



プレスリリース

ヴァレオとholoride、パートナーシップを拡大し、 車載向け拡張現実ゲーミングをスケールアップ

- ヴァレオとholorideのパートナーシップは、乗員向けの車載拡張現実ゲーミング体験のグローバル展開とスケールアップを加速
- このコラボレーションにより、ヴァレオの先進運転支援システム（ADAS）のセンサー群とアルゴリズムを、holorideの空間知能技術と組み合わせることで、車両の動きに同期し、周囲の環境を認識するゲーミングを実現
- オートチャイナ2026にて新しいコンテンツとライブデモを公開

2026年4月24日中国・北京 – 自動車技術のグローバルリーダーであるヴァレオと、車載拡張現実のパイオニアであるholorideは本日、オートチャイナ2026においてパートナーシップの拡大を発表しました。これにより、世界中の乗員に向けた拡張現実（XR）ゲーミング体験の展開を加速させていただきます。

CES 2026で初めて提携を発表した両社は、現在、車載拡張現実コンテンツのポートフォリオを拡大し、没入感のある車両の動きに同期したゲーミング体験を世界市場の量産車に導入することに注力しています。

ヴァレオの先進的なセンサー技術とholorideのリアルタイム空間知能を組み合わせることで、このパートナーシップは物理的な世界をゲームプレイにシームレスに統合し、移動時間をインタラクティブなエンターテインメントに変えるゲームを可能にします。

ヴァレオ・ブレイン・ディビジョンCEOのマーク・ブレコーは次のように述べています。「holorideとのパートナーシップを通じて、私たちのワールドクラスのADASの専門知識と同社の空間体験ソフトウェア開発キット（SDK）を組み合わせることで、『ヴァレオ・レーサー』は車内体験を再定義しています。このベンチャーは、もともと運転支援と安全のために開発された私たちのADASとAI技術が、今やエンターテインメントや快適性の新しい形態を生み出すイノベーション・エンジンであることを証明しています。これはヴァレオにとって大きな一歩であり、私たちの技術をより人間的で魅力的かつコネクテッドなモビリティの中核に据えるものです。」

holorideの共同創業者兼CEOであるNils Wollny氏は次のように述べています。「私たちは立ち上げの段階から、フルコンテンツ・ポートフォリオのスケールアップへと移行しつつあります。ヴァレオと共に、車内での拡張現実ゲーミングを量産できるレベルへと整え、没入感のある車両の動きに同期した体験を世界中の乗員にお届けします。」

拡張現実ゲーミングポートフォリオの拡大

オートチャイナ2026（4月24日–5月3日）において、holorideとヴァレオはパートナーシップの次なるステップを披露します。それは、新しいタイトルと自動車メーカー向けの強化されたカスタマイズ機能を備えた拡張現実ゲーミングポートフォリオの拡大です。

来場者は、ヴァレオのブース（#B2D01）とholorideのブース（#W1B22）でこれらのイノベーションを体験することができます。holorideのブースでは、走行中の車両内で現実の走行状況と完全に同期した拡張現実コンテンツを体験できる限定のライブ走行デモンストレーションにも登録できます。

このポートフォリオの拡大は、ヴァレオの世界をリードする先進運転支援システム（ADAS）と、holorideの空間知能技術の組み合わせによって支えられています。

ヴァレオのカメラ、レーダー、AI駆動の認識アルゴリズムのスイートは、車両周囲の環境のリアルタイムのデジタルツインを構築し、holorideの空間知覚エンジンは、リアルタイムの車両の動きと環境データを解釈して、ゲームコンテンツにリアルタイムで反映される同期したデジタルレイヤーを作成します。holorideの空間体験SDKにより、デベロッパーやOEMは、自社のブランドや顧客に合わせた適応型で動きや位置を認識するゲーミング体験を構築することができます。

これらの技術を合わせることで、拡張現実ゲーミングのスケラブルなエコシステムが可能になり、移動中の車内エンターテインメントに新しいレベルの没入感、快適性、パーソナライゼーションをもたらします。これらの新しい体験は、すでに搭載されているセンサーの価値を高めるものです。

現在は拡張現実ゲーミング・ポートフォリオの拡大にフォーカスしていますが、holorideとヴァレオは、リアルタイムの環境理解に支えられた、より幅広いカテゴリーのアプリケーションの基盤によるゲーミングを超えた空間認識型の車内体験に長期的に大きな可能性を見出しています。

立ち上げの段階からポートフォリオの拡大へ

このパートナーシップの拡大は、わずか数週間前に達成された重要なマイルストーンに基づいています。それは、ルノー・コリアの最新フラッグシップ車両である新型「ルノー・フィランテ」に導入された拡張現実レーシングゲーム「R:Racing」のローンチです。

最初は、2024年の「サウス・バイ・サウスウエスト（SXSW）」でヴァレオ・レーサー・コンセプトとして公開された「R:Racing」は、既存の車両センサー、カメラ、演算ハードウェアとソフトウェア・インテリジェンスを活用した量産車に完全に統合された世界初のXRゲーミング体験です。リアルタイムの車両データとライブの環境認識を使用することで、このシステムはバーチャルなゲームプレイを現実世界とシームレスに融合させ、乗員に没入感のある車両の動きに同期した体験を提供します。現実世界の環境を背景として活用することで、一回一回のプレイがユニークな体験になります。もう一つの大きな利点は、動きに同期していない標準的なコンテンツと比べると、乗り物酔いの感覚が劇的に改善されることです。

このゲームコンセプトは、ブランド間でシームレスに導入できるように設計されており、OEM固有のコンテンツやカスタマイズへの道を開きます。乗員は、車載インフォテインメント（IVI）システムやスマートフォン、タブレットなどの個人用デバイスを介してこれらの体験にアクセスでき、車両プラットフォームやユーザーの好みに応じた柔軟性が確保されます。

holorideについて

holorideは、空間コンピューティングや人工知能を含む高度な技術を走行中の車両からのリアルタイムデータと融合させ、次世代の乗客体験を可能にします。パートナーに、乗客向けのアプリケーションを開発・展開するための包括的なソフトウェアスイートを提供することで、holorideはアイドリング状態の移動時間をビジネスチャンスに変えます。

報道関係者問い合わせ先：press@holoride.com

ヴァレオについて

ヴァレオは、世界中の自動車およびテクノロジーパートナー向けに革新的なソリューションとシステムを創造する、世界をリードするテクノロジー企業です。ヴァレオは、パワー・ディビジョン、ブレーン・ディビジョン、ライト・ディビジョンと、アフターマーケットとニューモビリティ向けの拡張サービス・パートナーであるヴァレオサービスで構成されています。ヴァレオは、モビリティをより安全に、より持続可能に、そしてすべての人が手が届くものにすることにコミットしています。グループは、より電動化が進み、より安全で、ソフトウェア・ディファインドとなる「未来のクルマ」を形作る上で重要な役割を果たしています。ヴァレオは、グローバルな生産拠点と、電動化、先進運転支援システム、ライティング、ソフトウェアにおける技術的リーダーシップを活かして、1台あたりの付加価値のシェアを高めています。ヴァレオはパリ証券取引所に上場しています。数字で見るヴァレオ：2025年の売上高209億ユーロ | 2026年2月26日時点で、約100,000名の従業員を擁し、29カ国で149カ所の工場、59カ所の研究開発センター、19カ所の物流プラットフォームを構えています。