

論文審査の結果の要旨

論文提出者氏名 ゲオルギエヴァ イヴァ ヴェンツィスラヴォヴァ
Georgieva Iva Ventsislavova

本論文はヴァーチャルリアリティを用いた PTSD（心的外傷後ストレス障害）の治療がなぜ一定の治療効果をもたらるかを人間本性の哲学的考察に基づいて明らかにすることを試みたものである。人間は自分の人生を一つの物語と捉え、自分のさまざまな経験をその物語のなかに組み込み、しかるべき意味を与えていく。しかし、PTSDを引き起こすような経験はそのような自己物語のなかにうまく組み込むことができず、自己物語に断絶を生む。その断絶を修復して、一貫した物語を新たに作り出すことが PTSD の治療にほかならない。ヴァーチャルリアリティは PTSD 患者に仮想空間で適当な経験をさせることにより、そのような新たな物語の構築を手助けする。本論文はこのような物語論的な観点からヴァーチャルリアリティによる PTSD の治療を哲学的に基礎づけようとするものであり、十分な成果を挙げたと評価できる。

まず、第1章では、ヴァーチャルスペースと言っても、さまざまなものがあることが歴史的な変遷も織り込みながら概観され、とくに仮想空間への没入のあり方にさまざまな程度があることが指摘される。それとともに、ヴァーチャルな自己とその変容、およびヴァーチャルな自己と物語の関係がひとまず予備的に素描される。

次に、第2章では、PTSD のさまざまな原因、危険因子、症状が詳述され、PTSD は多様であり、それぞれのタイプの PTSD にはそれに適した治療デザイン（ヴァーチャルリアリティの用い方）が必要であることが指摘される。PTSD の原因には、戦争、性的暴行、大切な人の死、人為的事故、自然災害などがあり、また PTSD を発症させやすい危険因子としては、当人の性格や生活環境、遺伝的要因などがある。PTSD の治療には個々の PTSD の個別的な諸特徴を十分に明らかにして、それに応じた治療デザインを工夫することが重要であることが力説される。

第3章では、PTSD のさまざまな治療法のなかにヴァーチャルリアリティを用いた治療法を位置づけることが試みられる。この治療法は心理療法のなかの暴露療法の一種であり、PTSD を引き起こした出来事と類似の出来事を患者に暴露することにより、それへの馴化をはかるものである。しかし、それはまた認知行動療法の一種でもあり、たんにそのような出来事への馴化をはかるだけでなく、その出来事についての考え方を変え、それに新たな意味づけを行って、自己の物語に組み込むことができるようにするものでもある。ヴァーチャルリアリティは PTSD を引き起こした出来事とさまざまな程度で類似した出来事をいろいろな文脈で患者に提示することができ、患者の治療上の必要に柔軟に対応でき

る点でとくに大きな利点があることが指摘される。

第4章では、PTSDの研究がもっともよく行われていると言える戦争関連のPTSD（つまり兵士のPTSD）が取り上げられ、その独自性とヴァーチャルリアリティによる治療の有効性が論じられる。戦争は自国の防衛といった大義のために行われるとしても、殺人という道徳的に深刻な問題を本質的に孕んでいるため、兵士がPTSDを克服するための新たな自己物語を作り出すことは原理的に困難である。それでも、ヴァーチャルリアリティはその柔軟性のゆえに、兵士のPTSDの治療上の必要性にきめ細かく対応することができるため、治療効果があると考えられる。また、兵士にあらかじめヴァーチャルリアリティで戦争状況を仮想的に経験させることにより、PTSDにたいして抵抗力のある兵士を育てることもできることが指摘される。

第5章では、自然災害によって引き起こされるPTSDに焦点を合わせて分析が行われる。このタイプのPTSDを引き起こす出来事は、誰かがもたらしたものではなく、自然に発生したものであるため、その意味づけが困難であり、ときには神による罰のような宗教的な意味づけが行われることさえある。この特異性のゆえに自然災害関連のPTSDの治療には独特の困難が伴うが、それでもやはりヴァーチャルリアリティの柔軟性のゆえに治療効果があることが指摘される。

第6章は、本論文でもっとも重要な章であり、ヴァーチャルリアリティによるPTSDの治療になぜ効果があるのかについて、掘り下げた哲学的考察が行われる。まず、ヴァーチャルリアリティを鏡のようなもの（鏡を通じて現実の自分を捉えるもの）とするチャーマーズの見解を批判的に吟味し、ヴァーチャルリアリティにはそのような現実の自己を捉える面だけではなく、そこに没入することにより仮想的な自己が仮想的な経験をするという面もあることが論じられる。そしてそのような仮想的自己の経験が現実の自己の経験に転移されるが、そのような転移がいかんして生じるかが、シェヒトマンの物語的自己の考えを援用して、仮想的自己の物語によって現実の自己の物語に変化が生じることとして説明される。ヴァーチャルリアリティによるPTSDの治療は、ようするに、仮想的自己が新たな一貫した物語を作り出し、それが現実の自己に転移されることで、PTSDによる物語の断絶が修復されるということである。この物語論的な説明はなかなか説得的であり、十分評価に値する。

第7章は、PTSDの治療だけではなく、それへの抵抗力や回復力を高めるためにも、ヴァーチャルリアリティが利用可能であることが指摘される。兵士に戦争状況をヴァーチャルリアリティで経験させてそのような状況に慣れさせることにより、PTSDへの抵抗力や回復力を高めることができるように、一般にPTSDを引き起こすような状況をヴァーチャルリアリティであらかじめ経験しておくことにより、PTSDへの抵抗力や回復力を高めることができる。この点でもヴァーチャルリアリティが有効であることが論じられる。

以上のように、本論文はPTSDの多様な側面を包括的に論じるとともに、ヴァーチャルリアリティを用いたPTSDの治療がなぜ有効かについて、物語論的な観点から詳細な哲学

的説明を展開したものである。その狙いはほぼ達成されていると言えよう。しかしながら、本論文にも問題がないわけではない。とくにヴァーチャルリアリティによる PTSD の治療効果の説明にやや力点を置きすぎたため、そのような治療が孕む危険性の側面についての論述が少し希薄だと言わざるをえない。物語論的な観点からの哲学的説明は、ヴァーチャルリアリティによる治療に効果があるだけでなく、副作用として悪影響の危険性があることも含意するものであり、この点についてのもう少し詳しい論述が望まれる。しかし、このような問題があるとはいえ、本論文はその狙いをほぼ達成しており、重要な意義を有することは間違いない。

したがって、本審査委員会は博士（学術）の学位を授与するにふさわしいものと認定する。