

BEVERAGE VISUALIZATION PROPOSAL

飲料による状態変化の 可視化提案書

— シーンに適した飲料提案を可能にする評価アプローチ —

株式会社オルチェ人間情報技研

1. 背景：飲用シーンごとに異なる期待と実際

日常の様々な飲用シーンと、そこで生まれる「期待」



工作中

切り替えたい



移動中

リフレッシュ



休憩中

整えたい



レジヤーカー中

回復したい



食事中

邪魔しない

しかし…実際は、多くの方は下記のような基準で選ぶことが多い



味の好み



ブランド



価格



習慣

その結果、

今の状態に本当に合ったものを選んでいるか？は、実はわからない！

2. 本提案：飲用体験の可視化で、シーン別提案を実現

飲料ごとの状態変化や体験の質を可視化し、
シーンや目的に応じた飲料提案を可能に



時間軸の変化

- ✓ 飲んですぐに頭が冴える
- ✓ じわじわと気持ちが落ち着く
- ✓ しばらくの間集中が続く



方向性の変化

- ✓ 眠気が抜けて覚醒する
- ✓ 緊張がほぐれてリラックスする
- ✓ 気分が変わって切り替わる



体験の質

- ✓ 重みがあり満たされる感覚
- ✓ 刺激的で弾ける感覚
- ✓ やさしく穏やかな感覚

3. 段階的アプローチ：カテゴリから横断整理へ

飲料は多様で多数の個別商品が存在するため、ステップをわけて整理を進める。



4. 飲用体験を整理する3つの共通軸

どのカテゴリでも共通して使える整理軸が必要



① 変化の時間

いつ、どのくらい？

- 変化が始まるまでの速さ
- ピークに至るまでの過程
- 持続時間・収束の仕方

EXAMPLE

「すぐに強く変わり、すぐ抜ける」

VS

「ゆっくり変わり、長く続く」



② 変化の方向

どこへ？

- 覚醒方向へ向かう
- 緊張緩和方向へ向かう
- 集中持続方向へ向かう
- 気分転換方向へ向かう

ROLE

方向性の違いが、
カテゴリの役割を規定する



③ 体験の質

どのように？

- 軽くシャープな覚醒
- 厚みのある落ち着き
- 弾けるような切り替え
- 穏やかに整う感覚

QUALITY

ポジショニングや価格帯に
影響する「質感」の違い

この3つが揃って初めて、**飲料による体験の全体像が比較可能**になる

5. コンディション変化を取得する計測設計



段階的にカテゴリを積み上げながらも、将来的に横断比較が可能なデータ基盤を構築する

5-1. 全カテゴリ共通で取得する指標 (1/2)



心拍・HRV

自律神経指標

何を見ているか
交感神経／副交感神経のバランス変化

なぜ重要か
覚醒方向か安定・回復方向かを客観的に把握できる

関係する観点

➡ 方向 ⌚ 持続 (時間)



呼吸

リズム・安定性

何を見ているか
呼吸のリズムや安定性の変化

なぜ重要か
緊張緩和や落ち着きの変化は呼吸パターンに表れやすい。「整う方向」の変化を捉えるうえで重要

関係する観点

➡ 方向 ⌚ 持続



表情変化

無意識反応

何を見ているか
飲用中・飲用後の微細な表情変化

なぜ重要か
言語化されない体験の変化を外在化できる。自己申告と実際の反応の差も確認できる

関係する観点

➡ 方向 ✂ 体験の質 ⌚ 立ち上がり

5-1. 全カテゴリ共通で取得する指標（2/2）

視線・瞳孔 覚醒・関心強度

何を見ているか

覚醒や関心の強度

なぜ重要か

瞬間的な覚醒変化や集中状態の変化を捉えやすい。覚醒系カテゴリでは特に有効

関係する観点

 方向

 立ち上がり（時間）

主観評価 飲用前後

何を見ているか

自己認識としての変化

なぜ重要か

身体反応との整合性を見ることで、感じている変化と実際に起きている変化の両面を整理できる

関係する観点

 方向

 体験の質

5-2. 飲料特有の入口反応（喉・嚥下指標）（1/2）

飲料は「摂取」という身体行為を伴うため、最初の接点である口腔・喉を捉えることで、変化の「立ち上がり」を精緻に把握できます。



嚥下テンポ・安定性

リズム・安定度

何を見ているか

飲み込むリズムや安定度

なぜ重要か

刺激の強さや飲みやすさは、嚥下行動に直接反映される

関係する観点

 立ち上がり（時間）  体験の質



喉元表面EMG

嚥下時の筋活動

何を見ているか

嚥下時の筋活動

なぜ重要か

刺激の強さや身体反応の大きさを客観的に取得できる。特に炭酸など刺激系カテゴリでは重要

関係する観点

 立ち上がり  強度



嚥下音解析

音構造解析

何を見ているか

飲み込む瞬間の音構造

なぜ重要か

通過の滑らかさや引っかかりなど、体験の質に関わる情報が含まれる

関係する観点

 体験の質  立ち上がり



首元加速度

(拡張)

何を見ているか
飲み込み動作の物理的变化

なぜ重要か
より精緻な時間同期解析が可能

関係する観点

🕒 時間 📊 強度

なぜこの二層設計なのか

- ✓ 共通指標により、**カテゴリ内比較が可能**になる
- ✓ 入口反応を加えることで、**飲料特有の違いが明確**になる

この設計により、段階的にカテゴリを積み上げながらも、将来的に横断比較が可能なデータ基盤を構築できる

6. 炭酸カテゴリ実証設計 (PoC)

炭酸カテゴリを対象に、飲料によるコンディション変化と体験の質を『**比較可能な形**』で整理する。
炭酸は刺激の立ち上がりが明確で、差が出やすく、初期ステップとして実証設計に適している。

◎ PoCの狙い (3つの目的)



6-1. 試験デザイン：条件・被験者・構造



条件

製品群の設計

刺激プロファイル差が出るセットで構成

無糖強炭酸

甘味炭酸

微炭酸

非炭酸（対照）

※同一ブランド内の設計でも、複数ブランド横断でも可（目的に応じて調整）



被験者

対象属性

20～30名（PoC想定）

健常成人

炭酸飲用習慣あり
(極端な非飲用者は除外)



試験構造

計測プロセス

クロスオーバー設計

順序相殺（順番バイアス除去）

飲用前にベースライン取得

飲用中～飲用後の一定区間を連続取得

→ 個人差を抑え、
条件差を抽出する

6-2. 計測項目



共通指標

カテゴリ比較の基盤となる指標群



心拍・HRV

自律神経



呼吸

リズム・安定



表情変化

無意識反応



視線・瞳孔

覚醒・関心



主観評価

飲用前後／直後



炭酸主軸（入口反応）

刺激と体験の立ち上がりを捉える指標群



嚥下テンポ／安定性

飲みやすさ



喉元表面EMG

筋活動強度



嚥下音解析

通過の質感

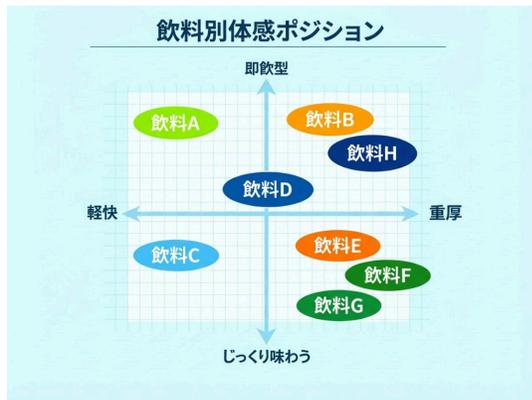


（拡張）首元加速度

物理的变化

6-3. 想定アウトカム例

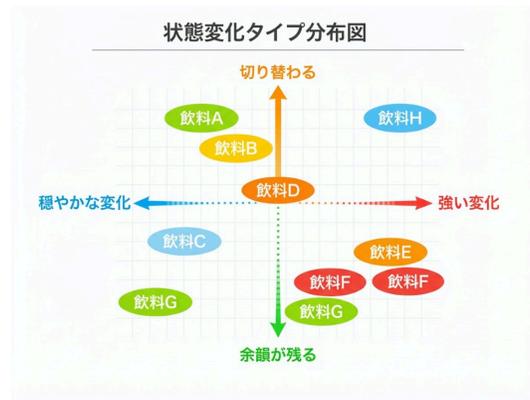
1 飲料別「体感傾向」の可視化



- 飲料ごとの嚥下特性
(即飲傾向／滞留傾向)
- 刺激感主観と生体反応の関係
- 表情変化の方向性
(立ち上がり型／収束型等)

→ 各飲料の体験が「構造」として把握できる状態をつくる

2 状態変化タイプの整理

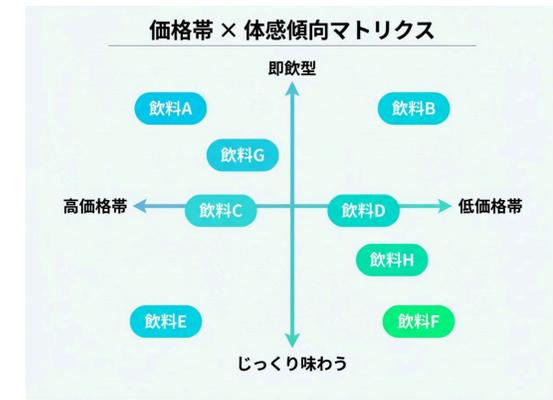


- 切り替え方向に動きやすい飲料
- 静かに整う方向に動きやすい飲料
- 余韻が残る方向に動きやすい飲料

※状態の断定ではなく、傾向整理として扱う

→ 飲用前後の変化傾向からタイプ进行分类する

3 価格帯・設計思想との関連探索



- 高価格帯に滞留傾向が見られるか
- 軽快設計に即飲傾向が見られるか
- 視線・瞳孔と覚醒傾向の関連

→ 価格／設計意図と体験傾向の関係を探索する

6-4. スケジュール（目安）



全体工期目安 **約 3~4ヶ月**

7. 将来展望：カテゴリ展開→状態評価基盤構築

1 カテゴリの段階的拡張

STEP 1 炭酸カテゴリ

✓ 共通設計を検証

STEP 2 覚醒系・鎮静系

機能性領域へ拡張

STEP 3 お茶・スポーツ飲料

日常飲料全般へ

同一観点で整理することで、カテゴリごとの役割や違いが明確になる

2 状態評価空間の構築

段階的にデータを積み上げることで、飲料全体を「コンディション変化」という軸で整理した評価空間を構築。

≡ カテゴリ横断での比較

▶ ラインナップの役割整理

💡 設計思想の可視化

7. 将来展望：活用可能性



シーンに応じた飲料提案

仕事中・休憩・移動中など、
状況に合わせた最適な飲料レコメンド



価格帯との整合性検証

価格と体験価値（高級感・手軽さ）の
関係性を定量的に分析・検証



新商品設計時の参照軸

目指すポジションや体験を
開発段階から明確にするための指針



購入時の選択支援

店頭・自販機・アプリ等での
コンディション連動型リコメンド実装

 段階的に構築された状態評価基盤が、飲料選択の新しい体験を創出します！

飲料市場における「**状態軸での整理**」という 新しい基盤の構築を目指して。

まずは1カテゴリから、段階的に整理を始めてみませんか。
本提案に関するご相談、試験設計の具体化、スケジュール・費用感のご提示など、
お気軽にお問い合わせください。

株式会社オルチェ人間情報技研

✉ info@oruche.co.jp