

類似度が1のとき、表記が複雑に見えますが、Mid()を機械的に用いて、文字通り、機械的にルールを書いています。

それではdissemination(B)という名前で保存をして、実行しましょう。徐々に、文化が平準化していくことが観察できるでしょうか(下図参照)。

## 23.4 オリジナルとの違い

ここで作った文化変容モデルは、アクセルロッドの文化変容モデルの発想を忠実に再現しています。ただし、彼が作ったモデルに比べて3点で簡略化してあります。

まず、アクセルロッドのモデルでは文化を表す属性が、3つではなく、5つです。つまり、traitは5桁の数字からなる文字列です。しかし私たちのモデルでは、RGB関数を利用して簡単に色を表す方法をとっているために、3桁にしてあります。ルールの基本には何の違いもありますが、文化を5桁にすると、類似度が6段階になるのでルールが複雑になるだけでなく、一致していない属性を選び出して変化させるルールも複雑になります。

第2の違いは、近隣エージェントの捉え方です。アクセルロッドのモデルでは、近隣にいるエージェントは、東西南北の4方向にいるエージェントだけです。これに対し、私たちのモデルでは、斜め方向も含めた8方向にいるエージェントを近隣のエージェントと考えました。つまり、アクセルロッドは「ノイマン近傍」で、私たちは「ムーア近傍」で近隣を定義しているの

