Research Monograph Series

生成学の基礎理論

——存在・関係・力・接続・現実生成の学として——

Foundations of Generative Studies: Toward a Study of Being, Relation, Force, Interface, and the Generation of Reality

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.

Foundations of Generative Studies:
Toward a Study of Being, Relation, Force, Interface, and the Generation of Reality

Research Monograph Series, Version 1.0.

Sayama Aesthetics School / Institute of Aesthetics.

Research Monograph

Version: 1.0

Last Updated: July 2026

Status: Ongoing Research

著者序文

Author’s Preface

本論文は、「生成学（Generative Studies）」という研究領域を、ひとつの独立した横断的基礎学として提示するための創設的試論である。

ここでいう生成学は、生成AIを中心とした技術研究を意味しない。

それは、存在、主体、対象、意味、価値、力、作品、文化、制度、技術、社会、現実が、どのような関係、接続、差異、偶然性、身体性、歴史性を通じて成立し、変形し、継承され、さらに次なる生成条件へ移行するのかを研究する学である。

私のこれまでの研究は、必ずしも最初から「生成学」という名称の下に組織されていたわけではない。

生成の位相存在論、インターフェイス存在論、自己外部化、人間以前性と自己以前性、言語デリバティブ論、逆問題芸術、力の生成論、即、作品性、無名性、型などの概念は、それぞれ異なる問題に直面する中で形成されてきた。

しかし、それらを振り返ると、すべてに共通していた問いがある。

それは、

何かがすでに存在しているという前提からではなく、何かがいかにして存在するに至ったのかを問うこと

である。

作品とは何か。

自己とは何か。

価値とは何か。

文化とは何か。

AIとは何か。

という問い以前に、

それらが、

どのような接続によって、そのようなものとして現実化したのか

を問う。

この問いの反復が、本論文で「生成学」と呼ぶ研究領域へと収束していった。

生成学において、存在は生成の反対ではない。

存在とは、生成が一時的に安定した状態である。

そして、その安定した存在は、新しい接続へ開かれ、次なる生成の条件となる。

したがって、

存在とは生成の結果であり、同時に次なる生成の条件である。

この命題が、本論文全体の最も基本的な出発点である。

また本研究において重要なのは、生成を人間主体による創造へ限定しないことである。

自己は、自己だけによって成立しない。

身体、自然、言語、歴史、文化、制度、他者、技術など、自己に先行する無数の条件によって生成される。

このため、本論文では自己以前性と人間以前性を重要な基礎概念として位置づける。

人間は世界の外部から世界を制作しているのではない。

人間自身もまた、世界の生成の内部で生成している。

そして、人間が自己を外部化するとき、その外部化されたものは再び自己以外となって、人間へ戻ってくる。

言葉。

作品。

制度。

技術。

都市。

AI。

これらは人間によって作られる。

しかし一度成立すれば、それらは人間の認識や行為を逆に再編成する。

ここに、生成の再帰性がある。

この再帰的構造は、芸術だけに存在するものではない。

金融にも存在する。

社会制度にも存在する。

宗教にも存在する。

文化にも存在する。

人工知能にも存在する。

そのため生成学は、既存の学問分野を越えて複数領域を横断する必要がある。

しかしこれは、すべての学問を一つへ統合するという意味ではない。

生成学が目指すのは、異なる領域の特殊性を消すことではなく、

異なる領域の中に現れる生成構造を、差異を保持したまま比較可能にすること

である。

この意味で、生成学は総合理論ではない。

むしろ、横断的基礎学である。

そして本論文もまた、生成学の完成を意味するものではない。

むしろ本論文は、

生成学という研究空間を開くこと

を目的としている。

したがって、この論文における定義、公理、概念は最終的なものではない。

今後の研究、批判、実証、実践によって変更されうる。

それは不十分さではなく、生成学自身が主張する構造的非閉鎖性の実践でもある。

生成を研究する学が、自らを閉じた完成体系として提示するならば、それ自体が理論上の矛盾となる。

生成学は、自らも生成し続けなければならない。

この研究の起点には、芸術実践がある。

しかし、ここでいう芸術は、作品を作ることだけを意味しない。

制作とは、現実との接触の中で自己の予測を裏切るものに出会い、その差異を引き受け、新しい関係を作ることである。

その意味で、芸術実践は生成を観察するだけでなく、

生成そのものへ参与する方法

であった。

そこから、作品より作品性へ。

主体より接続へ。

表現より自己外部化へ。

意味より現実接地へ。

作者より無名性へ。

自由より型へ。

計画より逆問題へ。

そして存在より生成へ。

という理論的移行が生じた。

本論文では、これらを一つの体系として整理した。

しかしその体系の中心にあるものは、複雑な概念ではない。

むしろ、極めて単純な問いである。

いま、何が生成しているのか。

そして、

その生成は、次に何を可能にするのか。

生成学は、この二つの問いから始まる。

研究上の位置づけ

本論文は、生成学全体を定義する基礎的・創設的論文として位置づけられる。

その内部において、

生成の位相存在論（Generative Topological Ontology）

は、生成学の基礎存在論を構成する。

その上で、

自己外部化、
人間以前性・自己以前性、
言語デリバティブ論、
力の生成論、
即、

作品性、
無名性、
型、
逆問題芸術

などの各理論が、主体生成、意味生成、力生成、文化生成、方法論という異なる理論層を形成する。

したがって、生成学と生成の位相存在論は同一ではない。

その関係は、

Generative Studies ⊃ Generative Topological Ontology

として理解される。

本論文は、この階層関係を明確にし、これまで個別に展開されてきた研究を、より広い生成学という研究体系の中へ再配置するものである。

本論文の性格

本論文は、完成された教義を提示するものではない。

また、既存思想の単純な統合でもない。

これは、

生成という現象を独立した研究対象として扱うための、概念的・方法論的な基盤を提示する試み

である。

そのため本論文では、哲学、美学、芸術研究、AI研究、金融、建築、社会理論、日本思想などを横断する。

しかし、それぞれの領域について最終的な説明を与えることが目的ではない。

むしろ、

異なる領域において生成がどのような形で現れるのかを比較し、

その差異から生成学自体を更新していくことが今後の課題となる。

生成学は、

世界を一つの答えへ閉じるための学ではない。

それは、

世界がどのように新しい答えを生成しうるのかを研究する学

である。

最後に

われわれは、自分が作った世界だけに生きているのではない。

われわれが生まれる以前から、

言葉があった。

道があった。

家があった。

祈りがあった。

型があった。

自然があった。
それらは、無数の名の残らない生成の結果である。
われわれは、その結果の上に生まれる。
そして、その一部を変える。
何かを作る。
何かを残す。
その何かが、他者へ渡る。
名を失う。
型になる。
そしていつか、
まだ生まれていない誰かにとっての、
自己以前的条件となる。
この連鎖の中で考えるならば、
生成とは単に新しいものを作ることではない。
生成とは、受け取った世界に差異を加え、その差異を次の世界へ渡すことである。
生成学は、その運動を研究する。

美学者母
Tomokazu Tanaka (bigakusha-haha)
2026

要旨

本論文の目的は、「生成学（Generative Studies）」を、存在・関係・行為・力・意味・文化・社会・技術・芸術がいかにして現実として生成するのかを横断的に研究する基礎学問として定義し、その理論的輪郭を提示することにある。

従来の諸学問は、多くの場合、すでに成立した対象を研究の出発点としてきた。哲学は存在を、社会学は社会を、経済学は経済を、美学は芸術を、情報科学は情報を、それぞれ一定の対象領域として設定する。しかし、これらの対象が研究対象として成立する以前には、それらが「そのようなもの」として現実化する生成過程が存在する。

生成学が問題とするのは、この「成立以前から成立へ」の運動である。

生成学において、現実とはあらかじめ完成された世界ではない。現実とは、自己と自己以外、身体と環境、記号と対象、過去と将来、個別と普遍、人間と非人間などの異質な項が接続し、その接続によって、それ以前には存在しなかった関係・意味・力・価値・行為可能性が出現する動的過程である。

したがって生成とは、既存の素材を組み合わせて新しい対象を「制作する」ことだけを意味しない。生成とは、接続そのものによって、それ以前には存在しなかった現実の位相が出現することである。

本研究では、この生成構造を記述する基礎存在論として「生成の位相存在論（Generative Topological Ontology: GTO）」を位置づける。GTOは、存在を自己同一的な実体ではなく、接続可能性、境界、関係、変換によって成立する開かれた位相的構造として捉える。

しかし生成学はGTOそのものではない。

GTOが「存在はいかなる構造によって生成するのか」を記述する基礎存在論であるのに対し、生成学は、その原理を自己、身体、言語、芸術、人工知能、金融、建築、宗教、文化、社会制度などの異なる領域へ展開し、それぞれの領域において現実がいかに生成・固定・変換・継承されるのかを研究する、より広い学問体系である。

本論文ではそのために、これまで展開してきたインターフェイス存在論、自己外部化、人間以前性、自己以前性、言語デリバティブ論、逆問題芸術、力の生成論、即（Soku）、作品性（Workhood）、無名性（Namelessness）、型（Kata）などを、独立した概念群としてではなく、一つの生成学的体系の異なる理論層として再配置する。

そこから本論文が提示する中心命題は、次のように表現できる。

現実は、単に存在しているのではない。現実は、生成している。

そして生成学とは、その生成された結果ではなく、結果が現実として成立する以前、その成立の瞬間、さらに成立した現実が再び次の生成条件へ変換されていく過程を研究する学である。

この意味において生成学は、存在論を否定するものではなく、存在論を生成論へと開く試みである。それは同時に、芸術研究を作品から生成へ、社会研究を制度から生成へ、AI研究を出力から生成条件へ、文化研究を意味から継承構造へと移行させるための横断的研究枠組みを提示する。

キーワード

生成学（Generative Studies）；生成の位相存在論（Generative Topological Ontology）；生成（Generation）；インターフェイス（Interface）；自己外部化（Self-Externalization）；自己以前性（Self-Precedence）；人間以前性（Pre-Humanity）；現実接地（Reality Grounding）；力（Force）；即（Soku）；作品性（Workhood）；無名性（Namelessness）；型（Kata）；逆問題芸術（Inverse Problem Art）；言語デリバティブ（Language Derivatives）

目次

Contents

第0章 方法論的序論……1
第1章 生成学とは何か……9
第2章 生成の位相存在論……23
第3章 自己・自己以外・インターフェイス……37
第4章 人間以前性と自己以前性……52
第5章 言語・デリバティブ・未来……69
第6章 力の生成論……85
第7章 即（Soku）……105
第8章 作品性・無名性・型……126
第9章 逆問題芸術……154
第10章 生成学の応用領域……179
第11章 生成学の公理的輪郭……204
第12章 生成学と既存学問……228
第13章 結論……253
結語……277
用語注……280
参考文献……289
方法論的声明……298

第0章　方法論的序論

――なぜ生成学なのか――

0.1　生成されたものから、生成そのものへ

われわれは通常、すでに存在しているものから思考を開始する。

机がある。身体がある。社会がある。国家がある。貨幣がある。言語がある。芸術作品がある。コンピュータがある。人工知能がある。

そして、それらが「何であるか」を問う。

しかし、この問いには一つの前提が存在する。

すなわち、問われている対象がすでに成立しているという前提である。

「芸術とは何か」と問うとき、われわれはすでに「芸術」という対象領域を設定している。「社会とは何か」と問うとき、社会というまとまりがすでに存在すると仮定している。「自己とは何か」と問うときでさえ、問いを発している自己がすでに成立していることを暗黙に前提としている。

生成学は、この前提そのものを問題化する。

問題は、

Xとは何か

ではない。

その以前に、

XはいかにしてXとして生成したのか

という問いが存在する。

さらに厳密には、

XがまだXではなかった状態から、いかなる接続・差異・力・境界・時間・行為を通じて、Xという現実が出現したのか

という問いである。

この問いの転換を、本論では「生成論的転回（generative turn）」と呼ぶ。

生成論的転回とは、対象から過程へ移ることだけではない。

対象が存在すること自体を、その対象に先行する生成関係から捉え直すことである。

したがって生成学において、

存在は生成の出発点ではなく、生成の一時的な結果である。

しかし、その結果は生成の終点ではない。

成立した存在は、ただちに他の存在との新たな接続条件となり、次なる生成へ参与する。

したがって生成は、

生成 → 存在

という一方向的過程ではなく、

生成 → 存在 → 接続 → 変換 → 新たな生成

という再帰的運動として理解されなければならない。

ここに生成学の第一の方法論的特徴がある。

0.2　「存在する」とは何を意味するのか

生成学は、存在を否定しない。

むしろ、「存在する」という事態そのものを、より根源的に問う。

あるものが存在するとは、それが孤立した実体として世界内部に置かれていることではない。

存在するということは、何らかの仕方で他なるものと関係し、差異を生み、作用を受け、作用を返し、さらに別の関係へ接続可能であることである。

この観点からすれば、完全に閉じた存在は生成学的には存在しえない。

存在とはつねに、

何かに対して存在すること

である。

しかし、これは存在を単純な相対主義へ還元することを意味しない。

重要なのは「関係している」という事実そのものではなく、その関係によって、それ以前には存在しなかった何かが生成するという点にある。

AとBが接続するとする。

その接続が単なる並置であるならば、

A + B = A + B

にすぎない。

しかし生成的接続では、

A × B → C

が生じる。

ここでCは、AにもBにも完全には還元できない。

Cは両者の接続によって初めて出現した第三の位相である。

この第三項の出現こそ、生成学が「生成」と呼ぶものの最小構造である。

0.3　生成と創造の区別

生成学における「生成」は、「創造（creation）」と同義ではない。

創造という概念は、しばしば創造主体を前提とする。

作者が作品を作る。設計者が建築を設計する。企業が商品を開発する。プログラマーがシステムを構築する。

この構図では、

主体 → 対象

という方向性が想定される。

しかし現実の生成は、それほど単純ではない。

芸術家は素材によって変化する。建築家は土地や予算や施工技術によって設計を変える。人間は道具を作るが、その道具によって身体の使い方や知覚の形式そのものを変えられる。

主体が対象を生成すると同時に、対象も主体を生成する。

したがって生成は、

主体 → 対象

ではなく、

主体 ↔ インターフェイス ↔ 自己以外

という相互的構造を持つ。

しかも、この相互作用の結果として生じるものは、相互作用以前には完全には予測できない。

この予測不能性は生成の欠陥ではない。

むしろ、生成が生成であるための条件である。

もし結果が完全に事前決定されているならば、そこに存在するのは生成ではなく実行である。

生成とは、既存の可能性を実現するだけではなく、接続を通じて可能性そのものが変化することなのである。

0.4　生成学と生成AIの区別

現代において「生成」という語は、生成AI（Generative AI）と強く結びついている。

しかし、生成学（Generative Studies）は生成AI研究を意味しない。

人工知能は生成学の重要な研究対象ではあるが、生成学そのものではない。

生成AIは、入力された情報、学習された記号体系、確率的構造、計算資源、ユーザーとのインターフェイスなどの複合的条件から出力を生成する。

生成学が問うのは、その出力だけではない。

なぜその出力が意味を持つのか。

誰にとって意味を持つのか。

生成された記号が、どこで現実と接地するのか。

その記号が人間の行為を変化させたとき、何が現実に生成したのか。

さらに、人間がAIを生成しているのか、AIが人間の認識・言語・行為を再生成しているのか。

こうした問いを扱うためには、AIを閉じた技術対象としてではなく、人間・機械・言語・社会・現実の接続面として捉える必要がある。

ここにインターフェイス存在論、言語デリバティブ論、逆問題芸術、現実接地という生成学の諸理論が接続する。

したがって、

Generative Studies ≠ Generative AI Studies

である。

より正確には、

Generative AI ∈ Generative Studies

と位置づけることができる。

生成AIは、生成というより普遍的な現象を極端に可視化した、現代における一つの重要な研究領域なのである。

0.5　生成学の基本問題

以上から、生成学の基本問題を次のように定式化することができる。

第一の問い：
何かが存在するとは、どのような生成状態を意味するのか。

第二の問い：
自己と自己以外はいかに接続するのか。

第三の問い：
接続によって、それ以前には存在しなかった第三項はいかに出現するのか。

第四の問い：
生成された現実はいかに固定され、制度化され、記号化されるのか。

第五の問い：
固定された現実はいかに再び開かれ、新しい生成へ移行するのか。

第六の問い：
個別具体的な出来事はいかに文化・社会・歴史へ継承されるのか。

第七の問い：
人間以前・自己以前の現実と、人間によって記号化された世界はいかに接続するのか。

これらは、存在論、認識論、美学、社会理論、情報科学などの既存分野に分割することが可能である。

しかし生成学は、それらを分割する以前の共通問題を扱う。

それが、

「現実はいかに生成するのか」

という問いである。

0.6　生成学の中心命題

ここまでの議論から、本論文の最も基本的な命題を提示することができる。

現実は、単に存在しているのではない。現実は、生成している。

この命題は、「すべてが変化している」という一般的な流動性の主張ではない。

生成とは単なる変化ではない。

変化とは、すでに存在しているXがX'になることである。

これに対して生成とは、それまで成立していなかった関係・意味・境界・力・主体・対象・可能性が、接続を通じて現実として出現することである。

したがって生成学の研究対象は「変化」ではなく、

存在可能性の出現である。

この観点に立つならば、芸術作品の制作、AIの出力、貨幣価値の形成、宗教的実践、建築の納まり、文化的な型、無名の慣習、身体的な即応、言語による未来の投企は、まったく異なる現象ではなくなる。

それらはいずれも、

何かと何かの接続によって、それ以前には存在しなかった現実が出現する出来事

として記述できる。

この共通構造を明らかにすること。

それが生成学の第一の課題である。

0.7　存在の学から生成の学へ

生成学は既存の存在論を廃棄する試みではない。

むしろ存在論が扱ってきた問いを、その成立条件へと遡及させる。

存在論が、

「何が存在するのか」

を問うならば、生成学は、

「存在するという状態はいかに生成したのか」

を問う。

認識論が、

「われわれはいかに知るのか」

を問うならば、生成学は、

「知る主体と知られる対象の区別そのものはいかに生成したのか」

を問う。

美学が、

「何が芸術であるのか」

を問うならば、生成学は、

「何かが芸術として作用し始める関係はいかに生成したのか」

を問う。

社会科学が、

「社会はいかに機能するのか」

を問うならば、生成学は、

「社会として認識される関係のまとまりはいかに生成・維持・再生成されるのか」

を問う。

この意味において生成学とは、新しい研究対象を既存の学問分類に追加するものではない。

それはむしろ、

対象が対象として成立する生成条件そのものを研究対象化する横断的基礎学

として構想される。

したがって生成学の出発点は、「存在」ではない。

「人間」でもない。

「社会」でもない。

「芸術」でもない。

そのすべてに先行し、そのすべてを可能にし、そして成立したそれらを再び変化させ続ける、

生成そのもの

なのである。

第1章　生成学とは何か

――学問領域の定義――

1.1　生成学の定義

生成学（Generative Studies）とは、存在、主体、対象、関係、意味、価値、制度、文化、技術、芸術などを、すでに成立した所与として研究するのではなく、それらがいかなる接続・差異・力・時間・身体・環境を通じて現実として生成し、維持され、変容し、さらに次なる生成条件となるのかを研究する横断的基礎学である。

この定義において重要なのは、生成学の研究対象が「生成物」ではなく「生成」であるという点である。

たとえば、一つの芸術作品が存在するとする。

従来の美学や芸術学は、その作品の形式、意味、作者、歴史的位置、制度的評価などを分析することができる。しかし生成学が第一に問うのは、それがすでに「作品」として成立した後の属性ではない。

生成学が問うのは、

何が、そのものを作品として存在させたのか

という問題である。

そこでは、作者の意図だけではなく、素材、身体、場所、技術、鑑賞者、制度、記号、歴史、偶然、環境などの複数の要素が接続する。そして、それらのいずれにも単独では還元できない関係が成立したとき、「作品」という新しい現実が出現する。

同様に、貨幣、国家、自己、人工知能、宗教、文化、価値、制度などについても、それらを完成した対象として扱うのではなく、それらを成立させ続けている生成構造へと問いを戻すことができる。

したがって生成学とは、

生成されたものについての学ではなく、ものが「もの」として成立する生成条件についての学

である。

1.2　生成は「変化」ではない

生成という語は、しばしば変化、発展、進化、創造、形成などと同義に理解される。

しかし生成学における生成は、これらとは区別されなければならない。

変化とは、すでに存在する対象Xが異なる状態X'へ移行することである。

$X \rightarrow X'$

これに対して生成とは、単にXの状態が変化することではない。

異質な複数項が接続することによって、それらのいずれにも事前には還元できなかった新しい関係Cが成立することである。

$A \times B \rightarrow C$

ここでCは、AとBの単純な総和ではない。

$C \neq A + B$

Cとは、AとBの接続によって初めて成立する第三項である。

したがって生成とは、

既存の存在の状態変化ではなく、新しい存在可能性の出現

として定義される。

この区別は生成学にとって決定的である。

なぜなら、生成を単なる変化として理解するならば、生成以前にすでに存在する世界を前提としなければならないからである。

しかし生成学が問題とするのは、その「世界」自体がどのように世界として成立するのかという問題である。

1.3　関係先行性

生成学の第一の理論原則は、**関係先行性（relational precedence）**である。

通常、関係とは、すでに存在している二つ以上の対象の間に成立するものとして理解される。

$A — R — B$

このモデルでは、まずAとBが存在し、その後に関係Rが成立する。

しかし生成学は、この順序を反転させる。

AとBが完全に独立した実体として先に存在するのではなく、AとBがそれぞれ何であるかということ自体が、両者を含む関係構造によって規定される。

したがって、

$A \rightarrow R \leftarrow B$

ではなく、より根源的には、

$R \rightarrow \{A, B\}$

と考える必要がある。

これは、関係だけが実在し、個体が存在しないという主張ではない。

むしろ個体とは、関係から完全に独立して存在する閉じた実体ではなく、複数の関係が一時的に一定のまとまりを形成した局所的安定状態であるということである。

自己も同様である。

自己は、最初から完成した主体として存在し、その後に世界と関係するのではない。

身体、他者、環境、言語、記憶、道具、制度、自然などとの関係を通じて、自己はその都度「自己」として生成する。

この意味で生成学における自己とは、生成の起源ではなく、

生成によって生じながら、次なる生成へ参与する節点

なのである。

1.4　生成の最小構造

生成学では、生成の最小構造を次のように表す。

$A \times B \rightarrow C$

ここで、

A：ある項
B：Aとは異なる項
×：接続／相互作用
C：接続によって生成する第三項

である。

しかし重要なのは、Cが生成した瞬間に過程が終了しないことである。

Cはただちに新たな接続項となる。

したがって、

A × B → C

C × D → E

E × F → G

……

という連鎖が生じる。

より一般的には、

Gn → En → In → Gn+1

と表現することができる。

ここで、

G = Generation（生成）
E = Emergent Existence（生成された存在）
I = Interface / Interaction（新たな接続）

を意味する。

すなわち、

生成 → 存在 → 接続 → 再生成

という循環である。

ただし、この循環は同じ位置へ戻る閉じた円環ではない。

生成されたCの存在によって、次の生成条件そのものが変化するからである。

したがって生成は、より正確には螺旋的・再帰的・不可逆的運動として理解される。

1.5　生成の不可逆性

生成には不可逆性が存在する。

これは、物理的意味で時間を逆転できないというだけの意味ではない。

一度生成した関係は、その後消滅したとしても、それ以前と完全に同一の状態へ世界を戻すことはできない。

たとえば、ある言葉を知った後、その言葉を知らなかった自己へ完全に戻ることはできない。

ある人物と出会った後、その出会い以前と完全に同じ自己へ戻ることはできない。

ある技術が社会に導入された後、それを知らなかった社会へ完全に戻ることはできない。

芸術作品も同様である。

作品が一度世界に出現したならば、それが破壊されたとしても、「その作品が存在した」という出来事そのものを消去することはできない。

生成は世界に**履歴（history）**を残す。

したがって時間とは、生成学において単なる出来事の容器ではない。

時間とは、

生成が不可逆的に蓄積された構造

として理解される。

この点から、生成学における「場」の問題も導かれる。

場とは単なるXYZ座標によって記述される抽象的空間ではなく、生成の履歴が蓄積された関係構造なのである。

1.6　生成と力

しかし、すべての接続が生成を生じさせるわけではない。

AとBが接触しても、両者の関係が何も変化させなければ、新しい現実は生成しない。

したがって生成を理解するためには、「力（force）」という概念が必要となる。

生成学における力とは、物理的な力だけを意味しない。

力とは、

差異を含む関係が、

現実の位相変換として現れる生成的運動である。

評価、証明、価格、権威、言語、法律、アルゴリズム、身体的欲求、恐怖、期待、記憶、未来像なども、人間や社会の行為を方向づける限りにおいて力として作用する。

したがって生成は、

接続だけでなく、

接続 × 差異 × 力

によって生じる。

ここから生成学における重要な問いが現れる。

なぜ、ある接続は何も生まないのに、別の接続は人生、文化、社会、歴史を変えるほどの生成を引き起こすのか。

この問いを扱う領域が「力の生成論」である。

1.7　生成とインターフェイス

自己と自己以外は、直接的に一体化するわけではない。

両者の間には、必ず何らかの接続面が生じる。

生成学では、この接続面を広義の**インターフェイス（interface）**として捉える。

インターフェイスとは、コンピュータ画面だけを意味しない。

言語もインターフェイスである。

身体もインターフェイスである。

建築もインターフェイスである。

貨幣も、制度も、作品も、儀礼も、道具も、型もインターフェイスとして作用しうる。

重要なのは、インターフェイスが単なる媒介物ではないことである。

インターフェイスは、AからBへ情報を通過させる透明な管ではない。

むしろ、

何がAとして現れ、何がBとして現れ、両者がどのような関係を持つことが可能なのかを生成する境界

である。

したがってインターフェイスは、生成の「間」にあるのではない。

インターフェイスそのものが生成装置なのである。

ここに、生成学とインターフェイス存在論との基本的接続が成立する。

1.8　生成と現実接地

しかし、生成されたすべてのものが同じ仕方で現実化するわけではない。

言語によって世界を無限に記述することはできる。

AIは、現実には存在しない出来事についても、統語的・意味的にもっともらしい文章を生成できる。

金融市場では、現実資産から派生したデリバティブが、さらに別のデリバティブを生成することができる。

記号は記号を参照し、評価は評価を参照し、証明は証明を要求し、価値は価値を増幅する。

このとき生成は、現実との接続を失いながら自己増殖する可能性を持つ。

生成学は、この状態を単純に「虚偽」として否定しない。

むしろ、記号が記号を生成すること自体も現実の生成現象として分析する。

しかし同時に、

その生成がどこで身体・物質・環境・他者・出来事という自己以外の現実に接続するのか

を問う。

これが「現実接地（reality grounding）」の問題である。

現実接地とは、記号を現実へ一対一対応させることではない。

それは、自己内部で閉じた生成が、自己によって完全には制御できない「自己以外」と接触することである。

この接触によって、生成には抵抗、偶然、失敗、修正、驚きが生じる。

そして、この予測不能な差異こそが、新しい生成の契機となる。

1.9　自己以外

以上の議論から、生成学において最も根源的な概念の一つが「自己以外」であることが明らかになる。

自己以外とは、単なる「他者」ではない。

他者という語が人間的主体を想定する場合、自己以外はそれより広い。

自然、身体、物質、偶然、時間、死、環境、動植物、技術、過去、未来、未知の出来事など、自己によって完全には内在化・予測・支配できないものすべてが自己以外となりうる。

したがって、

自己以外 ≠ 他者

である。

他者は自己以外の一つの形態にすぎない。

この区別は生成学にとって重要である。

なぜなら、生成を人間と人間の関係だけに限定すれば、自然、身体、物質、技術などによって生じる生成を理論化できないからである。

生成学は、人間中心主義的な関係論を越え、

自己と、自己によって完全には回収できない世界全体との関係

を研究対象とする。

1.10　生成学と生成の位相存在論

ここで、「生成学」と「生成の位相存在論」の関係を明確にしておく必要がある。

両者は同義ではない。

生成学（**Generative Studies**）は学問体系全体である。

これに対して、

生成の位相存在論（**Generative Topological Ontology: GTO**）は、その基礎存在論である。

したがって、

Generative Studies ⊃ Generative Topological Ontology

という包含関係が成立する。

GTOは、

存在とは何か、
関係とは何か、
境界とは何か、
接続とは何か、
生成とは何か、

という最も基礎的な存在論的問題を扱う。

生成学は、この基礎理論を用いながら、

芸術、
身体、
言語、
人工知能、
金融、
建築、
社会、
宗教、
文化、
歴史、

などの個別領域における生成構造を研究する。

したがってGTOは、生成学の一分野であると同時に、生成学全体を支える理論的基盤でもある。

これは、個別科学とその基礎理論との単純な上下関係ではない。

個別領域において発見された生成現象は、逆にGTOの概念を修正し、拡張しうる。

したがって両者の関係もまた、

GTO → Generative Studies

という一方向的関係ではなく、

GTO ↔ Generative Studies

という再帰的関係として理解されなければならない。

1.11　生成学の研究領域

以上から、生成学の主要な研究領域を暫定的に次のように整理できる。

第一に、存在生成である。

存在が固定的実体ではなく、いかなる関係と接続によって成立するのかを研究する。

第二に、主体生成である。

自己が世界に先立つ主体ではなく、自己と自己以外との関係によっていかに生成するのかを研究する。

第三に、意味生成である。

言語、記号、イメージ、ナラティブが、いかに意味と未来を生成するのかを研究する。

第四に、力生成である。

評価、証明、価値、制度、偶然性、個別具体性などが、いかに人間や社会を動かす力となるのかを研究する。

第五に、現実生成である。

記号的・抽象的生成が、身体、物質、環境、出来事といかに接地し、現実の変化を生じさせるのかを研究する。

第六に、作品生成である。

作品を固定された物体ではなく、人間・場所・時間・行為・鑑賞・継承の関係から生じる作品性（Workhood）として研究する。

第七に、文化生成である。

個人によって開始された行為が、無名性や型を通じて個人を超え、文化・共同体・歴史へ継承される過程を研究する。

そして第八に、生成方法論である。

既知の原因から結果を予測する順問題だけでなく、未確定の結果やアウトラインを先に設定し、そこから原因・条件・行為を生成する逆問題的実践を研究する。

これらは独立した領域ではない。

それぞれが相互に接続し、一つの生成が別の生成条件となる。

1.12　生成学の対象は「間」ではなく「生成」である

ここで一つ重要な注意が必要である。

生成学はしばしば「関係の哲学」や「間の哲学」と近接して見える。

しかし生成学の中心は「間」そのものではない。

AとBの間に関係Rがあるというだけでは、まだ生成は説明されていない。

生成学が問うのは、

その関係によって何が新たに現れたのか

である。

したがって生成学の基本単位は、

A ― R ― B

ではなく、

A × B → C

である。

この「→ C」が決定的である。

関係が存在することではなく、

関係が、それ以前には存在しなかった現実を生み出すこと

が生成なのである。

この意味で生成学は、関係論を包含しながら、それを生成論へと拡張する。

1.13　生成学の暫定的基本原理

以上を踏まえ、生成学の最小限の基本原理を次のように提示できる。

第一原理　生成先行性
存在は生成に先立たない。存在とは生成によって成立した一時的安定状態である。

第二原理　関係先行性
個体は関係から完全に独立して成立するのではなく、関係構造の内部で個体として生成する。

第三原理　第三項生成
異質な項の生成的接続は、それらの単純な総和へ還元できない第三項を生成しうる。

第四原理　非閉鎖性
生成された存在は終点ではなく、新しい接続と生成へ開かれている。

第五原理　不可逆性
生成は履歴を形成し、生成以前と完全に同一の状態への回帰を不可能にする。

第六原理　自己以外性
生成には、自己によって完全には予測・制御・回収できない自己以外との接続が必要である。

第七原理　現実接地性
生成が現実を変化させるためには、記号内部の自己参照だけでなく、身体・物質・環境・他者・出来事などとの接続が必要となる。

第八原理　再帰性
生成されたものは、新たな生成の条件となる。

したがって生成学において現実とは、完成された総体ではない。

現実とは、

生成が生成条件を生成し続ける非閉鎖的構造

なのである。

1.14　学問としての生成学

生成学は、すべてを「生成」という言葉で説明する万能理論を目指すものではない。

そのような理論は、むしろ生成という概念を空洞化させる。

生成学が学問として成立するためには、何が生成であり、何が生成ではないのかを区別しなければならない。

単なる変化は生成ではない。

単なる組み合わせも生成ではない。

あらかじめ決定された結果の実行も、それ自体では生成ではない。

生成と呼ぶためには少なくとも、

異質性、接続、第三項の出現、非還元性、非閉鎖性、再帰性

が必要となる。

そして具体的研究において、それらがどのように成立しているのかを記述し、比較し、検証する必要がある。

この意味において生成学は、抽象的な世界観であることにとどまらない。

それは、

「何が生成したのか」
「何と何が接続したのか」
「どのような差異が作用したのか」
「何がそれ以前には存在しなかったのか」
「生成されたものは次に何を可能にしたのか」

を具体的事例に即して問う研究方法でもある。

1.15　小括——生成を研究対象とする

本章では、生成学を、成立した対象ではなく対象の成立そのものを研究する横断的基礎学として定義した。

その最も簡潔な定義は、次のように表現できる。

生成学とは、自己と自己以外の接続によって、それ以前には存在しなかった関係・意味・力・存在可能性・現実がいかに出現し、その生成物が再び次なる生成条件となるのかを研究する学である。

したがって生成学の対象は、世界の中に新たに追加される一つの特殊な対象ではない。

生成学が研究するのは、

対象が対象となること、
自己が自己となること、
作品が作品となること、
価値が価値となること、
文化が文化となること、
そして現実が現実となること

そのものなのである。

ここから次に問わなければならないのは、この生成を存在論的にどのように記述できるのかという問題である。

そのための基礎理論が、

生成の位相存在論（Generative Topological Ontology）

である。

第2章　生成の位相存在論

――生成学の基礎存在論――

2.1　生成学における存在論の位置

生成学は、生成を研究対象とする。

しかし、「生成する」とは、何かが存在するに至ることでもある。

したがって生成学は、存在論を回避することができない。

むしろ問題は、存在論をどのように組み替えるかにある。

従来の存在論は、しばしば「何が存在するのか」「存在とは何か」という問いから出発してきた。そこでは存在者、実体、属性、同一性、カテゴリーなどが主要な概念となる。

これに対して生成学は、存在を最終的な基礎としてではなく、

生成の過程において一時的に成立する構造

として捉える。

この転換を理論化するために、本研究では「生成の位相存在論（Generative Topological Ontology: GTO）」を生成学の基礎存在論として位置づける。

生成の位相存在論は、存在を固定された実体ではなく、関係、接続、境界、差異、変換可能性によって成立する位相的構造として理解する。

このとき「位相」という語は、単なる幾何学的形状を意味しない。

ここでいう位相とは、

何が何と接続可能であり、どこに境界があり、その境界がどのように変形し、何が同一の関係構造として持続しうるのか

を示す関係的構造を意味する。

したがってGTOは、存在者を列挙する存在論ではない。

それは、

存在がいかなる接続構造によって成立し、変形し、再生成されるのかを記述する存在論である。

2.2　存在から接続可能性へ

生成の位相存在論において、存在を考えるための最小単位は、孤立した実体ではない。

あるものが存在するためには、少なくとも何らかの仕方で他なるものとの差異を持ち、また何らかの関係へ接続可能でなければならない。

したがって存在とは、

閉じた自己同一性ではなく、接続可能性を持つ局所的構造

として捉えられる。

たとえば、椅子は単に物質として存在しているだけではない。

それは身体、床、重力、用途、文化、設計、素材、歴史などとの関係の中で「椅子」として成立する。

同じ物体であっても、展示室に置かれれば作品として作用する可能性がある。

祭壇に置かれれば宗教的対象となるかもしれない。

捨てられれば廃棄物となる。

物体そのものが完全に変化しなくても、その接続構造が変わることによって存在様態が変化する。

したがって、

存在様態は属性だけではなく接続関係によって決定される。

このことは、存在を単なる相対主義へ還元するものではない。

物質的制約、身体的限界、歴史的条件などは消えない。

むしろGTOは、それらをすべて「接続条件」として含む。

存在は自由に恣意的に意味づけられるのではなく、

可能な接続と不可能な接続の構造によって制約されている。

2.3　開集合としての存在

生成の位相存在論において、存在は「閉集合」ではなく「開集合」に近いものとして理解される。

ここで数学的位相空間の概念をそのまま存在論へ移植するのではない。

重要なのは、存在が完全に閉じた自己完結的単位ではなく、

常に他なるものとの接続可能性を残している

という点である。

存在をEとする。

もしEが完全に閉鎖され、他のいかなる項とも関係せず、影響を与えず、影響を受けず、記述も観察もされないならば、生成学的にはその存在を論じること自体が意味を失う。

したがって存在には、

E → possible relations

という開放性が含まれる。

この開放性を、本論では**構造的非閉鎖性（structural non-closure）**と呼ぶ。

構造的非閉鎖性とは、存在が不完全であるということではない。

それは、

存在が成立していることと、存在が次の生成へ開かれていることが同時に成り立つ

ということである。

この二重性が、生成学における存在の重要な特徴である。

2.4　境界は存在を分けるのではなく生成する

通常、境界は二つのすでに存在する領域を分割する線として理解される。

しかしGTOでは、境界は単にAとBを分けるものではない。

境界そのものが、AとBをAとBとして生成する。

たとえば「内」と「外」という区別を考える。

最初から内と外が別々に存在するのではない。

境界が設定されることによって初めて、

内／外

という区別が成立する。

したがって、

Boundary → {Inside, Outside}

である。

これは身体にも、国家にも、作品にも、画面にも、建築にも、制度にも当てはまる。

スマートフォンの画面は、単にデジタル情報を表示する板ではない。

画面という境界が、

こちら／あちら
身体／データ
現実空間／情報空間
ユーザー／システム

という区別を生成する。

したがって境界とは、

分離装置であると同時に接続装置

である。

この二重性こそがインターフェイスの根本構造となる。

2.5　インターフェイスとしての境界

境界が分離と接続を同時に担うとき、それはインターフェイスとなる。

インターフェイスとは、

A | B

という単純な仕切りではない。

より正確には、

A ↔ I ↔ B

という変換領域である。

ここでIは、AとBのどちらにも完全には還元できない。

インターフェイスは、AをBへそのまま伝達するのではなく、変換する。

言語を考えれば分かりやすい。

身体的経験を言葉にするとき、その経験がそのまま言語へ移るわけではない。

経験は言語によって切り分けられ、構造化され、意味化される。

同時に言語によって、経験そのものの理解も変化する。

したがってインターフェイスでは、

$A \rightarrow I \rightarrow B$

ではなく、

$A \leftrightarrow I \leftrightarrow B$

という相互変換が生じる。

そして、その変換過程から新しいCが生成する。

$A \times I \times B \rightarrow C$

この意味でインターフェイスは、単なる媒介物ではなく、

生成の位相変換装置

である。

2.6　存在の同一性と変形

位相的な考え方の重要な特徴の一つは、形状が変化しても接続構造が保持される場合があるという点にある。

生成の位相存在論では、この考え方を存在の同一性へ応用する。

自己は昨日と今日で完全に同じではない。

身体は変化する。

記憶も変わる。

細胞も入れ替わる。

社会的立場も変化する。

それでも、ある程度まで「同じ自己」として持続する。

では、この同一性はどこにあるのか。

GTOでは、同一性を不変の実体に求めない。

同一性とは、

変化の中で一定の接続構造が連続して維持されること

として理解される。

したがって、

Identity ≠ unchanging substance

である。

むしろ、

Identity = continuity of relational topology

と表現できる。

この考え方によって、自己、作品、文化、制度などの持続と変化を同時に記述することが可能になる。

2.7　存在は局所的安定状態である

生成学における存在は、完全に流動的なものではない。

もしすべてが無限に流動し、何も一定時間持続しないならば、関係も認識も行為も成立しない。

したがって生成には、一定の安定化が必要である。

ある生成過程が一時的に安定したとき、

それは「存在」として認識される。

したがって、

存在とは生成の停止ではなく、生成の局所的安定状態である。

この考え方は、

生成／存在

という二項対立を解消する。

存在は生成の反対ではない。

存在とは生成が一定の構造を保持している状態である。

しかしその安定は絶対的ではない。

新しい接続、新しい力、新しい環境、新しい解釈によって、その構造は再び変化しうる。

ゆえに存在とは、

安定性と開放性を同時に持つ。

2.8　終対象の不在

生成の位相存在論において、生成には最終的な完成状態が存在しない。

ある生成がCを生み出したとしても、Cはそこで終わらない。

Cは次の接続へ参与する。

したがって、

A × B → C

のCは終点ではなく、新たな始点である。

C × D → E

E × F → G

……

この連鎖に、原理的な最終項を設定することはできない。

ここでいう「終対象の不在」とは、数学的圏論の終対象概念をそのまま否定するという意味ではない。

生成学的には、

現実生成全体を最終的に閉じる絶対的完成状態を想定しない

という原則を意味する。

これは無限進歩を意味しない。

むしろ、生成には成功も失敗も、創造も崩壊も、増大も消滅も含まれる。

重要なのは、それらのどれも世界全体の最終状態ではないことである。

2.9　生成の非対称性

生成は対称的ではない。

AとBが接続した結果Cが生成したとき、

Cから単純にAとBを完全復元することはできない場合がある。

$A \times B \rightarrow C$

であっても、

$C \rightarrow A \times B$

が必ず成立するわけではない。

ここに生成の非対称性がある。

たとえば、ある対話によって新しい考えが生まれた場合、その考えを後から分析しても、その場の身体感覚、沈黙、偶然、時間、環境、感情、過去の経験などを完全に復元することはできない。

作品も同様である。

完成した作品から制作過程を推測することはできるが、制作時に働いたすべての要因を完全に再構成することはできない。

この非対称性は、生成が情報の単純な変換ではないことを示す。

生成には、

不可逆な増分

が含まれる。

2.10　生成と偶然性

生成が完全に必然的であるならば、生成という概念は不要である。

初期条件から結果が完全に決定されているならば、そこにあるのは計算や実行である。

生成には、予測不能性が必要である。

しかし生成学における偶然性とは、原因のない純粋な無秩序を意味しない。

生成は条件づけられている。

身体、歴史、制度、環境、素材、技術、言語などの制約が存在する。

その意味で生成は完全に自由ではない。

しかし、その条件から単一の結果だけが必然的に導かれるわけでもない。

したがって生成は、

条件づけられた非決定性

として理解できる。

この領域に、偶然性が存在する。

偶然性とは、無秩序ではない。

それは、

複数の可能な接続のうち、どの接続が現実化するかが完全には事前決定されていない状態

である。

2.11　個別具体性

生成は常に個別具体的な場所で起こる。

「生成一般」という出来事は存在しない。

ある身体が、ある場所で、ある時刻に、ある対象と接続する。

そこには必ず具体性がある。

したがって生成学は、一般法則だけを求める学問ではない。

一般構造を記述しながらも、

その構造が個別具体的な現実の中でどのように作動するのか

を重視する。

この意味において、個別具体性は単なる事例ではない。

個別具体的な出来事こそが、生成が実際に生起する場所である。

一般理論は、その後に抽象化される。

したがって、

Individual Event → Structural Abstraction

という方向性を見失ってはならない。

理論が先にあり、現実がそれに従うのではない。

現実の個別具体的生成から、理論が生成される。

そして理論は再び現実へ戻され、そこで修正される。

2.12　現実接地と抵抗

生成の位相存在論において、現実は単なる情報ではない。

現実には抵抗が存在する。

身体は疲れる。

物質は壊れる。

土地には形状がある。

他者は自分の期待通りには動かない。

自然は完全には制御できない。

この「思い通りにならなさ」が重要である。

自己内部の記号操作では、無限に整合的な世界を作ることが可能である。

しかし現実との接触は、その整合性を破る。

この破れによって、

予測 → 失敗
設計 → 修正
期待 → 驚き

が生じる。

したがって抵抗は生成を妨げるものではない。

むしろ、

抵抗こそが、新しい生成を要求する。

現実接地とは、自己のモデルを現実へ一方的に適用することではなく、

自己のモデルが自己以外の抵抗によって変形されること

である。

2.13　自己以前性への接続

ここまでの議論から、自己について重要な帰結が導かれる。

自己が関係によって生成されるならば、自己の成立以前に、すでに自己を可能にする条件が存在している。

身体がある。

言語がある。

自然がある。

家族がある。

文化がある。

歴史がある。

道具がある。

他者がいる。

自己は、それらを自ら選択してから存在するわけではない。

自己はすでに、

自己以外によって生成されうる場の中へ投げ込まれている。

この構造が、後に「自己以前性（Self-Precedence）」および「人間以前性」の問題へ接続する。

生成学では、

自己 → 世界

ではなく、

世界的関係構造 → 自己

という方向を同時に考えなければならない。

そして自己が成立した後には、

自己 → 世界の変形

も生じる。

したがって、

World → Self → World'

という再帰構造が成立する。

自己は世界から生成されると同時に、世界を再生成する。

2.14　GTOの基本公理的輪郭

本論文は『生成の位相存在論の公理系』そのものを再提示することを目的とはしない。

しかし、生成学の基礎理論として必要な範囲で、その公理的輪郭を示しておく。

公理1　関係先行性
存在者の同一性は、関係から完全に独立して規定されない。

公理2　接続可能性
存在は、少なくとも一つの潜在的または現実的接続可能性を持つ。

公理3　境界生成性
境界は既存の二項を単に分割するのではなく、区別される項そのものを生成する。

公理4　第三項生成性
異質な項の接続は、その各項へ還元できない新しい関係項を生成しうる。

公理5　構造的非閉鎖性
生成された存在は、新たな接続可能性に対して原理的に閉じていない。

公理6　再帰性
生成された存在は、新たな生成の条件となる。

公理7　不可逆性
生成は履歴を形成し、生成以前と完全に同一の関係状態への復帰を保証しない。

公理8　局所安定性
存在は、生成過程における局所的な構造安定として成立する。

これらの公理は、「世界が何でできているか」を記述するものではない。

むしろ、

世界が世界として成立し続けるために、どのような生成構造が必要なのか

を記述する。

2.15　生成の位相存在論の役割

生成の位相存在論は、生成学全体の答えではない。

それは、生成学が多様な研究領域へ展開するための基礎言語である。

芸術では、

作品がどのように作品となるのか。

建築では、

場と空間がどのように接続されるのか。

人工知能では、

記号生成がどこで現実と接地するのか。

金融では、

価値がどのような接続と期待によって増幅されるのか。

宗教では、

物質、身体、儀礼、無名性がどのように神聖性を生成するのか。

文化では、

個別具体的な行為がどのように型となり、個人を越えて継承されるのか。

これらを共通の語彙で記述するために、

関係、境界、接続、非閉鎖性、第三項、再帰性、不可逆性

という概念群が必要となる。

その基礎を提供するのがGTOである。

2.16　小括――存在は生成の痕跡である

生成の位相存在論から見ると、存在は生成以前から完成している実体ではない。

存在とは、

ある生成が世界に残した局所的な構造的痕跡

である。

しかしその痕跡は静的ではない。

それは次の接続へ開かれている。

したがって、

存在とは過去の生成の結果であると同時に、

未来の生成の条件である。

この二重性を式的に表せば、

Past Generation → Present Existence → Future Generation

となる。

現在存在しているものは、生成の終点ではない。

現在とは、

過去の生成が一時的に安定しながら、未来の生成可能性を保持している位相

である。

この観点から見ると、現実とは固定された世界ではなく、

生成の履歴と生成可能性が折り重なった非閉鎖的な場

として理解される。

そして、この生成構造の中で、自己はどのように成立するのか。

自己は生成の主体なのか、それとも生成の結果なのか。

次章ではこの問題を、自己・自己以外・インターフェイスという三項関係から検討する。

第3章　自己・自己以外・インターフェイス

――主体生成の基本構造――

3.1　主体を出発点としない

近代的思考において、自己はしばしば世界を認識し、判断し、行為する主体として位置づけられてきた。

この構図では、

自己 → 世界

という方向が基本となる。

自己が世界を見る。
自己が対象を理解する。
自己が意味を与える。
自己が行為する。
自己が作品を制作する。

しかし生成学は、この主体中心的な構図をそのまま受け入れない。

なぜなら、自己自身もまた生成された存在だからである。

自己は、身体、言語、環境、記憶、他者、制度、文化、技術、自然などとの関係なしには成立しない。

したがって生成学では、自己を生成の絶対的起点とは考えない。

より正確には、

自己は生成の結果であると同時に、次なる生成へ参与する局所的主体である。

この二重性を理解することが、生成学における主体論の出発点となる。

3.2　自己は閉じた実体ではない

自己を閉じた実体として考えると、世界との関係は外的関係となる。

つまり、

自己 ＋ 世界

という二つの独立項があり、その後に両者が接触すると考えることになる。

しかし実際には、自己の内部にはすでに世界が入り込んでいる。

言語は自己が作ったものではない。

身体も自己が選択して作ったものではない。

文化、歴史、家族、制度、環境も、自己成立以前から存在している。

自己は、それらを通過して成立する。

したがって自己とは、

自己以外を内部に含みながら成立する非閉鎖的構造

である。

このことは、自己が存在しないという意味ではない。

むしろ自己は、複数の外部的・内部的関係が一定の局所的整合性を持って組織化された生成的結節点として存在する。

3.3　自己以外とは何か

生成学における「自己以外」は、単なる他者ではない。

他者という語は、通常、自己とは異なる別の人間主体を意味する。

しかし生成学が問題とする自己以外は、それより広い。

自己以外には、

身体、
自然、
物質、
場所、
時間、
死、
技術、
言語、
制度、
歴史、

偶然、
未知、
他者、

などが含まれる。

したがって、

自己以外は、自己によって完全には回収できないすべてである。

ここで重要なのは、自己以外を単なる「外部」として理解しないことである。

自己以外は自己の外にあるだけではない。

自己の内部にも存在する。

身体感覚、無意識、記憶の断片、言語の慣習、予期せぬ感情などは、自己に属しているように見えながら、自己によって完全には制御されない。

したがって生成学における自己と自己以外の境界は固定されていない。

3.4　自己外部化

自己は、自己を外部へ表現する。

言葉を書く。
絵を描く。
建物を建てる。
道具を作る。
制度を作る。
ウェブサイトを作る。
作品を制作する。

これらはすべて、広義には自己の外部化として捉えることができる。

自己外部化（Self-Externalization）とは、

自己の内部にある意図、記憶、身体感覚、思考、欲望、構想などを、自己以外の世界へ痕跡として形成すること

である。

しかし自己外部化は、単純な内部から外部への転写ではない。

自己の内部にあったものが、そのまま外部へ複製されるわけではない。

言葉にした瞬間、思考は変化する。

絵にした瞬間、イメージは変化する。

建築にした瞬間、構想は素材や重力や場所によって変形される。

したがって、

Self → External Object

という単線的構造では不十分である。

より正確には、

Self × Medium × World → Externalized Form

である。

自己外部化とは、自己を外へ出す行為であると同時に、自己自身が変形される生成過程なのである。

3.5　自己外部化の限界

自己外部化には必ず限界がある。

自己は自己を完全には外部化できない。

経験のすべてを言葉にすることはできない。

身体感覚のすべてを映像へ変換することはできない。

記憶のすべてを記録することはできない。

思考のすべてを作品化することもできない。

この限界は、欠陥ではない。

むしろ生成の条件である。

もし自己内部の内容を完全に外部化できるならば、外部化は単なる複製になる。

そこには新しい生成は生じない。

しかし実際には、

自己の意図 ≠ 外部化されたもの

という差異が生じる。

この差異によって、自己は自分が作ったものを自分とは異なるものとして再び経験することができる。

つまり、

Self → Externalization → Self-Other

という構造が成立する。

ここで自己は、自らが生み出したものの中に自己以外を発見する。

この自己外部化の限界こそが、次なる生成の契機となる。

3.6　自分を自分以外に求めること

自己外部化には二つの方向がある。

第一は、

自分を自分以外に求めること

である。

人は、肩書、評価、所属、作品、所有物、他者からの承認、社会的地位などを通じて、「自分とは何か」を確認しようとする。

この構造では、自己は外部に自己の証明を求める。

たとえば、

「私は評価されているから価値がある」
「私はこの肩書を持っているからこのような人間である」
「この作品が認められたから私は芸術家である」

という形式である。

ここでは自己と自己以外の関係は、

Self → External Proof → Self

という循環を形成する。

この循環は社会的自己を成立させるために不可欠である一方、外部評価への過度な依存を生じさせる可能性も持つ。

3.7　自分に自分以外を見出すこと

これに対して第二の方向がある。

それが、

自分に自分以外を見出すこと

である。

自己は完全に自己自身によって作られた存在ではない。

身体は自然から来る。

言語は歴史から来る。

知識は他者から来る。

文化は無数の過去の人々から来る。

食物、空気、水、重力、気候など、人間以前の世界が自己の存在を支えている。

したがって自己の内部を深く見れば、

そこには自己だけではなく、無数の自己以外が存在する。

このとき自己理解は、

「私は誰か」

から、

「私の中で何が私ではないのか」

という問いへ移行する。

この問いは自己否定ではない。

むしろ自己をより広い生成関係の中へ位置づけ直すものである。

3.8　自己と自然

生成学における自己以外を人間関係だけに限定することはできない。

もし自己以外を他者だけに限定すれば、人間が生成されるより以前から存在する自然との関係が見えなくなる。

しかし人間は、

水、空気、土壌、植物、動物、気候、地形、微生物、重力

などの関係なしには存在できない。

したがって自然は、人間とは無関係な外的背景ではない。

自然は、

人間を生成し続ける自己以前的条件

である。

さらに人間は自然へ働きかけ、その自然を変形させる。

農業、建築、都市、工業、芸術、技術などはすべて、人間と自然との相互生成として理解できる。

したがって、

Nature → Human → Transformed Nature → Human'

という再帰構造が成立する。

この構造において、生産と交換だけを人間社会内部の問題として捉えることは不十分である。

人間は、まず自然との交換によって存在している。

3.9　インターフェイスの必要性

自己と自己以外は、直接的に完全融合することはない。

両者の間には、接続面が必要となる。

その接続面がインターフェイスである。

身体は、自己と自然のインターフェイスである。

言語は、自己と他者のインターフェイスである。

画面は、身体と情報空間のインターフェイスである。

建築は、人間と環境のインターフェイスである。

貨幣は、人間と交換関係のインターフェイスである。

芸術作品は、作者・素材・鑑賞者・社会・時間を接続するインターフェイスとなりうる。

したがってインターフェイスとは、

異なる位相同士を接続可能にする生成的境界

である。

3.10　インターフェイスは透明ではない

一般にインターフェイスは、「使いやすさ」や「透明性」によって評価される。

良いインターフェイスとは、ユーザーがその存在を意識しないものだとされることも多い。

しかし生成学から見ると、この透明性には問題がある。

なぜなら、インターフェイスは中立的な通路ではないからである。

インターフェイスは、

何を見ることができるか、
何を選択できるか、
何を入力できるか、
どのような行為が可能か、
何が見えなくなるか、

を構造的に決定する。

つまりインターフェイスは、

可能性の位相を設計する。

したがって、インターフェイスを透明化することは、その力を不可視化することでもある。

生成学におけるインターフェイス研究は、その不可視化された構造を明らかにする。

3.11　画面という現代的インターフェイス

現代社会において、スマートフォンやコンピュータの画面は極めて重要なインターフェイスとなっている。

画面のこちら側には身体がある。

画面の向こう側には情報、金融、SNS、人工知能、行政、労働、娯楽、コミュニケーションなどが存在する。

しかし「向こう側」は物理的に一つの場所ではない。

画面は、複数の異質なシステムを一つの平面へ圧縮する。

そのためユーザーは、

銀行、AI、友人、国家、企業、地図、仕事

などの異質な存在へ、ほぼ同一の指の操作によって接続できる。

ここで画面は単なる表示装置ではない。

画面とは、

異なる現実の位相を同一の操作体系へ変換する巨大な接続面

である。

この意味において、現代のディスプレイは「インターフェイス」という概念を最も純粋な形で可視化している。

3.12　インターフェイスと権力

インターフェイスが可能性を設計するならば、そこには必然的に力の問題が生じる。

何を選択肢として提示するか。

何を表示するか。

何を隠すか。

何を標準値とするか。

何をクリック可能にするか。

これらはすべて人間の行為を方向づける。

したがって現代社会における権力は、命令だけでは作用しない。

インターフェイスの設計そのものが行為を生成する。

これはデジタル技術だけの問題ではない。

建築の導線、都市計画、学校制度、行政手続、貨幣制度、芸術制度も、人間の可能な行為を構造化する点でインターフェイス的に作用する。

生成学は、この構造を「何が人を動かしているのか」という力の問題と接続して分析する。

3.13　自己・自己以外・インターフェイスの三項構造

ここまでの議論を、生成学の基本構造として整理すると、

Self ↔ Interface ↔ Non-Self

という三項関係が現れる。

しかし、この構造を静的に理解してはならない。

インターフェイスを介した接続によって、自己も自己以外も変化する。

したがって、

$\text{Self}_1 \times \text{Interface} \times \text{Non-Self}_1$
↓
Relation / Event
↓
$\text{Self}_2 + \text{Non-Self}_2 + \text{New Interface}$

となる。

つまりインターフェイスによる接続は、既存の二項を結ぶだけではない。

接続された二項そのものを再生成する。

この点において、インターフェイスは生成学の中心概念の一つとなる。

3.14　インターフェイスの自己生成

さらに重要なのは、インターフェイス自体も生成されるということである。

最初から固定された媒介が存在するわけではない。

人間が新しい技術を作れば、新しいインターフェイスが生じる。

新しい文化的慣習が成立すれば、新しい接続形式が生まれる。

新しい芸術形式が現れれば、それ以前には存在しなかった鑑賞関係が生成する。

つまり、

$\text{Interface}_1 \rightarrow \text{Generation} \rightarrow \text{Interface}_2$

という変化が生じる。

したがってインターフェイスは、

生成を媒介するだけでなく、

生成によって生成される。

この再帰性が、生成学のインターフェイス論を単なるメディア論から区別する。

3.15　自己外部化から自己生成へ

自己外部化という概念をさらに進めると、重要な帰結が得られる。

自己は自己を外部化する。

しかし外部化されたものは、自己とは異なる存在として世界へ残る。

そして自己は、それと再び接続する。

たとえば、

思考 → 文章 → 読み返す自己

という過程を考える。

文章を書く前の自己と、書いた文章を読み返した後の自己は完全には同じではない。

文章は自己によって作られたにもかかわらず、完成した瞬間から自己以外として作用する。

したがって、

$\mathrm{Self}_1 \rightarrow \mathrm{Externalization} \rightarrow \mathrm{Object}$
$\mathrm{Object} \rightarrow \mathrm{Interface} \rightarrow \mathrm{Self}_2$

となる。

この循環を通じて、

自己は自己を外部化することによって自己を再生成する。

ここに自己外部化論の生成学的核心がある。

自己外部化とは、自己表現ではない。

自己外部化とは、自己が自己以外を生成し、その自己以外との再接続によって新しい自己を生成する再帰的過程

なのである。

3.16　自己証明の問題

しかし、この再帰構造は別の問題も生む。

自己が外部化されたものによって自己を確認し始めると、自己の存在根拠が外部へ移行する可能性がある。

評価、肩書、所有物、フォロワー数、学位、価格、掲載実績などが自己証明の装置となる。

このとき、

Self → External Proof → Self

というループが形成される。

外部証明は社会生活に不可欠である。

しかしそれが自己存在の唯一の根拠となれば、自己は自己以外の評価システムに従属する。

ここから、

評価・証明・価値の力学

という生成学の別の問題系が現れる。

なぜ人は評価によって動くのか。

なぜ証明が必要になるのか。

なぜ価値は自己増殖するのか。

これらはすべて、自己と外部の接続構造の問題として捉えることができる。

3.17　インターフェイスにおける違和感

生成が生じる重要な契機の一つが、「違和感」である。

自己と自己以外が完全に一致しているならば、新しい生成は必要ない。

しかし接続がうまくいかないとき、

「何かがおかしい」

という感覚が生まれる。

設計と現場が合わない。

言葉と経験が合わない。

制度と生活が合わない。

自己認識と現実が合わない。

この不一致は、インターフェイス上に現れる。

したがって違和感とは、

異なる位相同士の不整合が身体的・認識的に知覚された状態

と定義できる。

この違和感は、単なる不快感ではない。

違和感は、

「ここにはまだ納まっていないものがある」

ことを示す。

したがって違和感は、新たな接続、新たな設計、新たな行為を要求する。

この意味で、

違和感は生成の前兆である。

3.18　「納まり」とインターフェイス

建築や工芸における「納まり」は、生成学的インターフェイスを理解するための重要な概念である。

設計図上では成立している接続も、現場では必ずしもそのまま成立しない。

素材の誤差、土地の条件、施工精度、湿度、既存構造など、個別具体的な現実が存在する。

そこで職人は、設計図をそのまま実行するのではなく、

その場で納める。

納まりとは、一般抽象的な設計を個別具体的現実へ接続する行為である。

そこでは、

設計 × 現場 → 納まり

という生成が生じる。

したがって納まりとは、

インターフェイスにおける現実接地の実践

として理解することができる。

この概念は建築に限定されない。

人生、社会、芸術、制度、技術においても、

抽象的モデルと現実の間には必ず「納まり」の問題が存在する。

3.19　主体とは生成を引き受ける位置である

以上から、生成学における主体を再定義することができる。

主体とは、世界を自由に創造する絶対的起源ではない。

また、構造によって完全に決定される受動的存在でもない。

主体とは、

自己以前の条件によって生成されながら、その条件との接続を通じて新しい生成を引き受ける位置

である。

この意味で主体性とは、完全な自由ではない。

主体性とは、

与えられた条件の中で、どの接続を引き受けるかという実践的能力

である。

ここに生成学の倫理的・実践的次元が現れる。

3.20　小括——自己は自己以外との接続によって生成する

本章では、自己を生成の起源としてではなく、生成過程の中で成立する局所的主体として捉え直した。

その基本構造は、

Self ↔ Interface ↔ Non-Self

である。

自己は自己以外によって生成される。

自己は自己を外部化する。

外部化されたものは自己以外となる。

自己はその自己以外と再接続する。

そして新しい自己が生成する。

この過程を簡略化すれば、

$Self_1$ → Externalization → Non-Self → Reconnection → $Self_2$

となる。

したがって、

自己とは、自己自身だけによって自己であり続ける存在ではない。

自己とは、

自己以外との接続を通じて不断に自己となり続ける生成過程

なのである。

しかしここには、さらに根源的な問題が残されている。

自己が自己以外との関係によって生成するならば、その関係は自己が成立する以前からすでに存在していたはずである。

自己が自分自身を証明しようとする以前に、何が自己を可能にしていたのか。

人間が世界を意味づける以前に、何がすでに存在していたのか。

この問題を扱うために、次章では、

人間以前性（Pre-Humanity）と自己以前性（Self-Precedence）

を検討する。

第4章　人間以前性と自己以前性

――自己証明以前の存在生成――

4.1　自己が成立する以前を問う

前章では、自己が自己以外との接続を通じて生成することを論じた。

この議論をさらに遡及すると、一つの根本的な問いに到達する。

自己が自己として成立する以前に、何が存在していたのか。

この問いは、単に時間的な「過去」を問うものではない。

たとえば幼児期以前に何があったかを問うだけではない。

ここで問題となるのは、自己が自己を認識し、自己を説明し、自己を証明し、自己について語ることが可能になる以前に、それでもなお自己の存在を支えていた条件である。

自己は、自分自身を選択してから存在するのではない。

自己が「私」と言う以前に、身体はすでに呼吸している。

自己が世界を概念化する以前に、重力は作用している。

自己が言語を獲得する以前に、他者との接触は存在する。

自己が自然を意味づける以前に、自然は自己の身体を構成している。

したがって、自己には常に、

自己に先行するもの

がある。

この構造を、本研究では「自己以前性（Self-Precedence）」として捉える。

4.2　自己以前性

自己以前性とは、自己が自己自身の存在根拠ではないという事実を示す概念である。

自己は、自分自身を完全に生成したわけではない。

自己には、

出生、
身体、
遺伝、
言語、
文化、
歴史、
家族、
環境、
自然、
社会、
技術、

など、自己の意志に先行する条件が存在する。

したがって、

Self is preceded by conditions of its own possibility.

自己は、自己を可能にする条件によって先行されている。

これを形式的に表せば、

Pre-Self Conditions → Self

となる。

ただし、この「Pre-Self」は、自己以前に存在する一つの実体を意味しない。

それは、

自己が成立するために必要でありながら、自己によって完全には選択・制御・回収できない関係の総体

である。

したがって自己以前性は、自己の否定ではない。

むしろ、

自己の成立条件を自己の外部へ開く概念

である。

4.3　自己証明の逆説

人間はしばしば、自分が何者であるかを証明しようとする。

学歴、職歴、肩書、作品、所属、資格、収入、評価、他者からの承認などは、自己証明の装置として作用する。

しかしここには一つの逆説がある。

自己を証明するためには、

証明される自己が、証明以前にすでに存在していなければならない。

つまり、

Proof(Self) → Validated Self

という構造が成立するためには、その前提として、

Self

が存在している必要がある。

にもかかわらず、現代社会ではしばしば、

証明されなければ存在しない

かのような倒錯が生じる。

「評価されていなければ価値がない」

「認定されていなければ専門家ではない」

「記録されていなければ実績ではない」

「可視化されなければ存在しない」

という構造である。

生成学から見れば、これは存在と証明の順序の逆転である。

存在は証明によって初めて生じるのではない。

むしろ、

証明が可能になる以前に、存在はすでに生成している。

4.4　自己証明以前の自己

ここで重要なのは、証明される以前の自己を、単なる「真の自己」としてロマン主義的に想定しないことである。

生成学は、自己の奥底に不変の本質が存在すると主張するわけではない。

自己証明以前にあるものは、完成された本質ではない。
むしろ、
身体、感覚、環境、関係、記憶、偶然、他者、自然などが交差している、
まだ完全には自己として固定されていない生成状態
である。
したがって自己以前性とは、
「本当の自分へ戻ること」
ではない。
それは、
自己が自己として固定される以前に働いている生成条件へ接続し直すこと
である。
この区別は重要である。
生成学は、本質主義へ回帰するのではなく、自己の成立以前にある関係的生成へ遡る。

4.5　人間以前性

自己以前性をさらに拡張すると、「人間以前性」という問題が現れる。
人間は世界を言語化し、分類し、制度化し、価値づける。
しかし、人間が世界を意味づける以前にも、世界は存在していた。
山は「山」と呼ばれる以前から存在する。
川は「資源」と呼ばれる以前から流れている。
石は「芸術作品」「建材」「神体」などとして分類される以前から存在する。
植物は、人間が種名を付ける以前から生育している。
したがって、人間によって記号化・分類・評価される以前の現実が存在する。
この次元を、本研究では人間以前性と呼ぶ。
人間以前性とは、

人間が意味を与える以前から、すでに存在し、作用し、人間をも生成している現実の次元である。

4.6　人間以前性は「原始状態」ではない

人間以前性という語は、人類誕生以前の地球史を想起させるかもしれない。

もちろん、それも人間以前性の一つの意味である。

しかし生成学における人間以前性は、単なる歴史年代区分ではない。

現在においても、人間以前性は存在する。

たとえば身体には、人間の意識的認識より先に働く反応がある。

暑ければ汗をかく。

転びそうになれば身体が反射的に姿勢を変える。

痛みは、その意味を言葉で説明するより先に生じる。

また自然現象も、人間の理解とは無関係に進行する。

したがって人間以前性は、

人間の意味作用によって完全には包摂されない現実性

として、現在にも持続している。

4.7　個別具体的普遍性

ここから、普遍性について別の理解が必要になる。

近代的学問は、しばしば個別的な現象から差異を取り除き、一般化することで普遍性を獲得しようとしてきた。

たとえば、

$A_1, A_2, A_3 \cdots \rightarrow$ A-general

という形式である。

この方法によって得られるのは、一般抽象的普遍性である。

それは科学や制度にとって極めて重要である。

しかし生成学では、それとは異なる普遍性を考える必要がある。
たとえば一人の人間が痛みを経験する。
その痛みは完全に個別具体的である。
誰もその痛みを同一の仕方で経験することはできない。
それでも「痛み」という出来事には、人間一般へ開かれる普遍性が存在する。
個別性を取り除くことで普遍になるのではない。
むしろ、
個別具体性を徹底することによって普遍へ到達する。
この構造を、本研究では個別具体的普遍性として捉える。
人間以前性は、この個別具体的普遍性と深く関係する。

4.8　自己以前性と個別性の普遍

自己以前性についても同様のことが言える。
「自己」という一般概念から個人を理解するのではなく、
その自己が成立する以前の、
身体、場所、時間、経験、関係、偶然
へ遡る。
そこでは、その人にしか存在しない個別性が現れる。
しかしその個別性を徹底的に辿ると、
「自己は自己だけから成立していない」
という、すべての自己に開かれた構造が現れる。
つまり、
最も個別的なものの中に、最も普遍的な生成構造が現れる。
この意味で自己以前性は、
個別性の普遍
と捉えることができる。

4.9　身体は自己に先行する

自己以前性を最も直接的に示すのが身体である。

われわれは身体を「自分の身体」と呼ぶ。

しかし自己が身体を所有していると考えるだけでは不十分である。

自己が「私の身体」と認識する以前から、身体は存在している。

しかも自己の意志とは無関係に多くの機能が働いている。

心臓は動く。

呼吸は続く。

消化が行われる。

傷は治ろうとする。

身体は、自己の支配下にある対象である以前に、

自己を成立させている生成条件

である。

したがって、

Self owns Body

というモデルよりも、

Body → Self

という方向をまず考えなければならない。

その後に、

Self → Body

という働きかけが生じる。

したがって、

Body → Self → Modified Body

という再帰的生成が成立する。

4.10　感覚と言語以前

身体が自己に先行するならば、感覚もまた言語化に先行する。

何かを見る。

音を聞く。

匂いを感じる。

皮膚に触れる。

身体が重さを感じる。

これらの感覚経験は、そのすべてが言語によって構成された後に生じるわけではない。

もちろん知覚は文化や言語によって大きく形成される。

しかし同時に、

言葉になる以前の身体的接触

が存在する。

生成学において、この領域は非常に重要である。

なぜなら、現代社会ではしばしば、

言語化されたもの
数値化されたもの
可視化されたもの
データ化されたもの

だけが現実として扱われるからである。

しかし人間以前性・自己以前性は、

記号化以前にも現実が作用している

ことを指し示す。

4.11　記号世界と現実

人間は記号を通じて巨大な世界を構築する。

貨幣、法律、国家、学歴、企業、ブランド、アルゴリズム、SNSなどは、その多くが記号的秩序によって成立する。

この記号世界は虚構だから無意味なのではない。
むしろ記号は人間を実際に動かし、現実を変化させる。
したがって記号も現実の一部である。
しかし問題は、
記号世界が、それを成立させる自己以外の現実から切断されること
である。
言葉が言葉だけを参照する。
評価が評価を生む。
金融価値が金融価値だけを参照する。
AI生成物が別の生成物を学習し、その記号循環が増幅する。
このような状態では、記号的整合性が現実性と混同される危険がある。
ここで人間以前性は、記号世界の外部として重要になる。

4.12　現実接地としての人間以前性

現実接地とは、単に記号と対象を対応させることではない。
生成学において現実接地とは、
自己および人間による記号化では完全には制御できない現実と接触すること
である。
その最も根源的な層が、人間以前性である。
たとえば、経済モデルがいかに精密であっても、現実の資源には有限性がある。
デジタル空間で情報を無限に複製できても、計算には電力と物質が必要である。
建築図面が完全でも、施工現場には実際の素材と土地がある。
身体能力についてどれほど理論化しても、身体には疲労と死が存在する。
したがって人間以前性は、
生成に抵抗を与える現実でもある。
しかしこの抵抗こそが、生成を現実へ接地させる。

4.13　自己証明から自己生成へ

現代社会では、自己はしばしば自己を証明することを要求される。

しかし生成学は、自己証明よりも自己生成を先行させる。

自己証明とは、

「私は何者であるか」を固定する行為である。

これに対して自己生成とは、

「私は何になりうるか」を開く行為である。

この違いを形式化すれば、

Self-Verification → Fixation

に対して、

Self-Generation → Openness

となる。

もちろん社会的には一定の証明が必要である。

しかし証明は自己の最終的定義であってはならない。

証明とは、

ある時点における自己の局所的安定状態を記述したもの

にすぎない。

自己は、それを越えて生成し続ける。

4.14　自己以前性と偶然性

自己以前性は偶然性とも深く結びついている。

われわれは、

どこに生まれるか、
どの時代に生まれるか、
どの身体を持つか、
どの言語環境に置かれるか、

を自分で選択していない。

自己の出発条件には根源的な偶然性が存在する。

しかしその偶然性は単なる欠陥ではない。

もし自己が自己のすべての条件を選択できるならば、自己はすでに完成されていなければならない。

つまり自己を生成する前に自己が必要になる。

これは論理的に循環する。

したがって、

自己が生成されるためには、自己によって選択されていない条件が必要である。

この意味で偶然性は、

自己生成の外部ではなく、

自己生成の成立条件

なのである。

4.15　自己以前性から力へ

しかし、自己以前に与えられた条件は、人間を単に決定するわけではない。

同じ条件から異なる生成が生じる可能性がある。

ここで「力」が問題となる。

社会制度、評価、教育、言語、貨幣、文化的規範などは、自己以前から存在し、人間の行為を方向づける。

それらは一般化された力として作用する。

しかし人間は、個別具体的な経験においてそれらと接触し、ときに違和感を持ち、ときに拒否し、ときに変形する。

したがって、

Structure → Self

だけではなく、

Structure → Self → Difference → New Structure

という生成が生じる。

ここに、
一般抽象化力と個別具体化力
という二つの力学が現れる。

4.16　自己以前性と「即」

人間以前性・自己以前性は、後に論じる「即（Soku）」とも深く関係する。
自己が現実を言語化し、評価し、証明する以前に、
身体はすでに現実と接している。
熱いものに触れれば手を引く。
転倒しかければ身体が反応する。
美しい風景に出会ったとき、理論的判断より先に身体が動かされることがある。
このような、
概念化以前の現実との直接的接続
は、生成学における「即」の重要な基層となる。
したがって即とは単なる即時性ではない。
それは、
自己の記号的統御以前に、自己と自己以外が接続してしまっている状態
として理解される。

4.17　自己以前性と芸術

芸術においても、自己以前性は重要である。
芸術を作者の意図の表現としてのみ捉えるならば、
Artist → Work
というモデルになる。
しかし実際の制作では、
素材、場所、身体、偶然、技術、歴史、他者

などが作者の意図を変形する。

したがって作品には、

作者が意図したものだけでなく、

作者以前・作者以外の条件

が入り込む。

この意味で優れた制作とは、自己を完全に作品へ投射することではなく、

作品の中で自己以外が働く余地を残すこと

とも考えられる。

ここから逆問題芸術、無名性、作品性、型へと理論が接続する。

4.18　自己以前性と無名性

自己以前性を文化の時間へ拡張すると、無名性の問題が現れる。

現在われわれが使用している言語、所作、道具、祭礼、建築技法、食文化などの多くは、誰が最初に始めたのか分からない。

しかし、それらは確実に誰かによって開始され、反復され、変形され、継承されてきた。

つまり自己は、

名の分からない無数の他者による生成の結果

でもある。

この意味で無名性とは単なる作者不詳ではない。

無名性とは、

生成が個人の名を越えて、自己以前の条件として蓄積された状態

である。

文化とは、この無名の生成の厚みの中で成立している。

4.19　人間以前性と自然の神聖性

人間以前性は、自然信仰の問題にも接続する。

石、木、山、滝などは、人間が作ったものではない。

それらは人間以前に存在する。

人間がそこへしめ縄を巻き、神として祀るとき、人間は無から神聖性を創造しているわけではない。

むしろ、

人間以前に存在するものとの関係を可視化する印

を付していると考えることができる。

このとき、

Natural Object × Human Act → Sacred Relation

が生成する。

神聖性は石そのものの固定的属性でも、人間の主観だけでもない。

それは両者の接続によって成立する第三項である。

ここにも生成学の基本構造が現れる。

4.20　人間中心主義を越える

人間以前性の導入によって、生成学は人間中心主義から距離を取る。

これは、人間を否定するという意味ではない。

むしろ、

人間もまた、より広い生成の一部である

と位置づけることである。

自然は人間のためだけに存在しているのではない。

技術も人間の完全な支配下にあるわけではない。

文化も個人の意図だけでは成立しない。

生成は、人間、非人間、物質、記号、時間、環境の複数項を横断して生じる。

したがって生成学の主体は、人間だけではない。

より正確には生成学は、

主体／対象という区別そのものが生成する以前の接続構造

を研究する。

4.21　自己以前性の倫理

自己以前性には倫理的含意がある。

自己が自己だけによって成立していないならば、自己は世界に対して完全に独立した所有者ではない。

自己は、

自然、
過去の世代、
他者、
社会、
無名の実践、

から多くを受け取って存在している。

これは単純な恩義の倫理ではない。

重要なのは、

自己の存在そのものが他なるものとの接続によって成立している

という構造的事実である。

したがって生成学的倫理は、

「自分の利益と他者の利益をどう調整するか」

という問題以前に、

自己とはすでに自己以外を含んでいる

という認識から始まる。

4.22　存在証明から存在生成へ

ここまでの議論を最も簡潔にまとめれば、生成学は、

存在証明から存在生成へ

という転換を提示する。

存在証明は問う。

「それは本当に存在するのか。」

「その価値は証明できるのか。」

「あなたは何者なのか。」

これに対して存在生成は問う。

「何が、いまここで存在し始めているのか。」

この問いは、完成されたアイデンティティを要求しない。

それは自己を、

固定された答えではなく、

現実との接続によって更新され続ける生成過程

として扱う。

4.23　小括——自己は自己以前から来る

本章では、人間以前性と自己以前性を、生成学における自己証明の問題から考察した。

その基本命題は、次のようにまとめられる。

自己は、自らの存在条件に先行することができない。

したがって自己には必ず、

自己以前

がある。

同様に、

人間による意味づけの以前には、

人間以前

がある。

自己以前性は、自己の外部にある単なる過去ではない。

それは現在の自己の内部に働き続けている。

人間以前性もまた、人類以前の遠い自然史だけではない。

それは身体、物質、環境、偶然、死、自然として、現在の人間的世界の内部に作用し続けている。

このことから、次の生成学的構造が導かれる。

Human-Preceding Reality
→ Pre-Self Conditions
→ Self
→ Self-Externalization
→ Symbolic World
→ Reconnection with Reality
→ New Self

自己は世界から生成される。

自己は世界を記号化する。

記号世界は自己を再編成する。

しかし記号世界は再び、自己によって完全には支配できない現実へ接地しなければならない。

この循環の中で、自己と現実は不断に再生成される。

そして、この「記号世界」がどのように未来を作り、現実から離れ、自己増殖し、再び現実へ作用するのかを考えるとき、生成学は次の領域へ進む。

それが、

言語デリバティブ論——言語・未来・記号生成の力学

である。

第5章　言語・デリバティブ・未来

――記号生成と現実の位相差――

5.1　言語は現実を記述するだけではない

前章では、自己が自己以前的条件から生成され、その後に言語・制度・文化を通じて世界を記号化することを論じた。

ここで次に問わなければならないのは、言語が現実に対して何をしているのかという問題である。

一般に、言語は現実を表現する手段として理解される。

そこでは、

Reality → Language

という方向が想定される。

すでに存在する現実を、人間が後から言葉によって記述するという構図である。

しかし言語は、現実を記述するだけではない。

言語は、

約束する。
命令する。
予告する。
計画する。
評価する。
名づける。
分類する。
契約する。
物語る。

そして、これらの言語行為は、その後の人間の行為を変化させる。

たとえば、

「明日、東京へ行く」

という一文は、まだ存在していない未来の出来事を現在へ導入する。

その言葉によって、切符を買う、予定を空ける、荷物を用意する、誰かに連絡するといった行為が現在に生じる。

つまり未来は、まだ現実化していないにもかかわらず、

現在へ力として作用する。

ここに言語の生成的機能がある。

5.2　未来が現在へ折り畳まれる

生成学において、未来は単に現在の後に到来する時間ではない。

未来についての言語、期待、予測、物語は、現在の行為を方向づける。

したがって、

Present → Future

という時間の一方向性だけでは不十分である。

同時に、

Future → Present Action

という逆方向の作用が存在する。

もちろん、未来そのものが物理的に現在へ逆流しているという意味ではない。

現在に作用しているのは、

未来についての構想・期待・予測・ナラティブ

である。

しかし、それらは人間の行為を変化させることによって、現実の生成条件を変える。

したがって生成学では、

未来は言語を媒介して現在へ畳み込まれる

と捉えることができる。

5.3　言語デリバティブという概念

金融におけるデリバティブは、基礎となる資産そのものではなく、その価格、将来価値、変動、契約関係などから派生する。

これと構造的に類似する現象が言語にも存在する。

ある現実について言葉が生まれる。

その言葉について、さらに別の言葉が生まれる。

評価が付される。

解釈が加えられる。

予測が生まれる。

物語が形成される。

さらにその物語について別の評価が形成される。

このとき、言語は現実の単純なコピーではなく、

現実から派生しながら、独自の関係空間を形成する。

本研究では、この構造を**言語デリバティブ（Language Derivatives）**と呼ぶ。

言語デリバティブとは、

現実あるいは先行する記号から派生し、それ自体が新たな価値・期待・行為・記号を生成する言語的構造

である。

5.4　派生は虚偽ではない

「デリバティブ」という語を使用すると、派生したものが原物より劣る、あるいは虚偽であるかのように理解される可能性がある。

しかし生成学では、そのようには考えない。

派生した言語も現実へ実際に作用する。

企業についての期待が株価を動かす。

国家についての物語が政治行動を生む。

人についての評判がその人の社会的可能性を変える。

芸術についての批評が作品の意味や価値を変える。

AIが生成した文章が人間の判断を変える。

したがって、記号的な派生物は、

物質的ではないから非現実なのではない。

むしろ、

現実への作用を持つ限り、それ自体が現実の一部となる。

問題は、それがどのように現実と接続しているかである。

5.5　デリバティブ空間

言語デリバティブが複数重なると、一つの巨大な記号空間が形成される。

ニュースについて評論が生まれる。

評論についてSNS上で反応が生まれる。

反応についてアルゴリズムが順位づけを行う。

順位づけによってさらに注目が集中する。

注目によって市場価値や社会的評価が変化する。

このとき、

$\text{Reality} \to \text{Sign}_1 \to \text{Sign}_2 \to \text{Sign}_3 \to \cdots$

という派生連鎖が形成される。

本研究では、この連鎖的記号生成の場を、

デリバティブ空間（Derivative Space）

と呼ぶ。

デリバティブ空間とは、

記号が現実から派生しながら、さらに記号を生成し、その記号群が相互参照によって独自の力学を持つ空間

である。

5.6　レバレッジ構造

デリバティブ空間の重要な特徴は、レバレッジである。

わずかな記号が、巨大な現実的作用を生むことがある。

一つの格付け。

一つのニュース。

一つの投稿。

一つの肩書。

一つの数字。

それらが制度、アルゴリズム、市場、群衆行動と接続した瞬間に、その作用が何倍にも増幅されることがある。

したがって言語デリバティブには、

Sign × Structure → Amplified Force

という構造が存在する。

この増幅を、生成学では単なる情報伝播としてではなく、

記号の力学的レバレッジ

として捉える。

5.7　評価・証明・価値の自己増殖

デリバティブ空間では、評価が評価を生むことがある。

「評価されているから評価する。」

「有名だから注目する。」

「価格が上がっているから価値があると考える。」

「引用されているから重要だと判断する。」

このとき、評価は対象そのものだけでなく、

先行する評価を参照して自己増殖する。

証明も同様である。

一つの証明が、次の制度的証明の条件になる。

価値もまた、既存の価値が新しい価値を呼び込む。

これによって、

Evaluation → Evaluation
Proof → Proof
Value → Value

という再帰構造が生じる。

ここでは記号が単なる説明ではなく、

人間の行為を方向づける力

として作用する。

5.8　ナラティブは未来を生成する

言語デリバティブ空間において、とりわけ重要なのがナラティブである。

ナラティブとは、単なる物語ではない。

生成学では、

現在の出来事を将来の可能性と接続する時間的インターフェイス

として捉える。

「この技術が社会を変える。」

「この企業は未来の中心になる。」

「この国は衰退する。」

「この研究が新しい分野を作る。」

このような言説は、まだ確定していない未来の像を現在に置く。

そして人々がその未来像に基づいて行動すれば、

そのナラティブは現実の生成条件となる。

したがってナラティブとは、

未来の表象であると同時に、未来を生成する力

でもある。

5.9　デリバティブ空間と投機

未来が現在へ作用するという構造は、投機とも関係する。

投機とは、まだ現実化していない将来価値を現在の行為へ織り込むことである。

しかし生成学では、投機を金融取引だけに限定しない。

人間は日常的に未来へ投機している。

大学へ行く。

作品を作る。

事業を始める。

研究する。

子どもを育てる。

建物を建てる。

これらはすべて、

まだ存在しない未来を想定し、現在の資源や時間を投入する行為

である。

したがって投機とは、

未来を現在の生成条件へ変換する行為

として一般化できる。

5.10　ハルシネーションの存在論

人工知能の生成において、ハルシネーションは通常、事実と異なる情報をもっともらしく生成する現象として理解される。

しかし生成学から見ると、この現象はより根源的な問いを含む。

AIは、

「無いものを、在るように生成する」

ことができる。

ここで重要なのは、その出力が単に間違っているということではない。

その言語は、統語的・意味的には十分な整合性を持ちうる。

つまり、

記号空間内部では成立しているが、現実接地が欠けている

という状態が生じる。

この意味でハルシネーションは、

記号的生成と現実生成の位相差

を極端に可視化する。

5.11　AIはデリバティブ空間を加速する

生成AIは、言語デリバティブ空間を大規模かつ高速に拡張する。

人間が一つの文章を書く。

AIがそれを要約する。

別のAIがその要約を解説する。

さらに別のシステムが評価する。

その評価が検索順位や推薦へ影響する。

こうして、

Human Sign
→ AI Sign
→ AI-derived Sign
→ Algorithmic Evaluation
→ Human Action

という循環が生まれる。

この循環では、元の現実との距離が拡大する可能性がある。

しかし同時に、AI生成物が現実の行為を変えれば、新しい現実が生まれる。

したがって問題は、

「AIの言葉は本物か偽物か」

という二項対立だけではない。

問うべきなのは、

その記号がどの現実から派生し、どの現実へ接地し、何を新たに生成したのか

である。

5.12　順問題と逆問題

言語デリバティブ論は、順問題と逆問題の区別によってさらに明確になる。

順問題とは、

既知の原因から結果を求めることである。

Cause → Effect

これに対して逆問題とは、

観測された結果や、あるいは先に設定した結果から、その原因や条件を推定することである。

Effect → Possible Causes

生成AIの言語生成は、しばしばこの逆問題的構造を持つ。

与えられた質問や文脈から、

「ここに最も適切に現れる文章は何か」

を逆算的に生成する。

この構造は芸術にも接続する。

5.13　逆問題芸術

逆問題芸術（Inverse Problem Art）とは、完成内容を最初から決定して制作する方法ではない。

むしろ、

先にアウトライン、条件、境界、問い、空白を設定し、その内部から何が生成するかを開く方法

である。

通常の制作を、

Idea → Work

とするならば、

逆問題芸術では、

Outline / Constraint → Search → Emergent Work

という構造を持つ。

重要なのは、結果が完全には事前決定されていないことである。

したがって逆問題芸術は、

生成の余地を設計する実践

である。

5.14　言語と現実の非一致

言語は現実と完全には一致しない。

これは欠陥ではない。

もし言語が現実と完全に一致するならば、言語は現実そのものとなり、表現や想像、比喩、未来構想は不可能になる。

言語と現実の間には常に差異がある。

この差異によって、

まだ存在しないものを語ることができる。

別の可能性を想像できる。

現状を批判できる。

未来を構想できる。

したがって、

Language ≠ Reality

という非一致そのものが、生成の条件である。

問題は差異が存在することではない。

問題は、

その差異がどのように現実へ再接続されるか

である。

5.15　記号操作だけの世界

言語デリバティブ空間が現実接地を失うと、記号が記号だけを操作する状態が生じる。

そこで重要になるのは、

評価指標、数値、ランキング、資格、価格、フォロワー数、モデル出力などである。

これらは本来、何らかの現実を代理する指標である。

しかし代理指標が現実そのものとして扱われ始めると、

Proxy → Reality

という転倒が起こる。

たとえば学習そのものより点数が重要になる。

作品そのものより市場価格が重要になる。

社会的信頼そのものよりフォロワー数が重要になる。

現実の能力より肩書が重要になる。

この状態では、人間の行為は現実そのものではなく、

記号体系に対して最適化される。

5.16　デリバティブ空間と空虚

記号体系内部で行為が完結すると、外見上は多くの活動が生じていても、生成的な実感が失われることがある。

仕事をする。

評価される。

消費する。

投稿する。

数字を追う。
しかし、それらが自己以外の現実との接触を伴わない場合、
行為は既存構造の再生産となる。
このとき、
movement without generation
という状態が生じる。
身体は動いている。
制度も動いている。
市場も動いている。
しかし新しい現実が生まれているという実感が乏しい。
この状態は、後に論じる「力」の喪失と深く関係する。

5.17　言葉は力を生成する

一方で、言語は現実接地を持つとき、極めて大きな力を持つ。
「やる」
「行く」
「作る」
「変える」
という言葉は、それ自体では単なる音や文字である。
しかし、その言葉が身体的行為と接続したとき、
言葉は未来を現在へ引き寄せる。
したがって、
Language × Commitment × Reality → Force
という構造が成立する。
この意味で言語は、
単なる情報ではなく、

行為を生成するインターフェイス
となる。

5.18　現実接地としての実践

言語デリバティブ空間から現実へ戻る方法は、言語を捨てることではない。
人間は言語なしに社会を形成することはできない。
必要なのは、
言語と現実を再接続すること
である。
その接続を担うのが実践である。
言葉を書く。
実際に作る。
設計する。
現場へ行く。
身体を使う。
失敗する。
修正する。
この過程で、言語は自己以外の抵抗へ直面する。
そしてその抵抗によって、言語もまた変形される。
ここに、
Language → Practice → Resistance → Revised Language
という再帰構造が成立する。

5.19　言語以前と即

言語デリバティブ論を極限まで進めると、逆に「言語以前」の問題が現れる。
すべてを言語化する以前に、身体は現実に接している。

この接触は、

評価される以前、
証明される以前、
説明される以前、

に生じる。

ここに「即（Soku）」への接続がある。

即とは、

記号による迂回を最小化し、自己と自己以外の接触が直接に行為へ転じる位相

として捉えることができる。

したがって言語デリバティブ論は、言語を否定するのではない。

むしろ、

言語の力と限界を明らかにすることによって、その外部としての即を浮かび上がらせる。

5.20　言語デリバティブと文化

言語デリバティブは、個人だけでなく文化を形成する。

ある言葉が反復される。

別の人が使う。

意味が少し変わる。

また次の世代へ伝わる。

この過程で、最初の話者の名は忘れられることがある。

しかし言葉の形式は残る。

つまり、

Language → Repetition → Transformation → Nameless Inheritance

という生成が起こる。

この構造は、無名性と型へ接続する。

文化とは、単に情報が保存されることではない。

文化とは、
生成可能な形式が継承されること
でもある。

5.21　言語と型

型とは固定されたルールではない。
もし完全に固定されているならば、それは単なる規則である。
型は、反復可能でありながら、毎回の実践において少しずつ異なる現実を生成する。
したがって、
Form × Situation → New Instance
という構造を持つ。
言語も同様である。
文法、詩型、慣用句、儀礼的言語などは、一定の型を持つ。
しかしその型が個別具体的状況へ接続されることで、新しい意味が生成する。
この意味で、
型は生成を抑制するものではなく、生成可能性を持続させるインターフェイス
となる。

5.22　小括——言語は未来のインターフェイスである

本章では、言語を単なる現実の表象ではなく、未来・行為・価値・期待を生成するインターフェイスとして捉えた。
その基本構造は、
Reality
→ Language
→ Derivative Space
→ Narrative

→ Present Action
→ New Reality

である。

言語は現実から派生する。

しかし派生した言語は、それ自身の記号空間を形成する。

その空間では、評価、証明、価値、ナラティブがレバレッジを持って自己増殖することがある。

そしてその記号が再び身体・物質・制度・社会へ接地したとき、

記号は新しい現実を生成する。

したがって、言語と現実は対立しているのではない。

両者は、

派生と接地を反復する生成的循環

の中にある。

しかし、なぜある言葉や評価は人を強く動かし、別の言葉は何も生まないのか。

なぜ制度は、ある時代には強い力を持ちながら、別の時代には空虚な形式となるのか。

なぜ人間は、必然的に与えられた世界の中で力を失い、そこから再び自らを動かすことができるのか。

次章では、この問題を、

力の生成論——一般抽象化力と個別具体化力

として検討する。

第6章　力の生成論

――一般抽象化力と個別具体化力――

6.1　なぜ「力」を問うのか

前章では、言語、評価、証明、価値、ナラティブが、人間の行為を方向づけることを論じた。

ここで問われるのは、

なぜ、ある構造は人を動かし、別の構造は人を動かさないのか

という問題である。

制度がある。

規則がある。

価値がある。

評価がある。

目標がある。

しかし、それらが存在しているだけでは、人間は必ずしも動かない。

反対に、たった一つの出来事、一つの違和感、一つの言葉、一つの身体的経験によって、人間が大きく動かされることがある。

この差異を理解するために、生成学では「力」を独立した研究対象として扱う必要がある。

生成学における力とは、物理学的な力だけを意味しない。

力とは、

ある存在状態を、別の生成状態へ移行させる作用可能性

である。

したがって、力は対象の属性ではなく、

関係の中で生じる。

6.2　力は関係的である

ある言葉が、それ自体として絶対的な力を持つわけではない。

同じ言葉でも、誰が、いつ、どこで、誰に向かって言うかによって作用が異なる。

同じ肩書も、ある制度の内部では大きな力を持つが、別の場所では意味を持たない。

同じ貨幣も、その貨幣を受け入れる共同体がなければ交換力を失う。

したがって、力とは、

Xの内部に保存された固定的な量

ではない。

より正確には、

X × Relation × Context → Force

である。

この意味において力は、生成学的な関係概念である。

6.3　力と生成

生成には差異が必要である。

完全に均衡した状態では、新しい運動は生じにくい。

そこに、

違い、
偏り、
緊張、
不足、
期待、
欲望、
抵抗、

が生じるとき、関係は変化する。

したがって生成学では、

差異が力を生み、力が生成を方向づける

と考えることができる。

形式的には、

Difference → Force → Transformation → Generation

である。

しかし重要なのは、差異が大きければ必ず大きな生成が起こるわけではないことである。

差異は、何らかのインターフェイスを通じて知覚され、行為可能なものへ変換されなければならない。

したがって、

Difference × Interface → Effective Force

という構造が必要となる。

6.4　一般抽象化力

社会には、個別の人間を越えて行為を方向づける力が存在する。

法律。

学歴。

貨幣。

資格。

企業。

市場価格。

ランキング。

国家。

社会規範。

アルゴリズム。

これらは、個別具体的な人間関係を抽象化し、多数の人間へ共通の行為形式を与える。

生成学では、この作用を、

一般抽象化力

と呼ぶことができる。

一般抽象化力とは、

個別具体的な差異を共通尺度へ変換し、多数の主体の行為を同一方向へ収束させる力である。

たとえば試験点数は、異なる人間の能力を一つの数値尺度へ変換する。

市場価格は、異なる対象を貨幣価値へ変換する。

肩書は、複雑な経歴を短い記号へ圧縮する。

この抽象化によって、大規模社会は効率的に機能する。

6.5　一般抽象化力の必要性

一般抽象化力そのものを否定することはできない。

現代社会は、すべての関係を個別具体的に判断することはできない。

貨幣がなければ、交換のたびに価値を交渉しなければならない。

資格制度がなければ、専門能力を毎回一から確認しなければならない。

法制度がなければ、争いをすべて個別交渉によって解決しなければならない。

したがって一般抽象化力は、

複雑な社会を運営するための圧縮装置

である。

問題は、その抽象化が現実との接続を失ったときに生じる。

6.6　評価・証明・価値の力学

一般抽象化力の代表例が、

評価・証明・価値

である。

評価は、複雑な現実を一定の尺度へ変換する。

証明は、その評価や属性を制度的に固定する。

価値は、その固定された差異を交換可能な力へ変換する。

したがって、

Evaluation → Proof → Value → Action

という流れが成立する。

しかしこの構造は再帰する。

高く評価されたものは、さらに評価される。

証明されたものは、次の証明を得やすくなる。

高い価値を持つものには、さらに資源が集まる。

つまり、

評価は評価を生成し、
証明は証明を生成し、
価値は価値を生成する。

ここにレバレッジ構造が生まれる。

6.7　レバレッジとしての力

レバレッジとは、小さな入力によって大きな作用を得る構造である。

金融だけでなく、社会的評価にもレバレッジが存在する。

一つの賞。

一つの掲載。

一つの肩書。

一つの推薦。

それ自体は小さな記号かもしれない。

しかし既存の制度や評価体系と接続すると、それが大きな社会的力へ変換される。

したがって、

Symbol × Institutional Structure → Leveraged Force

となる。

ここで重要なのは、

記号そのものではなく、

記号を増幅する構造

である。

6.8　一般抽象化力の自己増殖

一般抽象化力は、一度成立すると自己維持する傾向を持つ。

評価体系は評価体系を正当化する。

制度は制度を必要とする。

証明はさらなる証明を要求する。

これによって、

Structure → Action → Reproduction of Structure

という循環が生じる。

この状態では、人間は構造を使用しているだけではない。

同時に、

構造によって使用されている。

人間は制度を維持する行為を繰り返し、その行為によって制度の力を再生成する。

6.9　必然性

一般抽象化力が強く作用すると、人間の行為は予測可能になる。

学校へ行く。

就職する。

収入を得る。

消費する。

昇進する。

退職する。

これらの選択が悪いという意味ではない。

問題は、それらが、

「そうするものだから」
という理由だけで繰り返されるときである。
この状態を、生成学では「必然性」と捉える。
必然性とは、論理学的必然性だけを意味しない。
ここでいう必然性とは、
既存の構造が個別主体の可能な行為をあらかじめ強く収束させている状態
である。

6.10　力を失った必然性

しかし重要なのは、必然性が常に強い力を持つとは限らないことである。
ある制度が成立した当初、それは現実の問題へ応答する力を持っていたかもしれない。
しかし制度が長期化すると、
その起源となった問題が忘れられ、
形式だけが残ることがある。
このとき、
構造は存在するが、生成力を失っている。
人間は規則に従う。
仕事をする。
制度も動いている。
しかし、なぜそれをしているのかという現実的な切迫感が失われている。
この状態では、
動いているが、生成していない。

6.11　空虚とは何か

この状態を、生成学では「空虚」の一つの構造として捉えることができる。
空虚とは、単に意味がないことではない。

むしろ、

行為が存在するにもかかわらず、その行為が新しい現実生成へ接続していない状態

である。

したがって、

Action ≠ Generation

となる。

人間は忙しい。

情報は増える。

評価も増える。

しかし現実に何かを生成しているという実感が乏しい。

これは、一般抽象化力が形式として残りながら、

個別主体を動かす生成力を失った状態

として理解できる。

6.12　個別具体化力

ここで、一般抽象化力とは異なる力が必要となる。

それが、

個別具体化力

である。

個別具体化力とは、

一般化された構造を、その都度の身体・場所・時間・出来事へ引き戻し、そこから新しい行為可能性を生成する力

である。

たとえば、

「芸術とはこういうものだ」

という一般概念に従うのではなく、

「いま、この場所で、自分は何をしなければならないか」
を問う。
あるいは、
「社会的にはこれが価値あるものだ」
ではなく、
「自分はなぜこれを価値あるものとして引き受けるのか」
を問う。
このとき、価値は外部から与えられるだけではなく、
個別具体的な現実との接触から再生成される。

6.13　一般から個別へ

生成学は、一般性を否定するのではない。
必要なのは、
一般から個別へ戻る経路である。
抽象的な理論。
設計図。
制度。
法律。
言語。
これらはすべて必要である。
しかしそれらが現実へ作用するためには、
個別具体的な現場へ接地しなければならない。
したがって、
General Structure → Concrete Situation → Adjustment → New Structure
という循環が必要となる。
この「Adjustment」が、建築における「納まり」に相当する。

6.14　個別具体的必然性

一見すると、個別具体性は偶然性と結びつく。

しかし生成学では、そこから別の必然性が生じることがある。

それが、

個別具体的必然性

である。

たとえば、一般的には何をしてもよい状況であっても、

ある特定の出来事に直面したとき、

「自分はこれをしなければならない」

という感覚が生じることがある。

これは法律による強制ではない。

社会規範でもない。

しかし本人にとっては極めて強い必然性を持つ。

この力は、

個別具体的な現実との接触から生成する。

6.15　一般抽象的必然性と個別具体的必然性

ここで、二種類の必然性を区別する必要がある。

第一は、

一般抽象的必然性

である。

「社会がそうだから。」

「規則だから。」

「普通はそうするから。」

という形式である。

第二は、

個別具体的必然性

である。

「この状況では、自分がこれをしなければならない。」

という形式である。

前者は外部構造から与えられる。

後者は現実との直接的な接触から生成する。

この違いは、力の質の違いでもある。

6.16　偶然性から必然性が生成する

個別具体的必然性は、しばしば偶然的な出来事から生まれる。

偶然ある人と出会う。

偶然ある場所へ行く。

偶然ある問題に直面する。

それによって、

自分の人生の方向が変わることがある。

ここでは、

偶然 → 接触 → 切迫性 → 必然性

という変換が生じる。

したがって偶然性と必然性は単純な対立ではない。

生成学では、

偶然性から必然性が生成する

と考えることができる。

6.17　必然性から偶然性への位相変換

さらに逆方向も重要である。

人間が一般抽象的必然性の中に閉じ込められているとき、

新しい生成可能性は減少する。

その構造を開くためには、

偶然性を再導入する必要がある。

知らない場所へ行く。

新しい素材を使う。

予測できない他者と接続する。

異なる分野に触れる。

身体を環境へ晒す。

これらは、既存の行為パターンに位相差を生む。

したがって、

General Necessity → Difference → Contingency → New Generation

という変換が成立する。

これが、

必然性から偶然性への位相変換

である。

6.18　違和感は力の入口である

この位相変換の最初に現れることが多いのが、違和感である。

「なぜこうなっているのか。」

「本当にこれでいいのか。」

「何かがおかしい。」

違和感は、既存の一般抽象的構造と個別具体的現実のズレである。

したがって、

違和感 = 抽象構造と現実の位相差の知覚と捉えることができる。

違和感が無視されれば、既存構造は維持される。

違和感が引き受けられれば、新しい生成の入口となる。

6.19　力は自己から生まれるのか

ここで注意しなければならない。

個別具体化力を、

「自己の内側から純粋な力が湧いてくる」

という意味で理解してはならない。

生成学において、自己は閉じた実体ではない。

したがって自己を動かす力も、

自己内部だけから生じるのではない。

むしろ、

Self × Non-Self → Force

である。

人間は、何かに出会う。

抵抗を受ける。

驚く。

傷つく。

喜ぶ。

違和感を持つ。

その接触によって、力が生成する。

したがって、

個別具体的力とは、自己と自己以外との接続から生まれる自己固有の力

である。

6.20　自己が自己に力を生成する

しかし、この力は最終的には自己によって引き受けられなければならない。

外部から強制されるだけでは、一般抽象的力に戻る。

自己が、

「自分はこれをする」
と引き受けたとき、
外的な出来事は自己の力へ変換される。
したがって、
External Event → Encounter → Internalization → Self-Generated Force
という変換が生じる。
ここでいう「自己が自己に力を生成する」とは、
自己だけで閉じた自己励起を意味しない。
それは、
自己以外との接続によって生まれた差異を、自己が自らの行為として引き受けることである。

6.21　現実接地と力

力を持つ言葉と、力を持たない言葉の違いもここから理解できる。
「頑張る」と言っても何も変わらない場合がある。
しかし具体的な状況に直面し、
「明日ここへ行く」
「これを作る」
「この人に会う」
と行為が具体化したとき、
言葉は身体を動かし始める。
つまり、
Abstract Intention → Grounded Action
への変換が必要である。
したがって、
現実接地は力の発生条件でもある。

6.22　力と身体

力は身体を通じて現実化する。

制度的な力も、

最終的には人間が動かなければ作用しない。

命令を読む。

画面を見る。

手を動かす。

移動する。

購入する。

投票する。

話す。

書く。

したがって社会的力であっても、

最終的には身体的行為へ変換される必要がある。

この意味で身体は、

力を現実生成へ変換するインターフェイス

である。

6.23　即と力

ここで「即」の問題が現れる。

一般抽象的構造が過剰になると、

人間は行為する前に、

評価、正解、証明、損得、他者の反応

を計算する。

すると、

現実 → 記号操作 → 判断 → 行為

という長い媒介が生じる。
これに対して「即」では、
現実との接触が直接的に行為へ変換される。
したがって即とは、
力と行為の距離が最小化された生成状態
と捉えることができる。
即において、
Force → Action
の変換は短い。
このため即は、
生成学における根源的な力の問題と深く結びついている。

6.24　芸術と力

芸術もまた、力の生成として捉えることができる。
作品が芸術であるかどうかを、
制度的評価だけによって判断するならば、
芸術は一般抽象化力に従属する。
しかしある作品が、
鑑賞者、場所、社会、身体との接続によって、
それ以前には存在しなかった感覚や行為を生じさせるならば、
そこには生成的な力がある。
したがって芸術の問題は、
「これは芸術か」
だけではなく、
「これは何を生成する力を持つか」
と問うことができる。

6.25　力と作品性

この視点から作品性（Workhood）も再定義される。

作品性とは、

対象に固定的に備わる属性ではない。

作品性とは、

ある存在が、自己と自己以外の関係を変化させ、新しい生成を引き起こす力を獲得した状態

と考えることができる。

したがって、

Object → Work

への移行は、

物質的変化ではなく、

力の位相変換

でもある。

6.26　力と無名性

さらに、生成された力が個人を越えて継承されるとき、無名性が現れる。

ある行為を誰かが始める。

それが反復される。

他者が変形する。

さらに次の世代へ伝わる。

最初の名前は忘れられる。

しかし、その行為を生み出す力は残る。

したがって無名性とは、

力が作者個人から切り離され、文化的生成条件へ変換された状態

とも言える。

このとき力は、
個人の所有物ではなく、
型として継承可能な生成力
となる。

6.27　力の二重構造

以上から、生成学における力は二重構造を持つ。
一方に、
一般抽象化力
がある。
これは、
制度、評価、証明、価値、規則、記号
を通じて多数の行為を収束させる。
他方に、
個別具体化力
がある。
これは、
身体、違和感、偶然、現実接地、自己以外との接触
から生じ、既存構造へ差異を導入する。
社会は一般抽象化力なしには成立しない。
しかし一般抽象化力だけでは、構造は固定化する。
逆に、個別具体化力だけでは、共有可能な社会構造を維持できない。
したがって必要なのは、
Generalization ↔ Particularization
という往復運動である。

6.28　生成学における力の基本式

ここまでの議論を簡略化すれば、生成学における力は次のように記述できる。

Difference × Relation × Interface → Force

そして、

Force × Action × Reality → Generation

である。

さらに生成されたものは、新たな力を持つ可能性がある。

したがって、

Generation → New Structure → New Force → New Generation

という再帰構造が成立する。

つまり、

力は生成を生み、生成は新しい力の配置を生む。

6.29　力の倫理

この理論には倫理的問題も含まれる。

すべての生成力が望ましいわけではない。

暴力も力である。

差別も人を動かす。

プロパガンダも社会を生成する。

アルゴリズム的依存も行為を強く方向づける。

したがって、

「力があること」

と

「それが善であること」

は同一ではない。

生成学における倫理は、

単に生成を増大させることではなく、
どのような生成可能性を開き、どのような生成可能性を閉じる力なのか
を問わなければならない。

6.30　小括――力とは生成可能性の方向づけである

本章では、力を、
存在状態を別の生成状態へ移行させる関係的作用
として定義した。
そして、その主要な二つの形式として、
一般抽象化力と個別具体化力を区別した。
一般抽象化力は、大規模社会を成立させる。
しかし、それが現実接地を失えば、
制度は残っても生成力を失う。
個別具体化力は、
身体、偶然、違和感、現実接地、自己以外との接続から生まれる。
そしてそれは、
既存の必然性に位相差を導入し、新しい偶然性と生成可能性を開く。
したがって生成学における力とは、
単なるエネルギーではない。
力とは、可能性の位相を変えることである。
このことから、次の問いが生じる。
人間は、記号、評価、制度による媒介を越えて、どのように現実そのものと接続することができるのか。
力はいかにして、説明や評価より先に行為として現れるのか。
この問題を扱うのが、次章の
「即（Soku）――生成と現実の非分離」である。

第7章　即（Soku）

――生成と現実の非分離――

7.1　「即」という問題

前章では、力を、ある存在状態を別の生成状態へ移行させる関係的作用として論じた。

その議論をさらに進めると、次の問題が現れる。

力は、いつ行為になるのか。

人間は、現実に直面したからといって、必ずしもすぐに行為するわけではない。

現実を認識する。

言語化する。

評価する。

他者の判断を参照する。

損得を計算する。

正解を探す。

制度的な承認を待つ。

その後に、ようやく行為することがある。

このとき、現実と行為の間には複数の媒介が存在する。

しかし他方で、

考えるより先に身体が動く。

説明するより先に手を出す。

評価するより先に作り始める。

という状態が存在する。

本研究では、このような現実と行為の非分離的接続を、

即（Soku）

という概念によって捉える。

7.2　即は「速さ」ではない

即という語は、しばしば「すぐに」「即座に」という時間的な速さとして理解される。

しかし生成学における即は、単なる即時性ではない。

反応が速ければ即である、ということではない。

たとえば自動化されたアルゴリズムは、人間よりはるかに高速に反応する。

しかしそれだけで即とは言えない。

生成学における即とは、

自己と自己以外、認識と行為、現実と生成の間にある媒介が最小化された位相

である。

したがって即は、時間速度の概念ではなく、

関係距離の概念

として理解される。

7.3　即と媒介

通常、人間の行為は媒介されている。

たとえば、

Reality
→ Perception
→ Language
→ Evaluation
→ Decision
→ Action

という過程を考えることができる。

もちろん現実の人間行為はこれほど単純な線形構造ではない。

しかし重要なのは、行為の前に複数の記号的・制度的媒介が入りうるということである。

これに対して即では、

Reality → Action

という接続が強く現れる。

ただしこれは、認識も判断も存在しないという意味ではない。

むしろ、

認識・判断・身体・行為が分離される以前の統合的生成

である。

7.4　即と身体

即は身体と深く関係する。

熱いものに触れたとき、身体は理論的判断を経てから手を引くわけではない。

転倒しかけたとき、身体は姿勢を修正する。

スポーツ、武道、工芸、演奏、制作などにおいても、熟練した行為は逐一言語化されない。

身体は、

考える以前に知っている。

もちろん、この「知っている」は命題的知識ではない。

それは、

身体に蓄積された接続可能性

である。

したがって即とは、

身体が現実との関係の中で形成した生成能力が、

個別具体的な状況において直接的に作動すること

として理解することができる。

7.5　即と熟練

ここで即と衝動を区別しなければならない。

即は、単なる無思慮な反応ではない。

熟練した職人が、現場で一瞬にして納まりを判断することがある。

それは考えていないのではない。

むしろ長い経験、失敗、身体感覚、素材理解、道具との関係が、身体的な構造として蓄積されている。

したがって即には、

時間の蓄積

が含まれる。

この意味で即は、瞬間と歴史を同時に持つ。

表面的には一瞬の行為であっても、その背後には長期間にわたる生成履歴がある。

7.6　即と場

即が時間の蓄積を含むならば、「場」との関係も重要になる。

生成学において場は、単なる座標空間ではない。

場とは、

過去の生成が蓄積され、現在の行為可能性を方向づける関係構造

である。

熟練者は、抽象的な空間にいるのではない。

その場にいる。

場所の状態。

素材の癖。

気候。

周囲の人間。

過去の経験。

それらを身体的に読み取りながら行為する。

したがって、

即とは、場に対する身体的接続でもある。

7.7　即と納まり

前章までに論じた「納まり」は、即の実践例として理解することができる。

設計図は一般抽象的である。

しかし現場は個別具体的である。

その差異を埋めるためには、その場で判断しなければならない。

職人は、

図面、素材、寸法、構造、道具、経験、現場

を同時に引き受けながら、

その場を納める。

このとき、一般理論と個別現実の間に長い理論的翻訳を挟む余裕がない場合がある。

そこで作動するのが即である。

したがって納まりとは、

即による現実接地

の一形態である。

7.8　生活即芸術

「生活即芸術」という表現において重要なのは、「生活」と「芸術」を単純に同一視することではない。

生活そのものがすべて芸術であるという主張ならば、芸術概念は無差別化される。

生成学における「生活即芸術」は、

生活と芸術の間に外在的な境界を設定するのではなく、生活の中で生成が芸術的位相として現れる

という意味で捉えられる。

つまり、

Life → Art

ではなく、

Life × Generative Relation → Workhood

である。

ここで「即」は、

生活と芸術という二項を後から接続する接着剤ではない。

むしろ、

両者の分離そのものが成立する以前の生成的関係

を指し示す。

7.9　「生活即芸術」から「即」へ

生成学にとって重要なのは、「生活即芸術」という命題をさらに縮減すると、

最終的に「即」そのものが残ることである。

生活即芸術。

自己即世界。

身体即環境。

行為即生成。

こうした表現において、「即」は二項の関係を示している。

しかし即を徹底して考えるならば、

二項が存在した後に接続されるのではない。

二項そのものが、即的関係の中で生成する。

したがって、

A 即 B

とは、

A = B

という同一性ではない。

また、

A + B

という並置でもない。

それは、

AとBの差異を保持しながら、その差異が分離へ固定される以前の接続状態

である。

7.10　即は同一性ではない

この点は理論的に重要である。

即を単なる同一性として捉えると、

自己即世界

は、

自己＝世界

という意味になってしまう。

しかし生成学は、自己と自己以外の差異を消去しない。

むしろ生成には差異が必要である。

したがって即とは、

差異が消えることではなく、

差異が生成を妨げる断絶へ固定されていない状態

である。

形式的には、

$A \neq B$

でありながら、

$A \leftrightarrow B$

が直接的に作動している状態である。

7.11　即とインターフェイス

一見すると、即は媒介を否定するため、インターフェイス存在論と矛盾するように見える。

しかし実際にはそうではない。

インターフェイスとは、異なる位相を接続する境界である。

即とは、そのインターフェイスが、

外在的な障害として意識されることなく、接続そのものとして作動している状態

と理解できる。

たとえば熟練した道具使用では、道具は意識から消える。

ハンマーを使うとき、熟練者はハンマーそのものを見ているのではなく、釘や素材に向かっている。

このとき道具は存在しないのではない。

むしろ、

最も深くインターフェイスとして機能している。

したがって即とは、

インターフェイスの不在ではなく、

インターフェイスの生成的透明化

と捉えることができる。

7.12　透明化と不可視化の区別

ただし、前章で論じたインターフェイスの「透明性」には注意が必要である。

アルゴリズムや制度が不可視化され、人間がその構造を意識できなくなる場合、それは即とは異なる。

そこでは人間は、自己以外との直接的な関係に入っているのではなく、

不可視化された構造によって行為を方向づけられている。

したがって二つを区別しなければならない。

第一は、

構造の不可視化

である。

これは権力が見えなくなることを意味する。

第二は、

生成的透明化

である。

これは、身体・道具・環境の接続が十分に統合され、行為そのものとして作動する状態である。

即が関係するのは後者である。

7.13　即と現実接地

即の中心には、現実接地がある。

人間が記号世界だけで行為しているとき、

判断は評価、数値、モデル、他者の言葉などに依存する。

しかし現実には、記号へ完全には還元できない抵抗が存在する。

身体。

素材。

天候。

場所。

他者。

偶然。

即とは、

これら自己以外の現実との接触が、記号的操作へ還元される以前に行為を生成する状態である。

したがって、

Soku = Direct Generative Grounding

と暫定的に表現することができる。

7.14　現代社会と即の喪失

現代社会では、多くの行為が記号的媒介を通過する。

レビューを確認する。

評価点を見る。

ランキングを見る。

検索する。

AIに尋ねる。

最適解を計算する。

もちろんこれらは有用である。

しかし問題は、

自己が現実へ接続する前に、すでに何を感じ、何を選択し、何をするべきかが記号によって決定される

状態である。

このとき自己は、現実より先に記号を参照する。

Reality → Sign System → Self

となり、

Self ↔ Reality

という直接的接続が弱まる。

これを、生成学では即の喪失として理解することができる。

7.15　記号操作と正しさ

即を失った世界では、「正しさ」が強い力を持つ。

何が正しいか。

何が評価されるか。

何が効率的か。

何が一般的か。

何が専門家によって認められているか。

こうした判断は必要である。

しかし、それらが現実との接触に先立つと、

人間は、

正しい答えを実行しているにもかかわらず、自分が現実に関わっているという実感を失う可能性がある。

これは、前章で論じた

動いているが生成していない

状態と接続する。

7.16　即と違和感

即は、しばしば違和感から始まる。

何かがおかしい。

しかしその違和感をすぐに既存の言葉で説明できるとは限らない。

むしろ、

説明できないからこそ身体が先に反応する

場合がある。

違和感とは、

一般抽象的構造と個別具体的現実の位相差の知覚であった。

即とは、その位相差を、

説明可能になるまで保留するのではなく、

生成的行為へ直接変換する能力

でもある。

7.17　即と個別具体的必然性

ここで即は、前章の「個別具体的必然性」と接続する。

一般規則として命じられていない。

誰かに評価されるとも限らない。

正解である保証もない。

それでも、

「自分は今これをしなければならない」

という状態がある。

このとき、

現実との接触
→ 切迫性
→ 行為

という変換が起こる。

これが即である。

したがって個別具体的必然性とは、

即が主体的な決断として現れた形態

と考えることができる。

7.18　即と偶然性

即は、偶然性を排除しない。

むしろ即は、偶然に応答する能力と深く関係する。

予定外の出来事。

予測不能な素材の変化。

他者の突然の行為。

環境の変化。

これらが生じたとき、

既存のマニュアルを参照している間に状況が変わってしまうことがある。

そのとき必要なのは、

現実の変化へその場で接続すること

である。
したがって即は、
偶然性を脅威として排除するのではなく、
偶然性を生成可能性へ変換する力
である。

7.19　即と制作

芸術制作において即は特に重要である。
事前にすべてを決定し、その計画を忠実に実行するならば、
制作は再現的になる。
しかし実際の制作では、
素材が予想外に変化する。
身体が失敗する。
空間が想定と異なる。
偶然の痕跡が生まれる。
このとき制作主体がそれを排除するか、
新しい生成として引き受けるかで、
作品は変わる。
即とは、
制作中に生じた予測不能な差異を、その場で作品生成へ変換する能力
である。

7.20　即と逆問題芸術

逆問題芸術では、結果を完全に決定しない。
アウトライン、条件、境界を設定し、
その内部で何が生成するかを開いておく。

この方法において即は重要になる。
なぜなら、結果が事前決定されていない以上、
生成された出来事へその都度応答する必要があるからである。
したがって、
Inverse Problem Structure × Soku → Emergent Work
という関係が成立する。
逆問題芸術が「生成の余地を設計する方法」であるならば、
即は、
その余地の中で現実へ応答する実践的能力
である。

7.21　即と作品性

作品性（Workhood）は、完成した物体に固定的に備わる属性ではない。
あるものが、
人、場所、時間、身体、文化などとの関係の中で、
新しい生成を引き起こすとき、
作品性が現れる。
この観点からすると、
即は作品性の発生条件の一つでもある。
なぜなら作品は、
作者の計画だけから生じるのではなく、
現実との即的な接触によって自己以外を取り込む
からである。
したがって作品とは、
自己の完全な外部化ではなく、
自己と自己以外が即的に接続した痕跡として捉えることができる。

7.22　即と無名性

即的な行為は、必ずしも自己証明を目的としない。

誰かに評価されるためではなく、

その場で必要だから行う。

誰かが最初に道を直す。

石を積む。

木に印を付ける。

祭る。

歌う。

型を作る。

その行為が反復され、継承されると、

最初の行為者の名が失われることがある。

しかし行為の生成力は残る。

したがって、

即 → 反復 → 無名性 → 文化

という連鎖を考えることができる。

7.23　即と型

一見すると、即興と型は対立するように見える。

型は決められた形式。

即は自由な反応。

しかし生成学では、両者は対立しない。

型が身体へ深く沈み込んだとき、

人間はいちいち型を意識せずに行為できる。

武道、芸能、工芸、茶道、書、演奏などでは、

型の反復によって、

型が即として作動する
ことがある。
したがって型は、
即を抑圧する規則ではなく、
即を可能にする蓄積構造
となりうる。

7.24　型を破る即

しかし型は固定化することもある。
型が現実から切断され、
「そうするものだから」
という理由だけで反復されれば、
それは一般抽象的必然性となる。
そのとき即は、
型を壊す力として現れる。
しかし単純に型を否定するのではない。
現実に合わせて型を変形する。
したがって、
Kata → Reality Encounter → Soku → Transformed Kata
という循環が成立する。
この循環によって、
型は死んだ規則ではなく、
生きた文化生成装置
となる。

7.25　即と宗教的実践

「即」という語は、日本仏教、とりわけ「煩悩即菩提」「色即是空」などの表現を想起させる。

生成学は、これらの宗教概念を単純に借用するものではない。

しかし、そこには重要な構造的示唆がある。

「即」は、

Aを排除してBへ到達するのではなく、

Aのただ中でBが現れる

という非二元的な関係を示す。

生成学においても、

生活を捨てて芸術へ行くのではない。

自己を捨てて世界へ行くのでもない。

記号を捨てて現実へ行くのでもない。

むしろ、

それぞれの内部で別の位相が生成する。

この構造に、即の理論的重要性がある。

7.26　即と力の一致

前章では、力を生成可能性の方向づけとして論じた。

即において、この力は行為から分離されていない。

通常、

Force → Decision → Action

という媒介がある。

しかし即では、

Force ≈ Action

となる。

もちろん完全な同一ではない。

しかし力と行為の時間的・構造的距離が極端に縮小する。

この意味で、

即とは力が行為として現れる位相

である。

7.27　即と生成

ここから、即を生成学の中心概念としてより一般的に定義することができる。

即とは、

自己と自己以外の差異が保持されたまま、その差異が断絶として固定されず、現実との接触が直接的に新しい関係・行為・存在可能性へ転じる生成位相

である。

したがって、

Soku ≠ Identity
Soku ≠ Speed
Soku ≠ Impulse

である。

Sokuとは、

non-separated generation

と表現することができる。

7.28　生成学における即の位置

生成学全体の中で即を位置づけると、次の構造が見えてくる。

人間以前性・自己以前性は、

自己以前から現実が働いていること

を示す。

言語デリバティブ論は、

自己がその現実から記号世界を派生させること

を示す。

力の生成論は、

その記号・制度・現実が人間をどのように動かすか

を示す。

そして即は、

現実との接続が、再び身体的・実践的生成へ直接戻る位相

を示す。

したがって、

Pre-Human Reality
→ Self
→ Symbolic Derivation
→ Force
→ Soku
→ New Reality

という循環が成立する。

7.29　即の倫理

即には危険もある。

「考えずに行動すること」を無条件に肯定すれば、暴力、衝動、偏見まで正当化しかねない。

したがって即は、

無反省性とは区別されなければならない。

生成学における即には、

自己以外との現実的接続

が必要である。

自己内部の衝動だけで閉じているならば、それは即ではなく自己閉鎖である。

したがって即の倫理的基準の一つは、
その行為が自己以外との接続可能性を開くのか、それとも破壊的に閉じるのか
という点にある。

7.30　小括――即とは生成が行為になる位相である

本章では、「即」を単なる即時性や同一性としてではなく、
生成と現実の非分離的接続
として定義した。
即において、
自己と自己以外は同一化されない。
しかし両者の差異は、断絶として固定されない。
身体、場、素材、偶然、違和感、力が、
直接的に行為へと転じる。
したがって即とは、
現実接地された力が行為として現れる生成位相
である。
この観点から、
生活即芸術とは、
生活と芸術という二つの領域の同一化ではなく、
生活の中で生成が作品性として即的に現れる構造
として理解することができる。
さらに、即的な行為が反復され、個人を越え、文化へ継承されるとき、
そこには別の生成段階が生じる。
個別具体的な生成は、
どのようにして作品となるのか。
作品はいかに作者を越えるのか。

行為はいかに無名性を獲得し、
さらに型として文化へ継承されるのか。
次章では、この問題を、
作品性・無名性・型――個体を越える文化生成
として検討する。

第8章　作品性・無名性・型

――個体を越える文化生成――

8.1　生成はどのように個人を越えるのか

前章では、「即（Soku）」を、現実接地された力が行為として現れる生成位相として論じた。

しかし、即的な行為は、その瞬間だけで消えるとは限らない。

ある行為が痕跡を残す。

誰かがそれを見る。

誰かが反復する。

少し変形する。

別の場所へ移る。

次の世代へ継承される。

このようにして、個別具体的な一回的行為が、個人を越えた持続的生成構造へ移行することがある。

ここで生成学は、次の問題に直面する。

個人による生成は、いかにして作品、文化、歴史へと変換されるのか。

この問題を考えるために、本章では、

作品性（Workhood）
無名性（Namelessness）
型（Kata）

という三つの概念を統合的に扱う。

8.2　作品と作品性の区別

通常、「作品」とは、絵画、彫刻、映画、音楽、文学、建築など、一定の完成物を指す。

この理解では、

制作 → 完成 → 作品

という流れが前提となる。

しかし生成学においては、作品を固定された物体としてのみ理解することはできない。

同じ物体であっても、

置かれる場所、
見られる状況、
関与する人間、
時間、
制度、
記憶、

によって、その作用は変化する。

したがって重要なのは、「作品であること」そのものではなく、

何かが作品として作用する生成状態

である。

本研究ではこれを、

作品性（Workhood）

と呼ぶ。

8.3　作品性とは何か

作品性とは、対象の内部に固定的に存在する属性ではない。

作品性は、

ある存在が、自己と自己以外の関係を変化させ、それ以前には存在しなかった感覚・意味・行為・関係・問いを生成する力を持ったときに成立する。

したがって、

Object ≠ Work

である。

より正確には、

Object × Relation × Context → Workhood

となる。

この意味で、作品性は関係的であり、生成的である。

8.4　作品は完成して終わらない

作品を完成物として捉えるならば、

作者が完成させた瞬間に制作は終わる。

しかし生成学では、作品はそこで終わらない。

作品が世界へ出た後、

鑑賞者が見る。

解釈する。

批評する。

別の場所へ移す。

引用する。

破壊する。

修復する。

忘れる。

再発見する。

そのたびに作品は、新たな関係へ接続される。

したがって、

Artist → Work

という一方向的構造ではなく、

Artist → Work → World → New Relations

という生成連鎖が成立する。

作品は、作者によって生成されると同時に、

作者から離れた後も生成し続ける。

8.5　作品性と自己外部化

作品は自己外部化の一形態でもある。

作者は、

思考、感覚、身体、記憶、構想

を何らかの媒体へ外部化する。

しかし、すでに論じたように、

自己外部化は完全な転写ではない。

作品には、

素材、偶然、場所、技術、他者、歴史

が入り込む。

したがって作品は、

作者の自己そのものではない。

むしろ、

作者の自己外部化と自己以外の現実が接続した生成物

である。

この非一致が作品性を可能にする。

8.6　作者を越える作品

作品が作者の意図へ完全に還元できないならば、

作品は作者を越える。

これは、作者の重要性を否定することではない。

むしろ、

作者は生成の唯一の原因ではない

ということである。

作品は、

Author × Material × Place × Time × Others × History

という複合的接続から成立する。
したがって作品性とは、
作者を起点としながら、作者の所有を越えていく生成構造
でもある。

8.7　作品性と無名性

ここから無名性の問題が現れる。
生成されたものが長く継承されると、
最初の作者や開始者の名が失われることがある。
しかし行為、形式、技術、意味は残る。
このとき重要なのは、
名前が失われても生成が失われない
ということである。
むしろ、個人名から切り離されたことで、
その生成がより多くの人々へ開かれる場合がある。
本研究では、この状態を、
無名性（Namelessness）
として捉える。

8.8　無名性は匿名性ではない

無名性は、匿名性（anonymity）とは異なる。
匿名性とは、
作者は存在するが、その名前が意図的・制度的に伏せられている状態
を指すことが多い。
これに対して無名性とは、
生成が個人名への帰属を越えて持続する存在様態

である。

誰が始めたか分からない。

しかし、誰かが始めた。

そして多くの人々が引き継いだ。

この構造が重要である。

8.9　無名性と信頼

無名の文化的実践には、独特の信頼構造がある。

たとえば、

昔から続く祭礼、
民謡、
道具の使い方、
建築の納まり、
祈りの形式、

について、

「誰が最初に決めたのか」

を知らない場合がある。

しかし人々は、

自分ではない誰かが、この形式を引き受けてきた

ことを信頼している。

このとき無名性は、

自己と自己以外の間に、

歴史的な全体関係

を生成する。

つまり、

Nameless Inheritance → Trust beyond the Self

が成立する。

8.10　無名性は自己消去ではない

無名性を、
自己を消すこと
と理解してはならない。
無名性は自己否定ではない。
重要なのは、
自己によって始まった生成が、自己だけの所有物であり続けないこと
である。
ある人が何かを始める。
それが他者に引き継がれる。
変形される。
最初の自己から離れていく。
このとき、
Self-Originated Generation → Transindividual Continuation
という変換が生じる。
したがって無名性とは、
生成の脱所有化
とも言える。

8.11　作品性から無名性へ

作品が作者の名と強く結びついている間、
その作品は個人の成果として理解される。
しかし長い時間を経て、
作品的行為や形式が共同体へ入り込むと、
それは作者の個人的成果から、
文化的生成条件

へ変化する。

ここでは、

Workhood → Repetition → Shared Use → Namelessness

という流れが生じる。

つまり無名性は、

作品性が文化へ移行する一つの位相

である。

8.12　型とは何か

無名性が持続すると、生成は一定の形式を持つようになる。

その形式が、

型（Kata）

である。

型は単なる規則ではない。

規則は、

「こうしなければならない」

という外部的指示として作用する。

これに対して型は、

反復を通じて生成可能性を保存する形式

である。

したがって、

Kata ≠ Rule

である。

8.13　型は固定ではない

型という語は、しばしば固定化、形式主義、保守性を想起させる。

しかし生成学における型は、

同一性の反復ではない。

型は、

同じ構造を保持しながら、毎回異なる現実へ接続される。

たとえば、

茶道、
武道、
書、
和歌、
建築、
工芸、

などにおいて、

形式は一定であっても、

その場、身体、季節、相手、素材

は毎回異なる。

したがって、

Kata × Concrete Situation → Singular Generation

となる。

8.14　型と生成の逆説

型は生成を制約する。

しかし同時に、

生成を可能にする。

自由が完全に無制限であると、

何を始めればよいか分からないことがある。

一方、型が存在すると、

その境界の中で差異を生み出すことができる。

したがって、
制約は生成の敵ではない。
むしろ、
適切な制約は生成可能性を増大させる。
この構造は、逆問題芸術とも接続する。

8.15　型と逆問題芸術

逆問題芸術では、
先にアウトラインや条件を設定する。
その中で結果が生成する。
これは型と近い。
型もまた、
完成結果を固定するものではなく、
生成可能な条件を保持する構造
と理解できる。
したがって、
Kata = Generative Constraint
と捉えることができる。
この意味で型は、
文化に蓄積された逆問題的インターフェイス
である。

8.16　型と即

前章で論じたように、
即と型は対立しない。
型が身体へ深く内在化すると、

型を逐一意識せずに行為できる。

このとき、

型は外部的規則から、

身体的生成可能性

へ変換される。

したがって、

Kata → Embodiment → Soku

という流れが成立する。

さらに、

Soku → Variation → New Kata

という逆方向も存在する。

つまり、

型が即を可能にし、即が型を更新する。

8.17　型と身体

型は言語的規則だけではない。

多くの場合、

身体に刻まれる。

姿勢。

呼吸。

手順。

リズム。

間。

道具との距離。

これらはすべて、

反復によって身体化される。

したがって型とは、
文化が身体へ保存された形式
でもある。
この意味で身体は、
文化の記憶媒体である。

8.18　型と時間

型には時間が蓄積されている。
ある形式が何世代にもわたって反復されると、
その中には、
過去の失敗、修正、工夫、選択
が沈殿する。
しかし、それらの詳細な歴史は忘れられていることがある。
それでも型は残る。
このとき型は、
説明を失っても機能する歴史
となる。
言い換えれば、
型とは、
無名の時間が形式化されたもの
である。

8.19　型と無名性

型が長期に継承されるほど、
その形成に関与した多数の個人の名前は消えていく。
しかしその個人たちの判断や工夫は、

型の中に残る。

したがって、

Namelessness → Kata

という移行が生じる。

型とは、

無名性が反復可能な形式を獲得した状態

と定義することができる。

8.20　無名性と文化

文化を、

単なる情報の集合

として理解することはできない。

文化とは、

何をどのように行うか、
何を美しいと感じるか、
どのように祈るか、
どのように食べるか、
どのように住むか、

といった、

行為可能性の蓄積

でもある。

そしてその多くは、

誰か一人によって設計されたものではない。

したがって文化とは、

無名の生成が型として蓄積された場

として理解することができる。

8.21　印と文化生成

型の前段階として重要なのが「印」である。

ある人が、

石を置く。

木に縄を巻く。

壁に痕跡を残す。

印を付ける。

その行為によって、

それ以前には存在しなかった区別が生まれる。

「ここは何かである。」

「これは単なる石ではない。」

「ここには何かが起きた。」

つまり印は、

現実に差異を導入する最小の文化的行為

である。

8.22　印とインターフェイス

印は、

単なる記号ではない。

印が置かれることで、

人間と対象の関係が変化する。

したがって、

Object × Mark → New Relation

が生じる。

このとき印は、

人間と自己以外を接続するインターフェイス

となる。

印そのものが意味を持つだけでなく、

印によって関係が生成する。

8.23　石・木・しめ縄

たとえば石や木にしめ縄が巻かれる場合を考える。

石そのものは、人間が作ったものではない。

木もまた、人間以前の自然である。

そこへ人間が印を付す。

すると、

Natural Object × Human Mark → Sacred Relation

が成立する。

ここで神聖性は、

自然物そのものの固定的属性でも、

人間の主観だけでもない。

両者の接続によって生成する第三項

である。

この構造は、

生成の位相存在論の基本式と一致する。

8.24　神聖性と無名性

さらに重要なのは、

誰が最初にその石を祀ったのか分からない場合である。

最初の行為者は存在した。

しかしその名は消えている。

それでも祈りは継承される。

ここでは、

Individual Mark → Repetition → Namelessness → Sacred Tradition

という生成連鎖が成立する。

つまり神聖性は、

個人の信仰だけではなく、

無名の継承によって厚みを持つ。

8.25　八百万の神と生成学

八百万の神という考え方も、

生成学から見ると興味深い。

神が固定的な超越存在としてのみ存在するのではなく、

山、川、木、石、道具、場所

など、多様なものに神聖性が現れる。

これは、

対象そのものに神という実体が内在している

と単純に理解する必要はない。

むしろ、

人間と自己以外の世界の接続によって、神聖な関係がその都度生成する

と考えることができる。

この点で八百万の神は、

生成学的な多中心的存在論と親和的である。

8.26　型と宗教的実践

宗教的実践も型を持つ。

祈り。

読経。

礼拝。
巡礼。
祭礼。
これらは反復される。
しかし一回一回の実践は異なる。
同じ言葉を唱えても、
身体、時間、場所、経験
が異なる。
したがって宗教的型は、
反復を通じて新しい意味を生成する装置
となる。

8.27　「南無阿弥陀仏」と型

たとえば「南無阿弥陀仏」という念仏は、
固定された言語形式である。
しかしその反復は、
同一の意味を機械的に再生するだけではない。
唱える人、
唱える状況、
身体状態、
人生経験
によって、
その都度異なる関係が生成する。
この意味で念仏は、
言語的型を通じて現実と自己を再接続する実践
と捉えることができる。

8.28　曼荼羅と型

曼荼羅もまた、

単なる図像ではない。

その配置、関係、反復可能な構造は、

見る者の認識を特定の位相へ導く。

したがって曼荼羅は、

世界を表現する図ではなく、世界との関係を生成するインターフェイス

として理解できる。

この点でも、

型とインターフェイス存在論は接続する。

8.29　型と作品性

型が文化へ蓄積されると、

個々の作品は完全にゼロから作られるわけではない。

作品は、

過去の型を引き受ける。

変形する。

破る。

更新する。

したがって、

Kata → Individual Work → Variation → New Kata

という循環が成立する。

つまり作品は、

型から生まれ、

型を更新する。

この意味で、

作品性は文化生成の局所的変異
とも捉えることができる。

8.30　作品と型の違い

作品と型は同一ではない。
作品は、
個別具体的な生成の痕跡
である。
型は、
複数の個別生成から抽出・蓄積された反復可能性
である。
したがって、
Work = Singular Generation
Kata = Repeatable Generative Structure
と整理できる。
しかし両者は循環する。
作品が型を変え、
型が次の作品を可能にする。

8.31　無名性と権威

無名性は、権威とは異なる。
権威は、
名、地位、制度、肩書
に結びつくことが多い。
これに対して無名性は、
「誰が言ったか」

ではなく、
その実践が何世代にもわたって現実へ接地してきたこと
によって力を持つ。
したがって、
Authority by Name
に対して、
Authority by Inherited Practice
という別の力の形態が存在する。

8.32　無名性の危険

ただし、無名性や伝統を無条件に肯定してはならない。
長く続いているから正しいとは限らない。
差別的慣習や暴力的な型も継承されうる。
したがって生成学では、
型や無名性を、
保存すべきもの
として一律に扱わない。
重要なのは、
その型が現在の自己以外との接続可能性を開いているか、それとも閉じているか
である。
ここでも現実接地と非閉鎖性が評価基準となる。

8.33　型は更新されなければ死ぬ

型が現実との接触を失うと、
それは形式主義になる。
「昔からそうだから。」

「型だから。」
という理由だけで反復される。
この状態では、
型は生成を保存する装置ではなく、
生成を停止させる装置
へ変わる。
したがって型は、
現実との接触によって不断に更新されなければならない。

8.34　型の生と死

生成学的に言えば、
生きた型とは、
反復するたびに現実へ接地し、新しい差異を取り込める型
である。
死んだ型とは、
差異を排除し、同一性だけを再生産する型
である。
したがって、
Living Kata = Repetition + Difference + Grounding
Dead Kata = Repetition − Difference
と整理できる。

8.35　文化とは何か

以上から、文化を生成学的に再定義できる。
文化とは、
共有された意味の総体

だけではない。

また、

過去から保存された遺産

だけでもない。

文化とは、

個別具体的な生成が、作品性を獲得し、反復され、無名性を経て型となり、その型が再び個別具体的生成を可能にする再帰的構造

である。

形式的には、

Singular Act
→ Workhood
→ Repetition
→ Namelessness
→ Kata
→ New Singular Act

となる。

8.36　文化生成の螺旋

この循環は円環ではない。

新しい実践は以前の型を変形する。

したがって、

$\mathrm{Act}_1 \rightarrow \mathrm{Kata}_1 \rightarrow \mathrm{Act}_2 \rightarrow \mathrm{Kata}_2 \rightarrow \mathrm{Act}_3 \cdots$

という螺旋的構造を持つ。

文化は同じものを保存するだけではない。

反復を通じて差異を保存する。

この点に文化の生成性がある。

8.37　歴史とは生成の蓄積である

文化生成を時間軸へ拡張すると、歴史の概念も再定義できる。

歴史とは、

出来事を年代順に並べたもの

だけではない。

生成学において歴史とは、

過去の生成が、現在の接続可能性を構造化している状態

である。

つまり、

過去は消えていない。

型、言語、制度、身体、場所の中に蓄積されている。

したがって、

History = Accumulated Generative Conditions

と捉えることができる。

8.38　無名性から歴史へ

歴史は、有名な人物だけによって作られるのではない。

むしろ社会や文化の大部分は、

名の残らない無数の人々の行為によって形成されている。

道を作った人。

家を建てた人。

言葉を伝えた人。

技法を改良した人。

日々の生活を続けた人。

その個々の名前は失われても、

生成の痕跡は残る。

したがって、

無名性は歴史の欠如ではない。

むしろ、

歴史が個人名を越えて持続するための存在様態

である。

8.39　作品性・無名性・型の三段階

ここまでの議論から、

作品性、無名性、型は、

独立した三概念ではなく、

生成が個体を越える三つの段階として整理できる。

第一段階は、

作品性

である。

個別具体的な生成が、自己以外へ作用する力を持つ。

第二段階は、

無名性

である。

その生成が作者個人への帰属を越えて継承される。

第三段階は、

型

である。

継承された生成が、反復可能な形式として文化へ沈殿する。

したがって、

Workhood → Namelessness → Kata

という生成連鎖が成立する。

8.40　しかし型は再び作品へ戻る

しかし、この連鎖はそこで終わらない。

型は次の個人によって引き受けられる。

その人が、

その型を現実へ接地する。

違和感を覚える。

変形する。

新しい作品性が生まれる。

したがって、

Kata → Soku → New Workhood

という循環が成立する。

ここで第7章の即が再び現れる。

型は即によって現在化される。

そして現在化された型は、

新しい作品へ変化する。

8.41　文化生成の基本式

以上をまとめると、

生成学における文化生成は次のように記述できる。

Reality Encounter
→ Soku
→ Singular Act
→ Workhood
→ Repetition
→ Namelessness
→ Kata
→ Embodiment

→ Soku
→ New Singular Act

これは閉じた円ではない。

それぞれの反復で、

現実条件が異なり、

主体が異なり、

差異が生じる。

したがって、

文化とは生成の螺旋である。

8.42　生成学における文化の位置

この理解によって、

生成学は個人から文化までを一つの連続した理論として扱うことができる。

自己以前性は、

自己が過去の生成によって成立していることを示す。

自己外部化は、

自己が新しい痕跡を世界へ残すことを示す。

即は、

その痕跡が現実との接触から生まれることを示す。

作品性は、

その痕跡が他者へ生成力を持つことを示す。

無名性は、

その生成が個人名を越えることを示す。

型は、

それが文化的生成条件として保存されることを示す。

そして型は、

次の自己以前性を形成する。

つまり、

文化は、未来の自己にとっての自己以前的条件となる。

8.43　小括——生成は継承される

本章では、個別具体的な生成が、

どのように作品となり、

作者を越え、

文化へと継承されるのかを論じた。

その中心構造は、

即 → 作品性 → 無名性 → 型 → 再生成

である。

作品性とは、

個別的生成が他者へ作用する力を獲得した状態である。

無名性とは、

その生成が個人名への帰属を越えて継承される存在様態である。

型とは、

その無名の生成が反復可能な形式として文化へ蓄積された状態である。

したがって、

文化とは固定された伝統ではない。

文化とは、生成を未来へ渡すインターフェイスである。

そしてこの意味において、

無名性は作者の消滅ではない。

型は創造性の否定ではない。

むしろ、

自己によって始まった生成が、自己を越えて他者・文化・歴史へ開かれること

こそが、

生成学における文化生成の核心なのである。

次章では、この生成構造を意図的に設計する方法として、

逆問題芸術――生成学的方法論

を検討する。

第9章　逆問題芸術

――生成学的方法論――

9.1　生成をどのように設計するか

これまでの議論では、生成を存在論、主体論、言語論、力論、即、作品性、無名性、型という複数の観点から考察してきた。

ここで次に問うべきなのは、

生成をどのように実践的に設計できるのか

という問題である。

生成は偶然に任せるだけではない。

しかし同時に、結果を完全に決定してしまえば、それは生成ではなく実行になる。

したがって生成学には、

結果を固定せずに生成条件を設計する方法

が必要となる。

本研究では、その方法論を「逆問題芸術（Inverse Problem Art）」として位置づける。

9.2　順問題的制作

一般的な制作モデルは、順問題的に理解することができる。

目的を設定する。

方法を決める。

素材を選ぶ。

制作する。

結果を得る。

形式的には、

Cause → Process → Result

である。

芸術制作に置き換えれば、

Idea → Plan → Production → Work

となる。

この方法では、結果は原因から導かれる。

制作は、あらかじめ設定された目的の実現過程として理解される。

これは多くの制作において有効である。

しかし、結果が完全に事前決定されるならば、制作過程における未知の生成可能性は小さくなる。

9.3　逆問題とは何か

逆問題では、方向が反転する。

観測された結果から、

その結果を成立させた原因や条件を推定する。

形式的には、

Result → Possible Conditions

である。

しかし生成学における逆問題芸術は、単なる原因推定ではない。

重要なのは、

まだ存在しない結果の輪郭を先に置き、そこから必要な条件や行為を生成する

という点にある。

つまり、

Outline → Search for Conditions → Emergent Result

である。

9.4　アウトライン先行

逆問題芸術の核心は、

内容より先にアウトラインを置く

ことにある。

ここでいうアウトラインとは、完成図ではない。

むしろ、

境界、
問い、
条件、
制約、
空白、
接続面、

である。

たとえば、

「この場所全体を作品として成立させる」

というアウトラインを先に置く。

しかし、その内部に何を置くかは事前に決めない。

すると、

建築、身体、訪問者、出来事、時間、家具、文章、映像、制度

などが、その都度作品生成へ参与する可能性を持つ。

したがってアウトラインは、

完成内容を規定するのではなく、生成可能性の領域を設定する。

9.5　逆問題芸術と非可解性

通常、問題は解かれることを前提とする。

しかし逆問題芸術では、必ずしも一つの正解へ収束する必要はない。

むしろ、

複数の解が可能であること

が重要になる。

同じアウトラインから、

異なる人、
異なる時間、
異なる場所、

によって異なる結果が生成される。

したがって逆問題芸術は、

非可解性を欠陥ではなく生成条件として扱う。

9.6　非可解性デザイン

ここから、

非可解性デザイン

という方法論が導かれる。

通常の設計は、問題を明確化し、

最適解を求める。

しかし非可解性デザインでは、

問題を完全には閉じない。

なぜなら、

問題が完全に閉じられれば、

可能な答えも限定されるからである。

したがって、

よい問いは、答えを固定しない。

生成学における設計とは、

正解を設計することではなく、

生成可能性の構造を設計すること

なのである。

9.7　逆問題芸術とインターフェイス

アウトラインは、インターフェイスとして作用する。

それは、

内／外
参加／非参加
作品／非作品
可能／不可能

の境界を生成する。

しかしその境界は固定的ではない。

参加者や環境によって変形されうる。

したがって、

Inverse Problem Structure = Generative Interface

と捉えることができる。

逆問題芸術とは、

内容を制作する前に、

生成を可能にするインターフェイスを設計する方法

である。

9.8　インターフェイスを作品化する

従来の作品概念では、

インターフェイスは作品を見るための補助装置として扱われることがある。

しかし逆問題芸術では、

インターフェイスそのものが作品となりうる。

たとえば、

展示空間、
ウェブサイト、
ルール、

参加条件、
接続構造

そのものが、

新しい関係を生成するならば、

そこに作品性が生じる。

したがって作品は、

単なるコンテンツではなく、

生成条件の設計そのもの

となる。

9.9　作品からシステムへ

この観点から、

作品概念は個体からシステムへ拡張される。

一つの物体。

一枚の絵。

一つの映像。

だけでなく、

人、空間、時間、制度、ウェブ、出来事

の関係全体が作品となる可能性がある。

したがって、

Work = Object

ではなく、

Workhood = Generative Configuration

と捉えることができる。

逆問題芸術は、

この生成配置を設計する。

9.10　結果を作らず、条件を作る

逆問題芸術では、
結果を直接制作するよりも、
結果が生成される条件を作る
ことが重要になる。
たとえば植物を成長させる場合、
葉の一枚一枚を制作することはできない。
できるのは、
土、水、光、温度、空間
などの条件を整えることである。
結果は、
それらの接続から生成する。
この構造は芸術にも応用できる。
Artist → Work
ではなく、
Artist → Conditions → Generation
となる。

9.11　作者の役割の変化

ここで作者の役割も変化する。
作者は、
結果を完全に支配する人
ではなく、
生成条件を設定し、その後に生じる自己以外を受け入れる人
となる。
これは作者性の消滅ではない。

むしろ、
作者性の位相変換である。
Creator of Object
から、
Designer of Generative Conditions
への転換である。

9.12　自己外部化との関係

通常の自己外部化では、
自己の内部を作品へ表現しようとする。
しかし逆問題芸術では、
自己の内容そのものより、
自己以外が入り込める構造
を外部化する。
つまり、
Self → Expression
ではなく、
Self → Open Structure
となる。
この開かれた構造へ、
他者、自然、偶然、時間
が入り込む。
したがって逆問題芸術は、
自己外部化の限界を積極的に利用する方法である。

9.13　自己以前性との関係

逆問題芸術では、
作者がすべての起源ではない。
作者が介入する以前から、
場所、素材、歴史、環境
が存在している。
それらを無視して作品を押し付けるのではなく、
自己以前的条件を読み取る
ことが重要になる。
つまり、
Pre-existing Conditions × Outline → Generation
である。
逆問題芸術は、
自己以前性を実践へ変換する。

9.14　人間以前性との関係

さらに、
自然物、気候、生態、物質
など、
人間以前の現実も生成へ参与する。
たとえば屋外作品では、
雨、風、植物、腐食
が作品を変化させる。
これらを失敗として排除するのではなく、
生成条件として受け入れるならば、
作品は人間だけによって制作されなくなる。

したがって逆問題芸術は、
非人間的生成を作品へ導入する方法
でもある。

9.15　偶然性の設計

偶然は完全に設計できない。
しかし、
偶然が入り込む余地
は設計できる。
たとえば、
参加者が自由に介入できる。
素材が変化する。
時間によって形が変わる。
外部データが影響する。
こうした構造は、
結果の不確定性を高める。
したがって、
Design of Contingency
が可能になる。
これは、
偶然を管理することではなく、
偶然が生成力を持てる空間を開くこと
である。

9.16　即との関係

逆問題芸術では、

結果が完全に決まっていないため、
制作主体はその都度、
現実へ応答しなければならない。
ここで「即」が重要になる。
予期せぬ出来事が生じる。
その場で判断する。
取り込む。
変更する。
したがって、
Inverse Problem → Contingency → Soku → New Formation
という流れが生じる。
逆問題芸術は、
即が作動できる構造を設計する方法
でもある。

9.17　型との関係

逆問題芸術と型も類似する。
型は、
結果を一つに固定しない制約である。
同じ型から、
毎回異なる実践が生じる。
したがって、
Kata ≈ Generative Constraint
である。
逆問題芸術は、既存の文化的型を使用することもできるし、
新しい型を設計することもできる。

9.18　問いを作品にする

逆問題芸術では、

答えではなく問いそのものが作品になりうる。

たとえば、

「これは誰の作品なのか。」

「ここは作品なのか生活なのか。」

「AIが生成したものは誰に属するのか。」

という問いを構造として提示する。

その問いに対して、

鑑賞者や参加者がそれぞれ異なる応答を生成する。

このとき作品は、

答えを伝える装置ではなく、問いを生成し続ける装置

となる。

9.19　非閉鎖性と作品

生成の位相存在論では、

存在は構造的に非閉鎖である。

逆問題芸術は、

この非閉鎖性を作品形式へ導入する。

完成しても終わらない。

鑑賞によって変化する。

参加によって変化する。

時間によって変化する。

したがって、

作品の完成 ≠ 生成の終了

である。

完成とは、
一つの局所的安定状態にすぎない。

9.20　AIと逆問題芸術

生成AIは、
逆問題芸術との親和性が高い。
AIに対して、
完成内容をすべて指定するのではなく、
条件、問い、スタイル、制約
を与える。
するとAIは、
その条件から複数の可能な出力を生成する。
つまり、
Prompt / Constraint → Probabilistic Generation
である。
しかしここで重要なのは、
AIの出力そのものではない。
むしろ、
どのような条件設定が、どのような生成空間を開くのか
という問題である。

9.21　AIと作者性

AIを利用すると、
作者性が曖昧になる。
誰が作品を作ったのか。
プロンプトを書いた人か。

モデル開発者か。
学習データを作った無数の人々か。
AIそのものか。
この曖昧さは、
作者性の危機としてだけ捉える必要はない。
むしろ、
生成がそもそも単独主体へ還元できない
ことを可視化している。
この点でAIは、
生成学的作者論を考える実験場となる。

9.22　AIのハルシネーションと逆問題

AIのハルシネーションも、
逆問題的構造と関係する。
AIは、
問いに対してもっともらしい答えの形式を先に生成することがある。
しかしその答えが、
現実に対応する原因や根拠を持たない場合がある。
ここでは、
Result-like Output → Missing Ground
という状態が生じる。
したがって逆問題芸術とAIのハルシネーションの違いは、
現実接地を意図的に引き受けるかどうか
にある。
逆問題芸術は、非可解性を開きながら、
現実との接触を保持する。

9.23　現実接地の必要性

逆問題芸術が単なる記号遊戯にならないためには、
現実接地が必要である。
制約を設定する。
問いを作る。
しかし最終的には、
身体、場所、素材、他者、時間
と接続しなければならない。
その接続によって、
想定外の抵抗が生じる。
そして抵抗が、
生成を現実へ接地させる。

9.24　ウェブと逆問題芸術

ウェブ環境は、
逆問題芸術を実践するための重要な空間である。
ウェブサイトは、
固定された作品を表示するだけでなく、
ユーザー、リンク、データ、時間
によって変化する構造を持つ。
したがってウェブは、
作品を置く場所ではなく、生成関係を設計するインターフェイス
となりうる。
この観点から、
ウェブそのものをインスタレーションとして捉えることができる。

9.25　空間と場

逆問題芸術では、

抽象的な空間と具体的な場の差異も重要になる。

空間は、

XYZ軸によって記述可能な抽象構造である。

場は、

時間、記憶、身体、出来事

が蓄積された個別具体的関係である。

したがって、

Space → Interface → Place

という変換が必要になる。

逆問題芸術は、

抽象的構造を場へ接地する方法でもある。

9.26　民宿・生活空間と作品

生活空間全体を作品として扱う場合、

個々の物体だけが作品なのではない。

宿泊者。

住人。

家具。

ウェブ。

庭。

建築。

会話。

時間。

これらすべてが、

一つの生成配置へ参与する。

このとき作品は、

生活を包摂するのではなく、生活と作品の境界そのものを生成するインターフェイスとなる。

ここに、

生活即芸術と逆問題芸術が接続する。

9.27　方法論としての逆問題芸術

以上から、

逆問題芸術を生成学の一般的方法論へ拡張できる。

それは芸術制作に限定されない。

研究。

教育。

社会設計。

技術開発。

組織運営。

これらにも応用できる。

共通するのは、

答えを先に固定するのではなく、生成可能な条件を設計する

という点である。

9.28　生成学的研究法

生成学的研究では、

対象を外部から観察するだけでは不十分である。

研究者自身が、

生成条件へ参与する場合がある。

したがって、

Observation only

ではなく、

Observation + Intervention + Reflexivity

が重要となる。

研究者は、

何を観察したかだけでなく、

自らの介入が何を生成したか

も記述しなければならない。

9.29　生成学と実践研究

この意味で生成学は、

実践研究との親和性を持つ。

制作しながら考える。

現場で修正する。

理論を実践へ戻す。

実践から理論を更新する。

したがって、

Theory → Practice → Difference → Revised Theory

という循環が成立する。

理論は完成された上位構造ではなく、

実践によって再生成されるインターフェイス

である。

9.30　失敗の位置

逆問題芸術では、

失敗も重要である。

順問題的制作では、

目標から外れた結果は失敗とされる。

しかし逆問題芸術では、

失敗によって新しい条件が発見されることがある。

したがって、

Failure → Difference → New Possibility

という変換が成立する。

失敗は、

生成空間の未発見部分を可視化する。

9.31　違和感を保存する

通常、設計では違和感を除去しようとする。

しかし生成学的方法論では、

違和感を即座に解消しないことも重要である。

なぜなら違和感は、

異なる位相の接触点を示しているからである。

したがって、

違和感を保存することが、

新しい問いを生成する。

逆問題芸術では、

この未解決性を作品内部へ残すことができる。

9.32　開かれたアウトライン

よいアウトラインは、

曖昧なだけではない。

何でも可能ならば、
生成構造は弱くなる。
したがって、
逆問題芸術には、
開放性と制約のバランス
が必要となる。
境界はある。
しかし境界内部の結果は決まっていない。
これを、
structured openness
と呼ぶことができる。

9.33　生成可能性の設計

生成学的方法論の中心は、
対象の設計ではなく、
生成可能性の設計である。
何を作るか。
だけでなく、
何が起こりうるか。
誰が参与できるか。
どのような差異が入り込めるか。
どこで現実と接地するか。
を設計する。
したがって設計対象は、
可能性空間そのもの
となる。

9.34　権力との関係

しかし生成可能性を設計することは、

権力を持つことでもある。

何を可能にするか。

何を排除するか。

誰が参加できるか。

誰が見えるか。

これらを決定するからである。

したがって逆問題芸術は、

自由を無条件に増大させるものではない。

むしろ、

生成可能性の配分を設計する実践

である。

このため、

生成学的方法論には倫理的自覚が必要となる。

9.35　生成学的方法論の倫理

生成学的方法論では、

生成量を最大化すればよいわけではない。

重要なのは、

どのような生成を開くか

である。

他者を排除する生成。

自己増殖だけを目的とする生成。

現実接地を失う生成。

も存在する。

したがって、

生成学的方法論は、

非閉鎖性、現実接地、自己以外との接続可能性

を基本的な判断軸とする必要がある。

9.36　逆問題芸術から生成学へ

逆問題芸術は、

当初は芸術制作の方法として理解されうる。

しかしその構造を一般化すると、

生成学全体の方法論となる。

すなわち、

既存の対象を分析するだけでなく、生成条件を設定し、その条件から何が生じるかを観察し、生成結果によって条件そのものを再設計する。

この循環は、

Design → Generation → Observation → Revision

として表現できる。

9.37　生成学的方法論の基本循環

生成学的実践を、

次の循環として整理できる。

1. 現実との接触

個別具体的な状況、違和感、問題に直面する。

2. アウトライン設定

問題を閉じずに、生成可能な境界を設定する。

3. 接続条件の設計

自己、自己以外、身体、素材、他者、技術などが接続できる構造を作る。

4. 生成

予測不能な出来事を含む結果が現れる。

5. 現実接地

結果が現実にどのような作用を持つかを確認する。

6. 再帰的修正

結果からアウトラインや理論を修正する。

そして再び生成へ向かう。

9.38　方法は固定されない

生成学が生成そのものを研究するならば、

その方法論も固定されてはならない。

方法は、

研究対象に先立って絶対化されるのではなく、

対象との接触から再生成される必要がある。

したがって生成学的方法論は、

methodological non-closure

を持つ。

これは方法論的無秩序ではない。

むしろ、

方法そのものを現実へ接地し続けること

を意味する。

9.39　逆問題芸術の一般式

以上から、

逆問題芸術の構造を次のように表現できる。

Open Outline
× Constraints
× Non-Self
× Contingency
× Soku
→ Emergent Configuration

そして、

Emergent Configuration
→ Reflection
→ Revised Outline

となる。

したがって逆問題芸術は、

一回的制作技法ではない。

それは、

生成条件と生成結果が相互に再設計される再帰的方法論

である。

9.40　小括——生成を直接作ることはできない

本章では、逆問題芸術を生成学の方法論として再定義した。

その根本命題は、

生成そのものを直接制作することはできない。

ということである。

制作できるのは、

生成が起こりうる条件である。

境界を作る。

問いを置く。

インターフェイスを設計する。

制約を設定する。

偶然性の余地を残す。

自己以外が入り込める空間を開く。

そして、

そこから何が生じるかを引き受ける。

したがって生成学的方法論とは、

結果の支配ではなく、生成条件の設計と現実への応答

である。

この方法によって、生成学は芸術理論にとどまらず、

人工知能、金融、建築、社会制度、文化、教育などの異なる領域へ展開することが可能になる。

次章では、その展開可能性を、

芸術・AI・金融・社会・文化への応用

として検討する。

第10章　生成学の応用領域

――芸術・AI・金融・建築・社会・文化への展開――

10.1　生成学は何に応用されるのか

ここまでの議論では、生成学の基礎理論を、生成の位相存在論、自己外部化、人間以前性・自己以前性、言語デリバティブ論、力の生成論、即、作品性、無名性、型、逆問題芸術という複数の理論層から構成してきた。

しかし、生成学は抽象的な理論体系にとどまるものではない。

生成学の重要な特徴は、異なる研究領域に対して、同一の理論枠組みを機械的に適用することではなく、

各領域において、何がどのように生成し、どのように固定され、どのように再び開かれるのかを比較可能な形で記述することにある。

したがって生成学は、芸術、人工知能、金融、建築、社会制度、宗教、文化などの異なる領域を、一つの対象へ還元するのではない。

むしろ、それらの差異を保持したまま、

生成という共通の問題系

によって横断的に接続する。

10.2　芸術における生成学

芸術は、生成学にとって中心的な研究領域の一つである。

しかし生成学は、

「何が芸術であるか」

という分類問題だけを扱うのではない。

より根源的には、

何かが芸術として作用し始める関係はいかに生成するのか

を問う。

この問いによって、作品を固定した物体としてではなく、

作者、素材、場所、鑑賞者、制度、時間、記憶

の接続から成立する生成配置として扱うことができる。

したがって、

Art Object

よりも、

Artistic Generation

が問題となる。

10.3　芸術家から生成配置へ

従来の芸術観では、作者が中心となりやすい。

Artist → Work → Audience

という構造である。

しかし生成学では、

Artist
Material
Environment
Audience
History
Institution

が相互に作用する。

したがって作品は、

単独主体による自己表現ではなく、複数の生成条件が局所的に結晶した構造

となる。

この観点から、インスタレーション、参加型芸術、ネットアート、環境芸術、プロセスアートなどを、単なるジャンルとしてではなく、

生成配置を可視化する実践

として再考することができる。

10.4　芸術評価の問題

芸術制度において、評価は大きな力を持つ。

美術館への収蔵。

賞。

批評。

市場価格。

学術的位置づけ。

これらは作品の社会的存在を大きく変える。

生成学は、これらを単に外部的な評価として扱わない。

評価そのものが、

作品性を再生成するインターフェイス

だからである。

したがって、

Work → Evaluation → Institutional Workhood

という生成が起こる。

ここでは、作品の意味と価値が制度との接続によって変化する。

10.5　AIにおける生成学

人工知能、とりわけ生成AIは、生成学にとって極めて重要な研究領域である。

しかし生成学と生成AI研究は同一ではない。

生成学が問うのは、

AIが何を生成できるか

だけではなく、

AIを含む人間・言語・制度・計算機・データ・身体・現実の関係全体が何を生成しているのか

という問題である。

したがって、
AI Output
だけを見るのでは不十分である。
重要なのは、
Human × Model × Data × Interface × Institution × Reality
という生成配置である。

10.6　AIは主体か

生成AIの登場によって、
「AIは創造主体になりうるか」
という問いが繰り返されている。
生成学では、この問いを少し変える。
主体であるか否かを二項的に決定する前に、
AIがどの生成過程に参与しているのか
を問う。
AIは、人間の入力を変形する。
候補を提示する。
新しい連想を生む。
言語的空間を拡張する。
したがって、AIは少なくとも、
生成的インターフェイス
として機能する。
重要なのは、
AIが人間と同じ主体であるかどうかではなく、
AIとの接続によって、人間・言語・作品・判断がどのように再生成されるか
である。

10.7　AIと自己外部化

AIは自己外部化の構造を大きく変える。

従来、

Self → Language → Externalization

という流れがあった。

しかしAIを介すると、

Self → Prompt → AI Transformation → Externalized Output

となる。

ここで外部化されたものは、

自己の意図だけには還元できない。

AIモデル、学習データ、アルゴリズム、確率的生成などが入り込む。

したがってAIは、

自己外部化の中に巨大な自己以外を挿入する装置

として理解できる。

10.8　AIと現実接地

AIは記号生成に極めて強い。

しかし記号的整合性と現実的妥当性は同一ではない。

ここにハルシネーションの問題がある。

AIが生成する文章は、

言語空間では成立しながら、

現実に対応する根拠を欠く場合がある。

したがってAI研究において生成学が重視するのは、

生成能力だけではなく現実接地能力

である。

問いは、

「どれだけ生成できるか」

から、

「生成したものが、どの現実へ、どのように接続されるか」

へ移行する。

10.9　金融における生成学

金融もまた、生成学にとって重要な領域である。

貨幣は物質的対象である以上に、

関係を交換可能にするインターフェイス

である。

さらに現代金融では、

株式、債券、先物、オプション、スワップなど、

基礎的な価値から派生した金融商品が巨大な市場を形成する。

ここでは、

Underlying Reality → Financial Sign → Derivative → Further Derivative

という生成連鎖が成立する。

この構造は、言語デリバティブ論と強い類似性を持つ。

10.10　金融とナラティブ

金融価値は、現在の物理的状態だけによって決まらない。

将来期待。

成長予測。

金利。

政策。

技術革新。

政治情勢。

こうした未来についてのナラティブが現在価格へ折り畳まれる。
したがって金融市場は、
未来を現在へ価格化する巨大なインターフェイス
と見ることができる。
ここでは、
Future Expectation → Present Price → Present Action
という生成が生じる。

10.11　金融と現実接地

しかし金融デリバティブ空間が現実経済から大きく乖離すると、
記号的価値が自己増殖する。
価格が価格を生む。
期待が期待を生む。
レバレッジがレバレッジを増幅する。
この構造は、
言語デリバティブ空間と同型である。
問題は派生そのものではない。
問題は、
派生した価値が、どの現実へ接地しているのか
である。
したがって生成学は、金融危機を単なる価格変動ではなく、
記号的生成と現実的基盤の位相差の拡大
として捉えることができる。

10.12　建築における生成学

建築は、生成学のインターフェイス論を具体的に考えるための重要な領域である。

建築は、

内部／外部、
身体／環境、
私的／公共的、
自然／人工

を接続し、同時に分割する。

したがって建築そのものが、

巨大なインターフェイス

として作用する。

しかも建築は、設計図だけでは成立しない。

施工。

素材。

地盤。

気候。

職人。

使用者。

時間。

これらとの接続によって初めて現実化する。

10.13　建築と納まり

建築における「納まり」は、生成学的実践の代表例である。

設計図には一般抽象的構造がある。

しかし現場には、

寸法誤差、素材特性、既存構造、施工条件

が存在する。

そこで必要になるのは、

抽象構造を現実へそのまま押し付けることではなく、

その場で関係を納めること

である。

したがって、

Design × Site × Craft → Osamari

となる。

納まりは、

一般抽象性を個別具体性へ現実接地するインターフェイス行為

である。

10.14　空間と場

建築を考えると、

「空間」と「場」の差異も明確になる。

空間は、

XYZ座標によって記述可能な抽象構造である。

これに対して場は、

時間、記憶、身体、出来事

が蓄積された関係構造である。

したがって、

Space ≠ Place

である。

生成学において場とは、

生成履歴が蓄積された空間

として理解される。

建築は、抽象的空間を場へ変換するインターフェイスとなる。

10.15　社会制度における生成学

社会制度も、生成学的に見ることができる。

法律、学校、企業、行政、家族、国家。

これらは固定的な実体ではない。

人間が毎日その制度に沿って行為することで、

制度は再生成される。

したがって、

Institution → Action → Reproduction of Institution

という循環が存在する。

制度は人間を動かす。

しかし同時に、人間の反復的行為によって制度は存在し続ける。

10.16　制度の生成力と固定化

制度は、もともと何らかの現実問題に応答して成立した可能性がある。

しかし時間が経過すると、

その起源となった問題が失われ、

形式だけが残ることがある。

このとき、

生成的制度が固定的制度へ変化する。

つまり、

Generative Structure → Institutional Stabilization → Formalization

という過程である。

生成学は、

制度を単に解体するのではなく、

どこで制度が現実接地を失ったのか

を分析する。

10.17　教育における生成学

教育もまた、生成学的に再考できる。

教育を、

知識を教師から学生へ移すこと

と理解するならば、

Teacher → Knowledge → Student

というモデルになる。

しかし生成学では、

教育とは、

学生自身が世界との新しい接続可能性を獲得する過程

である。

したがって、

Education = Generation of Possibility

と考えることができる。

教育の成果は、

「何を知っているか」

だけではなく、

「何と接続できるようになったか」

によって評価されうる。

10.18　研究における生成学

学術研究もまた、

既存知識を確認するだけではない。

問いを作る。

未知の対象へ接続する。

方法を選ぶ。

失敗する。
修正する。
概念を生成する。
したがって研究とは、
知識生成の実践
である。
しかし研究評価が論文数、引用数、ランキングなどの記号へ過度に収束すると、
研究そのものより、
研究を証明する記号
が目的化する可能性がある。
ここにも評価・証明・価値の力学が現れる。

10.19　文化における生成学

文化研究において、生成学は、
文化を固定的なアイデンティティとして扱わない。
文化とは、
作品性、無名性、型の反復によって形成される、
継続的な生成構造
である。
したがって、
Culture ≠ Static Heritage
である。
むしろ、
Culture = Recurrent Generative Inheritance
と捉えることができる。

10.20　伝統と変化

伝統は、変わらないものではない。

もし完全に変わらないならば、

現実条件の変化へ対応できず、

生きた実践ではなくなる。

したがって伝統とは、

同じものを保存することではなく、

変形可能な型を継承すること

である。

この意味で、

伝統と創造は対立しない。

むしろ、

伝統とは、過去の生成可能性を未来へ渡すインターフェイス

である。

10.21　宗教における生成学

宗教も、固定された教義だけでは説明できない。

祈り。

儀礼。

身体。

場所。

聖物。

共同体。

これらの接続によって、

神聖性が生成する。

したがって宗教的経験を、

内面的信念だけに還元することはできない。
宗教は、
自己と自己以外、人間と人間以前的世界を接続する生成的実践
として捉えることができる。

10.22　自然信仰と生成

石。
木。
山。
水。
これらは、人間以前の存在である。
そこに印、祈り、儀礼が加わると、
新しい関係が生成する。
Natural Reality × Ritual Practice → Sacred Relation
ここで宗教は、
自然へ意味を一方的に投影するだけではない。
むしろ、
人間が自己以前的世界との関係を再構成するインターフェイス
となる。

10.23　政治・ガバナンスへの応用

生成学は、政治やガバナンスにも応用できる。
政治制度は、
決定を行うだけではない。
誰が発言できるか。
誰が参加できるか。

何が議題となるか。

どの選択肢が可能か。

を構造化する。

したがってガバナンスとは、

集合的生成可能性の配分

でもある。

この観点から、

中央集権、分散型組織、DAO、非合意型ガバナンスなどを、

生成可能性の設計として比較することができる。

10.24　テクノロジーと生成可能性

技術は人間の能力を拡張する。

しかしそれだけではない。

新しい技術は、

人間が何を可能と考えるか

そのものを変える。

自動車が生まれれば都市が変わる。

インターネットが生まれればコミュニケーションが変わる。

AIが生まれれば、文章を書くこと、調べること、考えることの意味が変わる。

したがって技術とは、

可能性空間を再設計する生成装置

である。

10.25　技術は中立ではない

技術は中立的な道具ではない。

なぜなら、

技術が導入された時点で、
可能な行為の範囲が変わるからである。
したがって、
Technology → New Affordances → New Practices → New Self
という生成が起こる。
人間が技術を作る。
しかし同時に、
技術も人間を作り直す。
この再帰性は生成学の中心的問題である。

10.26　生成学と環境問題

環境問題においても、
人間／自然
という二項分離だけでは不十分である。
人間は自然の外に立って自然を管理しているわけではない。
人間の身体、経済、都市、技術は、
自然との相互生成の中にある。
したがって環境問題とは、
自己と自己以外の接続設計の問題
でもある。
ここで人間以前性の概念が重要になる。

10.27　生成学と経済

経済を、
資源配分や市場交換だけとして捉えるのではなく、
価値生成のシステム

として考えることもできる。
何が価値として認識されるか。
誰がその価値を証明するか。
価値がどのようにレバレッジされるか。
価値がどこで現実へ接地するか。
これらは生成学の問題となる。
したがって経済学と生成学の接点には、
価値の生成論
が成立する。

10.28　生成学とデザイン

デザインは、
完成した物を美しく整えること
だけではない。
生成学的には、
人間と世界の接続可能性を設計することである。
プロダクトデザイン。
UI。
建築。
制度設計。
サービスデザイン。
これらはいずれも、
何が可能な行為として現れるか
を変化させる。
したがってデザインは、
生成学の実践領域として重要である。

10.29　生成学と日常生活

生成学は、巨大な制度や高度技術だけを扱うものではない。

最も基礎的な生成は、

日常生活の中で起きる。

料理する。

掃除する。

植物を育てる。

物を直す。

人と話す。

場所を整える。

これらの行為も、

自己と自己以外の関係を変化させる。

したがって、

生活は生成の最小現場

である。

ここで再び、

生活即芸術

という問題が現れる。

10.30　応用とは「適用」ではない

ここで重要な注意が必要である。

生成学を各領域へ「応用する」とき、

あらかじめ完成した理論を上から当てはめてはならない。

それでは生成学自身が一般抽象化力になってしまう。

生成学の理論も、

個別具体的な領域へ接地され、

そこで修正されなければならない。

したがって、

Theory → Application

ではなく、

Theory ↔ Concrete Field

という再帰関係が必要である。

10.31　領域横断性

生成学の目的は、

既存の学問領域を統合して一つにすることではない。

芸術は芸術としての特殊性を持つ。

金融は金融としての特殊性を持つ。

AIはAIとしての特殊性を持つ。

その差異を消してはならない。

生成学が提供するのは、

異なる領域に現れる生成構造を比較するための共通言語

である。

10.32　比較可能な生成構造

たとえば、

芸術における作品性。

金融における価値。

宗教における神聖性。

AIにおける意味ある出力。

社会制度における権威。

これらは同一ではない。

しかし、

ある対象が特定の関係の中で、それ以前には持っていなかった力を獲得する

という点では比較可能である。

つまり、

X × Relation → Emergent Property

という共通構造を持つ。

生成学は、この構造的比較を可能にする。

10.33　生成学の分析単位

したがって生成学の分析単位は、

個体だけではない。

以下のような関係配置が分析単位となる。

主体
自己以外
インターフェイス
力
境界
時間
現実接地
生成結果
再帰構造

ある研究対象に対して、

何が接続しているのか。

どこに差異があるのか。

何が力として作用しているのか。

どこで現実に接地しているのか。

何が新しく生成したのか。

を問う。

10.34　生成学の共通研究質問

各領域に対して、生成学は次の基本質問を提示できる。

何が生成しているのか。

何と何が接続しているのか。

その接続を媒介するインターフェイスは何か。

どの差異が力となっているのか。

何が自己以前的条件として働いているのか。

どこで記号と現実が接地しているのか。

何がそれ以前には存在しなかったのか。

生成されたものは次に何を可能にしているのか。

これらの問いによって、

異なる領域を比較することが可能になる。

10.35　生成学の実証可能性

生成学が学問として成立するためには、

抽象的な哲学的主張だけでなく、

具体的な分析可能性を持たなければならない。

たとえば、

インターフェイス変更前後で行為がどう変わったか。

評価制度導入によって行動がどう収束したか。

ある文化的型がどのように変形しながら継承されたか。

AIの出力が現実の意思決定へどのように作用したか。

などは、経験的・歴史的・比較研究の対象となりうる。

したがって生成学は、

哲学と実証研究を接続可能な理論枠組み

として構想される。

10.36　生成学と学際性

生成学は学際的である。

しかし単に複数分野を並べるだけではない。

学際研究が、

Philosophy + Art + AI + Finance

という足し算であるならば、

生成学が目指すのは、

それらの領域の間に新しい第三項を生成すること

である。

つまり学際性それ自体が、

生成学的でなければならない。

10.37　生成学はメタ学問か

生成学は複数領域を横断するため、

メタ学問のように見える。

しかし生成学は、

各学問を上から統括するものではない。

むしろ、

各学問が対象を成立させている生成条件へ問いを戻す

という方法論的立場である。

したがって生成学は、

meta-discipline

というより、

transversal foundational inquiry

として位置づける方が適切である。

10.38　応用から理論への回帰

生成学において、応用研究は基礎理論の下位にあるわけではない。

個別領域の研究によって、

基礎理論そのものが修正される。

たとえばAI研究によって、

主体概念が変わるかもしれない。

金融研究によって、

価値やナラティブの理論が精密化されるかもしれない。

宗教研究によって、

無名性や型の理解が変わるかもしれない。

したがって、

Application → Revision of Foundations

という方向も必要である。

10.39　生成学の再帰的学問構造

ここから、

生成学そのものも生成する学問である

という結論が導かれる。

生成学が生成を研究するならば、

自らを完成された理論体系として閉じることはできない。

新しい事例。

新しい技術。

新しい社会変化。

新しい批判。

これらとの接触によって、

生成学自体が変化しなければならない。

したがって、

Generative Studies must itself remain generative.

これは単なる標語ではない。

生成学の方法論的要請である。

10.40　小括――生成学は領域を越えて生成構造を研究する

本章では、生成学の応用可能性を、

芸術、AI、金融、建築、社会制度、教育、宗教、文化、技術、環境、経済、デザイン、日常生活

へ展開した。

その結果、各領域に共通して、

接続
差異
インターフェイス
力
現実接地
非閉鎖性
再帰性

という生成構造が現れることを確認した。

しかし生成学は、

すべての現象を同じものとして説明する理論ではない。

むしろ、

異なる現象の差異を保持しながら、その成立過程を比較可能にする学問

である。

そして各領域から得られた知見は、

再び生成学の基礎理論を修正する。

この再帰性によって、

生成学そのものもまた、

完成された体系ではなく、
生成し続ける学問体系
として存在する。
次章では、ここまで展開した理論を整理し、
生成学を一つの学問体系として成立させるための
基本公理、研究対象、方法論、判定基準
を統合的に提示する。

第11章　生成学の公理的輪郭

――研究対象・基本原理・方法論の統合――

11.1　なぜ公理的輪郭が必要なのか

ここまで、生成学を複数の理論層から展開してきた。

しかし一つの学問体系として成立させるためには、

何を前提とし、何を研究対象とし、どのような方法で分析し、どの条件を満たすときに「生成」と呼ぶのか

を明確にしなければならない。

生成という語は広義に使用すれば、ほとんどあらゆる変化を意味しうる。

それでは生成学は、説明力を失う。

したがって本章では、生成学を閉じた体系として固定するのではなく、

最小限の公理的輪郭

として整理する。

11.2　生成学の第一原理――生成先行性

生成学の第一原理は、

生成先行性（Generative Precedence）

である。

存在は、生成以前から完成した実体として与えられているのではない。

むしろ、

存在とは、生成過程における局所的安定状態である。

したがって、

Generation → Existence

が基本的方向となる。

しかし存在は生成の終点ではない。

存在したものは、次の生成条件となる。

よって、

Generation → Existence → New Generation

という再帰構造が成立する。

11.3　第二原理——関係先行性

第二原理は、

関係先行性（Relational Precedence）

である。

個体は、関係から完全に独立した閉じた実体ではない。

自己、作品、制度、価値などの同一性は、

複数の関係の中で生成する。

したがって、

Entity → Relation

ではなく、

Relation → Entity

という方向を基礎に置く。

ただしこれは、個体の実在を否定するものではない。

個体は、

関係構造の局所的安定化

として成立する。

11.4　第三原理——差異保存性

生成には差異が必要である。

完全に同一のもの同士が接続しても、新しい第三項は生じにくい。

したがって生成には、

$A \neq B$

が必要である。

しかし生成は、この差異を消去することではない。

AとBの差異を保持したまま、

新しいCが生成する。

したがって、

Difference is not eliminated by generation; it is transformed through generation.

これを、

差異保存性

と呼ぶことができる。

11.5　第四原理——第三項生成性

異質な項が生成的に接続すると、

それぞれへ還元できない第三項が出現する可能性がある。

形式的には、

$A \times B \rightarrow C$

である。

ここで、

$C \neq A$
$C \neq B$
$C \neq A + B$

である。

Cは、

接続そのものから生じた創発的関係である。

この第三項生成性が、

生成を単純な組み合わせから区別する。

11.6　第五原理——インターフェイス性

異質な項の接続には、

何らかの境界・媒体・変換領域が必要となる。

これを広義にインターフェイスと呼ぶ。

したがって、

Generation requires an interface.

インターフェイスは、

単なる通路ではない。

それは、

接続される項そのもののあり方を変える。

ゆえに、

A ↔ I ↔ B

という相互変換が基本となる。

11.7　第六原理——自己以外性

生成には、

自己によって完全には予測・支配・回収できないものが必要である。

これを、

自己以外（Non-Self）

と呼ぶ。

自己以外には、

他者、自然、身体、偶然、物質、技術、時間、環境

などが含まれる。

もし生成過程が自己内部で完全に閉じているならば、

そこに生じるのは自己反復であり、

新しい生成可能性は限定される。

したがって、

Non-Self is a condition of genuine generation.

11.8　第七原理——現実接地性

記号は記号を生成できる。

しかしその生成が現実へ作用するためには、

身体、物質、他者、環境、制度、出来事などへ接続する必要がある。

これを、

現実接地性（Reality Grounding）

と呼ぶ。

したがって、

Symbolic Generation ≠ Grounded Generation

である。

生成学は、

記号的整合性と現実的接続を区別する。

11.9　第八原理——非閉鎖性

生成された存在は、

最終的に閉じた完成状態ではない。

新たな接続可能性へ開かれている。

したがって、

Every generated state remains potentially generative.

これを、

構造的非閉鎖性（Structural Non-Closure）

と呼ぶ。

生成学において、

完成とは終点ではなく、

一時的安定

である。

11.10　第九原理——再帰性

生成されたものは、

次の生成条件となる。

作品は型となる。

制度は行為を生成する。

行為は制度を再生成する。

言語は世界を記述するが、

その言語によって世界の見え方が変わる。

したがって、

$\text{Generation}_1 \rightarrow \text{Condition}_2 \rightarrow \text{Generation}_2$

という再帰構造が成立する。

これを、

生成再帰性（Generative Recursivity）

とする。

11.11　第十原理——不可逆性

生成は履歴を残す。

一度何かが生成すると、

完全に生成以前と同一の状態へ戻ることは保証されない。

したがって、

Generation produces history.

不可逆性は、

生成が単なる状態変換ではなく、
世界の可能性構造そのものを変化させることを示す。

11.12　第十一原理——偶然性

生成が完全に事前決定されているならば、
それは実行である。
生成には、
複数の可能な結果が存在する余地が必要である。
したがって生成学における偶然性とは、
無秩序ではなく、
条件づけられた非決定性
である。

11.13　第十二原理——個別具体性

生成は、
一般的抽象空間で生じるのではない。
必ず、
ある身体、
ある場所、
ある時間、
ある関係
において起こる。
したがって、
Generation is always situated.
生成学は一般構造を研究するが、
その一般性は個別具体的現実から切断されてはならない。

11.14　第十三原理——力動性

生成には、

状態を変化させる力が必要である。

力とは、

物理的エネルギーに限定されず、

評価、言語、欲望、制度、違和感、期待など、

行為可能性を方向づける作用を含む。

したがって、

Difference × Relation × Interface → Force

そして、

Force × Action → Generation

という構造を持つ。

11.15　第十四原理——即的接続性

生成の一部は、

記号的・制度的媒介を経由して生じる。

しかし、

現実接地された力が行為へ直接的に転換される位相も存在する。

これを、

即（Soku）

と呼ぶ。

即とは、

媒介の否定ではなく、

生成と行為の距離が最小化された状態

である。

11.16　第十五原理——継承可能性

個別具体的な生成は、

反復・変形・継承されることで、

個人を越える。

その過程で、

作品性、無名性、型が成立する。

したがって、

Generation may become inheritance.

生成は一回的出来事にとどまらず、

未来の生成条件となりうる。

11.17　生成の判定基準

以上の原理から、

ある出来事を生成と呼ぶための暫定的な判定基準を導くことができる。

少なくとも、

第一に、異質な項の接続が存在すること。

第二に、その接続によって以前には成立していなかった差異が生じること。

第三に、その結果が各項の単純な総和へ還元できないこと。

第四に、生成された結果が次なる接続可能性を持つこと。

これらが必要である。

11.18　生成でないもの

逆に、

すべての変化を生成とは呼ばない。

単純な反復。

完全に決定された手続の実行。

入力と出力が固定された変換。

既存構造の機械的再生産。

これらは、

生成的過程の一部になることはあっても、

それ自体で生成とは限らない。

重要なのは、

可能性構造が変わったか

である。

11.19　生成の最小定義

ここまでを踏まえると、

生成を最小限に次のように定義できる。

生成とは、異質な複数項がインターフェイスを介して接続し、その接続によって、各項の単純な総和には還元できない新しい関係・意味・力・存在可能性が現実化することをいう。

さらに、

その生成結果が新たな生成条件となるとき、

生成は再帰的に継続する。

11.20　生成学の研究対象

生成学の研究対象は、

特定の物質領域に限定されない。

生成学が研究するのは、

生成構造

である。

その主要対象には、

存在生成、
主体生成、
意味生成、
価値生成、
力生成、
作品生成、
文化生成、
制度生成、
技術生成、
現実生成

が含まれる。

11.21　生成学の分析単位

生成学の分析単位は、

単独の対象ではない。

基本的には、

関係配置（generative configuration）

である。

その構成要素として、

主体、
自己以外、
インターフェイス、
境界、
差異、
力、
時間、
現実接地、
生成結果

を分析する。

11.22　生成学の第一研究質問

すべての生成学的研究は、

最初に次の問いを持つことができる。

何が生成したのか。

この問いは、

何が変化したか

とは異なる。

問うべきは、

その出来事以前には存在していなかった何が、そこから現れたのか

である。

11.23　第二研究質問——何が接続したか

次に問う。

何と何が接続したのか。

自己と他者。

身体と技術。

言語と現実。

作品と制度。

自然と儀礼。

異なる項の接続構造を明らかにする。

11.24　第三研究質問——インターフェイスは何か

接続には、

何らかのインターフェイスが存在する。

画面。

言語。

貨幣。

建築。

作品。

身体。

制度。

したがって、

何が接続を可能にし、同時にその接続を制約しているのかを問う。

11.25　第四研究質問――何が力として作用したか

同じ接続条件でも、

生成が起こる場合と起こらない場合がある。

そこで、

何が差異を力へ変換したのかを分析する。

評価。

欲望。

違和感。

偶然。

制度。

身体的切迫。

これらが生成を方向づける。

11.26　第五研究質問――どこで現実接地したか

生成された記号や構造が、

現実に作用するためには接地が必要である。

したがって、

どこで身体・物質・環境・他者・出来事へ接続したのかを問う。

ここは、

AI、金融、言語研究において特に重要である。

11.27　第六研究質問――何が自己以外であったか

生成主体が予測できなかったものは何か。

何が抵抗したか。

何が偶然として入り込んだか。

何が主体を変えたか。

この問いによって、

生成が自己内部の閉鎖的操作なのか、それとも自己以外との接触を含むのか

を判断できる。

11.28　第七研究質問――何が継承されたか

生成が一回的に終わらなかった場合、

何が次の生成条件として残ったか。

作品。

言葉。

習慣。

制度。

型。

記憶。

この継承構造を分析することで、

個別生成から文化生成への移行を記述できる。

11.29　生成学の方法論的三角形

生成学の研究方法は、

大きく三つの要素から構成できる。

第一は、

記述（Description）

である。

何が起きたかを精密に記述する。

第二は、

構造分析（Structural Analysis）

である。

接続、差異、インターフェイス、力を分析する。

第三は、

介入（Intervention）

である。

必要に応じて生成条件を変え、

何が生じるかを観察する。

したがって、

Description × Analysis × Intervention

という方法論的三角形が成立する。

11.30　観察と参与

生成学では、

完全に外部から対象を観察できるとは限らない。

研究者自身の観察が、

対象へ影響する場合がある。

特に、

芸術、教育、社会実践、デザイン
では、
研究者自身が生成過程に参与する。
したがって生成学では、
研究者自身の位置を記述すること
が重要になる。

11.31　反省性

このため、
生成学には反省性が必要である。
研究者は、
対象だけでなく、
自らの概念、方法、介入
が何を生成しているかを問う。
つまり、
Research → Object
だけでなく、
Research ↔ Object
という関係を分析する。

11.32　理論の現実接地

生成学自身も、
理論的自己閉鎖へ陥る可能性がある。
生成、位相、インターフェイスなどの概念を、
現実から切断して自己増殖させれば、
それ自体が言語デリバティブ空間となる。

したがって生成学は、
自らの理論を不断に
個別具体的現実へ接地する必要がある。

11.33　反証と修正可能性

生成学が学問であるためには、
その理論が修正可能でなければならない。
ある事例が、
既存の公理では説明できない。
第三項生成が確認できない。
自己以外との接触を必要としない生成現象が見つかる。
その場合、
理論そのものを再検討する必要がある。
したがって、
生成学は自らの非閉鎖性を保持しなければならない。

11.34　生成学の公理は絶対命題ではない

ここで提示した原理は、
形而上学的な最終真理として提示されているのではない。
それらは、
生成現象を比較・記述するための
作業公理（working axioms）
として位置づけるのが適切である。
新しい研究によって、
追加、修正、分岐が起こりうる。

11.35　生成学における普遍性

生成学は、
普遍理論を目指しながら、
個別具体性を失ってはならない。
この緊張関係は、
生成学にとって本質的である。
普遍性は、
個別差を消去して得られるだけではない。
むしろ、
複数の個別生成を比較する中から、再帰的に発見される構造
として現れる。

11.36　生成学と個別具体的普遍性

したがって生成学の普遍性は、
一般抽象的普遍性だけに依存しない。
ある一つの個別具体的生成を徹底的に分析することで、
他の領域にも通じる構造が現れることがある。
この意味で、
個別具体的普遍性
は生成学の重要な認識論的原理となる。

11.37　生成学の規範性

生成学は、
何が生成したかを記述するだけではない。
どの生成が、

接続可能性を開くのか。
どの生成が、
他なるものを排除するのか。
どの力が、
未来の生成可能性を閉じるのか。
という規範的問題も避けられない。
しかし、
「生成的だから善である」
とは言えない。

11.38　善い生成とは何か

生成学の枠内で、
善い生成を完全に定義することは難しい。
しかし少なくとも、
自己以外を完全に消去しないこと。
将来の生成可能性を完全に閉じないこと。
現実接地を失わないこと。
生成された力を絶対化しないこと。
などは、
暫定的な規範軸となりうる。

11.39　生成学の最小理論モデル

ここまでの議論を、
一つの最小モデルへ集約すると、
次のようになる。

Preconditions
× Difference
× Interface
× Non-Self
× Force
→ Generation

生成されたものは、

Generated State
→ New Relations
→ New Preconditions

へ移行する。

したがって全体は、

$P_n \times D_n \times I_n \times N_n \times F_n$
$\rightarrow G_n$
$\rightarrow P_{n+1}$

という再帰構造として表現できる。

11.40　生成学の大循環

これまでの各章を統合すると、

生成学の理論全体は次の大循環を形成する。

人間以前性
→ 自己以前性
→ 自己
→ 自己外部化
→ 言語・記号
→ デリバティブ空間
→ 力
→ 現実接地
→ 即
→ 個別具体的生成
→ 作品性

→ 無名性
→ 型
→ 文化
→ 次の自己以前性

この構造は、

閉じた円環ではない。

型や文化は更新され、

次の自己は以前の自己と異なる。

したがって、

生成学の基本構造は螺旋である。

11.41　生成の螺旋

この螺旋において、

過去の生成は消えない。

それは、

型、制度、言語、身体、場所、記憶

として現在へ蓄積される。

しかし現在は、

それらを完全に反復するわけではない。

自己以外との新しい接触によって、

差異が入り込む。

その差異によって、

未来が生成する。

したがって、

History × Difference → Future

という構造が生じる。

11.42　生成学と時間

このことから、

生成学の時間概念も整理できる。

過去は、

消滅したものではなく、

現在の生成条件として残っている。

未来は、

まだ存在しないが、

ナラティブや期待を通じて現在へ作用する。

現在は、

過去と未来が接続され、

新しい現実が生成する位相である。

したがって、

Present = Interface between inherited conditions and unrealized possibilities

と捉えることができる。

11.43　生成学と現実

最終的に、

生成学における現実とは何か。

現実は、

すべての可能性がすでに含まれた完成世界ではない。

また、

人間の言語によって自由に構成されるものでもない。

現実とは、

生成されたものと、まだ生成されていない可能性と、自己によって完全には回収できない抵抗とが共存する非閉鎖的な場である。

11.44　生成学の中心命題の再定式化

本論文の冒頭で、

現実は、単に存在しているのではない。現実は、生成している。

と述べた。

ここまでの議論を踏まえると、

この命題はさらに精密に次のように再定式化できる。

現実とは、過去の生成が局所的に安定し、その安定が自己以外との新たな接続によって不断に変形され、未来の生成条件へ転換され続ける非閉鎖的関係構造である。

11.45　小括――生成学は自らも生成しなければならない

本章では、

生成学の基礎原理、研究対象、分析単位、研究質問、方法論、規範的輪郭を統合した。

その結果、

生成学は、

固定した対象を分類する学ではなく、

対象が成立し、力を持ち、継承され、再び変化する生成構造を研究する学

として整理できる。

しかし重要なのは、

この定義自体を最終的に固定しないことである。

もし生成学が、

自らの公理を絶対化し、

現実からの反証を拒み、

既存概念だけを自己増殖させるならば、

生成学そのものが、

生成を失う。

したがって、

生成学は、自らの理論構造にも構造的非閉鎖性を要求する。

生成学は、

生成を研究するだけではない。

生成する学問でなければならない。

次章では、この体系を既存学問との関係から位置づけ、

生成学が哲学、美学、社会科学、自然科学、情報科学などとどのように接続しうるのかを検討する。

第12章　生成学と既存学問

――学際性を越える横断的基礎学として――

12.1　生成学は何を新しくするのか

生成学が一つの学問体系として成立するためには、既存の学問領域との関係を明確にしなければならない。

生成学は、哲学、美学、社会学、経済学、情報科学、宗教学、建築学などを置き換えるものではない。

また、それらを一つの巨大な統一理論の下に従属させるものでもない。

生成学の役割はむしろ、

各学問がすでに成立した対象を扱うとき、その対象がどのような生成条件によって成立したのかを横断的に問うこと

にある。

したがって生成学は、新たな対象領域を既存学問の隣に追加するというより、

対象成立以前の生成過程を共通問題として取り出す横断的基礎学

として位置づけられる。

12.2　哲学との関係

哲学、とりわけ存在論は、

「存在とは何か」

を問う。

生成学もこの問いを共有する。

しかし生成学は、問いをさらに遡及させる。

すなわち、

存在するという状態そのものはいかに生成したのか

と問う。
この意味で生成学は、存在論を否定するものではない。
むしろ、
存在論を生成論へ開く。
存在を固定的実体としてではなく、
生成過程の局所的安定として理解することによって、
存在論と変化の理論を分離せずに扱うことができる。

12.3　認識論との関係

認識論は通常、
主体が対象をどのように知るか
を問う。
しかし生成学では、
主体と対象が最初から固定された二項であるとは考えない。
したがって、
Subject → Object
という認識モデルに先立って、
Subject × Interface × Non-Self → Knowledge Relation
という生成を考える。
知識とは、
主体内部に対象の正しい像を形成することだけではない。
知るという行為そのものによって、
主体と対象の関係も変化する。
したがって生成学において認識とは、
関係生成の一形式
である。

12.4　現象学との関係

生成学は、経験の個別具体性を重視する点で、現象学と重要な接点を持つ。
身体、世界、知覚、時間、他者との関係は、
生成学にとっても中心的問題である。
しかし生成学が特に強調するのは、
経験の記述だけでなく、
その経験が新しい存在可能性をどのように生成するか
という点である。
したがって、
experience
から、
generative consequence of experience
へと問いが拡張される。

12.5　実存哲学との関係

実存哲学は、
個別具体的な人間が、
死、不安、自由、責任、世界への被投性などに直面することを重視してきた。
生成学もまた、
自己以前性、偶然性、個別具体的必然性
を重視する。
しかし生成学では、実存を人間主体内部の問題に閉じず、
自己と自己以外の接続から生じる関係的生成
として捉える。
したがって人間の実存も、
自然、身体、制度、技術、文化との生成関係から分析される。

12.6　プラグマティズムとの関係

生成学は、
概念の意味を実践的作用から捉えるという点で、
プラグマティズムと強い親和性を持つ。
ある概念が何を意味するかは、
その概念が現実の行為をどう変えるか
によって判断できる。
この観点は、
生成学における
「何を生成したのか」
という問いと重なる。
ただし生成学は、
実践的結果だけでなく、
その結果を可能にした接続・位相・力・自己以前的条件
まで分析対象とする。

12.7　プロセス哲学との関係

生成学は、
存在より出来事や過程を重視するプロセス哲学とも近接する。
しかし生成学において重要なのは、
単に「すべては過程である」と述べることではない。
それだけでは生成と変化の区別が曖昧になる。
生成学は、
どのような接続が、どのような第三項を生成したのか
を具体的に記述しようとする。
そのため、

インターフェイス、現実接地、自己以外、作品性、型
などの媒介概念を導入する。

12.8　美学との関係

美学は、美、美的経験、芸術、作品などを扱ってきた。
生成学は、
これらを固定した属性としてではなく、
関係の中で生成する状態
として捉える。
したがって、
「何が美しいのか」
だけではなく、
「何が、どのような関係の中で、美的力を獲得したのか」
と問う。
作品も、
完成した対象ではなく、
作品性という生成状態として理解される。

12.9　芸術学との関係

芸術学は、
作者、作品、ジャンル、制度、歴史などを研究する。
生成学は、それらを横断する。
作者は自己外部化する。
作品は作品性を獲得する。
制度は評価によって作品を再生成する。
作品は反復され、型となる。

型は次の作品を生む。
したがって、
芸術史もまた、
作品の連続ではなく生成条件の変化の歴史
として再記述することができる。

12.10　社会学との関係

社会学は、
社会構造、制度、規範、集団、権力などを分析する。
生成学は、
それらが人間を動かす力であると同時に、
人間の行為によって再生成される構造であることを重視する。
したがって、
Structure → Actor
でも、
Actor → Structure
だけでもなく、
Structure ↔ Action ↔ Regeneration
という再帰関係が中心となる。

12.11　経済学との関係

経済学は、
生産、交換、価格、資源配分などを扱う。
生成学はそこに、
価値がいかに生成されるか
という問いを加える。

価格は価値を反映するだけではない。
価格そのものが期待を変え、
人間の行動を変え、
未来の価値を再生成することがある。
したがって、
Price → Narrative → Action → New Price
という循環を分析する。
ここで言語デリバティブ論と金融デリバティブの構造比較が可能になる。

12.12　金融工学との関係

金融工学は、
将来の不確実性を数理的に価格化する。
生成学は、
その数理モデル自体ではなく、
未来を現在へ折り畳む構造
に注目する。
金融デリバティブは、
将来の可能性を現在の価格と行為へ変換するインターフェイスである。
そして同様の構造が、
ナラティブ、評価、AI生成、社会的期待
にも存在しうる。
ここに生成学的比較の意義がある。

12.13　情報科学との関係

情報科学では、
情報の表現、伝達、処理、生成が中心となる。

生成学は、
情報そのものより、
情報がどの関係の中で意味と力を獲得するか
を問う。
情報は固定的に意味を持つわけではない。
同じ情報でも、
状況、主体、制度、身体
によって作用が異なる。
したがって、
Information × Context × Interface → Meaning / Force
という構造が重要になる。

12.14　人工知能研究との関係

AI研究では、
精度、推論能力、生成能力、アラインメントなどが中心課題となる。
生成学はこれらを補完し、
AIとの接続によって人間と現実がどう再生成されるかを研究する。
AIは単なる道具でも、
独立主体でもない。
少なくとも、
人間と巨大な記号空間を接続するインターフェイスとして機能する。
したがって、
AI Studies
の外側に、
Human–AI Generative Relation
という研究対象が現れる。

12.15　メディア論との関係

メディア論は、

媒体が内容や社会をどのように変えるかを研究する。

生成学のインターフェイス論は、

この問題を存在論的に拡張する。

インターフェイスは、

既存の情報を運ぶだけではない。

それは、

何が主体であり、何が対象であり、何が可能な行為であるかを生成する。

したがってメディアは、

単なる伝達媒体ではなく、

生成配置の一部となる。

12.16　デザイン研究との関係

デザイン研究では、

対象、ユーザー、体験、システムなどを設計する。

生成学では、

設計対象をさらに広げ、

生成可能性そのものを設計する

と考える。

何を作るかではなく、

何が起こりうるか。

誰が参加できるか。

どのような差異が入り込むか。

という問題になる。

ここで逆問題芸術とデザイン研究が接続する。

12.17　建築学との関係

建築学は、
構造、空間、機能、環境、施工などを扱う。
生成学がそこに加えるのは、
設計された空間がどのように場へ生成するか
という問いである。
建築物そのものと、
そこに蓄積される時間、記憶、身体、生活
は同一ではない。
したがって、
Space → Use → Time → Place
という生成過程が重要となる。

12.18　人類学との関係

人類学は、
文化、儀礼、共同体、身体、信仰、交換などを研究する。
生成学は、
これらを固定した文化要素としてではなく、
反復と変形によって継承される生成構造
として捉える。
特に、
無名性、型、印、神聖性
といった概念は、
文化が個人を越えて成立する過程を分析する上で重要となる。

12.19　宗教学との関係

宗教学は、
教義、信仰、制度、儀礼、宗教経験などを扱う。
生成学は、
神聖性を固定属性としてではなく、
人間と自己以外の接続によって生成する関係的状態
として分析する。
この観点から、
自然信仰、神道、念仏、曼荼羅、祭礼
などを、
生成的インターフェイスとして捉えることが可能になる。

12.20　歴史学との関係

歴史学は、
過去の出来事を資料に基づいて再構成する。
生成学は、
歴史を、
過去の生成が現在の可能性をどのように構造化しているか
という観点から捉える。
したがって歴史は、
過去の記録だけではなく、
現在に作用する生成条件でもある。
型、制度、言語、場所などは、
過去の生成の蓄積である。

12.21　自然科学との関係

生成学は、
自然科学を哲学的に置き換えるものではない。
物理、生物、化学などの経験科学は、
それぞれ固有の方法と対象を持つ。
しかし生成学は、
自然科学的現象からも、
生成、創発、非線形性、自己組織化、関係性
について重要な示唆を得ることができる。
ただし、科学概念を比喩的に乱用しないことが必要である。

12.22　生物学との関係

生命は、
生成学にとって重要な比較対象である。
生物は、
環境との物質・エネルギー交換を通じて自己を維持する。
完全な閉鎖系ではない。
また、
成長、適応、進化
を通じて新しい形態が現れる。
この構造は、
生成学の非閉鎖性や自己以外性と重要な比較可能性を持つ。

12.23　複雑系研究との関係

複雑系研究では、

多数の要素の相互作用から、
全体レベルのパターンが創発する現象を扱う。
これは、
$A \times B \to C$
という生成学の第三項生成性と近い。
しかし生成学は、
数理的創発だけでなく、
意味、価値、文化、作品性など、
人間的・社会的な生成も扱う。
したがって両者は重なるが同一ではない。

12.24　システム論との関係

システム論は、
要素間関係、フィードバック、境界、自己維持などを分析する。
生成学は、
これらと多くの接点を持つ。
しかし生成学では、
システムがどのように維持されるかだけでなく、
それまで存在しなかったシステム境界そのものがどのように生成するか
を重視する。
つまり、
system maintenance
だけでなく、
system emergence
を問題とする。

12.25　生成学と学際研究

ここまで見てきたように、

生成学は多くの学問と接続する。

しかし、

哲学＋芸術学＋社会学＋AI研究＋宗教学

という単純な足し算ではない。

生成学が目指すのは、

異なる領域を接続することで、各領域だけでは見えなかった第三項を生成することである。

この意味で、

生成学の学際性そのものが生成的である。

12.26　学際性から横断性へ

「学際性（interdisciplinarity）」という語には、

すでに成立した複数のdisciplineを接続するという前提がある。

しかし生成学では、

そのdisciplineの境界自体も問い直される。

したがって、

単なるinterdisciplinarityより、

transversality

という概念が適している。

横断性とは、

各領域の独自性を残したまま、

複数領域を貫く生成構造を追跡することである。

12.27　生成学は統一科学ではない

生成学は、
すべての学問を一つの原理へ還元する
統一科学を目指さない。
還元は、
個別具体性を消去する危険を持つ。
むしろ生成学は、
差異のあるもの同士を、差異を保持したまま比較する
ことを目指す。
したがって、
Unity through Reduction
ではなく、
Connection through Difference
が基本姿勢となる。

12.28　生成学と専門性

横断的学問には、
専門性が弱くなる危険がある。
生成学も、
すべての分野について表面的に語るだけでは学問にならない。
したがって、
個別研究では、
対象領域固有の専門知識を尊重する必要がある。
生成学は、
専門性を不要にするのではなく、
専門性どうしの接続構造を研究する。

12.29　二層構造としての生成学研究

したがって生成学の研究は、

二層構造を持つことが望ましい。

第一層は、

領域固有研究

である。

芸術史なら芸術史。

金融なら金融。

AIならAI。

第二層は、

生成構造分析

である。

接続、インターフェイス、力、現実接地、再帰性を比較する。

この二層を往復することで、

抽象理論と個別具体性の両方を保持できる。

12.30　生成学は方法でもある

生成学は、

独立した研究分野であると同時に、

方法論的視角でもある。

既存の研究対象に対して、

「これは何か」

だけでなく、

「これはどのようにして、このようなものになったのか」

を問う。

さらに、

「これが存在することで、次に何が生成可能になったのか」
を問う。
この二方向性、
生成以前への遡及と、
生成以後への展開
が生成学的方法の特徴である。

12.31　前向き因果と後向き探索

生成学では、
順方向だけでなく逆方向の分析が重要になる。
通常は、
Cause → Effect
を調べる。
しかし生成学では、
Effect → Conditions
も問う。
ある作品が成立した。
では、
どのような条件がその作品性を可能にしたのか。
ある制度が力を持った。
では、
どのような接続によってその力が成立したのか。
ここに逆問題的方法が研究にも導入される。

12.32　生成学と理論構築

生成学では、

理論は現実を上から分類する体系ではない。
理論とは、
複数の個別生成を接続して比較可能にするインターフェイス
である。
したがって理論も、
現実との接触によって変形される必要がある。
理論が変わらないことは、
強さではなく閉鎖性となりうる。

12.33　概念も生成する

この観点から、
概念そのものも生成物である。
「自己」
「芸術」
「自然」
「社会」
「AI」
といった概念は、
永遠に同じ意味を持つわけではない。
新しい出来事や技術によって、
概念の境界は変化する。
したがって生成学は、
概念生成そのもの
も研究対象とする。

12.34　学問領域も生成する

同様に、

学問領域も固定的ではない。

新しい問題が現れると、

既存の領域だけでは扱えなくなる。

そこから、

新しい研究分野が生まれる。

したがって、

discipline

そのものも、

歴史的生成物である。

この意味で生成学は、

学問がどのように学問として成立するのか

というメタレベルの生成も扱うことができる。

12.35　生成学自身の成立条件

ここで、

生成学自身も例外ではない。

生成学が必要になるのは、

既存の領域分割では捉えにくい問題が増えているからである。

AI。

金融。

ネットワーク。

環境。

文化継承。

身体。

作品。
これらが複雑に接続し、
一つの分野だけでは説明しにくい。
したがって生成学の成立自体も、
現代的な生成条件への応答
として理解される。

12.36　生成学の危険

しかし、
「すべては生成である」
と言い始めれば、
生成学は何も説明しなくなる。
したがって、
生成学には自己制約が必要である。
何が生成したのか。
生成前後で可能性構造がどう変わったのか。
第三項は何か。
現実接地はどこにあるか。
これらを具体的に示せない場合、
単に「生成」という語を付けるだけでは不十分である。

12.37　生成学と批判

生成学は、
既存制度を否定するためだけの批判理論でもない。
制度には生成力がある。
型にも生成力がある。

一般抽象化にも必要性がある。

したがって、

「既存構造＝悪」

とは考えない。

重要なのは、

その構造が現在も生成可能性を開いているか

を問うことである。

12.38　批判から再生成へ

生成学的批判は、

対象の誤りを暴くことだけではない。

より重要なのは、

その構造をどのように再生成できるか

という問いである。

Critique → Destruction

ではなく、

Critique → Difference → Redesign → Regeneration

という方向を持つ。

この点で生成学は、

批判と実践を接続する。

12.39　生成学の学問的位置

以上を総合すると、

生成学は次のように位置づけることができる。

それは、

哲学だけではない。

美学だけではない。

社会科学だけではない。

情報科学でもない。

しかし、

それらの間に浮遊する曖昧な領域でもない。

生成学は、

存在・主体・意味・力・価値・文化・技術が成立する生成構造を横断的に研究する基礎的研究領域

である。

12.40　生成学の独自性

生成学の独自性は、

「生成」という語そのものにあるのではない。

生成を論じる思想や研究は古くから存在する。

生成学の独自性は、

生成を、関係先行性、インターフェイス、自己以外、現実接地、力、即、作品性、無名性、型、再帰性という一連の概念によって統合的に記述し、芸術からAI・金融・文化まで比較可能な研究枠組みへ組織化すること

にある。

12.41　既存学問への貢献

したがって生成学の役割は、

既存学問を置き換えることではない。

むしろ、

各学問に対して一つの補助的かつ根源的な問いを提出する。

それは、

「あなたが研究している対象は、いかにしてその対象として成立したのか。」
という問いである。
さらに、
「その成立は、次に何を可能にしたのか。」
と問う。
この二つの問いによって、
既存学問の対象を静的なものから生成的なものへ開く。

12.42　横断的基礎学

この意味において、
生成学は、
横断的基礎学（transversal foundational discipline）
として位置づけることができる。
「基礎」とは、
他分野より上位にあることを意味しない。
むしろ、
各分野が暗黙に前提としている
存在、主体、対象、関係、価値
の成立条件を問うことを意味する。
また「横断的」とは、
差異を消さずに領域を横切ることを意味する。

12.43　生成学の学術的課題

生成学が今後一つの研究領域として成熟するためには、
少なくとも次の課題がある。
概念のさらなる精密化。

公理間の論理的関係の検討。

既存哲学との比較研究。

個別事例による検証。

質的・量的方法との接続。

AI・金融・芸術など各分野での専門的研究。

概念の反証可能性の検討。

これらを進める必要がある。

12.44　学問の完成ではなく開設

したがって本論文の目的は、

生成学を完成された学問として宣言することではない。

むしろ、

生成学という研究空間を開設すること

にある。

そこには、

まだ未定義の概念がある。

反論可能な命題がある。

他分野から修正されるべき部分がある。

この開放性こそ、

生成学自身が主張する構造的非閉鎖性と一致する。

12.45　小括——学問領域そのものを生成する

本章では、

生成学と哲学、美学、社会科学、情報科学、AI研究、金融、建築、人類学、宗教学、自然科学、複雑系研究などとの関係を検討した。

その結果、

生成学は既存分野の代替物でも、

それらの単純な統合でもなく、

各領域における対象成立の生成条件を横断的に研究する基礎学

として位置づけられることが明らかになった。

生成学は、

既存の学問分類に新しい一つの箱を追加することだけを目指すものではない。

むしろ、

学問領域の境界そのものをインターフェイスとして捉え、その接続から新しい研究問題を生成する。

したがって生成学の成立は、

一つの完成された学問の誕生ではなく、

新しい問いを生成し続ける研究場の成立

として理解されるべきである。

次章では、本論文全体を総合し、

生成学が最終的に何を明らかにしようとするのか、

そして「存在の学」から「生成の学」への転回が持つ理論的意味を、

結論――存在から生成へ

として提示する。

第13章　結論

——存在から生成へ——

13.1　本論文の目的

本論文は、「生成学（Generative Studies）」を、存在・関係・力・接続・現実生成の過程を横断的に研究する基礎学として定義し、その理論的輪郭を提示することを目的としてきた。

そのために、生成の位相存在論、自己外部化、人間以前性・自己以前性、言語デリバティブ論、力の生成論、即、作品性、無名性、型、逆問題芸術という複数の理論を、一連の独立した概念としてではなく、

一つの生成学的体系を構成する相互依存的な理論層

として再配置した。

この再配置によって明らかになったのは、これらの理論に共通する問いが、

「何かが、いかにして現実として成立するのか」

という一点に集約されることである。

13.2　存在を所与としない

生成学の出発点は、存在を否定することではない。

存在を所与としないことである。

通常、われわれは、

人間がいる。
社会がある。
作品がある。
価値がある。
文化がある。
制度がある。

というところから思考を始める。

しかし生成学は、その一歩前へ戻る。
それは、いつ、どこで、何との接続によって、そのようなものとして成立したのか。
この問いによって、存在は固定された実体ではなく、
生成の局所的安定状態
として捉え直される。

13.3　生成は変化ではない

本論文において、生成は単なる変化とは区別された。
変化とは、
$X \to X'$
である。
一方、生成とは、
それ以前には成立していなかった関係・意味・力・存在可能性が出現すること
である。
その最小構造は、
$A \times B \to C$
として表された。
ここでCは、AにもBにも完全には還元できない。
したがって生成とは、
既存項の状態変化だけでなく、
存在可能性そのものの増分
である。

13.4　生成は創造主体から始まらない

生成学は、生成を主体の創造行為へ還元しない。
作者が作品を作る。

設計者が建築を作る。

人間が技術を作る。

これらは確かに生成の重要な一面である。

しかし主体自身が、

身体、自然、言語、文化、歴史、制度、他者

によって生成されている。

したがって、

Self → World

だけでなく、

World → Self → World'

という再帰構造を考えなければならない。

この構造によって、主体は生成の絶対的起源ではなく、

生成を引き受ける局所的な位置

として再定義された。

13.5　自己は自己以外から生成する

この主体論の中心にあるのが、

自己以外（Non-Self）

である。

自己以外とは、他者に限定されない。

自然。

身体。

物質。

偶然。

時間。

技術。

歴史。

死。

自己によって完全には回収できないものすべてが自己以外となる。

生成学において、

自己以外は生成の障害ではない。

むしろ、

自己以外との接触によって自己は変化し、新しい自己が生成する。

したがって、

$\text{Self}_1 \times \text{Non-Self} \rightarrow \text{Self}_2$

という構造が主体生成の基本となる。

13.6　インターフェイスは媒介ではなく生成装置である

自己と自己以外を接続するものが、

インターフェイスである。

インターフェイスは、

透明な媒介物ではない。

何が内であり、何が外であるか。

何が見え、何が見えないか。

どの行為が可能か。

どの接続が成立するか。

それ自体を構造化する。

したがってインターフェイスとは、

異なる位相を接続するだけでなく、接続される項そのものを再生成する境界である。

ここに、生成の位相存在論とインターフェイス存在論の統合がある。

13.7　自己以前性

自己が生成された存在であるならば、

自己の成立以前には、

自己を可能にした条件が存在する。

これが、

自己以前性（Self-Precedence）

である。

自己は、

自分の出生、

身体、

言語、

歴史、

文化、

自然環境

を選択してから存在したのではない。

したがって、

自己は自らの存在条件に先行できない。

このことは、

自己が自己だけによって成立するという閉鎖的主体観を解体する。

13.8　人間以前性

自己以前性をさらに遡ると、

人間以前性が現れる。

人間によって意味づけられる以前にも、

世界は作用している。

自然は存在する。

身体は反応する。
物質には抵抗がある。
したがって現実は、
人間による記号化によって初めて生じるのではない。
人間以前の現実が、人間的世界の成立条件となる。
生成学における現実接地は、
この人間以前性との再接続を含む。

13.9　言語は現実から離れ、再び現実を作る

しかし人間は言語を生成する。
そして言語は、
現実を記述するだけではない。
未来を語る。
評価する。
証明する。
価格づける。
物語を作る。
そこから、
言語デリバティブ空間
が形成される。
記号は記号から派生し、
記号的価値は増幅される。
しかしその記号が人間の行為を変えたとき、
記号は再び現実を生成する。
したがって、

Reality
→ Sign
→ Derivative Space
→ Action
→ New Reality

という循環が生じる。

13.10　現実接地

この循環の中で決定的なのが、

現実接地（Reality Grounding）

である。

記号が記号の内部だけで自己増殖すると、

整合性と現実性が分離する可能性がある。

AIのハルシネーション、

金融的レバレッジ、

評価の自己増殖

は、この構造を可視化する。

したがって生成学は、

記号を否定するのではなく、

記号がどこで自己以外の現実へ接続するか

を問う。

13.11　力

接続だけでは生成は説明できない。

なぜある接続が人間を動かし、

別の接続は何も生まないのか。

ここに力の問題がある。

本論文では、
力を、
可能性の位相を変化させる関係的作用
として定義した。
そして、
社会的に行為を収束させる
一般抽象化力
と、
個別具体的な現実との接触から差異を生成する
個別具体化力
を区別した。

13.12　必然性と偶然性

一般抽象化力は、
社会を安定させる。
しかし過度に固定されると、
人間の行為は必然化する。
「そうするものだから」
という行為が増える。
そこで必要となるのが、偶然性の再導入である。
自己以外との予測不能な接続が、
既存構造へ差異を生む。
そしてその偶然が、
個別具体的必然性へ変化することがある。
したがって、
偶然性と必然性は対立するのではなく、相互に位相変換する。

13.13　即

この個別具体的な力が、

現実との接触から直接的に行為へ変換される位相が、

即（Soku）

である。

即は速さではない。

同一性でもない。

衝動でもない。

それは、

自己と自己以外の差異が保持されたまま、その差異が断絶へ固定されず、現実との接触が生成的行為へ転換される位相

である。

したがって、

即とは、

生成が行為になる瞬間

である。

13.14　作品性

行為は痕跡を残す。

その痕跡が、

他者や環境との関係を再編成する力を持つとき、

作品性が成立する。

したがって作品性とは、

物体内部の属性ではない。

生成されたものが、さらに生成を引き起こす能力

である。

ここで作品は、
完成した終点から、
新しい生成の起点へと変化する。

13.15　無名性

生成が個人を越えて反復されると、
その起源となった名が失われることがある。
しかし生成は残る。
この状態が、
無名性（Namelessness）
である。
無名性とは、
作者の不在ではない。
それは、
生成が個人への帰属から解放され、共同的・歴史的な生成条件へ移行すること
である。
したがって、
無名性によって生成は継承可能になる。

13.16　型

無名の生成が反復可能な形式として蓄積されると、
型が成立する。
型は、
生成を固定する規則ではない。
むしろ、
生成可能性を未来へ保存する構造

である。

Kata × Situation → Singular Generation

という構造によって、

型は毎回異なる個別具体的現実へ接続される。

したがって、

型は反復によって差異を生成する。

13.17　文化

この連鎖から、

文化も再定義された。

文化とは、

固定された意味の集合ではない。

それは、

個別具体的な生成が作品性を獲得し、無名性を通じて型となり、その型が再び次の個別生成を可能にする循環

である。

すなわち、

Soku
→ Workhood
→ Namelessness
→ Kata
→ New Soku

である。

この循環は同じ場所へ戻らない。

したがって、

文化は生成の螺旋である。

13.18　歴史

文化を時間へ拡張すると、

歴史が現れる。

歴史とは、

過去に起こった出来事の集合だけではない。

生成学において歴史とは、

過去の生成が現在の可能性構造として蓄積された状態

である。

したがって、

現在とは、

過去が消えた後に現れる点ではない。

現在とは、

過去の生成と未来の可能性が接続するインターフェイス

である。

13.19　未来

未来も、

単純に現在の後にあるものではない。

言語、期待、計画、ナラティブを通じて、

未来は現在へ作用する。

したがって、

Past → Present → Future

という時間軸だけではなく、

Past → Present ← Future

という構造を考える必要がある。

現在は、

過去の生成履歴と、

未来の未実現可能性が接続する生成位相である。

13.20　逆問題芸術

この生成を実践的に扱う方法として、

本論文は逆問題芸術を位置づけた。

生成を直接作ることはできない。

しかし、

生成条件を設計することはできる。

問いを置く。

境界を設定する。

インターフェイスを作る。

偶然が入り込む余地を残す。

この方法によって、

結果を支配するのではなく、

生成可能性を設計する。

これは芸術制作を越えて、

研究、教育、デザイン、社会設計へ応用可能な生成学的方法論となる。

13.21　生成学の大循環

ここまでの理論を統合すると、

生成学の基本循環は次のように表現できる。

人間以前性
→ 自己以前性
→ 自己
→ 自己外部化
→ 言語・記号

→ デリバティブ空間
→ 力
→ 現実接地
→ 即
→ 個別具体的生成
→ 作品性
→ 無名性
→ 型
→ 文化
→ 次なる自己以前性

これは閉じた円ではない。

一回の循環によって条件そのものが変化する。

したがって、

この構造は、

生成の螺旋

として理解される。

13.22　存在の学から生成の学へ

この理論体系を最も簡潔に表現すれば、

生成学が提示するのは、

存在の学から生成の学への転回

である。

しかしこれは、

BeingをGenerationへ置き換えるという単純な転換ではない。

むしろ、

Being itself is generative.

すなわち、

存在することそのものを、

生成履歴と生成可能性の交点として理解する。
したがって存在論は消えない。
存在論が生成論へと開かれるのである。

13.23　一般普遍性から個別具体的普遍性へ

生成学はまた、
普遍性についても転換を要求する。
一般抽象化によって得られる普遍性は必要である。
しかし生成が実際に起きるのは、
個別具体的な現実である。
したがって、
個別性を消去して普遍へ向かうだけでは不十分である。
生成学は、
個別具体性を徹底することで現れる普遍構造
を重視する。
ここに、
人間以前性における個別具体的普遍性と、
自己以前性における個別性の普遍が位置づけられる。

13.24　人間中心主義から生成中心主義へ

生成学は、
人間を否定しない。
しかし人間を世界の唯一の生成主体とはしない。
自然。
物質。
身体。

技術。
動植物。
時間。
偶然。
これらも生成過程へ参与する。
したがって、
Human-Centered World
から、
Generatively Relational World
への転換が必要となる。
人間は、
世界の外から世界を制作する存在ではなく、
世界の生成に参与しながら、自らも生成される存在
である。

13.25　生成学と人工知能

この点において、
人工知能の登場は生成学にとって重要である。
AIは、
人間と同じ意味で主体であるかどうか
という問いだけでは捉えられない。
むしろAIは、
自己外部化、
言語デリバティブ、
逆問題、
現実接地、

作者性、
インターフェイス
といった生成学の問題を、一つの技術的状況に集中して可視化する。
したがってAIは、
生成学の起源ではない。
しかし、
生成学の必要性を極めて明瞭に示す現代的契機
である。

13.26　生成学と金融

金融も同様である。
金融は、
未来の期待を現在価値へ変換する。
そこでは、
現実から派生した記号が、
さらに別の記号を生成し、
レバレッジを持って現実へ作用する。
この構造は、
AIと言語の問題と深い構造的類似性を持つ。
したがって生成学は、
芸術、AI、金融といった一見異質な領域を、
同一化するのではなく、
生成構造の差異と類似性によって比較する。

13.27　生成学と日本文化

即、型、無名性、印、納まり、場といった概念は、

日本文化の中で長く実践されてきた構造との接点を持つ。
しかし生成学は、
これらを「日本固有の本質」として固定するものではない。
むしろ、
歴史的・文化的実践の中に蓄積された生成構造として再読する
ことが重要である。
それによって、
日本文化を西洋哲学の翻訳対象としてのみ扱うのではなく、
生成学の理論形成へ参与しうる実践知として位置づけることが可能になる。

13.28　生成学は総合理論ではない

ここで強調しておかなければならない。
生成学は、
世界のすべてを一つの概念で説明する総合理論を目指すものではない。
もしあらゆる出来事を、
「それも生成である」
と説明するだけならば、
生成という概念は何も区別できなくなる。
したがって生成学は、
常に具体的に問わなければならない。
何が生成したのか。
何が接続したのか。
何が以前には存在しなかったのか。
どこに自己以外があったのか。
どこで現実接地したのか。
何が次の生成条件として残ったのか。

13.29　生成学の非閉鎖性

また、本論文によって生成学が完成したと考えるべきではない。

それは生成学自身の原理に反する。

本論文で提示された概念は、

今後、

理論的批判、

事例研究、

実証研究、

他分野との比較

によって修正される必要がある。

したがって、

生成学自身も構造的非閉鎖性を持たなければならない。

13.30　創設論文としての位置

本論文は、

生成学の最終体系を提示するものではない。

その意味で、

「完成論文」ではなく、

創設論文

として位置づけることが適切である。

それは、

「生成学とはこれである」

と閉じるためではなく、

「生成という問題を、一つの独立した横断的研究領域として研究することが可能である」

という学問的空間を開くための論文である。

13.31　生成学の定義

以上の議論を踏まえ、

生成学を最終的に次のように定義する。

生成学（Generative Studies）とは、存在、主体、対象、意味、価値、力、作品、制度、文化、技術、社会、現実を既成の所与として扱うのではなく、それらが自己と自己以外の接続、インターフェイス、差異、力、偶然性、現実接地、反復、継承を通じていかに生成し、局所的に安定し、再び次なる生成条件へ変換されるのかを横断的に研究する学である。

13.32　生成学の最小命題

さらに圧縮すれば、

生成学の最小命題は、

存在とは生成の結果であり、生成の条件である。

と表現できる。

存在は、

過去の生成の結果として現在にある。

しかし、

現在に存在するものは、

未来の生成条件でもある。

したがって、

Being = Generated Condition for Further Generation

である。

13.33　現実の再定義

この命題から、

現実も再定義される。

現実とは、

固定された対象の総和ではない。

現実とは、

過去の生成が局所的に安定し、それらの安定状態が自己以外との新たな接続によって絶えず変形され、次の生成条件へ移行し続ける非閉鎖的な関係場

である。

したがって、

現実は完成していない。

しかし、

未完成だから欠けているのでもない。

非閉鎖であることそのものが、現実の存在様態である。

13.34　生成の倫理

この理解は、

倫理にも新しい問いをもたらす。

何が正しいか。

だけではなく、

その行為は何を生成するのか。

何を可能にするのか。

何を不可能にするのか。

誰との接続を開くのか。

何を閉じるのか。

したがって生成学的倫理は、

行為を結果だけでなく、

未来の生成可能性への作用

からも考える。

13.35　生成の政治

同様に、
政治や制度設計も、
資源配分だけでなく、
生成可能性の配分として捉え直すことができる。
誰が何を始められるか。
誰が接続できるか。
誰の声が見えるか。
何が型となるか。
何が無名のまま排除されるか。
こうした問いは、
社会がどの未来を生成可能にしているか
という問題である。

13.36　生成の美学

美学においても、
美しいものの属性を問うだけでなく、
どのような接続が感覚の新しい可能性を生成するのか
を問うことができる。
作品は、
自己表現の完成物ではなく、
世界との接続を変えるインターフェイスとなる。
この意味で芸術は、
生成学の一応用領域であると同時に、
生成そのものを最も直接的に実験できる実践領域
でもある。

13.37　生成の学問

そして学問そのものについても同様である。

学問は、

既知の知識を保存するだけではない。

問いを作る。

概念を作る。

異なる領域を接続する。

既存理論を現実によって修正する。

この意味で、

学問もまた生成である。

したがって生成学は、

自らの方法によって自らを問い続けなければならない。

13.38　最終命題

本論文の中心命題を、

最後にもう一度提示する。

現実は、単に存在しているのではない。
現実は、生成している。

しかし、

ここまでの議論を経た現在、

この命題にはさらに一つの文を付け加えることができる。

そして、生成されたものは、次なる生成を可能にする。

したがって、世界は、

存在の集合ではなく、

生成が生成条件を生成し続ける世界

として理解される。

13.39　存在から生成へ、生成から継承へ

生成学の理論運動は、

最終的には次の三段階として表現できる。

存在から生成へ。

固定されたものの背後に、

その成立過程を見る。

生成から接続へ。

生成を孤立した主体の創造ではなく、

自己と自己以外の関係として見る。

そして、

生成から継承へ。

個別具体的な生成が、

作品性、無名性、型、文化を通じて、

自己を越えて未来へ渡されることを見る。

したがって生成学とは、

存在するものの学であるだけでなく、

存在が生まれ、力を持ち、他者へ渡され、次の存在を可能にする過程の学

なのである。

結語

人間は、
すでに存在する世界の中だけで生きているのではない。
われわれが目にしている世界のほとんどは、
過去の誰か、あるいは無名の誰かによる生成の結果である。
言葉。
道。
家。
制度。
技術。
作品。
文化。
それらは、
かつて存在しなかった。
誰かが、
ある個別具体的な現実に直面した。
何かとの接続が起きた。
そこに差異が生まれた。
力が生まれた。
行為が生まれた。
そして、
それ以前には存在しなかったものが現れた。
その生成が反復され、
他者へ渡され、
名を失い、
型となり、

われわれが生まれる以前から存在する世界の一部となった。

その世界の中から、

われわれ自身が生成した。

そしてわれわれもまた、

その世界へ何かを外部化する。

その何かが、

別の誰かにとっての自己以前になるかもしれない。

この意味で、

生成とは個人の創造だけではない。

生成とは、自己以前から受け取り、自己を通過し、自己以後へ渡していくことである。

生成学が研究しようとするのは、

まさにこの運動である。

存在以前から、存在へ。
存在から、行為へ。
行為から、作品へ。
作品から、無名性へ。
無名性から、型へ。
型から、文化へ。
文化から、まだ存在しない未来へ。

そしてその未来は、

再び誰かにとっての自己以前となる。

ゆえに、

生成とは未来を作ることだけではない。
未来が生成できる条件を、未来へ渡すことである。

ここに、

生成学（Generative Studies）

という学問の最も根源的な課題がある。

用語注

Terminological Note

本論文では、既存の哲学・美学・社会理論・情報科学などで用いられる語を参照しつつも、いくつかの概念を独自の技術用語として再定義している。以下では、本論文全体を読むために必要な主要概念を簡潔に整理する。

生成学（Generative Studies）

存在、主体、対象、意味、価値、力、作品、制度、文化、技術、社会、現実を既成の所与として扱うのではなく、それらが自己と自己以外の接続、インターフェイス、差異、力、偶然性、現実接地、反復、継承を通じていかに生成し、局所的に安定し、再び次なる生成条件へ変換されるのかを横断的に研究する学。

生成学は生成AI研究を意味しない。生成AIは生成学の重要な研究対象の一つであるが、生成学そのものではない。

生成（Generation）

異質な複数項が接続し、その接続によって、それぞれの項の単純な総和には還元できない新しい関係、意味、力、存在可能性、現実が成立すること。

生成の最小構造は、

$A \times B \rightarrow C$

として表される。

ここでCは、AとBの単純な組み合わせではなく、接続によって初めて成立する第三項である。

生成の位相存在論（Generative Topological Ontology: GTO）

存在を固定的実体ではなく、関係、境界、接続可能性、変換、非閉鎖性によって成立する位相的構造として捉える基礎存在論。

生成学全体に対して、GTOはその基礎存在論的位置を占める。

Generative Studies ⊃ Generative Topological Ontology

という関係として理解される。

関係先行性（Relational Precedence）

個体がまず独立して存在し、その後に関係するのではなく、個体の同一性そのものが関係構造の中で成立するという原理。

個体は関係から消えるのではなく、関係構造の局所的安定状態として成立する。

構造的非閉鎖性（Structural Non-Closure）

生成された存在が、それ自体で最終的に完結した状態ではなく、新しい接続と生成可能性へ開かれているという構造。

非閉鎖性は不完全性を意味しない。

存在することと、さらに生成可能であることが同時に成立することを意味する。

自己（Self）

生成の絶対的起源ではなく、身体、自然、言語、文化、他者、制度、環境などとの関係によって生成しながら、次なる生成へ参与する局所的主体。

自己以外（Non-Self）

自己によって完全には予測、制御、内在化、回収できないもの。

他者だけでなく、自然、身体、物質、偶然、時間、死、技術、環境、歴史などを含む。

Non-Self ≠ Other Person

であり、他者は自己以外の一形態である。

自己外部化（Self-Externalization）

自己の思考、感覚、意図、身体経験、記憶などを、言語、作品、制度、道具、建築などの形で自己以外の世界へ外部化する過程。

自己外部化は単なる転写ではなく、媒体や現実との接触によって自己の内容そのものが変形される生成過程である。

自己以前性（Self-Precedence）

自己が、自らを成立させる条件より先に存在することができないという構造。

身体、言語、文化、歴史、自然、他者など、自己が選択する以前から存在する条件が自己を生成する。

自己以前性とは、不変の「本当の自己」を指すのではなく、自己として固定される以前に働いている生成条件を示す。

人間以前性（Pre-Humanity）

人間による意味づけ、記号化、分類、制度化に先行し、それらによって完全には包摂されない現実の次元。

自然、物質、身体、生命、環境など、人間的意味世界を成立させる以前的条件を含む。

インターフェイス（Interface）

異なる位相を接続すると同時に、それらを区別し、変換する生成的境界。

インターフェイスは中立的な媒介ではない。

何が主体として現れ、何が対象となり、どのような接続・行為が可能となるかを構造化する。

現実接地（Reality Grounding）

言語、記号、モデル、制度、AI出力などの記号的生成が、身体、物質、環境、他者、出来事など、自己によって完全には制御できない現実と接続すること。

現実接地は単純な記号と対象の一対一対応を意味しない。

むしろ、自己閉鎖的な記号生成が自己以外の抵抗によって変形されることを意味する。

言語デリバティブ（Language Derivatives）

現実または先行する記号から派生しながら、それ自体が新しい記号、評価、期待、価値、ナラティブ、行為を生成する言語的構造。

デリバティブ空間（Derivative Space）

言語、評価、価格、期待、ナラティブなどの派生的記号が相互参照しながら自己増殖し、独自の力学を形成する空間。

デリバティブ空間は虚偽そのものを意味しない。

その中心問題は、派生的記号がどこで現実へ接地しているかにある。

力（Force）

ある関係状態を別の生成状態へ移行させる作用可能性。

物理的力だけでなく、評価、証明、価値、制度、言語、欲望、違和感、期待など、人間や社会の行為可能性を方向づける作用を含む。

一般抽象化力（Generalizing / Abstracting Force）

個別具体的な差異を共通尺度へ変換し、多数の主体の行為を一定方向へ収束させる力。

貨幣、評価、資格、制度、法律、ランキングなどがその典型である。

個別具体化力（Particularizing Force）

一般化された構造を、身体、場所、時間、出来事などの個別具体的現実へ引き戻し、そこから新しい行為可能性を生成する力。

違和感、偶然、身体的切迫、現実接地などと深く結びつく。

個別具体的必然性（Particular Concrete Necessity）

一般規則や制度的強制によるのではなく、個別具体的な現実との接触から、

「いま、自分がこれをしなければならない」

という形で生成する必然性。

即（Soku）

自己と自己以外の差異が保持されたまま、その差異が断絶として固定されず、現実との接触が直接的に行為や新しい関係へ転じる生成位相。

即は速さ、衝動、同一性ではない。

それは、

non-separated generation

あるいは

direct generative grounding

として理解される。

作品性（Workhood）

ある対象や出来事が、自己と自己以外の関係を変化させ、それ以前には存在しなかった感覚、意味、問い、行為、関係を生成する力を持つ状態。

作品性は物体に固定的に備わる属性ではない。

無名性（Namelessness）

生成が特定の作者・開始者の名への帰属を越え、共同体、文化、歴史の生成条件として持続する存在様態。

無名性は匿名性でも自己消去でもない。

それは、

生成の脱所有化

を意味する。

型（Kata）

反復を通じて生成可能性を保存・継承する形式。

固定された規則ではなく、個別具体的状況との接触によって毎回異なる生成を可能にする構造。

Kata = Repeatable Generative Structure

あるいは

Generative Constraint

として理解される。

印（Mark）

現実の中に差異を導入し、人間と自己以外の関係を変化させる最小の文化的行為。

石、木、場所、身体などに付された印は、単なる記号ではなく、新しい関係を生成するインターフェイスとなりうる。

納まり（Osamari）

一般抽象的な設計、制度、理論などを、個別具体的な現実条件へ接地させる実践的調整。

建築・工芸に由来する概念だが、生成学では一般抽象性と個別具体性を接続する生成的インターフェイスとして拡張される。

場（Place / Ba）

単なるXYZ座標としての抽象的空間ではなく、身体、記憶、出来事、歴史などの生成履歴が蓄積された関係構造。

場とは、

時間を含む空間

ではなく、

より厳密には、

生成履歴が現在の接続可能性を構造化している関係場

である。

逆問題芸術（Inverse Problem Art）

完成結果をあらかじめ固定するのではなく、問い、アウトライン、境界、制約、空白などの生成条件を先に設定し、そこから何が生じるかを開く方法。

逆問題芸術は、

結果の制作ではなく、生成可能性の設計

を中心とする。

非可解性デザイン（Design of Non-Solvability）

問題を一つの正解へ完全に閉じるのではなく、複数の応答や生成可能性を保持するように条件を設計する方法。

曖昧さそのものを目的とするのではなく、

構造化された開放性（structured openness）

を設計する。

作品性・無名性・型の連鎖

生成学では、文化生成を次のような連鎖として捉える。

即
→ 個別具体的行為
→ 作品性
→ 反復
→ 無名性
→ 型
→ 次なる即

この循環は閉じた円ではなく、反復のたびに差異を生む螺旋的生成である。

生成学の最小定義

以上の用語体系を最も簡潔に統合すれば、生成学とは、

自己と自己以外がインターフェイスを介して接続し、その差異と力によって、それ以前には存在しなかった関係・意味・存在可能性・現実が生成され、その生成物が反復・継承を通じて次なる生成条件へ転換される構造を研究する学

である。

したがって本論文における最終的な基本命題は、

存在とは生成の結果であり、同時に次なる生成の条件である。

という命題に集約される。

参考文献

Bibliography

1. 生成・存在・関係・過程

Bergson, Henri. Creative Evolution. Translated by Arthur Mitchell. New York: Henry Holt and Company, 1911.

Deleuze, Gilles. Difference and Repetition. Translated by Paul Patton. New York: Columbia University Press, 1994.

Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia. Translated by Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.

Heidegger, Martin. Being and Time. Translated by John Macquarrie and Edward Robinson. Oxford: Blackwell, 1962.

James, William. Essays in Radical Empiricism. New York: Longmans, Green, and Co., 1912.

Peirce, Charles Sanders. Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Edited by Charles Hartshorne, Paul Weiss, and Arthur W. Burks. 8 vols. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1931–1958.

Simondon, Gilbert. Individuation in Light of Notions of Form and Information. Translated by Taylor Adkins. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020.

Whitehead, Alfred North. Process and Reality: An Essay in Cosmology. Corrected edition. Edited by David Ray Griffin and Donald W. Sherburne. New York: Free Press, 1978.

Whitehead, Alfred North. Adventures of Ideas. New York: Free Press, 1967.

2. 身体・経験・現象学・実践

Dewey, John. Art as Experience. New York: Perigee, 2005. Originally published 1934.

Dewey, John. Experience and Nature. New York: Dover Publications, 1958.

Gibson, James J. The Ecological Approach to Visual Perception. Boston: Houghton Mifflin, 1979.

Merleau-Ponty, Maurice. Phenomenology of Perception. Translated by Donald A. Landes. London: Routledge, 2012.

Polanyi, Michael. The Tacit Dimension. Chicago: University of Chicago Press, 2009. Originally published 1966.

Schön, Donald A. The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action. New York: Basic Books, 1983.

3. 生成・個体化・システム・複雑性

Bertalanffy, Ludwig von. General System Theory: Foundations, Development, Applications. New York: George Braziller, 1968.

Kauffman, Stuart A. The Origins of Order: Self-Organization and Selection in Evolution. New York: Oxford University Press, 1993.

Luhmann, Niklas. Social Systems. Translated by John Bednarz Jr. and Dirk Baecker. Stanford, CA: Stanford University Press, 1995.

Maturana, Humberto R., and Francisco J. Varela. Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living. Dordrecht: D. Reidel, 1980.

Prigogine, Ilya, and Isabelle Stengers. Order Out of Chaos: Man’s New Dialogue with Nature. New York: Bantam Books, 1984.

Varela, Francisco J., Evan Thompson, and Eleanor Rosch. The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience. Revised edition. Cambridge, MA: MIT Press, 2016.

4. 言語・記号・意味生成

Austin, J. L. How to Do Things with Words. 2nd ed. Edited by J. O. Urmson and Marina Sbisà. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1975.

Bakhtin, M. M. The Dialogic Imagination: Four Essays. Edited by Michael Holquist. Translated by Caryl Emerson and Michael Holquist. Austin: University of Texas Press, 1981.

Saussure, Ferdinand de. Course in General Linguistics. Translated by Wade Baskin. New York: Philosophical Library, 1959.

Wittgenstein, Ludwig. Philosophical Investigations. 4th ed. Translated by G. E. M. Anscombe, P. M. S. Hacker, and Joachim Schulte. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009.

Searle, John R. Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language. Cambridge: Cambridge University Press, 1969.

5. メディア・インターフェイス・技術

Flusser, Vilém. Towards a Philosophy of Photography. London: Reaktion Books, 2000.

Latour, Bruno. Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. Oxford: Oxford University Press, 2005.

Manovich, Lev. The Language of New Media. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.

McLuhan, Marshall. Understanding Media: The Extensions of Man. Cambridge, MA: MIT Press, 1994. Originally published 1964.

Norman, Donald A. The Design of Everyday Things. Revised and expanded edition. New York: Basic Books, 2013.

Suchman, Lucy. Human-Machine Reconfigurations: Plans and Situated Actions. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

Verbeek, Peter-Paul. What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design. University Park: Pennsylvania State University Press, 2005.

6. 芸術・作品・制度・実践

Beuys, Joseph. What Is Art? Conversation with Joseph Beuys. Edited by Volker Harlan. Forest Row: Clairview Books, 2004.

Bishop, Claire. Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship. London: Verso, 2012.

Bourriaud, Nicolas. Relational Aesthetics. Translated by Simon Pleasance and Fronza Woods. Dijon: Les Presses du réel, 2002.

Danto, Arthur C. The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1981.

Dickie, George. Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1974.

Groys, Boris. Art Power. Cambridge, MA: MIT Press, 2008.

Kaprow, Allan. Essays on the Blurring of Art and Life. Expanded edition. Edited by Jeff Kelley. Berkeley: University of California Press, 2003.

Krauss, Rosalind E. “Sculpture in the Expanded Field.” October 8 (1979): 30–44.

Rancière, Jacques. The Politics of Aesthetics: The Distribution of the Sensible. Translated by Gabriel Rockhill. London: Continuum, 2004.

7. 建築・場・身体・納まり

Alexander, Christopher. The Timeless Way of Building. New York: Oxford University Press, 1979.

Ingold, Tim. Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture. London: Routledge, 2013.

Norberg-Schulz, Christian. Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture. New York: Rizzoli, 1980.

Pallasmaa, Juhani. The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses. 3rd ed. Chichester: Wiley, 2012.

Sennett, Richard. The Craftsman. New Haven, CT: Yale University Press, 2008.

8. 文化・実践・無名性・型

Bourdieu, Pierre. Outline of a Theory of Practice. Translated by Richard Nice. Cambridge: Cambridge University Press, 1977.

Bourdieu, Pierre. Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste. Translated by Richard Nice. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1984.

Mauss, Marcel. The Gift: The Form and Reason for Exchange in Archaic Societies. Translated by W. D. Halls. London: Routledge, 1990.

Turner, Victor. The Ritual Process: Structure and Anti-Structure. Chicago: Aldine, 1969.

Wenger, Etienne. Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

9. 日本思想・仏教・神道・型

Dōgen. Shōbōgenzō: The True Dharma-Eye Treasury. Translated by Gudo Wafu Nishijima and Chodo Cross. 4 vols. Berkeley: Numata Center for Buddhist Translation and Research, 2007–2008.

Izutsu, Toshihiko. Toward a Philosophy of Zen Buddhism. Boulder, CO: Prajñā Press, 1977.

Kūkai. Kūkai: Major Works. Translated by Yoshito S. Hakeda. New York: Columbia University Press, 1972.

Nishida, Kitarō. An Inquiry into the Good. Translated by Masao Abe and Christopher Ives. New Haven, CT: Yale University Press, 1990.

Nishitani, Keiji. Religion and Nothingness. Translated by Jan Van Bragt. Berkeley: University of California Press, 1982.

Ōmori, Sōgen. An Introduction to Zen Training. Translated by Dōgen Hosokawa and Roy Yoshimoto. London: Kegan Paul International, 1996.

Shinran. The Collected Works of Shinran. 2 vols. Kyoto: Jōdo Shinshū Hongwanji-ha, 1997.

Suzuki, D. T. Zen and Japanese Culture. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1959.

Ueda, Shizuteru. Zen y Filosofía. Barcelona: Herder, 2004.

Yanagi, Sōetsu. The Unknown Craftsman: A Japanese Insight into Beauty. Adapted by Bernard Leach. Tokyo: Kodansha International, 1972.

10. 人工知能・生成AI・言語モデル

Bender, Emily M., Timnit Gebru, Angelina McMillan-Major, and Shmargaret Shmitchell. “On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?” In Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency, 610–623. New York: ACM, 2021.

Bommasani, Rishi, et al. “On the Opportunities and Risks of Foundation Models.” arXiv preprint arXiv:2108.07258, 2021.

Floridi, Luciano, and Massimo Chiriatti. “GPT-3: Its Nature, Scope, Limits, and Consequences.” Minds and Machines 30 (2020): 681–694.

Mitchell, Melanie. Artificial Intelligence: A Guide for Thinking Humans. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2019.

Searle, John R. “Minds, Brains, and Programs.” Behavioral and Brain Sciences 3, no. 3 (1980): 417–457.

Shanahan, Murray. Embodiment and the Inner Life: Cognition and Consciousness in the Space of Possible Minds. Oxford: Oxford University Press, 2010.

Weizenbaum, Joseph. Computer Power and Human Reason: From Judgment to Calculation. San Francisco: W. H. Freeman, 1976.

11. 金融・デリバティブ・価値・不確実性

Black, Fischer, and Myron Scholes. “The Pricing of Options and Corporate Liabilities.” Journal of Political Economy 81, no. 3 (1973): 637–654.

Keynes, John Maynard. The General Theory of Employment, Interest and Money. London: Macmillan, 1936.

Knight, Frank H. Risk, Uncertainty and Profit. Boston: Houghton Mifflin, 1921.

Merton, Robert C. “Theory of Rational Option Pricing.” Bell Journal of Economics and Management Science 4, no. 1 (1973): 141–183.

Minsky, Hyman P. Stabilizing an Unstable Economy. New Haven, CT: Yale University Press, 1986.

Shiller, Robert J. Narrative Economics: How Stories Go Viral and Drive Major Economic Events. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2019.

Taleb, Nassim Nicholas. The Black Swan: The Impact of the Highly Improbable. New York: Random House, 2007.

12. 権力・制度・評価・社会的生成

Foucault, Michel. Discipline and Punish: The Birth of the Prison. Translated by Alan Sheridan. New York: Vintage Books, 1995.

Foucault, Michel. The Archaeology of Knowledge. Translated by A. M. Sheridan Smith. London: Routledge, 2002.

Giddens, Anthony. The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration. Berkeley: University of California Press, 1984.

Hayek, F. A. “The Use of Knowledge in Society.” American Economic Review 35, no. 4 (1945): 519–530.

Latour, Bruno. Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers through Society. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1987.

13. 偶然性・未来・出来事

Arendt, Hannah. The Human Condition. 2nd ed. Chicago: University of Chicago Press, 1998.

Deleuze, Gilles. The Logic of Sense. Translated by Mark Lester with Charles Stivale. New York: Columbia University Press, 1990.

Luhmann, Niklas. Risk: A Sociological Theory. Translated by Rhodes Barrett. Berlin: Walter de Gruyter, 1993.

Meillassoux, Quentin. After Finitude: An Essay on the Necessity of Contingency. Translated by Ray Brassier. London: Continuum, 2008.

14. 生成学に関連する美学者母の主要論考

Tanaka, Tomokazu (bigakusha-haha). Axioms of Generative Topological Ontology: A Foundational Theory of Existential Generation. Research Memorandum, Version 1.0, 2026.

———. The Limits of Self-Externalization and Existential Generation: Interface Ontology in Generative Topological Ontology. Research Memorandum, Version 0.9, 2026.

———. Pre-Humanity and Self-Precedence: An Ontology of Self-Verification in Generative Topological Ontology. Research Memorandum, 2026.

———. The Theory of Language Derivatives: Inverse Problem Art and Leverage Structures in Artificial Intelligence Hallucination. Research Memorandum, Version 1.0, 2026.

———. The Dynamics of Evaluation, Proof, and Value: Leverage Structures and Particular Contingency in Generative Topological Ontology. Research Memorandum, 2026.

———. The Generative Theory of Force: Topological Transformation from Necessity to Contingency in Generative Topological Ontology. Research Memorandum, 2026.

———. The Ontology of Life-as-Art: A Structural Comparison of the Bauhaus, Russian Constructivism, and Japanese Buddhism through Generative Topological Ontology. Research Memorandum, 2026.

———. The Ontology of Soku: Force, Reality Grounding, and Non-Separated Generation in Generative Topological Ontology. Research Memorandum, 2026.

———. Ontology of Namelessness: Workhood, Sacredness, and Cultural Generation in Generative Topological Ontology. Research Memorandum, Version 1.0, 2026.

———. Ontology of Kata: Mark, Namelessness, and the Fundamental Structure of Cultural Generation in Generative Topological Ontology. Research Memorandum, 2026.

———. Web Installation: Interface Ontology and Generative Existence in AI-Mediated Environments. Manuscript, 2026.

文献的位置づけについて

本参考文献は、生成学を既存の特定学派へ還元するためのものではない。

ホワイトヘッドやベルクソンの過程論、デューイやジェームズのプラグマティズム、ハイデガーやメルロ＝ポンティの存在論・身体論、シモンドンの個体化論、ドゥルーズの差異と生成、システム論・複雑系研究、メディア論、AI研究、金融理論、日本仏教・日本美学などは、それぞれ生成学の特定の問題と重要な接点を持つ。

しかし生成学の理論的特徴は、それらを統合して単一の既存哲学へ還元することにはない。

生成学は、

関係先行性、生成の位相存在論、自己外部化、自己以前性、人間以前性、自己以外、インターフェイス、現実接地、言語デリバティブ、力、即、作品性、無名性、型、逆問題芸術

という概念群を相互接続することで、

存在の成立から、主体生成、記号生成、力生成、作品生成、文化生成、未来への継承までを一つの再帰的生成構造として記述すること

を独自の理論的課題とする。

したがって、これらの文献は生成学の「起源」を示すものではなく、生成学が今後対話・比較・批判・検証を行うべき理論的隣接領域として位置づけられるべきである。

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。