

# 実験インストラクション

1

実験に参加していただきありがとうございます。

これからの画面で、参加いただく実験の説明を行います。

2

なお、実験中、スマートフォン・携帯電話等の利用は禁止されています。  
電源を切ってカバンに閉まって下さい。

また、その他の注意事項として、  
「他の人と相談すること」  
「紙でメモを取ること」  
も禁止されています。ご注意下さい。

その他、不明な点や画面が操作不能になる等の問題があれば  
手をあげて、実験者を呼んでください。

3

先史時代の人々は石で作った矢尻を使って、狩りを行っていました。  
矢尻は様々な形状が存在し、それぞれ異なる環境で  
上手くいくようにデザインされていました。

本実験では、こうした矢尻のデザインと狩りをコンピュータ上で行っていただきます。  
下の画像は、この矢尻のデザインの一例です。

実際に、狩りが成功するかどうかは、矢尻のデザインに依存しています。



4

実験中、あなたはこの時代に生きたハンター達の一人であったと想定してみてください。

あなたの課題は  
ヴァーチャルな矢尻を「デザイン」し作成すること  
デザインした矢尻を使って「狩り」に行き食料（カロリー）を調達することです。

あなたには、これから「デザイン」と「狩りを行う」旅に出させていただきます。

5

旅は50日（50回の行動）に渡ります。

毎日、「矢尻をデザインする」か「狩場に行く」か選択できます。  
右の画像が選択場面です。  
1日にできる行動はどちらか一つのみです。

「矢尻をデザインする」を選んだ場合、  
所持している矢尻のデザインを変更できます。  
矢尻をデザインしてもカロリーを獲得できません。

「狩場に行く」を選んだ場合、  
所持している矢尻を使って、狩りに行きます。  
狩りに行った場合、カロリーを獲得できます。  
狩りに行った場合、矢尻のデザインが変化することはありません。

それでは、それぞれ詳しく説明します。



6

## 「矢尻をデザインする」

矢尻のデザインは、「長さ」「幅広さ」「厚さ」の  
3つの要素からなりたっています。

これらは 1（最小）から 100（最大）の範囲となっています。

矢尻をデザインする場合、この3つのうちどれか1つの数値を変更できます。  
（例えば、「長さ」と「幅広さ」を同時に変更できません）

1日に変更できる最大値は5です。  
例えば現在の「厚さ」が50だと、45から55まで変更できます。

これらの値を設定し「この形にする」ボタンを押すと  
矢尻を加工できます、矢尻の画像と数値が変化します。  
（注意：画像は2次元であるため、「厚さ」は反映されません）

また、一度「この形にする」を押すとその日のデザインは終了となります。



7

## 「狩場に行く」

狩りに行く場合、現在持っている矢尻を用いて狩りを行います。  
その日の狩りの結果として、獲得した食料のカロリーを知ることができます。  
1回の狩りで得られるカロリーは最大で1000です。

毎回の狩りは、その日の狩場の獲物の数や大きさといった  
ランダムな要因（ノイズ）によって変化します。

ただし、どの形状が優れているのかは時間によって変化しません。  
つまり、もし最適な形状を見つけることができれば、運悪く最大値の1000に  
達成しないこともありますが、その矢尻が最適であること自体は変化しません。



8

## 実験課題の目的

あなたは、50日を使って、家族を養うために  
できる限り多くのカロリーを合計で得る必要があります。

また、実験中に得られたカロリーに応じて、  
あなたの謝金にボーナス（追加謝金）が追加されます。  
25カロリーに対して1円が追加されます。

これは、1日の最大である1000カロリーだと40円になります。  
(注意：これは狩りの世界の話ではありません。実際にあなたに支払われる謝金  
の金額が増加します。ただし10円未満の端数は切り捨てられます。)

9

実験は全部で、50日あります。

「矢尻をデザイン」ばかりしても、いつまでも獲物を狩ることはできません。  
例え、優れた矢尻をデザインしたとしても、狩りに行かなければカロリーは得られません。

一方で、「狩りに行く」ばかりを選んでいても、  
1回の矢尻で得られるカロリーは増えません。

実験ではデザインと狩りをバランスよく行う必要があります。  
特に残りの日数が少ない場合、果たしてデザインを改良するのが良いのか  
狩りに行くべきであるのか、その判断が重要となります。

実験の開始時にあなたは矢尻を受け取ります。

ここを起点として、デザインを改良しつつ、

狩りをすることでカロリーを得てください。

11