

## 2007年度 ゲームの理論 a 期末試験解答

1. (a) good のときの同時ゲームでは、Not は Buy に支配されているので、(Buy, Buy) のみがナッシュ均衡である。

bad のときは、純戦略のナッシュ均衡が二つあり、(Buy, Buy) と (Not, Not) である。ここから、混合戦略のナッシュ均衡もありそうなのがわかる。プレイヤー 2 が Buy をする確率を  $q$  とし、プレイヤー 1 の最適反応を求めると以下ようになる。

$$BR_1(q) = \begin{cases} \{Buy\} & \text{if } q > \frac{5}{6} \\ \Delta\{Buy, Not\} & \text{if } q = \frac{5}{6} \\ \{Not\} & \text{if } q < \frac{5}{6} \end{cases}$$

プレイヤー 2 についてもまったく同じ計算ができるので、混合戦略のナッシュ均衡は、第 1 座標を Buy の確率とすると  $(\frac{5}{6}, \frac{1}{6}), (\frac{5}{6}, \frac{1}{6})$  である。

- (b) プレイヤー 1 の戦略は good のときと bad のときそれぞれの行動の組み合わせである。(good のときの行動、bad のときの行動) と書くとする、(B, B), (B, N), (N, B), (N, N) の 4 つある。プレイヤー 2 は情報を知らないので Nature の選択に依存せず、Buy または Not を選ぶのが戦略である。期待利得を計算すると以下のようなベイジアン標準形の行列表現が書ける。

P1 \ P2	Buy	Not
(B,B)	3.7, 3.7	-2, 0
(B,N)	3, -0.5	1.5, 0
(N,B)	0.7, 2.2	-3.5, 0
(N,N)	0, -2	0, 0

- (c) (b) より、純戦略によるベイジアンナッシュ均衡は二つあって、((B,B),B) と ((B,N),N) である。

2. このゲームを 1 回だけするときのナッシュ均衡は (A,A) (C,C) である。このどちらかを 2 回目は使う。(A,A) の方が利得が低いので、こちらを「罰」として使用し、(C,C) を「ご褒美」とするような戦略を考えればよい。特に、一回目に P1 が B を出すとすると、P2 は C をしたくなり、逆に P2 が B をするとき、P1 は A をしたくなるので、1 回目に (B,C) か (A,B) が起こったら「罰」を与えるような形にしないとプレイヤーたちは 1 回目に B をしなくなる。

このような構造の戦略は多数ある。(一回目の行動、(2 回目の行動計画)) という順にして、2 回目の行動計画は左から (A,A), (A,B), (A,C), (B,A), (B,B), (B,C), (C,A), (C,B), (C,C) の後の行動とすると

$$(B, (*, A, *, *, C, A, *, *, *))$$

という形の戦略なら \* のところは (A,A) (C,C) のどちらでもよい。

(解答としては、このような形の戦略の組を一つ答えればよいとした。例えば、「1 回目は B をし、2 回目は、(B,B) の後だったら C を、そうでなかったら A をする」という純戦略が答えられれば十分である。)

2 回目の部分ゲームはすべてナッシュ均衡になっているので、全体でナッシュ均衡になっているかを調べよう。プレイヤー 2 が上記の戦略をしているとして、プレイヤー 1 の最適反応を考える。動的計画法より、1 回目の行動を選んで 2 回の利得の和が最大になっているものを探せばよい。一回目に A をすると、利得の和は  $6 + 2 = 8$ 、一回目に B をすると  $5 + 4 = 9$ 、一回目に C をすると  $2 + 2 = 4$  または  $2 + 4 = 6$  であるから、B をするのが最適であることがわかる。

プレイヤー 1 が上記の戦略をしているとき、プレイヤー 2 が一回目に A をすると総利得は最大で  $0 + 4 = 4$ 、一回目に B をすると  $5 + 4 = 9$ 、一回目に C をすると  $6 + 2 = 8$  であるから、やはり B をするのが最適である。

3. (a) 乙姫が pooling をしているので  $q = 0.6$  のままである。箱をあける戦略の期待利得は  $(0.6)(-5) + (0.4)10 = 1$  で、あけないときの利得 0 より大きいのであけるべきである。
- (b) (a) の議論から、乙姫が pooling をしているとき、浦島は箱をあける。すると乙姫の利得は 5 である。もし、どちらかのタイプの乙姫が Not Give にすると利得は 0 に下がってしまうので、乙姫も最適反応をしている。ゆえに

$$((Give, Give'), Open, q = 0.6)$$

は完全ベイジアン均衡である。