

에 의해 사회 세계를 만드는 검토 (Making the Social World) John Searle (2010) (검토 개정 2019)

Michael Starks

추상

사회 세계 (MSW)를 만들기 에 자세히 언급하기 전에 나는 먼저 철학 (설명 심리학)과 Searle (S)와 비트 겐슈타인 (W)의 작품에서 예시로 현대 심리학 연구와의 관계에 대한 몇 가지 의견을 제공 할 것입니다, 나는 이것이 행동에 Searle 또는 어떤 해설자를 배치하는 가장 좋은 방법이라고 생각하기 때문에, 적절한 관점에서. 그것은 크게 설명 심리학의이 두 천재에 의해 PNC, TLP, PI, OC, TARW 및 기타 책의 내 리뷰를 볼 도움이 될 것입니다.

S는 TLP의 메커니즘으로 W의 선견지명 진술과 그의 후기 작업에서 그의 파괴에 대한 언급을하지 않습니다. W, S는 행동의 이러한 기계적 견해의 주요 해체자가되었다, 그리고 가장 중요한 설명 심리학자 (철학자), 하지만 W가 그를 완전히 예상하고, 크게, 다른 사람을 수행 (하지만 W, 튜링과 AI에 프라우드 풋과 코플랜드의 많은 논문과 책을 참조하십시오). S의 작품은 W보다 훨씬 쉽게 따라할 수 있으며, 일부 전문 용어가 있지만 올바른 방향으로 접근하면 대부분 극적으로 분명합니다. 자세한 내용은 W S 및 기타 책에 대한 내 리뷰를 참조하십시오.

전반적으로, MSW는 작업의 S의 반세기에서 발생하는 Wittgenstein을 통해 많은 실질적인 발전의 좋은 요약이지만, 내 보기에, W는 여전히 그가 말하는 것을 파악하면 기본 심리학에 대한 타의 추종을 불허합니다 (내 리뷰 참조). 이상적으로, 그들은 함께 읽어야한다 : S1 / S2의 운영W의 기발한 예와 함께 설명 S2 / S3의 운영에 명확한 일관된 산문과 일반화에 대한 Searle, 그의 화려한 격언. 제가 훨씬 어렸을 때, 저는 그 일을 하는 책을 쓰곤 했습니다.

현대의 두 시스템 보기에서 인간의 행동에 대한 포괄적인 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 3rd 에드 (2019) 및 21st 세기 4번째 에드 (2019) 및 기타에서 자살 유토피아 망상.

"그러나 나는 그 정확성을 만족시킴으로써 세상의 그림을 얻지 못했다: 나는 그 정확성에 만족하기 때문에 나는 그것을 가지고 있지 않다. 아니요: 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)

"넌센스, 넌센스, 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

"여기서 가장 큰 위험은 자신을 관찰하고 싶어하는 것입니다." LWPP1, 459

"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)

"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 인과 적 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

"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 하고, 선언의 논리적 형태를 가진 음성 행위에 의해 만들어집니다.... 문제의 상태 기능의 형태는 거의 변함없이 deontic (할 의무)

권력의 문제입니다 ... 어떤 것을 권리, 의무, 의무, 요구 사항 등으로 인식하는 것은 행동의 이유를 인식하는 것입니다... 이러한 deontic 구조는 행동에 대한 가능한 욕망 독립적인 이유를 ... 일반적인 요점은 매우 분명하다 : 행동에 대한 욕망 기반 이유의 일반적인 필드의 생성은 행동에 대한 욕망 독립적인 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

"의식은 뇌 과정에 인과적으로 환연입니다 ... 의식은 근본적인 신경 생물학의 인과적 힘 이외에 자신의 인과적 힘이 없습니다 ... 그러나 인과적색성은 존재론적 홍색성으로 이어지지 않습니다 ... 의식은 경험으로 존재 ... 따라서 제3자가 있는 것으로 축소될 수 없으며, 경험과는 별개로 존재하는 것으로 축소될 수 없습니다." 시얼 PNC 155-6

"... 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 (할 의무) 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

"신념은 진술과 같이 하향또는 생각(또는 단어)이 세계로 가는 방향을 가지고 있습니다. 그리고 질서와 약속과 같은 욕망과 의도는 상향 또는 세계 -투 - 마음 (또는 단어) 적합의 방향을 가지고 있다. 진술과 같은 믿음이나 인식은 세상에 사물이 어떻게 있는지를 나타내야 하며, 그런 의미에서 그들은 세상에 맞아야 하며, 세상에 맞는 생각을 가지고 있습니다. 욕망, 선행 의도 및 행동과 같은 공동 의자 국가는 명령과 약속과 같은 세계적인 방향을 가지고 있습니다.

그들은 사물이 어떻게 되는지를 나타내야 하는 것이 아니라 우리가 어떻게 되기를 바라는지, 또는 어떻게 그들을 어떻게 만들려고 하는지를 나타내야 합니다... 이 두 학부 이외에, 세 번째, 상상력이 있다, 제안 내용은 인식과 의지의 명제 내용이 맞게되어있는 방식으로 현실에 맞지 않는

... 세계와 관련된 약속은 포기되고 우리는 그것이 어느 한 방향으로 대표되는 약속없이 제안 적 내용을 가지고 있습니다." 시얼 MSW p15

"의도적 인 상태에서와 마찬가지로 우리는 상태의 유형을 구별 할 수 있습니다 ... 그리고 국가의 내용 ... 그래서 언어의 이론에서 우리는 음성 행위의 유형을 구별 할 수 있습니다 ... 그리고 제안 내용 ... 우리는 의도적 인 상태의 경우 다른 심리적 모드와 동일한 명제 콘텐츠를 가지고, 음성 행위의 경우 다른 illocutionary (스피커 의도와 관련) 힘이나 유형. 더욱이, 제 믿음이 참되거나 거짓이 될 수 있고, 따라서 세상의 올바른 방향을 가지고 있는 것처럼, 제 진술은 참되거나 거짓일 수 있으며, 따라서 세상에 맞는 단어를 가지는 방향을 가질 수 있습니다. 제 소망이나 의도가 참되거나 거짓일 수는 없지만 여러 가지 방법으로 만족하거나 만족할 수 있는 것처럼, 제 주문과 약속은 참되거나 거짓일 수 없지만 여러 가지 방법으로 만족하거나 만족할 수 있습니다— 우리는 모든 제안 내용과 만족조건의 표현으로 적합의 방향을 가진 모든 의도적인 상태를 생각할 수 있습니다. 믿음은 진실 조건을 나타내고, 욕망은 성취 조건을 나타내며, 의도는 그 수행 조건을 나타냅니다 ... 의도적 인 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

"음성 행위의 처음 네 가지 유형은 의도적 인 상태에서 정확한 유사체를 가지고 : 어설선에 대응하는 신념은 신념, 지시에 대응하는 욕망, Commissives (화자의 의도를 표현하는 단어) 에 대응하는 의도이며 표현에 대응하는 감정의 전체 범위와 프레시 업 적합이 당연하게 촬영되는 다른 의도적 인 상태입니다. 그러나 선언에 대한 사전 언어적 유사체는 없습니다. 사전 언어적 의도적 인 상태는 이미 존재하는 그 사실을 표현하여 세계에서 사실을 만들 수 없습니다. 이 놀라운 업적은 언어가 필요합니다" MSW p69

"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 수있는 능력을 필요로한다. 한 수준에서 화자는 의도적으로 물리적 발언을 생성하지만 다른 수준에서는 발언이 무언가를 나타냅니다. 그리고 동일한 이중성은 기호 자체를 감염시다. 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 수있는 방법이 없기 때문에 당신은 deontology (의무의 본질 연구) (의무와 관련) 을해야합니다 불가피하다. 이것은 문뿐만 아니라 모든 사람들에게도 해당됩니다.

음성 행위" MSW p82

이 다음표는 무작위로 선택되지 않지만 (이 두 천재에 의해 책의 내 리뷰에서 다른 사람들과 함께) 우리의 두 가장 큰 설명 심리학자에서 행동의 요약입니다.

사회 세계 만들기에 대해 자세히 언급하기 전에 (MSW) 나는 먼저 철학 (설명 심리학)과 Searle (S)와 비트 겐슈타인 (W)의 작품에서 예시된 바와 같이 현대 심리학 연구와의 관계에 대한 몇 가지 의견을 제공 할 것입니다, 나는 이것이 적절한 관점에서, 행동에 Searle 또는 어떤 해설자를 배치하는 가장 좋은 방법이라고 생각하기 때문에. 그것은 크게 설명 심리학의이 두 천재에 의해 PNC, TLP, PI, OC, TARW 및 기타 책의 내 리뷰를 볼 수 도움이 될 것입니다, Searle이 W 연구의 직접적인 결과라고 말하는 것이 아니라, 오히려 하나의 인간 심리학이 있기 때문에 (같은 이유로 하나의 심장학이 있다) 행동을 정확하게 설명하는 사람은 W가 말한 내용의 일부 변형 또는 확장을 표명해야 합니다 (둘 다 행동에 대한 올바른 설명을 제공하는 경우와 같이). 나는 강한 AI에 대한 유명한 중국 방 인수의 버전과 챕터 3-5의 주제인 관련 문제를 포함하여 W에서 예시 된 S의 대부분을 찾을 수 있습니다. 덧붙여, 중국 방이 관심이 있다면 당신은 빅터 로디치의 우수한 를 읽어야 하지만, 사실상 알 수 없는, CR에 보충 --"모든 결함의 Searle 해방."

S는 TLP의 메커니즘으로 W의 선견지명 진술과 그의 후기 작업에서 그의 파괴에 대한 언급을하지 않습니다. W, S는 행동의 이러한 기계적 견해의 주요 해체자가되었다, 그리고 가장 중요한 설명 심리학자 (철학자), 하지만 W가 그를 완전히 예상하고, 크게, 다른 사람을 수행 (하지만 W, 튜링과 AI에 프라우드 풋과 코플랜드의 많은 논문과 책을 참조하십시오). S의 작품은 W보다 훨씬 쉽게 따라할 수 있으며, 일부 전문 용어가 있지만 올바른 방향으로 접근하면 대부분 극적으로 분명합니다. 자세한 내용은 W S 및 기타 책에 대한 내 리뷰를 참조하십시오.

비트겐슈타인은 쉽게 인간의 행동에 가장 뛰어난 사상가나를 위해. 전체적으로 그의 작품은 모든 행동이 타고난 진정한 유일한 공리학의 연장이며 우리의 의식적 비율 (시스템 2) (S2)이 무의식적인 메커니즘 (시스템 1) (S1)에서 나오고 문화 (시스템 3) (S3)로 논리적으로 확장된다는 것을 보여줍니다. 이 아이디어의 그의 마지막 확장 된 치료에 대한 "확실성에"(OC)를 참조 하고 준비에 대한 내 검토. 그의 코퍼스는 동물의 행동에 대한 모든 설명의 기초로 볼 수 있으며, 마음이 어떻게 작용하고 실제로 작동해야 하는지를 드러냅니다. "해야만한다" (해야만한다) 는 모든 뇌가 공통의 조상과 공통 유전자를 공유하고 그래서 그들이 작동하는 하나의 기본적인 방법이 있다는 사실에 의해 수반된다, 이것은 반드시 공리 구조를 가지고, 모든 높은 동물은 포괄적 인 적합성에 따라 동일한 진화 심리학을 공유하고, 인간에서이 성격으로 확장된다 (인지 또는 현상학적 환상) 그로 진화 근육 수축에 따라 (언어) 사소한).

틀림없이 W와 S의 모든 작업은 이러한 아이디어의 개발 또는 변형입니다. 여기에 또 다른 주요

주제, 그리고 물론 인간의 행동에 대한 모든 논의에서, 문화의 영향에서 모든 행동의 기초가 되는 유전적으로 프로그래밍 된 자동화를 분리 할 필요가 있다. 소수의 철학자, 심리학자, 인류학자, 사회학자 등이 포괄적으로 이를 명시적으로 논의하지만, 그들이 다루고있는 주요 문제로 볼 수 있습니다. 나는 빠르고 느린 생각 (예를 들어, 지각 및 기타 자동 주의 대 처분 - s1 및 s2-아래 참조)를 애타게하기위한 노력으로 높은 질서 행동의 모든 연구를 고려하는 가장 큰 가치를 증명할 것이라는 점을 제안하지만, s2의 논리적 확장은 문화 (s3)로.

w가 그의 마지막 기간에 배치 한 것은 (그리고 덜 명확한 방법으로 그의 이전 작업을 통해) 진화 심리학의 기초입니다 (EP), 또는 당신이 선호하는 경우, 심리학, 인지 언어학, 의도, 높은 순서 생각 또는 단지 동물 행동. 슬프게도, 그의 작품이 쓰여진 날만큼이나 관련이 있는 독특한 심리학 교과서라는 것을 아무도 깨닫지 못하는 것 같습니다. 그는 거의 보편적으로 심리학 및 기타 행동 과학 및 인문학에 의해 무시되고, 더 많거나 적은 그를 이해한 소수의 사람들조차도 EP와 인지 환상에 대한 최신 작품에 대한 그의 기대의 정도를 깨닫지 못했습니다 (마음의 이론, 프레임, 빠르고 느린 사고의 두 자아 등, 아래 참조). Searle의 작품은 전체적으로 처분 심리학에 대한 유전자의 최근 진화로 인해 가능한 높은 질서의 사회적 행동에 대한 놀라운 설명을 제공하며, 이후 w는 s2의 의식적 성향 제안 사고로 진화 한 s1의 진정한 무의식적 인 공리를 기반으로 하는 방법을 보여줍니다.

오래 전에 w는 생리학, 실험 심리학 및 계산 (예 : 행동주의, 기능주의, 강한 AI, 동적 시스템 이론, 마음의 계산 이론 등)의 상향식 접근 방식이 언어 게임 (LG)의 하향식 해체가 무엇을 했는지 밝힐 수 있다는 생각을 거부했습니다. 그가 지적한 주요 어려움은 항상 우리 눈 앞에 무엇이 있는지 이해하는 것입니다 (우리는 이제 시스템 1 (대략 s가 '현상적 환상'이라고 부르는 것)에 대한 망각으로 볼 수 있으며 모호함을 포착하는 것입니다 ("이러한 조사에서 가장 큰 어려움은 모호함을 나타내는 방법을 찾는 것입니다" LWPP1, 347).

그의 다른 격언과 마찬가지로, 나는 하나님이 우리의 마음에 볼 수 있더라도 그는 우리가 생각하는 것을 볼 수 없다는 것을 심각하게 w의 의견을 취해야한다고 제안합니다 - 이것은 구체화 된 마음의 모토가 되어야 하며, s가 분명히 말하는 것처럼 인지 심리학. 그러나 하나님은 우리가 인식하고 기억하고 우리의 반사 적 사고를 볼 수 있습니다, 이러한 s1 기능은 s2 처분은 잠재적으로 cms 동안 이러한 s1 기능은 항상 인과 정신 상태이기 때문에. 이것은 이론이 아니라 우리의 문법과 생리학에 대한 사실입니다. 그는 뿐만 아니라 정신 상태로 처분을 참조하기 때문에 s 진흥은 여기에 물을 진흥, 하지만 w오래 전에했던 것처럼, 그는 인과 관계가 높은 순서 응급 s2 설명에 적용되지 않는 것을 보여줍니다 - 다시 이론이 아니라 언어 (생각) 작동하는 방법에 대한 설명.

이것은 w에서 두드러지지만 s에 의해 거부되는 또 다른 점을 불러 오며, 우리가 할 수 있는 일은 이론이 아닌 설명을 제공하는 것입니다. s는 그가 이론을 제공하지만 물론 "이론"과 "설명"도 언어 게임이며, 그것은 나에게 s의 이론은 일반적으로 w의 설명 - 다른 이름으로 장미 보인다고 주장한다.... w의 요점은 우리 모두가 우리의 행동의 진정한 계정으로 알고 있는 악의적인 예를 고수함으로써, 우리는 모든 행동 (모든 언어 게임)을 설명하려고 하는 이론의 빠른 샌드를 피하고, s는 일반화하고 필연적으로 길을 가고 싶어 (그는 PNC에서 자신의 실수의 몇 가지 예를 제공합니다). s와 다른 사람들이 다방면의 언어 게임을 설명하기 위해 자신의 이론을 끝없이 수정함에 따라 w와 마찬가지로 수많은 예제를 통해 행동을 설명하는 데 점점 더 가까워진다.

그의 후반 두 번째와 세 번째 기간에 w의 좋아하는 주제 중 일부는 다른 (하지만 interdigitating) (인터 디지 타이 팅) LG의 빠르고 느린 사고의 (시스템 1 과 2 또는 대략 기본 언어 게임 (PLG의) 및 보조 언어 게임 (SLG의) 내부와 외부의 -참조- 예를 들어, 존스톤 - '위트겐슈타인 : 내부를 다시 생각'이 얼마나 혼란 에 대한 두 가지 심리학, 개인 언어의 불가능과 모든 행동의 축 구조. '생각', '보고'와 같은 동사는 먼저 s1 기능을 설명하지만 s2가 진화함에 따라 뇌 내부의 그림을 보는 것처럼 상상하는 것을 참조하려고 하는 등 내부의 전체 신호로 이어지면서 이에 적용되었습니다. PLG는 우리의 무의식적인, 시스템 1, 빠른 사고, 거울 뉴런, 진정한, 비 제안, 정신 상태 - 우리의 인식과 기억과 반사 행위 ('의지')에 의해 우리의 무의식적인 시스템 1, 빠른 사고, 거울 에 의한 간단한 자동 발언입니다 시스템 1 진실과 UOA1 --기관 1의 이해 -- 그리고 감정1- 같은 기쁨, 사랑, 분노) 나중에 설명 할 수 있는 동안, 자발적, SLG의 설명, 또는 SLG의 설명할 수 있습니다. , 시스템 2, 느린 생각, 정신 신경, 테스트 가능한 진실 또는 거짓, 제안, Truth2 (진실 2) 및 UOA2 및 감정2- 기쁨, 사랑, 증오, 처분 (그리고 종종 사실에 반하는) 상상, 의도, 사고, 알고, 믿는 등, 단지 이유의 관점에서 설명 할 수 있는 (즉, 그것은 단지 사실입니다 2 신경 화학의 관점에서 시스템 2를 설명하려고 시도하는, 원자 물리학, 수학, 그냥 의미가 없습니다 w를 참조 많은 예와 Searle에 대한 많은 예와 Searle에 대한 참조).

EP, 유전학, 생리학 등의 이유로 이유를 제시하고 싶지 않다면 시스템 1의 자동화를 설명할 수 없습니다(예: '나는 사과로 본다...') 그리고 w가 반복적으로 입증한 것처럼 미래에 의미가 있을 것이라는 "설명"을 하는 것은 의미가 없습니다. '아무것도 숨겨져 있지 않습니다.' 그들은 지금 또는 결코 의미가 없습니다.

강력한 추론은 행동과 경험을 의도적 1과 의도적 2(예: 사고 1및 사고 2, 감정 1 및 감정 2 등)로 분리하고 진실 1(1만 공리)과 진실 2(진실1의 논리적 확장으로 인한 경험적 확장 또는 "정리")로 구분하는 것입니다. w는 '아무것도 숨겨져 있지 않다', 즉, 우리의 전체 심리학과 모든 철학적 질문에 대한 모든 답변은 우리의 언어 (우리의 삶)에 여기에 있으며, 어려움은 답을 찾는 것이 아니라 항상 우리 앞에 있는 것처럼 인식하는 것이 아니라 더 깊이 들여다보려는 시도를 멈춰야 한다는 것을 인식했습니다.

FMRI, PET, TCMS, iRNA, 전산 아날로그, AI 및 모든 나머지는 우리의 타고난 축방향 심리학을 확장하는 매혹적이고 강력한 방법입니다, 우리의 행동에 대한 물리적 기초를 제공하고 그럼에도 불구하고 설명 할 수 없는 남아 언어 게임의 우리의 분석을 용이하게하기 위해 - EP는 이 방법 -- 그리고 변경되지 않습니다. 'On Certainty'에서 가장 철저하게 탐구된 진정한 유일한 공리학은 W's(그리고 이후 Searle's)의 "암반" 또는 "배경", 즉 진화 심리학이며, 이는 박테리아와 그 후손(예: 인간)의 자동화된 진정한 반응으로 추적할 수 있으며, 이는 포괄적인 적합성(IF)의 진화 메커니즘에 의해 진화하고 작동합니다.

w는 우리가 행동 분석을 설명보다는 설명으로 간주해야한다고 주장했지만, 물론 이것들도 복잡한 언어 게임이며 한 사람의 설명은 다른 사람의 설명입니다. 세상에 대한 타고난 진실한(자동화되고 변하지 않는) 반응으로 시작하여, 동물들은 공제를 통해 공리적 이해를 더 참된 이해로 확장합니다("정리"라고 부를 수 있지만, 이것은 수학의 맥락에서도 복잡한 언어 게임입니다).

티라노사우루스와 메손은 우리의 두 손이나 호흡의 존재만큼이나 도전할 수 없게 됩니다. 이것은 극적으로 인간의 본성에 대한하나의보기를변경합니다. 마음의 이론 (TOM) 전혀 이론하지만 기관의 진정한 유일한 이해의 그룹 (UOA 내가 고안 용어 10 년 전) 신생아 동물 (UOA가 적절하게 정의된 경우 파리와 벌레 포함) 가지고 있으며, 이후에 크게 확장 (높은 진핵생물에서). 그러나, 내가 여기에 주의, w는 의도적 인 의의 대부분을 위해 시스템 1 및 시스템 2 버전 (언어 게임)-빠른 무의식 UOA1과 느린 의식 UOA2 물론 이들은 다각적 인 현상에 대한 휴리스틱있다는 것을 매우 분명하게했다. s2의 원료는 s1이지만, s2는 심리학의 기본인 지각, 기억, 반사적 사고의 가장 낮은 수준으로 더 높은 피질 피드백인 s1로 다시 공급됩니다. w의 많은 예는이 양방향 거리를 탐험합니다 (예 : 오리 / 토끼의 토론과 존스톤에서 '보는 것'참조).

나는 타고난 진정한 유일한 공리 w가 그의 작품 전반에 걸쳐 점유하고, 거의 독점적으로 oc(그의 마지막 작품 '확실성')에서, 현재 연구의 중심에있는 빠른 사고 또는 시스템 1에 해당분명하다고 생각 (예를 들어, Kahneman을 참조하십시오 - "빠르고 느린 생각", 그러나 그는 몇 가지 프레임 워크를 마련 w는 전혀 모른다 75 년 전) w가 끝없는 예에서 반복해서 기록한 바와 같이, 무의식적이고 무의식적이며 지각의 정신 상태(UOA1 포함)와 기억및 비자발적 행위에 해당합니다. 하나는 이러한 호출 할 수 있습니다 "내뇌 반사"(어쩌면 99% 뇌의 에너지 사용에 의해 측정 하는 경우 우리의 모든 뇌의).

우리의 느리거나 반사, 다소 "의식"(언어 게임의 다른 네트워크를 조심!) 두 번째 자기 뇌 활동은 능력이나 가능한 행동을 참조 w 특징 무엇에 해당, 또는 같은 의미에서, 정신 상태가 아니다 (또는 같은 의미에서), 그리고 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 독특한 철학적 사용이다 (하지만 일상적인 용도로 졸업) 무어에 의해 예시 (누구의 논문은 OC를 작성하는 W 영감을), 이는 직접적인 인식과 메모리에서 발생하는 진정한 유일한 문장을 의미, 즉, 우리의 타고난 축 방향 S1 심리학 ('나는 이것들이 내 손입니다 알고있다'), 그리고 S2 하나, 이는 행동으로 행동 할 수 있는 처분으로 정상적인 사용이며, 이는 진실 또는 거짓이 될 수 있습니다 ('나는 집에 가는 길을 알고').

무의식적인 빠른 사고에 대한 조사는 심리학, 경제학(예: 카네만의 노벨상) 및 "인지 적 환상", "프라이밍", "프레이밍", "휴리스틱스", "편견"과 같은 이름으로 다른 분야에 혁명을 일으켰습니다. 물론 이러한 너무 언어 게임 그래서 이러한 단어를 사용 하 여 점점 더 덜 유용한 방법이 있을 것입니다., 그리고 연구와 토론에서 다를 것 이다 "순수한" 시스템 1 의 조합에 1 그리고 2 (W 명확 하게 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 Searle이 우리의 EP를 호출로).

W는 이론화에 대해 자주 경고하고 누구보다도 더 나은 언어 의 예를 생산하지만, 하나는 예를 통해 묘사 된 그의 집계 격언이 지금까지 페닝 된 행동의 가장 포괄적 인 "이론"을 구성한다고 말할 수 있습니다.

마지막으로, 이러한 관점에서 W는 모호하고 어렵거나 관련이 없지만, 반짝이고, 심오하고, 명확하며, 우리가 그런 식으로 생각하고 행동하기 때문에 그는 aphoristically (짧고 기억에 남는 형태) 및 전보적으로 쓰고, 그를 그리워하는 것이 가능한 가장 위대한 지적 모험 중 하나를 놓치는 것입니다.

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 볼륨. 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 없고 자발적 또는 심의적인 "규칙" R2 및 의지(Volition)는 3개의 간격을 가미한다(Searle참조).

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.

의사결정 연구에서

	처분*	감정	메모리	인식	욕망	PI**	IA ***	액션/ 단어
잠재 효과	아니요	예/아니요	예	예	아니요	아니요	아니요	예/아니 요
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 COS2를 직접 참조)로 지칭하는 반면, s1의 자동 결과는 다른 사람 (또는 COS1에 의해 직접 발표)으로 지정됩니다.

* 일명 성향, 기능, 선호도, 표현, 가능한 조치 등

** Searle의 사전 의도

*** Searle의 의도 행동 (의지동안동작)

**** 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 가지고있다.

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 비트겐슈타인의 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 포괄적인 최신 계정을 원하는 사람들, Searle과 현대 두 시스템보기에서 행동의 자신의 분석은 내 기사를 참조 할 수 있습니다 내 기사철학의 논리적 구조, 심리학, 마음과 언어는 비트겐슈타인과 Searle에서 계시로 (2016).

이제 Searle의 MSW에 대한 몇 가지 의견. 나는 내가 검토 한 그의 최근 작품의 또 다른 참조를 만들 것입니다 - 새로운 세기 (PNC)의 철학.

여기에 아이디어는 이미 출판되고 아무것도 그의 작품을 유지 한 사람들에게 놀라움으로 올 것이다. w와 마찬가지로 그는 동시대의 최고의 스탠드업 철학자로 여겨지며, 그의 저술작품은 전체적으로 바위와 획기적인 작품으로 견고합니다. 그러나,, 그의 실패는 충분히 심각하게 나중에 w를 가지고 몇 가지 실수와 혼란에 이르게. 그의 작품의 여러 장소에서 (예를 들어, PNC의 p7) 그는 기본 사실에 대한 우리의 확실성은 우리의 주장을 지원하는 이유의 압도적인 무게 때문이라고 두 번 지적하지만, w는 '확실성'에서 결정적으로 보여 주었다 우리의 시스템 1 인식의 진정한 유일한 공리 구조를 의심 할 가능성이 없다는 것을, 기억과 생각, 그것은 그 자체가 판단에 대한 근거가 될 수 없기 때문에(그 자체가 판단할 수 있기 때문에) 그 자체의 근거입니다. PNC의 p8의 첫 번째 문장에서 그는 확실성이 개정 될 수 있다고 우리에게 말하지만, 우리가 확실성2라고 부를 수 있는 이런 종류의 '확실성'은 경험을 통해 우리의 공리 및 비 개정 확실성 (s1의 확실성1)을 확장한 결과이며 명제 (참 또는 거짓)이기 때문에 완전히 다릅니다. 이것은 물론 w가 거듭 시연한 "언어에 의한 우리의 지능의 요정에 맞서 싸우는 전투"의 전형적인 예입니다. 하나의 단어- 두 (또는 많은) 별개의 용도.

PNC의 p12에서 '의식'은 여러 가지 다른 감각으로 '주관적'인 자동화 된 시스템 1 의 결과로 설명되며, 정상적인 경우에는 증거의 문제가 아니라 우리 자신의 경우 진정한 유일한 이해와 다른 사람의 경우 진정한 유일한 인식으로 묘사됩니다.

나는 w가 많은 맥락에서 동의어로 간주하기 때문에 w는 마음 / 언어 연결을 더 잘 이해하고 있다고 생각하며, 그의 작품은 언어 사용의 수많은 perspicacious 예에서 예시된 것처럼 마음의 훌륭한 박람회입니다. 위에서 언급한 바와 같이, "이제 우리가 염려하는 인과 관계가 아니라면, 마음의 활동은 우리 앞에 열려 있습니다." 하나는 인과 관계 또는 자유 의의 우리의 개념 (언어 게임)의 개정이 필요하거나 심지어 가능하다는 것을 부정 할 수 있습니다. 당신은 이유를 위해 w의 모든 페이지에 대해 읽을 수 있습니다. 양자 역학, 불확실성 등의 예를 사용하여 세상에 대해

기괴한 말을 하는 것은 한 가지이지만, 단어의 우리의 정상적인 사용과 관련된 것을 말하는 것은 또 다른 것입니다.

deontic (의무의 본질 연구)구조 또는 '사회적 접촉제'는 s1의 자동 빠른 동작으로 개인 개발 중에 다른 사람들과의 다양한 무의식적 보편적 문화적 관계로 확장되는 s2의 느린 처리가 수행됩니다 (s3). 이것은 행동의 내 précis이지만 나는 그것이 상당히 s의 작품을 설명 기대합니다.

마음의 기계적 견해에 대한 s의 잘 알려진 논쟁에 익숙해지고 자하는 사람들은, 나에게 결정적인 것 같다, 그의 PNC의 Chaps 3-5를 참조 할 수 있습니다. 나는 그들에 대한 응답의 전체 책을 읽고 나는 그들이 모두 그가 만드는 매우 간단한 논리 (심리적) 포인트를 그리워 s에 동의 (그리고, 에 의해 큰, w는 반세기 전에 만든). 내 용어로 말하자면, s1은 무의식, 빠른, 물리적, 인과 관계, 자동, 비 제안, 진정한 유일한 정신 상태로 구성되어 있으며 느린 s2는 제안적 (T 또는 F)가 될 수 있는 행동 (잠재적 인 행동)에 대한 다소 의식적인 성향인 행동에 대한 이유의 관점에서 일관되게 설명 될 수 있습니다. 컴퓨터와 자연의 나머지는 우리의 관점에 의존하는 의도만 파생된 반면, 더 높은 동물은 관점과 무관한 기본 의도를 가지고 있습니다. s와 w가 감사하듯이, 큰 아이러니는 심리학의 이러한 물질적 또는 기계적 감소가 최첨단 과학으로 가장하지만, 사실 그들은 완전히 반 과학적이다. 철학 (설명 심리학) 및 인지 심리학 (미신의 해방) 장갑에 손이되고있다 그리고 그것은 호프 스타터입니다, 덴넷, 커즈와일 등, 추위에 남아있는 사람.

그것은 나에게 매우 분명 보인다 (그것은 w에 있었다) 마음의 기계적 보기는 거의 모든 동작과 같은 이유로 존재한다는 것을 -그것은 우리가 의도적으로 우리가 주로 망각 (TPI)남아있는 자동화된 s1보다, 천천히 생각할 수 있는 측면에서 설명을 추구 하는 우리의 EP의 기본 작업입니다. 나는 우리의 공리 상속 심리학과 그의 OC 및 기타 3 기간에 그 확장에 대한 w의 설명을 찾아 s (또는 누구의)보다 더 깊은 작동, 그래서 우리는 개가 의식하는 '자신감'하지 않습니다, 오히려 (불가능) 의심에 열려 있지 않습니다.

s의 PNC 의 5장은 '계산', '정보', '구문', '알고리즘', '논리', '프로그램' 등에서 지적하는 마음의 전산이론, 생각의 언어 등을 멋지게 철거하며, 관찰자 상대적(즉, 심리적) 용어이며, 심리적 의미에서 신체적 또는 수학적 의미가 없지만, 물론 최근에는 다른 감각이 개발되어 왔다. 다시 말하지만, 사람들은 사용 (의미)의 광대 한 차이를 무시로 같은 단어의 사용에 의해 오염하다. 그리고 물론,이 모든 고전적인 비트 겐슈타인의 확장이다.

모든 사고자는 s의 PNC "현상환상"(TPI)의 6장을 읽어야 하며, 이는 그의 최고의 논리적 능력과 후기 w의 모든 힘을 인정하지 못하는 것과 두 자아에 대한 최근의 심리적 연구의 큰 추론적 가치를 보여줍니다. TPI가 s1의 자동화에 대한 망각과 s2의 느린 의식적 사고를 기본으로 복용하기 때문이며 모든 것이 있는 것처럼 결정적입니다. 이것은 고전적인 빈 슬레이트

실명입니다. 또한 w가 60 년 전에 이것을 보여주었고 또한 우리의 타고난 시스템 1의 진정한 무의식적인 자동 공리 네트워크의 우선권에서 그 이유를 주었다는 것도 분명합니다 (물론 그는 이 용어를 사용하지 않았습니다).

그러나 정말 중요한 것은 TPI는 단지 몇 철학자의 실패가 아니라, 그 자체가 EP에 내장되어 있으며 세계에 엄청난 (그리고 치명적인) 의미를 가지고 우리의 진화 심리학 (EP)에 보편적인 실명이다. 우리는 지구를 파괴하는 우리의 유전적으로 프로그램 된 임무에 인생을 통해 우연히 발견 모든 고기 꼭두각시입니다. s1의 유아 만족을 탐닉하기 위해 두 번째 자기 s2 성격을 사용하는 우리의 거의 총 집착은 지구에 지옥을 만들고있다. 모든 유기체와 마찬가지로, 그것은 단지 재생 및 그에 대한 자원을 축적에 관한 것입니다. s1은 연극을 쓰고 s2는 그것을 밖으로 작동합니다. 디과 제인은 그냥 집을 재생하려면이 어머니며,이 아버지며,이 아기입니다.

아마도 하나는 TPI는 우리가 인간이 아니라 또 다른 영장류 - 치명적인 인지 환상이라고 말할 수 있습니다.

유전자 프로그램 s1 (대부분) s2를 통해 고기 인형의 문자열 (근육 계약)을 당깁니다. 이야기의 끝. 다시말하지만, 그는 w의 OC에 대한 내 의견을 읽어야하므로 p171의 하단과 p172의 상단에서 "알고"(진정한 의미에서)로 변경합니다.

몇 년 전 s가 도입한 비판적 개념은 w가 성향이나 성향을 행동으로 부르는 우리의 생각 (s2의 제안)에 대한 만족조건 (COS)입니다 . COS는 PNC의 p169와 같은 많은 장소에서 s에 의해 설명됩니다: "따라서 무언가를 말하고 의미하는 것은 만족의 두 가지 조건을 수반합니다. 첫째, 발언자체가 만족의 조건을 갖다 대는 것이 야한다는 만족의 조건, 둘째, 발언 자체가 만족할 수 있는 조건이 되어야 한다." s는 PNC에서 말했듯이, "제안은 만족의 조건을 결정할 수 있는 모든 것입니다 ... 그리고 만족의 조건 ... 그런 경우입니다." 또는 MSW에서 명확히 알 수 있듯이, 그 경우또는 상상할 수 있는 추가해야 합니다. 의도에 대해서는 "만족하기 위해서는 의도 자체가 행동 생산에 인과적으로 작용해야 한다"고 말했다. (MSWp34)를 참조하십시오.

이것에 관하여 한 가지 방법은 무의식적인 자동 시스템 1시스템 2의 더 높은 피질 의식적인 성격을 활성화한다는 것입니다, 그것은 잠재적인 행동에 그것을 투입하는 특정 방법으로 세계를 보는 것을 다른 사람에게 알려주는 이후 근육 수축을 초래. 만 총 근육 운동이 의도에 대한 매우 제한된 정보를 전달 할 수있는 사전 언어 또는 protolinguistic (프로토 언어학) 상호 작용을 통해 거대한 사전.

대부분은 w의 "확실성에"또는 "RPP1 및 2"또는 OC에 DMS의 두 권의 책을 읽는 것이 크게 도움이 될 것입니다 (내 리뷰 참조) 그들은 s1을 설명하는 진정한 전용 문장과 s2를 설명하는 진실 또는 거짓 제안의 차이를 명확하게. 이것은 s2에서 s2에 대해 생각하기 시작한 후 T 또는 F (s가 여기에

전화하는 측면)가 될 수 있기 때문에 s1 인식을 제안(적어도 그의 작업에서 일부 장소)으로 취하는 것에 훨씬 우수한 접근 법으로 나를 공격합니다. 그러나 PNC에서 그의 지적은 실제 또는 잠재적 진실과 거짓, 과거와 미래와 환상의 진술을 허용하고, 따라서 사전 또는 프로토타입 사회에 큰 진보를 제공하는 것이 우연하다.

s는 종종 IAA에 대한 "우리는 한 수준이 낮은 수준에서 동작에 의해 구성되는 설명의 다른 수준을 가지고 있도록 하나의 이벤트의 설명의 다양한 수준을 주의하는 중요한 필요성을 설명 ... 관계로 구성하는 것 외에도 관계에 의한 인과관계도 있습니다." (p37)을 참조하십시오.

"우리가 이전의 의도와 의도 의의 차이를 구별해야 한다는 결정적인 증거는 두 경우의 만족도조건이 현라히 다르다는 것입니다." (p35)를 참조하십시오. pi의 COS는 전체 작업이 필요하지만 IAA의 COS는 부분적인 것일 뿐입니다. 그는 이전의 의도 (pi)가 정신 상태 (즉, 의식이없는 s1)이며 의식적 행위 (즉, s2)이지만 둘 다 인과 상참조 (CSR)인 의도 -intentions in-action (IAA) (의지 동안동작) 을 초래한다는 것을 분명히합니다. 둘 다 CSR이라는 중요한 논쟁은 (믿음과 욕망과는 달리) COS를 가져오는 데 필수적이라는 것입니다. 인식과 의지에 대한 이러한 설명은 표 2.1에 요약되어 있으며, Searle은 수년 동안 사용되어 왔으며 제가 만든 확장된 설명의 기초가 됩니다. 내보기에, 그것은 거대 하게 내 s1을 사용하여 현대 심리학 연구에 이것을 관련하는 데 도움이, s2, s3 용어와 w의 진정한 전용 대 제안 (처분) 설명. 따라서CSR은 s1의 진정한 인식, 기억 및 의도를 참조하고 s2는 믿음과 욕망과 같은 성향을 나타냅니다.

따라서 s1을 인식하는 것은 위쪽으로 인과 관계가 없고 (표현이나 정보가 부족한) s2는 내용을 가지고 있고 아래쪽으로 인과 관계 (예를 들어, Hutto와 Myin의 '급진적 인 행동주의'참조)는 p39에서 단락을 "합계"로 시작하고 "만족조건"으로 pg 40으로 끝나는 단락을 변경합니다.

요약하면, 지각, 기억 및 반사 의도와 행동 ('의지')은 s1 진정한 유일한 축세포 EP의 자동 기능에 의해 발생합니다. 이전의 의도와 의도를 통해, 우리는 우리가 사물이 우리가 생각하는 방식과 어떻게 되기를 바라는지 일치시키려고 노력합니다. 우리는 믿음, 욕망 (그리고 상상력- 욕망 시간이 이동하고 의도에서 분리) 및 우리의 느린 사고의 다른 s2 제안 성향은 나중에 두 번째 자아를 진화, 전적으로 에 의존 (자신의 COS를 가지고) CSR 빠른 자동 원시 적 진정한 유일한 반사 s1을 볼 수 있습니다. 언어와 아마도 신경 생리학에서 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. 두 시스템은 서로에게 먹이를 주고 종종 s3의 배운 데온적 문화적 관계에 의해 원활하게 조율되므로 우리의 정상적인 경험은 우리가 하는 모든 것을 의식적으로 통제한다는 것입니다. 우리의 삶을 지배하는 인지 환상의 이 광대 한 무대는 '현상적 환상'으로 묘사되었습니다.

그는 아마도 그의 글에서 10 시간을 반복하여 놀라운 장을 종료, 나는 그가 거의 모든 사람과 공유하는 매우 기본적인 실수로 간주 무엇 - '자유 의지'의 경험이 '환상'이 될 수 있다는 개념. 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. s는 다른 맥락에서 기본적으로 이 같은 주장을 이해하고 사용한다(예: 회의론, 솔리시즘)은 여러 번, 그래서 그가 이 비유를 볼 수 없다는 것은 매우 놀라운 일입니다. 그는 우리가 우리의 개가 의식 등을 "좋은 증거"가 같은 것들을 할 때 그는 자주 실수를 합니다. 우리의 심리학의 진정한 유일한 공리성은 분명하지 않습니다. 여기 w 이후 최고의 설명 심리학자가,, 그래서 이것은 바보 같은 실수.

p50에 대한 그의 디온티스 요약은 번역이 필요합니다. 따라서 "언어적 형태가 구축되는 집단적 의도의 사전 언어적 형태를 가져야하며, 약속을 하기 위해 대화의 집단적 의도를 가져야한다"는 "s1의 사전 언어 적 공심은 s2 (즉, 우리의 EP)의 언어적 성향을 기반으로합니다" 라고 보완하면 훨씬 더 명확합니다.

상태 함수 선언은 deontics (의무의 본질 연구) 에서 중심적인 역할을 하기 때문에 이를 이해하는 것이 중요하므로 여기에서 관련이 있는 '기능'이라는 개념을 설명합니다. "함수는 목적을 제공하는 원인입니다... 이러한 의미에서 함수는 의도적 상대적이며 따라서 정신에 의존적입니다... 상태 기능... 필요... 집단 부과 및 상태의 인식"(p59).

다시말하지만, 나는 "언어의 의도는 인간의 본질적, 또는 마음 독립적 인 의도에 의해 생성된다"(p66)의 번역을 제안 "s2의 언어적, 의식적 성향은 s1의 무의식적 인 축세포 반사 기능에 의해 생성된다"(p68). 즉, 행동이 생물학에 의해 프로그래밍된다는 것을 명심해야 합니다.

그러나,, 나는 강하게 s1 (즉, 기억, 인식, 반사 행위)가 제안 (즉, 진정한 거짓) 구조를 가지고 그의 글에서 p66-67 및 다른 곳에서 그의 진술에 반대한다. 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. 그들은 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 하고 사실 생활 (아니이 농담)을 사용할 수 없습니다 전에 철학을 의미 할 것이다. w가 셀 수 없이 많은 시간을 보여주었고 생물학이 그렇게 분명하게 보여주듯이, 삶은 확실성, 즉 자동화된 무의식적인 신속한 반응에 기초해야 합니다. 항상 의심과 반사 일시 정지가 유기체는 죽을 것이다.

그의 의견 (p70)과는 달리, 나는 그것을 볼 수 없는 시각적 시스템을 상상할 수 있는 것보다 더 이상 물질 객체에 대한 단어가 부족한 언어를 상상할 수 없다, 그것은 객체로 세계를 분할하는 비전의

첫 번째이자 가장 기본적인 작업이기 때문에 언어의 그것을 설명하는. 마찬가지로,, 나는 의식적인 분야에서 눈에 띄는 물체나 문장이 단어로 분할되는 데 어떤 문제도 볼 수 없다. 우리의 진화 역사를 가진 존재들에게 어떻게 그렇지 않을 수 있겠는가?

p72 및 다른 곳에서 표현은 원시 반사 PLG의 s1이며 표현은 s2의 처분 SLG임을 기억하는 데 도움이됩니다.

p79의 두 번째 단락은 '지금까지'를 시작하고 '전에 들었'을 끝내는 데 철학자에서 영어로 의한 또 다른 번역이 필요합니다. "우리는 구문으로 문장으로 구성된 공공 언어를 말함으로써 의미를 전달합니다."

언어와 쓰기의 특수성에 대한 p105에 대한 그의 질문 4과 5에, 나는 대답 할 것이다: '그들은 보컬 근육의 진동의 짧은 파장이 다른 근육의 수축보다 훨씬 더 높은 대역폭 정보 전송을 가능하게 하기 때문에 그들은 특별하고 이것은 시각적 정보에 대한 크기의 평균 여러 순서입니다.'

p106에서 질문 2에 대한 일반적인 대답은 EP와 s1이며 "이 책에서 박람회 주요 전략은 익숙한 것을 이상하고 눈에 띄는 것처럼 보이게하는 것입니다"라고 말하는 것은 물론 고전 비트겐슈타인입니다. 다음 페이지에서 사람들이 기관을 받아들이는 이유에 대한 일반적인 대답은 없다는 그의 주장은 명백합니다. 그들은 그들이 모든 것을 할 같은 이유로 그들을 받아들입니다 - 그들의 EP는 포괄적인 피트니스의 결과입니다. 그것은 EEA에서 생존과 번식을 촉진 (진화 적응의 환경). 우리에게 대한 모든 육체적, 정신적으로 유전학에서 바닥. 여기에 있는 모든 모호한 이야기(예: p114)는 '외언어적 관습'과 '여분의 semantical (의미) 의미론'에 대한 사실이며, 특히 모든 행동의 기초가 되는 s1의 무의식적인 자동화를 언급합니다. 예,, w가 여러 번 말했듯이, 가장 친숙한 것은 보이지 않는 이유입니다.

s의 제안 (p115) 언어는 게임에 필수적인 것은 확실히 오해입니다. 완전히 문맹 청각 장애인 은 카드, 축구, 심지어 체스를 재생할 수 있지만 물론 최소한의 계산 능력이 필요합니다. 나는 (p121) (p121) 척하고 상상할 수 있는 능력 (예를 들어, 시간과 공간 이동에 관련된 반사실 또는 같은 개념)이 완전한 형태로, 고유 한 인간의 능력과 더 높은 질서의 생각에 중요하다는 것을 동의합니다. 그러나 심지어 여기에 많은 동물 선구자가있다 (이 있어야합니다), 의식 전투와 짝짓기 춤의 자세로, 나무 그늘 조류에 의해 짝짓기 사이트의 장식, 어머니 조류의 깨진 날개 구실, 원숭이의 가짜 경보 호출, 매와 비둘기 전략 (속임수)의 먹이와 시뮬레이션에서 물린 '청소기'물고기.

합리성에 대한 그의 논의를 위해 더 많은 번역이 필요합니다 (p126 et seq). 생각은 명제이며 진실 또는 거짓 '사실적 실체'를 다루는 것은 s1의 진정한 자동 인지 기능과는 달리 테스트 할 수 있는

전형적인 s2 성향임을 의미합니다.

'자유 의지, 합리성 및 제도적 사실'에서 그는 그의 고전 책 '행동의 합리성'의 일부를 업데이트하고 내가 felicitous (운이 좋은) 찾을 수 없는 실용적인 이유의 공식적인 장치를 설명하기 위한 몇 가지 새로운 용어를 만듭니다. "사실적 실체'는 처분과 '동기 부여자'(욕망 또는 의무), '이펙터'(신체 근육), '구성자'(연설 근육) 및 '총 이유'(모든 관련 처분)와 다르지 않은 것으로 보이며, 적어도 여기서는 명확성을 추가하는 것 같습니다(p126-132).

우리는 인간의 행동에 대한 토론에서 거의 일어나지 않는 일을 여기서 해야 하며 생물학을 상기시켜야 합니다. 포괄적인 적합성에 의한 진화는 종종 s2의 의식 느린 사고를 야기 s1의 무의식적 빠른 반사 인과 행동을 프로그래밍했다 (종종 s3의 문화적 확장에 의해 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 대상 된 영역에서 다양한 신경 조절제의 변화에 의해. 이것은 또한 무해한 것처럼 보일 수 있지만, 사실에 근거한다는 미덕을 가지고 있으며, 우리의 높은 질서 생각의 복잡성을 감안할 때, 나는 일반적인 설명이 훨씬 간단해질 것이라고 생각하지 않습니다. 전반적인 인지 환상 (s '현상론 환상'이라고 함)은 s2 / s3가 우리가 완전히 인식하고 통제할 수 있는 이유로 의식적으로 행동을 생성했지만 현대 생물학 및 심리학에 익숙한 사람은이 견해가 신뢰할 수 없다는 것을 알고 있습니다.

따라서,, 나는 다음과 같이 p127에 실용적인 이유의 그의 요약을 번역 할 것이다 : "우리는 우리의 욕망에 굴복 (뇌의 화학을 변경해야 합니다), 이는 일반적으로 욕망 -독립적인 행동 이유 (DIRA-즉, 공간과 시간에 변위 욕망, 가장 자주 왕복 이타주의), 이는 일반적으로 우리의 근육 운동에 대한 조만간 우리의 생존을 위해 우리의 생존을 위해 우리의 생존을 위해 자신의 생존을 위해 가까운 결과 적후 를 초래하는 행동에 대한 성향을 생성 (뇌의 화학작용을 변경해야 합니다).

p128에 대한 s의 의견과는 달리, DIRA는 높은 동물에서 보편적이며 인간에게 전혀 고유하지 않습니다 (어머니 암탉이 여우로부터 무리를 방어한다고 생각함) s1 (즉, DIRA1)의 자동화 된 사전 언어 반사를 포함하지만, 확실히 s2 / 3 또는 DIRA2의 높은 순서 DIRA는 인간고유입니다. 이것은 우리가 자발적으로 DIRA2 / 3 (즉, s2 욕망과 문화 s3 확장)을 수행 할 수 있는 방법의 역설의 p129의 하단에 그의 "설명"(w가 훨씬 더 나은 '설명'이라고 제안)의 대안과 명확한 설명을 보인다. 즉, "역설의 해결은 욕망 독립적인 이유의 인식은 욕망을 접지 하고 따라서 욕망을 일으킬 수 있다는 것입니다, 그들이 하는 것이 논리적으로 불가피하지 않은 경우에도 그리고 경험적으로 보편적이지 않습니다" "역설의 해상도는 무의식적인 DIRA1 장기 포괄 적피트를 제공하는 것은 종종 짧은 기간 개인의 즉각적인 욕망을 무시 의식 DIRA2를 생성한다는 것입니다." 마찬가지로,, p130-31에이 문제에 대한 그의 토론에 대한 - 그것은 Ep, RA, IF, S1은 S2/3의 처분과 후속 작업을 접지.

p140에 그는 왜 우리가 생물학에서 deontics를 얻을 수 없습니다 물어 하지만 물론 우리는 생물학에서 그들을 얻을 해야 다른 옵션이 없습니다 그리고 위의 설명이 어떻게 발생 하는지 보여줍니다. 그의 진술과는 달리, 가장 강한 성향은 항상 우세하지만 (정의에 의해, 그렇지 않으면 가장 강한 것은 아니지만), RA와 IF의 타고난 프로그래밍이 즉각적인 개인 단기 욕구를 무시하기 때문에 deontics는 작동합니다. S1과 S2의 자연과 양육에 대한 그의 혼란은 p143에서 결론 2와 3으로 확장됩니다. 에이전트는 실제로 DIRA2/3의 근접 이유를 만들지만, 이러한 것들은 단지 아무것도 아니지만, 예외가 있는 경우는 거의 없으며, DIRA1의 매우 제한된 확장(궁극적인 원인)입니다. 그는 정말 혼자 우리의 의식적인 결정에 deontics을 비난하는 것을 의미하는 경우 그는 '현상환상'(TPI)에 먹이입니다 그는 그 이름의 그의 고전적인 논문에서 너무 아름답게 철거 (PNC의 내 리뷰 참조). 위에서 언급했듯이, 우리의 성격을 구성하는 인지 환상을 노출하는 최근 연구의 거대한 몸이있다. TPI는 단순히 무해한 철학적 오류일 뿐 아니라 우리의 삶과 사회와 세계를 통제한다는 환상을 만들어내는 우리의 생물학에 대한 보편적인 망각이며, 그 결과는 향후 150년 동안 문명의 붕괴가 거의 확실합니다.

그는 인간의 합리성이 '격차'(실제로 그가 여러 번 논의한 3개의 격차)가 없다면 의미가 없다고 정확하게 지적한다. 즉, 자유 의지 (즉, 선택)가 없다면 모든 것이 무의미할 것이고, 그는 진화가 불필요한 유전적으로 그리고 정력적으로 비싼 전차를 만들고 유지할 수 있다는 것은 상상할 수 없다고 정당하게 지적했다. 그러나, 거의 모든 다른 사람처럼, 그는 밖으로 자신의 방법을 볼 수 없습니다 그래서 다시 한 번 그는 제안 (p133) 그 선택은 환상이 될 수 있습니다. 반대로, w에 따라, 선택은 우리의 공리 S1 진정한 유일한 반사 행동의 일부이며, S1이 질문의 기초이기 때문에 모순없이 의문을 제기 할 수 없다는 것은 매우 분명하다. 당신은 당신이 의심의 기초가 당신의 인식으로이 페이지를 읽고 의심 할 수 없다.

w가 어떤 정신 현상이 뇌의 혼란스러운 과정에서 유래 할 수 있음을 제안하여이 에 흥미로운 해상도를 제기 몇 통지 (w에 그의 훌륭한 책에서 버드는 예외입니다- 예를 들어, 메모리 추적에 해당하는 아무것도 없다. 그는 또한 인과 사슬이 끝을 가지고 있으며, 이것은 더 이상 추적 할 수 없다는 것을 모두 의미 할 수 있으며,'원인'의 개념은 특정 지점을 넘어 적용 중단하는 것을 여러 번 제안했다. 그 후, 많은 사람들이 물리학과 복잡성과 혼란의 과학에 따라 유사한 제안을했다.

p155에 하나는 배경 / 네트워크가 우리의 EP와 S1, S2, S3의 문화적 확장임을 주의해야한다.

위의 점을 감안할 때 나는 권력과 정치에 대한 그의 논의에 대해 언급 할 필요가 없다고 생각하지만 인권에 대해 몇 마디 말할 것입니다. 나는 p185에 대한 그의 발언에 전적으로 동의하며, 유엔 인권 선언은 무책임한 문서이다. 사회의 급속하고 용서할 수 없는 붕괴는 너무 많은 권리와 너무 적은 책임을 가진 사람들 때문입니다. 세상에 대한 희망의 유일한 작은 광선은

어떻게 든 사람들이 지구를 먼저 두 번째로 배치하도록 강요 받을 수 있다는 것입니다. 자원을 소비하고 아이들을 생산하는 것은 특권으로 규제되어야하거나 공유의 비극은 곧 게임을 종료합니다.

전반적으로, MSW는 작업의 s의 반세기에서 발생하는 Wittgenstein을 통해 많은 실질적인 발전의 좋은 요약이지만, 내 보기에, w는 여전히 그가 말하는 것을 파악하면 기본 심리학에 대한 타의 추종을 불허합니다 (내 리뷰 참조). 이상적으로, 그들은 함께 읽어야한다 : s1 / s2의 운영w의 기발한 예와 함께 설명 s2 / s3의 운영에 명확한 일관된 산문과 일반화에 대한 Searle, 그의 화려한 격언. 제가 훨씬 어렸을 때, 저는 그 일을 하는 책을 쓰곤 했습니다.

