

連続変数モデルに基づくアニメーション制作業界のオピニオンダイナミクス
Opinion dynamics in animation production industry based on continuous model

中田 翔悟
Shogo Nakata

本研究では、アニメーション制作業界におけるプロデューサーとクリエイター間のオピニオンダイナミクスを、Hegselmann と Krause によって提唱されたモデル (HK モデル) ^{1),2)} に基づく数値シミュレーションにより解析した。

アニメーション制作業界においてプロデューサーは主に納期を重視する一方、クリエイターは納期を犠牲にしてクオリティ向上を目指す傾向にあると考えられる。その結果、両者間で納期とクオリティに関する意見対立がしばしば生じる。そのため、クリエイターのまとめ役であるプロデューサーがクリエイターの意見を汲み取り、自分の意見と折り合いをつけることが非常に重要である。本研究では、意見 (オピニオン) を連続変数として扱う HK モデルに基づいて両者の意見形成過程を数値的に再現し、合意形成の条件を調べた。

図 1 は、本モデルによるシミュレーション結果の一例である。これらの結果を通して、プロデューサーがクリエイターに対してとるべき行動指針について検証・考察する。

文献

- 1) R. Hegselmann and U. Krause, JASSS 5, 3 (2002).
- 2) C. A. Glass and D. H. Glass, Comput. Econ. 58, 799 (2021).

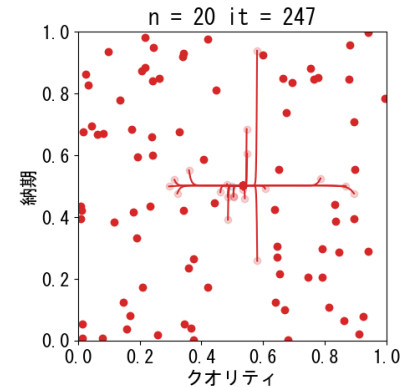


図 1: クオリティ・納期平面上における各クリエイターのダイナミクスの一例。