

S26 チーム競争型ゲームにおける toxic behavior
緩和のためのエージェント機構の実現（ポスターセ
ッション：シニア部門）

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-11-16 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 渡辺, 観智, 福田, 直樹 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/10297/10469

を他の市場参加者に知られたくない場合があり、市場への参加の躊躇などにより、予測市場の予測精度が低下することが考えられる。このような課題に対して、プライバシー保護を考慮した予測市場の価格付け手法が提案されてきているが、その使用にあたりそれぞれの適用場面に応じたパラメータの適切な調整が必要になる点が課題となる。本研究では、エージェントがそれぞれの予測値を持つ場合に予測市場をシミュレーションに基づき分析可能とすることで、プライバシー保護と市場の有効性を両立するパラメータのチューニングを可能とする機構のBLMABに基づく実現について述べる。

[成果発表情報]

T. Sato, and N. Fukuta, ``A BLMAB-based Parameter Tuning Approach for Privacy-Preserving Prediction Markets'', Proc. 2nd IEEE International Conference on Agents (IEEE ICA2017),2017. (poster) および人工知能学会全国大会2017

(福田研究室)

S26

チーム競争型ゲームにおける toxic behavior緩和のための エージェント機構の実現

渡辺観智 (情報学専攻), 福田直樹 (学術院情報学領域)

マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナのような競争要素が含まれるゲームデザインはプレイヤーの楽しさを高めるが、同時に Toxic Behavior と呼ばれるネガティブな行動の誘発も懸念される。そのような行動に対しては、クラウドソーシングによるプレイヤー報告の統計から Toxic Behavior がプレイヤーに与える影響についての指摘などがなされている。Toxic Behavior の問題点として、プレイヤーのパフォーマンス低下や、プレイヤーのゲーム体験に悪影響を及ぼすことが指摘されている。また、Toxic Behavior の定義は、ゲームにおいて期待される振る舞い、慣習、ルール、プレイヤーの倫理観の違いにより、しばしば不明瞭なものとなっており、そのような曖昧さは、自らの振る舞いが悪質な行動であるという認識を困難にしている。本研究では、このような問題を解決するために、記憶に基づいたプレイヤーとのインタラクションによってプレイヤー自らの振る舞いの認識支援を行うエージェントの実現について述べる。

[成果発表情報]

K. Watanabe, and N. Fukuta, ``Toward Empathic Agents for Defusing Toxic Behaviors on Team Competition Games'', Proc. 6th IIAI International Congress on Advanced Applied Informatics (IIAI AAI2017 / SCAI2017),2017. および人工知能学会全国大会2017

(福田研究室)