

# 不公平回避的な個人による協力ゲームのコア 分析

高梨 誠之 \*

2016年4月18日

## 要旨

この論文では、不公平回避的な人々による協力を特性関数形ゲームと Fehr and Schmidt(1999)の提唱した効用関数を用いて行った。分析では、まず F-S コアを定義し、不公平回避的なプレイヤーによるコア概念を提示した。その上で、線型不等式の系の形でその新しいコアを表現し、その線型不等式の形について分析した。そして、不公平回避性の程度によって、F-S コアがどのように変化するか、分析した。その結果、不公平回避のうち、自分より大きい取り分の人たちに対する感情の高まりはより公平な配分を実現しやすくする一方、コアの存在を危うくすることが分かった。自分の取り分より少ない人たちに対しては、結果はより複雑で、より公平な配分が実現しやすくなることも、その逆も存在することを示した。

---

\* 京都大学経済学研究科・日本学術振興会特別研究員 DC. E-mail : takanashi.seiji.33c@st.kyoto-u.ac.jp