

クルマがどんな姿に進化しても  
ドライビングが  
もっともっとエモーショナルになり得ることを忘れないために

真のエンターテイメントに学ぶ

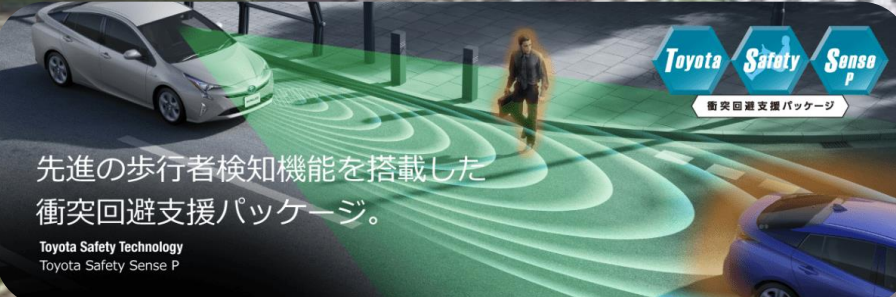
# 今クルマの向かおうとしている近未来

● 環境保全・循環型産業への大転換 → ゼロエミッションジェネレーションへの移行

CHALLENGE:1	CHALLENGE:2	CHALLENGE:3	CHALLENGE:4	CHALLENGE:5	CHALLENGE:6
					
more ▾	more ▾	more ▾	more ▾	more ▾	more ▾



● 人手不足・高齢化社会・物流大変動への対応 → 予防安全機能の強化 → クルマの自動運転化



先進の歩行者検知機能を搭載した衝突回避支援パッケージ。

Toyota Safety Technology  
Toyota Safety Sense P



「身体の延長としてのマシン」から「AI制御電気製品」へ→「走る(運転する)」から「移動する」へ  
「ドライビングプレジャー」 というワクワク感は もはや過去の概念となってしまったのか？

# エンターテインメントが「刺激」するモノ

じかに触れるような  
その場にいるような  
**ダイレクト感**

直感的に知りたい！

ハラハラドキドキ  
**スリル感**

興奮したい！

居合わせる人の累乗で爆発する  
**多幸感**

みんなと  
共感したい！！



「第3の眼」を得たような  
**WOW感**

五感を超えた  
刺激が欲しい！

仮想現実技術(VR), 拡張現実技術(AR) を駆使し 観る者の「想定・欲求の先回り」

# クルマの進歩が人にもたらした価値は？

もしもの時でも  
**安心感**

乗る人の命を守る  
衝突安全性能

買って良かった  
**納得感**

環境やお財布に優しい環境性能

うっかりしても  
**安心感**

うっかりさんやお年寄りも安心  
予防安全機能

下手でも上手く走れる  
制御技術

心落ち着く  
**リラックス感**

リビングのように快適な  
コンフォート性能

まさかが起きない  
**安心感**

安心・安全・快適

とっても利口で便利で無くては困るモノだけど

エンターテイメントのようなあのドキメクのような「エモーション」は感じない…

何故??

# 「エンターテインメント」と「クルマ」は どうしてこんなに違うのか？

- 価値を届けるターゲットを絞っているか 絞っていないか

エンターテインメント → 人のエモーション

クルマ → ドライバー？ 他の乗員？ 時代の要請？

- 魅せる側が日々進化していくものか 馴染んでいくものか

エンターテインメント → 莫大な労力が日々の進化に費やされる

クルマ → ドライバーの習熟度によって 履き慣れた靴のように馴染んでいく

- 観る者・乗る者が その当事者であるか否か

エンターテインメント → 観る者は消費者でしかない

クルマ → 乗る者は消費者であると同時に 自分と他人の命に責任を負う

- その価値の尺度がシンプルなものであるか 多様なものであるか

エンターテインメント → エモーションでなければならない

クルマ → エモーションである以前に安全であることが優先される



# ドライバーの感性に訴えかけるためにクルマが出来ること

まずはドライバーを感動させなければクルマへの愛は始まらない！

ドライバーの求めに応じた選択肢を…

ex.じかに路面を掴むような「接地感」を手に

ex.車に掛かる「G」や「スライド感」を腰に

そんな「ダイレクト感」をチョイスできるオプション展開を

双方向の新しい交通状況認識規格を…

ex.同時刻に目的地が同じクルマ同士で混み具合が予想できる

ex.前方のクルマが後方のクルマの目になる(鷹の目,先の目)

ドライバー皆が補い合う「一体感」をナビゲーションに

ドライバーの  
エモーションに  
ターゲットを  
絞ろう！

クルマを制御し走っている「実感」を…

ex.クルマの心臓の躍動を「耳」や「身体」に届ける

ex.フルオープンで走るような音場にできる

そんな「トキメキ感」をチョイスできるオプション展開を

死角・死覚を無くすサインディスプレイ

ex.視界の中からクルマの死角を無くす拡張現実表示

ex.死覚を生む道路構造に仮想現実警告表示

人の認識能力を拡大する「超現実感」を運転視野に

リアルを超えた驚きの「超リアル感覚」をクルマに…