

2025後期 均衡分析と数理最適化

# 集団ゲーム

経済研究所 大澤 実

[osawa.minoru.4z@kyoto-u.ac.jp](mailto:osawa.minoru.4z@kyoto-u.ac.jp)

# 本日の目的

多数の主体の相互作用を表現する**集団ゲーム** (population game) および進化ダイナミクスを学び、数理計画法とのつながりについて理解する。

## 講義の底本

- Sandholm 『Population Games and Evolutionary Dynamics』
- 土木学会 『交通ネットワークの均衡分析』

# 集団ゲームとその均衡

# 集団ゲーム (population game)

集団ゲームは、非常に多数の主体の相互作用を扱う枠組みである。

適用可能な問題の特性は次の通り。

- 主体数が非常に多い。
- 個々の主体は小さい：  
個別の主体の行動は他の主体の利得に直接影響を及ぼさない。
- 個々の主体は匿名的 (anonymous) である：  
社会全体の戦略の分布のみが利得に影響する。

つまり、都市・地域の問題に適した枠組みである。換言すれば、多くの既存の連続体モデルは暗黙的に集団ゲームの枠組みに基づいている。

# Population Game

**定義** Population Game (PG) とは次の組  $(\mathcal{X}, U)$ のことである.

- $P$  種類の集団 (population) を考える.  $\mathcal{P} = \{1, 2, \dots, P\}$ .  
集団  $p \in \mathcal{P}$  のサイズを  $m^p$  とする.
- 各集団に属する主体は  $n^p$  通りの離散的な行動 (action) を選ぶことができる.  $\mathcal{S}^p = \{1, 2, \dots, n^p\}$ .
- 集団  $p \in \mathcal{P}$  の行動分布を  $x^p = (x_1^p, x_2^p, \dots, x_{n^p}^p)$  とする.  
“社会”全体での行動分布は  $x = (x^1, x^2, \dots, x^P)$ .  
全ての行動分布の集合は  $\mathcal{X} = \prod_{p \in \mathcal{P}} \mathcal{X}^p$ , ただし

$$\mathcal{X}^p = \left\{ x \in \mathbb{R}^{n^p} \mid \sum_i x_i^p = m^p, x_i^p \geq 0 \right\}$$

- 利得関数を Lipschitz 連續な関数  $U : \mathcal{X} \rightarrow \mathbb{R}^n$  で与える.
  - ただし  $n = \sum_{p \in \mathcal{P}} n^p$

- $U = (U^p)_{p \in \mathcal{P}}, U^p : \mathcal{X} \rightarrow \mathbb{R}^{n^p}$

# 例：交通ネットワークの経路選択均衡

毎日の道路交通の平均的な混雑パターンは、人々が可能な限り所要時間が小さくなる経路を選ぼうとする行動によって立ち現れる均衡状態であると捉えてみよう。

なお、人々の居住地と勤務地が変化しない短期的な状況を考え、居住地と勤務地はそれぞれゾーンなどの離散的単位で考える。

**Quiz** この例において、PGの各要素に対応するものはなにか。

- $P$ 種類の集団  $\{1, 2, \dots, P\}$ , 集団 $p$ のサイズ  $m^p$
- $n^p$ 通りの行動.  $\{1, 2, \dots, n^p\}$ .
- 集団 $p \in \mathcal{P}$ の戦略分布  $x^p = (x_1^p, x_2^p, \dots, x_{n^p}^p)$
- 利得関数  $U : \mathcal{X} \rightarrow \mathbb{R}^n$

# Nash 均衡

集団  $p \in \mathcal{P}$  に属する主体の最適応答対応は次の通り.

$$b^p(x) = \arg \max_{i \in \mathcal{S}^p} U_i^p(x)$$

混合最適応答対応は次の通り.

$$B^p(x) = \{y^p \in \Delta^p \mid y_i^p > 0 \Rightarrow i \in b^p(x)\}$$

ただし  $\Delta^p$  は単体 :  $\Delta^p \equiv \{y^p \in \mathbb{R}_+^{n^p} \mid \sum_i y_i^p = 1\}$ .

**復習** 各点  $x \in \mathcal{X}$  において混合最適応答対応  $B^p$  は線形計画問題の解.

# Nash 均衡

すなわち,  $x^* = (x^{p*})_{p \in \mathcal{P}}$  が Nash 均衡状態であるならば

$$x^{p*} \in m^p B^p(x) \quad \forall p \in \mathcal{P}$$

Nash 均衡の集合を  $\text{NE}(U)$  と書けば

$$\text{NE}(U) = \{x \in \mathcal{X} \mid x^{p*} \in m^p B^p(x) \ \forall p \in \mathcal{P}\}.$$

あるいは

$$\text{NE}(U) = \left\{ x \in \mathcal{X} \mid \begin{array}{l} x_i^p > 0 \Rightarrow U_i^p(x) \geq U_j^p(x) \\ \forall i, j \in \mathcal{S}^p \ \forall p \in \mathcal{P} \end{array} \right\}$$

# Nash 均衡

結局 Nash 均衡  $x^* \in \text{NE}(U)$  は以下の条件を満足する状態.

$$\begin{cases} U_i^p(x^*) = V^{p*} & \text{if } x_i^{p*} > 0 \\ U_i^p(x^*) \leq V^{p*} & \text{if } x_i^{p*} = 0 \end{cases} \quad \forall i = 1, \dots, n^p, \forall p \in \mathcal{P},$$
$$\sum_i x_i^p = m^p, \quad x_i^p \geq 0 \quad \forall i, \forall p \in \mathcal{P}$$

ただし  $V^{p*} = \max\{U_i^p(x^*)\}$ .

**復習** これは次の変分不等式を満足する  $x \in \mathcal{X}$  を求める問題と等価.

$$\langle -U(x), y - x \rangle = \sum_{p \in \mathcal{P}} \langle -U^p(x), y^p - x^p \rangle \geq 0 \quad \forall y \in \mathcal{X}$$

## 例：標準形ゲームにおけるマッチング

- 単一集団を考える ( $P = 1$ ) .
- 主体は  $n$  戰略の標準形ゲームをお互い各1回ずつプレイする.
- 戰略  $i, j \in \mathcal{S} = \{1, 2, \dots, n\}$  として, 利得行列を  $A = [a_{ij}]$  とする.  
 $a_{ij}$  は自分の戦略が  $i$  のとき戦略  $j$  とマッチした際の利得.
- 集団の状態は  $x = (x_1, x_2, \dots, x_n)$

純粹戦略  $i \in \mathcal{S}$  の期待利得は  $U_i(x) = \sum_j a_{ij}x_j$ , すなわち

$$U(x) = Ax$$

**Quiz** このゲームの解の一意性を調べ, その直観的意味について説明せよ.

# 例：混雑ゲーム (Congestion Game)

道路混雑のモデルをより詳細な部分まで考えてみよう。

簡単のため、まず単一集団 (= 単一ODペア) を考えよう。

- 主体の戦略は経路 (route)  $r \in \mathcal{R} = \{1, 2, \dots, R\}$ .
- 経路の選択率  $x = (x_r)_{r \in \mathcal{R}}$  が戦略分布である。
- 施設 (facilities) の集合  $\Phi$ . 道路リンクの集合と解釈しよう。
- 各経路  $r \in \mathcal{R}$  は施設  $\Phi^r \subset \Phi$  を使用する。
- 戰略分布が  $x$  のとき、各施設  $\phi \in \Phi$  の使用レベルは

$$z_\phi(x) = \sum_{r: \phi \in \Phi^r} x_r$$

# 例：混雑ゲーム (Congestion Game)

- 各施設  $\phi \in \Phi$  は**混雑する**.
- 使用レベル  $z$  に応じてコスト  $C_\phi(z)$  が必要.  $C_\phi$  は微分可能な単調増加関数と仮定する.
- 従って、経路  $r$  を使用するコストは

$$C_r(x) = \sum_{\phi \in \Phi^r} C_\phi(z_\phi(x))$$

$$z_\phi(x) = \sum_{q: \phi \in \Phi^q} x_q$$

- 以上より,  $U(x) = -C(x)$

# 進化ダイナミクス

# 進化ダイナミクス (evolutionary game dynamics)

- Nash 均衡は均衡点のみを特徴づける概念である。どうやってその状態にたどり着いたのだろうか？
- 標準形ゲームですら解は一意とは限らない。規模の経済・集積の経済などの正のフィードバックが働くとき必ずしも均衡は一意ではない。どの均衡が尤もらしいのだろうか？

このような疑問に答えるには、調整過程のモデルを考える必要がある。

**定義** 集団ゲーム  $(\mathcal{X}, U)$  に対して、 $\mathcal{X}$  上の戦略分布の変化を表す微分方程式（微分包含式）モデルを**進化ダイナミクス**と呼ぶ。

- 微分方程式に基づく以上、進化ダイナミクスは近視眼的 (myopic)
- 微分方程式の**停留点**が Nash 均衡解を含むのが望ましい。行動論的に導出される動学は概ねこの要求を満足する。

# 進化ダイナミクス (evolutionary game dynamics)

簡単のために単一集団を考えよう.

状態  $x$  において, 戰略  $i$  を使用している主体が戦略  $j$  に変更する速度を  $\rho_{ij}$  としよう.  $\rho_{ij}$  は  $x$  および  $\pi = U(x)$  に依存すると考える.

このとき, 進化ダイナミクスの一般形は次のようになる.

$$\dot{x}_i = \sum_j x_j \rho_{ji}(x, \pi) - x_i \sum_j \rho_{ij}(x, \pi)$$

## 例 複製動学 (replicator dynamic)

状態  $x = (x_i)$  と利得  $\pi = (\pi_i)$  が与えられたとき,

$$\dot{x}_i \equiv \frac{dx_i}{dt} = x_i (\pi_i - \bar{\pi}), \quad \bar{\pi} = \frac{1}{m} \sum_i \pi_i x_i$$

ただし  $m = x_1 + \cdots + x_n$ .

**Quiz** Nash均衡がこの動学の停留点になることを確認せよ. また, Nash均衡でなくとも停留点になり得ることを確認せよ.

**Quiz**  $m = 1$  とする.  $\rho_{ij} = x_j(\pi_j - \pi_i)_+$ ,  $\rho_{ij} = -\pi_i x_j$ ,  $\rho_{ij} = \pi_j x_j$ について, それぞれの意味を述べ, これらが全て複製動学を導くことを確認せよ. ただし  $(a)_+ \equiv \max\{a, 0\}$ .

## 例 最適応答動学 (best-response dynamic)

状態  $x = (x_i)$  と利得  $\pi = (\pi_i)$  が与えられたとき、

$$\dot{x}_i \in mB(x) - x$$

ただし  $m = x_1 + \cdots + x_n$ ,  $B(x)$  は  $x$  における混合最適応答。

**Quiz** Nash 均衡がこの動学の停留点になることを確認せよ。

## 例 射影動学 (projection dynamic)

状態  $x = (x_i)$  において,

$$\dot{x}_i = \text{Proj}(x + U(x)) - x$$

ただし  $\text{Proj}$  は  $x$  における実行可能領域への直交射影.

**Quiz** この動学の幾何学的な意味を確認せよ. また, 停留点は Nash 均衡であることを確認せよ.

# 例：Logit 動学 (logit dynamic)

状態  $x = (x_i)$  と利得  $\pi = (\pi_i)$  が与えられたとき、

$$\dot{x}_i = mP(x) - x_i$$

ただし  $m = x_1 + \cdots + x_n$ ,  $P(x)$  は  $x$  における logit 選択確率：

$$P_i(x) = \frac{\exp(U_i(x)/\theta)}{\sum_k \exp(U_k(x)/\theta)}$$

**Quiz** Nash 均衡はこの動学の停留点にならないことを確認せよ。

# **集団ゲームの重要な問題クラス**

# Population Game のよい問題クラス

PGは多面体上の変分不等式問題であることは明らか.

⇒ 変分不等式・最適化問題のよい問題クラスに対応する「よい」(解きやすい) 問題クラスが存在.

- **ポテンシャルゲーム** (potential game) : 利得関数  $U$  が積分可能  
⇒ (凸とは限らない) 最適化問題に変換可能.
- **安定ゲーム** (stable game/contractive game) : 利得関数  $U$  が単調  
⇒ 解集合が凸, 狹義単調なら解が存在すれば一意.
- **優モジュラゲーム** (supermodular game) : 利得関数  $U$  が優モジュラ  
⇒ 最適応答対応の単調性が解を特徴づける. (紹介のみ)

ポテンシャルゲームかつ安定ゲームならば凸計画問題に帰着される.

# ポテンシャルゲーム

**定義** 集団ゲーム  $(\mathcal{X}, U)$  に対して,  $\nabla f = U$  なるスカラー一値関数  $f$  が存在するとき, **ポテンシャルゲーム**と呼ぶ. また,  $f$  をこのゲームの**ポテンシャル関数** (potential function) と呼ぶ.

**復習** 変分不等式問題においてベクトル場がスカラー関数の微分で与えられるならば, KKT 条件が最適化問題の KKT 条件と形式的に一致した.

- Monderer, D., & Shapley, L. S. (1996). Potential games. Games and Economic Behavior, 14(1), 124-143.
- Sandholm, W. H. (2001). Potential games with continuous player sets. Journal of Economic theory, 97(1), 81-108.
- Sandholm, W. H. (2009). Large population potential games. Journal of Economic Theory, 144(4), 1710-1725.

# ポテンシャルゲームのよい性質

ポテンシャルゲームについて以下が成立する。

- 均衡状態はポテンシャル最大化問題のKKT条件を満足する点。  
最適化問題としての局所的最適解とは限らない。
- 様々な**進化ダイナミクス** (evolutionary dynamics) のもとでの均衡  
の**安定性** (stability) がポテンシャル関数の形状によって定まる。
- ポテンシャル関数の局所最大化点は様々な代表的ダイナミクスのもと  
で局所安定なNash均衡となる。

- Sandholm, W. H. (2010). Local stability under evolutionary game dynamics. *Theoretical Economics*, 5(1), 27-50.

## 例 混雑ゲーム

ひとつのODペアのあいだに $n$ 本のリンク（道路） $\phi = 1, 2, \dots, n$ がパラレルにあるネットワークを考えよう。

経路とリンクとが対応しているので、この場合は簡単で戦略 $\phi$ の利得は

$$U_\phi(x) = -C_\phi(x_\phi)$$

次の関数はこの問題のポテンシャル関数である。

$$f(x) \equiv - \sum_{\phi \in \Phi} \int_0^{x_\phi} C_\phi(z) dz$$

## 例 混雜ゲーム

一般ケースを考える。

$$C_r(x) = \sum_{\phi \in \Phi^r} C_\phi(z_\phi(x)), \quad z_\phi(x) = \sum_{q: \phi \in \Phi^q} x_q$$

**Quiz** 次の関数がこの問題のポテンシャル関数であることを確認せよ。

$$f(x) \equiv - \sum_{\phi \in \Phi} \int_0^{z_\phi(x)} C_r(z) dz$$

# 安定ゲーム

**定義** 集団ゲーム  $(\mathcal{X}, U)$  について,  $U$  が単調であるとき**安定ゲーム** (stable game) と呼ぶ.

**補足** 狹義単調であれば strict をつける. **縮小ゲーム** (contractive game), **(半)負定値ゲーム** (negative (semi)definite game) などと呼ばれることがある.

**Quiz** 混雑ゲームが単調ゲームであることを確認せよ.



- 混雑ゲームについてより詳しく取り扱う。