

和的交渉システムへの関連系としての、ソクラテス型交渉システムについて

6 V-5 (情動的感性システムから、生生感性システムへの、市場交渉的システムに関して)

横田 誠
電気通信大学

1. ま え が き

人間の感性・行動機能に近似した、あるいはそれと整合とれるようにと、人工系が進化を続けている。そして、それは生物的感性系を背景とした、情動的感性系を中心に研究が進められている。今回は、音楽的、絵画的呈味系に対する情報感性的処理システムについて考える。これには、問題処理目的系を構成要因とする、市場的交渉システムと、記憶・貯蔵系がある。特に、今回は、生生システム、目的的に生きた姿形で生きる為に、どのような制度が良いのか、どのような構造の市場的システムが良いのか、について考える。

ここに、二つのアプローチがある。一つは、ゲーム的市場交渉的システム、一つは、中観を背景とした、和的、マンダラ的目的指向の上での士学システム(工学エンジニアリングの展開系としての)である。この二つの方向のハイブリット系を考えて行く、基礎過程の一つとして、論理的交渉系としての、ソクラテス型交渉システムについて、一般化された伝送工学系である、伝子工学の立場から考えてみる。

2. 和的システム

: 非市場的システム生生システム

(公序良俗: 活性/厚生)

(士系: 中観, マンダラ/西欧)

我々は、公序良俗に包まれて生きている。一方、又西欧的な、アダム・スミスの考えた市場的システムの枠組みの中に生活しているともいえる。しかし今、より本質的な市場的システムとは、が問われていて、これを非市場的システムとして考える。非市場的システムとは、アインシュタイン系が、非ニュートン系といわれるようにニュートン系を否定するのではなく、より本質的な方向への展開系であるように、より本質的な市場的システムへの展開系である。

人工的システムの立場は、一応、西欧文化伝系の上にある。この人工的システムの進化に関わっている、我々の、一方の文化伝系の典型として、ほぼ千二百年前から、言語系に、絵的系と音的系とのハイブリット系がある。アインシュタインの Tensor 共変形式のような音文字系の絵的化系もあるが、これにポアンカレの指向したであろう相補的関係系を、更に中観を底にした、和的システムへと展開する為の、準備的研究が望まれる。

On Socratesian Negotiation Systems for the Peaceful Lives Networks, by Makoto YOKOTA,
The University of Electro-Communications.

3. ソクラテス型交渉システム

和的交渉的システムの、基礎関連システムとして、キーワードとしての「公序良俗」に、匹敵するものとしての、ソクラテス型系における「共有の価値観」の位置について考える。まず、交渉場において、どちらも勝ちたい(強気)、膠着状態の脱出を目的に、

[チキン・ゲーム型交渉]

(協調的交渉, 戦略的交渉, 強者必勝型交渉,
ブラックメール型交渉, チキン・ゲーム型交渉)
(実際問題として、これに頼ること多い)

- 1) ハンニバル型(セルフ・コミット: 退路絶つ)交渉
- 2) ギャングラー交渉型(バナナの叩き売り,
証券・魚市場)

そして、3) ソクラテス型交渉システム

論理的説得(説得の3構造

: 感情的説得, 功利的説得, 論理的説得)の内

論理的交渉系としてのソクラテス型交渉として、

- (1) 共有の価値観 から出発して、何がフェアか
- (2) 交渉の交渉
- (3) 議論を個別に(反ルパッケージ・ディール)
- (4) 提案を強気に戻す
- (5) 交渉の参加者を増やす(世論)等が考えられる。

4. む す び

今回は、情動的感性システムのモデル化の問題を、より一般的な生生感性システム、の問題系への展開を試みた。最終目標の、中観を底にした、和的(市場)・交渉システムに対する、基礎関連系として、今回は、ソクラテス型交渉システムについて考えた。そして、これも、線路系としての呈味系に対する、回路系としての感性処理系の立場で考えることにする。

[文 献]

- 1) 横田 誠: "自己組織化系としての、閉集团的系と開集团的系とのハイブリット市場的システム(複雑系としてのクルーグマンシステム)" 電子情報通信学会春大会, 1998
- 2) 横田 誠: "コンバージョンシステムの立場からの、人工的コカレントシステムの規模システム" 電子情報通信学会春大会, 1998. 3.
- 3) 横田 誠: "人工的回路システムにおける、モンスター(変則事例)対処系" 電子情報通信学会秋大会, 1997. 9.
- 4) 横田 誠: "人工系の倫理系: アブダクション(仮説形成)と、コレクション系" 情報処理学会秋大会, 1997. 9. 5
- 5) 草野耕一: "ゲームとしての交渉" 1994, 丸善ライブラリー