

コンピュータのなかの幕末：関係性からみた明治維新

光辻克馬（東京大学 学術研究支援員）

○はじめに

マルチエージェントシミュレーション技法を用いて、幕末維新期の政治変動を理解しようと試みた。本稿では小政治単位で構成されるモデルを用意し、それらに可能な限り歴史に忠実な行動ルールを与え、その相互作用からどのように系がふるまうのかを観察した。

○モデルの構造

モデルは安政期の幕末の政治社会が再現されている。当時の20万石以上の外様大名、家門親藩大名および「徳川」（徳川宗家と譜代大名群）と朝廷でモデルは構成されている（計23個）。

○基本行動ルール

- (1) 報復対象者（後述）がいれば対象者に「対決（報復）」を行う。
- (2) 報復対象者がいなければ、
 - (2-1) 20%の確率で「対決（挑戦）」を行う。
 - (2-1) 80%の確率で「同盟」を行う。

○特別ルール

- (1) 公武の区別
- (2) 最高権力者の穏健性
- (3) 最高権力者による公敵認定
- (4) 最高権力者による「対決（併合）」行動

○結果および結語

- (1) 1870年代半ばまでに「徳川」が統一政権を作る可能性はなかった。
- (2) 幕末維新期を通じて統一政権ができる可能性は下がり続けていた。
- (3) ターニングポイントは江戸開城にあった。

簡単なルールの範囲内であるが再現性の高いモデルを構築することができた。暫定的ではあるが勝海舟と西郷隆盛の見通しの良さを再認識した。