

SIG-AI#7 ワークショップ

「デジタルゲームにおける社会シミュレーションの設計」

エージェントシステムを使うための2つの視点

ララの港、隣の芝生亭は、いつもと違う熱気に包まれていた。海の荒くれ男たちの、ただ騒々しい乱痴気騒ぎと、今夜は様子が違うようだ。

「然るに我々は、仁義のために戦い、勝利を得なければならないのである！」

ミヤークが演説を終え、コーヤマを一瞥し、テーブルから飛び降りると、堰を切ったように男たちの議論が始まった。今、この店にいる50人程の男たちは、傭兵団「人の作りし知恵」のメンバーである。彼らは酷い負け戦の後、何とかララの港に逃げ込んだのだが、これから先の事を決められずにいた。というのも、彼らを率いていた団長のナーガクが戦死してしまったからである。勢いづいた敵は港から半日の距離に迫っており、戦うのか、逃げるのか、交渉するのか、何れにせよ、明日の朝までに新しいリーダーが必要だった。ナーガクの意志を継ぎ戦うことを主張するミヤーク。同じく戦うことを主張するも、依頼を果たすことが重要で、雇い主の意向を確認してからだとするコーヤマ。誠意をもって交渉すれば戦わずに済むというイトゥ。敵も戦いを望んでおらず、交渉次第で有利な条件が引き出せるかも知れないというシマザーキ。団員達が一目置くこの4人の中から新しい団長を選ばなければならない。

団の規則で、新しい団長は団員の挙手によって決定される。つまり、選ばれる側から、誰が自分を支持したのか分かってしまう。新しい団長との関係を良いものとするためには、支持する人物を当選させるべく運動するなり、心情とは関係なく勝馬に乗るなり、とにかく、新しく団長となる人物に投票しなければならない。男たちの議論に熱が入るのも当然だろう。

男たちの長い夜が始まった。

A:社会シミュレーションを体験してみよう

団内でのあなたの社会的位置を、 ± 3 の範囲を持つ2つの変数 x 、 y で表します。 x はハト(-3)かタカ(+3)かを、 y は実利的(-3)か狭気溢れる(+3)かを表します。社会的位置は、他の団員との議論によって変化する場合があります。あなたの投票は、この社会的位置で決まります。

他の団員との議論は次のルールで処理します。

0. 所与の変数の初期値を「社会的位置シート」に書く。

初期状態のまま投票が行われた場合の票数を挙手で確認する

1. 出会った他の団員と1対1になる
2. じゃんけんする。勝ったら「じゃんけん」欄に○、負けたら×をつける
3. 「相手の x 」、「相手の y 」を写す
4. 「じゃんけん」が×の人は、 x 、 y のうち、2人の差が大きい方の変数について、その差が3以上の場合 ± 2 、2以下で ± 1 、相手の変数に近づける。
新しい値は次の行に書く

5. 出会った事のない団員を探して1.に戻る

※議論の過程で気付いたことがあったらシートにメモしておく

決められた時間で、10人程度と議論し、自分の社会的位置の変化を確認しましょう。団全員の最終的な社会的位置が投票となります。票数を挙手で確認しましょう。

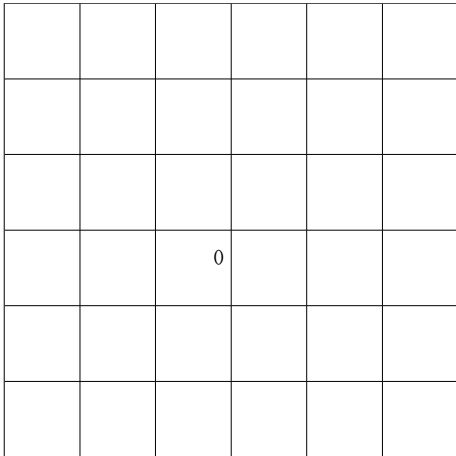
候補	x	y	初期状態	投票結果
ミヤーク	+(タカ派で)	+(狭気溢れる)		
コヤマ	+(タカ派で)	-(実利的)		
シマザーキ	-(ハト派で)	+(狭気溢れる)		
イトウ	-(ハト派で)	-(実利的)		

社会的位置シート

	x	y	じゃんけん	相手の x	相手の y
1(初期値)					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15			-	-	-

B: エージェントの物語を創ろう

1. 議論を経て、自分の(x, y)がどのように変化したか、下の座標系にプロットし、線で結んで確認しよう



2. 変数の変化や、メモを手掛かりに、自分の物語をまとめてみよう
3. 自分の物語をより豊かにするために、どんな場面が挿入出来るか考えてみよう
4. その場面が現れるためには、システムをどう変えれば良いか考えてみよう
シミュレーションシステムを改変して可能だろうか?
条件によって発動するシナリオスクリプトでないと実装出来ない?