

## Algunas reflexiones acerca de la simulación mental y la perspectiva de la primera persona<sup>\*</sup>

Patricia Brunsteins

Universidad Nacional de Córdoba

**Resumen:** Suele considerarse a las teorías de la racionalidad, las teorías de la teoría y las teorías de la simulación mental como diversas estrategias de atribución mental, cada una de las cuales, desde una concepción tradicional, sería única y exhaustiva. En este trabajo examino algunas versiones de la teoría de la simulación mental y, particularmente, la perspectiva desde la cual estas describen la atribución mental. Finalmente, a partir de ciertas críticas, reformulo el sentido de la perspectiva de la primera persona que estas teorías, según mi parecer, detentan. Intento mostrar que una teoría de la atribución mental basada únicamente en la perspectiva de la primera persona no podría abarcar todos los casos de atribución mental y no sería una estrategia exhaustiva, única e independiente, quedando un espacio abierto para acudir a otras estrategias interpretativas.

**Palabras clave:** atribución mental, teoría de la simulación, primera persona, perspectivas, teoría

**Abstract:** “Some Reflections on Mental Simulation and the First-Person Perspective”. It is usual to consider the theories of rationality, the theories of theory and the theories of mental simulation as diverse strategies of mental attribution, each one of which, from a traditional conception, would be unique and exhaustive. In this paper I examine some versions of the mental simulation theory and particularly the perspective whence they describe mental attribution. Finally, from certain critiques, I reformulate the sense of the first-person perspective that these theories, in my view, sustain. I attempt to show that a mental attribution theory based solely in the first-person perspective could not include all mental attribution cases and would not be an exhaustive strategy, unique and independent, leaving an open space for other interpretative strategies.

**Key words:** mental attribution, simulation theory, first-person, perspectives, theory

---

<sup>\*</sup> Parte de este trabajo ha sido presentado en un Coloquio de Filosofía Teórica de la Sociedad Argentina de Análisis Filosófico (SADAF), Buenos Aires, Argentina. Agradezco los comentarios de Gregorio Klimovsky y Cristina González. Conversaciones con diversos colegas y miembros de los grupos de investigación UBACyT y SeCyT de la Universidad Nacional de Córdoba, también con Diana Pérez, Pablo Quintanilla, Liza Skidelsky, Carolina Scotto y, principalmente, las que he tenido con Eduardo Rabossi han contribuido a la presentación de este trabajo.

### 1. *¿Interpretar es teorizar, simular o racionalizar?*

Las consideraciones en torno a las interpretaciones que hacemos de los agentes intencionales constituyen ya parte de una tradición en la filosofía de la mente y en la filosofía de la psicología. En los últimos treinta años y en el ámbito filosófico anglosajón, el desarrollo teórico en torno a la llamada “psicología del sentido común” ha tenido un avance sorprendente y paralelamente variado en cuanto al origen y composición de sus investigaciones.

En su artículo “Interpretation Psychologized”<sup>1</sup>, Alvin Goldman propuso un modo de organizar el surtido conjunto de estrategias interpretativas o de atribución mental: “Estructuro la discusión en términos de tres tipos de teorías de la interpretación. Dos de estas, tendieron a dominar el campo: (1) las teorías de la racionalidad o la caridad y (2) las teorías de la teoría *folk*... El tercer enfoque, el cual defenderé, es la teoría de la simulación”<sup>2</sup>.

Los supuestos de racionalidad mencionados en el primer tipo de teorías permiten a un individuo interpretar las conductas de otro asignando creencias y deseos, a la luz de principios normativos como el principio de caridad o el de racionalidad. Goldman ejemplifica este punto de vista con autores como Davidson y Dennett.

El segundo enfoque se refiere a las consideraciones acerca de la psicología del sentido común, concebida como un amplio repertorio conceptual que utilizamos en nuestra vida cotidiana para poder comprender, dar cuenta y anticipar las acciones de los otros. Los principios del sentido común, a partir de los cuales las personas interpretan, son generalizaciones nomológicas. Desde Morton<sup>3</sup> en adelante, se conoce a este tipo de teorías como “teorías de la teoría”. Goldman menciona a Fodor entre sus seguidores.

El tercer enfoque, la simulación mental, consiste en considerar lo que nosotros haríamos si tuviésemos las creencias y deseos relevantes, utilizándonos a nosotros mismos para predecir la conducta de un agente. En otras

---

<sup>1</sup> Cf. Goldman, Alvin, “Interpretation Psychologized”, en: Davies, Martin y Tony Stone (eds.), *Folk Psychology*, Oxford: Blackwell, 1995, pp. 74-99.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 75.

<sup>3</sup> Cf. Morton, Adam, *Frames of Minds: Constrains on the Common-Sense Conception of the Mental*, Oxford: Oxford University Press, 1980.

palabras, simular es ponernos en lugar de la otra persona o “en sus zapatos”. Los simulacionistas, como Goldman, son partidarios de no considerar a la psicología intencional del sentido común como una teoría.

La tesis de Goldman es que, si bien las personas aplicamos muchas veces la inducción o ciertas generalizaciones en la predicción de las conductas, la simulación mental es la heurística principal para la interpretación, tanto de otros agentes como de nosotros mismos.

En este trabajo, me dedicaré a presentar las versiones que considero más atractivas de la simulación mental. Analizaré cuál es el sentido de la perspectiva de la primera persona que las dos versiones principales de la simulación presentan, y evaluaré su naturaleza y alcance. Finalmente, mencionaré algunos de los problemas que presenta esta estrategia atributiva.

Intentaré mostrar que una estrategia de atribución mental únicamente basada en la perspectiva de la primera persona no podría abarcar todos los casos de atribución mental y, por ende, no sería una estrategia exhaustiva, única e independiente, o, en otros términos, no sería la más importante, como muchos de sus sostenedores pretenden, quedando un espacio abierto para acudir a otras estrategias de atribución. Una versión de la teoría de la teoría (combinando aspectos internalistas con externalistas) que acepte un espacio para la perspectiva de la primera persona y cierta concepción de la racionalidad, no considerada como una estrategia más sino como una capacidad del sujeto, conformaría, junto con una versión apropiada de la simulación mental, una teoría más amplia de atribución mental.

## *2. El modelo de la simulación mental: un poco de historia*

La idea de la simulación<sup>4</sup> no es novedosa, retoma alguna de las propuestas de filósofos “comprensivistas” o partidarios de la *Verstehen* como Vico, Dilthey, Weber (también explorada por Collingwood<sup>5</sup>), quienes la consideraban una metodología aplicable tanto a la historia en tanto ciencia, como a los hechos históricos y sociales. Collingwood consideró “la reconstrucción dramática” como el método distintivo de la comprensión histórica, en donde el historiador, siguiendo ciertas reglas, tiene que “recrear el pasado según

---

<sup>4</sup> Cuando refiero al término “fingir” o “pretender”, no aludo al sentido de engañar, sino, más bien, a pretender sentir o desear o tener la intención de algo que de hecho no tengo pero que supongo posee la persona que quiero simular.

<sup>5</sup> Cf. Collingwood, Robin, *Idea de la historia*, México: FCE, 1978, p. 272.

su propia mente”<sup>6</sup>: “Conocer la actividad de pensar de otro es posible solo en el supuesto de que esta misma actividad pueda re-crearla uno en su propia mente. En ese sentido, saber ‘lo que alguien está pensando’ (o ‘ha pensado’) supone pensarlo por uno mismo. Rechazar esta conclusión significa negar que tengamos algún derecho de hablar de actos de pensamiento, excepto de los que tienen lugar en nuestras mentes, y abrazar la doctrina de que mi mente es la única que existe... conocer el acto de pensamiento de otro supone repetirlo uno por su cuenta”<sup>7</sup>.

A partir de esta idea general en relación con los fenómenos históricos y sociales, se puede sostener, por extensión, que comprender a otra persona es una cuestión de empatía o de proyección imaginativa en la situación del otro. Esta hipótesis fue retomada por algunos filósofos de la mente en la década de 1980 para generar una explicación alternativa de la teoría de la teoría en tanto una estrategia de atribución intencional. Esta propuesta generó un debate importante aún plenamente vigente.

La idea general de la simulación mental fue expuesta, claramente, en los comienzos del debate, por Alvin Goldman en *Philosophical Applications of Cognitive Science*<sup>8</sup>. Él propuso, como una instancia simple de la simulación, la anticipación de un jugador de tenis de la próxima jugada de su oponente, quien se pregunta: ¿hacia dónde apuntaría yo, si estuviera en ese lugar de la cancha, con sus creencias y sus habilidades? Al simular poseer las metas y las creencias del oponente, el simulador desarrolla sus propios mecanismos de razonamiento práctico o los procesos de cálculo para operar en aquellas metas y creencias para generar la elección. Luego, esta elección (fingida o simulada) es adoptada como la predicción del oponente. Simular es, entonces, poseer la capacidad de fingir o pretender poseer los estados mentales de otra persona con el objeto de predecir cuál será su acción subsiguiente.

El modelo de la simulación mental surgió históricamente con el objeto de solucionar ciertos problemas filosóficos que la “teoría de la teoría” no podía resolver. Los dos problemas principales que los teóricos de la teoría debieron y aún deben afrontar están relacionados con el carácter teórico de la misma y con la perspectiva que utiliza para dar cuenta de los estados intencionales,

10

---

<sup>6</sup> *Ibid.*

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 277.

<sup>8</sup> Cf. Goldman, Alvin, *Philosophical Applications of Cognitive Sciences*, Boulder: Westview Press, 1993, p. 89.

a saber, la perspectiva de la tercera persona<sup>9</sup>. El punto de partida de la simulación consistió en rechazar un marco legaliforme para dar cuenta de los estados mentales y en proponer el uso de la perspectiva de la primera persona, en lugar de la tercera. El debate originado abrió numerosas posibilidades de trabajo, tanto teórico como empírico. El núcleo duro de las discusiones atravesó, según mi parecer, por tres etapas bien diferenciadas.

En una primera etapa de discusión, aproximadamente a partir de 1986, se presentaron las tesis de la simulación mental en un intento no tanto de defenderlas teóricamente sino, más bien, de ofrecer un punto de vista diferente de aquel de la teoría de la teoría y de anunciarse como su contrincante principal. Los temas más importantes fueron aquellos relacionados con las diversas interpretaciones del *test* de la falsa creencia y la naturaleza y/o maestría de los conceptos mentales. También se explicitó la imposibilidad del uso de la teoría en la simulación mental, ilustrando básicamente los problemas filosóficos que surgían de avalar cualquier idea de mecanismo teórico para dar cuenta de los comportamientos de los otros y de uno mismo. Se propuso, de este modo, a la simulación mental como una solución novedosa que, con el correr del tiempo, se presentaría más organizadamente, de manera completa y reveladora del único modo adecuado (en la mayoría de los casos) o de la manera principal de efectuar las atribuciones mentales. Se destacan los primeros artículos de Alvin Goldman, Robert Gordon, Jane Heal y Paul Harris, entre otros<sup>10</sup>. La segunda etapa, ya en pleno desarrollo de la década de 1990, se concentró en mejorar la propuesta propiamente dicha sin polemizar con la teoría de la teoría como el objetivo principal. Los temas básicamente se encontraban vinculados a su propia fundamentación, y se propusieron o bien precisiones a las tesis planteadas en la primera etapa o bien modificaciones importantes que cambiarían el rumbo de la propuesta original<sup>11</sup>. Como tercera etapa, y ante la existencia

---

<sup>9</sup> Cf. Gomila Benejam, Antoni, "La perspectiva de la segunda persona de la atribución intencional", en: Rabossi, Eduardo y Aníbal Duarte (eds.), *Psicología cognitiva y filosofía de la mente*, Madrid: Alianza Editorial, 2003, pp. 195-218.

<sup>10</sup> Cf. Goldman, Alvin, "Interpretation Psychologized"; Gordon, Robert, "Folk Psychology as Simulation", en: *Mind and Language*, I (1986), pp. 158-167; Heal, Jane, "Replication and Functionalism", en: Davies, Martin y Tony Stone (eds.), *Folk Psychology*, pp. 45-59; Harris, Paul, "From Simulation to Folk Psychology: The Case for Development", en: *ibid.*, pp. 207-231.

<sup>11</sup> Cf. Goldman, Alvin, "The Psychology of Folk Psychology", en: *Behavioral and Brain Science*, XVI (1993), pp. 15-28; Gordon, Robert, "Simulation without Introspection or Inference from Me to You", en: Davies, Martin y Tony Stone (eds.), *Mental Simulation*, Oxford: Blackwell, 1995, pp. 53-67; Heal, Jane, "Simulation vs. Theory-Theory: What Is at Issue?", en: *Proceedings of the British Academy*, LXXXIII (1994), pp. 129-144.

de ciertas inconsistencias en un nivel teórico, surgieron nuevas versiones de la teoría de la simulación, que tuvieron en cuenta aquellos problemas y sus posibles soluciones, tal como se evidencia en los últimos desarrollos teóricos de Jane Heal y Martin Davies<sup>12</sup>, quienes proponen las llamadas “versiones mixtas o híbridas” de la simulación.

### 3. Simulación: ¿imaginación, analogía o “carácter híbrido”?

#### 3.1. La tesis de la identificación imaginativa

La propuesta de simulación mental de Robert Gordon<sup>13</sup> es la que considero más representativa, porque intenta expresar, en mi opinión con mayor éxito, el carácter espontáneo o no reflexivo de la simulación como práctica interpretativa. Existen algunos puntos importantes en la reconstrucción de sus tesis principales que vale la pena mencionar. En el proceso de simulación, diferencia la predicción de la propia conducta de la predicción de la conducta del otro. En tal proceso, las declaraciones acerca de las intenciones inmediatas son el producto de un tipo de razonamiento práctico cuyas premisas brindan las bases para la decisión de hacer algo, y la conclusión es el enunciado de una acción<sup>14</sup>. Si se toma como ejemplo “A menos que caliente el agua, no tendré té. Quiero té. Luego, calentaré el agua”, se puede considerar que el enunciado de la forma “Ahora yo haré X” ofrece un puente entre la conclusión de este razonamiento práctico y una predicción. Desde la perspectiva de Gordon, se introduce la posibilidad de utilizar a los razonamientos prácticos *simulados* como si fueran dispositivos predictivos, cuya conclusión no es algo que ocurre “de hecho”, sino que es “fingida” o “pretendida” con el fin de ofrecer una explicación o bien una predicción. Por ejemplo, puedo suponer que, si vivo sola y existen muchos robos en el vecindario, si estoy sola en mi casa y en ese momento escucho pisadas en el patio de atrás y ruidos en la puerta del patio que conduce hacia la cocina, dejaré de hacer lo que estoy haciendo e iré

12

---

<sup>12</sup> Cf. Heal, Jane, “Other Minds, Rationality and Analogy”, en: *Aristotelian Society. Supplementary Volume*, LXXIV (2000), pp. 1-19; Davies, Martin y Tony Stone, “Mental Simulation, Tacit Theory and the Threat of Collapse”, en: *Philosophical Topics*, XXIX (2001), pp. 127-173.

<sup>13</sup> La reconstrucción que efectúo de la simulación mental entrecruza las diversas etapas en las que presento el debate. Cuando reconstruyo las tesis relevantes de los autores, tomo de cada uno de ellos diversos artículos publicados en diferentes años.

<sup>14</sup> Este tipo de inferencia se usa en la vida práctica. Su tematización en el ámbito de la filosofía se desarrolla en la filosofía de la mente, en la ética y en la filosofía de la acción.

con cautela a ver qué ocurre. En la simulación, se finge que las condiciones indicadas realmente se dan y que se mantiene el resto de las condiciones tal como se encuentran en la realidad. Finalmente, se intenta “resolver” qué hacer dadas las circunstancias modificadas. La decisión simulada pasa a ser una predicción acerca de qué haría uno en las circunstancias hipotéticas especificadas, mientras las otras circunstancias (en mi ejemplo, que sigo siendo la misma persona, vivo sola y estoy en mi casa) permanecen tal como están.

Gordon describe también lo que ocurriría si nos ponemos en el lugar de otra persona. En ese caso, se intenta efectuar los ajustes para las diferencias relevantes entre la otra persona y uno mismo y proyectarse, siguiendo la terminología del autor, en *la situación del otro*, sin ningún tipo de proyección en “la mente” o pensamientos del otro. Cuando uno simula, se ubica en el lugar y circunstancias de la persona cuyo comportamiento se intenta simular, sin dejar de lado las propias capacidades cognitivas y los puntos de vista personales. La simulación de otra persona no involucra una comparación implícita con uno mismo, puesto que se efectúa automáticamente, sin consideraciones teóricas o analogía alguna. La razón de ello es que, si uno se toma a sí mismo como modelo, se supondría que el simulador “ya” no se encuentra en el lugar del otro, presupondría cierta intención de simulación y, fundamentalmente, simular no sería una capacidad “automática” y no mediada<sup>15</sup>. El hecho mismo de solo proyectarse, sin hacer ajustes, es, en sí mismo, un tipo de simulación. Toma este sentido de simulación como un término “primitivo”, esto es, un término “básico” y “constitutivo”, y lo denomina proyección total. Es importante aclarar que Gordon no niega que la simulación requiera ponerse en el lugar del otro, pero afirma que la simulación también, y en primer lugar, es solo proyectarse. Cuando se simula, no se imagina qué haría uno mismo en esa situación, sino que uno se imagina directamente siendo el otro: hay proyección total. En la proyección total, el individuo no suspende sus propias creencias mientras busca una explicación de la conducta del otro individuo. Sin embargo, de este hecho no se sigue que el individuo las proyecte en el otro como si fueran realmente sus creencias: “cuando sabemos de los otros, esto es sabemos de ellos como otros, constante y automáticamente proyectamos en ellos nuestras propias creencias acerca del entorno”<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> Cf. Gordon, Robert, “The Simulation Theory: Objections and Misconceptions”, en: Davies, Martin y Tony Stone (eds.), *Folk Psychology*, p. 101.

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 105.

Según Gordon, existen casos en los cuales la proyección total no es confiable porque la disparidad espacial entre uno mismo y el otro es importante. En esas circunstancias, se modifica o ajusta la proyección total para que sea confiable, haciendo los cambios necesarios en lo que el autor denomina las “ubicaciones egocéntricas de los rasgos ambientales” y efectuando otros ajustes como, por ejemplo, los actitudinales. El simulador efectúa los ajustes imaginativos de las diferencias relevantes (sociales, actitudinales, de valores) entre su propia situación y psicología y la del sujeto a simular.

Al transportarse uno mismo, a través de la imaginación, a la situación del otro, no se transporta uno mismo tal como es, sino transformado, porque, si bien se simula<sup>17</sup> utilizando las propias fuentes motivacionales/emotivas y la propia capacidad de razonamiento práctico, estas se ajustan y se calibran teniendo en cuenta el espacio ambiental del otro, sus actitudes y sus valores. Entre las fuentes motivacionales y emotivas se encuentran también aquellas necesarias para captar la intencionalidad de la emoción del otro, por ejemplo, la respuesta al seguimiento de la mirada que transfiere la atención de uno desde la expresión facial hasta la “causa” u “objeto” de la emoción.

Partiendo de una consideración general, denominada por Gordon “principio de menor simulación”, que sostiene que se debe fingir lo menos posible para lograr la simulación, Gordon afirma que “nuestras atribuciones de creencias estarían de acuerdo con algún tipo de ‘principio de caridad’<sup>18</sup>: “Más precisamente, nuestras atribuciones conformarían una versión mejorada de este principio: el ‘principio de humanidad’ más general de Grandy de acuerdo con el cual uno debiera preferir la traducción en la que ‘los patrones imputados de relaciones entre las creencias, los deseos y el mundo sean lo más similar posible al propio’<sup>19,20</sup>.

---

<sup>17</sup> En esta concepción de la simulación se otorga prioridad a la “competencia o destreza en el uso” de las creencias y los deseos, y no a su reconocimiento y/o categorización.

<sup>18</sup> Gordon, Robert, “Folk Psychology as Simulation”, p. 68.

<sup>19</sup> Grandy, Richard, “Reference, Meaning and Belief”, en: *The Journal of Philosophy*, LXX (1973), p. 443. Según Grandy, para predecir la conducta sería deseable basar nuestra simulación en todos los deseos y creencias de la otra persona, pero esto es imposible dado nuestro conocimiento limitado de sus creencias y deseos. Por eso, sugiere como algo de vital importancia efectuar las interrelaciones de la persona que queremos predecir del modo más semejante posible a las nuestras. Si la traducción nos dice que las creencias y deseos de la persona están conectados de un modo totalmente diferente del nuestro, entonces no nos sirve para predecir la conducta. Por eso el autor sostiene, “como un requisito pragmático de la traducción, la condición de que el patrón imputado de relaciones entre creencias, deseos y el mundo sea lo más semejante posible al propio” (*ibid.*).

<sup>20</sup> Gordon, Robert, “Folk Psychology as Simulation”, p. 68.



### 3.2. El modelo “modelo” de simulación mental

Para Goldman, la simulación mental adquiere otro formato y supone ciertos requisitos diferentes de los propuestos anteriormente por parte del simulador<sup>21</sup>:

- 1) El simulador debe construir un estado mental fingido que refleje lo mejor posible el estado del agente simulado. La construcción de tales estados mentales se hace con la información previa que posee el simulador respecto del agente en cuestión.
- 2) El simulador debe ingresar estos estados fingidos en un proceso o mecanismo cognitivo que opere sobre esos *inputs* (los estados fingidos) y genere nuevos estados mentales.
- 3) El simulador no actúa sobre el estado generado, no efectúa una acción propiamente dicha, sino que lo toma y lo utiliza *off-line*, esto es, desenganchado de sus funciones habituales, como base para atribuir el estado saliente en el agente.

Se supone la habilidad de usar la propia psicología como una suerte de dispositivo analógico para “parangonar” o poner en paralelo la psicología del otro. Goldman postula la ingenuidad teórica del simulador respecto de las teorías mentales o de las generalizaciones legaliformes. Esto significa que el agente que efectúa la simulación no posee una teoría acerca de cómo funciona la simulación, porque es un proceso o una rutina cognitiva que opera sobre los estados simulados del mismo modo en que opera con los estados reales del agente. La persona que atribuye los estados mentales es ingenua respecto de las teorías psicológicas acerca de los estados mentales.

Para que la capacidad de atribuir creencias y otros estados mentales, tanto a terceros como a uno mismo, sea adecuada, Goldman considera que se tienen que dar tres condiciones por parte del sistema, que en algún sentido se complementan y solapan con los requisitos que propuso por parte del simulador. En primer lugar, el sistema de toma de decisión del simulador tiene que ser lo suficientemente similar al sistema del agente a simular. Luego, el sistema tiene que operar sobre los estados fingidos del mismo modo en que lo hace con los estados genuinos. Finalmente, el simulador genera estados fingidos que se corresponden de un modo bastante fiel a los estados reales del

---

<sup>21</sup> Esta explicación puede encontrarse en: Goldman, Alvin, *Philosophical Applications of Cognitive Science*, p. 92.

agente. Según Goldman, la primera y la segunda condición siempre se dan; no ocurre lo mismo con la tercera. No siempre se tiene éxito y ello se debe al grado de fidelidad en la simulación de los estados iniciales del agente, dado que muchas veces ocurre que falta información o las “experiencias de vida” necesarias para una adecuada simulación.

Si se compara la versión de Goldman con la de Gordon, se ve claramente que Goldman acepta el llamado modelo “modelo” de la simulación (dado que se usa a uno mismo como modelo), y no la idea de la simulación como proyección total en tanto, al menos, un término primitivo. No habría ningún tipo de proyección imaginativa directa y automática, tal como ocurre en el caso de Gordon, en el otro, puesto que hay una mediación al usarse a uno mismo como modelo entre el yo y el otro, o bien con uno mismo.

Teniendo en cuenta el proceso de la simulación propuesto por Goldman, considero que procede efectuando los siguientes pasos:

- 1) el uso de uno mismo como modelo
- 2) la simulación de uno mismo bajo condiciones contrafácticas
- 3) la pregunta acerca de qué haría o sentiría la persona en particular en ese caso
- 4) la extrapolación de la posible acción o el posible sentimiento, u otro estado mental, hacia alguien más

Su propuesta es que, cuando un individuo simula, muchos de los sistemas cognitivos que normalmente controlan la conducta de la persona que simula continúan en marcha como si estuvieran controlando la conducta, pero funcionan *off-line*, con sus sistemas normales de *outputs* desconectados y con sus sistemas de *inputs* parcialmente modificados. Esta modificación se debe al ingreso de las condiciones contrafácticas.

La tesis de la simulación *off-line* es un modo de ver la simulación mental. Si bien Gordon acepta esta tesis como una posible hipótesis auxiliar, sostiene, a diferencia de Goldman, que la teoría de la simulación mental puede funcionar perfectamente bien sin ella, aunque no siempre resulte tan clara la explicación de la noción de proyección total o parcial y el tipo de transformación al que alude.

### 3.3. Combinando la teoría con la habilidad

Es posible aceptar la teoría de la simulación mental como una estrategia atributiva y, a la vez, sugerir ciertos límites a la misma. Por ejemplo, pensar

que no hay una oposición entre teoría y simulación, sino que hay un ámbito apropiado para cada una de estas estrategias y, en consecuencia, que hay que observar adecuadamente cómo interactúan. Sin llegar a sostener puntualmente tal tesis, Jane Heal afirma que poseemos un conocimiento teórico sobre las personas y sus estados. Es un tipo de conocimiento general acerca de las creencias, las percepciones, las emociones y los proyectos, que no nos dice directamente nada sobre las creencias y los proyectos particulares de un sujeto en particular y, por lo tanto, no es el que se utiliza en las predicciones individuales. Si bien es cierto que se posee cierta teoría acerca de los contenidos y sus relaciones, la competencia primaria con los contenidos particulares se corresponde con un tipo de habilidad, y solo una pequeña parte de estas puede reflejarse en un conocimiento teórico acerca de cómo se relacionan los contenidos. Su tesis es que ninguna teoría puede, por sí sola, efectuar predicciones particulares. Si fuera ese el caso, debería conectarse con algún tipo de contenido. Y, según la autora, aplicar cierta “maquinaria” al punto de vista de alguien más para extraer pensamientos relevantes y así poder responder a una cuestión particular es justamente aplicar la simulación mental, puesto que se simula su pensamiento.

Este tipo de visión de la simulación puede leerse como una versión naturalista de la simulación, en tanto que tal habilidad sucede en personas concretas, con ciertas capacidades biológicas explicadas en función del paradigma de las ciencias cognitivas. Las explicaciones simulacionistas de Gordon y de Goldman también son naturalistas.

Heal, a pesar de sostener una tesis naturalista de la simulación, asume también cuatro hechos importantes<sup>22</sup>. En primer lugar, la enorme cantidad de información que posee un adulto normal: sus puntos de vista, la historia personal, la información perceptualmente dada sobre el mundo circundante. Segundo, la idea de que la justificación epistémica es una noción holística, esto es, que el *status* de un pensamiento está determinado por los rasgos del conjunto total de los pensamientos del cual surge. Tercero, la aceptación de que somos racionales en gran medida, no solo en el sentido de poder efectuar cadenas de razonamientos deductivos, sino también por el hecho de poder responder de manera flexible a las circunstancias inusuales y cambiantes. Finalmente, el manejo de cierta habilidad para adecuarse de un modo sensible en la predicción cuando las otras circunstancias o las otras cosas no

---

<sup>22</sup> Cf. Heal, Jane, “Simulation, Theory, and Content”, en: Carruthers, Peter y Peter Smith (eds.), *Theories of Theories of Mind*, Cambridge: Cambridge University Press, 1996, p. 78.

son normales. Estos hechos básicos se encuentran a la base de la teoría de la simulación mental, mostrando la imposibilidad de que la simulación mental pueda abstenerse de ciertos aspectos teóricos necesarios. En esta última versión, la simulación es una capacidad que supone ciertos aspectos teóricos ineludibles. En artículos posteriores, Jane Heal<sup>23</sup> propuso dos modos de comprender la simulación propiamente dicha. Uno de ellos es lo que denomina “co-cognición”. Utiliza este término para referirse a la noción cotidiana de pensar en el mismo “objeto” u “asunto”. Lo esquematiza del siguiente modo: “Es una verdad *a priori* que pensar acerca de los pensamientos de los otros nos exige, en casos habituales y en centrales, pensar acerca de los estados de cosas que son el objeto de aquellos pensamientos, a saber, co-conocer con las personas cuyos pensamientos intentamos comprender”<sup>24</sup>.

Si uno lo compara con el siguiente párrafo: “Es una verdad *a posteriori* que cuando pensamos acerca de los pensamientos de los otros, a veces, ‘desenganchamos’ algunos de nuestros mecanismos cognitivos para que puedan correr ‘*off-line*’ y luego los alimentamos con las versiones ‘simuladas’ de los tipos de pensamiento que atribuimos a los otros”<sup>25</sup>, se pueden diferenciar los dos sentidos de simulación mental. El primer sentido, *a priori*, afirma que la co-cognición es importante a la hora de tratar con otras mentes. El segundo apunta a un proceso sub-personal, en el cual se lleva a cabo la co-cognición y lo denomina “simulación *off-line*”. Dado que una de las afirmaciones es empírica y la otra es *a priori*, una no puede implicar a la otra. Sin embargo, se pueden defender ciertos supuestos empíricos que justifiquen que la co-cognición apoye o sustente a la simulación *off-line*.

#### 4. Tres modos posibles de acercamiento

La perspectiva de la tercera persona ha sido vista de un modo ya clásico como el enfoque general desde el cual se efectúa la atribución mental<sup>26</sup>. Sin

---

<sup>23</sup> Cf. Heal, Jane, “Co-Cognition and Off-line Simulation: Two Ways of Understanding the Simulation Approach”, en: *Mind, Reason and Imagination*, Cambridge: Cambridge University Press, 2003, pp. 91-114.

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 99.

<sup>25</sup> *Ibid.*

<sup>26</sup> Como ejemplo paradigmático de este punto de vista, cito a Strawson (cf. Strawson, Peter, *Individuals*, Londres: Methuen, 1959, p. 99), quien considera que un predicado se usa de igual manera en casos de autoadscripción como en casos de adscripción a terceros. La explicación global converge en un único sujeto de predicación de dos atribuciones que son verdaderas bajo las mismas condiciones de verdad y se suele

embargo, dicha perspectiva deja de lado, en algunas ocasiones, cuestiones primordiales para efectuar de una manera adecuada y acabada la atribución mental<sup>27</sup>.

Tomando en cuenta tanto a la teoría de la teoría como a la teoría de la simulación, se puede analizar y evaluar el punto de vista que asume cada una de ellas al efectuar la atribución y las consecuencias de tal hecho. Pueden considerarse tres modos diversos de describir la perspectiva desde la cual se efectúan los enunciados de atribución.

El primer acercamiento parte de una consideración general fuerte: la no distinción entre la perspectiva de la primera persona<sup>28</sup> y la perspectiva de la tercera persona. La teoría de la teoría aplica el conjunto de enunciados nomológicos de una manera indistinta, tanto a uno mismo como a los demás, sobre la base de la evidencia conductual y situacional, sin dejar espacio para “otra cosa”. Toma el punto de vista de la ciencia como principio metodológico y, en consecuencia, su visión desde la tercera persona para poder cumplir con el objetivo de explicación y predicción. En esta visión, no queda nada fuera que deba ser explicado.

Un segundo acercamiento, también desde la perspectiva de la tercera persona, es aceptar que existe una diferencia de enfoques para explicar la atribución intencional, pero que aquellos que se basan en la primera persona descansan en una ilusión. El acceso privilegiado, no importa de qué tipo sea,

---

denominar “requisito de coherencia referencial” (cf. Perner, Josef, “The Necessity and Impossibility of Simulation”, en: Peacocke, Christopher (ed.), *Objectivity, Simulation and the Unity of Consciousness*, Oxford: Oxford University Press, 1995, pp. 146-154).

<sup>27</sup> David Chalmers, en numerosos artículos, como por ejemplo en “First-Person Methods in the Science of Consciousness” (en: *Consciousness Bulletin*, <consc.net/papers/firstperson.html>, 1999) y en su libro *The Conscious Mind* (Oxford: Oxford University Press, 1996), sostiene este punto de vista aun cuando se refiere a la construcción de una ciencia de la conciencia. Todos los partidarios de la simulación sostienen la tesis de la asimetría entre la primera persona y la tercera. Un ejemplo se puede encontrar en Paul Harris, quien apunta a descubrir evidencia empírica que sostenga la asimetría entre la primera y la tercera persona (cf. Harris, Paul, o.c.).

<sup>28</sup> Algunos filósofos consideran que el problema de la primera persona, si bien está relacionado con el problema de las otras mentes, es un problema más acotado, puesto que, en una primera instancia, solo se puede aplicar al caso de las actitudes proposicionales y se puede dejar de lado ciertos problemas que son centrales al problema de las otras mentes, como lo son el caso de los dolores y otras sensaciones y el conocimiento, la memoria, la atención y la percepción dirigidas a objetos tales como las personas o ciudades, es decir, a eventos distintos de las actitudes proposicionales. Esta es la tesis de Davidson en “First Person Authority”, en: *Subjective, Intersubjective, Objective*, Oxford: Oxford University Press, 2001, pp. 3-15.

es una ilusión que hay que desterrar, tal como lo es la ilusión de un experto que en realidad descansa en una teoría científica cuya perspectiva es de tercera persona<sup>29</sup>.

Un tercer acercamiento consiste en aceptar la distinción y la existencia de elementos que, desde la perspectiva de la tercera persona, no pueden ser evaluados. Tal consideración asume que un enfoque de la tercera persona reduciría cuestiones esenciales para la atribución intencional o mental en general, ya que dejaría de lado ciertos aspectos de la experiencia subjetiva, de la conciencia o del contenido mental esenciales para poder llevar a cabo una interpretación más adecuada<sup>30</sup>.

Estos acercamientos parecen, en principio, incompatibles entre sí, o al menos el primero con el tercero, ya que el segundo puede reducirse al primero, considerando que los aspectos de la primera persona descansan en una ilusión. Si se acepta la existencia de elementos que quedarían sin explicación desde la tercera persona, y si esos elementos son utilizados para atribuir estados mentales, hay un aspecto de la atribución mental que la teoría de la teoría deja sin explicar, al no ofrecer mecanismos adecuados para efectuarla.

Frente a la perspectiva de la tercera persona utilizada en toda su extensión por los teóricos de la teoría, los partidarios de la teoría de la simulación mental aseguran ofrecer la posibilidad de evitar los problemas que conlleva una visión desde la tercera persona, ya que la utilizan “dando por sentado” la perspectiva de la primera. En esa posición, se parte de la independencia de la evidencia y de un punto de vista privilegiado desde el punto de vista epistemológico. Sin embargo, se pierde de vista la objetividad que parece brindar una perspectiva de la tercera persona<sup>31</sup>.

El aceptar la existencia de elementos que quedarían sin ser utilizados desde la tercera persona implica que hay aspectos de la atribución mental que la teoría de la teoría deja sin explicar. En este punto, cabe preguntarse

---

<sup>29</sup> Cf. Gopnik, Allison, “How We Know Our Minds: The Illusion of First-Person Knowledge of Intentionality”, en: *Behavioral and Brain Sciences*, XVI (1993), pp. 1-14.

<sup>30</sup> También se debe tener en cuenta algunos problemas que los enfoques que parten de la primera persona tienen, como, por ejemplo, que no poseen un acceso incorregible a su propia experiencia, o que la idea de efectuar la introspección modifica la experiencia. Cf. Chalmers, David, “First-Person Methods in the Science of Consciousness”.

<sup>31</sup> El planteo se dirige a mostrar la asimetría epistémica que existe entre el enunciado “Él cree que p” y el enunciado “Yo creo que p”. Tanto la teoría de la teoría como la simulación mental son mecanismos cognitivos que se apoyan respectivamente en uno de estos enunciados y, a mi juicio, hay que justificar por qué y si pueden también dar cuenta del otro enunciado, tal como lo afirman.

puntualmente cuáles son esos aspectos y si la simulación mental, que intenta superar la estrategia de la teoría de la teoría, los recoge. Por otro lado, suponiendo que la simulación mental los tenga en cuenta, resta evaluar si, al hacerlo, no deja fuera otros aspectos relevantes que sí toma en cuenta la teoría de la teoría.

Así planteado el problema, es de suma importancia clarificar de qué estamos hablando cuando nos referimos a la primera persona, qué significa exactamente que la simulación parta de la perspectiva de la primera persona. Dada la existencia de distintos modos de comprender cómo atribuimos las conductas humanas, los partidarios de la simulación suelen hacer la siguiente distinción entre la visión de la teoría de la teoría y la que ellos mismos sostienen:

*Tesis A:* Se puede considerar que la atribución intencional hacia uno mismo no tiene nada de particular y que se puede tener acceso “a la propia mente” del mismo modo en que se accede a la de los demás.

*Tesis B:* Se puede sostener que ambos tipos de acceso están gobernados por mecanismos de diversa índole y alcance: una cosa es “saber” qué es lo que va a hacer otra persona en una circunstancia determinada y otra cosa es “saber” qué haría uno mismo en aquella situación.

Los que sugieren que utilizamos el mismo proceso cognitivo en ambos tipos de atribución (tesis A) se adhieren a la llamada “teoría de la teoría”. Esta posición no marca distinciones entre el acceso de uno mismo y el acceso a los estados mentales de otros, porque supone que ambos tipos de acceso están regidos por el mismo proceso cognitivo, que incluye un cuerpo teórico organizado de manera tal que representa pensamientos y, por qué no, sentimientos. El material básico de esta teoría son los estados mentales mismos y se accede a ellos a partir de la perspectiva de la tercera persona.

Los que distinguen entre ambos tipos de acceso (tesis B) no se adhieren a la teoría de la teoría, puesto que esta no reconoce un acceso privilegiado a los propios estados mentales. Este punto de vista es el adoptado por la “simulación mental” en todas sus versiones y parte de la perspectiva de la primera persona. La distinción es abordada teniendo en cuenta diversos modos de acceso desde la primera persona.

Quisiera señalar una consideración de orden general que cuestiono acerca del posicionamiento del debate previamente reseñado. Existen dos posiciones, una que distingue entre atribuciones a otras personas y atribuciones hacia uno mismo, y otra que no hace diferencias. A mi juicio, esta distinción

no expresa efectivamente lo que acaece, ni la óptica desde donde se debería observar la problemática.

Cuando la simulación mental cuestiona a la teoría de la teoría por no otorgar un lugar especial a la primera persona, lo hace poniendo el acento justamente en la perspectiva de la primera persona, pues es su punto de partida. Sin embargo, desde la perspectiva de la simulación mental, se construye una estrategia única de atribución, ya sea para predecir o para explicar, sea para casos de auto-atribución como de hetero-atribución. Lo que hacen los simulacionistas es correr la perspectiva, desde la tercera persona a la primera, y luego aplicar la simulación mental a uno mismo y a otros casos también. Teóricamente habría una distinción, pero en el modo en que se aplica la simulación no hay, de hecho, una distinción entre los diversos modos de acceso sino, más bien, un modo de acceso diferente que abarca a los dos casos por igual. Cuando, desde la simulación, se parte, para efectuar atribuciones, de la idea de tomarse a uno mismo como modelo o de proyectarse parcialmente en la mente del otro, se trata de modos de describir el punto de partida desde la perspectiva de la primera persona, sin reconocer la posibilidad de otro tipo de punto de vista. En estos casos, se desplaza la perspectiva desde la tercera a la primera persona, puesto que se atribuyen estados mentales de otros a partir de los de uno. El lugar de la primera persona es visto no solo como diferente y no reductible, sino, además, como el único modo para atribuir estados mentales a uno mismo y a los demás. En consecuencia, lo que la simulación mental hace no es solo una distinción de perspectivas, sino que, dada la distinción, reconoce un acceso diferente del estipulado por la teoría de la teoría a los estados mentales. Tanto la simulación mental como la teoría de la teoría son estrategias que apelan a un único marco explicativo para la explicación y predicción de la conducta, con la diferencia fundamental de que la teoría de la teoría intenta explicar todos los casos a partir de la aceptación de un cuerpo teórico y la perspectiva de la tercera persona, y la simulación mental parte de la perspectiva de la primera persona aplicando también una única estrategia simulativa. Se podría objetar que, cuando la simulación se efectúa sobre un tercero, hay que hacer algún tipo de ajuste y, por tanto, habría una diferencia. Sin embargo, también hay que efectuar los mismos ajustes cuando uno intenta aplicar la simulación a uno mismo.

Podría, entonces, hacerse una reformulación del punto de partida de la simulación a partir de lo que de hecho propone y llamarla *tesis C*: se puede considerar que la atribución mental hacia uno mismo constituye el punto de



partida y se puede tener acceso “a la propia mente” del mismo modo en que se accede a la mente de los demás.

##### *5. Dos sentidos diferentes de “primera persona”: sus compromisos filosóficos*

Una de las cuestiones más difíciles para la simulación mental se halla en el intento de justificar la estrategia que utiliza: la existencia de un acceso privilegiado de cada uno de nosotros a nuestros estados mentales como punto de partida. Desde la simulación mental, el análisis de la predicción de los estados mentales parte de la perspectiva de la primera persona; pero esto se hace, al menos, en dos sentidos diferentes.

El primer sentido surge de considerarla desde una visión introspeccionista, como sugiere Goldman<sup>32</sup>, quien acepta la existencia de una asimetría entre perspectivas y considera que las adscripciones efectuadas desde la tercera persona son parasitarias de aquellas efectuadas en primera persona.

El segundo sentido, propuesto por Gordon, no reconoce que la introspección sea un modo adecuado para dar cuenta de la simulación mental, y sugiere una explicación basada en la noción de proyección<sup>33</sup> total imaginativa como un término primitivo a partir del cual se simula.

Sin embargo, ninguno de los dos autores brinda una caracterización precisa acerca del modo de acceso a los propios estados mentales que supone ni de qué tipo de compromisos filosóficos adquiere al asumir la perspectiva de la primera persona.

Goldman, en “The Psychology of Folk Psychology”, cuando caracteriza su interpretación de los conceptos mentales necesarios para poder efectuar la simulación, da algunas pistas, aunque pocas, respecto de su concepción de introspección, a saber:

---

<sup>32</sup> El enfoque propuesto por Goldman asume como presupuesto que una teoría adecuada de la comprensión del sentido común de los predicados mentales debería ser realista desde el punto de vista psicológico, esto es, su descripción acerca de cómo la gente representa y adscribe predicados mentales debe ser plausible psicológicamente.

<sup>33</sup> El concepto de proyección no posee la misma connotación que en la teoría psicoanalítica. En esta, es considerado un mecanismo psíquico, caracterizado por la percepción en el mundo externo de los procesos psíquicos internos. La proyección se vale de leyes de asociación, de pensamientos preconscientes y de deseos inconscientes. Existen tres niveles de proyección. El primero participa de la primera cosmovisión humana y es normal. El segundo genera neurosis. El tercero es parte de la paranoia o la esquizofrenia paranoide y quizás también de los estados fronterizos entre la psicosis y la neurosis (cf. Valls, J.L., *Diccionario freudiano*, Madrid: Yebenes, 1995, pp. 462-466).

- 1) que su acercamiento tiene bastante en común con el introspeccionismo clásico
- 2) que una forma sensible de introspeccionismo no afirmaría que la gente tiene un acceso introspectivo a las conexiones causales entre eventos que no pueden ser directamente observados, pero sí deja abierta la posibilidad de que se tenga un acceso introspectivo a la mera ocurrencia de cierto tipo de eventos mentales
- 3) que una forma sensible de introspeccionismo restringiría la tesis del acceso privilegiado a solo los estados actuales y no a los eventos mentales pasados

Sin embargo, no aclara qué es lo que entiende por introspección en sentido clásico.

Intentaré aclarar cuál es el sentido de introspección que parece sostener Goldman, retomando la noción de introspección propuesta por Shoemaker<sup>34</sup>. En “Introspection”<sup>35</sup>, Shoemaker utiliza este término para referirse al acceso especial y no inferencial que cada persona tiene a sus propios estados mentales y que acompaña a una autoridad especial que se dirige a las adscripciones de los estados mentales en primera persona. Al asociar esta visión al cartesianismo, aparecen los siguientes componentes así descritos por el autor:

- a. Los juicios acerca de nuestros estados mentales son infalibles, y decir que son infalibles es decir que es imposible que puedan estar equivocados.
- b. Los juicios acerca de nuestros estados mentales son incorregibles, y decir que son incorregibles es decir que es imposible que pueda mostrarse que están equivocados.
- c. Los juicios acerca de nuestros estados mentales son “autorreveladores”<sup>36</sup>, y esto significa que la persona que posee el estado mental se da cuenta de ello.

Ahora bien, Goldman se adhiere a una posición que tiene bastante en común, como él mismo advierte, con el introspeccionismo clásico. Esta

---

<sup>34</sup> Es interesante la visión de Shoemaker porque rescata una noción de introspección consistente con la tesis funcionalista de lo mental, lo cual posibilitaría sostener la existencia de diversos enfoques coexistentes que se utilizan en la práctica atributiva.

<sup>35</sup> Cf. Shoemaker, Sydney, “Introspection”, en: Guttenplan, S. (ed.), *A Companion to a Philosophy of Mind*, Oxford: Blackwell, 1994, p. 395.

<sup>36</sup> El término en inglés es *self-intimating*. Se suele traducir por “autorrevelador” o por “autoindicante”.

versión introspeccionista sostendría, siguiendo la caracterización que ofrece Shoemaker, el carácter de autorrevelación, la infalibilidad y la incorregibilidad de los estados mentales.

Sin embargo, creo que se puede asumir una posición introspeccionista sin comprometerse con todas las ideas que Goldman parecería sostener. En mi opinión, Goldman podría aceptar una perspectiva de la primera persona sin asumir los componentes de las propiedades de infalibilidad e incorregibilidad respecto de los enunciados acerca de los estados mentales. Esto es, se puede estar equivocado respecto de los propios estados mentales y también respecto del modo en que estos se muestran. Si se acepta la versión introspeccionista clásica, no podría ocurrir esto último y, por tanto, sería incoherente con la propuesta que él mismo ofrece de la simulación mental.

Sin embargo, alguna propiedad mínima de “confiabilidad” debe existir para que sea posible el reconocimiento de los estados mentales en tanto tales. Para encontrar ese rasgo de “confianza” supuesto en el reconocimiento del estado mental en tanto tal, es interesante efectuar un recorrido por los diversos modos de comprender la noción de acceso privilegiado, con el objeto de evaluar si alguno pudiera sustentar una noción de introspección con un compromiso filosófico que, si bien se acerque a la propuesta de Goldman, sea en algunos puntos más débil. William Alston, en “Varieties of Privileged Access”<sup>37</sup>, propone seis modos básicos<sup>38</sup> de comprender la noción de acceso privilegiado a partir

---

<sup>37</sup> Cf. Alston, William, “Varieties of Privileged Access”, en: *American Philosophical Quarterly*, VIII (1971), pp. 223-241.

<sup>38</sup> Para Alston, todos los modos anteriormente descritos pueden variar también, siendo o bien solo generalizaciones *de facto*, o bien enunciados nomológicos, o bien enunciados de tipo normativo, lo que aumenta notablemente las diversas maneras. Serían 24 los modos en los que se puede afirmar que tenemos un acceso privilegiado a nuestros pensamientos. Los modos básicos son los siguientes:

Modo 1: *Infalibilidad*. Es lógicamente imposible para una persona P que la proposición que adscribe un estado mental S a P sea verdadera sin saberla verdadera (la condición A implica B y C).

Modo 2: *Omnisciencia*. Es lógicamente imposible para una persona P que la proposición que adscribe un estado mental S a P sea verdadera sin que S sepa que es verdadera (la condición C implica A y B).

Modo 3: *Indubitabilidad*. Es lógicamente imposible para una persona P relacionada con la proposición que adscribe un estado mental S a P que crea S como verdadera, y esto vale tanto para P como para cualquiera que tenga fundamentos para dudar que S sabe que la proposición sea verdadera (la condición A implica que no puede haber bases para dudar que las condiciones B y C se dan).

Modo 4: *Incorregibilidad*. Es lógicamente imposible para una persona P relacionada con la proposición que adscribe un estado mental S a P que crea que tal proposición

de diversas propuestas que, a lo largo de la filosofía, se han formulado. Los presenta conectados con la noción tripartita de conocimiento; esto es, a través de las siguientes condiciones:

Condición A: P cree que S.

Condición B: P está justificado a creer S.

Condición C: Es el caso de S.

Con el objeto de brindar una explicación, alternativa a la de Goldman, de una noción de la primera persona para la simulación mental, pero que explique su propia noción de acceso privilegiado de un modo más adecuado, estimo prudente adjudicar un modo de acceso privilegiado con compromisos filosóficos menos fuertes en tanto sea coherente con sus tesis. Pasando revista a los modos propuestos por Alston, el modo de la autogarantía (modo 6) parecería ser el más adecuado, representando la versión más débil de la infalibilidad:

*Autogarantía.* Es lógicamente imposible para una persona P relacionada con la proposición que adscribe un estado mental S a P que crea que tal proposición es verdadera y no esté justificado en sostener tal creencia (la condición A implica B).

En primer lugar, comparando con otras versiones más débiles del acceso privilegiado, el modo de autogarantía parece más accesible incluso que el modo de presentación de suficiencia de verdad (modo 5):

*Suficiencia de verdad.* Es lógicamente imposible para una persona P relacionada con la proposición que adscribe un estado mental S a P que la proposición sea verdadera y no esté justificado en creer que es verdadera (la condición C implica la condición B), pues parece más fácil de determinar la creencia de un sujeto que el hecho contenido en tal creencia<sup>39</sup>.

---

es verdadera como para que alguien más muestre que es falsa (la condición A implica que nadie más puede mostrar que la condición C no se sigue).

Modo 5: *Suficiencia de verdad.* Es lógicamente imposible para una persona P relacionada con la proposición que adscribe un estado mental S a P que la proposición sea verdadera y no esté justificado en creer que es verdadera (la condición C implica la condición B).

Modo 6: *Autogarantía.* Es lógicamente imposible para una persona P relacionada con la proposición que adscribe un estado mental S a P que crea que tal proposición es verdadera y no esté justificado en sostener tal creencia (la condición A implica B).

Los modos de la autogarantía y de la suficiencia de verdad son los análogos más débiles de los modos de la infalibilidad y de la omnisciencia, respectivamente (esto se desarrolla a continuación).

<sup>39</sup> Cf. *ibid.*, p. 235.

En segundo lugar, se abandona así un criterio fuerte, como el que propone Goldman con su versión del acceso privilegiado que Alston expresa en el modo de presentar el criterio de infalibilidad (modo1):

*Infalibilidad.* Es lógicamente imposible para una persona P que la proposición que adscribe un estado mental S a P sea verdadera sin saberla verdadera (la condición A implica B y C). En consecuencia, se abandona el paso lógicamente necesario de la afirmación de una creencia a su justificación y su consecuente existencia. En cambio, se propone pasar solamente de la afirmación de la creencia a la justificación.

En tercer lugar, se mantiene el acceso privilegiado de la primera persona y, a la vez, existe un lugar para el error, cosa que no ocurre en la versión que supone el introspeccionismo clásico. La posibilidad del error, no incompatible con el modo de la autogarantía, es coherente con la tesis de la simulación mental, puesto que la presencia de errores en la percepción de los propios estados hace posible que la predicción a veces no sea adecuada y eso ocurre en la práctica real, cuando los *inputs* utilizados en la simulación no son los adecuados. Como dato adicional, esto mismo que propone Goldman haría más coherente su propia posición.

Finalmente, desde la perspectiva de la primera persona no se podrían aceptar más que aquellos criterios propuestos por Alston, que no poseen los elementos justificatorios que son accesibles a partir de la tercera persona, porque sería una introducción subrepticia de esta al ámbito de la primera. Tal es el caso de los modos de la omnisciencia y de la suficiencia de verdad propuestos por Alston<sup>40</sup>, que se basan en la condición C: que algo de hecho sea el caso. De ser así, se pasaría a la perspectiva de la tercera persona.

En consecuencia, teniendo en cuenta los componentes de la introspección cartesiana descritos por Shoemaker, sugiero que Goldman podría adherirse solo al tercer punto (carácter de autorrevelador) y, a la vez, a la noción de autogarantía de Alston, en reemplazo de los puntos primero y segundo de infalibilidad e incorregibilidad. De este modo, se justificaría su tesis introspeccionista.

El tercer punto, carácter autorrevelador, no podría ser reemplazado por ninguno de los modos establecidos por Alston, puesto que están dirigidos a otro aspecto de la perspectiva de la primera persona y, además, porque el compromiso filosófico adquirido es mínimo, a saber, el darse cuenta de que

---

<sup>40</sup> Cf. *ibid.*

se está usando el individuo mismo como modelo en la simulación mental y no parece haber lugar para una versión más débil de este supuesto filosófico.

Como un cuestionamiento general a la posición de Goldman, cabría preguntarse si necesariamente su posición introspeccionista tiene que conducir a la tesis, discutible, acerca de la existencia de las propiedades subjetivas, cualitativas de los conceptos mentales.

A la luz de los criterios expuestos, y teniendo en cuenta ahora a Robert Gordon, considero que este autor, claramente, no se adhiere a ninguno de los tres puntos del introspeccionismo cartesiano. Tal como expresé anteriormente, él mismo se diferencia de las versiones simulacionistas que sostienen una especie de “experiencia de los estados mentales” o “cierto darse cuenta” de los estados mentales que la persona detenta. Gordon propone, en su lugar, lo que denomina “las rutinas de ascenso”. Su propuesta es que, cuando se nos pregunta por alguna creencia que poseemos, la respuesta no va a ser acerca de la creencia, sino directamente acerca del contenido de la creencia. En otras palabras, se contesta a una pregunta respondiendo a otra en un nivel semántico más bajo. La primera es una pregunta acerca del estado mental que es acerca de “p” y la última es una pregunta acerca de “p”. Por ejemplo, preguntarle a M si cree p es finalmente preguntarle a M “¿p?”. El punto que resalta Gordon es que, con este proceso, se puede hacer una pregunta acerca de los estados mentales de uno mismo no respondiendo ni acerca de uno mismo ni acerca de los estados mentales; no se requiere del reconocimiento de los estados mentales como tales, solo se necesita de la habilidad para expresar la creencia, la intención o el estado mental en cuestión.

Esta estrategia presenta algunos problemas. El primero apunta a que tiene que haber un acceso introspectivo de algún tipo cuando culmina la identificación imaginativa y se responde a la pregunta real acerca de los estados mentales de otra persona. Jane Heal, en atención a este punto, sostiene que el fingir estar en un estado no sustituye el juicio (incluyendo uno mismo) acerca de alguien estando en un estado. Objeta en este punto que “...a menos que se pierda de vista la distinción entre uno mismo y el otro, se debe comenzar con una representación que tenga un contenido del tipo ‘Fulano y Fulana creen que p’. El subsiguiente imaginar que ‘p’ (la simulación) es solo una parte del estado de pensamiento total que sigue siendo un pensamiento acerca del pensamiento de otro y finalmente una representación de la futura acción o pensamiento del otro”<sup>41</sup>. Según la autora, la naturaleza de la dependencia de

---

<sup>41</sup> Heal, Jane, “Simulation vs. Theory-Theory”, en: Peacocke, Christopher (ed.), o.c., p. 141.

los *inputs* y de los *outputs* y la estructura causal interior que estos patrones nos conducen a aceptar justificarían las atribuciones de un conocimiento tácito. Si este fuera el punto, la simulación mental debería aceptar que no deja de lado la teoría y, en consecuencia, el punto de vista de la tercera persona, con lo cual, suponiendo que se pueda efectuar una justificación coherente, se podría aceptar que la simulación estaría cometiendo los mismos errores que comete la teoría de la teoría pero desde otra perspectiva, al presentar su posición como exhaustiva para la atribución mental.

El segundo problema tiene que ver con el alcance de las rutinas de ascenso. Me parece que no todas las oraciones son completamente traducibles de términos referidos a cuestiones acerca de los estados mentales de uno mismo a términos referidos a cuestiones acerca del mundo. Tal como ocurre con Goldman, deben reducirse a cuestiones actuales y no acerca del pasado. Por otro lado, me parece que se produce cierta ambigüedad en la reducción, puesto que puede ocurrir que no sepamos a qué hace referencia. Por ejemplo, cuando preguntamos “¿piensas que X tiene razón cuando cree que el problema de la Argentina es político y no meramente económico?”, ¿cuál sería la rutina de ascenso adecuada? ¿Es “X tiene razón cuando cree que el problema de la Argentina es político y no meramente económico”? ¿O bien es “El problema de Argentina es político y no meramente económico”? Si se pudiera, mediante varios niveles de aplicación de rutinas de ascenso, llegar a esta última pregunta, la respuesta no sería clara. ¿Es acerca de X o acerca de lo que piensa uno sobre lo que cree X?

Finalmente, si las rutinas de ascenso nos llevan del sujeto que sostiene la creencia al contenido de la creencia, ¿no sería irrelevante el tipo de acceso que posee el individuo y, entonces, para qué defender la perspectiva de la primera persona? Y, si no es irrelevante, esto es, si importa, ¿acaso no sería pasar de la perspectiva de la primera persona a la tercera y dejar entrar algunos aspectos teóricos?

Si se hace caso omiso a las objeciones y se acepta la rutina de ascenso como una explicación que reemplaza la tercera tesis reseñada por Shoemaker (carácter de autorrevelador), restaría evaluar en qué consiste el acceso privilegiado de la primera persona para Gordon; o, con una exigencia menor, dados los modos propuestos por Alston, cuál sería el más adecuado o coherente con la posición de Gordon.

Nuevamente, a la hora de asumir compromisos, el modo de acceso propuesto por Alston, que sugiere la autogarantía, es el más indicado por las

razones expuestas anteriormente: existe el lugar para el error y, en consecuencia, para casos reales de simulación mental.

#### 6. *La perspectiva de la primera persona como un enfoque único de atribución*

La simulación mental parte de un enfoque exclusivo de la perspectiva de la primera persona y llega, desde allí, tanto a la tercera persona como a la primera. Existen ciertas ventajas en el uso de esta perspectiva, desde el punto de vista teórico y también empírico, que sugieren la necesidad de un tipo de acceso que atienda a la perspectiva de la primera persona. Desde el punto de vista teórico, en ciertas ocasiones, parece más adecuado apelar a explicaciones coherentes que requieran de menor complejidad. En el caso del análisis de la propia conducta, parecería haber al menos un modo más directo de llegar al conocimiento de algunos estados mentales acerca de uno mismo, sin necesidad de un tipo particular de teoría intermediaria que diga qué estamos sintiendo o sabiendo en determinada circunstancia. Se necesitaría, así, de un aparato teóricamente desmedido en cuanto a complejidad para los resultados que se obtienen en algunos casos; además de las ya conocidas dificultades teóricas relativas a qué tipo de teoría sostiene la teoría de la teoría y cómo alcanza su marco teórico para explicar casos tan particulares, diversos y específicos.

Desde el punto de vista empírico, existe cierta evidencia que mostraría que no ocurre en todos los casos de actitud proposicional un paralelismo entre los resultados llevados a cabo por uno mismo y aquellos atribuidos a otra persona. Estos casos mostrarían la existencia de cierta desigualdad en atención a la atribución mental y, en consecuencia, mostrarían que la teoría de la teoría no sería adecuada para algunos casos de autoatribución, entre ellos los referidos al conocimiento y la ignorancia. Wimmer, Perner y Hogrefe ofrecen un experimento que puede ser interpretado en favor de esta idea<sup>42</sup>. En el mismo, dos niños se sientan enfrentados ante unas cajas con cierto contenido que no se ve a simple vista. A uno de ellos se le muestra el contenido, se le pide que no lo divulgue y se le pregunta si sabe qué hay en la caja o no lo sabe. Luego, a este mismo niño, que también observaba al que estaba enfrentándolo (que no vio el contenido de la caja) se le pregunta si ese otro niño sabía qué había en la caja o no. El resultado fue que los niños de 3 y 4 años contestaron significativamente mal en el caso de la otra persona. Existen

30

---

<sup>42</sup> Cf. Wimmer, H., G.-J. Hogrefe, y J. Perner, "Children's Understanding of Informational Access as Source of Knowledge", en: *Child Development*, LIX (1988), pp. 386-396.



resultados similares en capacidades tales como simular e imaginar y ponerse en la perspectiva de otro.

Sin embargo, estos experimentos no necesariamente muestran la necesidad del uso extendido de la simulación mental y, por ende, de la primera persona. Manifiestan, en mi opinión, que es un enfoque necesario para la atribución mental, sin afirmar nada acerca del carácter de suficiencia.

Al respecto, considero que no podría ser el único modo de atribución mental, ya que existen casos en donde la perspectiva de la primera persona, vía simulación, no alcanzaría para efectuar atribuciones adecuadamente. Jane Heal y Stephen Stich sugieren que no todo estado mental es simulable. Para Heal, hay que revisar cada estado mental de manera separada. Es posible, según la autora, que mientras las creencias puedan ser simuladas, algunas percepciones o emociones no puedan serlo, aunque este punto es discutible. Según Stich, también puede ocurrir que algunos mecanismos o procesos mentales puedan simularse y otros no, o bien por no tener acceso a los *inputs* fingidos o simulados, o bien por no poder procesar los mismos.

Tomaré en cuenta los siguientes cuatro casos propuestos por Davies y Stone<sup>43</sup> para ver cómo funcionarían para efectuar predicciones utilizando la simulación mental:

- 1) usar la simulación para una predicción adecuada acerca de cómo se sentiría F, después de tomar una medida de whisky
- 2) usar la simulación para una predicción acerca de la ilusión de Müller-Lyer<sup>44</sup>
- 3) usar la simulación para una predicción acerca de los sentimientos que tendría si estuviera colgado de una soga en un acantilado
- 4) usar la simulación para una predicción acerca de la creencia “la nieve es blanca”

El primer caso requiere de un conocimiento de tipo empírico. Los procesos corporales que conducen a sentir mareos o aturdimiento imaginados por consumir alcohol no se dan del mismo modo en que ocurren los procesos reales. Si no se llegan a experimentar las sensaciones en cuestión, es por-

---

<sup>43</sup> Cf. Davies, Martin y Tony Stone, “Folk Psychology and Mental Simulation”, en: O’Hear, A. (ed), *Contemporary Issues in the Philosophy of Mind*, Cambridge: Cambridge University Press, 1998, p. 53.

<sup>44</sup> En el experimento mental de Müller-Lyer, una persona ve dos líneas que de hecho tienen la misma longitud y, sin embargo, parecen ser de distinta longitud porque terminan en puntas de flecha que señalan en direcciones opuestas.

que no se posee el conocimiento empírico acerca de cómo se siente la gente cuando consume grandes cantidades de alcohol. Esto es más información general acerca del comportamiento humano en ciertas circunstancias y más información empírica acerca de la influencia de determinados líquidos en el organismo.

En el segundo caso, las líneas y flechas no generan la ilusión de Müller-Lyer en la imaginación, se necesita del proceso real de ver, con lo cual la perspectiva de la primera persona vía simulación mental no alcanza, se requiere previamente de información, de teoría.

En el tercer caso, el imaginarse en una situación de pánico puede conducir a situaciones reales de miedo sin el desarrollo de una teoría empírica acerca de cómo la gente siente en tales situaciones.

El cuarto caso es similar al tercero. Pero, sugieren los autores, existe una diferencia importante entre el caso de razonar las creencias imaginadas y el caso de la respuesta emotiva al peligro imaginado. Los síntomas de miedo o de pánico pueden ser reales, aun cuando los *inputs* sean imaginados. En el otro caso, el *input* y el *output* es imaginado, pero el proceso de razonamiento es real.

La conclusión que se puede extraer es que solo con la condición propuesta por Gordon o Goldman no se puede simular todos los estados mentales. Existen casos en donde algo más se requiere, ejemplo de ello son los dos primeros ejemplos propuestos.

Finalmente, hay que tener en cuenta dos aspectos en la atribución mental que se combinan: el tipo de estado mental a atribuir y la perspectiva que se utiliza para efectuar la atribución. La literatura filosófica suele acentuar que la teoría de la teoría<sup>45</sup> posee mayor éxito predictivo cuando se refiere a los estados mentales que conforman las llamadas actitudes proposicionales, en tanto que la simulación mental, aparentemente, cumple ejemplarmente esa función cuando se refiere a estados mentales tales como las sensaciones y las emociones. Sin embargo, esto no significa que, en ciertos casos, no pueda ser más adecuada la simulación, por ejemplo para el caso de las creencias, y la teoría de la teoría, para las sensaciones o las emociones. En el caso de la simulación de una creencia, quizá prime más la perspectiva desde la cual se

---

<sup>45</sup> La teoría de la teoría es compatible con la tesis del acceso privilegiado propuesta por Shoemaker, quien propone la coexistencia de la tesis del acceso privilegiado con cierta versión funcionalista de los estados mentales. Según cierta interpretación de la teoría de la teoría, esta podría apoyarse en una versión funcionalista.

efectúa la creencia que la creencia misma; mientras que, por ejemplo, con una sensación es más adecuado recurrir a ciertas teorías empíricas que brinden información acerca de cómo debería sentirse “alguien” en una circunstancia particular (casos en los que la persona sufre algún tipo de desorden mental o personas sanas que se encuentren en una situación puntual de confusión o simplemente duden acerca de sus sensaciones), con lo cual el aspecto determinante no sería el estado mental a atribuir, sino la perspectiva desde donde se atribuye. Para ello es importante el contexto.

### *7. La simulación mental, ¿una estrategia única, independiente y exhaustiva?*

Los modelos propuestos de la simulación mental poseen la ventaja de valerse de la perspectiva de la primera persona, de proponerse como una habilidad o capacidad no reflexiva y espontánea, sin requerir de enunciados legaliformes, y de poder dar cuenta de la naturaleza de los estados mentales a partir de la maestría o destreza en el uso de los mismos<sup>46</sup>. Sin embargo, tal como he intentando mostrar para el caso de la primera persona, no es tan clara su primacía en comparación con otra estrategia atributiva, ni que sean ventajas de tipo absoluto. Además, aún tiene que resolver algunos inconvenientes generales y otros propios de cada modelo de simulación en particular. Desarrollar estos argumentos excede el objetivo de este artículo<sup>47</sup>. Sin embargo, enumeraré algunas de las dificultades de la simulación mental, con el fin de completar algunos aspectos que, junto con los presentados anteriormente, posibilitarían considerar a la simulación mental (luego de reconsiderar cuál sería una versión mejorada, completa y adecuada) como una estrategia que no es única, ni exhaustiva ni excluyente.

La necesidad de un cuerpo teórico (“un cuerpo de conocimiento psicológico”, según Dennett, o el “conocimiento tácito de una teoría psicológica”, según Heal) que organice la simulación mental o el uso de la teoría en algún punto del desarrollo de la simulación (al comienzo o en el proceso mismo) es

---

<sup>46</sup> Gordon considera que se da cuenta de su naturaleza a partir de su maestría, en tanto que Goldman piensa que una teoría de la atribución mental no tiene por qué dar cuenta de la naturaleza de los conceptos mentales.

<sup>47</sup> Para un análisis más detallado de algunas de estas objeciones, véase Brunsteins, Patricia, “Estrategias de atribución mental: algunas distinciones y combinaciones”, en: Rabossi, Eduardo (ed.), *La mente y sus problemas. Temas actuales de filosofía de la psicología*, Buenos Aires: Catálogos, 2004, pp. 75-94.

una de las críticas cruciales que se han formulado desde el primer momento en que apareció esta propuesta.

También debería cuestionarse el tipo de principio que suponen los simulacionistas, sea el “principio de humanidad de Grandy”, o algún tipo de supuesto de similitud entre el simulador y el simulado. Estos pueden interpretarse como una condición *a priori* o se puede encontrar en ellos una base biológica importante. El principio de humanidad de Grandy está íntimamente ligado a la caracterización intencional de los estados psicológicos y, por ende, a la noción de racionalidad. Si este fuera el caso, si se acepta como punto de partida la condición de semejanza, la estrategia de la simulación no sería independiente de un supuesto de racionalidad. Si se usa tal principio, se debería, al menos, explicar en qué sentido se lo utiliza y con qué tesis se compromete, y para ello se necesita de algún marco teórico. La estrategia de simulación de Goldman, al dejar de lado el marco teórico y afirmar que se usa un “proceso o rutina cognitiva”, no explica cómo se lleva a cabo ese proceso. Y al establecer las condiciones para tal proceso, supone un principio que requiere de consideraciones teóricas dado su carácter y el uso particular que se hace de él. Gordon tampoco resuelve esta cuestión, aunque muchas veces apela a la idea biológica de módulos prearmados que serían los que dieron lugar a la simulación mental<sup>48</sup>.

Otro de los problemas que se le presenta es cómo resolver el problema del marco. Para generar una explicación o una predicción<sup>49</sup> de la conducta de otra persona, se necesita poseer dos elementos: alguna descripción de la situación actual, de aquellas cosas que impactan en la actividad actual de la persona, su entorno físico inmediato, su historia personal, o sus metas y proyectos y, finalmente, alguna descripción de la conducta de la persona, lo que la persona está haciendo o por hacer. No se puede comprender el comportamiento de alguien sin el conocimiento de algún tipo de situación o conducta dada. Esto reubica la posición de la simulación mental, puesto que parecería anterior a la simulación mental misma, tanto desde un punto de vista lógico

---

<sup>48</sup> La estrategia de la simulación parece estar de acuerdo con un programa de la naturalización de la filosofía. Pensemos en Goldman, cuando le otorga la ventaja de ser la que más se acerca a la práctica real, y pensemos en Gordon y los procesos imitativos mencionados. Finalmente, podemos suponer que, si bien ambos enfoques de la simulación apelan al principio de humanidad de Grandy, su soporte sería fuertemente biológico y, en ese sentido, se adecuan mejor a un programa de naturalización.

<sup>49</sup> Esta opinión se encuentra en: Wilkerson, William, “Simulation, Theory and the Frame Problem: The Interpretive Moment”, en: *Philosophical Psychology*, XIV (2001), pp. 141-153.

como temporal, un momento interpretativo en donde se hallen las condiciones para la aplicación de la simulación<sup>50</sup>. La caracterización de la conducta y el entorno de una persona pueden considerarse como precondiciones para la simulación mental, y estas abarcan el conocimiento general y cierta competencia acerca del entorno. Por lo tanto, para poder simular, primero habría que resolver el problema del marco.

Finalmente, desde el punto de vista empírico y en el área de investigación de la psicología del desarrollo, gran parte de los avances evalúa si la capacidad de un niño para emplear los conceptos mentales para predecir las acciones refleja un desarrollo gradual de una teoría o si es algún tipo de habilidad. Desde la simulación, se hace uso de ciertas investigaciones para apoyar la tesis simulacionista. También, desde la simulación mental se retoman los resultados de ciertos experimentos mentales con adultos normales para poder determinar el rol de la información en la simulación mental. Tal es el caso de las investigaciones acerca del *test* de la falsa creencia y la evidencia empírica de la “penetrabilidad cognitiva” o la “filtración de información” en el proceso de simulación, respectivamente. Son investigaciones empíricas que se utilizan como evidencia en contra de la simulación y, a partir de ella, los defensores de la simulación han intentado nuevas interpretaciones favorables a ellos.

Los problemas enumerados anteriormente mostrarían que aún la simulación mental debe resolver la presencia de ciertos “aspectos teóricos” en la práctica de la simulación y cuáles son puntualmente esos aspectos. Debe también explicar el uso generalizado de la perspectiva de la primera persona. Propongo, por ello, reducir el alcance de las perspectivas sugiriendo una ligera pero importante modificación a las tesis presentadas en el cuarto apartado:

*Tesis A'*: “Se puede considerar que la atribución intencional hacia uno mismo, *a veces*, no tiene nada de particular y que se puede tener acceso ‘a la propia mente’ del mismo modo en que se accede a la de los demás”.

*Tesis C'*: “Se puede considerar que la atribución mental hacia uno mismo, *a veces*, constituye el punto de partida y se puede tener acceso ‘a la propia mente’ del mismo modo en que se accede a la mente de los demás”.

---

<sup>50</sup> Para una versión de la comprensión como la creación de un espacio compartido intersubjetivo pero que, a la vez, deja un espacio abierto para la simulación y parecería no tener que resolver el problema del marco, véase, en este mismo número, el artículo de Quintanilla, Pablo, “Comprensión, imaginación y transformación”.

De esta manera, se restringe para cada tesis el uso generalizado de una única perspectiva de atribución mental, existiendo la posibilidad de que ambas sean coexistentes<sup>51</sup>.

### *Conclusiones*

Frente a la teoría de la teoría, la simulación mental se postula como una candidata a ser la estrategia a veces única, a veces no única, pero al menos principal, de los modelos vigentes de atribución mental. Se apoya en los puntos que han sido fuertemente criticados de la teoría de la teoría: la exigencia de la legalidad, en donde es importante cierta particularidad, y en el hecho de que no siempre es adecuado un enfoque desde la tercera persona cuando es más “automático” o “intuitivo” un acercamiento desde la primera persona.

Sin embargo, no queda claramente establecido cómo es que la simulación mental logra el objetivo de ser una estrategia para atribuir los estados mentales sin apelar a leyes en ningún sentido definido del término o a ciertos componentes teóricos, ni cómo se puede efectuar el salto de la primera persona a la tercera, en ninguna de las versiones presentadas. Quedó planteada así una cuestión, no menos importante, acerca de la validez de una estrategia que intenta dar cuenta de los estados mentales solamente a partir de la primera persona. Existe una serie de problemas teóricos y también alguna evidencia empírica<sup>52</sup> en la simulación mental que mostraría cuán dificultoso es sostener una psicología del sentido común apta para explicar y predecir la conducta sin la justificación que brindaría una explicación desde la perspectiva de la tercera persona. Por otro lado, estos argumentos mostrarían también que, de hecho, lo que la simulación mental dice que hace, en realidad, no ocurre.

---

<sup>51</sup> La tesis referente a la perspectiva de la tercera persona aquí solo se encuentra presentada. En otro trabajo, me dedico a analizar la perspectiva de atribución desde la tercera persona y los límites y posibilidades de una teoría de la teoría que acepte la posibilidad de coexistencia con una noción de acceso privilegiado, completando, de esta manera, ese aspecto de las estrategias de atribución mental. Cf. Brunsteins, Patricia, *“Leyendo nuestras mentes”: una visión de la controversia en torno a las teorías de la atribución mental*, Tesis doctoral, Universidad Nacional de Córdoba.

<sup>52</sup> Según Gopnik y Wellman (partidarios de la teoría de la teoría), existe evidencia que sugiere que los niños que fallan en una versión de la falsa creencia en la tercera persona, también fallan en una versión de la primera persona. Ellos ofrecen este resultado como problemático para la teoría de la simulación, ya que revelaría la no-simetría entre las atribuciones de la primera y la tercera persona (cf. Gopnik, Allison y Henry Wellman, “Why the Child’s Theory of Mind Really Is a Theory of Mind”, en: Davies, Martin y Tony Stone (eds.), *Folk Psychology*, pp. 232-258).

Se ha visto que los intentos de justificar conceptualmente el punto de partida de la primera persona, tanto de Goldman como de Gordon, además de no ser exhaustivos, revelan ciertos inconvenientes teóricos. He intentado presentar un modo de justificación de las nociones respectivas del “acceso privilegiado”, atendiendo a ciertas propiedades de un modo plausible y modificando en algún punto la propuesta original de los autores, con el fin de ofrecer una propuesta con menos fisuras teóricas. Cada una de las versiones atiende a modos diferentes de comprender el mecanismo de simulación mental.

Lo planteado a partir de la perspectiva de la primera persona y la serie de objeciones teóricas y empíricas a la simulación mental dejan ver que es imposible, teóricamente, una estrategia interpretativa desde una perspectiva exclusivamente elaborada a partir de la primera persona. Es necesaria también una visión desde la tercera persona, sin dejar de considerar el lugar privilegiado del sujeto. La teoría de la simulación podría solucionar el tema de la inclusión de la teoría, pero debe defender mucho más el uso generalizado de la primera persona. En algunos casos funcionaría, en otros no. Por lo tanto, la simulación mental, aun cuando intente rescatar su carácter de autoridad a partir de la perspectiva de la primera persona, no puede, solamente con ese elemento a la base, construir una estrategia exhaustiva, única e independiente de atribución mental. Una explicación de este tipo no sería en principio incompatible con alguna versión de la teoría de la teoría que, de algún modo, intente rescatar este aspecto de algunos estados psicológicos.

Se puede pensar una distinción entre el acceso a la propia mente y a la mente de los demás y, desde cada acceso respectivamente, se puede atribuir estados mentales a uno mismo y también a los demás. Para ello, no es necesario fijar qué mecanismo cognitivo, en sentido estricto, se utilizaría. En otras palabras, se puede sostener una diversidad de accesos sin comprometerse con un único mecanismo cognitivo puntual que llevaría adelante tal atribución. Se permitirían las siguientes situaciones:

- A partir del acceso a nuestra propia mente, se puede atribuir estados mentales a otra persona utilizando la simulación mental.
- A partir del acceso a nuestra propia mente, se puede atribuir estados mentales a uno mismo aplicando la simulación mental.
- Sin acceder “directamente” a nuestra propia mente, se puede atribuir estados mentales a un tercero utilizando la teoría de la teoría.
- Sin acceder “directamente” a nuestra propia mente, se puede atribuir estados mentales a uno mismo utilizando la teoría de la teoría.

Se acepta que, en algunos casos, se utiliza la simulación mental y en otros la teoría de la teoría<sup>53</sup>, siendo al mismo tiempo más flexible el marco general acerca de los enfoques de atribución al aceptar la diversidad de accesos entre nuestra propia mente y la mente de los demás. A esta diversidad se apela en algunas ocasiones y en otras no, y queda reflejada en la coexistencia de las tesis A' y C'.

La agudeza del planteo simulacionista puede salvaguardarse atendiendo teórica y empíricamente a reforzar algunos de sus aspectos problemáticos. De esta manera, la simulación podría presentarse como una habilidad de las personas (emotivas y racionales) que, junto con otro tipo de estrategia, es utilizada en la práctica atributiva.

---

<sup>53</sup> La teoría de la teoría no exige necesariamente aceptar una versión funcionalista de lo mental que asuma la tesis realista intencional. Podría considerarse una versión externalista que, con menor compromiso ontológico, sostenga que las leyes que utiliza son convicciones producto de la cultura en la que estamos insertos; o se puede proponer la estrategia intencional de Dennett; o se puede sostener una versión internalista (realista intencional) y también externalista de la teoría de la teoría, como alguna entre otras alternativas.