

報道関係者各位

2026 年 10 月 30 日

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

一般社団法人 WITH ALS

株式会社 KiQ

AXERIAL 株式会社

ALS 当事者 EYE VDJ MASA による新たな DJ パフォーマンスの創出に向けて

「Brain Body Jockey プロジェクト」が新体制で 最新ライブステージを披露

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科（以下、KMD）は、ムーンショット型研究開発事業・目標 1「サイバネティック・アバターによるトラストな能力拡張を通じた包摂性社会の創出」（PM：南澤 孝太）の一環として、一般社団法人 WITH ALS（代表理事：武藤 将胤）AXERIAL 株式会社（代表取締役：安藤 良一）東京大学大学院 総合文化研究科の荻野 幹人 特任研究員らとともに筋萎縮性側索硬化症（ALS）の当事者である EYE VDJ MASA（武藤 将胤）の身体表現を拡張する「Brain Body Jockey プロジェクト（通称：B2J プロジェクト）」として、脳波（BMI/BCI）を用いたロボットアーム等の拡張身体制御を掛け合わせた表現を追求してきました。そして、あらたに株式会社 KiQ（代表：菊地 あかね）クリエイティブディレクターの田口 新作氏が加わり、新たな技術連携のもと「拡張身体のある未来」の実現にむけた研究を進めています。

その舞台発表として、2026 年 11 月 8 日（日）に東京・竹芝で開催される「ちょっと先のおもしろい未来 2026（ちょもろー2026）」内のステージプログラム「B2J ちょもろーLIVESTAGE『Brain Body Jockey Project -Optimize-』」にて、これまでの取り組みの紹介と最新技術によるライブパフォーマンスを実施いたします。



背景・概要

KMD と一般社団法人 WITH ALS、荻野 幹人（東京大学大学院 総合文化研究科 特任研究員）、吉藤オリィ（株式会社オリィ研究所）らの共創チームがムーンショット研究開発事業 Project Cybernetic being の一環として推進する「Brain BodyJockey プロジェクト（B2J プロジェクト）」は、ALS 当事者アーティストである EYE VDJ MASA（武藤 将胤）の意図を抽出し、サイバネティック・アバター技術（※1）に基づく拡張身体によって身体的パフォーマンスを実現するプロジェクトです。2023 年のプロジェクト発足以降、2025 年の大阪・関西万博でのステージパフォーマンスをはじめ国内外での公演を重ね、拡張身体がもたらす未来社会への提案を続けてきました。

今回通算 4 回目となる「ちょもろー」でのステージでは、「Optimize（使用者身体への最適化）」をテーマに掲げ、新たな技術連携によって EYE VDJ MASA の表現機能を次の段階へと引き上げた最新のライブステージを披露します。

2 つの技術革新による表現機能の拡張

これまでの B2J プロジェクトでは、視線入力による DJ/VJ パフォーマンスと、荻野 幹人氏（東京大学大学院 総合文化研究科 特任研究員）との連携による脳波（BMI/BCI）を用いたロボットアーム等の拡張身体制御を掛け合わせた表現を追求してきました。今回のステージでは、以下の 2 つの新たな連携・技術革新により、武藤 将胤（EYE VDJ MASA）の表現機能の拡張を行います。

01 音声合成歌唱

ElevenLabs × WITH ALS

アメリカとイギリスを拠点とする AI 企業“ElevenLabs”と一般社団法人 WITH ALS の連携により、EYE VDJ MASA 本人の声質を活かした「音声合成歌唱」を新たに実現します。視線や脳波による身体表現に加え、本人の「歌声」によるボーカル表現が融合することで、よりダイレクトに観客へとメッセージを届ける音楽パフォーマンスが可能となります。EYE VDJ MASA(武藤将胤)は、過去の会話音声から再現した自身の歌声を用いて新曲『VOICE』を制作。同曲を収録したアルバムは、2026 年 12 月 9 日に ElevenLabs より世界へリリース、日本からは WITH ALS よりデジタルリリース予定です。

02 拡張身体 of 所作

KiQ × WITH ALS × KMD Embodied Media

一般社団法人 WITH ALS と KMD Embodied MediaProject は、「Design for Humanity」を掲げ、日本文化に根差した身体知である「所作（SHOSA）」を軸に人とロボットの新たな関係性をデザインする株式会社 KiQ（代表：菊地 あかね）と連携。拡張身体（ロボットアーム等）の動きに、単なる機械的な動作を超えた情緒的で人間らしい「所作」を実装し、観客と心を通わせる非言語コミュニケーションとしての身体表現の実現を目指します。

開催概要

イベント名 ちょっと先のおもしろい未来 2026 (ちょもろー2026)

プログラム名 B2J ちょもろーLIVESTAGE
 「BrainBodyJockeyProject -Optimize-」

日時 2026 年 11 月 8 日 (日) 17:00～17:50 予定

会場 東京・竹芝「ちょもろー2026」会場
 (東京ポートシティ竹芝)

内容 プロジェクトの取り組み紹介およびライブパフォーマンス

詳細 <https://www.change-tomorrow.tokyo/chomorrow2026/>

Brain Body Jockey (B2J) プロジェクトについて

筋萎縮性側索硬化症 (ALS) をはじめとする様々な身体的制約を、身体拡張技術 (サイバネティック・アバター) によって乗り越え、誰もが自己表現と身体的コミュニケーションを自由に楽しめる社会の実現を目指す共創プロジェクトです。2023 年の「ちょもろー2023」での KICK-OFF GIG を皮切りに、2024 年の「MOVE FES. 2024」、2025 年の「EXPO2025 大阪・関西万博」など、国内外のステージで実践と進化を重ねています。

Project Cybernetic Being について

科学技術振興機構 ムーンショット型研究開発事業 目標 1 「サイバネティック・アバターによるトラストな能力拡張を通じた包摂性社会の創出」では、人々が自身の能力を最大限に発揮し、多様な人々の多彩な技能や経験を共有できるサイバネティック・アバター技術を研究開発しています。



<https://cybernetic-being.org/>

※1 サイバネティック・アバターとは

内閣府・科学技術振興機構 (JST) ムーンショット型研究開発事業 目標 1 「2050 年までに、人が身体、脳、空間、時間の制約から解放された社会を実現」において掲げられている、人の身代わりとしてのロボットや 3D 映像等を示すアバターに加えて、人の身体的能力、認知能力及び知覚能力を拡張する ICT 技術やロボット技術を含む概念です。

参画団体・企業・メンバープロフィール

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科（KMD）Embodied Media Project

触覚技術やロボティクス、VR/AR 技術などを用いて「身体的経験を伝送・拡張・創造する」身体性メディアの研究を推進。ムーンショット型研究開発事業 目標 1「サイバネティック・アバターによるトラストな能力拡張を通じた包摂性社会の創出」の代表機関を務める。

一般社団法人 WITH ALS

2013 年に ALS を発症し、2014 年に宣告を受けたクリエイター、アーティスト・武藤 将胤（EYE VDJ MASA）が代表理事を務める団体。「ALS の課題解決を起点に、全ての人が自分らしく挑戦できる BORDERLESS な社会を創造すること」をミッションに、エンターテインメント・テクノロジー・ヒューマンケアの領域で活動。

株式会社 KiQ

東京とロサンゼルスを拠点に活動するデザインファーム。「Design for Humanity」をテーマに、日本文化に根差した身体知「所作（SHOSA）」を軸として、AI・ロボット・空間表現・身体文化を横断しながら、人とテクノロジーの新しい関係性を探究・実装している。

AXERREAL 株式会社

「人類の環境への再適応」を掲げ、機械工学、電子工学、人間拡張工学などの多様な技術を組み合わせ、人間の身体能力を拡張する研究・実装を推進。それらの技術を応用し、フィジタルスポーツ（Phygital Sports）の競技設計・運営・イベント実施や、身体拡張技術を用いた新たな身体表現の共創を手掛けている。

荻野 幹人（東京大学大学院 総合文化研究科 特任研究員）

脳波をはじめとする生体信号解析およびブレイン・マシン・インターフェース（BMI / BCI）を専門とする研究者。B2J プロジェクトでは 2023 年の発足当初より参画し、武藤 将胤（EYE VDJ MASA）の脳波からリアルタイムに意図を抽出・解析し、拡張身体の制御へと繋げるブレイン・マシン・インターフェースの構築・実装を担当。

田口 新作（クリエイティブディレクター）

主に屋外の大規模イベントやフェスティバルの会場プランニング、巨大なステージやアートピースの設計から実装までのオーガナイズを手がける。建築やテクノロジー、ショウビズ、アートなど多彩な知見を駆使し、数々の空間演出やステージセットの構築に携わる。本プロジェクトにおいても、拡張身体とパフォーマンスが融合するステージ空間のクリエイティブディレクションで参画。

本件に関するお問い合わせ先

KMD Embodied Media および Project Cybernetic being

WITH ALS

KiQ

AXERREAL

荻野 幹人

田口 新作

info@cybernetic-being.org

info@withals.net

info@kiq.ne.jp

info@axereal.co

info@mikito-ogino.com

tag-ummr@sepia.ocn.ne.jp