



## 慶應義塾大学ビジネス・スクール

# マトリクスゲーム(2)

プレイヤーAは $R_1$ 、 $R_2$ 、…の戦略のいずれかを、プレイヤーBは $C_1$ 、 $C_2$ 、…のいずれかを選択する。Aの戦略の横行とBの戦略の縦列が交差するところに、その戦略の組み合わせから生じる結果が利得で表わされている。カッコ内の左の数値がAの利得、右の数値がBの利得である。

### ゲーム1

		B		
		$C_1$	$C_2$	
A	$R_1$	(3, 2)	(2, 1)	15
	$R_2$	(1, 1)	(0, 0)	20

### ゲーム2

		B		
		$C_1$	$C_2$	
A	$R_1$	(2, 3)	(1, 2)	25
	$R_2$	(1, 4)	(2, 1)	

---

本ケースは、慶應義塾大学ビジネス・スクール専任講師大林厚臣によって作成された。本ケースの記述は経営管理の巧拙を示すものではなく、分析ならびにクラス討議の資料として作成されたものである。(作成1996年11月)