

# Final Assignment: Voting satisfaction



Door: Guy Veenhof (1764467), Ruben van Raaij (1763930), Koen van Heertum (1745530)

## Inhoud

Abstract (een samenvatting van je verslag 200 woorden) .....	3
Een korte introductie over het onderwerp (ongeveer 200 woorden) .....	3
De onderzoeksvraag(en)/hypothese .....	3
Vooronderzoek (200-400 woorden) .....	3
Plan van aanpak en toolkeuze .....	4
Modules .....	4
Planning .....	4
Week 1 .....	4
Week 2 .....	6
Week 3 .....	8
SF(A) model met modules voor tools .....	8
Conclusie tool keuze .....	10
Design/uitleg van het experiment (ongeveer 200 woorden) .....	10
Resultaten van het experiment (ongeveer 200 woorden) .....	11
Conclusie (ongeveer 200 woorden) .....	12
Discussie (minimaal 200 woorden) .....	12
Bijlage (alleen indien noodzakelijk natuurlijk) .....	12
Referenties .....	12

### Stemsystemen:

#### Plurality:

- First: Stem op de dichtstbijzijnde partij
- Second: stem op de tweede dichtstbijzijnde partij
- Strategic: als je in de verliezende partij zit, verander vote naar second party

#### Approval:

- Radius stemmen: Stem op de partijen die dichtbij/in de radius zijn
- Punten stemmen: Geef veel punten op de dichtbijzijnde partij en weinig op verre

## Abstract (een samenvatting van je verslag 200 woorden)

### Een korte introductie over het onderwerp (ongeveer 200 woorden)

Het kiezen van de beste leider van een bepaald gebied is eeuwenlang al een grote discussie. Vroeger werd deze strijd besloten met oorlog, tegenwoordig stemmen we (kapitalistisch) of kiezen we non-verbaal de leider (communistisch). Vooral het stemmen op een leider is zeer interessant om naar te kijken. Elke kandidaat kan dan op stemmen op de partij(en) die hij of zij lief is. De bekendste stelsystemen zijn: Plurality, waarin men op de best stemt en Approval, waarin men op meerdere partijen stemmen en dus niet stemmen op de "slechtste" partij. Elk stelsysteem heeft zijn eigen voordelen en nadelen. Zo wordt in plurality nooit de middelste partij gekozen en bij approval wordt juist te veel op de middelste partij gestemd. Ook kan elk resultaat van een kandidaat effect hebben op de ander, want als een kandidaat weet dat zijn favoriete partij niet gekozen wordt, dan stemt hij misschien op een andere partij, wat de uitkomst kan veranderen. Kortom er is veel verschil welk systeem er wordt gebruikt en hoe de kandidaten met elkaar communiceren. Je zou bijna zeggen dat het vroeger beter was, omdat je duidelijk kan zien wie de oorlog heeft gewonnen....

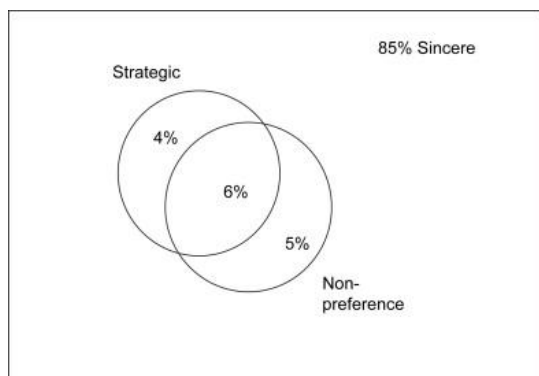
### De onderzoeksvraag(en)/hypothese

Welk voting systeem heeft de hoogste tevredenheid voor de voters?

### Vooronderzoek (200-400 woorden)

Simulating alternate voting systems<sup>2</sup> geeft een goeie demonstratie en simulatie wat de voordelen zijn van bekende votingsystemen. Dit geeft voor ons een zeer goed voorbeeld hoe kandidaten stemmen per partij zonder gebruik van communicatie (het zijn namelijk blobs). Dit geeft voor ons een goed overzicht over hoe de simulatie eruit moet zien en dat geen van de stelsystemen perfect is.

Uit onderzoek is gebleken dat ongeveer 4 procent van alle stemmers strategisch stemmen. Dit is slechts gebaseerd op ruwe data. "Taking the percentage of self-described strategic votes at face-value suggested that approximately 10% of votes were cast strategically. However, only 6% of votes were cast both against preference and declared to be strategic, whereas 15% were one or the other. Moreover, 4% of votes were declared strategic but cast according to stated preference, indicating some problem with the interpretation of the question" (Fieldhouse, Shryane, & Pickles, 2007, Estimating strategic vote)



(Fieldhouse, Shryane, & Pickles, 2007)

## Plan van aanpak en toolkeuze

### Modules

- **GUI:** De grafische interface van het programma. Gaat over de GUI van het programma waarin we onze simulatie maken, en de GUI die inbegrepen is bij onze simulatie.
- **Agents:** De individuele 'nodes' van het programma. Deze vertonen allemaal individueel gedrag van elkaar, of werken allemaal een soort van samen. Het doel van de simulatie is om te kijken hoe deze agents reageren op hun omstandigheden/omgeving. Ze stemmen met behulp van een distance tot een partij(agent)
- **Environment:** De 'omgeving' van de agents. Deze kunnen we ook beïnvloeden, wat ervoor zorgt dat onze agents anders gaan reageren. Bijvoorbeeld door een politicus op een andere plek in de omgeving te plaatsen, zullen de agents op een andere manier gaan stemmen.
- **Staat van simulatie toonbaar:** Hoe goed is het mogelijk om te bekijken wat er precies gebeurt met de agents? Is het goed mogelijk om een staatwisseling te zien?
- **Batchrun:** Ook wel batch mode. Hoe goed is het programma in het runnen van batch mode? Batch mode is het verwerken/compilen etc. van de code in de achtergrond, terwijl de parameters steeds veranderen. Hierdoor verwerkt hij meerdere situaties snel achter elkaar waardoor je duidelijk het effect kan zien van verschillende parameters op een simulatie.

### Planning

#### Week 1

<b>Titel:</b>	GUI
<b>Omschrijving:</b>	Als gebruiker wil ik een duidelijk overzicht waar ik ook de parameters kan veranderen zodat ik duidelijk kan zien voor welke parameters wat voor soort scenarios geven
<b>DoD:</b>	Agents worden duidelijk weergegeven en er is een mogelijkheid geïmplementeerd om params te veranderen
<b>Prio</b>	4 (1-5)
<b>Tijdsduur:</b>	8 uur

<b>Titel:</b>	Agents
<b>Omschrijving:</b>	Als agent wil ik kunnen kiezen welke partij het meest voldoet aan mijn standpunten. Dit wordt gedaan via de afstand tussen agent en party leader. Hierdoor krijgt elke agent een lijst van party leaders, gebaseerd op afstand.
<b>DoD:</b>	Als elke agent de mogelijkheid heeft om "toegewezen" te kunnen worden tot een partij
<b>Prio</b>	5
<b>Tijdsduur:</b>	2 uur

<b>Titel:</b>	Environment
<b>Omschrijving:</b>	Als gebruiker wil ik kunnen beïnvloeden in welke omgeving de agents geplaatst worden. Ik wil dus kunnen kiezen op welke plek mijn partijleiders terechtkomen en hoe de agents reageren op deze partijleiders. (op welke manier de agents zullen stemmen)

<b>DoD:</b>	De agents moeten een omgeving hebben om neergezet te worden, en deze omgeving moet beïnvloedbaar zijn door de gebruiker.
<b>Prio</b>	5
<b>Tijdsduur:</b>	1 uur.

<b>Titel:</b>	Staat van simulatie toonbaar
<b>Omschrijving:</b>	Als gebruiker wil ik kunnen zien wat de statussen zijn van agents binnen de environment zodat je kan zien wat de keuze/2 <sup>e</sup> keuze is van die agent.
<b>DoD:</b>	Wanneer je op een agent clicked dan moet er informatie over die agent worden getoond
<b>Prio</b>	3
<b>Tijdsduur:</b>	10 min

<b>Titel:</b>	Batchrun
<b>Omschrijving:</b>	Als gebruiker wil ik dat de simulatie meerdere keren kan runnen. Bovendien wil ik dat mijn computer dit op de achtergrond kan doen.
<b>DoD:</b>	De simulatie moet meerdere keren te runnen zijn, eventueel met andere instellingen.
<b>Prio</b>	2
<b>Tijdsduur:</b>	30 min

<b>Titel:</b>	Setup
<b>Omschrijving:</b>	Maaht aantal agents aan, agents eigenschappen, global variabele, plaats ze op oppervlakte en kiest verschillende agents als partyleader met kenmerkende eigenschappen.
<b>Prio</b>	4
<b>Tijdsduur:</b>	2 uur

<b>Titel:</b>	Agent keuze 1
<b>Omschrijving:</b>	Cleared eerst alle eerdere veranderde variabele en agents, roept de (vind de 1 <sup>e</sup> partij) functie aan en dan de functie countelections
<b>Prio</b>	4
<b>Tijdsduur:</b>	3 uur

<b>Titel:</b>	Agent keuze 2
<b>Omschrijving:</b>	Cleared eerst alle eerder veranderde variabele en agents, roept de (vind de 2 <sup>e</sup> partij) functie aan en dan de functie countelections
<b>Prio</b>	4
<b>Tijdsduur:</b>	1 uur

<b>Titel:</b>	Vind de 1 <sup>e</sup> partij
<b>Omschrijving:</b>	Elke agent gaat checken in zijn radius of er een partyleader is anders verbreed het zijn radius totdat het een partyleader vindt en dan zijn kleureigenschap veranderd naar de partyleaders en dan stopt de loop
<b>Prio</b>	4
<b>Tijdsduur:</b>	5 uur

<b>Titel:</b>	Vind de 2 <sup>e</sup> partij
<b>Omschrijving:</b>	Elke agent gaat checken in zijn radius of er een partyleader is anders verbreed het zijn radius totdat het een partyleader vindt en dan zijn kleureigenschap veranderd naar de partyleaders, dit doet hij 2 keer (om de 2de partyleader te vinden)
<b>Prio</b>	4
<b>Tijdsduur:</b>	4 uur

<b>Titel:</b>	Clearboard (tijdelijk)
<b>Omschrijving:</b>	Tijdelijke functie om alle keuzes van kandidaten te resetten en daarna deze functie eigenschappen/code regels in de go functies toepassen
<b>Prio</b>	4
<b>Tijdsduur:</b>	1 uur

<b>Titel:</b>	CountElections
<b>Omschrijving:</b>	Zet de globale tellingen variabelen op nul, telt per agent hoeveel er per kleur is en zet het in een variabele. De variabelen worden uitgeprint in de output
<b>Prio</b>	
<b>Tijdsduur:</b>	3 uur

<b>Titel:</b>	GUI uitbreiding
<b>Omschrijving:</b>	Histogram van de zichzelf tellende code van het aantal kleuren en zet de in een plot met x-as de kleur code en y-as de hoeveelheid. En de output van CountElections waarin in exacte waarden te zien is welke kleuren meer votes hebben. En nog een klein notatieblokje om aan te geven welke output bij welke kleur hoort en de kleurcode nummer (white = 9.9)
<b>Prio</b>	4
<b>Tijdsduur:</b>	2 uur

#### Week 1 planning

Onderdeel	Beschrijving	Weekdeel	Persoon
PvA	User Stories opzetten	MA	Iedereen
PvA	Onderzoeksvraag en eerst inzicht uitwerken	MA	Iedereen
PvA	SF(A) modelkeuze met modules	MA	Iedereen
Simulatie	Setup + GUI + Gofirst	MA	Iedereen
Simulatie	Gosecond + clearboard	MA-DI	Ruben
Simulatie	Findfirstparty	DI	Guy & Koen
Simulatie	Findsecondparty	WE-DO	Koen
Simulatie	Countelections + GUI uitbreiding	DO	Ruben
PvA	Laatste puntjes op de i	DO-FR	Guy & Koen
Simulatie	Laatste puntjes op de i	DO-FR	Ruben

#### Week 2

<b>Titel:</b>	Vooronderzoek
---------------	---------------

<b>Omschrijving:</b>	Onderzoek doen over vergelijkbare onderzoeken en hoe zij het hebben gedaan. Dit is ook voor het creëren van ideeën.
<b>DoD:</b>	Een uitleg/ bevinding stukje van meer dan 200 woorden. Over het voor onderzoek wat wij gedaan hebben
<b>Prio:</b>	1
<b>Tijdsduur:</b>	2 uur

<b>Titel:</b>	Onderzoeksvraag/ hypothese wordt toegelicht
<b>Omschrijving:</b>	Een kleine toelichting van de onderzoeksvraag en wat we ermee willen wijsmaken
<b>DoD:</b>	Een duidelijk stukje dat een goed inzicht geeft wat wij precies willen gaan onderzoeken.
<b>Prio:</b>	2
<b>Tijdsduur:</b>	30 min

<b>Titel:</b>	Voeg slider toe voor voters en partij leiders
<b>Omschrijving:</b>	Geeft de user de mogelijkheid om makkelijk de parameters voters en partyleaders te veranderen.
<b>DoD:</b>	De user kan de parameters voters en partyleaders via een slider veranderen
<b>Prio:</b>	2
<b>Tijdsduur:</b>	15 min

<b>Titel:</b>	Report functies toegevoegd
<b>Omschrijving:</b>	
<b>DoD:</b>	
<b>Prio:</b>	
<b>Tijdsduur:</b>	

<b>Titel:</b>	Loops toegevoegd voor herhalende code
<b>Omschrijving:</b>	Zorgt ervoor dat je kan instellen hoeveel partyleaders bijvoorbeeld
<b>DoD:</b>	
<b>Prio:</b>	
<b>Tijdsduur:</b>	

<b>Titel:</b>	Plurality en approval run code herschreven
<b>Omschrijving:</b>	
<b>DoD:</b>	
<b>Prio:</b>	
<b>Tijdsduur:</b>	

## Week 2 planning

Onderdeel	Beschrijving	Weekdeel	Persoon


### Week 3

<b>Titel:</b>	Elke kandidaat eigen keuze variable geven
<b>Omschrijving:</b>	
<b>DoD:</b>	
<b>Prio:</b>	
<b>Tijdsduur:</b>	

<b>Titel:</b>	Approval voting herschrijven met meerdere parameters
<b>Omschrijving:</b>	
<b>DoD:</b>	
<b>Prio:</b>	
<b>Tijdsduur:</b>	

<b>Titel:</b>	Batchrun toevoegen
<b>Omschrijving:</b>	
<b>DoD:</b>	
<b>Prio:</b>	
<b>Tijdsduur:</b>	

<b>Titel:</b>	
<b>Omschrijving:</b>	
<b>DoD:</b>	
<b>Prio:</b>	
<b>Tijdsduur:</b>	

### Week 3 planning

Onderdeel	Beschrijving	Weekdeel	Persoon

### SF(A) model met modules voor tools

Scores zijn van 1-5, waarbij 1 het laagst is en 5 het hoogst haalbare is.



- Mesa: 29 punten
  - **Gui: 4**  
Je hebt een best wel moderne GUI en je kan ook het veranderen van parameters implementeren.
  - **Agents: 4**  
De agents zijn makkelijk op te zetten en makkelijk functies te maken voor de agents zelf.
  - **Environment: 4**  
De environment is ook makkelijk op te zetten en best simpel.
  - **Staat van simulatie toonbaar: 4**  
Voor extra informatie moet je het wel zelf inprogrammeren, dus het weergeeft niet vanuit zichzelf de status van een agent als je erop klikt/erover heen hoveret.
  - **Batchrun: 4**  
Je zou makkelijk een batchrun kunnen uitvoeren in Mesa. Het is al geïmplementeerd in Mesa.
  - **Suitability: 4**  
Qua efficiëntie is Mesa redelijk. Je moet nog steeds wel aardig wat code schrijven om iets simpels te maken. , Mesa heeft een aardige snelheid qua het runnen en displaying van de code, omdat Mesa in python word gebruikt is de compatibility hoog
  - **Feasability: 5**  
Iedereen weet hoe ze moeten coderen in python, dus er hoeft niet echt een nieuwe taal aangeleerd te worden. Mesa is aardig goed te begrijpen. Technisch is het zeker haalbaar om in 2 week iets goed in elkaar te zetten.
- Unity: 25 punten
  - **Gui: 5**  
De GUI in Unity is heel uitgebreid en zorgt ervoor dat alle nodige info zichtbaar is, mits je weet waar je het moet vinden.
  - **Agents: 4**  
Agents zijn goed op te zetten in Unity.
  - **Environment: 4**  
Een environment opzetten in Unity is vrij makkelijk.
  - **Staat van simulatie toonbaar: 3**  
Afhankelijk van de simulatie is dit makkelijk of moeilijk. Als je een visuele indicator toevoegt wordt het al een stuk leesbaarder, maar het is moeilijker dan in de andere 2 talen
  - **Batchrun: 5**  
Batch is een zeer goed geïntegreerde command in Unity aangezien ze tijdens de development van Unity wisten dat compilen, runnen etc. lang zou kunnen duren.
  - **Suitability: 2**  
Suitability is niet erg hoog. In Unity zou onze simulatie niet efficiënt zijn, de compilatietijd zou vrij lang duren. Waarschijnlijk zou Unity beter geschikt zijn voor de snelweg-simulatie.
  - **Feasability: 2**  
Wij zijn alle 3 niet echt bekend met Unity/C#, en we zouden niet goed weten waar we zouden moeten beginnen. Technisch zou het waarschijnlijk wel haalbaar zijn, maar het zou langer duren dan nodig is en in andere talen is het vele malen makkelijker.

- Netlogo: 30 punten
  - **Gui: 5**  
De gui in Netlogo is al ingebouwd en staat als template al klaar om gebruikt te worden, het enige wat er gedaan moet worden is het aanmaken van turtles
  - **Agents: 4**  
Agents kunnen aangemaakt worden met 3 woorden, het is erg simpel om ze aan te maken en ze te inspecteren.
  - **Environment: 5**  
De basis van het environment wordt al aangemaakt als je een template aanmaakt en is daarom automatisch aangemaakt.
  - **Staat van simulatie toonbaar: 5**  
De agent informatie is erg makkelijk te zien door bij het environment op de agent te klikken en dan kan je het inspecteren en kan zien welke variabele met agent te maken hebben en welke waarde het heeft
  - **Batchrun: 3**  
Heeft BehaviorSpace i.p.v. batch mode. BS runt op een parallele core op je CPU in plaats van wanneer je PC in idle mode is. BehaviorSpace werkt wel goed maar is dus in werkelijkheid geen echte batch mode.
  - **Suitability: 4**  
Heel efficient en snel, maar helaas niet compatible met externe libraries.
  - **Feasability: 4**

We zijn allemaal in een korte tijd bekend geraakt met NetLogo, omdat het niet moeilijk is om te begrijpen. Hierdoor is ons project op een technisch niveau zeker haalbaar.

### Conclusie tool keuze

Volgens het voting systeem wat wij boven hebben gebruikt. Is Unity de minst goeie oplossing voor een simulatie creëren. Netlogo is maar met een punt beter dan Mesa. Wij zullen dus Netlogo gaan gebruiken als tool.

### Design/uitleg van het experiment (ongeveer 200 woorden)

Plurality voting systeem is het belangrijkste en meest gebruikte single vote stem systeem in de wereld ([https://www.fairvote.org/research\\_electoralsystems\\_world](https://www.fairvote.org/research_electoralsystems_world)) en het makkelijkste om te programmeren. Zo kan je simpelweg de radius van de partyleader/voters gebruiken om de juiste partij bij de juiste stemmer neer te zetten. Wat opviel is dat vooral partijen die alles prima vinden (in het midden) minder stemmen krijgt dan de extreme rechtse/linkse partijen. Wat wel vreemd is, omdat als de middelste partij gekozen komt er meer tevredenheid tussen de stemmers, maar in plaats daarvan gekozen wordt tussen extreme partijen en dus een grote kans is dat er een strijd plaatsvindt tussen extreme partijen. Approval stem systeem daarentegen geeft juist meer voorkeur naar deze middenpartijen, maar dat kan ook slecht aflopen waaruit het spreekwoord komt: als 2 honden vechten om een been loopt de derde ermee heen. Dus moet er scenario's worden gemaakt voor beide stem systeem om deze nadelen te verminderen. Zoals voor plurality een herkenning voor een slechte (weinig gekozen) party en die stemmers laten twijfelen over hun keuze en overhalen naar een andere partij.

Het experiment bevat 5 soorten voting manieren die bestaan uit 3 manieren voor Plurality en 2 manieren voor Approval. We gaan Plurality en Approval tegen over elkaar zetten. Voor elk van die

manieren gaan we ze 100 keer runnen met 4, 6 en 8 partijen en. Het aantal voters zal bij elke run altijd op 200 staan.

## Resultaten van het experiment (ongeveer 200 woorden)

Om erachter te komen welke stem systeem het beste is, wordt er gekeken naar tevredenheid. In de simulatie wordt de ontevredenheid geteld en hoe minder een stem systeem ontevredenheid punten heeft hoe beter. We gaan dan one-rival-voting scenario van approval en strategic-voting van plurality met elkaar vergelijken, wanneer ze beide een andere partij kiezen. Wanneer dat het geval is wordt er gekeken welke gewonnen partij beter valt bij de stemmers. We testen dit meerdere malen om erachter te komen welke het beter doet.

De lists worden zo opgebouwd: [row points, column points, tie]. Onder de lists staan wie de hoogste tevredenheid heeft.

4 partij leiders	One rival	Only not the worst
Best	[1, 25, 74], One rival	[26, 43, 31], Only not the worst
Second best	[25, 44, 31], One rival	[7 , 27, 66], Only not the worst
Strategy	[1, 21, 78], One rival	[3, 35, 62], Only not the worst

6 partij leiders	One rival	Only not the worst
Best	[1, 32, 67], One rival	[27, 48, 25], Only not the worst
Second best	[41, 34, 25], Second best	[34, 25, 41], Second best
Strategy	[2, 24, 74], One rival	[27, 57, 16], Only not the worst

8 partij leiders	One rival	Only not the worst
Best	[3, 43, 54], One rival	[26,61,13], Only not the worst
Second best	[45, 35, 20], Second best	[51, 29, 21], Second best
Strategy	[1, 44, 55], One rival	[28, 57, 15], Only not the worst

## Conclusie (ongeveer 200 woorden)

Van de 18 simulaties die er zijn gedraaid. Heeft second best er 4 van gewonnen, one rival 7 en only the worst 7. Dit geeft een duidelijke overwinning voor Approval.

Het Approval stem systeem scoort in de simulatie algemeen beter als het gaat om wie de minste gemiddelde dissatisfaction heeft, korter gezegd: de hoogste tevredenheid. Dit komt omdat er wordt gekeken welke partijen er nog meer in de buurt staan en die keuze wordt ook mee genomen. Dit geeft uiteindelijk dus een vrij neutrale partij het voordeel. Een vrij neutrale partij is zoals eerder vermeldt zeer voordelig als het gaat om tevredenheid. Qua Plurality blinkt second best voting uit, maar het is een hele kleine kans dat ook echt elke stemmer ook op zijn tweede voorkeur gaat kiezen in het echte leven. Wat het dus niet echt een goed en eerlijk scenario maakt. Dus we geven we de overwinning aan Approval, Rival one voting

## Discussie (minimaal 200 woorden)

Onze hypothese was dat approval wint, omdat het kandidaten mogelijk maakt om op meerdere partijen te stemmen en dus een eerlijkere verdeling krijgt tussen de partijen. Uit de resultaten is dat inderdaad het geval. Waarom wordt er dan nog steeds meer plurality gebruikt in de wereld? Dat kan wegens 2 redenen. Reden 1, omdat het nog niet goed is uitgetest en er vele verschillende resultaten eruit komen waardoor vele stem simulaties onbetrouwbaar worden. Reden 2, omdat het plurality zo simpel is te gebruiken en makkelijk uit te leggen is. Het is simpelweg stemmen op jouw beste partij. Helaas in werkelijkheid ontstaan er veel strijden en gaan partijen om meer stemmen te vangen juist extremer worden.

## Bijlage (alleen indien noodzakelijk natuurlijk)

## Referenties

1. Fieldhouse, E., Shryane, N., & Pickles, A. (2007). Strategic voting and constituency context: Modelling party preference and vote in multiparty elections. *Political Geography*, 26(2), 159–178. <https://doi.org/10.1016/j.polgeo.2006.09.005>
2. Primer. (2020, 2 november). Simulating alternate voting systems [Videobestand]. Geraadpleegd van <https://www.youtube.com/watch?v=yhO6jfHPFQU>
- 3.