

## 5 人人狼における村人の意思決定過程の研究

### How do villagers make decision in the game of 5-players' werewolf?

杉本 磨美<sup>†</sup>, 伊藤 毅志<sup>†</sup>  
Mami Sugimoto, Takeshi Ito

<sup>†</sup>電気通信大学

University of Electro-Communications  
sugimoto@minerva.cs.ucc.ac.jp, ito@cs.ucc.ac.jp

#### Abstract

"Werewolf" is a communication game in which players divided into two groups advance discussion while hiding roles and aim to survival. In this research, we used "five-players' werewolf" as an example and examined how villagers who don't possess special abilities make decisions, using an experiment.

As the result, a model that is making decisions considering "logical rationality" and "economic rationality" was led as a hypothesis. "Logical rationality" is an act of examining the logical contradiction of the remark by others, and "economic rationality" is a criterion for how villagers are most likely to win.

**Keywords** — Werewolf, five-persons' werewolf, logical rationality, economic rationality,

#### 1. はじめに

「人狼」は、近年研究対象として注目を集める多人数不完全情報ゲームである。プレイヤーは互いの役職を知り得ない(役職によっては一部を知ることが出来る)状況下で、目的の異なるプレイヤー同士が会話を通して意思決定を行う。ゲーム情報学の分野では、人狼知能プロジェクトが 2013 年から始められ[1]、人工知能の新しい研究テーマとして注目を集めている。

人狼ではプレイヤーごとに情報量の差があり、情報を持つプレイヤーによる他プレイヤーの説得や、ウソの情報を用いた騙りによる誘導などが行われる。確定した情報を持たないプレイヤーは勝率や論理性などを考慮し、他者の発言の論理的な矛盾などを参考に意思決定を行う。しかし、熟達したプレイヤー同士のプレイでは論理的矛盾が生じず、それ以外の何らかの情報を用いて意思決定を行っていると思われる。

このような状況において、実際の間人プレイヤーがどのように考えて、意思決定を行っているのかを認知科学的手法で調べる研究はまだ殆ど行われていない。本研究では、人狼ゲームにおいて役職による情報を持たない「村人」に焦点を当て、村人がどのように考えて投票の意思決定を行っているのかについて調べていく。

#### 2. 5 人人狼とは

##### 2.1. 人狼の歴史

「人狼」は、1986年にソビエト連邦のモスクワ大学心理学者 D. Davidoff 氏によって考案された、市民とマフィアが争う「Mafia」というゲームに由来する。もともとは、情報が不均衡をテーマにした高校生向けの授業で、生徒の数人に「密約」を結んでもらい、その密約の内容を議論によって推理させるというもので、そのうち、この議論では、密約の内容よりも「誰が密約したのか」に興味が集まることに気が付き、「Mafia」というゲームが誕生したとのことである[1]。

これがヨーロッパに広がり、多くのローカルルールが付与され、その後、1997年頃アメリカの Andrew Protkin 氏によって、「村人に紛れ込んだ狼男」というストーリーが導入され、ルールが整備されていった。2000年代に入り、現在のような「人狼」のゲームが確立されていった。

##### 2.2. 人狼のルールと 5 人人狼

「人狼」とは、事前に決められた公にされていない役割を持つプレイヤーが、二つの陣営に分かれ、コミュニケーションによって自分の陣営を有利に導こうとするコミュニケーションゲームである。

ゲームのルールは統一化の動きもあるが、ローカルルールも多い。一般的な「人狼」では、人狼陣営は、「人狼」と「狂人」、村人陣営は、それ以外のプレイヤーに分かれる。役職を持つ村人としては、「占い師」、「霊媒師」、「狩人」などがあり、役職を持たない「村人」も存在する。勝利条件は、村人側が人狼を全滅すること、人狼側は人間と人狼の数が同数になることである。

ゲームは勝敗が決まるまで、以下の昼夜のターンを繰り返す。昼のターンでは、全員で議論を行い、処刑する人を投票で決める。夜のターンは、人狼側が人狼以外の一人を選んで襲撃し、占い師は生存中の一人を占い人狼か否かを知る。霊媒師は、処刑された人が人狼か否かを知り、狩人は自分以外の一人を指定して守ることが出来る。もし、人狼側が襲撃した人と狩人が指定した

人が同じであった場合、その夜は誰も死亡しないこととする。処刑された人、襲撃が成功した人は死亡扱いとなり、それ以降ゲームには関与できなくなる。

プレイヤーの人数に応じて、役職やそれぞれの役職の人数も変化する。上述したようにローカルルールも非常に多い。そこで、研究対象として「人狼」を考えるために、人狼知能プロジェクトでは、レギュレーションの統一化が図られている。人狼知能プロジェクトでは、これまで、15人で行う「人狼」が一般的であったが、人数も役職も多くなり、分析は困難を極める。そこで、本研究では、プレイ人数を5人に絞った「5人狼」を対象にすることにした。ちなみに、5人狼でも人狼の基本的な要素を保持していることが指摘されており[2]、村人の思考過程を集中的に調べるためには、適度なテーマであると考えた。

5人狼における役職とそれぞれの能力について、まとめたものが表1である。

表1 5人狼の役職と能力

役職	人数	能力
村人	2	なし
占い師	1	夜ターンに自分以外のプレイヤー人を指定し人間か人狼か知ることができる
人狼	1	夜ターンに自分以外の生存するプレイヤー人を襲撃できる
狂人	1	なし(占われても村人と判定される)

また、5人狼のゲーム進行を表したものを図1に示す。

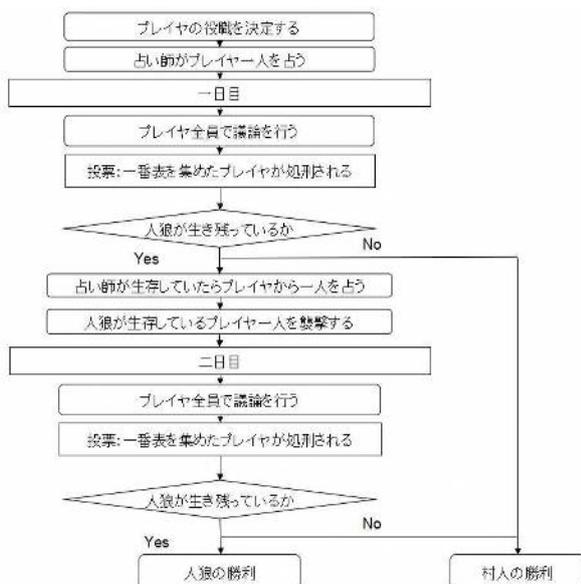


図1 5人狼の進行

0日目の夜に占い師が一人を占った状態からゲームが開始される。1日目の昼では、一般の人狼と同様に議論が行われ、議論終了後処刑される人を投票で決定する。1日目の夜には、(生き残っていれば) 占い師がまた一人を占い、人狼が1人を選んで襲撃する。2日目の昼の時点では、生き残っている人数は3人であり、2日目の昼の議論終了後一人を処刑するため、生存者が2名となる。この時点で村人か人狼のどちらかの勝利条件を必ず満たすことになるので、最長でも2日で決着がつくゲームであると言える。

### 3. 関連研究

人狼を題材としてプレイヤーの思考過程を直接調べようとする研究はまだない。しかし、稲葉らはWeb上の人狼BBSを題材にして、プレイヤーの会話にタグをつけ議論の構造を分析する研究を行っている[2]。

稲葉らは、人狼ゲームで各陣営の勝利に大きく影響する「占い師の占い先」、「処刑対象とする投票先」に関する発話を対象に、占い先を意味する「inspect-プレイヤー」、投票先を意味する「vote-プレイヤー」、これらの否定を意味する「inspect-not-プレイヤー」、「vote-not-プレイヤー」の4つのタグを付与した。これらのタグを用い、プレイヤー間の発話の付与タグが完全に一致、もしくはどちらかの部分集合である場合を同調した発話、主張する占い先、投票先がすべて異なる場合、または一方が指定した対象をもう一方が否定した場合を反駁した発話と判定し、議論の構造を分析した。

その結果、発話数の点では人狼は人間と比べ反駁の割合が多く、ゲームの勝敗で分類したところ、人狼が勝利したゲームでは反駁が同調より多くなっていることがわかった。また同調・反駁した発話の対象が人狼か人間か区別して分析した結果、人狼は人狼対象の投票先の発話には同調より反駁を行い、占い先の発話でも同調の発言がより少ないことが判明した。このことから、人狼プレイヤーは比較的反駁が多く、同調しづらいことが明らかになった。

稲葉らの研究では、議論中の投票先、占い先についての発言を対象に分析を行っている。しかし、それ以外の発言については、分析が行われていない。本研究では、殆ど情報を持たない村人を対象としているので、同調、反駁をする根拠を持たないプレイヤーである。したがって、それ以外の種類の発言についてもタグを付けて、分析を行っていく必要がある。

また、エージェントが行う意思決定に関する研究と

して、伊藤らの研究があげられる[3]。伊藤らは、会議スケジューリングを題材とした研究で、説得について、以下のように述べている。「説得側が送信したメッセージを説得される側が受け取り、説得される側が自分の知識や信念を変更し、説得のメッセージに同意すること」としている。説得が成立するには、エージェントの行動が「経済的合理性」や「論理的合理性」を満たしていることが前提にあるとされる。

人狼ゲームでは、処刑するプレイヤーを議論後の投票で決めるため、プレイヤーは自分の意図に沿うように他のプレイヤーを説得、誘導する必要がある。役職による確定した情報を持たない村人は、情報を持っているであろう特殊な役職の他プレイヤーからの説得や誘導に大きく左右される。

本研究では、伊藤らの「経済的合理性」や「論理的合理性」の観点を参考に人狼プレイヤーの意思決定過程を詳細に調べていく。

## 4. 予備実験

### 4.1. 目的

5 人狼において、村人が重要な意思決定を行うゲームを同定する。実際に、どのようなゲームのパターンがありそうか、分析対象となりうるゲームのパターンを明らかにする。また、ゲームの進行を記録する手法を提案する。そして、会話内容を調べ、どのようなタグが付けられるのかを検討する。

### 4.2. 方法

5 人狼のプレイ経験のある公立はこだて未来大学の学生、男女 10 名（男性 8 名、女性 2 名）を実験対象に、以下の手順で実験を行った。

- 1) 男性 4 名、女性 1 名でグループを作成し、2 つのグループで交互にゲームをさせた。
- 2) 各グループ 7 ゲームずつ、合計 14 ゲーム行い、その様子を動画に撮影した。なお、ゲーム中の議論一回の時間は 3 分間とした。
- 3) 動画からプレイヤーの行動をゲームの記録（棋譜）としてエッセンスを抽出し、記述する。
- 4) その棋譜を分析し、分析対象と成り得るゲームを明らかにする。
- 5) 分析対象のゲームの発言を文字に起こし、発言内容に仮のタグを付け、意味の類似したタグを統合した。

なお、4) で分析対象と成り得るゲームとは、ゲーム

中に村人が十分に考える余地があったと思われるゲームと定義する。

### 4.3. ゲームの記録方法の提案

今後、多数のゲームを扱っていく上で、ゲームの進行を見通せる表現形式があると、便利である。ここでは、ゲームの進行やプレイヤーの行動や発言の最低限の流れをなるべくシンプルにわかりやすく記録する方法を提案する。

プレイヤーの重要な言動とそれに対応する符号を以下のように設定する。

- a) 役職のカミングアウト  
…CO : 【役職名】
- b) 人狼の襲撃  
…>> 【プレイヤー番号】
- c) 占い師の占い先と占い結果  
…Div> 【プレイヤー番号】 【W or V】
- d) 投票時の投票先  
… 【プレイヤー番号】

また、役職名に対する符号は、「村人」…V、「占い師」…D、「人狼」…W、「狂人」…M とする。

これらを使って、プレイヤーの行動を表現する。以下に、いくつかの例を示す。

<例 1>あるプレイヤーが占い師であることをカミングアウトした場合。

CO : D

<例 2>人狼が 3 番のプレイヤーを襲撃した場合。

>> 3

<例 3>あるプレイヤーが 4 番のプレイヤーを占って人狼であると発話した場合。

Div> 4 W

### 4.4. 棋譜と対象とするゲーム

実験から 14 ゲーム分の棋譜が得られた。実際に動画から得られた棋譜のうち 2 例を以下の表 2、表 3 に記載する。

表 2 グループ 1 ゲーム 4

プレイヤー番号	1	2	3	4	5
役職名	人狼(W)	狂人(M)	占い師(D)	村人1(V1)	村人2(V2)
キャスト	4	5	2	1	3
0日目夜			Div>1		
1日目昼間					
仮投票	1	3	3	5	5
				CO:V	
1日目投票	5	2	3	5	5
1日目夜	>>2		Div>3		
2日目昼間				CO:V	
	CO:V				
2日目投票	3			4	4
			win		win

表3 グループ1ゲーム5

プレイヤー番号	1	2	3	4	5
役職名	人狼(W)	狂人(M)	占い師(D)	村人1(V1)	村人2(V2)
キャスト	5	1	3	2	4
0日目夜			Div>5		
1日目昼間					CO:V
			CO:D		
			Div>5W		
1日目投票	3	3	5	5	5
		win	win	win	

上記の棋譜見ると、グループ1のゲーム4ではゲームが二日間にわたり、二日目の昼では人狼と村人だけが生存し、占い師や狂人の情報がないまま村人が思考する余地があることがわかる。

一方グループ1のゲーム5では占い師が人狼を当てるだけに留まり、狂人や人狼は何の対抗策も示さずに、そのまま人狼が処刑されている。

本研究の対象としたいゲームは、村人が何らかの意思決定を行っているゲームであるため、グループ1ゲーム4は分析対象と成り得るゲーム、グループ1ゲーム5は対象外と分類すべきであろう。つまり、以下の2つの条件を同時に満たすものを分析対象とするゲームとする。

- 1) 初日に2人以上の占い師のカミングアウトがあること。
- 2) 初日に人狼が処刑されず、2日目に進んでいること。

その結果、分析対象とするゲームは、グループ1ゲーム4,6,7,グループ2ゲーム7。分析対象外のゲームは、グループ1ゲーム1,2,3,5,グループ2ゲーム1,2,3,4,5,6となった。

上の結果から、分析対象とするゲームについてタグ付けを行った。

#### 4.5. 発言のタグ付け

以下にグループ1ゲーム4の発言の一部を抜粋する。

<前半略>

4(W): だって、なんだろうね (ゲームの流れ)

3(V): うん (相槌)、あー (感嘆)

5(M): 不毛な感じする (感想)

1(V): うーん、ランダムだと (方針)

4(W): いや別にいいんだけどさ (感想)

5(M): さっき処刑されたから (過去のゲーム)

<以下略>

ここに見られるような「ゲームの流れ」、「方針」、「過去のゲーム」、「感嘆・相槌」や、これ以外にも、「同意」、

「疑い」などの、一般に人狼ゲームで見られる発話が多数見つかった。これらは、本実験でも利用できる可能性が高いと予想される。

一方で、ゲームの進行にあまり関係のない「感想」などのタグもかなり多く見られた。これは参加者の5人人狼の習熟度に関係すると思われる。今回実験に参加した学生は習熟度は問わず、ルールは知っているものの、数回しかプレイしたことのない初心者の学生も多く存在した。つけられたタグのうち、「感想」などのゲームとはあまり関係のない発言が多いことから、初心者同士のプレイのため何について話せばよいのか理解していなかったことが強く推察される結果となった。

#### 4.6. 考察

今回の予備実験から、ゲームの進行を示す棋譜の記法を提案し、それによってゲームの分類が容易になったことが示された。この記法は、ゲームの進行を理解する上で役に立つものであることが示された。

また、人狼というゲームにおける意思決定の研究を行う場合、プレイヤーの熟達度がある程度必要であることも示された。ルールを覚えてだけでは、人狼というゲームを理解したとは言い難い。それぞれの役職で何をすべきかをある程度理解しないと、ゲームを理解してゲームに沿った意思決定ができないことが示唆された。

### 5. 本実験

#### 5.1. 目的

5人人狼において、村人がどのように投票先を決定していくのか、ゲーム中の発話と終了後のインタビューから分析して、村人の意思決定過程を明らかにする。

#### 5.2. 方法

5人人狼を十分に習熟した公立はこだて未来大学の学生12名(男性11名、女性1名)を実験対象とした。実験参加者には、5人人狼の基本的なプレイを十二分に理解してもらうために、最低でも10回位上のプレイ経験を積んで貰った。

参加者を重複のある3グループに分け(但し一人あたり最大でも2グループに参加とする)、交代で以下の手順を繰り返し、実験を行った。

- 1) 5人人狼を行わせ、その様子を動画に撮影した。この実験では一回の議論の時間を5分とした。
- 2) ゲーム終了後、2日目まで生き残った村人役の一人にゲーム中の動画を見せながら、どのように投票先を決めたのかをインタビュー形式で訊ねて発話させた。

ゲーム中の会話とインタビューにおける村人の発言の分析は、以下のように行った。

ゲーム中のプレイヤーの会話は、プレイヤーごとに時間経過に沿って文字に起こし、発言内容に合わせたタグで符号化した。使用したタグは他研究のものに[4]、予備実験の結果から、必要と思われるものを追加した。付録1に使用したタグをまとめている。

インタビューの発言は、ゲーム中のプレイヤーの会話を符号化したものの隣に文字で起こした。この発言の記述開始地点は、インタビュー中に再生していたゲーム中の動画に合わせた。

5.3. 結果

13ゲーム行い、分析対象となりうる6ゲームでインタビューを行った。そのうち本研究の趣旨に合うゲーム、すなわち2日目に村人が意思決定をすることでゲームの勝敗が決まってしまうゲームを中心に、ゲーム中の会話のタグ付け分析を行った。表1は対象とした一つのゲームの棋譜である。

表4 分析対象となったゲームの棋譜

プレイヤー番号	1	2	3	4	5
役職名	人狼	占い師	村人	村人	狂人
0日目夜		Div>1			
1日目昼間	CO:D	CO:D			CO:D
	Div>3V	Div>1W			Div>3W
		Sus>5			
	Sus>2		Sus>5		
			Sus>1.2.5	Sus>1.2.5	
		Vote>2			
			Vote>5		
			Sus>1.2.5		
	Vote>2	Vote>1	Vote>5		
1日目投票	5	1	5	5	3
1日目夜	>>3	Div>3			
2日目昼間	Div>2W				
2日目投票	2	1		1	
	lose	win	win	win	lose

このゲームの進行を見てみよう。このゲームでは、1日目に、占い師の他に、人狼と狂人が占い師とカミングアウトした。狂人のカミングアウトのタイミングが少し遅れたために、その後、疑われることになる。

占い内容を見てみると、プレイヤー2の占い師はプレイヤー1の人狼をいきなり見つけていて、人狼はプレイヤー3の村人を村人と主張し、狂人はプレイヤー3を人狼だと主張する。狂人と人狼の二人の主張が食い違う展開となる。村人プレイヤー4は、この状況下で、一日目の投票先を決めなければならなくなる。

また、2日目には、プレイヤー1は、プレイヤー2を占

って人狼だと判定し、プレイヤー2はすでに人狼を当てているので、他の判定結果について言及しなかった。プレイヤー4から見て二人とも論理的には破綻していない。この状況でどちらかに投票先を決めなくてはならない状況となる。プレイヤー4は、これまでの他者の発言だけから、意思を決定しなくてはならないプレイヤーであり、本研究の典型的な研究対象である。そのため、このゲームを中心に分析を進めることにした。

プレイヤー4へのインタビューしたところ、プレイヤー4が見たこのゲームの流れが見えてきた。それを以下に、概要を説明する。(●は客観的観察内容で、○は主観的内容を表す。)

<1日目>

- プレイヤー2は自分の占い結果から1番への投票を主張
- プレイヤー3はどのプレイヤーから見ても疑わしく、人狼でなくても勝利に近づくと5番を主張
- プレイヤー1は自分を人狼としているから2番が怪しいと主張

○プレイヤー2の説明に共感

○プレイヤー3の説明を辻褄があうと感じる

<2日目>

- プレイヤー1は2を人狼と判定
- プレイヤー2は自分が生きている理由をプレイヤー1が2を人狼と言ってプレイヤー4に自分へ投票されるように仕向けるためと主張
- プレイヤー2の説明がプレイヤー3の説明と合致すると感じる
- プレイヤー1に対する共感が2日を通して無い

表5 プレイヤーの発言の集計結果

キャスト	1	2	3	4	5
役職	人狼	占い師	村人	村人	狂人
総発言数	78	91	65	45	13
OT除く	49	60	42	24	5
割合	63%	66%	65%	53%	38%
非論理的発言	0	5	1	2	0
同調	15	4	5	6	1
反駁	4	4	1	0	0
他者を対象にした発言	対象:2 7 MK(2);WK(2) J,Ex(2):7	対象:1 17 FT(1W);W(1):9 M(5);W(5):4	対象:5 10 Ex(1);Ve(1):6 Ve(5);Ex(5):6	とくになし	とくになし
		2日目:1が3を なした理由2			
		対象:5 5 MK(5):5			
損点を含めたJS	9	15	7	4	1
OS	6	12	5	0	0
その他	3	3	2	4	1
	意見を聞く(MS)	意見を聞く(MS)	意見を聞く(MS)	意見を聞く(MS)	なし
	0	3	3	2	
自身の主張	11 CO(D):5 IS:6		状況確認	11 OS:4 CS:7	

また、プレイヤーの発言数を集計したものが表5である。これを見ると、プレイヤー2、3がプレイヤー1に比べてかなり発言数が多いことが認められた。内容を見ると、プレイヤー1と2は、いずれも論理的な破綻は見られなかった。

#### 5.4. 考察

プレイヤー4(村人)の思考過程を見ると、1日目では、投票先を主張するプレイヤーの中で、共感したプレイヤー2と3の主張を比較している。プレイヤー2はプレイヤー1を怪しいとし、プレイヤー3はプレイヤー5が怪しいと主張していた。論理的合理性の点でこの二人の主張に差は無いが、二人の主張を比較するとプレイヤー2とプレイヤー3では、後者の主張の方が村人側の勝つ確率の点では優れていると判断した。その結果、プレイヤー3の意見に同調する形でプレイヤー5に投票することとなった。

一方、2日目では、プレイヤー2に比べ、プレイヤー1には共感しなかったことが報告されている。プレイヤー2はプレイヤー1を怪しいとし、プレイヤー1はプレイヤー2を怪しいとしている。論理的合理性の点から見ても、二人の主張の間に差はない。また、どちらかが人狼であるという論理的帰結以外に、勝率の差も存在しない。このような状況下で、最終的な判断基準となるのは、「共感」であった。この二人に対する共感の差がどこから生まれたのかは、発話のタグだけでは判断出来なかった。

ここで、プレイヤーの発言量を比較から、主に発言していたプレイヤー1、2、3のうち、「他プレイヤーを処刑しようとする発言」や、「自分視点での状況説明」といった発言の量に差が見られた。これらの発言がプレイヤー1に比べて、プレイヤー2、3はかなり多く、これがプレイヤー4に共感を与えていた可能性がある。このことから、対象を固定した処刑先の発言や自分視点の状況説明を多く行うことは、村人プレイヤーへの共感を呼び起こす可能性があることが示唆された。

以上をもとに、村人プレイヤーの意思決定過程を考察すると、以下の図2のような順で考えているのではないかと考えられる。

まずは、論理的な矛盾が無いかという「論理的合理性」に着目する。そこに矛盾が生じていなければ、自分の陣営の勝率に基づいた「経済的合理性」を考慮する。そのいずれにおいても差が見られない場合は、自分目線での発話量など、それまでの発話の信

憑性を元に、2つの対立仮説を吟味する。

多くの言葉で語られる事柄については、その発言に自信を持っているというように感じられて、「共感や信頼」が生じるのではないだろうか。その結果、より多く共感を得た意見の方を採用しやすくなるのではなかろうか。

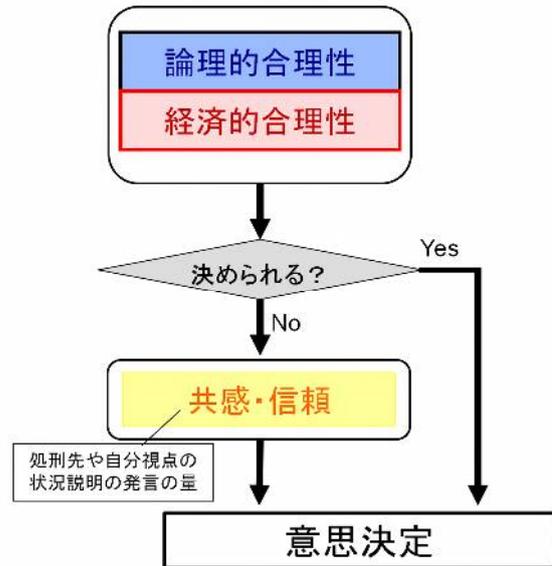


図2 村人の意思決定過程

## 6. おわりに

本研究から、村人は他プレイヤーの発言の「論理的合理性」と「経済的合理性」を考慮して意思決定を行っている様子が見られた。しかし、これらの観点で同等の状況で選択をする場合には、「共感」するプレイヤーの発言に影響を受けることが観察された。特にプレイヤーの処刑先や自分視点の状況についての発言数が信用に影響を与える可能性があることも示唆された。

このことから、情報の乏しい村人プレイヤーは他者の発言から、論理的合理性、経済的合理性を考慮して発言を比較し、他者に対する共感度に応じた発言の影響を受けて意思を決定するという意思決定の思考モデルが仮説として得られた。

今回得られた仮説を検証するため、もっと多くのゲームを対象に詳細に分析を行ってみたい。

## 参考文献

- [1] The Original Mafia Rules:  
[http://web.archive.org/web/19990302082118/http://members.theglobe.com/mafia\\_rules/](http://web.archive.org/web/19990302082118/http://members.theglobe.com/mafia_rules/)

- [2] 片上大輔, 鳥海不二夫, 大澤博隆, 稲葉通将, 篠田孝祐, 松原仁, 人狼知能プロジェクト, 人工知能学会論文誌, vol.30(1), pp.65-73 (2015).
- [3] 伊藤孝行, 新谷虎松, マルチエージェントにおける説得に基づく会議スケジューリングについて, 人工知能基礎論研究会(28回), pp.80-85 (1997).
- [4] Daisuke Katagami, Shono Takaku, Michimasa Inaba, Hirota Osawa, Kosuke Shinoda, Junji Nishino, Fujio Toriumi, Investigation of the Effects of Nonverbal Information on Werewolf, 2014 IEEE International Conference on Fuzzy Systems (FUZZ-IEEE), pp.982-987, (2014).

## 付録1: 本実験で会話に付加したタグ

本研究で会話の分類に使用したタグを以下に挙げる。タグは、「記号(単語)」という形式で表記し、その後に説明と例を挙げている。すべてのタグは、先に not を付けることでその内容の否定を表す。

- CO(Coming Out)…自分の役職を宣言する。  
(例) 私は占い師だ。 -CO(D)
- Re(Reason)…理由を話す。  
(例) a は占い師だから、 -Re(D(a))
- Su(Suspect)…他者の言動を疑う。  
(例) a が怪しいと思う。 -Su(a)
- Cr(Criticism)…他者の行動や意見を批判する。  
(例) a の意見はおかしい。 -Cr(a)
- De(Decision)…確定した情報を述べる。  
(例) a が占い師だ。 -De(D(a))
- At(Attack)…人狼の襲撃先について話す。  
(例) a が襲われた。 -At(a)
- FT(Fortune Telling)…占い結果や占い先を話す。  
(例) a は村人だった。 -FT(aV)  
(例) a は b を村人と言った。 -(a)FT(bV)
- MS(Make Speak)…他の人の意見を聞く。  
(例) a は誰が人狼だと思う? -MS(a, 人狼は誰)
- Con(Consent)…他者の意見に同意する。  
(例) a の言う通りだと思う。 -Con(a)
- OT(Other)…タグに分類されない内容を話す。  
(例) ああ。 -OT(相槌)
- Fa(Fake)…役職や情報を騙っていることを話す。  
(例) a は占い師を騙っている。 -(a)Fa(D(a))
- TD(True Decision)…占い師以外が占い師を騙り、正しい占い結果を話す。  
(例) a は村人だった。 -TD(aV)
- FD(False Decision)…占い師以外が占い師を騙り、偽りの結果を話す。  
(例) a は人狼だった。 -FD(aW)
- Ar(Argument)…他者の意見に反対する。  
(例) a の言うことに反対だ。 -Ar(a)