# 未来のモビリティ商品企画プロジェクト（未来の自動車・第Ⅱ期）

メンバー：長田拳慎、大柴智親、齋藤綾太、塩田肇、張恩瑞　　アドバイザー：賀来大哉

## 取り組み … モビリティに関する新たな製品・サービスのコンセプトを検討

①情報収集
- 自動車開発事業のシバックス社を訪問（最右）
- 自動車ショー、部品ショーを見学（右）

②試作
- 段ボールでの
- 模型作成
- 自動車シートを使ったロールプレイで体験を検証

## 成果 … 5つの商品・サービス提案

### 長田

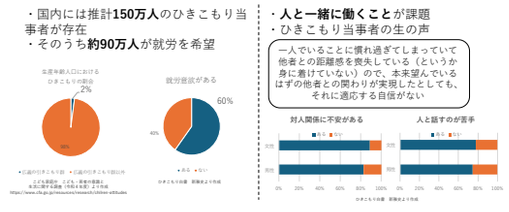
| 課題認識 | 解決策 | その価値 |
|---|---|---|
| 課題意識・作りたい未来 | 解決策 | 価値 |
| 「環境問題に関心はあるけど行動はしない」現状の打破<br>自動車業界が消費者目線に立って環境問題に取り組めていない現状<br>↓<br>自動車を通じて、個人が環境問題と向き合える社会 | GreenReward（仮）<br>CO2削減を見える化し、報酬で行動変容を促すドライビングアプリ<br>1. 運転中のCO2削減量を可視化<br>2. 削減量に応じた報酬・ポイント還元で動機付け<br>3. SNSやゲーミフィケーションによる継続させる機能<br>↓<br>運転を通じて、環境行動が報われる仕組み | 「個人が自発的に環境問題と向き合い運転をするようになる」<br>自動車の利用は、個人が行う活動の中で最も環境負荷が大きい<br>一方で、業界は最終消費者である「個人」へほとんど働きかけていない<br>だからこそ、持続可能な社会の実現のためにも、第三者によってドライバーが環境に気を使うようになる仕組みが創出されることに大きな価値 |

### 大柴

| 目指す形 | 解決策 | 価値 |
|---|---|---|
| あらゆる場面で“橋渡し”するベビーカー<br>ベビーカーの課題は車から降ろすときなど環境の変更を行うとき<br>障壁を無くしてどんな環境の変更にも対応できるベビーカー | ハード面<br>ベビーカーをそのまま車内に固定できる車<br>ソフト面<br>ベビーカーユーザーに最適な経路を提案する地図アプリ | ベビーカーユーザーの外出を楽に<br>環境の変更による障壁を無くすことで、家から車、車から外へスムーズな移動が可能に<br>ベビーカーのハード面の進化は限界にきている<br>ソフトでユーザーをサポートすることでより快適な外出ができる |

### 齋藤

| ひきこもり当事者が直面する「働くこと」への心理的障壁 | Solink（ソリンク）<br>高機能型ソロワークモビリティ | 孤立しながら<br>孤独ではない働き方 |
|---|---|---|
| ・国内には推計**150万人**のひきこもり当事者が存在<br>・そのうち**約90万人**が就労を希望<br>・**人と一緒に働くこと**が課題<br>・ひきこもり当事者の生の声<br>一人でいることに慣れ過ぎてしまっていて他者との距離感を喪失している（というか身に着けていない）ので、本来望んでいるはずの他者との関わりが実現したとしても、それに適応する自信がない | ・車の密閉性に注目し、パーソナルスペースを確保<br>・AI技術を用いて、多様な支援機能を持ったアバターと協働<br>・３つの支援機能<br>1，心理的サポート<br>・声かけして反応を待つ<br>・いい変化をフィードバック<br>2，業務的サポート<br>・作業レポートの作成補助<br>・作業記録の可視化<br>・緊急時の連絡<br>3，体力的サポート<br>・活動のしすぎを注意<br>・疲れを溜めない手法の提案<br>・息抜きの提案 | |



### 塩田

| 運転を気軽に楽しめない未来がやってくる | SYNVEIL(仮) | 運転欲求の充足<br>新たなプライベート空間の創出 |
|---|---|---|
| 自動運転は今後の10～20年で確実に拡大する<br>しかし、自動運転が浸透する未来では<br>手動運転をすることが社会的・経済的にも難しくなる可能性が大きい<br>「それでも人は運転（操縦）をすることに価値を感じ続ける」<br>→運転をしたいという欲求を満たせない未来の到来 | あらゆる操縦体験を可能とするモビリティ<br>平たく言えば「車に内蔵されたシミュレーター」<br>車の窓がパノラマディスプレイとして機能<br>連動型シート<br>ステレオ音響<br>車自体がVR空間に移ったかのような<br>三次元的な空間を演出し操縦体験を充実化 | 運転欲求の充足<br>自動運転時代でも存在し続けると予想される、人々の運転欲求を満たす。<br>新たなプライベート空間の創出<br>移動の時だけに使うのではなく、娯楽のため等に率先して足を運ぶ、移動以外の価値を届ける空間に自動車を作り変える。 |

### 張

| 「作りたい未来」 | 「そのための解決策」 | 「その解決策の価値」 |
|---|---|---|
| ・現状の課題<br>過剰なストレスを受け、人々は精神的ウェルビーイングへの関心が高まり、余計な刺激の遮断を求めたい<br>・そのためのモビリティ<br>限られたスペースの中で個人に最適な空間を提供し、「移動」という特性を用いて刺激を遮断し、精神的ウェルビーイングを高める<br>→移動のためだけでなく、住宅環境の一種として機能するモビリティ | Health one<br>・一律の自動運転システムにより、人の操縦がなく全てのモビリティの運転をコントロールすることで、スムーズな加減速を行い、内部空間の配置を革新する<br>・あらかじめ決めたルートに沿って移動することで広告や騒ぎ声など余計な刺激を遮断し、より集中的かつ快適な環境を提供する<br>→自分の住居が「移動できる」ようになり、今までの生活スタイルが変わっていく | ・ウェルビーイングの向上<br>人それぞれの快適空間が確保され、ポジティブな感情が生みやすくなる<br>・一極集中の緩和<br>都市部において人口集中がもたらす住宅供給不足や交通渋滞などの諸問題の解決につながる<br>・社会全体の効率化<br>精神的健康を維持することで、人々の効率を高める |