

# レストランの料理にマッチングする音楽を提供する、 ミュージックソムリエサービスの開発

中島 瑠央<sup>†</sup> 岡崎 博樹<sup>‡</sup> 上林 憲行<sup>†</sup>  
東京工科大学<sup>†</sup> 手仕事工房<sup>‡</sup>

## 1. はじめに

飲食は生活を営んでいく上で、基本中の基本といえる要素であり、音楽は人間にとっての大きなエンターテインメントの1つである。

近年では UNIQLO RECIPE[1] や Turntable Kitchen[2] といったサービスが誕生した。家庭においての飲食と音楽を結び付けた新しい UX を提供する先行事例であり、この領域が注目されていることがわかる。

本稿では、レストランでの食事を音楽の利用によって、今よりも楽しいものにすることを目的に、飲食と音楽を組み合わせることによって新しい UX(体験価値)をもたらすスマートフォンアプリケーションサービス Qoosic の開発を行った。

## 2. Qoosic

### 2.1 サービスコンセプト

Qoosic の利用によりレストランでの飲食の際、

以下の 4 つのユーザー体験価値を提供することができる。

- (1) 来店時や注文時によってユーザーに、新しい音楽と出会いを提供できる。それにより飲食店の印象を形成するための指標が増やすことが可能。
- (2) 注文選択の指標の 1 つに音楽を追加ができる。来店の度に別の楽曲を得られる効果により、ユーザーに対し多様な注文を促す。
- (3) 出会った音楽を利用させることにより、注文前後で発生する「スキマ時間」を楽しいものとして昇華させることができる。
- (4) 出会った楽曲数に応じてクーポンなどとの連携が可能。(2) で生まれる様々なものを注文したいという気持ちを後押しする。

以上の UX によってレストランでの食事の際に様々な形で音楽と触れ合うことを可能にする(図 1)。それにより外食を楽しいものにするこ

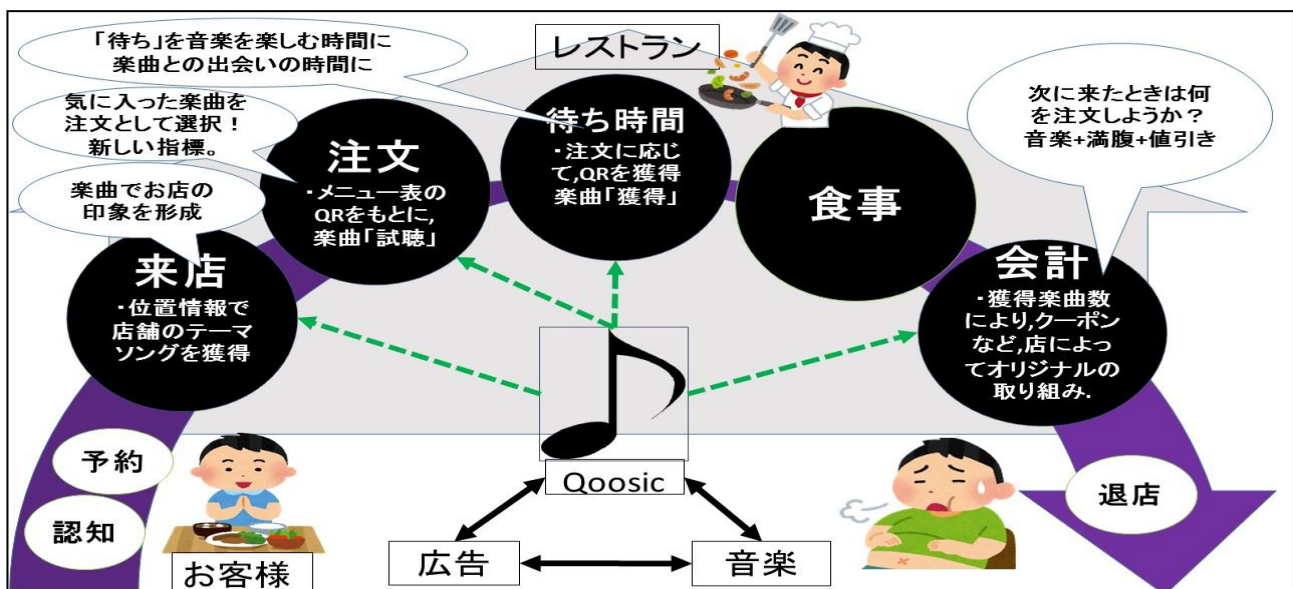


図1 Qoosic の構想

“Music Sommelier Service It Matches Food and Music in Restaurant.”

<sup>†</sup>RUO NAKAJIMA,

<sup>‡</sup>HIROKI OKAZAKI, <sup>†</sup>NORIYUKI KAMIBAYASHI

<sup>†</sup>Tokyo University of Technology, <sup>‡</sup>Teshigoto-Kobo,

<sup>‡</sup>Tokyo University of Technology

Qoosic の目的である。

## 2.2 ポイントごとのサービスの主機能

Qoosic をレストランで利用する際の機能はシチュエーションごとに分けて 4 つある。図 1 に沿って以下に示す。

- (1) 来店した時: 店に訪れた際に, GPS の位置情報を用いて, その店のテーマソングを入手することができる。楽曲がどのように決まるかは 5 項で示す。
- (2) 注文を考える時間: 予めメニュー表に記載されている, QR コードをもとに楽曲「試聴」が可能。
- (3) 注文を待つ時間: 注文に応じて QR コードが店員から支給される。それをもとに楽曲取得が可能。
- (4) 会計: 取得した楽曲数などにより, 店からサービスからサービスを受けることを可能にする。

## 3. プロトタイプ サービス

### 3.1 プロトタイプの概要

今回のプロトタイプ版では前項の (3), (4) の実装を行った(図 2)。「どの食べ物を聴く?」という項目で QR コードの認証を行い, 動画データを読み込む。読み込んだデータはプレイリストに追加されると同時にその場での視聴が可能となる。これにより, 注文を待つ時間を, その料理の音楽を聴く時間にすることができる。

メインとなる楽曲再生は Youtube の利用を前提としており, 関係のない QR を読み込んでも何も起こらないように設定を行っている。

### 3.2 楽曲選定の手引きと支援方法

楽曲を決めるために, 位置情報や QR コードにその関連付けをするのが Qoosic であるが, どのようにして, 1 つ 1 つのメニューに音楽をあては

めていくかというのが本サービスのメインとなる部分である。

- (1) 店側が料理にマッチングした楽曲を選定する。
- (2) 客側が料理にマッチングした楽曲を選定する。

現時点では以上の 2 パターンを想定している, この両方に言えることであるが, 人間がソムリエとして楽曲を選定することになっている。

しかし元々飲食に音楽をあてはめる文化がない以上, いずれのパターンにしても浸透しにくいと推測できる。そのため人間ではなく ICT によってソムリエサービスを実行することを想定している。具体的には, 歌詞の単語と食材やメニュー名によるマッチング, 店の雰囲気や属性分けすることによる組み合わせである。

## 4. おわりに

今回は, Qoosic の発案, サービスの目的と概要を決定し, プロトタイプ Vol.1 を制作した。プロトタイプでは主機能である, QR コードの読み込み及び, それをもとにしたデータベースへの登録で取得した音楽再生を可能にした。今後は店に対しても使いやすいたっていただけるような, デザインを模索しつつ, 店舗サイドの主機能の実装を行っていく。

### 参考文献

- [1] 外食に関する消費者意識と飲食店の実態調査  
[https://www.jfc.go.jp/n/findings/pdf/seikat-su25\\_1218a.pdf](https://www.jfc.go.jp/n/findings/pdf/seikat-su25_1218a.pdf)
- [2] UNIQLO RECIPE  
<http://www.uniqlo.com/jp/lifetools/recipe/>
- [3] Turntable Kitchen  
<http://www.turntablekitchen.com/>

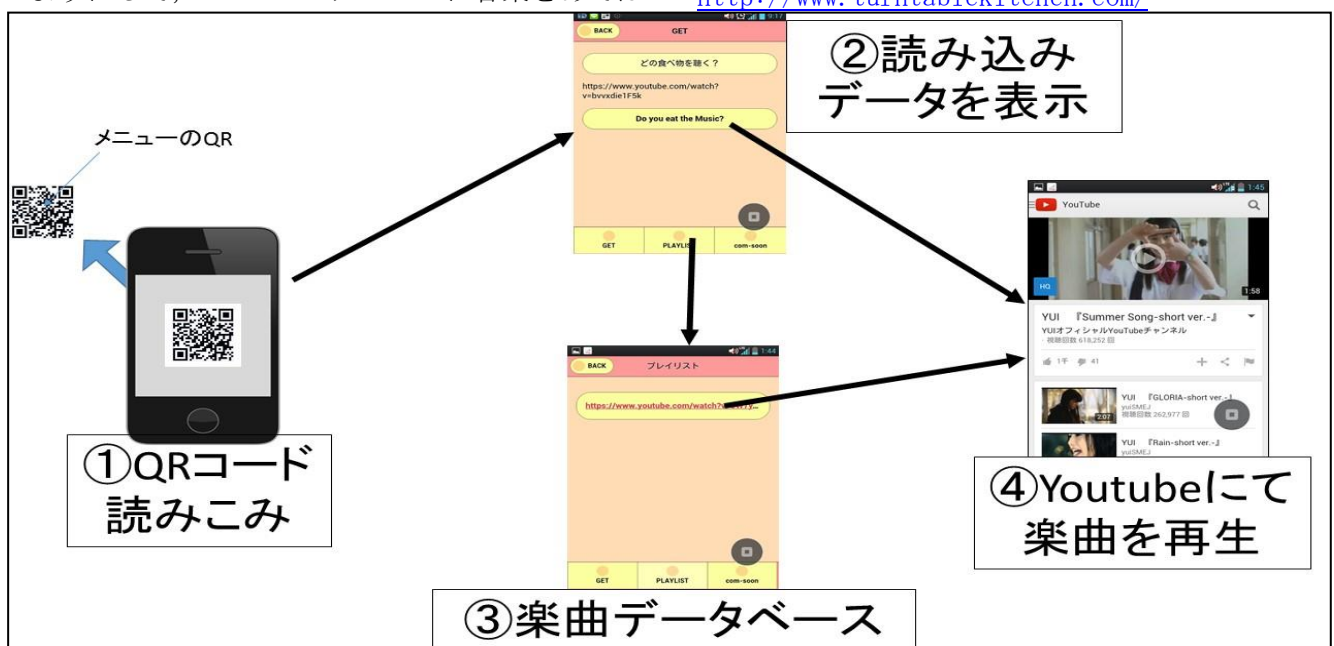


図 2 Qoosic Vol.1