

発想の原点は“SUBARUらしさ” 明日のSUBARUに続く道、SUBAROAD



昨年末に公開されたSUBAROAD。従来のカーナビでは必ずしも出てこない、新しい発見と走りがいのあるドライブコースを案内するSUBARUオリジナルのドライブアプリです。本誌では1月号でSUBAROAD開発のねらい、2月号ではスバルスターズの佐藤あかりさん、國分ひかりさんのお二人による体験ルポをお届けしました。今回はSUBAROAD紹介企画第3弾として、制作に携わった6名のスタッフにお集まりいただき、「どんな人たちがどうやってこのユニークなアプリを作ったのか?」という疑問に答える企画をお届けします。

●Guest Speaker

佐々木 大輔 (株式会社バスキュール コミュニケーションプランナー)
 南郷 瑠碧子 (株式会社バスキュール プロジェクトディレクター)
 小川 秀樹 (株式会社SUBARU デジタルイノベーション推進部)
 大石 勝巳 (株式会社SUBARU デジタルイノベーション推進部)
 藤原 嵩之 (株式会社SUBARU デジタルイノベーション推進部)
 緒方 慎吾 (株式会社SUBARU デジタルイノベーション推進部)

●Special Thanks

AWA Basecle 



世の中に存在しないものを カタチにする



緒方 慎吾

株式会社SUBARU デジタルイノベーション推進部
この春に小学校2年生になる子どもと、その同級生の家族と一緒によくドライブに出かけている。ドライブの際は、渋滞を避けるために朝早く出発するのが定番。

●ドライブに欠かせないもの おいしいもの、公園
子どもを乗せて家族でドライブするときは、子どもが飽きずに楽しめるように、ルート上においしいスポットや公園を組み込んでいる。

緒方: これまでに例のないプロジェクトでしたから、**予算の作り方から制作スケジュールの策定およびリリースまですべてが新しい取り組み**となりました。それを実行していくために小川をはじめチーム全体で上司や関連部署へ粘り強くプロジェクトのコンセプトを説明し、周囲の賛同・承認を得ながら、この未知のプロジェクトを動かしていきました。

佐々木: デジタルサービスと言うと、世の中のトレンドを意識しながら新しいことに取組むようなイメージもあるかもしれませんが、実はこれまで脈々と積み重ねてきた**ブランド(=らしさ)の中にこそ発想のヒントがある**と考えています。SUBARUには言語化されていない部分も含めて“これがSUBARUらしいよね”というアイデンティティが存在しており、SUBARU車に乗るお客様や社員の皆さんの間で共有されていると感じています。SUBAROADではそんなSUBARUらしさをデジタルサービスで表現したいという想いがありました。

小川: 上司や周囲にこのプロジェクトを説明する際“走りがいいあるルートを案内するアプリ”という、直感的にSUBARUが求めている価値として理解してもらえたのは確かです。ただこのプロジェクトにはビジネスとしてのプランもあります。SUBAROADはこれからの時代に向けて、運転する楽しさを備えた**SUBARU車だからこそ楽しめるクルマとセットのサービス**だと考えています。SUBAROADを通じてSUBARU車の価値を拡大し、将来に向けてお客様とSUBARUとのつながりを深めていくのが狙いです。

小川: 2019年10月に新設されたデジタルイノベーション推進部にデータエンジニアとして配属された私には、これからのSUBARUを見据えた2つのミッションが与えられました。ひとつはデータを活用して業務プロセスを改革すること。もうひとつは同じくデータを使ってSUBARUの**お客様に提供する新しいサービスを作る**ことでした。前者はデータ分析をもとに業務を最適化する馴染みのある仕事でしたが、後者はまだ**世の中に存在しないものを概念的にカタチにしていく**ということで、ハードルの高い課題でした。自動車を取り巻く市場環境が大きく変わっていく未来を見据えたとき、SUBARUには“自分で所有して運転を楽しむことができるクルマづくりをしていく”という大きな方向性があります。データを使ってそのコンセプトを強化する新しい価値を創出する、ということでアイデアは出てくるのですが、それをどうやってカタチにしていくのか？ 第一歩をどう踏み出せば良いのかが分からなかったのです。そんな時に会ったのがバスケットの佐々木さんでした。



小川 秀樹

株式会社SUBARU デジタルイノベーション推進部
SUBARUの開発者だった父の影響でクルマ好きになった。現在はクラシックカーを所有し、レスタを愉しんでいる。

●ドライブに欠かせないもの ハンドルを握ること
技術が進歩してより便利に効率的になっていく時代。わざわざ自分の手で操作することは逆行しているようだけれど、とても人間的なことで、そこにこそドライブの醍醐味がある。



佐々木 大輔

株式会社バスケット コミュニケーションプランナー
クルマは旅先で使うことが多い。非日常の気分を盛り上げてくれるものとして、モビリティはもっと楽しい方向に進化できると思う。SUBAROADはそうありたいと考えています。

●ドライブに欠かせないもの 音楽

20歳のときに北海道の知床を友人とドライブした際、友人連曲の「ピンク・フロイド」が車内で流れた。今でもその曲を聴くと当時の知床の風景が鮮明に思い出される。

佐々木: バスケットは、新しい体験づくりにトライする企業や組織とともにプロジェクトを共創していくクリエイティブチームです。最近ではISS(国際宇宙ステーション)と地上を双方向につなぐ世界唯一の放送局「KIBO宇宙放送局」の自社事業展開や、ドバイ万博の日本パビリオンにおける音声AR*を用いたサービスプログラムなどを主導しています。小川さんとの出会いをきっかけにして、SUBAROADではプロジェクトの構想段階から共創パートナーとして一緒にさせていただいています。多くの人を巻き込みながら新しいことにチャレンジするとき、重要なのは**わくわくするビジョンを掲げ**、プロジェクトが目指す世界観を共有することだと考えています。SUBAROADでは、クルマを単なる移動手段として捉えるのではなく、運転という行為が持っているエモーショナルな部分に着目し、“効率的な道案内ではなく**走りがいと発見のあるルート案内する**”というコンセプトを掲げました。開発をすすめる上でさまざまな試行錯誤や方向転換がありましたが、目指したい世界観は現在までブレていません。

*位置情報と音声情報を組み合わせた音の拡張現実(Augmented Reality)



走りがいと、 新たな発見と。



南郷： 具体的な制作プロセスは、ビジョンの仮設定後、プロトタイプ版を試作して実際に何度も走行テストを行ないながら、そこで出てきた課題をもとに体験をブラッシュアップする、という作業の繰り返しです。現在のSUBARODのカタチになるまでに、α版、β版という2つのプロトタイプを試作し、さまざまなアイデアを検証してきました。最初に作ったα版は、“SUBARU LEVEL”という仮称を付けて、同じ目的地に違うルートでアプローチするというものでした。従来のカーナビでは、所要時間、距離、有料・無料、エコ…など、ドライバーが重視したい物差しでルートを選ぶことができますが、そこに、SUBARODならではの新たな物差しとして、目的地までのルートの“走りがい”の強度を設定できるパラメーターを作ったのです。最終的には、SUBARODが伝えたい「走る楽しさ」を再度整理し、技術的にも難しく、実装には至らなかったのですが、この操作方法を見るだけで、このアプリが何を提供してくれるのが直感的に伝わってくるアイデアだったと思います。β版では、THE FIRST DRIVERとしてSUBARUオーナーの皆様にも試走していただいたのですが、“SUBARUっぽいね”というポジティブなフィードバックをたくさんいただき、大きな手応えを感じることができました。サービスインした現在でも、体験したお客様からいただいたご意見を参考に随時アプリをアップデートさせています。



南郷 瑠碧子

株式会社バスキュール プロデューサー/
プロジェクトディレクター

本プロジェクトを通してドライブの面白さを実感。行動範囲が広がっていくうれしさと、四季折々に変化するドライブ中の車窓の風景を知ってしまった今は、「もっと色々なところに行きたい」と強く思うように。

●ドライブに欠かせないもの 酔い止め

自分は酔わないが、チームの中にクルマに酔いやすいメンバーがいるのでドライブの必需品となっている。



OGAWA

小川： “走りがい”だけでなく“発見”もSUBARODを構成する大切なファクターです。同じ道を走っていても、車窓の風景に対して情報があるのとないのでは体験内容が全く異なります。クルマで移動中、車内でDVDを観たりスマートフォンと睨めっこをしていたりする人がいるかもしれませんが、同時に車窓の外を覗けば映画みたいな風景が流れています。移動していれば同じ景色はひとつもありません。**流れ行く景色の情報があれば、それはドライバーや同乗者一人ひとりにとって“気づき”や“発見”となり、移動プロセスそのものが楽しい実体験になる**のです。

大石： 音声ARは、どのタイミングでどういうことを聞くと嬉しいかを考えながら作りました。特に**意識したのは発見性**です。普通にドライブしていれば気づかずに通り過ぎてしまうところでもSUBARODで走れば新たな発見があるので同じルートでも違う体験ができます。そんな発見ができる場所やエピソードを探すために伊豆半島を隅々まで何度もクルマで走りました。集めた情報をもとにテーマを決めて、そのテーマに沿った情報を肉付けしていくという作業を重ねていき、プロセスにおいては10コースほどを作り、その中から距離や走りやすさなどを考慮して**選りすぐった3コースを採用**しました。



大石 勝巳

株式会社SUBARU デジタルイノベーション推進部
父も祖父もクルマにかかわる仕事をしていたため、子どもの頃からクルマは身近な存在だった。趣味である草野球を楽しむために、河川敷まで運転することが多い。

●ドライブに欠かせないもの 声を出すこと

カラオケのように歌ったり周囲を気にせずに大きな声を出したりと、自由に声を出せることは、クルマがパーソナルな空間だからその良さ。

大石： 2019年8月に私がこのプロジェクトに加わったときは、ちょうどそのα版が完成した頃で、すぐに検証走行のため伊豆半島ドライブに出かけました。私は静岡県の藤枝で生まれ育ったのですが、それまで伊豆半島にはほとんど訪れたことがありませんでした。クルマも趣味の草野球の移動目的で使用していたのですが、運転を楽しむという発想はありませんでした。ですからα版での検証走行は、私にとっては**ほぼ初めてのドライブ体験**でした。そのとき、長い間暮らしてきた静岡県でこんなに面白い発見や体験ができることを知り、驚きました。こういう**わくわくするような体験をぜひお客様にも**味わっていただきたい、という思いを強く持ち、このプロジェクトではその後コース設定やルートに付随する音声案内の制作に携わるようになりました。

SUBAROADでドライブすると、 日本が好きになる。



SASAKI

佐々木: 大石さんのお話にもありましたが、SUBAROADは地域の魅力を再発信するプロジェクトとも言えます。ほとんどの人がカーナビを使って走っている今、ナビが選んだルートの交通量が増え、その周辺に商売が生まれ、全国どこの道にも同じチェーン店の看板が並び、地域の個性が薄れていくという状況が生じます。でも、**地域の個性はナビが選んだルートから外れた道にこそあります**。SUBAROADは近くにあるのに見過ごされてきた地域の魅力を掘り起こし、地域活性化に貢献できるような取組みにしていきたい。SUBARUの課題から始まったプロジェクトですが、構想を膨らませていくなかで、**社会的に意義あるものへとビジョンが一段高まった**のです。

小川: 今後は全国にルートを拡大していきたいと思っています。そのときには、SUBARU関係者だけでなく**地域を愛する人や地域活性化に取り組んでいる方々にも仲間**になっていただけたら良いと思っています。そして、アプリの機能もこれが完成形ではありません。今回、Basculeさんだけでなく、音楽ストリーミングサービスはAWAさんに開発のご協力をいただきました。また、ルートの作成に際してはナイトレイさんのロケーションデータを参考にさせていただき、ナビゲーションにはフレキシブルなマップソリューションを提供するMapboxさんを採用しています。プラットフォームには柔軟性の高いクラウドであるAWSさんに技術支援をいただく等、業界を横断して様々な方のご協力を得て開発を進めました。これからも垣根を超えたオープンプラットフォームとして進化させていきます。一人でも多くの方にSUBAROADを体験していただき、ご意見ご感想をお聞かせいただきたいと思います。

藤原: 2020年にSUBARUに入社して最初に携ったのがSUBAROADプロジェクトです。もともとクルマ好きでテストドライバーになりたいと思っていたので“目的地を目指すのではなく遠回りして走る”というSUBAROADのコンセプトはすぐに納得できました。私が入った時はβ版が出来上がっていました。β版はスタートとゴールが決まっています。走行中に音声ARを提供するものでした。体験してみると**走る楽しさとスポットを巡るワクワク感の両方がある、ちょっとした旅行気分も味わうことができ、新鮮な印象**でした。21年4月には体験者の声をお聞きするお客様事務局を立ち上げましたので、これからさらに多くのお客様にSUBAROADでドライブに出かけていただき、ご意見ご感想をお寄せいただければと思います。



藤原 高之

株式会社SUBARU デジタルイノベーション推進部
運転好きで、初めてのクルマに選んだのはMT車。自分で操る感覚を愉しめるのが気に入っている。

●ドライブに欠かせないもの
音楽、コーヒーやエナジードリンク

学生時代、喫茶店でアルバイトをしたことで、コーヒーが好きになった。前方から目を遮らさず運転できるよう、ストローを使うのがこだわり。好きなものに囲まれながら運転を愉しんでいる。

小川: 若い世代のクルマ離れが進んでいると言われていますが、藤原のような**若い世代にも、SUBAROADを愉しんでもらえる**ことが分かったのは自信になりました。

大石: 今回SUBAROADの制作で何度も伊豆半島を走り、素晴らしい景色や歴史に触れたことで、故郷静岡県への愛着が深まりました。これを**全国に広げれば、ドライブすることで**生まれた**地域や日本が好きになる**だろうと感じました。

SUBAROAD
体験者の声

▶アプリの詳細内容やFAQはこちら



▶アプリのダウンロードはこちら



● iPhone, App Store は Apple Inc. の商標です。
● Android, Google Play, Google Maps は、Google Inc. の商標です。

—— 現在公開中のコース ——

伊豆 (東海エリア)

伊豆 (東海エリア)

伊豆 (東海エリア)

房総 (関東エリア)

クルマに乗ることがより楽しくなった (20代)

SUBAROADでいろいろな道と出会うのが楽しみ (30代)

自分では思いつかないドライブ (40代)

他のスバリストとともに走っている感じがする (20代)

新たなクルマとの付き合い方 (50代)

クルマという移動手段の良さである「道を選べる」醍醐味を味わうことができた (20代)

ドライブを楽しむ、クルマを愉しむということが、より深くなりました (50代)

スバル車をより楽しむためのツールができた (40代)

スバル愛を改めて感じさせてくれた (40代)

スバル車の楽しさを味わえる道を教えてくれる (40代)