

社会シミュレーションへの誘い  
~AI時代における社会シミュレーションの可能性~

高橋 真吾

早稲田大学理工学術院

[shingo@waseda.jp](mailto:shingo@waseda.jp)

1. エージェントベースモデリング・エージェントベースシミュレーション (ABM/ABS) の特徴
2. エージェントベース社会シミュレーション (ABSS) によって達成が期待されること
3. エージェントベース社会シミュレーション (ABSS)の歴史
4. モデルの解像度—観測対象がどこまで詳しく描写できているか
5. モデル化とモデル解像度
6. 第三の科学的方法としての社会シミュレーション
7. 社会シミュレーションの研究フェーズ
8. 社会シミュレーションとマルチエージェントシステム (MAS) との違い
9. Computational Social Science の一角としてのエージェントベース社会シミュレーション (ABSS)
10. 研究事例
  - Schelling の segregation model
  - 警備計画の評価
  - 大型施設におけるサインシステム評価
  - テーマパーク問題:データが不完全なときのパラメータ設定 Virtual Grounding
11. Socio-Technical System の中核としての ABSS
12. 実利用時代の ABSS の課題
13. AI と社会シミュレーションの関係