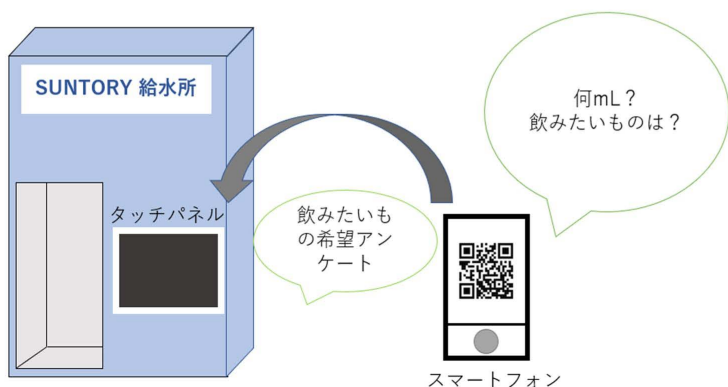


給水型自動販売機



スマホ画面上でドリンクの種類と量を指定し購入できるシステム
給水型にすることで、ごみの削減にもつながる

・スマートフォンアプリの使用方法

- ① 飲みたいドリンクと給水する場所を選択
- ② 給水する建物の中でもどの階で給水するのを選択
- ③ 選択したドリンクの量を設定、値段の確認
- ④ ①～③で設定した情報の確認画面とQRコードの表示



・モニター画面の使用方法

- ① スマートフォンに表示されているQRコードを読み込む
- ② 情報の確認と決済方法の選択
- ③ 給水中のアンケート



SUNTORY×ゲームによる海外飲料サービス

ゲームとコラボすることで
SUNTORYの飲料水をより世界中に広げる
サービス



ORANGINA



オレンジを中心にレモン・マンダリンオレンジ・グレープフルーツをブレンドした複雑で満足感のある味わいはそのままに、糖質25%オフにより軽やかな飲み心地を実現しました。

- ・産地
フランス
- ・ゲーム価格
140コイン
- ・購入価格
190ゴールド
- ・効果
攻撃力 14%UP(スリップダメージ付与)

オレンジをメインに様々な柑橘系パワーを詰め込んだ1本。あまりの爽やかさに攻撃された敵はスリップダメージを受ける。

Loading...  42%

ロード中の待ち時間
には味の**特徴**や**産地**、**価格**、ゲーム内の**効果**を紹介することで
ユーザーに興味を持たせる。



ゴールド購入

 240

100G



¥ 140

購入する

500G



¥ 530

購入する

1000G



¥ 1020

購入する

資金決済法・特定商取引法について

ゲーム内通貨はコイン
とゴールドの**二種類**。
ゴールドは現金による
課金制。**コイン**はゲーム
を進めていくと手に入る
無料通貨になっている。



150コイン
200ゴールド

購入する



100コイン
150ゴールド

購入する



200コイン
200ゴールド

購入する



100コイン
150ゴールド

購入する



150コイン
200ゴールド

購入する



200コイン
250ゴールド

購入する

世界中の飲料水が販売している。自分の飲みたいものを購入することができる。

マイブレンド自販機



マイブレンドアプリとは、スマホで自分の好きな組み合わせのドリンクを作れるアプリである。飲料の割合や砂糖の量を自由にカスタマイズし、完成したドリンクを自販機で受け取る他では販売されていないオリジナルドリンクを飲むことができる。アプリ内で別のユーザーのブレンドを参考にすることもできる。

アプリに商品情報を表示することで、自販機に商品情報を並べる必要がなくなる。よって、自販機の外観の仕様が変化させることができる。今までにないデザインの自販機を生み出すことができる。使用感をより良くするため、ドリンクの出口をセンサにより自動開閉式とする。



写真を撮り
たくなるよ
うな面白い
デザイン



広場やイベント会場といった人の集まる場所で、限定された期間でのドリンクの販売を行うことができる移動式自販機である。車に自販機が積まれている様な形式で、キッチンカーの様なおしゃれなデザインの車で販売を行う。マイブレンドアプリで移動式自販機が来る場所や時間を知ることができる。アプリの利用によって、スムーズにドリンクを購入できる。

メタバースでサントリーブランドを身近に

・課題

DX・OMO・メタバースが創る飲料サービス

(科学技術が発展する現代において、メタバースなどを使った今までにない新しい飲料サービスができないかを考える。)

・情報収集

➤アンケートの作成

アンケートで聞きたい内容を考える (図1)

アンケートの実施 (大学の情報発信ツールで実施)

※99名の方が解答

アンケートの分析 (図2)



➤アンケート結果の分析からペルソナを「20~24歳の飲料のブランドに興味のない男性」に決定

【理由】

1. 分析において20代男性は飲料の決め手として物珍しさを重視していることが分かったため、物珍しさという観点においてメタバースなどの新しいコンテンツと結びつけることが可能と考えた。
2. Twitterなどが普及している現代において、新しい飲料製品の情報収集がCMを見るか、店頭で直接知るといった人が大半であったため、メタバースなどを使って新しい情報収集の観点から新しい購買者を獲得できるのではないかと考えた。
3. メタバースでサントリーの飲料をモチーフにした世界を作ること、たとえばブランドを知らない飲料でも「これってサントリーなんだ！」と知ってもらう機会が生まれる。メタバースを活用することで、サントリーというブランドを身近にすることが長期的にサントリーの利益に繋がるのではないかと考えた。

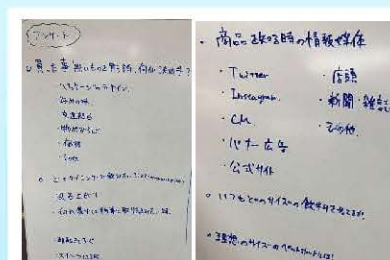


図1 アンケート内容を考える

買ったことのないものを買う時は何が決め手ですか？(男性)



商品を知るときは主にどの情報媒体を使っていますか？

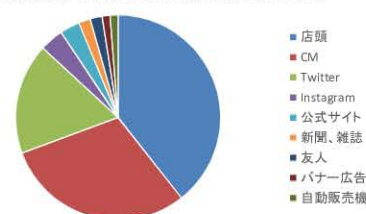


図2 アンケート結果の分析

・具体案の検討

➤メタバース上において、具体的にどのようなサービスを展開すればよいのかを検討した。

【背景】

- ・メタバース上に「サントリーをモチーフとした街」を作り、その中で様々なイベントなどを行うと同時に飲料の説明やサントリーの魅力・こだわりなどをアピールすれば、サントリーのブランドを身近に感じてもらえるのではないかな？
- ・メタバースの世界を用いることにより日本だけではなく海外も視野に入れたマーケティングを行い、非言語コミュニケーションを活用すれば外国人の購買意識も得られるのではないかな？



➤「サントリーをモチーフとした街」の中で行う具体的な事柄を検討した。

【具体案】

- ・人気投票：メタバース上で派手な投票会場を作る。飲料の味やパッケージラベルのデザインなどを募集し、人気投票を行う。メタバース内のアバターが実際に手に取れる様にし、その場で投票できる様にする。一位になったものを実際に商品化することで、話題性から買ってくれる人が居るかも。(Webなどでも投票は可能にする)
- ・報酬：メタバース内で商品を購入したり動画(広告)を見たりすることで、既存のメタバース内で使用可能なスキン(服)等を配布する。
- ・産地：原材料(コーヒーの豆など)の産地などにVRで行けるようにする。
- ・貸しステージ：有志も使用可能なサントリー公式のステージを作る。メタバースを活用しているインフルエンサーが使えば宣伝効果が見込める。
- ・その他案：BOSSの缶のデザインのビルや、なっちゃんの噴水など、サントリーの特色を前面に出したデザインにする(既に類似の計画が公式にて発表)：探索要素を作り、来場者のSNS投稿を促す(イメージとしては隠れミッキーのようなもの)

・Unityで作成したサントリーの街

今回、Unityを使い「サントリーをモチーフとした街」を作成した(左の画像)。キーボードでプレイヤーの移動、マウスで視点操作をすることができ、街中を見て回ることができる。街には巨大な看板や巨大な缶が配置してあり、巨大なモニターには映像が映し出されている。

