

GNOSEOLOGIA

Il problema della natura della morale

La tendenza a considerare i nostri giudizi morali come oggettivi è legittima?

Norme dello stato -> spazio-temporali.

Norme morali -> tendenza a non assumerle come spazio-temporali = forte intuizione oggettivistica (comprende anche lo scetticismo).

Psicologia evoluzionistica = psicologie che usano la biologia.

Psicologia Evoluzionistica = modo specifico di fare psicologia evoluzionistica (adattamento a pleistocene - modularità radicale - universalità dei moduli).

Realismo/Antirealismo (denominazione di **Street**).

Razionalismo vs Sentimentalismo.

Oggettivismo vs Soggettivismo.

Primitivismo vs Riduzionismo.

Naturalismo vs Antinaturalismo.

Metaetica:

- Ontologia/Metafisica: natura della morale?
- Semantica del discorso morale: come funziona il linguaggio morale?
- Epistemologia: come conosciamo le verità morali?
- Psicologia: come funziona la cognizione morale?

Korsgaard -> morale non sempre allineata ai nostri valori (amore - morale). Domanda normativa: quali sono le miei ragioni per comportarmi moralmente?

Mackie -> problema delle ragioni per essere morali. Argomenti contro la posizione realista: Teoria dell'errore e Argomento della stranezza (compagni della colpa).

Realismo -> primitivista -> dovere primitivo = non riducibile.

Tre esperimenti mentali a favore del realismo:

- 1) Zombi filosofici.
- 2) Spettro invertito.
- 3) Argomento Cartesio, res cogita e res extensa.

Esperimento mentale sulla fitness.

I doveri morali primitivi assomigliano più al caso della fitness -> argomento a favore dell'antirealismo.

Kingdom -> l'etica della credenza: armatore con navi; isola con una nuova religione. Formazione delle credenze errata. Norma morale che regola la formazione delle credenze: evidenza.

Angner -> virtù dell'umiltà epistemica.

Scenari che ruotano attorno eccentrici idealmente coerenti:

- 1) Alice e l'anorexia.
- 2) Caligola e la sofferenza altrui.
- 3) Indifferenza per i mercoledì futuri.

Psicologia morale/evoluzionistica

- Evoluzione e selezione

Adattamento = quando un tratto è prodotto dalla selezione (grassi).

Exattamento = tratto inizialmente selezionato per un altro scopo (ali uccelli).

Evoluzione = quando in una popolazione c'è un cambiamento nella frequenza di certi tratti fenotipici ereditabili.

Tesi della discendenza comune = tutta la vita sulla terra discende da un progenitore comune.

Selezione naturale = una delle possibili cause dell'evoluzione. Tre condizioni (necessarie ma non sufficienti, perché la selezione può usare meccanismi diversi dai quelli genetici):

- 1) Differenze fenotipiche.
- 2) Conseguenze per la fitness.
- 3) Differenze fenotipiche ereditabili.

Fitness di un tratto = numero medio di figli che possiede quel tratto.

Fitness di un individuo = numero di figli che si può aspettare di avere - capacità di sopravvivere e di riprodursi.

Selezione indiretta:

- La frequenza di un tratto neutro/dannoso aumenta perché la sua presenza è influenzata da un gene che influenza anche la presenza di un tratto adattivo.

- La frequenza di un tratto neutro/dannoso aumenta perché la sua presenza è influenzata da un gene connesso, o correlato, ad un altro gene che invece influenza la presenza di un tratto adattivo.

Deriva genetica: fenomeno stocastico - casuale.

Storia: Darwin - Mendel - selezione culturale.

- **La teoria dei giochi**

Dilemma del prigioniero: gioco strategico in cui il risultato dipende da entrambi i giocatori.

Reciprocità diretta = a reciprocare la cooperazione è la persona con cui abbiamo cooperato precedentemente.

Dominanza - Dominanza stretta.

Equilibrio di Nash - Equilibrio di Nash proprio/stretto.

Dresher e Flood.

Stati Uniti e Russia.

La caccia al cervo.

Dilemma del prigioniero iterato - **Axelrod**. Primo torneo. Secondo torneo. Nozione di gentilezza.

All C - coopera sempre.

All D - defeziona sempre.

Tit for Tat - coopera sempre, se defezioni defeziona.

Friedman - collabora finché non defezioni, poi defeziona sempre.

Joss - non risponde sempre ad una C con una C, nel 10% defeziona.

Tit for Two Tats - coopera sempre, defeziona dopo due defezioni.

Pavlov - squadra che vince non si cambia.

Walk away - defeziona una volta e poi se ne va.

Elemento probabilistico - possibilità dell'errore - **Sigmund e Novak**.

- **Teoria dei giochi evolutiva e selezione del comportamento prosociale**

TFT -> comportamento prosociale.

Altruismo biologico = aumenta la fitness di un altro individuo ai danni di quella dell'autore del comportamento.

Altruismo psicologico = comportamento è motivato da un interesse per il benessere altrui.

TFT è collettivamente stabile? Sì.

TFT potrebbe invadere? Sì - Clustering, interazione assortativa.

Tre sensi di altruismo:

- 1) Reciprocità -> tendenza a cooperare, senso di altruismo tipico di TFT; non danneggia la propria fitness.
- 2) Selezione parentale -> un comportamento può danneggiare chi lo esibisce, ma aumenta la fitness dei suoi parenti stretti.
- 3) Selezione di gruppo -> altruismo biologico, danneggiano la propria fitness e la aumentano a individui non necessariamente imparentati.

- **Due fratelli e otto cugini**

Regola di Hamilton = una tendenza comportamentale prosociale può evolvere per selezione parentale se $r \times B > C$ (r = grado correlazione genetica; B = beneficio al soggetto; C = costi).

R per fratello = 50%. R per cugino = 12,5%.

- La nascita dell'altruismo dallo spirito del conflitto

Selezione naturale = logica della reciprocità, ciò che accade è che il tratto diventa più frequente nella popolazione perché esso aumenta la fitness diretta degli individui che lo possiedono.

Selezione parentale = il tratto diventa più frequente nella popolazione perché esso aumenta la fitness inclusiva degli individui che lo possiedono aumentando la loro fitness indiretta (magari a loro danno).

Selezione di gruppo = un tratto può, almeno in un certo senso, venire selezionato anche se danneggia tanto la fitness quanto, più in generale, la fitness inclusiva degli individui che lo possiedono.

Selezione di gruppo, possibili spiegazioni:

- Deriva genetica.
- Selezione indiretta.
- Selezione culturale.
- Selezione di gruppo.

Gruppo egoista (20a, 80e), gruppo altruista (20e, 80a), popolazione complessiva (100a, 100e).

Paradosso di Simpson -> altruismo in salita nella totalità della popolazione.

Condizioni per l'evoluzione dell'altruismo biologico che caratterizzano il nostro modello:

- 1) Il tratto altruista deve essere ereditario.
- 2) La popolazione deve articolarsi in gruppi caratterizzati da diverse frequenze del fenotipo altruista.
- 3) La fitness di un gruppo deve essere proporzionale alla sua percentuale di altruisti (Darwin).
- 4) Pur essendo in un certo senso separati, i gruppi non devono essere del tutto isolati gli uni dagli altri: devono ciclicamente riunirsi per poi separarsi ancora.

Obiezione: argomento in tre passi:

1. Costatazione: quando consideriamo la popolazione nel complesso la fitness dell'altruismo è superiore a quella dell'egoismo. Da questo si deduce che essere altruista non danneggia la fitness di un individuo.
2. Se un egoista iniziasse a comportarsi altruisticamente la sua fitness aumenterebbe.
3. Il supposto tratto altruista non è davvero altruista nel senso biologico del termine.

Il problema è che il punto (2) non scende davvero dal punto (1).

Esempio mutanti che fanno due figlie al posto che un figlio e una figlia.

Williams -> è biologicamente altruistico avere più figlie.

Hamilton -> tra gli invertebrati c'è la tendenza a produrre più femmine che maschi.

Lewontin -> virus: non devono riprodursi eccessivamente, danneggiando la fitness del singolo.

- Vantaggi della coscienza

Ontologia morale ed epistemologia

Vivere da antirealisti