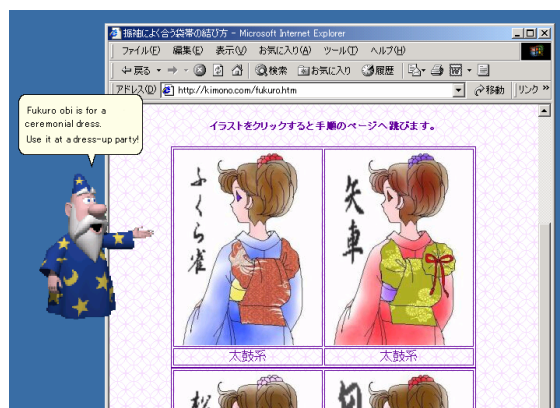


シナリオ記述言語 Q(石田亨)

イメージ情報科学研究所のプロジェクトでマイクロソフトエージェントを使ったことがある。3体のエージェントを同時に使ったのだが、そのとき、シナリオ記述言語が必要だと思った。しかし言語の設計には躊躇があった。エージェント指向言語は提案が多いが、使われたものはほとんどない。以前、NTTの桑原さん（現在ATR）とAgenTalkを設計したが、実際には使わなかった。言語設計の労力、処理系の維持管理を考えると、使えないものを作っても続かないという気持ちが強かった。一方で、エージェントの研究室であるなら、学生が学ぶツールが欲しいという思いもあった。

2000年にJSTデジタルシティプロジェクトが始まり、河原町二条にスペースを借りた。3Fにイメージ情報科学研究所のラボで、2Fにデジタルシティプロジェクトのラボを構えた。デジタルシティプロジェクトではFreeWalkエージェントを制御するための言語を必要としていた。2000年後半にFreeWalkの開発をした中西先生（当時博士課程学生）がスタンフォードに長期出張していたのだが、その間、FreeWalkの内部に触れないために、他の学生の研究が進まないという問題が生じた。エージェントシステムの外部から、シナリオを与えてエージェント群を操作する、という発想はこの経験から生まれた。

Qの開発を決めたのは、その有用性に確信が持てたからだ。研究という位置づけではなく、有用性のみを考えて、言語仕様書を書き始めた。数百、数千のエージェントのシナリオを並行制御するためにSchemeを母言語とすることにした。学生に開発を任せるのは無理があるので、Schemeが書けるプログラマを探した。数理システムの黒田さんからemailが届いたのは2001年6月だった。(define (KURODA Hisao) (email kuroda@msi.co.jp))というシグネチャを見て即決した。この会社しかない。



数理システムが参加して、Qの開発は動き始めた。プロトタイプができたので、2001年後期のM1演習で、学生グループにシナリオの作成を依頼した。出来栄を見て驚いた。Webコンテンツとマイクロソフトエージェントを用いた素晴らしい京都の紹介システムが短期間に出来上がっていた。Qは研究室での学生の研究（修士論文、卒業論文など）に随分貢献してきたと思う。ツールを持つことのメリットは大きいですが、維持するためのコストも大きい。これまでは研究室の中での成功だが、それを世の中に出して通用するかどうかは今後の知恵と感性にかかっている。