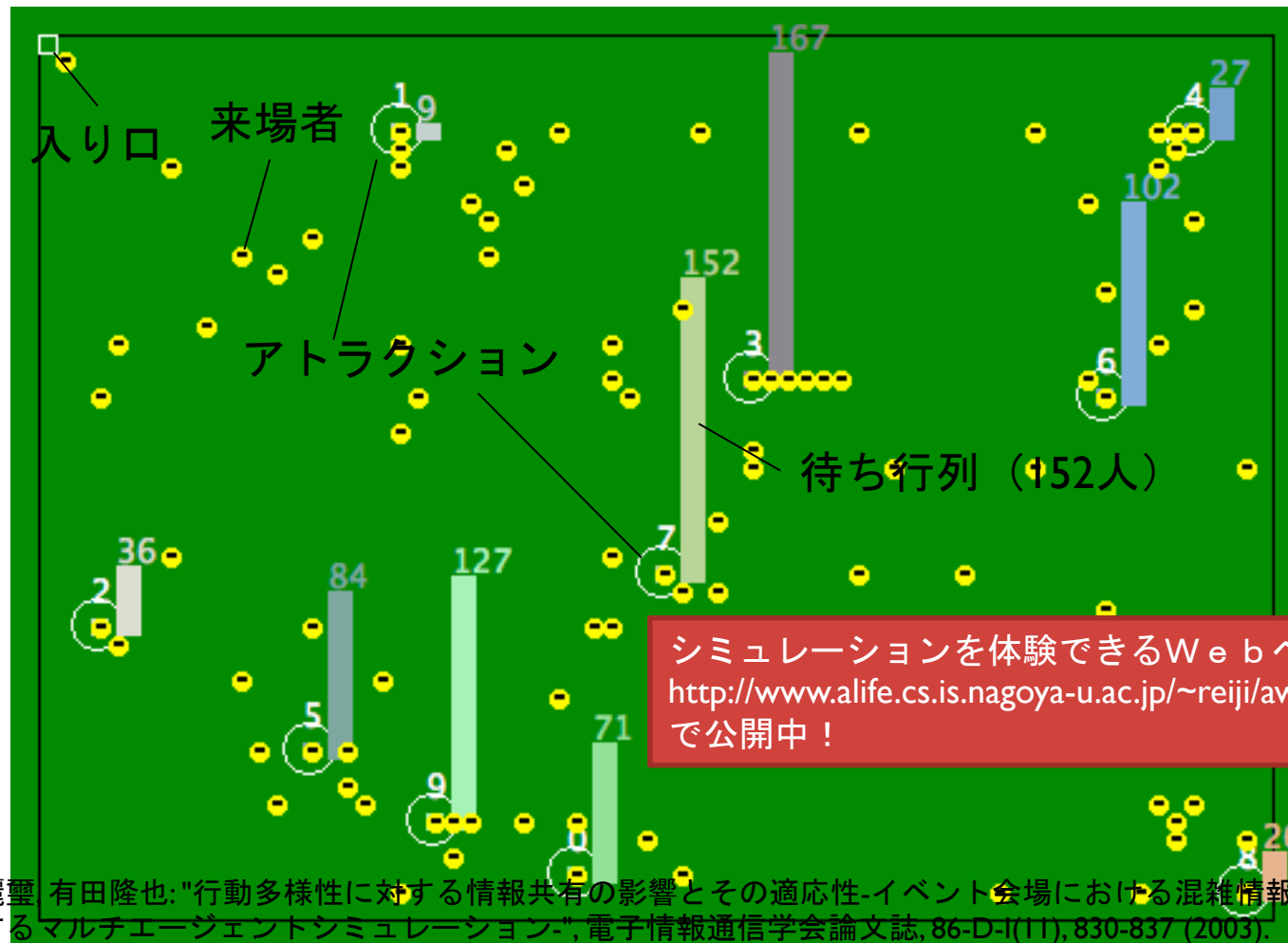


イベント会場での シミュレーション の 混雑情報提供

- 10カ所のアトラクションが存在するイベント会場。
- 来場者（黄色い丸、全部で2000人）は、それぞれランダムに選んだ7割のアトラクションを観てまわろうと思い、入り口から入場。ただし、同時に会場にいられる来場者は1000人まで。
- はじめは観たいアトラクションからランダムに選んで訪れ、行列に並び、観賞。
- 次からは残りの観たいアトラクションでまだ訪れていないものから次に目指す先を選ぶ。このとき、一定の確率で携帯情報端末から混雑情報を受け取る。受け取った場合は現在最も行列の短いアトラクションを訪れ、それ以外の場合は現在地から一番近いアトラクションを訪れる。一旦訪れる先を決めたらそこに到着するまでは行き先は変えない。
- すべての観たいアトラクションを訪問し終わったら会場を去る。



混雑情報の提供が影響する確率

- 待ち行列の長さの変化に注目
 - 情報提供がない場合、会場中心付近が混雑
 - 情報提供確率を徐々に増やすと混雑の偏りが次第に解消
 - しかし、提供確率が50%を上回ると、行列の長さが細かく振動
 - 「このアトラクションが空いている」という情報がかえって来場者の集中を招く

