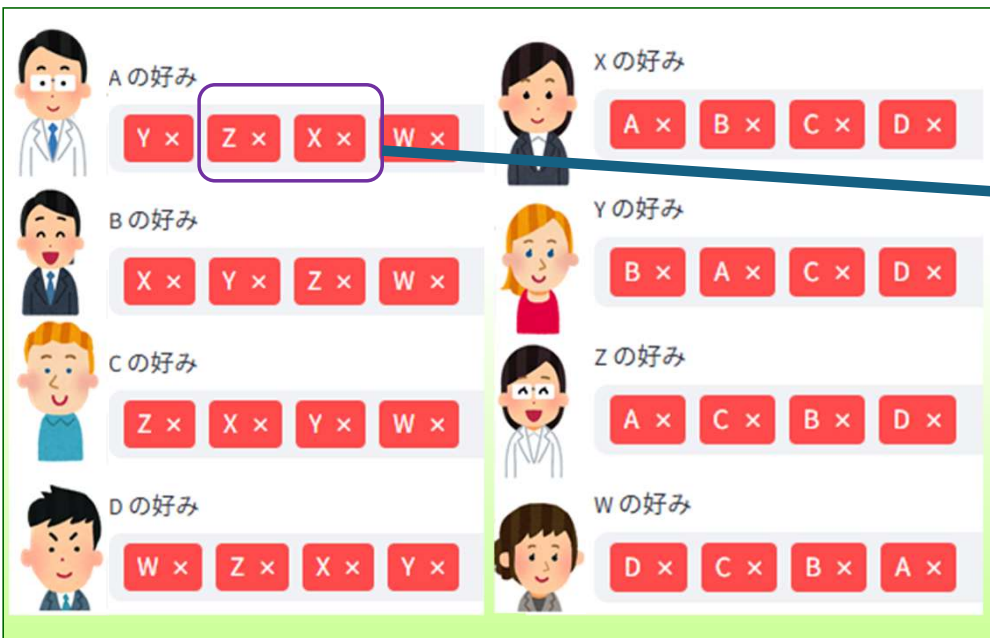
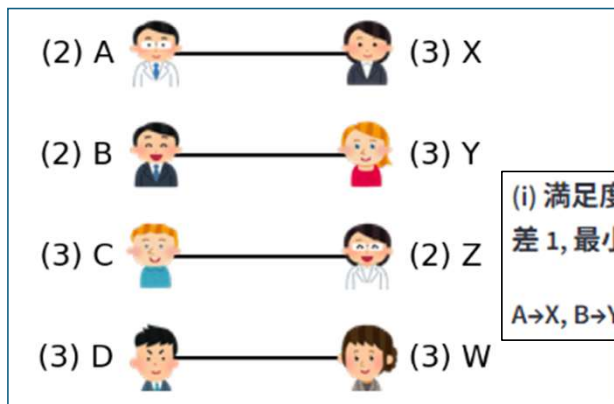


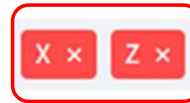
GSアルゴリズムの耐戦略性



GSアルゴリズム



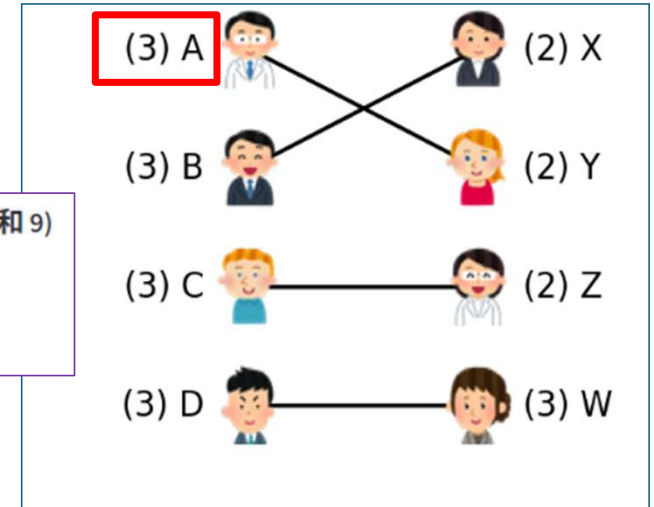
うその選好



GSアルゴリズム

(ii) 満足度合計 21 (男性和 12, 女性和 9)
差 3, 最小 2
A→Y, B→X, C→Z, D→W

嘘の選好を出すことで
男性Aが自身の満足度
の上昇が可能 (耐戦略性がない)



各メンバーが他者の選好や行動を予測しつつ、自分の（嘘の）適切な選好を申告して、よりよいマッチングを得ようとする
⇒ **ゲーム理論的状況**：各々が利得最大化を目指して戦略を選ぶ非協力ゲーム

嘘の選好が複雑に絡み合うと、得られるマッチングの予測は、非常に困難 ⇒ **均衡**といった概念を用いて分析

⇒ **戦略的操作を防ぐためのメカニズム設計**