

「ゲーム理論とはどんな学問？」

経済学研究科教授・岡田章

わたしたちの社会や経済は、個人や企業、組織、政府など多くの行動主体が一定のルール（法、慣習、文化、道徳、マナーなど）を守りながら、それぞれの目的を実現しようと、ときには競い合い、ときには協力し合う一つの「ゲーム」のようなものです。このような人間社会と「ゲーム」の類似に着目して、社会や経済における行動主体（プレイヤー）の相互に関係する意思決定や行動、さらに社会や経済の成り立ちを数理的に研究する学問を、ゲーム理論(game theory)とといいます。

現代のゲーム理論は、20世紀の大数学者の一人であるジョン・フォン・ノイマンとオーストリア学派の経済学者オスカー・モルゲンシュテルンの共著「ゲームの理論と経済行動」(1944年)によって始められましたが、ゲーム理論の基礎となる「人間社会のゲーム」という見方は、18世紀、近代経済学の創始者であるアダム・スミスの著作「道徳情操論」(The Theory of Moral Sentiments)の中にすでに見出すことができます。

「人間社会という偉大なるチェス盤の上では、個々の駒は立法府が押しつけようとする行動原理とは異なるそれ自身の行動原理を有する。もし二つの行動原理が一致するならば、人間社会のゲーム (the game of human society) は困難なく調和的に進み、幸福で成功である可能性が非常に高い。しかし、もし異なるならば、ゲームは悲惨であり社会は大きな混乱に陥る。」

現在、ゲーム理論は、経済学ばかりでなく経営学、政治学、社会学の分野、さらに哲学、心理学、生物学、工学、計算機科学、論理学などの広範囲の学問分野に幅広く応用されていて、これらの学問分野の相互交流を可能にする共通言語の一つとなっています。

参考書 岡田 章「ゲーム理論」 有斐閣/1996年