

還元不可能に複雑なネズミ捕り

数少ない生物担当インテリジェントデザイン理論家Dr. Michael Beheは自らが提唱する概念"Irreducible Complexity(還元不可能な複雑さ)"をネズミ捕りのアナロジーを使って定義している。

なので、ネズミ捕り分解コンテストな状況になってしまった。その中で、もっとも見事に、ネズミ捕りの仮想進化経路を定めて見せたのがJohn H. McDonaldだった。

It is not my purpose here to point out all of the philosophical flaws in Behe's argument; this has been done thoroughly in many of the resources collected on John Catalano's excellent web page. Instead, I wish to point out that the mousetrap that Behe uses as an analogy CAN be reduced in complexity and still function as a mousetrap.

ここでは、Beheの論の哲学的誤りのすべてを指摘しようとは思わない。その代わりに、私はBeheがアナロジーに使うネズミ捕りが、分解してもネズミ捕りとして機能することを示す。

The mousetrap illustrates one of the fundamental flaws in the intelligent design argument: the fact that one person can't imagine something doesn't mean it is impossible, it may just mean that the person has a limited imagination.

ネズミ捕りは、インテリジェントデザイン論の本質的誤りを示してみせるものだ。すなわち、それがイメージできないという事実は、それが不可能だと意味せず、想像力の欠如を意味するだけだと。

[[John H. McDonald: "A reducibly complex mousetrap"](#)]

これについてのproudfootzによる解説動画はこっち：
