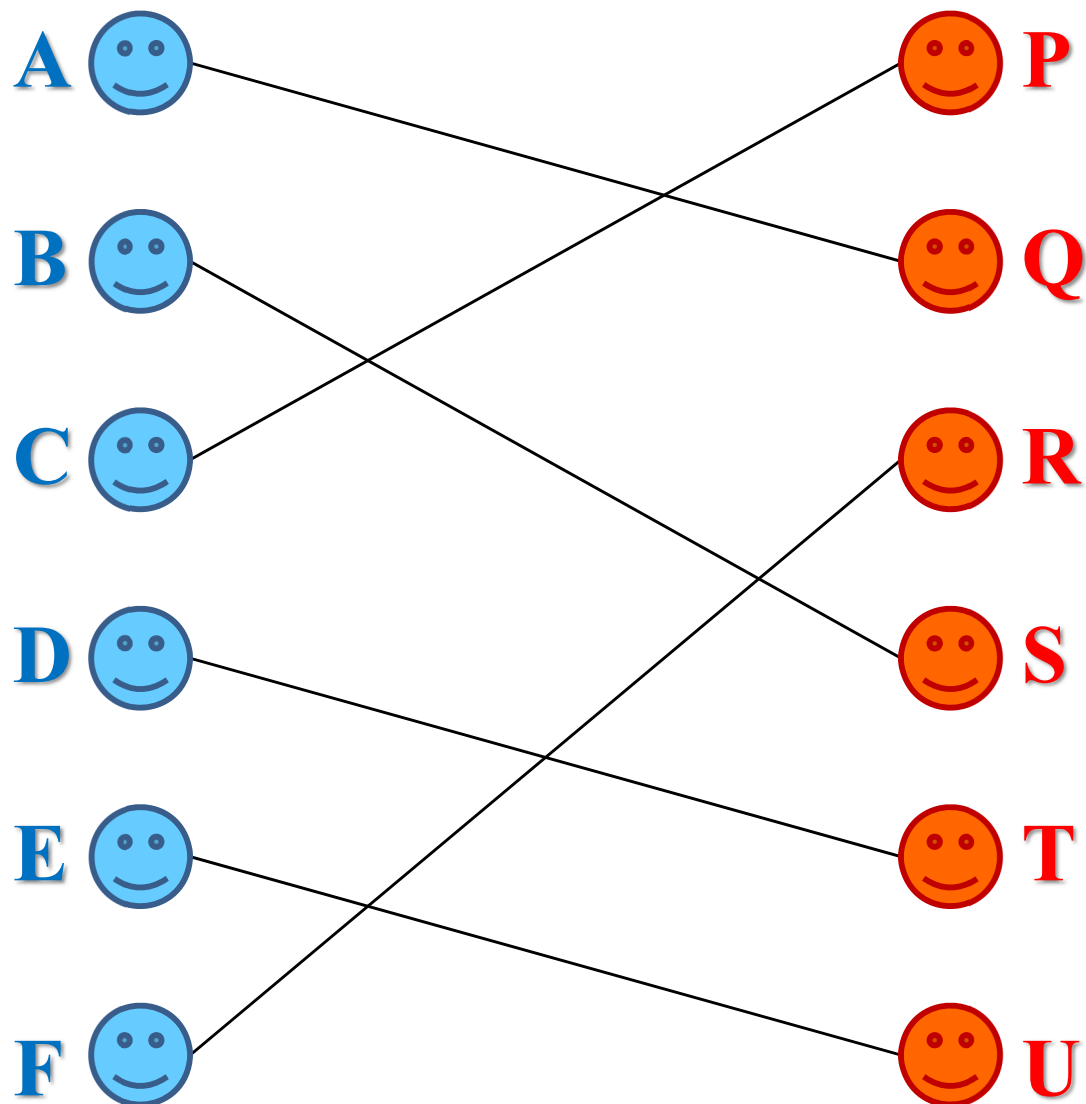
完全二部グラフ

# 安定結婚問題

- $n$ 人の男性の集合と、 $m$ 人の女性の集合が存在し、各人は異性全員の**選好順序**をもっている。このとき、**安定なマッチング**を見つきたい。



# 問題の把握2: マッチング



## マッチング

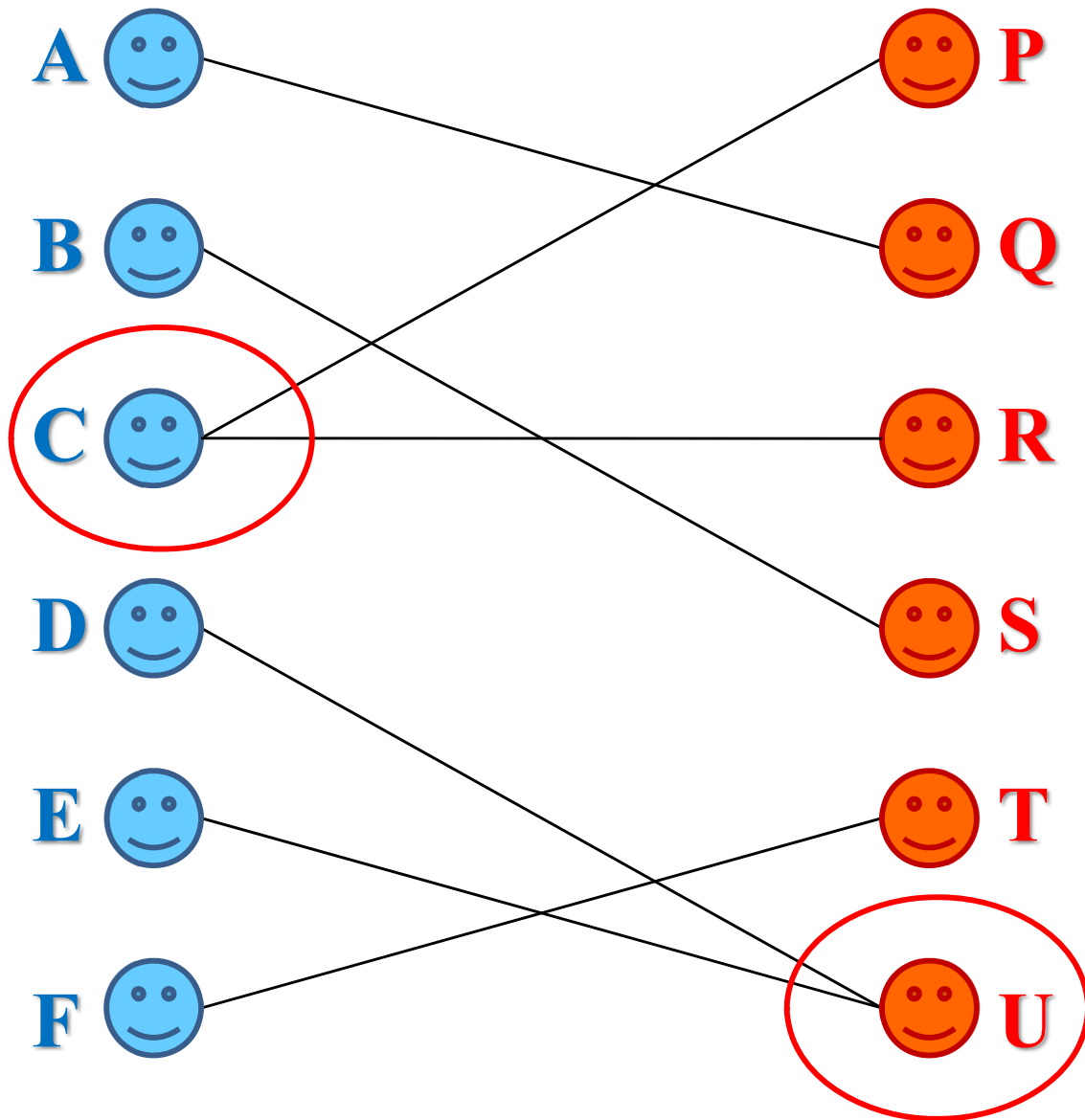
端点を共有しない枝の集合

つまり、どの点 (node) も  
高々1本の枝 (edge) にのみ  
接続 (incident to) している

## 完全マッチング

全ての点が、マッチングの枝  
の端点になっているとき、そ  
のマッチングを完全マッチン  
グ (perfect matching) という

# 問題の把握2: マッチング



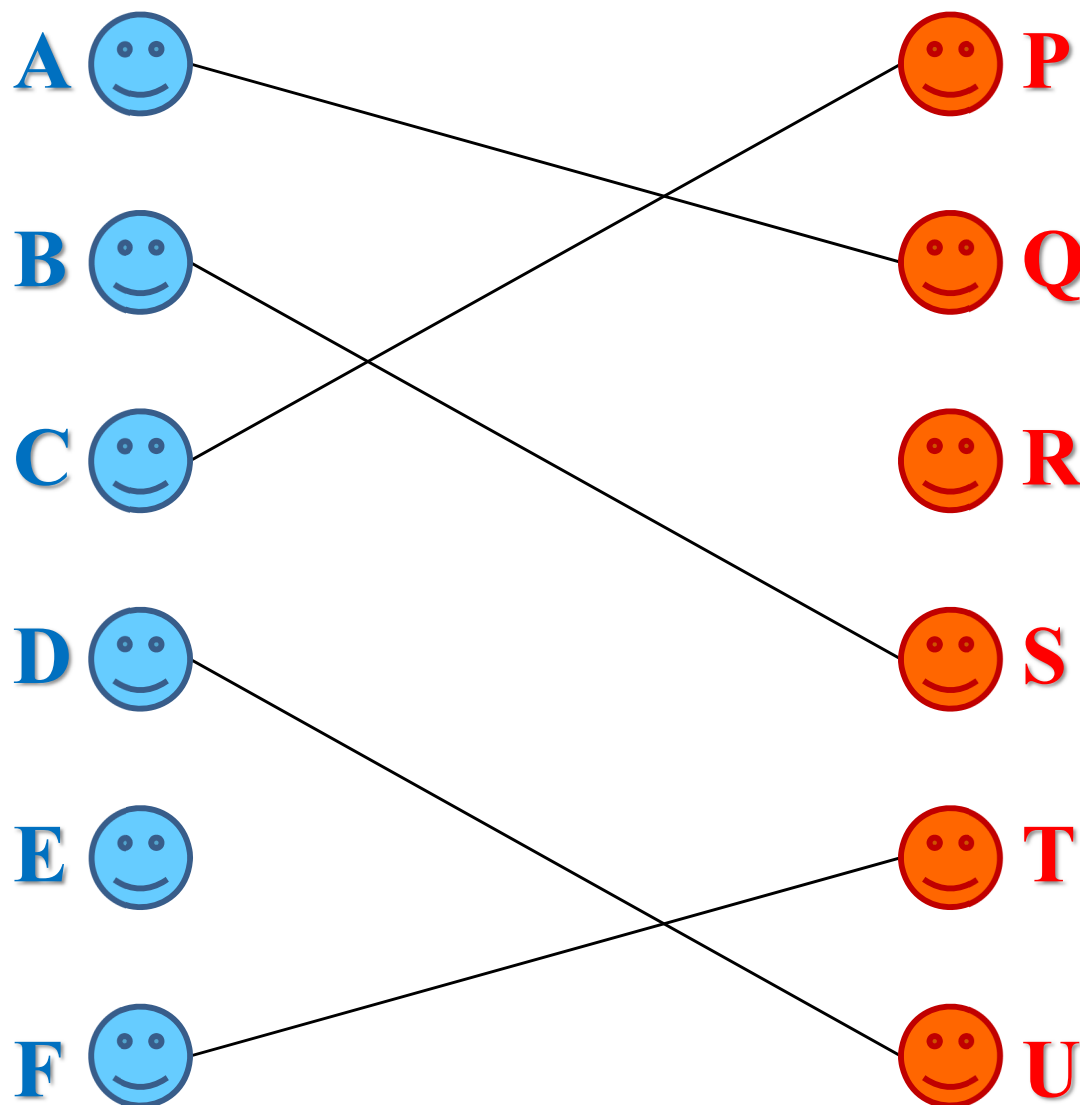
$$E_{m_1} = \{ \{A,Q\}, \{B,S\}, \{C,P\}, \{C,R\}, \{D,U\}, \{E,U\}, \{F,T\} \}$$

この7本の枝集合 $E_{m_1}$ は  
マッチングではない なぜか？

なぜなら、  
枝{C,P}と枝{C,R}が端点Cを  
共有しているからです

枝{D,U}と枝{E,U}も端点Uを  
共有しています

# 問題の把握2: マッチング



$E_{m_2} = \{ \{A,Q\}, \{B,S\}, \{C,P\}, \{D,U\}, \{F,T\} \}$

この5本の枝集合  $E_{m_2}$  は  
マッチングですか？

マッチングです

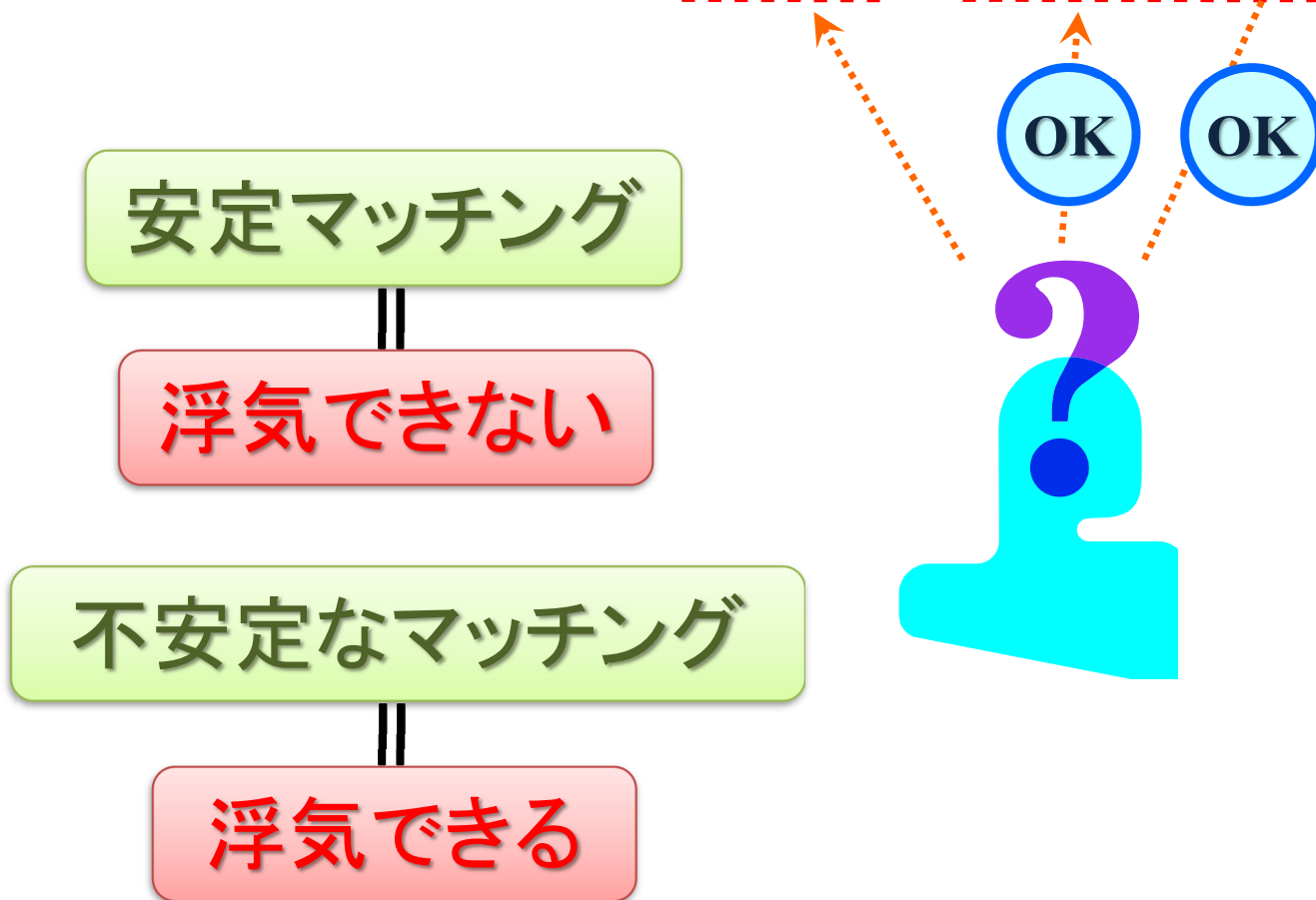
でも、**完全マッチング**  
(**perfect matching**) ではない  
ので、ペアを組んでない人  
がいるね

つまり、我々は完全マッチングを  
求めたいのだよ

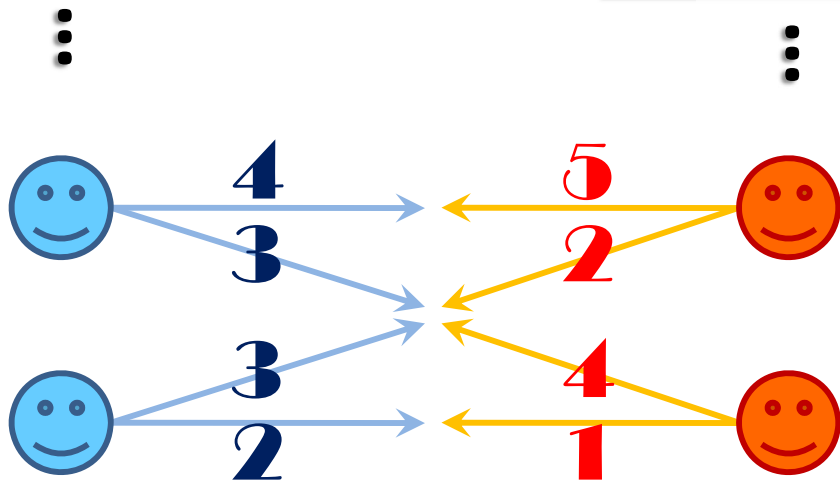
※男女が同数でない場合は、完全マッチング  
(**perfect matching**) は存在しないので、**最大**  
**マッチング** (**maximum matching**) を求めます

# 安定結婚問題

- $n$ 人の男性の集合と、 $m$ 人の女性の集合が存在し、各人は異性全員の**選好順序**をもっている。このとき、**安定なマッチング**を見つめたい。



# 問題の把握3: 浮気する(不安定な)カップルとは?

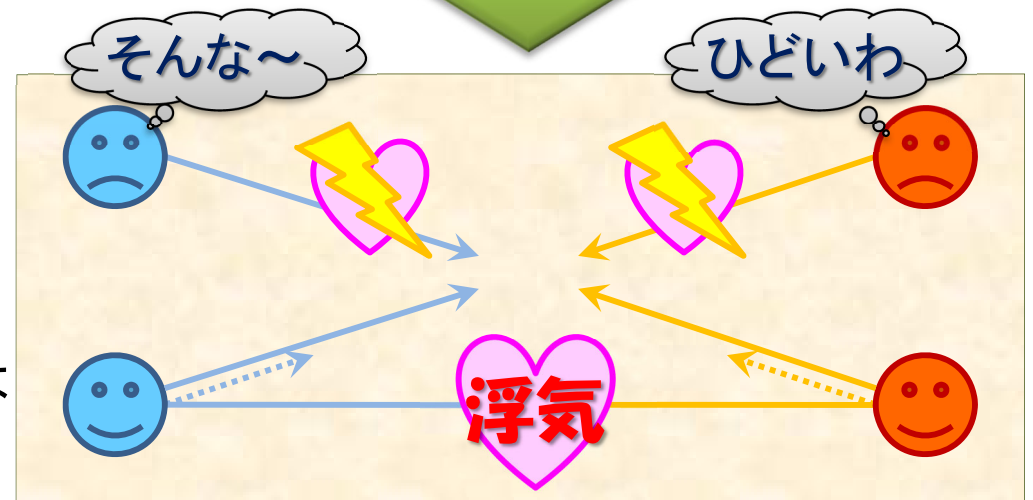
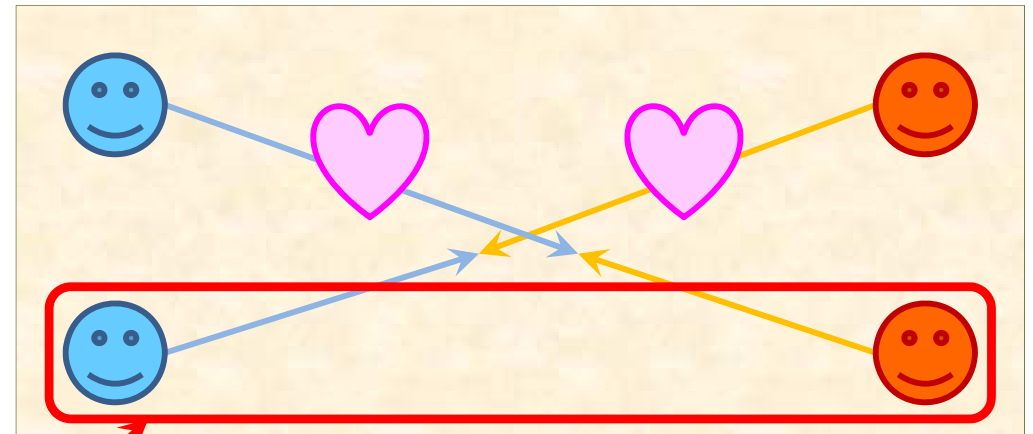


このマッチングは**不安定!**  
なぜなら

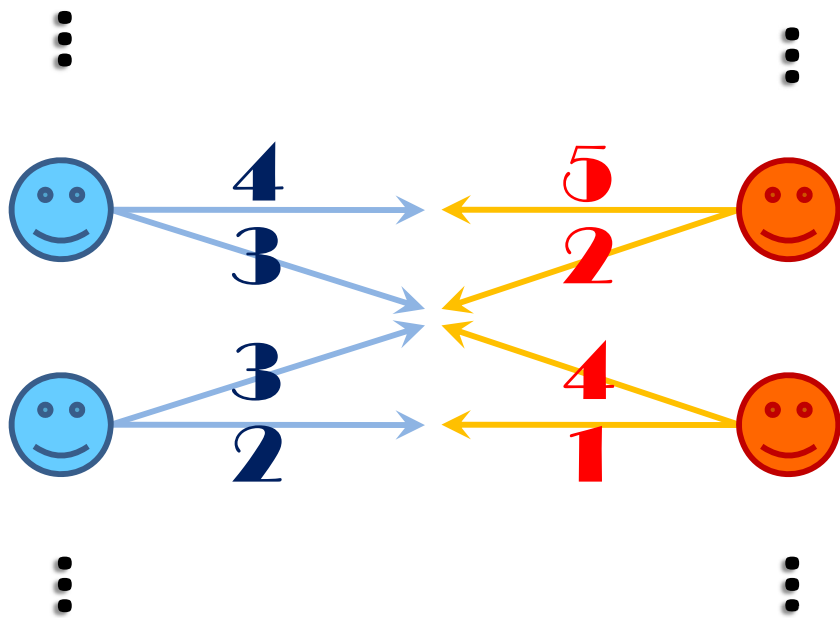
**ブロッキング・ペア  
が存在するから!**

$(u, w)$ がマッチング $M$ のブロッキングペアとは  
 $\exists e \in E - M, e \succ_u M(u), e \succ_w M(w)$   
 ここで $M(v)$ は $M$ における $v$ のマッチング枝

こんな2組のカップル(マッチング)を  
作ってしまったら...



# 問題の把握3: 浮気しない(安定な)恋人たち

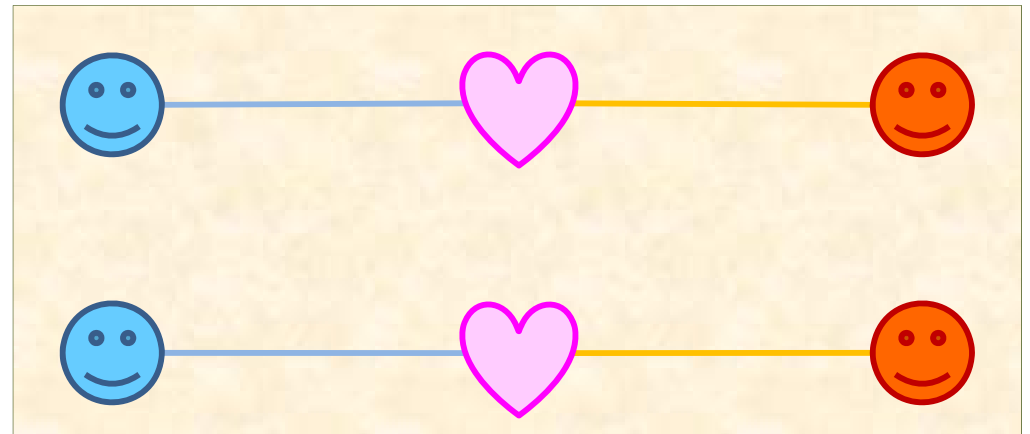


このマッチングは安定！  
なぜなら

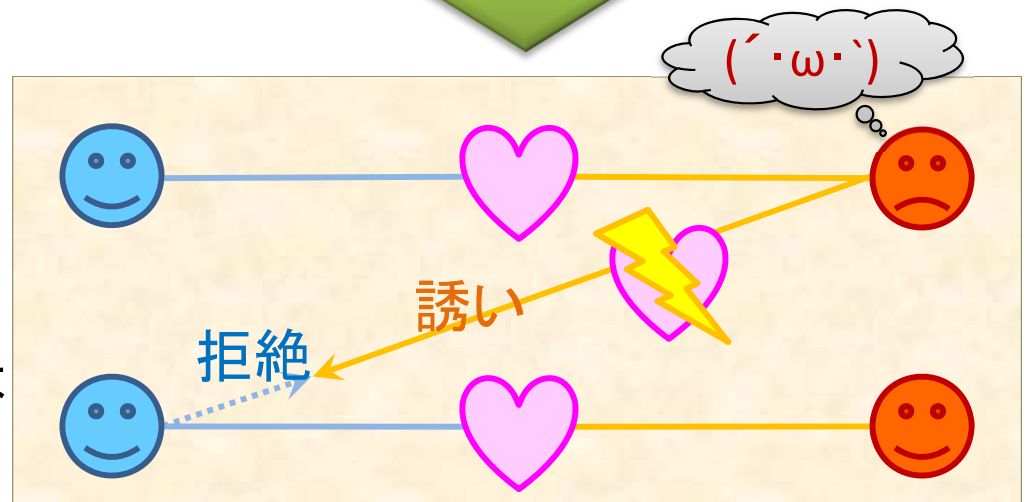
ブロッキング・ペア  
が存在しないから

$(u, w)$ がマッチング $M$ のブロッキングペアとは  
 $\exists e \in E - M, e \succ_u M(u), e \succ_w M(w)$   
 ここで $M(v)$ は $M$ における $v$ のマッチング枝

浮気しない(できない)恋人たち

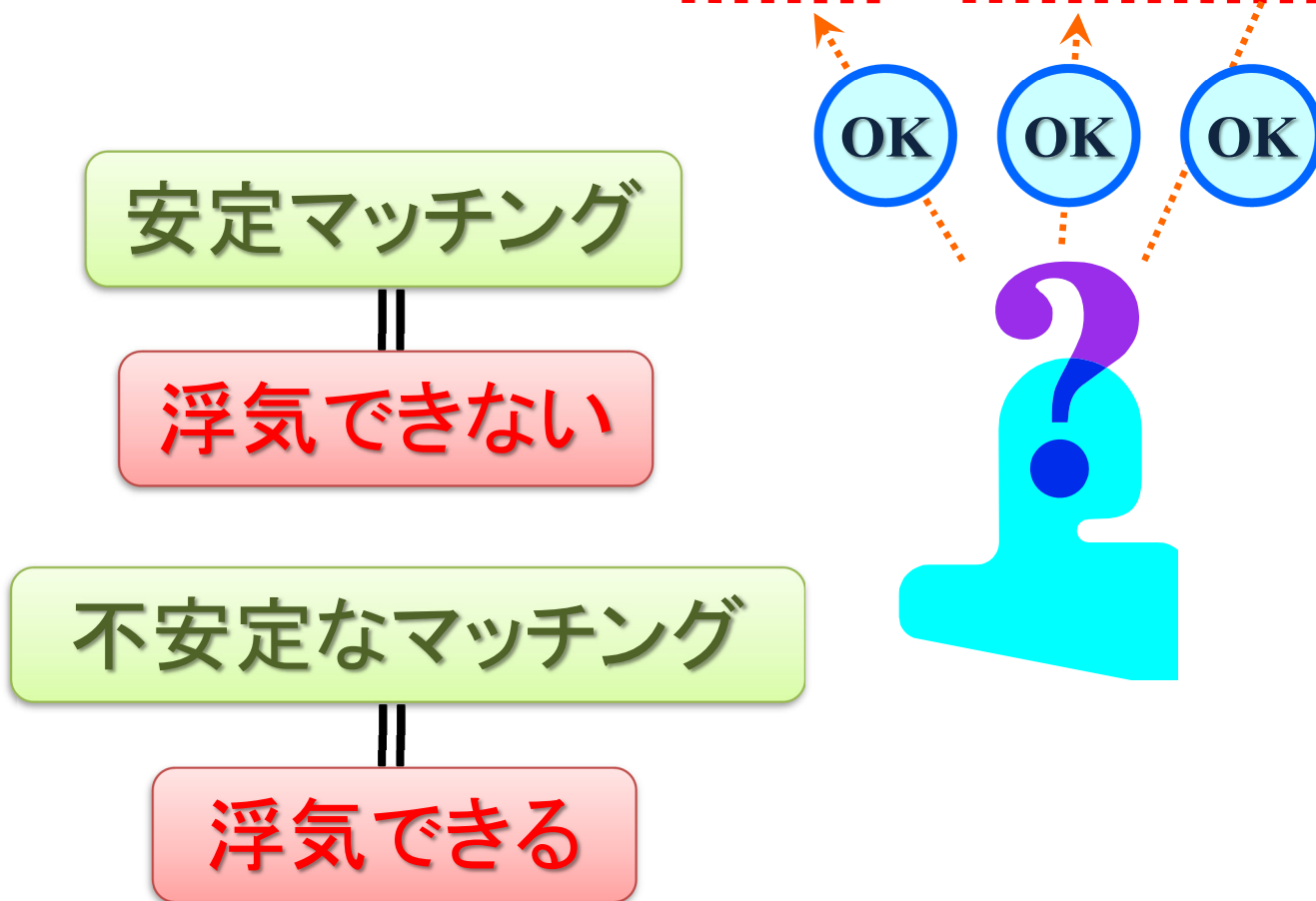


浮気を試みるも...

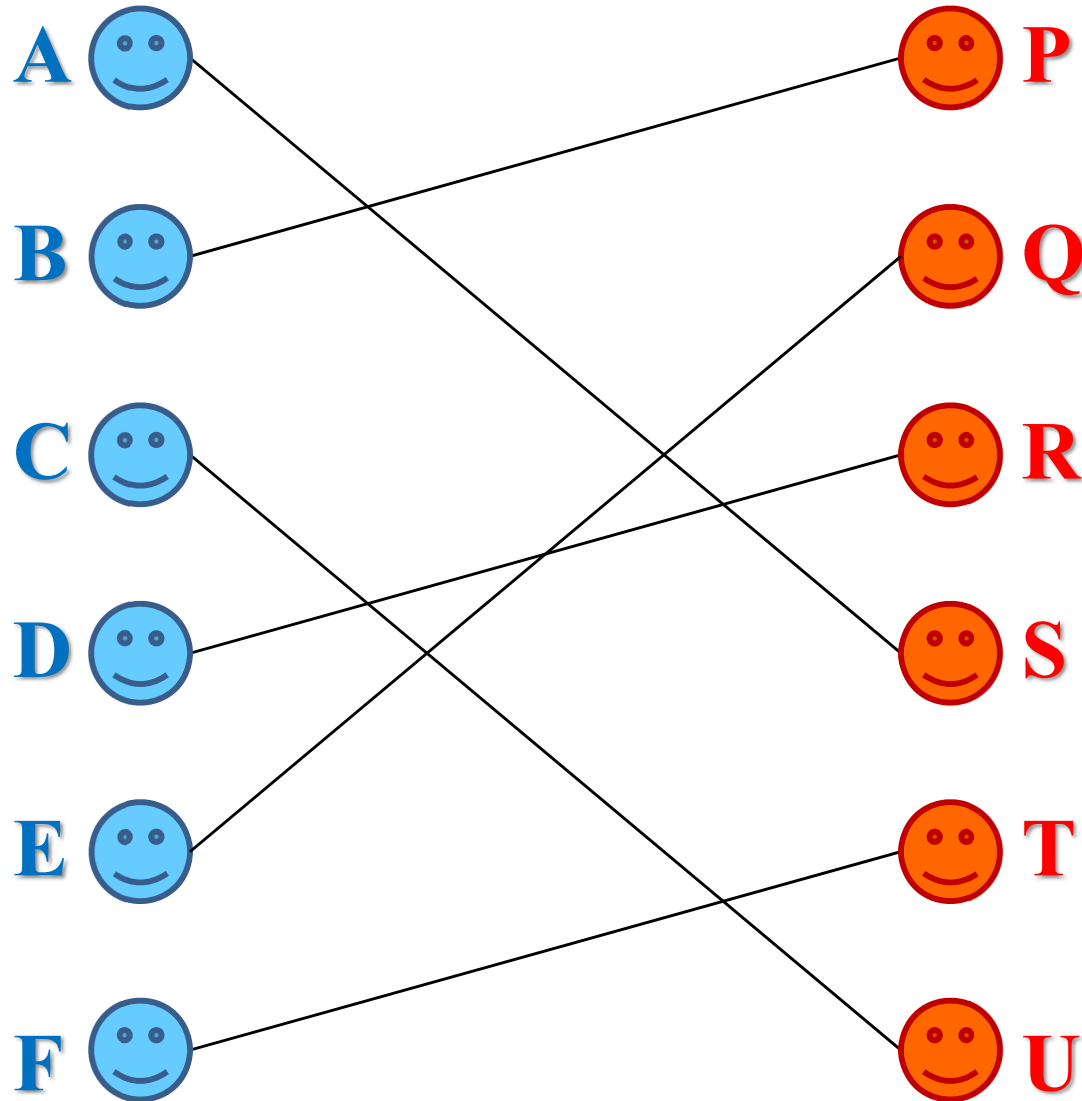


# 安定結婚問題

- $n$ 人の男性の集合と、 $m$ 人の女性の集合が存在し、各人は異性全員の**選好順序**をもっている。このとき、**安定なマッチング**を見つきたい。



# 安定結婚問題(まとめ)



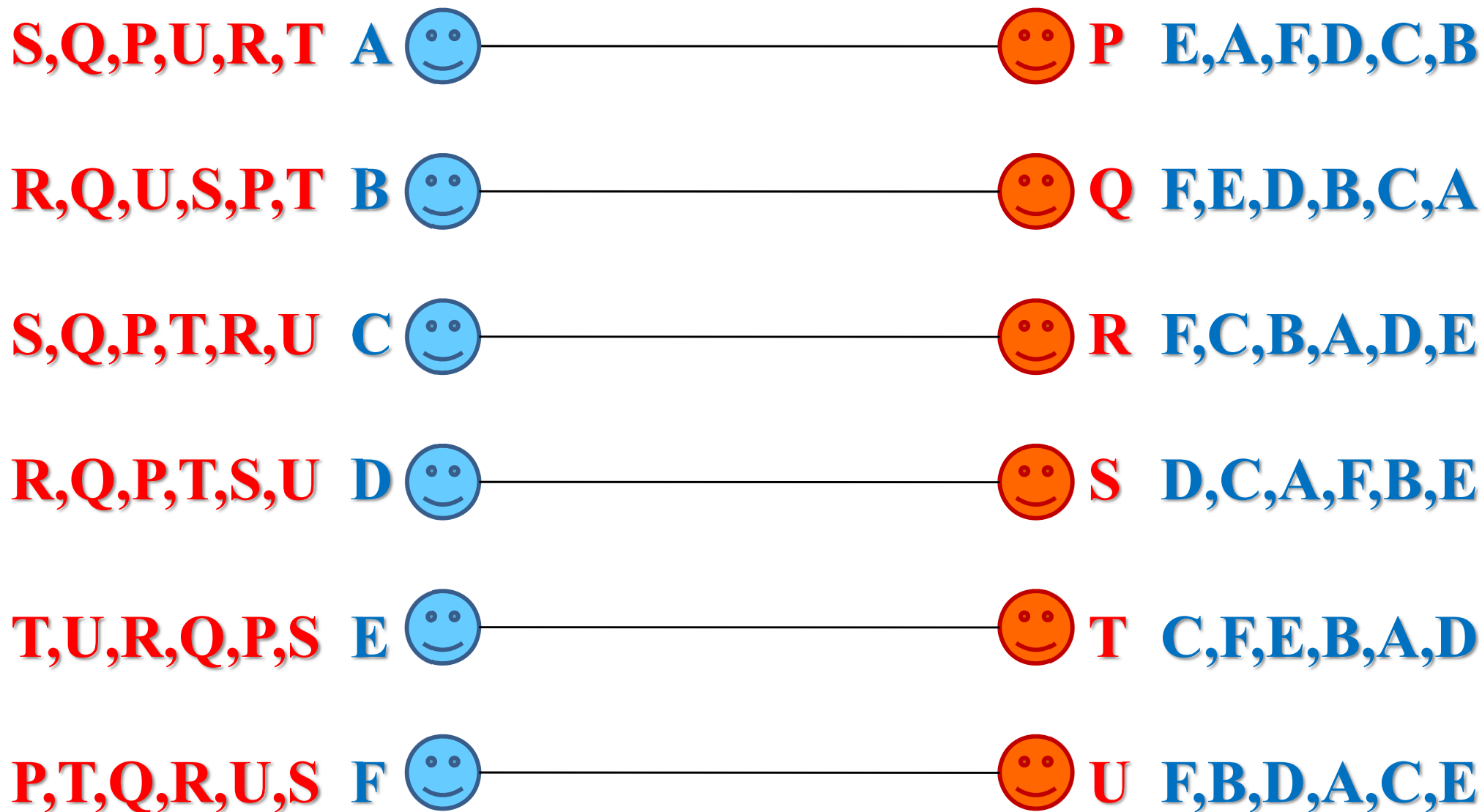
浮気しないカップルをつくる(安定結婚問題を解く)ということは,

**安定な完全マッチング**

を求めること

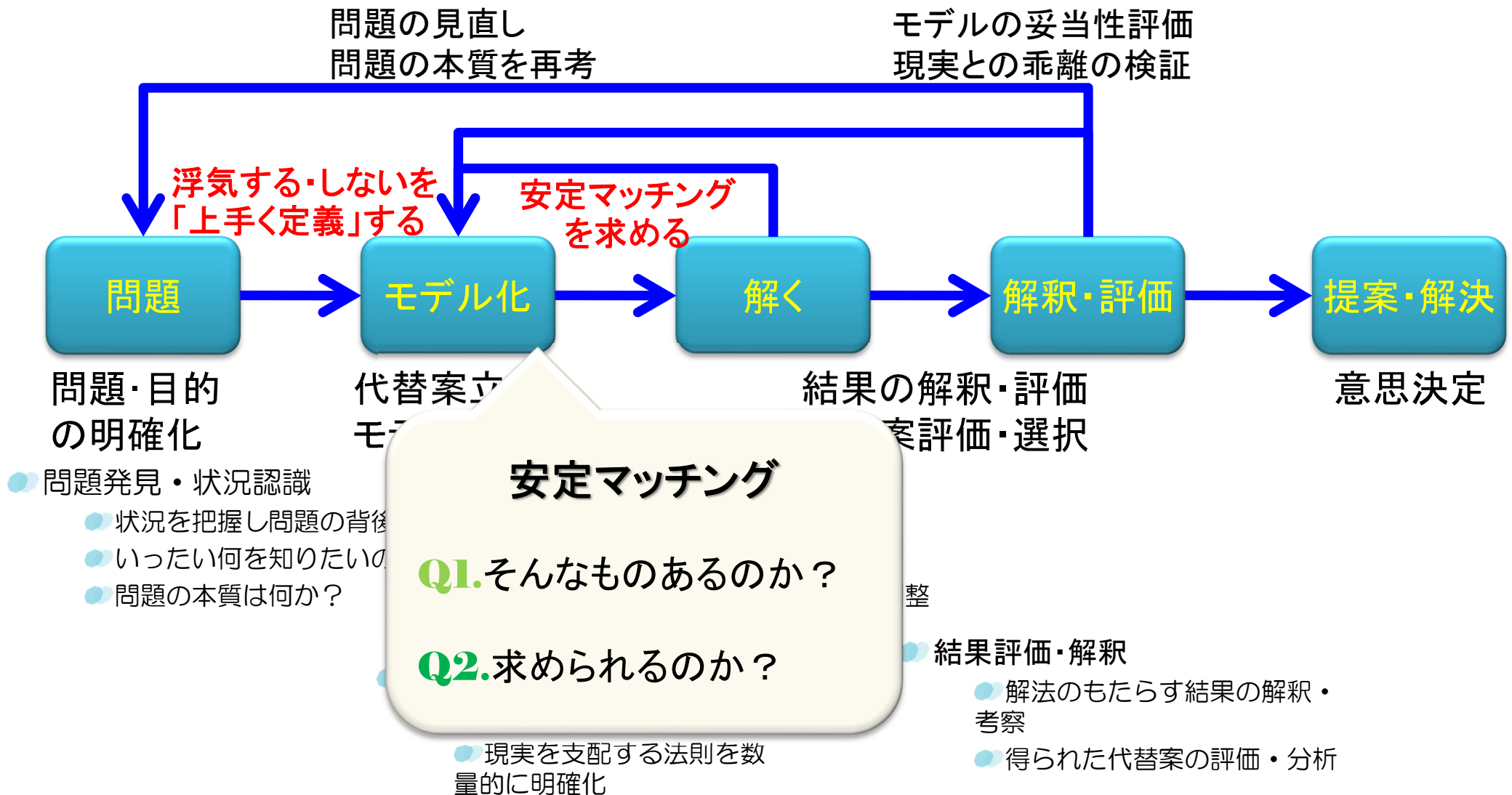
※男女が同数でない場合は, 完全マッチング(perfect matching)は存在しないので, **最大マッチング(maximum matching)**を求めます  
※問題が完全二部グラフでない場合や, 選好に同位を許す場合など様々なバリエーションがあり, 解の性質等に影響します

# 問題: このマッチングは安定?



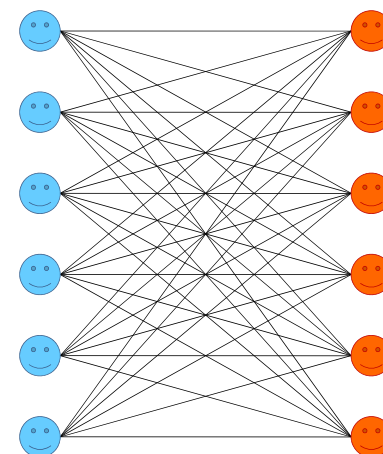
# 問題解決

- 「問題の把握」から「意思決定」までの流れ



# 完全マッチングは全部で幾つ？

男女各人数	完全マッチング数
6	720
10	3,628,800
20	$2.4 \times 10^{18}$
30	$2.7 \times 10^{32}$
40	$8.2 \times 10^{47}$
50	$3.0 \times 10^{64}$
100	$9.3 \times 10^{157}$
200	#NUM!



※調べた最初の1つが安定解ならそれで計算終了だが、最悪、一番最後まで見つからないかもしれない。また、そもそも安定解など存在しないかもしれないので、その場合は全部調べなければならない



# 完全マッチングは全部で幾つ？

完全マッチングが膨大にあるとは言っても、今のコンピュータは  
**かなりの速さで計算できる**んでしょ？ だから大丈夫だよな！

- 代表的なCPU, Game機, super computer の 浮動小数点演算回数
  - Intel Core i9(5.2GHz) : **665 GFLOPS** ...1秒間に**6650億**回
  - PS3 : **218 GFLOPS** ...1秒間に**2180億**回
  - PS4 : **1.84 TFLOPS** ...1秒間に**1兆8400億**回
  - PS5 : **10.28 TFLOPS** ...1秒間に**10兆2800億**回
  - 京 : **10.51 PFLOPS** ...1秒間に**1京510兆**回
  - 富岳 : **442.01 PFLOPS** ...1秒間に**44京2010兆**回

※FLOPS = *FL*oating-*O*perations *P*er *S*econd

(※京: Top500.org [世界最速\[2回\]](#) 2011年6,11月)

(※富岳: Top500.org [世界最速\[4回\]](#) 2020年6月~2021年11月)

完全マッチングを一つ見つけるのに、男(女)の人数(完全マッチング数)の浮動小数点演算できると仮定する。例えば、 $n=6$ (男6人, 女6人)のときは、 $6+6=12$ 回の演算で計算可と仮定するということ

K(キロ)  $\approx \times 10^3 =$ 千倍

M(メガ)  $\approx \times 10^6 =$ 百万倍

G(ギガ)  $\approx \times 10^9 =$ 10億倍

T(テラ)  $\approx \times 10^{12} =$ 1兆倍

P(ペタ)  $\approx \times 10^{15} =$ 千兆倍

E(エクサ)  $\approx \times 10^{18} =$ 百京倍

# 完全マッチングは全部で幾つ？

665GFLOPS

10.28 TFLOPS

442.01 PFLOPS

人数	pm数	Core i9	PS5	富岳
6	720	0.00000000秒	0.00000000秒	0.00000000秒
10	3,628,800	0.0001091秒	0.0000071秒	0.00000000秒
20	$2.4 \times 10^{18}$	4.64年	109.57日	220.167146秒
30	$2.7 \times 10^{32}$	54,993宙齡	3,557宙齡	570,877,107年
40	$8.2 \times 10^{47}$	$2.3E+20$ 宙齡	$1.5E+19$ 宙齡	$1.7E+14$ 宙齡
50	$3.0 \times 10^{64}$	$1.1E+37$ 宙齡	$6.8E+35$ 宙齡	$7.9E+30$ 宙齡
100	$9.3 \times 10^{157}$	$6.4E+130$ 宙齡	$4.2E+129$ 宙齡	$4.9E+124$ 宙齡
200	#NUM!	#NUM!	#NUM!	#NUM!

圧倒的な計算力をもつコンピュータですら、**全列挙(しらみつぶし)**では答えを求めることは期待出来ない

# 1宙齡 = 138億年



# 補足：スパコンの性能

- Top500 (行列**演算**:連立一次方程式を解く速度を評価)

- 京：**10.51PFLOPS** ...1秒間に**1京510兆**回

- 2011年6月 1位
- 2011年11月 1位
- 2012年6月 2位
- 2012年11月 3位
- 2013年6月 4位
- 2013年11月 4位
- 2014年6月 4位
- 2014年11月 4位
- 2015年6月 4位

※FLOPS = *FL*oating-*point* *O*perations *P*er *S*econd

他に**Green500**なども  
(エネルギー消費効率の良さを  
競う **FLOPS per Watt**)

2015年6月上位3機は日本  
1位. 荳蒲, 2位. 青睡蓮, 3位. 睡蓮

- Graph500 (大規模**グラフ**解析の性能を評価)

- 京：**38,621GTEPS** ...1秒間に**38兆6210億**個

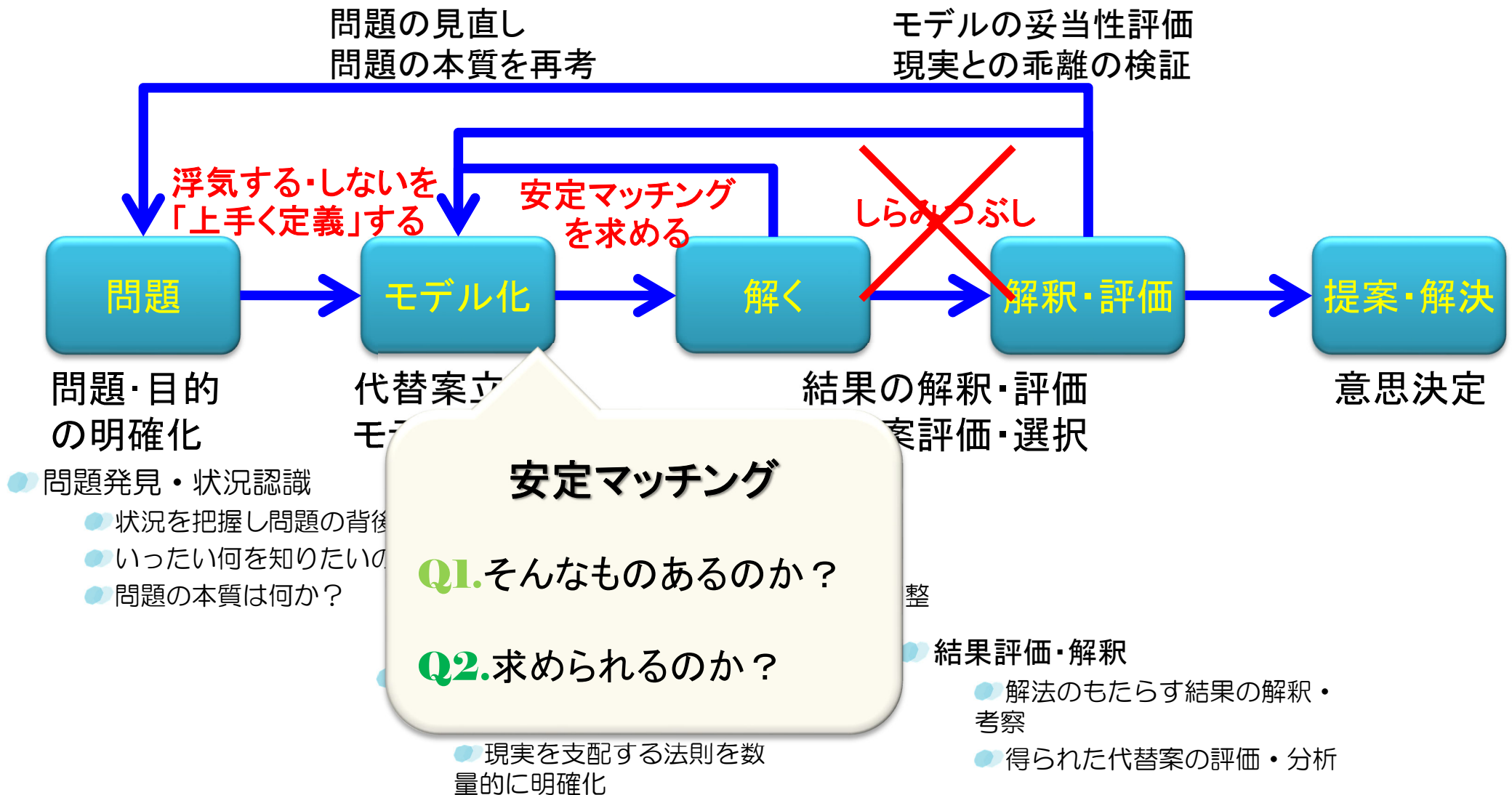
- 2014年6月 1位
- 2014年11月 2位
- 2015年6月 1位(約1兆個の点, 約16兆個の枝からなるグラフの幅優先探索を0.45秒で処理)

※TEPS = *T*raversed *E*dges *P*er *S*econd

✓ 計算速度  
✓ アルゴリズム  
✓ プログラム  
などの**総合力**の競争

# 問題解決


- 「問題の把握」から「意思決定」までの流れ



# ではどうする？

- 素朴で素直な方法〔列挙法〕
  - 全ての完全マッチングをしらみつぶしに調べて、安定解を探す

時間が掛かり過ぎる！



全ての完全マッチングをしらみつぶしに調べず、安定解を、現実的時間で見つける方法があるか？

Gale-Shapley  
Algorithm

人間の創造的な仕事！

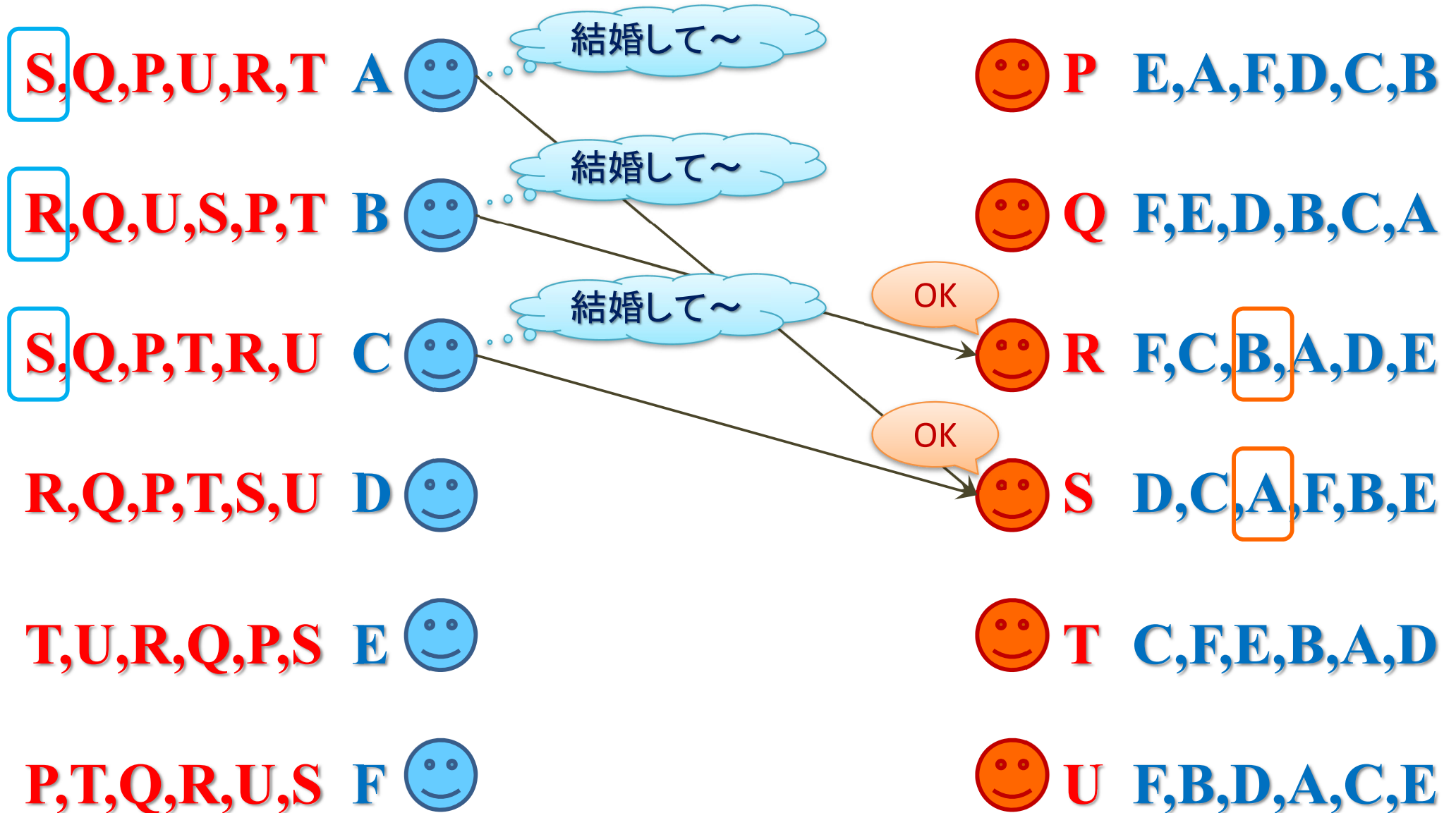
安定結婚問題を解く

Gale-Shapleyのアルゴリズム

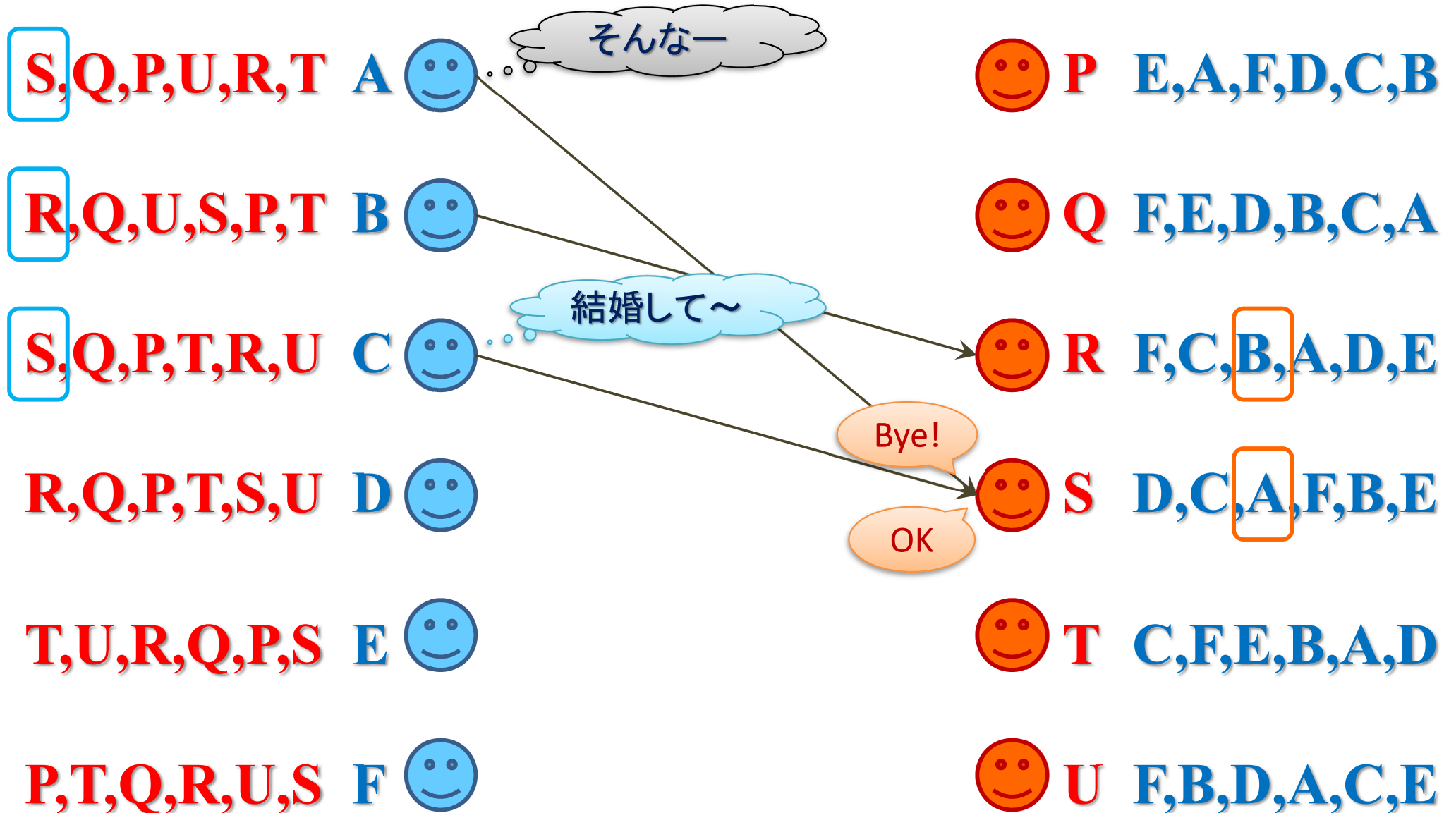
[Deferred Acceptance]

受入保留方式

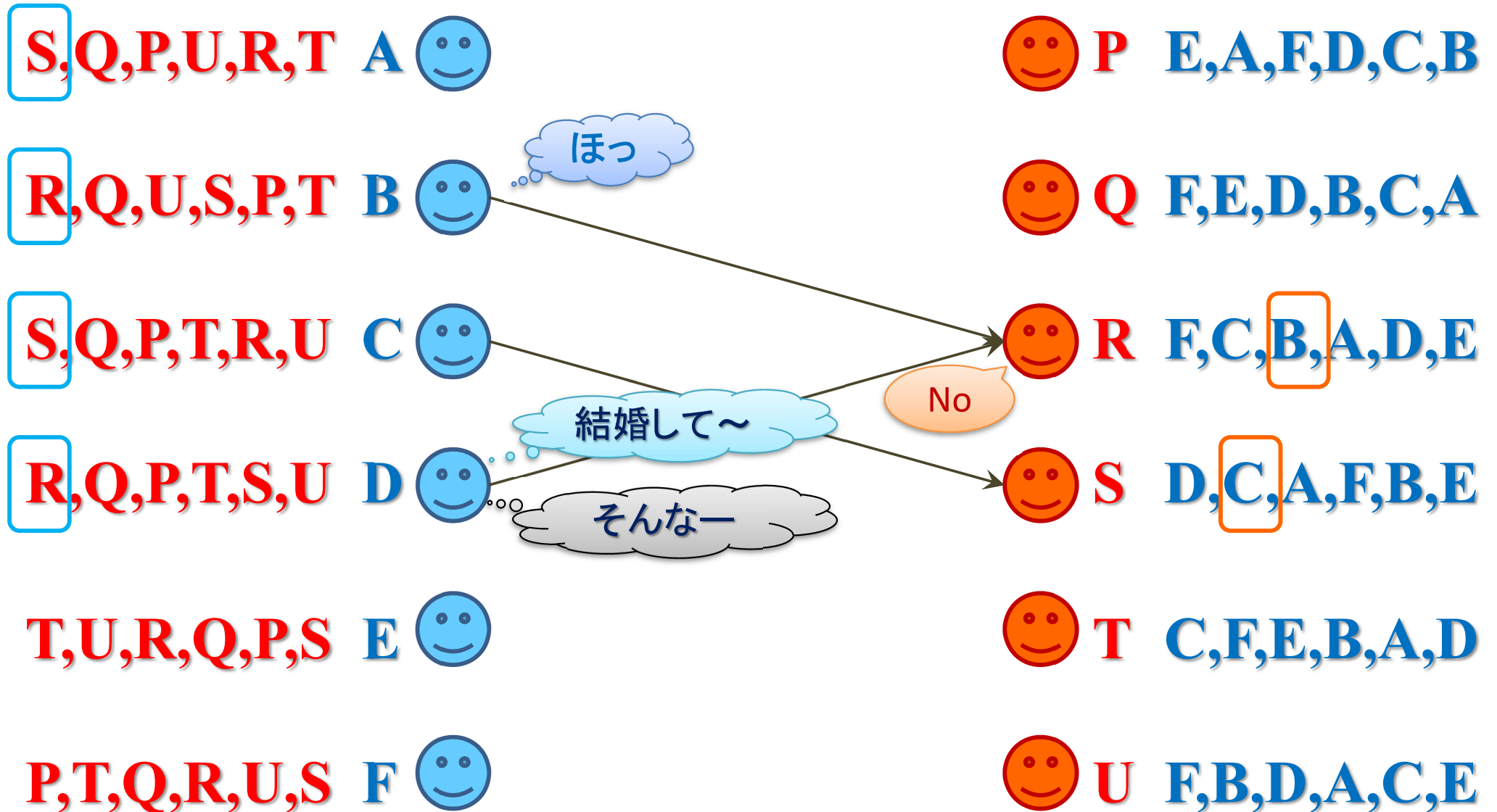
# Gale-Shapley アルゴリズム



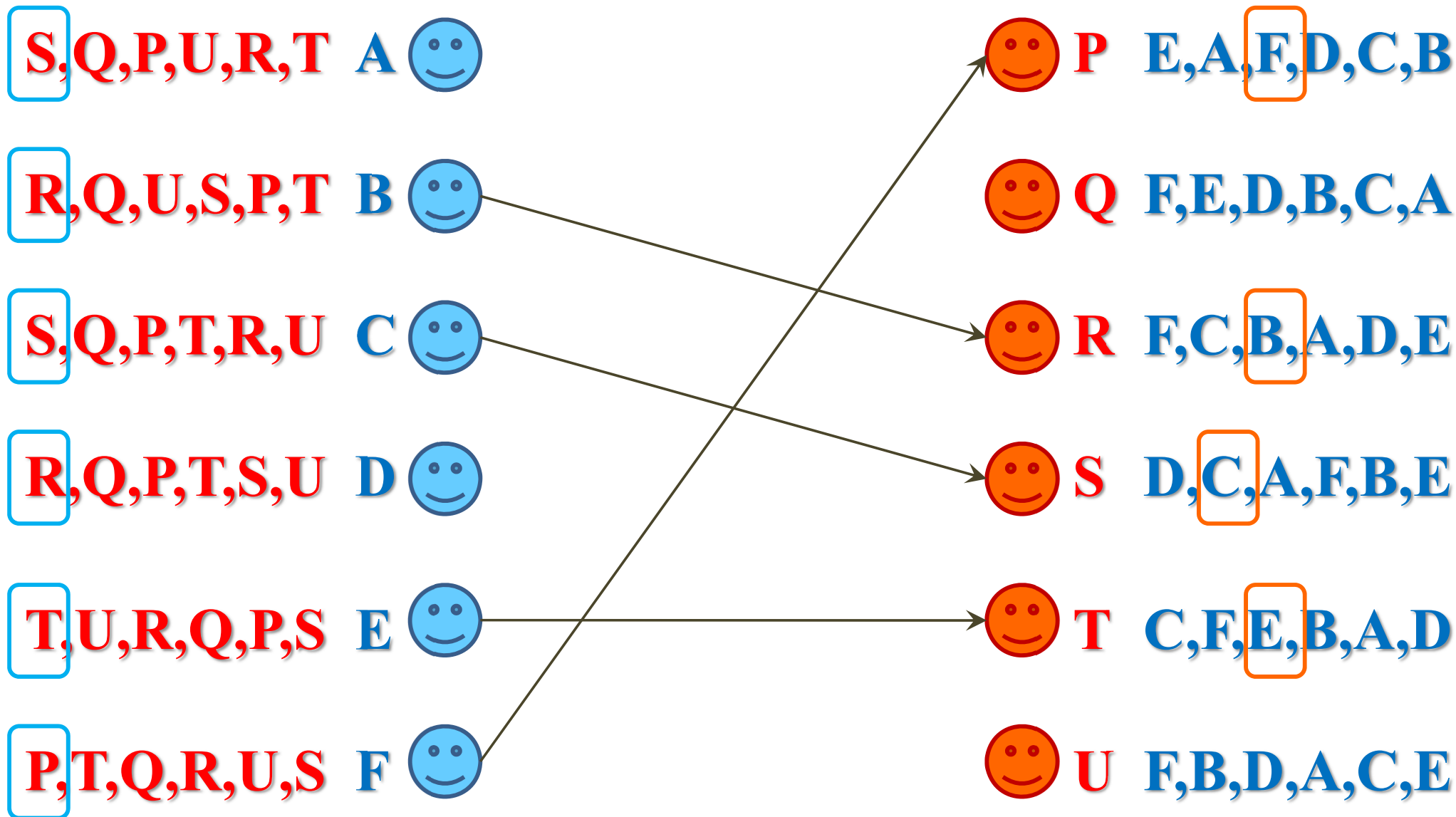
# Gale-Shapley アルゴリズム



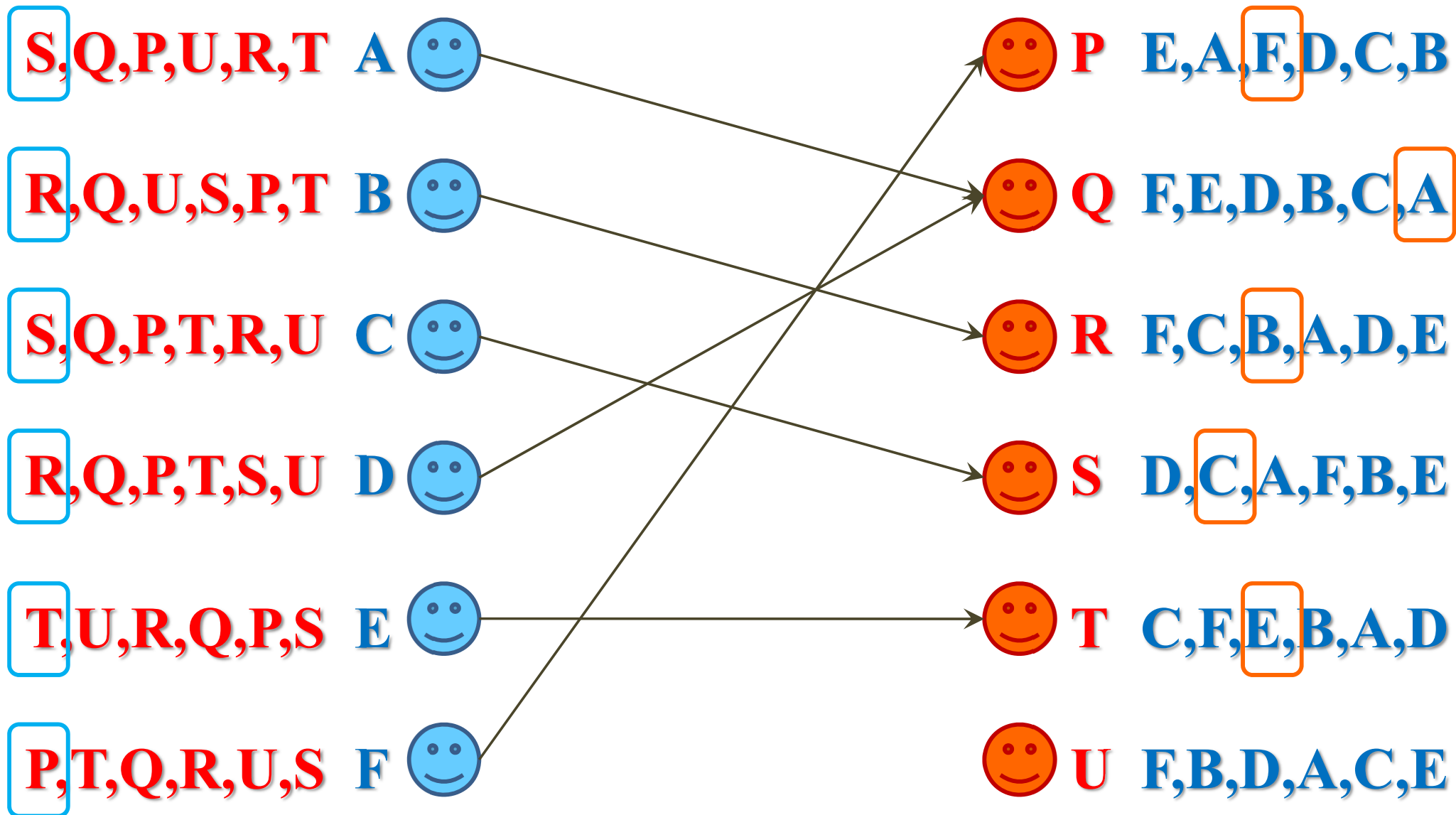
# Gale-Shapley アルゴリズム



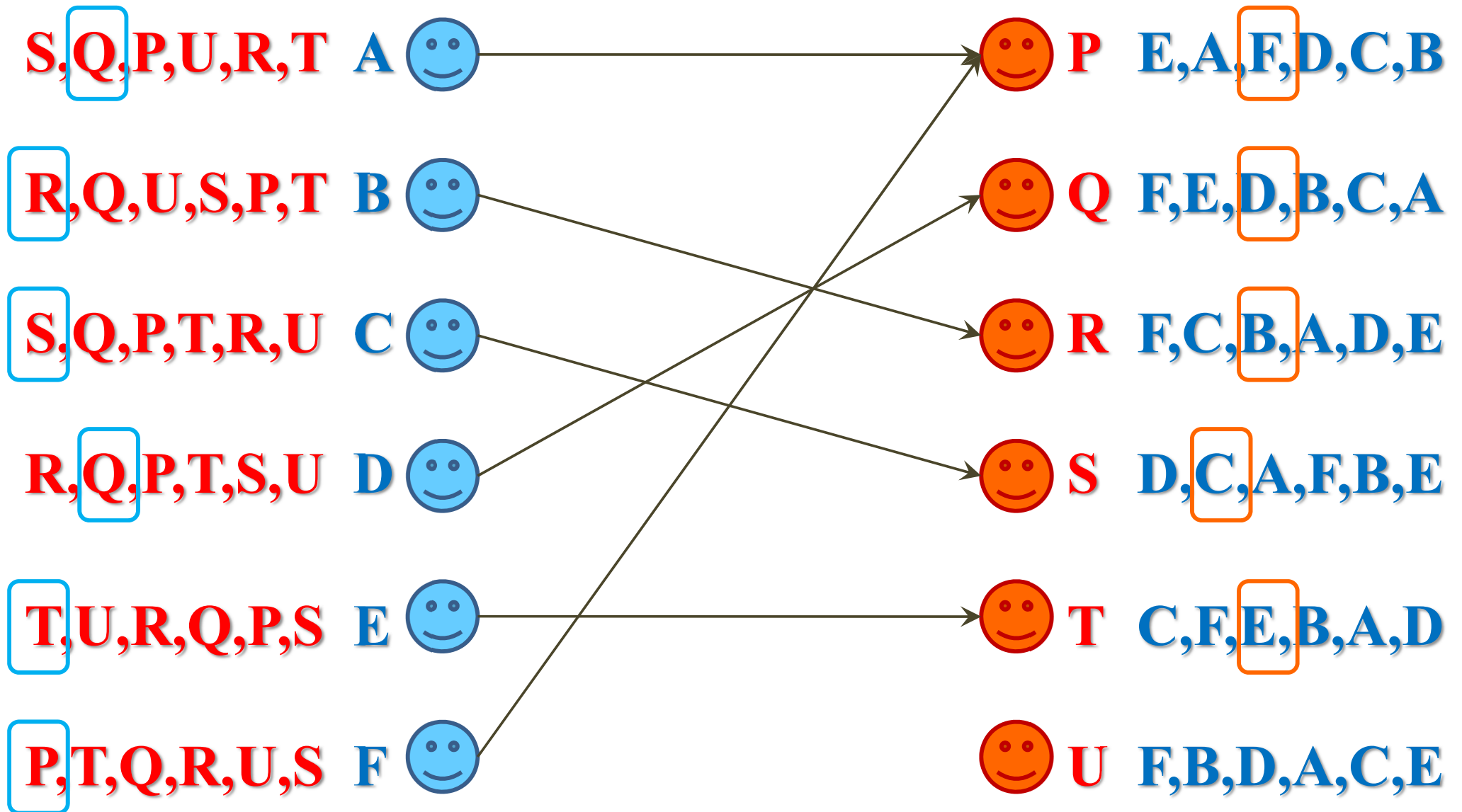
# Gale-Shapley アルゴリズム



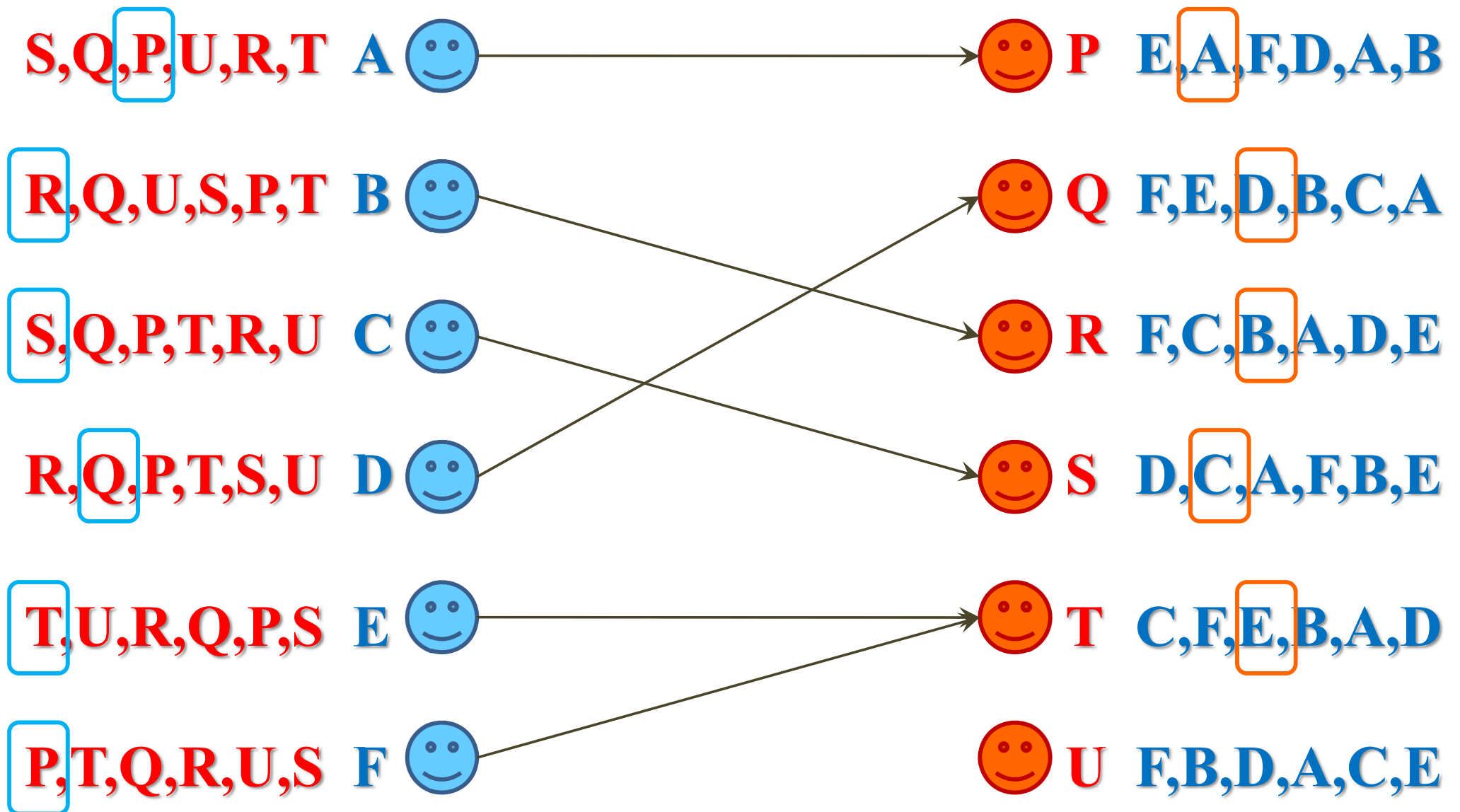
# Gale-Shapley アルゴリズム



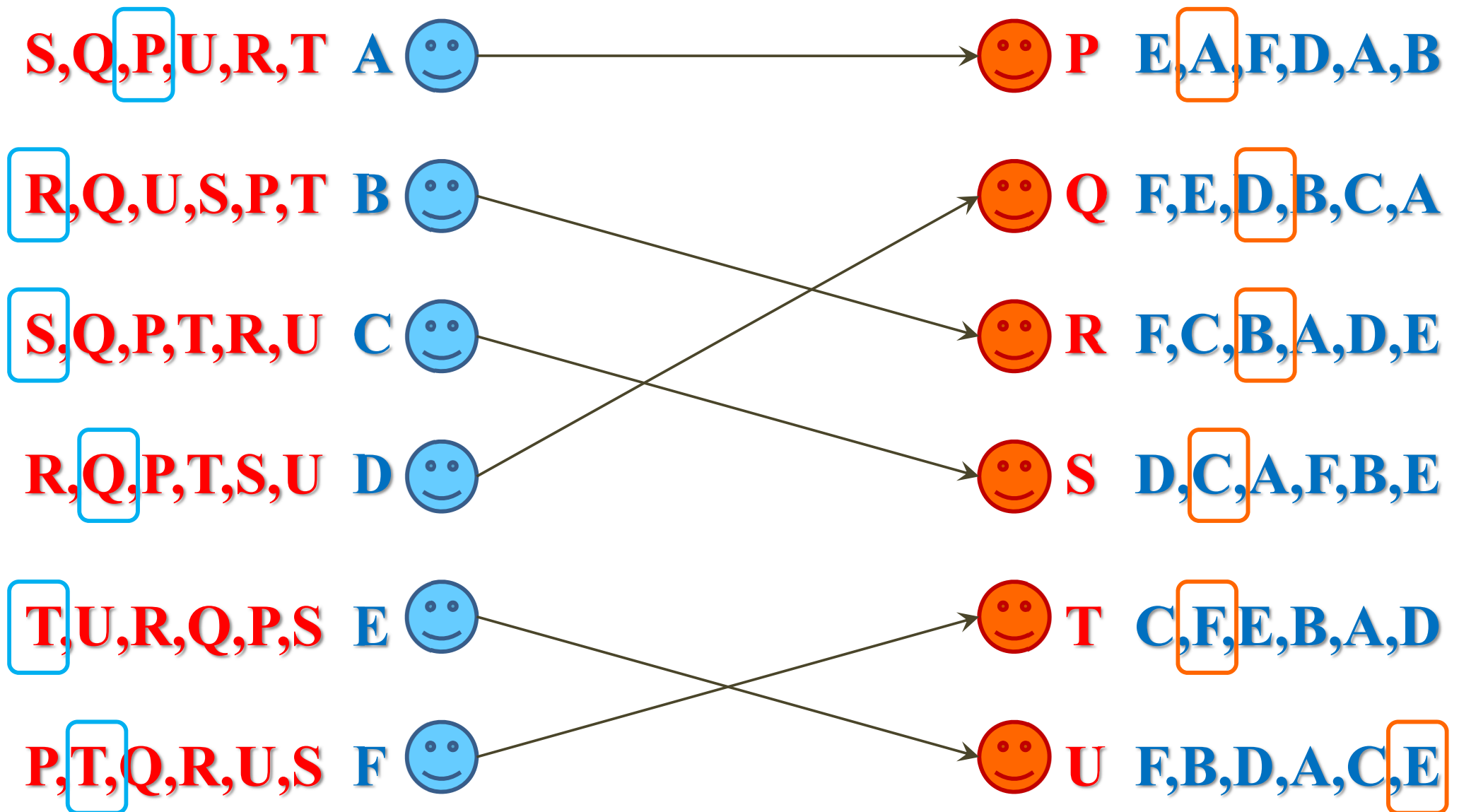
# Gale-Shapley アルゴリズム



# Gale-Shapley アルゴリズム



# Gale-Shapley アルゴリズム



# 問題解決

## 「問題の把握」から「意思

### アルゴリズムの評価

- Q1.** アルゴリズムはちゃんと終わる？  
(無限に続くことはない?)
- Q2.** 完全マッチングを求めたのか？  
(全員がちゃんとカップルになる?)
- Q3.** 求めたマッチングは安定なの？  
(誰も浮気できない?)

問題の見直し  
問題の本質を再考

浮気する・しないを  
「上手く定義」する

安定マッチング  
を求める

Gale-Shapleyの  
アルゴリズム



#### ● 問題発見・状況認識

- 状況を把握し問題の背後にある本質を追究
- いったい何を知りたいのか？
- 問題の本質は何か？

#### ● 答えを導く

- 解法選択
- 解法構築
- パラメータ調整

#### ● 推論・モデル作成

- 推論に基づきモデル作成
- 現実を支配する法則を数量的に明確化

#### ● 結果評価・解釈

- 解法のもたらす結果の解釈・考察
- 得られた代替案の評価・分析

# 評価 : Gale-Shapley Alg. の解の評価

- **定理** : 与えられた安定結婚問題における任意の選好順位に対し, Gale-Shapleyアルゴリズムは安定マッチングを導き終了する.



**A1.** きちんと終わるよ!

**A2.** 完全マッチングを求めるよ!

**A3.** 安定だよ!

- **系** : 安定結婚問題におけるどのような選好順位に対しても, 少なくとも一つの安定マッチングが存在する.

# 評価 : Gale-Shapley Alg. って速いの？



- 男(女)の数を  $n$  とすると, 大雑把な見積もりで,

$$O(n^2)$$

多項式オーダー

コンピュータに計算させてみよう！

簡単のため  $10n^2$  の浮動小数点演算回数で計算できると仮定

人数	pm数	富岳&しらみつぶし	Core i9 & GS Alg
6	720	0.0000000秒	0.0000000秒
10	3,628,800	0.0000000秒	0.0000000秒
20	$2.4 \times 10^{18}$	220.167146秒	0.0000000秒
30	$2.7 \times 10^{32}$	570,877,107年	0.0000000秒
40	$8.2 \times 10^{47}$	1.7E+14 宙齡	0.0000000秒
50	$3.0 \times 10^{64}$	7.9E+30 宙齡	0.0000000秒
100	$9.3 \times 10^{157}$	4.9E+124 宙齡	0.0000002秒
200	#NUM!	#NUM!	0.0000006秒
1000	#NUM!	#NUM!	0.0000150秒
10000	#NUM!	#NUM!	0.0015038秒
100000	#NUM!	#NUM!	0.1503759秒
1000000	#NUM!	#NUM!	15.0375940秒

**世界最速** SuperComp  
+ **力技** (しょぼい方法)

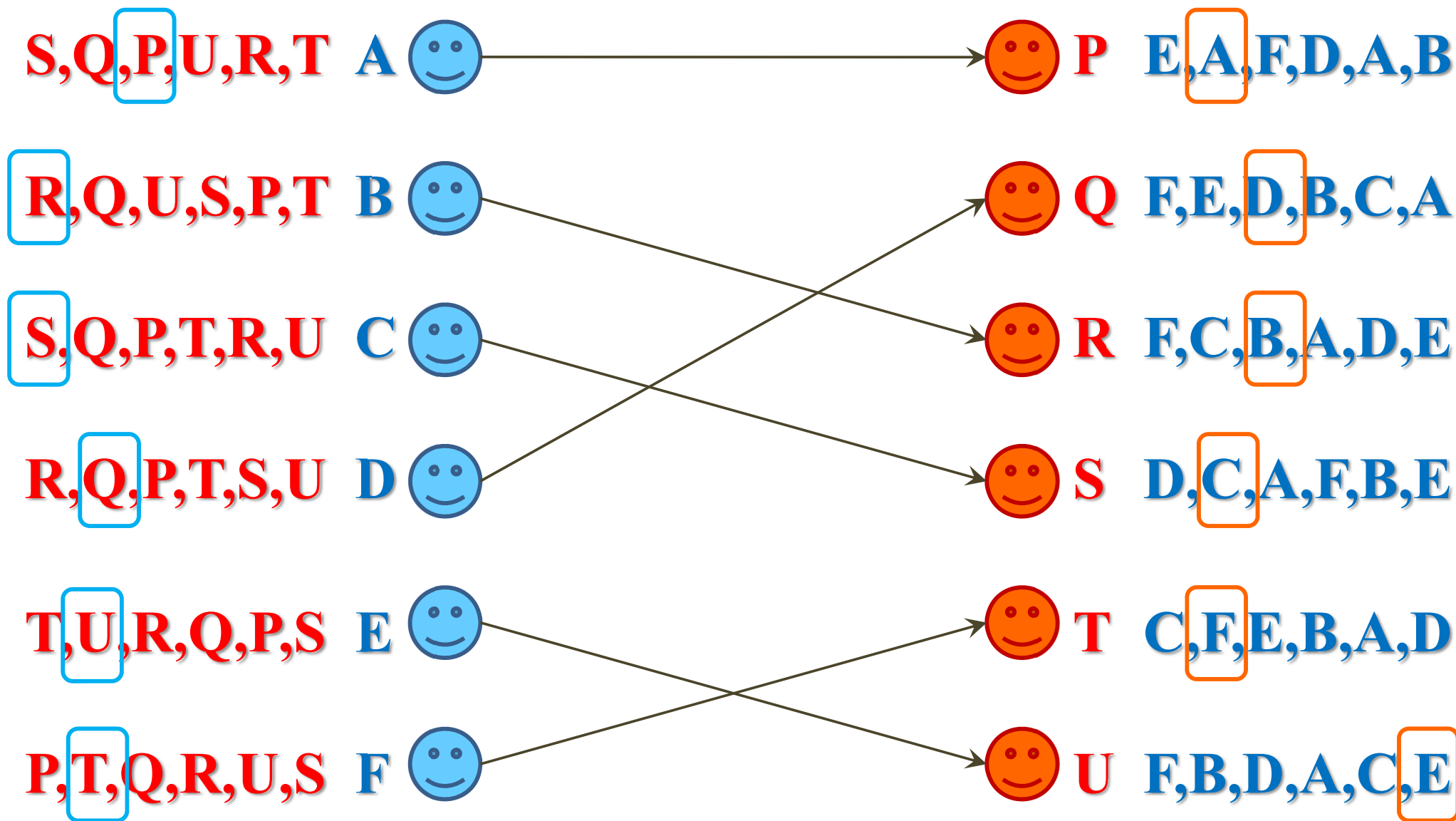


**そこらのPC**  
+ **人間の知恵**

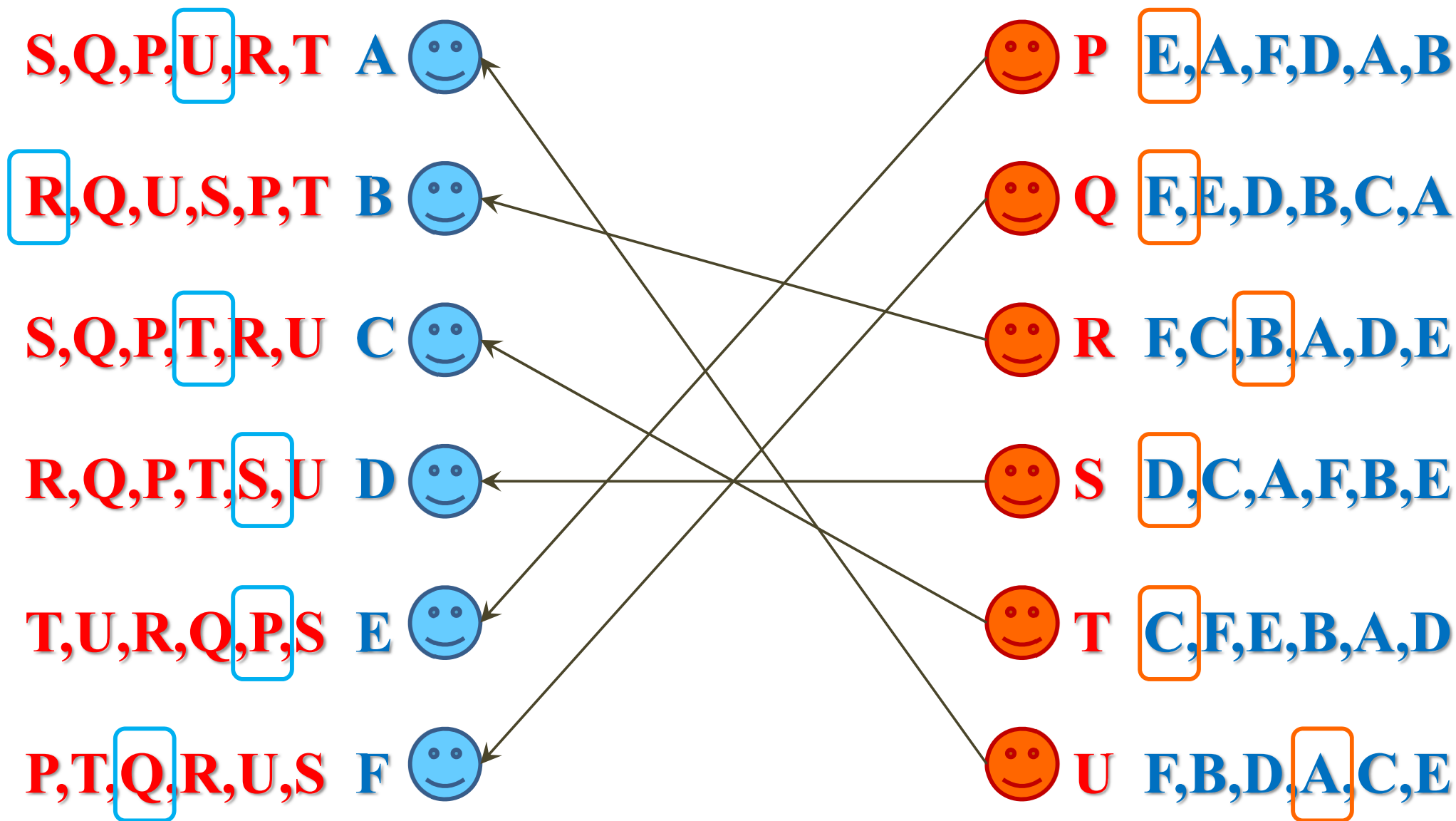
# 評価 : Gale-Shapley Alg. の解の評価2

- **定理** : 男性側の プロポーズの順番に関係なく, Gale-Shapley アルゴリズムは, 同一の安定マッチングを導く
- **系** : 安定結婚問題におけるどのような選好順位に対しても, Gale-Shapley アルゴリズムは, 男性側からプロポーズすれば男性最良安定マッチングを導く

# 男性最良安定マッチング



# 女性最良安定マッチング



# 評価 : Gale-Shapley Alg. の解の評価3

- 与えられた安定結婚問題について、いくつかの安定マッチングが存在する場合、男性にとってより好ましい安定マッチング、女性にとってより好ましい安定マッチングなど、安定マッチングの**好ましさにある種の順序付け**ができる

- **定理** : 与えられた安定結婚問題について、

男性最良安定マッチング = 女性最悪安定マッチング

男性最悪安定マッチング = 女性最良安定マッチング

である

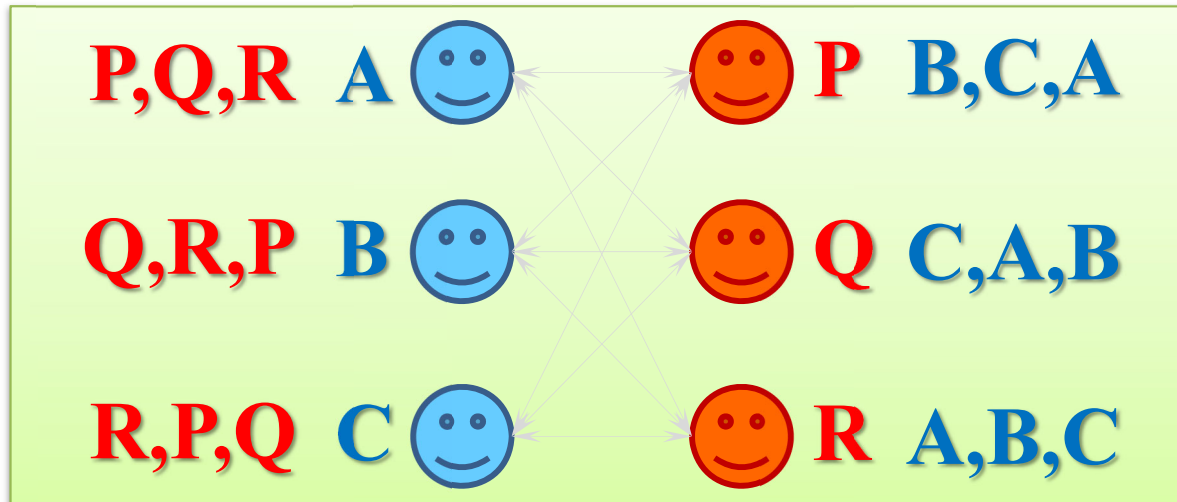


教訓!? 『待ってちゃダメ！

好きになったら自分から告白しなさい』

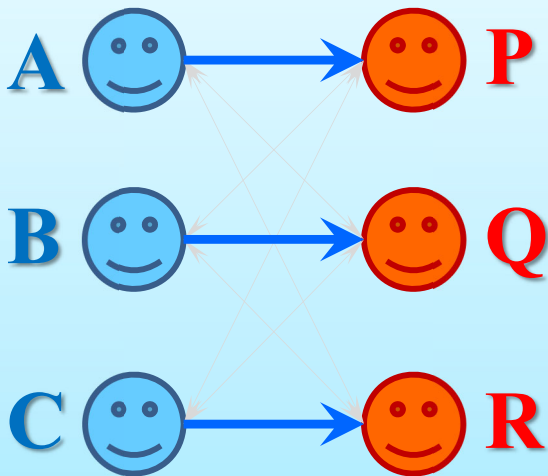
# 評価 : Gale-Shapley Alg. の解の評価3

• 例)



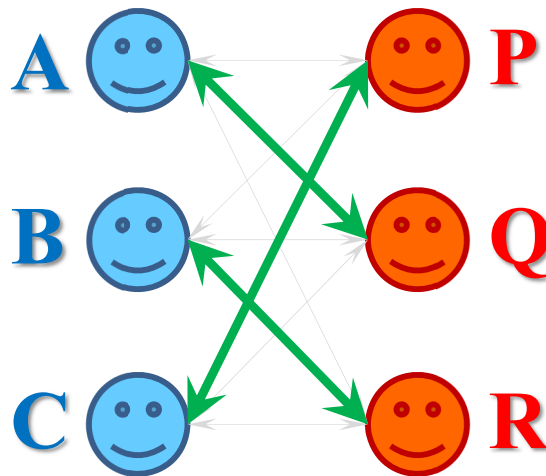
完全2部グラフ $K_{3,3}$   
 の完全マッチング  
 は全部で6通り  
 (=  $3 \times 2 \times 1$ )  
 そのうち  
 安定マッチングは  
 以下の3つ

男性側プロポーズの結果



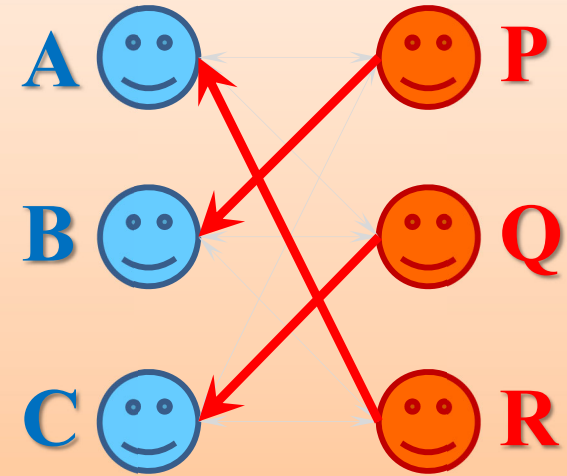
男性最良 = 女性最悪  
 安定マッチング

その他の結果



男女全員選好2番目  
 安定マッチング

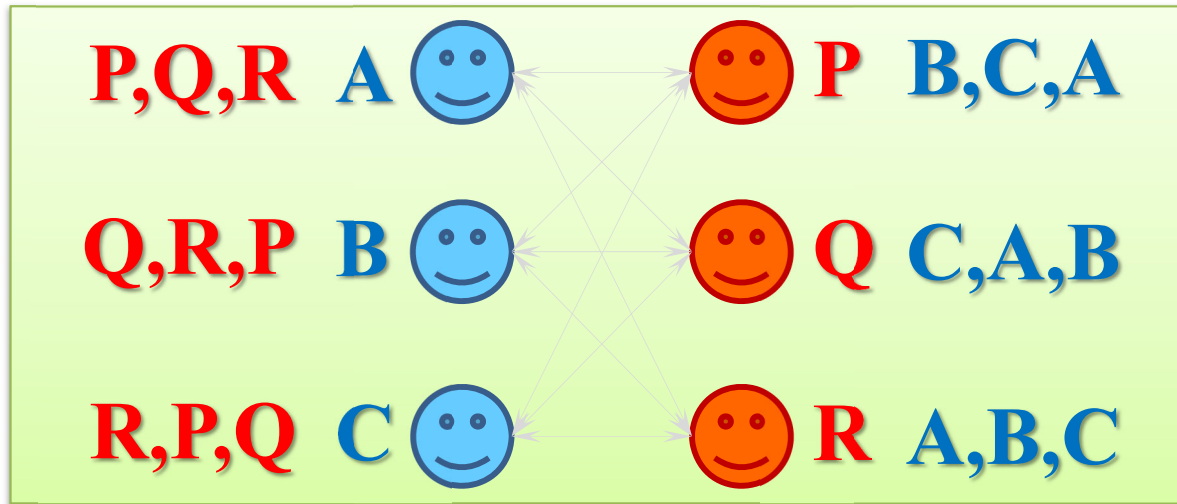
女性側プロポーズの結果



男性最悪 = 女性最良  
 安定マッチング

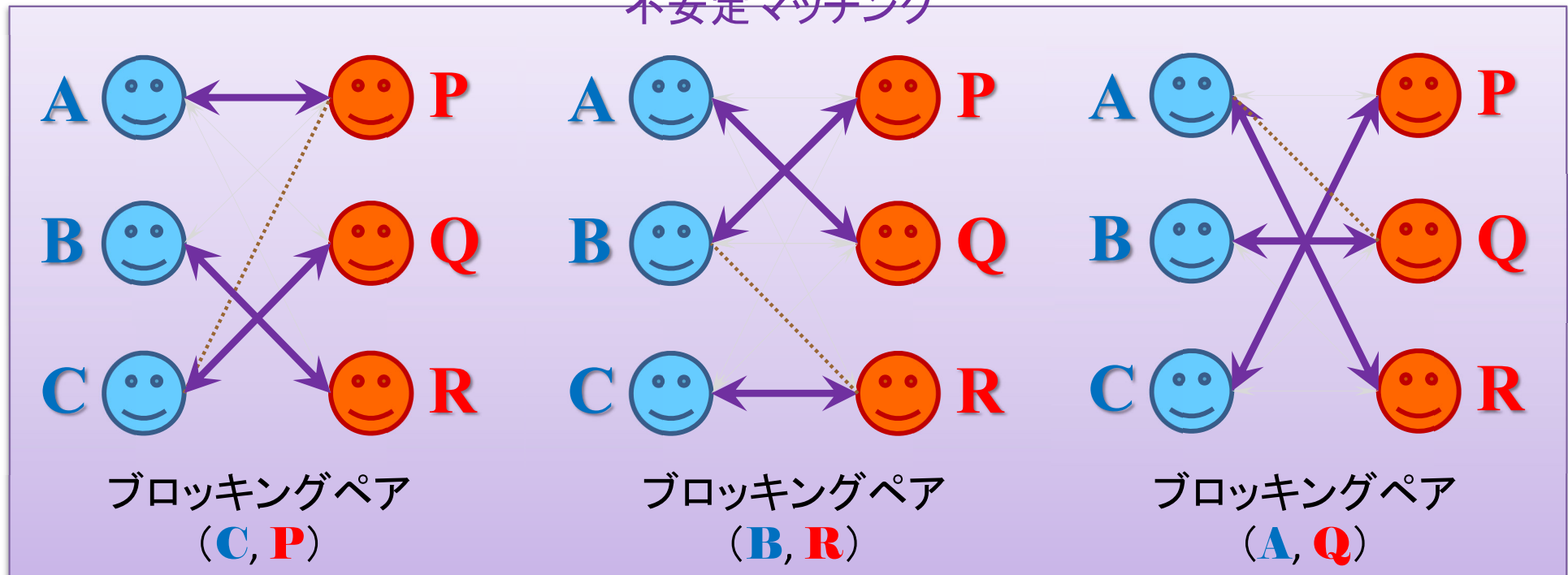
# 評価 : Gale-Shapley Alg. の解の評価3

• 例)



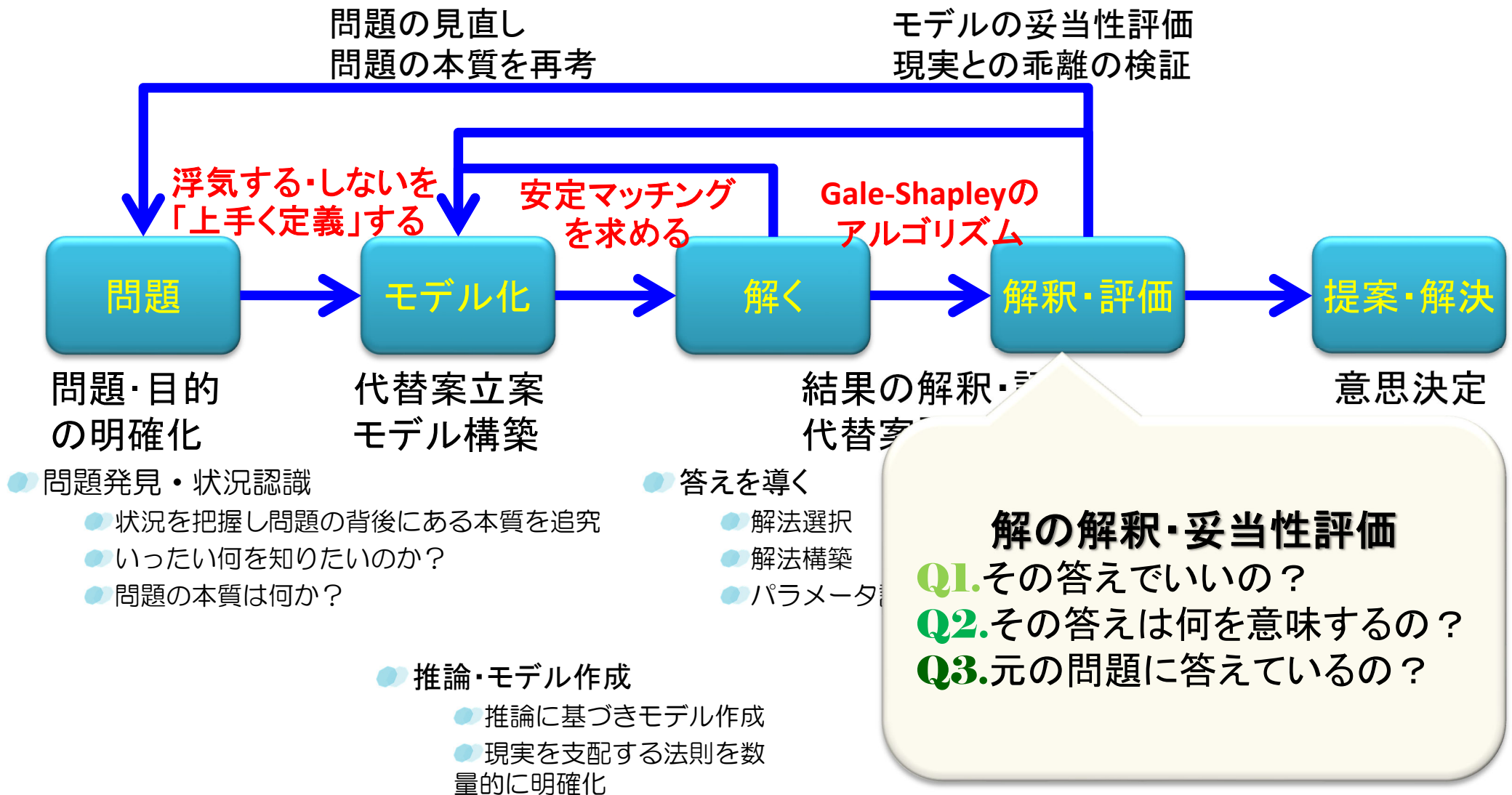
完全2部グラフ $K_{3,3}$   
 の完全マッチング  
 は全部で6通り  
 (=  $3 \times 2 \times 1$ )  
 そのうち  
 不安定マッチング  
 は以下の3つ

不安定マッチング



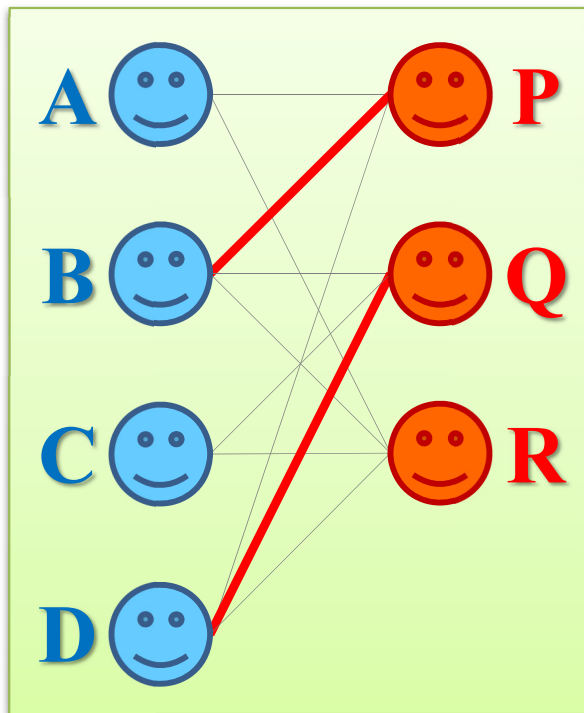
# 問題解決

- 「問題の把握」から「意思決定」までの流れ



# 参考：選好順序のない最大マッチング

- 増加路アルゴリズム augmenting path algorithm
  - 選好順序のない，完全とは限らない二部グラフ  $G = (V, E)$  の最大マッチングを求めるアルゴリズムの例



$E/M$     $M$     $E/M$

増加路の例:  $(A,P), (P,B), (B,R)$

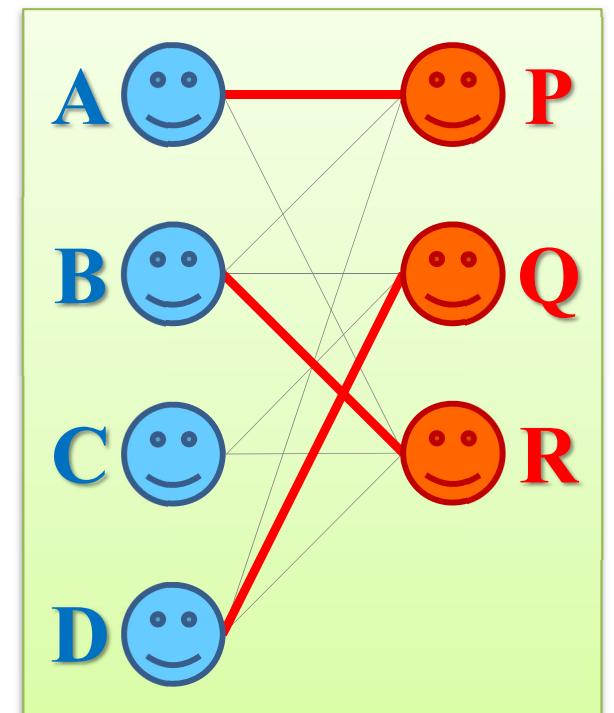
増加路(増加道)とは,  
 ✓  $E/M$  の枝を [左→右]  
 ✓  $M$  の枝を [右→左]  
 にたどり, かつ, 両端点(開始点と終了点)が マッチされていない点となる路

例では, 点 **A** と点 **R** が  $M$  にマッチされていない

増加路で  $M$  と  $E/M$  の枝を入替える

$M$     $E/M$     $M$

増加路入替:  $(A,P), (P,B), (B,R)$



新たに得られたマッチング  
 $M' = \{(A,P), (B,R), (D,Q)\}$

増加路がない = 最大  $M'$

現在得られているマッチング  
 $M = \{(B,P), (D,Q)\}$

# もっと知りたい人へ

## • OR入門書・啓蒙書

- 久保, 松井「**組合せ最適化『短編集』**」朝倉書店(1999)
- 山本, 久保「**巡回セールスマン問題への招待**」朝倉書店(1997)
- グリッツマン, ブランデンベルク「**最短経路の本**」シュプリンガー(2008)
- 松井, 根本, 宇野「**入門オペレーションズ・リサーチ**」東海大出版(2008)
- W.J.クック「**驚きの数学 巡回セールスマン問題**」青土社(2013)

## • さらに詳しい内容を勉強したい人は

- A.ロス「**Who Gets What**」日本経済新聞出版(2016)
- 根本「**安定結婚問題**」(久保, 田村, 松井『応用数理計画ハンドブック』Ch14-2) 朝倉書店(2002)

## • 関連する経営学科の授業

- 「**ネットワークモデル分析A / B**」(3, 4セメ)
- 「**最適化モデル分析**」(5セメ)                      etc...

# 練習:

男性最良安定マッチングを求めよ(プロポーズは上から順に一人ずつ)

選好順

1	2	3	4
P	Q	R	S



選好順

1	2	3	4
B	A	C	D



P	S	Q	R
---	---	---	---



A	C	B	D
---	---	---	---

Q	S	R	P
---	---	---	---



A	D	C	B
---	---	---	---

R	Q	P	S
---	---	---	---



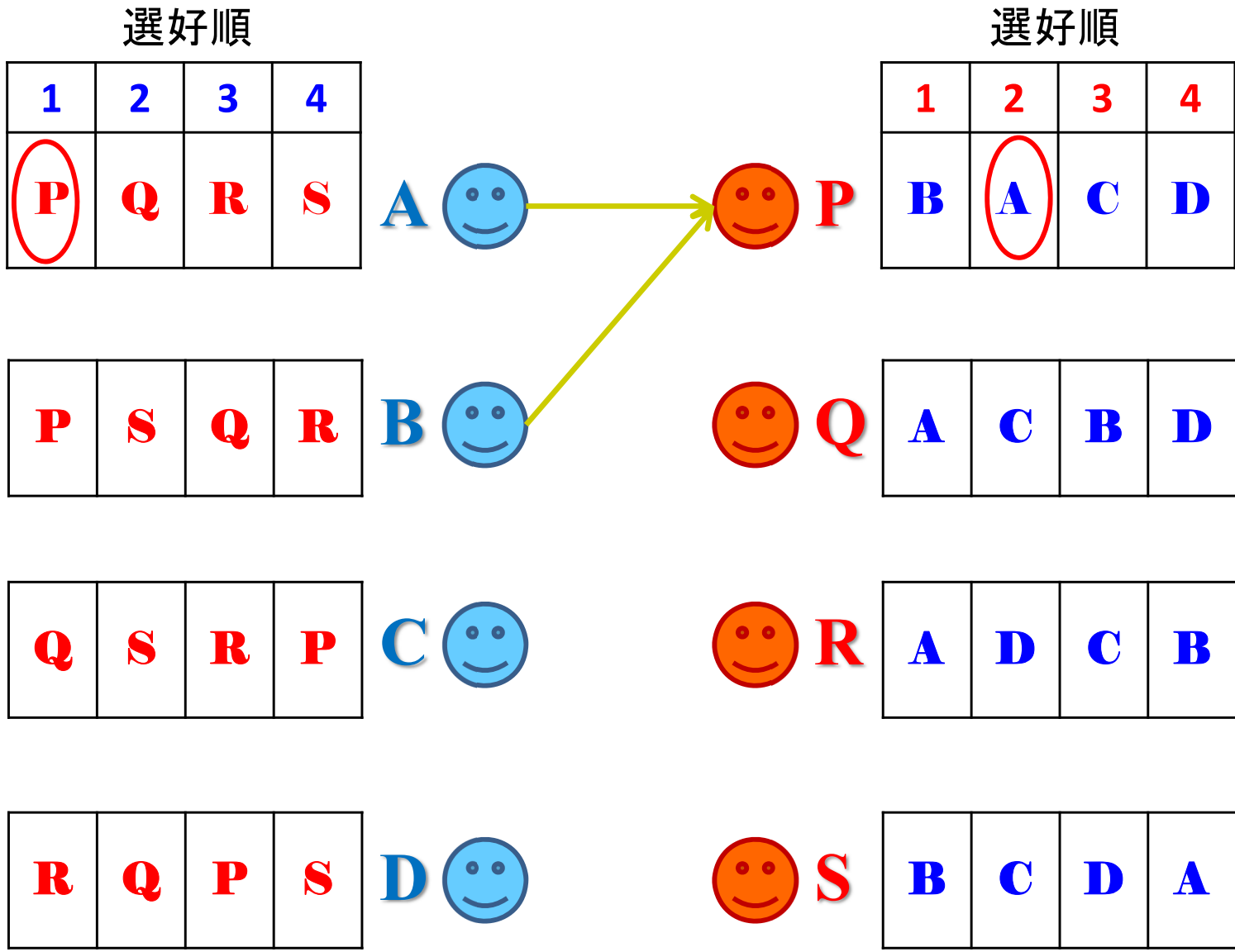
B	C	D	A
---	---	---	---

Gale-Shapley Algorithm  
のプロポーズ順

1	→
2	→
3	→
4	→
5	→
6	→
7	→
8	→
9	→
10	→
11	→
12	→
13	→
14	→

# 練習: 解答例

男性最良安定マッチングを求めよ(プロポーズは上から順に一人ずつ)

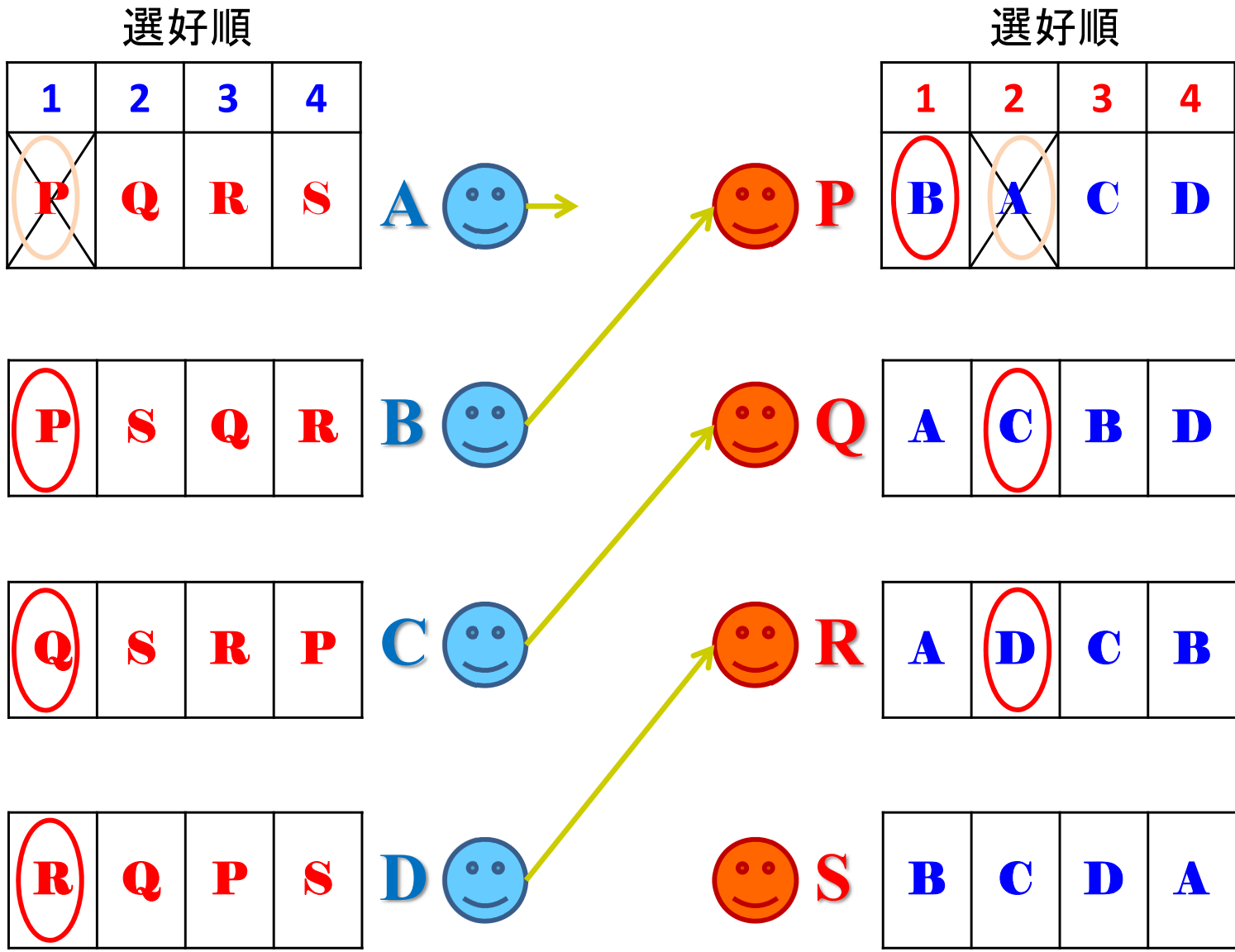


Gale-Shapley Algorithm  
のプロポーズ順

1	A → P
2	B → P
3	→
4	→
5	→
6	→
7	→
8	→
9	→
10	→
11	→
12	→
13	→
14	→

# 練習: 解答例

男性最良安定マッチングを求めよ(プロポーズは上から順に一人ずつ)

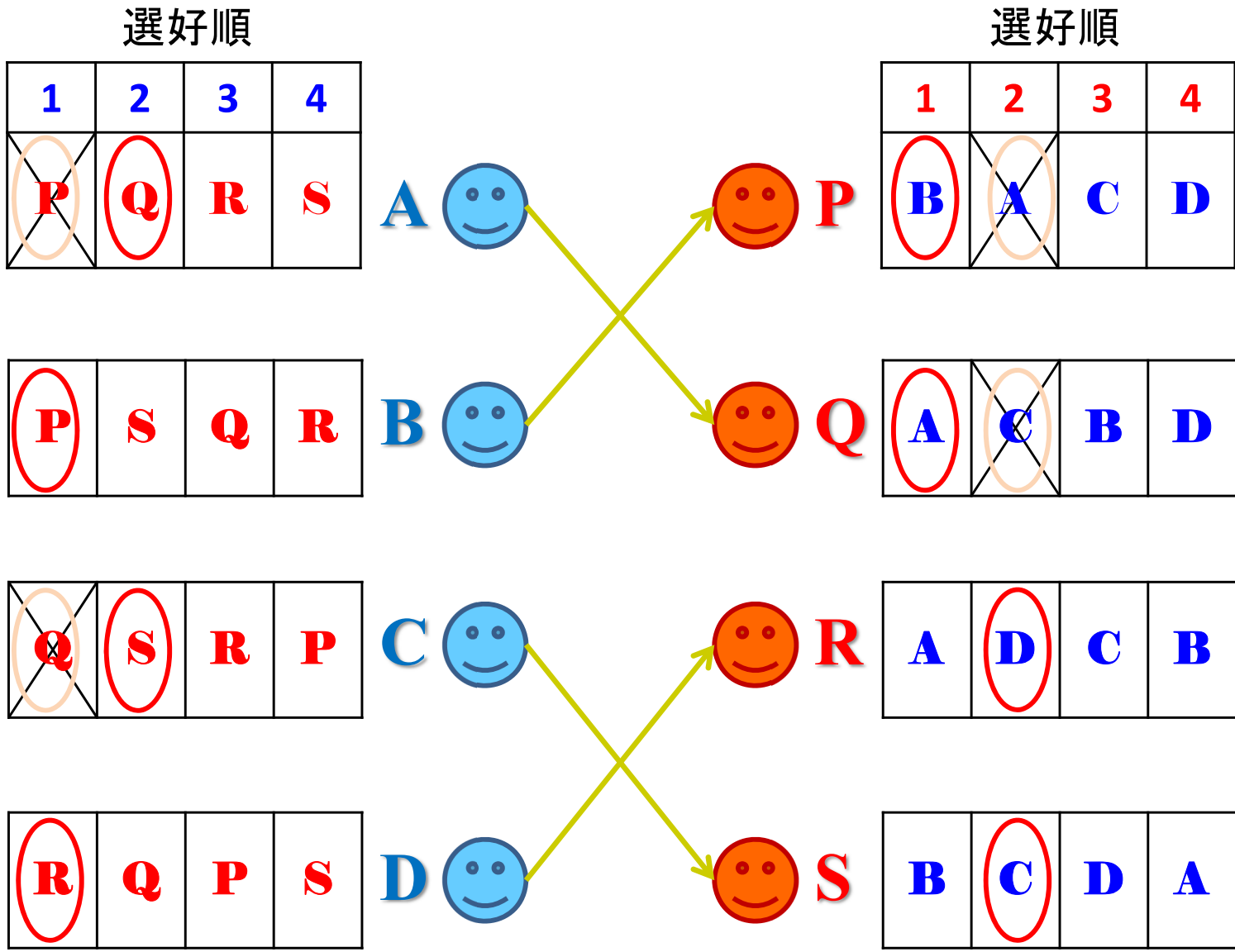


Gale-Shapley Algorithm  
のプロポーズ順

1	A → P
2	B → P
3	C → Q
4	D → R
5	→
6	→
7	→
8	→
9	→
10	→
11	→
12	→
13	→
14	→

# 練習: 解答例

男性最良安定マッチングを求めよ(プロポーズは上から順に一人ずつ)



Gale-Shapley Algorithm  
のプロポーズ順

1	A → P
2	B → P
3	C → Q
4	D → R
5	A → Q
6	C → S
7	→
8	→
9	→
10	→
11	→
12	→
13	→
14	→