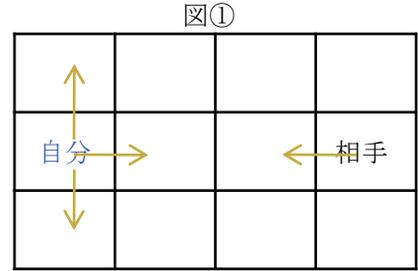


# 別紙1

## シミュレーションのルール

### (1) 向かってくる人をよける

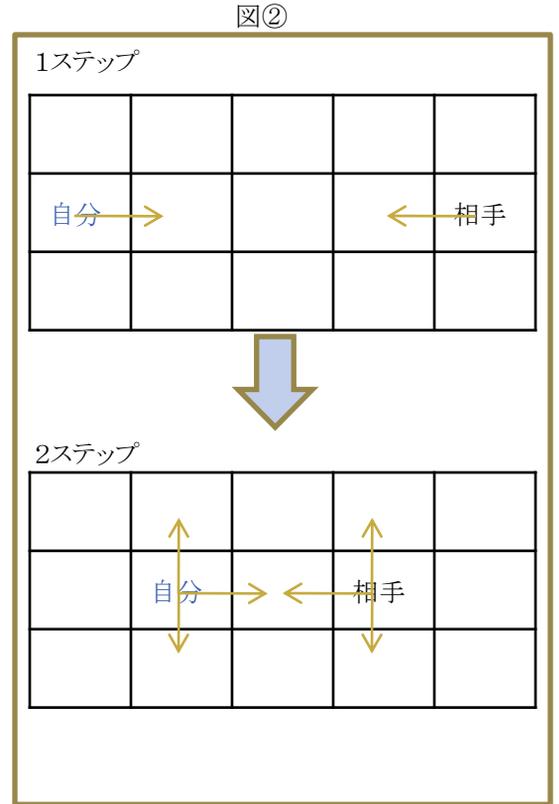
自分に向かってくる人がいる場合、右図①のように3パターンいずれかの動きをする。3パターンのうちどの動きをするかは等確率である。  
この動きを回避行動と呼ぶことにする。



では、相手がどの程度まで近づいてきたら回避行動をとるのか。  
この基準が回避距離である。

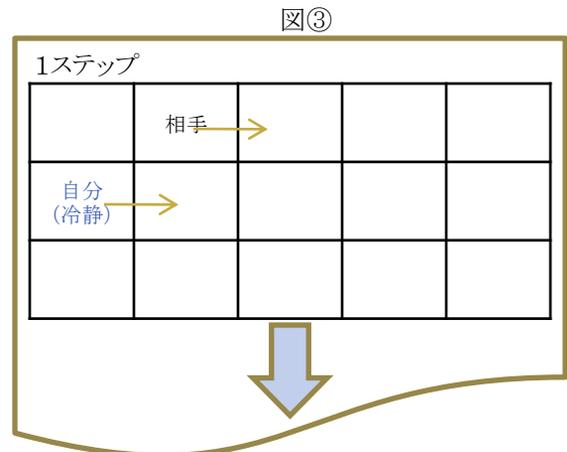
右図②は回避距離2の例である。  
1ステップ目では、自分と相手は4マス離れており、まだ回避行動はとらない。  
2ステップ目になると自分と相手の距離が2マスになる。そのため次のステップでは回避行動をとることになる。

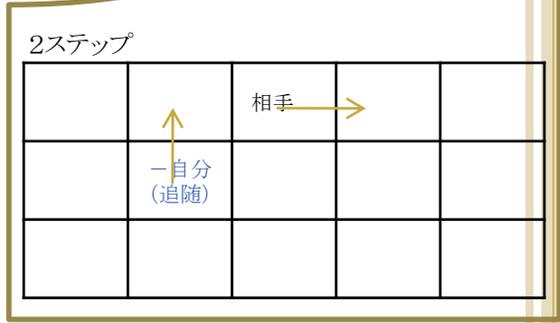
今回のシミュレーションでは、この回避距離を1～7まで設定した。



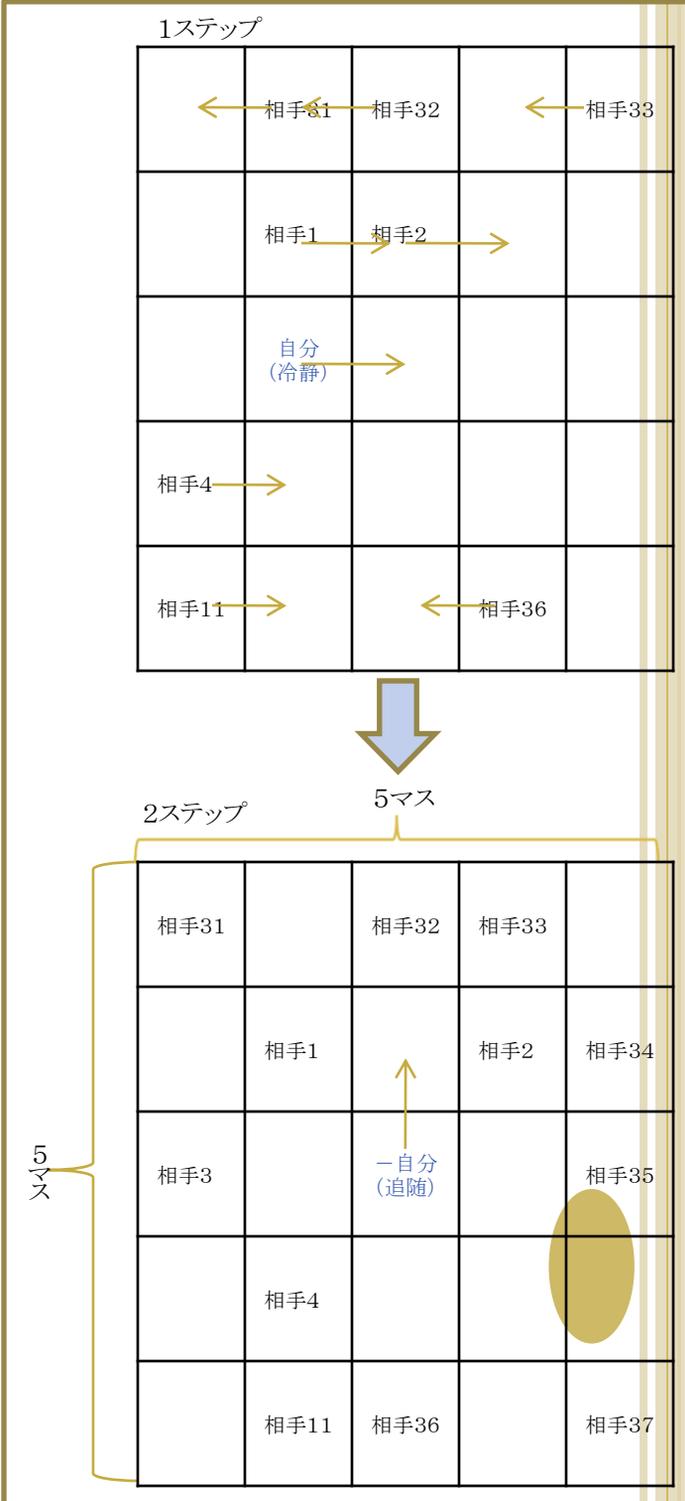
### (2) 追従

周囲に人が多くなると右図③のように、周囲の人に追従するようになる。





図④



では、どの範囲にどれだけの人がいたら追隨するのか。

右図④は追隨度13の例である。  
1ステップ目での、自分は冷静とする。

2ステップ目では、自分を中心とする5×5マスの中に  
相手12人・自分1人の合計13人がいる。  
したがって、追隨度13に達するため、  
自分は次のステップで追隨行動をとる。

このように自分を中心とする5×5マスの中にある人数が  
追隨度以上になると、その人は追隨行動をとる。  
そして、追隨状態になった人には- (マイナス)をつけ、  
冷静な人と区別する。

今回のシミュレーションでは、この追隨度を11～19まで  
設定した。