

カードゲームにおいて他者の行動を読み合う認知メ  
カニズムのモデル化  
事例にもとづく推論と模倣にもとづく推論の比較  
(実習の進捗発表)

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2020-05-13 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 細川, 敦司, 森田, 純哉 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10297/00027425">http://hdl.handle.net/10297/00027425</a>

## カードゲームにおいて他者の行動を読み合う認知メカニズムのモデル化 -事例にもとづく推論と模倣にもとづく推論の比較-

細川敦司(行動情報学科), 森田純哉(学術院情報学領域)

日常において、他者の行動を探り合う状況はしばしば発生する。しかし、その認知過程は十分に明らかになっていない。本研究では、単純なカードゲームにおいて生じる認知過程を認知アーキテクチャ ACT-R を用いてモデル化することでこの問題を検討する。認知アーキテクチャは、人間の認知過程を再現するための種々のパラメータを持つ。本研究で構築するベースのモデルは、自分と他者の振る舞いを蓄積し、それらの事例をもとに他者の手を推論する。このベースモデルに対し、自分が負けた事例における相手の振る舞いを模倣するモデル(事例使い分けモデル)を構築し、モデル同士の対戦を繰り返す。その結果、事例使い分けモデルはベースモデルに対して優位に立つことが明らかになった。これは、模倣が他者の行動を読む手掛かりになることを示唆している。

(先端情報学実習, 担当教員: 森田純哉)