

次元交錯と超双対^{そうつい}の直観

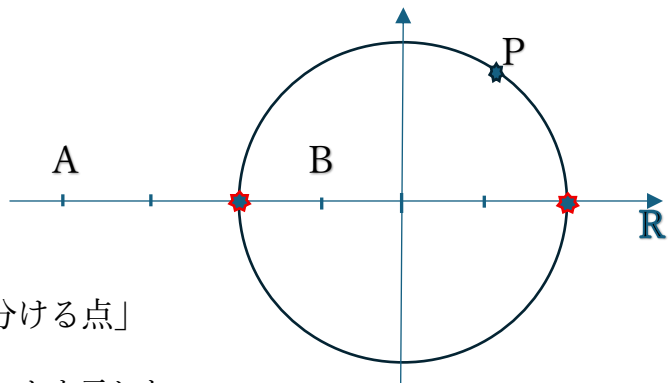
「量子もつれ」や「観測問題」の不思議さについて以前触れたが、義務教育の子供たちにも分かり易く直観的に受け入れられるように書いてみたい。というより私の直観を是非、受け入れてほしいと願って書きたいと思う。

『光子や量子の伝搬は、高次元では連続した振動波による干渉痕跡の軌跡（図形）である（アポロニウスノ円）。』と、今まで述べてきた。つまり、その次元の観測者 $R(x,y,z,\dots)$ が一つと認識した光子は、もう既に R 上に次元収束しており、 R 上では1個の軌跡（図形）にしか見えていないはずであることは当たり前である。

以下、便宜上 t （時間） = 0 として考えたい。

① 2次元と1次元の交錯

$$\begin{cases} x^2 + y^2 = r^2 \\ y = 0 \end{cases} \iff x^2 = r^2$$

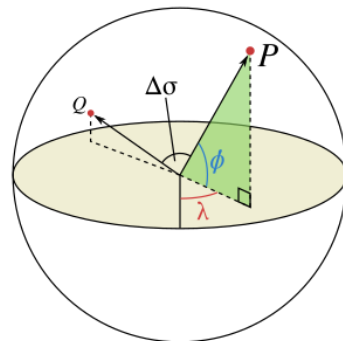


右図の場合、「2点A,Bを2：1に分ける点」の位置を $R(x,y)$ と $R(x)$ では異なることを示した。

② 3次元と2次元の交錯

$$\begin{cases} x^2 + y^2 + z^2 = r^2 \\ z = 0 \end{cases} \iff x^2 + y^2 = r^2$$

同様に、 $R(x,y,z)$ 上の球体と $R(x,y)$ 上の円との違いを示した。



同様にして、時間を含む5次元(4 + 1(時間))以上の空間と、我々の住む3次元ではどうなるか？・・・考えれば自明である。

③ 高次元 (5 次元(4 + 1 (時間))以上の空間) と 3 次元の交錯

$$\begin{cases} x^2 + y^2 + z^2 + \delta^2 + \dots = r^2 \\ \delta = \dots = 0 \end{cases} \iff x^2 + y^2 + z^2 = r^2$$

同様に、 $R(x,y,z,\delta,\dots)$ 上の球体と、 $R(x,y,z)$ (3次元) 上の球との違いを示した。



地球

$R(x,y,z,\delta,\dots)$ 上の球体とは、『虚点理論』 p38 の質点 (量子) の伝搬現象による干渉痕跡の軌跡であり、3 次元の観測者 (我々) は目の前に突然球体 (もしくは物体) を見つけるのである。 以前も述べたが、「重力が曲がった時空間の慣性力」 (一般相対性理論の解釈) であるならば、もうすでにこの宇宙の基本 OS は現在の量子力学と融合したルールのはずであり、大統一理論は高次元 (5 次元以上) での発想が当たり前である。だから、3 次元の我々が認識できるのは双対性のある行列 (ベクトル) 的なルールのみであり、難しい波動方程式や「場の理論」を扱うよりも非可換でも良い行列的なルールに従って、超双対性のあるルールを考えたいと思う。私の直観した『虚点理論』などは、未来を拓く「超^{ひら}ひも理論」には到底及ばないが、極端な双対性を想像することによって比較的簡単に真実を直観できると思っている。