

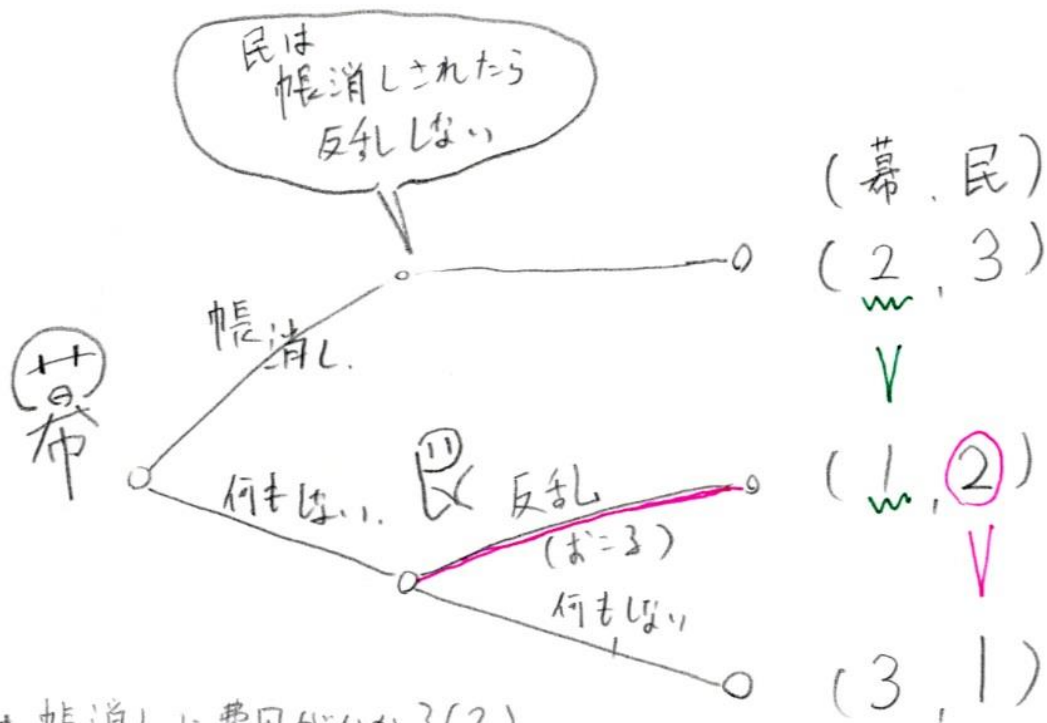
歴史で探せ！

ゲームストーリー

歴史（世界史でも日本史でもOK）のなかから、ゲーム理論で説明できそうなストーリー（複数のプレイヤーの均衡や協力関係が見られるストーリー）をピックアップし、それを図示してみてください。

借金帳消しすべきか M.M.さん

幕府が借金帳消しにするか否か。



幕府は帳消しに費用がかかる(?)
反乱はこまる。

民は現状のままはこまる。
反乱すれば少しよくなるかも。

幕府は何もしない、
民は反乱を
する可能性有り。

これと比べると

幕府は帳消し

した方が(2>1)

利得が大きい!

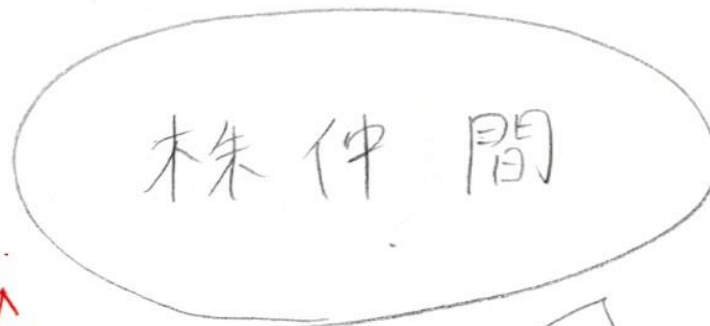
⇒ 帳消しにおちつく!?

株仲間 K.I.さん

江戸時代の
株仲間

江戸期から
発達、

何度か
禁止と解か
1872年に
完全消滅



報告無視
(Aと取引し続ける)

制裁!
(取引の停止)



報告
しない

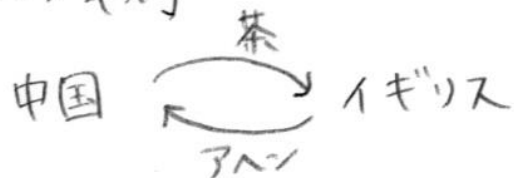
馬鹿す

馬鹿+ケ

うしろ向き帰納法(株仲間への信頼)

アヘン戦争利得表 H.O.さん

● アヘン戦争



貿易赤字となっていたイギリスが中国にアヘンを輸出。
中国の社会が混乱し。アヘンをやめさせたい。
さてどうする??

	アヘン取引引き		戦争	
	増 (そのまま含む)	減	勝	負
中国	-	0	+	--
イギリス	+	0	++	-

+ : 良い状況へ
- : 悪い状況へ
0 : 元の状態へ戻るだけ

戦争をした場合

勝利した国がその後のアヘンの貿易量を指定できるとする

戦争をしなかった場合

そのままの取引引きを続けるとする

負けると、さらにアヘンが流通する

勝てば、さらに輸出できる!!

中国 ⇒ 戦争で負ければさらに状況は悪くなるが、戦争をしなくても状況は悪い...
勝つしかない!!

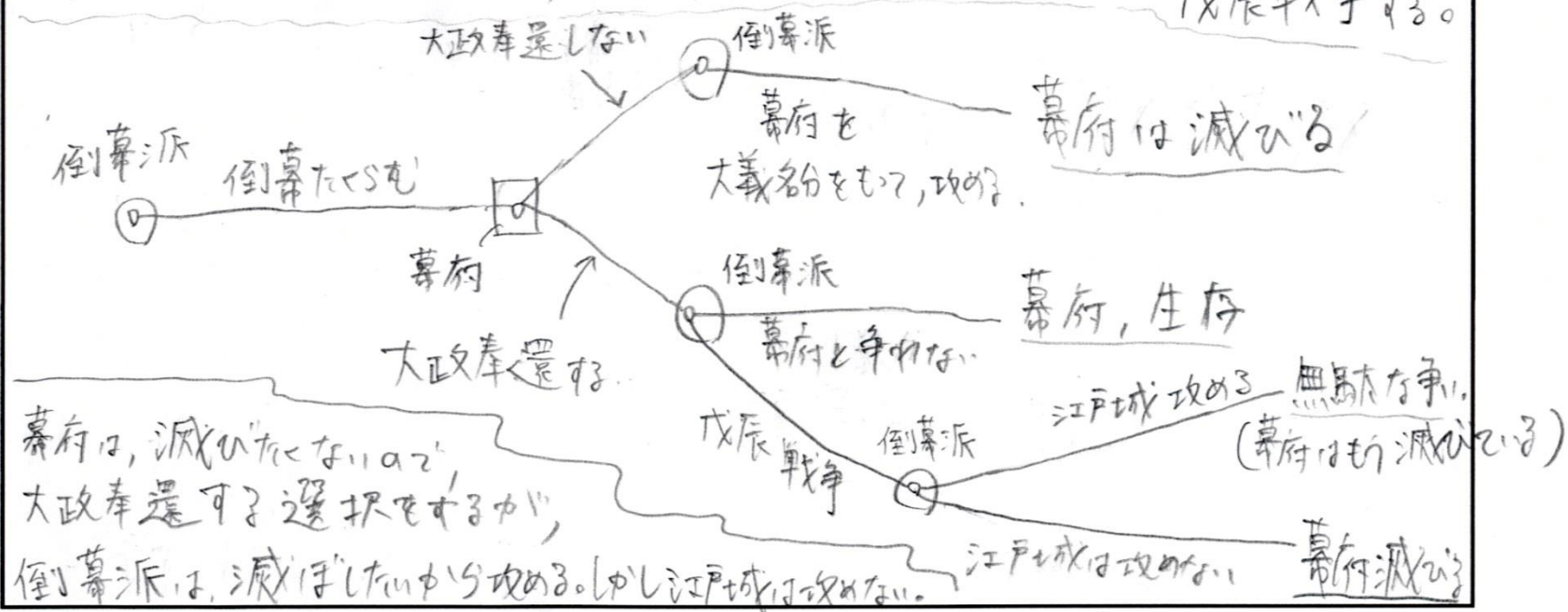
イギリス ⇒ 戦争に負けさえしなければ、戦争はしてもいい。

結 しかし追いつめられる中国は敗れてしまった...

大政奉還 Y.O.さん

① 幕府は大政奉還するか？ 倒幕派は争うか？

倒幕派は、倒幕の密策(実際は嘘?)を利用して倒幕た<S丸
→幕府は大政奉還するかは、倒幕の大義名分を失われる⇒倒幕派も負けじと
戊辰戦争する。



明治の都市計画 T.N.さん

江戸から明治へのまちの変化.

(背景) 江戸のまちでは、火事があったときに、多くの大火に悩まされていた。
(& 衛生環境も悪くなっていた)..

player 1

民衆 { a. 従順 (我慢)
b. 元一揆騒動

player 2

行政 (幕府時代 松田道玄)
{ a. まちの整備
b. 無視.

player 2 a → player 1 a
整備をする → (win) まちが安全になる.

(win) 行政が → 従順

お互いに
にセンズが働いた

→ 幕府が

しかし、松田道玄の計画のように、細民が自由に

負の側面も含まれていた。

大正デモクラシー H.O.さん

大正時代の政策

不景気

立憲政友会

- ・事業を増やして仕事を増やそう。
- ・物の値段を上げよう

積極的アプローチ

政権交代

成功

継続

失敗

選挙、政権交代

成功

憲政会

- ・支出をおさえよう
- ・デフレ目指す。

緊縮財政

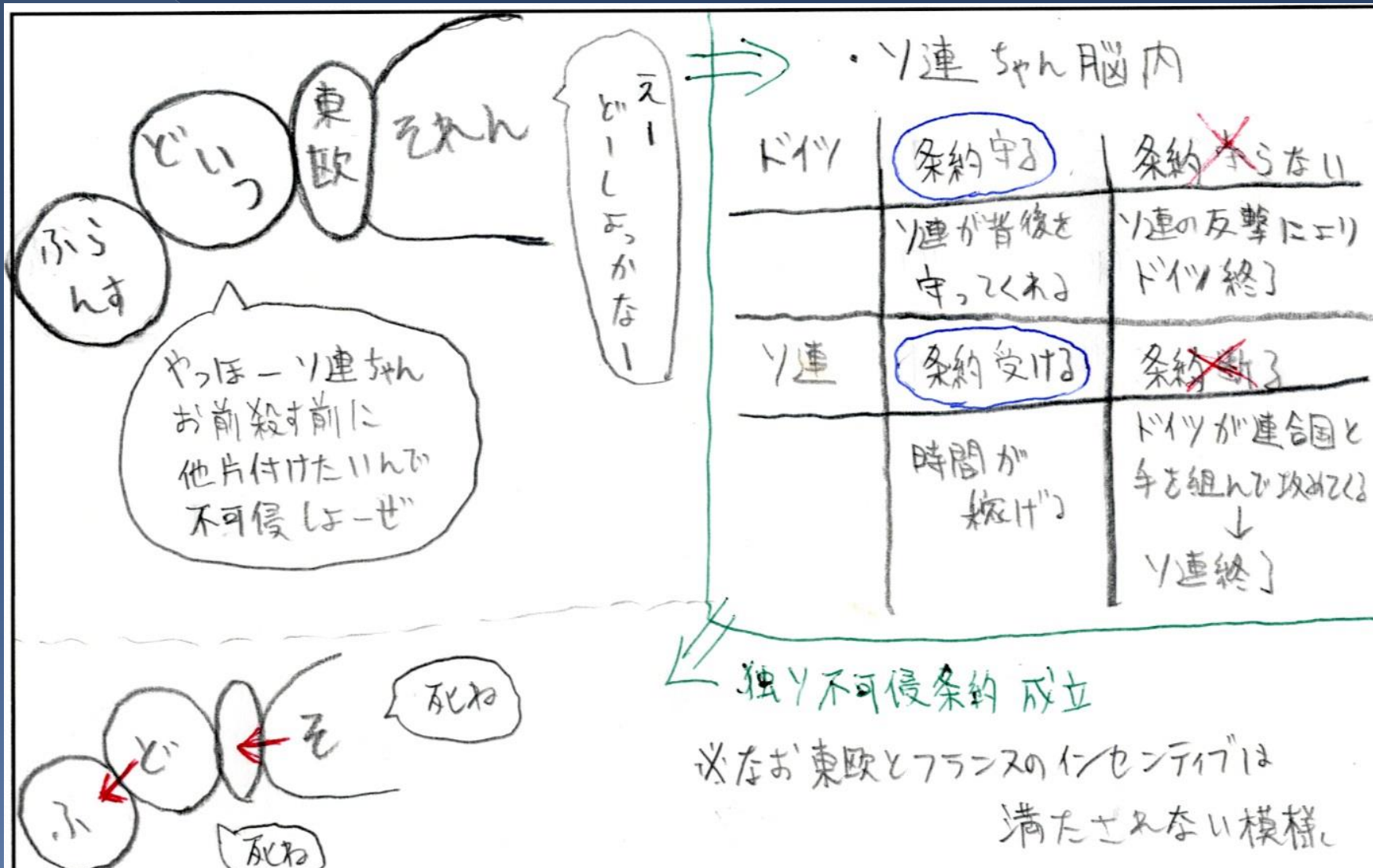
インフ
やだ!

国民

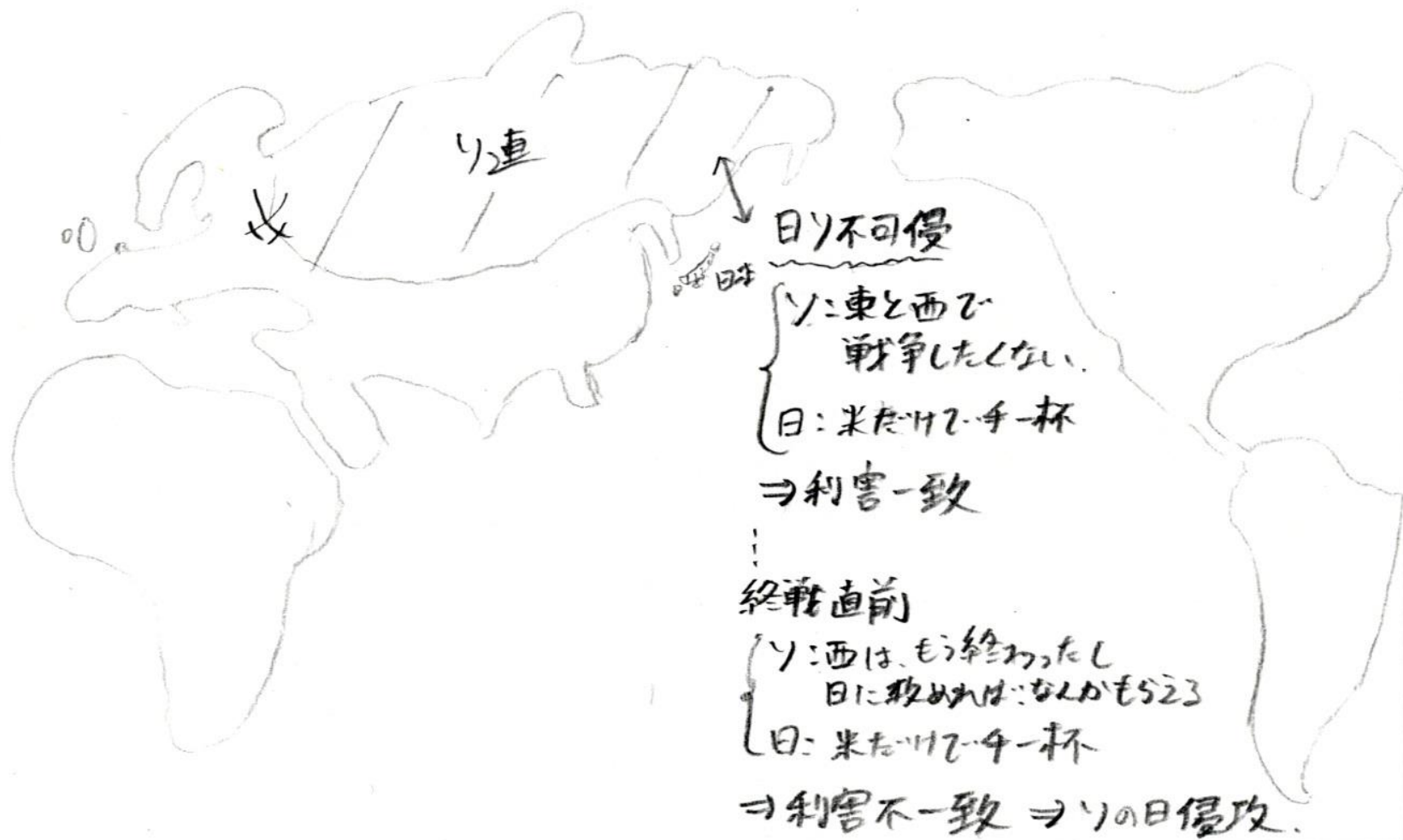
選挙

失敗

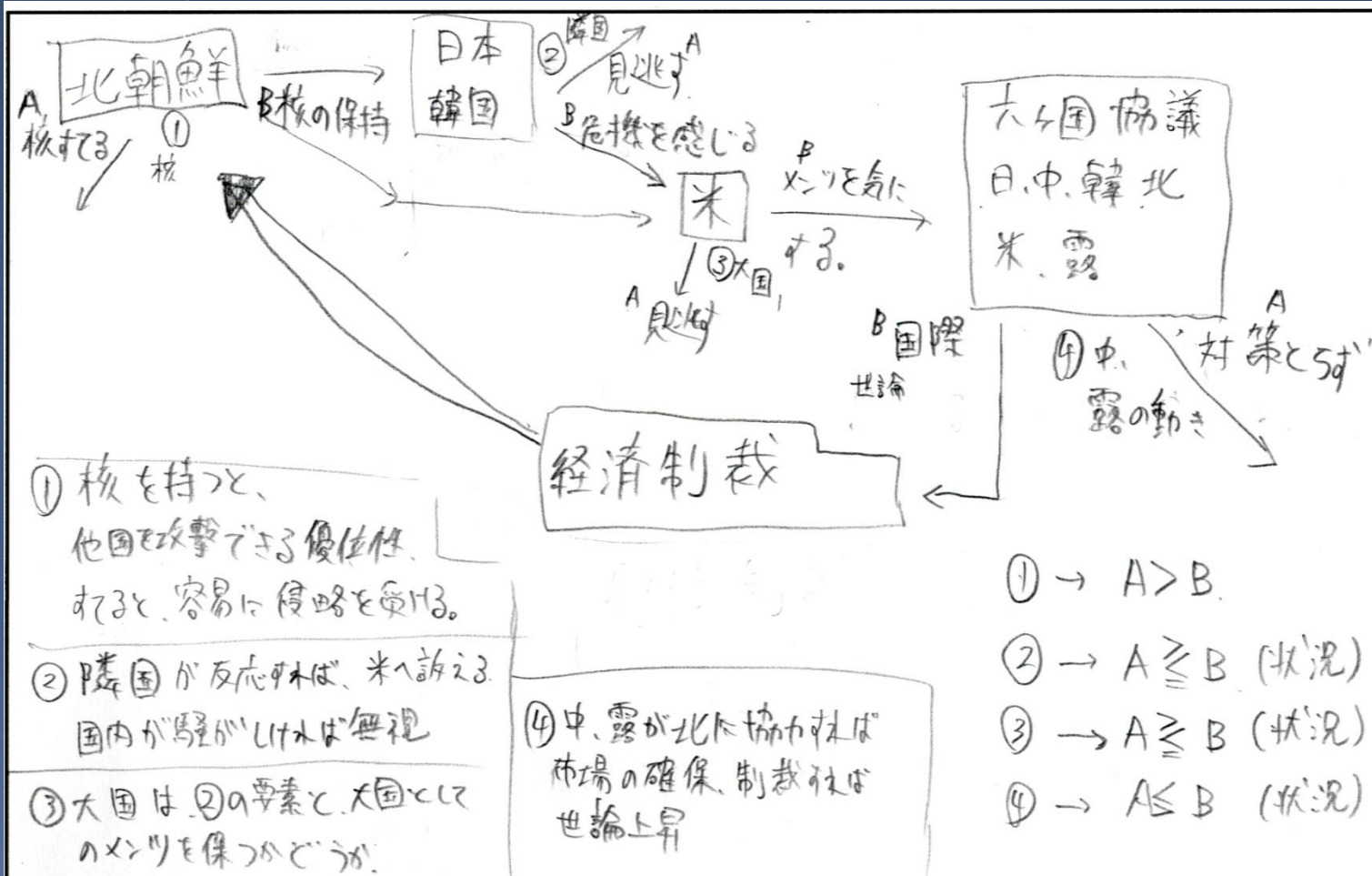
ソ連ちゃん脳内 K.T.さん



ソ連ちゃん脳内2 T.Y.さん

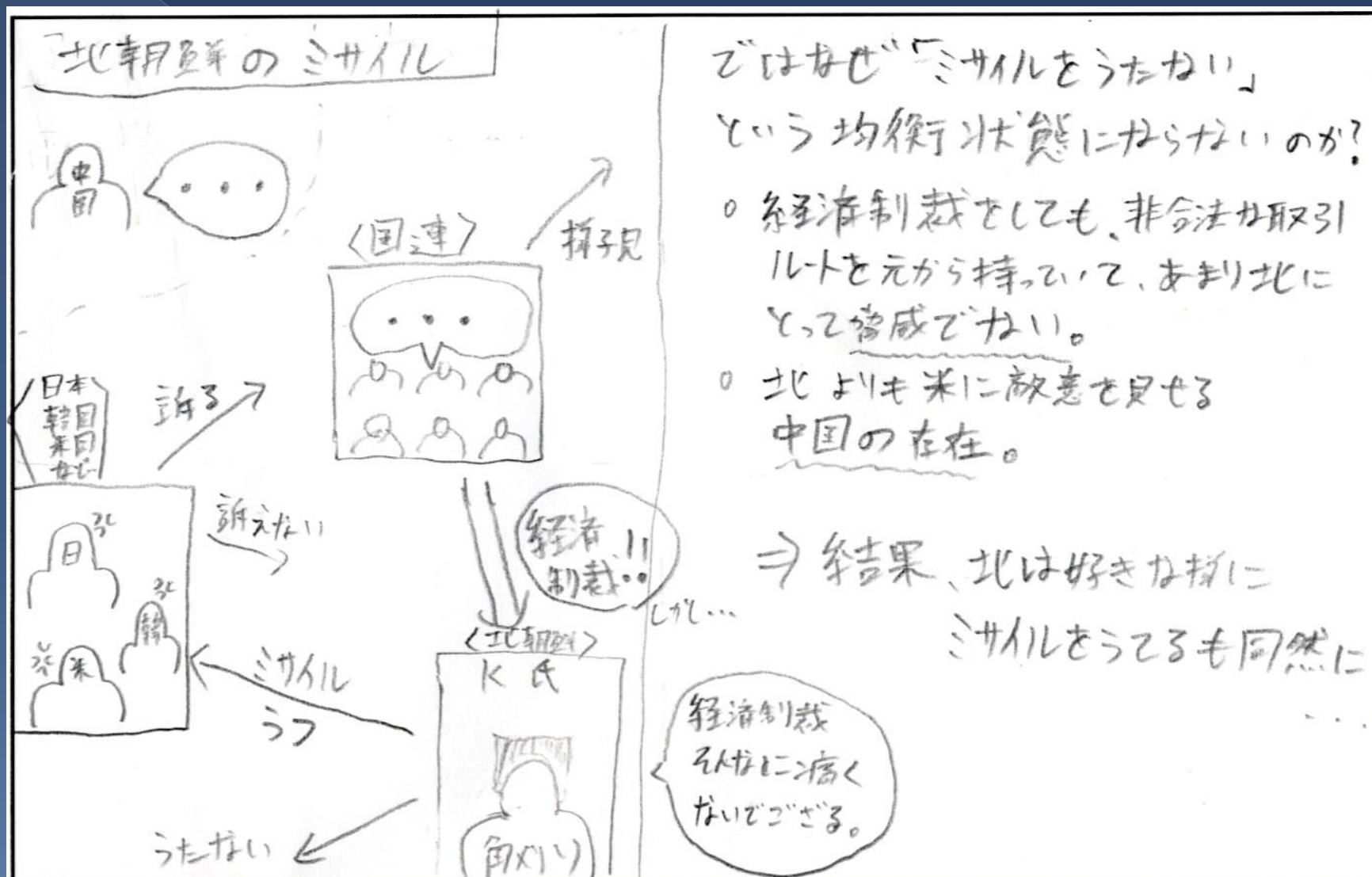


北朝鮮の核 K.Y.さん



①B-①A
 よし、
 ②-④でB
 を望み、制裁
 をくらう期間値
 より低い。

ミサイル撃つわけ T.S.さん



得点分布も あと1回

