

目標9 2050年までに、こころの安らぎや活力を増大することで、精神的に豊かで躍動的な社会を実現

# 食の心理メカニズムを司る食嗜好性変容制御基盤の解明

Project manager

## 喜田 聡

東京大学  
大学院農学生命科学研究科 教授



代表 機関

東京大学

研究開発機関

東京大学

福島県立医科大学

### プロジェクト概要

食は楽しみを通してこころを満足させます。一方、食習慣は食嗜好性によって形作られ、食経験によって変化します。食習慣は疾患の原因となりますが、健康重視の食習慣への改善は精神的苦痛となります。そこで、本プロジェクトでは食の観点から「こころの安らぎや活力を増大させる」ことを達成するため、齧歯類モデルを用いて、食の嗜好性によって快情動や共感がもたらされるメカニズムを脳科学的に解明し、健康に優しい食を愉しんで食べる食習慣への改善技術を開発することに挑戦します。

### 終了時(2024)年のマイルストーン

健康に優しい食の楽しみを通してこころ豊かな状態を叶えるための基盤技術を開発する。

### プロジェクト内の研究開発テーマ構成

- ・マウスを対象として食の経験により食の嗜好性が変化するメカニズムを解明する(右図①)。
- ・マウスを対象として食により快情動が産生されるメカニズムを解明する(右図②)。
- ・ヒトを対象として食の嗜好性の変化を検出する課題を開発する(ヒトが何を食べるかを意思決定する機構を解明するための準備研究となる)(右図③)。
- ・課題推進者  
喜田 聡・東京大学(①、②)  
藤原寿理・福島県立医科大学(③)

#### ① 何を食べるかを決定する心理メカニズムの解明(マウス)

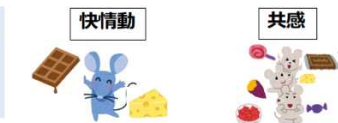
好物のチーズであっても食経験後に多く食べるようになる脳内機構



次は別の食べ物を食べたくなくなる脳内機構(感性満腹感モデル)



② 食により幸福感(快情動、共感)が得られるメカニズムの解明(マウス)



#### ③ 何を食べるかを決定する心理課題の開発(ヒト) (→ヒトの脳画像解析によりマウス研究と合流)



①~③により食嗜好性の心理メカニズムの解明

苦痛なしで好き嫌いをなくし、健康な食を愉しんで食べることのできる技術の開発



健康な食により幸福感を得て、こころに活力がみなぎる社会を実現

