



2019年1月8日

アウディ、CES でクルマをバーチャルリアリティ体験のプラットフォームに変えるテクノロジーを発表

- Audi e-tron のリヤシートで宇宙空間のアドベンチャーを体験
- VR コンテンツとクルマの動きをリアルタイムで同期させるテクノロジー
- CES 用にディズニーインタラクティブと共同制作した未来的な試作コンテンツ「マーベルズ アベンジャーズ：ロケッツレスキューラン」がデビュー
- オープンプラットフォームを採用して新しいエンターテインメント分野を切り拓くスタートアップ企業、holoride を設立

2019年1月7日、ラスベガス/インゴルシュタット：アウディは、ラスベガスで開催されるコンシューマーエレクトロニクスショー（CES）で、新しい車載エンターテインメントを発表します。リヤシートの乗客は、将来的にVRゴーグルを使用することで、映画、ビデオゲーム、インタラクティブなコンテンツを、より臨場感溢れる映像として体験できるようになるでしょう。アウディは、CES でクルマの動きとバーチャルコンテンツをリアルタイムで同期させるテクノロジーを提示します。たとえば、クルマが右折すると、VR体験によるスペースシップも同じように動きます。アウディは、子会社のAudi Electronics Venture GmbHを介して、ベンチャー企業のholoride（ホロライド） GmbHを共同設立しました。この会社は、将来的に、すべての自動車メーカーやコンテンツデベロッパーが利用可能なオープンプラットフォームを介して、この新しい形態のエンターテインメントを商品化することを目指しています。

アウディは、「マーベルズ アベンジャーズ：ロケッツレスキューラン」でイマーシブ フューチャリティック テクノロジー（没入型デジタルテクノロジー）を実演します。「ロケッツレスキューラン」は、ディズニーインタラクティブと共同制作したリヤシート乗員用のVR体験コンテンツです。Audi e-tron のリヤシートに座った乗員は、VRゴーグルをかけることによって、幻想的な宇宙空間を旅することができます。Audi e-tron は、「ガーディアンズ オブ ギャラクシー」（銀河の守護者）が搭乗するスペースシップとなり、2019年の春に公開されるマーベル映画『アベンジャーズ/エンドゲーム』に登場するロケットと一緒に小惑星帯の中を進みます。クルマのあらゆる動きは、リアルタイムでバーチャル映像に反映されます。クルマが急カーブを曲がると、プレイヤーは、バーチャルリアリティの中でスペースシップの反対側へと回り込みます。Audi e-tron が加速すると、スペースシップも加速します。

この新しい分野のエンターテインメントを可能な限り迅速かつ包括的に市場に浸透させるため、アウディは新しいアプローチを採用しています。アウディは、このテクノロジーを開発した子会社、Audi Electronics Venture GmbHを通じて、少数株主持分を保有するスタートアップ企業、holorideを共同設立しました。さらに、アウディは、このテクノロジーのライセンスをholorideに供与します。このスタートアップ企業は、自動車メーカーやコンテンツデベロッパーが新しいVRコンテンツを作成し提供できるようにするため、オープンプラットフォームを使用して開発を進める予定です。アウディのデジタルビジネス責任者であり、将来的にholorideの最高経営責任者（CEO）に就任するニルス ウォルニーは、次のように述べています。「クリエイターたちは、A地点からB地点への移動を、真のアドベンチャー体験に変える魅力的な世界を創造するために、私たちのプラットフォームを利用することになるでしょう。自動車、各種デバイス、コンテンツ制作者に対して協力的でオープンなアプローチを採用することによってのみ、この新しいエンターテインメント分野を発展させることができます」

このプラットフォームを使用すれば、アーケードゲーム、水中での冒険、宇宙探検から、歴史的な街や人体を探索する学習ゲームまで、その可能性は無限に広がります。holoride は、車両データへのインタフェースとして機能し、それらをバーチャルリアリティに転送するソフトウェア開発キットを提供し、五感のすべてを使用して車内で体験可能な世界をデベロッパーが制作できるようにします。視覚的な体験とユーザーの実際の感覚は同期しているため、クルマの中で映画やテレビドラマ、プレゼンテーションの資料を見た時に起こる乗り物酔いの可能性を大幅に減らすことができます。

holoride は、標準的な VR ゴーグルを使用して、リヤシート乗員用の新しい形態のエンターテインメントを、今後 3 年以内に市場に投入する予定です。長期的には、car-to-X インフラの継続的な拡大によって、交通での出来事がバーチャル体験の一部として反映されることも考えられます。たとえば、信号で停止すると、ゲーム中に予期しない障害が発生したり、学習プログラムが途中で中断して簡単なクイズが出題されたりするかもしれません。

アウディとマーベルスタジオは、マーベルシネマティックユニバース（マーベルスタジオが製作するスーパーヒーロー映画）において、チームを組んできました。その最初の例が、2008 年に公開され、Audi R8 が登場した映画、『アイアンマン』です。この長年の協力関係に基づいて、アウディとディズニーインタラクティブは「マーベルズ アベンジャーズ：ロケットレスキューラン」を共同制作しました。この VR コンテンツは、リヤシート乗員が最先端の VR テクノロジーをどのようにして楽しむことができるのかを実証します。ディズニーインタラクティブ副社長のマイク ゴスリンは、次のように述べています。「アウディ、マーベル、ディズニーインタラクティブは、世界的に有名な映画と革新的なテクノロジーを組み合わせ、マーベルスタジオの 10 周年を記念するコンテンツを制作しました。CES で公開されるこのデモンストレーションは、探究心と実験精神で開発されたものですが、私たちは物語や体験をさらに向上させるため、先進的なテクノロジーを絶えず評価しています」

※本リリースは、AUDI AG 配信資料の翻訳版です。