

合併後の組織統合

企業の合併と「囚人のジレンマ」

合併後 → 支店の統廃合, 生産ラインの統合
技術の移転, 販売網の共用 など

利害の対立 → 「協力したほうがよいが, できれば
自分は従来どおりのままで
相手が譲歩してくれればいいと思う」

囚人のジレンマ的状況の繰り返し

アクセルロッドの実験(1／2)

囚人のジレンマ型ゲーム

		Bの行動	
		協調	裏切り
Aの行動	協調	3, 3	0, 5
	裏切り	5, 0	1, 1

繰り返し囚人のジレンマの戦略 → プログラムを募集

アクセルロッドの実験(2/2)

総当たり戦 → 1回目 15, 2回目 63のプログラム

勝者は2回とも「tit for tat (TFT)」戦略
(しっぺ返し, お返し)

1回目は「協力」,

2回目以降は前回の相手の行動をまねる

生態学的シミュレーション

→ TFT が最大の比率を占める

協調関係の維持

必要な条件

- ① 「将来付き合う可能性」が高い
- ② 相手が裏切った場合に報復する

企業の合併

- ① 「提携」よりも「合併」
付き合いの永続化
- ② 報復の「ルール化」
たすきがけ人事

第3のプレイヤーの存在

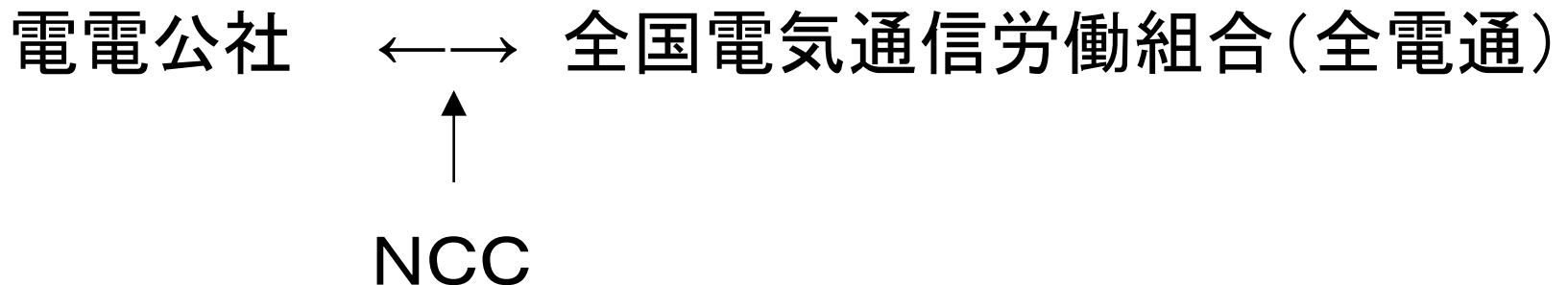
囚人のジレンマ → 検事にとっては好ましい状態

価格の引き下げ競争 → 消費者にとっては好ましい状態

企業経営における例 → 「電電公社 → NTT 民営化」

NCC(第二電電, 日本テレコム, 日本高速通信)の参入

→ NTTはNCCを支援 ???



課題

Reading Assignment(次回まで)

「ゲーム理論で解く」 第3章

Homework(次回レポートとして提出)

練習問題2