

# 社会デザインのための エージェントベースシミュレーション

日 時 : 2014 年 1 月 24 日 (金) 13 時 00 分 - 17 時 05 分  
会 場 : 日本大学 経済学部 7 号館 2 階講堂 (最寄り駅: JR 水道橋駅)  
主 催 : 横幹技術協議会、横幹連合  
参 加 費 : 横幹技術協議会会員企業の関係者、横幹連合会員学会の正会員、学生は参加無料。  
当日資料代: 1,000 円

【上記以外】一般 2,000 円 (資料代込)

参加申込: 【事前登録】オンライン申込 ([http://www.trasti.jp/forum/forum40\\_kyg.html](http://www.trasti.jp/forum/forum40_kyg.html))

## 【企画趣旨】

今日、企業や産業構造はもとより経済や金融制度、次世代インフラ、地域コミュニティ等の社会システムのデザインは、複雑性の様相をもった多様な関与者のダイナミックな相互関係を包摂しなければならないという大きな課題に直面している。この課題への取組みとして、関与者の関係性から予想される社会の有り様 (シナリオ) を豊かに生成するエージェントベースの社会シミュレーションが、社会デザインにおける有力なアプローチであると世界に先駆けて主唱されてきている。

本フォーラムでは、この取組みの最新の成果と実世界情報処理やビッグデータとの連動等の今後の展開方向を提示いただき、エージェントベースのシミュレーションが可能とする社会デザインの新たな姿や文理融合・産官学連携施策について議論する。

(敬称略)

## 【プログラム】

|             |   |                               |
|-------------|---|-------------------------------|
| 13:00-13:10 | 開会にあたって                                       | 総司会: 出口 弘 (東京工業大学 教授)         |
| 13:10-14:30 | ◆ 講演1<br>社会デザインのためのエージェントベースシミュレーション          | 桑原 洋 (横幹技術協議会 会長)             |
| 14:30-15:20 | ◆ 講演2<br>社会シミュレーションの情報技術                      | 出口 弘 (東京工業大学 教授)              |
| 15:20-16:10 | ◆ 講演3<br>社会・経済・ビジネスのためのシミュレーション:ゲーミングからのアプローチ | 喜多 一 (京都大学 教授)                |
| 16:10-16:20 | 休 憩   | 田名部 元成 (横浜国立大学 教授)            |
| 16:20-17:00 | ◆ 総合討論  | 司会: 出口 弘 (東京工業大学 教授)<br>講師の皆様 |
| 17:00-17:05 | 閉会にあたって                                       | 出口 光一郎 (横幹連合 会長)              |

# 社会デザインのための エージェントベースシミュレーション

2014 年 1 月 24 日（金）13 時 00 分－17 時 05 分

【 講 演 要 旨 】

（敬称略）

講演1

## 「社会デザインのためのエージェントベースシミュレーション」

◆ 出口 弘（東京工業大学）

社会シミュレーションを用いた制度やビジネスのシナリオ解析ではステークホルダーにとって操作可能な介入水準でモデルを構築する必要がある。エージェントベースモデリングの手法はこれを可能とし、対象のデザインと同じ水準でのモデル化が可能となる。本発表では最新の研究成果を概括しつつ、実世界の情報処理やビックデータ処理と連動して社会シミュレーションが可能とする実社会デザインの新たな可能性と実応用の解説をする。

講演2

## 「社会シミュレーションの情報技術」

◆ 喜多 一（京都大学）

エージェントベースの社会シミュレーションが実用的になってきた背景には情報技術の進展がある。計算機の高速度化、低廉化はいうまでもないが、複雑な制度などの中で動作するエージェントのシミュレーションのためにはそれをソフトウェアとして実装することが必要であり、その鍵となっているのはオブジェクト指向のソフトウェア開発であり、学習や進化などの人工知能の技術である。本講演では社会シミュレーションを支えるこれらの情報技術について概観する。

講演3

## 「社会・経済・ビジネスのためのシミュレーション：ゲーミングからのアプローチ」

◆ 田名部 元成（横浜国立大学）

経営意思決定や政策合意形成をねらいとする参加型アプローチとして、ゲーミングシミュレーションに焦点を当て、その世界観と考え方、方法とツール、利用事例などを紹介しながら、ゲーミングの社会デザインに対する方法論的意味について説明する。さらに、ビックデータやクラウドサービスに代表される技術やサービスの動向を踏まえ、ゲーミングシミュレーションの発展および社会デザインに対する貢献の可能性について述べる。

## <第40回横幹技術フォーラム 申込書>

1.お名前： \_\_\_\_\_ 2.ご所属： \_\_\_\_\_

3.電子メール： \_\_\_\_\_ 4.TEL： \_\_\_\_\_

5.参加費区分：※該当するものに○印をつけてください。

- (a) 横幹技術協議会会員企業の関係者 (b) 横幹連合会員学会の会員 (学会名： \_\_\_\_\_ 学会)  
(c) 学生 (d) その他

### 交通案内

<http://www.eco.nihon-u.ac.jp/about/maps/>

日本大学 経済学部 7号館 2階講堂

最寄駅：JR、地下鉄 水道橋駅 ・地下鉄 神保町駅

