

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。

中国の合従連衡 T.I.さん

<縦横家>

戦国の七雄

孟嘗君

「鶏鳴狗盗」

暗殺はじめる

第一段階 →

第二段階 ⇒

秦

「始皇帝」
「商鞅」

対立

←→

圧力

各個撃破

趙

「平原君」

魏

「信陵君」

韓

同盟の
お泊りもの

燕

斉

楚

「春申君」

(例),

平原君の依頼で
信陵君が独断で
援軍にかけつける

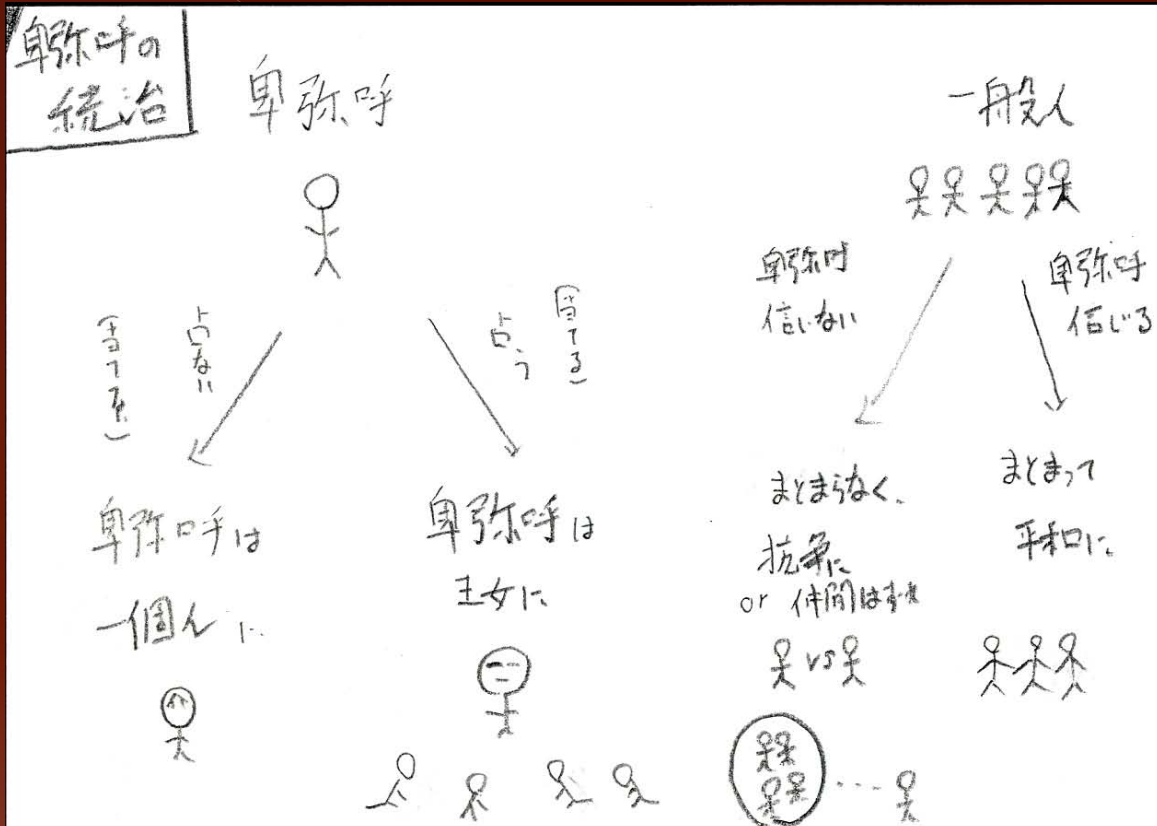
(例),

王が信陵君を疑う
ようになる

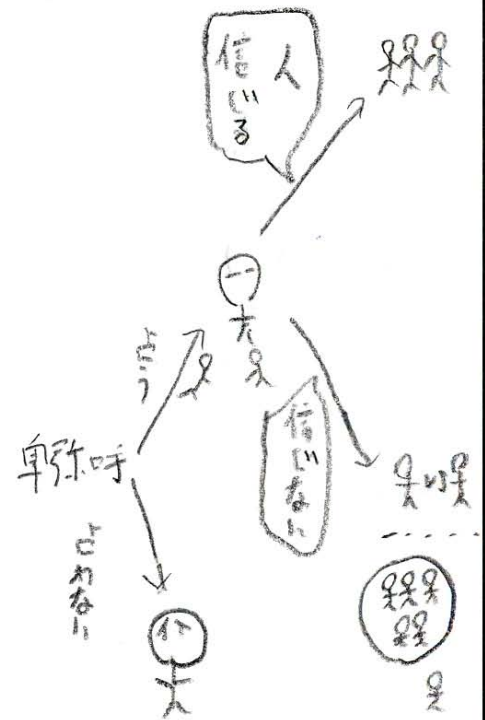
策謀において疑惑を生み
同盟を崩す

大国「秦」に対して六国が団結して対立するが、それとも他の五国を裏切り「秦」について小利をいって利益を確保するが。

卑弥呼の占い R.S.さん



一般人は卑弥呼を信じた方が得。
卑弥呼は占った方が得。



御恩奉公ゲーム J.T.さん

鎌倉時代の「御恩・奉公」ゲーム

幕府
御恩を...

		与える	与えない
武士 奉公を...	する	1, 1	-2, 3
	しない	3, -2	0, 0

奉公してくれれば御恩を与える。
してくれなければ与えない。
そうすれば、武士は奉公を
続けたはず！

いわゆる
「TFT戦略」とい
うことです。

武士の「しない」は「する」を支配。幕府の「与えない」は「与える」を支配。
いわゆる「囚人のジレンマ型」ゲームの繰り返し。
無限回繰り返すなら、(奉公する, 御恩与える)の繰り返し。
部分ゲーム完全均衡の均衡パスになる。

[illegible]

アヘン戦争 Y.S.さん

アヘン戦争

中国	アヘン放置	-5
	戦争 勝	0
	負	-10.

イギリス	現状維持	+5
	負	-7
	戦争 勝	+7.

中国は、アヘンを放置しているとマイナ
なので、戦争を始めるしかない。ただし、
負けるとさるなマイナ

イギリスは 放置していて プラス
戦争に負けた時のみマイナ。

結果としては イギリスが戦争に勝ち、
中国国内でさるなアヘンの流通を
許した。

日本の降伏 I.M.さん

第2次大戦末期,

日本が $\left\{ \begin{array}{l} \text{降伏するか} \text{ --- a} \\ \text{アメリカと戦い続けるか} \text{ --- b} \end{array} \right.$

ロシアが $\left\{ \begin{array}{l} \text{日本側につくか} \text{ --- c} \\ \text{アメリカ側につくか} \text{ --- d} \end{array} \right.$

の選択を迫られていたとき、両者を2つずつの戦略をもつ合理的なプレイヤーとし、利得を国の軍事・政治的利益と国民の被害を数値化したものとする。利得行列は、(日の利得, ロシアの利得)として

日本 \ ロシア	日派 c	米派 d
a 降	-2, -5	-6, 4
b 戦	5, 2	-5, 3

∴ ナッシュ均衡は (b, d)

よって日本は戦いも続け、ロシアはアメリカ側につき、日本は敗戦へと追い込まれた。

核の抑止力 K.T.さん

冷戦 ～アメリカ vs ソ連～

アメリカ

	核を发射する	核を发射しない
ソ連 核を发射する	(1, 1)	(3, 1)
ソ連 核を发射しない	(1, 3)	(2, 2)



1<2<3の順に良い結果

(ソ連, アメリカ)で表記

事実上、相手が发射したら、自分も发射できるので 図部 になることはあり得ない。

よって、(2, 2)が最良の結果となる。
つまり、互いに射つふりをして、国内の不満を外に向けていることが最善であり、核が发射されることはなかった。

超難問だったので 全員にボーナスポイント

+ 3