

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。

実例付き中国史の三国同盟 T.K.さん

中国史で見ると、三つ巴の戦いで同盟戦略

が、一般論で考え、 A, B, C 国を考へ、戦力を $A > B \geq C$ とする。

AとBが同盟



↓ Cがつぶれる



↓ Bがつぶれる

Aが統一

AとCが同盟



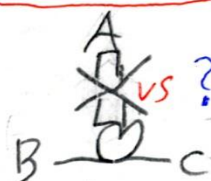
↓ Bがつぶれる



↓ Cがつぶれる

Aが統一

BとCが同盟



↓

Aが勝つか B-C連合が勝つか
わからない

⇒ BCは互い同盟しないとAに負ける!!

例) 中国の三国時代 正しい選択

A:魏, B:呉, C:蜀

⇒ BとCが同盟し、Aとの均衡を維持した。

中国の戦国時代 悪い選択

A:秦, B:楚, C:斉

⇒ AとBが同盟。Cが先につぶれた。

次に、BがAに吸収された。

戦後の中国, 連, 日本

A:ソ連, B:日本(アメリカ), C:中国

先にAとBが国交正常化

→ AとCが対立
→ BとCが同盟
正常化

CHとBが同盟
Aに近づいた
のを回避した
という点で?

将軍と家来の関係変化 U.S.さん

鎌倉時代の、将軍と家来の関係

(将) $\xrightarrow{\text{協力}}$ 戦で活躍した家臣にはほうび(土地)を与える。
 (将) $\xrightarrow{\text{非協力}}$ 放置ツロイ

(家) $\xrightarrow{\text{協力}}$ 敵が攻めてきたら将軍を守る。
 (家) $\xrightarrow{\text{非協力}}$ 自分が危険じゃない限り戦わない。

		将軍	
		協力	非協力
家来	協力	② win-win ↑	③ 頑張ってるけどほうびがもうない → 家来が離れていく
	非協力	① 家来が土地がなくなると戦う。(②に移動)	④ 将軍と家来の関係崩壊

初期は土地がいっぱいあった。

(将) は協力。

① → ② でお互い happy

↓

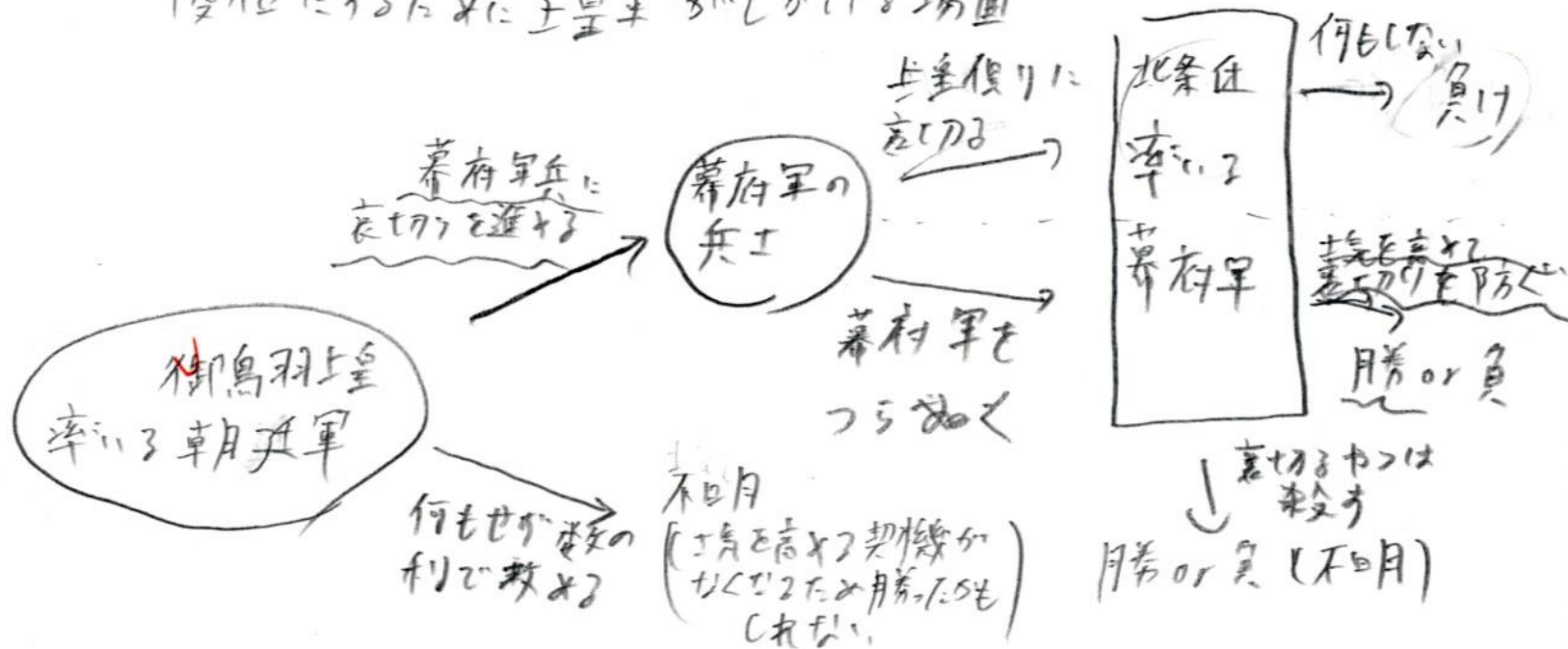
次第に土地がなくなる。

② → ③ → ④ 幕府の崩壊

承久の乱分析 Y.Y.さん

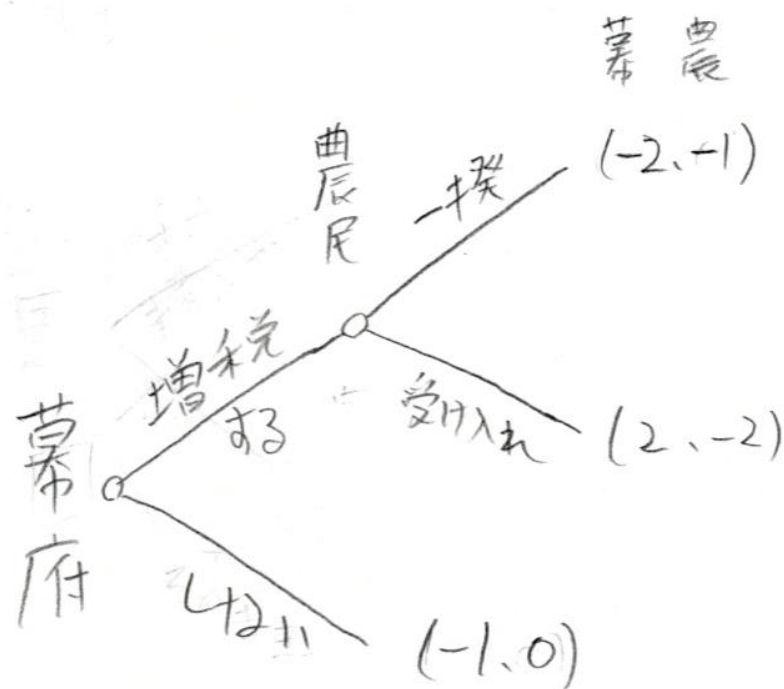
1221年 承久の乱 のゲーム理論

状況：上皇軍と幕府軍の戦いにて上皇軍が優勢である。さらに戦況も優位にするために上皇軍がしかける場面



事実：源頼朝のように士気を高めることによって意切りを防ぎ幕府軍が勝利

幕府と農民 M.K.さん

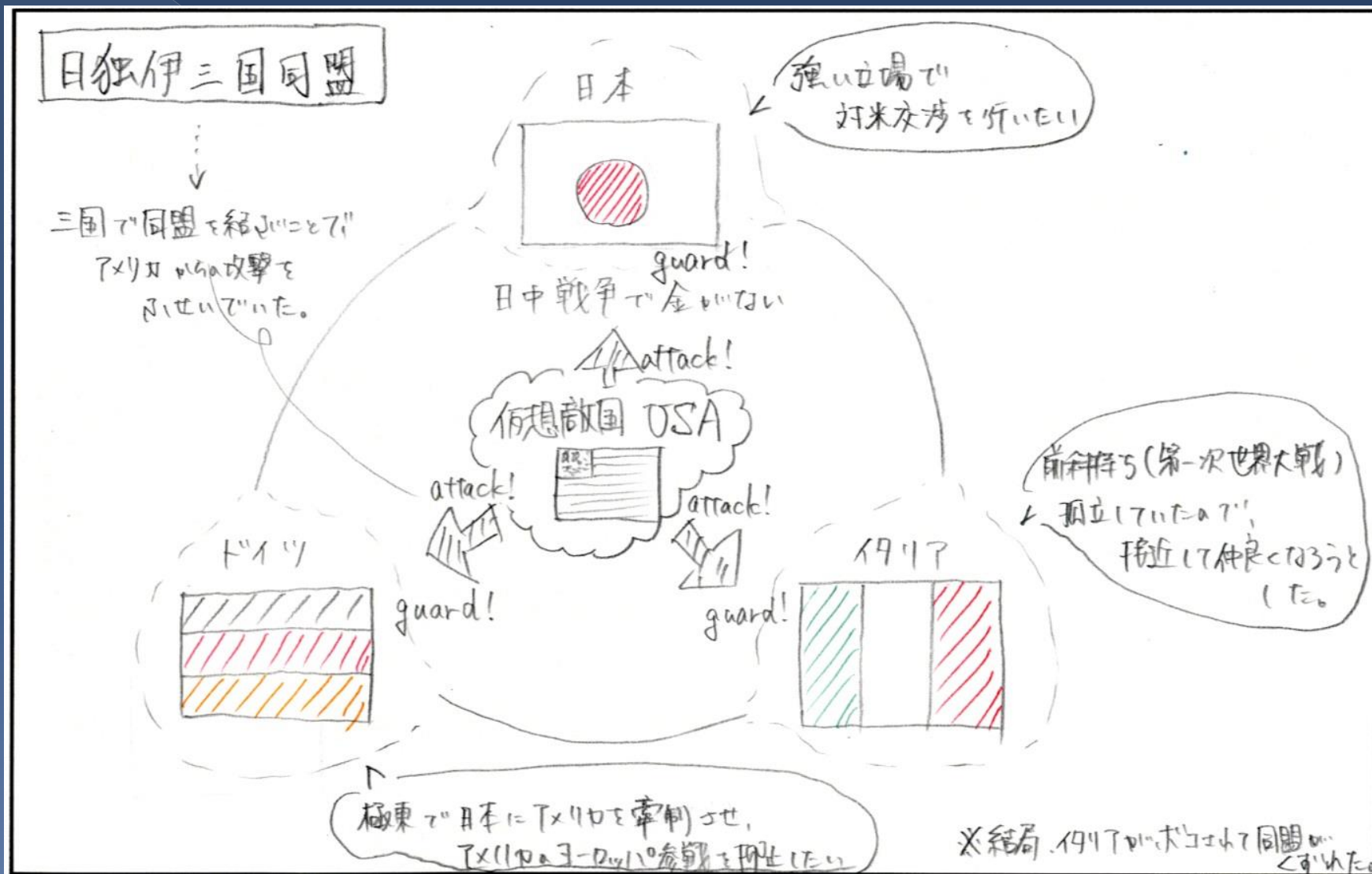


財政が苦しくなった幕府
が農民へ増税するか
どうか、

幕府が増税し、農民が一揆
を起せば、どちらも損をして、
受け入れれば幕府はたて直せる。
一方、幕府が増税をしないままなら
苦しいまま。

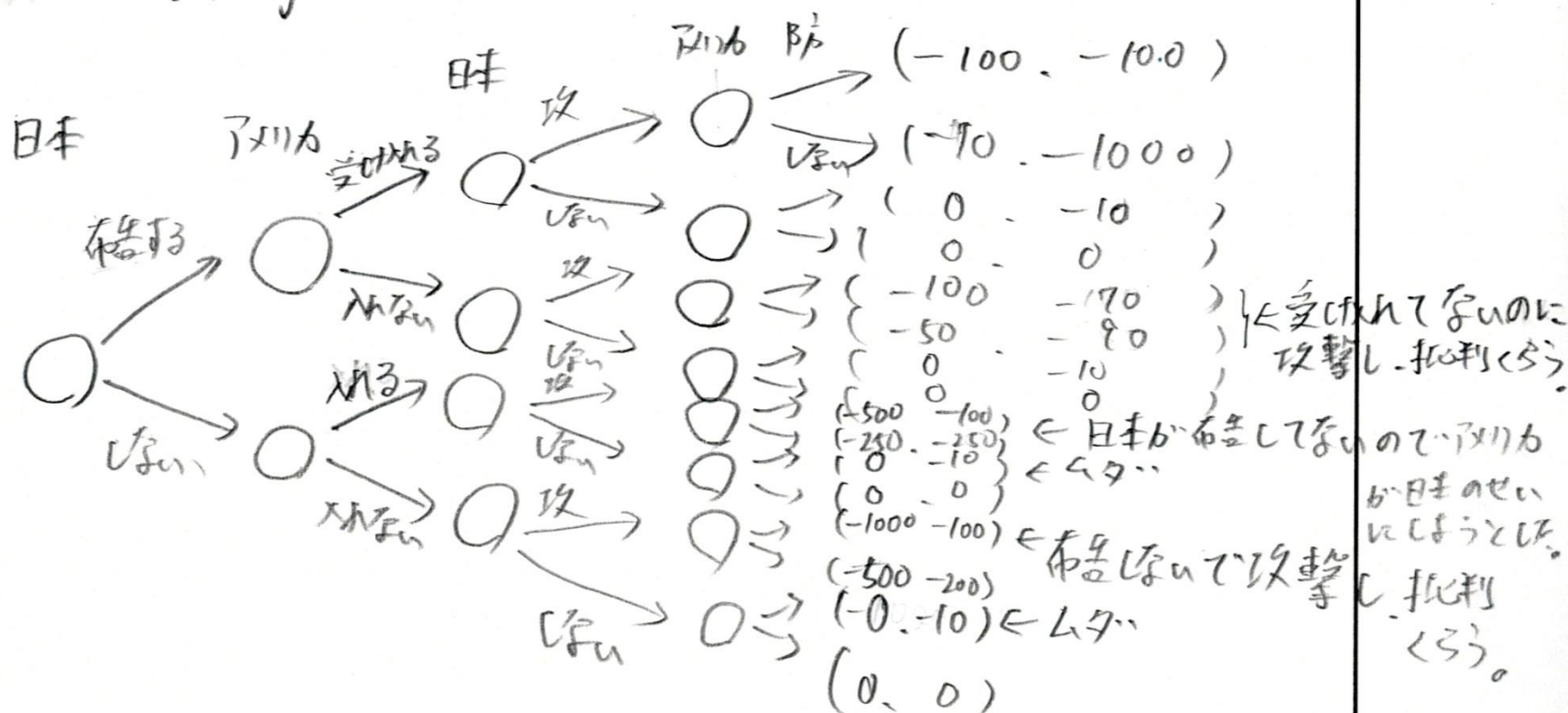
後ろ向き帰納法より 農民は一揆を起した方が利得
が高く、その場合、幕府は増税しない方が利得が高い

三国同盟 R.I.さん



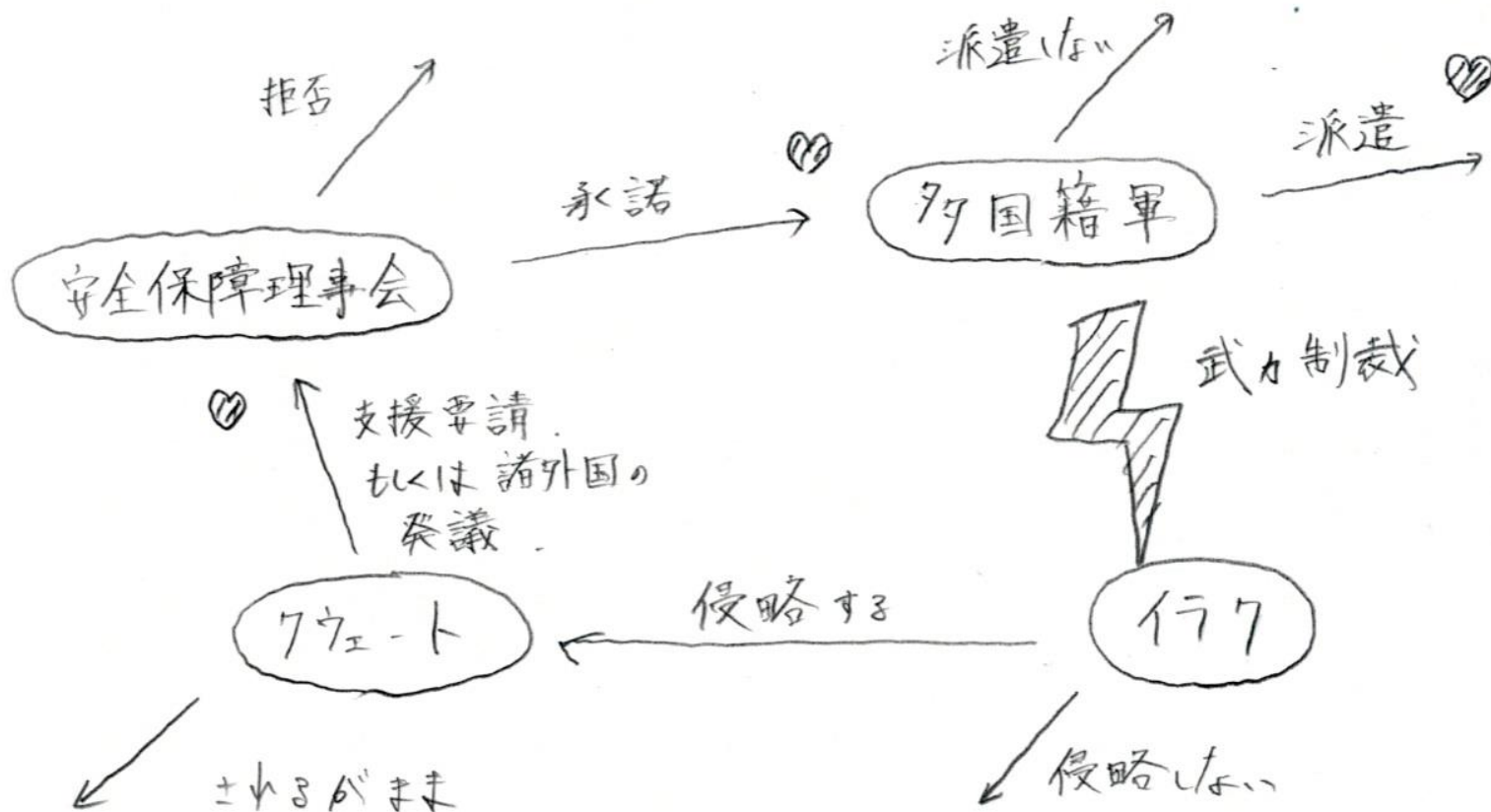
真珠湾アタック N.F.さん

真珠湾攻撃

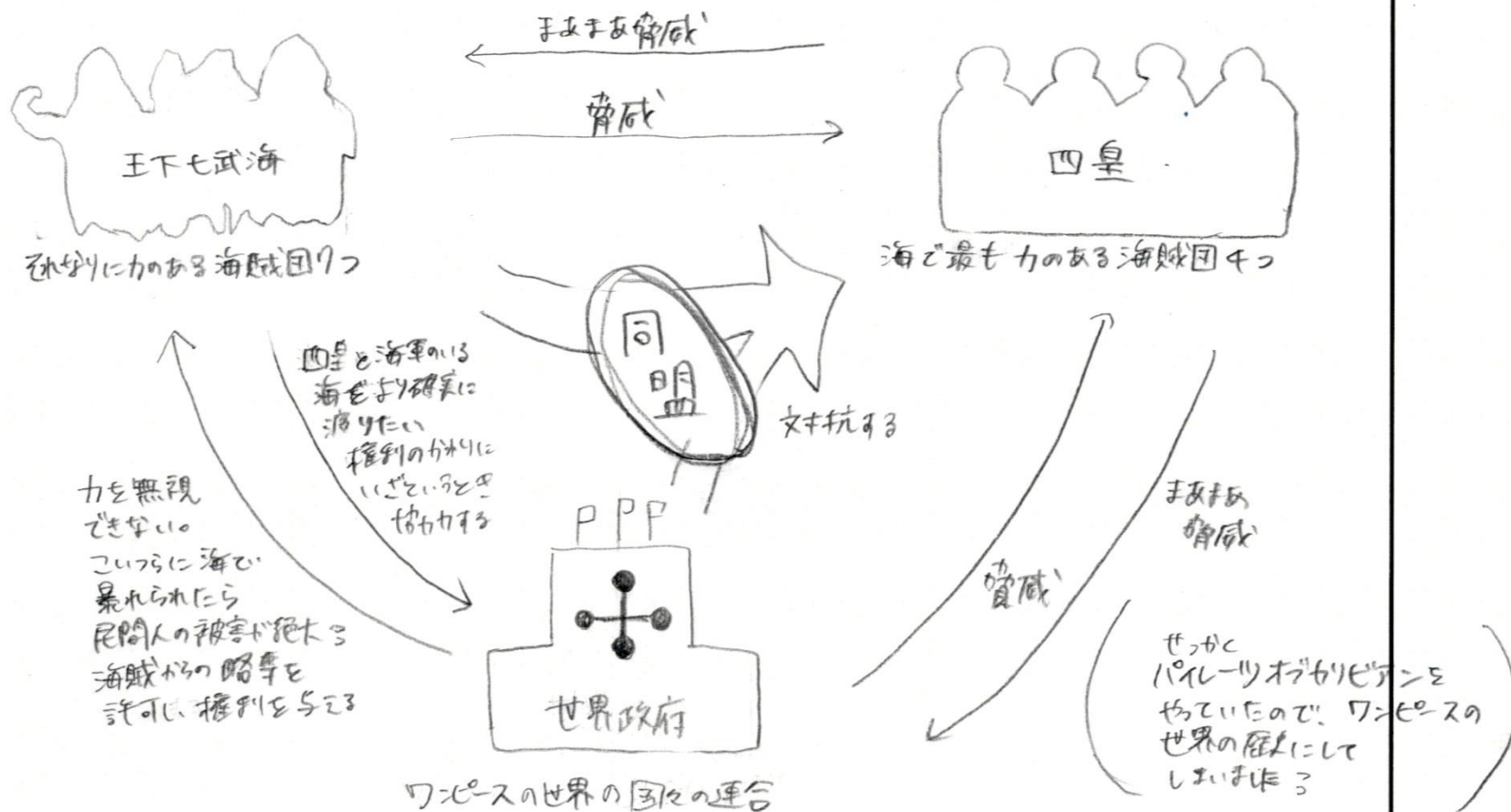


湾岸戦争 K.T.さん

湾岸戦争におけるイラク、クウェート、安全保障理事会の関係
最大の国際組織で、信頼があるので、帰納関係が成立。



ワンピース S.T.さん



得点分布も あと1回

