

パソコンによるGESP実験システム

GESP experimental system by personal computer

発表者；六車正道 所属；六車技術士事務所

Author; Masamichi Muguruma Organization; Muguruma Professional Engineer Office

抄録 パソコンを使い実験途中で画面の強烈な光と不快な映像により刺激を与える GESP の実験システムを構築した。実験は全自動化されており一人で簡単に行なえる。ターゲットは擬似乱数の1と0。100 試行で1ラン、100 ランで1実験。これを使って4実験（400 ラン、4万試行）の実験を行なった。全体での一致数はほぼ確率どおりであった。有意（危険率 0.01）の偏りが11 ランで発生したが+と-の偏りがほぼ同数であった。刺激に慣れないうちは有意な偏りが多く発生し、慣れてくると少なくなった。確率現象のぶれと理解すべきか、サイ現象の補償作用なのか分からない。刺激の前後の偏りは3実験目において顕著だった（有意ではない）。100 試行内の位置効果は明瞭ではないが、有意な偏りの11 ランでは明瞭であった。システムはインターネットで無料公開している。

1. 緒言

報告者は、いわゆる能力者でない一般人による、しかも不安定なサイ現象の安定化に関心があった。

1969年に松田と大谷により「ESPテストにおける光刺激影響」¹⁾、1972年に松田により「不快刺激下におけるESPテスト」²⁾が発表された。そこで報告者は、締め切った部屋で頭痛がするほどの大きな打撃音で印字する大型コンピュータ端末機などを使って行なった「コンピュータを利用したESP実験」を1977年と1978年に発表した。これはコンピュータの作成した擬似乱数をターゲットにして記録や評価などをすべて自動処理する実験³⁾であった。その結果、音刺激の効果を観測した。

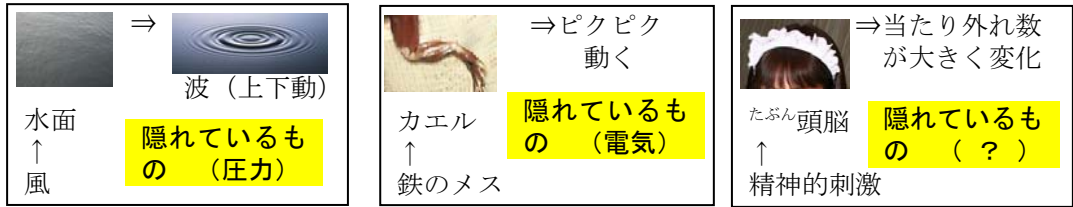
今回は、パソコンにより光と不快映像を刺激とし、透視（ESP）と予知などを区別しないGESPの実験システムを構築し4万試行の実験を行なった。また、開発した実験システムはインターネットで無料にて開放しており、多くの人に実験していただければ幸いである。

2. サイ現象と刺激

すでに言い古された言い方であるが、報告者はESP現象に関して次のようなアナロジーで考えている。

- (1) 水の平面は平ら（＝平衡状態にある）であるが、風が吹く（＝力が加わる）ことで表面が波立つ（＝上がったたり下がったりする）。
- (2) 解剖したカエルの足（＝平衡状態）に鉄のメスを触れる（＝電池による電気が加わる）ことで、びくびくと動く（＝動いたり戻ったりする）。（ガルバニーの実験、1780年）
- (3) 乱数を推測で当てると平均程度の当たり（＝平衡状態）だが、何かの刺激が加わること

で、当たり外れの数が大きく変化する、のではないだろうか。



そこで、この方向での研究に役立つことを期待して、パソコンを使って簡単に GESP の発現を観察でき、さらなる研究に寄与する実験を計画した。

3. 光と映像の刺激による GESP 実験

- ・実験システムの目標；パソコンで ESP や予知などを含む GESP の実験を行なえるようにする。刺激は画面での光や映像とする。実験はパソコンにより、ターゲットの準備、試行入力、採点、表示、全体の記録などを全自動でおこなう。したがって、実験は一人でも行なえるようにする。
- ・実験の種類；①刺激なし、②光刺激を少し与える、③大きな光刺激を与える、④大きな光刺激と短時間の悪感情の映像を見せる、4つのやり方の実験ができる。
- ・1ランは100試行、1実験は100ランとする。
- ・ターゲットは1と0、コンピュータ発生の擬似乱数。日時時刻データを元にしてパソコンが持っている計算による乱数発生機構で発生させる。
- ・結果を表示する。刺激の前後の累積結果の表示、その他ができる。
- ・実験結果の管理；過去の実験結果を表示できる。

3. 1 実験のやり方

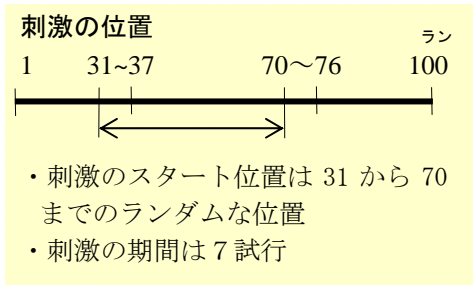
- ・実験開始にあたり、利用者は自分の名前などを入力する。
- ・実験のタイプ（①刺激なし、②刺激小、③刺激中、④刺激大）を指定する。
- ・1実験（100ラン）は続けて同じ実験のタイプを推奨する。
- ・1日、数ラン以内とすることを推奨する。



3. 2 途中経過

実験をスタートすると「1または0を、キーを押して当ててください」と入力案内が表示されるので、1または0のキーを押して。これを100回繰り返す。刺激小、中、大の場合は、31試行から70試行までの間のどこかで光刺激が始まる。

- ・ 光刺激の間にも試行入力を行なう。
- ・ 7回の試行入力を終われば光刺激は止まる。



通常の入力画面 光刺激の画面

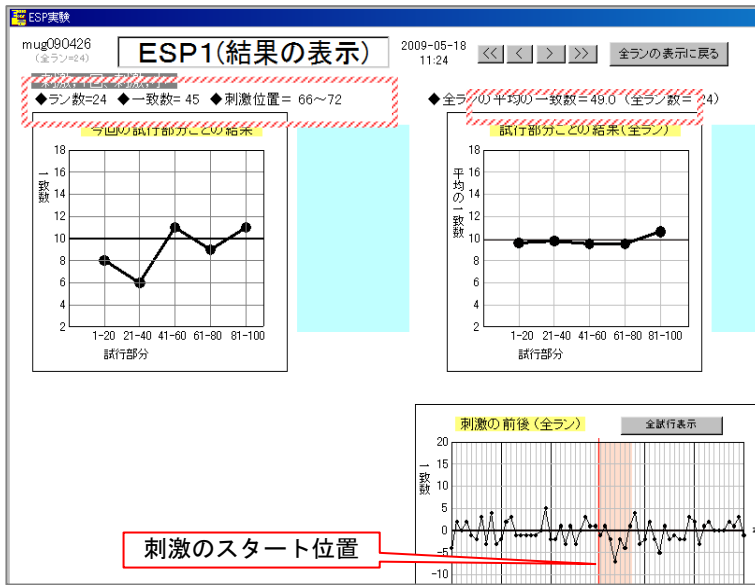


赤、青、白、黒などの点滅。

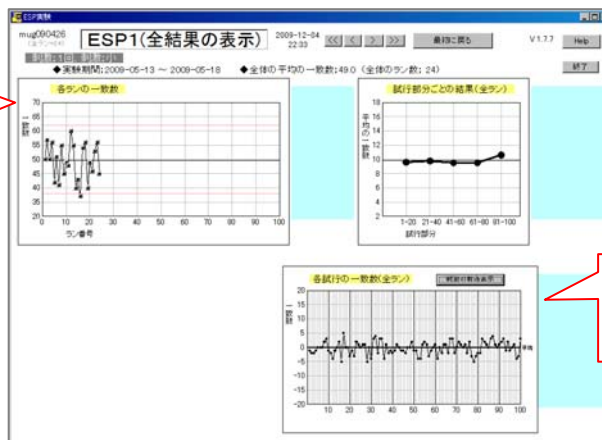
3. 3 結果の表示

100 試行の入力が終わると結果が表示される。また、一部を変更して、過去のデータを表示させることもできる。

結果表示の基本画面

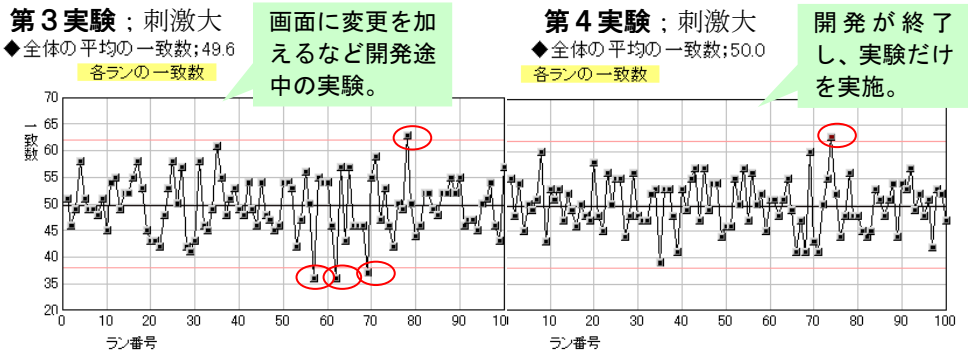
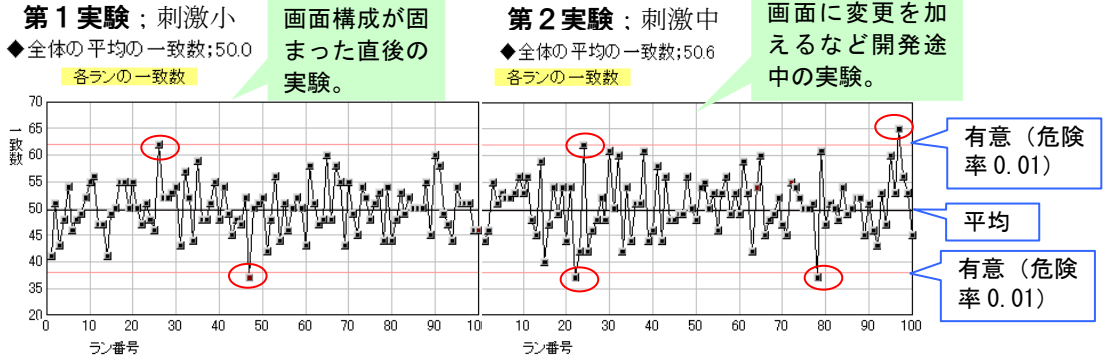


実施済み全ランの一致数に変更



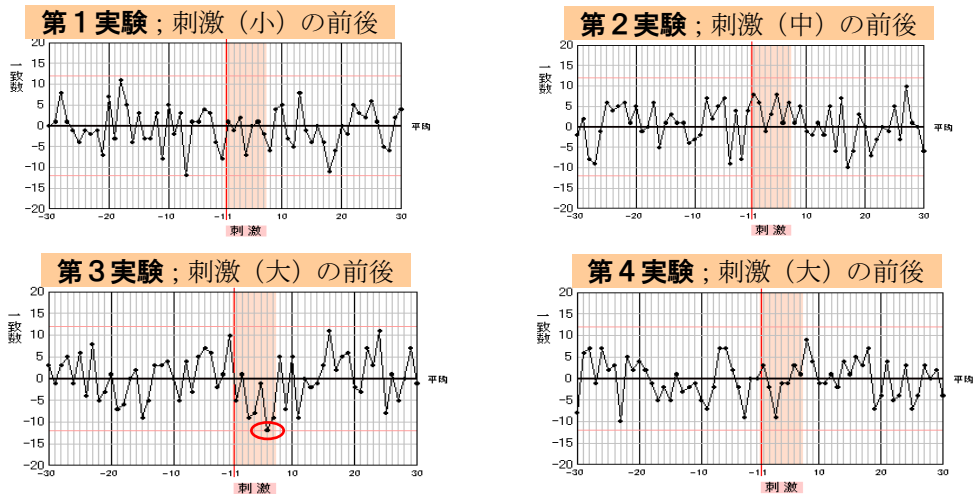
3. 4 400 ラン（4万試行）の結果

100 ランの一致数の画面を第1～4実験まで並べてみた。開発途中で実験に興味を持って刺激に慣れていなかった第3実験までは有意（危険率=0.01）な偏りが多く見られる。開発が終わり刺激にも慣れた第4実験では確率どおりの偏りであった。また、有意に多く当たるとその後有意に少なくなる。バランスのための補償作用のように見える。



刺激の前後の一致数

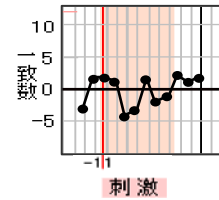
刺激の前後の特徴的な偏りは、第3実験で、刺激開始の直前で一致が多くなり、刺激中は一致が少なくなっているものとして観測された。



4 実験 (400 ラン) 合計での刺激の前後の一致数

刺激スタートから3つ目が大きく低下し、4つ目も少ない。

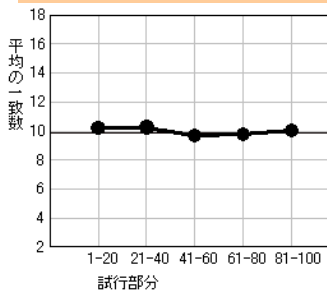
音の前後の一致状況	-2	-1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
実験	-2	-1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Mug090520	-4	-8	1	-1	2	-7	0	1	-2	-6	4	5	-3
Mug090610	-8	4	8	6	-1	3	8	1	6	1	5	-1	-2
Mug090622	1	10	-5	1	-9	-8	-1	-12	-9	5	-7	5	-9
Mu090704	0	0	3	-2	-9	-1	-1	3	1	9	4	-1	-1
合計	-11	6	7	4	-17	-13	6	-7	-4	9	6	8	-15
平均	-2.8	1.5	1.8	1.0	-4.3	-3.3	1.5	-1.8	-1.0	2.3	1.5	2.0	-3.8



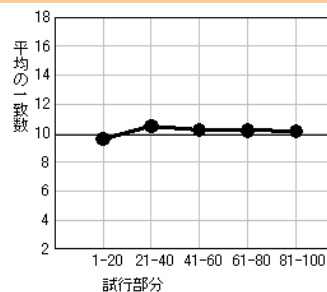
下降効果、位置効果

一定の傾向はほとんど観察できなかった。

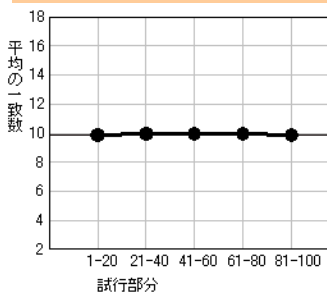
第1 実験 ; 刺激 (小) の前後



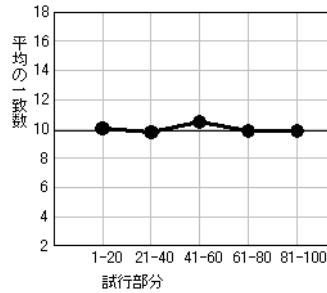
第2 実験 ; 刺激 (中) の前後



第3 実験 ; 刺激 (大) の前後



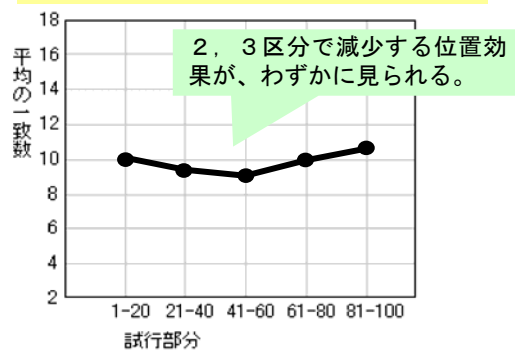
第4 実験 ; 刺激 (大) の前後



ただし、有意 (危険率 0.01) な 11 ランだけ集めると、下降効果、位置効果が観察できた。

合計が有意(危険率0.01)の場合の区分ごとの一致数							
実験名	Run	1区分	2区分	3区分	4区分	5区分	合計
Mug090520	26	15	10	8	14	15	62
Mug090520	47	4	9	8	8	8	37
Mug090610	22	7	6	8	7	9	37
Mug090610	24	13	14	8	14	13	62
Mug090610	78	8	6	6	9	8	37
Mug090610	97	12	16	12	12	13	65
Mug090622	57	8	6	5	8	9	36
Mug090622	62	6	5	12	8	5	36
Mug090622	69	9	8	5	6	9	37
Mug090622	78	12	11	13	13	14	63
Mu090704	74	15	11	15	9	13	63
合計		109	102	100	108	116	
平均		9.9	9.3	9.1	9.8	10.5	

有意な 11 ランの区分ごと一致数



4. インターネットで公開

開発した GESP 実験システムは「ESP1」という名称で誰でも自分のパソコンで利用できるように、インターネットの下記 URL に出してある。

六車超心理研究所 <http://ipbase.cool.ne.jp/esp/index.htm>

「ESP1」のプログラム名 ; ESP1jikken.exe



5. 結言

- ・構築したパソコン画面で光や映像による不快刺激を与える GESP 実験システムは、全自動で実験が行なえて利用し易い。
- ・4 実験（4 万回）の全試行の合計で見ると、一致数はほぼ確率どおりであり、偏りはほとんど見られなかった。
- ・1 ラン（100 試行）での当たり外れの数が有意（危険率 0.01）に偏ったのは 11 回あった。刺激に慣れないうちは多かったが、後のランでは偏りが見られなくなった。
- ・刺激の前後での特徴的な現象は、ある場合と無い場合があり、合計においてわずかに観察できた。
- ・下降効果、位置効果は全体としてはほとんど観察できなかった。しかし、有意なずれを示した 11 ランだけを取り出してみると、100 試行の中間部分で一致が減る典型的な位置効果が観察できた。
- ・今回の実験の多くの事柄はすでに明らかにされた現象であるが、松田、大谷の実験と報告者の 30 数年前の実験を、一部分において再現させたといえる。
- ・ESP 現象は波や筋肉の動きのように「+に振れたあとは-に振れる」というバランスをとるための「補償作用」があると表現した方が分かり易い。これは、位置効果や下降効果の考え方に一部含まれるかもしれないが、位置効果とはいえないが補償作用といえるものが見られた場合がある。
- ・実験システムは無料で開放しているので、ご利用いただければ幸いである。
対応 OS ; WindowsXP、利用法の詳細はホームページに説明あり。
<http://ipbase.cool.ne.jp/esp/index.htm>

参考資料 ;

- 1) ESP テストにおける光刺激影響、松田守、大谷宗司、日本超心理学会年次大会 1969 年
- 2) 不快刺激下における ESP テスト、松田守、日本超心理学会年次大会 1972 年
- 3) コンピュータを利用したサイ研究、六車正道、「パラサイコロジー」1986 年 11 月、編者 ; 大谷宗司、株式会社図書出版社