

Animerede figurer til virkelighedsfilosofi, del 2: virkelighedslogik

ved
Jörg Zeller

Liste af figurer: for at aktivere linkene animer slidsen, for at navigere mellem slidsene brug piletasterne!

[Figur 10.11](#)

[Figur 12.2](#)

[Figur 10.12](#)

[Figur 12.3](#)

[Figur 13.1](#)

[Figur 13.2](#)

[Figur 11.1](#)

[Figur 11.2](#)

[Figur 11.3](#)

[Figur 11.4](#)

[Figur 11.5](#)

[Figur 11.6](#)

[Figur 11.7](#)

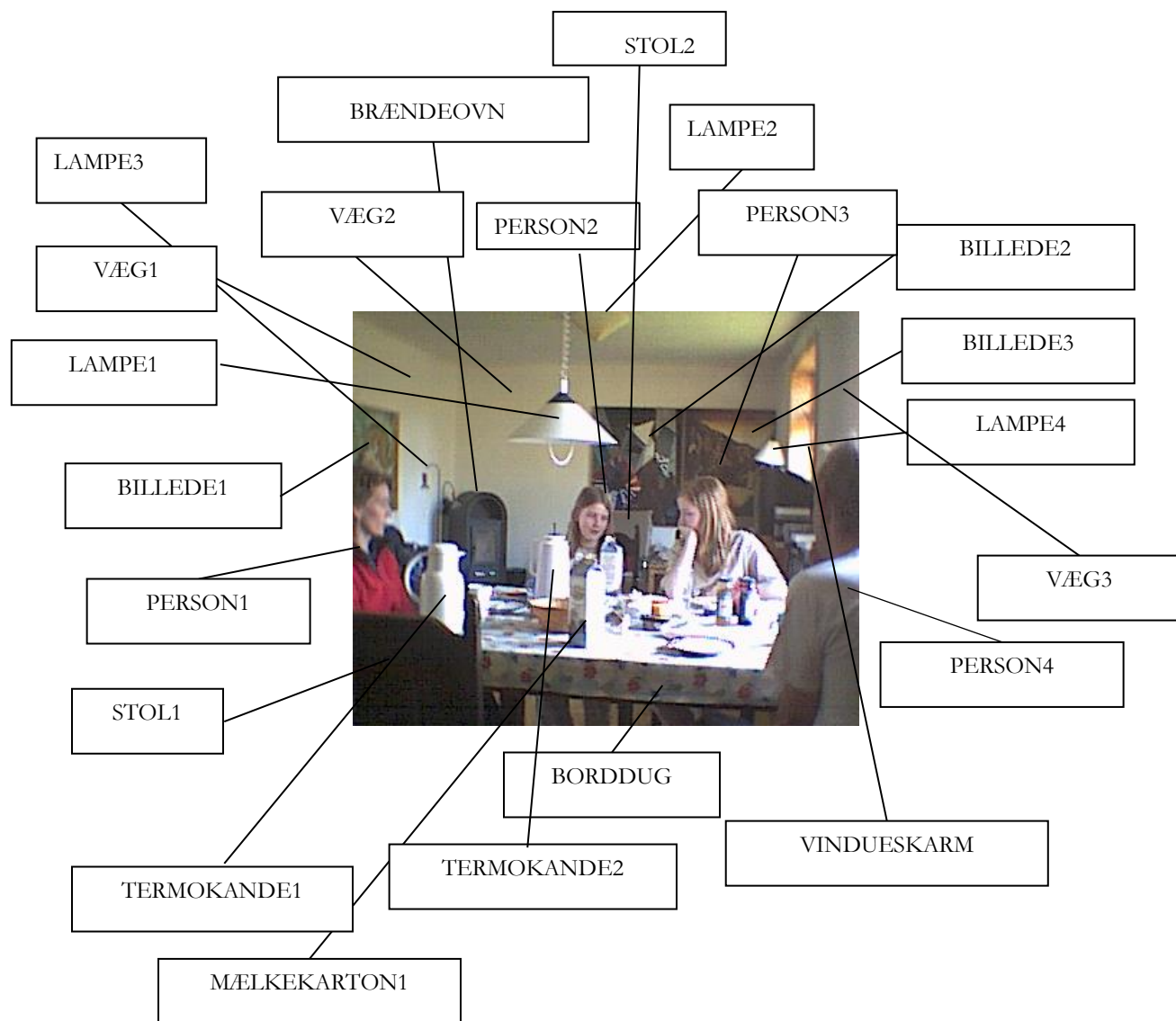
[Figur 11.8](#)

[Figur 11.9](#)

[Figur 11.10](#)

[Figur 11.11](#)

[Figur 11.12](#)

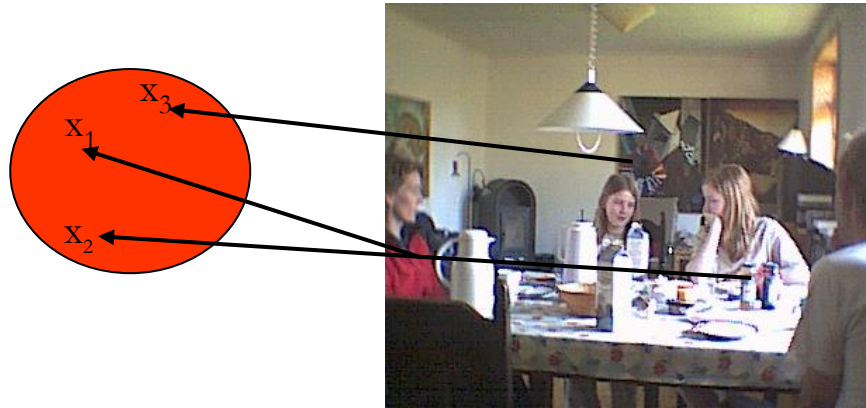


Figur 10.11:
domæne af
individuelle
genstande i
modelsituation 1.

FOL-Semantik 1

Figur 10.12: semantik for prædikatsnavn $RØD$ mhp. modelsituation 1

FOL-Semantik 2

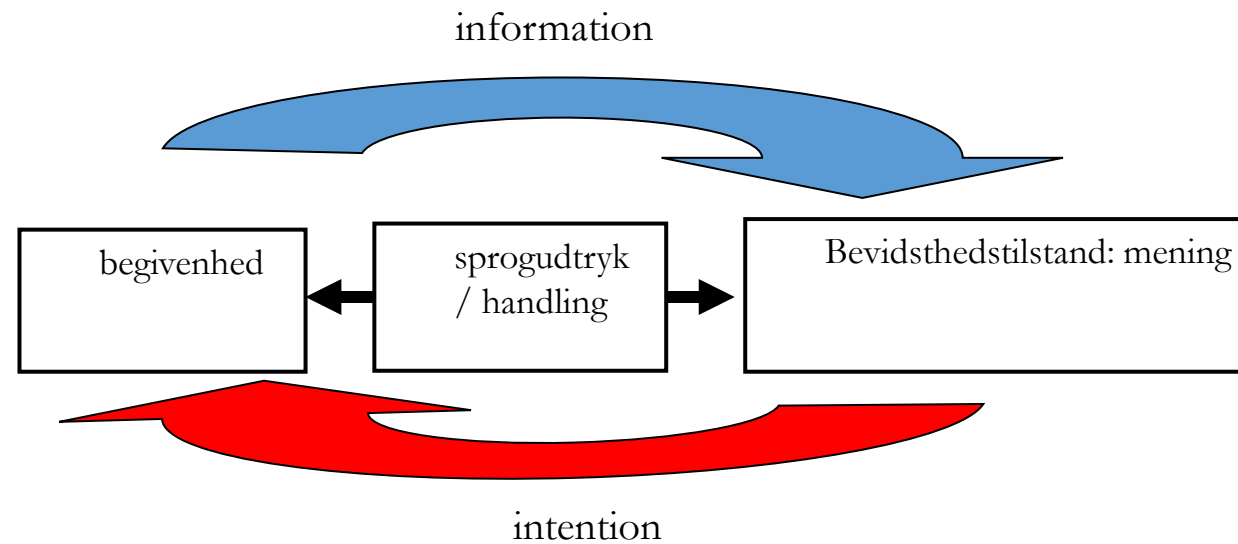


Mængde af røde
genstande i
modelsituation 1:

$$\mathbf{V}(RØD) = \{x_1, x_2, x_3\}$$

$\exists x (TRØJE_PERSON1(x) \wedge RØD(x))$ Læs: der findes noget, som er en trøje af person1 og den er rød.

Figur 11.1: Menings-Handlings-struktur



Figur 11.2

Ordet 'BORD' = *struktur*
af bogstaver, som
repræsenterer en struktur
af fysiske ting

meningsrelation



Bord = *struktur* af borddele (plade, ben,
lister, skruer, ...)

Figur 11.2: mening som relation mellem strukturer

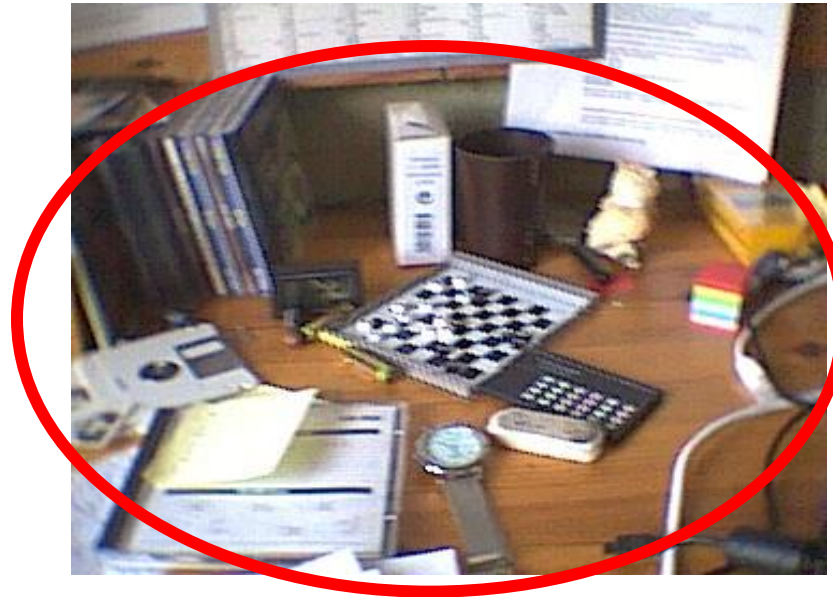
Figur 11.3

Fysisk
virkelighedsstruktur



Teknisk
virkelighedsstruktur

Figur 11.4: Mængde som sammenfatning af elementer



Figur 11.5: Tilstand

SAGFORHOLD

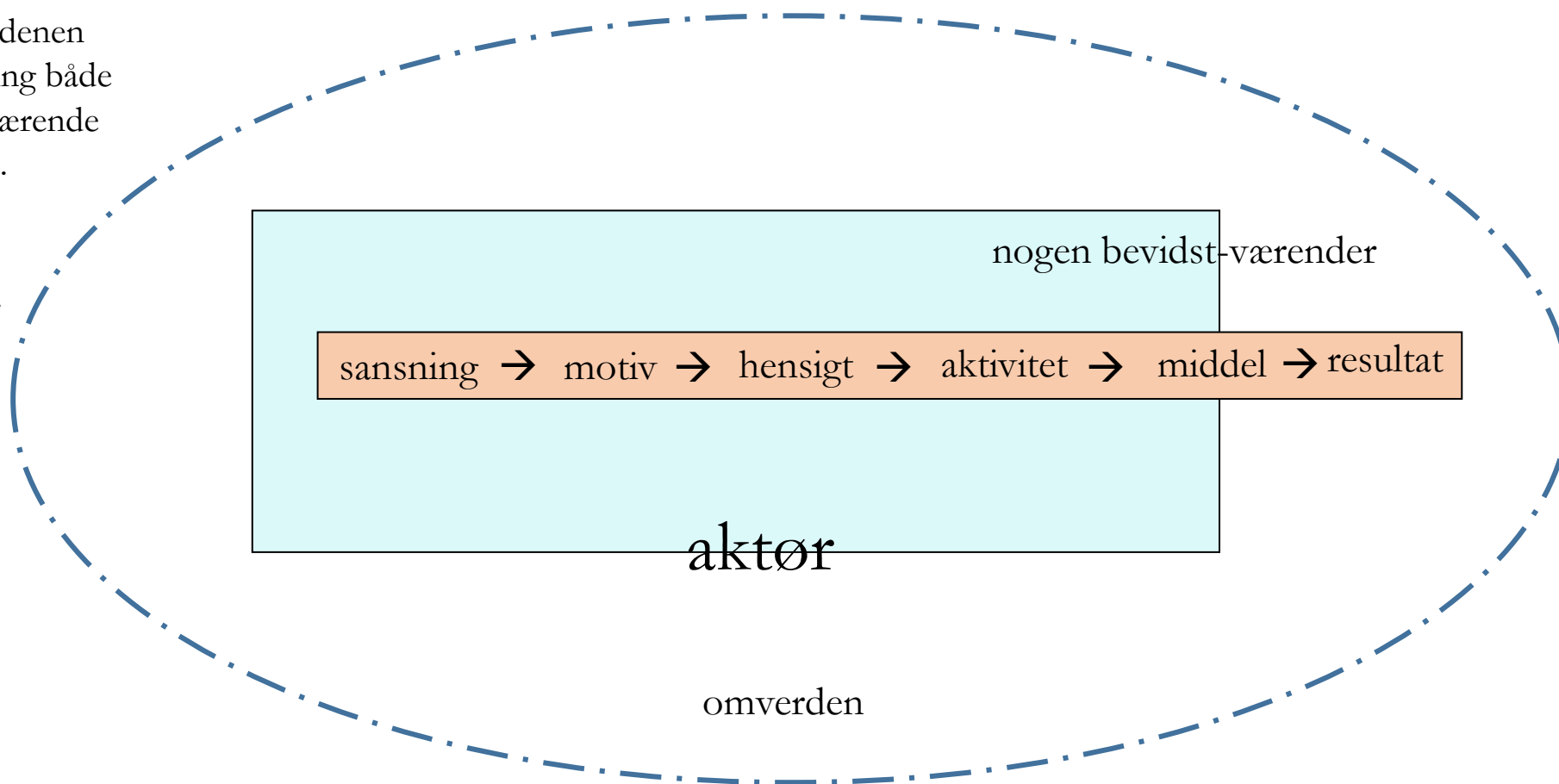


Animationen antyder, at en tilstand er et sagforhold, der ikke ændrer sig i løbet af et begrænset tidsrum.

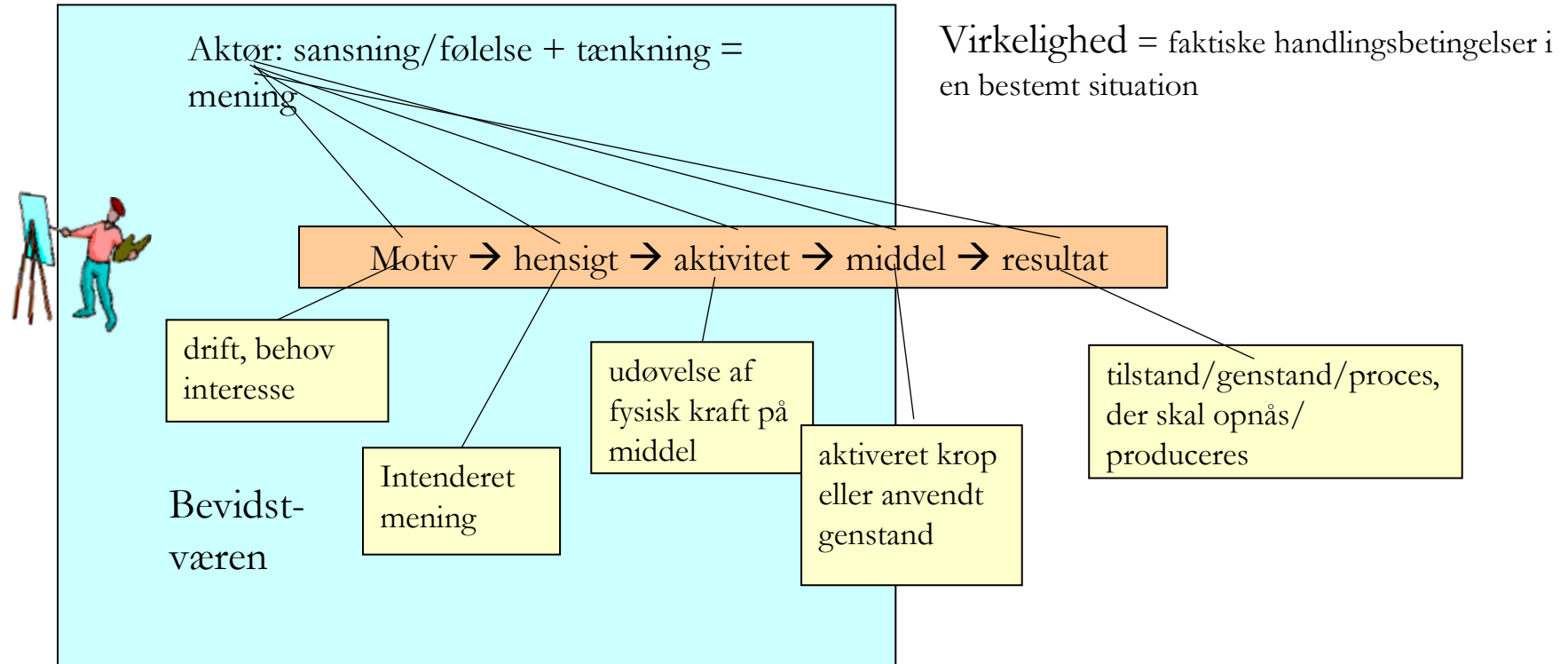
TID

Figur 11.6: Aktørstruktur

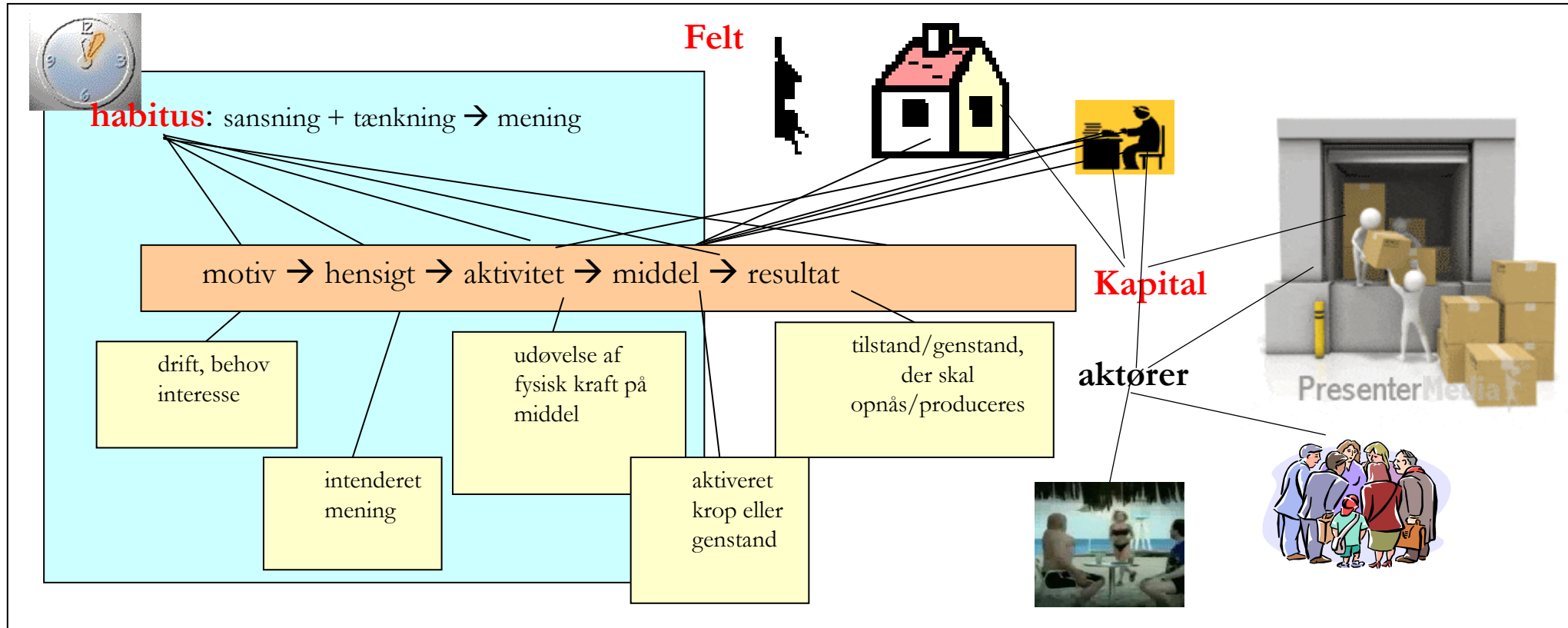
Bemærk: hvis den lyseblå firkant repræsenterer aktørens bevidst-værende side, så skal aktørens placering mellem bevidst-væren og omverdenen antyde, at handling både har en bevidst-værende og en fysisk side. Noget lignende gælder for handlingsmidler.



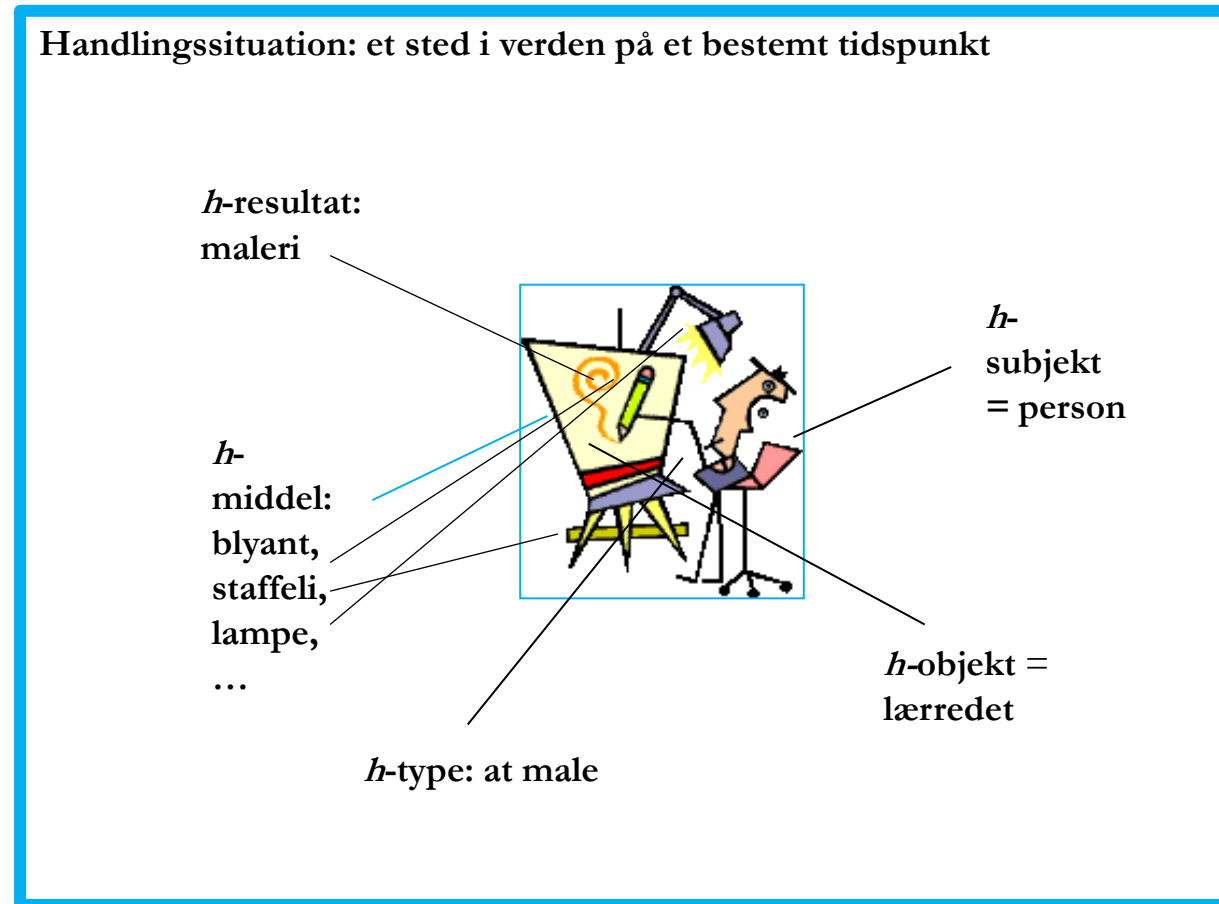
Figur 11.7: Handlingsituation



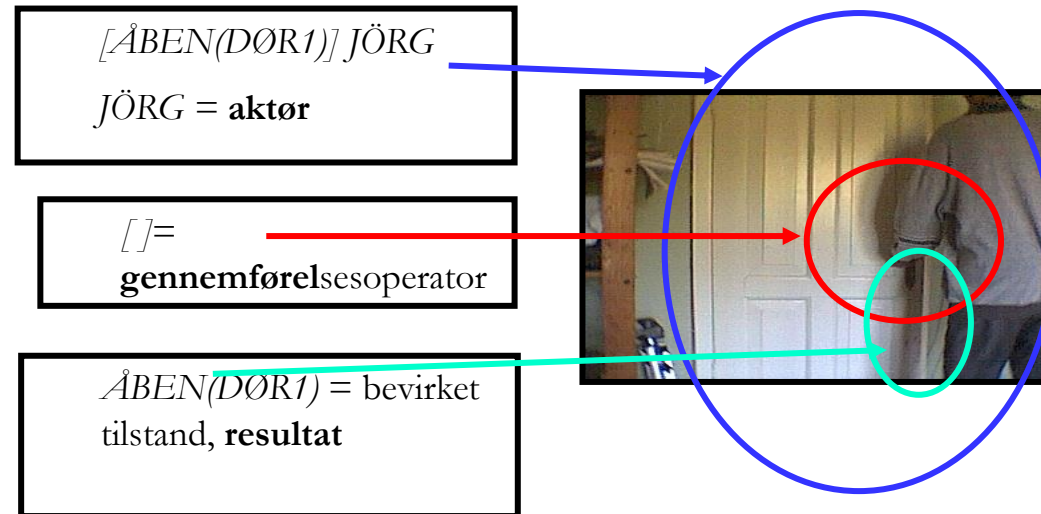
Figur 11.8: Praksislogisk Bourdieu-model



Figur 11.9 handlingssituation



Figur 11.10: Aktør, *h*-gennemførelse, *h*-resultat



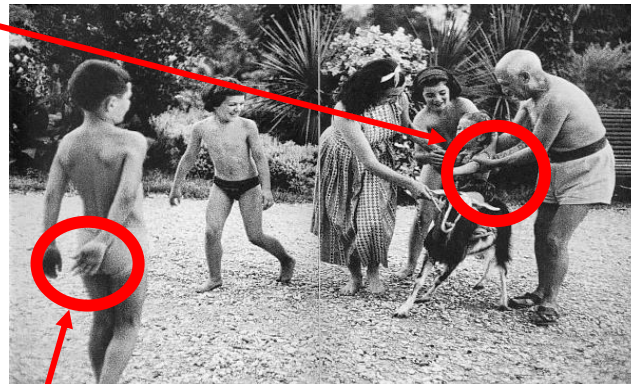
Handlingslogiske
strukturelementer

Figur 11.11: Handling og undladelse

HANDLING: $[p] a$

$[SIDDER_PÅ(MEURICE, GED)] PICASSO$

Læs: Picasso bevirker (gør noget for), at Meurice sidder på geden.



Claudes undladelse bevirker i den foreliggende situation dog ikke, at Meurice falder ned fra geden, fordi der er andre aktører tilstede, der forhindrer det.

UNDLADELSE: $[\neg p] a$

$[\neg SIDDER_PÅ(MEURICE, GED)] CLAUDE$

Læs: Claude bevirker (gør noget for), at Meurice ikke sidder på geden.

Figur 11.12 – 11.14, handling som hændelsesforløb



Tid

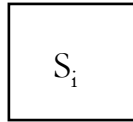


Figur 12.2: lineær praksis-graf

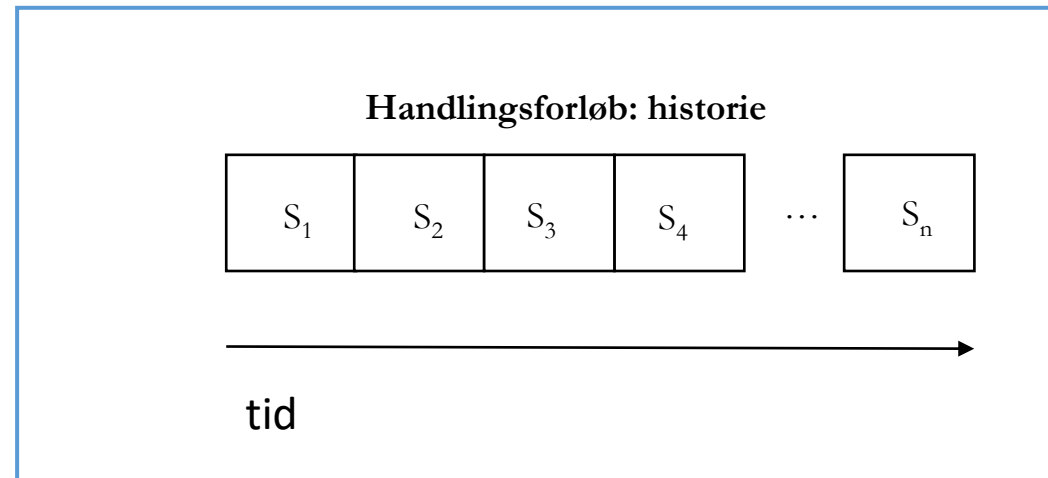
PRAKSISFELT



HANDLINGS-
SITUATION:

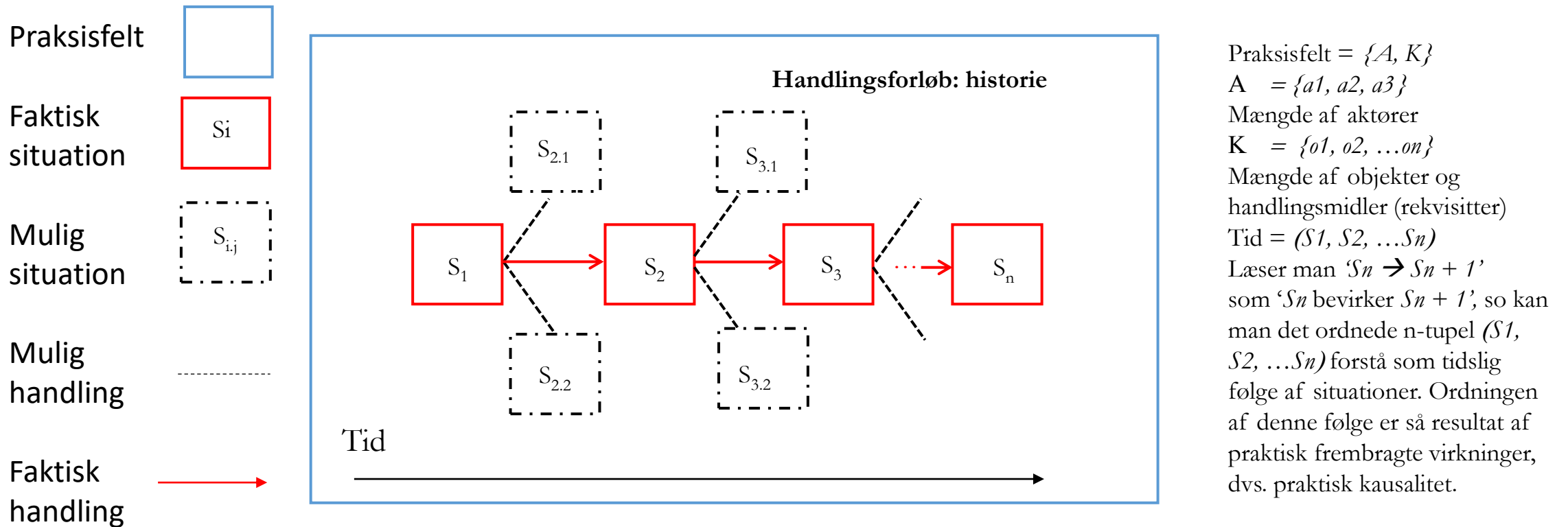


bestående af tidsrumligt
lokaliserede aktører med
deres habitus og
tilsvarende kausalt
relaterede kapitalformer



Historie som tids-rum-kausalt forbundet
følge af handlingssituationer: S_1 , ... , S_n

Figur 12.3: Forgrenet praksisgraf



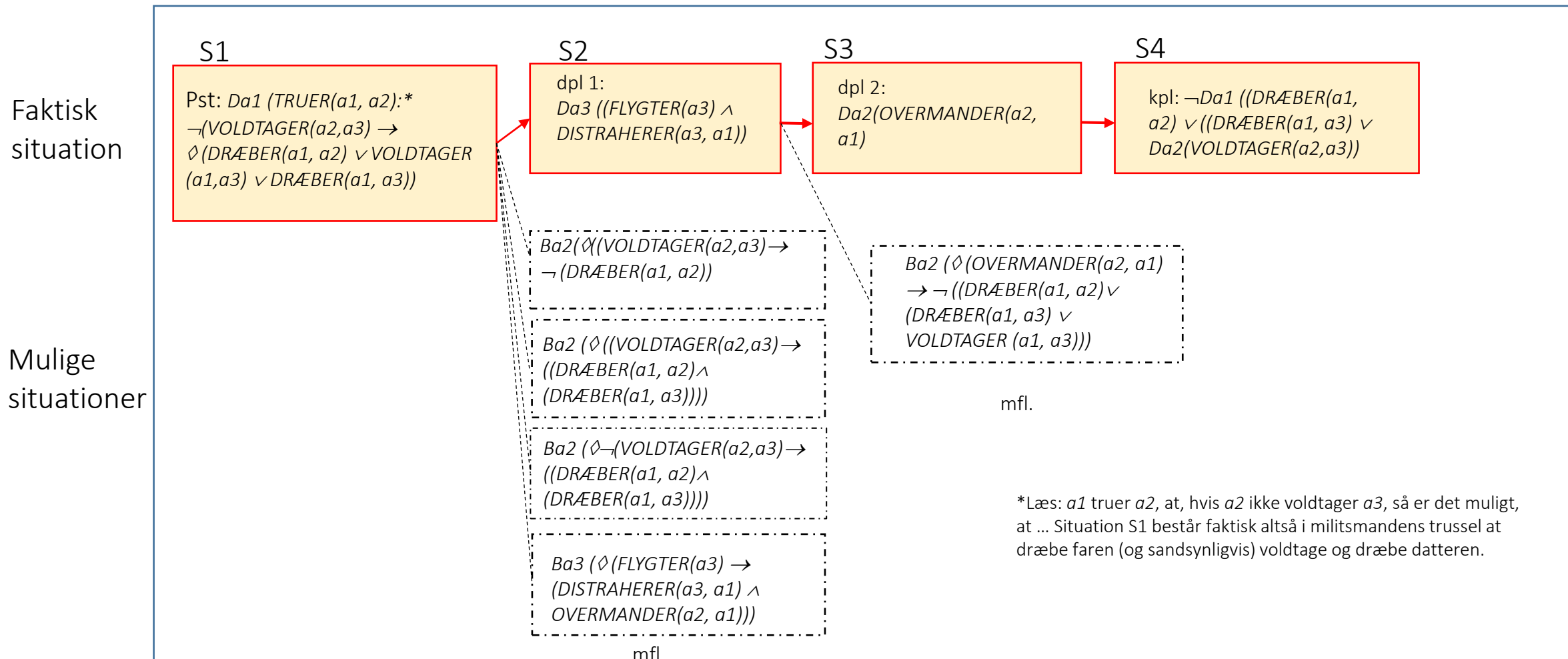
Historie med alternative handlingsmuligheder

Animationen antyder, at mulige situationer – set ud fra en faktisk situation - ”forsvinder” gennem realisering af en ny faktisk situation. Det er dog kun tilfældet ifm. *faktuelt mulige* situationer, der netop er mulige ud fra en bestemt faktisk situation.

Figur 13.1: praksisgraf for en mulig løsning af militsmand-problemstillingen

Pilene mellem situationskasserne skal læses som praktiske slutninger (transduktioner): *fordi Si derfor Sj*.
 Pilene inden i kasserne skal læses som udsagnslogiske implikationer: *hvis p, så q*. De stiplede linjer mellem kasserne skal læses som mulige konsekvenser af faktiske betingelser.

Forkortelser:
 Problemstilling: pst
 Problemløsning = pl
 delvis problemløsning = dpl
 Afsluttende problemløsning: kpl



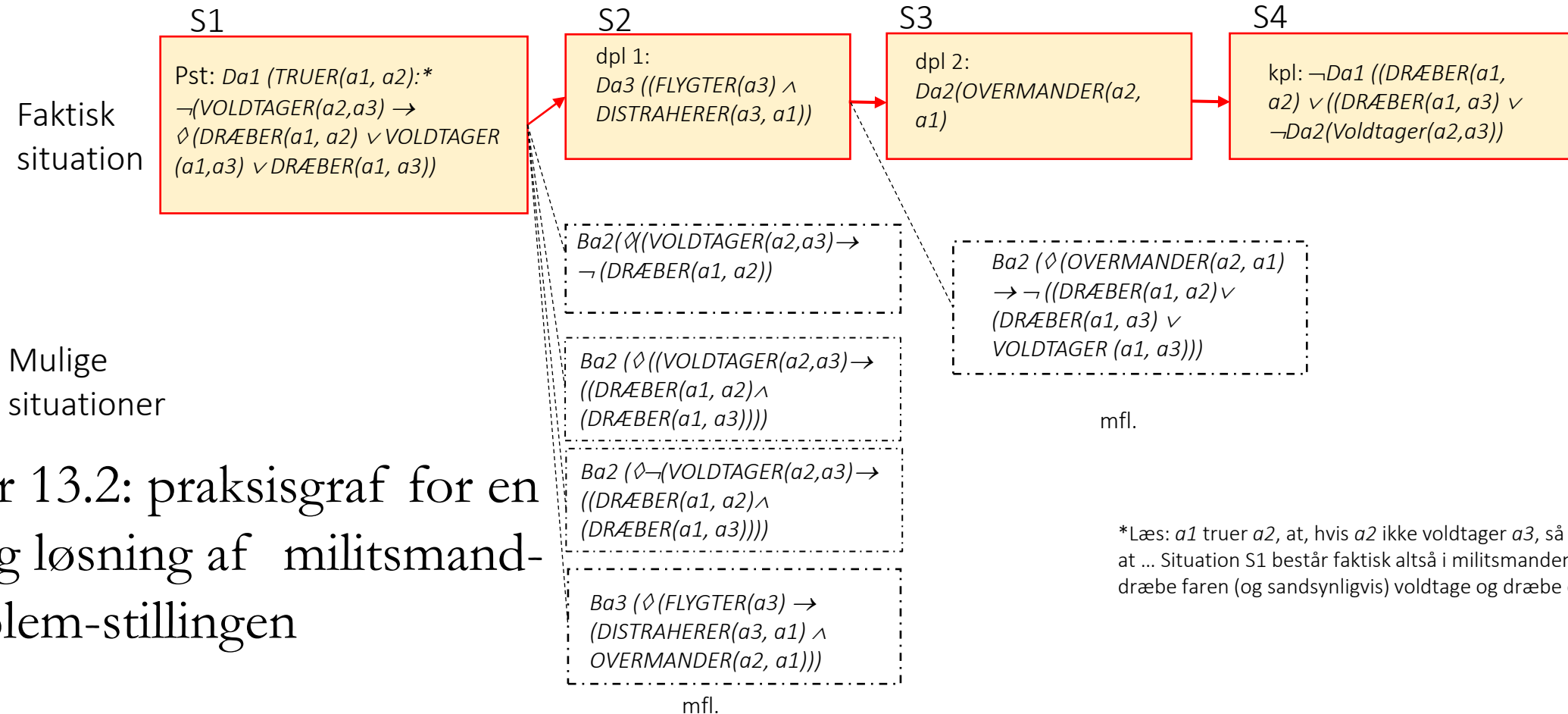
*Læs: $a1$ truer $a2$, at, hvis $a2$ ikke voldtager $a3$, så er det muligt, at ... Situation S1 består faktisk altså i militsmandens trussel at dræbe faren (og sandsynligvis) voldtage og dræbe datteren.

Praksisfelt Borgerkrig:
 habitus: DRÆBER, VOLDTAGER, OVERMANDER, FLYGTER, DISTRAHERER, m.fl.;
 kapital: økonomisk, kulturel, social, symbolsk.

Situationer:
 Aktører: {militmand = a1, far = a2, datter = a3};
 rekvisitter: lejlighed, møbler, indretninger, brugsting, maskinpistol, m.fl....

Pilene mellem situationskasserne skal læses som praktiske slutninger (transduktioner): *fordi Si derfor Sj*.
 Pilene inden i kasserne skal læses som udsagnslogiske implikationer: *hvis p, så q*. De stiplede linjer mellem kasserne skal læses som mulige konsekvenser af faktiske betingelser.

Forkortelser:
 Problemstilling: pst
 Problemløsning = pl
 delvis problemløsning = dpl
 Afsluttende problemløsning: kpl



*Læs: a1 truer a2, at, hvis a2 ikke voldtager a3, så er det muligt, at ... Situation S1 består faktisk altså i militsmændens trussel at dræbe faren (og sandsynligvis) voldtage og dræbe datteren.

Figur 13.2: praksisgraf for en mulig løsning af militsmænd-problemstillingen