

「道路政策の質の向上に資する技術研究開発」（令和3年度採択）

中間評価結果（公表用／ソフト分野）

番号	研究名	研究代表者	評価
2021-3	高速道路における Proactive 型交通マネジメント方策についての研究開発	岐阜大学 教授 倉内 文孝	A
<p><研究の概要></p> <p>本研究は、AI 技術を活用した交通状況ナウキャストをトリガーとし、ゲーミフィケーションによる行動変容提案のデザインアルゴリズムを構築し、チャットボットを通じて走行中に安全に行動変容提案をする Proactive 型交通マネジメント方策を開発するものである。</p> <p><中間評価結果></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 計画通り順調に進んでいる。なお、本研究の最大の肝はゲーミフィケーションの社会実装であり、現実的かつ効果的なシステム設計ができるかどうかがかぎとなる。その具体的検討に早めに着手して頂きたい。 2. 行動変容を促す内容がゲームであることで新しい TDM の形を提示できると思う。インセンティブを付与することでより効果が大きくなるものと思われる。また、渋滞のない時間の運用の工夫によって新たな誘発需要が得られることも考えられる。（効果が大きくなれば、資金を提供する事業者も出てくるのではないか？） <p><参考意見></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 高速道路ネットワークのより効果的な活用には、利用者へのリアルタイムでの情報提供が重要と考える。安全性を確保した社会実装する場面を具体的に頂きながら、高速道路走行中の利用者の行動変容を促進する Proactive 型の交通マネジメント方策の研究を、加速化して頂きたい。 ・ ゲームを楽しむ、ハマる人の多くは男性ではないかと思う。男性に好まれるゲーム、女性に好まれるゲームは異なるのではと思うが、ぜひターゲット属性に応じたゲームを検討いただきたい。 ・ 交通すごろくは非協力ゲーム(自分が一番でゴール)も協力ゲーム(みんなで最速でゴール)も設定できるので、それらを組み合わせて両方体験してもらおうというのもおもしろいと思う。 ・ ゲームに興味がない人のことも研究内容で触れていただきたい。 			

※本中間評価は、新道路技術会議の各委員が評価を行い、第 45 回新道路技術会議において審議したものである。