

MMA GAME THEORY

MMAゲーム理論

夏木康志

目次

はじめに	1
ナッシュで行こう！	2
決め技の打ち込みから：バックワードインダクション	3

はじめに

あの UFC でも戦略立案に利用されているゲーム理論を、実際に柔道黒帯でサバット経験者、ジムに通いながら、総合格闘技を研究しているファイティングドクター（博士（社会情報学）、データエバンジェリスト）自らが、解説します。

これで格闘家のあなたもゲーム理論をマスターして、試合に応用することができるはずです。

ナッシュで行こう！

総合格闘技のためのゲーム理論を解説する前に、一人だけ、ゲーム理論の天才を紹介したいと思います。もちろんジョン・ナッシュさんです。ナッシュ博士はN人ゲームにおける解の存在証明の論文を書きました。

ナッシュ均衡の概念はゲーム理論にとって、基本的です。

現代の経済学は需要と供給に加えて、ナッシュ均衡という概念を加えることで、分析のハサミのエッジである需要と供給に加えて、ハサミの支点であるナッシュ均衡という強力な分析の武器を手に入れました。

そしてゲーム理論は経済学や経営学だけではなく、MMAにも応用が可能で、この本はゲーム理論をネコにでもわかるように、実際に総合格闘技を研究しているデータ分析の専門家、柔道黒帯で打撃はフランスのサバットをベースにしている社会情報学博士が解説いたします。

決め技の打ち込みから：バックワードインダクション

動学ゲーム理論で、実際に展開系ゲームを解く手段に、バックワードインダクションがあります。これは、後ろからゲームを解く手段です。

つまりフィニッシュから逆算して試合を組み立て、フィニッシュでの勝利に必要な技をまず練習し、サイクルを回すことです。

実際に総合の試合はKOかギブアップで決まりますね。ということは、打撃と関節技(=寝技)から練習を始めるのがベストです。

初心者の決め技は、チョーク・スリーパーや三角絞め、腕ひしぎ十字固めですね。ということは、初心者は、これらの技の打ち込みから、毎週の練習を始めるのが効率的です。

例えば、柔道の練習であれば、立ち技で投げ技の打ち込みを100本単位で繰り返しますね。これは、柔道が投げ技で一本を取れる競技だからです。

総合では、KOかギブアップで一本が決まるので、総合の練習で、初心者が投げ技の打ち込みからスタートするのは効率的ではないです。中級者以上であれば、話は別ですが。

まずは打撃の基本と、寝技の基本、特にチョーク・スリーパーや三角絞め、腕ひしぎ十字固めの打ち込みから入るのが効率的です。特に十字や三角の打ち込みが重要です。

スパーリングする時も、フィニッシュを思い浮かべて、そこから逆算して、相手ごとの、どのポジションを狙っていくか、作戦を立案する必要があります。

例えば、初心者だったら、ガードポジションから十字や三角に行く練習の打ち込みをしていたら、まずは十字で決めるのであれば、ガードポジションを狙いましょう。

一般にマウントポジションが最高のポジションだと思われがちですが、マウントはひっくり返されればガードポジションですし、アマチュアではルール上パウンドが許されません。ということはマウントからは十字を狙うのが正解ですが、マウントからの逆十字は中級以上向けです。

ということは逆説的ですが、初心者はまずはガードポジションからの攻めを研究した方が、展開を狙いやすく、勝利を得やすいです。

例えばガードポジションからの三角狙いで、オモプラッタに切り替えるとか、ありますよね。

MMAゲーム理論

著 夏木康志

制作 Puboo
発行所 デザインエッグ株式会社
