

## 研究背景

### 先行研究について

AT車の普及

- : 変速における操作の簡易化
- ✕ : 変速における一体操作感の低下

変速音の付加  
⇒ **操作感**の創生



### 本研究の目的

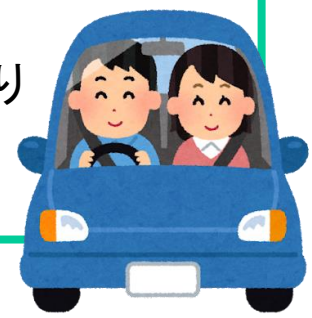
車室内の音環境の変化

- ・変速音の改善
- ・EV化

➡ 「快」に感じる各刺激のバランスが変化

刺激バランスの最適化により

**運転一体感の創生**



## 研究内容

### 「快」の要素選定

印象変化への  
寄与の大きい刺激の把握

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・変速音</li> <li>・変速ショック</li> <li>・操作音</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・操作力</li> <li>・ストローク</li> <li>・環境音</li> </ul> |
|---|--|

### 「快」の要素深堀

寄与の大きい刺激の  
最適な刺激の大きさを調査

- |  |   |   |
|--|---|---|
| ○音   | ○振動   | ○操作感  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・音圧</li> <li>・周波数</li> <li>・時間</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・加速度</li> <li>・時間</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・最大操作力</li> <li>・ストローク量</li> </ul> |

### 「快」の要素検証

○感性評価  
DSを使用した主観評価

○運転パフォーマンス  
・加速時間  
・ふらつき etc...