

# Multi-Sensory Dining

3年間の活動とこれから

## 【閲覧上の注意】

本資料の著作権は近畿大学デザイン・クリエイティブ研究所に帰属します。  
個人的な利用や教育・研究目的での引用を除き、無断での複製、転載、配布、公衆送信（他サイトへのアップロード等）はご遠慮ください。  
引用される場合は、必ず出典（「近畿大学デザイン・クリエイティブ研究所 令和7年度報告会発表資料」等）を明記してください。  
資料の内容は発表当時のものであり、予告なく変更・削除される場合があります。  
また、本資料は掲載時点の情報に基づいています。内容の正確性については万全を期しておりますが、利用者が本資料を用いて行う一切の行為について、当研究所は何ら責任を負うものではありません。

2026.3.31

# Multi-Sensory Dining (MSD)

## 多感覚の食事

多くの文化に「目で食べる」という意味のフレーズがあり、私たちのほとんどは、食品の視覚的な表現の重要性を理解しています。しかし、他の感覚の重要性はそこまで評価されていません。たとえば音。ステーキの焼ける音などはすべて「オーディオフレーバー」だと言えます。また、テクスチャ（食感）は最も決定的な要因の1つです。「多感覚の食事」はすべての感覚を刺激する食の体験です。

場合によっては、サウンドスケープ、プロジェクションマッピング、噴霧器やドライアイスなどの要素を使用して、料理の感覚的な側面が強化されます。

<https://edition.cnn.com/travel/article/best-multisensory-restaurants/index.html>

# Multi-Sensory Dining (MSD)

## デザインクリエイティブ研究所におけるMSDの可能性

美術大学などが運営する所謂「デザインセンター」とは位置付けの異なる本研究所では、総合大学ならではの研究所を模索するべきだと考えます。

MSDは、「食」という誰しもが関係する課題を取り扱うことで、文理融合しながら多くの関係者を巻き込んでプロジェクトを進めることができます。

このことによって、近畿大学における「デザイン」「クリエイティブ」というものが浮き彫りになり、また、教員のネットワークを築きながら可視化することができます。

# Multi-Sensory Dining (MSD)

## MSDの効果

本プロジェクトは、以下の効果が見込まれます。

学内協働：学内のさまざまな領域の教職員が協働することができます

ネットワークの可視化：1によりネットワークを拡張し、可視化することができます（=デザインセンターの初期段階で必要となるネットワーク活動を担うことができます）

研究所の独自性の創出：いわゆる美大系のデザインセンターや産学連携の枠を超えた、近大ならではのデザイン系研究所の活動として訴求できます

ベンチャーとしての可能性：MSD的な活動は現在、高級レストランに限られた活動となっています。これをもう少し開かれたものにするすることで、新たな近大の飲食展開、あるいはコンサルティングの可能性が生まれます

# Multi-Sensory Dining (MSD)

一年目（2023年度）：リサーチフェーズ

## 1) 近畿大学におけるMSDの可能性の検討

初年度は世界のMSDレストランやMSD研究をリサーチし、近畿大学においてどのように導入が可能かを検討。必要な機器等の準備などを行いました。

## 2) 情報発信ワークショップ

MSDのコンセプトを伝えるためのウェブサイトを検討するためのワークショップを、専門家を招いて実施。その後学生とのワークショップを継続中。

# Multi-Sensory Dining (MSD)

二年目（2024年度）：実践フェーズ

## 1) 鮎萬リーガロイヤル店における実践

情報学部 須藤ゼミならびに経営学部 布施ゼミとの協働で、鮎萬リーガロイヤル店でMSDレストランを試験的に開きました。

# 小鯛雀鮨すし萬での実践

# 小鯛雀鮓 すし萬

経営・文芸・情報 3学部によるコラボレーション

- 1653年の創業以来、大阪食文化の発展に貢献してきた老舗。天然小鯛、北海道産の昆布、独自配合のお米など、選りすぐりの食材を使い、手間暇を惜しまない“大阪すし”を提供しています
- 経営学部布施ゼミによる「桜」「日本の四季の美しさ」というテーマを、文芸学部の学生がMSDの空間デザインに展開。そのために必要な映像制作を情報学部の学生が行いました



# 小鯛雀鮨 すし萬

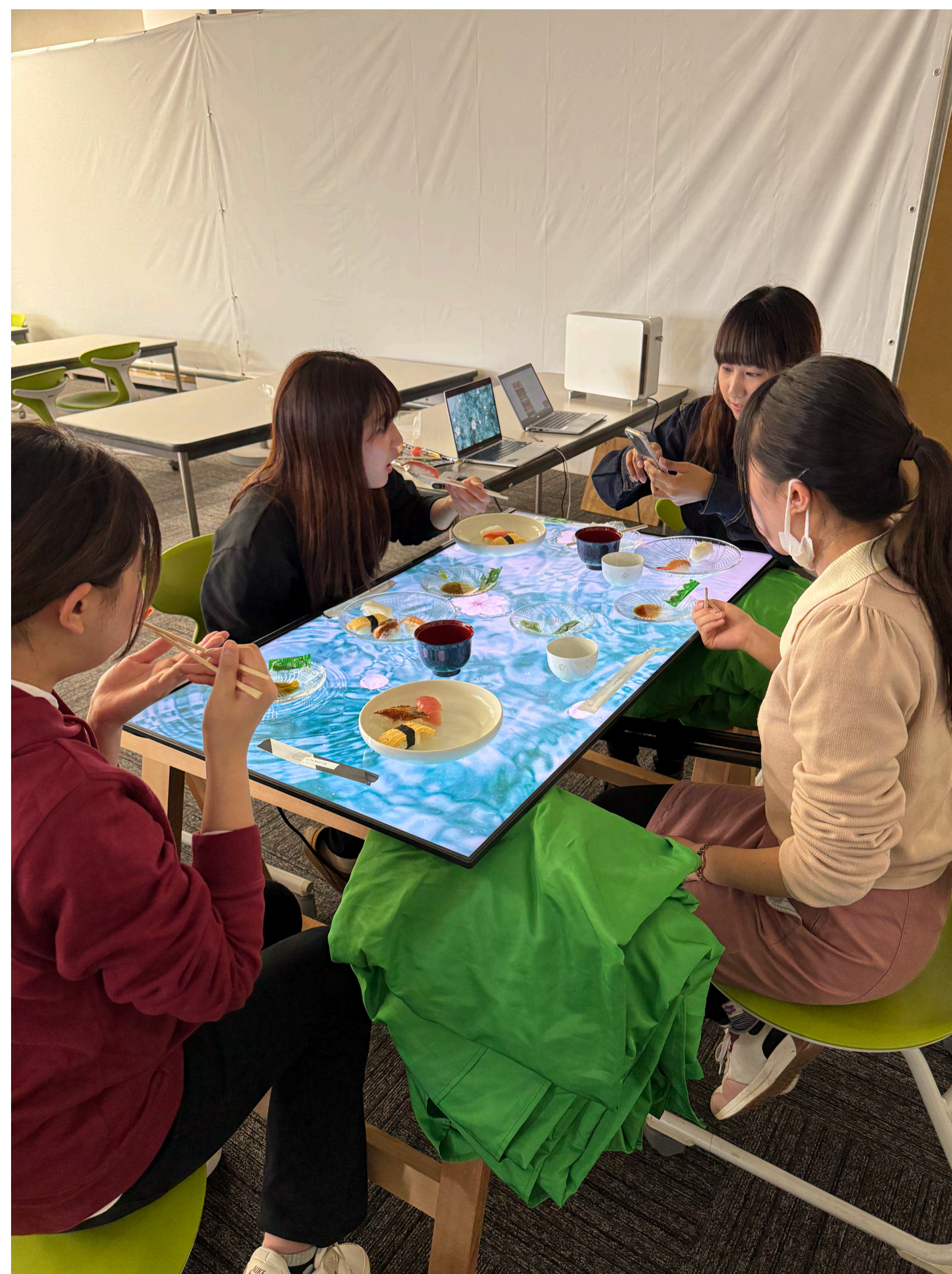
## さまざまな実験

演習授業「プロジェクト演習」でさまざまなMSD実験を行い、そのなかで「すし萬」で実装する作品を検討していきました。

加えて、お昼休みに情報学部と文芸学部でランチミーティングを定期的に行い、映像作品の制作を行いました。







# 小鯛雀鮨 すし萬

## 実店舗での実践

2025年2月12日（水）から21日（金）まで、リーガロイヤルホテルの実店舗でMSDを実践。ディスプレイを組み込んだオリジナルのテーブルを制作して、雪景色から雪解け、桜吹雪に展開して、季節の変化を表現する映像作品を、コース料理に合わせて上映。加えて雪景色から桜が舞う風景に展開する映像を背景に投影しました。





# Multi-Sensory Dining (MSD)

三年目（2025年度）：実践フェーズ

## 1) NTT docomoとの協働による万博への参加

NTT docomoによるヴァーチャル万博に、MSDを下敷きとしたミライのレストランを出展しました。

## 2) 近畿大学オープンキャンパスにおける実践

3月29日（日）のオープンキャンパスにて、学生企画のMSDレストラン「新感覚食体験 Dream Restaurant」を実施しました。

# ミライのレストラン

## NTT docomoとの共創コンテンツ

「ミライのレストラン」は、大阪・関西万博の「バーチャル万博」でNTTドコモと本学科が共同制作したコンテンツ。アバターとなったユーザーがバーチャル空間のモンスターを狩って調理し食事をする場面や、シェフがDJのように味覚を操作する新しい食事、ユーザーが動物になりきって味覚や食感を体験する作品を鑑賞できます。最先端技術と自由な発想を融合させた実践的な学びを通じ、未来の社会をデザインする企画・構想力を養いました。

# 未来のレストラン MIRAI RESTAURANT



## SYNC TASTE

KINDAI UNIVERSITY x docomo

近畿大学とドコモが連携し、学生生活のサポートに貢献する。最新のテクノロジーを使った25-40歳の学生向けに、7-25/80/75/70/65/60/55/50/45/40/35/30/25/20/15/10/5/0の年齢層に合わせたサービスを提供する。

Let's Create  
FUTURE  
YOUTH CITY









# Dream Restaurant

## オープンキャンパスでのイベント実施

3月29日（日）のオープンキャンパスにて、文化デザイン学科2年生がMSDの学習をもとに、「夢の中で食事をするような」ドリームレストランを企画・運営しました。色が失われるナトリウム灯で空間を演出し、2つのペーパードームで食の実験を行いました。ひとつ目のドームでは、ガラス・紙・プラスチックのコップでオレンジジュースを試飲し、触覚と味覚の関係を検証しました。もう一方のドームでは、猫になった設定で小魚を試食し、映像と味覚の関係を探りました。さらに、長い箸など通常とは異なるカトラリーを用い、雲のようなテーブルで食事をする実験も行いました。約100名の来場者があり、近畿大学を検討する高校生の関心を高める効果も見られました。







# Multi-Sensory Dining (MSD)

四年目以降の計画（2026年度～）

## 1) ポップアップレストラン

カトラリーや空間デザインに紙を主素材として用いる「紙」をテーマにしたMSDレストランの学内出店を目指し、学内外との共同研究を進めます。2026年度後期には、紙の商社「竹尾」とのプロジェクトベース授業を開講予定です。レシピ開発や空間演出のための映像制作を他学部と協働で行い、紙という統一コンセプトのもとでMSD体験の対外的な訴求力を高めます。最終的には、実際の出店を見据えたポップアップの実施を目指します。

# Multi-Sensory Dining (MSD)

四年目以降の計画（2026年度～）

## 2) MSD教材

MSDのコンセプトを学生に伝えるための教材を制作します。