



香りのムネモシュネ ～香りを用いた記憶/感情の喚起による 高臨場感の実現は可能か？～

Mnemosyne of Scent:

Exploring the Role of Scents in Evoking Memory and Emotion for Immersive Experience Design

岩崎陽子¹⁾, 松本泰章²⁾, 松倉悠³⁾

Yoko IWASAKI, Yasuaki MATSUMOTO, and Haruka Matsukura

1) 嵯峨美術短期大学 (〒616-8362 京都市右京区嵯峨五島町 1 番地, yo-iwasaki@kyoto-saga.ac.jp)

2) 嵯峨美術大学 (〒616-8362 京都市右京区嵯峨五島町 1 番地, matsumotoyasuaki12@gmail.com)

3) 電気通信大学 (〒182-8585 東京都調布市調布ヶ丘 1-5-1, matsukura@uec.ac.jp)

概要: 香りの情動訴求効果を回想法に応用する例が報告されている。嗅覚では統一的な感覚提示が難しいが、記憶や感情と上手く結び付けば特定の場면을鮮明に想起させ、高臨場感を実現できる可能性がある。本オーガナイズドセッションでは参加者を香りのムネモシュネ（記憶を司るギリシャ神話の神）になぞらえ、参加者自らが香りを構成して想起した場面について話し合う。映像や香りの抽象度を変えて繰り返し行いながら、提案手法の実現可能性について議論する。

キーワード: 香り, 嗅覚, 回想法, 高臨場感

1. はじめに

嗅覚刺激は他の感覚刺激よりも記憶や感情に強く作用することが知られており、香りを用いた回想法が認知症高齢者の心理療法の一つとして近年注目を集めている[1]。香りを用いた回想法は、香りを使わない回想法よりも効果的であるという報告もある[2]。これまでに筆者らは、対話を取り入れて香りを用いた回想法の効果を高めたナラティブアート体験キットの作成[3]や、香りを用いたアート作品の展示[4]を通して、香りによる記憶想起の効果を実証してきた。

これらの経験を通し、香りによる記憶想起は高齢者を対象とした治療用途だけではなく、バーチャルリアリティ分野へも応用できるのではないかとこの着想を得た。しかしながら、全く同じ匂いを嗅いでも想起する記憶や場面は人それぞれであり、特定の場면을高い臨場感で再現を目指すバーチャルリアリティ技術と香りは相性が悪いように思われる。そこで本オーガナイズドセッションでは、個人個人が想起する記憶や情景を共有した上で、提示する視覚情報や嗅覚情報の解像度をあえて粗く設定することや、複数の香りを空間的にうまく調和して提示することで、全く同じ場면을想起させるところまでは達成できなくとも、類似

の場면을想起させることに挑戦する。

セッションの冒頭では筆者らの過去の業績を中心に、香りによる記憶想起について講演を行う。その後、香りを使ったワークショップを行う。ワークショップの流れは次章で説明する。「ムネモシュネ」は、記憶を司るギリシャ神話の女神である。本ワークショップでは参加者を「香りのムネモシュネ」になぞらえ、香りによる記憶の鮮明化やバーチャルリアリティシステムにおける高臨場感実現に資する知見を得ることを本ワークショップの目標とする。なお、本ワークショップの一部は JST 未来社会創造事業 (JPMJMI25G1) および JSPS 科研費 25K22815 の支援を受けて行った。

2. ワークショップの流れ

事前に選抜した 10 名程度のパネリストを 2 グループに分け、下に示すような手順に従ってグループワークを行う。パネリストは、主体的に香り体験を行って自身の意見を述べる役割が期待される。聴衆にも、パネリスト同様の香りを体験できるように準備を行うことを予定している。基本的にはパネリストが香りの体験および発言を行うが、聴衆からの発言も歓迎する。なお、時間に制約があるときは、

一部の手順を省略する場合がある。

手順 1: 香りは用いずに、特定の場面や物（例えばアイスクリームなど）を題材として、各々が想起した香りや記憶を共有する。

手順 2: 場所が特定できない、やや抽象的な街中の映像と、パリや京都といった特定の場所をイメージした香りを提示し、異なる香りの存在により、同一の映像でも捉え方が変化するを確認する。

手順 3: 抽象度の高い映像を見て、そこから想起される香り空間を生成する。香り空間の生成には、事前に用意した香り提示キットを用いる。10 種類程度の液体香料から数種類の香りを選び出して匂い紙に極少量だけ含ませ、距離などを調整しながら匂い紙を 3 次元的に配置することで香り空間を構築する。団扇などで微弱な気流を生成して複数の香りがうまく調和した香り空間を作り出し、抽象度の高い映像と共に香りを体験した際に想起された場面や記憶などについてディスカッションを行う。

手順 4: 映像は用いずに、手順 3 と同様の手法で、手順 3 とは異なる場面の香り空間を生成し、特定の場面が想起さ

れるかディスカッションを行う。

参考文献

- [1] 山本晃輔：高齢者における嗅覚と自伝的記憶研究の近年の動向—嗅覚同定能力，加齢性ポジティブティ効果，機能の観点から—，におい・かおり環境学会誌，Vol. 54, No. 3, pp. 161–166, 2023.
- [2] H. Hanaoka, T. Muraki, J. Ede, K. Yasuhara, H. Okamura: Effects of olfactory stimulation on reminiscence practice in community-dwelling elderly individuals, *Psychogeriatrics*, Vol. 18, No. 4, pp. 283–291, 2018.
- [3] 松本泰章，岩崎陽子，杉原百合子，中川晶：香りで贈る思い出の箱—香りのアートによるナラティブアプローチ試作編，嵯峨美術大学紀要，Vol. 46, pp. 49–54, 2021.
- [4] 岩崎陽子，松本泰章：VR と嗅覚の未来，嵯峨美術大学紀要，Vol. 49, pp. 1–8, 2023.