

脳内映像技術

(視覚システムを通さない映像知覚の技術)

出典: 英文『Cross Currents』p105～106

著者: ロバート・ベッカー (Robert.O. Becker)

翻訳: 石橋輝勝

科学はまったく不正確で単純な言葉を使い視覚システムを説明する。光の光子が網膜に集中され、そこでそれらが外界の画像を形作る。この画像の様子は視覚神経のなかで神経繊維を伝わる電氣的衝撃へと変換され、結局後頭部にある視覚外皮上に同様の様子を表現する。この過程はスクリーン上にグラフィック・イメージを形作るためコンピューターで使われているものとよく似ている。グラフィック・イメージは個々の点の特別な集合として表現される。点が多ければ多いほどそれらに近いものとなり、より真実に近いものとなる。我々はこれを「画像のデジタル化」と呼んでいる。

もし物事がそれほど単純なものであるならば、我々は電極で用意した模様で視覚外皮を電氣的に刺激できるべきである。例えば、アルファベットの“A”の文字を用意したら被験者は“A”の視覚画像を見たとき報告するように。現実にはこの方法で“A”が知覚できなかったとしても光の知覚を被験者は報告するものである。我々は脳のどこかでこのような模様が、「心のコンピューター・スクリーン」上のように、表現されることを期待する。しかし我々は脳内スクリーンを発見していない。それは意識の状態において存在するものであり、物質的な脳においてではないからである。

私はまったく視覚システムを通さずに意識的な心に単純な画像が印象づけられることができる一つの実験的環境を知っている。この技術は物理学者エリザベス・ロスチャー博士と技師のウィリアム・バン・バイズによって発見されたものである。それは導線が巻かれた二つのコイルによって発生する磁場を使っている。それぞれのコイルがわずかに相違する周波数を発し、被験者の頭で交差するように導かれる。

二つの相違する周波数の電磁エネルギーのビームが空間のある点で交差したとき第三の周波数が発生する。この周波数は最初の二つのものとは相違し、「相違周波数」あるいは「鼓動周波数」と呼ばれる。例えば、一方が 100kHz で一方が 99.99kHz ならば、0.01kHz あるいは 10Hz の相違周波数を生じる。これは小さな量の超低周波を発信機から遠く離れたところで生じさせるために有効な方法である。バン・バイズとロスチャーの実験で相違周波数は絶えず超低周波の範囲にあった。発生する量の範囲は二つのビームの直径によるのである。

バン・バイズとラウシャーの実験で、目隠しされた被験者はコイルの一方の周波数を変えることによって変化する円や楕円や三角形のような単純な形を見た。二つのコイルは被験者の頭から数フィート離れていた。コイルからの磁場の強さはあまりにも小さかったため脳内で電流が生じることはなかった。抑制電子は別の部屋に位置された。

有機的な脳と視覚画像の意識的知覚との干渉によって直接活動するように、この技術は我々の知る全ての視覚システムを迂回するようである。もしこの仮説が部分的でも正しいものならば、意識的知覚の程度はデジタルと神経衝撃システムを基礎としているというこはありそうもないことになる。その技術はたぶんの脳いかなる部分の神経衝撃も刺激することができなかったのである。なぜなら場の強さがあまりにも小さくしかも超低周波はそのような刺激を生むことができないからである。たぶんそのような小さい強度でしかも低い周波数の磁場に対してのこの感受性には半導体化している直流電流の存在を要求するのである。

第十一回電磁波悪用被害者の会資料（1999年3月28日）