



or-8. ゲーム理論

(Excel でオペレーションズリサーチ実習)

<https://www.kkaneko.jp/cc/or/index.html>

金子邦彦



- ゲームの参加者は、全員、「自分の利得」だけを考える
 - 他の人も同じように「それぞれの利得を第一に考えている」はずである
- 協調かもしれないし。
競争かもしれない。

ゲーム理論でのゲームの例



- ゲームの参加者

あなたはラーメン屋です。隣にもラーメン屋があります。

- ゲームのルール

自分の売り上げを多くしたい。値段は値上げ、値下げできる。

- 値上げ → 隣の店に客が逃げるかも

- 値下げ → 隣のラーメン屋も対抗して値下げするかも

ゲーム理論のゲーム



- 参加者とルールがあれば、なんでもゲーム
- 個々の参加者は、おのこの意思決定を行いながら行動する



8-1 非ゼロサムゲーム

ゼロサムゲーム



- 自分が得をすれば、他の人が同じだけ損をする
(利得と損失が同じ)

(例) 私が100円得をすれば、
あなたは100円損をする

足すとゼロ (ゼロサム)

サム = 総和

競争だけの世界

ゼロサムゲームの例



醤油ラーメン屋さん 味噌ラーメン屋さん

頑張って、客を
100人増やした



その分、客が
100人減った

+100

-100

足すと0になる

ゼロサムゲーム
(競争だけの世界)



非ゼロサムゲーム

- 非ゼロサムゲームとは、一方の利得が、そのまま他方の損失になるとは限らないようなゲーム

非ゼロサムゲームの例



醤油ラーメン屋さん

味噌ラーメン屋さん

足しても0でない

頑張っ、客を
100人増やした



こちらも客が
20人増えた

非ゼロサムゲーム
(競争と協調が混在する世界)

隣の醤油ラーメン屋が宣伝になった！

※ 醤油ラーメンを食べた客が「今度は味噌！」
と思った



8-2 利得表



8-2 利得表

- ◆ 利得表は、自分の行動、相手の行動
- ごとの利得を書いた表

- ◆ 利得表には、自分の利得と、相手の
- 利得の両方を書く

利得表の形



ゲームの参加者：自分、相手（2名）

自分の行動：X, Y（2通り）

相手の行動：A, B（2通り）

相手

自分

		相手の行動A		相手の行動B	
		自分の利得	相手の利得	自分の利得	相手の利得
自分の行動	X				
	Y				

ゼロサムゲームと非ゼロサムゲーム



◆ 非ゼロサムゲームの例

	A		B	
	自分の利得	相手の利得	自分の利得	相手の利得
X	20	25	14	40
Y	35	20	30	35

◆ ゼロサムゲームの例

	A		B	
	自分の利得	相手の利得	自分の利得	相手の利得
X	50	50	100	0
Y	0	100	50	50

ゼロサムゲームと非ゼロサムゲーム



◆ 非ゼロサムゲームの例

どの場合でも、足して**100** ($50+50=100$, $100+0=100$, ...)



協調の余地なし

※ 利得表を見ただけで、ゼロサムゲームだと分かる

◆ ゼロサムゲームの例

	A		B	
	自分の利得	相手の利得	自分の利得	相手の利得
X	50	50	100	0
Y	0	100	50	50



「自分の利得」についての利得表

		相手	
		A	B
自分	X	20	14
	Y	35	30



「自分の利得」についての利得表

		相手	
		A	B
自分	X	20 ↓	14 ↓
	Y	35	30

行動 X より
行動 Y の方が
利得が大



「自分の利得」についての利得表

		相手	
		A	B
自分	X	20 →	14
	Y	35 →	30

相手の行動により、利得が変化

「相手の利得」についての利得表

相手

		相手	
		A	B
自分	X	25	40
	Y	20	35

利得表



	A	B
X	20	14
Y	35	30

自分の利得

	A	B
X	25	40
Y	20	35

相手の利得



まとめると**利得表**

	A		B	
	自分の利得	相手の利得	自分の利得	相手の利得
X	20	25	14	40
Y	35	20	30	35



8-3 ナッシュ均衡

8-3 ナッシュ均衡



- ◆ 利得表を用いて，相手の行動を深読みする.
- ◆ その結果，「相手はきっと，この手を選ぶだろう」と結論できる場合（ナッシュ均衡）がある
-

利得表を使って、相手の行動を予測



	A		B	
	自分の利得	相手の利得	自分の利得	相手の利得
X	20	25	14	40
Y	35	20	30	35

相手の行動： A だろうか？ B だろうか？

利得表を使って、相手の行動を予測



	A		B	
	自分の利得	相手の利得	自分の利得	相手の利得
X	20	25	14	40
Y	35	20	30	35

相手の行動： A だろうか？ B だろうか？

- 相手は、自分の行動が何になるのかわからない

利得表を使って、相手の行動を予測



		A		B	
		自分の利得	相手の利得	自分の利得	相手の利得
X	20	25	14	40	35
Y	35	20	14	35	25

比べる

相手の行動： A だろうか？ B だろうか？

相手の立場になり、相手の行動を予測

- 「私の行動が X としたら、**25 対 40** で、**B が有利**」
- 「私の行動が Y としたら、**20 対 35** で、**B が有利**」
- 「どちらにしても、**B が有利**」

利得表を使って、自分の行動を決定



	A		B	
	自分の利得	相手の利得	自分の利得	相手の利得
X	20	25	14	40
Y	35	20	30	35

Annotations: A red box highlights the 'B' column headers and the '自分の利得' cells for both X and Y. A purple box highlights the 'X' and 'Y' row headers. A purple double-headed arrow points between the values 14 and 30, with a white box containing the text '比べる' (compare) next to it.

○ 相手の行動の予測結果 B



○ 自分の行動: X? Y? . . . Yの方が有利

ナッシュ均衡



相手の行動の予測結果： B

↓
自分の行動を決定： Y

先がある

↓
相手は「自分の行動の決定結果が Y」と分かっているはず

↓
「相手は『自分の行動の決定結果が Y』と分かっているはず
として、相手の行動を再び予測： B

↓
自分の行動を決定： Y

↓
このような判断を、ずっと繰り返して得られる結論を
ナッシュ均衡といいます

ナッシュ均衡



合理的な判断：

自分は合理的に判断する。

相手も自分の行動を合理的に判断している

合理的でない例

自分が損をしてでも、相手の利得をもっと少なくしたい

実践演習



- Excel を起動しなさい。起動したら「空白のブック」を選びなさい





次の値を書きなさい。数字は半角で！

	A	B	C	D	E
1		出さない		出す	
2		自分	相手	自分	相手
3	出さない	20	25	14	40
4	出す	35	20	30	35
5					



次の式を書きなさい

F3: 式 「=MAX(C3, E3)」

F4: 式 「=MAX(C4, E4)」

B5: 式 「=MAX(B3, B4)」

D5: 式 「=MAX(D3, D4)」

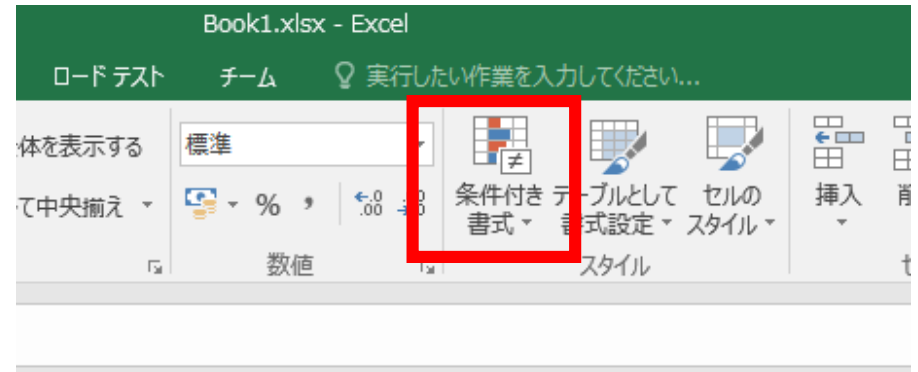


式を書いた結果、次のようになるので、確認
しなさい

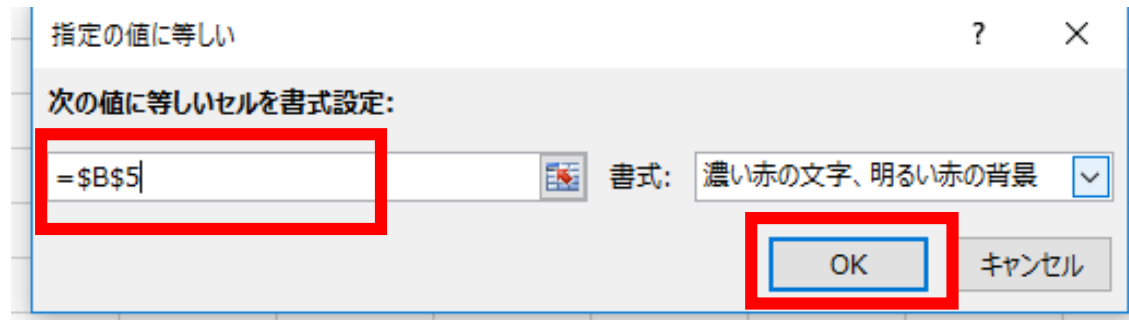
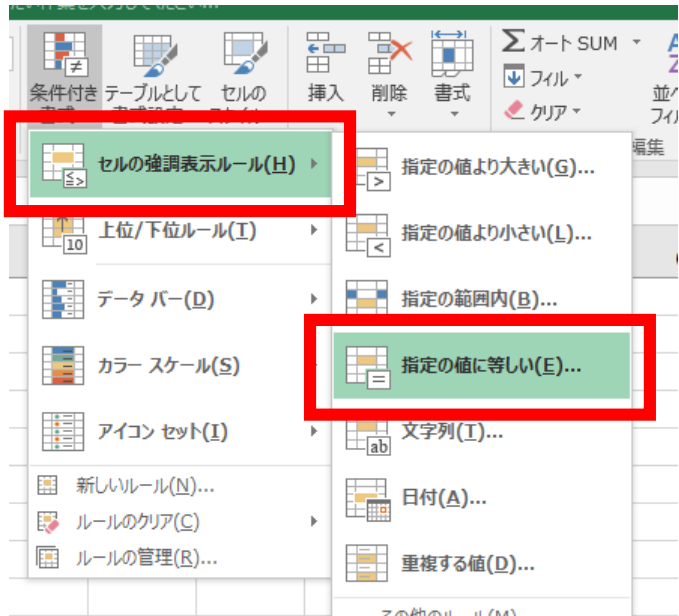
	A	B	C	D	E	F	
1		出さない		出す			
2		自分	相手	自分	相手		
3	出さない	20	25	14	40	40	
4	出す	35	20	30	35	35	
5		35		30			
6							

セル B3 と B4 を範囲選択し、条件付き書式をクリック

	A	B	C
1		出さない	
2		自分	相手
3	出さない	20	
4	出す	35	
5		35	

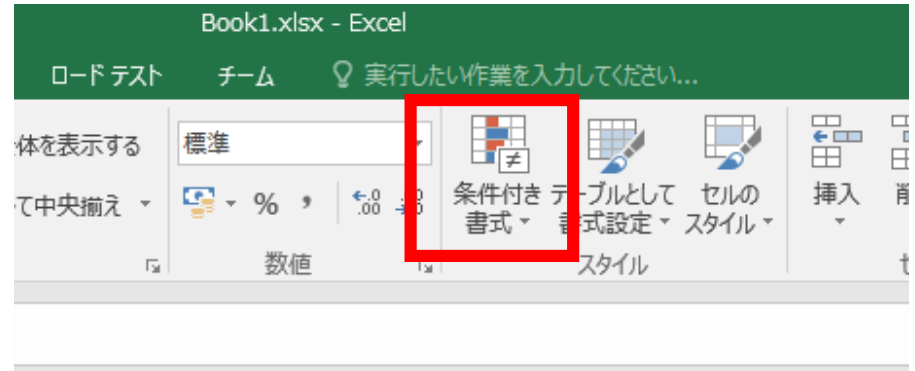


セルの強調表示ルール」 → 「指定の値に等しい」
と操作. 「**=\$B\$5**」を指定し、OKをクリック

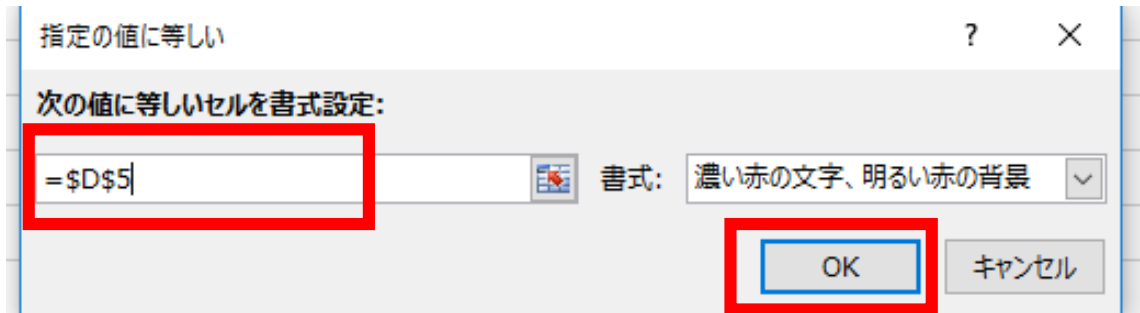
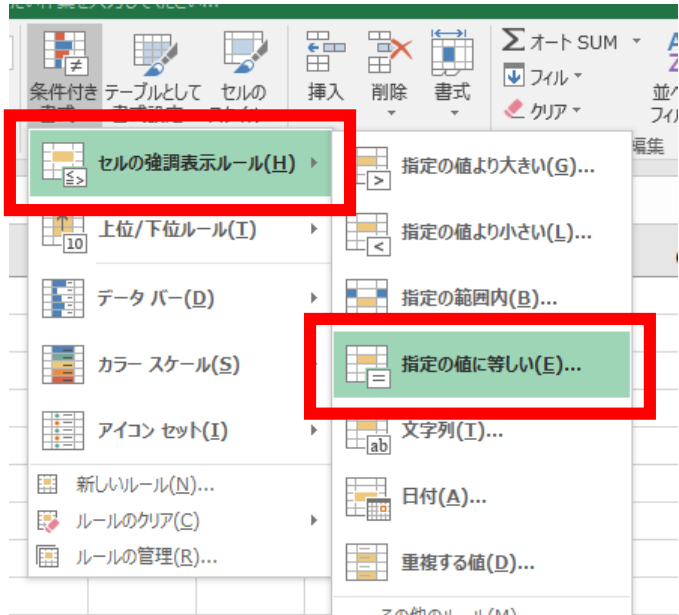


今度は、セル **D3** と **D4** を範囲選択し、**条件付き書式**をクリック

	D	E	
	出す		
	自分	相手	
25	14	40	
20	30	35	
	30		

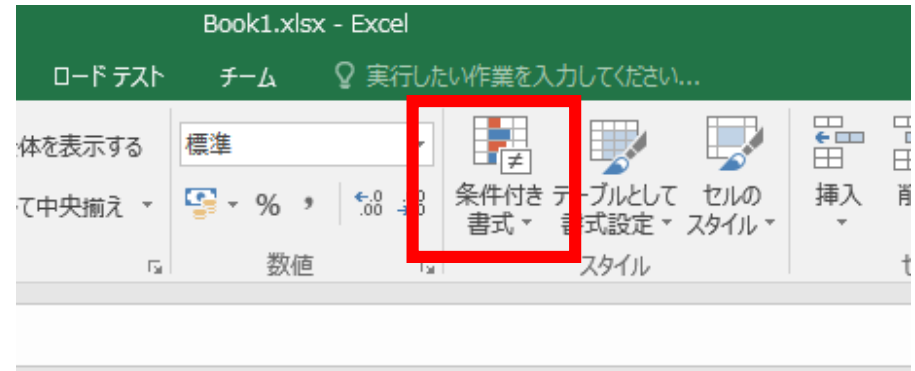


セルの強調表示ルール」 → 「指定の値に等しい」
と操作. 「**=\$D\$5**」を指定し、OKをクリック

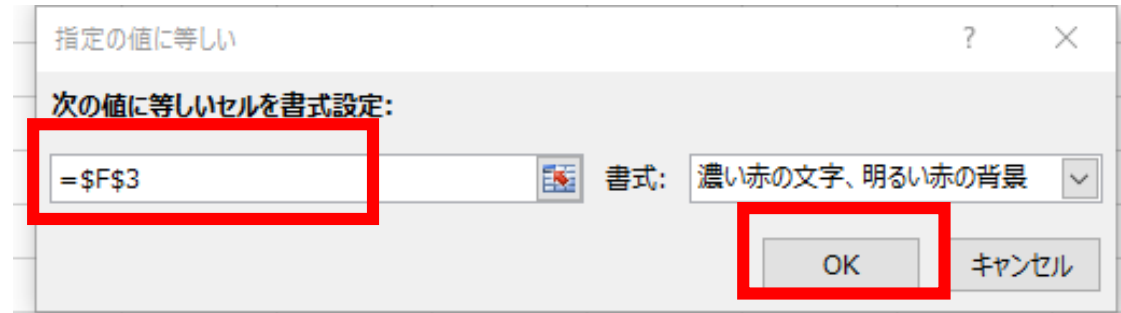
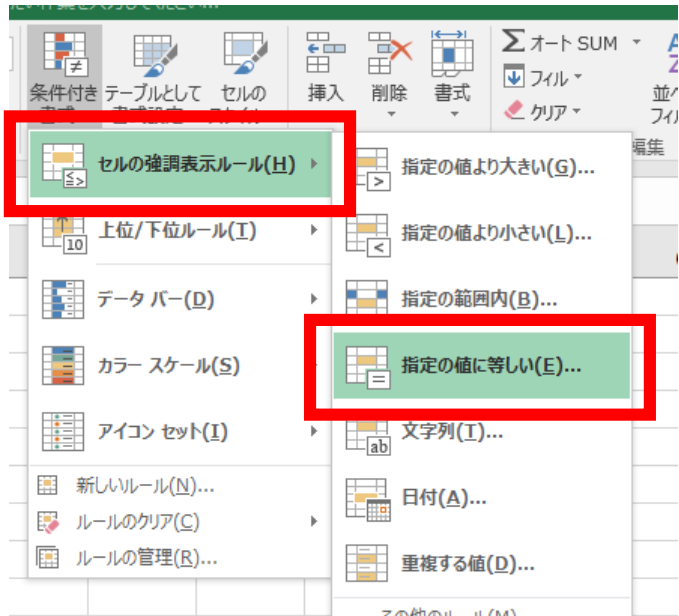


セル **C3** をクリック。その後、コントロールキーを押しながら **E3** をクリック (**C3** と **E3** の選択)。
条件付き書式 をクリック

	A	B	C	D	E
1		出さない		出す	
2		自分	相手	自分	相手
3	出さない	20	25	14	40
4	出す	35	20	30	35
5		35		30	

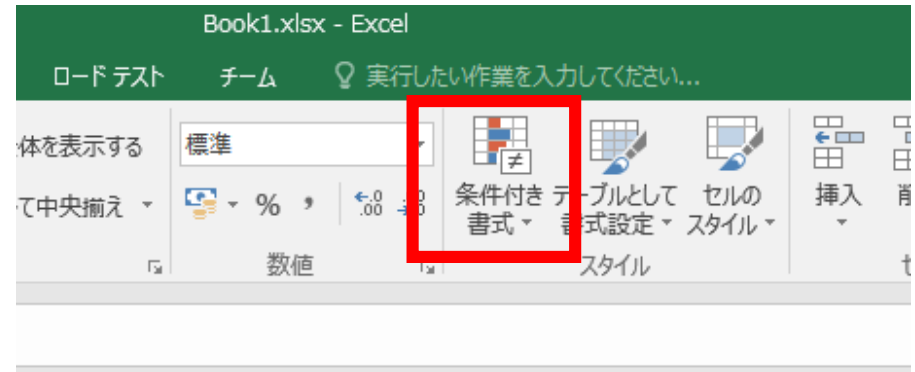


セルの強調表示ルール」 → 「指定の値に等しい」
と操作. 「**=\$F\$3**」を指定し、OKをクリック

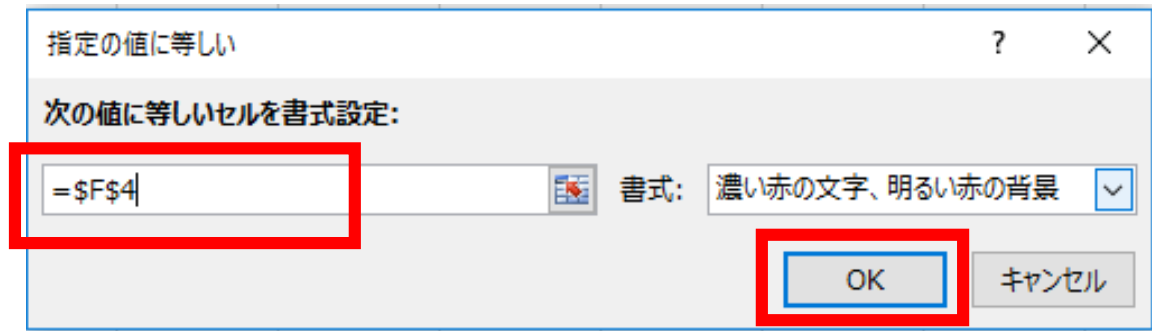
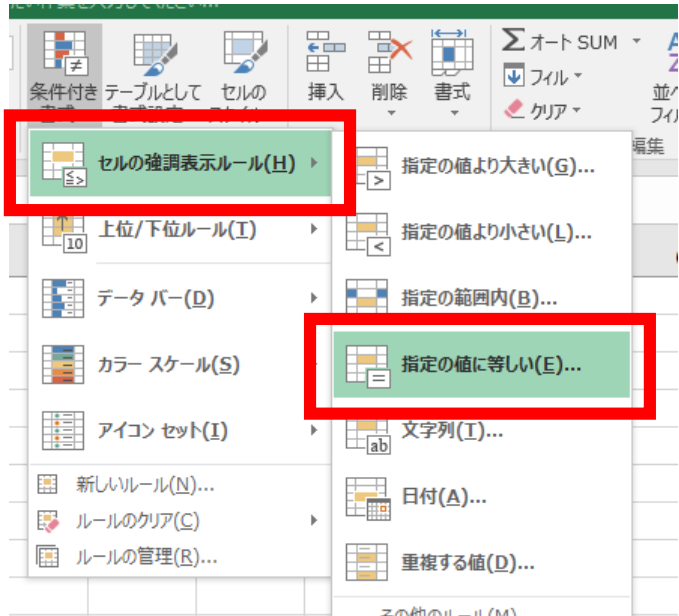


セル **C4** をクリック。その後、コントロールキーを押しながら **E4** をクリック (**C4** と **E4** の選択)。
条件付き書式 をクリック

	A	B	C	D	E	F
1		出さない		出す		
2		自分	相手	自分	相手	
3	出さない	20	25	14	40	
4	出す	35	20	30	35	
5		35		30		



セルの強調表示ルール」 → 「指定の値に等しい」
と操作. 「**=\$F\$4**」を指定し、OKをクリック





確認

	A	B	C	D	E	F
1		出さない		出す		
2		自分	相手	自分	相手	
3	出さない	20	25	15	40	40
4	出す	35	20	30	35	35
5		35		30		
6						

比べる

相手は、きっと「出す」



結果を確認

	A	B	C	D	E	F
1		出さない		出す		
2		自分	相手	自分	相手	
3	出さない	20	25	14	40	40
4	出す	35	20	30	30	35
5		35		30		
6						

自分も「出す」！



結果を確認

	A	B	C	D	E	F
1		出さない		出す		
2		自分	相手	自分	相手	
3	出さない	20	25	14	40	40
4	出す	35	20	30	35	35
5		35		30		
6						

互いに深読みしあった結果、**相手も「出す」、自分も「出す」**に決まり！

チャレンジ演習問題



いまのExcelファイルで、セル**B3**から**E4**の値を次のように書き換えて、結果を確認しなさい（次ページに続く）

	A	B	C	D	E	F
1		勝負		逃げる		
2		自分	相手	自分	相手	
3	勝負	50	50	100	0	50
4	逃げる	0	100	50	50	100
5		50		100		
6						



	A	B	C	D	E	F
1		勝負		逃げる		
2		自分	相手	自分	相手	
3	勝負	50	50	100	0	50
4	逃げる	0	100	50	50	100
5		50		100		
6						

互いに深読みしあった結果、相手も「勝負」、自分も「勝負」に決まり



8-4 利得表を用いた分析例

非ゼロサムゲームの例



- <ゲームのルール>
- 2人で遊ぶ
- 参加者は、掛けポイントを置いてもよいし、置かなくてもよい
- 掛けポイントは100ポイント
- 自分が掛けポイントを置いていて、相手が掛けポイントを置かなければ勝ち。
- ポイントを1000ポイント獲得！
- 掛けポイントを置いたのに勝てないときは
- 掛けポイントである100ポイントを失う

自分の利得



相手

自分

	ポイントを出さない	ポイントを出す
ポイントを出さない	0	0
ポイントを出す	1000	-100

「**自分**の利得」について、こんな表を作ったとする

相手の利得



相手

自分

	ポイントを出さない	ポイントを出す
ポイントを出さない	0	1000
ポイントを出す	0	-100

「**相手**の利得」について、こんな表を作ったとする

利得表



	ポイントを出さない	ポイントを出す		ポイントを出さない	ポイントを出す
ポイントを出さない	0	0	ポイントを出さない	0	1000
ポイントを出す	1000	-100	ポイントを出す	0	-100

自分の利得

相手の利得



まとめると**利得表**

	ポイントを出さない		ポイントを出す	
	自分の利得	相手の利得	自分の利得	相手の利得
ポイントを出さない	0	0	0	1000
ポイントを出す	1000	0	-100	-100

実践演習



次の値を書きなさい。数字は半角で！

	A	B	C	D	E
1		出さない		出す	
2		自分	相手	自分	相手
3	出さない	0	0	0	1000
4	出す	1000	0	-100	-100



セル F3 に式「=MAX(C3,E3)」を入れなさい

	A	B	C	D	E	F
1		出さない		出す		
2		自分	相手	自分	相手	
3	出さない	0	0	0	1000	1000
4	出す	1000	0	-100	-100	
5						



セル **F4** に式「**=MAX(C4,E4)**」を入れなさい

	A	B	C	D	E	F
1		出さない		出す		
2		自分	相手	自分	相手	
3	出さない	0	0	0	1000	1000
4	出す	1000	0	-100	-100	0
-						



セル **B5** に式「**=MAX(B3,B4)**」を入れなさい

	A	B	C	D	E	F
1		出さない		出す		
2		自分	相手	自分	相手	
3	出さない	0	0	0	1000	1000
4	出す	1000	0	-100	-100	0
5		1000				



セル D5 に式「=MAX(D3,D4)」を入れなさい

	A	B	C	D	E	F
1		出さない		出す		
2		自分	相手	自分	相手	
3	出さない	0	0	0	1000	1000
4	出す	1000	0	-100	-100	0
5		1000		0		



セル **B3,B4** を範囲選択し、条件付き書式を設定
しなさい

	A	B	C
1		出さない	
2		自分	相手
3	出さない	0	
4	出す	1000	
5		1000	

条件付き書式 -

- セルの強調表示ルール(H) ...
- 上位/下位ルール(I) ...
- データ バー(D) ...
- カラースケール(S) ...
- アイコン セット(I) ...
- 新しいルール(N) ...

指定の値より大きい(G)...

指定の値より小さい(L)...

指定の範囲内(B)...

指定の値に等しい(E)...

文字列(I)...

指定の値に等しい

次の値に等しいセルを形式設定:

=B\$5

書式: 濃い赤の文字, 明るい赤の背景

OK キャンセル

セル **B3,B4** を範囲選択

条件付き書式

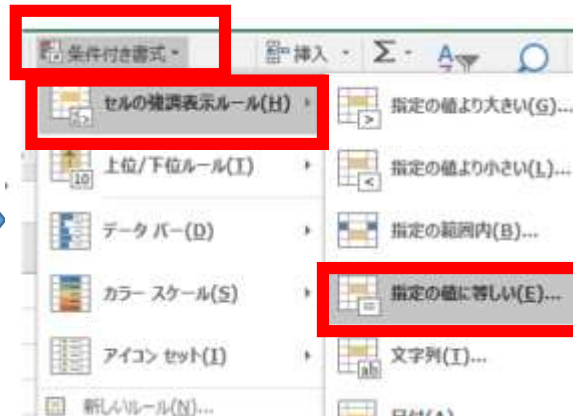
→セルの強調表示ルール
→指定の値に等しい

「**=B\$5**」
を指定して「OK」



セル **D3,D4** を範囲選択し、条件付き書式を設定しなさい

	A	B	C	D
1		出さない		出す
2		自分	相手	自分
3	出さない	0	0	0
4	出す	1000	0	-100
5		1000		0



セル **D3,D4** を範囲選択

条件付き書式

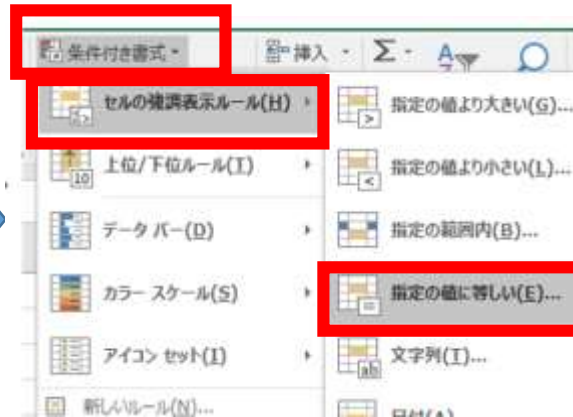
- セルの強調表示ルール
- 指定の値に等しい

「**=D\$5**」
を指定して「OK」



セル **C3** をクリックした後、**コントロールキー**を押しながら **E3** をクリック (**C3** と **E3** の選択)、条件付き書式を設定しなさい

	A	B	C	D	E
1		出さない		出す	
2		自分	相手	自分	相手
3	出さない	0	0	0	1000
4	出す	1000	0	-100	-100
5		1000		0	



セル **C3,E4** を選択

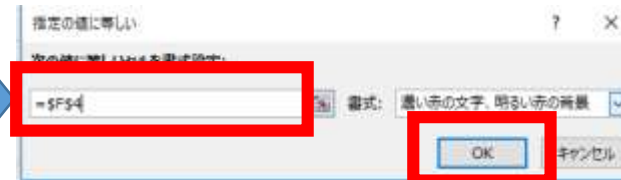
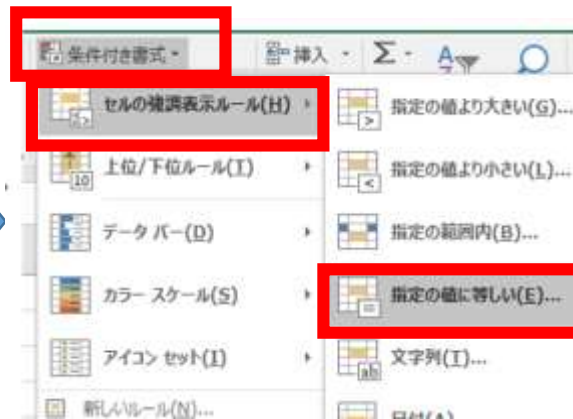
条件付き書式
→セルの強調表示ルール
→指定の値に等しい

「**=F\$3**」
を指定して「OK」



セル **C4** をクリックした後、**コントロールキー**を押しながら **E4** をクリック (**C4** と **E4** の選択)、条件付き書式を設定しなさい

	A	B	C	D	E
1		出さない		出す	
2		自分	相手	自分	相手
3	出さない	0	0	0	1000
4	出す	1000	0	-100	-100
5		1000		0	



セル **C4,E4** を選択

条件付き書式
→セルの強調表示ルール
→指定の値に等しい

「=\$F\$4」
を指定して「OK」



- 結果を確認

	A	B	C	D	E	F
1		出さない		出す		
2		自分	相手	自分	相手	
3	出さない	0	0	0	1000	1000
4	出す	1000	0	-100	-100	0
5		1000		0		



- 結果を確認

	A	B	C	D	E	F
1		出さない		出す		
2		自分	相手	自分	相手	
3	出さない	0	0	0	1000	1000
4	出す	1000	0	-100	-100	0
5		1000		0		

自分にとって、一番有利なのは
自分：出す、相手：出さない

相手にとって、一番有利なのは
自分：出さない、相手：出す

最善の行動が、Excel で自動で求まった！



8 - 3 は協調、 8 - 4 は競争

• 8 - 3 の場合

8 - 4 の場合

	A	B	C	D	E	F
1		出さない		出す		
2		自分	相手	自分	相手	
3	出さない	20	25	14	40	40
4	出す	35	20	30	35	35
5		35		20		

	A	B	C	D	E	F
1		出さない		出す		
2		自分	相手	自分	相手	
3	出さない	0	0	0	1000	1000
4	出す	1000	0	-100	-100	0
5		1000		0		

自分のとつての最善と、
相手にとつての最善が
一致する

自分のとつての最善と、
相手にとつての最善が
一致しない