

第33回技術研究発表会 梗概 < I 論文 >

B.交通・まちづくり

【HP 掲載No.B01】

発表No.	B01
タイトル	シミュレーションによる高需要対応オンデマンド交通の効率性評価
所属・名前	<p style="text-align: right;">小田急電鉄株式会社 藤垣 洋平</p> <p style="text-align: right;">落合 康文</p> <p style="text-align: right;">株式会社構造計画研究所 小川 倫</p> <p style="text-align: right;">玉田 正樹</p> <p style="text-align: right;">北上 靖大</p> <p style="text-align: right;">田中 琴音</p> <p style="text-align: right;">東京大学大学院 上条 陽</p>
キーワード	<p>① オンデマンド交通 ② タクシー</p> <p>③ マルチエージェントシミュレーション</p>
<p>オンデマンド交通とは、各利用者の発着希望地点にできるだけ近い点で乗降できるようにしつつ、同じ時間帯に近い方面に向かう利用者と乗り合うことができる経路を、需要に応じて柔軟に形成しながら運行する交通サービスである。様々な地域で導入検討が進んでいるが、その効率性を実際の需要分布に即して定量的に評価した事例は限られている。</p> <p>そこで本研究では、shotl 社のオンデマンド交通シミュレータと、構造計画研究所の artisoc Cloud 上で構築したタクシー型輸送のシミュレータを用いて、shotl 社のシステムを使用して小田急電鉄が実施した実証運行時の利用データをもとにシミュレーションを実施し、車両数ごとの待ち時間を評価するとともに、待ち時間を一定以下に収めるための必要車両数を求めた。</p> <p>その結果、オンデマンド交通ではタクシー型輸送に比べて、同程度の車両数で約 2 倍程度の需要に対応できることが確認できた。</p>	