



# Utilizando as Categorias Tipos de Objetos

## ■ Objetos

- exemplos da secundidade
- podem portanto existir em duas formas
  - | genuínos
  - | degenerados

## ■ Objeto Imediato (degenerado)

- objeto, na maneira como é apresentado (potencialmente) pelo signo
- idéia de primeiridade (qualidade ontológica)

## ■ Objeto Dinâmico (genuíno)

- objeto, como ele existe no mundo real
- idéia de secundidade (existência)



# Utilizando as Categorias Tipos de Interpretantes

- Interpretantes
  - exemplos de terceiridade
  - podem portanto sofrer duas degenerações
- Interpretante Imediato (duplamente degenerado)
  - interpretante potencial que o signo carrega em si, ainda não interpretado em nenhuma mente - primeiridade
- Interpretante Dinâmico (simplesmente degenerado)
  - interpretante real, efetivamente causado na mente do intérprete
  - idéia de secundidade
- Interpretante Final (genuíno)
  - interpretante genérico, reunindo todos os interpretantes possíveis em uma semiose ilimitada - terceiridade



# Outra Divisão dos Interpretantes

- Com relação a natureza de um interpretante
  - podemos aplicar novamente a primeiridade, secundidade e terceiridade
- Interpretante Emocional (primeiridade)
  - fâneron criado na mente é uma mera qualidade ou sentimento
  - equivalente à dimensão apraisiva de Morris
- Interpretante Energético (secundidade)
  - fâneron criado na mente é uma reação (mecânica ou muscular) causada pela presença do signo
  - equivalente à dimensão prescritiva de Morris
- Interpretante Lógico (terceiridade)
  - fâneron criado na mente é um pensamento - ou seja - uma representação - dimensão designativa de Morris



# Criando Classes de Signos Tricotomias

## ■ Signo

- estudado analisando-se sua relação consigo próprio, com seu objeto e com seu interpretante
- 3 tricotomias sígnicas básicas - aplicação de primeiridade, secundidade e terceiridade aos tipos de relacionamento
- aplicações dos operadores de primeiridade, secundidade e terceiridade a CADA UM dos relacionamentos

## ■ Classes de Signos

- nem todas as combinações tricotômicas vão existir
- signos de uma certa ordem não podem ter elementos de uma ordem acima da sua

## ■ 3 Tricotomias Básicas

- geram somente 10 possíveis classes de signos



# Primeira Tricotomia

- Signo em relação a si mesmo
- Qualisignos (Tone) - primeiridade
  - o signo corresponde somente a um fenômeno de qualidade
- Sinsignos (Token) - secundidade
  - o signo é um existente da natureza, tendo uma existência bem marcada no mundo real
- Legisignos (Type) - terceiridade
  - o signo não é um existente da natureza, mas uma lei geral que subordina os existentes da natureza
  - cada ocorrência de um legisigno é um sinsigno, chamado de sua réplica



# Segunda Tricotomia

- Signo em Relação ao seu Objeto
- Ícone (primeiridade)
  - signo apresenta em si próprio, as qualidades do objeto que representa - relação entre signo e objeto independe do interpretante e do próprio objeto
- Índice (secundidade)
  - signo mantém uma conexão física ou relacional com seu objeto
  - referência para seu objeto - relação entre signo e objeto independe do interpretante, mas depende do objeto
- Símbolo (terceiridade)
  - signo mantém uma relação totalmente arbitrária com seu objeto
  - relação entre signo e objeto depende intrinsecamente do interpretante e do objeto



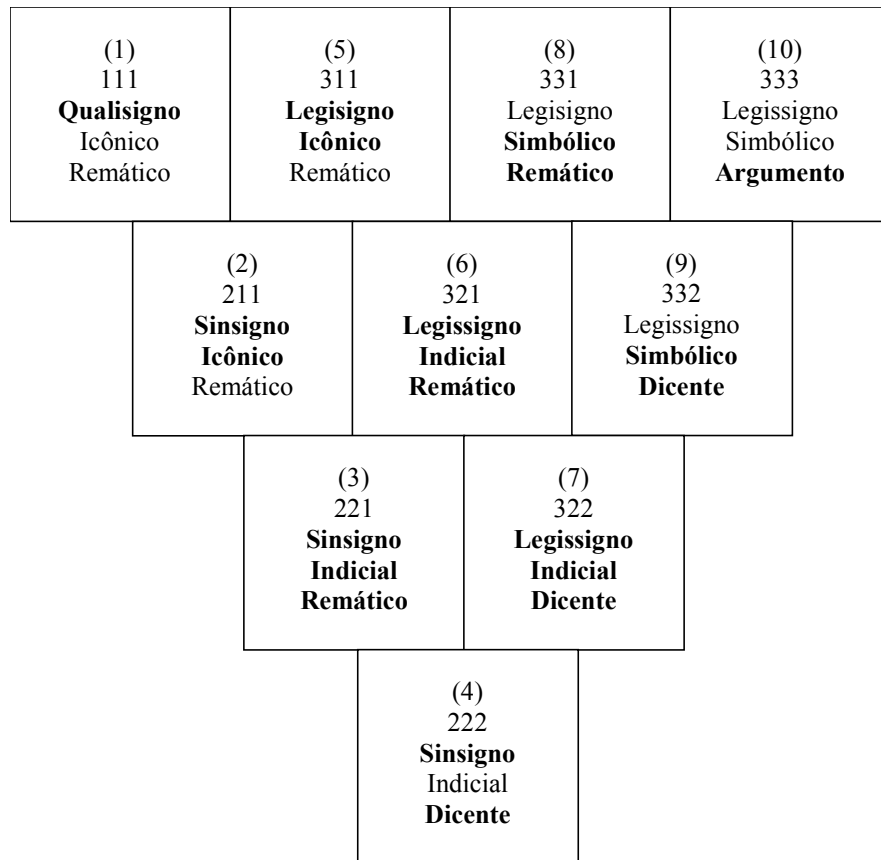
# Terceira Tricotomia

- Signo em Relação ao seu Interpretante
- Rema (Termo)
  - signo cujo interpretante (que media a ligação com o objeto) é uma mera possibilidade - condições possíveis de verdade
- Dicente (Proposição)
  - signo cujo interpretante é um existente - ou seja - pode ser afirmado como uma verdade ou falsidade - condições reais de verdade
- Argumento
  - signo cujo interpretante é uma lei - ou seja - necessariamente deve ser afirmado como verdade ou negado como falsidade - condições necessárias de verdade



# 10 Classes de Signos

- 1 - Qualisigno
- 2 - Sinsigno Icônico
- 3 - Sinsigno Indicial Remático
- 4 - Sinsigno Dicente
- 5 - Legisigno Icônico
- 6 - Legisigno Indicial Remático
- 7 - Legisigno Indicial Dicente
- 8 - Símbolo Remático
- 9 - Símbolo Dicente
- 10 - Argumento







# Tipos de Ícones

## ■ Ícones

- signos e seus objetos apresentam entre si relações de “similaridade”, que podem ser entretanto oriundas de uma primeiridade, uma secundidade ou uma terceiridade

## ■ Imagens

- a similaridade entre signo e objeto se dá diretamente em função de suas qualidades primárias (primeiridade)

## ■ Diagramas

- a similaridade se dá em função das relações entre as partes do objeto (secundidade)

## ■ Metáforas

- a similaridade está na predicação (ou representação) que ambos signo e objeto partilham (terceiridade)



# Tipos de Argumentos

## ■ Argumento

- tipo de signo que é composto por duas proposições acopladas por uma relação de implicação, de tal forma que a verdade da primeira proposição (premissa) implicará necessariamente na verdade da segunda proposição (conclusão)

## ■ Abdução (primeiridade)

- argumento cuja conclusão é potencialmente verdadeira
- único argumento criativo

## ■ Dedução (secundidade)

- argumento cuja conclusão é realmente verdadeira

## ■ Indução (terceiridade)

- argumento cuja conclusão é geralmente verdadeira



# Argumentos Dedutivos

## ■ Deduções

### ■ Necessárias

- | não tem nada a ver com razão ou frequência, mas professa que a partir de premissas verdadeiras, deve-se obter conclusões verdadeiras
- | **Corolários:** representa as condições da conclusão em um diagrama e encontra a partir da observação deste diagrama, como ele é, a verdade da conclusão
- | **Teoreática:** tendo representado as condições da conclusão em um diagrama, realiza um experimento engenhoso sobre o diagrama e pela observação do diagrama modificado, garante a verdade da conclusão

### ■ Prováveis (Deduções de Probabilidade)

- | conclusões são afirmadas de acordo com razões de frequência
- | **Deduções Estatísticas:** conclusões são afirmadas de acordo com razões de frequência mas o fazem com certeza absoluta
- | **Deduções Prováveis Próprias:** conclusões não são afirmadas com certeza, mas somente na medida da frequência com que são verdadeiras



# Argumentos Indutivos

## ■ Indução

### ■ Argumento Pooh-pooh

- | método que consiste em negar que um evento de um tipo geral possa ocorrer, baseando-se no fato de que este nunca ocorreu
- | sua justificativa se dá por se dizer que se este método for aplicado persistentemente em todas as ocasiões, ele poderá ser corrigido caso esteja errado e portanto sempre levará a uma conclusão verdadeira

### ■ Verificação Experimental de uma Predição Geral

- | conclui que as condições de uma predição geral serão verificadas na medida em que estas são experimentalmente verificadas

### ■ Argumento a partir de uma Amostra Aleatória

- | método que verifica qual a proporção de membros de uma classe finita que possuem uma determinada qualidade, selecionando-se uma amostra aleatória da classe e concluindo que a razão encontrada na amostra será a mesma para a classe toda

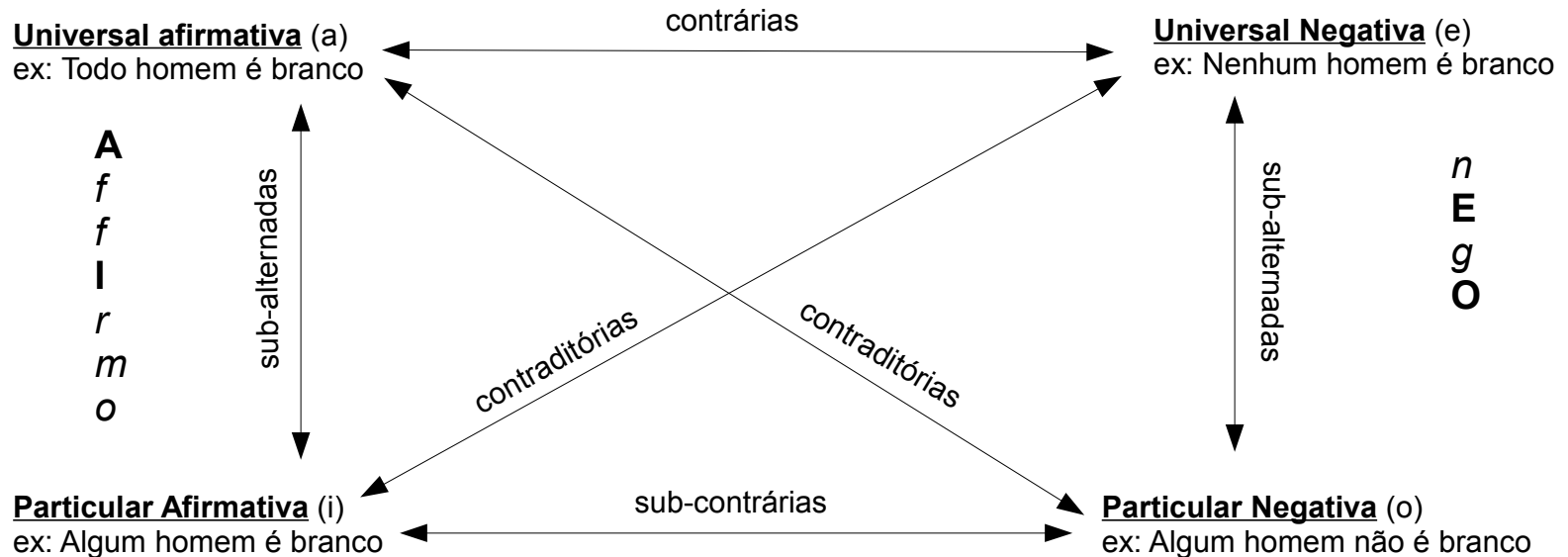


# Silogismos de Aristóteles

## Proposições Categóricas

- <Quantificador, Sujeito, Cópula, [Negação], Predicado>
  - Todo homem é mortal
  - Todo Deus é não-mortal

## Tipos de Proposições Categóricas





# Silogismos de Aristóteles

- Silogismo
  - 3 proposições categóricas: 2 premissas e uma conclusão
  - 3 termos, cada um utilizado exatamente em 2 proposições
- Termos Maior, Menor e Intermediário
  - Maior: predicado da conclusão
  - Menor: sujeito da conclusão
  - Intermediário: aparece somente nas premissas
- Premissa Maior
  - Premissa que possui o termo maior
- Premissa Menor
  - Premissa que possui o termo menor



# Silogismos de Aristóteles

## ■ Três Figuras Silogísticas

- De acordo com a posição do termo intermediário nas premissas
- 1a. Figura: sujeito na premissa maior, predicado na menor
- 2a. Figura: predicado nas 2 premissas
- 3a. Figura: sujeito nas 2 premissas
- 4a. Figura: existente, mas não citada por Aristóteles
  - sujeito na premissa menor, predicado na maior

## ■ Modos Silogísticos

- 256 modos, dos quais somente 24 são válidos

## ■ Conversão

- substituição do sujeito pelo predicado mantendo a verdade da proposição categórica
  - $\text{Todo } S \text{ é } P \leftrightarrow \text{Algum } P \text{ é } S$
- Regras, dependendo do tipo de proposição categórica



# Silogismos de Aristóteles

- Modos Silogísticos (Moods)
  - 1a Figura: Barbara, Celarent, Darii, Ferio, Barbari†, Celaront†.
  - 2a Figura: Cesare, Camestres, Festino, Baroco, Cesaro†, Camestro†.
  - 3a Figura: Darapti, Disamis, Datisi, Felapton, Bocardo, Ferison.
  - 4a Figura: Bramantip, Camenes, Dimaris, Fesapo, Fresison, Camenopt
- Vogais
  - denotam o tipo de proposição categórica – premissa maior, premissa menor, conclusão
- Outras letras
  - regras para conversão entre silogismos





# Silogismos e Argumentos

- **Barbara**
  - Silogismo de referência para outros silogismos e diversos outros propósitos
- **Argumentos**
  - Gerados a partir de diferentes asserções de verdade a partir do silogismo Barbara
- **Indução**
  - Inferência da verdade da premissa maior (CP 8.209)
- **Dedução**
  - Inferência da verdade da conclusão (CP 8.209)
- **Abdução**
  - Inferência da verdade da premissa menor (CP 8.209)



# Silogismos e Argumentos

## ■ Abdução

B

$A \rightarrow B$

---

A

## ■ Dedução

A

$A \rightarrow B$

---

B

## ■ Indução

A

B

---

$A \rightarrow B$

## ■ Abdução

x é B

Todo A é B

---

x é A

## ■ Dedução

x é A

Todo A é B

---

x é B

## ■ Indução

x é A

x é B

---

Todo A é B