

クリエイティブ
パルペーション

過去は、この世界に実
在していますか？

実体を伴った現実的な
ものですか？

本日のゴール

物理的に触れることができ
ないものを触診してコント
ロールできるようになる

例えば...

神経

脳

Q : どうやって
そんなの触診す
るの??



さすがに簡単な話でもないし、理
解も難しいので、先に結論からい
っておきます

結論 : 触っている世界を創造する



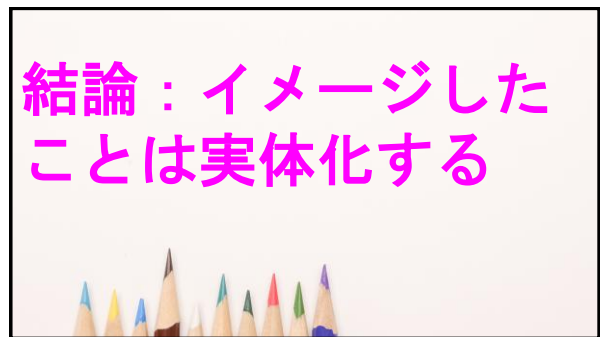
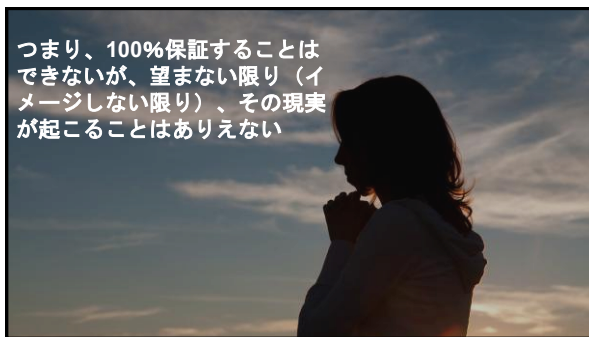
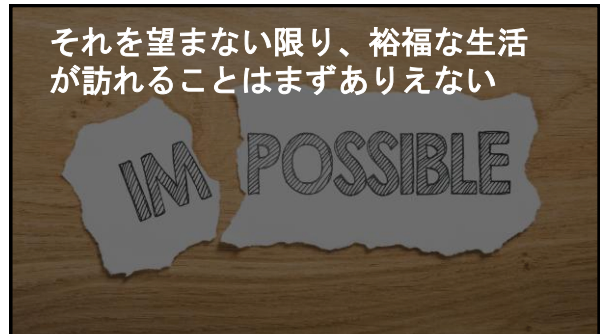
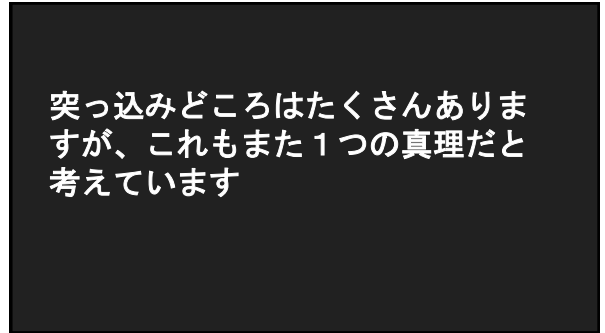
どういうことかと言うと...

観測者原則

この世界は観測された
ものだけが実体化する

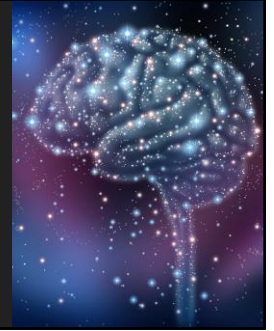


あまり好きな例ではありませんが
...



引き寄せを別の言い方で表現すると...

思考は現実化する



なんて言うも、眉唾な人も多いけど、結構ふつうの事です

この世界の
真理だから



例えば、洗濯機



昭和5年
国産洗濯機第1号
370円 (保証金70円)



昭和30年～
噴流式・過熱式
ゴムローラー付き洗濯機



昭和35年～
二槽式洗濯機



昭和60年～
全自動洗濯機

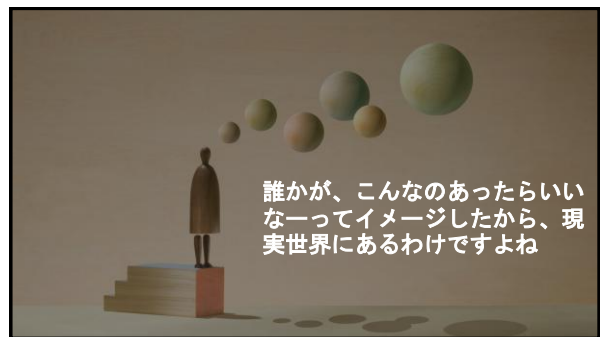


平成10年～
縦型洗濯乾燥機



平成15年～
回転ドラム式洗濯機

誰かが、こんなのあったらいいな—ってイメージしたから、現実世界にあるわけですね



そして、イメージがどんどんと現実化・物質化して変化しているという事実



だけど、イメージはエネルギー的なものであり、物質的なものではない

ここでまた、あの世界一美しい方程式

$$E=MC^2$$

つまり、イメージしたものであっても、それは物質的なものと等しい（等価値）であるということ



なので、勝手に脳をイメージして触診したと思えば、触診できるということ





じゃあ、脳の解剖図みてイメージしたら、そういうことができるのか？と言うと...



できない人の方が多いかなと思います(;^_^A

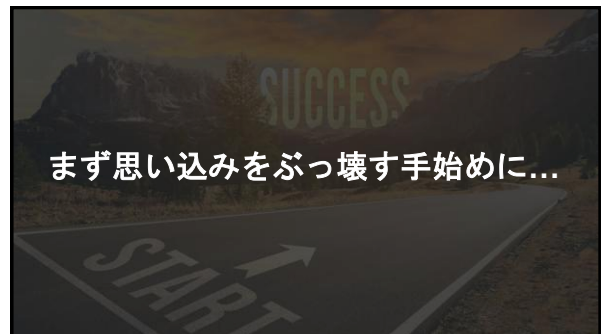
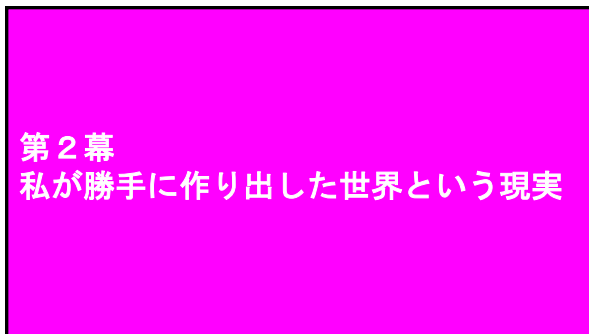
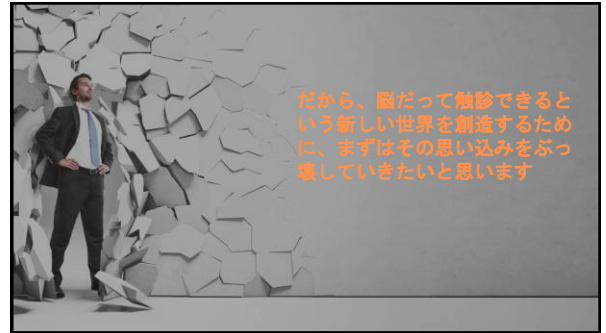
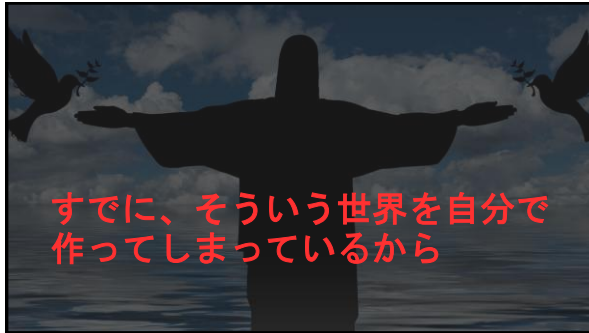
なぜか？



実際に触ってもないものを、現実のものとして知覚してはいけないと思い込んでいるから

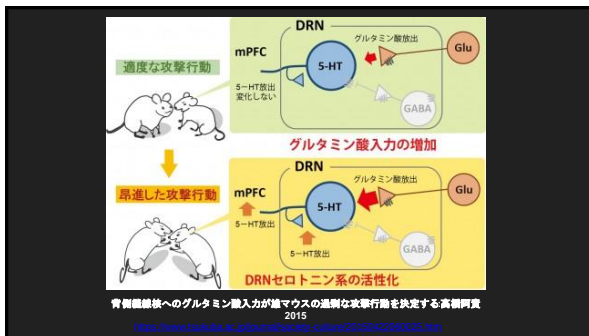
触ったという実感がないと、触ったことにならないと思い込んでいるから

脳なんて、触れないと思い込んでいるから





だけど、実はセロトニンは実は過剰な攻撃行動にも関与している



セロトニン拮抗薬（抗うつ剤）の効果 *
ジェイゾロフトOD錠

家効分規

● **SSR（選択的セロトニン再取り込み阻害薬）**

主に脳の神経伝達物質セロトニンの働きを阻害し、鬱病を治めたい方、鬱病も気分が落ち込んで来るとする方

● **SSRI（選択的セロトニン再取り込み阻害薬）**

ゾロクトン
デプロメーメル アロックス
パキシル
レタグラブ

効能・効果

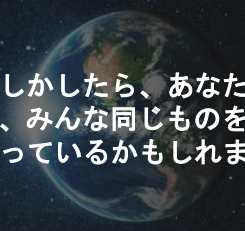
- パニック障害
- 中重度のうつ病
- うつ状態
- うつ病

この薬の副作用って、
知ってますか??

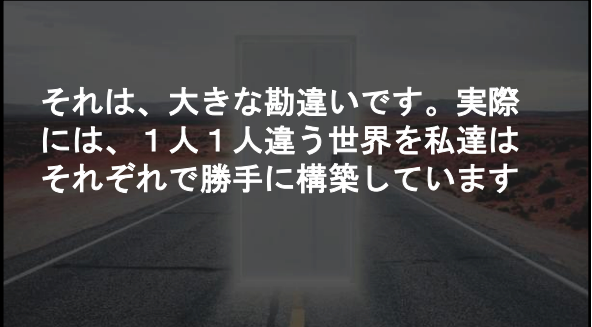
副作用 主な副作用 頭痛、悪心、嘔吐、陣発性痙攣、不眠、顔面紅潮、寒熱、尿色変化、異常な発汗、うつ病、頭痛 重大な副作用 セロトニン症候群、不安、焦燥、痙攣、錯乱、発汗、下痢、発熱、高血圧、頭痛、眩暈、心オチの不安、自発性痙攣や不安、悪性高血圧、無呼吸、呼吸抑制、呼吸停止、咽下困難、血圧低下、自発性痙攣、心オチの不安、セロトニン症候群、呼吸停止、虚脱、昏倒、持続性痙攣、肝不全、肝炎、肝萎、抗けいれん薬にも不適合な症候群、SIADH、低ナトリウム血症、低血圧性休克症、脳中ナトリウム異常な増殖、高尿酸、急性腎臓病、中毒性表皮壊死症、Toxic Epidermal Necrolysis、TEN、皮膚剥離面積広範囲、Steven-Johnson症候群、アブソリュートアルコール、肝臓病、腎臓病、血管障害、QT延長、心室虚脱、torsades de pointes	
--	--

うつを改善するための
薬なんですよ
?????

これは、思い込みの一例ですが...
無茶苦茶だなと思います



さて...もしかしたら、あなたはこの世界は1つで、みんな同じものを見て触っていると思っているかもしれませんが...



それは、大きな勘違いです。実際には、1人1人違う世界を私達はそれぞれで勝手に構築しています

WORK :

今この瞬間に目をつぶって、この部屋に何色のどんなものがあったか？を教えてください

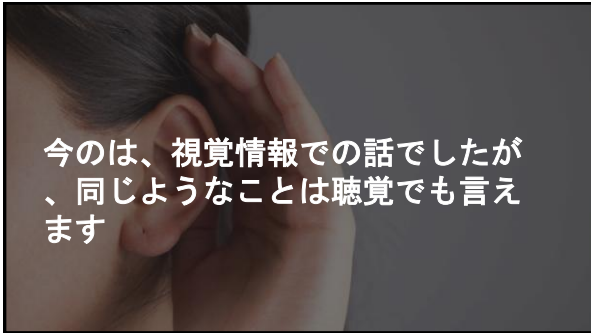


答えたもの、数、それぞれの人で違いますよね。本当は全く同じものを見ているはずなのに...

つまり、私達の脳は、「勝手に」「好きなように」、自分が見たいものだけを見ているってことです




この簡単な実験だけでも、私達は「自分の好きなように勝手に」世界を構築していることが分かりますね



今のは、視覚情報での話でしたが、同じようなことは聴覚でも言えます

WORK :

次に読み上げる単語を聞いて、印象に残ったものを教えてください



これも1人1人、印象に残った言葉は違いますよね

つまり、聴覚でも私達は「自分の好き勝手に」情報を操作して、都合のいい世界を構築している訳です



世界を創造した存在を神と
いうのであれば、私達は1
人1人が神そのものですね



変な宗教より、自
分を信じましょう
！！



話を戻して...
先ほどの視覚と聴覚の簡単な実験
ですが、実はとても大切なポイント
があります

それは...
見なかったこと、聞かなかったこと
になっているものがあるという
こと



つまり、本当はそこにあるはずなのに、勝手に「無かった世界」すら構築してしまっている...



こんなにも、わたし達は自由で勝手に自分だけの世界を作りだしているんです



この、「あるものを無いことにできる」という能力は、実は脳触診の最大の秘密ですよ

ちなみに、こういうのは脳科学的には「カクテルパーティ効果」として有名です

ですので、実は私達は自分の都合のいい世界を、それぞれで勝手に作り出しているということをまず知ってください

では、ここでいたってシンプルで素朴な質問です！



この質問の解答は、脳を触診するために非常に重要な示唆を与えてくれるので、よく考えてみてくださいね

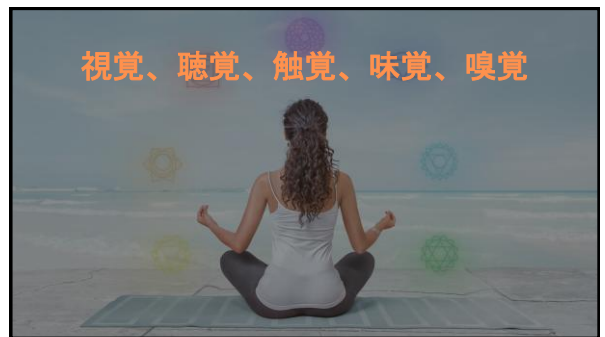
Q：私達は、世界をどのようにして認識しているのでしょうか？



A:五感を通じて世界を知覚、認識している



視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚



つまり、この五感に対する理解が
深まれば、私達が認識している世
界への理解も深まります

中でも、視覚・聴覚・触覚はNLP
の世界においてもVAKとしても重
視されています

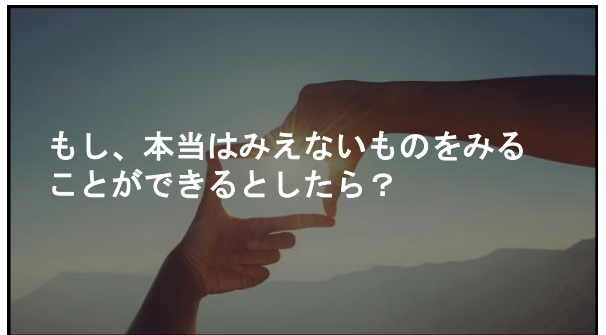
つまり、それほど感覚
は世界を認識するのに
重要なのですが...



先ほどの実験では、実際にあるも
のをあなたが自由に選択して、
勝手に世界を構築しているという
話をしました

ですが、もし...
感覚でさえも勝手に操作している
としたらどうでしょうか？

もし、本当はみえないものをみる
ことができるとしたら？



本当は聞こえないものも、聞こえ
るとしたら？

本当は触れないものが触れるとし
たら??

そんなことはないって思うかもし
れませんが、もし本当にそんなこ
とができれば...

脳を触ることだっ
てできますよね



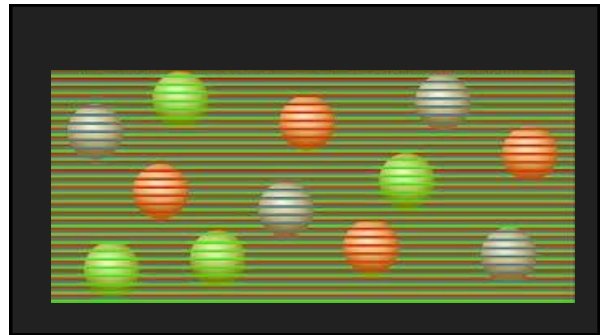
ということで、人は感覚でさえも
勝手に作り出しているのか？

一緒に学んでみましょう！

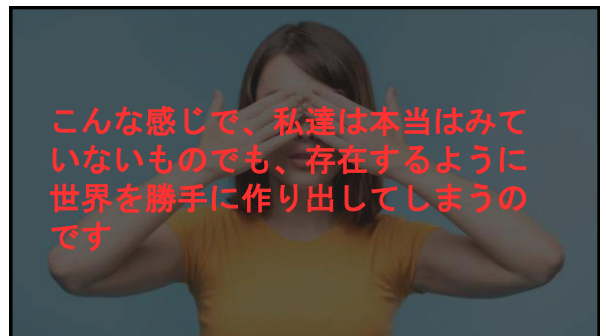
第3幕

私達は感覚でさえも勝手に
作り出している

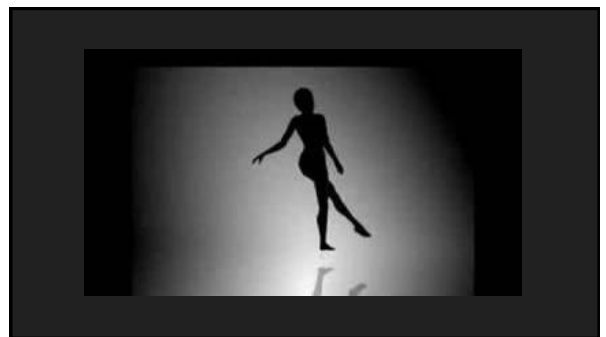
まずは視覚。この動画をみてみて
ください



どうでしょうか？同じ長さなのに
勝手に短くしたり、同じ色なのに
違う色にしたり、線を歪んだり...



もう1つ分かりやすい動画をみて
みましょう

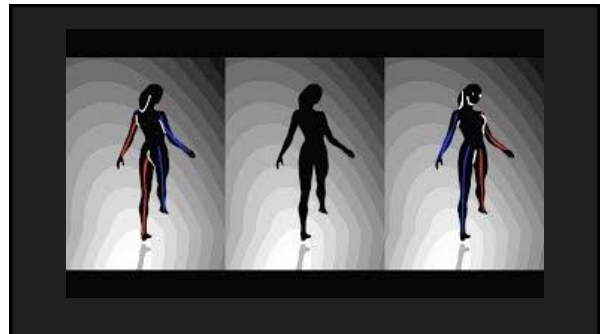


右回りの人も、左回りの人も、自由に回転させられる人もいたかと思います

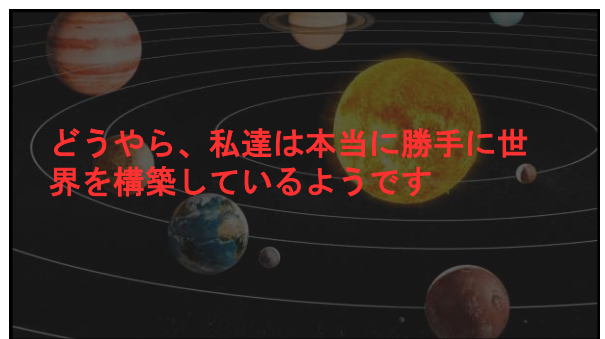


本当に、みんなそれぞれの世界で勝手にものをみてるんです！

ちなみに、本当にこの動画...
どちらにも回転してるようにみえるのか？ということですが...



こんな感じで、右にも左にも「自分勝手に好きなように」回転させることができちゃうんですね

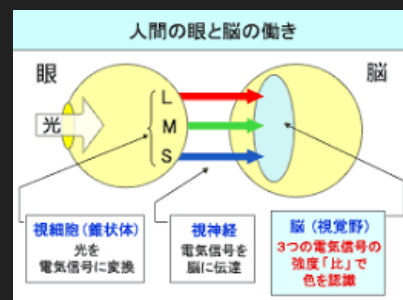


どうやら、私達は本当に勝手に世界を構築しているようです

さらに、もう少し身近な例で私達の世界がいかに勝手に作り出されているかをみてみましょう

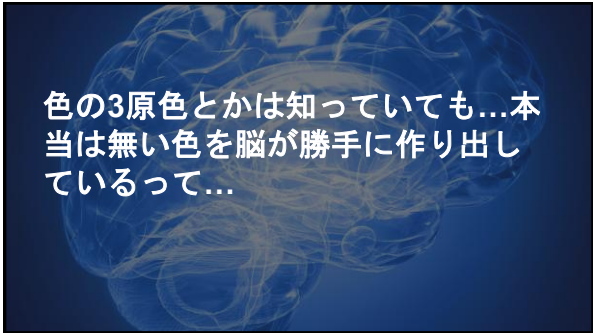
例えば...本来私達は黄色や白色を見ることができない...と言われたら驚きますか？

人って赤、青、緑の3色しか感じるための細胞がないことが分かっていますよね

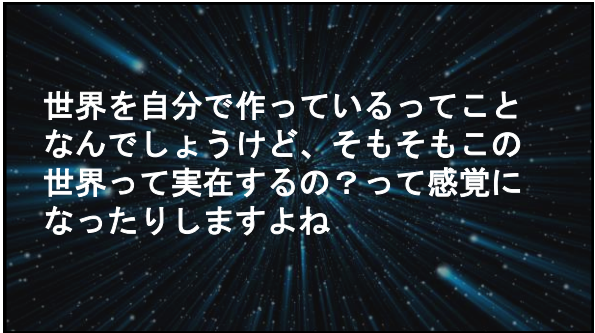


だから、本当はみえないはずの黄色とか白だって「勝手に脳で作って」見てるんです

WORK !
懐中電灯とカラーセロハンの実験



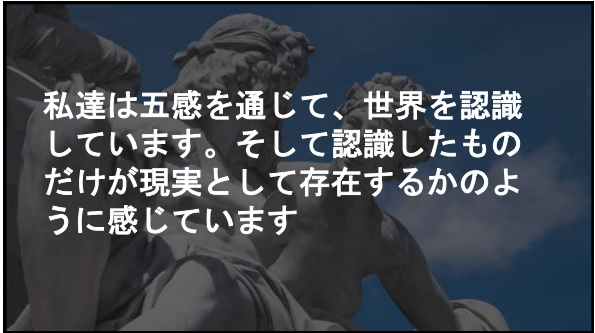
色の3原色とかは知っていても...本当は無い色を脳が勝手に作り出しているって...



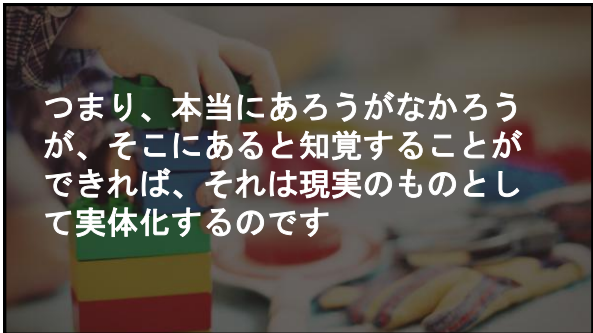
世界を自分で作っているってこと
なんだろうけど、そもそもこの
世界って実在するの？って感覚に
なったりしますよね



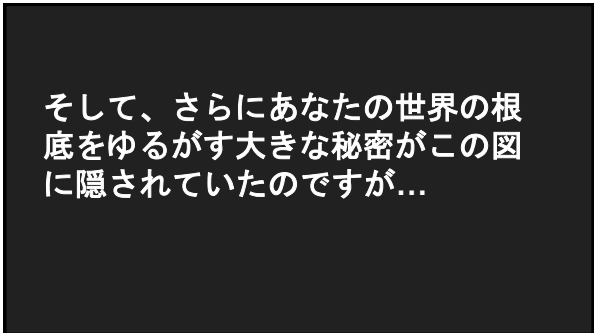
少し怖い気もするけど
、これが真理です



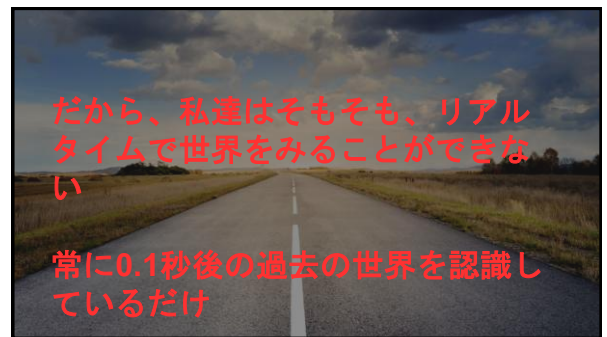
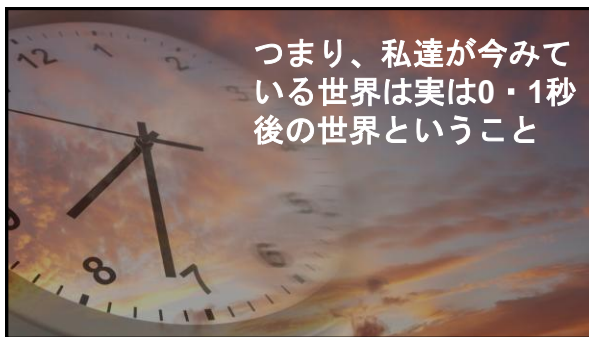
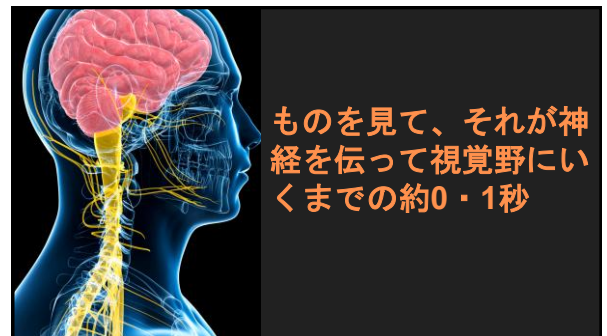
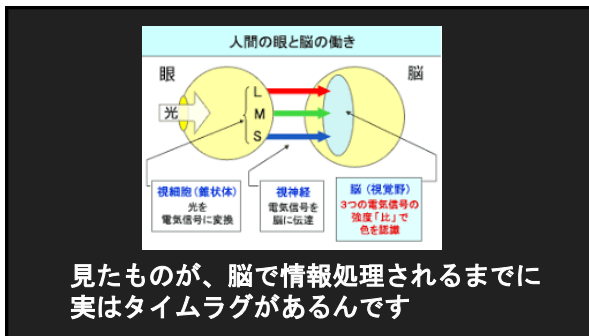
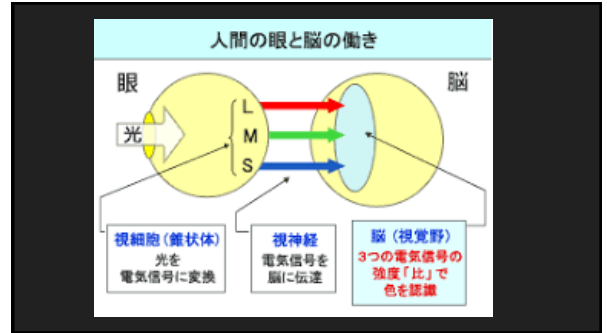
私達は五感を通じて、世界を認識
しています。そして認識したもの
だけが現実として存在するかの
ように感じています



つまり、本当にあるがなかろう
が、そこにあると知覚することが
できれば、それは現実のものとし
て実体化するのです



そして、さらにあなたの世界の根
底をゆるがす大きな秘密がこの図
に隠されていたのですが...



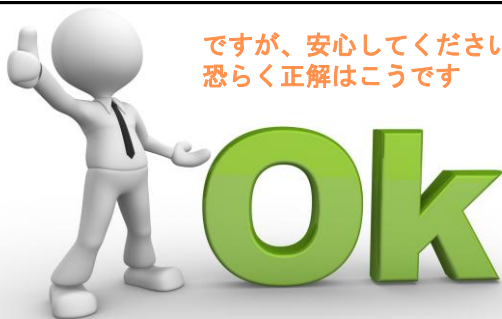
ここでもう1度この質問をなげかけたいたのですが...過去の世界って実在していますか？

実在していないですね。もう過去のことなので...

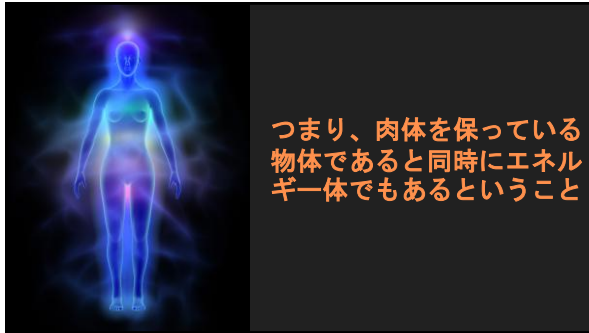
けど、私達がみている世界はすべて過去の映像なのです・・

私達は実体を持っているのでしょうか？

ですが、安心してください。
恐らく正解はこうです



私達は実体をもっているし、もってもない



$$E = MC^2$$

どうやら、私達はこの物理法則が
あてはまる世界に生きているのは
確かなようです



話を戻します！





実は一緒なんですね！

どちらも実在しないものを、勝手に脳が情報処理

→あたかも今ここにあるかのように作り出しているわけです



1つの大切な結論

- ・私達は、そもそも実在しない過去のものを常にみて勝手に脳で作り出している。
- ・だから、イメージしたものでも実在させることができる

本当に？



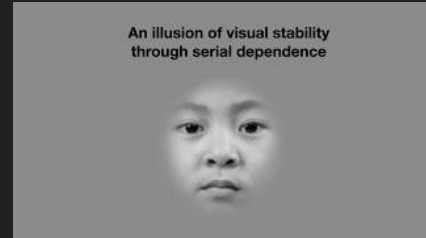
まだ、そう思う方もいるかもしれないので、さらに衝撃の事実を...



実は私達が認識しているのは0.1秒前の世界...ってそんなもんじゃないんです。実際のところは...

15秒前の世界をみている。という
より...

勝手に平均化して作り出しま
っている



An illusion of visual stability
through serial dependence

MAURO MANASSI 2022 Illusion of visual stability through active perceptual serial dependence
<https://www.science.org/doi/10.1126/sciadv.abk2480>

MAURO MANASSI

脳は私たちを過去に送り続けるタ
イムマシンのようなものだ。日常
生活に支障がないように、15秒ご
との視覚入力を1つの印象に集約す
るアプリのようなものだ。

Q : なんで、こんな過去15秒の平均
を使って、映像を勝手に作り出し
てまで見る必要があるのか？

A : リアルタイムで視覚が動き続け
ると、脳がパンクするから



すごいですね...
実は私達は過去に生きてるという
事実...

しかも、平均化して勝手に映像を
安定させている...

つまり、こういうことです。私達はそ
もそも自分の都合のいいように、実在
しないもの勝手に作り出している

少しくらい、自分勝手に自分のことを優先
してもいいかもですね(^^)/
そもそもそういう生き物みたいなので

では、聴覚は？

もちろん、聴覚も自分
に都合のいいように、

勝手に音を作り出して
いる側面があります



というより、私達の脳はそもそも過去の
情報を統合して勝手にそのイメージを作
り出しているので...

実は、すべての感覚で同じことが起こっ
ているはずなのです

では、こちらの動画をみてください

ですが、1つだけ注意！

もし、ジャングルブックのアイワ
ナビーライクユーって曲が本当に
好きで人生の支えになっていうと
いう方は教えてください

きっと、取り返しのつかないこと
になってしまうので...

準備と覚悟はいいですか？
これは最後通告です

なんと言ってるように聞こえますか？



1 : 56~

いろんな解答があるし、そもそも
言葉に聞き取れない方もいるか
と思います

ということで、次はこの動画をみ
てください

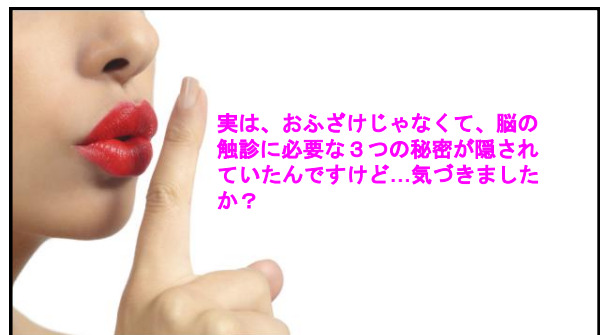


では、またこの動画をみてみてく
ださい



「チンコすごい」
って聞こえちゃいました？

こんな感じで、耳も自分勝手に作
り出してますよーって動画の紹介
でしたが...



①人は他の感覚の組み合わせで、勝手に感覚を作ることができる

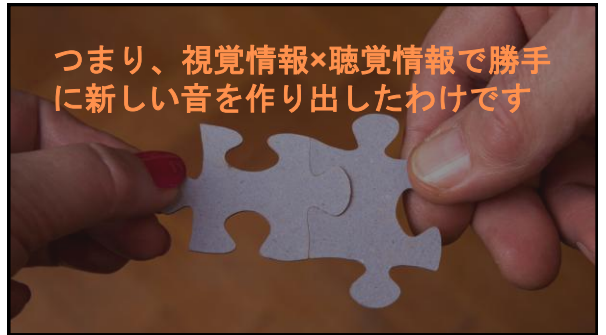
②それはその時にある情報で操作される

③過去の情報はかなり大きなバイアスとなる

①人は他の感覚の組み合わせで、勝手に感覚を作ることができる

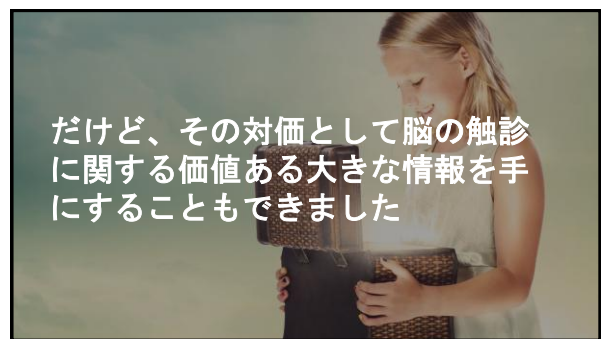
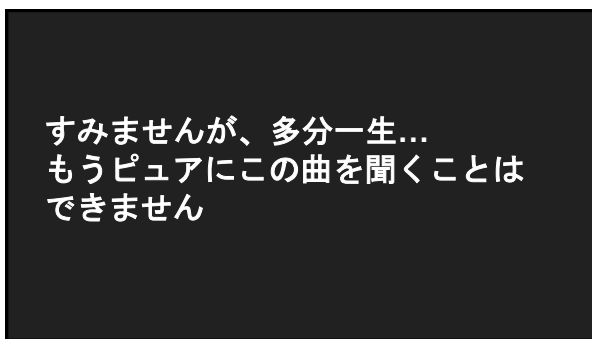
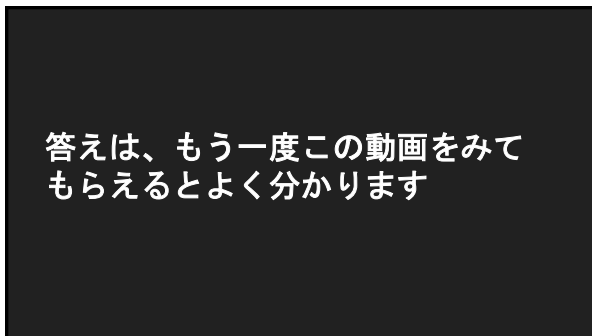
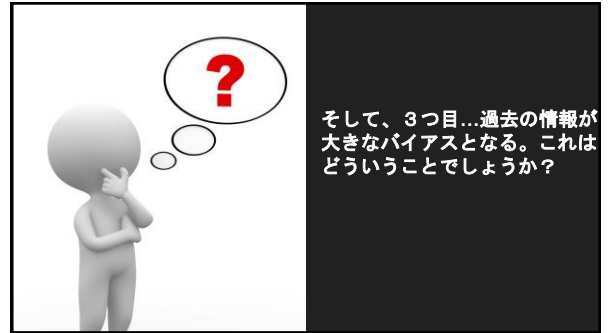
先ほどの動画で「チンコすごい」って聞こえたのは、字幕による視覚情報があったからというのが大きいです

つまり、視覚情報×聴覚情報で勝手に新しい音を作り出したわけです



そして、さらに大事なことは脳はその時、その場所にあるものを、組み合わせるということ

例えば、「チンコすごい」って言葉をこの1時間前とか後にみてたとしても、聴覚の錯覚は起こらない



つまり...たった1度でも脳
を触ったと思い込んでしま
えば、時間は関係なく永遠
に触ることができる



大切なことなので、ぜひ
覚えておいてくださいね

ということで、いよいよ...メイン
の「触覚」にいきましょう！

触覚

まず、触覚についても脳が自分で
勝手に現実を作り出しているとい
うことを体験してもらう前に...

自分の感覚が無くなる...感覚麻痺
の状態を作ってみませんか？

自分の手はそこにあるのに、感じないって不思議な体験ができますよ！

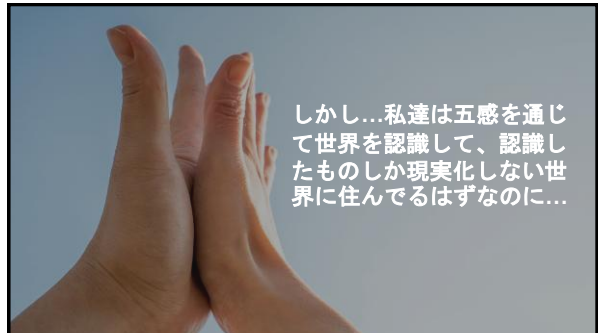
WORK！：指重ねの麻痺実験

ペアで、自分の左手と相手の右手の人差し指を重ねる。上になっている人が、2つの人差し指を同時にこする。

すごいですよね！私達は、勝手に情報を作り出すだけでなく、消すことだってできる訳です



しかし...私達は五感を通じて世界を認識して、認識したものしか現実化しない世界に住んでるはずなのに...

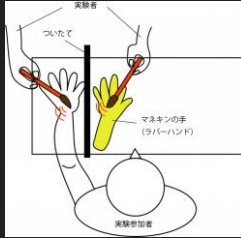


感覚がこんなにでたらめなものだとは驚かされます



次は、実在しないはずの触覚を作ってみる体験をやってみましょう！

WORK! : ゴム手袋の実験



まるでゴム手袋に自分の感覚がやどったように、触られてるって感じませんでしたか？

私達の脳は、実在していなくても勝手に触ってるっていうふうに感じることができるみたいです！

だから、脳をたとえ直接さわれなかったとしても、触った感覚を勝手に作るなんてことは別に訳ないことなんです



さらに、もう1つ脳の触診において大切な概念をお伝えしますね



ダイナミック タッチ



じゃあ、これをどんな感覚を使って脳でどんな処理をしているか？
ってというのは、多分未解明なのですが...とりあえずそういう現象があるということです

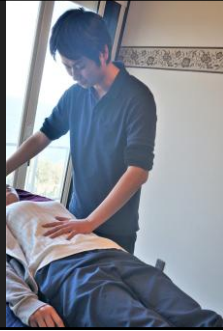


大切なポイントは...

- ①無機物（杖とか）と自分が一体化しておくことが必要
- ②物体の形状を知覚するのに、「動き」が必要

つまり、一体化して動かすことで、たとえ自分の感覚がとどかないものでも知覚することができる

相手の体と一体になる技術はもうおなじみですね
ぼーっとさせるやつです



そして、それができたらイメージで中の構造物を動かしていく！

ざっくり言うと、脳を触診する時もこの手順を踏みます



そして、もう一つ...触覚には2つのモードがあることも、知っておく必要があります

通常のイメージとして、私達は物体に触れて、その感覚を受けて知覚しているという認識にたっています

つまり、受動的に「感じている」という感覚ですね



けど、触覚には実はそれと対になるように「能動的に感じる」という探索モードもあります



この探索モードの存在を知ること
は、実は脳の触診の大きな秘密に
なります



ということで、積極的な触覚の探
索モードがどんなものか？ぜひ体
験しちゃいましょう！

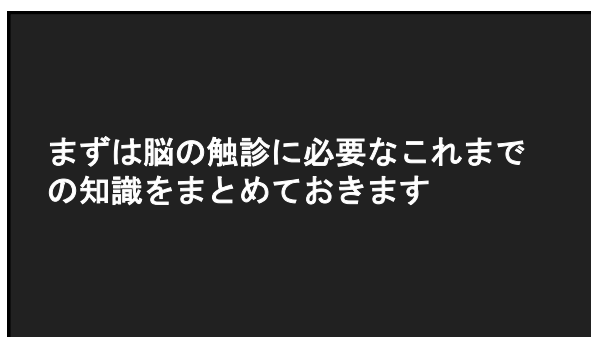
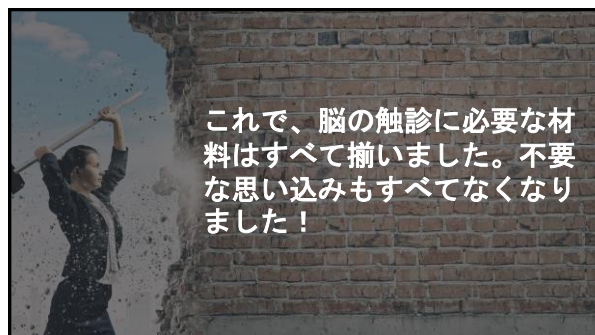
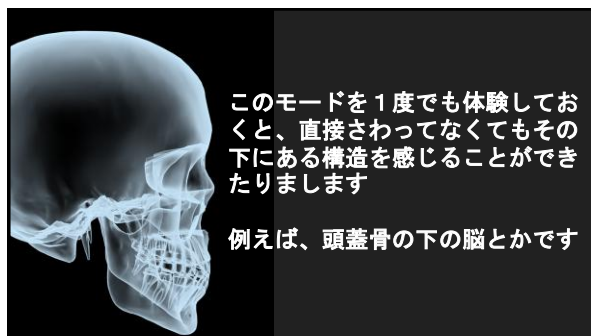
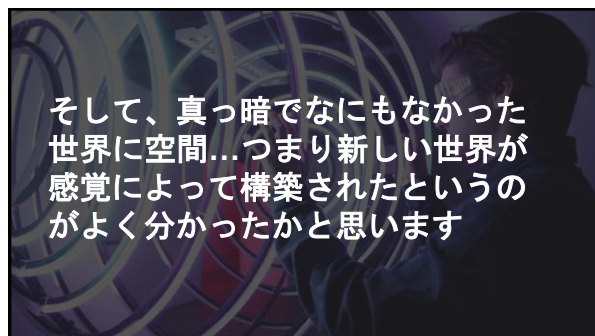
WORK！触覚で世界を創る体験

- ・ 半分のチームに分かれる
- ・ アイマスクをして10分間暗闇にいる
- ・ 残りの人が用意した椅子にみんなで座る
10分後にどんな変化がでるのか？ためし
てみましょう！

最初は真っ暗だったけど、空間の
奥行を感じたりてきませんか？

受動的に感じているのではなくて
、積極的に感じにいてませんか
？

これが触覚を積極的に使ってる探
索モードです



- ①この世界は認識したものが現実化する
- ②私達は世界を5感を通じて認識している
- ③しかし、その5感是非常に曖昧で不正確
- ④というより、すべて神経を通じて脳が処理しているので実際は、私達は実在しないはずの過去に生き続けている
- ⑤つまり、5感での認識はそこに本当に存在しないものでも存在させることができる

- ⑥特に複数の感覚を統合させることで、勝手に新しい世界（感覚）をつくることができる
- ⑦また、脳は過去の経験に基づき勝手に都合よく情報処理する
- ⑧なので、一度知覚してしまえば、同じプロセスは何回でも実体として経験できる
- ⑨そして、脳はその時最も知覚にあるものと感覚を統合させる

- ⑩自分の手の先に、自分の感覚器がないような物（例えば相手の頭蓋骨）であっても、その先のものを感じることはできる
- ⑪その時には動かすってことが必要になる
- ⑫以上のことから私達は自分の好きなように勝手に感覚を作ることができる。そして、感覚とは世界そのものである

では、脳の触診の実際！行ってみましょう！

脳の触診をやるためには大きく4ステップあります

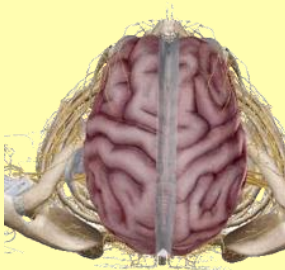
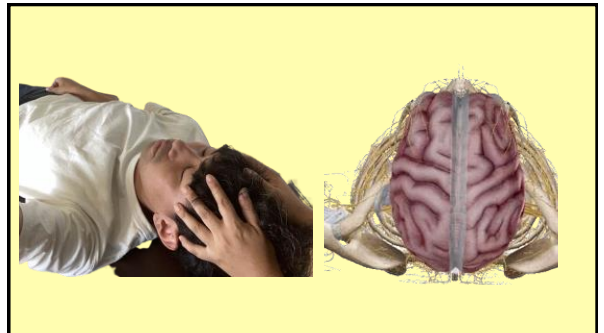
1. 視覚を使って触覚を作る
2. 相手の構造と一体化する
3. 「それ」がある世界だけを構築する
4. 動かしてリアルな触覚を作る

1. 視覚を使って触覚を作る

これは、脳はその時その場所にあるものと情報を勝手に統合するという特性を活かして、脳を触っているという感覚を得るステップです

WORK！ 脳の視覚化

- ・ペアの方の頭を図のように触りながら、脳の絵と一緒にみてみましょう！
- ・イメージできる人は、自分の手の中に脳があるようにやってみると、なお良しです



この時のポイントは、この手の形が脳を触診しているという視覚情報と一致させることです

この手の形は脳の触診の形だという過去バイアスを作ってしまうばそれでOKです



ということで、次のステップ行ってみましょう！

2. 相手の構造と一体化する

このステップでは、最後のステップであるリアルに触った感じを構築するために「一体化」を行います



けど、これは、おなじみのぼーっとさせるやつなので、飛ばしますね

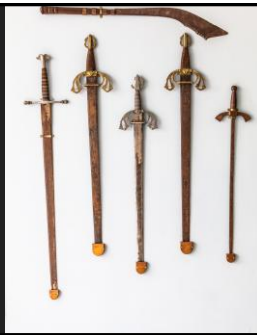
3. 「それ」がある世界だけを構築する

そして、ここからがクリエイティブパルペーションの真骨頂です

例えば、ダイナミックタッチの棒の形状を認識するというやつですが、もしあの時に複数のものをたくさんもっていたら...

対象が複数ある場合...

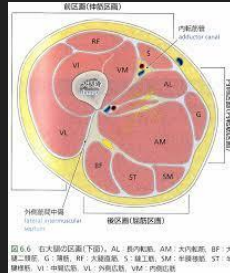
1つ1つの形状を認識するのはとても、難しい



それを理解するためには、徒手療法の最高峰と思われる触診技術と正反対のことをやる必要があります

一般的に行われる層（レイヤー）触診は...

全ての解剖学的構造をイメージして、それを1つ1つ層ごとにつぶして触診する方法ですよ



構造物が10あったら、その10の中から1を「触覚の差」を使って探し出していくような手法です



構造的にやるだけなら、確かにこの方法でやるしかないし、これが最高峰でしょう

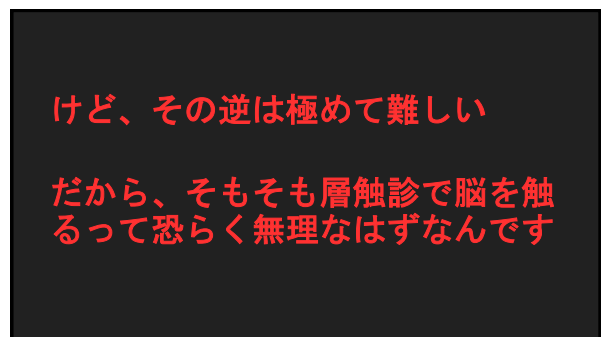
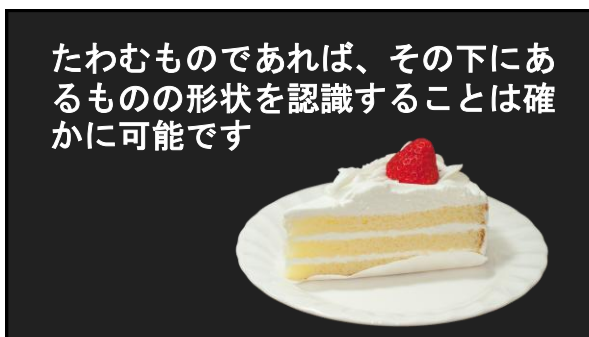
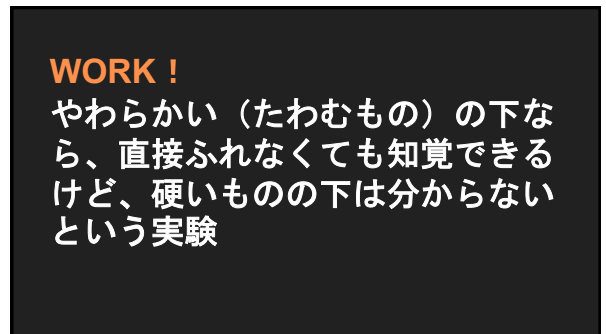
だけど、これで脳の触診って本当にできるのでしょうか？



というのも、頭蓋骨で脳は覆われているからです



骨って硬いから、その下にある構造物を触診するって基本無理かなと思ってます



なので、脳のような硬いたわない
ものの下にあるものを触るときは
、層触診ではない別の方法が必要
となります

それこそが、
クリエイティブパルペーション

すべてを認識して行う層触診と
は全く逆の発想の触診方法です



さっきのぼ一つとするやつってまさに一
体化ですよ。一塊になってしまう。そ
して、相手との境界もなくなってしまう

つまり、いったん情報がゼロにな
ります。その空間は無になる

日本の神話でも、聖書の神話でも、
はじめは「無」からはじまります

そして、そこにスペースがあるから、なにか作ろうということから話が始まります

脳の触診も、実はそれと同じことをすればいいだけの話なんです

いったん「虚無」作って新しい世界を作り出すんです

「それ」だけがある世界を

今はそれは「大脳」ですよ

つまり、虚無を作って「大脳」だけが存在する世界を作り出す

WORK : 虚無の中に脳を創る

・手を脳の構えでぼーっとさせて、虚無を作り出す。そして、目を閉じて先ほどの脳だけを手の下にイメージする

これが虚無から創造する
新しい触診方法

クリエイティブパルペーション
創造的な触診です



あとは、ここに動きをつけて
リアリティを持たせれば...
リリースもできちゃいます！



ということで、最終
ステップ！いってみ
ましょう！



4. 動かして「リアルな」感覚を
作る

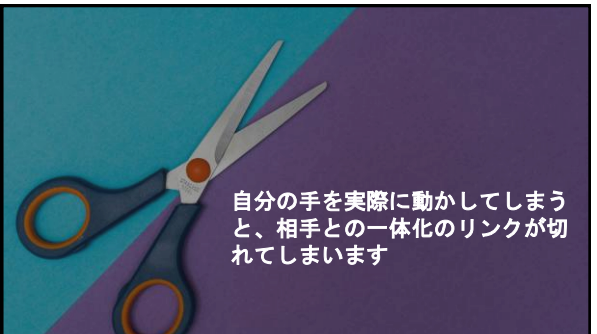
ここまでくれば、もうあとは動かして脳を感じるだけです

この「動かして知覚する」ことで、かなりリアリティが出てきます

ただ一つだけ注意があるとすれば、本当の自分の手は動かしてはいけないということです



自分の手を実際に動かしてしまうと、相手との一体化のリンクが切れてしまいます



じゃあ、どうするのよ!!



イメージで動かせばOK!



実は、人ってイメージだけでも筋活動おこるんですよ

WORK : イメージで筋活動

・両肩を90°屈曲して目を閉じる。右肩だけを屈曲するイメージをして、目を開けて確認してみる

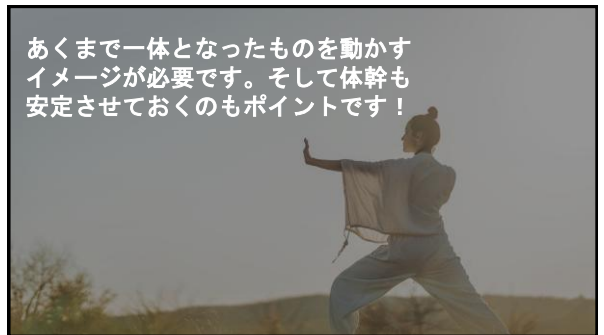


相手と一体化したあとに、このイメージの筋活動を使って、脳を動かしていきます

そして、もう1つ
ダイナミックタッチで必要な要素があります

それは、中枢部（体幹）を動かさずに、末梢だけを動かす方が形状認識をはっきりできるということ

あくまで一体となったものを動かすイメージが必要です。そして体幹も安定させておくのもポイントです！



で...あとはもう本当に触るだけなんですけど。多分さわったら、そのままリリースしたくなっちゃうので...

先にリリースの方法と、大腦をリリースするとどうなるか？を説明しておきますね