

# 競争市場へのゲーム理論の応用

## 完全競争市場 (perfectly competitive market)

- 一消費者や一企業の行動は市場の価格には影響を与えない.
- 価格は所与のものとして行動する.
- 全員が価格受容者 (price taker)

## 不完全競争市場 (imperfectly competitive market)

- 価格決定者 (price maker)
- 例：寡占市場 (oligopoly), 独占市場 (monopoly)

# 独占市場では

$z$  : 生産量 = 市場への供給量 = 販売量 = 需要量

$p$  : 価格

需要関数 : 価格  $p$  での需要量  $z$  を与える関数

逆需要関数 : 需要量  $z$  から価格を与える関数

$$p = 120 - z$$

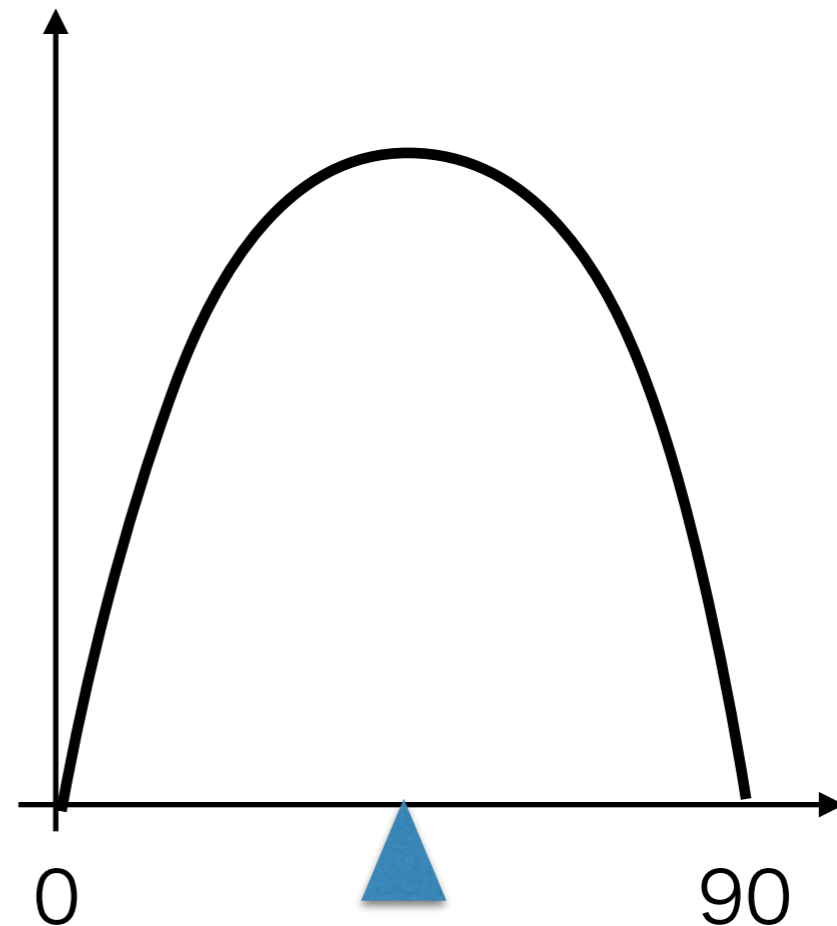
生産費用 : 30

⇒ 収入  $R(z) = (120 - z)z$

生産費用  $C(z) = 30z$

⇒ 利潤  $\pi(z) = R(z) - C(z)$

$$= (120 - z)z - 30z = z(90 - z)$$



## クールノー競争 (Cournot competition)

寡占市場の生産量同時決定モデル

## ベルトラン競争 (Bertrand competition)

寡占市場の価格同時決定モデル

### クールノー競争

- ・ A, B 2社の寡占市場
- ・ 価格は販売量  $z$  から逆需要関数  $p(z)=120-z$  で決まる
- ・ A社の販売量  $x$  とB社の販売量  $y$  とを決定する問題
- ・ 生産価格は同一で 30

## クールノー競争の例

- ・ A, B 2社の寡占市場
- ・ 価格は販売量  $z$  から逆需要関数  $p(z)=120-z$  で決まる
- ・ A社の販売量  $x$  とB社の販売量  $y$  とを決定する問題
- ・ 生産価格は同一で 30
- ・ 総販売量  $z = x + y$
- ・ Aの利潤  $\alpha(x, y) = (120-z)x - 30x = (120-x-y)x - 30x$
- ・ Bの利潤  $\beta(x, y) = (120-z)y - 30y = (120-x-y)y - 30y$

Bの生産量  $y$  が与えられた下でのAの最適な生産量  $x^*$  ?

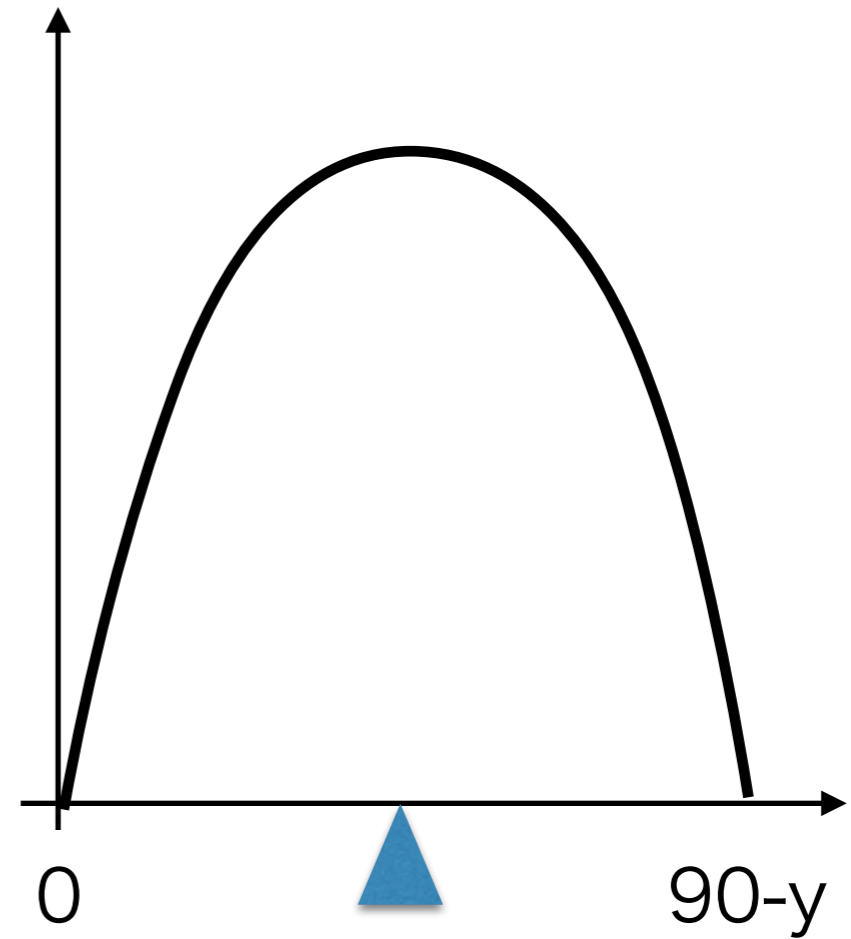
$$\alpha(x, y) = (120-x-y)x - 30x = x(120-x-y-30) = x(90-y-x)$$

Aの生産量  $x$  が与えられた下でのBの最適な生産量  $y^*$  ?

$$\beta(x, y) = (120-x-y)y - 30y = y(120-x-y-30) = y(90-x-y)$$

Bの生産量  $y$  が与えられた下でのAの最適な生産量  $x^*$

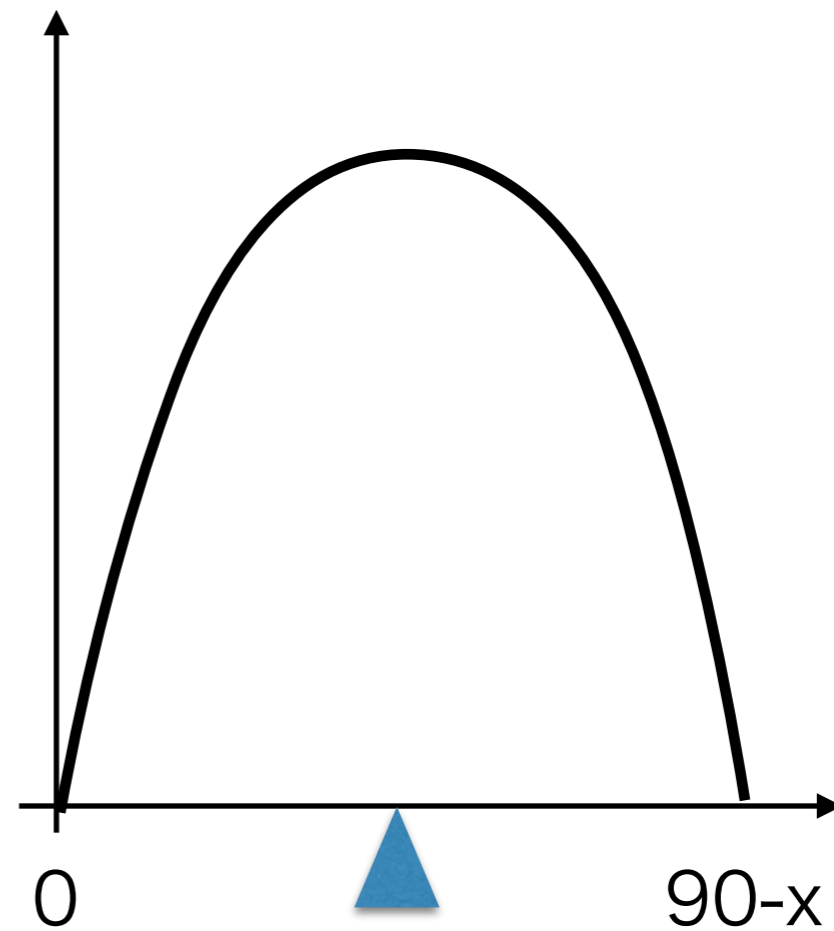
$$\alpha(x, y) = (120 - x - y)x - 30x = x(120 - x - y - 30) = x(90 - y - x)$$



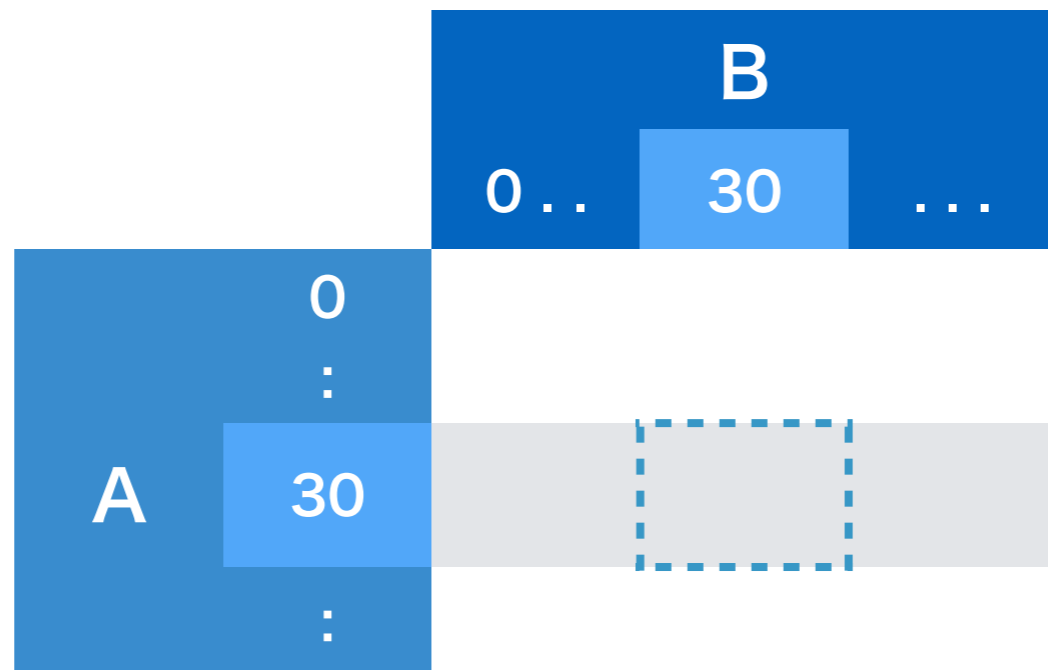
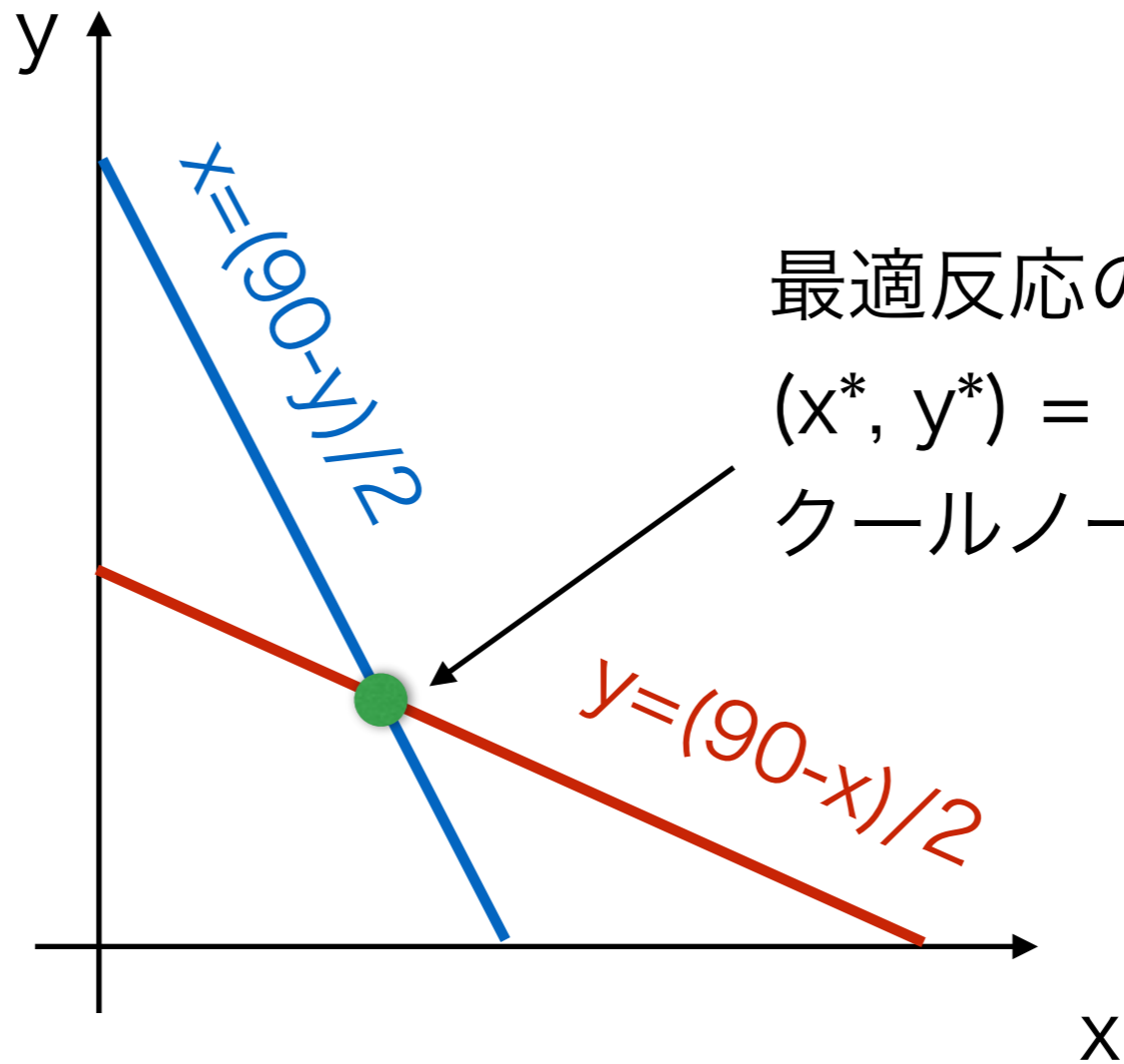
$$x^* = (90 - y) / 2$$

Aの生産量  $x$  が与えられた下でのBの最適な生産量  $y^*$

$$\beta(x, y) = (120 - x - y)y - 30y = x(120 - x - y - 30) = y(90 - x - y)$$



$$y^* = (90 - x) / 2$$



クールノー・ナッシュ均衡  $(x^*, y^*) = (30, 30)$  での両社の利潤

- ・ 総販売量  $z^* = x^* + y^* = 60$
- ・ Aの利潤  $\alpha(x^*, y^*) = (120 - z^*)x^* - 30x^*$   
 $= (120 - 60) \cdot 30 - 30 \cdot 30 = 900$
- ・ Bの利潤  $\beta(x^*, y^*) = (120 - z^*)y^* - 30y^* = 900$
- ・ 合計  $\alpha(x^*, y^*) + \beta(x^*, y^*) = 1800$

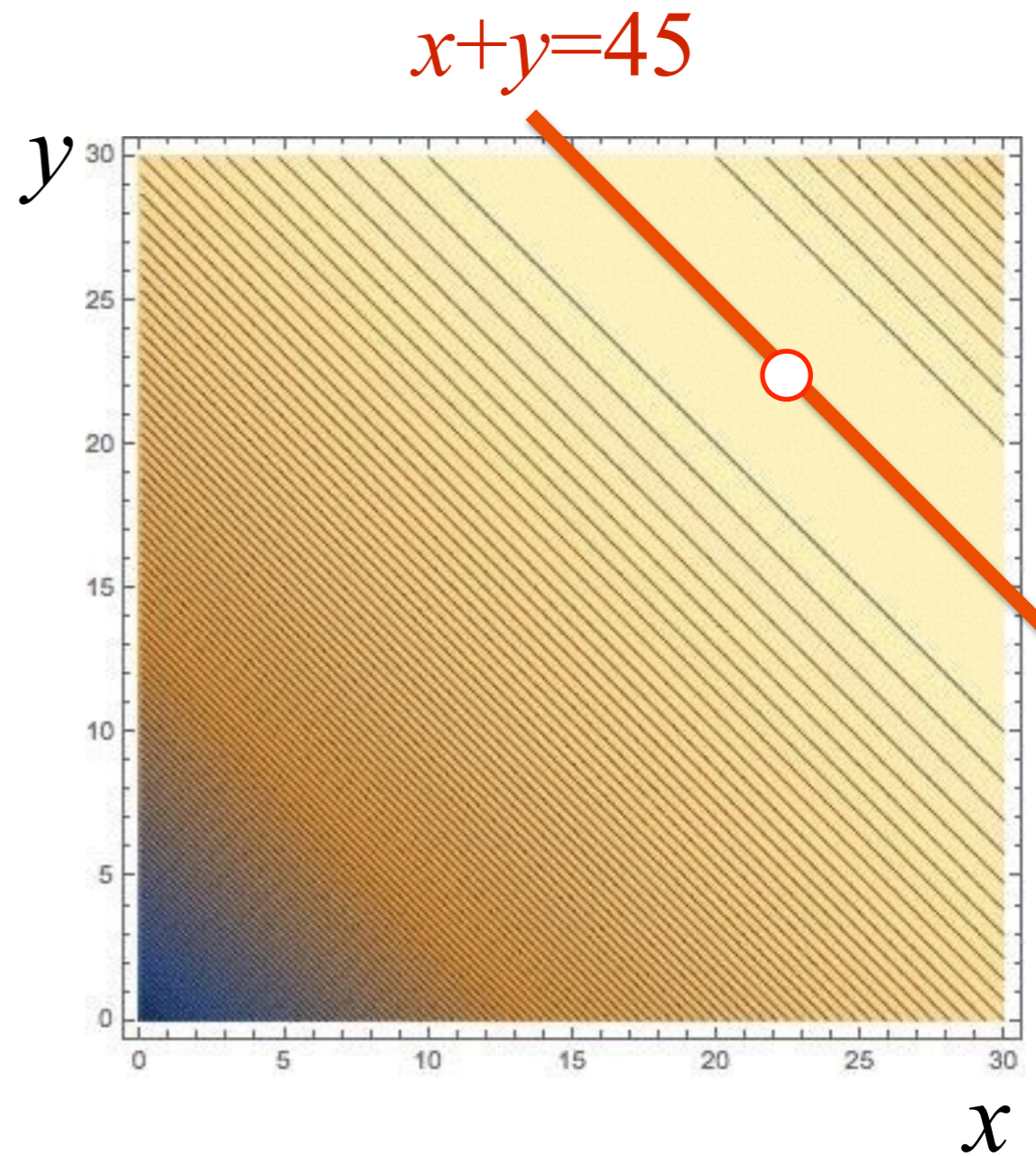
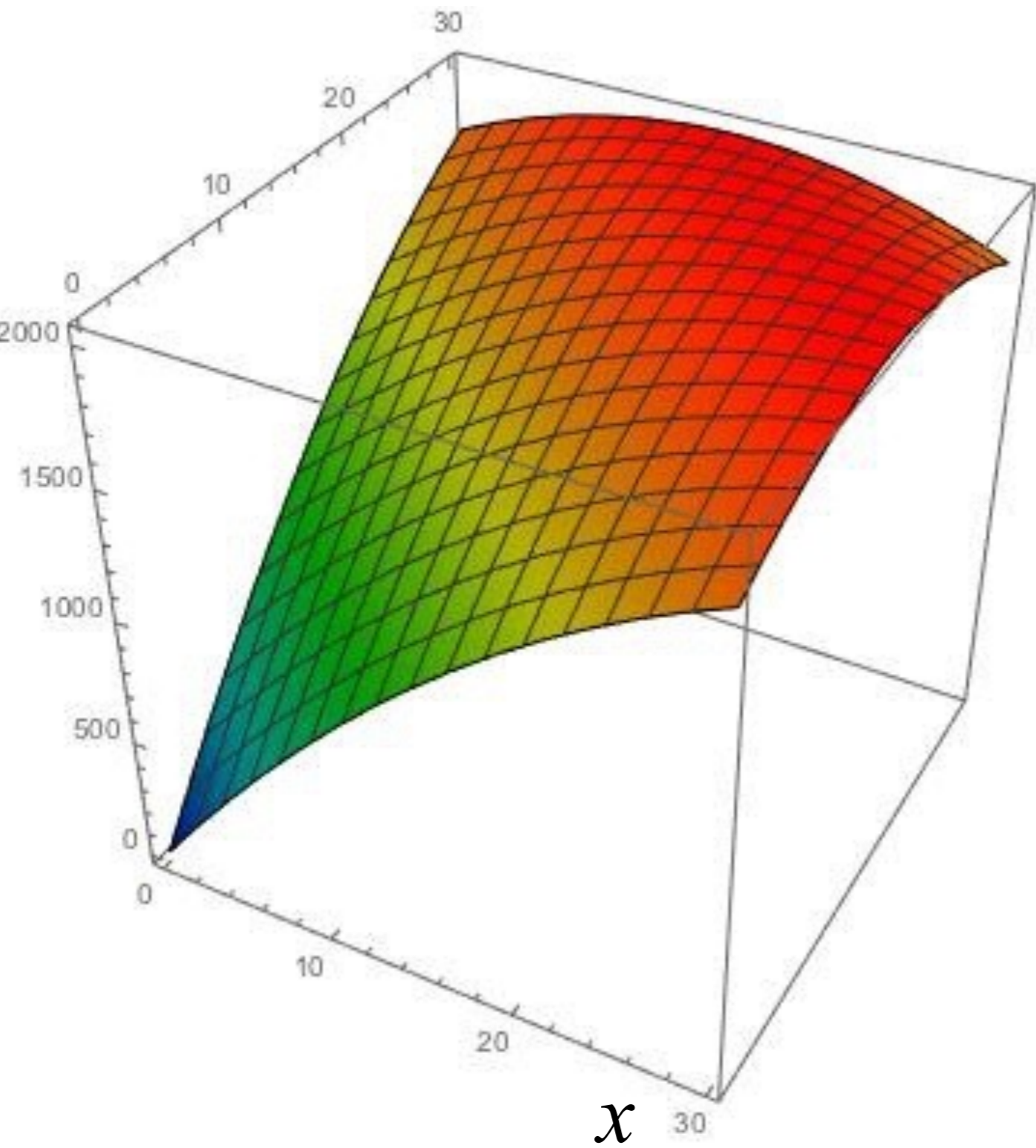
$(x, y) = (20, 20)$  での両社の利潤

- ・ 総販売量  $z = x + y = 40$
- ・ Aの利潤  $\alpha(x, y) = (120 - z)x - 30x$   
 $= (120 - 40) \cdot 20 - 30 \cdot 20 = 1000$
- ・ Bの利潤  $\beta(x, y) = (120 - z)y - 30y = 1000$
- ・ 合計  $\alpha(x, y) + \beta(x, y) = 2000$



$y$

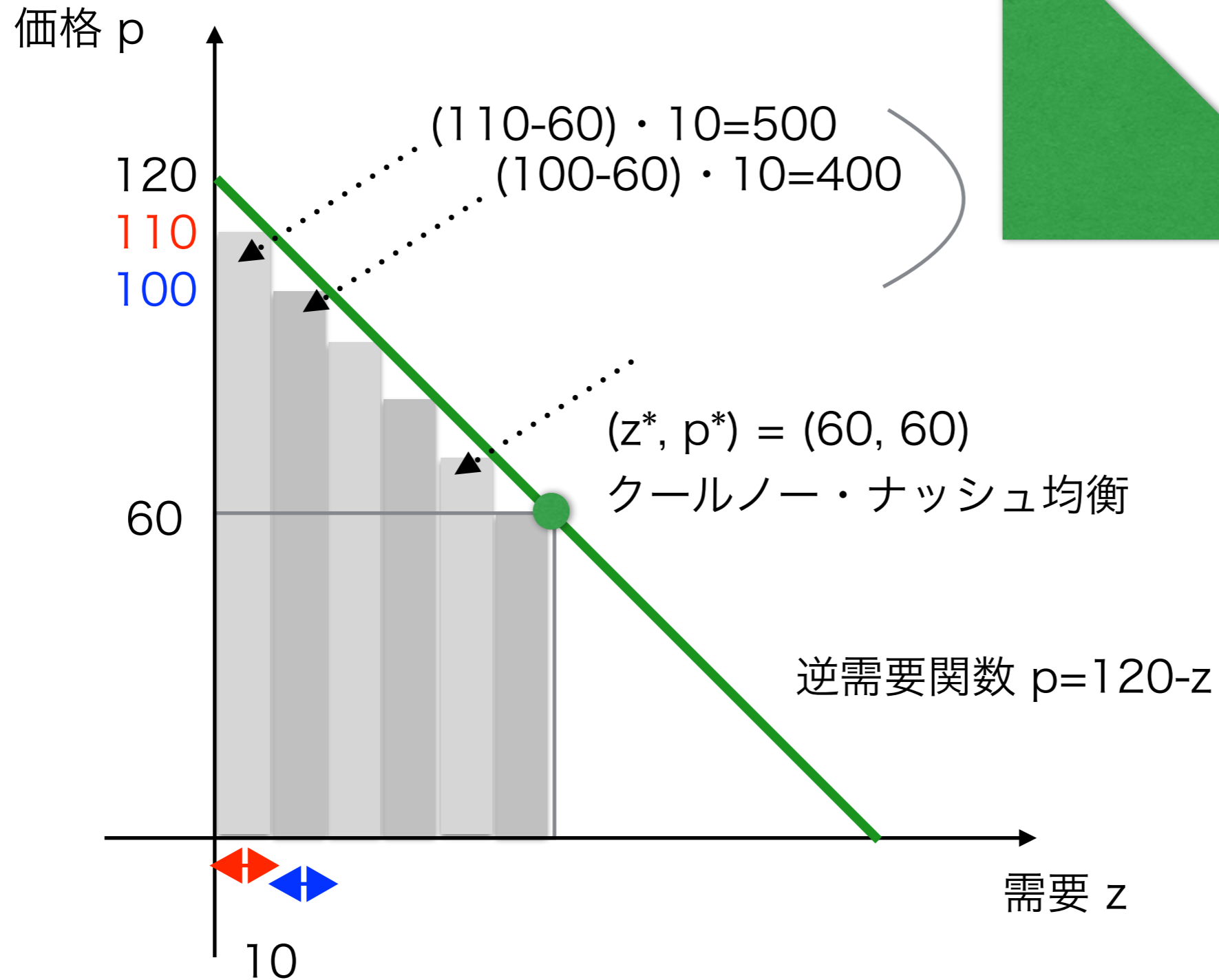
A,B 2社の利潤の合計のグラフと等高線



		B	
		20	30
A	20	(1000, 1000)	(800, 1200)
	30	(1200, 800)	(900, 900)

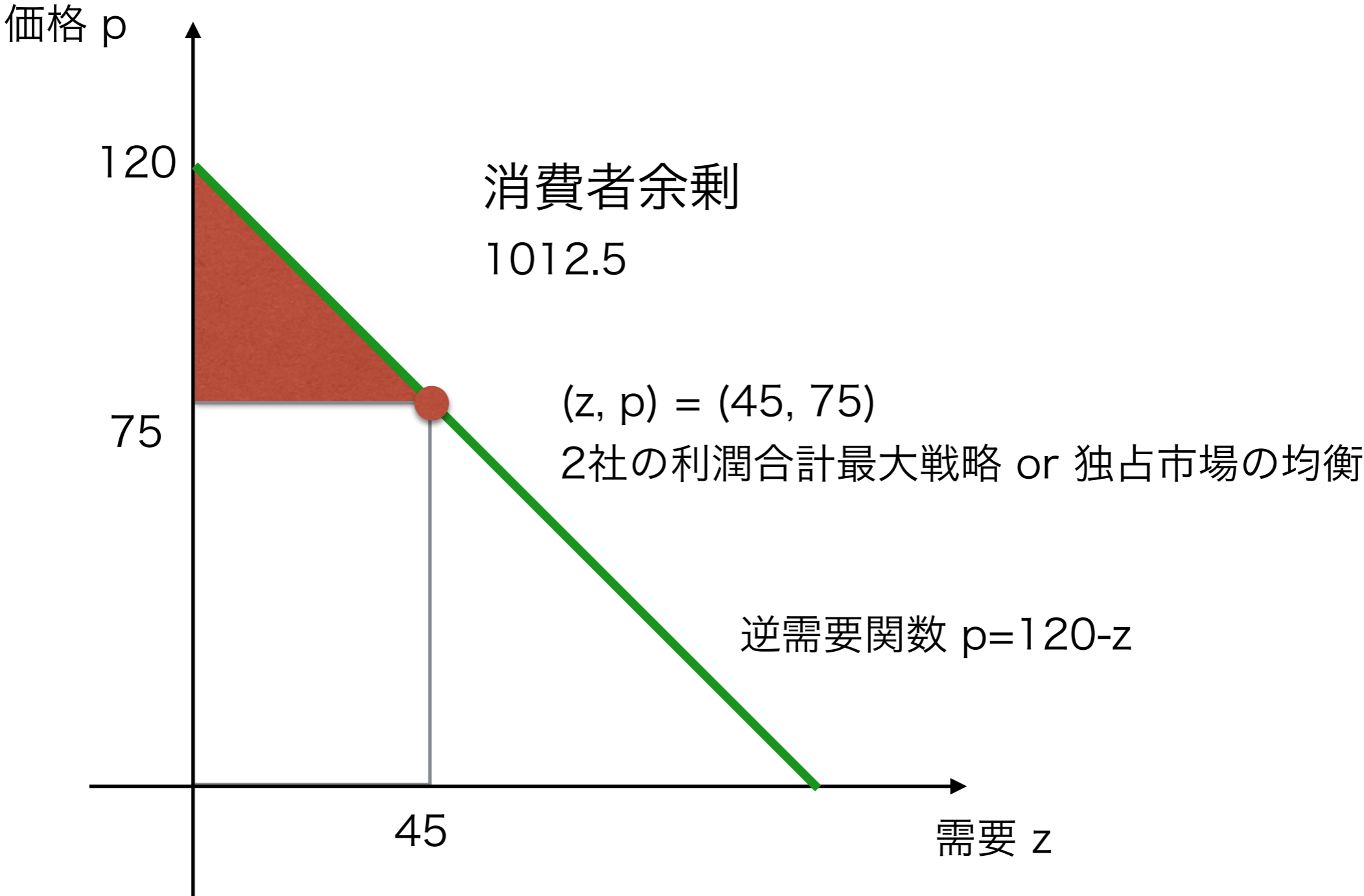
両社の生産量を共に22.5にすれば利潤を最大にできる  
 ⇒ 談合, カルテル

# クールノー・ナッシュ均衡での消費者余剰



消費者余剰  
 $60 \cdot 60 / 2 = 1800$

# 独占市場均衡での消費者余剰



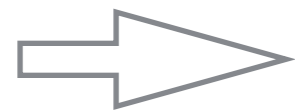
# ベルトラン競争 (Bertrand competition)

## 寡占市場の価格同時決定モデル

例

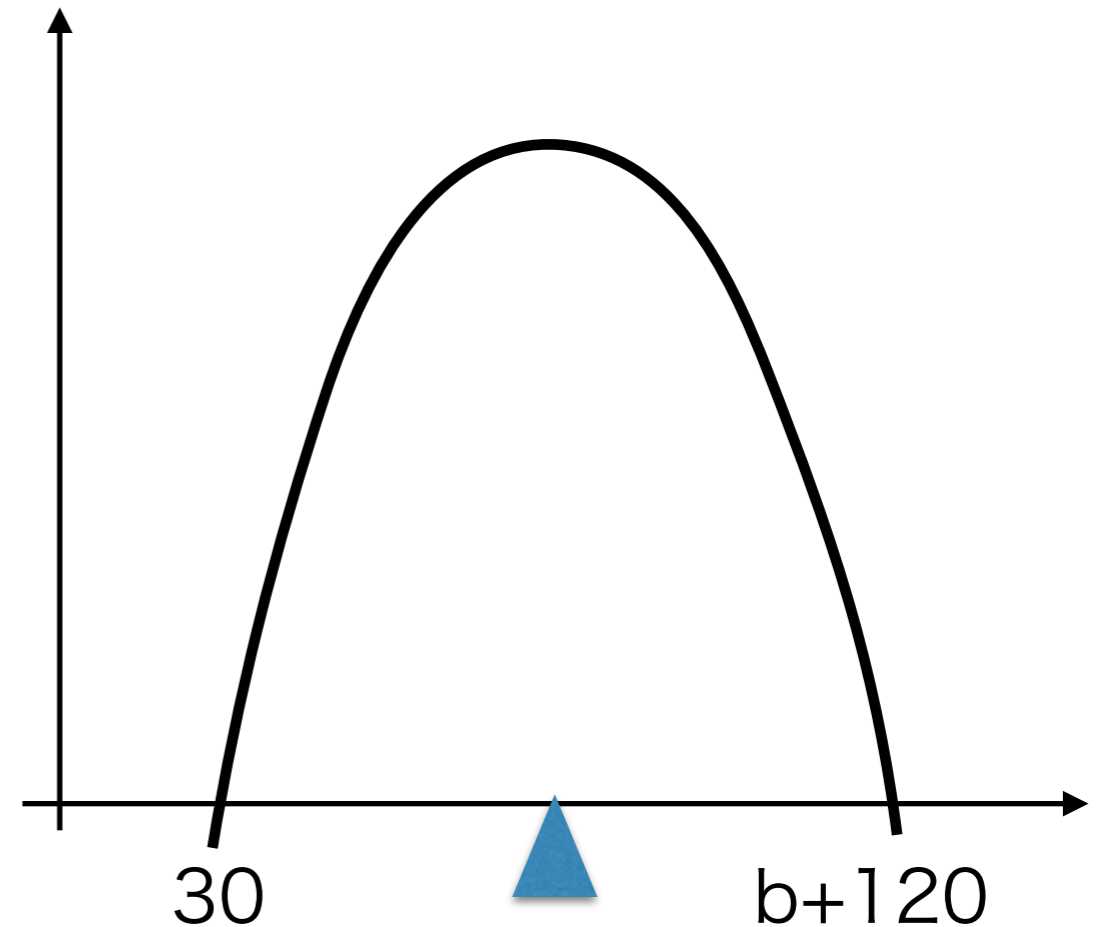
- ・ A, B 2社の寡占市場
- ・  $a$  : A社の製品の価格
- ・  $b$  : B社の製品の価格
- ・ A社の製品の需要関数  $x(a,b)=120-a+b$
- ・ B社の製品の需要関数  $y(a,b)=120+a-b$
- ・ 生産価格は同一で 30

A社の利潤  $\alpha(a,b)=ax-30x=a(120-a+b)-30(120-a+b)$   
 $= (a-30)(120-a+b)$



A社の利潤  $\beta(a,b)=by-30y=b(120+a-b)-30(120+a-b)$   
 $= (b-30)(120+a-b)$

$$\alpha(a,b) = (a-30)(120-a+b) = -(a-30)(a-(b+120))$$



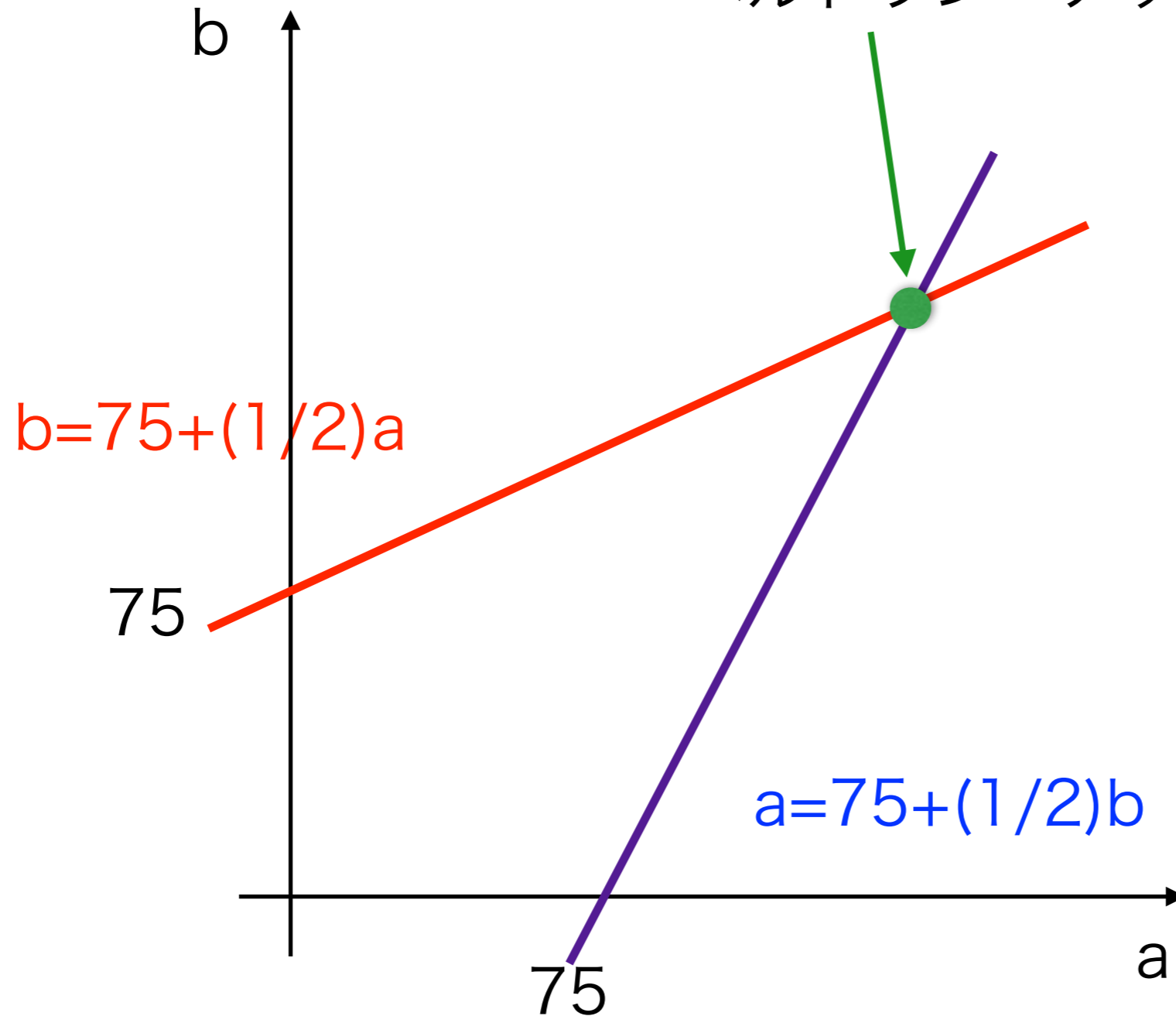
B社の価格が  $b$  であるときのA社の最適反応の価格  $a^*$

$$a^* = (30 + b + 120) / 2 = 75 + (1/2)b$$

A社の価格が  $a$  であるときのB社の最適反応の価格  $b^*$

$$b^* = (30 + a + 120) / 2 = 75 + (1/2)a$$

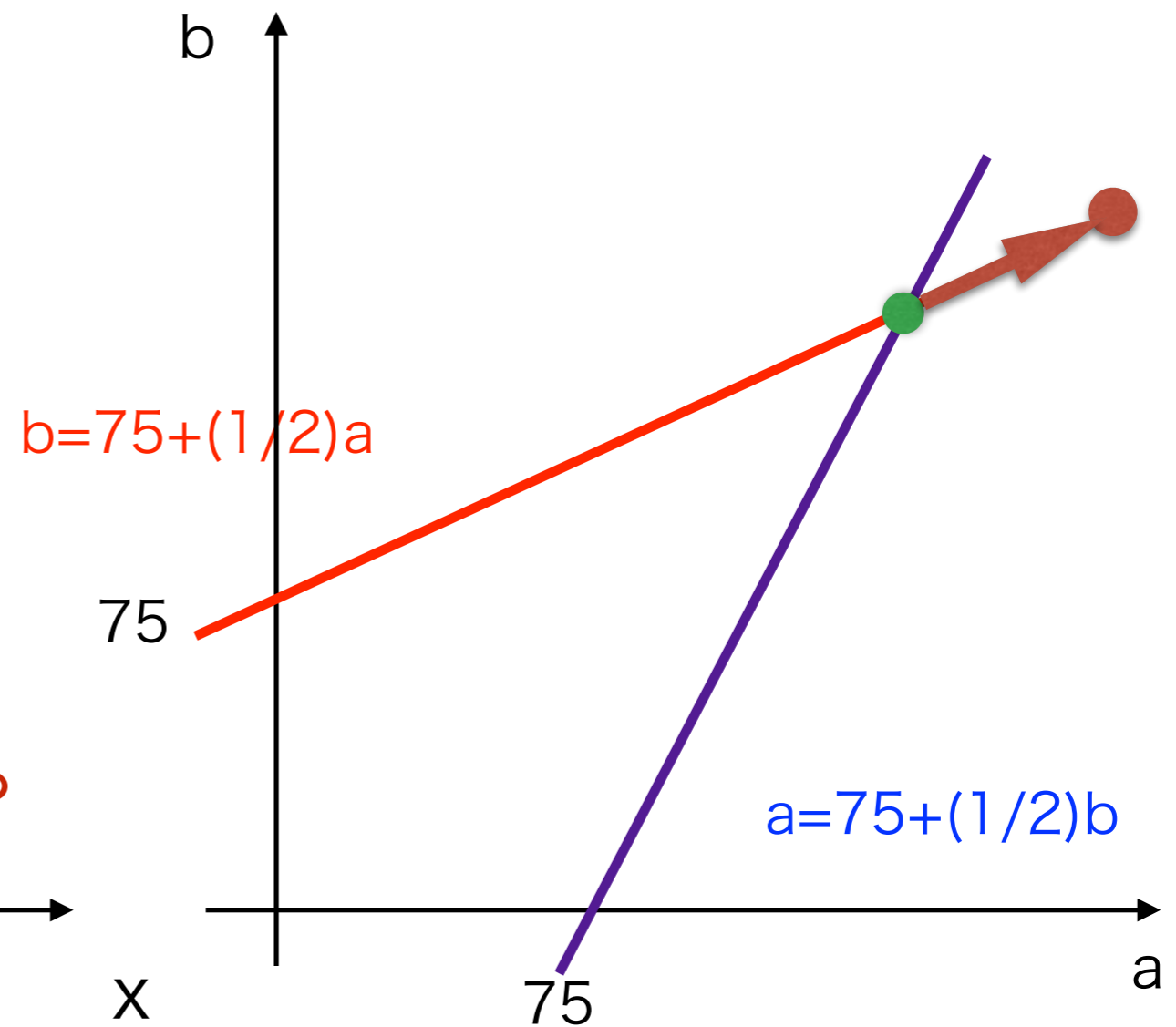
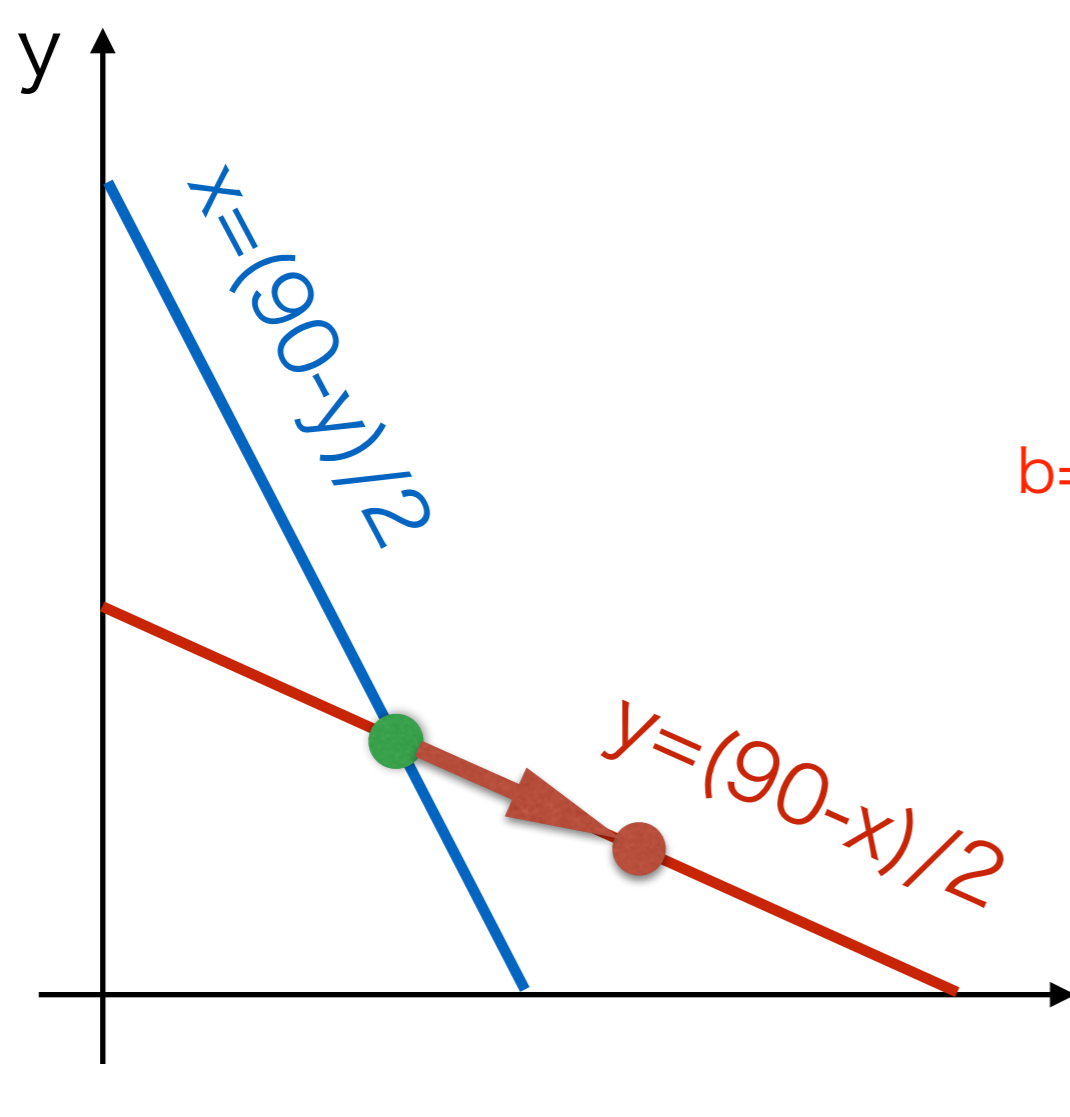
最適反応価格の組み合わせ  
 $(a^*, b^*) = (150, 150)$   
ベルトラン・ナッシュ均衡



# B社の最適反応の変化

クールノー・ナッシュ均衡  
戦略的代替

ベルトラン・ナッシュ均衡  
戦略的補完



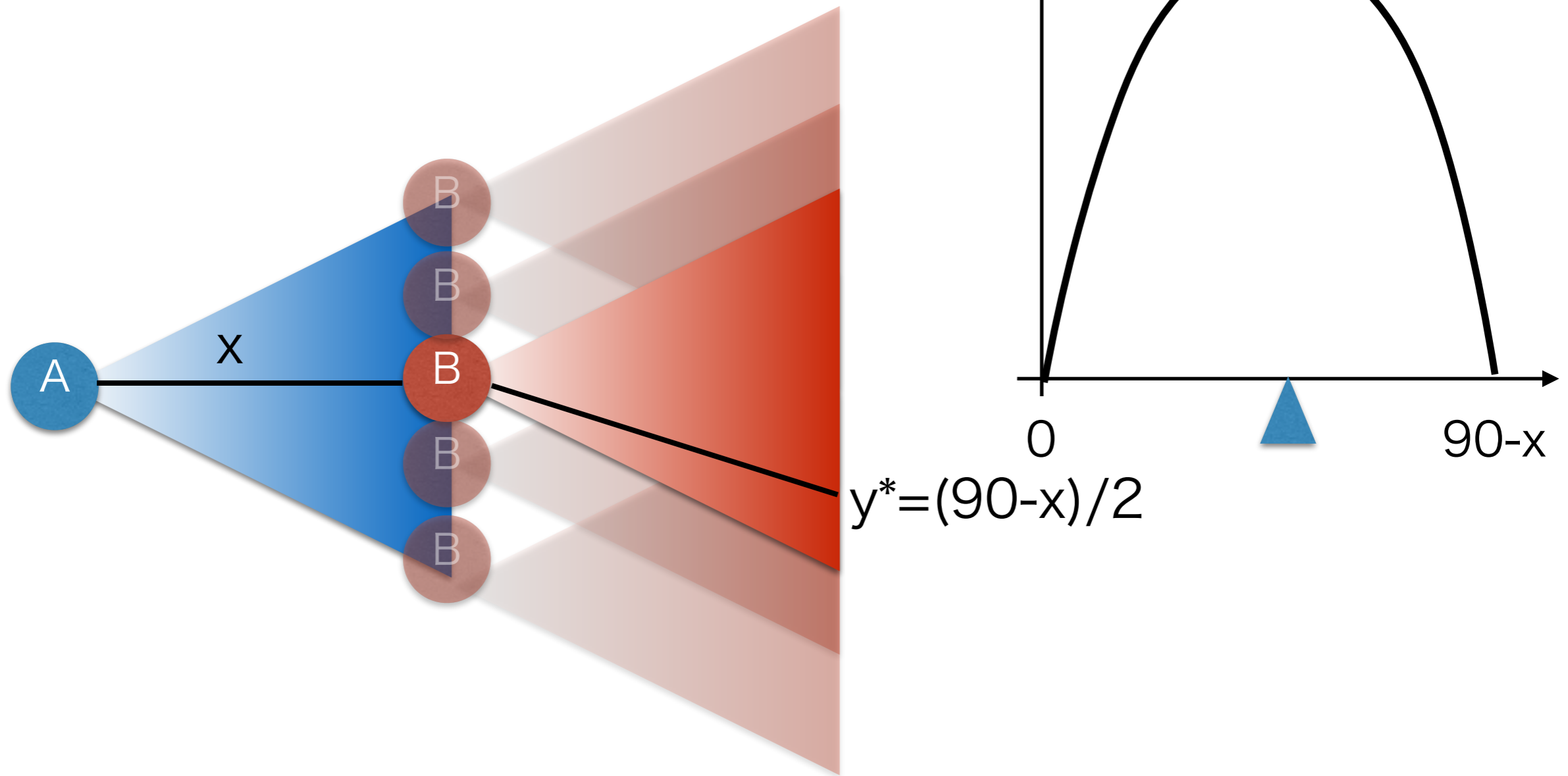


# シュタツケルベルグ競争

## 例

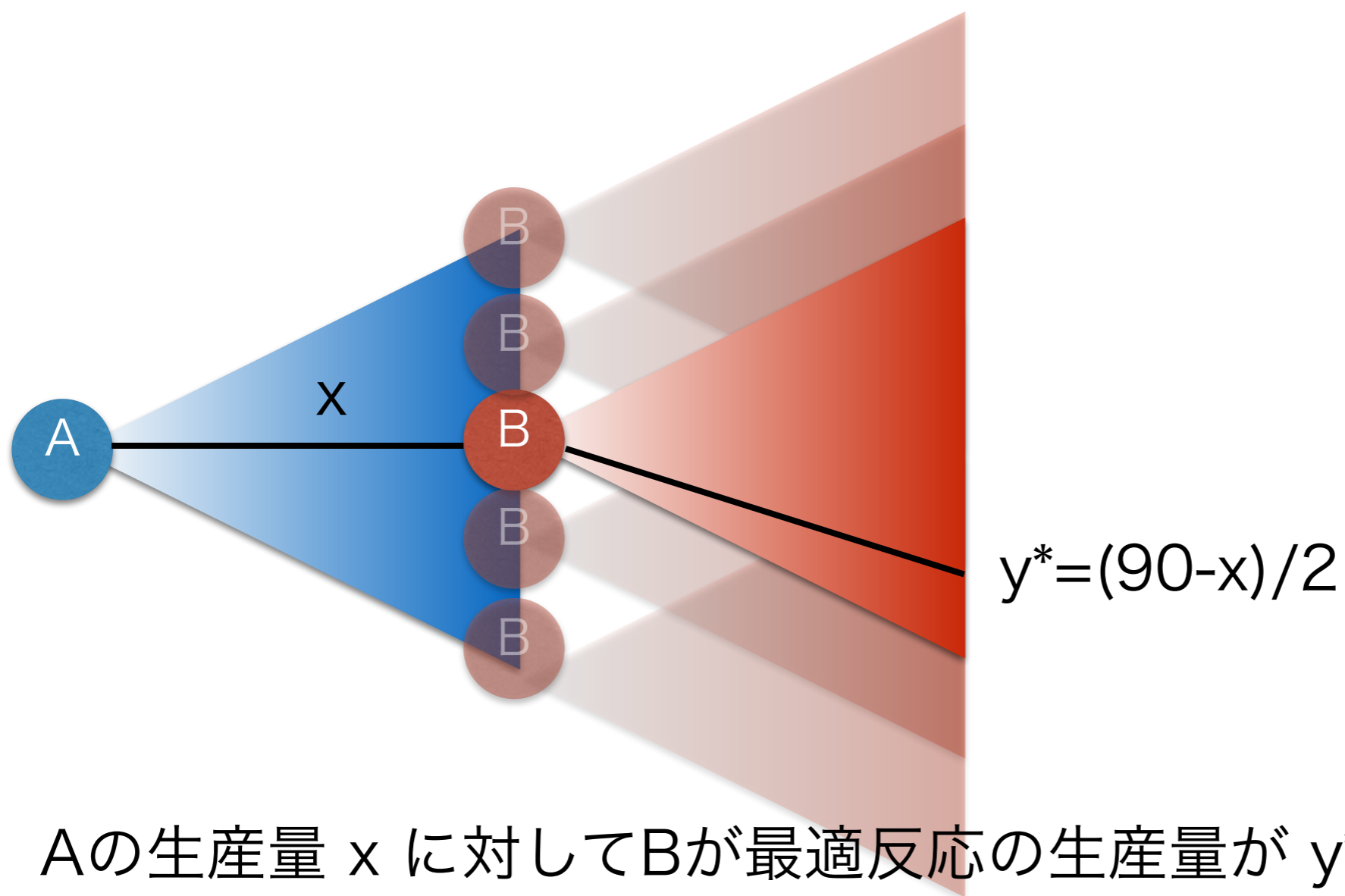
- ・ A, B 2社の寡占市場
- ・ 価格は販売量  $z$  から逆需要関数  $p(z)=120-z$  で決まる
- ・ A社の販売量  $x$  とB社の販売量  $y$  とを決定する問題
- ・ 生産価格は同一で 30
- ・ A社が販売量  $x$  を決め、それを知ってB社は販売量  $y$  を決める
  
- ・ 総販売量  $z = x + y$
- ・ Aの利潤  $\alpha(x, y) = (120-z)x - 30x = (120-x-y)x - 30x$
- ・ Bの利潤  $\beta(x, y) = (120-z)y - 30y = (120-x-y)y - 30y$

Aの生産量  $x$  が与えられた下でのBの最適  
反応生産量  $y^*$



Aの生産量  $x$  に対してBが最適反応の生産量  $y^* = (90-x)/2$  を  
生産した時の Aの利益

$$\alpha(x, y^*) = (120 - x - y^*)x - 30x = (1/2)x(90 - x)$$



Aの生産量  $x$  に対してBが最適反応の生産量が  $y^* = (90 - x) / 2$   
 を生産した時の Aの利益

$$\alpha(x, y^*) = (120 - x - y^*)x - 30x = (1/2)x(90 - x)$$

これを最大にするAの生産量  $x^*$  は

$$x^* = 45$$

このときのBの最適反応生産量  $y^*$  は

$$y^* = (90 - 45) / 2 = 22.5$$

クールノ一競争市場再訪

## クールノー競争の例

- ・ A, B 2社の寡占市場
- ・ 価格は販売量  $z$  から逆需要関数  $p(z)=120-z$  で決まる
- ・ A社の販売量  $x$  とB社の販売量  $y$  とを決定する問題
- ・ 生産費用は同一で 30
- ・ 総販売量  $z = x + y$
- ・ Aの利潤  $\alpha(x, y) = (120-z)x - 30x = (120-x-y)x - 30x$
- ・ Bの利潤  $\beta(x, y) = (120-z)y - 30y = (120-x-y)y - 30y$

Bの生産量  $y$  が与えられた下でのAの最適な生産量  $x^*$  ?

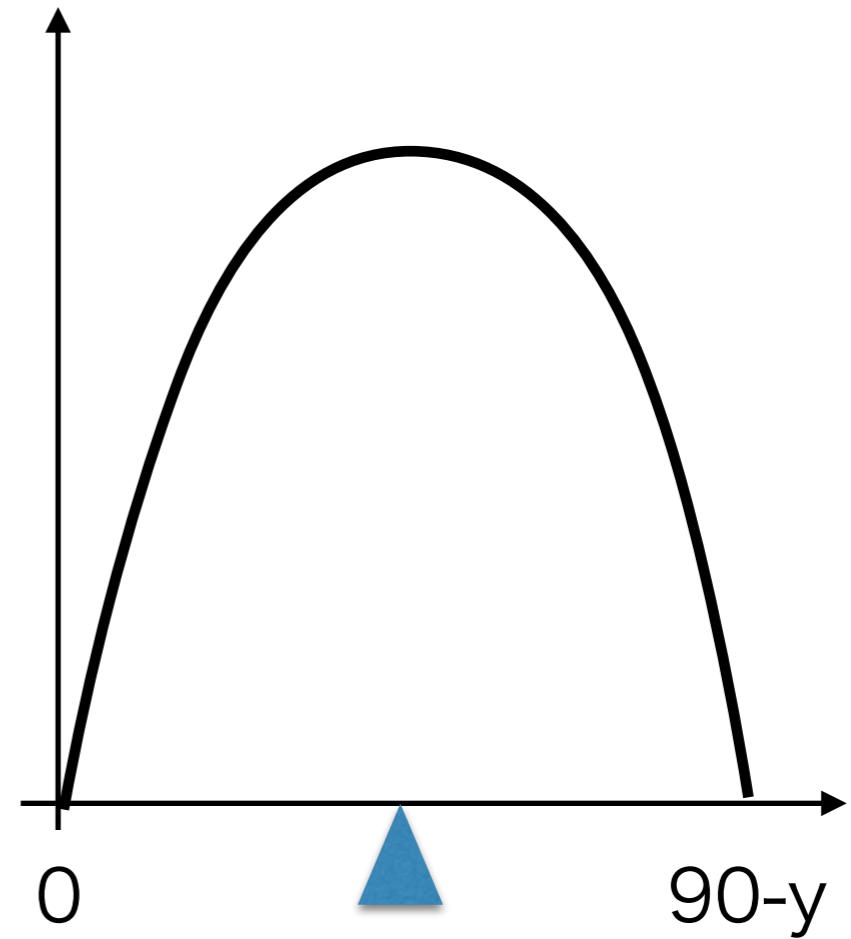
$$\alpha(x, y) = (120-x-y)x - 30x = x(120-x-y-30) = x(90-y-x)$$

Aの生産量  $x$  が与えられた下でのBの最適な生産量  $y^*$  ?

$$\beta(x, y) = (120-x-y)y - 30y = y(120-x-y-30) = y(90-x-y)$$

Bの生産量  $y$  が与えられた下でのAの最適な生産量  $x^*$

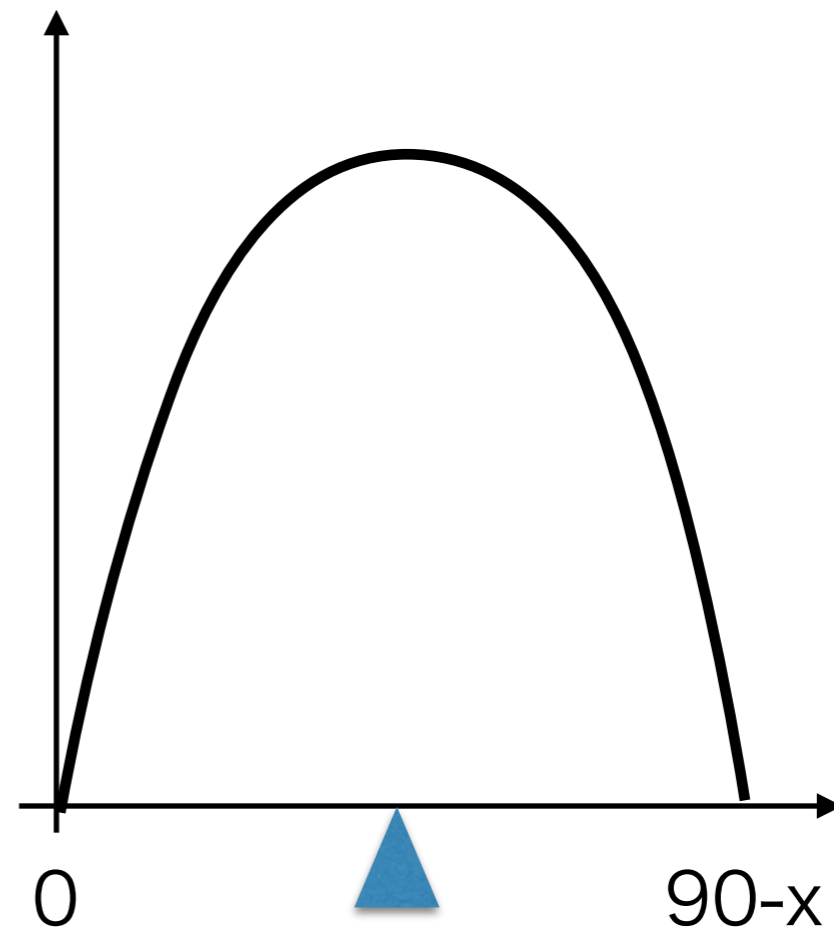
$$\alpha(x, y) = (120 - x - y)x - 30x = x(120 - x - y - 30) = x(90 - y - x)$$



$$x^* = (90 - y) / 2$$

Aの生産量  $x$  が与えられた下でのBの最適な生産量  $y^*$

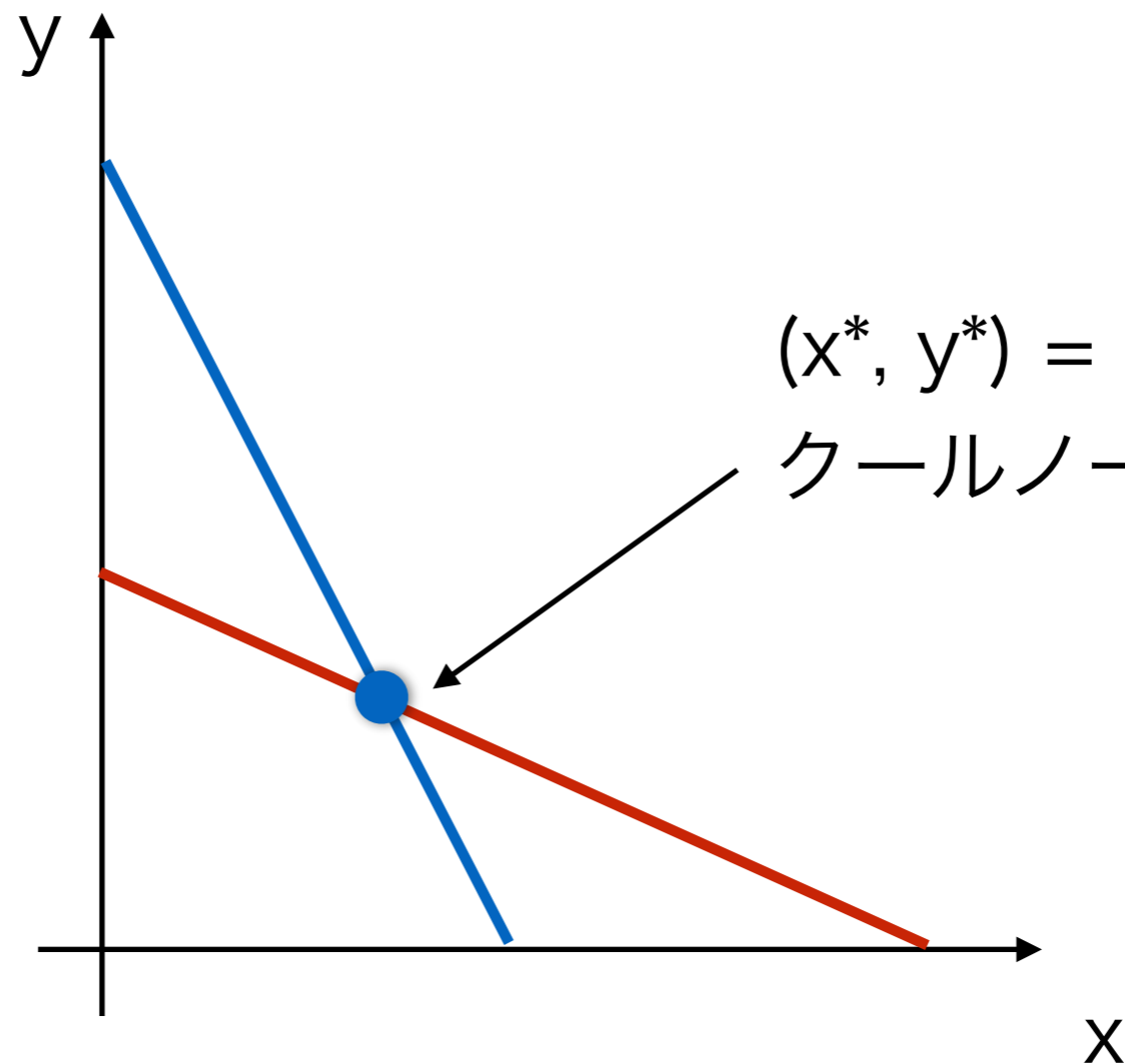
$$\beta(x, y) = (120 - x - y)y - 30y = x(120 - x - y - 30) = y(90 - x - y)$$



$$y^* = (90 - x) / 2$$

$$x = (90 - y) / 2$$

$$y = (90 - x) / 2$$



$$(x^*, y^*) = (30, 30)$$

クールノー・ナッシュ均衡

均衡での価格： $p^* = 120 - (x^* + y^*) = 60$

Aの利潤： $\alpha(x^*, y^*) = p^*x^* - 30x^* = 60 \times 30 - 30 \times 30 = 900$



## A社の課題

新しい設備を350の費用をかけて導入すれば生産費用を30から20に減らすことができる

## A社経理担当の意見

「現在我が社の最適な生産量は30で、もしも生産費用が10だけ下がれば $30 \times 10 = 300$ の増益となるが、そのために350だけ投資するのは賢明な判断ではない」

- ・ 総販売量  $z = x + y$
- ・ Aの利潤  $\alpha(x, y) = (120 - z)x - 20x = (120 - x - y)x - 20x$
- ・ Bの利潤  $\beta(x, y) = (120 - z)y - 30y = (120 - x - y)y - 30y$

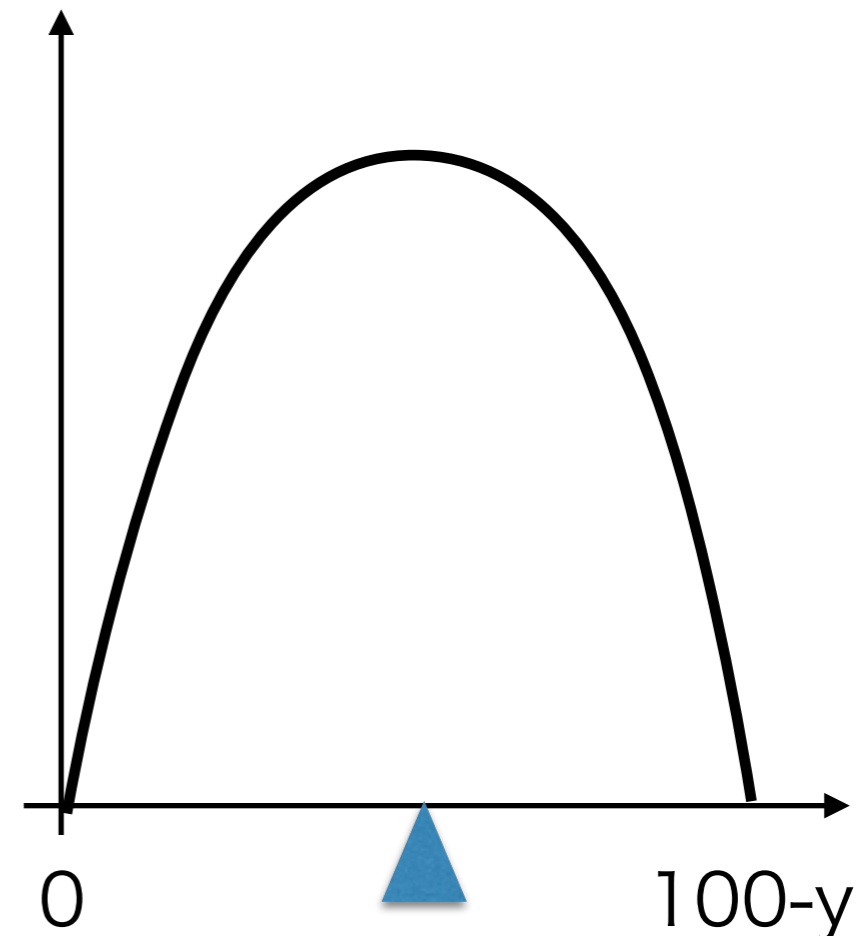
Bの生産量  $y$  が与えられた下でのAの最適な生産量  $x^*$  ?

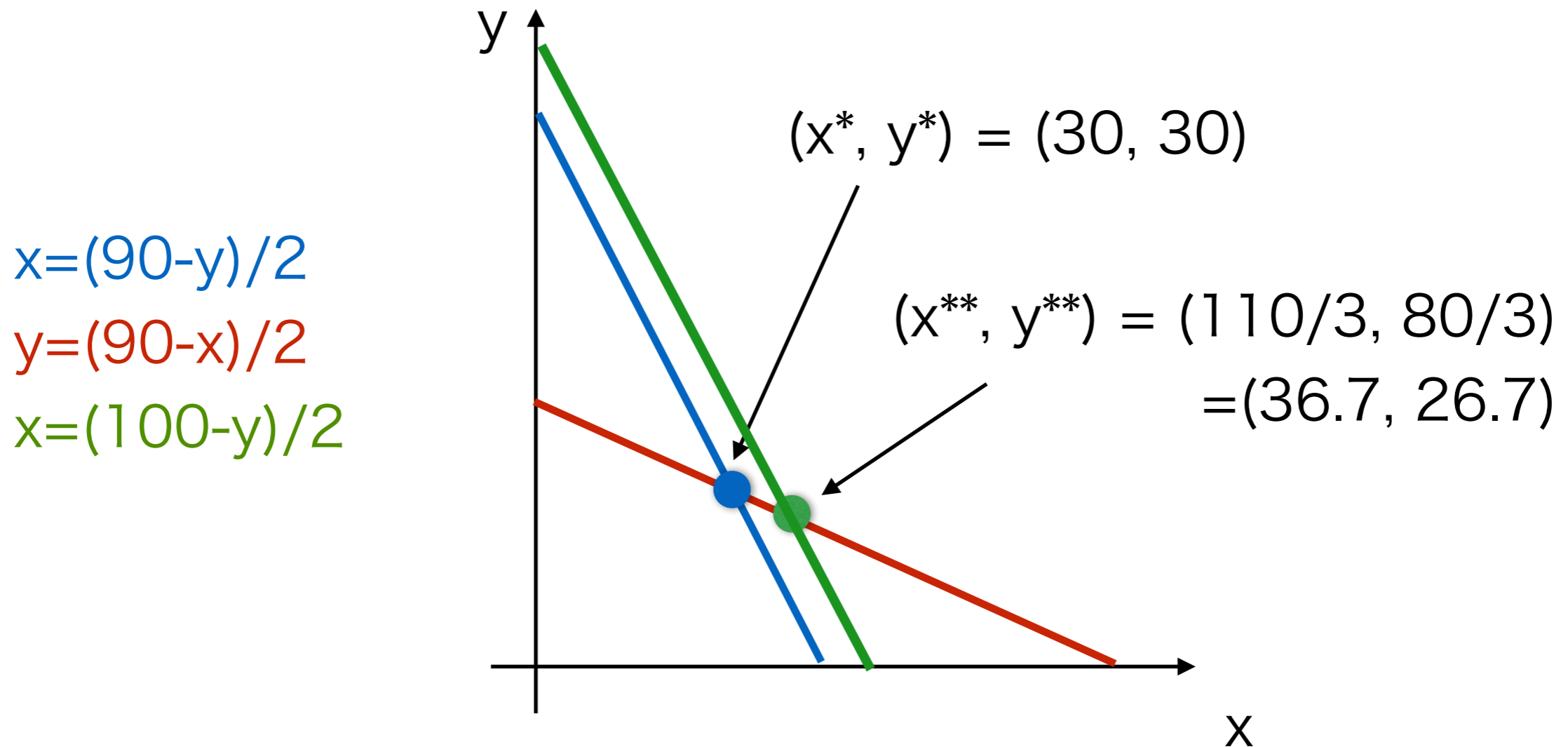
$$\alpha(x, y) = (120 - x - y)x - 20x = x(120 - x - y - 20) = x(100 - y - x)$$

Aの生産量  $x$  が与えられた下でのBの最適な生産量  $y^*$  ?

$$\beta(x, y) = (120 - x - y)y - 30y = y(120 - x - y - 30) = y(90 - x - y)$$

$$x^* = (100 - y) / 2$$





新しい均衡での価格： $p^{**} = 120 - (x^{**} + y^{**}) = 170/3 = 56.7$

新しい均衡でのAの利潤： $\alpha(x^{**}, y^{**}) = p^{**}x^{**} - 20x^{**} > 1296$

古い均衡での価格： $p^* = 120 - (x^* + y^*) = 60$

古い均衡でのAの利潤： $\alpha(x^*, y^*) = 900$

## 経理担当の意見

「現在我が社の最適な生産量は30で、もしも生産費用が10だけ下がれば $30 \times 10 = 300$ の増益となるが、そのために350だけ投資するのは賢明な判断ではない」

新しい均衡での価格： $p^{**} = 120 - (x^{**} + y^{**}) = 170/3 = 56.7$

新しい均衡でのAの利潤： $\alpha(x^{**}, y^{**}) = p^{**}x^{**} - 20x^{**} > 1296$

古い均衡での価格： $p^* = 120 - (x^* + y^*) = 60$

古い均衡でのAの利潤： $\alpha(x^*, y^*) = 900$

環境が変化すればプレイヤーの行動も変化する！