

活用事例	プロジェクト概要	A市ではBRT(Bus Rapid Transit)を導入後も、BRT利用率の伸び悩み、渋滞が解消されないことが課題であった。そこで、「なぜインフラが強化されても、市民の利用が増えないのか」に対し、Godotの行動科学×LLMシミュレーションを活用した。手法としては、LLMベースの通勤シミュレーター(Narrative Finder®)及び実データに基づき250人のAIエージェント(実際の通勤者約5,000人を代表)を作成し、天候・渋滞・介入施策などの環境設定の下で日々の通勤手段選択を自律的に意思決定させ、BRT利用率・待ち時間などを再現。そして、行動科学の文献レビューと現地ヒアリングに基づき、複数の介入(周知キャンペーン、ポイント制度等)を設計し、どの施策が最も効果的かシミュレーションを行い、BRT利用者増加のための提案を行った。																
	プロジェクト紹介図																	
	プロジェクト紹介Webサイト																	
	SDGs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
備考 (受賞歴など)	・2025年2月:特許庁主催の知財アワード「第6回IP BASE AWARD」スタートアップ部門でファイナリスト選出 ・2025年3月号:Forbes Japan 国内注目AIスタートアップ50選に選出 ・2026年6月:世界経済フォーラム「テクノロジー・パイオニア・プログラム」に選出																	