

OS: 身体とナラティブの相互作用

オーガナイザー：田中彰吾（東海大学），大住倫弘（畿央大学）

はじめに：

本 OS では、身体的自己（ミニマルセルフ）と物語的自己（ナラティブセルフ），そしてそれらの相互作用について科学的に検討することが目的である。

自己は、身体的自己（ミニマルセルフ）と物語的自己（ナラティブセルフ）に大きく分けられることが提唱されている（Gallagher, 2000）。身体的自己は「今ここ」にある感覚運動的および内受容的情報に根差した自己であるのに対して、ナラティブセルフは時間的に拡張されたライフストーリー、ひいてはアイデンティティを形成する自己だといえる。

興味深いことに、身体的自己とナラティブセルフは相互に影響を及ぼしあうと考えられている。特に、ナラティブセルフがトップダウンに身体的自己に影響を与えるプロセスは、リハビリテーションなどの支援で着目すべきであり、ポジティブなナラティブセルフを持つ症例のほうがリハビリテーション治療の予後が良いということが知られている。実際に、そのようなナラティブセルフの獲得を目指すナラティブ・メディスンと呼ばれるアプローチも提唱されている。しかしながら、このことはあくまで逸話的に知られているにとどまっており、科学的根拠が極めて乏しい。

そこで本 OS では、リハビリテーション、現象学的、認知脳科学などの知見を持ち寄り、身体的自己、ナラティブセルフ、そしてそれらの相互作用について科学的に検討することが目的である。認知科学会において、「身体」や「自己」は中心的な研究トピックであり、最近でも多くの実証的研究がなされている。また、一方の「ナラティブ」についても質的研究を中心に多くの研究が進められている。しかしながら、これらの「身体」研究と「ナラティブ」研究を融合するアプローチはまだ少なく、本 OS を通じて、これらの研究者間の議論が活性化されることが期待できる。学術的にも、身体的自己とナラティブセルフの関係については、認知科学のみならず、哲学やリハビリテーション医学においても古くから重要な問題でありながらほとんどが未解明のままとなっており、「身体とナラティブの相互作用」に関する大きな研究ムーブメントを認知科学会から発信する意義は大きいと考えている。

○ 嶋田総太郎（明治大学）

タイトル：ナラティブ・エンボディメントの概念的枠組み

自己は身体的側面（embodied self）と物語的側面（narrative self）の両面から構成されると考えられているが、物語（ナラティブ）が身体に与える影響はこれまで十分に理論化されてこなかった。本発表では、この相互作用を「ナラティブ・エンボディメント」と定義し、哲学者リクールの「キャラクター」概念を媒介とする枠組みを提案する。キャラクターは、身体的経験に基づいて形成されると同時に、ナラティブを通じて再構成され得る。この過程

では、ナラティブに対する自己同一化と身体レベルでの行動傾向の獲得が相互に作用する。映画やゲームを通じた同一化、ステレオタイプ効果、プロテウス効果などを例に、ナラティブ情報が身体行動に影響を与える心理・行動メカニズムを検討し、さらに、リハビリテーション等の臨床応用として、患者が自己のナラティブを再構築する過程が、身体的機能回復に結びつく可能性を示唆する。本枠組みは、身体とナラティブの統合に関する新たな理論的・実証的探究のための理論的基盤を与えるものである。

○ 東 美由紀（明治大学）

タイトル：VR アバターのナラティブ性が操作者の身体性に及ぼす影響の検討

フルボディ錯覚（FBI）とは、自分の身体ではない身体に対して自己身体感を感じる現象のことであり、近年では Virtual Reality（VR）内のアバターに対して FBI を生じさせる研究も多い。一方、医者などの知的なアバターに対して FBI が生じると認知課題の成績が上昇するといった、アバターの持つナラティブ性が操作者の認知・身体能力に影響を及ぼす現象が報告されており、「ナラティブ・エンボディメント」の重要な一形態として我々は研究を進めている。本発表では、FBI を用いたナラティブ・エンボディメントに関する現在進行中の2つの実験について紹介する。1つは、アバターのナラティブに含まれるポジティブさがアバターへの身体化（エンボディメント）に与える影響を調べるものである。もう1つの実験では、ポジティブなナラティブが VR 体験後の身体機能を促進する可能性を検証するとともに、VR 体験中の操作者のナラティブの変化をインタビューによって探る試みを行っている。これらの実験を通して、アバターのナラティブ性が操作者のナラティブと身体に及ぼす影響を行動傾向および主観的変化の両側面から検討する。

○ 大住 倫弘（畿央大学）

タイトル：幻肢の主観的経験に対応する脳波ネットワークの探索

手足の切断後には、失われた肢が依然として存在しているかのように感じられる（phantom limb awareness）ことがあり、このように知覚される肢を幻肢（phantom limb）、その幻肢に生じる痛みを幻肢痛（phantom limb pain）と呼ぶ。近年、デジタル技術やバイオニック技術の進展により、幻肢をあたかも自由に動かせる仮想環境や、自身の手のように感じられる義手が開発されている。さらに、こうした技術を応用したリハビリテーションにより、幻肢痛が軽減されることも報告されている。しかし、これらの技術によって生じる主観的経験や、それに対応する神経基盤は十分に明らかにされていない。加えて、これらの技術を活用する際に生じる個人差についても検討が不十分である。本発表では、仮想空間や特殊な義手によって誘起される運動主体感や身体所有感といった身体的自己に着目し、それらに対応する脳波ネットワークの特徴を考察する。さらに、身体的自己における主観的経験の個人差が、物語的自己によってどのように規定されるのかについて検討する。

○三枝 信吾（東海大学）

タイトル：脳卒中リハビリテーション過程におけるナラティブ・エンボディメント

本発表では、脳卒中者のリハビリテーション過程における物語性の変容と、それが世界との関係をどのように再構成するかを検討する。哲学者のポール・リクールは、物語的自己同一性が、2つの極の間を往還すると述べている。その2つの極とは、同一性（同じであること）と自己性（私であること）が合致しようとする性格の極と、自己性が同一性から解放される自己維持の極である。また、リクールは、出来事を筋立てによって物語として編成し、それが人間の経験の時間性を構造化すると主張している。実際に、脳卒中者は発症以前の自分と現状の自分とのあいだに広がる裂け目の上に橋を架けるように物語り、自己の一貫性を維持しようと試みる場合がある。そして、この物語性はリハビリテーション過程に応じて段階的に変容し、それに伴って身体や環境に対する意味付けや、他者との応答関係を介した自己像の更新を導く場合がある。こうした物語性の変容、および物語性が身体性に与える影響を現象学的インタビューによって得られた縦断的な質的データをもとに議論する。