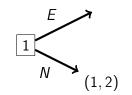
上級ミクロ経済学 動学ゲーム 図解補足ノート

石原章史

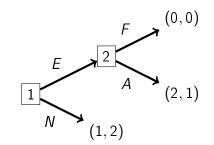
財務省 財政経済理論研修 2020

1例:市場参入



- ▶ 企業1は E を N かを選ぶ
- ▶ Nを選ぶと利得の組は(1,2)

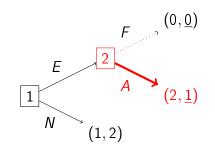
1例:市場参入



- ▶ 企業1が E を選ぶと企業2は F か A かを選ぶ
- ▶ F を選ぶと利得の組は (0,0)
- ► Aを選ぶと利得の組は(2,1)

1例 市場参入

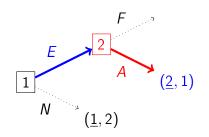
後ろ向き帰納法



► 企業 2 は F(利得 0) よりも A(利得 1) を好む

1例 市場参入

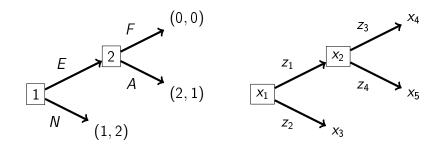
後ろ向き帰納法



▶ 企業 2 が A を選択することを見越すと、企業 1 は N(利得 1) よりも E(利得 2) を好む

2.1.1 ゲームの木のルール

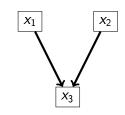
市場参入での例

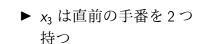


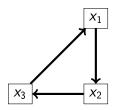
- ▶ 手番は5つ $(X = \{x_1, x_2, x_3, x_4, x_5\})$
 - ▶ x₁ が初期手番
 - ▶ 決定手番の集合: $\hat{X} = \{x_1, x_2\}$
- ▶ 枝は4つ($Z = \{z_1, z_2, z_3, z_4\}$)

2.1.1 ゲームの木のルール

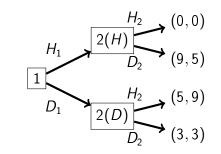
ルールを満たしていない例







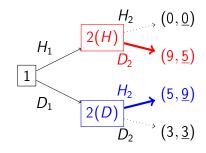
 \triangleright $x_1 > x_2$ かつ $x_2 > x_3$ で あるが $x_3 > x_1$ となって いる 2.2 例: タカハトゲーム ゲームの木



- ▶ 部分ゲームは3つ
 - ▶ 2(H) を初期手番と考えたゲーム
 - ▶ 2(D)を初期手番と考えたゲーム
 - ▶ 1を初期手番と考えたゲーム (Г そのもの)

22例 タカハトゲーム

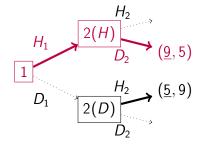
後ろ向き帰納法



- ▶ 2(H) での決定: D_2 (5 > 0)
- ► 2(D) での決定: H₂ (9 > 3)

22例 タカハトゲーム

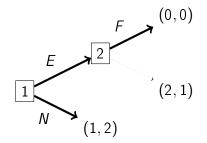
後ろ向き帰納法



▶ 2(H) での D_2 、2(D) での H_2 を見越すと、1 は H_1 を選ぶ (9 > 5)

3 コミットメントの役割

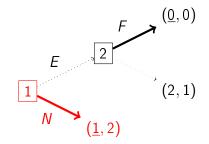
市場参入再訪



▶ 企業2があらかじめ共存という選択肢を削除して F に コミットすると

3 コミットメントの役割

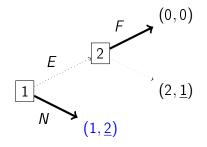
市場参入再訪



▶ 企業1は E(利得0)よりも N(利得1)を好む

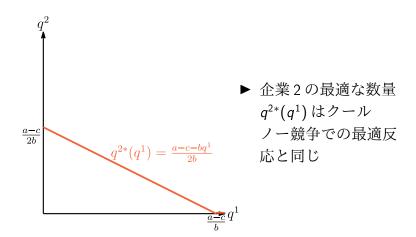
3 コミットメントの役割

市場参入再訪

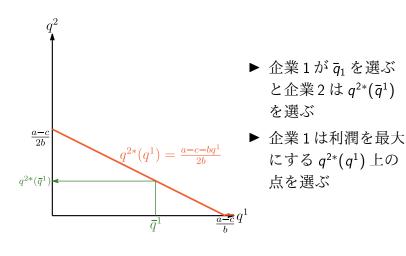


▶ 企業2はコミットしていない時の利得(1)よりも大きな 利得(2)を得られる

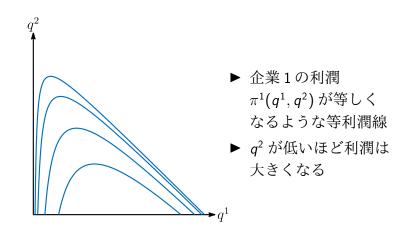
後手企業の決定



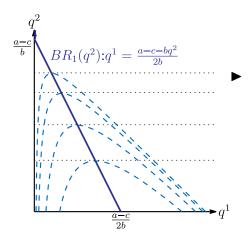
先手企業の決定



先手企業の等利潤

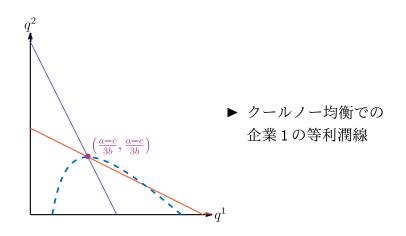


先手企業の等利潤



▶ 企業1のクールノー 競争での最適反応曲 線は q² を一定にし たときに利潤が最大 になる点を通る

クールノー均衡での先手企業の利潤



シュタッケルベルグ均衡での先手企業の利潤

