|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 生産システム部門研究発表講演会2020講演論文集[’20.3.26,27,東京]  Copyright © 2020 一般社団法人　日本機械学会 | |
| クラウドソースドマニュファクチャリングへの組合せダブルオークションに  基づくリソース配分手法の一提案  A Proposal on Resource Allocation Method based on Combinatorial Double Auction  for Crowdsourced Manufacturing | | |
| ○原田佳明・神戸大学  Yoshiak Harada, Kobe University | | 貝原俊也・神戸大学  Toshiya Kaihara, Kobe University |
| 國領 大介・神戸大学  Daisuke Kokuryo, Kobe University | | 藤井 信忠・神戸大学  Nobutada Fujii, Kobe University |

論文要旨

IoT技術の発展により，個々の企業が持つリソース情報を共有しその相互活用を行うクラウドソースドマニュファクチャリングと呼ばれる生産形態が注目されている．我々はこの生産形態の実現において鍵となる独立した企業間の合理的なリソース配分方法として，分散環境下において財の配分と取引価格が決定可能なオークションに着目してきた．そして本稿では，買い手・売り手の双方が入札を行う組合せダブルオークションに基づいた新たなリソース配分手法を提案する．そして提案手法に対し，一般にオークションにおける特性評価の重要指標となるパレート効率性と耐戦略性について考察する．

Key Words: Crowdsourced Manufacturing, Production System, Resource Allocation, Combinatorial Double Auction

# はじめに

共生型モノづくりのコンセプトであり，個々の企業が持つリソース情報を共有しその相互活用を行う生産形態であるクラウドソースドマニュファクチャリングが注目を集めている [1]．この生産形態の実現には独立した企業が参加する状況下においても成り立つ企業間のリソース配分の仕組みが必要とされている．本研究では，分散された意思決定下において財の配分とその価格を決定できるオークションに着目し，買い手・売り手の双方が入札可能な組合せダブルオークションに基づいた2種類のリソース配分手法を提案する．

# 対象モデル

本研究で対象とするクラウドソースドマニュファクチャリングモデルを以下のI~IVで定義する．

1. 処理不可能な場合に必要リソースを要求する企業をリソース要求企業と呼ぶ．しかしオーダを製造する為の一部のリソースのみを得ても利益がないものとする．
2. リソースの遊休時間にそのリソースを他企業に提供する企業をリソース提供企業と呼ぶ．
3. オークション主催者が，リソース要求に対する提供リソースの配分と取引価格を決定する．
4. 対象とする製品の処理要求は，工程毎に分割可能とする．

# 提案手法

　オークションにおいて重要な評価指標として，個人合理性，パレート効率性，耐戦略性が挙げられる．個人合理性とはオークションに参加して損をする人がいないという性質である．パレート効率性とは誰かの効用を下げることでしか他の誰かの効用を高めることができない状態であることを指し，オークションにおいては総利益が最大化されている状態のことである．また耐戦略性とは正直に真の評価値を申告することが支配戦略となる性質である．しかし，ダブルオークション環境下においてこの全てを満たすオークションメカニズムは存在しないことが示されている [2]．そこで本研究では，個人合理性を満たした上で手法I:パレート効率性を満たす手法I，ならびに耐戦略性を満たす手法IIを提案する．

* 1. 入札作成

　提案する2つの手法は大きく分けて，入札を作成する部分と，その入札を元にオークション主催者のリソースの配分と価格を決定する部分からなる．ここではそれぞれの手法びん共通部分となる入札作成について説明する．

* リソース提供企業𝑖∈𝑰はオークション主催者に入札を行う．
  + 提供するリソースのコストと提供時間からなる入札を|𝑹|個作成する．
* リソース要求企業𝑗∈𝑱はオークション主催者に入札を行う．
  + 予算と要求するリソースの要求時間 からなる入札を個提示する．ただし勝者となる入札は1つとする．また必要なリソースの組合せに対してリソースの入札を作成する．

ただし予算とコストに関してはこの価格で取引を行うと利益が出ない値とし，利益は取引価格とこれらの値の差で計算されるものとする．

* 1. 手法I:パレート効率性を満たす手法

　パレート効率性を満たす手法Iの入札作成後の手順を以下に示す．

1. オークション主催者は，入札を元に勝者決定問題を作成し，それを解くことでリソース配分を決定する．
2. オークション主催者は，リソースの取引価格を決定する
   * 1. 勝者決定

STEP1におけるリソースの配分を決める問題を勝者決定問題と呼び，以下の組合せ最適化問題として定式化される．またこの問題をとする．

|  |  |
| --- | --- |
|  | (1) |
| (2) |
| (3) |
| (4) |
| (5) |
| (6) |

決定変数はとである．は企業と企業がリソースを取引する量を表す整数変数であり，は企業の入札が選ばれるとき1，選ばれない時0となる変数である．式(1)は目的関数であり，総利益最大化を表す．式(2)は提供企業のリソースの容量制約を表す．式(3)は組合せ入札に関する制約である．式(4)は勝者となる要求企業の入札は高々1つとする制約である．この問題を解くことで勝者となる要求企業の入札と，それに対する提供リソースの配分を決定する．また問題​の最適解は総利益が最大化されているので，パレート効率な状態となっている．

* + 1. 取引価格決定

STEP2では前節のリソース配分を元に取引価格を決定する．手法Iの取引価格はSamimiらの文献を参考にした [3]．この取引価格はお互いの評価値の平均の価格から決定され，以下の式で表される．

|  |  |
| --- | --- |
|  | (7) |
| (8) |

# 手法II:耐戦略性を満たす手法

VCG（Vickrey-Clarke-Groves）オークション [4]などの耐戦略性を満たすオークションメカニズムは，ダブルオークション環境下においてオークション主催者の個人合理性を満たすことができない．その欠点を克服する手法としてPadding Methodが提案された [5]．この手法は，仮想的な買い手を用意し，均衡価格を引き上げることで，買い手の支払い価格を引き上げ，オークション主催者の個人合理性を満たす手法である．しかし仮想的な買い手の財が無駄となりパレート効率性を満たすことができない．手法IIはこのPadding Methodを元にしている．以下に入札作成後の流れを示す．

1. 提供側と要求側の入札を元にした勝者決定問題に対し，仮想的な買い手を考慮した問題を作成し，最適解を求めることで勝者となる入札を決める．
2. において勝者となった要求企業に対して支払いを決定する．
3. において勝者となった要求企業の集合をとし，また敗者となった入札の決定変数を0とした問題を作成し，最適解を求めることで，提供リソースの取引量を決める．
4. において勝者となったリソース提供企業に対して収入を決定する．
   * 1. 問題の定式化

<仮想的な買い手の定義>

提供企業仮想的な買い手はで表現される．はが要求するリソースを要求する時間である．文献に従い以下のように定める．

|  |  |
| --- | --- |
|  | (9) |
| (10) |
| (11) |

式(9)は1提供企業が提供するリソースの最大提供時間，式(10)は1要求企業が要求するリソースの最大要求時間をそれぞれ表す．式(11)はリソースの1企業が提供または要求する最大の時間を表す．仮想的な買い手は予算が0であるが満たさなければならない1要求企業として扱う．

<問題の定式化>

前述の仮想的な買い手を考慮した問題を定義する． 問題と問題の異なる部分である式(12)-式(15)について説明をする

|  |  |
| --- | --- |
|  | (12) |
| (13) |
| (14) |
| (15) |

まず，どの提供企業がに対してリソースを提供するかの決定変数を用意する．そしての要求を満たすための制約を式(12)に追加する．それによって問題の提供企業の容量制約が式(2)から式(13)となる．そしてを満たした分のコストが目的関数に考慮されることで，問題の式(1)が式(12)となる．この問題を解くことで勝者となる要求企業の入札を決定する．

* + 1. 支払いの決定

S T E P4において，勝者となった提供企業の入札の支払価格は以下の式で決定される．

|  |  |
| --- | --- |
|  | (16) |

は要求企業の予算に依存しておらず，問題において勝者となる為の最小の価格となっている． このようにオークションにおいて勝者になれる最小（最大）となれる価格を支払う（受け取る）オークションは耐戦略性を満たす．

* + 1. 問題問題の定式化

勝者となった要求企業の集合を定義し，また敗者となった入札の決定変数を0とした新たな問題を定義する．

|  |  |
| --- | --- |
|  | (17) |
| (18) |

問題は問題のをで置き換え，制約式(18)を追加したものとなっている．問題の最適解を求めることで，提供企業の勝者，つまり各提供企業が提供するリソースの時間を決定する．問題で敗者となった入札は，問題で選ばれることはないので，仮想的な買い手の分のリソースの取引は行われない．

* + 1. 報酬の決定

問題の解を元に，売り手がリソースを[Ts]提供することで得られる報酬を式(19)で決定する．

|  |  |
| --- | --- |
|  | (19) |

式(19)の1行目は，問題において勝者となれる最大の価格（予算とコストの積）となっている．2行目のは，問題において売手がリソースを提供する為の最大のコストである．式(19)の2行目は，問題で勝者となる最大の価格から，問題で勝者となる最大の価格を超えた分を表す．よって式(19)は問題と問題の両方で勝者となれる最大の価格を表す．

# 実験

手法Iと手法IIの効果を比較するために，手法Iでは虚偽申告企業がいる場合といない場合ごとに，手法IIでは，正直な評価値の申告が支配戦略であるので，虚偽申告企業がいないとしてそれぞれ計算機実験を行い，以下の結果を得ることができた．詳しい実験結果は，紙面制約により当日紹介する．

* 虚偽申告を行う企業がいる場合，手法Iでは総利益が最大化される配分を求めることができず，手法IIより総利益が低い結果となった．
* 虚偽申告を行う企業がいない場合，手法Iはパレート効率な配分を求めることができ，手法IIより総利益が最大化される配分を求めることができた．

# まとめ

本研究では，クラウドソースドマニュファクチャリングに対して，組合せダブルオークションに基づくリソース配分手法の提案を行い，それぞれの手法をパレート効率性，耐戦略性の観点から，計算機実験により比較を行なった．手法Iは，虚偽申告を行う企業が発生しない状況では有効であるが，発生する場合は手法IIの方が有効であると考える．今後の方針としては，複数期へのオークションへの対応を目指す．

参考文献

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | IEC,2 10 2017. [オンライン]. Available:  http://www.iec.ch/whitepaper/pdf/iecWP-futurefactory-LR-en.pdf. |
| [2] | S. Ohseto, International Journal of Game Theory 29, 2000. |
| [3] | Samimi, Information Sciences,vol 357, 2016. |
| [4] | W. Vickrey, The Jounal of FINANCE, 1961. |
| [5] | L. Y. Chu, Management Science, vol 55(7), 2009. |