

2022年度 卒業論文

マルチエージェント協調巡回問題における  
エネルギー消費抑制手法の提案

松本 航平

早稲田大学 基幹理工学部  
情報理工学科

学籍番号 1W193102

提出日 2023年1月15日

指導教授 菅原 俊治



## 目次

1	序論	1
2	関連研究	2
3	モデルの定義	3
3.1	環境	3
3.2	エージェント	4
3.3	評価指標	5
4	準備	6
4.1	Adaptive meta target decision strategy (AMTDS)	6
4.1.1	目標決定戦略	6
4.1.2	経路生成戦略	7
4.2	AMTDS with learning of dirt accumulation (AMTDS/LD)	8
4.3	AMTDS with learning of event probabilities and enhancing divisional co-operation (AMTDS/EDC)	9
4.3.1	エージェント間の交渉に用いる情報	9
4.3.2	エージェント間の交渉	10
4.4	AMTDS for energy saving and cleanliness (AMTDS/ESC)	13
4.4.1	要求充足の判断	13
4.4.2	自己重要度評価	13
4.4.3	帰還動作 ( <i>Homing</i> )	14
4.4.4	待機動作 ( <i>Pausing</i> )	15
5	提案手法	15
5.1	AMTDS for energy saving under the requirement (AMTDS/ER)	15
5.1.1	未来のイベント量の予測	15
5.1.2	予測の自律的補正学習	16
5.1.3	エネルギー節約行動の修正	16
5.2	不要なエージェントの停止	17
5.2.1	Deactivation on Count	18
5.2.2	Deactivation on Time	18
5.3	AMTDS for energy saving under the requirement with communications (AMTDS/ERC)	21
5.3.1	学習パラメータ $C_{rate}^i$ の導入	21
5.3.2	$K^i$ の更新方法の変更	21
5.3.3	未来のイベント予測量と要求条件の比較の変更	22
6	評価実験	22
6.1	実験環境	24
6.2	AMTDS/ER についての実験結果・考察	24

---

6.2.1	実験 1: 性能評価 . . . . .	24
6.2.2	実験 2: 異なる環境による性能評価 . . . . .	26
6.2.3	AMTDS/ER の行動の解析 . . . . .	26
6.2.4	実験 3: $D_{req}$ の変化による性能の変化 . . . . .	30
6.2.5	実験 4: エージェント数減少による性能の変化 . . . . .	34
6.3	不要なエージェントの停止 . . . . .	39
6.3.1	実験 5: Deactivation on Count による不要なエージェントの停止 . .	39
6.3.2	実験 5 における停止エージェントと非停止エージェントの行動の解析	41
6.3.3	実験 6: Deactivation on Time による不要なエージェントの停止 . .	43
6.3.4	実験 6 における停止エージェントと非停止エージェントの行動の解析	43
6.4	AMTDS/ERC についての実験結果 . . . . .	49
6.4.1	実験 7: 性能評価 . . . . .	49
6.4.2	実験 8: 異なる環境による性能評価 . . . . .	49
6.4.3	AMTDS/ERC の行動の解析 . . . . .	52
7	結論 . . . . .	59

## 概要

本研究では、マルエージェント協調巡回問題 (MACPP) において、品質要求を満たしながら自律的にエネルギー消費を抑える手法を提案する。システムにとって、できるだけ多くの巡回タスクを行うことは重要であるが、品質要求を超えたタスクを行うと、不必要なエネルギーを消費する可能性がある。そこで本研究では、エージェントが学習により与えられた品質要求を満たしているかを個々に推定し、熱心な巡回行動が不要と判断された場合にエネルギー節約行動を行うことで、エネルギー消費量を削減する手法を提案する。また、各エージェントが学習したパラメータの値に基づいて、品質要求を満たした上で不要なエージェントを停止する手法を提案する。さらに、イベント発生確率を学習しながら、エネルギー消費の抑制を試みる。従来手法との比較実験により、提案手法は要求条件を満たしながら、効果的にエネルギー消費を抑えることができることを示す。加えて、提案手法は更なるエネルギー消費削減のために、一部のエージェントを停止できることを示す。最後に、エージェントの行動を解析・考察する。

## 1 序論

近年、ロボット技術が発達し、巡回パトロールや清掃などといった、人間が日常的に繰り返す作業や、災害地や原子力発電所、宇宙などでの作業を、複数の自律ロボットで代替する動きが加速している。このような複数のロボットが協調して共通の作業を行う問題は、ロボットを自律的に動作するエージェントとしてモデル化し、マルチエージェント協調巡回問題 (*multi-agent cooperative patrolling problem*, MACPP) と呼ばれる。MACPP の研究では、複数のエージェントが協力・協調することで、与えられた環境において効率的かつ効果的に巡回を行うための方法・アルゴリズムを見出すことを目的としている。

巡回効率だけを追求した高度な行動や学習は、確かに巡回の効率は向上するものの、必要以上にエネルギーを消費する可能性があり、これは MACPP の極めて大きな課題となっている。特に、本研究で想定する自律エージェントは独自のバッテリーを持ち、頻繁な充電を強いられることになる。一方、アプリケーションによっては、巡回作業に対する品質要求があり、それを超えることは必ずしも期待されているわけではない。例えば清掃問題では、ある程度環境がきれいになっていれば十分であり、過度の巡回作業はかえって単位エネルギー当たりの作業効率を低下させる。また、環境が複雑で大規模な場合、どれだけのエージェントが必要かを事前に判断することができないこともあり、エージェントが少ないと品質要求を満たせず、多すぎるとエネルギーの浪費に繋がる。

マルチエージェントシステムにおける協調の観点からエネルギー効率に注目した研究 [1, 2, 3] がある。例えば [2] では、マルチロボットにおける探索問題において、移動ロボットの総運動エネルギーを節約するために、運動時間を短縮する分散型協調手法を提案している。しかし、これらの研究は、タスクのために効率的に移動・作業し、結果として総消費エネルギーを削減する方法を目指したものである。一方、本研究では、他のエージェントが要求されるタスクの質を満たすことができれば、あるエージェントが自らの判断でしばらく停止したり、システムから退出したりすることを実現しようとするものである。また、[4, 5] では、エージェントが要求を満たせば自律的に一時停止してエネルギーを節

約し、再び充電して探索に戻るという手法を提案している、しかし、その方法は不十分であり、エージェントは依然として不必要に環境内を巡回していることが分かった。

そこで本研究では、[5]の手法を拡張し、その後の行動によって起こりうる貢献を自律的に予測し、環境の現状を推定することで品質要求の全体的な達成度を把握しながら、より効率的に品質要求の充足とエネルギー消費の削減を両立する手法を提案する。主な違いは、エージェントが休止・充電している間の巡回タスクの進捗は、他のエージェントの行動に依存し、エージェントごとに異なるため、個々のエージェントから見たエネルギー節約行動の自律学習を導入しているという点である。

また、この学習が進むとエージェントは、短い休止時間で巡回する Busy グループと、比較的長い時間休止してエネルギーを消費しない Energy save グループに分かれることを発見した。そのため、後者のグループのエージェントは、品質要求を満たしたまま、順次、活動を停止することができる。実験の結果、提案手法により、従来手法と比べて大幅にエネルギー消費量を削減することができることが分かった。加えて、Busy グループに属するエージェントの数は、環境条件によって変化することが分かった。その後、品質要求を満たしつつ、Energy save グループに属するエージェントを順次停止することで、活動しているエージェント数を削減することができた。さらに、環境のイベント発生確率を学習しながらエネルギー消費の削減を試みた。

## 2 関連研究

MACPP とその応用に関する研究は数多く行われている。この問題においてエージェントの行動を考慮する手法には、環境を分割し、その各作業領域をエージェントに割り当て、その環境内を巡回する手法 [6, 7, 8, 9, 10, 11] と、明示的に領域分割はせずに、各エージェントが自律的に適切な戦略を用いて環境を巡回する手法の2つがある。例えば [6] では、領域分割の際に、不要な飛び地をより適切なエージェントに割り振ることにより、効率的な協調作業を実現した。[12] では、後者の手法は前者の手法よりも少なくとも同程度に優れていると述べられている。本研究の目的であるエネルギー削減は両者の手法で考えられるが、本論文では後者の手法に着目する。

MACPP 問題への同アプローチをとった研究として、例えば [13] では、edge Markov evolution graphs を用いた動的環境変化のモデルを提案した。また [14] では、巡回問題がベイズ適応型遷移分離部分観測可能マルコフ決定過程として定式化され、モンテカルロ木探索法を拡張した分散型オンライン学習・計画アルゴリズムが提案されている。さらに [15] では、人口ニューラルネットワークを用いて、個人の idleness から共用の idleness を予測する方法が提案されている。最近では [16] では、Actor-Critic による強化学習により、他のエージェントと巡回領域が被らないようにしながら巡回する手法が提案されている。しかし、これらの研究では、バッテリーの放電やエネルギー消費による定期的な充電を無視し、効率性のみを考慮したものである。[17] では、Q 学習によって決定される計画戦略のもと、複数のエージェントが定期的に充電しながら協調して巡回する AMTDS (adaptive meta-target decision strategy) という手法が提案されている。[18] では、[17] において既知としていた、各地点のイベント発生確率を学習するように拡張した手法 (AMTDS with learning of dirt accumulation, AMTDS/LD) が提案され、さらに、エージェント間の協調

作業のための分業行動を促進させるために、軽い処理の交渉を加えた手法 (AMTDS with learning of event probabilities and enhancing divisional cooperation, AMTDS/EDC) が提案された。しかし、これら研究もエネルギー消費量の削減を考慮せず、巡回の効率化を目的とした学習のみを行うものである。

一方、[1, 2, 3, 5, 19, 20] では一部、省エネルギーに着目している。[1] では、消防ロボット以外にも複数のサブロボットを導入し、消火作業における総作業時間の延長を図った。また、[19] では、協調型群ロボットに対して、採餌などの連続タスクを解決するためのエネルギー配慮型分散タスク配分アルゴリズムを提案し、高効率なミッションの実現を実現した。しかし、これらの研究では、本研究とは異なり、動作時間の延長も考慮されている。これに対して、[5] では、AMTDS を巡回の品質要求に合わせて拡張し、省エネルギー化を図った。しかし、この手法によるエネルギー削減は不十分であり、エージェントの活動にはまだ不要な行動が含まれている。そこで、本研究では、個々の視点からの学習を導入することで、品質要求を満たしながら、さらにエネルギー消費を削減した。さらに、複数のエージェントを停止する手法を提案し、消費エネルギーの削減を図った。加えて、AMTDS/EDC[21] にエネルギー節約行動を加えることで、各地点のイベント発生確率を学習しながらエネルギー消費の削減も図った。

### 3 モデルの定義

本研究は、[5] で提案された清掃問題におけるエネルギー節約手法である、*adaptive meta-target decision strategy for energy saving and cleanliness* (AMTDS/ESC) の拡張である。また、従来手法との比較を行うため、本研究で用いる問題の定式化と環境、エージェントの活動モデルは [5] で用いられているものを踏襲する。

#### 3.1 環境

エージェントの巡回環境を、2次元ユークリッド空間に埋め込み可能なグラフ  $G = (V, E)$  で表す。ここで、 $V = \{v_1, \dots, v_n\}$  はノード集合を表し、各ノード上にエージェントやイベント、障害物が存在する。また、 $E$  はエージェントが移動する経路に対応するノード  $v_i$  と  $v_j$  間のエッジ  $e_{i,j}$  の集合である。

さらに、ステップを単位とする離散時間を導入する。簡単のため、必要に応じてダミーノードを追加することで、全てのエッジの長さは1に保たれる。したがって、エージェントは1ステップで障害物のない隣接ノードに移動することができる。ここで、 $v_i$  と  $v_j$  の最短距離 (エッジの数) を  $d(v_i, v_j)$  とする。

全てのノード  $v \in V$  上でイベントが発生し、そのイベント発生確率を  $p(v)$  ( $0 \leq p(v) \leq 1$ ) とする。毎時刻  $t$  において、ノード  $v$  に蓄積されたイベント数  $L_t(v)$  は以下の式で更新される。

$$L_t(v) = \begin{cases} L_{t-1}(v) + 1 & (\text{確率 } p(v) \text{ のイベント発生時}) \\ L_{t-1}(v) & (\text{その他}) \end{cases} \quad (1)$$

時刻  $t$  にエージェントがノード  $v$  を訪れた時に  $v$  上のイベントは処理され、 $L_t(v) = 0$  となる。イベントの解釈は、アプリケーションによって異なり、例えば、掃除のアプリケー

ションでは、 $p(v)$  は場所  $v$  の汚れやすさを、 $L_t(v)$  は汚れの蓄積度合いを表す。また、防犯監視パトロールのアプリケーションでは、 $p(v)$  はアプリケーションの所有者が指定した、重要な場所に対する必要な防犯度合いを示し、 $L_t(v)$  は警戒レベルと解釈することができる。本研究では、全ノードの  $p(v)$  はあらかじめ指定されていると仮定する。

### 3.2 エージェント

$n$  個のエージェントの集合を  $A = \{1, \dots, n\}$  と表す。エージェント  $i \in A$  はバッテリーを持ち、充電基地  $v_{base}^i$  で充電を繰り返すことで連続動作が可能である。つまり、バッテリーが満充電の状態では  $v_{base}^i$  を出発した  $i$  は、環境を巡回し、再び  $v_{base}^i$  に戻ってくるという動作をする。エージェント  $i$  のバッテリー性能を  $(B_{max}^i, B_{drain}^i, k_{charge}^i)$  で表す。ここで、 $B_{max}^i$  はエージェントのバッテリー容量、 $B_{drain}^i$  は1ステップで消費するバッテリー消費量、 $k_{charge}^i$  はバッテリー残量を1増加させるために必要なステップ数である。時刻  $t$  におけるエージェント  $i$  のバッテリー残量を  $b_i(0 \leq b_i \leq B_{max})$  とすると、 $i$  が1ステップで隣接するノードに移動したとき、 $b_i(t)$  は以下の式に従って更新される。

$$b_i(t+1) \leftarrow b_i(t) - B_{drain}^i \quad (2)$$

$b_i(t)$  が0になるとそのエージェントは移動できなくなってしまうので、自身のバッテリー残量が0になる前に戻らなければならない。そこで、以下の式に示すように、エージェント  $i$  はノード  $v$  から充電基地  $v_{base}^i$  までの移動に必要な最小バッテリー量であるポテンシャル  $\mathcal{P}^i(v)$  を計算する。

$$\mathcal{P}^i(v) = d(v, v_{base}^i) \times B_{drain}^i \quad (3)$$

エージェント  $i$  は目標ノード  $v_{tar}^i$  を後の章で説明する目標決定戦略によって決定した際、実際に移動する前に、現在のバッテリー残量で  $v_{tar}^i$  に到達し、その後充電基地に戻ることをできるかを、以下の式を用いて判定する。

$$b_i(t) \leq \mathcal{P}^i(v) + d(v_t^i, v_{tar}^i) \times B_{drain}^i \quad (4)$$

この条件を満たさない場合、以下のように目標ノード  $v_{tar}^i$  を更新し、充電基地に戻る。

$$v_{tar}^i \leftarrow v_{base}^i \quad (5)$$

エージェントは  $v_{base}^i$  に到着後、バッテリー残量が最大になるまで充電し、充電完了後は再び環境を巡回する。ここで、満充電（つまり、 $b_i = B_{max}$ ）になるまでに、 $(B_{max} - b_i) \times k_{charge}$  ステップかかる。

エージェント  $i$  は、すべてのノード  $v$  に対し、 $v$  のイベント発生確率の予測値を表す重要度  $p^i(v) (0 \leq p^i(v) \leq 1)$  を持つ。 $p^i(v)$  は各エージェントが独立して保持しており、その値はエージェントごとに異なる。 $i$  が  $v$  上にいない場合、現在の蓄積イベント数  $L_t(v)$  は知ることができない。そこで、エージェントは時刻  $t$  の  $p(v)$  から期待値  $E^i(L_t(v))$  を以下の式に従って計算する。

$$E^i(L_t(v)) = p^i(v) \times (t - t_{vis}^v) \quad (6)$$



この計算のために、エージェントは自分と他のエージェントの位置を知ることができると仮定する。これは、現在の技術で容易に実現可能であるためである。例えば、赤外線やGPSなどのセンサーを用いたり、エージェント間で直接通信したり、クラウドロボティクス、すなわち、クラウドを介して情報を共有したりすることで実現できる。しかし、エージェントは目的地を設定するための戦略や、目的地までの計画経路など、エージェント内部の情報や判断を共有・推論することはできない。

また、エージェント  $i$  と  $j$  はエージェント間の情報交換や交渉を用いる際に、互いに通信可能である。しかし、エージェントの過度の通信によるコスト増加や干渉を防ぐために、通信可能範囲  $d_{co}(> 0)$  が存在する。 $i$  と  $j$  が以下の式を満たすとき、互いに通信可能である。

$$m(v^i, v^j) < d_{co} \quad (7)$$

加えて、同様の目的から、時間面の制約である最低通信間隔  $B(> 0)$  が存在する。 $i$  は  $j$  と最後に通信した時刻  $T_{lst}^{i,j}$  を保持しており、 $T_{lst}^{i,j} + B$  まで通信を行うことはできない。

さらに、本研究では、品質要求を満たしつつエネルギー節約行動を学習することに重点を置いており、実験で用いたグリッド状の環境では、衝突を回避する迂回経路の生成が容易であると考えられるため、エージェント間の衝突は考慮しないこととする。[22, 23] のように、衝突が発生しない経路を生成するアルゴリズムはいくつか提案されており、これらのアルゴリズムの1つを衝突回避に用いることができる。

### 3.3 評価指標

評価指標は、扱う MACPP の種類によって異なるが、本研究では評価指標として、以下の式で定められるイベント残存時間の総和  $D_{t_s, t_e}$  と、エージェントの総エネルギー消費量  $C_{t_s, t_e}$  を用いる。

$$D_{t_s, t_e} = \sum_{v \in V} \sum_{t=t_s+1}^{t_e} L_t(v) \quad (8)$$

$$C_{t_s, t_e} = \sum_{i \in A} \sum_{t=t_s+1}^{t_e} \mathcal{E}_t(i) \quad (9)$$

ここで、 $[t_s, t_e]$  ( $t_s < t_e$ ) は時間間隔を表し、 $\mathcal{E}_t(i)$  は  $t$  におけるエージェント  $i$  の消費エネルギーを表す。したがって、 $i$  が隣接ノードに移動したとき  $\mathcal{E}_t(i) = 1$ 、それ以外は  $\mathcal{E}_t(i) = 0$  となる。例えば、 $D_{t_s, t_e}$  は清掃問題において、掃除機をかけずに放置した埃の累積時間や、セキュリティパトロールにおいて、チェックせずに放置したセキュリティ場所の累積時間や数を表し、MACPP ではこれを減らすことが目的となる。

一般に、 $D_{t_s, t_e}$  と  $C_{t_s, t_e}$  の値はどちらも小さい方が良いとされるが、両者はトレードオフの関係である。つまり、 $D_{t_s, t_e}$  と  $C_{t_s, t_e}$  の値をどちらも最小にすることは困難である。したがって、[5] と同様に 1step におけるイベント量の要求値  $D_{req}$  を設定した。エージェントは以下の式を満たせるように協調を行う。

$$D_{t_s, t_e} \leq D_{req} \times (t_e - t_s) \quad (10)$$

本研究では、品質要求 (式 (10)) を満たしつつ、 $C_{t_s, t_e}$  をできるだけ小さくすることが目的である。なお、本研究では単純化のため、これ以降、 $D_{t_s, t_e}, C_{t_s, t_e}$  を  $D(s), C(s)$  と表す。

## 4 準備

この章では、提案手法の基になった AMTDS や AMTDS/LD, AMTDS/EDC, AMTDS/ESC について説明する。これらの手法では、エージェントは目標ノード  $v_{tar}^i$  を決定する目標決定戦略と、それまでの経路を生成する経路生成戦略に従い、環境内を巡回する。 $v_{tar}^i$  に到着した後、再び目標戦略に従って新しい目標ノードを決定するといったサイクルを各エージェントが繰り返し、継続的な環境巡回を行う。

### 4.1 Adaptive meta target decision strategy (AMTDS)

この節では、AMTDS/LD や AMTDS/EDC, AMTDS/ESC の手法のベースとなった Adaptive meta target decision strategy (AMTDS) [17] について説明する。AMTDS は単純な複数の目標決定戦略の中から、強化学習アルゴリズムである Q 学習によって、各エージェントが自身にとって最適な戦略を選択するメタ戦略学習である。また、この手法では環境内のすべてのノード  $v$  におけるイベント発生確率  $p(v)$  は既知であるという仮定を導入しており、 $p^i(v) = p(v)$  とする。

エージェント  $i$  は AMTDS によって目標決定戦略  $s \in S$  を選択し、 $s$  に従って目標ノード  $v_{tar}^i$  を決定する。その後、経路生成戦略に従って  $v_{tar}^i$  に移動する。ここで、 $S$  はエージェントが選択可能な目標決定戦略の集合である。目標決定戦略については 4.1.1、経路生成戦略については 4.1.2 で詳細を説明する。 $v_{tar}^i$  に到着後、 $v_{tar}^i$  の決定時刻  $t_0$  から  $d_{travel}$  ステップ後に  $v_{tar}^i$  に到着するまでの 1 ステップあたりのイベント処理量を以下の式で計算する。

$$u_{t_0, t_0 + d_{travel}} = \frac{\sum_{t_0 + 1 \leq t \leq t_0 + d_{travel}} L_t(v_t^i)}{d_{travel}} \quad (11)$$

さらに、これを報酬として、選択した戦略  $s$  の Q 値  $Q^i(s)$  を以下の式に従って更新する。

$$Q^i(s) \leftarrow (1 - \alpha)Q^i(s) + \alpha \times u_{t_0, t_0 + d_{travel}} \quad (12)$$

ここで、 $\alpha (0 < \alpha \leq 1)$  は学習率である。 $Q^i(s)$  の更新後、 $i$  は次に選択する目標決定戦略  $s_{next}$  を  $\varepsilon$ -Greedy 法によって決定する。 $\varepsilon$ -Greedy 法では、 $s_{next}$  を確率  $\varepsilon$  でランダムに選択し、確率  $1 - \varepsilon$  で以下の式に従って選択する。

$$s_{next} \leftarrow \arg \max_s Q^i(s) \quad (13)$$

#### 4.1.1 目標決定戦略

[17] では、各エージェントに以下の 4 つの基本的な目標決定戦略を  $S$  として与えている。それぞれの戦略は単独でも使用可能な独立したものとなっている。単独での使用を想定し、競合回避のためにランダム性を取り入れたものも存在する。

**Random selection (R)**

環境全体のノード集合  $V$  からランダムに  $v_{tar}^i$  を選ぶ。

**Probabilistic greedy selection (PGS)**

環境全体のノード集合  $V$  内のノード  $v$  におけるイベント発生量の推定値  $E^i(L_t(v))$  の上位  $N_g$  個のノードから、ランダムに1つ  $v_{tar}^i$  を選ぶ。この際に、学習や訪問をする  $v_{tar}^i$  の偏りを防ぐため、 $N_g$  番目のノードと  $E^i(L_t(v))$  の値が同じノードが存在する場合、そのノードをすべて含めた後、その中から  $v_{tar}^i$  をランダムに選んでいる。

**Prioritizing unvisited interval (PI)**

環境全体のノード集合  $V$  内のノード  $v$  における訪問間隔  $I_t^i(v)$  の上位  $N_i$  個のノードから、ランダムに1つ  $v_{tar}^i$  を選ぶ。この際に、学習や訪問をする  $v_{tar}^i$  の偏りを防ぐため、 $N_i$  番目のノードと  $I_t^i(v)$  の値が同じノードが存在する場合、そのノードをすべて含めた後、その中から  $v_{tar}^i$  をランダムに選んでいる。

**Balanced neighbor-preferential selection (BNPS)**

近隣のノードにイベント発生量が多いとエージェントが判断したとき、近隣を優先的に巡回する。 $v_{tar}^i$  の決定時にエージェントの現在地  $v_t^i$  との距離が  $d_{rad}$  以下のノード集合を近領域  $V_{area}^i$  とする。ここで、 $V_{area}^i$  における1ステップあたりのイベント処理量の期待値  $EV_t^i$  は以下の式で求められる。

$$EV_t^i = \frac{\sum_{v \in V_{area}^i} E^i(L_t(v))}{|V_{area}^i|} \quad (14)$$

エージェント  $i$  は近領域内のイベントを処理するか判断するための閾値  $EV_{threshold}$  と  $EV_t^i$  の値を比較し、 $EV_t^i > EV_{threshold}$  の間はPGSによって近領域内から  $v_{tar}^i$  を選ぶ。その後、 $EV_t^i \leq EV_{threshold}$  となった場合、環境全体を対象とし、PGSで  $v_{tar}^i$  を選ぶ。環境全体から  $v_{tar}^i$  を選択した後、 $V_{area}^i$  を更新する。更新後の  $V_{area}^i$  の1ステップあたりのイベント処理量の期待値を  $EV_{t+1}^i$  とし、 $EV_{threshold}$  の値を以下の式に従って更新する。

$$EV_{threshold} \leftarrow EV_{threshold} + \alpha(EV_{t+1}^i - EV_{threshold}) \quad (15)$$

ここで、 $\alpha(0 < \alpha < 1)$  は学習率である。また、 $EV_{threshold}$  の初期値は初めに  $V_{area}^i$  を設定した際の  $EV_t^i$  の値である。

**4.1.2 経路生成戦略**

経路生成戦略は *gradual path generation* (GPG) を用いる。GPGでは、まず  $v_{tar}^i$  までの最短経路をダイクストラ法を用いて生成し、その経路近辺でイベントが発生しやすいノードを経由するように経路を変更する。これにより、最短経路に従うよりも効率を高めることができる。しかし、経由するノードの増加によって  $v_{tar}^i$  への到着時間が遅れてしまい、

逆に効率が下がってしまう．そのため，経由するノードに一定の制約をかけなければならない．そこで，GPG では経由可能なノード  $v$  を以下の式を満たすものとする．

$$\begin{cases} d(v_t^i, v) \leq d_{myopia} \\ d(v, v_{tar}^i) < k_{att}(d(v_t^i, v_{tar}^i)) \\ d(v_t^i, v) + d(v, v_{tar}^i) \leq k_{rover}d(v_t^i, v_{tar}^i) \\ \mathcal{P}^i(v_{tar}^i) + B_{drain}^i \times (d(v_t^i, v) + d(v, v_{tar}^i)) \leq b^i(t) \end{cases} \quad (16)$$

ここで， $d_{myopia}$  はエージェントが現在地とするノードから経由地点とできるノードまでの距離の閾値であり， $k_{att}(0 < k_{att} < 1)$  は  $v_{tar}^i$  へ引き付ける力を表す係数である．また， $k_{rover}(1 < k_{rover})$  は経由地点を追加した新しい経路の距離の，最短距離からの増加率である．これらの条件を満たすノード集合を  $V_{sub}^i$  とすると，経由するノード  $v_{subgoal}^i$  は以下の式で決められる．

$$v_{subgoal}^i \leftarrow \arg \max_{v \in V_{sub}^i} E^i(L_t(v)) \quad (17)$$

## 4.2 AMTDS with learning of dirt accumulation (AMTDS/LD)

AMTDSでは，エージェントが環境内のすべてのノード  $v$  において，イベント発生確率  $p(v)$  をあらかじめ把握しているという仮定を導入した．しかし，実際の利用を想定すると，イベント発生確率が既知であることは稀である．特に，本研究のような清掃問題においては，イベントであるごみの発生確率をエージェントが巡回しながら自ら学習するほうがより実用的である．そこで，AMTDSに環境のイベント発生確率の学習を加えた，AMTDS with learning of dirt accumulation (AMTDS/LD) [18] が提案された．AMTDS/LDでは， $p^i(v)$  の学習アルゴリズムの提案が行われた．以下でこのアルゴリズムについて説明する．

まず，1ステップ終わるごとにエージェント  $i$  はすべてのノードについて，そのノードで最後にイベントが処理された時刻  $t_{vis}^v$  から現在の時刻  $t$  までの訪問間隔  $I_t^i(v)$  を以下の式に従って更新する．

$$I_t^i(v) = t - t_{vis}^v \quad (18)$$

その後， $I_t^i(v)$  と現在時刻  $t$  でエージェント  $i$  が処理したイベント量  $L_t(v)$  を用いて， $i$  の  $v$  における重要度  $p^i(v)$  を以下の式に従って更新する．

$$p^i(v) \leftarrow (1 - \beta)p^i(v) + \beta \frac{L_t(v)}{I_t^i(v)} \quad (19)$$

ここで， $\beta(0 < \beta \leq 1)$  は学習率である．AMTDS/LDでは各エージェントが独立した  $p^i(v)$  の値を保持しているため，式(6)によって求められるイベント発生量の推定値  $E^i(L_t(v))$  もそれぞれ異なる．また，同じノード上であってもそのノードへの訪問頻度によって，エージェントのイベントの発生しやすさの認識が異なる．例えば，あるエージェント  $i$  がノード  $v$  に頻繁に訪問している場合，他のエージェント  $j$  からは  $v$  上のイベントはあまり放置されていないと認識されるため， $p^j(v)$  は小さくなる．これにより，エージェント間の通信を用いずに  $p^i(v)$  を用いた間接的な分業が可能になる．そのため，AMTDSと比べて競合を回避し，効率も向上した．

### 4.3 AMTDS with learning of event probabilities and enhancing divisional cooperation (AMTDS/EDC)

AMTDS/LD では、エージェント間の交渉を用いずに、 $p^i(v)$  による間接的なコミュニケーションを用いて、エージェント間の分業を促進した。しかし、間接的なコミュニケーションでの効率改善には限界があり、エージェントが停止した場合などの環境変化に対応できない。そのため、エージェント  $i$  に責任ノード集合  $V_R^i$  を導入し、そのサイズを調整するエージェント間の交渉を AMTDS/LD に追加した、AMTDS with learning of event probabilities and enhancing divisional cooperation (AMTDS/EDC) [21] が提案された。領域分割の手法と大きく異なる点は、AMTDS/EDC では、エージェントの責任ノードを交渉によって直接決定するのではなく、それぞれの環境学習によって、各自が判断する点である。つまり、 $V_R^i$  をエージェント通しで受け渡ししているわけではないため、他のエージェントと被ることもある。このことにより、エージェントの交換する情報が少なくなり、交渉の複雑さを抑制することができる。この手法により、環境の変化に対する頑健性を高め、全体の効率をさらに改善した。この節では、新たに導入した  $V_R^i$  と、エージェント間で行う交渉について説明する。

#### 4.3.1 エージェント間の交渉に用いる情報

前述のように、AMTDS/EDC ではエージェント  $i$  は自身の責任ノード集合  $V_R^i (\subset V)$  を持ち、 $V_R^i$  はそのエージェントの重要度  $p^i(v)$  の降順に  $N_R^i$  個のノード集合とする。また、 $V_R^i$ ,  $N_R^i$  の初期値はそれぞれ  $V$ ,  $|V|$  とする。AMTDS や AMTDS/LD とは異なり、AMTDS/EDC では、目標決定戦略を用いて次の目標ノード  $v_{tar}^i$  を決定する際、環境全体のノード集合  $V$  ではなく、 $V_R^i$  を用いる。これにより、選択対象のノードを減らし、分業をさらに促進することができる。エージェントが充電基地に戻るまでの間に、充電基地に戻るまでの環境の学習により、 $p^i(v)$  の値がエージェント間の交渉により  $N_R^i$  の値が更新されている。このため、 $i$  は充電基地に戻った際、更新された  $p^i(v)$ ,  $N_R^i$  を用いて、自身の責任ノードの集合  $V_R^i$  を再定義する。ここで、 $p^i(v)$  の値が同じノードが複数ある場合、ランダムに並べられる。

エージェントは交渉に用いる次の2つの情報を計算する。1つ目は、エージェントの責任ノード集合の重要度の総和  $p_{sum}^i$  である。 $p_{sum}^i$  の値は以下の式で計算される。

$$p_{sum}^i = \sum_{v \in V_R^i} p^i(v) \quad (20)$$

この値は、責任ノードのイベント発生確率の総和であるため、この値が大きいほどそのエージェントはタスクを多く持っているといえる。

2つ目は、エージェントの責任ノード集合  $V_R^i$  の重心  $C^i = (x_c^i, y_c^i)$  である。 $C^i$  は以下の

式で  $x_c^i, y_c^i$  を計算し、これに最も近いノードを重心ノードと定める。

$$x_c^i = \sum_{v \in V_R^i} \frac{p^i(v)}{p_{sum}^i} x_v \quad (21)$$

$$y_c^i = \sum_{v \in V_R^i} \frac{p^i(v)}{p_{sum}^i} y_v \quad (22)$$

最短距離  $d(v_i, v_j)$  に関して、 $d(C^i, v) < d(C^j, v)$  のとき、ノード  $v$  を訪れるコストは、エージェント  $i$  の方がエージェント  $j$  よりも小さい、つまり、この場合は、 $i$  が  $v$  を担当した方が移動のコストが少なく、望ましいといえる。

#### 4.3.2 エージェント間の交渉

各エージェントは 4.3.1 項で示した情報を用いて、エージェント間で Negotiation for Balancing Tasks (公平性のための交渉) と Negotiation for Trade-Off of Responsibility (改善のための交渉) の 2 種類の交渉を行う。エージェント間の交渉は、通信コストの抑制のため、1 対 1 の通信のみとし、マネージャーなどを介した複数のエージェント間での交渉は用いない。エージェントは以下に述べる 2 種類の交渉を行うことで、 $V_R^i$  の改善による性能向上と、 $p^i(v)$  の最適化による分業の促進を図る。以下で、2 種類の交渉について詳細に説明する。

##### Negotiation for Balancing Tasks (公平性のための交渉)

この交渉は、エージェント間のタスクを公平にし、一部のエージェントへのタスクの偏りを抑制することを目的としている。このため、交渉相手のエージェントよりも自身の重要度の総和が大きい場合、自身の担当ノードの重要度の小さいノードの重要度の一部を相手に受け渡す。具体的な手段としては、まずエージェント  $i$  と  $j$  が以下の式を満たすかを判断する。

$$1 + T_c < \frac{P_{sum}^i}{p_{sum}^j} \quad (23)$$

この式を満たした場合、 $i$  と  $j$  は公平性のための交渉を行う。ここで、 $T_c (0 < T_c \ll 1)$  はエージェント間のタスクの差の閾値である。 $i$  は、 $i$  よりも  $j$  の方が距離が近いノードを  $p^i(v)$  の降順に並べたノード集合  $V_R^{i,j}$  を以下の式で定義する。

$$V_R^{i,j} = \{v \in V_R^i | d(C^i, v) > d(C^j, v)\} \quad (24)$$

$i$  は  $V_R^{i,j}$  から、 $p^i(v)$  の小さい  $e_g$  個のノードにおいて、以下の式に従って  $i$  の重要度の一部を  $j$  に受け渡す。

$$p^j(v) \leftarrow p^j(v) + p^i(v) \times \delta \quad (25)$$

$$p^i(v) \leftarrow p^i(v) \times \delta \quad (26)$$

ここで、 $\delta(0 < \delta < 1)$  は重要度を受け渡す割合である。また、 $i$  から  $j$  に受け渡す個数を表す  $e_g$  を、以下の式に従って求める。

$$e_g = \min(N_R^{i,j} - 1, N_{gmax}^i, \lfloor \frac{p_{sum}^i}{p_{sum}^j} \times \gamma \rfloor) \quad (27)$$

ここで、 $N_{gmax}^i(0 < N_{gmax}^i < N_R^i)$  は、急激な変化を抑制するための受け渡すノード数の上限であり、 $\gamma$  は受け渡すノード数を調整するためのパラメータである。重要度の受け渡し後、 $i$  と  $j$  のノード集合のサイズ  $N_R^i$ ,  $N_R^j$  を以下の式に従って更新する。

$$N_R^i \leftarrow N_R^i - e_g \quad (28)$$

$$N_R^j \leftarrow \min(|V|, N_R^j + e_g) \quad (29)$$

### Negotiation for Trade-Off of Responsibility (改善のための交渉)

この交渉は、エージェントのタスクを交換し、全体への影響を抑えながらエージェントの巡回コストを減らし、全体の効率を高めることを目的としている。このため、自身とほぼ同じ重要度を持つエージェントに対し、自身よりも移動距離が短いノードをお互いに受け渡す。具体的な手順としては、まずエージェント  $i$  と  $j$  が以下の式を満たすかを判断する。

$$1 - T_c < \frac{p_{sum}^i}{p_{sum}^j} < 1 + T_c \quad (30)$$

この式を満たした場合、 $i$  と  $j$  は改善のための交渉を行う。ここで、 $T_c(0 < T_c \ll 1)$  はエージェント間のタスクの差の基準値である。 $i$  は公平性のための交渉と同様に、 $V_R^{i,j}$  を定義し、 $V_R^{i,j}$  から  $p^i(v)$  の小さい  $e_g(> 0)$  個のノードにおいて  $i$  の重要度の一部を  $j$  に受け渡す。 $i$  から  $j$  に受け渡す個数を示す  $e_g$  は以下の式に従って求められる。

$$e_g = \min(N_R^i - 1, N_{cmax}^i) \quad (31)$$

ここで、 $N_{cmax}^i(0 < N_{cmax}^i < N_R^i)$  は、急激な変化を抑制するための受け渡すノード数の上限である。この交渉は責任ノードの調整をする目的で行うため、 $N - i_{cmax}$  の値は  $N_{gmax}^i$  よりも小さい。重要度の受け渡し後、公平性のための交渉と同様に、 $N_R^i$  と  $N_R^j$  を更新する。なお、この交渉は双方向に行われるため、 $j$  から  $i$  にも責任ノードの一部が受け渡される。

この手法により、AMTDS/LD に比べ、タスクが均一化されたことや、エージェントの担当領域の偏りが増し、分業が促進されたことで、全体としての効率は向上した。これは、エージェントのタスク量が同等になったことで、カバーしきれないタスクが減少したことに加え、エージェントの担当領域の偏りが増加したことにより、移動コストが減少したためである。また、この手法により、エージェントが自律的に複数エージェントのチームを組み、比較的イベントが発生しにくいと考えられる広い領域を巡回する generalists と、比較的イベントが発生しやすいと考えられる狭い領域を巡回する specialists に分かれた。これにより、AMTDS/LD に比べ、環境の変化に対してより柔軟に対応できるようになった。



図 1: エージェントの行動選択



#### 4.4 AMTDS for energy saving and cleanliness (AMTDS/ESC)

前述した AMTDS や AMTDS/LD, AMTDS/EDC では, イベント残存時間をより小さくすることが求められた. しかし, エネルギー消費量も同時に小さくすることができればより有用である. つまり, イベント残存時間だけではなく, エネルギー消費を節約することが求められることもある. したがって, 目標決定戦略を選択する Q 学習における報酬の計算方法を, 式 (11) から以下の式に変更し, 報酬を  $r_{t_0, t_0+d_{travel}}$  とした, AMTDS for energy saving and cleanliness (AMTDS/ESC) [5] が提案された.

$$r_{t_0, t_0+d_{travel}} = \frac{\sum_{t_0+1 \leq t \leq t_0+d_{travel}} L_t(v_t^i)}{d_{travel} \times \sum_{t_0+1 \leq t \leq t_0+d_{travel}} E_t(i)} \quad (32)$$

これにより, エージェントはより少ないエネルギーでより多くのイベントを処理できる目標決定戦略を決定する. なお, 目標決定戦略  $s_{next}$  を  $\varepsilon$ -Greedy 法によって決定するのは, 4.1 節と同様である.

AMTDS/ESC ではさらに, エネルギー節約行動として, Homing と Pausing の 2 つの行動が導入された. 図 1 はエージェントにおけるエネルギー節約行動にかかわる行動選択のフローチャートである. このフローチャートが示すように, 2 つの条件が満たされた場合, エージェントはエネルギー節約行動を行う. その際に, エージェントは 2 つのエネルギー節約行動のどちらかを行う. エージェントは, 不要と思われる行動を排除するために, Homing または Pausing の 2 つのエネルギー節約行動をとる. これらは 4.4.3 項と 4.4.4 項でそれぞれの詳細を説明する.

##### 4.4.1 要求充足の判断

エージェントは, 環境の現状を把握し, 必要なタスクの品質と比較することで, エネルギー消費を抑える必要がある. しかし, どのエージェントも実際の状態を把握することができないため, 定期的に推定を行う必要がある. そこで, エージェント  $i$  は, 自身が持っている  $p^i(v)$  を用いて, 以下の式に従って, 時刻  $t$  における総イベント量  $E^i(V_t)$  を推定する.

$$E^i(V_t) = \sum_{v \in V} E^i(L_t(v)) \quad (33)$$

その後, 要求条件を満たしているのかを判断するために, 以下の式を用いる.

$$E^i(V_t) \leq D_{req} \quad (34)$$

この式を満たしていれば  $i$  は自己重要度評価を行い, 満たしていなければ, 通常的环境巡回とイベント処理を行う.

##### 4.4.2 自己重要度評価

エージェントは, 4.4.1 項で述べた方法で要求条件を満たしているかを判断し, 満たしていた場合, 自分の貢献度を評価し, 自分のエネルギー節約行動が環境の将来に与える影

響を予測する．そのために，エージェント  $i$  の時刻  $t$  における自己重要度  $S_{ass}^i(t)$  を導入する．これは， $i$  が協調タスクのために巡回を継続すべきか，エネルギー節約行動をとって巡回を停止すべきかを決定するための， $i$  の最近の貢献度合いを表している．

$S_{ass}^i(t)$  を計算するために，以下の3つのパラメータを  $\forall i \in A$  に対して定義する．

$$U_s^i(t_c) = \frac{\sum_{t_c - T_s < t \leq t_c} L_t(v^i(t))}{T_s} \quad (35)$$

$$U_l^i(t_c) = \frac{\sum_{t_c - T_l < t \leq t_c} L_t(v^i(t))}{T_l} \quad (36)$$

$$U_f^i(t_c) = \frac{\sum_{t_c < t \leq t_c + T_f} E^i(L_t(v^i(t)))}{T_f}, \quad (37)$$

ここで， $t_c$  は現在の時刻， $T_s$  と  $T_l$  ( $0 < T_s < T_l$ ) は過去の短期・長期の評価期間， $T_f$  は将来の評価期間， $v^i(t)$  は  $t$  において  $i$  がいた，またはいる予定のノードを表す．直感的には， $U_s^i(t_c)$  と  $U_l^i(t_c)$  は過去に  $i$  が処理したイベント数を表し， $U_f^i(t_c)$  は将来  $t_c + T_f$  までに  $i$  が処理するであろうイベント数の推定値であるといえる．つまり，エージェントは以下の2つを考慮して自己重要度を求めている．

(1) ある期間における過去の貢献度

(2) 重要な領域を発見し，その後の行動で多くのイベントを処理できるか

なお，式 (37) でのみ， $L_t(v^i(t))$  の代わりに期待値  $E^i(L_t(v^i(t)))$  が使用されていることに注意されたい．

さらに，自己重要度  $S_{ass}^i(t)$  ( $0 \leq S_{ass}^i(t) \leq 1$ ) を次の式のように定義する．

$$S_{ass}^i(t) = \begin{cases} 0 & (U_l^i = 0 \text{ のとき}) \\ \frac{U_s^i + U_f^i}{U_l^i} & (U_s^i + U_f^i \leq U_l^i \text{ のとき}) \\ 1 & (\text{その他}) \end{cases} \quad (38)$$

その後， $i$  は以下の式で求められる確率  $P^i(t)$  でエネルギー節約行動を選択する．

$$P^i(t) = 1 - S_{ass}^i(t) \quad (39)$$

したがって，自己重要度が低いと，エージェントのエネルギー節約行動が促進される．

#### 4.4.3 帰還動作 (*Homing*)

*Homing* とは，バッテリー残量にかかわらず，巡回を中止して充電基地に戻ることであり，エネルギーを節約する動作のことである．エージェント  $i$  は，充電残量が少なくなり，以下の式を満たしたとき， $T_{homing}$  ステップ移動することに要求充足度 (式 (33)) をチェックする．

$$b^i(t) < k_{homing} \cdot B_{max} \quad (40)$$

ここで、正の整数  $T_{\text{homing}}$  は *Homing* による頻繁な充電基地への帰還を避けるためのパラメータであり、 $k_{\text{homing}}$  ( $0 < k_{\text{homing}} < 1$ ) はバッテリー残量低下を判断するためのパラメータである。式 (33) を満たさない場合は  $i$  は巡回を継続し、満たす場合は確率  $P^i(t)$  で  $i$  が現在の  $v_{\text{tar}}^i$  を  $v_{\text{charge}}$  に変更する *Homing* を行い、充電基地についたら充電を行う。また、*Homing* 中ではイベント処理は行わないが、要求充足の判定や自己重要度の計算は行わない。なお、充電基地から遠い地点を巡回しているエージェントがこのチェックをする前に充電基地に帰還することもありうる。

#### 4.4.4 待機動作 (*Pausing*)

*Pausing* とは、充電完了後にエージェントがすぐに巡回を再開せずに、待機する動作のことである。エージェント  $i$  が時刻  $t$  に充電が完了したとき、要求充足度 (式 (33)) をチェックし、満たす場合は一定の休止時間  $S_{\text{pause}}$  ステップ充電基地で待機する。満たさない場合は巡回を再開する。

## 5 提案手法

AMTDS/ESC では、要求値  $D_{\text{req}}$  とエネルギー節約行動の導入によって、品質要求を満たしつつ、エネルギー消費量を削減することができた。しかし、*Homing* と *Pausing* の2つのエネルギー節約行動のうち、どちらか片方しか行うことができなかった。また、全てのエージェントが同一の視点で要求充足の判断を行っていたため、環境の状態の推定が不十分であり、要求条件を満たす上で不必要な巡回を行っているため、エネルギーを余分に消費してしまっている。これらの問題を解消するため、本研究では、AMTDS for energy saving under the requirement (AMTDS/ER) と、AMTDS/EDC に加えた AMTDS for energy saving under the requirement with communications (AMTDS/ERC) を提案する。以下では、ベースとしている手法との違いに絞って説明する。

### 5.1 AMTDS for energy saving under the requirement (AMTDS/ER)

この節では、AMTDS/ESC をベースに、エージェントがそれぞれの視点で将来の環境状態を予測する方法を学習し、充電基地についた際に未来の環境状態を予測し、待機時間を動的に決定する手法である、AMTDS/ER について説明する。また、品質要求を満たした上で、不要なエージェントを停止する2通りの手法についても説明する。

#### 5.1.1 未来のイベント量の予測

AMTDS/ER では、5.1.3 項で詳しく説明するが、*Pausing* による待機時間を可変に変更する。その際に、未来のイベント量の予測をする必要があるため、その方法について説明する。

## 5 提案手法

エージェント  $i$  は、将来の時刻  $t_c + T$  における  $\forall v \in V$  の期待値  $E^i(L_{t_c+T}(v))$  を、以下の式に従って求める。

$$E^i(L_{t_c+T}(v)) = p(v) \times \{(t_c + T) - t_{vis}^v\} \quad (41)$$

ここで、 $T > 0$  は  $i$  がどの程度先の未来を推定するかを指定するパラメータである。

### 5.1.2 予測の自律的補正学習

5.1.1 項で説明した未来のイベント量の予測を行った後、エージェント  $i$  は式 (33) をチェックする。しかし、この式 (33) は  $T$  に対して単調増加であるため、この推定は均一な作業量に基づく理想的な場合であり、他のエージェントによる努力 (巡回) は無視されている。特に、 $i$  がエネルギー節約や充電のために巡回を停止していても、他のエージェントは要求値  $D_{req}$  を維持しようとする。さらに、各エージェントは異なる特徴を持つ場所を訪問するため、他のエージェントによる努力は、個々の視点によって明らかに異なる。したがって、エージェントは、エネルギー節約行動中における他のエージェントの努力の可能性を学習する必要がある。

他のエージェントの努力を学習し、エネルギー節約行動を調整するために、学習パラメータ  $K^i$  を  $\forall i \in A$  に導入する。そして、エージェント  $i$  は、式 (33) の代わりに、以下の式を用いて要求条件を満たしているかを判断する。

$$\sum_{v \in V} E^i(L_{t_c+T}(v)) \div K^i \leq D_{req} \quad (42)$$

さらに、 $K^i$  は個々に次の式に従って更新される。

$$\begin{cases} K^i \leftarrow (1 - \alpha_k) \times K^i + \alpha_k \times \frac{D_{req}}{E^i(D_t)} K^i & (E^i(D_t) \leq D_{req} \text{ のとき}) \\ K^i \leftarrow K^i - \left( \frac{E^i(D_t)}{D_{req}} - 1 \right) & (E^i(D_t) > D_{req} \text{ のとき}) \end{cases} \quad (43)$$

ここで、 $t$  におけるイベント量の推定値は  $E^i(D_t) = \sum_{v \in V} E^i(L_t(v))$  で定義され、 $\alpha_k > 0$  は学習率である。 $K^i$  がいつ更新されるかは 5.1.3 項で説明する。

### 5.1.3 エネルギー節約行動の修正

この項では、より多くのエネルギーを削減するための、4.4.3 項と 4.4.4 項で説明したエネルギー節約行動の修正点について説明する。AMTDS/ESC では、時刻  $t$  に充電が完了すると、エージェント  $i$  が要求条件 (式 (33)) を満たす場合、 $i$  は固定の待機時間  $S_{pause}$  ステップだけ *Pausing* を行っていた。しかし、提案手法では、エージェントは推定状態の条件に応じて可変の待機時間をとる。 $i$  は以下で説明する可変長の *Pausing* を確率  $P^i(t)$  で行い、 $t$  で充電を完了する。ただし、例外として、 $i$  は *Homing* によって充電基地  $v_{base}$  に戻ったときのみ、 $P^i(t)$  を計算せずに、常に可変長の *Pausing* を行う。*Homing* で早めに充電基地に戻っても、バッテリー残量が多いため、充電もその分早く完了してしまう。つまり、*Homing* のみでは、エージェントによる、「イベント処理 → 充電 → イベント処理 → …」

---

**Algorithm 1** PLength: To decide pausing time-length.

---

**Require:**  $S_{\text{pause}} > 0$ ,  $\gamma_p = 0$ ,  $T_{\gamma_p} > 0$

```

1: while  $\gamma_p \leq T_{\gamma_p}$  do
2:    $T \leftarrow (\gamma_p + 1) \cdot S_{\text{pause}}$  //  $T$  is used in Formula (42)
3:   if Formula (42) holds then
4:      $\gamma_p \leftarrow \gamma_p + 1$ 
5:   else
6:     break
7:   end if
8: end while // Agent takes a pausing behavior whose pausing time is  $\gamma_p \cdot S_{\text{pause}}$ .
9: // If  $\gamma_p = 0$ , agent immediately leaves for patrolling.
10: return  $\gamma_p \cdot S_{\text{pause}}$ .
```

---

のサイクルが短縮しただけで、エネルギー消費量にはあまり影響しない。既に環境が要求条件を満たしていて、自分は余力があっても充電基地に戻るべきと判断し *Homing* を行っているため、*Pausing* を行うことは自然であり、エネルギー消費量の減少が見込める。

可変長の *Pausing* について説明する。まず、 $i$  は待機時間を以下のように決定する (Algorithm 1 の PLength 参照)。初期状態では、エージェント  $i$  は  $\gamma_p = 0$ ,  $T = S_{\text{pause}}$  と設定する。時刻  $t$  にバッテリーが満充電になると、 $i$  は要求充足度をチェックし (式 (42))、満たしていない場合は、 $i$  は直ちに充電基地から出発し、巡回を再開する。つまり、待機時間は 0 となる。満たしている場合は  $T \leftarrow (\gamma_p + 1) \cdot S_{\text{pause}}$  とセットし、 $\gamma_p$  を 1 だけインクリメントする。次に、 $i$  は再び要求充足度をチェックし、待機時間を決定するか、 $\gamma_p = T_{\gamma_p}$  となるまでこの操作を繰り返す。ただし、 $T_{\gamma_p}$  はこの反復の最大値である。その後、 $i$  は  $\gamma_p \cdot S_{\text{pause}}$  ステップだけ *Pausing* を行う。エージェントはこの可変長の *Pausing* の後は、必ず充電基地を出発する。

前述したように、エージェント  $i$  が *Homing* で充電基地に戻る場合、AMTDS/ESC とは異なり、充電完了後に必ず可変長の *Pausing* を行う。この際に、上記のアルゴリズムによって待機時間が 0 になる可能性もなる。以下では、可変長の *Pausing* を単に *Pausing* と呼ぶ。

## 5.2 不要なエージェントの停止

エネルギー消費抑制の観点からは、要求条件を満たした上で環境巡回に必要なエージェント数が十分であれば、たとえ必要最小数までではなくとも、エージェントを一時的に休止するだけでなく、一部のエージェントの巡回を停止することが有効である。さらに、これらの停止したエージェントは、他の場所で使えたり、エージェントが故障した場合のバックアップとして使えたりすることができる。しかし、複雑でイベント発生確率の分布が一樣ではない環境では、どのエージェントを停止すれば要求条件を満たしたままでいられるかや、どれだけのエージェントが必要かを事前に把握することは困難である。

## 5 提案手法

6.2.3 項で詳細に説明するように、 $K^i$  はエージェントによって大きなばらつきがあり、大きく分けて2つのグループに分かれていることが分かった。特に、 $K^i$  が比較的大きいグループに属するエージェントは、エネルギー消費を抑えるために比較的長い時間 *Pausing* を行っていたため、このような  $K^i$  が最も大きいエージェント  $i_{de} \in A$  を停止させる手法を提案する。

$$i_{de} = \arg \max_{i \in A} K^i \quad (44)$$

その後、後に述べる条件を満たすならば、同様の停止処理を繰り返す。ここで、6.2.5 項で詳細に説明するように、 $K^i$  の降順にエージェントを停止することによって、停止による  $D(s)$  の一時的な悪化を防いでいる。

本実験では、不要なエージェントの停止手法として、関数 PLength が呼び出された回数を比較して停止する手法 (Deactivation on Count) と、エージェントの総待機時間を比較して停止する手法 (Deactivation on Time) の2つの手法を提案する。

### 5.2.1 Deactivation on Count

システムは  $D_{int}(> 0)$  ステップごとに、関数 PLength が全てのエージェントによって呼び出された回数である  $x_{pause}$  をカウントし、 $x_{pause}$  と  $K^{i_{de}}$  が大きい場合、すなわち、以下の式を満たすかを確認する。

$$x_{pause} \geq N_{deact} \text{ and } \max_{i \in A} K^i \geq K_{deact}, \quad (45)$$

この式を満たす場合、 $i_{de}$  は停止する。ここで、 $N_{deact}$  はシステムから見て、最近の  $D_{int}$  の間に複数の *Pausing* が試みられたかどうかを判断する閾値を示し、 $K_{deact}(> 0)$  は停止の閾値を示す。ここで、関数 PLength によって  $\gamma_p = 0$  の場合でもカウントすることに注意されたい。これは、 $x_{pause}$  と  $N_{deact}$  の式は、品質要求をみたす際に現在どの程度余裕があるのかを確認している。図1より、*Homing* や *Pausing* を行うということは、現在は品質要求を満たしているとエージェントが判断しているため、このようなカウント方法にしている。

### 5.2.2 Deactivation on Time

6.2.3 項で詳細に説明するように、AMTDS/ER では、イベント処理中心のグループと、エネルギー節約中心のグループの2グループに分かれる。Deactivation on Time は、その性質とエージェントの総待機時間を用いて停止するか否かを判断する手法である。

まず、エージェント  $i$  の待機時間の通常変化量  $d^i$  を導入する。エージェントごとに待機時間の変化量は異なり、これを学習することにより、 $i$  が品質要求を考慮して待機時間を変化させている途中なのか、均衡状態なのかを判断できるようになる。これを式 (46) のように  $D_{int}$  に対して  $\beta_s(> 1)$  で割ったステップ数である、 $D_{learn}$  ステップごとに式 (47) に従って更新する。

$$D_{learn} = \frac{D_{int}}{\beta_s} \quad (46)$$

$$d^i \leftarrow \alpha_d \times |T_n^i - T_{n-1}^i| + (1 - \alpha_d) \times d^i \quad (47)$$

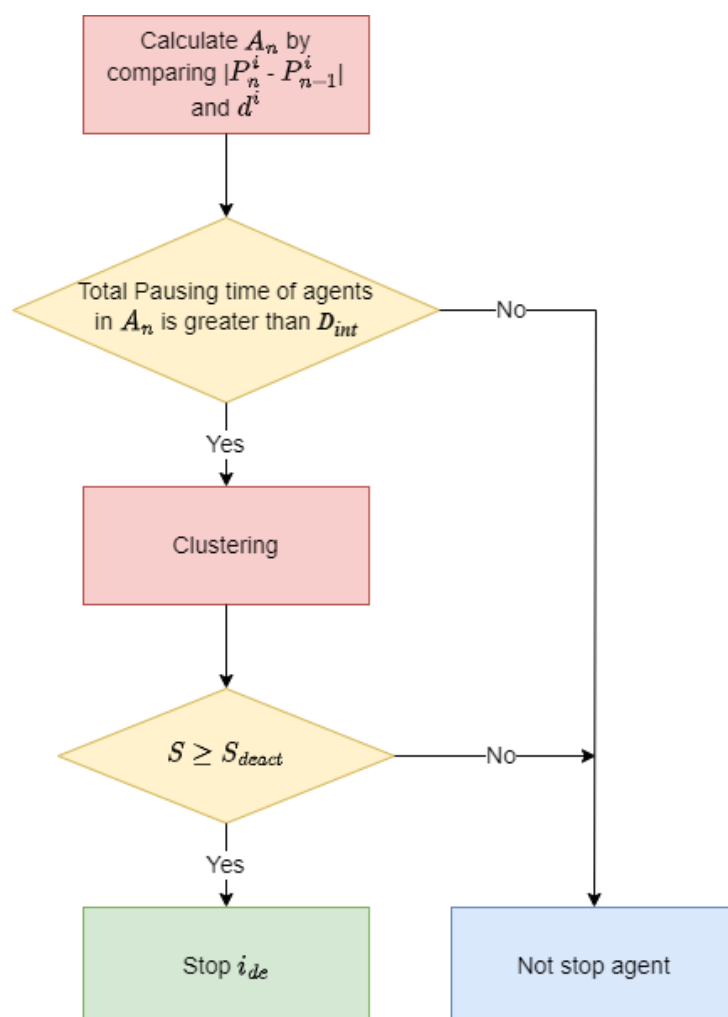


図 2: エージェントの停止選択

## 5 提案手法

ここで、 $T_n^i$  は全ての正整数  $n$  について、 $(n-1) \times D_{learn} \sim n \times D_{learn}$  ステップでの  $i$  の総待機時間である。つまり、 $|T_n^i - T_{n-1}^i|$  とは、 $D_{learn}$  ステップごとの総待機時間の変化量を表す。さらに、 $\alpha_d$  は学習率であるが、これは以下の式に従って、2通りの値をとる ( $\alpha_1 > \alpha_2$ )。

$$\alpha_d = \begin{cases} \alpha_1 & (|T_n^i - T_{n-1}^i| \leq d^i \text{ のとき}) \\ \alpha_2 & (|T_n^i - T_{n-1}^i| > d^i \text{ のとき}) \end{cases} \quad (48)$$

図2は、Deactivation on Timeでの停止の判断のフローチャートである。 $(n-1) \times D_{int} \sim n \times D_{int}$  ステップでの  $i$  の総待機時間である  $P_n^i$  を用いて、 $D_{int}$  ステップごとに  $|P_n^i - P_{n-1}^i|$  と  $\beta_s \times d^i$  を比較する。 $|P_n^i - P_{n-1}^i| \leq \beta_s \times d^i$  のエージェントの集合を  $A_n$  として、以下の式を満たすか確認する。

$$\sum_{i \in A_n} P_n^i \geq D_{int} \quad (49)$$

この式を満たせば、 $i_{de}$  を停止後も残りのエージェント達は、少なくとも  $(D_{int} - P_n^{i_{de}})$  ステップ待機しているため、この待機時間を減らすことで  $i_{de}$  の分のイベント処理をカバーできる。また、式(47)で  $\alpha_d$  が2通りの値をとる理由は、 $\alpha_d$  が固定の場合、 $D_{int} > D_{learn}$  より、 $i$  が待機時間を変化中の時でも直前の数回の更新で  $d^i$  に影響を与え、大きな値になってしまう。これにより、本当は待機時間を変更させているのに式(49)を満たしてしまう恐れがある。これを防ぐために、 $\alpha_d$  は2通りの値をとり、 $\alpha_1 > \alpha_2$  としている。さらに、エージェントを停止していきエージェント数が少なくなっていくと、品質要求を満たすために、待機時間が大きかったエージェントもイベント処理を多く行うために待機時間を小さくしていかなければならない。本実験では、一度停止したエージェントは巡回を再開させないとしている。そのため、最終的にこのエージェントの待機時間が0になり、品質要求を満たす上でこれ以上エージェントを停止できなかったはずなのに停止してしまい、残りのエージェント数では全力でイベント処理を行っても品質要求を満たせないという事は避けなければならない。そのため式(49)では、 $A$  の総待機時間ではなく、待機時間が均衡状態であるエージェントの集合である  $A_n$  の総待機時間を用いている。

さらに、全ての巡回エージェントの  $K^i$  と  $P_n^i$  をそれぞれ平均0、標準偏差1に標準化し、k-means 法により2つのクラスタにクラスタリングする。その後、以下の方法で  $i$  のシルエット係数  $s^i$  を計算し、平均シルエット係数  $S$  を求める。

- (1) クラスタ内の凝集度として、 $i$  が属するクラスタ  $C_{in}$  の他の点までの平均距離  $c_{in}^i$  を計算
- (2) 別クラスタからの乖離度として、 $i$  が属しないクラスタ  $C_{out}$  に属する点までの平均距離  $c_{out}^i$  を計算
- (3) 以下の式に従って、 $i$  のシルエット係数  $s^i$  を計算

$$s^i = \frac{c_{out}^i - c_{in}^i}{(\max(c_{in}^i, c_{out}^i))} \quad (50)$$

なお、 $C_{in}$  に属するエージェントが  $i$  しかない場合、 $c_{in}^i = 0$  とする。このようにして求めた  $S$  を用いて、以下の式を満たすか確認する。

$$S \geq S_{deact} \quad (51)$$



ここで,  $S_{deact}$  は平均シルエット係数の閾値である. 一般に, シルエット係数は複数のクラスターで k-means 法を行った後にそれぞれ計算し, 最適なクラスター数を決めるために用いられる. しかし, 6.2.3 項で詳細に説明するように, 提案手法の AMTDS/ER は, エージェントを2つのグループに分けることができる. この2つのグループに分かれる前, すなわちエージェントの役割分担が完了する前に停止を行わないようにするため, 本来の用途とは異なるが式 (51) のようにシルエット係数を用いている.

### 5.3 AMTDS for energy saving under the requirement with communications (AMTDS/ERC)

この節では, 従来手法の AMTDS/EDC と, AMTDS/ER を組み合わせた手法である, AMTDS/ERC について説明する. しかし, AMTDS/EDC にエネルギー節約行動や学習パラメータ  $K^i$  を導入しただけではうまくいかない. この一番大きな理由は, AMTDS/ER では既知であったイベント発生確率を学習し, さらにそれを 4.3 節で述べたように交渉を行うため, イベント発生確率を重要度と捉え, その値はエージェントによって異なる. よって, AMTDS/ER とは異なり, 式 (41) では実際の総イベント量との差が大きい. つまり, 現在の環境全体のイベント量を予測することが困難になった. これを解決するため, 以下で説明する変更・工夫を行った. なお,  $p^i(v)$  の学習のため, エネルギー節約行動は  $T_{hp}$  ステップから開始する.

#### 5.3.1 学習パラメータ $C_{rate}^i$ の導入

エージェント  $i$  のイベント発生確率の学習がどの程度ずれているのかを示す学習パラメータ  $C_{rate}^i$  を導入する.  $i$  は充電基地を出発時に, イベントの期待値の総和  $S_{est}^i$  と実測値の総和  $S_{real}^i$  を 0 にリセットする. 時刻  $t$  にノード  $v \in V_R^i$  を訪問した際に, 期待値  $E^i(L_t(v))$  の計算とイベント処理による実測値  $L_t(v)$  の取得を行い, それぞれを  $S_{est}^i$  と  $S_{real}^i$  に加算する. その後, 充電基地に戻った際に, 以下の式に従って  $C_{rate}^i$  を更新する.

$$C_{rate}^i \leftarrow \alpha_{rate} \times \frac{S_{real}^i}{S_{est}^i} + (1 - \alpha_{rate}) \times C_{rate}^i \quad (52)$$

#### 5.3.2 $K^i$ の更新方法の変更

$C_{rate}^i$  の導入に伴い,  $K^i$  の更新方法も式 (43) から変更する.  $V$  から壁などの障害物を表すノードを除いたノード集合  $V_{access}$  と  $V_R^i$  を用いて, 以下の式へと変更する.

$$K^i \leftarrow (1 - \alpha_k) \times K^i + \alpha_k \times \frac{D_{req}}{E^i(D_t(V_R^i)) \times \frac{|V_{access}|}{|V_R^i|} \times C_{rate}^i} \quad (53)$$

ここで,  $i$  の  $t$  における  $V_R^i$  を用いた総イベント量の推定値  $E^i(D_t(V_R^i))$  は, 以下の式に従って求められる.

$$E^i(D_t(V_R^i)) = \sum_{v \in V_R^i} E^i(L_t(v)) \quad (54)$$

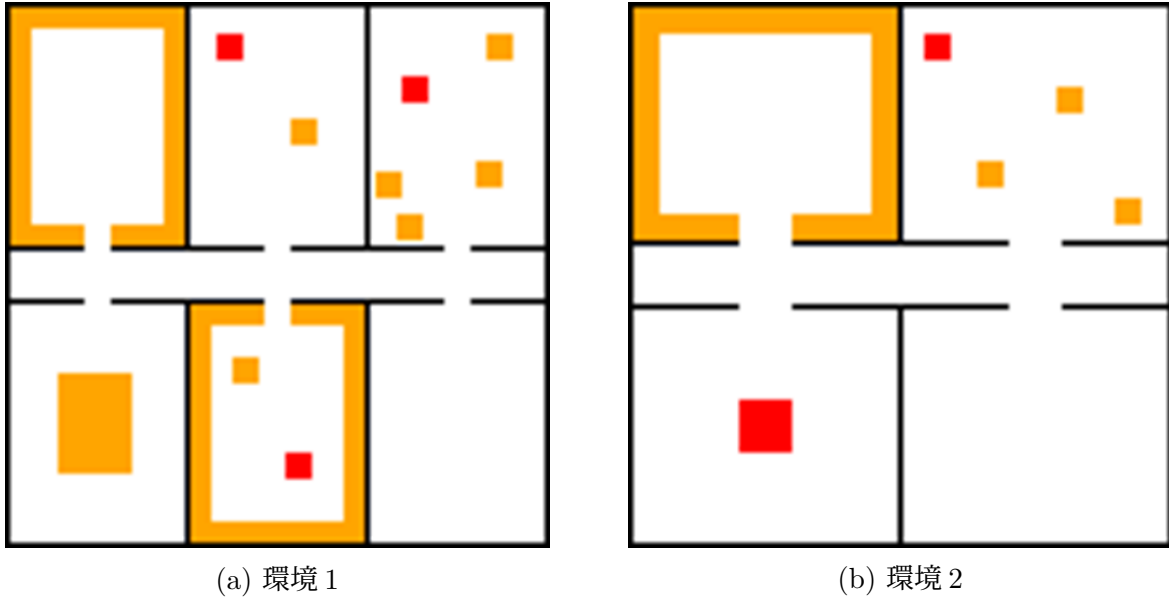


図 3: 実験環境

### 5.3.3 未来のイベント予測量と要求条件の比較の変更

AMTDS/ER では式 (42) を用いて、 $T$  ステップ後のイベント予測量が要求条件を満たしているかを判断していたが、AMTDS/ERC では  $p^i(v)$  が  $p(v)$  とは異なるため、この条件式を満たしても実際とは異なる可能性が高い。よって、未来のイベント予測量と要求条件の比較を、 $C_{rate}^i$  を用いて以下の式に変更した。

$$E^i(D_{t_c+T}(V_R^i)) \times \frac{|V_{access}|}{|V_R^i|} \times C_{rate}^i \div K^i \leq D_{req} \quad (55)$$

## 6 評価実験

この章では、提案手法である AMTDS/ER や AMTDS/ERC と、エージェントがエネルギー節約行動をとらない手法である AMTDS[17] や AMTDS/EDC[21]、エージェントがエネルギー節約行動を調整するパラメータを学習しない手法である AMTDS/ESC[5] を比較する実験を行い、提案手法の有効性を検証する。評価指標である  $D(s)$  と  $C(s)$  を調査することにより、提案手法が他の手法と比べて、エージェントが品質要求を満たしつつ、エネルギー消費を削減できることを実証する。また、 $\forall i \in A$  の  $K^i$  の分布を分析し、その値に応じてエージェントを 2 つのグループに分けた。さらに、要求値  $D_{req}$  を変化させたときのエージェントの対応の検証も行う。加えて、エージェントの停止を行う際に、停止方法による要求充足度の違いを検証し、それを基に、品質要求を満たしながら巡回エージェントの数を減らすことができることを実証する。実験に用いたパラメータ値を表 1~4 に示す。

表 1: エージェントに関するパラメータ

種類	パラメータ	値
エージェント数	$ A $	20
バッテリー	$B_{max}^i$	900
	$B_{drain}^i$	1
	$k_{charge}^i$	3
経路生成戦略	$d_{myopia}$	10
	$k_{att}$	1.0
	$k_{rover}$	1.2

表 2: 目標決定戦略のパラメータ

目標決定戦略	パラメータ	値
PGS	$N_g$	5
PI	$N_i$	5
BNPS	$\alpha$	0.1
	$d_{rad}$	15
AMTDS	$\alpha$	0.1
	$\varepsilon$	0.05
AMTDS/LD	$\beta$	0.1
AMTDS/EDC	$N_{gmax}$	100
	$N_{cmax}$	10
	$T_c$	0.05
	$\gamma$	10
	$\delta$	0.5

表 3: エネルギー節約行動に関するパラメータ

種類	パラメータ	値
自己重要度評価	$T_s$	20
	$T_l$	50
	$T_f$	10
<i>Homing</i>	$T_{homing}$	100
	$k_{homing}$	1/3
<i>Pausing</i>	$S_{pause}$	100
	$T_{\gamma p}$	1,000
AMTDS/ER	$\alpha_k$	0.1
AMTDS/ERC	$T_{hp}$	1,000,000
	$\alpha_{rate}$	0.1

表 4: エージェントの停止に関するパラメータ

種類	パラメータ	値
Deactivation on Count	$D_{int}$	250,000
	$N_{deact}$	100
	$K_{deact}$	1.0
Deactivation on Time	$D_{int}$	250,000
	$\beta_s$	10
	$\alpha_1$	0.1
	$\alpha_2$	0.05
	$S_{deact}$	0.7

## 6.1 実験環境

本研究では、図3に示すように、大きさが  $101 \times 101$  の2次元グリッド環境を2つ用意した。図3aの環境  $G_1 = (V_1, E_1)$  は、比較のため[5]の実験で用いられていた環境と同じである。この環境は、6つの独立した部屋と、それらをつなぐ廊下が中央にある。黒線は壁(エージェントが通過できない障害物)を表す。各ノード  $v \in V_1$  は  $(x_v, y_v)$  の整数座標で表され、 $-50 \leq x_v, y_v \leq 50$  である。図3の色に従って、ノード  $\forall v \in V_1$  のイベント発生確率  $p(v)$  を次のように設定した。

$$p(v) = \begin{cases} 10^{-3} & (v \text{ が赤色の領域内の場合}) \\ 10^{-4} & (v \text{ がオレンジ色の領域内の場合}) \\ 10^{-6} & (v \text{ が白色の領域内の場合}) \end{cases} \quad (56)$$

したがって、色が濃いほどイベント発生確率は高くなる。

図3bの環境  $G_2 = (V_2, E_2)$  は4つの部屋があるが、各部屋の大きさは少し広がっている。イベント発生確率も図3aと同様に、色を使って式(56)で定める。この環境は図3aと比べると、イベント発生確率の総和は少ないが、その分エージェントがエネルギー節約行動を行う必要がある。

エージェント数  $|A|$  は20であり、全てのエージェントの充電基地は中心  $(0, 0)$  に配置する。エージェントはバッテリーを満充電にしてから充電基地を出発し、周囲を巡回して、バッテリー残量が0になる前に充電基地に戻るというサイクルを繰り返す。また、バッテリーの性能を  $(B_{max}^i, B_{drain}^i, k_{charge}^i) = (900, 1, 3)$  とする。したがって、0から充電が完了するまでの時間は2700ステップとなるので、巡回と充電のサイクルは最大で3,600ステップである。これにより、 $D(s)$  と  $C(s)$  のデータ収集間隔  $t_e - t_s$  を3,600とした。さらに、品質要求値を  $D_{req} = 600$  とし、学習パラメータ  $K^i$  の初期値を1.0とした。

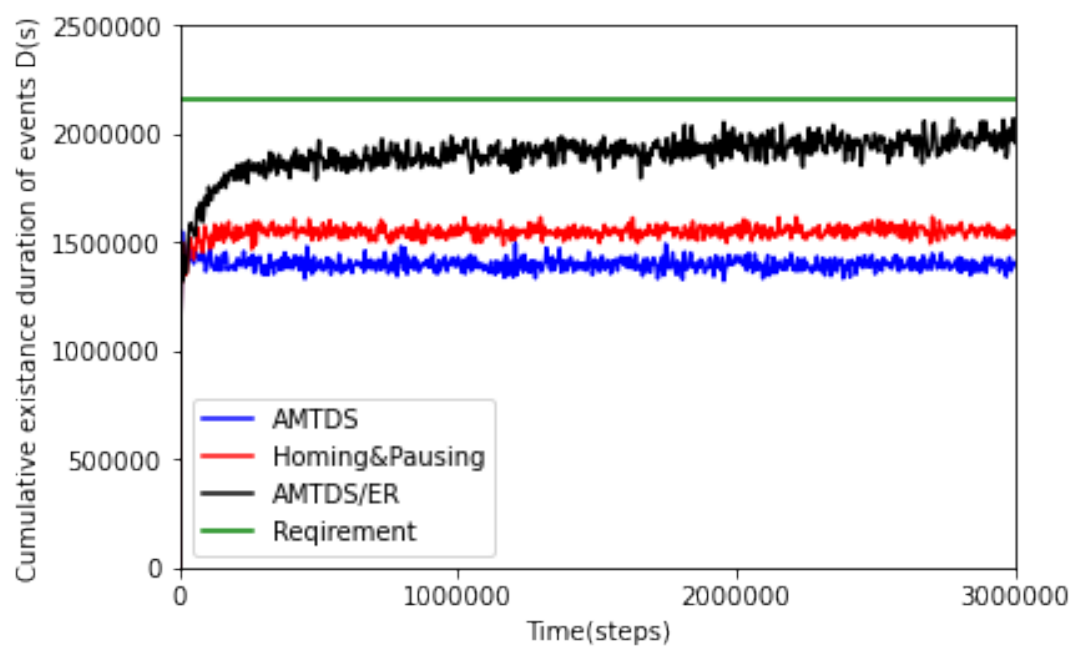
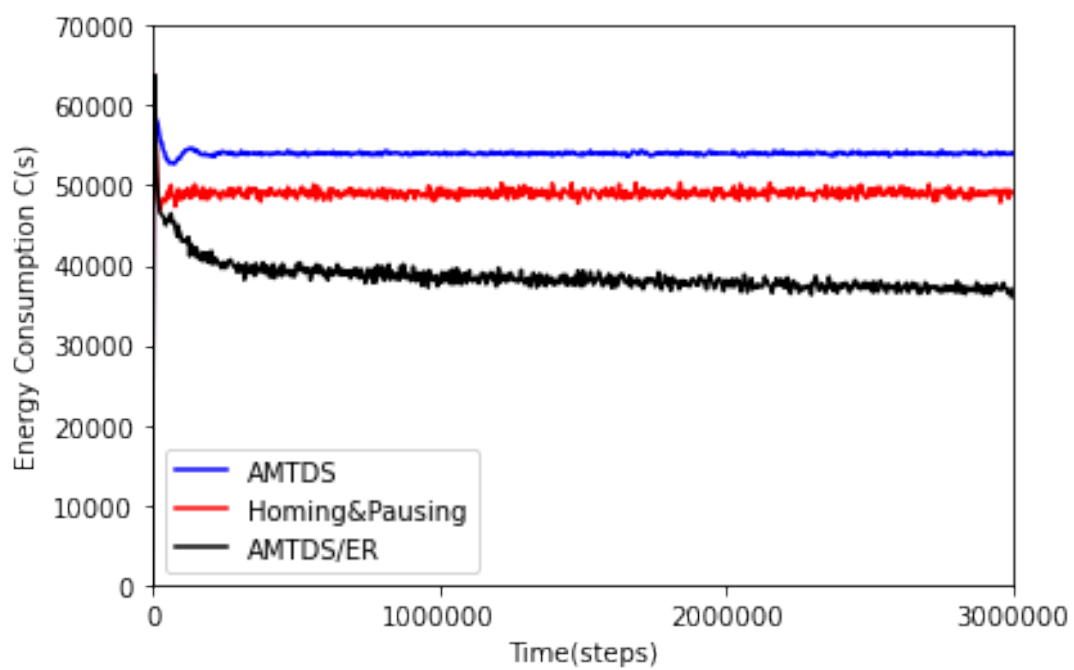
本実験では、1回の試行ステップ数は評価実験によって異なるが、全ての評価実験の  $D(s)$  と  $C(s)$  の値は、独立した50回の試行による平均値である。

## 6.2 AMTDS/ER についての実験結果・考察

提案手法である AMTDS/ER についての評価実験を、エネルギー節約行動を行わない AMTDS や、エネルギー節約行動を調整するパラメータを学習しない AMTDS/ESC と比較しながら行った。この節では、複数の条件下での実験結果を、評価指標である  $D(s)$  や  $C(s)$ 、さらには、必要に応じて他の指標とも比較していく。

### 6.2.1 実験1: 性能評価

図4, 5は、環境1で実験を行い、それぞれ3,600ステップごとのイベント残存時間の総和  $D(s)$  と、エージェントの総エネルギー消費量  $C(s)$  の時間推移を示したものである。なお、図4では、 $D_{req} = 600$  なので、エージェントは  $D(s) \leq 2,160,000 (= 3,600 D_{req})$  を保つことが要求条件であることに注意されたい。図4より、全ての手法が品質要求を満た

図 4:  $D(s)$  の時間推移 (実験 1)図 5:  $C(s)$  の時間推移 (実験 1)

していることが分かる．特に，従来手法である AMTDS と AMTDS/ESC は， $D(s)$  が要求値よりもかなり小さい値を維持している．

しかし，これは要求値以上の巡回による，過剰なエネルギー消費を示唆しており，これを図5で確認することができる．この図から，提案手法 AMTDS/ER は，AMTDS に比べて  $D(s)$  は約 40.3% 増加しているが， $C(s)$  を約 30.9% 削減することができた．なお，このデータは 2,000,000 ステップから 3,000,000 ステップの平均値である．AMTDS/ESC もエネルギー消費量を削減することはできたが，その削減効果は限られており，AMTDS/ER は AMTDS/ESC よりも， $D(s)$  を約 26.2% 増加させ， $C(s)$  を約 24.0% 削減することができた．これは，学習パラメータ  $K^i$  の導入により，各エージェントがエネルギー節約行動中の他のエージェントの巡回による効果を，ある程度予測できるようになったためであると考えられる．

### 6.2.2 実験 2: 異なる環境による性能評価

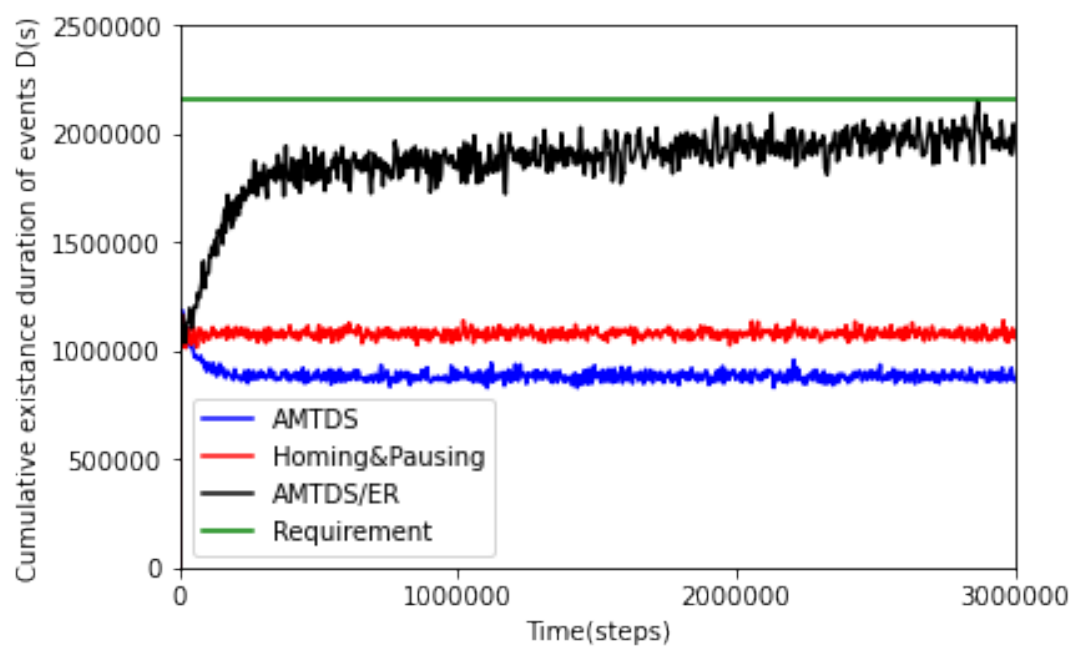
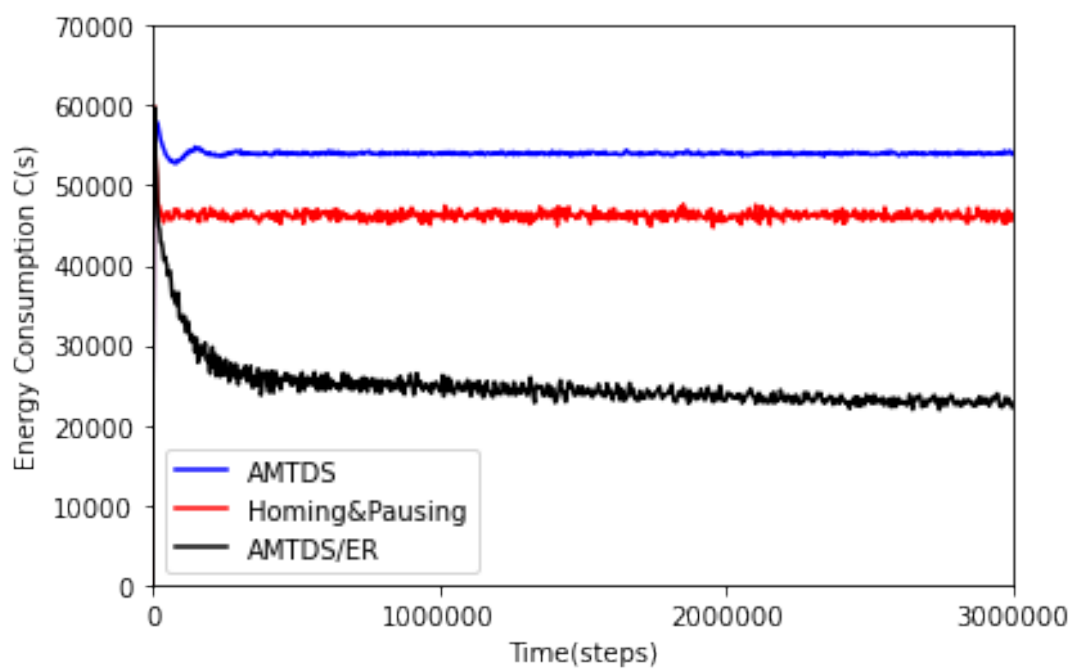
図4, 5は，環境2で実験を行い，それぞれ 3,600 ステップごとの  $D(s)$  と  $C(s)$  の時間推移を示したものである．実験2でも，実験1と同様な結果がみられる．前述のように環境2では，イベント発生確率の総和は環境1よりはるかに小さく，エージェントは実験1よりも多くのエネルギーを削減するために，より多くのエネルギー節約行動を行うことができるかを確認する．図6と図7より，エージェントは要求条件を満たしながらエネルギー節約行動を徐々に増加させ，エネルギー消費を削減したことが分かり，期待通りの行動をとることができた．これにより，AMTDS/ER は AMTDS/ESC よりも，エネルギーを約半分しか消費していないことが分かる．

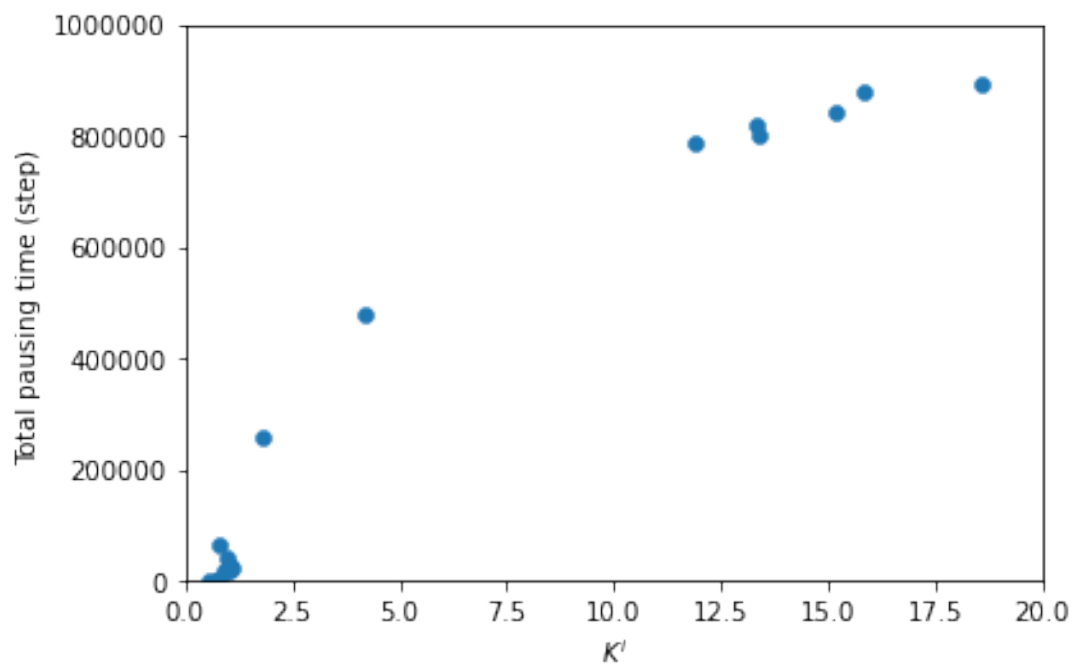
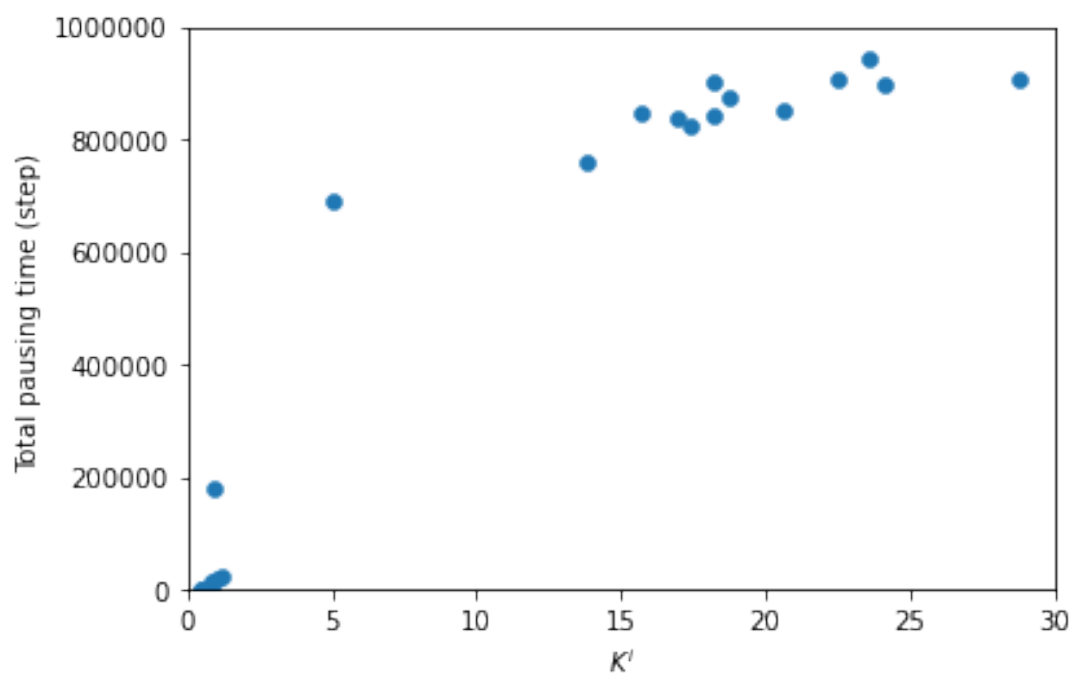
### 6.2.3 AMTDS/ER の行動の解析

この項では，実験1と実験2でのエージェントの行動を解析し，提案手法である AMTDS/ER を定性的に評価する．まず，エージェントのエネルギー節約行動の特徴，特に各エージェントの学習パラメータ  $K^i$  に一部影響される行動である，*Pausing* による待機時間の総和を解析する．図8と図9に，2,000,000 ～ 3,000,000 ステップでの総待機時間を計算し， $V_i \in A$  の  $K^i$  との関係性をプロットした．なお，これらの散布図は，実験1と実験2からランダムに選んだ1つの実験施行で得られたデータを用いており，特別な意図はない．

これらのグラフから，エージェントが  $K^i$  が比較的大きく (例えば  $K^i \geq 10$ )，総待機時間が大きいものと， $K^i$  が小さく (例えば  $K^i \leq 3$ )，総待機時間が比較的小さいものとに大別できることが分かる．前者のグループを Energy save グループ (ES-group と呼ぶ)，後者のグループを Busy グループ (B-group と呼ぶ) と名付けることにする．まず，2,000,000 ～ 3,000,000 の間の長さは 1,000,000 であるので，800,000 ステップ以上 *Pausing* を行った ES-group のエージェントはほとんど環境を巡回していないことが分かる．200,000 ステップ以下は *Pausing* を行っていないことになるが， $k_{charge} = 3$  より，このエージェントの実際の巡回は 50,000 ステップ以下である．

一方，B-group のほとんどのエージェントは，*Pausing* を行わなかった．なお，*Homing* は残量に関係なく充電基地に戻るだけであり，充電時間を短縮することができる．そのた

図 6:  $D(s)$  の時間推移 (実験 2)図 7:  $C(s)$  の時間推移 (実験 2)

図 8: エージェントごとの  $K^i$  と待機時間の関係 (実験 1)図 9: エージェントごとの  $K^i$  と待機時間の関係 (実験 2)



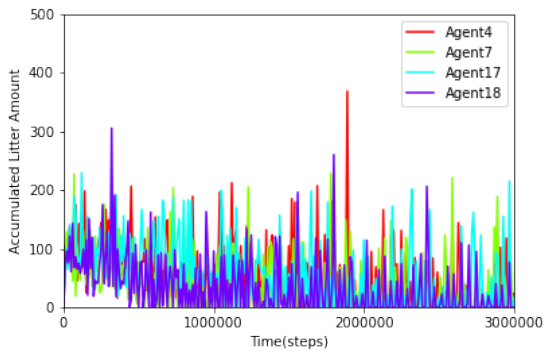
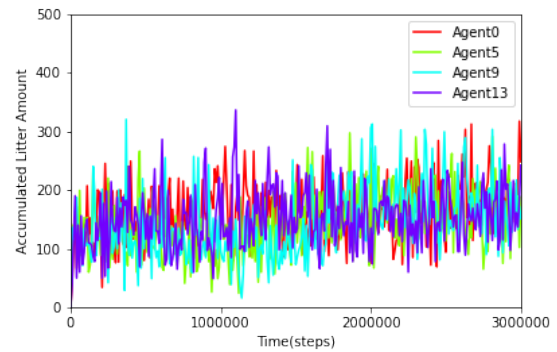
(a)  $K^i$  の上位 4 体(b)  $K^i$  下位 4 体

図 10: エージェントごとのイベント処理量の時間推移 (実験 1)

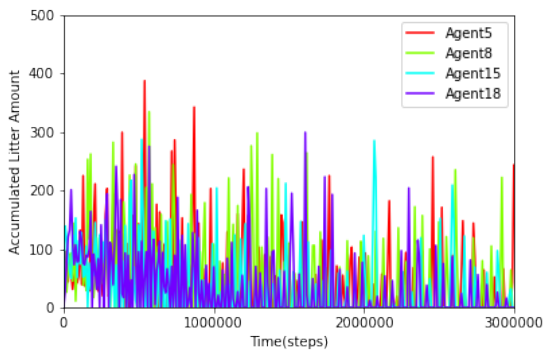
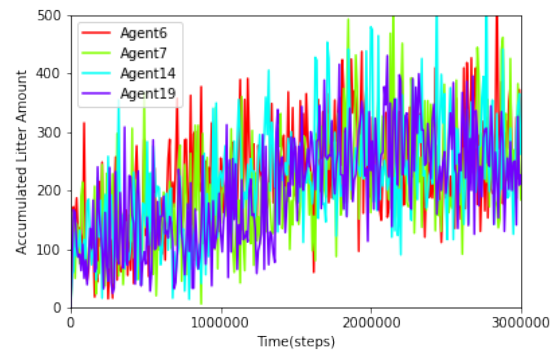
(a)  $K^i$  上位 4 体(b)  $K^i$  下位 4 体

図 11: エージェントごとのイベント処理量の時間推移 (実験 2)

め, *Homing* は直接的にはエネルギー節約に貢献しなかった. B-group のエージェントは, 要求条件を満たすために必要な巡回をほとんど行ったのに対し, ES-group のエージェントは待機時間を増やしており, このような分化が個人学習により発生したことが分かる.

ここで図 10a と図 11a は, ES-group に属し  $K^i$  が大きい上位 4 体を, 図 10b と図 11b は, B-group に属す  $K^i$  が小さい下位 4 体の行動である. これらの図から, どちらの環境でも, Pausing を時間と共に多くとるようになり, 散発的にのみ行動してイベントを処理するようになったグループと, 充電時間を除いて継続的に行動し, イベント処理数を時間と共に増加させたグループの行動の違いが分かる.

なお, 実験 1 と比べ実験 2 のほうが, 推移の分散が大きい. これは環境の大きさに比べ, B-group のエージェント数が相対的に小さいことによるものと考えられる. 実際に, 図 8 と図 9 における B-group の数の最頻値 (mode) を調べると, 実験 1 では 12 体, 実験 2 では 7 体のエージェントがこれに対応している. 品質要求が同じであるため, それを満たすためのエージェント数が相対的に少ない実験 2 では, 多くのエージェントが ES-group となり, 多くのエネルギー抑制行動がとられたことを反映している. なお, 上記の最頻値は, エージェント間の分業の結果により, 1 体ほど前後することがある. 以上より, 提案手法

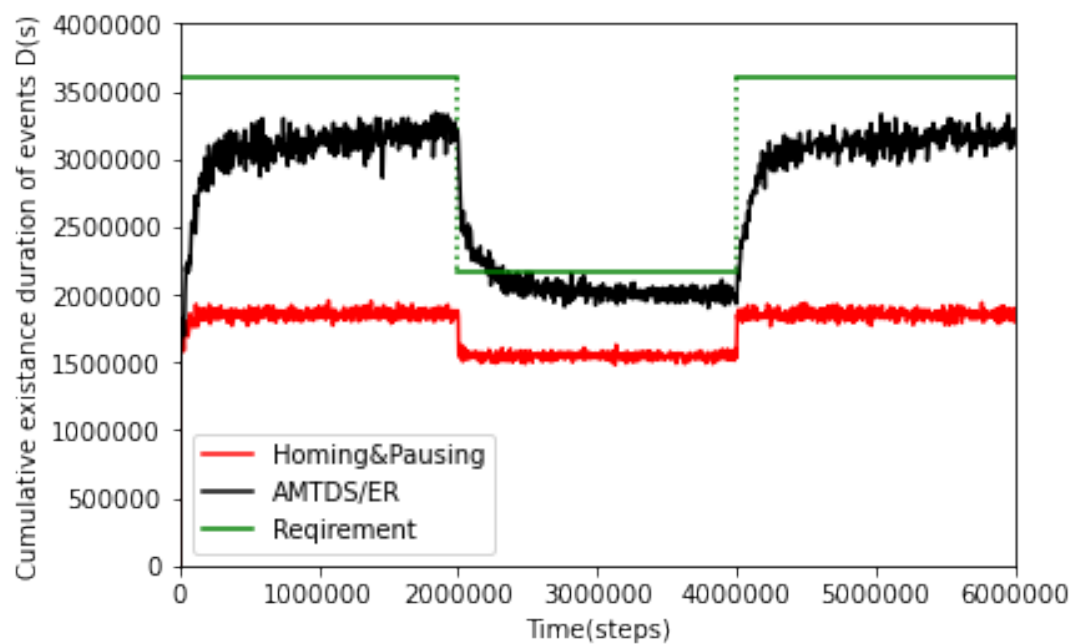
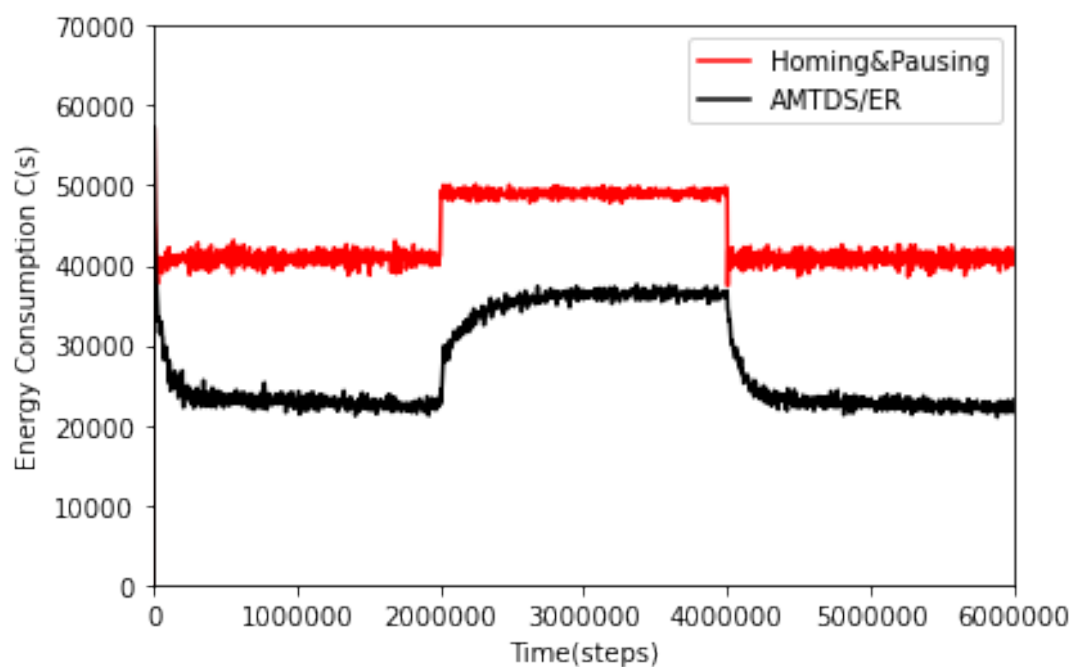
の AMTDS/ER は、環境と品質要求を考慮した 2 つのグループの構成比に分かれることができる手法であるといえる。

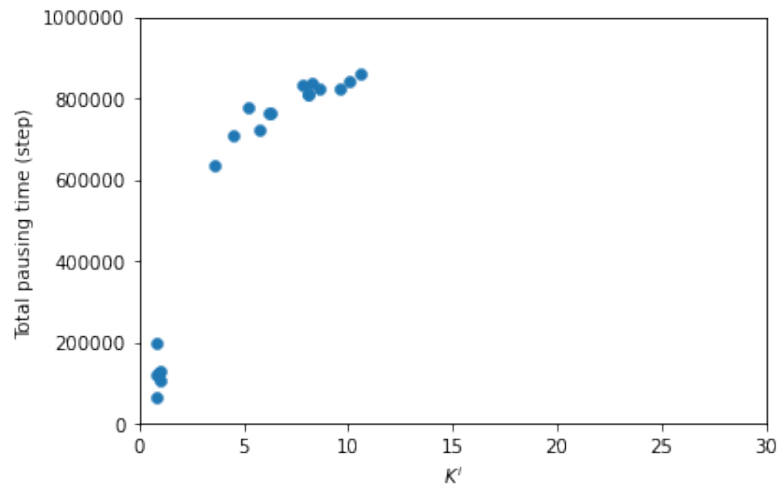
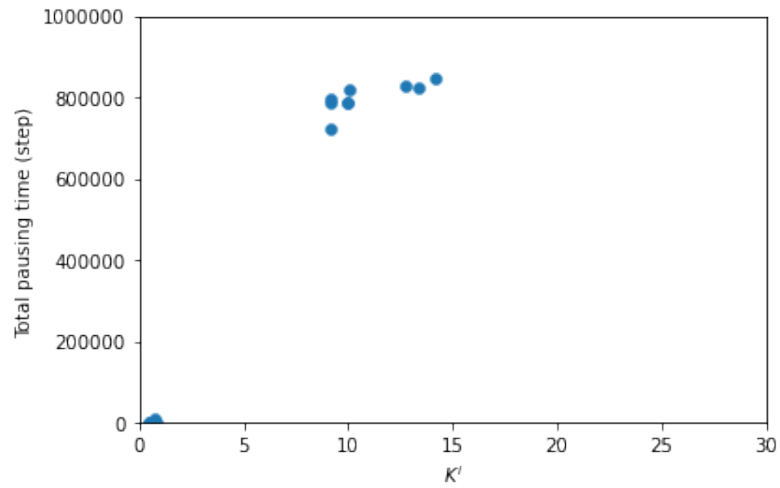
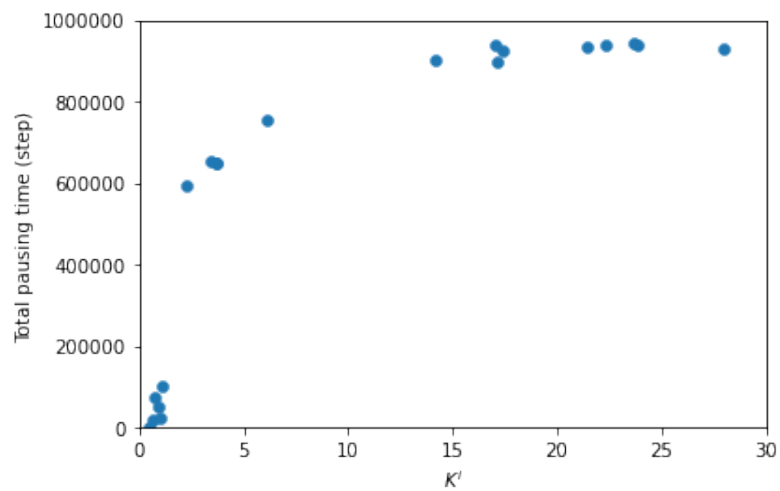
#### 6.2.4 実験 3: $D_{req}$ の変化による性能の変化

この項では、要求値  $D_{req}$  が途中で変化した際に、提案手法が対応できるかを検証する。図 12, 13 は環境 1 で実験を行い、それぞれ 3,600 ステップごとの  $D(s)$  と  $C(s)$  の時間推移を示したものである。ここで、0 ~ 2,000,000 ステップの期間を P1, 4,000,000 ~ 6,000,000 ステップの期間を P2, 4,000,000 ~ 6,000,000 ステップの期間を P3 として、 $D_{req}$  は P1 と P3 では 1,000 であり、P2 では 600 と設定している。つまり、エージェントは P1 と P3 では  $D(s) \leq 3,600,000 (= 3600D_{req})$  を保ち、P2 では  $D(s) \leq 2,160,000 (= 3600D_{req})$  を保つことが要求条件であることに注意されたい。図 12 より、提案手法である AMTDS/ER は、途中で品質要求が変化してもしっかり対応できていることが分かる。従来手法である AMTDS/ESC も  $D_{req}$  が変化した際に  $D(s)$  を変化させているが、その変化量は  $D_{req}$  の変化量と比べると小さい。このことから、エネルギー節約行動を調整する学習パラメータ  $K^i$  の導入により、品質要求の変化にも対応できたといえる。

次に、 $D_{req}$  が変化したときの各エージェントの学習パラメータ  $K^i$  と、*Pausing* による待機時間の関係をまとめた散布図が図 14~16 である。なお、それぞれは 2,000,000 ステップ、4,000,000 ステップ、6,000,000 ステップ時点での  $K^i$  と、直前 1,000,000 ステップにおける待機時間の総和をプロットしてある。これらの図より、品質要求によってプロットの散らばりぐらゐが異なることが分かる。 $D_{req}$  が小さくなると、厳しくなった品質要求を満たすために  $K^i$  が小さくなり、待機時間が短くなって巡回を多く行うようになったエージェントが存在し、 $D_{req}$  が大きくなると、品質要求に対して巡回が過剰であるため  $K^i$  が大きくなり、待機時間が長くなったエージェントが存在することが分かる。また、それぞれの図での B-group と ES-group のエージェント数は、図 14 では 6 体と 14 体、図 15 では 11 体と 9 体、図 16 では 6 体と 14 体であった。

さらに、図 17~19 に、P1~P3 の期間で B-group と ES-group のうち、属するグループを変更したエージェントのイベント処理数の時間推移を示す。なお、図 17 は P1~P2 と P2~P3 のどちらでも属するグループを変更したエージェントであり、図 18 は P1~P2 で、図 19 は P2~P3 で属するグループを変更したエージェントを示している。まず、図 17 にプロットしたエージェントは、P1~P2 では ES-group から B-group に、P2~P3 では B-group から ES-group に変更した。これは、イベント処理数の時間推移からも確認することができる。P1 と P3 では ES-group に属しているため、図 10a のように、時間とともに待機時間が増え、イベント処理数が減少しているが、P2 では B-group に属しているため、図 10b のように、ES-group の分もイベント処理している。次に、図 18 にプロットしたエージェントは、P1~P2 で ES-group から B-group に変更した。実際に、図 18 では、P1 はイベント処理数が減少しているが、P2 と P3 では ES-group の分もイベントを処理するようになり、イベント処理数を増加させている。さらに、図 19 にプロットしたエージェントは、P2~P3 で B-group から ES-group に変更した。これまでと同様に、図 19 より、P1 ではイベント処理数を増加させ、P2 では品質要求が厳しくなったことによって、B-group に属するエージェントが増えたため、イベント処理数は P1 より少ないが、一定量を維持し、P3 ではイベント処理数が減少していることを確認することができる。

図 12:  $D(s)$  の時間推移 (実験 3)図 13:  $C(s)$  の時間推移 (実験 3)

図 14: エージェントごとの  $K^i$  と待機時間の関係 (実験 3 : 2,000,000)図 15: エージェントごとの  $K^i$  と待機時間の関係 (実験 3 : 4,000,000)図 16: エージェントごとの  $K^i$  と待機時間の関係 (実験 3 : 6,000,000)

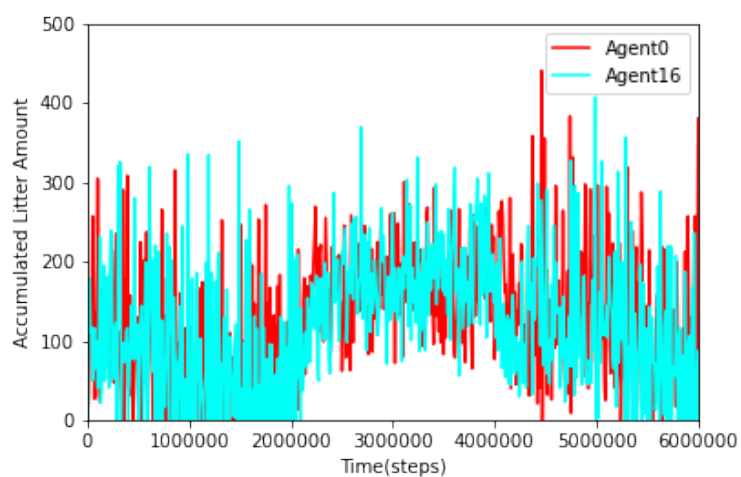


図 17: エージェントのイベント処理数の時間推移 (全期間ともグループ変更)

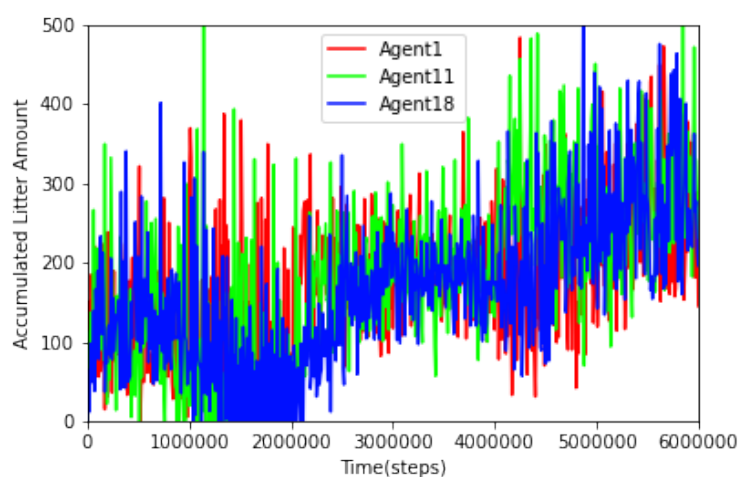


図 18: エージェントのイベント処理数の時間推移 (P1~P2 でグループ変更)

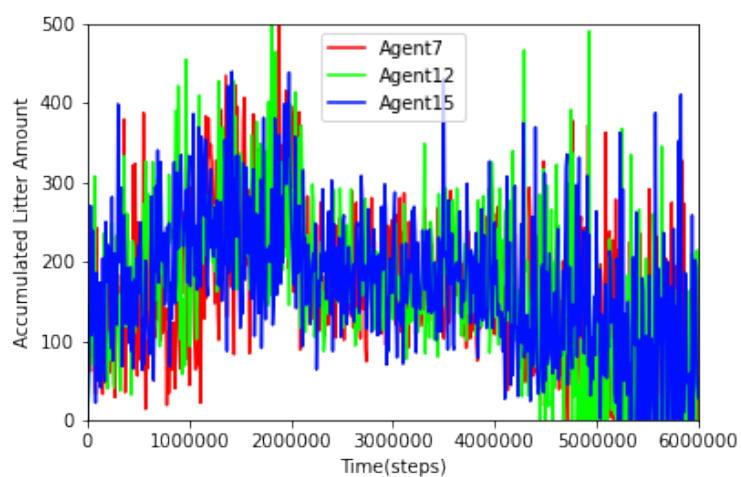


図 19: エージェントのイベント処理数の時間推移 (P2~P3 でグループ変更)

以上より、提案手法である AMTDS/ER は、品質要求が変化しても対応でき、それに応じて2つのグループの構成比を変化させることができる手法であるといえる。

#### 6.2.5 実験 4: エージェント数減少による性能の変化

この節では、途中でエージェントが複数体停止したとき、提案手法の AMTDS/ER が品質要求を満たさせるかを検証する。ここでは、2,000,000 ステップで5体停止させ、ランダムに5体停止と  $K^i$  の降順に5体停止の2つの停止手法を比較する。前者は巡回中のエージェントの故障を想定し、後者はエージェント数を減らしたいときに *Pausing* による待機を多めにしているエージェントから停止する状況を想定している。

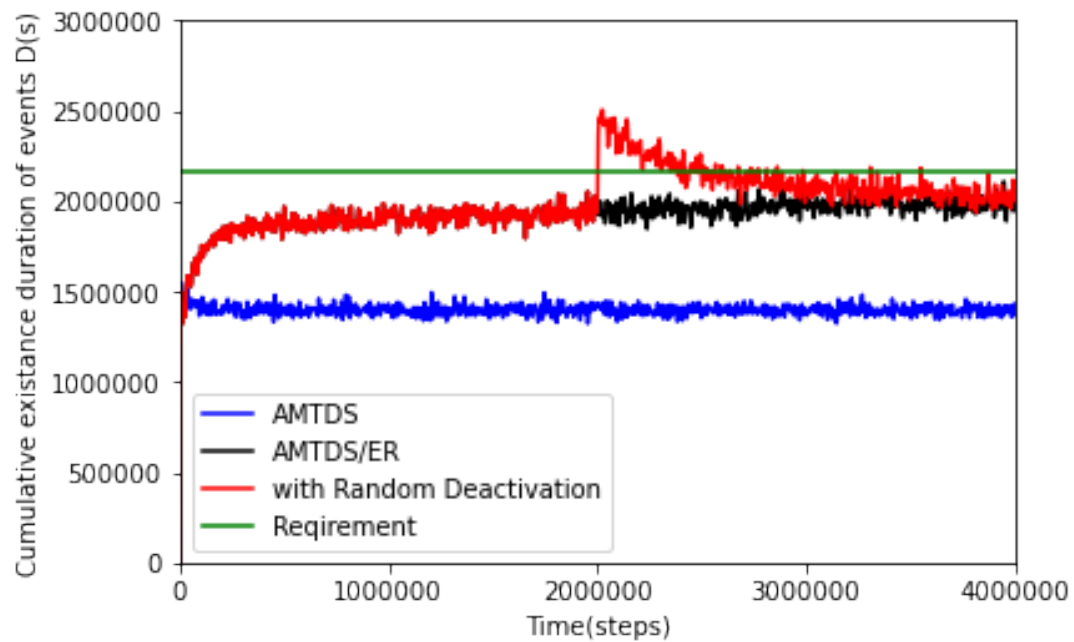
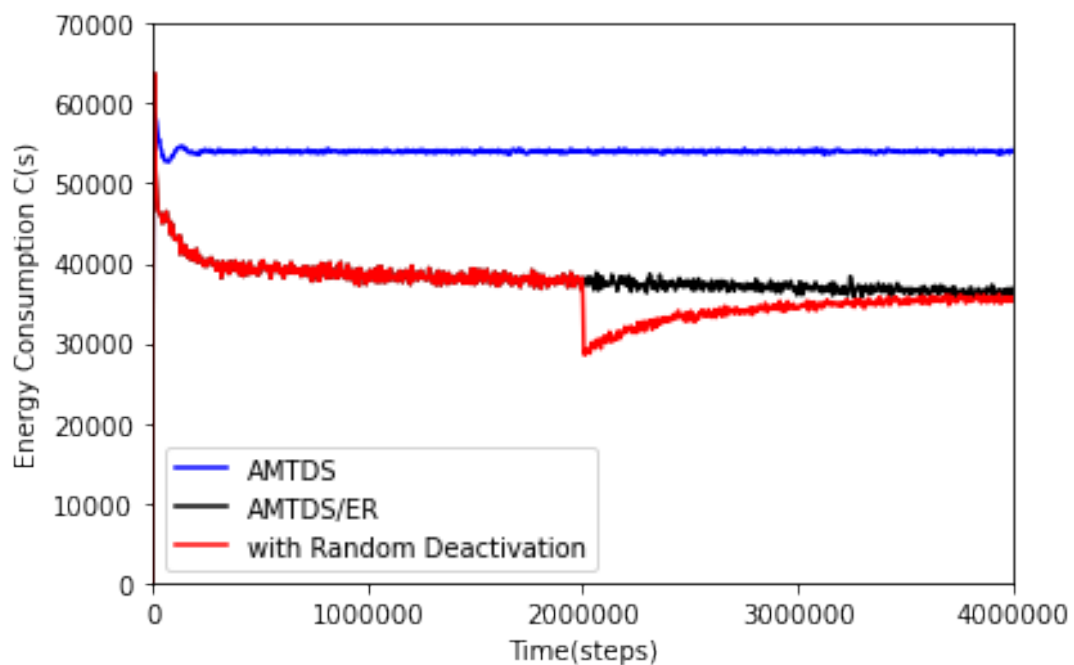
図 20, 21 は、環境 1 でランダムに5体停止を行い、それぞれ 3,600 ステップごとの  $D(s)$  と  $C(s)$  を示したものである。図 20 より、2,000,000 ステップでランダムに5体停止したため、 $D(s)$  の一時的な悪化が生じてしまい、品質要求を満たすことができなくなってしまっている。しかし、その後徐々に品質要求を満たせるようになった。

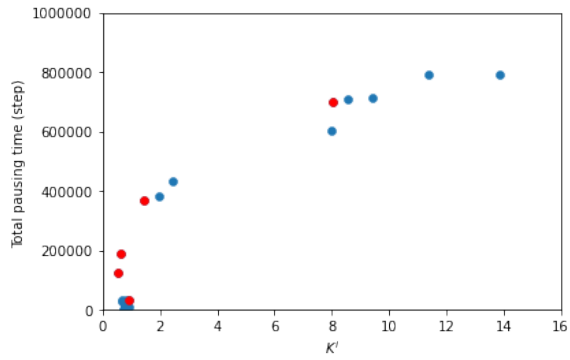
図 22a は 2,000,000 ステップ時点での  $K^i$  と、1,000,000~2,000,000 ステップでの総待機時間をプロットしたものであり、この時に停止するエージェントを赤でプロットしている。この図より、停止するエージェントは、待機時間が少ないものもあれば、多いものもあることが分かる。つまり、停止エージェントは B-group や ES-group に偏らずに選択された。次に、図 22b は 4,000,000 ステップ時点での  $K^i$  と、3,000,000~4,000,000 ステップでの総待機時間をプロットしたものである。図 22a, 22b より、品質要求を満たすために待機時間が短く、巡回中心であったエージェントが停止し、このままでは品質要求をみだせなため、その時は待機時間が長かったエージェントも  $K^i$  が小さくなり、待機時間も短くなったことが分かる。

また、図 23 はエージェントの  $K^i$  の時間推移を示したものである。図 23a はランダム停止後に、品質要求を満たすために ES-group から B-group になったエージェントであり、図 23b はランダム停止後も ES-group のままであったエージェントである。図 23a より、このエージェントは停止後に品質要求が満たさなくなったと判断し、元々は  $K^i$  が大きかったのに、停止後に急激に減少し、B-group になり、巡回中心になったことが分かる。一方、図 23b より、このエージェントも停止後は品質要求が満たさなくなったと判断し、 $K^i$  を減少させたが、他のエージェントも巡回を多くしたため品質要求が満たせるようになり、エネルギー消費抑制の観点から、ES-group のままであったということが分かる。

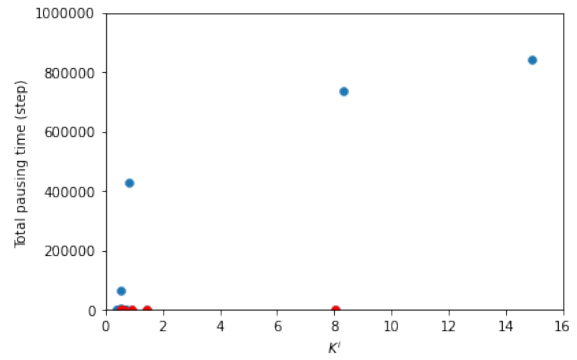
以上より、ランダムにエージェントを停止した際、 $D(s)$  の一時的な悪化は起きてしまうものの、その後にエージェントが品質要求を満たさせていないと判断し、 $K^i$  を変化させ、B-group と ES-group の構成比を変化させることにより、品質要求を満たせるようになった。つまり、提案手法の AMTDS/ER は、巡回中にエージェントが故障し停止してしまっても、学習パラメータ  $K^i$  を変化させることにより、対応できるということが分かった。

図 24, 25 は、環境 1 で  $K^i$  の降順に5体停止を行い、それぞれ 3,600 ステップごとの  $D(s)$  と  $C(s)$  を示したものである。図 20 と図 24 を比較すると、前述したランダム停止と比べて、停止時の  $D(s)$  の一時的な悪化がかなり緩和されていることが分かる。具体的には、ランダム停止時のピークから降順停止時のピークは、約 13.9% 削減することができた。ランダム停止では品質要求を大幅に超えてしまっていたが、降順停止では停止による悪化をかなり抑え、品質要求も満たせたままできていることができた。

図 20: ランダム停止における  $D(s)$  の時間推移 (実験 4)図 21: ランダム停止における  $C(s)$  の時間推移 (実験 4)

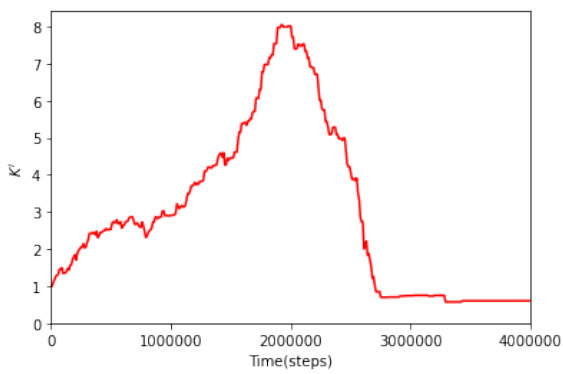


(a) 停止時

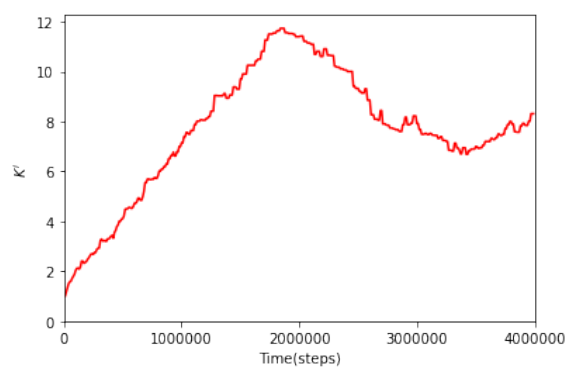


(b) 停止後

図 22: エージェントごとの  $K^i$  と待機時間の関係 (ランダム停止)



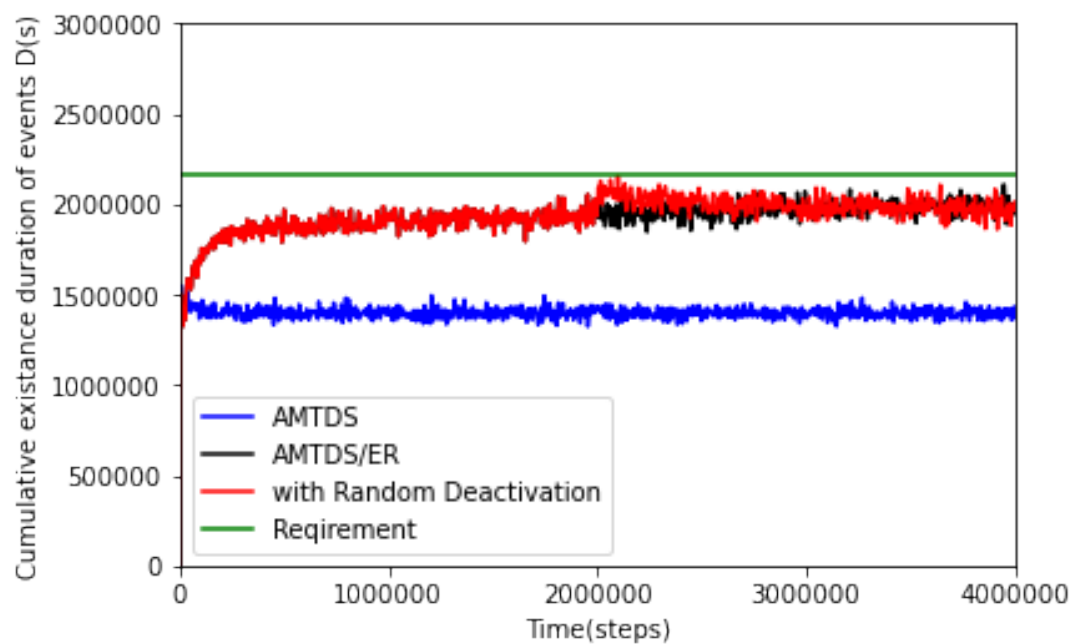
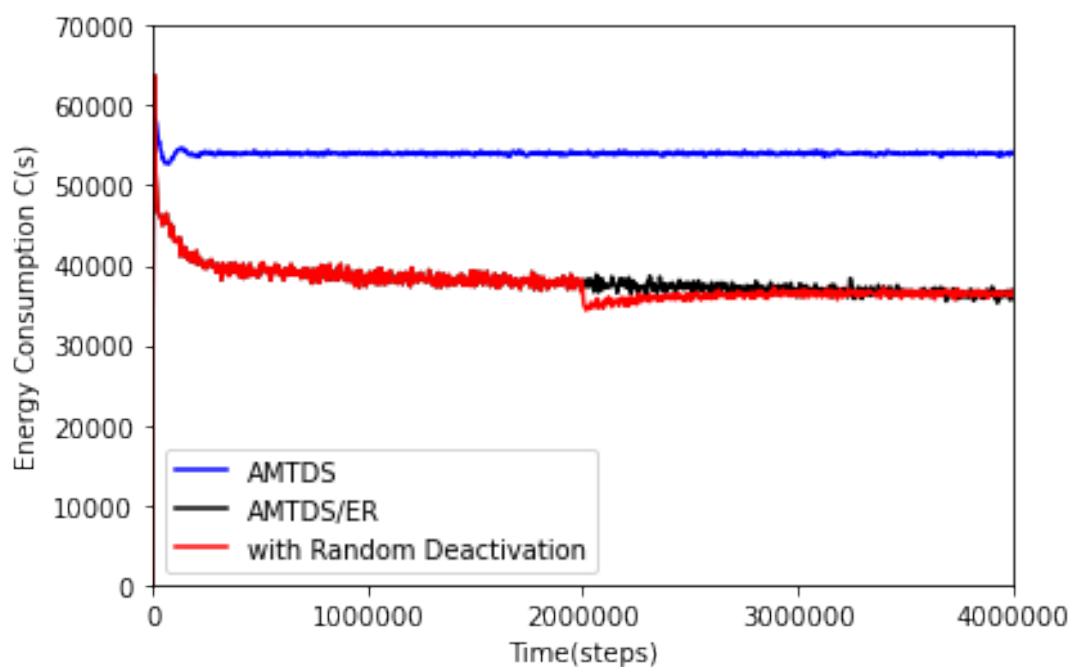
(a) 停止後に B-group になったエージェント

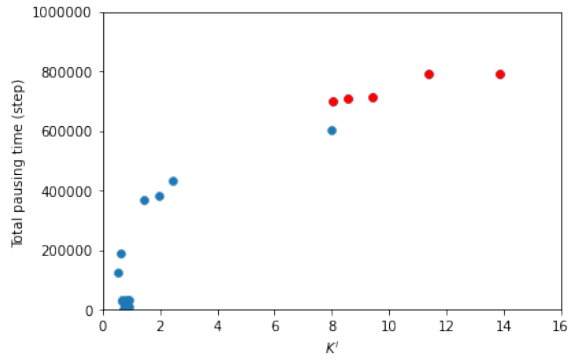


(b) 停止後も ES-group であったエージェント

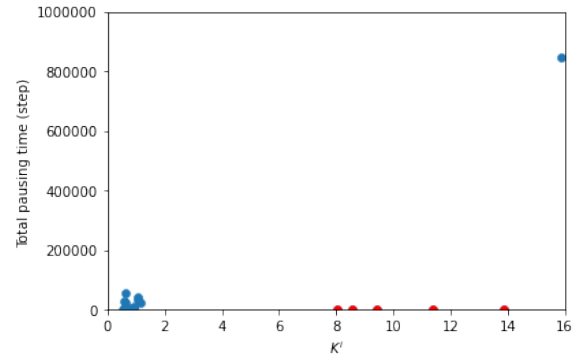
図 23: エージェントの  $K^i$  の時間推移 (ランダム停止)



図 24: 降順停止における  $D(s)$  の時間推移 (実験 4)図 25: 降順停止における  $C(s)$  の時間推移 (実験 4)

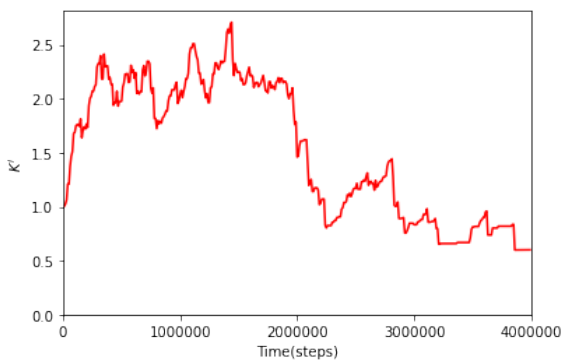


(a) 停止時

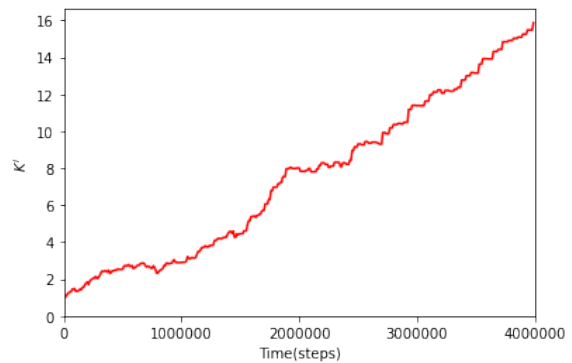


(b) 停止後

図 26: エージェントごとの  $K^i$  と待機時間の関係 (降順停止)



(a) 停止後も B-group であったエージェント



(b) 停止後も ES-group であったエージェント

図 27: エージェントの  $K^i$  の時間推移 (降順停止)

次に、図 26a は 2,000,000 ステップ時点での  $K^i$  と、1,000,000~2,000,000 ステップでの総待機時間をプロットしたものであり、この時に停止するエージェントは赤でプロットしている。この図より、停止するエージェントは、 $K^i$  が大きいものから 5 体選んでいることが分かる。また、図 26b は 4,000,000 ステップ時点での  $K^i$  と、3,000,000~4,000,000 ステップでの総待機時間をプロットしたものである。図 26a, 26b より、 $K^i$  の大きなエージェントが停止したため、停止後に ES-group から B-group に変更したエージェントは少なかった。これは、元々待機時間が多くイベント処理をあまり行っていなかったエージェントが停止したため、それをカバーするのは容易であり、ランダム停止に比べて、待機時間を減らして巡回を多くやる必要があまりなかったからだと考えられる。

また、図 27 はエージェントの  $K^i$  の時間推移を示したものである。降順停止では、前述したランダム停止と比べて、停止後に大きな役割の変更はなかった。しかし、同じ役割でも  $K^i$  の変化から、行動の変化を読み取ることができる。図 27a は、停止前後でも B-group であったエージェントであり、図 27b は、停止前後でも ES-group であったエージェントである。図 27a より、このエージェントは停止前も  $K^i$  が小さく、B-group であったが、2,000,000 ステップで降順停止後はさらに  $K^i$  を小さくしている。これにより、停止前は待機時間がある程度とっていたが、停止後はほとんど待機せずに巡回するようになった。一方、図 27b より、このエージェントは停止前から  $K^i$  が大きく、停止後も  $K^i$  が増加している。しかし、2,000,000 ステップでの停止直後はほとんど増加していない。つまり、この期間では品質要求を満たすために、停止していないエージェント達は図 27a のように  $K^i$  を減少させ、停止したエージェントの分も巡回を行おうとする。それにより品質要求は十分に満たされ、これ以上待機時間を減らして巡回しなくても良くなり、エネルギー抑制の観点から、 $K^i$  を減らさずに増加を続け、待機時間を多くするということを判断していると考えられる。

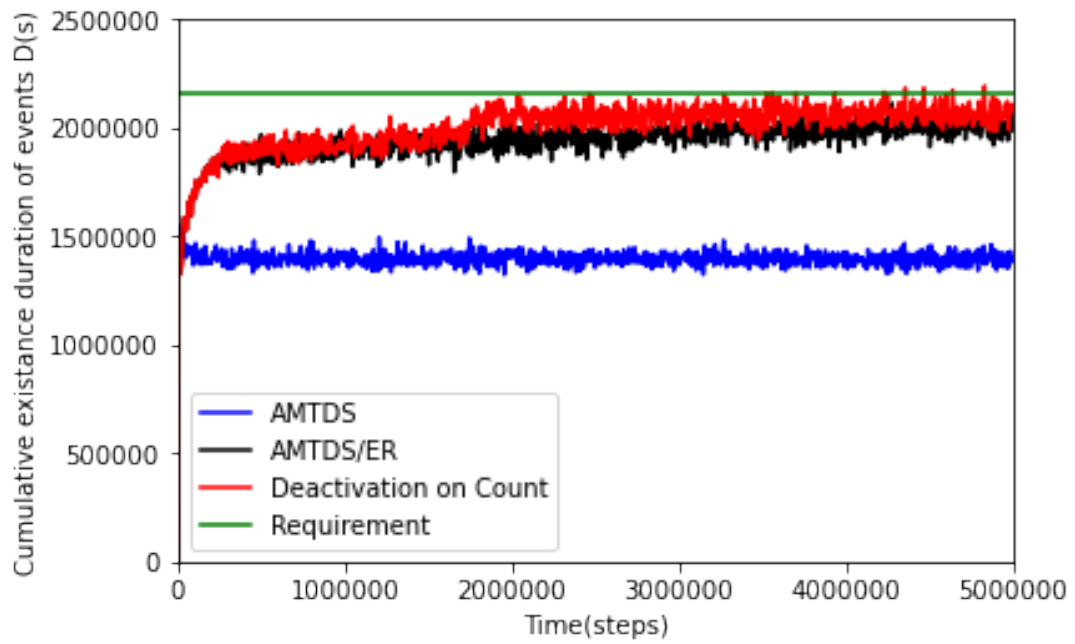
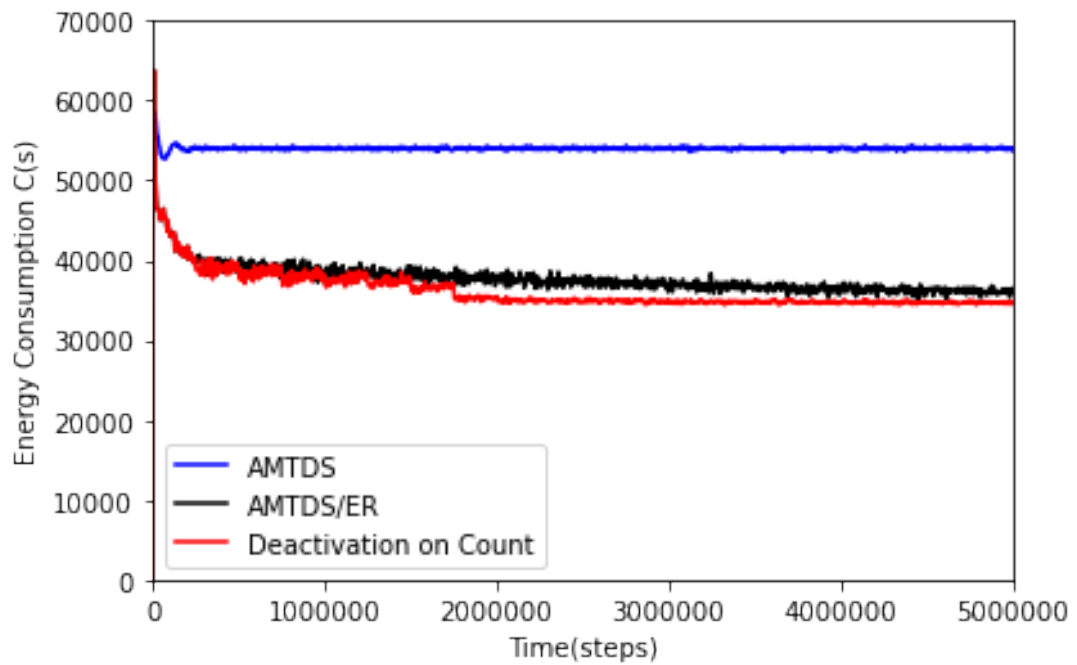
以上より、エージェント数を減らしたいときには、提案手法で導入した学習パラメータ  $K^i$  の降順に停止することにより、 $D(s)$  の一時的な悪化を最小限に留めることができるということが分かった。

### 6.3 不要なエージェントの停止

この節では、5.2 節で述べた Deactivation on Count と Deactivation on Time それぞれの手法による、品質要求を満たす上で不要なエージェントを停止する実験を停止なしの AMTDS/ER と比較する。

#### 6.3.1 実験 5: Deactivation on Count による不要なエージェントの停止

この項では、6.2.3 項での分析に基づき、5.2.1 項で述べた Deactivation on Count による不要なエージェントの停止手法を評価するために、実験 1 と同じ設定で実験を行った。すなわち、品質要求を満たしながら、巡回エージェントの数を減らし、エネルギー消費を抑えられるかを検証する。表 4 に示すように、 $D_{int} = 250,000$  ごとにエージェントを停止できるかを確認した。

図 28:  $D(s)$  の時間推移 (実験 5)図 29:  $C(s)$  の時間推移 (実験 5)

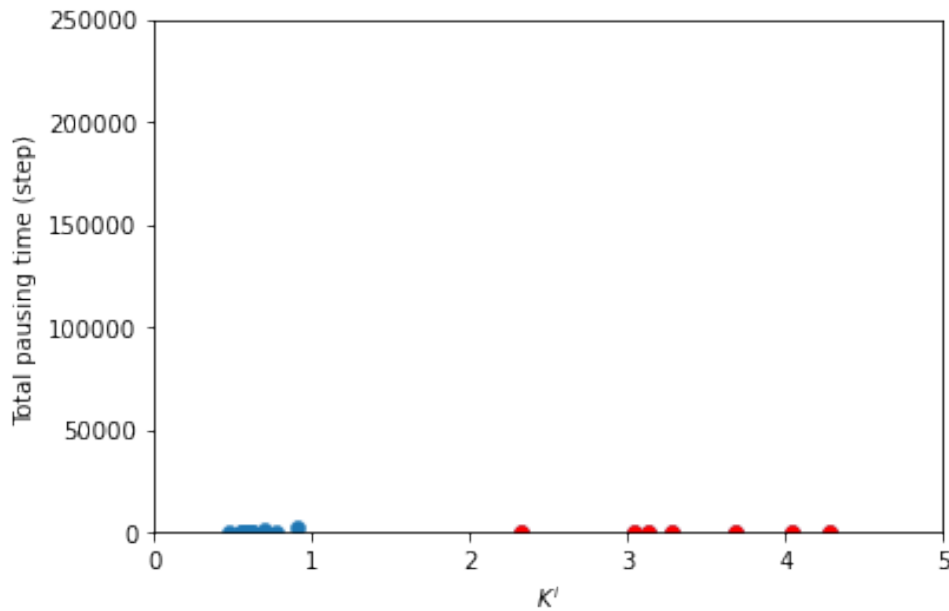


図 30: エージェントごとの  $K^i$  と待機時間の関係 (実験 5)

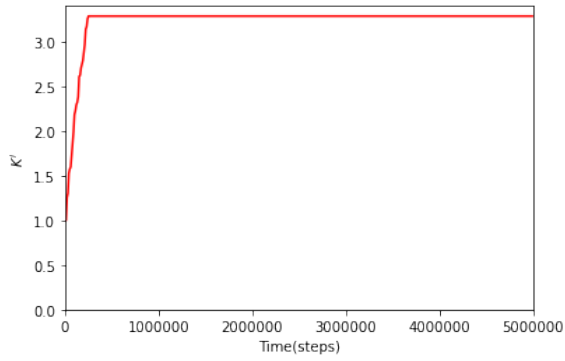
図 28, 29 はそれぞれ  $D(s)$  と  $C(s)$  の 5,000,000 ステップまでの時間推移を示しており、図内の Deactivation on Count というラベルが Deactivation on Count による停止手法を用いた AMTDS/ER を示している。この実験では、停止したエージェントの数は 6 から 8 の間であり、ほとんどが 7 であった。ここで、 $D(s)$  と  $C(s)$  の値は小さい方が良いことに再度注意されたい。

図 28 より、Deactivation on Count を用いた AMTDS/ER は、停止手法を用いない AMTDS/ER と比較して、差は小さいが、品質要求を満たしつつ  $D(s)$  はより大きいことが分かる。これは、AMTDS/ER が既に  $D(s)$  の値を品質要求付近に維持できるためである。また、それにより図 29 より、エネルギー消費が若干減少した。しかし、停止手法ありと停止手法なしとの大きな違いは、停止したエージェントが巡回のタスクを他のエージェントに完全に移譲できている点である。さらに、 $D(s)$  と  $C(s)$  の性能差が大きくないにもかかわらず、以下のようなメリットがあることを強調したい。

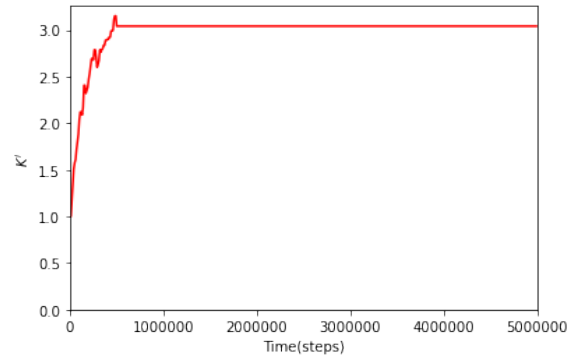
- (1) 停止したエージェントを他の環境で利用できる
- (2) それらのエージェントを待機させ、巡回エージェントが故障時に利用できる
- (3) 定期点検や交代運用を行ってシステムを延命できる

### 6.3.2 実験 5 における停止エージェントと非停止エージェントの行動の解析

この項では、実験 5 における  $K^i$  の推移を調べることで、Deactivation on Count による停止エージェントと非停止エージェントの行動を解析する。図 30 に、実験 5 からランダムに選んだ、独立した 1 つの実験における  $K^i$  と  $i$  の Pausing による待機時間の関係を

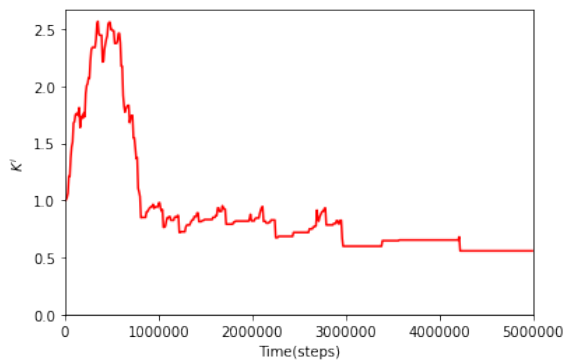


(a)  $D = 250,000$  ステップ

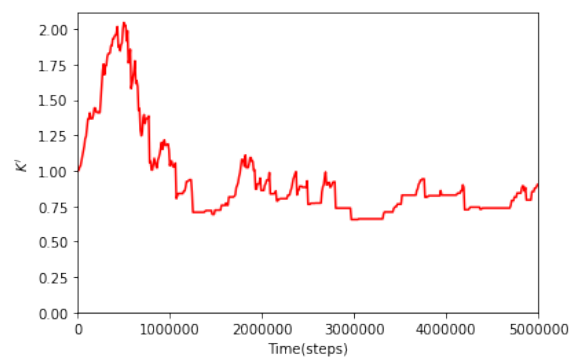


(b)  $D = 500,000$  ステップ

図 31:  $D$  ステップで停止したエージェントの  $K^i$  の時間推移 (実験 5)



(a) 例 1



(b) 例 2

図 32: 非停止エージェントの  $K^i$  の時間推移 (実験 5)

プロットする．ここで、 $K^i$  は 5,000,000 ステップでの値であり、待機時間は実験の最後の 1,000,000 ステップの待機時間の総和である．したがって、停止したエージェント  $i$  の  $K^i$  は停止したときの値であり、待機時間は 0 である．図 30 での 7 つの赤いプロットが停止エージェントに対応する．この図より、停止エージェントは  $K^i$  が比較的大きく、非停止エージェントは非常に短い待機時間で巡回を続けていることが分かる．このことから、この環境では 13 体のエージェントで品質要求を満たすことができたと考えられる．

図 31 と図 32 は、250,000 ステップと 500,000 ステップで停止したエージェント (図 31) と、非停止エージェント (図 32) の  $K^i$  の時間推移をプロットしたものである．図 31 より、これらのエージェントの  $K^i$  は急激に増加し、待機時間がその時点で最大であったため、停止の対象に選ばれたことが分かる．なお、停止後は  $K^i$  は変化しない．一方、非停止エージェントは一時的に  $K^i$  を増加させたが、その後、一部のエージェントが停止したため、 $K^i$  が減少し、比較的小さい値を維持した．つまり、非停止エージェントは品質要求を満たすために、停止エージェントの分も巡回しなければならなくなった．

実験の結果、AMTDS/ER で導入した学習パラメータ  $K^i$  により、この値に基づき、さらに、関数 PLength が呼び出された回数を比較してすることによって、巡回エージェントの数を削減することができた．

### 6.3.3 実験 6: Deactivation on Time による不要なエージェントの停止

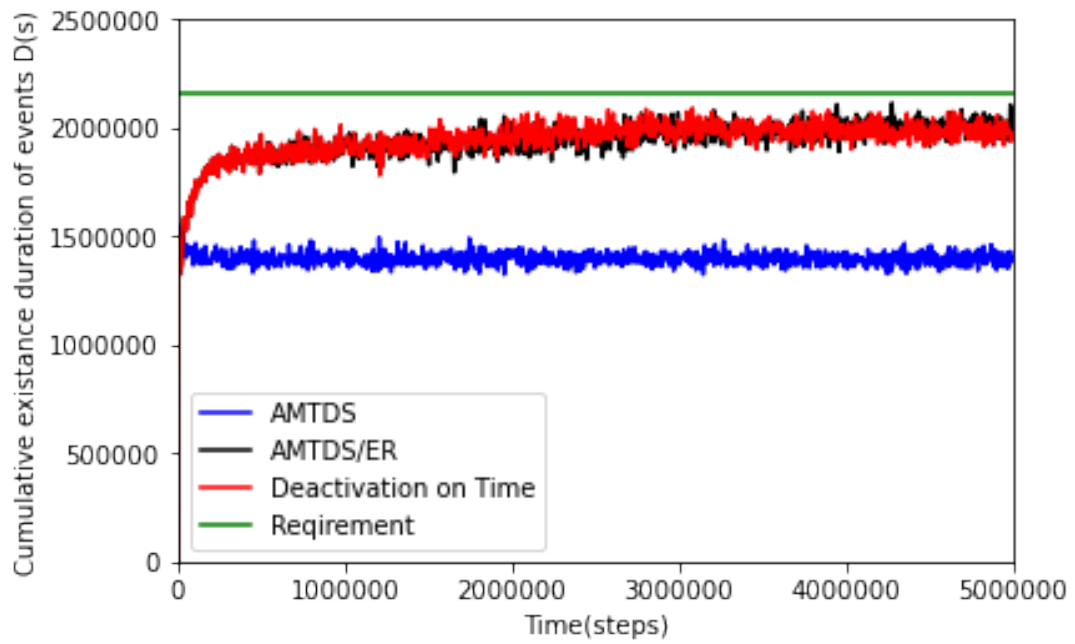
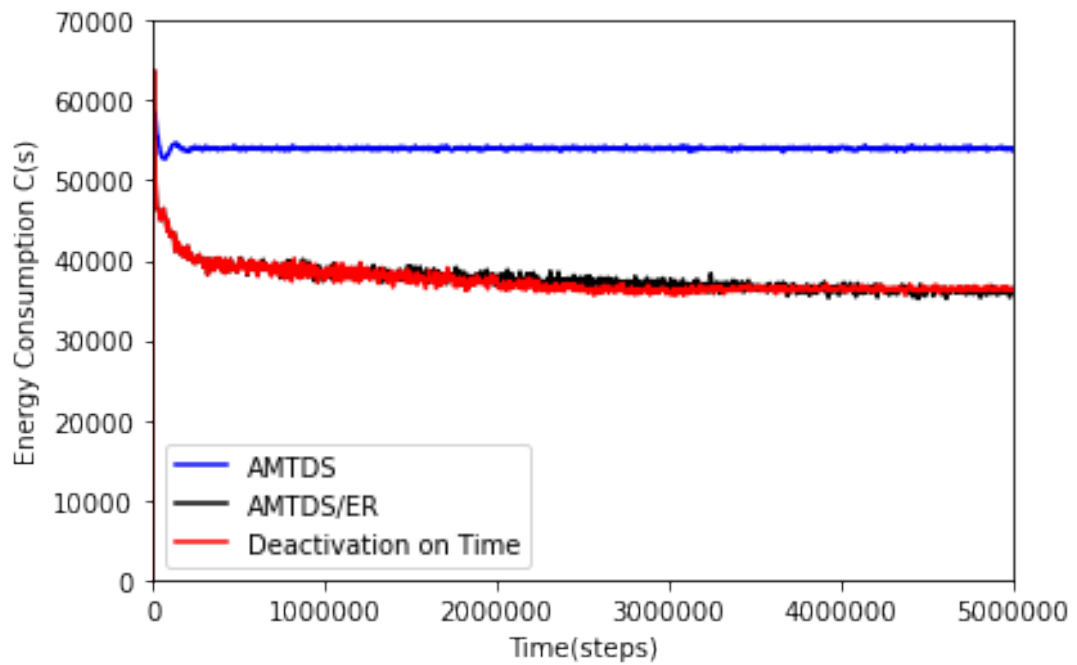
この項では、6.2.3 項での分析に基づき、5.2.2 で述べた Deactivation on Time による不要なエージェントの停止手法を評価するために、実験 5 と同様に実験を行った．表 4 に示すように、 $D_{int} = 250,000$  ごとにエージェントを停止できるかを確認した．

図 33, 34 はそれぞれ  $D(s)$  と  $C(s)$  の 5,000,000 ステップまでの時間推移を示しており、図内の Deactivation on Time というラベルが Deactivation on Time による停止手法を用いた AMTDS/ER を示している．この実験では、停止したエージェントの数は 5 から 7 の間であり、ほとんどが 6 であった．ここで、 $D(s)$  と  $C(s)$  の値は小さい方がよいことに再度注意されたい．

図 33 より、Deactivation on Time を用いた AMTDS/ER は、停止手法を用いない AMTDS/ER とほとんど差がなかった．それに伴い、図 34 でも差が小さいのが分かる．つまり、システム全体の巡回性能をほとんど変化させることなく、エージェントの数を減らすことができた．ここでも、6.3.1 項で述べた、エージェントの停止によるメリットを再度強調したい．

### 6.3.4 実験 6 における停止エージェントと非停止エージェントの行動の解析

この項では、Deactivation on Time による停止エージェントと非停止エージェントの行動を解析し、実験 5 の Deactivation on Count と比較する．図 35 に、実験 6 からランダムに選んだ、独立した 1 つの実験における  $K^i$  と  $i$  の *Pausing* による待機時間の関係をプロットする．ここで、 $K^i$  は 5,000,000 ステップでの値であり、待機時間は実験の最後の 1,000,000 ステップでの待機時間の総和である．したがって、停止したエージェント  $i$  の  $K^i$  は停止したときの値であり、待機時間は 0 である．図 35 での 6 つの赤いプロットが停止エージェントに対応する．この図でも、停止エージェントは  $K^i$  が大きく、非停止エージェントは非

図 33:  $D(s)$  の時間推移 (実験 6)図 34:  $C(s)$  の時間推移 (実験 6)



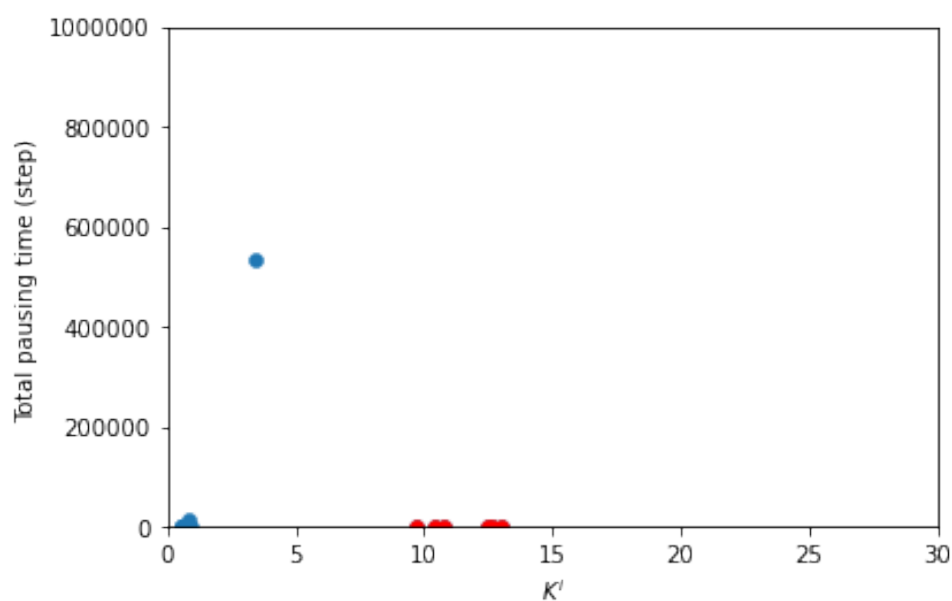
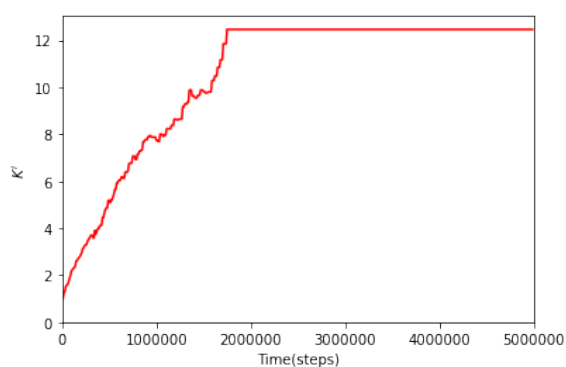
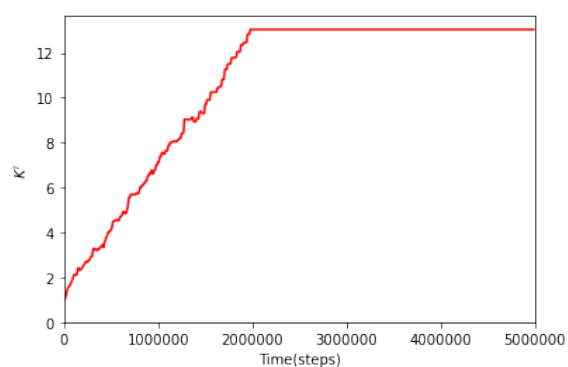


図 35: エージェントごとの  $K^i$  と待機時間の関係 (実験 6)

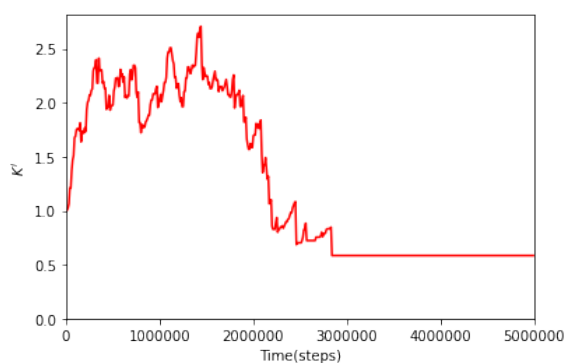


(a)  $D = 1,750,000$  ステップ

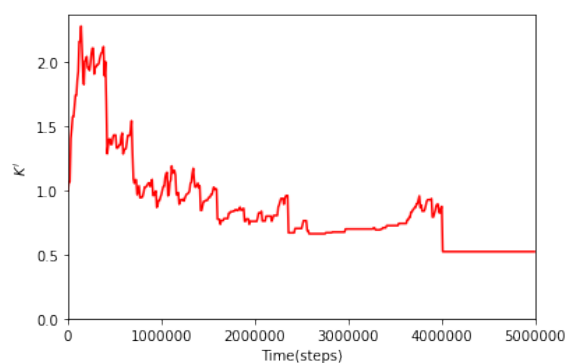


(b)  $D = 2,000,000$  ステップ

図 36:  $D$  ステップで停止したエージェントの  $K^i$  の時間推移 (実験 6)

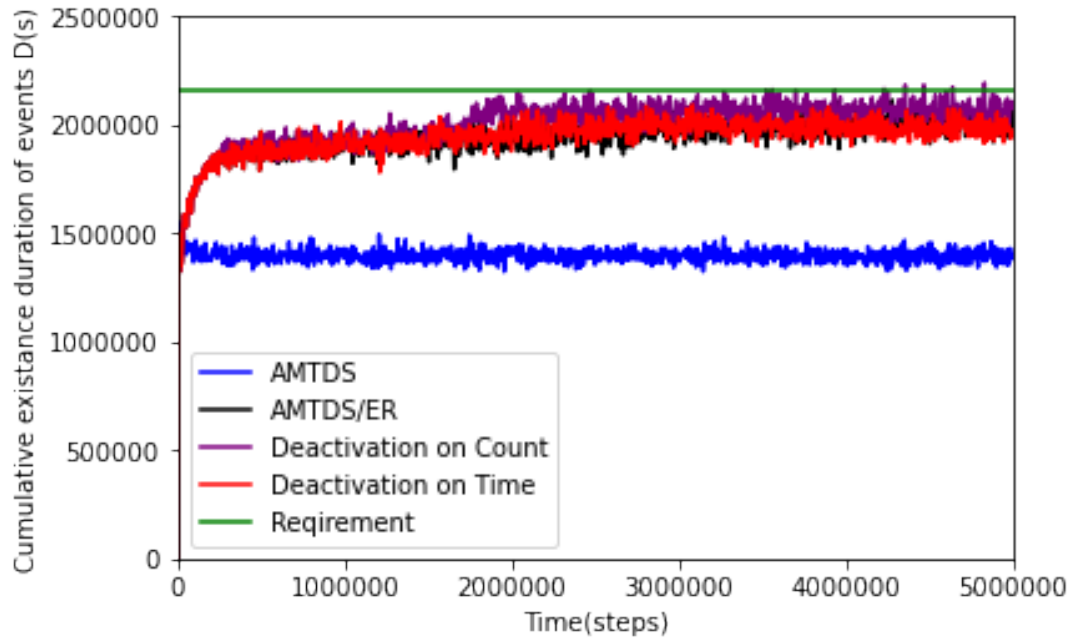
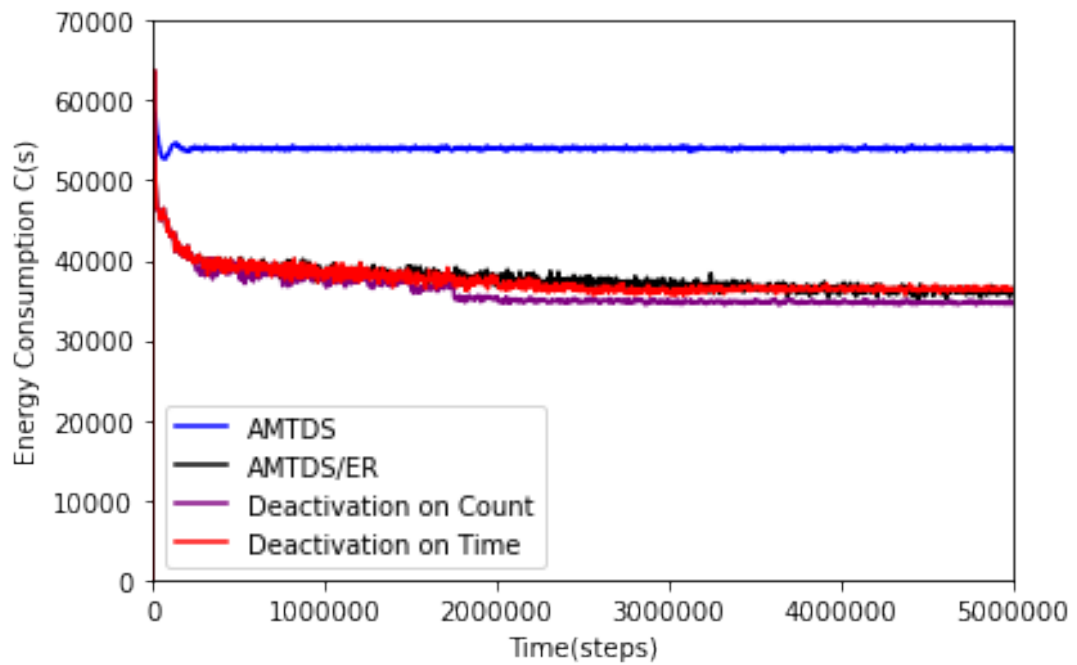


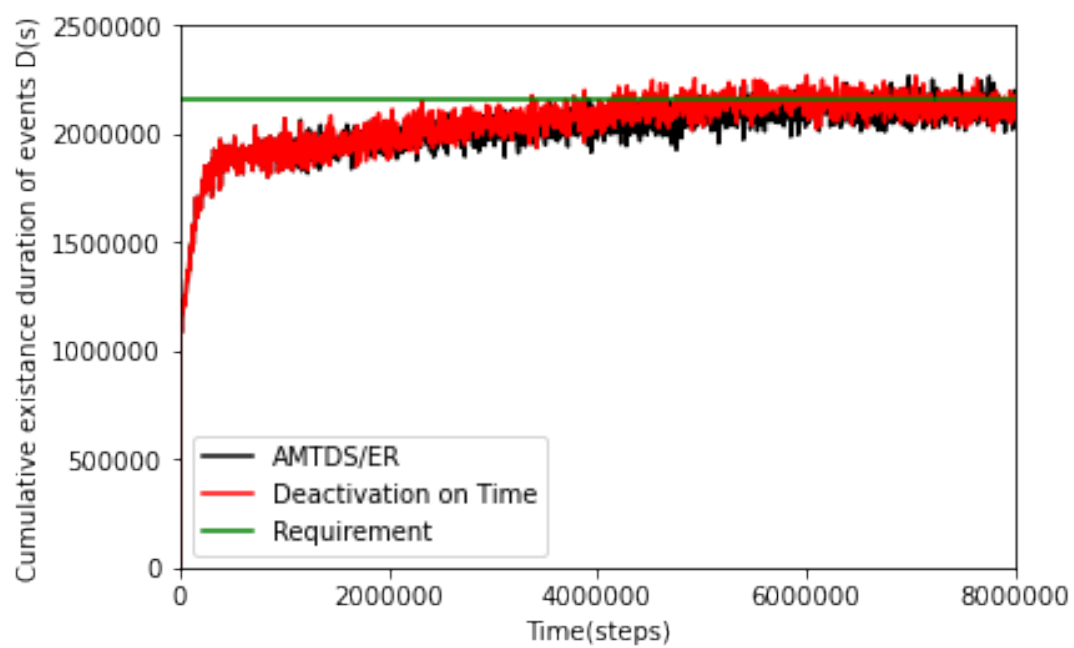
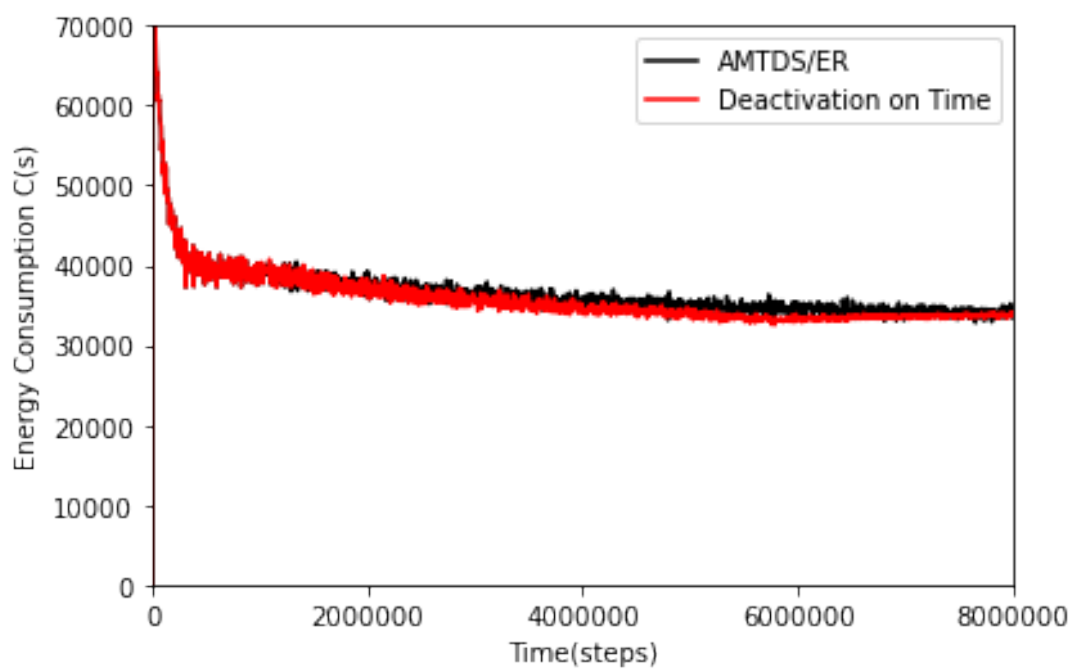
(a) 例 1

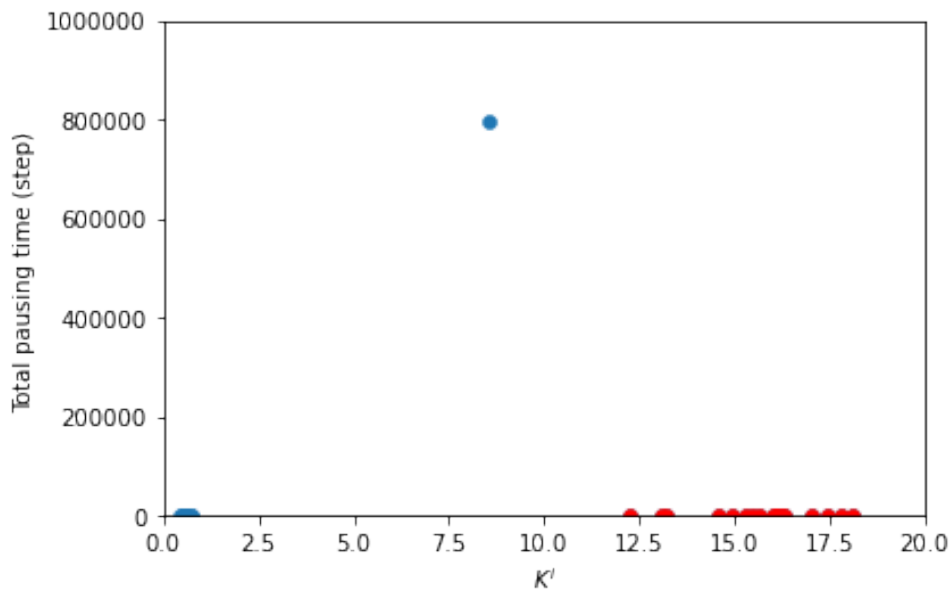


(b) 例 2

図 37: 非停止エージェントの  $K^i$  の時間推移 (実験 6)

図 38:  $D(s)$  の時間推移 (Deactivation on Count と Deactivation on Time)図 39:  $C(s)$  の時間推移 (Deactivation on Count と Deactivation on Time)

図 40:  $D(s)$  の時間推移 (30 体)図 41:  $C(s)$  の時間推移 (30 体)

図 42: エージェントごとの  $K^i$  と待機時間の関係 (30 体)

常に短い待機時間で巡回を続けていることが分かる。また、待機時間が 500,000 以上であるが停止していないエージェントが 1 体確認することができる。これは、実験 5 では停止していたエージェントである。他の独立した実験でも、実験設定は同じであるが、停止したエージェント数は Deactivation on Count の方が Deactivation on Time 以上であり、独立した 50 試行の平均では、1.1 体多かった。つまり、Deactivation on Count では、図 30 のように、非停止エージェントの待機時間は 0 に近かったが、Deactivation on Time では、比較的待機時間が大きいエージェントが 1 体残ったという結果になった。しかし、停止手法の優劣を決める際に、停止したエージェント数が多いという点が必ずしも評価されるべきではない。実験 5 と実験 6 では、停止したエージェントが巡回を再開することはないため、停止をしすぎて品質要求を満たせないということはあってはならない。このような条件の際に、Deactivation on Time では 5.2.2 項で述べたように、しっかり役割分担が行われてから停止を始めるようにしており、エージェントを停止しても、そのエージェントの分の巡回を残りのエージェントでカバーすることができることが保証されてから停止をするようになっている。しかし、Deactivation on Count では、現在のエージェント数では品質要求を十分に満たしていることは確認できているが、エージェントの停止によって、どの程度の影響があるかは確認できずに停止している。つまり、Deactivation on Count の方では、エージェントを停止しすぎてしまう可能性もある。図 38, 39 に Deactivation on Count と Deactivation on Time の  $D(s)$  と  $C(s)$  の時間推移をプロットした。これらの図から分かるように、両者の巡回効率やエネルギー消費量はほとんど差がないことを考慮すると、停止手法としてより望ましいのは Deactivation on Time の方であると考えられる。

次に、実験 6 における  $K^i$  の推移を調べた。図 36 と図 37 は、1,750,000 ステップと 2,000,000 ステップで停止したエージェント (図 36) と、非停止エージェント (図 37) の  $K^i$  の時間推移をプロットしたものである。式 (51) での平均シルエット係数  $S$  と閾値  $S_{deact}$  の比較のため、停止し始めた時刻は実験 5 よりも遅いが、大まかな結果は 6.3.2 項と同様で

ある。停止エージェントは  $K^i$  が急激に増加し停止の対象に選ばれた一方で、非停止エージェントは一時的に  $K^i$  を増加させたが、一部のエージェントが停止したため、 $K^i$  が減少した。

さらに、Deactivation on Time でエージェント数  $|A|$  を 30 にして実験を行った。図 40, 41 はそれぞれ  $D(s)$  と  $C(s)$  の 8,000,000 ステップまでの時間推移を示している。この実験では、停止したエージェント数は 16 から 18 の間であり、ほとんどが 17 であった。図 40 より、エージェント数を変化させても、品質要求を満たすことができていることが分かる。

次に、図 42 に  $K^i$  と  $i$  の *Pausing* による待機時間の関係をプロットする。ここで、 $K^i$  は 8,000,000 ステップでの値であり、待機時間は実験の最後の 1,000,000 ステップでの待機時間の総和である。この図での 17 つの赤いプロットが停止エージェントに対応する。この図より、図 35 と同様に、比較的待機時間が大きいエージェントが 1 体残ったという結果となった。また、この実験では  $|A|$  以外の実験設定は変更していないため、品質要求を満たした上で停止するエージェント数は、単純に 10 体増えると予想したが、独立した 50 試行ではほとんどが停止エージェント数の差が 11 体であり、平均は 11.02 体であった。しかし、図 40 や図 42 でも分かるように、エージェントを停止しすぎたわけではなく、品質要求を満たしている。これは最初に巡回していたエージェント数が増えたことにより、 $|A| = 20$  の時よりもエージェントの役割が細分化され、エージェントの学習も異なったためであると考えられる。以上より、Deactivation on Time ではエージェント数が異なっても、品質要求を満たしながら不要なエージェントを最大限停止することができた。

## 6.4 AMTDS/ERC についての実験結果

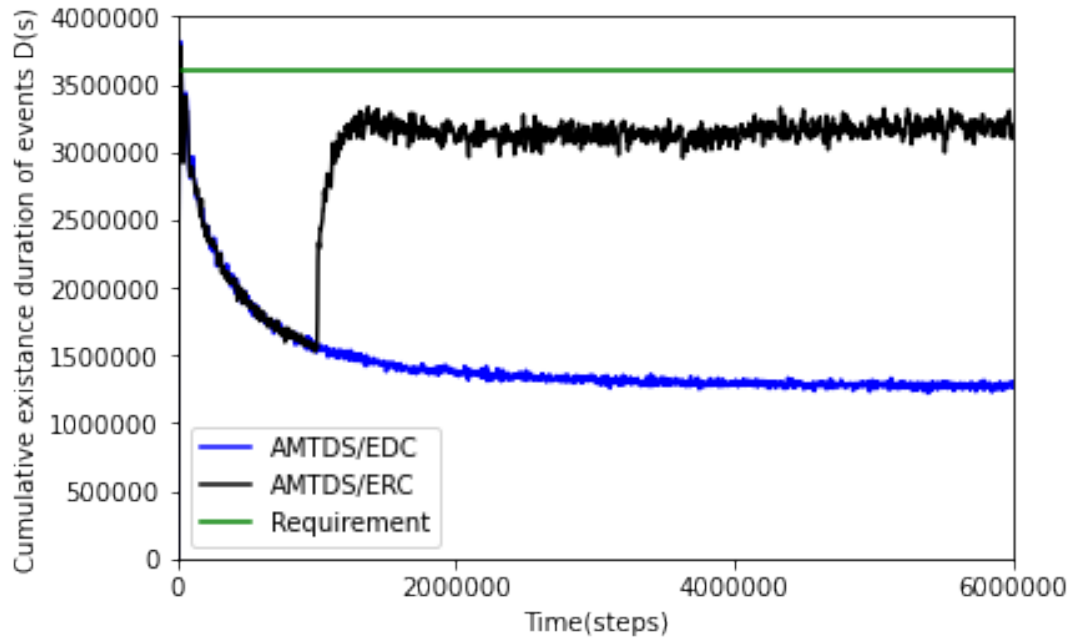
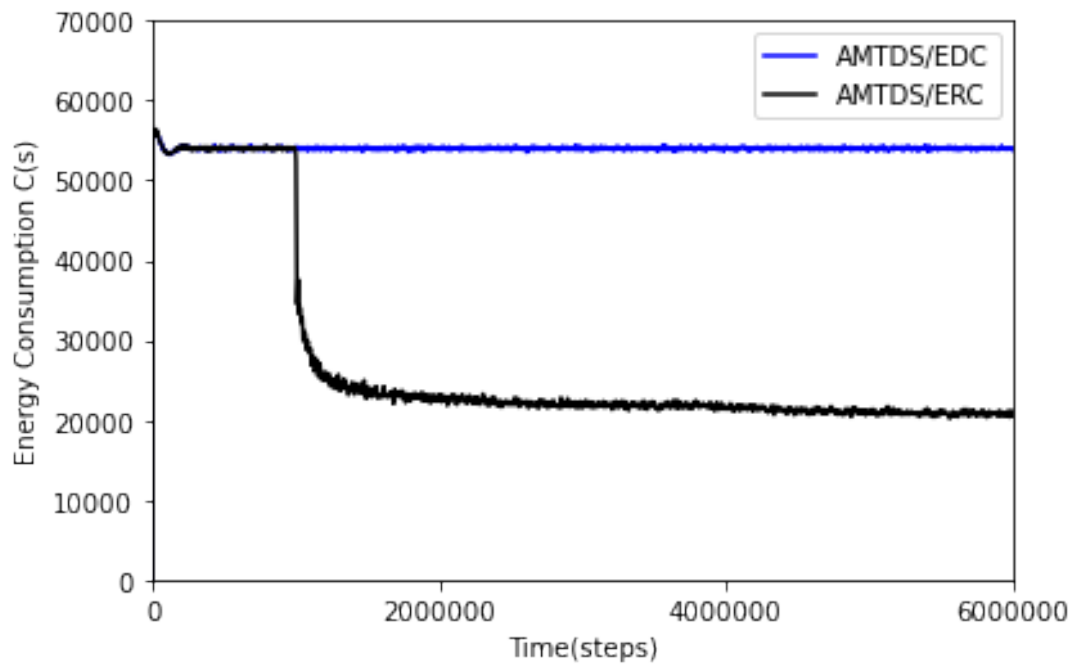
提案手法である AMTDS/ERC についての評価実験を、エネルギー節約行動を行わない AMTDS/EDC と比較しながら行った。この節では、複数の条件下での実験結果を、評価指標である  $D(s)$  や  $C(s)$ 、さらには、必要に応じて他の指標とも比較していく。なお、先行研究では  $p^i(v)$  を学習しながらエネルギー消費を抑制する手法はないため、比較手法は AMTDS/EDC だけということに注意されたい。

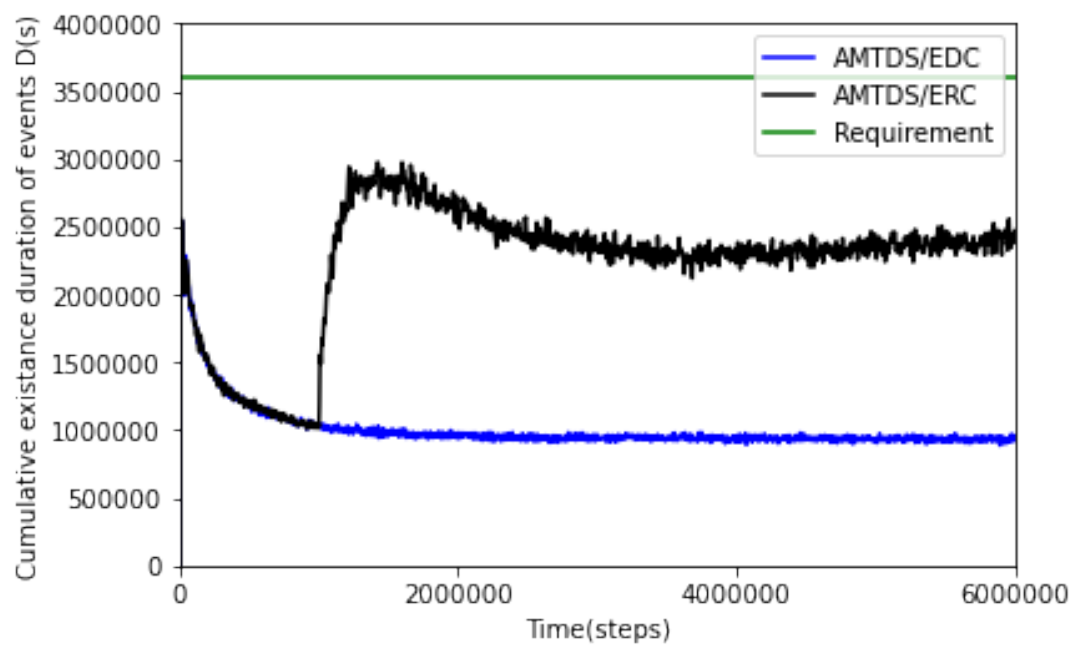
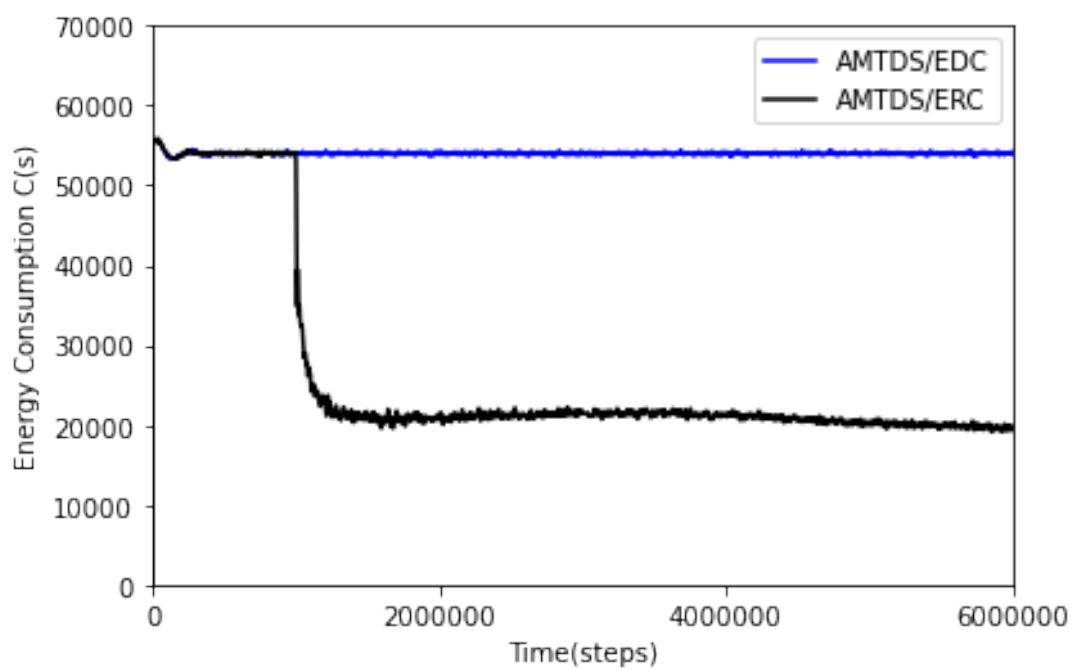
### 6.4.1 実験 7: 性能評価

図 43, 44 は、それぞれ 3,600 ステップごとの  $D(s)$  と  $C(s)$  の時間推移を示したものである。なお、図 43 では  $D_{req} = 1,000$  なので、エージェントは  $D(s) \leq 3,600,000 (= 3,600 D_{req})$  を保つことが要求条件になることに注意されたい。図 43 より、提案手法は品質要求を満たしていることが分かる。AMTDS/ERC は AMTDS/EDC に比べて  $D(s)$  は約 149.8% 増加したが、図 44 より、エネルギー節約行動を行わない AMTDS/EDC よりもエネルギー消費量を削減することができ、具体的には約 61.4% 削減することができた。なお、このデータは 5,000,000 ステップから 6,000,000 ステップの平均値である。

### 6.4.2 実験 8: 異なる環境による性能評価

図 45, 46 は、環境 2 で実験を行い、それぞれ 3,600 ステップごとの  $D(s)$  と  $C(s)$  の時間推移を示している。これらの図より、品質要求を満たしながら AMTDS/EDC よりもエ

図 43:  $D(s)$  の時間推移 (実験 7)図 44:  $C(s)$  の時間推移 (実験 7)

図 45:  $D(s)$  の時間推移 (実験 8)図 46:  $C(s)$  の時間推移 (実験 8)

エネルギー消費量を削減することができた．具体的には， $D(s)$  を約 155.1% 増加させ， $C(s)$  を約 63.1% 削減することができた．しかし，実験 7 のように最大限削減できたとは言えない． $D(s)$  は品質要求よりもまだ余裕があるため，要求条件よりも過剰な巡回を行ってしまっているといえる．また，図 45 では 4,000,000 ステップまで  $D(s)$  が減少しているが，図 46 ではその影響ははっきりとは確認できない．品質要求を満たした上で  $D(s)$  が減少するということは，過剰な巡回を行っているということであるので， $C(s)$  が増加すると思われるが，そうはならなかった．これは，エージェントがイベントが発生しやすい地点を学習し，巡回の効率が向上したために，それまでとほとんど同じエネルギー消費量で多くのイベントを処理できるようになったからであると考えられる．提案した AMTDS/ERC が，環境によってエネルギー削減を最大限に行えないという点は，今後の課題である．

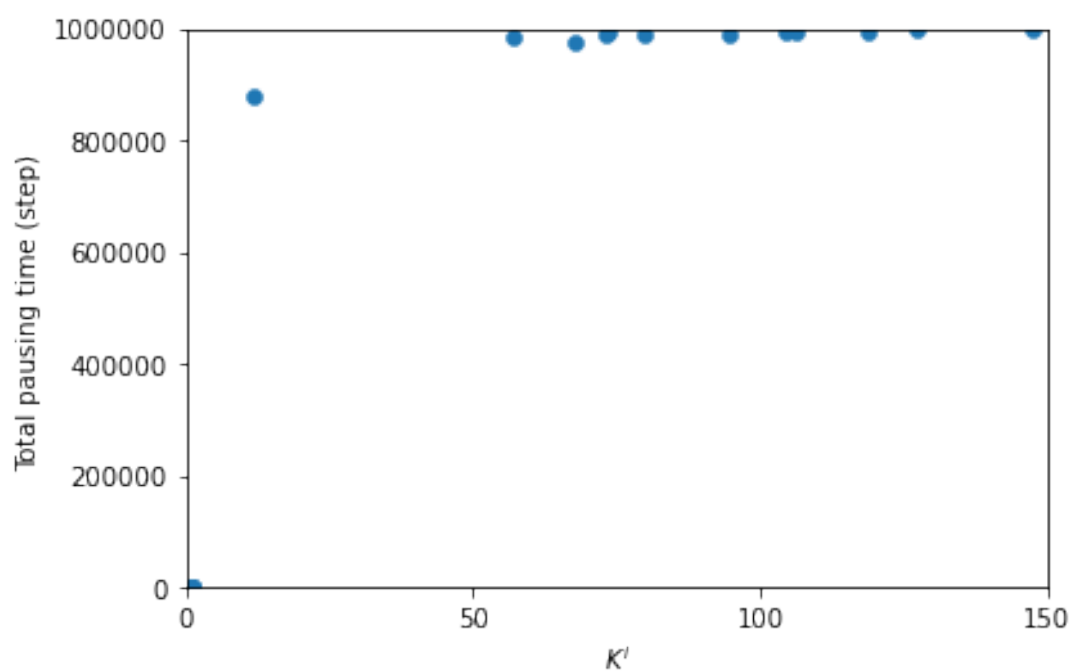
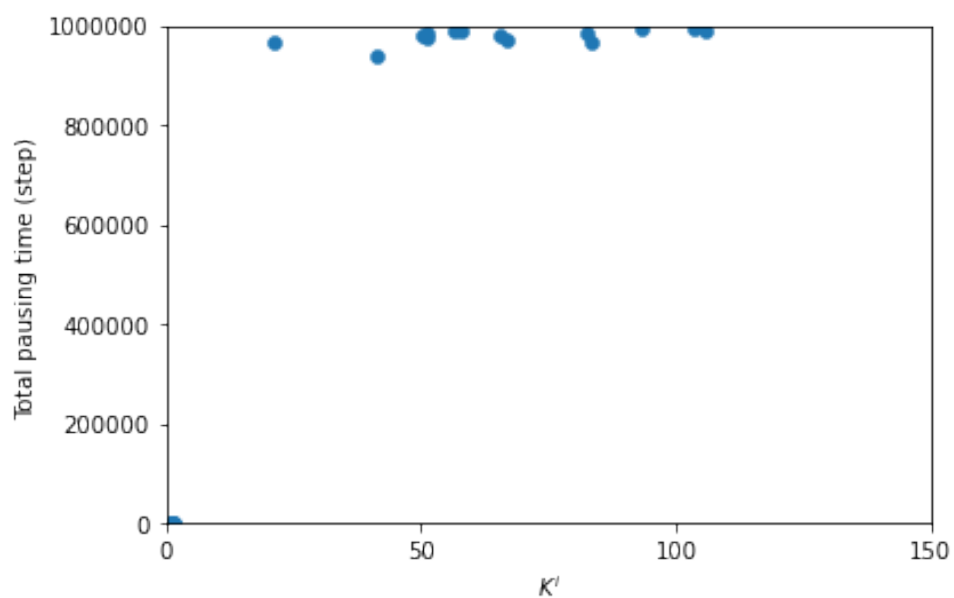
### 6.4.3 AMTDS/ERC の行動の解析

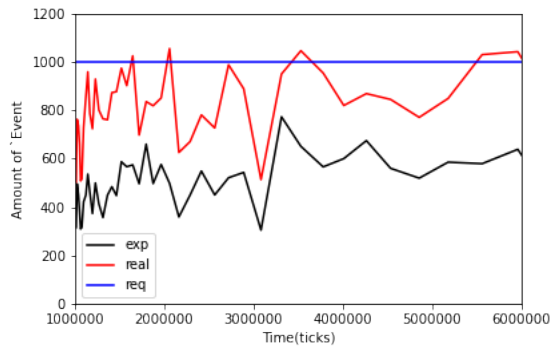
この項では，実験 7 と実験 8 でのエージェントの行動を解析し，提案手法である AMTDS/ERC の課題点について述べていく．実験 7 と実験 8 における各エージェントの学習パラメータ  $K^i$  と，*Pausing* による総待機時間の関係をまとめた散布図が，それぞれ図 47，48 である．これらは，6,000,000 ステップ時点での  $K^i$  と，5,000,000~6,000,000 ステップにおける待機時間の総和をプロットしてある．これらの図より，図 8，9 よりも， $K^i$  がはるかに大きくなっているが，AMTDS/ER と同様に B-group と ES-group にグループ分けされていることが確認することができる．図 47 では B-group が 8 体，ES-group が 12 体であり，図 48 では 6 体，ES-group が 14 体であった．つまり，環境によって 2 つのグループの構成比を変化させることはできていた．

次に，式 (53) で用いた  $K^i$  を更新する時刻  $t$  におけるイベント予測量  $E^i(D_t(V_R^i)) \times C_{rate}^i$  と，実際のイベント量の関係をまとめたものが，図 49，50 である．これらはそれぞれ，ES-group と B-group の例として 2 体ずつの図であり，図中の黒の線が予測値，赤の線が実際のイベント量である．図 49 より，予測値と実際のイベント量は，差はあるものの，イベント量のある程度の大小は予測できていることが分かる．また，予測値は実際のイベント量よりも小さいということも確認することができる．これにより，エージェントは要求条件よりも余裕があると判断したことにより， $K^i$  が大きくなり，*Pausing* による待機時間が増えたと考えられる．図 50 でもイベント量の変化の仕方は予測できているが，予測値と実際のイベント量との差が比較的大きくなっている．また，図 49 とは逆に，予測値は実際のイベント量よりも大きいということが確認することができる．これにより，エージェントは要求条件を満たせていないと判断したことにより， $K^i$  が小さくなり，*Pausing* による待機時間がほとんど 0 になったと考えられる．

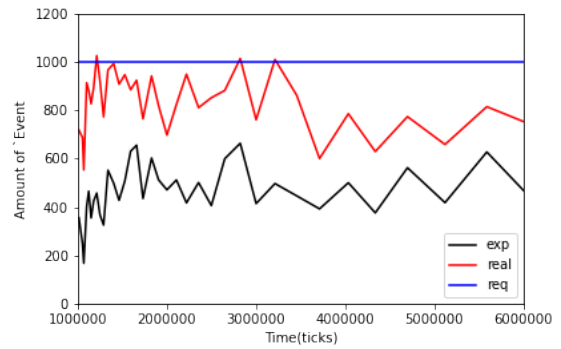
実験 8 についても同様の考察を行う． $K^i$  を更新する時刻  $t$  におけるイベント予測量と実際のイベント量の関係を求めたものが，図 51，52 である．これらもそれぞれ，ES-group と B-group の例として 2 体ずつの図である．図 51 は図 49 と同様に，イベント量のある程度の大小は予測できていて，予測値は実際のイベント量よりも小さいことが分かる．しかし，それらの差は図 49 よりも小さい．つまり，図 51 の方がより正確にイベント量を予測できていたと考えられる．一方，図 52 の予測値と実際のイベント量との差は，図 50 よりも大きかった．ES-group ではこの差は小さかったため，イベント量の予測方法が環境



図 47: エージェントごとの  $K^i$  と待機時間の関係 (実験 7)図 48: エージェントごとの  $K^i$  と待機時間の関係 (実験 8)

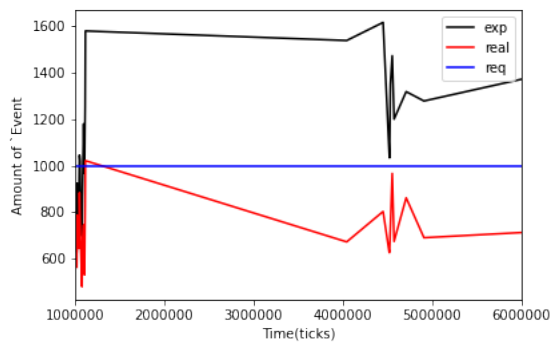


(a) 例 1

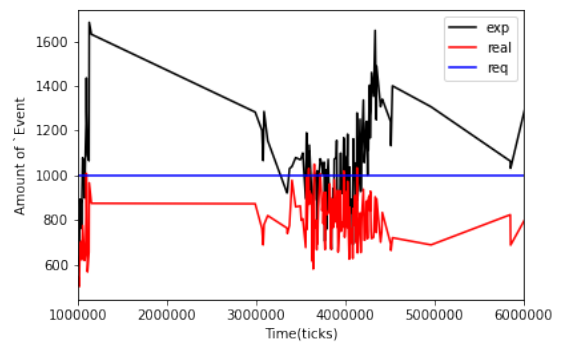


(b) 例 2

図 49: ES-group におけるイベント量の予測値と真値の関係 (実験 7)

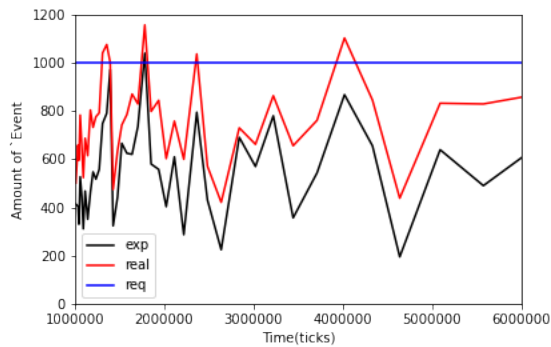


(a) 例 1

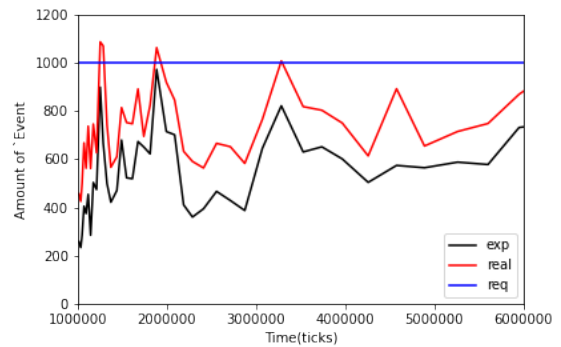


(b) 例 2

図 50: B-group におけるイベント量の予測値と真値の関係 (実験 7)

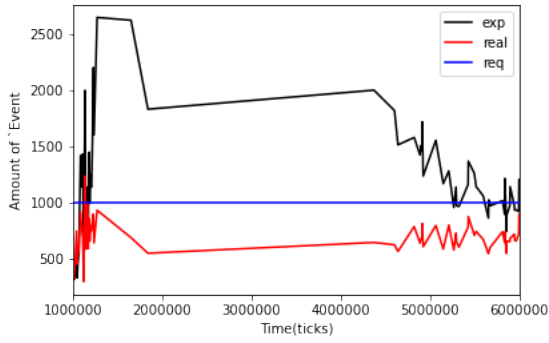


(a) 例 1

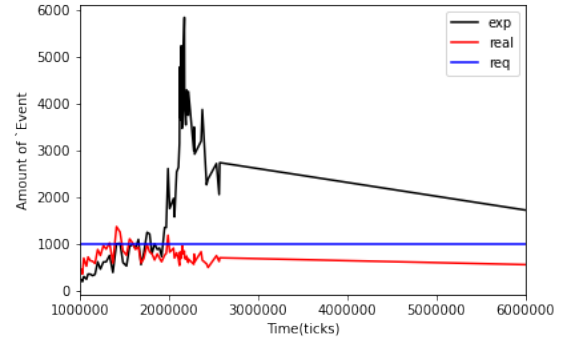


(b) 例 2

図 51: ES-group におけるイベント量の予測値と真値の関係 (実験 8)

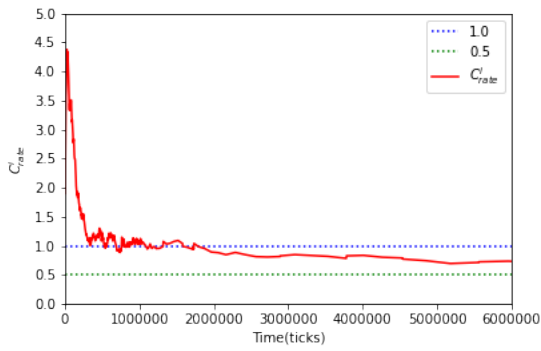


(a) 例 1

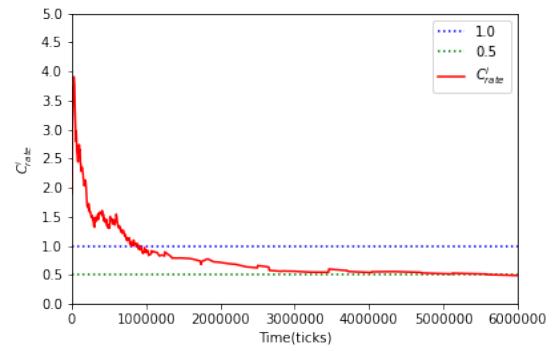


(b) 例 2

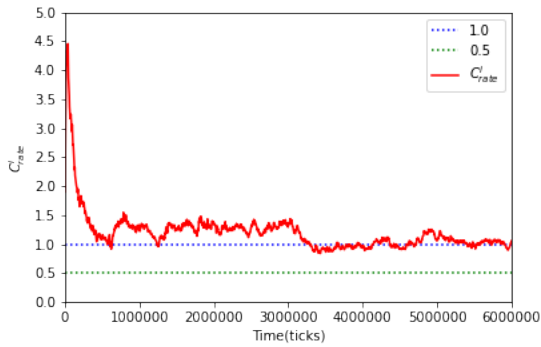
図 52: B-group におけるイベント量の予測値と真値の関係 (実験 8)



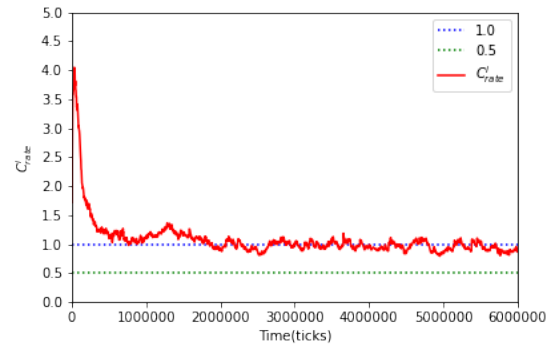
(a) 例 1



(b) 例 2

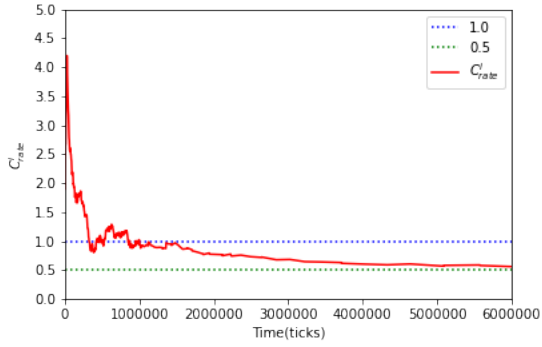
図 53: ES-group における  $C_{rate}^i$  の時間推移 (実験 7)

(a) 例 1

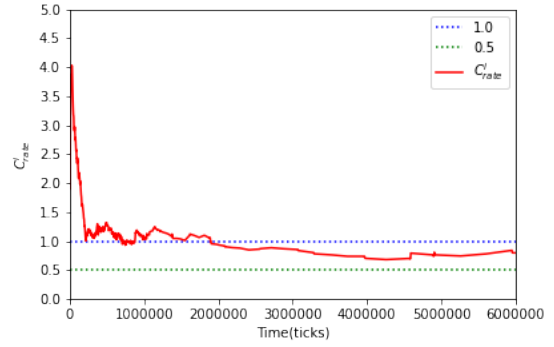


(b) 例 2

図 54: B-group における  $C_{rate}^i$  の時間推移 (実験 7)

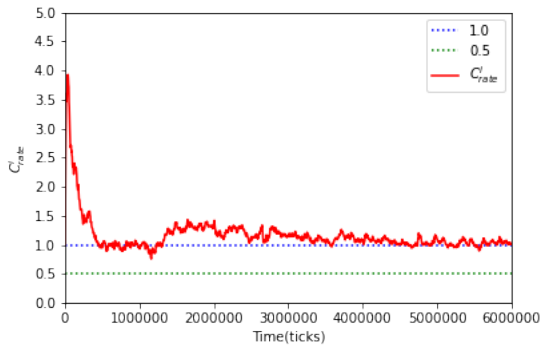


(a) 例 1

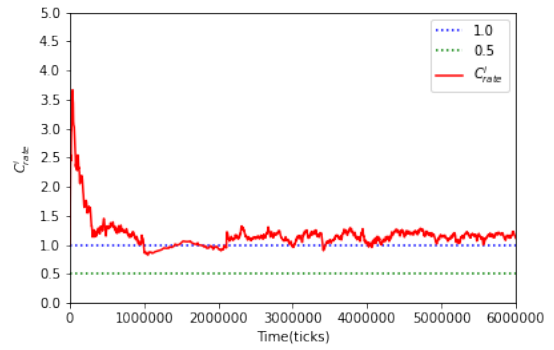


(b) 例 2

図 55: ES-group における  $C_{rate}^i$  の時間推移 (実験 8)

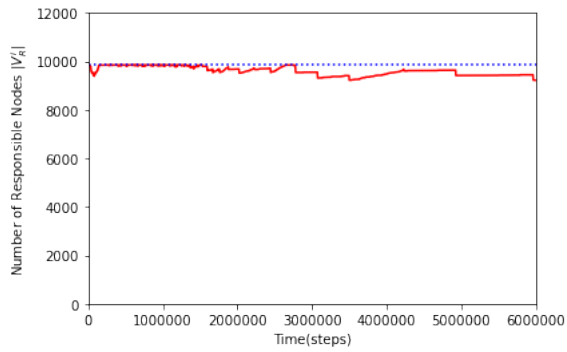


(a) 例 1

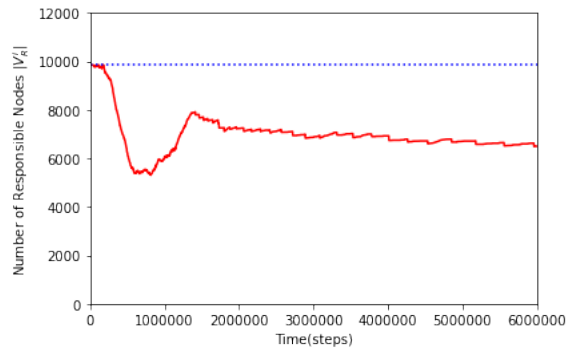


(b) 例 2

図 56: B-group における  $C_{rate}^i$  の時間推移 (実験 8)

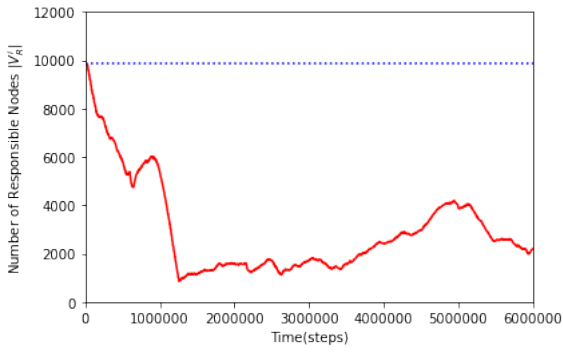


(a) 例 1

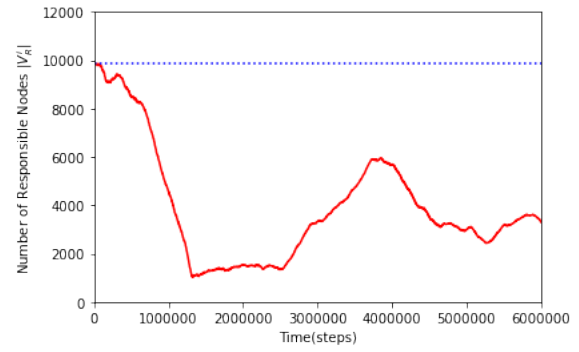


(b) 例 2

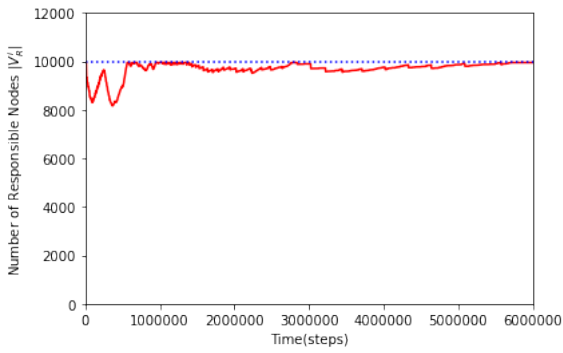
図 57: ES-group における  $|V_R^i|$  の時間推移 (実験 7)



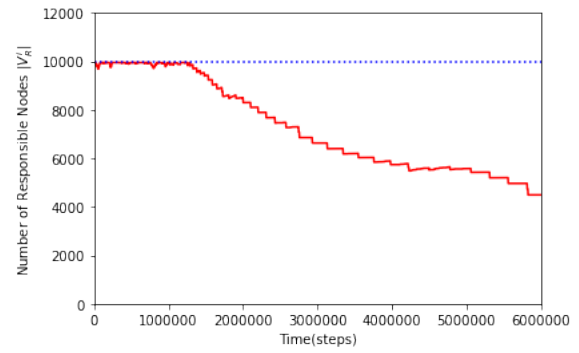
(a) 例 1



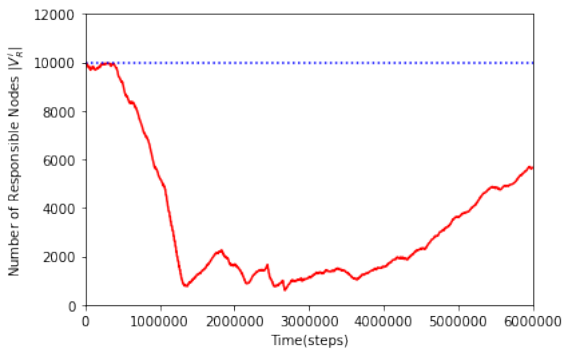
(b) 例 2

図 58: B-group における  $|V_R^i|$  の時間推移 (実験 7)

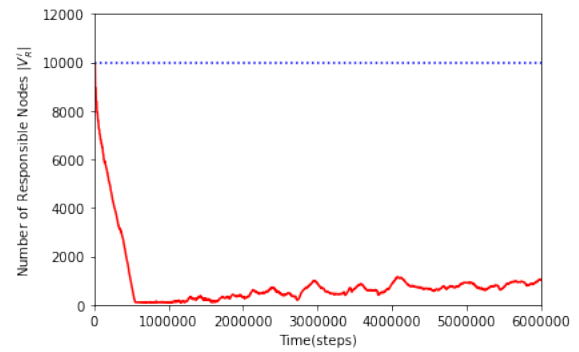
(a) 例 1



(b) 例 2

図 59: ES-group における  $|V_R^i|$  の時間推移 (実験 8)

(a) 例 1



(b) 例 2

図 60: B-group における  $|V_R^i|$  の時間推移 (実験 8)

1には合っていたが、環境2には合っていなかったと考えられる。したがって、この予測方法を環境が変わっても対応できるように改善することが、今後の課題である。

さらに、AMTDS/ERCで導入した学習パラメータ  $C_{rate}^i$  の時間推移を調べる。図53と図54はそれぞれ、実験7におけるES-groupとB-groupの  $C_{rate}^i$  の時間推移を例として2体ずつまとめたものである。図53より、ES-groupのエージェントの  $C_{rate}^i$  は0.5～1.0の範囲に収束している。一方、図54では1.0付近に収束している。これは、実験8について同様にまとめた図55、56でも確認することができる。

AMTDS/ERCの従来手法であるAMTDS/EDCは4.3節で述べたように、エージェント間の交渉を通して、自律的にgeneralistsとspecialistsの2チームに分かれる。つまり、エージェント  $i$  の責任ノード集合の大きさ  $|V_R^i|$  が大きく分けて2種類に分かれる。これを調べることによって、AMTDS/ERCではどのようにチーム分けが行われているのかを調べる。図57と図58はそれぞれ、実験7におけるES-groupとB-groupの  $|V_R^i|$  の時間推移を例として2体ずつまとめたものであり、図中の青の点線が  $|V_{access}|$  を表している。ES-groupでは図57aのように  $V_{access}$  のほとんどを  $V_R^i$  にしているエージェントがほとんどであったが、図57bのように少なくとも半分以上であるエージェントも少数いた。逆にB-groupでは図58aや図58bのように、 $V_R^i$  が小さかった。つまり、実験7においてはエネルギー節約行動を取り始める  $T_{hp}$  ステップ時点でgeneralistsであったエージェントはES-groupに属し、specialistsであったエージェントはB-groupに属した。すなわち、specialistsがイベントが発生しやすいと学習した地点を頻繁に訪問し、イベントが発生しにくいと学習した地点をgeneralistsが間隔をあけて訪問するといった、システム全体の観点からエネルギー消費を抑制しながら品質要求を満たすための合理的な行動がとられていたといえる。

$C_{rate}^i$  と  $|V_R^i|$  の時間推移を併せて考えると、 $T_{hp} = 1,000,000$  より、1,000,000 ステップ時点ではgeneralistsもspecialistsも  $C_{rate}^i$  に大差はなく1.0付近であるが、 $|V_R^i|$  が異なるため式(53)での  $K^i$  の更新の際に、generalistsは第2項の分母の  $\frac{V_{access}}{V_R^i} \times C_{rate}^i$  は1.0に近く、図43のように  $D_{req}$  よりも小さいため、 $K^i$  が大きくなりES-groupに属するようになる。一方、specialistsは  $\frac{V_{access}}{V_R^i} \times C_{rate}^i$  が大きいと、予測値が  $D_{req}$  よりも大きくなりやすく、 $K^i$  が小さくなりB-groupに属するようになる。以上の予測値と品質要求の関係は、図49～52からも確認することができる。その後、generalists(ES-group)のエージェントは図53より、エージェント間の交渉によって  $p^i(v)(v \in V_R^i)$  が実際のイベント発生確率  $p(v)$  よりも大きくなり、 $C_{rate}^i$  が0.5付近に収束し、よりイベント量の予測値が小さくなるため、 $K^i$  がより大きくなったと考えられる。このような流れが、図47は図8よりもES-groupの  $K^i$  ははるかに大きくなった理由であると考えられる。

実験8においても図59より、ES-groupの  $|V_R^i|$  は実験7と同様な時間推移であることが分かるが、B-groupでは図60aのように、 $V_R^i$  が半分以上に上昇しているエージェントが存在した。これまでの考察から、実験7では  $T_{hp}$  ステップ時点でのgeneralistsとspecialistsの構成比がES-groupとB-groupの構成比に近かったためエネルギー消費量の削減度合いは大きかったが、巡回する環境が異なる実験8ではその構成比が近くなく、それがエネルギー消費量の削減度合いが小さくなってしまった原因ではないかと考えられる。

以上の考察から、この手法の改善方法は大きく分けて3つ考えられる。1つ目は、イベント量の予測方法の改善である。これを改善し、特にB-groupのエージェントが実際のイ

イベント量と近い値を予測することができれば、環境やグループの構成比に依存しなくなると考えられる。2つ目は、エージェント間の交渉の変更・追加である。4.3節で述べた AMTDS/EDC の交渉によってエージェントの分業が促進され、巡回効率は向上しているが、それにより  $p^i(v)$  がイベント発生確率ではなく重要度と捉えているため、 $p(v)$  と異なる値になり、本研究のような実際のイベント量を予測するといった手法とは合わない可能性が高い。そのため、交渉の変更を行い  $p^i(v)$  が  $p(v)$  へと学習できるようにすることができれば改善できると考えられる。または、例えば  $C_{rate}^i$  を交渉によって他のエージェントとの値を考慮して変更するなどといった、新たな交渉の追加によって改善する可能性も考えられる。3つ目は、本研究のようなイベント量を予測しない別の手法の提案である。

## 7 結論

従来の MACPP の研究では、効率の最大化を考慮することが一般的であるが、品質要求を満たしながらエネルギー消費を削減することが望ましい場合が多い。そこで本論文では、MACPP において品質要求を満たしながらエネルギー消費を削減する手法である AMTDS/ER を提案し、さらには、品質要求を満たす上で不要なエージェントの停止方法も提案した。また、イベント発生確率を学習しながらエネルギー消費の削減も試み、AMTDS/ERC を提案した。

従来手法である AMTDS や AMTDS/ESC と比較した結果、AMTDS/ER は品質要求を満たしながら、より多くのエネルギー消費を削減することができることが分かった。また、品質要求が途中で変化しても、それに対応できることが分かった。本手法の基本的な考え方は、各エージェントが個別に環境の状態を予測し、個別の視点から自身の行動を評価することである。そして、すぐに環境巡回を開始する必要があると判断した場合には、充電基地に戻ったり、しばらく待機したりすることでエネルギーを節約する。さらに、学習パラメータ  $K^i$  の導入により、エージェントが2つのグループにクラスタリングされることを発見し、この知見を用いることで、冗長なエージェントを停止させ、品質要求に対して必要最低限のエージェント数まで減らすことに成功した。加えて、環境によってエネルギー消費の削減度合いは変わってしまうという課題点はあるものの、従来手法の AMTDS/EDC と比較した結果、AMTDS/ERC はイベント発生確率を学習しながらエネルギー消費を削減することができることが分かった。

今後の課題として、次の3つが挙げられる。1つ目は、本論文で提案した AMTDS/ERC の改良である。6.4.2 項のように、AMTDS/ERC では環境によってエネルギー消費量の削減度合いが変わってしまっている。そのため、6.4.3 項で述べたような改善方法によって、エネルギー消費量の削減度合いが環境に依存しない手法の提案が求められる。2つ目は、その改良後に、AMTDS/ER で行ったように品質要求を満たす上で不要なエージェントの停止を提案することである。この停止の際に、 $D(s)$  の一時的悪化が生じる可能性があるため、[24] の手法を組み合わせることで、その悪化を最小限に留めることができるのではないかと考えられる。3つ目は、停止したエージェントの巡回の再開を行える手法の提案をすることである。本実験では一度停止したエージェントは巡回を再開することはしなかったが、複数のエージェントを停止後に品質要求が変化し、非停止エージェントだけでは品質要求を満たせない状況がある。このような際に、必要なエージェントだけ巡回を再

開させる手法の提案が求められる。

## 参考文献

- [1] Jeongwan Kim, J. Eric Dietz, and Eric T Matson. Modeling of a multi-robot energy saving system to increase operating time of a firefighting robot. In *2016 IEEE Symposium on Technologies for Homeland Security (HST)*, pp. 1–6, 2016.
- [2] Abdenour Benkrid, Abdelaziz Benallegue, and Noura Achour. Multi-robot coordination for energy-efficient exploration. *Journal of Control, Automation and Electrical Systems*, Vol. 30, No. 6, pp. 911–920, 2019.
- [3] Gennaro Notomista, Siddharth Mayya, Yousef Emam, Christopher Kroninger, Addison Bohannon, Seth Hutchinson, and Magnus Egerstedt. A resilient and energy-aware task allocation framework for heterogeneous multirobot systems. *IEEE Transactions on Robotics*, Vol. 38, No. 1, pp. 159–179, 2022.
- [4] Lingying Wu and Toshiharu Sugawara. Strategies for Energy-Aware Multi-agent Continuous Cooperative Patrolling Problems Subject to Requirements. In Matteo Baldoni, Mehdi Dastani, Beishui Liao, Yuko Sakurai, and Rym Zalila Wenkstern, editors, *PRIMA 2019: Principles and Practice of Multi-Agent Systems*, pp. 585–593, Cham, 2019. Springer International Publishing.
- [5] Lingying Wu, Ayumi Sugiyama, and Toshiharu Sugawara. Energy-efficient strategies for multi-agent continuous cooperative patrolling problems. *Procedia Computer Science*, Vol. 159, pp. 465–474, 2019.
- [6] Katsuya Hattori and Toshiharu Sugawara. Effective Area Partitioning in a Multi-Agent Patrolling Domain for Better Efficiency. In *Proceedings of the 13th International Conference on Agents and Artificial Intelligence - Volume 1: ICAART*, pp. 281–288. INSTICC, SciTePress, 2021.
- [7] M. Ahmadi and P. Stone. Continuous area sweeping: a task definition and initial approach. In *ICAR '05. Proceedings., 12th International Conference on Advanced Robotics, 2005.*, pp. 316–323, 2005.
- [8] Mazda Ahmadi and Peter Stone. A multi-robot system for continuous area sweeping tasks. In *Proceedings 2006 IEEE International Conference on Robotics and Automation, 2006. ICRA 2006.*, pp. 1724–1729. IEEE, 2006.
- [9] Noa Agmon, Daniel Urieli, and Peter Stone. Multiagent patrol generalized to complex environmental conditions. In *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence*, Vol. 25, pp. 1090–1095, 2011.



- 
- [10] Gleb K Tevyashov, Mark V Mamchenko, Andrey N Migachev, Rinat R Galin, Konstantin A Kulagin, Petr M Trefilov, Rodion O Onisimov, and Nikolay V Goloburdin. Algorithm for multi-drone path planning and coverage of agricultural fields. In *Agriculture Digitalization and Organic Production*, pp. 299–310. Springer, 2022.
  - [11] Bernát Wiandt and Vilmos Simon. Autonomous graph partitioning for multi-agent patrolling problems. In *2018 Federated Conference on Computer Science and Information Systems (FedCSIS)*, pp. 261–268. IEEE, 2018.
  - [12] Yann Chevaleyre, Francois Sempe, and Geber Ramalho. A theoretical analysis of multi-agent patrolling strategies. In *AAMAS*, Vol. 4, pp. 1524–1525, 2004.
  - [13] Mehdi Othmani-Guibourg, Amal El Fallah-Seghrouchni, Jean-Loup Farges, and Maria Potop-Butucaru. Multi-agent patrolling in dynamic environments. In *2017 IEEE international conference on agents (ICA)*, pp. 72–77. IEEE, 2017.
  - [14] Xin Zhou, Weiping Wang, Tao Wang, Yonglin Lei, and Fangcheng Zhong. Bayesian reinforcement learning for multi-robot decentralized patrolling in uncertain environments. *IEEE Transactions on Vehicular Technology*, Vol. 68, No. 12, pp. 11691–11703, 2019.
  - [15] Mehdi Othmani-Guibourg, Amal El Fallah-Seghrouchni, and Jean-Loup Farges. Decentralized multi-agent patrolling strategies using global idleness estimation. In *International Conference on Principles and Practice of Multi-Agent Systems*, pp. 603–611. Springer, 2018.
  - [16] Bumjin Park, Cheongwoong Kang, and Jaesik Choi. Generating multi-agent patrol areas by reinforcement learning. In *2021 21st International Conference on Control, Automation and Systems (ICCAS)*, pp. 104–107, 2021.
  - [17] Keisuke Yoneda, Chihiro Kato, and Toshiharu Sugawara. Autonomous learning of target decision strategies without communications for continuous coordinated cleaning tasks. In *2013 IEEE/WIC/ACM International Joint Conferences on Web Intelligence (WI) and Intelligent Agent Technologies (IAT)*, Vol. 2, pp. 216–223, 2013.
  - [18] Ayumi Sugiyama and Toshiharu Sugawara. Meta-strategy for cooperative tasks with learning of environments in multi-agent continuous tasks. In *Proceedings of the 30th Annual ACM Symposium on Applied Computing*, pp. 494–500, 2015.
  - [19] Ehsan Latif, Yikang Gui, Aiman Munir, and Ramviyas Parasuraman. Energy-aware multi-robot task allocation in persistent tasks, 2021.
  - [20] Li Huang, MengChu Zhou, Kuangrong Hao, and Hua Han. Multirobot cooperative patrolling strategy for moving objects. *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics: Systems*, pp. 1–13, 2022.

- [21] Ayumi Sugiyama, Vourchteang Sea, and Toshiharu Sugawara. Emergence of divisional cooperation with negotiation and re-learning and evaluation of flexibility in continuous cooperative patrol problem. *Knowledge and Information Systems*, Vol. 60, No. 3, pp. 1587–1609, 2019.
- [22] Tomoki Yamauchi, Yuki Miyashita, and Toshiharu Sugawara. Standby-Based Deadlock Avoidance Method for Multi-Agent Pickup and Delivery Tasks. In *Proceedings of the 21st International Conference on Autonomous Agents and Multiagent Systems*, pp. 1427–1435, Richland, SC, 2022. IFAAMAS.
- [23] Hang Ma Jiaoyang Li TK Satish and Kumar Sven Koenig. Lifelong multi-agent path finding for online pickup and delivery tasks. 2017.
- [24] Sota Tsuiki, Keisuke Yoneda, and Toshiharu Sugawara. Task handover negotiation protocol for planned suspension based on estimated chances of negotiations in multi-agent patrolling. In *Proceedings of the 14th International Conference on Agents and Artificial Intelligence - Volume 1: ICAART*, pp. 83–93. INSTICC, SciTePress, 2022.