2015年度秋学期 ゲーム理論入門02 期末試験問題

注意事項

- 試験開始の合図があるまで、この問題用紙を開いたり裏返したりしないこと。
- 問題は【1】~【5】からなる。全間に解答を試みること。
- 答案はすべて別紙解答用紙に記入すること。
- 解答用紙の指定欄に学籍番号・氏名を明記すること。
- 設問内の展開形ゲームの利得表記は左の数字がプレーヤーA、右の数字がプレーヤー Bの利得を表す。戦略形(利得行列)における利得表記は授業に準じる。
- この問題用紙は持ち帰ってよい。
- 計算用紙は回収する。
- 解答用紙の持ち帰りは厳禁とする。

- 【1】 二人のプレーヤーA,Bがア) イ) の利得表であらわされるゲームをプレイするもの とし(1)(2)について答えなさい。
- (1) それぞれゲームについて、被強支配戦略と被弱支配戦略の繰り返し消去によって残される戦略のみからなる利得行列を書きなさい。
- (2) 各ゲームの純粋戦略のナッシュ均衡(戦略の組)をすべてもとめなさい。

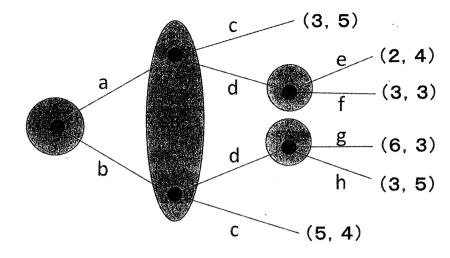
ア)

	В	高価格		低価格		合わせる	
A						ACCUPATION AND ACCUPATION ACCUPATION AND ACCUPATION ACCUPATION ACCUPATION AND ACCUPATION ACCUPATION AND ACCUPATION AC	
高価格			4		6		4
		4		1		4	
低価格			1		2		2
		6		.2		2	
合わせる			4		2		4
		4		2		4	

イ)

	В	Left		Center		Right	
A							
Тор			2		3		1
		2		1		0	
Middle			1		0		0
		3		0		0	
Bottom			0		0		0
		1		0		0	

【2】次の図はAとB二人のプレーヤーによるゲームをゲームの木で表現したものである。 このゲームに関する設問(1) \sim (3)に答えなさい。



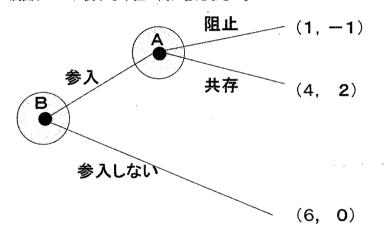
- (1) このゲームを利得行列で解答欄に示したようにAの戦略を横並びで、Bの戦略を縦ならびで表記し完成させなさい。(注意)通常とは逆にAが列プレーヤー、Bが行プレーヤーになっているので、利得の記入の際には十分に注意すること。
- (2) このゲームのナッシュ均衡を求めなさい。
- (3) このゲームの部分ゲーム完全均衡を求めなさい。
- 【3】次のゲームについて下記の問いに答えなさい。

В		X		Y
A				
Х		4		0
	6		1	
Y		1		5
	0		3	

- (1) このゲームのナッシュ均衡を混合戦略も含めてすべて求めなさい。
- (2) このゲームの混合戦略均衡における期待利得を基準点として、ナッシュ交渉解を求めなさい。ただし、利得の数字は効用を意味し効用は<u>譲渡不可能</u>なものとする。

【4】ある複占市場において完全に同質な財を生産する二つの企業(企業 1 と企業 2)の生産量を Q_1,Q_2 、価格をPとする。市場全体の逆需要関数は、 $P=-(Q_1+Q_2)+250$ とあらわされる。さらに、両企業の限界費用(追加 1 単位の生産に要する費用)はともに一定であり、間(1)~(4)で設定する費用に関する情報は共有知識であるとして各設問に答えなさい。

- (1) 二つの企業の限界費用は一定でともに 10 とする。両企業がクールノー競争をする とき、ナッシュ均衡における各企業生産量を求めなさい。
- (2) (1) と同じ費用条件で、企業1が先導者、企業2が追随者として行動する場合の 部分ゲーム完全均衡における各企業の生産量を求めなさい。
- (3) 企業1の生産物1単位あたりの費用は10のままとし、企業2の1単位当たりの費用は6とするとき、(2) と同じく企業1が先導者、企業2が追随者となる部分ゲーム完全均衡における各企業の生産量を求めなさい。
- (4) 先導者であり限界費用が 10 である企業1は、企業2の費用情報を完全に把握しておらず、企業2の限界費用は確率 1/2 で14、確率 1/2 で6と判断している。また、このように企業1が判断していることを企業2は把握している。このとき、利潤の期待値を最大化しようとする企業1が選択する生産量を求めなさい。
- 【5】次の展開ゲームに関する下記の間に答えなさい。



- (1) 混合戦略をふくめナッシュ均衡を全てもとめて、解答欄のp-q平面に点ならびに太線で示しなさい。ただし、pはAが「阻止」を選ぶ確率、qはBが「参入」を選ぶ確率とする。
- (2) (1) で求めたナッシュ均衡のうち、部分ゲーム完全均衡に相当する点ないし太線はどれか図中に示しなさい。
- (3) このゲームにおいてA, Bがレプリケータータイプの学習をする場合、p,q はそれ ぞれどのような動きをするが、p-q 平面を適切に区切り、横ないし縦の矢印を使って示しなさい。