

第 1 章

1-UT ショック

「イエス、グーグル！」 19

国際、銀河際、宇宙際 24

未来からやってきた論文 26

数学界の反応 30

共通の言語 35

コミュニケーションパラダイム 39

たし算とかけ算を分離する 42

「いぜない」 44

最良のコミュニケーション 47

1-UT 語 51

第 2 章

数学者の仕事

数学で新しいことができるのはなぜか？ 54

数学が進歩するとは、どういうことなのか？ 57

数学とは異種格闘技戦である！ 61

第 3 章

宇宙際幾何学者

数学の変革 96

32歳で京大教授 98

焼肉とドラマ 100

ディオファントス方程式 107

実効版モーデル予想 109

第④章

たし算とかけ算

134

- タイヒミユラー理論 116
- 遠アーベル幾何学 121
- ホッジ・アラケロフ理論 123
- 自然であること 125
- アナロジー 128

素数と素因数分解 134

根基 138

ABCトリプル 141

例外的ABCトリプルとABC予想 145

強いABC予想 147

その波及効果 150

そもそも予想とはなにか? 152

予想はなぜ可能なのか? 156

気まぐれな素因数 157

たし算の側面とかけ算の側面 162

素数が現れるタイミング 166

たし算とかけ算の絡み合い 169

第⑤章

パズルのピース

171

—UT理論の新しさ 171

数学の舞台 173

ジグソーパズル 177

学校で教わる数学 178

研究における数学 180

—UTパズル 183

たし算とかけ算による正則構造 186

新しい柔軟性 188

入れ子宇宙 191

異なる舞台のピースをはめる 194

テータリンク 196

第⑥章

対称性通信

202

複数の舞台で考える 202

舞台間の通信はどうするのか? 204

対称性 206

回転と鏡映 208

対称性による復元 212

復元ゲーム 214

対称性通信 217
ひずみ 221

第⑦章

「行為」の計算

- 右向け右! 223
行為の合成 225
「動き」を計算する 228
「閉じている」ということ 232
記号の計算 234
記号化のご利益 237
対称性の群 241
アーベル、非アーベル、遠アーベル 245
文字の置き換えゲーム 249
対称群 252
抽象的な群 257
対称性は壁を越える 259
ガロア理論と「復元」 262

第⑧章

伝達・復元・ひずみ

- IUT理論がやろうとしていること 266
目指す不等式 268
異なる数字の「舞台」のパズルのピース 273
対称性通信と計算 275
テータ関数 278
ひずみの計測 281
局所と大域 283
精密な同期 286
まとめ 290

おわりににかえて 293

川上暈生(株式会社「ワン」顧問)