

不完全情報ゲームの 競技性について

やっば、発散した！
さあ、困ったぞ、、、

電気通信大学
伊藤毅志

討論議題

- 評価をするための競技性について
 - ギャンブル性と競技性と遊戯性
(競技性を創出できるか？
⇔競技性と遊戯性とのトレードオフ)
 - ローカルルールについて
 - 強さを測る対戦方法は？
(有意に差が出る対戦回数とは？)

討論議題

- 必勝法(統計)について

→統計的に最善な方法はあるのか？

→統計的な最善手 VS 騙すプレー

→インサイダー情報

(保険の掛け金の設定屋？)

討論議題

- 研究対象としての心理的側面

→コンピュータに相手モデルは立てられるか？

→不完全情報ゲームの楽しさ？

→ギャンブルとメンタルファクター（震え、怯え）

討論議題

- 研究対象としての教育的側面

→情報教育へ活かすには？

→アルゴリズム教育？

→社会心理、社会学、経済学へ？