

# 若者の車離れと“戦う車”

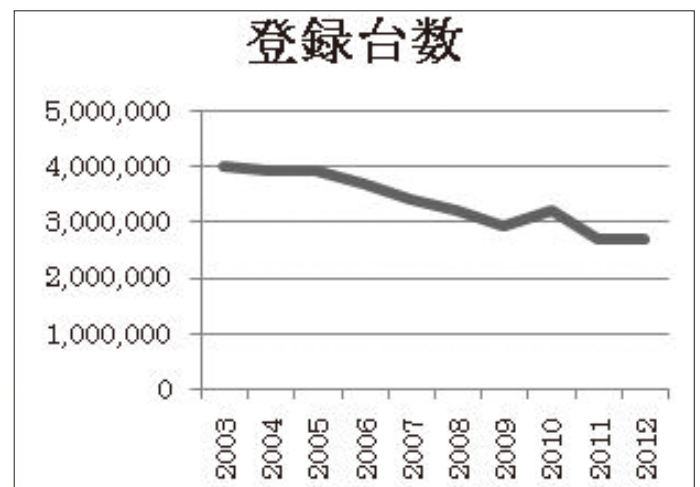
最近、ニュースなどでよく聞く、若者の車離れという言葉。日々生活する中で、移動手段の第一になるのは車だ。道路でも未だ絶えることなく見かける中でそんな言葉を聞いてもいまいちピンとこないが、実際に車離れは起きているのだろうか？

## ●車離れの現状

車離れということは、車の売り上げが下がることにもつながるだろう。そこで、車の売り上げは登録台数として換算されるのだが、その台数の推移を初めに見ていきたい。グラフは新車の売り上げを反映したものだ。グラフを見れば一目瞭然であるが、2003年以降から右肩下がりのことある。新車の売り上げが下がっているということは、新しく車に乗ろうという人が減っていること

や、乗っていても車への興味が薄れているからだ。最近の不況も相まって、という考えもできなくもない。

売り上げの低下から車離れの実態は明確になった。しかし、数字を見なくとも、周りの様子を冷静に見てみるだけでも、車離れの実態は見えてくる。今こうして記事を書いている自分もそうだが、20代で免許を取得している人は少ない。また、都市部に住む人にとって、車よりも電車の方が便利である環境も影響しているように思う。また、一般に言われるのは、趣味の多様化だ。現在やっているCMにも、それを原因として挙げられているものがある。車よりも、他のものが魅力的になってしまったこと、車を必須とすることがなくなってきた。この状況が車離れをじわじわと引き起こしているようだ。



日本自動車販売協会連合会の統計

## ●車への親しみ

車はただの交通手段と考える人がほとんどかもしれないが、これを趣味としている人もいるし、そのデザインに憧れを持っている人もいる。その中でも、おもちゃのミニカーや『トランスフォーマー』といった、車を題材にした作品なども、車への親しみを持たせるのにかなりの影響を及ぼしている。しかし、『架空』のものであるという意識やおもちゃであること、ロボットものの作品であるということが子供のものという意識を高め、大人を引き付ける、あるいは大人になって車に憧れを持つことを妨げている。子供向けでなくても、ゲームで車を操ることで満足して、実際の車に乗らないといった人も少なくはない。どんどん上乗せすれば、前述の通り、趣味が多様化したことによって、必ずしもそういった作品やゲームに気を引くわけでもなくなってしまうのだ。

## ●車産業と車たちの“戦い”

大人にも好かれなくなってしまうのは、子供へのイメージは当然悪いものとなる。親と一緒に見るニュースで眺める車が悪者に見えてしまったら、次世代の若者となる子供も車から離れるしかない。身近にいないかっこいいヒーローとして気を引き付けられないだろうか。車には悪いイメージ



ジだけではなくことを伝えられないだろうか。

ここで、私が、車産業が行う若者の車離れに対する巨大プロジェクトではないかと思う、新たな作品を紹介したい。『超速変形ジャイロゼッター』だ。原作をアーケードゲームとし、アニメ・漫画・家庭用ゲーム等など、沢山のメディアに展開している、いわばロボットバトル作品である。ゲームセンターには右の図のように、赤いレーシングゲームのような筐体が置かれている。この筐体が今大きな話題になっているのだが、それは、普通のカーレーシングのゲームではないからだ。そう、前述の通り、ロボットバトルゲームなのだ。しかし、『トランスフォーマー』とは違う面白みがあり、ただ車がロボットになることが特徴というわけではない。

この『ジャイロゼッター』が掲げている大きな特徴は二つ。まず一つは、実在する車が変形す

る、ということ。参加しているメーカー、トヨタ・ニッサン・スバル・ミツオカ・ミツビシ・マツダ、が自社の車をそのまま作品のキャラクターとして提供していて、その車がロボットに変形するのだ。(左図はニッサンGT-Rの変形例)



身近にある車が変形するとあって、親から子供を引き込むケースも見られる。特に「自分が乗っている車」であると、愛着が一際増すの言うまでもない。そして、もう1つの特徴は、筐体も変形することである。



自分が本当にロボットに乗ったかのような気分になれるのは、子供たちにとってはとても魅力的である。こうして、キャラクターや筐体で子供たちの興味をしっかりと引き付けているのだ。

アニメや漫画などでも積極的に車に注目し、おもちゃの展開など様々な方面から子供たちを引き付けているし、車好きの親のいる家庭では、家族ぐるみでハマることもある。ジャイロゼッターの

筐体は対戦モード・協力モードが可能で、1人ではなく2人で遊ぶことが可能だ。それを利用し、公式の全国大会が現在行われている。2012年11月の段階では地域予選が行われており、決勝は12月の予定である。私もこの大会の予選に参加してみた。

私が参加した大会は11月11日に行われたペア戦で協力プレイによるチームで対戦をする方式だ。ペア戦では親子でチームを組んで参加する人も多く、親から入り子供を引き付ける作戦は大いに成功しているといえよう。



↓上は使う車をスキャンするマシンカード。下はバトルを助けるスペシャルカード。マシンカードは写真のエコタイプのほかに、スポーツ・セダン・ワゴンがあり、ステータスが違う。

遊び方とバトルの流れだが、まずは使う車の

カードを3機選んで筐体にスキャン、レースモードで車のレースを行う。このレースモードは後のバトルモードに大いに影響を及ぼすものとなる。走り方によってパワーや防御と言ったステータスが上がり下がりするのだ。速くゴールすることはあまり重要ではなく、自分の戦略に合ったステータス上げをするためにどのような走りをするかがかなり重要となる。レースの時点から頭をフル回転させなければならない。

そして、レースが終わるとバトルモードに移行し、車からロボットへと変形する。ここではじゃんけんのように攻撃方法が3つに分かれており、普通の攻撃・必殺技・必殺技のカウンターのどれを出すかを、相手の戦略を読みつつ選び、相手の体力を削りきって勝ちを目指すのだ。技の読みあいに加え、攻撃の補助を行うスペシャルカードがあり、この効果や使うタイミング等を考えて、戦いを有利にできるようにしていく。一見単純なバトルゲームと思いきや、かなり高度な知略戦を要求されるのだ。協力モードではコンビでどのように協力して技を出していくのがカギとなるため、息の合ったコンビネーションが必要となる。

この大会の優勝ペアはやはり親子であり、一緒

#### ☆参考資料

##### ●登録販売数

<http://www.jada.or.jp/contents/data/ranking/index.php>

##### ●ジャイロゼッター公式ホームページ

<http://gyrozetter.com/>

##### ●これからの“戦い”

ジャイロゼッターの効果がどれほどのものになるのかは私が記事を書いている11月現在、明確には出ていないためにどうなっているかはわからない。しかし、子供にとつての車のイメージは格段に違った物になっているのは間違いないだろう。ここから車に乗ろうと思う若者へと成長すれば、車産業にとって大きな問題解決となる。

しかし、前述にあった通り、とある車メーカーの重役は「バーチャルの車に満足してしまい、実際の売り上げに結び付けない」と苦言を呈している。このジャイロゼッターも同じように失敗する可能性はまだ捨てきれない。さて、この車離れの時代、車たちはどのような戦いを見せるのか。