

S660「ワイガヤ」史

S660は「ワイガヤ」から生まれてきました。

一人一人、考えが違って当たり前。だから、徹底的にひとつの議題について深く掘り下げて話し合う。その過程でコンセプトが研ぎ澄まされ、曇りのないものへと進化していったのです。

ここでは、開発の中でどんな「ワイガヤ」が行われ、S660へと反映されていったのかをご紹介します。

「楽しい」って何？

「楽しいクルマ」をつくるのなら、「楽しい」とは何なのかを深く掘り下げてなくてはならない。ハードウェアの検討を行う前に、「楽しさ」についての深い考察を行った。



「喜怒哀楽」って言葉があるけど「喜ぶ」のと「楽しい」のって何が違うんだろう？

「喜ぶ」のも一種の楽しさだけど瞬間的。「楽しい」のは過程を伴うものだと思う。サッカーで言えば、やっているときに楽しくて、勝った瞬間が喜び

過程を伴う「楽しい」には自分の成長がついてくる。遊園地は楽しいけどそこに自分の「成長」は無いと思うんだよね

それがチャレンジングな内容だったりして成功すればなおよし、失敗しても過程が充実していれば楽しんだことになるのかな？

予想通り=楽しい
予想外=喜び倍増で感動
狙い通り=気持ちいい

非日常の楽しさはどう？

みんなで目標を持ってやると楽しい！
1人でできないことができるようになる！

1人でも自分の考えを発信して想定以上の評価を得たときはうれしかったな

子供の頃の夜店は思い出深い！
ホントは行っちゃいけないところに行っちゃったときはすごく楽しかった

有休の日に昼間からビール飲むとか……

ツーリング先で同じクルマに会うと「仲間」感がない？
あれは楽しい！

会社の同郷の人を集めて地元トークするのも楽しかった！

発信する人と受け手の関係も重要だね

あれは楽しいけど罪悪感ある(笑)！

「おれと同じ価値観の持ち主だ！」
っていう連帯感かな。
同じことを楽しいと思える人が集まると楽しい！

見た瞬間から降りるときまでの過程を楽しんでもらえる最高のクルマをつくらう！
自分たちも想いをひとつにして開発の過程を楽しもう！

「愛」って何？

愛妻、愛娘、愛犬……これからつくろうとするクルマを、それに並ぶ「愛車」にしてもらいたい。それは開発者共通の想い。では、何が「愛」を感じさせるのか。

人や生き物は愛おしいけれど無機質なものにはあまり愛おしさを感じないよね。「遠くないうちに使えなくなるだろうな」と思うようなモノも「愛」は抱けないよね

機械式の時計ってかわいいんだよね。1日経つと狂っちゃうところとかがさ

電波式の方が時計としてはだんぜん優秀なのに不思議だよ

クルマは「愛」が付くほどに可愛がられるモノだけど「長く付き合いたい」と思えるから「愛車」という呼び方ができるのでは？

愛〇に昇格するには時間との関連が深いんだと思う

作り手もこのクルマに愛を注がないとそうならないぞ！



「愛」を感じてメンテしながらずっと乗り続けたいくなる……
そういうクルマをつくりたいよね!!