

Misrepresentation GameにおけるAutomated Mechanism Design適用の検討（研究の進捗発表）

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2019-05-29 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 西, 将宏, 福田, 直樹 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/10297/00026630

Misrepresentation Game における Automated Mechanism Design 適用の検討

西将宏（情報学専攻），福田直樹（学術院情報学領域）

順序選好を用いた Preference-elicitation に基づく交渉において，選好を偽ることで相手を騙しながら不当に有利な交渉ができる Misrepresentation Game がある．これは人間にとって見抜きにくいという実験結果が Gratch らによって示され，防ぐ方法がないとされている．一方で，Misrepresentation Game は様々な仮定の上で成り立っており，選好を曖昧にすることでその仮定を緩和することをシミュレーション上で確認している．メカニズムデザインには，人手による定式化に基づかず，Automated Mechanism Design と呼ばれる機械学習を利用するアプローチがある．本研究では，曖昧な Preference における Misrepresentation Game を防ぐメカニズムの試作として，Automated Mechanism Design の適用を検討する．