

賽局與產業競爭策略

認證題庫共**200**題

認證檢定考試說明

本認證檢定採單科測驗制，每科考試內容與配分方式如下：

是非題：**15** 題

選擇題：**10** 題

每題配分：**4** 分

全卷 總分為 **100** 分，
成績達 **60** 分(含)以上者為合格。

考試時間為 **60** 分鐘，
請考生於規定時間內完成作答。

壹、是非題(100題)

一、賽局理論基礎

1. 賽局理論主要研究多個決策者在互相影響下的策略選擇。

答案: 是 | 解析: 核心即策略互動。

2. 賽局中, 參與者的報酬僅取決於自身行動。

答案: 否 | 解析: 也受他人策略影響。

3. 完全資訊賽局代表所有玩家都知道彼此的策略與報酬。

答案: 是 | 解析: 資訊透明。

4. 不完全資訊賽局必然是零和賽局。

答案: 否 | 解析: 資訊與利益結構無必然關係。

5. 賽局理論可應用於經濟、政治與產業競爭分析。

答案: 是 | 解析: 跨領域工具。

二、策略與均衡

6. 策略是指玩家在所有可能情況下的完整行動方案。

答案: 是 | 解析: 非單一行為。

7. 占優策略在任何情況下都優於其他策略。

答案: 是 | 解析: 定義如此。

8. 若雙方皆有占優策略, 賽局結果可預測。

答案: 是 | 解析: 理性必然選擇。

9. 沒有占優策略的賽局就無法分析。

答案: 否 | 解析: 仍可用均衡分析。

10. 納許均衡是指任何玩家都無法單方面改善自身報酬的狀態。

答案: 是 | 解析: 核心定義。

三、囚徒困境與合作

11. 囚徒困境中，個別理性導致集體最差結果。

答案: 是 | 解析: 經典案例。

12. 囚徒困境一定不存在合作可能。

答案: 否 | 解析: 重複賽局可合作。

13. 囚徒困境常用於解釋價格戰。

答案: 是 | 解析: 企業理性降價。

14. 合作在一次性賽局中通常較難維持。

答案: 是 | 解析: 缺乏懲罰機制。

15. 信任在囚徒困境中毫無影響。

答案: 否 | 解析: 影響策略選擇。

四、重複賽局

16. 重複賽局可促進長期合作。

答案: 是 | 解析: 未來誘因。

17. 未來報酬折現率愈高，合作愈可能。

答案: 是 | 解析: 重視長期。

18. 只要賽局重複，必然產生合作。

答案: 否 | 解析: 仍需條件。

19. 以牙還牙策略在重複賽局中常被視為有效策略。

答案: 是 | 解析: 簡單且具威嚇。

20. 重複賽局中, 聲譽不影響策略。

答案: 否 | 解析: 聲譽極重要。

五、產業競爭與策略互動

21. 產業競爭本質上是一種賽局。

答案: 是 | 解析: 企業策略互動。

22. 企業定價行為可用賽局理論分析。

答案: 是 | 解析: 價格戰分析常用。

23. 完全競爭市場不適合賽局分析。

答案: 否 | 解析: 仍可分析策略。

24. 寡占市場特別適合賽局模型。

答案: 是 | 解析: 少數互動者。

25. 產業策略不需考慮競爭者反應。

答案: 否 | 解析: 關鍵即反應。

六、價格競爭與數量競爭

26. 柏川德模型主要分析價格競爭。

答案: 是 | 解析: Price competition。

27. 古諾模型假設企業競爭的是產量。

答案: 是 | 解析: Quantity competition。

28. 柏川德模型常導致價格接近邊際成本。

答案: 是 | 解析: 激烈競爭。

29. 古諾競爭下，企業利潤通常高於柏川德。

答案：是 | 解析：競爭較不激烈。

30. 價格競爭一定比數量競爭激烈。

答案：否 | 解析：視模型假設。

七、進入障礙與威嚇

31. 既有廠商可透過策略性行為阻止新進者。

答案：是 | 解析：進入威嚇。

32. 降價策略可作為進入阻礙。

答案：是 | 解析：掠奪性定價。

33. 進入障礙與賽局無關。

答案：否 | 解析：高度相關。

34. 承諾策略能影響對手決策。

答案：是 | 解析：改變賽局結構。

35. 威嚇若不具可信性，效果有限。

答案：是 | 解析：可信承諾關鍵。

八、資訊不對稱

36. 資訊不對稱會影響賽局結果。

答案：是 | 解析：改變策略。

37. 逆向選擇源於交易前資訊不對稱。

答案：是 | 解析：典型問題。

38. 道德風險發生在交易完成之前。

答案：否 | 解析：發生在交易後。

39. 訊號傳遞可降低資訊不對稱。

答案:是 | 解析:如品牌、保證。

40. 所有訊號都是可信的。

答案:否 | 解析:須有成本。

九、合作、聯盟與合謀

41. 企業聯盟可改變競爭賽局結構。

答案:是 | 解析:策略合作。

42. 合謀有助於提高產業總利潤。

答案:是 | 解析:限制競爭。

43. 合謀在法律上通常被允許。

答案:否 | 解析:多數國家禁止。

44. 聯盟必然對所有成員有利。

答案:否 | 解析:分配問題。

45. 賽局理論可分析合謀穩定性。

答案:是 | 解析:偏離誘因。

十、動態競爭與策略演化

46. 動態賽局考慮時間與先後順序。

答案:是 | 解析:非同時行動。

47. 先行者優勢必然存在。

答案:否 | 解析:可能有後發優勢。

48. 序貫賽局可用逆推法分析。

答案:是 | 解析:向後推理。

49. 策略承諾可影響後續玩家選擇。

答案:是 | 解析:改變最佳回應。

50. 後發者永遠處於劣勢。

答案:否 | 解析:不一定。

十一、競爭策略應用

51. 差異化策略可降低價格競爭強度。

答案:是 | 解析:避免同質競爭。

52. 成本領先策略可改變賽局優勢。

答案:是 | 解析:影響報酬結構。

53. 競爭策略只與內部能力有關。

答案:否 | 解析:也與對手互動。

54. 藍海策略試圖跳脫既有賽局。

答案:是 | 解析:重塑市場。

55. 策略模仿不影響產業競爭。

答案:否 | 解析:影響均衡。

十二、政府政策與產業賽局

56. 政府管制會影響產業賽局結果。

答案:是 | 解析:改變規則。

57. 反托拉斯法旨在抑制不當合謀。

答案:是 | 解析:維護競爭。

58. 補貼政策不影響企業策略。

答案:否 | 解析:影響成本。

59. 關稅可改變國際競爭賽局。

答案: 是 | 解析: 影響進出。

60. 產業政策與賽局理論無關。

答案: 否 | 解析: 高度相關。

十三、行為賽局與現實偏誤

61. 行為賽局考慮非完全理性。

答案: 是 | 解析: 加入心理因素。

62. 所有玩家都能精確計算最佳策略。

答案: 否 | 解析: 現實有限理性。

63. 公平偏好可能改變賽局結果。

答案: 是 | 解析: 實驗證實。

64. 情緒不會影響策略選擇。

答案: 否 | 解析: 會影響。

65. 行為賽局補充傳統賽局限制。

答案: 是 | 解析: 更貼近現實。

十四、數位產業與平台競爭

66. 平台競爭具有雙邊市場特性。

答案: 是 | 解析: 網路效應。

67. 網路效應會影響均衡結果。

答案: 是 | 解析: 強化領先者。

68. 數位平台競爭不適用賽局分析。

答案: 否 | 解析: 非常適用。

69. 搶占用戶規模可作為競爭策略。

答案:是 | 解析:先佔優勢。

70. 鎖定效應可提高轉換成本。

答案:是 | 解析:影響選擇。

十五、整體策略判斷

71. 賽局理論提供策略預測工具。

答案:是 | 解析:理性分析。

72. 所有賽局都有唯一均衡。

答案:否 | 解析:可能多重。

73. 產業競爭策略需動態調整。

答案:是 | 解析:環境變化。

74. 競爭者非理性行為可忽略。

答案:否 | 解析:須納入考量。

75. 賽局分析有助於風險評估。

答案:是 | 解析:預測反應。

十六、綜合應用與判斷

76. 策略選擇需同時考慮短期與長期效果。

答案:是 | 解析:動態思維。

77. 產業結構不影響賽局策略。

答案:否 | 解析:高度影響。

78. 賽局理論假設有助於簡化現實分析。

答案:是 | 解析:模型用途。

79. 策略錯誤可能來自對對手誤判。

答案: 是 | 解析: 資訊不足。

80. 成功策略必然適用所有產業。

答案: 否 | 解析: 情境不同。

十七、進階觀念

81. 混合策略允許隨機化決策。

答案: 是 | 解析: 避免被預測。

82. 混合策略只存在於理論中。

答案: 否 | 解析: 實務可見。

83. 賽局模型需不斷驗證現實適用性。

答案: 是 | 解析: 避免僵化。

84. 策略互動可產生意外結果。

答案: 是 | 解析: 非直覺。

85. 競爭策略不需考量倫理與法規。

答案: 否 | 解析: 重要限制。

十八、總結題

86. 賽局理論是分析產業競爭的重要工具。

答案: 是 | 解析: 核心用途。

87. 產業競爭永遠是零和賽局。

答案: 否 | 解析: 多為非零和。

88. 策略分析需假設競爭者具有理性。

答案: 是 | 解析: 基本前提。

89. 不確定性增加策略複雜度。

答案: 是 | 解析: 影響決策。

90. 產業競爭策略可完全精確預測結果。

答案: 否 | 解析: 仍有變數。

十九、實務判斷

91. 企業競爭行為會相互回應。

答案: 是 | 解析: 互動關係。

92. 策略優勢一旦建立便永久存在。

答案: 否 | 解析: 會被追趕。

93. 競爭策略需持續學習與修正。

答案: 是 | 解析: 動態環境。

94. 賽局理論可協助談判策略制定。

答案: 是 | 解析: 預測對方。

95. 談判本身也是一種賽局。

答案: 是 | 解析: 策略互動。

二十、收尾題

96. 策略思考重點在於預測對手行動。

答案: 是 | 解析: 核心精神。

97. 競爭者越多, 賽局分析越不重要。

答案: 否 | 解析: 仍有價值。

98. 市場結構改變會重塑競爭賽局。

答案: 是 | 解析: 規則變了。

99. 賽局與產業競爭策略高度結合。

答案:是 | 解析:理論與實務。

100.理解賽局有助於做出更佳策略決策。

答案:是 | 解析:最終目的。

貳、選擇題(100題)

1.

賽局理論主要研究下列何者？

- A. 單一決策者的最佳選擇
- B. 多個決策者間的策略互動
- C. 隨機事件的機率分布
- D. 市場需求預測

答案:B

解析:賽局理論核心在「策略互動」。

2.

下列何者最能描述「策略」？

- A. 玩家實際採取的行動
- B. 玩家偏好的選項
- C. 玩家在所有可能情況下的行動計畫
- D. 玩家最終的報酬

答案:C

解析:策略是完整的行動規則。

3.

納許均衡的定義為:

- A. 所有玩家獲得最大總報酬
- B. 每位玩家都採取占優策略
- C. 無人能單方面改變策略以提高自身報酬
- D. 市場達成效率最優

答案:C

解析:核心在「單方面偏離無利可圖」。

4.

下列何者屬於零和賽局?

- A. 價格競爭
- B. 市場擴張
- C. 撲克牌對賭
- D. 聯盟合作

答案:C

解析:一方得即一方失。

5.

囚徒困境的典型結果為：

- A. 合作達成最優解
- B. 個別理性導致集體非最優
- C. 沒有納許均衡
- D. 合作必然發生

答案：**B**

解析：個體理性 $\neq$ 集體理性。

6.

囚徒困境最常被用來解釋下列何種產業現象？

- A. 技術創新
- B. 品牌差異化
- C. 價格戰
- D. 市場獨占

答案：**C**

解析：降價對個別企業有誘因。

7.

在一次性賽局中，合作通常難以維持，主因是：

- A. 缺乏資訊
- B. 缺乏法律規範

- C. 缺乏未來懲罰機制
- D. 缺乏市場需求

答案:C

解析:沒有長期誘因。

8.

重複賽局中, 合作較可能出現的關鍵因素為:

- A. 高進入障礙
- B. 未來報酬的重要性
- C. 玩家數量多
- D. 完全資訊

答案:B

解析:重視長期收益。

9.

「以牙還牙」策略的核心特性是:

- A. 永久報復
- B. 隨機應對
- C. 合作起手、對等回應
- D. 永不合作

答案:C

解析:促進穩定合作。

10.

寡占市場特別適合賽局分析，因為：

- A. 競爭者太多
- B. 需求固定
- C. 競爭者彼此影響顯著
- D. 沒有進入障礙

答案：**C**

解析：策略互動明顯。

11.

古諾模型 (Cournot Model) 假設企業競爭的是：

- A. 價格
- B. 品質
- C. 廣告
- D. 產量

答案：**D**

解析：數量競爭模型。

12.

柏川德模型 (Bertrand Model) 主要分析：

- A. 技術競爭
- B. 價格競爭

C. 成本競爭

D. 通路競爭

答案：**B**

解析：價格決策為核心。

13.

在柏川德競爭下，均衡價格通常接近：

A. 平均成本

B. 邊際成本

C. 最大願付價格

D. 壟斷價格

答案：**B**

解析：價格競爭激烈。

14.

相較於柏川德競爭，古諾競爭通常：

A. 利潤較低

B. 價格較低

C. 利潤較高

D. 無法達成均衡

答案：**C**

解析：競爭程度較緩和。

15.

既有廠商以降價阻止新進者，屬於：

- A. 差異化策略
- B. 聯盟策略
- C. 進入威嚇
- D. 成本加成定價

答案：**C**

解析：策略性阻擋進入。

16.

下列何者最能提升威嚇策略的效果？

- A. 高市場需求
- B. 可信的承諾
- C. 高廣告支出
- D. 隨機定價

答案：**B**

解析：不可信的威嚇無效。

17.

逆向選擇問題通常發生於：

- A. 交易完成後
- B. 長期合作中

- C. 賽局重複階段
- D. 交易前資訊不對稱

答案：**D**

解析：如保險市場。

18.

道德風險的核心問題是：

- A. 市場競爭
- B. 法律漏洞
- C. 行為無法完全監督
- D. 成本過高

答案：**C**

解析：行為改變難監控。

19.

企業透過品牌建立來降低資訊不對稱，屬於：

- A. 威嚇
- B. 訊號傳遞
- C. 合謀
- D. 價格歧視

答案：**B**

解析：可信訊號。

20.

合謀最主要的經濟誘因是：

- A. 擴大市場
- B. 降低成本
- C. 提高產業總利潤
- D. 吸引新進者

答案：**C**

解析：限制競爭。

21.

多數國家禁止企業合謀，主因是：

- A. 技術落後
- B. 違反效率
- C. 損害消費者福利
- D. 難以執行

答案：**C**

解析：反托拉斯核心。

22.

序貫賽局與同時賽局的主要差異在於：

- A. 玩家數量
- B. 報酬大小

- C. 行動順序
- D. 策略數量

答案:C

解析:是否有先後。

23.

分析序貫賽局最常使用的方法為:

- A. 均值分析
- B. 逆推法
- C. 機率模擬
- D. 成本效益分析

答案:B

解析:由後往前推。

24.

先行者優勢不一定存在, 因為:

- A. 成本過高
- B. 市場太小
- C. 後發者可學習與模仿
- D. 技術不成熟

答案:C

解析:後發者優勢。

25.

差異化策略對價格競爭的影響為：

- A. 強化價格戰
- B. 降低價格敏感度
- C. 提高邊際成本
- D. 消除競爭

答案：**B**

解析：減少同質競爭。

26.

成本領先策略的主要效果是：

- A. 提高需求
- B. 改變賽局報酬結構
- C. 增加品牌忠誠
- D. 排除政府管制

答案：**B**

解析：影響對手選擇。

27.

藍海策略的核心精神是：

- A. 擊敗競爭者
- B. 降低成本

C. 重塑競爭規則

D. 強化合謀

答案:C

解析:跳脫既有賽局。

28.

政府補貼政策最可能影響賽局的哪一項？

A. 玩家數量

B. 成本結構

C. 策略數量

D. 賽局類型

答案:B

解析:直接影響成本。

29.

反托拉斯法的主要目的為：

A. 保護大企業

B. 提高價格

C. 維持市場競爭

D. 增加進入障礙

答案:C

解析:防止壟斷。

30.

行為賽局理論與傳統賽局的差異在於：

- A. 玩家數量
- B. 是否有均衡
- C. 是否假設完全理性
- D. 是否考慮成本

答案：**C**

解析：加入心理偏誤。

31.

有限理性代表玩家：

- A. 不追求利益
- B. 無法完全計算最佳策略
- C. 永遠合作
- D. 永遠違約

答案：**B**

解析：認知與計算受限。

32.

平台市場最具代表性的特性為：

- A. 單邊需求
- B. 雙邊或多邊市場

- C. 無網路效應
- D. 高邊際成本

答案：**B**

解析：使用者互相影響。

33.

網路效應通常會：

- A. 降低轉換成本
- B. 強化市場集中
- C. 增加競爭者數量
- D. 消除規模效果

答案：**B**

解析：贏者通吃。

34.

平台「鎖定效應」的主要結果是：

- A. 使用者更容易轉換
- B. 轉換成本提高
- C. 價格下降
- D. 競爭加劇

答案：**B**

解析：留住用戶。

35.

混合策略的特色為：

- A. 固定行動
- B. 隨機化策略選擇
- C. 永不合作
- D. 沒有均衡

答案：**B**

解析：避免被預測。

36.

混合策略最常出現於：

- A. 完全競爭市場
- B. 有純策略均衡時
- C. 無純策略均衡的賽局
- D. 壟斷市場

答案：**C**

解析：如剪刀石頭布。

37.

賽局模型的主要功能是：

- A. 精準預測未來
- B. 完全取代經驗

- C. 協助理解策略互動
- D. 消除不確定性

答案：**C**

解析：理解比預言重要。

38.

產業結構改變最可能導致：

- A. 策略不變
- B. 賽局規則重塑
- C. 均衡消失
- D. 成本固定

答案：**B**

解析：結構影響互動。

39.

談判在賽局理論中被視為：

- A. 單方決策
- B. 合作賽局
- C. 非策略行為
- D. 隨機事件

答案：**B**

解析：利益分配賽局。

40.

策略分析中，最關鍵的問題是：

- A. 成本多低
- B. 市場多大
- C. 對手會如何反應
- D. 法規是否嚴格

答案：**C**

解析：互動思維。

41.

產業競爭多屬於下列何種賽局？

- A. 零和賽局
- B. 非零和賽局
- C. 隨機賽局
- D. 單人賽局

答案：**B**

解析：可雙贏或雙輸。

42.

多重納許均衡的問題在於：

- A. 無法分析
- B. 均衡不存在

- C. 預測困難
- D. 成本過高

答案：**C**

解析：需選擇機制。

43.

策略承諾的目的在於：

- A. 提高成本
- B. 限制自身選項
- C. 嚇阻政府
- D. 增加隨機性

答案：**B**

解析：讓威嚇可信。

44.

競爭者的非理性行為在策略分析中應：

- A. 忽略
- B. 視為噪音
- C. 納入考量
- D. 視為錯誤

答案：**C**

解析：現實很重要。

45.

產業競爭策略的本質是：

- A. 最大化短期利潤
- B. 擊敗所有對手
- C. 在互動中取得相對優勢
- D. 避免風險

答案：**C**

解析：相對位置。

46.

策略模仿普遍發生的原因是：

- A. 成本最低
- B. 法規要求
- C. 不確定性高
- D. 市場飽和

答案：**C**

解析：降低錯誤風險。

47.

當競爭者增加時，賽局分析：

- A. 失去意義
- B. 更為複雜

- C. 更簡單
- D. 不再適用

答案:**B**

解析:互動更多。

48.

賽局理論最重要的思維轉換是：

- A. 看自己
- B. 看市場
- C. 看對手如何看你
- D. 看成本

答案:**C**

解析:策略思維核心。

49.

企業策略失敗，常見原因為：

- A. 技術不足
- B. 資金不足
- C. 誤判競爭者反應
- D. 市場太大

答案:**C**

解析:策略互動錯判。

50.

學習賽局與產業競爭策略的最終目的在於：

- A. 背模型
- B. 做數學
- C. 做出更好的決策
- D. 找唯一答案

答案：**C**

解析：理論為決策服務。

51.

在重複賽局中，折現率愈低代表：

- A. 越重視未來
- B. 越重視現在
- C. 合作更容易
- D. 威嚇更可信

答案：**B**

解析：折現率低＝未來價值被折扣。

52.

下列何者最可能破壞長期合作？

- A. 高未來報酬
- B. 透明資訊

- C. 一次性高誘因背叛
- D. 穩定市場結構

答案:C

解析:短期誘惑過高。

53.

「可信承諾」在賽局中的意義是：

- A. 說服對手相信
- B. 法律強制
- C. 即使不利也會執行
- D. 成本最低

答案:C

解析:不可輕易反悔。

54.

企業提前投資大量固定成本，最可能是為了：

- A. 提高效率
- B. 增加需求
- C. 改變競爭者預期
- D. 降低價格

答案:C

解析:屬策略性承諾。

55.

在賽局中,「威嚇」失敗的常見原因是:

- A. 成本太低
- B. 市場太大
- C. 威嚇不具可信性
- D. 對手太多

答案:C

解析:空口威脅無效。

56.

產業進入障礙高,通常對既有廠商意味著:

- A. 競爭加劇
- B. 利潤下降
- C. 策略彈性降低
- D. 較有利的競爭位置

答案:D

解析:保護既有優勢。

57.

下列何者不是常見的進入障礙?

- A. 規模經濟
- B. 品牌忠誠

- C. 高轉換成本
- D. 高市場成長率

答案:D

解析:成長率高反而吸引進入。

58.

企業以短期虧損方式定價, 目的在排除競爭者, 稱為:

- A. 價格歧視
- B. 掠奪性定價
- C. 差異化定價
- D. 動態定價

答案:B

解析:典型進入威嚇策略。

59.

資訊不對稱最可能導致:

- A. 完全競爭
- B. 市場失靈
- C. 技術突破
- D. 成本下降

答案:B

解析:如逆向選擇。

60.

高品質廠商願意提供保固，主要目的為：

- A. 降低成本
- B. 增加需求
- C. 傳遞品質訊號
- D. 阻止進入

答案：**C**

解析：訊號須有成本。

61.

合謀最不穩定的原因是：

- A. 法律禁止
- B. 市場需求低
- C. 成員有背叛誘因
- D. 技術不同

答案：**C**

解析：單方偏離有利。

62.

為維持合謀穩定，企業最可能採取：

- A. 降低價格
- B. 懲罰偏離者

C. 吸引新進者

D. 提高產量

答案：**B**

解析：重複賽局懲罰機制。

63.

在序貫賽局中，先行者的最佳策略通常需考量：

A. 平均成本

B. 後發者的最佳回應

C. 市場規模

D. 政府政策

答案：**B**

解析：逆推思維。

64.

後發者優勢最可能來自：

A. 資金充足

B. 學習先行者錯誤

C. 市場需求高

D. 法規保護

答案：**B**

解析：避免試錯成本。

65.

當產品高度同質化時，最可能出現：

- A. 品牌競爭
- B. 價格競爭
- C. 合作均衡
- D. 技術競爭

答案：**B**

解析：差異不足。

66.

差異化策略最直接影響的是：

- A. 成本曲線
- B. 需求彈性
- C. 生產技術
- D. 法律限制

答案：**B**

解析：降低價格敏感度。

67.

成本領先企業在賽局中最大的優勢是：

- A. 品牌忠誠
- B. 價格調整空間

- C. 技術壟斷
- D. 法規保護

答案：**B**

解析：可承受低價。

68.

藍海策略的風險在於：

- A. 成本過高
- B. 需求不確定
- C. 法律禁止
- D. 技術落後

答案：**B**

解析：市場尚未驗證。

69.

政府設定價格上限，最可能造成：

- A. 供給過剩
- B. 需求不足
- C. 缺貨問題
- D. 競爭加劇

答案：**C**

解析：價格低於均衡。

70.

反托拉斯法介入後，最可能改變的是：

- A. 玩家數量
- B. 市場需求
- C. 策略可行集合
- D. 技術水準

答案：**C**

解析：限制可用策略。

71.

行為賽局理論指出，人們可能偏離理性，因為：

- A. 資訊不足
- B. 情緒與公平偏好
- C. 成本太高
- D. 市場太大

答案：**B**

解析：心理因素。

72.

「最後通牒賽局」中拒絕不公平分配，顯示：

- A. 完全理性
- B. 風險規避

- C. 公平偏好
- D. 資訊不對稱

答案:C

解析:非純粹利益最大化。

73.

平台企業初期採低價甚至免費策略, 主要為了:

- A. 降低成本
- B. 建立網路效應
- C. 避免法規
- D. 提高利潤

答案:B

解析:先搶用戶。

74.

網路效應強的市場, 常見結果是:

- A. 完全競爭
- B. 多家平均市占
- C. 贏者通吃
- D. 價格趨近成本

答案:C

解析:規模優勢。

75.

提高轉換成本，對平台最直接的好處是：

- A. 降低邊際成本
- B. 鎖定使用者
- C. 吸引新用戶
- D. 降低風險

答案：**B**

解析：用戶不易流失。

76.

混合策略存在的前提通常是：

- A. 市場穩定
- B. 完全資訊
- C. 無純策略均衡
- D. 只有一個玩家

答案：**C**

解析：避免被預測。

77.

在混合策略均衡中，各純策略的特性為：

- A. 報酬不同
- B. 被使用機率為零

C. 期望報酬相同

D. 成本相同

答案:C

解析:無差異條件。

78.

賽局模型的主要限制在於:

A. 無法數學化

B. 假設過於簡化

C. 無法應用實務

D. 成本過高

答案:B

解析:現實比模型複雜。

79.

產業競爭中最常見的錯誤策略來源是:

A. 成本誤算

B. 技術落後

C. 忽略競爭者反應

D. 市場太小

答案:C

解析:策略互動誤判。

80.

賽局分析強調「理性預期」，意指：

- A. 每人都樂觀
- B. 對手一定合作
- C. 預期彼此皆理性
- D. 沒有不確定性

答案：**C**

解析：理性互相推理。

81.

當市場由寡占轉為競爭，企業策略應：

- A. 維持不變
- B. 提高價格
- C. 調整競爭行為
- D. 尋求合謀

答案：**C**

解析：賽局改變。

82.

競爭者增加，最直接的影響是：

- A. 利潤上升
- B. 策略空間變小

- C. 互動複雜度提高
- D. 市場需求下降

答案:C

解析:多方互動。

83.

策略承諾的代價在於:

- A. 成本上升
- B. 市場變小
- C. 策略彈性降低
- D. 需求不確定

答案:C

解析:自我綁定。

84.

談判破裂在賽局中通常代表:

- A. 均衡達成
- B. 雙方理性
- C. 均衡外結果
- D. 合作成功

答案:C

解析:未達協議。

85.

賽局理論中,「威脅」與「承諾」的差別在於:

- A. 成本不同
- B. 是否有法律約束
- C. 是否符合自身利益
- D. 是否可信

答案:D

解析:可信性是關鍵。

86.

產業競爭策略的核心問題是:

- A. 我能做什麼
- B. 市場要什麼
- C. 對手怎麼回應
- D. 法規允不允許

答案:C

解析:互動思維。

87.

非零和賽局的特色是:

- A. 一定合作
- B. 可能雙贏或雙輸

- C. 沒有均衡
- D. 必須重複

答案：**B**

解析：利益不完全衝突。

88.

多重均衡存在時，實際結果常取決於：

- A. 成本
- B. 技術
- C. 協調與預期
- D. 法律

答案：**C**

解析：焦點均衡。

89.

企業策略成功的關鍵在於：

- A. 預測市場
- B. 預測政策
- C. 正確預期對手行為
- D. 模仿領導者

答案：**C**

解析：賽局核心。

90.

賽局理論最不適合用於：

- A. 價格競爭
- B. 談判分析
- C. 完全隨機事件
- D. 產業策略

答案：**C**

解析：需策略互動。

91.

競爭者理性但資訊不完全時，最常見策略為：

- A. 合作
- B. 隨機化
- C. 訊號與篩選
- D. 退出市場

答案：**C**

解析：降低不確定。

92.

「篩選機制」主要由哪一方設計？

- A. 資訊多的一方
- B. 資訊少的一方

- C. 政府
- D. 第三者

答案：**B**

解析：誘使對方揭露資訊。

93.

產業競爭中，長期利潤主要取決於：

- A. 市場規模
- B. 產業結構
- C. 短期策略
- D. 廣告預算

答案：**B**

解析：結構決定互動。

94.

企業頻繁價格調整，最可能出現在：

- A. 差異化市場
- B. 高度同質市場
- C. 壟斷市場
- D. 管制市場

答案：**B**

解析：價格競爭激烈。

95.

策略互動中,「理性」並不代表:

- A. 冷酷
- B. 一致偏好
- C. 有目標
- D. 有限制

答案:**B**

解析:偏好可不同。

96.

賽局理論對管理者最大的價值在於:

- A. 給出標準答案
- B. 提供計算工具
- C. 改變思考角度
- D. 消除不確定性

答案:**C**

解析:策略思維。

97.

競爭策略隨環境調整,代表策略是:

- A. 靜態的
- B. 短期的

C. 動態的

D. 隨機的

答案:C

解析:持續修正。

98.

策略失敗後仍堅持原策略,最可能是:

A. 理性選擇

B. 承諾效應

C. 成本優勢

D. 完全資訊

答案:B

解析:沉沒成本心態。

99.

賽局與產業競爭策略的共同核心是:

A. 技術

B. 成本

C. 互動與預期

D. 市場規模

答案:C

解析:彼此影響。

100.

學習賽局與競爭策略，最重要的能力是：

- A. 記住模型
- B. 做數學
- C. 預測對手行為
- D. 控制市場

答案：**C**

解析：策略決策關鍵。

題庫