

報道関係各位

デロイト トーマツ グループ

有志団体 Dream On

三菱地所株式会社

Tokyo Marunouchi Innovation Platform

## 丸の内で“空飛ぶクルマ”一般向け VR 体験の実証実験を実施 ～エアモビリティ社会実装に向けた認知度向上施策を始動、社会受容性検証へ～

デロイト トーマツ グループ、有志団体 Dream On、三菱地所株式会社、Tokyo Marunouchi Innovation Platform (TMIP) は、このほど“空飛ぶクルマ” (eVTOL<sup>※1</sup>) の社会実装に向けた認知度向上施策を始動し、デロイト トーマツ グループと Dream On が共同開発した VR コンテンツを体験できる“空飛ぶクルマ” VR 用体験車両を用いた一般向け実証実験を、2022年2月28日、3月1日の2日間実施いたします。今回の丸の内エリア (大手町・丸の内・有楽町) での検証結果を踏まえ、今後は全国各地での取り組みを検討・展開していく予定です。

VR 体験予約 URL : <https://tmip220228.peatix.com> ※2月2日13時より一般申込受付を開始、閲覧可能となる予定。



▲ “空飛ぶクルマ” VR 用体験車両イメージ © Dream On



▲ 搭乗口 © Dream On、Deloitte Tohmatsu Group



▲ “空飛ぶクルマ” 搭乗中イメージ



© Dream On、Deloitte Tohmatsu Group

### ■ 今回の実証概要について

実証期間	: 2022年2月28日、3月1日
実証場所	: 3×3 Lab Future (東京都千代田区大手町1-1-2 大手町タワー・ENEOSビル1F)
実証対象	: TMIP 会員企業、丸の内エリア (大手町・丸の内・有楽町) のワーカー
実証目的	: (1) “空飛ぶクルマ” の社会受容性の検証 (2) 今後の活用・展開可能性の検証 (3) 疑似体験を通じた社会的認知の拡大
想定シーン	: “空飛ぶクルマ” のユースケースの一つとして想定している地方交通への活用

\*新型コロナウイルスの感染拡大状況に鑑み、実施期間や検証内容等が変更になる可能性があります。

## ■実施背景

“空飛ぶクルマ”は、新たな産業創造・事業創造の可能性が期待されており、デロイト トーマツ グループでは日本で“空飛ぶクルマ”が議論され始めた 2017 年より専門チームを立ち上げ、官庁自治体やモビリティ関連産業をはじめとした各企業に向けて、国内外の市場・政策調査、戦略立案支援、エコシステムの形成や実証実験のサポートなど幅広く事業支援を行ってきました。

三菱地所は、次世代エアモビリティを活用した新しいまちづくり、新事業への取組みをスタートしており\*2、次世代エアモビリティを用いた新たなサービス提供や、丸の内やみなどみらい等の保有資産も含む、離発着場の設置・運営等を通じ、まちづくりの進化を検討しています。

現在、国内での有人試験飛行の実施等、技術的な課題解決に向けた検討が進みつつあり、国も「デジタル田園都市国家構想」を体現するモビリティとして必要な制度整備に意欲を示す一方で、“空飛ぶクルマ”の実用性や安全性を含めた一般的な認知・理解などの社会受容性が重要な課題となっています。

今回、まずはより多くの方に認知・理解を広げ、ビジネス機会や“空飛ぶクルマ”のある暮らしを描いていただくことを目的に、共同で認知度向上施策を実施することといたしました。今回は、TMIP（事務局：三菱地所、パートナーズ：デロイトトーマツ）取りまとめのもと、デロイト トーマツ グループと Dream On の 2 者が共同開発した VR コンテンツを用いて、TMIP 会員企業ならびにエリアワーカーを対象に体験・検証の場を設けます。

## ■新たに開発した VR コンテンツについて

本コンテンツでは、“空飛ぶクルマ”のユースケースの一つとして想定されている地方交通への活用をテーマに、地方空港到着後から“空飛ぶクルマ”による宿泊予定ホテル到着まで、VR ゴーグルを着用した状態で乗り込むフルダイブ型の仮想飛行として体験可能です。①搭乗手続き、②車内での過ごし方、③目的地到着後のアクティビティといった一連の流れを通して、“空飛ぶクルマ”を活用することで、乗り換えの手間や移動時間の短縮といった交通課題の解消や、空からの遊覧観光等、地域の新しい魅力の創出といった地方の活性化への“空飛ぶクルマ”の活用を具体的にイメージしていただける内容となっています。

### ①搭乗までの手続き

“空飛ぶクルマ”のチケット予約や手荷物チェックといった搭乗までに必要な手続きを体験できます。“空飛ぶクルマ”に搭乗するまでの一連のシーンから、安全性、利用の容易さ等をより具体的に体験いただけます。



© Dream On, Deloitte Tohmatu Group

### ②搭乗中での過ごし方

“空飛ぶクルマ”に搭乗後、目的地までどのように車内で過ごすのかについては、これまで十分に議論がされてきていませんでした。今回の VR コンテンツでは、飛行中のアクティビティや機内のエンターテインメント（情報と娯楽を融合した造語のこと）にも焦点をあて、移動中に何ができるのか、どんなことが起こるのかを体験することで、“空飛ぶクルマ”への理解を深めていただき、関連する事業領域のビジネス機会の可能性を示したいと考えています。



© Dream On, Deloitte Tohmatu Group

### ③降機後のアクティビティ

“空飛ぶクルマ”による新しい移動は、降機後のアクティビティにも影響を与えます。単なる移動だけでなく、空と地上で連動した新しいアクティビティの提案や、移動中のチケット購入、保険加入といったアクティビティに向けた準備等、“空飛ぶクルマ”が私たちの暮らしや社会を大きく変化させるポテンシャルを持っていることを感じていただきたいと考えています。

