

의식의 논리적 구조 (행동, 성격, 합리성, 높은 질서 생각, 의도) (2019)

Michael Starks

추상

반세기 후에 잊혀진 의식의 본질은 이제 행동 과학과 철학에서 가장 인기있는 주제입니다. 1930년대 (블루와 브라운 북)의 루트비히 비트겐슈타인 (Ludwig Wittgenstein)의 개척적인 작품부터 시작하여 50년대부터 현재까지 그의 논리적 후임 존 시얼 (John Searle)이 이 연구를 추론하기 위한 휴리스틱으로 다음 표를 만들었습니다. 행은 다양한 측면 또는 연구 방법을 보여주고 열은 LCS (의식의 논리적 구조)의 두 시스템 (이중 프로세스)을 포함하는 비자발적 프로세스와 자발적인 행동을 보여줍니다. -Searle, 행동 (LSB), 성격 (LSP), 현실 (LSOR), 의도 (LSI)-고전적 철학적 용어, 의식적 심리학 (DPC), 사고적 심리학 (DPT) 또는 더 나은 것은, 여기에 그리고 나의 다른 최근 저술에서 소개된 사고의 묘사 심리학 (LDPT)의 언어입니다.

현대 의 두 시스템 보기에서 인간의 행동에 대한 포괄적인 최신 프레임 워크를 원하는 사람들은 내 책을 참조할 수 있습니다. 철학의 논리적 구조, 심리학, mind와 루트비히 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 3rd 에드 (2019) 및 21st 세기 4^{번째} 에드 (2019) 및 기타에서 자살 유토피아 망상.

약 백만 년 전 영장류는 약 100,000년 전에 현재의 사건(지각, 기억, 기본 발언으로 반사적 행동)을 설명하기 위해 진화한 복잡한 일련의 소음(즉, 음성)을 만들기 위해 목 근육을 사용하는 능력을 발전시켰으며, 시스템 1을 설명하는 기본 언어 게임(PLG)으로 묘사될 수 있는 기본 발언으로 반사적인 행동을 하고 있습니다. 우리는 점차적으로 기억, 태도 및 잠재적인 사건 (과거와 미래, 종종 상반, 조건부 또는 가상의 선호, 성향 또는 성향)을 설명하는 공간과 시간의 변위를 포괄하는 추가 능력을 개발 시스템 2- 느린 의식 진실 또는 거짓 명제 적분 사고의 보조 언어 게임 (SLG)의 정확한 시간과 능력이 없는 능력과 능력이 없습니다. 환경 설정은 직관, 경향, 자동 존재 론적 규칙, 행동, 능력, 인지 모듈, 성격 특성, 템플릿, 추론 엔진, 성향, 감정, 제안 태도, 평가, 용량, 가설입니다. 감정은 유형 2 환경 설정 (W RPP2 p148)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 1930년대에 비트겐슈타인 (W)에 의해 처음 명확하게 설명되었으며 "성향" 또는 "성향"이라고 불립니다. 그들은 일반적으로 러셀 이후 "제안 태도"라고 하지만 이것은 오해의 소지가 문구 이후 믿는, 의도, 알고, 기억 등, 종종 제안이나 태도하지 않습니다, 예를 들어, W와 Searle에 의해 (예를 들어, 의식과 언어 p118)에 의해. 그들은 본질적인, 관찰자 독립적인 정신 표현 (시스템 1 시스템 1의 프리젠테이션 또는 표현과는 반대로 - Searle-C + L p53). 그들은 진화적으로 더 원시적인 시스템 인식 기억과 반사 행동의 정신 상태가 항상 여기와 지금있는 동안 그들은 잠재적인 행위는 시간이나 공간에서 변위. 이것은 시스템 2와 시스템 3을 특성화하는 한 가지 방법입니다 - 시스템 1 후 척추 동물 심리학의 두 번째와 세 번째 주요 발전 - 이벤트를 표현하고 다른 장소 또는 시간에 발생하는 것으로 생각할 수 있는 능력 (Searle의 세 번째 교수의 반대 상상력은 인식과 의지를 보완). S1은 잠재적 또는 무의식적인 정신 상태입니다 (Searle- 필 문제 1:45-66 (1991)).

지각, 기억 및 반사 (자동) 동작은 S1 또는 기본 LG의 (예를 들어, 나는 개를 참조하십시오)로 설명할 수 있으며, 정상적인 경우에는 테스트가 불가능하므로 진정한 전용이 될 수 있습니다. 처분은 보조 LG의 (예를 들어, 나는 개를 볼 생각)로 설명

할 수 있으며, 심지어 내 자신의 경우에 나를 위해 행동해야 합니다 (즉, 내가 무엇을 믿는지 알고, 생각하고, 행동 할 때까지 느낌). 처분은 또한 말하거나 쓸 때 행동뿐만 아니라 다른 방법으로 행동되고, 이러한 아이디어는 모두 비트겐슈타인 (1930년대 중반)에 기인하고 행동주의가 아닙니다 (힌티카 & 힌티카 1981, Searle, Hutto, 읽기, 해커 등). 비트겐슈타인은 진화심리학, 문맥주의, 에나시즘, 그리고 두 가지 시스템 프레임워크의 창시자로 간주될 수 있으며, 그의 작품은 우리의 공리시스템 1 심리학의 기능과 시스템 2와의 상호 작용에 대한 독특한 조사를 통해 볼 수 있다. 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 아래 테이블의 간단한 버전을 했다. 그것은 진화 심리학의 공리 구조의 w의 설문 조사에 확장 1911 그의 첫 번째 의견에서 개발 하고 너무 아름답게 그의 마지막 작품에 배치 (OC) (1950-51 에 작성). OC는 행동이나 인식학 및 온톨로지 (틀림없이 동일), 인지 언어학 또는 높은 질서 사상 (HOT)의 논리적 구조의 기초 돌이며, 내 관점에서 철학 (설명 심리학)에서 가장 중요한 작품이며, 따라서 행동 연구에서. 내 기사 를 참조하십시오 철학의 논리적 구조, 심리학, 마음과 언어는 비트 겐슈타인과 Searle에서 계시로 (2016) 다니엘모알 - 샤룩의 최근 작품.

지각, 기억, 반사적 행동과 감정은 PLG에 설명 된 원시적인 부분적으로 피질 비자발적 정신 상태이며, 마음이 자동으로 세계에 맞는 (인과 적 자기 참조 --Searle입니다) - 의심할 여지없는, 진정한 유일한, 통제가 불가능한 합리성의 공리적 기초.) . 감정은 욕망이나 의도와 행동 사이의 다리를 만들기 위해 진화했다. 선호도, 욕망, 의도는 SLG에서 설명한 느린 사고 의식적 자발적 능력에 대한 설명입니다.

행동주의와 우리의 기본 설명 심리학 (철학)의 다른 모든 혼란은 우리가 s1 작동을 볼 수 없습니다 SLG의 (현상 환상 또는 Searle의 TPI)로 모든 행동을 설명 할 수 없기 때문에 발생합니다. w는 이를 이해하고 그의 작품 전반에 걸쳐 행동하는 수백 가지의 언어(마음)의 예로 비교할 수 없는 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 사실과 일치시키려는 생각(마음의 적합도)을 맞추고, 의지는 행동하려는 의도(선행 의도-pi 또는 행동-IAA-Searle)와 세계와 생각에 일치시키려는 행위입니다.

이제 우리는 합리성의 논리적 구조에 합리적인 시작을 가지고 (높은 질서 생각의 설명 심리학) 우리는 내가 지난 몇 년 동안 구축 한 이 작품에서 발생하는 의도적인 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 불룸. 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 차원이어야 합니다. 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.

w의 작업과 Searle의 용어에 따라 s2의 표현을 공공 만족도 조건(COS)으로 분류하며 이러한 의미에서 s1에는 COS가 없습니다. 다른 글에서 s는 그들이 말하지만 내 다른 리뷰에서 언급 한 바와 같이 나는 COS1 (개인 프리젠 테이션) 및 COS2 (공개 표현)를 참조하는 것이 필수적이라고 생각합니다. 이러한 중요한 구분을 반복하기 위해 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.

마찬가지로, 나는 그의 '적합의 방향'을 '원인에서 유래'와 그의 '인과 관계 방향'을 '변화의 원인'으로 변경했습니다. 시스템 1은 비자발적, 반사적 또는 자동화된 "규칙" R1이며, 사고(인식)는 간격이 없으며 자발적 또는 심의적인 "규칙" R2 및

의지(의지-Volition)는 3개의 간격을 가 있습니다(Searle 참조).

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.

의도적인 성격이나 사회 현실의 건설 (Searle의 잘 알려진 책의 제목)과 다른 많은 관점에서 볼 수 있습니다.

1930년대 루드비히 비텐슈타인의 선구적인 작품(블루앤브라운 북)을 시작으로 50년대부터 그의 후계자인 시얼, 모알 샤록, 워기, 베이커, 해커, 스티븐, 호리치, 윈치, 핀켈슈타인 등에서 이 연구를 위한 추론으로 다음 표를 만들었습니다. 행은 다양한 측면이나 연구 방법을 보여주고 열은 또한 합리성의 논리적 구조로 간주 될 수있는 의식의 논리적 구조 (LSC)의 두 시스템 (이중 프로세스)를 포함하는 비자발적 인 프로세스와 자발적 행동을 보여줍니다, 행동의 (LSB), 성격 (LSP), 마음의 (LSM), 언어 (LSL), 현실의 (LSL), 의 의, 의식의 설명 심리학 (DPC), 생각의 설명 심리학 (DPT) - 또는 더 나은, 생각의 설명 심리학의 언어 (LDPT), 용어는 여기에 내 다른 매우 최근의 글에 소개.

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

나는 나의 다른 글에서이 표에 대한 자세한 설명을 제공합니다.

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"s1은 상향 인과 (마음에 세계) 및 콘텐츠 (부족 표현 또는 정보) 동안 s2는 콘텐츠를 가지고 있으며, 아래쪽으로 인과 관계 (세계에 마음). 이 표에서 내 용어를 채택했습니다.

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.