

환원주의 형이상학에서 마음의 또 다른 만화 초상화 '마음의 불투명도' 검토 (The Opacity of Mind) by Peter Carruthers (2011) (검토 개정 2019)

Michael Starks

추상

물질주의, 감소주의, 행동주의, 기능주의, 역동적인 시스템 이론 및 계산주의는 대중적인 견해이지만, 비트겐슈타인은 일관되지 않은 것으로 나타났다. 행동의 연구는 인간의 삶의 모든, 을 포괄하지만, 행동은 주로 언어 (위트겐슈타인이 마음과 동일시) 언어로 표현, 심지어 의식 부분, 그것은 Searle 합리 (LSR)의 논리적 구조를 호출하고 나는 높은 질서 생각의 설명 심리학을 호출하는 프레임 워크를 가지고하는 것이 중요합니다. Wittgenstein과 Searle에 의해 일한 프레임 워크를 요약 한 후, 현대 추론 연구에 의해 확장, 나는 카루터의 견해의 부적절함을 보여, 이는 행동의 대부분의 토론을 침투,, 현대 행동 과학을 포함. 나는 그의 책이 두 권의 책의 융합이라고 주장, 하나는 인지 심리학의 요약과 몇 가지 새로운 전문 용어가 추가와 마음에 표준 철학적 혼란의 요약. 나는 후자가 일관되지 않거나 삶의 만화보기로 간주되어야하며 그의 말에 비트겐슈타인을 복용하는 것이 좋습니다, 우리는 언어 / 신체 문제로 마음 / 몸 문제에 대해 하여 성공적인 자기 치료를 연습 할 수 있습니다.

현대 의 두 systems보기에서 인간의 행동에 대한 포괄적 인 최신 프레임 워크를 원하는 사람들은 내 책을 참조 할 수 있습니다 철학의 논리적 구조, 심리학, mind와 루드비히 비트겐슈타인과 존 Searle의 언어' 2nd ed (2019). 내 글의 더 많은 관심있는 사람들은 '이야기 원숭이를 볼 수 있습니다 철학, 심리학, 과학, 종교와 운명 행성에 정치 - 기사 및 리뷰 2006-2019 3 rd 에드 (2019) 및 21st 세기 4^{번째} 에드 (2019) 및 기타에서 자살 유토피아 망상.

먼저 s의 후임자로 간주하고 s의 후임자라고 생각할 때 John Searle (S)와 Ludwig Wittgenstein (W) (공동 WS)의 작품에서 예시 된 철학과 현대 심리학 연구와의 관계에 대한 의견을 먼저 제시하겠습니다. 함께. PNC (New Century의 철학), TLP, PI, OC, 소셜 월드 만들기 (MSW) 및 이 두 천재에 관한 다른 책에 대한 나의 리뷰를 보는 데 도움이 될 것입니다. WS 프레임 워크라고합니다. Searle이 LSR (Logical Structure of Rationality)이라고하는이 프레임 워크와 DPHOT (Descriptive Psychology of Higher Order Thought)라고 부르는이 프레임 워크를 고려하면 동작에 대한 명확한 설명이 가능하지만 거의 모든 논의에서 완전히 빠지지 않습니다.

심지어 ws의 작품에서 그것은 명확하게 배치되지 않고 거의 모든 다른 사람에 그것은 단지 일반적인 비참한 결과와 함께 암시된다. 나는 w와 s에서 몇 가지 따옴표로 시작합니다. 이 따옴표는 무작위로 선택되지 않지만 연구의 10 년에서 결과와 함께 그들은 우리의 두 개의 가장 큰 설명 심리학자에서 행동 (인간의 본성)의 개요입니다. 하나는 그들을 이해한다면, 그들은 마음속으로 가서 (w가 분명히 한 바와 같이 언어와 크게 광범위하게) 깊이 침투하고 하나의 요구에 많은 지침을 제공 - 그것은 언어가 각 경우에 어떻게 작동하는지보고의 문제이며, 지금까지 언어의 심하게 분석 된 예를 찾을 수 있는 가장 좋은 장소는 비트겐슈타인의 Nachlass의 20,000 페이지에 있습니다.

"심리학의 혼란과 불모심은 그것을 "젊은 과학"이라고 부르면 설명될 수 없습니다. 그 상태는 물리학의 그것과 비교되지 않습니다, 예를 들어, 그 처음에. (오히려 수학의 특정 지점의. 이론 설정.) 심리학의 경우 실험 적인 방법과 개념적 혼란이 있습니다. (다른 경우와 마찬가지로 개념적 혼란과 증거 방법. 실험 방법의 존재는 우리가 우리를 괴롭히는 문제를 해결할 수 있는 수단이 있다고 생각하게합니다. 하지만 문제와 방법은 서로를 전달합니다." 비트겐슈타인 (PI p.232)

"철학자들은 눈 앞에서 과학의 방법을 끊임없이 보며, 과학이 하는 방식으로 묻고 대답하고 싶은 유혹을 받습니다. 이러한 경향은 형이상학의 진정한 근원이며, 철학자를 완전한 어둠으로 이끕니다." 비트겐슈타인 더 블루 북

"여기서 우리는 철학적 조사에서 놀랍고 특징적인 현상에 맞서 ---나는 해결책을 찾는 것이 아니라 해결책을 찾는 것이 아니라 단지 예비적인 것처럼 보이는 해결책으로 인식하는 것---이라고--- 말할 수 있습니다. 우리는 이미 모든 것을 말했습니다. ---이에서 다음 아무것도, 아니이 자체가 해결책이 아니다! 이것은 우리가 우리의 고려 사항에 올바른 장소를 제공하면 어려움의 해결책은 설명인 반면, 우리의 잘못 설명을 기대와 연결되어 있다고 생각합니다. 우리가 그것에 연연하고, 그것을 넘어서려고 하지 않는다면." 제텔 p312-314

"연상되는 속임수의 결정적인 움직임이 만들어졌고, 우리가 아주 결백하다고 생각했던 바로 그 것이었습니다." 비트겐슈타인, PI 파라.308

"그러나 나는 그 올바름을 만족시킴으로써 세상의 그림을 얻지 못하노니, 그 올바름에 만족하기 때문에 내가 그것을 가지고 있지도 않았다. 아니오: 그것은 내가 참과 거짓을 구별하는 상속된 배경이다." 비트겐슈타인 OC 94

"이제 우리가 염려하는 인과 관계가 아니라면, 마음의 활동은 우리 앞에 열려 있습니다." 비트겐슈타인 "블루 북" p6 (1933)

"년센스, 년센스, 당신은 단순히 설명하는 대신 가정을하고 있기 때문에. 여기에 설명에 의해 머리가 유령경우, 당신은 가장 중요한 사실을 자신을 생각 나게하는 것을 소홀히하고 있습니다." 비트겐슈타인 Z 220

"철학은 단순히 모든 것을 우리 앞에 두고 아무것도 설명하거나 추론하지 않습니다... 새로운 발견과 발명이 있기 전에 가능한 것에 '철학'이라는 이름을 부여할 수도 있습니다." 비트겐슈타인 PI 126

"우리가 제공하는 것은 호기심이 아니라 인간의 자연사에 대한 발언입니다. 그러나, 오히려 아무도 의심하지 않은 사실에 대한 관찰과 그들은 항상 우리의 눈 앞에 있기 때문에 단지 주목하지 않은 갔다. 비트겐슈타인 RFM I p142

"철학의 목적은 언어가 어쨌든 멈추는 지점에 벽을 세우는 것입니다." 비트겐슈타인 철학적 행사 p187

"언어의 한계는 단순히 문장을 반복하지 않고 (번역입니다) 문장에 해당하는 사실을 설명하는 것은 불가능하다는 것에 의해 표시됩니다 (이것은 철학의 문제에 대한 칸티안 솔루션과 관련이 있다)." 비트겐슈타인 CV p10 (1931)

"이유 진술에 보고된 사실의 본질과 에이전트의 욕망, 가치, 태도 및 평가와는 별개로 합리적 대리인에 구속력이 있는 행동에 대한 이유가 있을 수 있습니까? ... 전통적인 토론의 진정한 역설은 이미 구별의 허위를 전제로 하는 어휘에서 Hume의 기요틴, 엄격한 사실-가치 구별을 제기하려고 한다는 것입니다." 시얼 PNC p165-171

"... 모든 상태 기능 및 따라서 모든 제도적 현실, 언어를 제외 하 고, 선언의 논리적 형태를 가진 음성 행위에 의해 만들어집니다.... 문제의 상태 기능의 형태는 거의 변함없이 deontic (의무와 관련된) 권력의 문제입니다 ... 어떤 것을 권리, 의무, 의무, 요구 사항 등으로 인식하는 것은 행동의 이유를 인식하는 것입니다... 이러한 deontic 구조는 행동에 대한 가능한 욕망 독립적 인 이유를 ... 일반적인 요점은 매우 분명하다: 행동에 대한 욕망 기반 이유의 일반적인 필드의 생성은 행동에 대한 욕망 독립적 인 이유의 시스템의 수용을 전제로. 시얼 PNC p34-49

"의도적인 가장 중요한 논리적 특징 중 일부는 즉각적인 현상학적 현실이 없기 때문에 현상학의 범위를 벗어난다... 무의미함에서 의미의 창조는 의식적으로 경험되지 않기 때문에 ... 그것은 존재하지 않습니다 ... 이것은... 현상적 환상." 시얼 PNC p115-117

"... 생각과 세상 사이의 기본적인 의도적 관계는 만족의 조건과 관련이 있다. 그리고 제안은 세상과 의도적인 관계에 설 수

있는 모든 것이고, 그러한 의도적인 관계는 항상 만족의 조건을 결정하고, 제안은 만족의 조건을 결정하기에 충분한 것으로 정의되기 때문에, 모든 의도는 명제의 문제라는 것이 밝혀졌습니다." 시얼 PNC p193

"그래서, 지위 기능은 사회를 하나로 묶는 접착제입니다. 그들은 집단의 의도에 의해 만들어지고 그들은 deontic (의무와 관련된) 능력을 수행하여 작동 ... 언어 자체의 중요한 예외를 제외하고, 모든 제도적 현실과 그 의미에서 모든 인류 문명은 선언의 논리적 형태를 가진 음성 행위에 의해 만들어집니다 ... 모든 인간의 제도적 현실은 명시적 형태의 음성 행위가 아닌 경우를 포함하여 상태 기능 선언(동일한 논리적 형태를 가진 표현)에 의해 존재하게 되고 유지됩니다." 시얼 MSW p11-13

"그러나 패턴의 존재가 시스템이 실제로 물리적 시스템으로 작동하는 방식을 설명하지 않기 때문에, 그것은 계산 시뮬레이션과 공유하는 패턴을 식별하여 타자기 또는 뇌와 같은 물리적 시스템을 설명 할 수 없습니다. ... 요약하면, 구문의 귀속이 더 이상 인과 관계를 식별하지 않는다는 사실은 프로그램이 인지에 대한 인과적 설명을 제공한다는 주장에 치명적입니다... 단지 물리적 메커니즘이 있다, 두뇌, 설명의 다양 한 실제 물리적, 신체적/정신적 인과 수준." 새로운 세기의 Searle 철학 (PNC) p101-103

"요컨대, 인지 과학에 사용되는 '정보 처리'의 감각은 본질적 의도의 구체적인 생물학적 현실을 포착하기에 너무 높은 추상화 수준입니다 ... 우리는 같은 문장 '나는 나를 향해 오는 자동차를 볼 수 있습니다'라는 사실에 의해 차이에 눈이 멀어, 시각적 의의와 비전의 계산 모델의 출력을 모두 기록하는 데 사용할 수 있습니다 ... 인지 과학에 사용되는 '정보'의 의미에서, 뇌가 정보 처리 장치라고 말하는 것은 단순히 거짓입니다." 시얼 PNC p104-105

"의도적인 상태는 만족의 조건을 나타냅니다... 사람들은 모든 정신적 표현이 의식적으로 생각되어야 한다고 잘못 생각 ... 그러나 내가 그것을 사용하는 표현의 개념은 기능적이지 존재론적 개념이 아닙니다. 만족의 조건이 무엇이든, 성공하거나 의도적 인 특성방식으로 실패 할 수 있는 것은 정의에 의해 만족의 조건의 표현입니다 ... 사회 현상의 의도적 구조를 분석하여 만족도를 분석할 수 있습니다." 시얼 MSW p28-32

"스피커 의미... 만족조건의 부과이다. 이 작업을 수행 하는 능력은 인간의 인지 능력의 중요한 요소. 그것은 언어의 사용에 필수적인 방식으로, 한 번에 두 가지 수준에 생각 할 수 있는 능력을 필요로 한다. 한 수준에서 화자는 의도적으로 물리적 발언을 생성하지만 다른 수준에서는 발언이 무언가를 나타냅니다. 그리고 동일한 이중성은 기호 자체를 감염시킵니다. 한수준에서, 그것은 다른 것과 같은 물리적 개체입니다. 다른 수준에서,, 그것은 의미가 있다: 그것은 업무의 종류를 나타냅니다" MSW p74"

... 일단 당신이 언어를 가지고, 당신이 약속을 만들지 않고 언어의 규칙에 따라 수행 명시 적 음성 행위를 할 수 있는 방법이 없기 때문에 당신은 deontology (의무와 관련된) 을해야합니다 불가피하다. 이것은 진술뿐만 아니라 모든 음성 행위에 대해사실입니다" MSW p82

"실제 언어를 더 좁게 검토할수록, 더 선명하게 는 언어와 요구 사항 사이의 충돌이 됩니다. (논리의 결정순도는 물론, 조사의 결과가 아니었다 : 그것은 요구 사항이었다.)" PI 107

인간의 행동에 대한 모든 논의의 주요 주제는 유전적으로 프로그래밍 된 자동화를 문화의 영향과 분리할 필요성입니다. 더 높은 차수 행동에 대한 모든 연구는 빠른 s1과 느린 s2 사고 (예 : 지각 및 기타 자동화 대 처분)뿐만 아니라 s2를 문화로 논리적 확장 (s3)으로 애타게하기위한 노력입니다.

Searle의 (S) 작품은 전체적으로 처분 심리학에 대한 유전자의 최근 진화로 인한 높은 순서 s2 / s3 사회적 행동의 놀라운 설명을 제공, 나중에 Wittgenstein (W)는 s2의 의식적 성향 제안 사고로 진화 s1의 진정한 유일한 무의식적 인 공리를

기반으로하는 방법을 보여줍니다.

s1은 우리의 비자발적 인 간단한 자동화된 기능입니다, 시스템 1, 빠른 사고, 거울 뉴런, 진정한, 비-제한, 정신 상태-우리의 인식과 기억과 시스템 1 진실과 UA1을 포함한 우리의 인식과 기억과 반사 행위 -- 기관 1의 이해- 및 감정 1- 기쁨, 사랑, 분노와 같은 감정 1- 인과적으로 설명 될 수있는, 진화적으로 측면 언어 함수는 표현 또는 설명동안, 진화적으로 측면 언어 함수는 표현 또는 설명, 시스템 2, 자발적, 시스템 2, 정신 적 표현, 느린 생각, 정신 적 표현 또는 설명, 느린 생각, 시스템 2, 정신 적 표현 또는 설명, 느린 생각, 시스템 2 진실2와 UA2, Emotions2- (감정2) 기쁨, 사랑, 증오 - 상상, 가정, 의도, 생각, 알고, 믿는 등, 처분 (그리고 종종 사실에 반하는) 이유의 관점에서 만 설명 할 수있는 ((즉, 신경 화학, 원자 물리학, 수학의 관점에서 시스템 2를 설명하려고 시도하는 것은 의미가 없습니다 - 많은 예와 Searle 및 해커 (인간 본성에 3 권)를 참조하십시오.

하나님이 우리의 마음을 들여다 볼 수 있더라도 우리가 생각하는 것을 볼 수 없다는 w의 의견을 진지하게 받아들여야합니다.이것은 인지 심리학의 모토가 되어야합니다. 예, 미래의 인지 심리학자는 이러한 s1 기능은 항상 인과 정신 상태 (CMS)이기 때문에 우리가 인식하고 기억하고 우리의 반사 적 사고와 행동을 볼 수 있지만 s2 처분은 잠재적으로 CMS이므로 실현되거나 보이지 않습니다. 이것은 이론이 아니라 우리의 언어, 마음, 삶, 문법 (w)에 대한 설명입니다. s, Carruthers (C) 및 다른 사람들은 때때로 정신 상태로 처분을 참조하기 때문에 여기에 물을 진흙 투성이, 하지만 w오래 전에했던 것처럼, s, 해커 와 다른 사람은 인과 관계의 언어가 높은 순서 의 응급 s2 설명에 적용되지 않는 것을 보여 - 다시 이론이 아니라 우리의 처분 상태 (언어, 생각) 작업 방법에 대한 설명.

s1은 무의식, 빠른, 물리적, 인과 관계, 자동, 비제한적, 진정한 정신 상태로 구성되며, 느린 s2는 제안적(T 또는 F)이 될 수 있는 행동(잠재적 행동)에 대한 의식적인 성향이 다소 많거나 적은 행동에 대한 이유의 관점에서만 일관되게 설명될 수 있습니다. 그것은 나에게 매우 분명 보인다 (그것은 w에 있었다) 마음의 기계적 보기는 거의 모든 행동과 같은 이유로 존재한다 - 그것은 우리가 의도적으로 천천히 생각할 수있는 측면에서 설명을 추구 우리의 진화 심리학 (EP)의 기본 작업입니다 (s2), 보다는 자동화된 s1에서, 우리는 주로 PNC에서 s에 의해 호출 된 망각 남아있는 '현상론 적 환상'..). TPI는 무해한 철학적 오류가 아니라 우리의 삶을 통제하는 환상을 생산하는 우리의 생물학에 대한 보편적 인 망각이며, 그 결과 중 문명을 위해 지나가는 것의 용서 할 수없는 붕괴입니다.

우리의 느리거나 반사, 다소 "의식"(언어 게임의 다른 네트워크를 조심!) 두 번째 자기 뇌 활동은 능력이나 가능한 행동을 참조 w 특징 무엇에 해당, 또는 s1 상태와 같은 의미에서, 정신 상태가 아니다, 발생 및 / 또는 기간의 명확한 시간이 없습니다. 그러나 w가 광범위하게 논의 한 "아는", "이해", "생각", "믿는"과 같은 처분 단어는 적어도 두 가지 기본 용도가 있습니다. 하나는 특유의 철학적 사용 (하지만 일상적인 용도로 줄임) 직접 인식 및 메모리에서 발생 하는 진정한 유일한 문장을 참조, 즉, 우리의 타고난 측 s1 심리학 ('나는 이것들이 내 손'을 알고 있다)-즉, 그들은 인과 자기 참조 (CSR)입니다. 즉, 고양이가 사실이며 정상적인 경우 테스트가 불가능하며 s2 사용은 행동 할 수 있으며 true 또는 false가 될 수 있습니다 ('나는 집으로 가는 길을 알고 있습니다)-즉, 외부, 공개, 테스트 가능한 만족도 (COS)가 없습니다.

시스템 1의 비자발적 빠른 사고에 대한 조사는 "인지 환상", "프라이밍", "프레임", "휴리스틱스"및 "편견"과 같은 이름으로 심리학, 경제학 및 기타 분야에 혁명을 일으켰습니다. 물론 이러한 너무 언어 게임 그래서 이러한 단어를 사용하여 점점 더 덜 유용한 방법이 있을 것입니다., 그리고 연구와 토론에서 다를 것 이다 "순수한" 시스템 1 의 조합에 1 그리고 2 (w 명확 하 게 규범), 하지만 아마도 느린 시스템 2 처분 생각만, 이후 어떤 시스템 2 생각 또는 의도적인 행동 "인지 모듈"의 복잡한 네트워크의 많은 포함 없이 발생할 수 없습니다., "추론 엔진", "내추적 대뇌 반사", "자동", "인지 공리", "배경"또는 "암반"--w와 나중에 Searle우리의 진화 심리학 (EP)를 호출합니다.

이것에 관하여 한 가지 방법은 무의식적인 자동 시스템 1시스템 2의 더 높은 피질 의식적인 성격을 활성화한다는 것입니다, 그것은 잠재적 인 행동에 그것을 투입하는 특정 방법으로 세계를 보는 것을 다른 사람에게 알려주는 이후 근육 수축을 초래. 사전 언어 또는 프로토에 대한 거대한 사전-만 총 근육 운동이 의도에 대한 매우 제한된 정보를 전달 할 수 있는 언어 적 상호 작용.

deontic 구조 또는 '사회적 접촉제'는 s1의 자동 빠른 동작으로 개인 개발 중에 다양한 자동 보편적 문화 적 데온 관계 (s3)로 확장되는 s2의 느린 처리가 이루어집니다. 나는 이것이 행동의 기본 구조를 상당히 잘 설명하기를 기대한다.

인식과 의지에 대한 이러한 설명은 Msw의 표 2.1에 요약되어 있으며, Searle은 수년 동안 사용되어 왔으며 제가 만든 확장된 설명의 기초가 됩니다. 내보기에, 그것은 거대하게 내 s1을 사용하여 현대 심리학 연구에 이것을 관련 하는 데 도움이, s2, s3 용어와 w의 진정한 전용 대 제안 (처분) 설명. 따라서 CSR은 s1 참만인식, 기억력 및 선행의도(세상에서 유래한원인)를참조하며, s2는, 신념과 욕망(마음에서 유래하는원인)과같은 명제(참 또는 거짓 증언 가능) 처분을말한다.

따라서 s1은 상향 인과관계(세계를 염두에 두고)와 내용이 없는(표현이나 정보가 부족함)에 불과한 반면, s2는 콘텐츠를 가지고 있고 아래쪽으로 인과(세계에 대한 마음)(예: Hutto와 Myin의 '급진적 Enactivism'에 대한 내 리뷰를 참조)하는 동안, 나는 MSW p39에서 단락을 "합계"로 시작하고 PG4로 끝나는 것을 "합계"로 변경합니다.

요약하면, 지각, 메모리 및 반사 이전 의도와 행동 ('의지')은 우리의 s1 진정한 유일한 축 세포 EP의 자동 기능에 의해 발생합니다. 이전의 의도와 행동을 통해, 우리는 우리가 그들이 생각하는 방식과 일을 원하는 방법을 일치하려고합니다. 우리는 믿음, 욕망 (그리고 욕망 - 욕망 시간이 이동하고 의도에서 분리) 및 우리의 느린 사고의 다른 s2 제안 성향은 나중에 두 번째 자아를 진화, 완전히 에 의존하는 것을 볼 수 있어야합니다 (자신의 COS가 유래) CSR 빠른 자동 원시적 인 진정한 - 유일한 반사 s1. 언어 및 신경 생리학에서는 COS (즉, s1)와의 인과 관계가 과거 또는 미래를 나타내기 때문에 현재에 항상 있는 s1과 달리 의도 (이전 의도) 또는 기억과 같은 중간 또는 혼합 된 경우가 있습니다. s1과 s2는 서로에게 먹이를 주며 종종 s3의 학습된 데온적 문화적 관계에 의해 원활하게 조율되므로 우리의 정상적인 경험은 우리가 하는 모든 것을 의식적으로 제어한다는 것입니다. 우리의 삶을 지배하는 인지 환상의 광대한 무대는 '현상적 환상'으로 설명했다.

w의 3기 작업과 현대 심리학의 관찰에서 '의지', '자기', '의식'은 보는 것, 청각 등과 같은 시스템 1의 참된 실화 요소이며, 자신의 거짓을 보여주는 (명료성)의 가능성(명료성)은 없습니다. w가 여러 번 너무나 훌륭하게 분명하게 말했듯이, 그들은 심판의 기초이며 심판할 수 없습니다. 우리의 심리학의 진정한 유일한 공리성은 분명하지 않습니다.

Carruthers 및 다른 사람 처럼, Searle 때때로 상태 (예를 들어, p66-67 MSW) s1 (즉, 기억, 지각, 반사 행위) 명제 (즉, 거짓) 구조. 내가 위에서 언급 한 바와 같이, 다른 리뷰에서 여러 번, 그것은 w가 정확하고, 행동을 이해하는 것이 기본으로 맑은 것 같다, 만 s2는 제안이며, s1은 공리적이고 진정한 전용입니다. 둘 다 COS와 적합의 방향 (DOF) s1의 유전, 공리적 의도 s2의 생성 하지만 s1 같은 의미에서 제안 하는 경우 그것은 회의론은 이해할 수 있는 의미, w 반환 하기 전에 철학 했다 혼란, 그리고 사실 이라면, 생활 가능 하지 않을 것 이다. w가 셀 수 없이 많은 시간과 생물학 데모를 보여주었듯이, n삶은 확실성-자동화된 무의식적인 급속한 반응에 기초해야 합니다. 항상 의심과 반영을 일시 중지 유기체는 죽지 않을 것입니다- 아니 진화, 아니 사람, 아니 철학.

언어와 쓰기는 보컬 근육의 진동의 짧은 파장이 다른 근육의 수축보다 훨씬 더 높은 대역폭 정보 전송을 가능하게하고 이것은 시각적 정보에 대한 더 높은 크기의 평균 여러 순서이기 때문에 특별하다.

사고는 제안적이며 참 또는 거짓 진술을 다루므로 s1의 진정한 자동 인지 기능과는 달리 테스트 할 수 있는 전형적인 s2 성향임을 의미합니다. 또는 자발적인 발언과 행동은 s1의 원시 반사 또는 기본 언어 게임 (PLG)이라고 말할 수 있으며,

의식적인 표현은 s2의 처분 보조 언어 게임 (SLG)입니다. 그것은 사소한 소리와 참으로, 그러나 이것은 행동이 작동하는 방법의 가장 기본적인 진술이며 거의 아무도 그것을 이해하지 못했습니다.

나는 다음과 같이 MSW의 p127에 실용적인 이유의 s의 요약을 번역 할 것이다: "우리는 일반적으로 욕망 - 독립적 인 행동 이유 (DIRA-즉, 욕망은 공간과 시간에 변위, 가장 자주 상호 이타주의에 대한), 이는 일반적으로 우리의 포괄적 인 피트니스를 제공하는 근육 운동에서 조만간 결과 행동에 대한 성향을 생산 (우리 자신과 밀접하게 관련된 유전자에 대한 생존 증가). 그리고 나는 우리가 DIRA2/3를 수행하는 방법의 p129에 그의 설명을 다시 말것 "역설의 해결책은 장기간 포용적 인 피트니스를 제공하는 무의식적 인 DIRA1종종 단기 개인 즉각적인 욕망을 무시 의식 DIRA2를 생성한다는 것입니다." 에이전트는 실제로 의식적으로 DIRA2/3의 근접 이유를 만들지 만, 이들은 무의식적 인 DIRA1 (궁극적 인 원인)의 매우 제한된 확장입니다.

포괄적 인 적합성에 의한 진화는 종종 s2의 의식 느린 사고를 야기 s1의 무의식적 빠른 반사 인과 행동을 프로그래밍했다 (종종 s3의 문화적 확장으로 수정), 이는 종종 행동을 일으키는 s1에 의해 신체 및 / 또는 음성 근육의 활성화를 초래 하는 행동에 대한 이유를 생성. 일반적인 메커니즘은 신경 전달을 통해 뇌의 표적 영역에서 신경 조절제의 변화에 의해. 전반적인 인지 환상 (s '현상론 환상'이라고, 핑커 '빈 슬라이드'와 투비와 코스미드 '표준 사회 과학 모델'에 의해) s2 / s3는 우리가 완전히 인식하고 제어하는 이유로 의식적으로 행동을 생성한 것입니다, 그러나 현대 생물학과 심리학에 익숙한 사람들이 보기가 신뢰할 수없는 것을 볼 수 있습니다.

w는 의미를 구성하는 정신 상태가 없다는 것이 맞지만, s노트 (위에서 인용된 바와 같이) 의미의 행위를 특성화하는 일반적인 방법이 있다는 것을 지적합니다-"스피커 의미 ... 만족의 조건에 만족조건외의 부과"는 정신 상태가 아닌 행위이다. 이것은 개인 언어에 대한 w의 주장의 또 다른 진술로 볼 수 있습니다 (개인 해석 대 공개적으로 테스트 할 수있는 것들). 마찬가지로,, 규칙 다음 및 해석 ---그들은 공개적으로 확인할 수 있는 행위-개인 규칙 또는 개인 해석. 그리고 많은 (가장 유명한 Kripke)이 여기에 보트를 그리워한다는 점에 유의해야 합니다, w의 자주 소개에 의해 지역 사회 관행에 오해되는 것은 언어와 사회적 관습의 기초가 단지 임의공공 관행이라고 생각. w는 이러한 규칙은 그가 종종 배경을 호출 타고난 공유 심리학주어진 가능하다는 것을 여러 번 분명히하고, 모든 행동의 기초와 테이블에서 스키마화되는이.

내 다른 리뷰에서 언급 했듯이, 나중에 w를 완전히 이해 한 경우 몇 가지, s1, s2 프레임 워크가 부족한 것은 놀라운 일이 아닙니다. 따라서, s1에 의해 s2의 지배로 보면서 객체를 상상할 수 없는 이유를 이해할 수 있습니다. 내 내면의 경험에 대한 테스트가 없습니다, 그래서 내가 잭의 얼굴이 잭의 이미지입니다 상상할 때 마음에 오는 무엇이든. 마찬가지로,, s1, s2 또는 조합을 참조할 수 있는 읽기 및 계산과 함께, 그리고 s1 프로세스에 s2 용어를 적용하려는 끊임없는 유혹이 있는데, 이 경우 테스트가 부족하여 적용이 적용되지 않습니다. 이 유혹에 대처하는 데 사용되는 w의 유명한 예 중 두 가지는 공없이 테니스를 치는 것입니다 ('s1 테니스'), 그리고 s2 계산만이 있었기 때문에 '머리에 계산 ('s1 계산')은 불가능했습니다.

'재생'과 '계산'은 실제 또는 잠재적 인 행위를 설명 - 즉, 그들은 성향 단어하지만 그럴듯한 반사 s1 사용그래서 나는 정말 '재생1'과 '재생2'등을 작성하여 똑바로 유지해야하기 전에 말했듯이 그러나 우리는 이것을 배우지 않기 때문에 '계산1'을 환상으로 기각하거나 나중에 그 본질을 미정으로 남겨 둘 수 있다고 생각합니다. 따라서 w의 유명한 의견의 또 다른 -- "연상 트릭의 결정적인 움직임이 만들어졌다, 그것은 우리가 아주 무고한 생각 바로 그 하나였다." 즉, 처음 몇 문장 또는 종종 제목은 현재 컨텍스트에서 언어의 명확한 사용을 방지 사물 (언어 게임)을 보는 방법에 하나를 커밋합니다.

문장은 명확한 cos가있을 때 생각을 표현 (의미가 있다), 이것은 공공 진실 조건이 의미. 따라서 w의 코멘트: "나는 언어로 생각할 때, 구두 표현뿐만 아니라 내 마음을 통해 가는 '의미'가 없습니다: 언어 자체가 생각의 수단입니다." 그리고, 내가

단어와 함께 또는 없이 생각한다면, 생각은 내가 (솔직히) 다른 가능한 기준 (cos)이 없기 때문에 그것이 무엇이든이다. 따라서,, w의 사랑스러운 격언 (p132 버드) "그것은 소원과 성취가 만나는 언어입니다"와 "모든 형이상학적인 것처럼, 생각과 현실 사이의 조화는 언어의 문법에서 찾을 수 있습니다." 그리고 w의 '문법'은 일반적으로 언어의 논리적 구조로 해석 될 수 있으며, 이론화 및 일반화에 대한 그의 잦은 경고에도 불구하고, 이것은 철학과 높은 계급의 설명 심리학의 광범위한 특성에 관한 것입니다.

마찬가지로,, 질문과 함께 "책의 내 이미지가 그의 이미지인 것이 사실인 가?" 상상은 또 다른 성향이며 cos는 내 머릿속에있는 이미지가 책이며, 다른 사람 중 하나를 보여주면 자신의 사진과 '아니오'를 표시하면 'YES'라고 말하는 이유입니다. 여기서 테스트는 사진이 내가 가진 모호한 이미지와 일치하지 않고 내가 의도 한 것이 아니라 (cos가) 그의 이미지로 의도했다는 것입니다. 따라서 w에서 유명한 인용 : "하나님이 우리의 마음에 들여다 했다면 그는 우리가 (p1 p217)의 말하고 있었다 누구를 볼 수 없었을 것이다"표현의 전체 문제는 "그 그분"과 "... 이미지에 해석을 주는 것은 그것이 거짓말하는 경로입니다" 또는 s가 cos를 말했듯이 w의 합계 (p140 Budd)는 "결국 항상 오는 것은 더 이상 의미가 없는 것이 아니라, 그는 무슨 일이 일어났는지 에 대해 호출합니다"... "내 소원이 성취되기 전에 내가 원하는 것을 알고 있는지 묻는 질문은 전혀 발생할 수 없습니다. 그리고 어떤 이벤트가 내 소원을 중지한다는 사실은 그것을 성취하는 것을 의미하지 않는다. 아마도 내 소원이 만족했다면 만족하지 않았을 것입니다." '내가 그것을 얻기 전에 내가 무엇을 갈망하는지 아는가? 내가 말하는 법을 배웠다면, 나는 알고 있다."

처분 단어는 내가 cos와 내 정신 상태, 감정, 관심의 변화 등을 이행으로 받아 들일 잠재적 인 사건 (PE의)을 참조처리 가 작동하는 방법에 아무런 영향을 미치지 않습니다. 나는 내가 표현하는 cos에 자신을 가지고 상태에 따라 희망, 희망, 기대, 생각, 의도, 등. 생각과 의도는 반사 s1 근육 수축, 특히 연설의 그에 의해 표현 될 수있는 s2 성향입니다.

이제 우리는 합리성의 논리적 구조에 합리적인 시작을 가지고 (높은 질서 생각의 설명 심리학) 우리는 내가 지난 몇 년 동안 구축 한이 작품에서 발생하는 의도적 인 테이블을 볼 수 있습니다. 그것은 Searle에서 훨씬 더 간단한 하나를 기반으로, 이는 차례로 비트 겐슈타인에 많은 빛. 나는 또한 마지막 9 행에서 입증되는 사고 과정의 심리학에서 현재 연구자들이 사용하는 수정 된 양식 테이블에 통합했습니다. 그것은 피터 해커의 그와 비교하는 흥미로운 증명한다 3 인간의 본성에 최근 불륨. 나는 내가 본 다른 프레임 워크보다 더 완전하고 유용한 행동을 설명하기위한 휴리스틱으로이 테이블을 제공하고 최종 또는 완전한 분석이 아닌 s1과 s2 사이의 많은 (아마도 모든) 경로가 양방향인 많은 방향으로 가는 화살표의 수백 (적어도) 3 차원이어야합니다. 또한 s1과 s2, 인지와 의지, 지각과 기억, 느낌, 아는 것, 믿고 기대하는 것 사이의 매우 구별되는 것은 임의적입니다. 즉, w가 입증한 바와 같이, 모든 단어는 문맥적으로 민감하며 대부분은 여러 가지 완전히 다른 용도 (의미 또는 cos)를 가지고 있습니다.

많은 복잡한 차트는 과학자들에 의해 출판되었지만 행동에 대해 생각할 때 최소한의 유틸리티를 발견합니다 (뇌 기능에 대해 생각하는 것과는 대조적입니다). 설명의 각 수준은 특정 컨텍스트에서 유용 할 수 있지만, 나는 거칠거나 미세한 것이 유용성을 제한것을 발견한다.

합리성의 논리적 구조 (LSR), 또는 마음의 논리적 구조 (LSM), 행동의 논리적 구조 (LSB), 생각의 논리적 구조 (LST), 의식의 논리적 구조 (LSC), 성격의 논리적 구조 (LSP), 의식의 설명 심리학 (DSC), 높은 질서 생각의 설명 심리학 (DPHOT), 의도적 - 고전 철학.

시스템 1은 비자발적, 반사적 또는 자동화된 "규칙" R1이며, 사고(인식)는 간격이 없으며 자발적 또는 심의적인 "규칙" R2 및 의지(Volition)는 3개의 간격을 가지고 있습니다(Searle 참조)

저는 Searle의 "만족조건에 대한 만족조건 부과"를 "근육을 움직여 서 정신 상태를 세상과 연관"으로 변경하여 행동을 보다 명확하게 설명할 수 있다고 제안합니다. 이야기, 쓰기 및 행동, 그리고 그의 "적합의세계 방향에마음"과 "마음의 방향을 마음"과 "원인은 마음에 기원"과 "원인은 세계에서 유래" s_1 은 상향 인과 (마음에 세계) 및 콘텐츠 (부족 표현 또는 정보) 동안 s_2 는 콘텐츠를 가지고 있으며, 아래쪽으로 인과 관계 (세계에 마음). 이 표에서 내 용어를 채택했습니다.

의사결정 연구에서

	처분*	감정	메모리	인식	욕망	PI**	IA ***	액션/ 단어
잠재 효과	아니요	예/아니요	예	예	아니요	아니요	아니요	예/아니요
협회 / 규칙 기반	규칙 기반	협회 / 규칙 기반	협회	협회	협회 / 규칙 기반	규칙 기반	규칙 기반	규칙 기반
컨텍스트 종속/ 추상	추상	컨텍스트 종속/ 추상	컨텍스트 종속	컨텍스트 종속	컨텍스트 종속/ 추상	추상	컨텍스트 종속/ 추상	컨텍스트 종속/ 추상
직렬/병렬	직렬	직렬 / 병렬	병렬	병렬	직렬 / 병렬	직렬	직렬	직렬
휴리스틱 /분석적	분석적	휴리스틱 /분석적	휴리스틱	휴리스틱	휴리스틱 /분석적	분석적	분석적	분석적
작업 필요 메모리	예	아니요	아니요	아니요	아니요	예	예	예
일반 인텔리전스 종속	예	아니요	아니요	아니요	예/아니요	예	예	예
인지 로딩 억제	예	예/아니요	아니요	아니요	예	예	예	예
각성 촉진 또는 금지	금지하다	촉진 금지하다	촉진	촉진	금지하다	금지하다	금지하다	금지하다

s2의 공공 만족 조건은 종종 Searle 및 기타 사람들이 COS, 표현, 진실 제작자 또는 의미 (또는 COS2 를 직접 참조)로 지칭하는 반면, s1의 자동 결과는 다른 사람 (또는 COS1 에 의해 직접 발표)으로 지정됩니다.

* 일명 성향, 기능, 선호도, 표현, 가능한 조치 등

** Searle의 사전 의도

*** Searle의 의도 행동

**** Searle의 착용 방향

***** Searle의 인과 관계

***** (정신 상태 인스턴스화-자체 원인 또는 이행). Searle은 이전에 이것을 인과 적 자기 참조라고 불렀습니다.

***** Tversky / Kahneman / Frederick / Evans / Stanovich 정의인지 시스템.

***** 여기 저기 그리고 저기

여기 와 지금 또는 거기 그리고 다음

특정 맥락에서 언어의 가능한 사용(의미, 진실, 만족조건)을 설명한 후, 우리는 그 관심을 소진하고 설명(즉, 철학)을 시도하기 위해 노력한 후에야 진실에서 더 멀어지게 된다는 비텐슈타인의 발견을 항상 명심해야 합니다. 이 테이블은 매우 단순화된 컨텍스트 없는 추론일 뿐이며 단어의 각 사용은 해당 컨텍스트에서 검사해야 합니다. 문맥 변화의 가장 좋은 검사는 피터 해커의 최근 3 인간의 본성에 볼륨에, 이 하나와 비교해야 수많은 테이블과 차트를 제공.

Wittgenstein의 포괄적 인 최신 계정을 원하는 사람들, Searle과 현대 두 시스템보기에서 행동의 분석은 내 기사를 참조 할 수 있습니다 철학의 논리적 구조, 심리학, 마음과 언어루드비히 비트겐슈타인과 존 Searle 2nd ed (2019). 9

표에 대한 설명

약 백만 년 전 영장류는 현재의 사건 (지각, 기억, 원시 언어 게임 (PLG))로 설명할 수 있는 반사적 행동 (즉, 원시적 언어 게임을 설명하기 위해 복잡한 일련의 소음 (즉, 원시 음성)을 만들기 위해 목 근육을 사용하는 기능을 발전시켰습니다. 전이적, 정보, 정확한 시간과 위치와 진정한 정신 상태) 점차적으로 기억, 태도 및 잠재적인 사건 (과거와 미래의 종종 상반, 조건부 또는 가상의 환경 설정, 성향 또는 성향 - 보조 또는 정교한 언어 게임 (SLG)) 시스템 2 느린, 피질, 의식, 정보를 포함하는 정보를 설명하기 위해 공간과 시간의 변위를 포괄하는 추가 능력을 개발, 표현, 진실 또는 거짓 명제 적분 적 사고, 이는 정확한 시간이 없고 능력이 아닌 정신 상태입니다). 환경 설정은 직관, 경향, 자동 존재 론적 규칙, 행동, 능력, 인지 모듈, 성격 특성, 템플릿, 추론 엔진, 성향, 감정, 제안 태도, 평가, 용량, 가설입니다. 일부 감정은 유형 2 환경 설정 (WRPP2 148)입니다. "나는 믿는다", "그는 사랑한다", "그들은 생각한다"는 것은 일반적으로 시공간에 배치된 가능한 공공 행위에 대한 설명입니다. 나 자신에 대한 나의 첫 번째 사람 진술은 진실 전용 (거짓말 제외)이며 다른 사람에 대한 세 번째 사람의 진술은 사실 또는 거짓입니다 (존스톤 'Wittgenstein : 내면을 재고'에 대한 내 리뷰를 참조하십시오).

"환경 설정"은 지각, 반사 행위 및 기억에 반대하는 의도적인 상태의 계급으로 1930 년대에 비트 겐슈타인 (W)에 의해 처음 명확하게 설명되었으며 "성향"또는 "성향"이라고 불립니다. 그들은 일반적으로 러셀 이후 "제안 태도"라고 하지만, 이것은 믿음 이후 오해의 소지가 문구입니다, 의도, 알고, 기억 등, 종종 제안이나 태도하지 않습니다, 예를 들어, W에 의해와 Searle에 의해 (예를 들어, cf 의식과 언어 p118). 그들은 본질적인, 관찰자 독립적인 정신 표현 (시스템 1 시스템 1의 프리젠테이션 또는 표현과는 반대로 - Searle- C + L p53).

그들은 진화적으로 더 원시적인 s1 인식 기억과 반사 작용이 항상 여기와 지금있는 동안 그들은 시간이나 공간에서 변위 잠재적인 행위이다. 이것은 시스템 2를 특성화하는 한 가지 방법입니다 - 시스템 1 후 척추 동물 심리학의 주요 발전 - 이벤트를 표현하고 다른 장소 또는 시간에 발생하는 것으로 생각할 수 있는 능력 (인식과 의지를 보완하는 반대 상상력의 Searle의 세 번째 교수). s2 성향은 행동 할 수 있는 능력입니다 (s1을 통해 음성이나 신체 움직임을 생산하는 계약 근육은 인과 및 정신 상태가 됩니다). 때때로 처분은 의식이 나중에 Searle 될 수 있기 때문에 무의식으로 간주 될 수 있다 - 필 문제 1:45-66 (1991).

지각, 기억 및 반사 (자동) 행동은 s1 또는 기본 언어 게임 (PLG) (예를 들어, 나는 개를 본다)로 설명할 수 있으며, 정상적인 경우에는 테스트가 불가능하므로 진정한 유일한 것이 될 수 있습니다.

처분은 보조 LG의 (SLG) (예를 들어, 나는 개를 볼 생각)로 설명될 수 있으며, 심지어 내 자신의 경우에 나를 위해 행동해야 합니다 (즉, 내가 무엇을 믿는지 알고, 생각, 내가 행동 할 때까지 느낌 - W에서 위의 따옴표를 참조하십시오). 처분은 또한 말하거나 쓸 때 행동뿐만 아니라 다른 방법으로 행동되고, 이러한 아이디어는 모두 비트 겐슈타인 (1930 년대 중반)에 기인하고 행동주의 (힌티카 & 힌티카 1981, Searle, Hutto 등)가 아닙니다. 비트 겐슈타인은 진화 심리학의 창시자로 간주 될 수 있으며, 그의 작품은 우리의 공리 시스템 1 심리학의 기능과 시스템 2와의 상호 작용의 독특한 조사. 비록 몇 가지 잘 이해 (그리고 틀림없이 아무도 완전히 이 날에) 그것은 더 몇 에 의해 개발되었다 -- 무엇보다도 존 Searle에 의해, 누가 행동에 자신의 고전 책 합리성 (2001)에서 테이블의 간단한 버전을 했다. 그것은 진화 심리학의 공리 구조의 W의 설문 조사에 확장 1911 그의 첫 번째 의견에서 개발하고 너무 아름답게 그의 마지막 작품에 배치 확실성 (OC) (1950-51 에 작성). OC는 행동이나 인식학 및 온톨로지 (틀림없이 동일), 인지 언어학 또는 DPHOT의 기초 돌이며, 내 관점에서 철학 (설명 심리학)에서 가장 중요한 일이며, 따라서 행동 연구에서 가장 중요한 작품입니다. 지각, 기억, 반사적 행동과 기본 감정은 원시 부분적으로 피질 비자발적 정신 상태, 즉 PLG에서 설명할 수 있는, 이는 마음이 자동으로 세계에 맞는 - s1은 상향 인과 (적합의 마음 방향에 세계) 및 무분별한 (부족 표현 또는 정보) (인과 적 자기 참조 - Searle) -- 의심할 여지없는, 진정한, axiomatic (공리처럼). 선호도, 욕망, 의도는 SLG에서 설명할 수 있는 느린 사고의식자발적 능력에 대한 설명으로, s2는 콘텐츠가 있고 아래쪽으로 인과관계를 가지며 (세계적 적합도에 대한 마음)입니다.

행동주의와 우리의 기본 설명 심리학 (철학)의 다른 모든 혼란은 우리가 s1 작동을 볼 수 없습니다 s가 현상환상 (TPI)를 호출 보조 언어 게임 (SLG)와 모든 행동을 설명 할 수 없기 때문에 발생합니다. w는 이것을 이해하고 그의 작품 전반에 걸쳐 행동하는 언어 (마음)의 수백 가지 예와 함께 타의 추종을 불허하는 선명도로 설명했다. 이유는 작업 메모리에 액세스 할 수 있습니다 그래서 우리는 의식적으로 명백하지만 일반적으로 행동을 설명하는 잘못된 이유를 사용합니다 (현재 연구의 두 자아). 신념과 기타 성향은 세계의 사실(마음의 적합성에 대한 생각)과 일치시키려는 생각으로 묘사될 수 있으며, 의지는 행동하려는 의도(선행 의도-pi 및 행동-IA-Searle)와 세계를 생각에 일치시키려는 행위-세계적 적합성 방향에 부합하는 행위입니다.

Searle 예를 들어, C+L p145, 190).

때로는 믿음과 다른 성향에 도달하는 추론에 차이가 있습니다. 경사 단어는 정신 상태 (예 : 믿음)를 설명하는 명사또는 능력을 설명하는 동사 (예 : 행동하거나 행동 할 수 있는 에이전트)로 사용할 수 있으며 종종 "발의적 태도"라고 잘못 불릴 수 있습니다.

지각은 기억이되고 우리의 타고난 프로그램 (인지 모듈, 템플릿, s1의 추론 엔진)은 처분을 생성하기 위해 이러한 것을 사용합니다 (실제 또는 잠재적 인 공공 행위는 성향, 환경 설정, 기능, s2의 표현이라고도함) 및 의향 - 그리고 생각하거나 기꺼이 개인 정신 상태의 언어 (개념, 생각)가 없습니다 (즉, 개인 언어없음).

더 높은 동물은 생각하고 행동할 것이며, 그 정도까지는 공공 심리학을 가지고 있습니다.

인식 : ("x"는 참) : 듣고,보고, 냄새, 통증, 접촉, 온도

기억 : 기억하고 꿈꾸며 (s1)

현상, 성향, 태도 (x는 참이 될 수 있음) (s2)

클래스 1 : 믿음, 판단, 사고, 대표, 이해, 선택, 결정, 선호, 통역, 알고 (능력과 능력을 포함), 참석 (학습, 의미, 기억, 의도, 고려, 희망, 기대, 희망, 희망),(특수 클래스), (측면)로보고,

클래스 2: 분리 모드 -- 꿈, 상상, 거짓말, 예측, 의심

클래스 3 : 감정 : 사랑, 증오, 두려움, 슬픔, 기쁨, 질투, 우울증. 그들의 기능은 신속한 행동을 위한 지각과 기억의 정보 처리를 용이하게 함으로써 포용적 적합성(예상 최대 유틸리티)을 증가시키기 위해 환경 설정을 조절하는 것입니다. 분노와 두려움과 같은 s1 감정과 사랑, 증오, 혐오, 분노 와 같은 s2 사이에는 약간의 분리가 있습니다.

욕망 :(나는 "x"가 사실이되기를 원합니다 - 나는내 생각에 맞게 세상을 창 e 하고싶다): 갈망, 희망, 기대, 기다리고, 필요, 요구, 할 의무가

의도 : (나는 "x"진실을 만들 것입니다) 의도

액션 (나는 "x"진실을 만들고있다) : 연기, 말하기, 독서, 쓰기, 계산, 설득, 표시, 시연, 설득력, 시도, 시도, 웃음, 재생, 먹기, 음주, 울음, 주장 (설명, 교육, 예측, 보고), 유망, 지도, 도서, 도면, 컴퓨터 프로그램 사용 - 이들은 공개 및 자발적, 무의식적 인 정보 1 을 지배하는 다른 사람에게 정보를 전송합니다.

모든 단어는 복잡한 언어 게임의 일부입니다 (행동으로 이어지는 생각) 우리의 삶에서 다양한 기능을 가지고 있으며, 개체의 이름이나 이벤트의 단일 유형이 아닙니다.

우리는 자동차를 운전하지만, 또한 그것을 소유, 그것을 보고, 사진을 보고, 그것에 대해 꿈을 꾸고, 상상하고, 기대하고, 기억하십시오. 인간의 사회적 상호 작용은 인지 모듈에 의해 지배됩니다 - 대략 사회 심리학의 스크립트 또는 스키마 (추론 엔진으로 조직된 뉴런의 그룹) 어떤, 인식과 기억, 의도로 이어질 환경 설정의 형성으로 이어질 다음 행동으로 이어질. 의도적 또는 의도적 인 심리학은 이러한 모든 과정 또는 행동으로 이어지는 환경 설정으로 취할 수 있으며 더 넓은 의미에서 신경 생리학, 신경 화학 및 신경 유전학을 포함 할 때 인지 심리학 또는 인지 신경 과학의 주제입니다. 진화 심리학은 행동을 생성하는 모든 선행 기능 또는 모듈의 작동에 대한 연구로 간주 될 수 있으며, 다음 환경 설정, 의도 및 행동과 진화, 개발 및 개별 행동에 광범위하다. 우리의 심리학의 공리 (알고리즘 또는 인지 모듈)는 우리의 유전자에 있기 때문에, 우리는 그들이 작동하는 방법에 대한 명확한 설명을 제공함으로써 우리의 이해를 확대 할 수 있으며, 생물학, 심리학, 철학 (설명 심리학), 수학, 논리, 물리학 및 컴퓨터 프로그램을 통해 그들을 확장 할 수 있습니다, 따라서 그들을 빠르고 효율적으로 만들기. Hajek (2003)은 조건부 확률로 처분의 분석을 제공하고 그들은 Spohn 등으로 알고리즘화된다.

의도적 (인지 또는 진화 심리학)은 의식, 의지와 자아 및 정상적인 인간 성인의 모든 성향이 의도인 인지 모듈 (그러나 정의)으로 선천적으로 프로그래밍되는 행동의 다양한 측면으로 구성됩니다. 공공 행위 (예를 들어, 언어)를 요구하고, 우리의 포괄적 인 적합성을 높이기 위해 관계 (Searle에 의해 행동 - DIRA라는 독립적 인 이유라고 함) 우리의 포괄적 인 적합성을 높이기 위해 관계 (Searle에 의해 행동 - DIRA라고 함)에 우리를 투입하여 지배적 인 이타주의와 상호 이타주의를 통해 (최대 예상 유틸리티 - 때로는 논란의 여지가있는 베이지안 유틸리티 극대화)를 지배하고 상호 이타심을 통해 만족조건에 대한 만족조건을 부과합니다 - Searle-(즉, - Searle-(즉, 세계와 관련이 있는) 언어, 예술, 음악, 섹스, 스포츠 등) 이 것의 기초는 1930 년대에서 1951 년까지 우리의 가장 큰 자연 심리학자 루드비히 비트겐슈타인에 의해 알아냈지만 1911 년으로 다시 명확한 예표와 함께 ("심리적 현상의 일반적인 나무. 저는 정확성을 위해서가 아니라 전체를 바라보려고 노력합니다." RPP Vol 1 P895 cf Z P464), 그리고 많은 세련 미와 함께, 하지만 무엇보다도 존 Searle에 의해 1960 년대에 시작. 우리의 s2 의도의 대부분은 학위 또는 종류 (주로 언어 게임)를 인정합니다. w가 지적했듯이, 성향 (예 : 생각)은 때때로 의식적이고 심의적입니다. 우리의 모든 템플릿 (기능, 개념, 언어 게임)은 유용해야하므로 일부 컨텍스트에서 퍼지 가장자리를 가지고 있습니다. 생각은 적어도 두 가지 유형이 있습니다 (즉, 두 언어 게임 또는 처분 동사를 사용하는 방법 '생각')-비합리적 생각 인식 및 부분 인식 (w)와 합리적, 지금 s1과 s2의 빠르고 느린 생각으로 설명. 단순한 현상이 아닌 언어 게임으로 간주하는 것이 유용합니다 (w RPP2 129). 정신 현상 (우리의 주관적 또는 내부 "경험")은 epiphenomenal (이차 현상 mind), 부족 기준, 따라서 자신에 대한 정보부족 따라서 의사 소통, 생각이나 마음에 어떤 역할을 할 수 없습니다. 모든 성향 (성향, 제안적 태도)처럼 생각하는 것은 정신 상태가 아니며 연설, 쓰기 또는 기타 근육 수축에서 공공 행위 (COS를 실현)가 될 때까지 정보를 포함하지 않습니다. 우리의 인식과 기억은 s2를 통해 공개 된 행동에서 명시 될 때 정보 (의미 - COS)를 가질 수 있습니다.

기억과 지각은 모듈에 의해 행동으로 작용할 때 심리적으로 효과적인 성향에 통합됩니다. 언어를 개발하는 것은 행위를 위해 단어를 대체하는 타고난 능력을 나타내는 것을 의미합니다. 일반적인 용어 TOM (마음의 이론) 훨씬 더 (기관의 UA 이해)라고합니다.

의도는 의식의 타고난 유전적으로 프로그래밍 된 생산이다, 자기, 그리고 의도에 이르게 생각과 근육을 계약하여 행동에. 따라서, "발의적 태도"는 정상적인 직관적 인 합리적 또는 비 합리적 연설 와 행동에 대한 혼란 용어이지만 w와 s.에 익숙하지 않은 사람들이 여전히 널리 사용되고 있기 때문에 처분의 동의어로 제공합니다. 신경 생리학을 공부함으로써 감정 등은 우리가 이미 알고있는 것보다 마음 (생각, 언어)이 어떻게 작동하는지 (뇌가 어떻게 작동하는지와 는 반대로) "마음"(생각, 언어)이 이미 전체 공개보기 (w)에 있기 때문에 우리에게 더 많은 것을 말하지 않을 것입니다. 숨겨진 모든

현상 in 신경생리학, 생화학, 유전학, 양자 역학, 또는 문자열 이론, 테이블은 "순종"(에 의해 설명 될 수 있다) 물리학 및 화학의 법칙이 그것에 중심을 갖는 것입니다 원자로 구성되어 있다는 사실로 우리의 사회 생활과 무관하다. w는 그렇게 유명한 말했듯이 "아무것도 숨겨져 있습니다". 우리가 신중하게 언어의 작동을 검토하는 경우 마음 (생각, 언어)에 대한 관심의 모든 것은 볼 열려 있습니다.

언어는 사회적 상호 작용을 용이하게 하기 위하여 진화되었고, 따라서 자원, 생존 및 재생산의 집합을 촉진했다. 문법은 자동으로 작동하며 분석하려고 할 때 매우 혼란스럽습니다. 단어와 문장은 문맥에 따라 여러 가지 용도로 사용됩니다. 나는 믿고 먹는 것은 내가 믿는 것과 내가 믿거나 믿고 믿는 것과 같이 매우 다른 역할을 가지고 있다. '나는' 믿다 믿는다'와 같은 선명한 동사의 '현재 시제 첫 번째 사람은 내 가능한 행위를 예측하는 내 능력을 설명하고 내 정신 상태를 설명하지 않으며 그 단어 (w)의 일반적인 의미에서 지식이나 정보를 기반으로 하지 않습니다. "나는 비가 내렸다고 믿는다", "비가 내렸다고 믿는다", "그는 비가 올 것이라고 믿는다", "비가 올 것이라고 믿는다", "비가 올 것이라고 생각한다", "비가 올 것이라고 생각한다", "그는 비가 올 것이라고 생각할 것이다", "그는 비가 올 것이라고 생각할 것이다"는 것은 잠재적으로 검증 가능한 공공 행위이며, 이는 정보 (또는 잘못된 정보)를 전달하고 그들의 진실 (또는 허위)를 전달하는 의도의 잠재적으로 검증 가능한 공공 행위입니다.

이전의 의도없이 말한 비 반사 또는 비 합리적 (자동) 단어는 w에 의해 행동으로 단어라고했다 & 철학 심리학에서 그녀의 논문에서 DMS에 의해 다음 2000) 그들은 우리의 깨어있는 삶의 대부분의 양방향으로 상호 작용하는 s1과 s2를 다리로 우리의 행동의 대부분을 전형적이다.

지각, 기억, 일부 감정과 많은 "유형 1 성향은"더 나은 s1의 반사라고하고, 우리의 진화 심리학 (비트 겐슈타인 후 Moyal-Sharrock)의 힌지 (공리, 알고리즘)의 자동, 비 반사, 비 제안 및 비 -Attitudinal (태도) 기능입니다.

이제 "마음의 불투명도"(OM)에 대한 몇 가지 의견.

서문 첫 페이지를 마칠 무렵, 저는 이 책이 또 다른 절망적인 혼란(철학의 규범)이라는 것을 깨달았습니다. 그는 언어 게임의 미묘함에 대한 이해가 없다는 것을 분명히했다 (예를 들어, '나는 깨어 있다', '나는 무슨 뜻인지 알고있다', '나는 그것이 무엇인지 알고있다') 또는 처분의 본질 (그는 오해의 소지가 있고 쓸모없는 용어 '제안 적 태도'로 호출) 및 같은 개념에 대한 자신의 생각을 기반으로 했다, '내면의 연설'의 내성 및 마음의 계산 설명, 이는 한 세기 전 w 3/4에 의해 그리고 이후 s와 많은 다른 사람에 의해 휴식을 마련했다. 그러나 나는 인간의 행동에 대한 대부분의 책이 혼란스럽고 그가 더 높은 질서 생각 (HOT)에 해당하는 뇌 기능에 대한 최근의 과학적 연구에 대한 요약은 줄 것이라는 것을 알았기 때문에 계속했습니다.

철학이나 인지 과학의 책을 읽기 전에, 나는 그들이 인용 누구를보고 인덱스와 참고 문헌에 가서 일반적으로 매우 유익한 동료 피드백을 가지고 있기 때문에 BBS에서 몇 가지 리뷰와 특히 기사를 찾으려고합니다. 위에서 언급 한 바와 같이, w와 s는 이 분야에서 가장 유명한 이름의 두 하지만 인덱스와 참고 문헌에서 나는 w의 사소한 언급과 s 또는 해커에 대한 하나 -이 볼륨의 확실히 가장 놀라운 업적을 발견했다. 예상대로, 철학 저널에서 몇 가지 리뷰는 쓸모가 있었고, 이 책의 그의 précis에 대한 BBS의 반응은 파괴적인 것처럼 보입니다 - 그러나 특징적으로 (w의 언급을 제외하고) - 그들도 ws에 대해 단서가 없습니다. 더 놀라운 것은, 그가 2012년과 같은 많은 언급을 포함하고 있지만, 2009년 BBS 기사는 그들 중 하나도 아니며, 내가 기억할 수 있는 한, 그는 이 책에서 비판에 대한 실질적인 응답을 제공하지 않습니다. 따라서 강력한 ws 영감 LSR 프레임 워크는 완전히 결석하고 삭제된 모든 혼란은 거의 모든 페이지에 풍부. 위의 리뷰와 내 다른 리뷰를 읽고 BBS 기사 (쉽게 사용할 수 있는 인터넷)를 읽으면 이 책에 대한 견해 (그리고 이 분야에서 대부분의 글)는 매우 다를 것입니다. 물론,, BBS의 주요 결함은 분명하다--- 주석은 하나의 페이지 코멘트와 응답을 얻을, 저자는 긴 기사와 긴 응답을 얻을 동안,,

그래서 항상 그들이 지배하는 것으로 보인다. 그러나 c의 ISA 이론은 대부분의 (모든?) 철학적 이론과 마찬가지로 모든 이의를 "설명"하는 모양 시프터라는 것은 분명합니다. 따라서,, 의미있는 이론 (실제로 설명)이 사실과 관련이, 있는 것과 아무것도 "설명"하지 않는다는 모호한 개념, 사이의 경계가 흐려진다. 물론c는 종종 그의 이론이 그러한 관찰을 "예측"한다고말하지만, 이것은 사실 이후에 발생하며 물론 반대 이론도 변화한 것으로 보입니다. 강력한 이론은 아무도 기대하지 않은 것들과 그들이 기대했던 것과는 반대의 것을 예측합니다. 우리는 또한 사실을 설명하고 쓸모없는 "설명"을 피하기 위해 w의 지속적인 명령을 생각 하게한다.

내성 및 개인 언어에 대한 w의 최종 논쟁은 내 다른 리뷰에 기록되며 매우 잘 알려져 있습니다. 기본적으로,, 그들은 날처럼 명확합니다 - 우리는 A와 B를 구별하는 테스트가 있어야하며 테스트는 외부 및 공개 일 수 있습니다. 그는 유명한 '상자에 딱정벌레'와 함께 이것을 설명했다. 우리 모두가 열 수 없거나 엑스레이 등을 할 수없는 상자가 있고 '딱정벌레'안에있는 것을 호출하면 모든 상자에 다른 것을 포함 할 수 있거나 비어있을 수 있기 때문에 '딱정벌레'는 언어에서 어떤 역할을 할 수 없습니다. 그래서, 나만이 알 수 있는 사적인 언어도 없고 '내면의 말'에 대한 성찰도 없다. x가 공개적으로 입증되지 않으면 우리 언어로 단어가 될 수 없습니다. 이것은 카루터의 (c의) ISA 마음의 이론뿐만 아니라 그가 참조하는 다른 모든 '내면의 감각'이론과 다른 책과 기사의 거대한 #을 격추시다. 나는 w의 내성의 개념의 해체와 처분 언어의 기능 ('제한 적 태도') 위의 내 리뷰에서 설명, 존스턴과 s의 책의 여러. 기본적으로 s1에 대해 작동하는 인과 관계 및 단어 및 개체 모델이 s2에 적용되지 않음을 보여 주어 도모했습니다. ,

ISA에 관해서는, 많은 사람들이 '생각의 언어'의 아이디어를 해체하지만 내 보기에 BBB p37에서 w보다 더 나은 없음- "우리가 마음에 두면, 정확하지만, 그 객체와 유사성이없는 그림의 가능성을 유지한다면, 문장과 현실 사이의 그림자의 공간은 모든 점을 잃는다. 지금은, 문장 자체가 그러한 그림자역할을 할 수 있습니다. 문장은 단지 그런 그림일 뿐이며, 이 문장이 나타내는 것과 거의 비슷하지 않습니다."

한 가지 명심해야 할 점은 철학이론은 어떤 실질적인 영향도 없다는 것입니다 - 철학의 진정한 역할은 언어가 특정 사례 (w)에서 사용되는 방법에 대한 혼란을 정리하는 것입니다. 다양한 '물리적 이론'과는 달리 삶의 다른 만화 관점 (즉, 표준 종교, 정치, 사회학, 생물학, 의학, 경제, 인류학 및 대부분의 사람들의 역사적 견해)과는 달리, 그것은 너무 대외와 비열한 작은 변두리 보다 더 많은 에 의해 파악 될 수 있으며 심지어 그 지지자는 일상 생활에서 완전히 무시하는 것이 비현실적이다. 마찬가지로,, 사회학, 인류학, 팝 심리학, 역사 및 문학에 의해 널리 공유 되는 표준 사회 과학 또는 빈 슬레이트 모델 등 다른 학술 '삶의 이론'. 그러나 크고 작은 정치적 움직임과 때로는 경제학은 종종 물리학과 생물학 (인간의 본성)을 무시하는 기존의 만화를 생성하거나 포용하고, 우리의 미신 (우리의 선천적으로 영감 받은 심리적 불이행)을 강화하는 지상파 또는 우주를 강요하고, 지구에 폐기물을 놓는 데 도움이됩니다 (거의 모든 사회 관행과 기관의 진정한 목적은 유전자의 복제를 용이하게하기 위해 있습니다). 요점은 이들이 철학적 만화와 연속체에 있고 동일한 소스를 가지고 있다는 것을 깨닫는 것입니다. 우리 모두는 젊고 소수의 사람들이 그(것)들에서 자랄 때 생활의 다양한 만화 전망을 가지고 있다고 할 수 있습니다.

또한 w가 오래 전에 언급했듯이 접두사 "메타"는 대부분의 (아마도 모든) 맥락에서 불필요하고 혼란스럽기 때문에이 책에서 '인식'이나 '생각'을 대체하십시오. s의 용어로, cos는 생각되고 있는 것의 시험이고 그들은 '비가 내린다', '나는 그것이 비가 오고 있다고 믿는다', '나는 당신이 비가 오고 있다고 믿는다', '그는 비가 내린다고 믿는다'(마찬가지로 '알고 있다', 소원, 판사, 이해 등) 즉 비가 내리고 있다는 것을 시험한다. 이것은 c가 추진하는 '메타인식'과 '처분의 '마음읽기'('제한적 태도')에 대해 염두에 두어야 할 중요한 사실입니다.

BBS의 응답 중 하나는 더 높은 자아의 존재를 가정하기 때문에 c가 'I'의 사용을 제거해야한다는 것을 제외하고는 이러한 아이디어를 아주 잘 찾을 것으로 보이는 Dennett (c의 환상의 대부분을 공유하는 사람)에 의해 (s2에서 s1로의 하드 감소가

목표임). 물론,, 쓰기, 독서의 바로 그 행위와 무엇이든의 모든 언어와 개념은 자기, 의식과 의지 (s자주 노트로)를 전제로, 그래서 이러한 계정은 어떤 가치없이 삶의 만화 가 될 것입니다, 어느 하나는 아마 행동의 대부분의 철학적 계정의 말할 수 있습니다. ws 프레임 워크는 오랫동안 1 인칭 시점이 3 인칭 에게 는 유화되거나 재연 할 수 없다고 지적했지만, 이것은 삶의 만화보기에는 문제가되지 않습니다. 마찬가지로,, '계산'으로 뇌 기능 이나 행동의 설명, '정보 처리' 등, -- 모든 잘 ws에 의해 수많은 시간을 폭로, Hutto, 읽기, 해커 와 많은 다른 사람. 최악의 것은 중요하지만 완전히 불분명한 "표현"이며, s가 (즉, 모든 성향 명사와 동사와 동일한 형태) 대표의 만족 (cos)의 조건으로 사용하는 것이 지금까지 최고라고 생각합니다. 즉, '비가 오는 것 같아요'의 '표현'은 비가 내리는 cos입니다.

가장 슬픈 것은 c (Dennett와 같은)가 w 전문가라고 생각하고 경력 초기에 그를 연구하고 개인 언어 논쟁이 '행동주의'로 거부되어야한다고 결정했다는 것입니다! w는 유명한 행동주의를 거부하고 그의 작품의 대부분은 행동의 설명역할을 할 수없는 이유를 설명하는 데 전념하고 있습니다. "당신은 정말 변장한 행동주의자가 아닌가요? 인간의 행동을 제외한 모든 것이 허구라고 말하고 있지 않습니까? 소설을 말한다면, 그것은 문법소설입니다." (PI p307) 또한 현대의 '계산학자' 형태로 c의 실제 행동주의를 가리킬 수도 있습니다. ws는 c가 "I"또는 "self"를 사용하여 BBS 기사에서 D에게 사과하는 동안 첫 번째 사람의 관점의 필수 불가결성을 주장합니다. 이것은 언어 사용에 대한 정확한 설명과 만화에서 상상할 수 있는 사용의 차이점입니다.

Hutto는 W와 Dennett (D) 사이의 광대 한 걸프뿐만 아니라 c를 특성화하는 역할을 할 것입니다 보여 주었다, 나는 D와 c를 가지고 있기 때문에 (처치 랜드의 많은 다른 사람과 함께) 같은 페이지에있을 수 있습니다. s는 다양한 글에서 D를 해체 한 많은 사람들 중 하나이며, 이들은 모두 c에 반대하여 읽을 수 있습니다. 그리고 w가 행동의 언어의 예에 충실하고, 일단 하나가 그가 따라 하기 매우 쉬운 점을 얻을 것을 기억하자, c는 '이론화'(즉, 명확한 cos없이 수많은 문장을 묶는 것)에 사로잡혀 특정 언어 게임을 거의 귀찮게하지 않지만, 어떤 확실한 방법으로 해석하기가 매우 어려운 실험과 관찰을 선호하며 (BBS 응답 참조), 어떤 경우에도 행동에 대한 높은 수준의 설명과 관련이 없습니다 (예: 의도에 정확히 맞는 방법). 한 권의 책 c는 결정적 (메모리와 계산 뇌)로 칭찬 계산 정보 프로세서로 뇌를 제공합니다 -s와 다른 사람에 의해 철저하고 반복적으로 전멸 sophomoric (미숙) 보기. 지난 10 년 동안,, 나는 w에 대한 페이지의 수천을 읽고 c가 단서가없는 것이 매우 분명하다. 러셀, 쿨, 고델,, 크라이젤, 캄스키, 덤뎃, 크립케, 데넷, 푸트남 등 w를 읽는 것은 저명한 철학자들과 과학자들의 긴 줄에 합류한다(푸트남이 나중에 빛을 보기 시작했음에도 불구하고). 그들은 대부분의 철학이 문법적인 농담과 불가능한 비네팅, 즉 삶의 만화적 관점이라는 것을 알 수 없습니다.

이와 같은 책은 두 가지 수준의 설명을 연결하는 것이지 한 권이 아닙니다. 우리의 언어와 비언어적 행동과 인지 심리학의 실험에 대한 설명 (w가 분명히 한 대로 설명이 아닙니다)이 있습니다. "실험적인 방법의 존재는 우리가 우리를 괴롭히는 문제를 해결할 수 있는 수단이 있다고 생각하게 합니다. 하지만 문제와 방법은 서로를 전달합니다." (W PI p232), C 등은 과학에 매료되어 신경 과학 및 실험 심리학에 대한 형이상학결혼에 큰 진보라고 가정하지만 ws와 많은 다른 사람들은 이것이 실수임을 보여주었습니다. 행동에 대한 설명을 과학적이고 분명하게 만드는 것과는 거리가 멀기 때문에 일관성이 없습니다. 그리고 그것은 로크, 칸트, 흄, 니체, 사르트르, 비트겐슈타인, Searle 등 어떤 실험적인 과학없이 행동의 이러한 기억에 남는 계정을 제공 할 수 있었다 하나님의 은혜에 의해 있었을 것입니다. 물론 강좌 정치인처럼 철학자들은 실수를 인정하지 않거나 문을 닫는 일이 거의 없으므로 w가 완벽하게 진단한 이유로 계속 될 것입니다. 결론은 우리의 일상 생활에서 유용하고 의미가 있어야합니다. 나는 CDC (카루더, 데넷, 처치 랜드)의 철학적 견해가 ws와 는 반대로 유용하지 않으며, 자기와 의식이 환상이 전혀 의미가 없는 궁극적 인 결론은 전혀 의미가 없다고 제안합니다. 인지 과학에 대한 CDC의 의견이 추론적 가치가 있는지 여부는 아직 결정되지 않았습니다.

이 책 (다른 쓰기의 거 대 한 몸 처럼) 다른 동물의 HOT를 할인 하 고 뇌 기능에 행동을 줄이기 위해 시도 (생리학으로 심리학을 흡수 하기 위해). 철학은 재앙이지만, BBS에서 많은 비판을 먼저 읽으면 최근 심리학과 생리학에 대한 논평이

흥미로울 수 있습니다. 데넷, 처치랜드, 그리고 다른 많은 사람들이 자주 하는 것처럼, c는 자기, 의지, 의식(이 단어가 정상적으로 기능하는 의미에서) 환상(이 단어의 정상적인 의미에서)이라는 말을 들었을 때, 끝까지 자신의 진짜 보석을 드러내지 않습니다. Dennett는 이러한 '미신'(즉, 전혀 설명하지 않고 실제로는 설명하지 않음)을 설명하기 위해 S, Hutto 등에서 가면을 쓰지 말아야했지만 놀랍게도 c는 처음에 그것을 인정하지만, 물론 그는 우리가 생각하는 것을 의미하지 않으며 그의 만화 사용이 유효한 단어를 우리에게 보여주고 있다고 생각합니다.

하나는 또한 "신경 과학과 철학"에서 S와 Dennett에 의해 응답과 톰니 바퀴 가위의 해커의 비판을 보고 잘 해커의 책에서 탐구 "인간의본성"(3 권) 및 "신경 과학의 철학적 기초"(HN v1의내 리뷰참조). 그것은 거의 모든 행동 분야(나는 문학, 역사, 정치, 종교, 법률, 예술 등을 포함하는) 그 누구도 주목할 만하다.. 뿐만 아니라 명백한 것들) 이제까지 자신의 논리적 프레임 워크 또는 그들이 달성하기 위해 노력하고 어떤 역할 언어 분석 및 과학 놀이, 그래서 행동에 관심이있는 모든 사람들은 철학 (DPHOT)가 무엇을 목표로하고이 과학적 추구에 관한 해커의 사랑스러운 요약을 암기 고려할 수 있습니다.

"전통적인 에피소드 학자들은 지식이 진정한 믿음과 추가 조건인지, 또는 지식이 믿음을 암시하지 않는지 알고 싶어합니다 ... 우리는 지식이 언제, 그리고 언제 정당화가 필요하지 않은지 알고 싶습니다. 우리는 그가 무언가를 알고 있다고 말했을 때 사람에게 어떤 것이 새겨져 있는지 명확히 해야 합니다. 그것은 독특한 정신 상태, 업적, 성능, 성향 또는 능력인가? p가 뇌의 상태와 동일하다는 것을 알거나 믿을 수 있습니까? 왜 '그는 그 p를 믿는다,하지만 p는 그렇지 않다'고 말할 수 있는 반면, 하나는 '나는 그 p를 믿는다,하지만 그 p의 경우아니다'라고 할 수 있습니까? 왜 지식을 성취하고, 성취하거나, 얻는 방법, 방법이 있지만, 믿음은 (신앙과는 반대되는) 방법이나 방법이 나있는가? 왜 누가, 무엇을, 언제, 어떻게, 어떻게 믿을 수 있겠는가? 왜 진심으로, 열정적으로, 주저하고, 어리석게, 사려 없이, 광신적으로, 독단적으로 또는 합리적으로 믿을 수 있겠는가? 왜 완전히 잘, 철저히 또는 상세하게 뭔가를 알 수 있지만 믿을 수 없다? 그리고 등등 - 지식과 신념뿐만 아니라, 의심, 확실성, 기억, 잊고, 관찰, 눈치 채고, 인식, 참석, 의식, 인식, 인식, 인식, 인식의 수많은 동사를 언급하지 않기 위해, 뿐만 아니라 관련 유사한 질문의 많은 수백을 통해. 이러한 질문에 답해야 할 경우 명확히 해야 할 것은 우리의 에피소드 개념의 웹, 다양한 개념이 함께 매달려있는 방법, 다양한 형태의 호환성 및 비호환성, 포인트및 목적, 전제 및 다양한 형태의 문맥 의존성입니다. 결합 분석, 과학적 지식, 심리학, 신경 과학 및 자기 스타일의 인지 과학에서이 유서 깊은 운동에 아무것도 기여할 수 없습니다." (자연주의 차례로 통과 : 권의 막다른 골목에 p15-2005). 물론,, 나는 그것이 우리의 진화 심리학, DPHOT의 연구, 언어의 문맥 감도 (W의 언어 게임)의 연구라고 덧붙입니다. 큰 그림을 파악하는 사람을 찾는 것은 매우 드물기 때문에 이러한 사실을 진술하는 것은 사소한 일이 아니며, Searle, 사제, 핑커, 읽기 등과 같은 내 영웅조차도, 자신의 직업을 정의하려고 할 때 당황스럽게 짚아집니다.

오랫동안 원자 물리학 및 물리 화학에 대한 책이 있었지만 두 가지가 합쳐질 것이라는 징후는 없으며 (일관된 아이디어도 아닙니다), 화학이 생화학을 흡수하거나 생리학이나 유전학을 흡수하거나 생물학이 사라지거나 심리학, 사회학 등을 제거할 것이라는 징후는 없습니다. 이것은 이러한 분야의 '청소년'때문이지 아니라 완전히 다른 개념, 데이터 및 설명 메커니즘을 가진 설명수준이 다르다는 사실 때문입니다. 그러나 물리학의 부러움은 강력하고, 우리는 단지 물리학의 '정밀도'를 저항 할 수 없다, 수학, 정보, 그리고 계산 대 '모호성' 높은 '수준의. 그것은 '해야' 가능 합니다.

환원주의는 양자 역학의 이해할 수없는 (공간, 시간 및 삶의 우리의 정상적인 규모에 응용 프로그램의 부족) 양자 역학의 이해할 수없는에도 불구하고 번성, 불확실성, 파도 / 입자, 라이브 / 죽은 고양이, 양자 얽힘, 그리고 수학의 불완전성 및 알고리즘 임의성 (고델 / Chaitin-이성의 외부 한계의 내 리뷰를 참조하십시오)와 야노프스키의 '외부 한계'의 내 리뷰를 참조하십시오. 다시,, W에서 심하게 필요한 신선한 공기의 호흡 : "논리의 결정순도는 물론, 조사의 결과가 아니었다 : 그것은 요구 사항이었다." p1 p107. 그리고 다시 한 번 블루 북에서 W- "철학자들은 끊임없이 눈 앞에서 과학의 방법을 보고, 과학이하는 방식으로 묻고 대답하는 저항 할 수없는 유혹. 이러한 경향은 형이상학의 진정한 근원이며, 철학자를 완전한 어둠으로 이끕니다." 행동에 대한 대부분의 책을 버리고 W와 S를 다시 읽는 것을 저항하기는 어렵습니다. 그냥 그의 p1

예를 들어 이 따옴표에 아무것도에서 이동합니다.

나는 마음의 질문을 본질적으로 모든 '깊은' 철학적 질문과 동일하게 보는 것이 좋습니다. 우리는 s1에 의해 인식된 '현실'을 이해하고 싶지만 s2는 프로그래밍되지 않았습니다. 그것은 DNA를 통해 s1의 무의식적인 음모에 있는 전부 (또는 대부분)입니다. 우리는 모르지만 우리의 DNA는 약 30억 년 동안 수조 개의 유기체가 죽는 것을 예외로 합니다. 그래서,, 우리는 과학과 투쟁하고 너무 천천히 마음의 메커니즘을 설명 (즉, 뇌의), 심지어 우리가 뇌의 "완전한" 지식에 도착해야 한다는 것을 알고, 우리는 단지 정확한 신경 패턴이 빨간색을보고 또는 선택과 그것이 가능하지 않은 이유의 "설명"을 만드는 것에 해당하는 것을 알고 (이해할 수 없습니다).

수만 페이지의 철학을 읽은 후, 평범한 언어가 의도적으로나 우연히 특별한 용도로 변형되는 이런 종류의 더 높은 수준의 설명 심리학을 수행하려는 시도는 본질적으로 불가능하다는 것이 분명합니다 (즉, 철학 및 기타 행동 분야의 정상적인 상황). 특별한 전문 용어 (예 : 긴장, 리얼리즘 등)를 사용하면 좁은 정의를 시행하는 철학 경찰이 없고 그 의미에 대한 논쟁은 끝이 없기 때문에 작동하지 않습니다. 해커는 좋지만 그의 글은 너무 소중하고 밀도가 높으며 종종 고통스럽습니다. Searle은 매우 훌륭하지만 그의 용어를 받아들이기 위해 약간의 노력이 필요하며 w가 가장 명확하고 통찰력있는 사람이라면, w는 그가 하고있는 일을 파악하고 아무도 그를 모방 할 수 없다고 믿습니다. 그의 TLP는 삶의 기계적 감소주의적 관점의 궁극적인 진술 남아 있지만, 그는 나중에 자신의 실수를보고 진단하고 '만화 질병'을 치료하지만, 몇 가지 포인트를 얻고 가장 단순히 뿐만 아니라 그와 생물학을 무시, 그래서 기사의 수만 및 대부분의 종교 및 정치 조직 (그리고 최근까지 경제의 대부분) 그리고 거의 모든 사람들이 만화의 전망을 가진. 그러나 세계는 만화가 아니기 때문에 삶의 만화 전망이 현실과 보편적인 실명과 이기심과 충돌하여 다음 2세기 동안 문명의 붕괴를 초래함에 따라 큰 비극이 펼쳐지고 있습니다.

나는 경험이 내가 하는 것과 같은 관점을 가져야하기 때문에 누구에게나 c의 글을 추천하기를 주저하며 순진한 사람들은 시간을 낭비할 것입니다. 철학이나 인지 과학을 읽고 아말감(아말감)을 피하십시오.

사용할 수 있는 끝없는 책과 기사 중, 나는 카루더에 의해 편집된 인간의 본성에 3 책을 칭찬 (예, 같은), 해커에 의해 작성된 인간의 본성에 3, 진화 정신학의 핸드북 2nd 에드, 그리고 w/s의 내 리뷰, 헛토, DMS, 해커 등 및 IR 원래 책. 마지막으로, w의 언어와 마음의 방정식을 받아들이고 '마음/몸 문제'를 '언어/신체 문제'로 간주하면 그의 치료 목표를 달성하는 데 도움이 될 수 있다고 제안합니다.