

# 調整ゲームにおける「Delay」メカニズムの有効性検証

洪敬基

大阪公立大学大学院 経済学研究科

## 要旨

本研究では、調整ゲームにおける均衡選択の問題に対して、「待つ」という選択肢を導入した複数期間からなるゲームである「Delay」メカニズムに着目し、特に効率的な行動が不可逆である場合の効果を理論および実験の両面から明らかにした。

効率的な行動が不可逆な  $N$  人  $T$  期間ゲーム ( $N \leq T$ ) において、非効率的な均衡結果を導く戦略プロファイルがサブゲーム完全均衡とならないことを理論的に示した。さらに、サブゲーム完全均衡に基づく理論予測を、3つのトリートメントを用いたオンライン実験により検証した。

実験の結果は、「Delay」メカニズムはパレート効率的な均衡結果の実現を一定程度促進する一方で、協調全体の安定性を低下させる可能性を示唆している。