
活動概要

近年、意識に対する関心が高まっている。特にサイケデリクスに関する研究が進み、変性意識状態が精神的な安定をもたらすことや、AIによる知能のシミュレーション等により意識や体験に対してアプローチすることが可能となってきた。Augmented State Project では、かつて映像や VR において異なる意識や体験を目指したように、現在のテクノロジーにより、異なる領域へ意識と体験を導くための手法と表現のあり方を探求する。また、NxPC. Lab の運用を介して実践の場としての展開も行う。本プロジェクトでは、変性意識のうち、特に幻覚状態・サイケデリクス体験に注目した研究を行う。サイケデリクス（日本では精神拡張剤とも呼ばれる）は、世界的に医学への利用が進んでおり、鬱や PTSD などへの有効性が示されている。このような体験を薬物なしに体験するためには、どのような手法、表現があり得るかを探求することが目的となる。変性意識状態を確認するための方法として生体計測、特に脳波の分析を行うこと、アンケート等により幻覚状態の指標を測ることにより実証的なプロセスによって検証を進める。本年度のメンバーは、平林真実（代表）、前田真二郎、小林孝浩、飛谷謙介（研究分担者）、M1 亀田、寺田、松本（聴講）、岩崎（途中から聴講）、また、共同研究先として株式会社マーブルの伏田も一部参加している。

本年度は主に以下の活動を行った。

－ 変性意識状態に関する調査

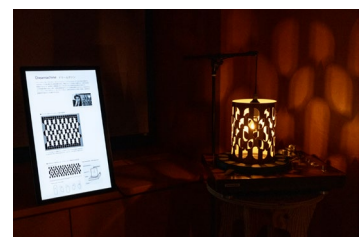
「幻覚剤は役に立つのか」マイケル・ポーラン著 のドキュメンタリー版である Netflix の「心と意識と：幻覚剤は役に立つのか」を視聴してサイケデリクスに対する基礎知識の獲得、幻覚体験の指標となる基準の調査(MEQ など)、光刺激(フリッカ刺激)における脳波の影響などに関する論文の調査などを実施。

－ Dreamachine の再制作、オリジナルの XR コンテンツの制作

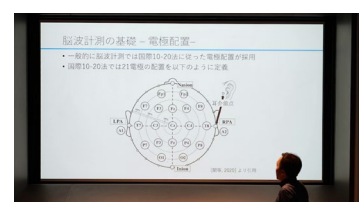
最初の制作として、Brion Gysin による Dreamachine の再制作を行った。実物大のものと、45 回転のレコードに合わせて LP サイズのもの 2 種類を制作している。その後、体験の導入として VR による映像を鑑賞し、同時に脳波測定を行い脳波に変化が生じた際にストーリーが進行し、フリッカ体験として HMD 内に設置した LED が光る装置とコンテンツを制作し、情報処理学会インタラクション 2026 にて展示発表を行った。

－ 脳波計測

愛知県立大学の山崎洋二先生にレクチャーとワークショップを実施していただき、脳波測定に基本的な方法の習得を行い、Dreamachine 体験の脳波測定を継続的に実施した。それらの分析結果は修了制作展内のプロジェクト展示にて発表した。



Dreamachine LP サイズ版



山崎先生によるレクチャー

- Virtual Hallucinogen の体験

卒業生の永井歩が制作した、VR による幻覚体験を目指した Virtual Hallucinogen の体験を行った。

学会発表

1. 情報処理学会インタラクション 2026, 学術総合センター, 2026.03.03-03.05

Dreamachine に見られるフリッカ刺激を効果的な体験とするために体験の導入部に注目し、VR 映像による導入過程を脳波の変化によって進行するフィードバックの仕組みとHMD内にLEDを組み込みフリッカ刺激が発生するシステムを開発した。音声にはバイノーラルビートも採用している。

「Dreamachine VR: サイケデリック体験を誘発する脳波駆動型 VR」

亀田 美裕, 寺田 博亮, 松本 朋己, 岩崎 李音, 平林 真実, 前田 真二郎, 飛谷 謙介, 小林 孝浩



作成した VR システム

展示発表

1. IAMAS2026 プロジェクト研究発表会、ソフトピアジャパンセンタービル、2026.02.20-02.23、
プロジェクトの成果として、Dreamachine の展示、VR システムの展示と脳波計測結果のパネル展示を実施した。



IAMAS2026 プロジェクト展示

イベントおよび活動

1 NxPC. Lab 関連活動

- 1.1 NxPC. Lab は、アーティストと観客および会場との相互作用によってもたらされる場の臨場感を拡大するためのメディアテクノロジーの実現を目指した活動であり、音楽体験におけるインタラクション/インターフェイスを研究開発とそれらを利用したクラブイベントの実施をしている。Ogaki Mini Maker Faireにおける出展者と連携したイベントなどを実施している。イベントの詳細については、下記 NxPC. Lab の Web ページを参照して頂きたい。

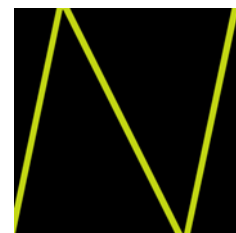
(NxPC. Lab <http://nxpclab.info>)

- 1.2 NxPC. Live vol.74 肩で風を切って歩く, IAMAS ギャラリー1, 2025.06.20

例年行っている新入生 M1 がイベント運営を学びながらパフォーマンスを行う新入生紹介イベントを実施した。

- 1.3 NxPC. Live vol.75 Fuel Haus, 2025.07.19, IAMAS ギャラリー1

オープンハウスに合わせてイベントを実施した。ゲストとして武田真彦、



NxPC. Lab



NxPC. Live vol.74 肩で風を切って歩く

(m)ORPH を招致した。

1.4 NxPC.Live EXTREME COSMOLOGY, スイトピアセンターコスモドーム, 2025. 12. 11

EXTREME BIOLOGY プロジェクトの展示の関連イベントとして、スイトピアセンターのプラネタリウムであるコスモドームにてライブを実施した。

プラネタリウム特有の球面のスクリーンの利用など通常と異なる空間でのイベントとなった。

1.5 NxPC.Lab X Latent Media Lab., 京都 METRO, 2026.01.09

京都精華大学 Latent Media Lab. (Scott Allen 研究室) との共同で、京都 METRO にてイベントを実施した。このイベントは科研費で実施している暗い場所での AR 表現の実験・実施としても実施している。ゲストには、京都周辺の卒業生やアーティストとして、京都精華大学で教えている in the blue shirt, 卒業生の kafuka, Ken Furudate を招致した。関西圏の卒業生らの多数の来場もあり、盛況なイベントとなった。また、実験としても音楽会場での実証を確認できた。

1.6 NxPC.Live vol.76 西濃帝国二連式直下隧道 - 最深部《核》にて, ソフトピアジャパンセンタービル セミナーホール, 2026.02.21

IAMAS2026 修了研究発表会プロジェクト研究発表会にて、NxPC.Live を実施した。

1.7 NxPC.Live vol.77 NxPC.Lab draw (); ,Circus Tokyo, 2026.03.27

今年度の最終イベントとして Circus Tokyo にてイベントを実施した。今回は、draw(Tokyo)に NxPC.Lab を呼んでいただいた縁もあり、draw(); とのコラボレーションを実施した。今回のコラボレーションでは、映像と音楽を NxPC.Lab 側と draw(); 側で分担するなど、単に一緒にイベントをするのではなくパフォーマンスとしてもコラボレーションを行うことができた。また、大学コラボレーションとして、東京工科大学のテクノサークル Technoboo ともコラボレーションすることができた。

1.8 その他

- ・08/03 に名古屋栄にある SLOW ART CENTER NAGOYA にて実施された「Urban Concrete Orchestra」に NxPC.Lab として参加した。
- ・09/20, 21 に大垣市民プールでのイベント「水都大垣市民プールレストラン」にて NxPC.Lab として 25m プールエリアの音楽・映像・演出を担当した。
- ・12/07 に九州大学多次元デザイン実験棟&デザインコモンでのイベント「ozm_sis vol.3」に NxPC.Lab として参加した。



NxPC.Live vol.75 Fuel Haus



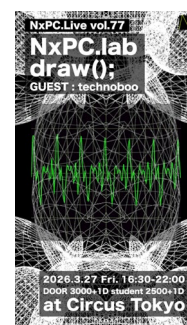
NxPC.Live EXTREME COSMOLOGY



NxPC.Lab x Latent Media Lab.



NxPC.Live vol.76 西濃帝国二連式直下隧道 - 最深部《核》にて



NxPC.Live vol.77 NxPC.Lab