

翻轉

CHAPTER2
HOW is LANGUAGE
POSSIBLE 路德維希·維特根斯坦
《哲學研究》

EPISODE / 11

《哲學研究》 268-315節

第一次心理學探究

1ST INQUIRY INTO THE
FOUNDATION OF
PSYCHOLOGY



2020/12/28 8PM
WECHAT GROUP
LIVE



報名按
二維碼
並打字
“報名”



翻轉電臺誠意奉獻 FLIPRADIO COPYRIGHT 20

2.0 總 VOL 29

CHAPTER2 语言何以可能

基础问题意识：不论个体的“人生意义”，还是社会的“公共正义”。个体反思、公共言谈。我们可以信任语言吗？是否有一种语言的治疗达到“真理解”的方法。

EPISODE11 第一次心理探究

基础问题意识：心理学不是对我们“异常感觉”来源和本质的一种有效洞察吗？正视我们特别和异常的感觉，然后找到一种内在解释，这会有什么问题？

翻电2.0 整体章节

1 纯粹理性批判 / 2 哲学研究 / 3 论语 / 4 查拉图斯特拉如是说
/ 5 性经验史 / 6 理想国 / 7 精神现象学 / 8 存在与时间

维特根斯坦与心理学

维特根斯坦最终的旨趣

《关于心理学哲学的评论》

《心理学哲学笔记: 1948-1950》

LUDWIG
WITTGENSTEIN



*Remarks on the
Philosophy of Psychology*

*Bemerkungen über die
Philosophie der Psychologie*

VOLUME I

心理学概念就是日常概念。不是科学为了自己的目的新构建出来的概念……心理学概念相对于严格科学概念，就像科学医学概念对于成天照料病人的老妇人。

——《心理学哲学的评论》

这里的心理学概念就是：梦、创伤、感觉、记忆、悲伤
维特根斯坦想要取消心理学，还原这些词汇的“日常用法”

什么是“日常用法”

和心理学的用法

“我感觉我最近太焦虑了。”

“放松点儿，你得学着别那么紧张。”

日常用法：

我有个坏情绪。

你得玩玩，少想这个事情。

心理学用法（认知心理学）：

焦虑是是对刺激的焦虑预期带来的结果（结合固定刺激，必然产生焦虑，不断加强）

放松：

腹式呼吸法 / 肌肉放松法

写下焦虑的感觉，表达出来

心理学确实有一套具有自己逻辑的对人的理解

你的哲学目标是什么？给苍蝇之处飞出补蝇瓶的出路。

——《哲学研究》309节

有没有一种可能，今日的“心理学”不是带来帮助的一套体系，而是产生问题的一套体系？

你怎么解释通过心理学获得了帮助的人呢？

第一显学：心理学

一种“向内探究”的生活解释法

问题的内在解释

通过描述和建立一种内在的“机制mechanism”

从而解释感觉或行为的生成的学科

描述感觉或行为

解释感觉或行为

预测感觉或行为

控制感觉或行为

从而建立一种well-being的状态（绝大多数人对心理学
感兴趣的原因）

一种信念：

幸福生活来源于对于内在机制的了解，和技术性的操纵

信念本身就非常的“哲学病”

更本质的 / 更技术的

神经科学的概念假设

生物还原论

机制的基础图像：

一切感觉和行为都是建立在
“神经系统”的基础之上，被“神经系统”决定

机制的真实性基础：

指物的反映论

概念：

多巴胺，伏隔核，脑区……

和“感觉”的关系：

内在感觉系于内在的mechanism

抑郁——多巴胺

焦虑——边缘系统

……

实际的联系方式：

我觉得我抑郁（失眠等行为症状）——fMRI——脑结构

精神分析的概念假设

潜意识理论

机制的基础图像：

无意识、潜意识构成力学
主导了人的感觉和行为

机制的真实性基础：

力学和机械主义

经历作为力学要素作用于“潜意识”，产生力学的积累和
反应

概念：

原生家庭、潜意识、防御机制

和“感觉”的关系：

感觉是“力学结果”，防御机制运行的效应：
压抑、合理化、转移、否认、移情……

精神分析的基本想法：

你以为你的想法是…其实是因为…

行为主义的概念假设

身体是最真实的（巴普罗夫）

机制的基础图像：

刺激——反应

不管内在机制的具体构造。行为与行为间前后相继的关系，证明了某种内在机制的存在

机制的真实性基础：

统计学（重复一千次A行为后都是B）

概念：

斯金纳箱

和“感觉”的关系：

感觉是一种“刺激——反应”模式

（恐惧症的脱敏疗法）

我的感觉是我的一种刺激——反应模式

人本主义的概念假设

浪漫主义心理学

机制的基础图像：

个人是自由的，因而自由的向善，善的选择就指向了善的生活

机制的真实性基础：

???

概念：

正向关怀

同理心

真诚

积极回应

非暴力沟通

和“感觉”的关系：

感觉是被我自己的自由意识决定的

(吾欲仁，斯仁致矣)

基本是我认为比较扯淡的一种

认知心理学的概念假设

这个和行为主义心理学有何不同？

机制的基础图像：

感受和行爲是由一定的心理过程决定的（信息论、控制论）

机制的真实性基础：

内在的机械论基础（现代精神分析）

概念：

注意力、记忆、推理、感知

认知行为疗法

和“感觉”的关系：

感觉是一套认知模式对人事物“注意力”的一种反应

知识付费领域火热的“思维模式”

可以说是认知心理学的一种想法

心理学的图式总结

不同的“内在性”和“感觉”模式

内在性的来源和外在隐喻：

神经科学：我内部的神经系统——感觉就像是一种外在“性状”

精神分析：我内部的潜意识——感觉就像是一种物理“现象”

(压力和气压的关系)

行为主义：我内部的黑箱机制——感觉就像是训练一个狗子

人本主义：我内部的自由意志——感觉就像是……通神？

认知：我内部的认知模式——感觉就像是编程一个极其

(上述分析已经蕴含了一部分“语法问题”)

和“感觉”的关系：异常“感觉”

神经科学：是一种生理的误差

精神分析：是一种人生历程的失衡

行为主义：是一种身体的习得

人本主义：是一个人的错误决定

认知：是素材的错误内在处理过程

(都维持了感觉的私有性)

真正重要的问题是：

我们在什么情况下，为什么愿意相信这样一种图式

维特根斯坦的核心转变

“感觉”是个外在物

“内在性”是个语法造物

Ludwig Wittgenstein

Philosophical
Investigations THIRD
EDITION

268-315 节 感觉到底是什么？

268 - 315

再看私有语言与感觉

Section1 : 268-271节

语言游戏的内外

(感觉概念为何可以运行)

Section2 : 272-277节

指涉的想象

(心理学概念的发明)

Section3 : 278-287节

在“人”生活形式中的语言游戏

(心理学无法愉悦的环境)

Section4 : 288-299节

心理学哲学病的产生

Section5 : 300-315节

感觉在图画中 (非私人)

维特根斯坦 + 我们的视角

1 感觉本来是什么

2 感觉如何被移植到一个概念, 进而产生一种想象力的 (心理学的想象)

3 这一步移植, 问题是什么?

语言游戏的内外

感觉概念起效的基础

268-271节

268节：感觉，自我命名还是交流

269节：主观性（内在性）只在错误时取得

270节：语言游戏不涉及内在感觉

271节：外在符号之间的联动维持着系统

在自然语言中，我们本来有一个好用的“感觉描述形式”

但是我们觉得不够，不行

因此我们把“感觉私有化”，脱离出原来的系统（抑郁症不是抑郁情绪）

然后将其放入另一个系统（感觉不能在私有中运行，所以每种心理学都有一套图式）

理解失灵导致语言“私有”

第268/269节

感觉词汇不可用于自我指涉（右手不能赠送左手）

一个人给予自己一个私有的语词定义我的意思是,他对自己说出一个词,同时把注意力集中在一种感觉上,我们也可以问他同样的问题。

然后呢？

也有“他以为理解了这个词”的标准：把某种含义和这个词联系在一起,但不是正确的含义。

在人因为某种目的用错一个词的时候, 产生了“主观性”

别人都不理解而我却似乎理解的声音可以称为一种“私有语言”。

一定产生于原有语言游戏的崩溃：
要么是原有语言游戏真的不合用
或者我们能力和耐心不够
或者借用了一种坏的语言游戏

语言游戏的一致性来自外部联动

第 270 / 271 节

脱离旧的语言游戏的感觉概念不会起作用

私有的感觉语言不会起作用

“你没有这个感觉，所以你不理解，你不知道…”

这个辩护理由不存在，不是对私有感觉的经验性，而是对背后那套语言游戏的理解

我注意到这样的经验：每次我有种特别的感觉，血压计就向我显示我的血压升高。于是无需乎仪器的辅助我也将可以说我的血压升高了。这是一个有用的结果。在这里，我对那个感觉识别得正确与否似乎完全无所谓。

在空转的时候，是否和另一现象符合（这是和内在符合，还是和另一现象符合）并不重要，在语言游戏之外

设想有个人，他不能把“疼痛”这个词所意味的东西保持在记忆里——因而一再把别的东西称作疼痛——但他对这个词的用法仍然和疼痛的通常征候和前提一致！”——亦即他像我们大家一样使用这个词。

是否一个人感觉不一致（感觉肯定不一致啊），但表象一致

这里我要说：一个齿轮，我们能转动它，但其他部分都不跟着动，那这个齿轮就不是机器的一部分。

外现、环境、理解是一套系统
理解在推动语言使用，而非感觉

指涉的想象

心理学概念的发明

272-277节

272节：私有经验是缺乏标准的

273节：红色理解产生的两个指向

274节：指涉，心理学的发明法

275节：指向永远是在环境中的外现

276节：指涉的出现，一个错误技术

277节：异常状态容易产生特殊性的错误

在语言游戏失灵的地方，产生了私有性，然后放入另一个系统

1 语言游戏为何失灵？

2 私有性如何产生的？

直接的“私有性”不可能论证

第272节

私有经验的本质之点其实不是每个人都拥有他自己的样本,而是没有人知道别人有的也是这个,还是别的什么。于是就可能假设——尽管这是无法证实的种人类的一部分对红色有一种感觉,另一部分有另种。

你有你自己的, 你怎么知道别人的和你不一样?

(你怎么知道我不知鱼之乐?)

通过“指涉”发明一个新东西

第 273 / 274 节

心理学并非建基在“私有感觉”上，而是借“私有性”
发明的新东西

我是否应该说它指称着某种“面对我们大家”的东西，每个人除了这个词其实还应该有一个词来指称他自己对红色的感觉？或者是这样：“红”这个词指称着某种我们都认识的东西；此外还对每个人指称着某种只有他才认识的东西？

“失眠”是我们都有的现象
而“失眠的原因”是不同的

仿佛我在说出这个词的同时瞥眼自己的感觉，好像为了对自己说：我的确知道我用这个词意谓的是什么。

指称是一个对象

指涉是一个方向，是一个比这个“感觉”根本更大的东西

从指向上剥离下来“指涉”

第 275 / 276 节

指着蓝天：这么蓝的天

我的意思是：你没有“指向你自己”的感觉；而人们反思“私有语言”的时候，这种感觉却经常伴随着为感觉命名”。你也想不到你其实不应该用手，而只应该用注意力指向颜色。

在正常情况下，我们不指自己

(想一想什么叫做“用注意力指向某种东西”。)

仔细想想：那天晚上那个人穿的衣服是黑色的还是蓝色的？

一般情况下，我们不会认为“指向了自己的内在记忆”

但我们注视一种颜色、为这种颜色印象命名的时候，我们不是至少意谓某种相当确定的东西吗？那倒当真好像我们从所见的对象上面剥下一层薄膜那样剥下颜色印来。

当原有语言游戏不合用时，一种新的“指涉出现”

“指涉”产生与特殊的“环境”中

第 277 节

“你这么喜欢蓝色，你对蓝色的情感一定很特别吧？”

这一个问题，指涉在“语法”中产生

我意谓(我愿说)单属于我自己的颜色印象的时候,我沉浸到这个颜色里——颇像我对某种颜色“百看不厌”的时候。因此,在看一种鲜明的颜色的时候,或者在看种给人以深刻印象的色彩组合的时候,比较容易产生这种体验。

颜色在环境中“脱出”时，容易产生对颜色的特殊“指涉”

同样，感觉在环境中“脱出”时，容易产生对感觉的特殊“指涉”

(心理学都是“异常状态”，容易产生“特殊指涉”)

为何颜色在环境中脱出，可以在环境中得到解释

“因为我小时候家里的房子是蓝色的”

不必继续说：

“因而影响了我潜意识对颜色的偏好”

这是个语法问题，上一句话不必包含下一句

在“人”生活形式中的语言游戏

无论如何“私有”和“感觉”也在环境中被谈论

278-287节

278/279节：“私有感觉”用在什么地方

280节：自我叙述是不可能的

281节：人的生活形式，才使用人的词汇

282节：不是对象拥有内在性，而是对象拥有环境和外现

283节：疼痛系于一个在环境中的整体性的“受体”

284节：一个绝佳的整体性受体例子

285节：环境、外现、感觉是一体的

286节：人是作为“整体”被把握的

287节：语言游戏在“人”的生活形式中

因此被指涉的“私有感觉”，被放置在一套心理学系统中，就获得了一种独特的“内部世界”吗？

NO，还是要在环境中被谈论

（这个问题非常重要，涉及到“自我接纳”，“自爱”是不是可能，谈人的“片段意识”是否可能）

我们如何使用“私有感觉”

第 278 / 279 节

我知道绿色在我看起来是怎样的”——这话的确有意义!

指涉产生于特殊环境中，这必然指向内在吗？

“你怎么选绿色的衣服啊，你是不是色盲啊？”

设想有人说：“我当然知道我个子多高!”同时把手放到头顶上来标志这一点!

“你过得去那个门吗？你不知道自己多高吧？”

你什么时候在说“我冷不冷我自己知道？”

在很多特殊情况下，我们似乎指涉一种“私有状态”，但依然是在说一个“环境”和“外现”的内容

自我叙述的语法困难

第 280 节

现在我说：“这幅图画有双重功用；它向别人传达的是图画或语词通常传达的那些东西——但对传达者来说，它此外还是另一类表现(或传达?)：对他来说，它是他想象的图画，而它不可能对其他任何人是这样的图画。”

一副图画是否可以向作画者传达特殊的私有的“想象感”

当然可以传达作画过程，启发，想法等等的，这些也可以给其他人说（话是一样的，感觉是私有的没有意义）

这里在逼问，有没有一种“只有我属”的东西

如果表现或传达这些语词在前一种情况下用得对头，那我又有
什么道理在第二种情形下也说表现或传达？

表达、传达，在一种环境中的外现

表达和传达是有“基础假设”的

在世界中生活的整体“人”是这个假设

第 281 / 282 节

“但你说的最后不就等于,例如,没有疼痛的行为举动就没有疼痛?”它等于:只有说到活人,说到和活人相类似的(和活人有类似行为举动的)生物,我们才能说:它有感觉;它看见;它瞎;它听见;它聋;它有意识或无意识。

“活人类似”是什么意思?

不是这样简单。说一只瓦罐会讲话,这是不真呢还是无意义呢?在哪些情况下我们会说一只瓦罐在讲话,对此我们能否形成一幅清楚的图画?

瓦罐成了个例外的“人”

(孩子们玩火车游戏,这个游戏是和他们对火车的知识联系在一起的。但在一个不知火车为何物的部族,那里的孩子也可能从别人那里学会玩这种游戏,却不知道这游戏模仿着某种东西。可以说,这游戏对这些孩子的意义和对我们的意义是不一样的。)

(这句话蕴含着维特根斯坦与行为主义的巨大差别)

外现和环境 (公共的, 火车知识, 而非火车经验) 不仅仅是当
下的

“活人”

生活在他的世界的外现和环境中的

“自我”的环境是什么?

整体的“活人”

第 283/284 节

的确,要是我闭住眼睛,我怎么知道我没有变成一块石头?如果发生了这样的事儿,在何种程度上石头会有疼痛?在何种程度上可以说到一块石头疼痛?为什么疼痛在这里竟还要有一个承受者?!能够说石头有灵魂,而这灵魂有疼痛吗?灵魂和石头何干?疼痛和石头何干?

疼痛是人的“质料”产生的吗? (神经系统)

因为说疼痛,我们必定在说到身体,或者,如果你愿意必定在说到身体所具有的灵魂而身体是怎么能具有灵魂的?

灵魂不是身体的呢在, 而是身体的整体性。

现在来看着一只活动的苍蝇,这困难(设想它有感觉)立刻消失了,就仿佛疼痛在这里始有驻足之处,而在这之前的一切,对疼痛来说都太光滑了。

苍蝇和石头、数字有何区别?为何说“光滑”

苍蝇才具体的世界中, 具有某种“语言游戏的具体性”

同样,在我们看来,一具尸体对疼痛也全然无路可通……如果有人说:“这些不同不可能单单在于活物如此这般活动着而死物则不然”,那么我要提醒他,这里有“从量变到质变”的一例。

量指的是什么?

一个可以接受不同环境和外现的“整体”(现在的, 过去的)

环境中整体性把握的“活人”

第 285/286 节

想想对面部表情的辨认。或想想对面部表情的描写。

“他当时显得非常生气”

它不在于给出面孔的尺寸!再想想一个人怎么能够不在镜子里看着自己的脸就模仿别人的表情。

我们对于外观和环境的把握是“整体性”的
(要素拆分是否可能?实验心理学的质疑)

全景的意义

该怎么解决这争点?为什么在通行的说法里,感到疼痛的不是身体?好,大致是这样:一个人手疼,说疼的不是手(除非是写“疼”字),人们并不对手说安慰的话,而是安慰受疼的人;人们这时看着这个人的眼睛。

我们也给手涂药不是么?

但一种没有感觉的病, 我们吃药涂药吗?

“私有感觉”不属于“感觉”
属于整体性被把握的“活人”

我们不针对”感觉疼治感觉“

第 287 节

我是怎样对这个人充满同情的？

我们同情的对象不是”疼“

同情的对象是哪一个是怎么显示出来的？

上一个例子中的针对

(我们可以说,同情是确信另一个人有疼痛的一种形式。)

在”自然状态“（日常语言）中，我们针对整体的”
活人“，用人与人的方式和这个人沟通

心理学哲学病的产生

心理学产生于和其他领域共有的一种问题

288-299节

288节：感觉的关注，产生于正常语言游戏失灵之时

289节：感觉词需要理由

290节：直接描述感觉是不可能的

291节：描述有指物状态，有非指物状态

292节：不是以事实作为基础，而是以具体的“语言游戏”作为基础

293节：感觉词汇与“内在感觉”无关

294节：缺乏其他根据的东西不形成图画

295节：“从我自己”的内在表述是一种语法图画

296节：内在强调在何时发生？

297节：是否有别的可能？

298.299节：哲学病：一种内在强迫

“私有感觉”——脱离原有语言游戏——挖掘本质——发明全新理论

“内卷”

“2020年是不同的”

发现新的特殊本质，对人拥有一种奇怪的吸引力

我有一个没有缘由的抑郁

第 288 / 289 / 290 / 291 节

我在这里要说的是,人们之所以会把感觉当作与其所是不同的东西,其来源在于:如果我设想正常的语言游戏没有了感觉的表达,我就需要一种识别感觉的标准;于是我们就可能弄错。

日常语言失灵, 指涉开始……

当我说我疼”,无论如何我在我自己面前摆明了这么说的理由。”这是什么意思?是不是: 假如另一个人能够知道我称为'疼”的是什么,他就会承认我这个词用得正确?“用一个词而未摆明理由(ohne Rechtfertigung)不叫用得不正确(Unrecht)。

如果停在”没有缘由“, 那么就不是正确不正确的问题

但这并不结束语言游戏;它开始语言游戏。但难道不是要从感觉——从我所描述的感觉——开始吗?这里也许是“描述”这个词在戏弄我们。

当”感觉“失去原有语言游戏, 描述可以不必专注于”感觉“

我们称为“描述”的,是服务于某些特定用途的工具。想想摆在机械师面前的机器图纸,剖面图,标有比例尺的正视图。

描述可以从不同角度进行, 一个语言游戏

失灵, 就换一个

(飞机现在出了问题, 从侧面看一点问题

都没有, 那就从正面看)

确证一个事实用处是不大的

第 292 节

一个语言游戏重要过一个事实确证

不要总以为你从事实里解读出了你的话语,以为你根据规则把事实临摹到了话语里!因为即使是那样,你在把规则应用于特殊事例时也照样得不到引导。

当一个人说“我有一个毫无缘由的抑郁”，现在不去关注和确证那个“抑郁”，并不是对他的不尊重不相信当然你也不必说：那是你臆想的

为何心理学有一种“存在的焦虑”

潜意识存在吗？

PTSD存在吗？

抑郁症存在吗？

”私有感觉“必然被约分

第 293 节

如果就我自己而言我说我只是从自己的情况知道疼”这个词的含义是什么——那么就他人而言我不也必须这样说吗？可我怎能这样不负责任地从这样一种事例来进行概括呢……是的，我们可以用盒子里的这个东西来“约分”，无论它是什么东西，它都会被消掉。这是说：如果我们根据对象和名称”的模型来构造感觉表达式的语法，那么对象就因为不相干而不在考虑之列。

和你们的感觉都不同，的一种”特殊感觉“是要被约分掉的

我们就是这样来谈”愧疚“的

无法形成可理解图画，是私有感觉 的基本形式

第 294 / 295 节

没有外现和环境用于构成语言游戏

如果你说，他看见眼前有一幅私有图画，那就是他正在描述的图画；那你还是假定了他眼前有的是什么……如果你承认你完全想不出他眼前的东西究竟会是什么——那么，什么又误导你仍然要说有某种东西在他眼前呢？

我们为何可以理解一种“只有自己知道的”图画

“我只从我自己的情况知道…”究竟会是什么样的命题？经验命题？不是。语法命题？

有一种东西，没有任何外现和环境可以用于其他人理解

即使它没有传达任何东西，这种呼喊却仍是一幅图画；而我们为什么不该愿意把这样画唤到我们心里来呢？试着设想用一幅寓言式的图画代替这话……我们弄哲学的时候向自己内部看，这时我们得以看到的往往正是这样一幅图画。

我们用于构成心理学的起点形如：

”存在纯属偶然，人生没有意义“

”存在就是被感知“

”我思故我在“

语言的分析性，可以用于构成”悖论命题“，然后我们还很喜欢这些东西（哲学病，启蒙运动后的）

”内在强调“的发生，心理学生成

第 296 / 297 / 298 / 299 节

不错,但还是有某种东西伴随着我疼痛的呼喊! 我就是因它之故才喊的。

有些抑郁症, 也有外部因素

而这种东西才是重要的一一并且是可怕的。”一一只是我们要把这个告诉谁?在什么场合告诉?

被想象的私人感受最重要

当然,锅里的水在沸腾,蒸汽就从锅里冒出来;蒸汽的图画也是从锅子的图画里冒出来的。

有一种寻常可能, 导致抑郁

但若有人要说画的锅里一定也有什么在沸腾,又如何是好?

我不是那个可能, 所以我绝对不是寻常抑郁

(一定有了不得的新内在本质生成, 需要将旧物彻底教条化)

我们会那么喜欢说“这才是重要的东西”一一这时我们自说自话地指向感觉一一而这已经表明我们多么倾向于说些什么都没有传达出来的东西。

特殊之物背后有特殊内涵

找到一种特殊内涵, 好于“原来是那个问题的另一种方式”

感觉在图画中

自然语言可以解决感觉的问题

300-315节

300-304节：语言在图画中起效

305节：连“记忆”也不只一种内在过程

306-308节：不否认内在过程，而是拒绝其进入语言

309节：飞出捕蝇瓶

310节：非语言的，失去归纳性

311节：不存在私有展示

312节：想象私有感觉与公有视觉通约

313节：展示，就是在图画中展示

314节：感觉在图画中

315节：没有疼痛的人，同样感受疼痛

如何拥有一种新的针对心理问题的视野。

不是“确认问题”-“解决问题”

第 300 / 301 / 302 / 303 / 304 节

人想说,用“他疼”这话所做的语言游戏不仅包括行为的图画,而且也包括疼痛的图画。

一个人给医生说“我疼”

行为的图画：说, 对待, 止疼药

疼痛的图画：医生的视角, 疼痛的机制

意象不是图画, 但图画可以与它对应。

一个人的疼痛表述可以以完全不同的方式进入一个人的生活。

(想象一个刑警面对嫌疑人给他说“我疼”)

因为我要想象的不是我感觉到他身体的某个部位上的疼痛。(这也是可能的。) 疼痛的行为举止可以指向一个疼痛的部位,——但遭受着疼痛的人才是那个表现着疼痛的人。

如同SECTION3, 我们都是以一个整体的活人来接受疼痛。我们当然可以接受疼的欺骗, 或者夸大。没有理由不可以质疑一个“私有感觉”表述。

别认为语言始终以单一的方式起作用,始终服务于同样的目的:传达思想——不管这些思想所关的是房屋、疼痛、善恶,或任何其他东西;唯当我们彻底和这种观念决裂上述悖论才会消失。

语法的逼迫,“私有感觉和语言”, 必须以私有的方式接受

语言不是“确证对象”,“解决对象”

“记忆”总是纯内在过程吧

第 305 节

确实，“失忆”被我们当作很多“神经症”存在的证明

(失忆你总没经历过吧)

我们所否认的是:内在过程的图画给了我们使用“记住”一词的正确观念。是的,我们是说这幅图画以及由此而来的种种想法妨碍了我们如其所是地看到这个词的用法。

记忆当然是一个“内在过程”，但这个和我们使用“记忆”这个词
没关系

“你丫是不是失忆了”

“这次出去要买这些东西，记住了吗？”

“记不记得，我上次给你介绍过他”（尤其注意为何在这里，即便不记得，也可能要回答记得）

“你居然不记得我的生日？”

记忆的用法当然完全不受到“内在过程”的影响

想象你和老板说：对不起，我最近好像记性不好

老板说：放屁，你最近就是没把心思放在工作上

(他们有任何一个人在说内在过程吗？)

拒绝内在过程进入语言游戏

第 306 / 307 / 308 节

但“在我内部现在正有记忆的心灵过程所说的无非；我现在记起了...”否认心理过程等于说否认记忆；否认任何人记起过任何东西难道你不是一个伪装的行为主义者吗？难道你归根到底不是在说，除了人类行为之外，一切全是虚构吗？”

维特根斯坦是个行为主义者吗？还是他太傲慢？

怎么就来了关于心灵过程心灵状态的哲学问题？来了行为主义的哲学问题.....我们谈论种种过程和状态，却一任其本性悬而不决！我们以为，也许将来终会对它们知道得更多些。

感觉和神经表征有固定模式

潜意识存在

行为和行为一定有固定关联

只要心里向好就能好

.....

但正由此我们把自己固着在某种特定的考察方式上.....于是我们就必须否认尚未加以研究的媒介里的尚未加以理解的过程。于是我们似乎已经否认了心灵过程。但我们当然不想否认这些。

否认私有感觉的原因是

so far

建立在私有感觉上的“心理学诸多进路”都是有问题的

你的哲学目标是什么？给苍蝇之处飞出补蝇瓶的出路。

——《哲学研究》309节

今天的心理学已经成为了捕蝇瓶：感觉问题依靠

生理方式解决

回溯过去解决

自我训练解决

正念解决

认知模式解决

(这些方式带来的问题大于带来的帮助)

WHAT！我说我有PTSD，我不是在说我的感觉，不应该确证我的感觉？关注我的感觉？心理学难道不是艰难地让我的深度的问题得到真正的理解和解决吗？

展示, 在图画中展示

第 310 / 311 / 312 / 313 节

“好疼”, “真的疼吗?”难道不是在讨论“私有感觉”

请你不仅设想用本能发出的声音和表情来替代“我疼”这句话,而且也设想用这些来替代“不会那么厉害吧”这个回答。

拿走语言部分, “真假判断”就少了很多

就疼痛而言,我认为我可以用私有方式向自己展示这种区别。但一颗碎牙齿和没碎的牙齿之间的区别我却可以展示给任何人。但为了这种私有展示,你根本无需给自己弄出疼痛来;想象一下疼痛就足够了——例如把脸扭曲一些。

你在展示疼, 还是展示扭曲的脸?

让我们设想这种情形:我们周围事物(石头、植物等等)的表面上有一些斑块和区域,一旦接触我们的皮肤就产生疼痛。于是我们会说到叶子上的疼斑,就像我们现在说到某种特定植物上的红斑一样。

疼是不是没有那么“内在”了?

(手机相册是不是一种“记忆”)

我可以展示疼痛,其方式一如我展示红色,展示直和曲,展示树和石头。——我们恰恰把这称为“展示”。

外在展示, 就外在在中理解, 求解

第 314 / 315 节

如果我想考察我此刻头疼的状态以便弄明白有关感觉的哲学问题,这就表明了一种根本性的误解。



先有想象, 再有感觉

(想象力的丰富, 想到不只一种可能, 很多感觉就消失了, 魔术)

感觉来自event和刺激物的理解

(不可能总结为模式)

从未感觉过疼痛的人能够理解“疼痛”这个词吗?要经验来告诉我然或不然吗?我们说“除非感觉过疼痛,否则无法设想疼痛”——这我们何从知道?怎样才能决定这话是真是假?

感觉就是外现和环境之物, 是我们的理解相关的, 不必发明一套新的内在挖掘方式

针对“心理问题”的不同视野

图画的转变

洞察内在异常，解决问题



这是因为这个人有了一种独特的内在异常

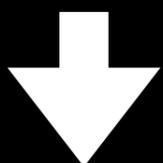


一个现有语言游戏不能处理的异常感觉

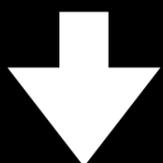


人会因为各种原因变得异常，这种异常导致他出现问题

一个现有语言游戏不能处理的异常感觉



找到一个新的视角，将此感觉依然解释为一种外在的问题，变得平常



解决这个外在的问题



人就是人，在正常的环境和理解中，他就变得正常