

# レトロネーザルアロマを利用した味覚の拡張

濱家陸<sup>†</sup> 白須棕介<sup>‡</sup> 羽田久一<sup>†</sup>

<sup>†</sup> 東京工科大学 メディア学部 〒192-0982 東京都八王子市片倉町 1404-1 <sup>‡</sup> 東京工科大学大学院バ  
イオ・情報メディア研究科 〒192-0982 東京都八王子市片倉町 1404-1

E-mail: m01172238c@edu.teu.ac.jp

あらまし レトロネーザルで感じた香りは味を感じ方に大きな影響を与えると考え、嗅覚から感じる風味に焦点をあてた実験を検証した。口の中からの嗅覚刺激を用いて香りを提示することで、風味を与えることができるのではないかと考え、香りを閉じこめた直径3センチメートルのゼリーを食べることで、風味を想起させることができるかを検討した。被験者に風味を感じることができるかを判断してもらい、風味提示ゼリーの有用性を示した。

キーワード 嗅覚, 味覚, 香り, 風味

## Taste expansion using retronasal aroma

Riku Hamaie<sup>†</sup> Ryosuke Shirasu<sup>‡</sup> Hisakazu Hada<sup>†</sup>

<sup>†</sup> Tokyo University of Technology <sup>‡</sup> Graduate School of Bionics, Computer and Media Sciences, Tokyo  
University of Technology

E-mail: m01172238c@edu.teu.ac.jp

**Abstract** In this study, we verified that the food's flavor changed when the aroma was presented from inside the mouth. The results showed that the more the subjects were unable to concentrate, the more their faces shook. As a result, it was shown that the aroma could change the taste from inside the mouth.

**Keyword** Smell, taste, fragrance, Flavor

## 1 はじめに

### 1.1 人間の嗅覚

人間の食べる時に使う感覚は舌による味覚だけではなく、嗅覚、視覚、聴覚、触覚の五感すべてによって刺激から感じる。本研究では、その中でも味覚に注目して、味覚に関係性が深い嗅覚に着目した。嗅覚は、食べ物の香りを感じる時にとても敏感に働く感覚である。食べる前に香りを嗅ぐと、食欲を増大させる。他に、食事の良し悪しや好き嫌いを判断する時にも、必要となる感覚である。その情報が味覚の感覚に影響を与え、感じ方を変化させるため「味」に大きな影響を与えていると言われている。

### 1.2 オルソネーザルアロマとレトロネーザルアロマ

嗅覚には図1で示したようにオルソネーザルと言われる鼻から入る香りとレトロネーザルと言われる口から入り鼻から抜ける香りの2つがある。鼻をつまむと味がしなくなる現象や風邪など鼻の不具合により味がしなくなる

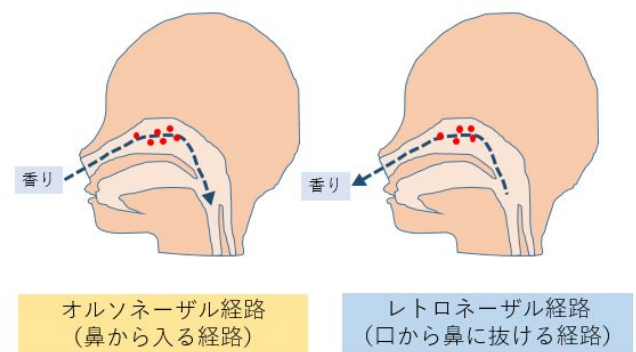


図1 オルソネーザルとレトロネーザル [1]

る現象から嗅覚は味覚に影響があることが分かる。オルソネーザルの場合は、鼻から生じる単独の感覚であり、香りに特化した知覚である。一方、レトロネーザルは口内から入るため、味覚や感覚、触覚も加わることから複数の感覚が連動して新たな風味が形成される。

### 1.3 研究の目的

レトロネーザルはオルソネーザルよりも複数の感覚から風味を感じやすいと考える。そのためレトロネーザルを利用し、口の中から香りを与え嗅覚に刺激を与えることで風味を感じさせることが出来ると考えた。このように嗅覚刺激による風味、味覚への変化を検証する研究は存在するが、食べられるものを使い香りを与えるものは少ない。チューブによって香りを嗅覚に与えるデバイスが多いため、食べられるものの仕組みを作り出すことで口の中にチューブを入れるなどの問題点を解決できるのではないかと考えた。

本稿では、口の中に香りを与える方法として、アガーで作成したゼリーの中に香りを閉じこめたものを用意した。無味無臭の球体のゼリーの中に香りを閉じこめることで、口の中に香りを与えることができると考えた。この香りによって人間が飲食するときにおいて感じる風味を与えることができる。この仕組みにより風味にどのような差異があるか調査し、研究をしていく。

## 2 関連研究

実際にそれらの関係性を利用した研究は行われている。角谷らの呼吸と連動した醤油の匂い提示による塩味増強効果 [2] ではレトロネーザルに着目しており、刺激提示装置は呼吸センサを伴う前後鼻腔経路嗅覚デバイスを用いた。前鼻腔経路に刺激を提示するときは吸気、後鼻腔経路に提示するときは呼気に合わせて刺激を提示することにより、食べ物の風味を増強させることが出来ることを示した。

また、岡崎らの嗅覚ディスプレイ [3] は、レトロネーザルに注目し、箸の先から香りをだし口内に入れることで、風味を増強させることが出来ると示した。

一方で鳴海らによるメタクッキー [4] は味覚に対して、オルソネーザルと視覚による刺激を用いる。プレーン味のクッキーに対して HMD を用いた見た目の違うクッキーに見せ、オルソネーザルの嗅覚刺激で別の味のクッキーの香りをエアポンプによる空気の送風で香りかがせる。視覚と嗅覚を用いることでの味の変化がある回答を得ている。

白須らはオルソネーザルからの嗅覚刺激を利用した風味変容の研究 [5][6] を行っており、「かき氷」を題材とし、味覚変容の手法を検討している。かき氷のシロップを容器に LED 光源を取り付けることでシロップの色を

再現し、スプーンから香料を出すことで鼻に直接香りを与える。視覚的に着色料ではなく光源を使用することで、リアルタイムで同じ皿で視覚情報と嗅覚情報を切り替えるシステムを作成している。視覚と鼻からの嗅覚刺激を用いることでの味覚の変化の有用性を示した。

## 3 実験

口から鼻に抜ける香り（レトロネーザル）からの嗅覚情報の提示方法として、アガーを使用したゼリーを用いた。アガーを使用したゼリーを球体に固め、その中身を空洞にすることで空気を入れるスペースが出来る。スペースに香りを閉じこめることで香りを閉じこめたゼリーを作成した。そのゼリーを口から食べることで口の中でゼリーが割れることにより、閉じこめられていた香りが出て鼻から抜ける香りを与える物となっている。

### 3.1 風味変容システムの概要

嗅覚情報を風味として付与する仕組みとして、香りの付いた液体を熱する事で出る蒸気を吸い、その香りを楽しむ Vape の香料の液体であるリキッドを使用した。気化させた香料を中に閉じこめる風味強化した新たなシステムを試作している。アルコールのような気化しやすい液体を混ぜて中に入れゼリーの中で気化して充満させることでより香料の濃度を上げることが出来ると考えた。

### 3.2 ゼリーの大きさと作成

中に香りを閉じこめるためには、ゼリーの中身を空洞にする必要がある。そのため、ゼリーを作成するための材料としてアガーを使用した。今回アガーを利用した理由は、ゼラチンよりも透明度が高く、常温でも溶けない性質を持っているからである。また、アガー自体には味がついておらずゼリー状に固めても無味無臭で作ることが出来る。もう一つの特徴として、溶ける温度が 90℃以上と溶けにくく、固まる温度が 30、40℃と常温でも固まりすぐに固めることが出来るため扱いやすく丈夫である。固める際に示した丸い氷を作成する用の製氷機を使用した。

ゼリーは直径 3 センチメートルの大きさの製氷機を使用し作成した。安全に口内に入れやすく香料を入れる容量があるで示した直径 3 センチメートルの製氷機を使用した。

また、ゼリーを作成するにおいて予備実験から強度が弱く中に香りを入れる際に穴を開けるため潰れてしまう問題点が存在した。そのため、強度が強いものにするた



図2 空洞のあるゼリー



図3 香りを注入する注射器

めに氷水で5分間冷やした後冷蔵庫で冷やすことでより図2で示した強度の強いゼリーを作り出すことができた。ゼリー作成方法は以下になっている。

1. アガー 5g を鍋に入れ、水 100ml を少しずつ混ぜながら加える。
2. 完全に解いたら火にかける。沸騰したら火を止める。
3. 2の液体を立体の体積の半分よりやや少なめに入れる。
4. フタをして、開かないように固定。
5. 容器を氷水の中で5分ほど回す。この時に一定方向だけでなく縦横斜めと全体にいきたわるように回す。
6. 冷蔵庫で冷やしておく。冷やしておく事でゼリーがより固まり取り出しやすくなる。

### 3.3 香りの注入方法

空洞があるゼリーに香りを閉じこめるために、大きな穴が開かないように図3で示した細い針の注射器を使用した。元々空洞に空気ははいつているため注射器でゼリーの空洞の空気を抜くことにより中に香りをこめた空気が入るようにして、注射器で香りを空洞の中に注入した。

### 3.4 実験の方法

本実験では香りを閉じこめた直径3センチメートルのゼリーを食べることで、風味を想起させることが出来るかを検討する。香りを想起させるために Vape の香りが

わかりやすいリキッド二つの香りを用意した。なお、口内で香りを充満させ風味を感じさせるために食べる際にゼリーを口内で割るよう一口で口内に入れてもらう。この時に舌に当たる味ではなく鼻から向ける風味を感じることができるかを判断してもらう。今回の実験では、作成した嗅覚提示ゼリーの有用性を調査するとともに、中に入れる香りがどの程度の認知を得るか調査した。

今回実験するにあたって四種類のゼリーを用意した。香料を気化させた空気を注射器で吸い取り、空洞のゼリーに入れたものを青りんごの Vape リキッドとバニラエッセンスの二種類用意した。この青りんごの香りを含んだゼリーを1のゼリー、バニラの香りを含んだゼリーを2のゼリーとする。

また、香料をゼリーの中に入れ、ゼリー内で気化させ中に香りを充満させる方法で青りんごの Vape リキッドとバニラエッセンスの二種類用意した。この青りんごの香りを含んだゼリーを3のゼリーバニラの香りを含んだゼリーを4のゼリーとする。この四種類の香りの入ったゼリーを食してもらい風味の感じ方を調査した。

## 4 結果と考察

### 4.1 評価方法

風味を感じさせる四つの種類の中に香りが入っているゼリーを食べてもらい風味の感じ方を検証する。システムにより一瞬でも風味を想起しか確認するために4段階評価(1:全く感じない~4:すごく感じる)で変化の度合いを調査する。さらに、自由記述でコメントを記入してもらうこととした。アンケートの回答は風邪などひいておらず、嗅覚、味覚が正常な状態である6名の被験者を用意した。

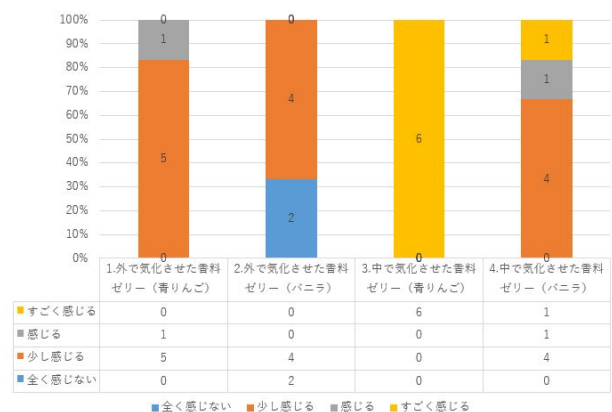


図4 風味の感じ方アンケート結果

## 4.2 実験結果と考察

アンケート結果を図4に示した。気化した香りを入れた場合の香りは、青りんごのVapeのリキッドとバニラエッセンス二つとも少し感じたが多数であった。これは、気化した香りを入れた仕組みでは香りの量が少なく風味を感じることが難しいという結果になった。

また、青りんごのVapeリキッドにおける評価は全員がすごく風味を感じたという結果であった。バニラエッセンスは少し感じたという人が多数であった。これは香りが強いVapeのリキッドは口内から鼻に抜ける風味を感じやすいと思われる。一方バニラエッセンスは香りが分かりにくいため少し感じづらい結果になったと考える。これは、リキッドをゼリーの中で気化させる仕組みが有効であったと言える。このことから、風味の感じ方に関しては気化した香りを入れるよりも、ゼリーの中で気化させ香りを充満させる方が優位性が高いのではないかと考えられる。

自由記述では、「青りんごの香りが口の中から鼻に抜けるのを感じた」「味が無いとおいしくはない」「ガムのような味」と言った様々な意見が得られた。

これらの結果から、レトロネーザルの嗅覚における影響に対しての仮説が生まれた。それは、一つ目に青りんごのような風味を想像しやすい香りの方が風味を感じやすいのではないかとこの考察が生まれた。バニラは普段口にする際、香りだけではなく甘い味がついていることがほとんどのため香りだけで判断することが難しいと考えられる。

二つ目に、気化する量がカギになっているのではないかとこの仮説が生まれた。今回予備実験で風味をあまり感じる事が難しかったため、気化しやすく、香りが強いVapeのリキッドを使用した。そのため、ゼリー内で気化した香りの量が増え、風味を感じやすくなったと考えられる。

## 5 おわりに

本研究では、レトロネーザルアロマと嗅覚デバイスを利用して、風味の変化を起こすシステムの検討を行った。そのためにゼリーを用いた風味変容システムを構築した。このシステムを用いて、ゼリーに対して香りを付与し、食した時の風味を評価してもらう実験を行った。その結果、風味の変化を感じているという結果が得られ、口内に入れたときの風味を認識させることができるとい

う有効性を示した。

現段階において、香りを入れる際に、そのたびに注射器で香料を入れ替えなければならない。また、その提示する香りが混ざらないように香料をいれる注射器の容器を分ける事の重要性を改めて再確認した。今回の実験では香りが混ざらないように香料が付着したものは香料ごとに分け保管し、洗浄していた。加えて、一度香りが部屋に充満してしまうと被験者が余計な香りに気づき誤差を生じてしまう可能性があった。異なる香りが混ざり合わないよう配慮が必要である。

今後の展望として、今回実験で使用した以外の香料での風味の感じ方を検証していきたいと考えている。また、味覚や視覚を組み合わせたときに風味の感じ方と味覚への影響の変化があるのではないかと考えている。

## 参考文献

- [1] 和田有史. 「おいしさ」を感じるしくみ ～匂い、味、呼吸のマリアージュ～ 後編, 2019. [https://news.mynavi.jp/article/food\\_science-2/](https://news.mynavi.jp/article/food_science-2/).
- [2] 角谷雄哉, 鳴海拓志, 小早川達, 河合崇行, 日下部裕子, 國枝里美, 和田有史. 呼吸と連動した醤油の匂い提示による塩味増強効果. 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, Vol. 24, No. 4, pp. 77-82, 2019.
- [3] 岡崎翔悟, 井上亮文, 星徹. レトロネイザル嗅覚の刺激による接触物の風味増強システムの開発. エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2017 論文集, Vol. 43, pp. 1-7, 2006.
- [4] 鳴海拓志, 谷川智洋, 梶波崇, 廣瀬通孝. メタクッキー: 感覚相互作用を用いた味覚ディスプレイの検討. 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, Vol. 15, No. 4, pp. 579-588, 2010.
- [5] 白須棕介, 羽田久一. 視覚と嗅覚の相互作用における味覚変容の検討. 研究報告デジタルコンテンツクリエーション (DCC) , Vol. 53, pp. 1-6, 2019.
- [6] 白須棕介, 羽田久一. 複合感覚によるリアルタイム味覚変容デバイスの開発. エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2019 論文集, pp. 310-316, 2019.