## Скептицизм

Скептицизм бывает нескольких видов:

1. Бытовой, современный: по сути, это просто проявление критического мышления. Такой тип мышления неинтересен, потому что деструктивен и во все эпохи кроме нашей презирался.
2. Античный скептицизм — когда нужно остановить свое мышление чтобы прийти к двух одинаковым альтернативам.
3. Наиболее интересный скептицизм Дэвида Юма: отличается тем, что он появляется после того, как мы отказались от всех допущений, главным из которых являлась *субстанция*. После устранений всех допущений у Юма остался только опыт восприятия. На прошлом занятии были установлены два механизма самоорганизации поля эмпирического опыта: *memory*, как копирование впечатлений в той же последовательности, что и впечатления, и *imagination*. Но если бы два потока — впечатлений и идей — так и оставались бы двумя параллельными друг другу процессами, то не возникло бы ничего того, что мы знаем — осталось бы безличное поле опыта и два отдельных потока данных. Но в силу неких обстоятельств эти потоки иногда пересекаются. Почему-то [в силу этих же обстоятельств?] *imagination* имеет три режима. Откуда они взялись? Ведь в двух из трех режимов (*fancy* и *reason*) появляются *ограничения*, из-за которых возникают науки, и любые другие виды эмпирического познания.

## Главный принцип поля эмпирического опыта

Рассмотрим *reason* — эмпирическое познание, характеризующееся выведением закономерностей. В нем есть некая аномалия — **causation** (причинность) — фиксирование повторений и установление причинно-следственных связей. Причинность возникает из-за ещё одной аномалии поля — **custom** (привычка), которая вырабатывается вследствие повторений и имеет автоматический характер. Автоматический — значит, я не могу отследить, как устанавливаю причинно-следственные связи; как будто в результате повторений включается какой-то механизм, заставляющий меня верить (**believe**). Но что значит это «верить» там, где есть только два потока данных: *impressions* и *ideas*? Это некая идея, имеющая большую живость (**vivacity**), которой не соответствует ни одно впечатление, но из-за своей силы (**force**) она очень похожа на впечатление. Фактически воображение, основываясь на синтетической идее, встроило соответствующее ей впечатление в поток восприятий — это и есть пересечение двух параллельных потоков. Чтобы вообще была возможность фиксировать повторения идей, нужно уметь устанавливать между ними *сходство* или *смежность*. Сходство одной идеи с другой возможно из-за фундаментального свойства поля — **принципа ассоциации**. Этот принцип не выводится из содержания опыта, наоборот — он является необходимостью для наличия какого-либо опыта и базовым свойством поля эмпирического опыта. Из этого принципа и выводятся критерии *сходства* и *смежности*. Из него вытекают и memory (ведь в памяти выстраивается некий порядок) и imagination (из-за него возникают два её режима *demonstration* и *reason*).

## Проблема индукции Юма

Можно сказать, что похожим образом работает машинное обучение. На вход дается множество данных (впечатлений), далее такой же принцип ассоциации, как и у человека, выжидает, пока не выявится паттерн (закономерность) — достаточно большое число повторений в данных. Происходит безличная настройка безличного поля.

Тем не менее, непонятно, когда именно формируется *custom* — сколько раз нужно увидеть повторение, чтобы она сформировалась?

Сколько раз я должен увидеть белого лебедя, чтобы сказать, что все лебеди — белые?

Это и есть **проблема индукции Юма**, о которую сломали голову немало мыслителей. Тот момент, когда формируется *custom*, зависит от фундаментального *принципа ассоциации*. От него же зависит, как работают *сходство*, *смежность* и *причинность*.

Мы не знаем, как происходит выбор критерия, по которому устанавливается сходство. Почему мы выбрали для сравнения одной пары шаров форму, а для другой — цвет? Что происходит раньше: установление сходства или выявление критерия, по которому сходство производится? Юм не ставил этих вопросов. Но ответы на них кроются в базовом принципе ассоциации, который для его онтологии является предельным основанием.

## Что такое сон по Юму

Разберем с точки зрения Юма такие явления как сон и галлюцинация. Можно трактовать их как набор неких идей, выросших до уровня впечатления. Сделать это можно, определив сон как Фрейдовское *сгущение*. Сгущение — это сконструированный образ, который несет в себе черты нескольких других образов, сгустившихся в один. Юм же говорит, что работа fancy может соединить несколько идей таким образом, что они сконструируют насколько сложную идею, что она будет по своей *force* и *vivacity* почти равной впечатлению, так что в нее можно поверить.

Пример: ложная память ребенка. Это одно из явлений механизма сгущения. Во сне действует тот же самый механизм.

Другой вопрос здесь в том, работает ли во все принцип ассоциации. Ведь во сне могут происходить странные вещи, доселе не данные в опыте, а значит, что им не соответствует никакая привычка. Тем не менее там все же действует *believe*, которая вырабатывается только благодаря привычке. Заставляет же нас верить в реальность сновидения причинно-следственная связь, которая там есть, несмотря на её абсурдность. Во сне, как и в бодрствовании, работает *принцип ассоциации.* То, что абсурдность выявляется только после просыпания, объясняется тем, что при просыпании появляется огромное количество связанных с *custom* повторяемых много раз *идей* и причинно-следственных связей, которые во сне были забыты. На их фоне малое количество связей, действующих во сне, будут казаться бредом именно вследствие сильно меньшего количества их повторений.

Строго говоря, по Юму нет оснований разделять опыт на сон и реальность, потому что оба состояния это лишь разные способы организации поля. Сон — это временная слабо устойчивая причинно-следственная связь и не более того.

Наверное, для Юма был бы неприятным вопрос — почему мы вообще засыпаем? С позиции этого вопроса можно выстроить контраргументацию к эмпиризму.

Может во сне работает не память, а воображение симулирует работу памяти? Ведь сны быстро забываются.

## Как возникают субъекты и объекты

Для лучшего понимания механизма возникновения субъектов и объектов у Юма есть явление, называемое **chance** — случайность, случай. Это впечатление, которое обманывает ожидание *custom*. Оно происходит из-за **interruption** — прерывания *принципа ассоциации*. Из-за него у ассоциации «включается резервный механизм» — пытаясь установить для неожиданной *chance* причину, *принцип ассоциации* провозглашает ее скрытой и недоступной. С использованием примерно этой же уловки возникает субъектно-объектное мышление.

Что возникло раньше — субъект или объект? Принципом ассоциации раньше выводится объект. Под объектом здесь понимается любая вещь, предмет, вся реальность и т.д. Вот как это объясняет Юм: допустим, я сижу в комнате. Я видел какие-то вещи по типу шкафа или зеркала, но сейчас отвернулся и смотрю в окно. Из моего воспоминания о том, что шкаф и зеркало были, никак необходимо не вытекает, что они существуют сейчас, когда я смотрю в окно. Почему же я всё-таки считаю, что они существуют? Потому что *привычкой* у меня выстроена причинно-следственная связь (*causation*) того, что они существуют. *Causation* является структурирующей для того, чтобы у меня возник мир непрерывно существующих объектов. Иначе, если я не предполагаю, что объекты непрерывно существуют, когда я их не воспринимаю, у меня не получится сформировать *causation* из-за постоянного *interruption*. Причинность должна работать всегда, и одним из способов для её работы там, где она работать не может, является непрерывное существование объектов. Чтобы ликвидировать постоянное *interruption* при любом моем повороте головы и т.п. я должен допустить существование объектов. Так возникает стабильная картина объективного мира. Почему «я», которое существует, мыслит, познает, воображает, является вторичным по отношению к объектам? На самом деле субъект — это ещё более аварийная конструкция, чем создаваемая картина постоянно существующих объектов. Субъект — это предельная невозможность установить *causation*. Итак, когда восприятие имеет набор разных впечатлений, принцип ассоциации выжидает для установления *causation*, то есть объектов. Но не все впечатления можно свести по принципу ассоциации к объектам. Есть такие впечатления, которые невозможно свести ни к какому объекту, нельзя связать в причинную цепочку. И все эти впечатления — это и есть определение сознания. Это аналог непрерывно существующего объекта — это носитель всех этих впечатлений — «я».

Примеры таких впечатлений:  
- Какой красивый цветок!  
- Опоздаю домой — жена убьет!  
- Что там на ближнем востоке?  
- Есть ли жизнь на марсе?