Research Monograph Series

情報と傷の位相差
非対称性・不可逆性・創造性・作品性の生成論

The Topological Difference Between Information and Wound:
A Generative Theory of Asymmetry, Irreversibility, Creativity, and Workhood

Author: Tomokazu Tanaka (bigakusha-haha)
ORCID: https://orcid.org/0009-0009-3796-5889
Affiliation: Sayama Aesthetics School / Institute of Aesthetics
Version: 1.0
Last Updated: July 2026
Status : Ongoing Research

Research Monograph
Tomokazu Tanaka (bigakusha-haha)
Version 1.0, July 2026

Publication Information

Copyright

© 2026 Tomokazu Tanaka (bigakusha-haha). All rights reserved.

License

This work is distributed as a Research Monograph.

No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means without prior written permission of the author, except for brief quotations used in academic review or scholarly citation.

Suggested Citation

Tanaka, Tomokazu (bigakusha-haha). 2026.

The Topological Difference Between Information and Wound:
A Generative Theory of Asymmetry, Irreversibility, Creativity, and Workhood

Research Monograph Series, Version 1.0.

Sayama Aesthetics School / Institute of Aesthetics.

Research Monograph

Version: 1.0

Last Updated: July 2026

Status: Ongoing Research

要旨

本論文は、情報、非対称性、可能世界、エントロピー、計算量、傷、履歴、創造性および作品性を、生成の位相存在論の内部で統合することを目的とする。現代社会は莫大な情報を生成・保存・流通させる一方、個々の情報がその生成に伴う不可逆な履歴を表面に保持しにくい。本論文は、この状態を「情報量の増大」と「生成履歴の外部化」との位相差として分析する。

本論文において情報とは、孤立した記号や内容ではなく、可能な状態の集合を区別し、接続可能性を変える具体的な出来事である。情報が現実化するとき、選ばれた状態と選ばれなかった状態、伝達以前と伝達以後、送信と受信のあいだに非対称性が生じる。ただし、非現実化した状態はただちに不可能になるのではない。現実、非現実だが可能な世界、資源上は到達困難な世界、規則上の不可能世界を区別する必要がある。インターフェイスとは、既存の二項を透明に接続する装置ではなく、可能と不可能、近いものと遠いもの、自己と自己以外の境界を再編する生成条件である。

熱力学的エントロピーと情報エントロピーは同一ではないが、局所的な秩序形成が環境への散逸を伴うという構造は、作品生成の物質的条件を明らかにする。和歌は多数の言語的可能性を三十一音へ局所化し、盆栽は多数の成長可能性を不可逆な樹形へ局所化する。しかし、選ばれなかった語は沈黙として、切られた枝は空白と傷として、作品の現在に残る。作品は低い情報量を持ちながら莫大な履歴を保持しうる。

さらに本論文は、P対NP問題を芸術的創造性の証明としてではなく、検証への経路と構成への経路が同じ計算距離を持つとは限らないことを示す限定的参照モデルとして用いる。現代は創造を評価基準への条件充足へ置換し、新規性を大量生産するが、創造によって自己と世界が以前へ戻れなくなることを回避する傾向を持つ。これに対し、美学者母の芸術実践は、グラフィティ、Web Installation、民宿狭山美学校、和歌、盆栽およびデリバティブアートを通して、作品を情報の追加ではなく、関係を不可逆的に変える傷として提示してきた。

本論文は最終的に、傷を苦痛や破壊と同一視せず、「出来事の前後を同一状態へ還元不能にする差異」と定義する。創造性とは、その戻れなさを消去せず、新しい接続可能性へ変換する力である。作品性とは、不可逆な履歴を保持しながら、未来の生成に対して閉じない働きである。ここに、情報の新規性を中心とする現代的位相と、傷の生成力を中心とする美学者母の位相との差が成立する。

キーワード

生成学、生成の位相存在論、情報空間、非対称性、不可逆性、エントロピー、可能世界、不可能世界、P対NP問題、傷、履歴、創造性、作品性、自己外部化、インターフェイス存在論、和歌、盆栽

目次

Contents

1 序論——情報過多と履歴の希薄化 1
2 方法論と基本概念 2
3 非対称性——情報、方向、表裏 3
4 可能世界・不可能世界・インターフェイス 4
5 エントロピー——局所的縮小と全体的拡張 5
6 P対NP問題——生成と検証の限定的非対称性 6
7 傷・戻れなさ・創造性 7
8 和歌と盆栽——少ない情報、莫大な履歴 8
9 現代性——新規性の増殖と生成忘却 9
10 美学者母の位相差 10
11 作品性——戻れない形と終わらない意味 11
12 結論 12
参考文献 14
方法論的声明 16

1　序論——情報過多と履歴の希薄化

現代は情報が少ない時代ではない。文章、画像、映像、評価、数値、プロフィールおよび人工知能の出力は、かつてない速度で生成される。しかし、情報が多いことは、履歴が深いことを意味しない。一つの情報が受け手と世界の関係を変える前に次の情報が到来し、差異は沈殿することなく更新される。そこでは、すべてが記録されながら、何も継承されないという逆説が生じる。

これに対し、一本の古い盆栽や一首の和歌は、表面上の情報量が少ないにもかかわらず、長い時間、選択、切断、失敗、身体、文化および他者の応答を保持する。三十一音や一本の樹形は簡潔であるが、その簡潔さは生成過程の小ささを意味しない。むしろ、少ない表面の背後に莫大な不可逆的履歴が圧縮されている。

本論文の出発点は、次の対比である。

> 情報は少ないが、傷と履歴は莫大である。情報は多いが、傷と履歴は表面に残らない。

後半は、現代情報に物理的・社会的履歴が存在しないという意味ではない。データセンターの電力、端末の製造、労働、採掘、廃棄、学習データ、制度的排除など、情報の生成は莫大な傷を伴う。問題は、それらが情報の表面から切り離され、別の身体、場所、共同体および未来へ外部化されることである。現代の滑らかな情報表面は、傷の不在ではなく、傷の非局所化によって成立する。

この問題は、美学者母の生成の位相存在論において根本的である。そこでは存在は固定的実体ではなく、生成し続ける関係の位相的構造であり、位相は「関係が生成する接続可能性の構造」と定義される（Tanaka 2026a）。現実とは、生成した関係が完全には還元できなくなる位相であり、インターフェイスとは、異なる位相のあいだに新たな生成条件を形成する存在論的境界である。本論文は、この枠組みから、情報と傷の位相差を明確化する。

2　方法論と基本概念

本論文の「位相」は、開集合族によって定義される数学的位相空間の直接的転用ではない。それは、何が何と接続可能か、どの境界を通過できるか、どの変換が可逆であり、どの差異が履歴として保持されるかを記述する存在論的・操作的概念である。熱力学、情報理論、計算量理論、様相論および芸術理論を横断するが、それらを単一の物理法則へ還元しない。各領域の非対称性は同一ではなく、生成の共通構造を異なる水準で示す。

本論文では、情報、履歴、傷を区別する。情報とは、複数の状態を区別し、受け手または系の接続可能性を変える差異である。履歴とは、過去の出来事について保存されたデータではなく、不可逆な状態変化が現在の存在条件を構成していることである。傷とは、その履歴が現在の形に局所的に残った痕跡である。

したがって、記録と履歴は同じではない。記録は過去についての情報である。履歴は過去によって変化した現在である。同様に、傷は単なる損傷ではない。傷とは、ある出来事の前後を完全に同一化できなくする差異である。

概念的には、ある状態を A、出来事を e、出来事後の状態を A′ とすれば、

$$A \to[e] A', \quad A' \neq A$$

と表せる。重要なのは、逆方向が単純な回帰にならないことである。

$$A \to A' \to A''$$

ここで A″ は外見上 A と似ていても、出来事 e の履歴を持つため、存在論的には同一ではない。この「戻れなさ」が生成時間の最小構造である。

3　非対称性——情報、方向、表裏

完全に区別不能な状態には情報がない。差異が生じ、その差異が別の状態へ作用するとき、情報が成立する。したがって具体的な情報出来事は、差異を伝えるだけでなく、関係を非対称化する。

情報の非対称性には、少なくとも三つの側面がある。第一は選択の非対称性である。複数の候補から一つが現実化すると、選ばれたものと選ばれなかったものは同じ位置を占めない。第二は伝達の非対称性である。AからBへ情報が伝わった後、Bは伝達以前のBではない。Bが同じ記号をAへ返しても、それは最初の伝達の逆再生ではなく、Bの解釈を含む新しい出来事となる。第三は解釈の非対称性である。送信者の意図、媒体上の記号、受信者が生成する意味は一致しない。

ここから情報の表裏が生じる。表とは、あるインターフェイスにおいて選択され、表示され、読解可能になった差異である。裏とは、その表面の背後に隠された単一の真実ではなく、表面を成立させた条件、排除された選択肢、身体、制度、エネルギーおよび沈黙である。裏は固定された第二面ではない。インターフェイスが変われば、裏であった条件が表となり、表であった内容が背景へ退く。

したがって情報空間は、対称で均質な容器ではない。ある情報状態 x から y へ至る操作的距離を、許容された操作列 π とその費用 $C(\pi)$ によって、概念的に

$$d(x, y) = \inf \{ C(\pi) \mid \pi : x \to y \}$$

と表すなら、一般に

$$d(x, y) = d(y, x)$$

である必要はない。すなわち、

$$d(x, y) \neq d(y, x)$$

となりうる。情報にはあらかじめ方向が存在するのではなく、非対称な到達可能性が方向を生成するのである。

4　可能世界・不可能世界・インターフェイス

情報が一つの状態を確定するとき、選ばれなかった状態がすべて不可能になるわけではない。ここでは、現実世界、非現実だが可能な世界、論理的には可能でも資源上は到達困難な世界、採用された規則のもとでは不可能な世界を区別しなければならない（Kripke 1963; Lewis 1986）。

情報は、可能世界の集合を縮小する。箱の中身が赤か青か分からなかった状態で「赤である」という信頼できる情報を得れば、現在の事実と両立する候補は減少する。しかし同じ情報は、赤い物体を用いる、比較する、交換する、作品へ組み込むという新しい未来の可能性を開く。情報は過去の不確定性に対しては閉じる力として、未来に対しては開く力として働く。

不可能性も多くの場合、絶対的属性ではなく、規則とインターフェイスに相対的である。ある身体、技術、制度または論理体系では不可能な接続が、新しいインターフェイスによって可能になる。ゆえにインターフェイスとは、可能世界と不可能世界のあいだに置かれた受動的な壁ではない。それは、何が接続可能であるかという境界を再編する生成条件である。

ただし、論理的可能性、物理的可能性、計算的実行可能性、制度的許容性を混同してはならない。計算に指数時間を要することは論理的不可能性ではなく、切断された盆栽の枝を同一の物質と履歴として回復できないことは、単に制度が禁止していることではない。本論文の「不可能世界」は、単一の種類の不可能性を指すのではなく、どの規則とインターフェイスから接続不能なのかを問うための概念である。

5　エントロピー——局所的縮小と全体的拡張

熱力学的エントロピーとシャノンの情報エントロピーは異なる。前者は物理系の状態数、熱、散逸および不可逆性に関係し、後者は記号または事象の確率分布に対する不確実性を表す（Shannon 1948）。しかし、情報処理には物理的実装があり、両者は無関係ではない。特に、論理的に不可逆な情報消去が最低限の熱散逸を伴うというランダウアーの原理は、情報の縮小が物質世界の外部で起こるのではないことを示す（Landauer 1961; Bennett 1982）。

局所系を L、環境を E とすれば、熱力学第二法則は

$$\Delta S(\mathrm{total}) = \Delta S(L) + \Delta S(E) \geq 0$$

と表される。局所的秩序形成によって

$$\Delta S(L) < 0$$

となる場合、環境には少なくともそれを補うエントロピーが排出されなければならない。現実の不可逆過程では、全体のエントロピーは増大する。

ここから、生成学における縮小と拡張の関係が明確になる。局所的な形を成立させることは、全体からエントロピーを消滅させることではない。形の生成に必要な熱、物質、時間、棄却および失敗は、周囲へ散逸し、履歴として残る。局所的縮小は非局所的拡張を伴う。

ただし、選ばれなかった言葉や可能世界が、そのまま熱として環境へ移動するわけではない。意味論的な可能性の排除と物理的エントロピー生成は異なる記述水準に属する。両者を結ぶのは同一性ではなく、局所的な状態選択を現実化するには、物理的な操作、記憶、身体および媒体が必要だという事実である。

6　P対NP問題——生成と検証の限定的非対称性

Pは決定性計算によって多項式時間で判定可能な決定問題のクラスであり、NPは肯定的事例について、適切な証明書が与えられれば多項式時間で検証できる決定問題のクラスである。P対NP問題は、これらが一致するかを問う未解決問題である（Cook 1971; Karp 1972）。

日常的には「答えを容易に確認できるなら、答えも容易に見つけられるか」と説明される。しかしPとNPは美的価値や創造性を直接分類しない。また、探索問題と決定問題の区別も必要である。したがって、エントロピー増大、芸術の不可逆性または情報の非対称性から $P \neq NP$ を導くことはできない。

それでもP対NP問題は、同じ問題設定の内部でも、証拠から検証結果へ至る経路と、問題から証拠を構成する経路が同じ計算距離を持つとは限らないことを示す厳密な限界モデルとなる。完成した和歌が五七五七七に適合するかを確認することと、その条件から作品性を持つ一首を生成することは同じではない。盆栽の現在の樹形を評価することと、数十年にわたる成長、剪定、枯死および応答を生成することも同じではない。

現代の制度はしばしば、検証基準を先に定め、その条件を満たす成果物を創造と呼ぶ。これは創造を、既知の評価空間における条件充足へ変換する。P対NP問題との関係で重要なのは、この制度的傾向が、検証可能性から生成可能性を安易に推定している点である。

7　傷・戻れなさ・創造性

傷とは苦痛の賛美でも、破壊の美学化でもない。本論文において傷とは、出来事の前後を完全に同一状態へ戻せなくする差異である。自己外部化において、自己は自己以外へ印を残すが、その印は完成した自己の複製ではない。印を介した接触は、自己と自己以外の双方を変える（Tanaka 2026b, 2026e）。

単なる損傷と創造的な傷は同一ではない。創造的な傷には、不可逆な差異、その差異を保持する形、そこから開かれる新しい接続という三つの契機が必要である。不可逆性だけなら破壊でありうる。痕跡の保持だけなら記録にとどまりうる。痕跡が別の他者、時間、意味または行為を生成し始めるとき、傷はインターフェイスとなる。

したがって創造性は、無から有を作る能力でも、新しい情報を大量に生成する能力でもない。それは、戻れなくなった状態を以前へ修復するのではなく、そこから別の接続を開く力である。

$$A \to A', \quad A' \times B \to C$$

創造は A への回帰ではなく、A′ が別の B と接続して、以前には存在しなかった C を生成することである。ここから次の命題が導かれる。

> 作品とは、自己と自己以外のあいだに生じた傷である。生成とは、その傷を元どおりに塞ぐことではなく、傷によって開かれた新しい接続可能性を引き受けることである。

8　和歌と盆栽——少ない情報、莫大な履歴

和歌は多数の言語的可能性を五七五七七、三十一音へ局所化する。音数を確認することは比較的容易であるが、形式的適合は作品性を保証しない。語を選ぶことは他の語を排除することであり、切れ、省略、掛詞および余白は、選ばれなかった可能性を完全に消去せず、沈黙として保持する。制作は多から一への縮小であり、鑑賞は一から別の多への展開である。後者は制作以前への逆戻りではなく、作品を経由した新しい可能性の生成である。

盆栽では、成長可能性が剪定、針金掛け、植え替え、養生および季節によって一つの樹形へ局所化される。切られた枝は同一の履歴を持つ枝として戻らない。しかし、その切断によって光、空白、幹の線、残された枝の成長方向が生成される。作者の切断に樹木が予測不能な成長で応答し、その応答が次の制作条件を変える。盆栽は人間による一方的な造形ではなく、人間と非人間的生命との非対称的循環である。

和歌では、選ばれなかった語が沈黙として残り、盆栽では、切られた枝が空白として残る。いずれも作品は、現存する要素だけではなく、存在しなくなったものによって形づくられる。ここに、少ない情報と莫大な履歴が共存する。

この縮小はミニマリズムと同一ではない。生成的縮小とは、情報量を減らすことそれ自体ではなく、少ない形の内部に、失われた可能性との接続を保持することである。表面が小さいほど裏面が自動的に大きくなるのではない。切断の履歴が形に保持され、未来の解釈と成長へ開かれる場合にのみ、縮小は生成力を持つ。

9　現代性——新規性の増殖と生成忘却

現代が失っているのは、新しいものを作る能力ではない。現代ほど新規性が大量生産される時代はない。失われつつあるのは、創造によって自己と世界が以前の状態へ戻れなくなることを引き受ける能力である。現代は「新しいが、何も変えない」情報を増殖させる。

この構造には、少なくとも四つの要因がある。第一に、評価が生成に先行する。作者は制作以前から、市場、審査、プラットフォームおよびアルゴリズムの基準を内面化する。第二に、取消し、複製、差し替え、再生成が容易になり、一つを選ぶことによって他の可能性を失う責任が延期される。第三に、制作に伴う労働、物質、失敗および環境負荷が、滑らかな表面から外部化される。第四に、情報の流通速度が、差異が履歴として沈殿する時間を上回る。

美学者母の「言語デリバティブ論」が示すように、現代では現実から生成された対象が、さらに別の対象だけを生成し始める。生活から評価が、評価からランキングが、ランキングからランキングに適合する生活が生まれる。自己からプロフィールが、プロフィールから数値的評価が、評価から評価に適合する自己が生まれる。このとき自己外部化は消滅せず、委託・代理化・自動化される。傷はなくならず、それを感知する回路だけが遮断される。

この状態を生成忘却と呼ぶことができる。生成忘却とは、生成された対象だけを見ることによって、その対象を成立させた切断、差、空、身体、責任および散逸を忘れることである。現代の情報過多は履歴過多ではない。傷になる前に差異が更新され、傷になったものは表面から別の場所へ移される。

10　美学者母の位相差

ここまでの議論によって、美学者母の位相差を、主流美術との様式差や時代的距離としてではなく、作品の存在位置をめぐる差として定義できる。

> 現代は、どのような情報が新しく現れたかを創造として捉える。美学者母は、その出現によって、どの関係が以前へ戻れなくなったかを創造として捉える。

グラフィティにおいて、作品は壁に追加された画像だけではない。印によって壁、都市、所有、規則、身体および通行人の関係が変わる。消去された後も、描かれ、消された壁は、描画以前の壁と同一ではない。

Web Installationにおいて、画面は既成情報を表示する支持体ではない。アクセス、接続、遅延、更新、消失および遠隔地との関係が、作品の存在条件となる。作品は情報項ではなく、情報距離と接続可能性を変えるインターフェイスである。

民宿狭山美学校において、芸術は生活空間へ追加された展示物ではない。泊まる、食べる、話す、眠る、去るという行為が、作者と宿泊者、私的空間と公共空間、生活と芸術の境界を変える。民宿は「現実ディスプレイ」であり、関係の履歴が生活の形へ沈殿する長期インスタレーションである。

デリバティブアートは、派生そのものを否定するのではない。情報が別の情報だけを参照し、現実との接触面を失う構造を、その内部から露呈させる。和歌と盆栽は、これと反対の方向から、少ない表面に莫大な履歴を保持する。

したがって、美学者母の位相差とは、物質対デジタル、伝統対現代、手作業対人工知能ではない。それは、情報的差異と、関係を不可逆的に変える差異との違いである。デジタル情報も履歴を引き受け、新しい接続条件を形成するなら作品性を持ちうる。物質的な手作業も、既存の型を無傷に反復するだけなら、生成を持たない場合がある。

11　作品性——戻れない形と終わらない意味

作品性（Workhood）は、制度による認定や物体の属性ではない。それは、自己外部化された印が作者の意図と所有への還元を越え、他者との新しい生成を開始する働きである（Tanaka 2026e）。

作品は、成立したという不可逆な履歴を持つ。しかし、その意味が一つに閉じるなら、作品は固定された記号となる。反対に、可能性が無限定に拡散し、局所的な形を持たなければ、作品として持続できない。作品性は、不可逆な局所化と、未来への非閉鎖性との緊張に生じる。

概念的には、次のように表せる。

Workhood = Irreversible History + Generative Non-Closure

これは量的等式ではなく、作品性の二条件を示す。傷は作品を過去へ結び、非閉鎖性は作品を未来へ開く。作品は、戻れない形でありながら、終わらない意味である。

この定義は、創造するもの、観るもの、評価するものの離散的位置も再編する。創造の内部には観察と選択があり、鑑賞の内部には意味生成と評価があり、評価は作品の保存、流通、引用および未来の制作条件を変える。三者は直列的な役割ではなく、同一の生成位相で局所的に前景化する機能である。作品とは、それらの位置を接続し、交換し、再配置するインターフェイスである。

12　結論

本論文は、情報、非対称性、可能世界、エントロピー、P対NP問題、傷、履歴、創造性および作品性を、生成の位相存在論の内部で統合した。

情報とは、静的な内容ではなく、可能な状態を区別し、接続可能性を変える出来事である。具体的な情報出来事は、選択と排除、送信と受信、以前と以後を非対称化する。情報は過去の可能性を縮小しながら、未来の可能性を開く。インターフェイスは、この可能と不可能、近さと遠さ、自己と自己以外の境界を組み替える。

局所的な秩序形成は、全体的な散逸を伴う。作品の簡潔な表面は、その生成過程の小ささを意味しない。和歌の三十一音と盆栽の一つの樹形は、選ばれなかった語、切られた枝、身体、時間および環境を、沈黙と空白として保持する。

P対NP問題は、芸術的創造性を証明しない。しかし、検証への近さと生成への近さが一致するとは限らないことを示す限定モデルとなる。現代はこの差を消去し、評価基準への適合を創造へ置換する傾向を持つ。その結果、新規性は増殖するが、不可逆な生成履歴は表面から失われる。

傷とは、苦痛そのものではなく、出来事の前後を同一状態へ還元不能にする差異である。創造性とは、その戻れなさを消去せず、新しい接続可能性へ変換する力である。作品性とは、その不可逆な履歴を保持しながら、未来の生成に対して閉じない働きである。

以上から、美学者母の位相差は次のように定式化できる。

> 現代は差異を情報として増殖させる。美学者母は差異を傷として引き受け、履歴として形にする。作品とは新しい情報ではなく、自己と自己以外のあいだに生じた、以前へ戻れない接続の傷である。創造とは、その傷が別の存在と接続し、まだ存在しなかった世界を開始することである。

参考文献

Bennett, Charles H. 1982. “The Thermodynamics of Computation—A Review.” International Journal of Theoretical Physics 21: 905–940.

Cook, Stephen A. 1971. “The Complexity of Theorem-Proving Procedures.” In Proceedings of the Third Annual ACM Symposium on Theory of Computing, 151–158.

Derrida, Jacques. 1976. Of Grammatology. Translated by Gayatri Chakravorty Spivak. Johns Hopkins University Press.

Dewey, John. 1934. Art as Experience. Minton, Balch.

Karp, Richard M. 1972. “Reducibility among Combinatorial Problems.” In Complexity of Computer Computations, edited by Raymond E. Miller and James W. Thatcher, 85–103. Plenum Press.

Kripke, Saul A. 1963. “Semantical Considerations on Modal Logic.” Acta Philosophica Fennica 16: 83–94.

Landauer, Rolf. 1961. “Irreversibility and Heat Generation in the Computing Process.” IBM Journal of Research and Development 5 (3): 183–191.

Lewis, David K. 1986. On the Plurality of Worlds. Blackwell.

Peirce, Charles Sanders. 1998. The Essential Peirce, Volume 2. Edited by the Peirce Edition Project. Indiana University Press.

Prigogine, Ilya. 1980. From Being to Becoming: Time and Complexity in the Physical Sciences. W. H. Freeman.

Schrödinger, Erwin. 1944. What Is Life? The Physical Aspect of the Living Cell. Cambridge University Press.

Shannon, Claude E. 1948. “A Mathematical Theory of Communication.” Bell System Technical Journal 27: 379–423, 623–656.

Tanaka, Tomokazu (bigakusha-haha). 2026a. Axioms of Generative Topological Ontology: Foundations of Generative Being. Research Monograph Series, Version 1.0. Sayama Aesthetics School / Institute of Aesthetics.

Tanaka, Tomokazu (bigakusha-haha). 2026b. The Limits of Self-Externalization and the Generation of Being: Interface Ontology in Generative Topological Ontology. Research Memorandum, Version 0.9.

Tanaka, Tomokazu (bigakusha-haha). 2026c. The Theory of Language Derivatives: Inverse Problem Art and Leverage Structures in Artificial Intelligence Hallucination. Research Memorandum, Version 1.0.

Tanaka, Tomokazu (bigakusha-haha). 2026d. The Generative Topology of Information Space: P versus NP, the Discrete Positions of Creation, Viewing, and Evaluation, and Interface Ontology. Research Monograph, Version 1.0.

Tanaka, Tomokazu (bigakusha-haha). 2026e. The Mark as Wound and the Critical Point of Self-Objectification. Research Memorandum.

Turing, Alan M. 1936–37. “On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem.” Proceedings of the London Mathematical Society 42: 230–265.

方法論的声明

——研究覚書の公開に関する方法論的声明——

本稿は、生成の位相存在論（Generative Topological Ontology）の継続的な研究過程における研究覚書（Research Memorandum）として公開するものである。
本稿に示される概念、定義、仮説および議論は、執筆および公開の時点における理論的到達点を記録したものであり、最終的に確定された理論を意味するものではない。これらは、今後の研究、芸術実践、現実との相互作用、学術的対話および査読を通して、加筆、修正、再定義または再構成される可能性がある。
本研究は、完成した理論のみを研究成果とみなすのではなく、概念が生まれ、相互に接続され、変容し、理論として統合されていく過程そのものを重要な研究対象として位置づける。したがって、本稿は未完成な草稿というよりも、理論生成の特定の時点を記録した一つの位相として理解されるべきである。
研究覚書の公開は、完成した理論を先行して提示することを目的とするものではない。それは、思考と実践の生成過程を記録し、後の研究による検証および再構成を可能にするとともに、異なる立場との学術的・芸術的対話へ開くための方法である。
本稿の内容が、後に査読論文、学術書またはその他の正式な研究成果として公表される場合、その完成版は、本研究覚書とは異なる固定された文書として明示される。
本稿を引用または参照する場合は、題名、著者名に加えて、版番号（Version）および最終更新日を併記されたい。異なる版の間には、概念、定義および論証上の相違が含まれる場合がある。
本研究覚書は最終的な結論ではない。それは、生成の位相存在論が形成され続ける過程における一つの到達点であり、同時に、さらなる生成へ開かれたインターフェイスである。