



Univerzita Karlova v Praze

Fakulta humanitních studií

Katedra elektronické kultury a sémiotiky

Bc. Marek Borč

Úloha hry v Peircově sémiotice

Diplomová práce

Vedoucí práce: Mgr. Martin Švantner, Ph.D.

Praha 2020

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 7. 1. 2020

.....

Bc. Marek Borč

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval Mgr. Martinu Švantnerovi, Ph.D. za jeho rady, komentáře a připomínky při vedení této práce. Dále bych rád poděkoval své rodině za její nekonečnou trpělivost.

Seznam zkratk

CP – *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*; odkazujeme formátem „CP X.Y, Z“, kdy X je svazek, Y je odstavec a Z je datace textu (kde je příslušná).

EP – *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*; odkazujeme formátem „EPX Y, Z“, kdy X je svazek, Y je strana a Z je datace textu (kde je příslušná).

NA – Neglected Argument

Obsah

Abstrakt

Abstract

1. Úvod	9
2. Vymezení metody v rámci Peircovy filozofie	11
2.1. Úvod a základní rozdělení věd	11
2.2. Faneroskopie.....	12
2.3. Normativní vědy	16
2.3.1. Logika.....	16
2.3.1.1. Spekulativní gramatika.....	17
2.3.1.1.1. Problém nekonečné sémiotiky	20
2.3.1.1.2. Réma, propozice a argument.....	21
2.4. Shrnutí.....	25
3. Peircova teorie inference.....	27
3.1. Úvod.....	27
3.2. Dedukce.....	30
3.3. Indukce	32
3.4. Abdukce	35
3.4.1. Dokazující hypotéza.....	35
3.4.2. Abdukce jako generativní fáze vědecké metody	40
3.5. Shrnutí.....	44
4. Argument hrou	45
4.1. Úvod – „Opomíjený argument“.....	45
4.2. Hnízdo argumentů.....	45

4.3. Vědecká metoda.....	48
4.4. Funkcionalita NA.....	51
4.5. Původ hry u Peirce.....	53
5. Exkurz: Homo Ludens.....	56
5.1. Úvod a Huizingovo pojetí hry.....	56
5.2. Druhy her.....	60
6. K sémiotice hry.....	63
6.1. Paralely mezi Peircem a Huizingou a několik poznámek ke hře a abdukci.....	63
6.2. Hra jako signifikantní funkce.....	68
7. Závěr.....	71
8. Seznam použité literatury.....	74

Abstrakt

Tato práce se zaměřuje na základní vymezení otázky hry v rámci sémiotiky Ch. S. Peirce. Jejím záměrem je prostřednictvím vybraných Peircových textů a relevantní sekundární literatury vyložit a explikovat úlohu fenoménu hry v rámci Peircovy filozofie, přičemž základním opěrným bodem je pro nás Peircovo pozdní ztotožnění hry s inferenční formou abdukce. Jako taková je hra spojena s Peircovými teoriemi znaku a inference a taktéž s koncepty synechismu, evoluční kosmologie a pragmatismu. Tento poznatek ustanovuje Peircovu teorii inference v rámci kritické logiky jako jedno z klíčových témat práce. V závislosti na tomto poznatku podáváme základní výklad Peircovy faneroskopie a spekulativní gramatiky, který nám v závislosti na Peircově rozdělení věd připravuje půdu pro analýzu hry jako inferenčního procesu a také jako signifikantní funkce. V rámci kritické logiky se věnujeme zejména abdukci, a to především otázce validity abdukce jako formy logického usuzování a taktéž Peircově přechodu od chápání různých forem inference jako samostatných procesů ke spojitému a navzájem závislému celku vědecké metody. Peircovu stručnou koncepci hry rozvíjíme prostřednictvím exkurzu do historicko-deskriptivní analýzy hry Johana Huizingy. Finální kapitola se pak zabývá komparací Peirce a Huizingy a taktéž sémiotickou analýzou hry, která je založena na poznatcích získaných v předcházejících kapitolách.

Klíčová slova

Peirce, Huizinga, hra, inference, abdukce, znak, sémiosis, pragmatismus

Abstract

This thesis focuses on the basic delimiting of the issue of play within the framework C. S. Peirce's semiotics. Its objective is to expound and explicate the role of the phenomena of play in Peirce's philosophy using selected Peirce's texts and secondary literature, whereas our main starting-point is Peirce's identification of play with the inferential form of abduction. As such play is connected to Peirce's theories of sign and inference, as well as to the concepts of synechism, evolutionary cosmology and pragmatism. This finding sets Peirce's theory of inference within critical logic as one of the key themes of the thesis. In relation to this finding we give a basic explanation of Peirce's phaneroscopy and speculative grammar which in dependency on Peirce's classification of sciences set the ground for our analysis of play as a process of inference as well as a significant function. Within the framework of critical logic we focus primarily on abduction, especially on the question of the validity of abduction as a form of logical reasoning as well as on Peirce's transition from understanding different forms of inference as separate processes to understanding them as a continuous and interdependent whole of the scientific method. We develop Peirce's brief conception of play through an excursion into the historical-descriptive analysis of play of Johan Huizinga. The final chapter then deals with a comparison between Peirce and Huizinga and also with the semiotic analysis of play which is based on the findings obtained in the preceding chapters.

Key words

Peirce, Huizinga, play, inference, abduction, sign, semiosis, pragmatism

1. Úvod

Hra¹ je fenoménem, který je v lidské zkušenosti skoro všudypřítomný. Lidé si hrají často, bez ohledu na věk či charakter. Hrají si hry jednoduché či složité, mentální či založené na fyzickém výkonu, o cenu či jen tak pro hru samotnou. I přesto hra zůstává jen těžko polapitelným konceptem. Její podstata se skrývá za závojem abstrakce. V tomto ohledu můžeme připomenout například Ludwiga Wittgensteina, který svoji neschopnost hru exaktně definovat využívá k tomu, aby prohlásil, že „význam nějakého slova je způsob jeho použití v řeči“ (Wittgenstein 1993, §43).

Hra se tak ukazuje jako téma hodné pozornosti, přičemž cílem této práce je nahlédnout ji skrze prizma sémiotiky amerického filozofa, matematika, logika a chemika Charlese Sanderse Peirce. Peircovo dílo je rozsáhlé nejen šířkou Peircova až renesančního disciplinárního záběru, ale také komplexitou jeho nejdůležitější teorie, kterou je právě teorie sémiotiky, tedy ve zkratce studium znakového procesu neboli sémosis. V Peircově pojetí se ze sémiotiky, kterou ztotožňuje s logikou (CP 2.227; 1897), stává teorie zastřešující další vědy a snad i poznání samotné, neboť „celý tento vesmír je prosycen znaky, nebo se snad i skládá výhradně ze znaků“ (CP 5.448, 1907). V kapitole 2 tak stručně představujeme Peircovy základní kategorie stejně tak jako jeho (především středně-pozdní) klasifikaci znaků.

Hra zanechává v tomto Peircově masivním korpusu pouze malou, pozdní stopu, ale je to bezesporu stopa kuriózní – v pozdním článku *A Neglected Argument for the Reality of God* (CP 6.452-6.491; 1908) ztotožňuje Peirce hru s inferenční formou abdukce, což je poznatek zasluhující si pozornost. K pochopení jeho významu však budeme muset vyložit Peircovu teorie inference. Peirce se dle našeho názoru v této otázce během svého tvůrčího života vykazuje značný názorový posun, a tudíž jeho teorii inference předkládáme v kvazihistorické perspektivě. Naším cílem bude snaha objasnit a pokud to bude možné rozvinout úlohu hry v Peircově sémiotice. Za tímto účelem budeme analyzovat Peircovo pojetí inference s důrazem na abdukci, jeho chápání usuzování a pohled na roli instinktu v jeho procesu, a taktéž jeho celistvou vědeckou metodu v kontextu jeho pragmatismu.

Poněvadž jsou Peircovy vlastní poznatky týkající se hry poněkud skromné, pokusíme se je rozvinout prostřednictvím klíčové studie hry z pera nizozemského historika Johana Huizingy *Homo ludens*. Huizinga hru označuje za signifikantní funkci (Huizinga 1949, 1), což ji pevně

¹ Hru v této práci myslíme především ve smyslu anglického [*play*], které má blíže k samotné aktivitě hraní si, nežli hra jako objekt ve smyslu [*game*].

ukotvuje jako objekt zájmu sémiotiky. Hra jako (i) signifikantní funkce a hra jako (ii) abdukce představují dvě hlavní teoretická východiska této práce.

Kořeny jak Peircova, tak Huizingova myšlení o hře nacházíme v estetická teorie německého romantika Fridricha Schillera. Není tudíž překvapivé, že mezi těmito dvěma pojetími nacházíme i další paralely. Tato komparace společně s pokusem o analýzu hry prostřednictvím Peircovy znakové klasifikace formují naše závěry.

2. Vymezení metody v rámci Peircovy filozofie

2.1. Úvod a základní rozdělení věd

V úvodu jsme předznamenali, že hru chceme v základu chápat jako (i) signifikantní funkci, a tudíž jako sémioticky významný fenomén, a jako (ii) specifickou formu inference. V rámci Peircovy filozofie jsou pojmy znaku a inference úzce spojené. Pro účely zevrubného uchopení fenoménu hry v rámci Peircova myšlení si tak musíme alespoň v základu Peircovu filozofii představit a vymezit do jaké její sféry či sfér bude vlastně naše šetření spadat. Následně si stručně představíme i tato ohniska našeho zájmu, kterými budou v závislosti na výše uvedených předpokladech především vědy zabývající se znakem a inferencí.

Peirce sám se během svého života snažil o klasifikaci věd. Pro Peirce je věda živoucím procesem a jako taková se neustále vyvíjí a roste a tuto charakteristiku musíme při snahách o její klasifikaci podržet v paměti (viz CP 1.232-1.234, 1902). S tím, co bychom mohli označit za definitivní verzi své klasifikace věd pak přišel Peirce v roce 1903 v článku *An Outline Classification of the Sciences* (CP 1.180-1.202, 1903). Tato klasifikace je založena na klasifikaci Augusta Comta, jejímž základním principem je jednosměrná závislost jedné z věd na druhé v tom smyslu, že jedna z věd vymezuje základní principy té další, ale ne naopak (viz Comte 2000, 42-55). V této sekci tak budeme sestupovat po větvícím se žebříku Peircovy klasifikace, přičemž o větve, o kterých usoudíme, že stojí mimo náš užší zájem, pouze zavadíme.

Vědy Peirce v základu rozděluje na vědy revizní, vědy objevování a praktické vědy (viz CP 1.180). Úkolem revizních věd je uspořádat výsledky a tvorbu filozofie vědy – k revizním vědám tedy náleží i tato samotná Peircova klasifikace (viz CP 1.182). Praktické vědy Peirce charakterizoval o rok dříve v *A Detailed Classification of the Sciences* (CP 1.203-1.283, 1902) krátkým výčtem několika příkladů, mezi které zařadil např.: pedagogiku, etiketu, navigaci či tiskařinu (viz CP 1.243).

Vědy objevování Peirce dále dělí na matematiku a pozitivní vědy, tedy vědy zabývající se obsahem zkušeností – filozofii (či kenoskopii) a ideoskopii (či speciální vědy). Podle Peirce se matematika zabývá tím, co je a co není logicky možné, přičemž není sama zodpovědná za existenci těchto subjektů (viz CP 1.184-1.185). Nesnaží se zjišťovat fakta, pouze postuluje hypotézy a deduktivně je explikuje. Je přítomná ve všech ostatních vědách a sama je na nich nezávislá, neboť pracuje s čistě hypotetickými konstrukcemi a nezajímá se o existenciální

pravdy (viz CP 1.240-1.245). Ideoskopie zahrnuje speciální vědy spojené primárně se získáváním nových faktů v závislosti na specializovaném pozorování. V základu ji můžeme rozdělit na vědy fyzické a vědy duševní. K vědám fyzickým se řadí především fyzika, k vědám duševním psychologie, historie atd. (CP 1.184-1.187). Další dělení matematiky a ideoskopie nás už zajímat nebude.

Filozofie se zabývá obecnými pozitivními fenomény, které můžeme inferovat z běžné zkušenosti, bez potřeby nějakého experimentování (viz CP 1.184). Je přístupná všem, v každém živoucím okamžiku, a právě proto často uniká ze zřetele (viz CP 1.241). Peirce dále filozofii dělí na fenomenologii, normativní vědy a metafyziku. Fenomenologie, kterou Peirce později nazývá faneroskopií (viz CP 1.284, 1905),² se zabývá elementy, jež jsou přítomné v každém fenoménu. Normativní vědy, pod které se řadí estetika, etika a logika (obecná sémiotika), oddělují v závislosti na matematice a faneroskopii to, co by mělo být, od toho, co by být nemělo, a řeší také další otázky podřadné této dualitě. Metafyzika, pak v závislosti na faneroskopii a normativních vědách, řeší otázky ontologie (viz CP 1.186).

Předmětem našeho zájmu zde budou především normativní vědy. Představme si však nejprve blíže faneroskopii, tedy Peircovu teorii elementárních kategorií, na které jsou normativní vědy nutně závislé.

2.2. Faneroskopie

Peircovu doktrínu kategorií můžeme do jisté míry považovat za základní kámen celého jeho myšlení. Vesmír je dle Peirce prosycen znaky, či se snad dokonce skládá jenom ze znaků (CP 5.448, 1905). Znakem je i cokoliv, co je přítomno v naší mysli. Peircův přístup k logice je tak nutně sémiotický a odtud vychází i ztotožnění logiky s obecnou sémiotikou. Znak je pak závislý na třech základních, nezredukovatelných kategoriích. „Analyzuji zkušenost, která je kognitivním výsledkem našich dosavadních životů, a nacházím v ní tři elementy. Říkám jim kategorie,“ (CP 2.84, 1902). Jsou to kategorie prvosti, druhosti a třetosti. Peirce je právě kvůli jejich spojitosti s čísly nazývá kategoriemi kenopythagorejskými, i když samotní pythagorejci se nikdy ke konceptu kategorií nepřiblížili (viz CP 2.87, 1902).

Kategorie Peirce poprvé uvedl už v roce 1867 v *On a New List of Categories* (CP 1.545-1.567, 1867). Peirce přijímá tezi Kantovy *Kritiky čistého rozumu* o tom, že kategorie fungují

² „Faneroskopie je deskripce faneronu; faneronom myslím kolektivní sumu všeho, co je jakýmkoliv způsobem či jakýmkoliv smyslem přítomné v mysli, bez ohledu na to, zdali to koresponduje s reálnou věcí či nikoliv. (...) Tak, jak jsem ji vypracoval, se faneroskopie zabývá formálními elementy faneronu,“ (CP 1.284, 1905).

jako základy a podmínky naší zkušenosti, a taktéž s ní spojený Kantův transcendentální princip syntetické jednoty apercepce (viz CP 1.545). Zároveň však s Kantem v mnohém nesouhlasí. Ty nejzákladnější koncepce jsou objektivizacemi logických forem a Kant své kategorie tak derivoval z tabulky rozdělení logických soudů (viz Kant 2001, A65-81/B89-106). Podle Peirce však jeho metoda neospravedlňuje korektnost této tabulky a taktéž neukazuje přímou referenci k syntetické jednotě apercepce, která jako jediná dává kategoriím platnost. Správná metoda by měla derivovat kategorie z funkcí usuzování, ale měla by začínat v čistém bytí (Murphey 1993, 412).³ Kantovy čtyři triády kategorií kvantity, kvality, relace a modality nepovažoval Peirce za navzájem nezávislé, a tudíž se jal vyhledat onu strukturu skrývající se pod těmito čtyřmi triádami. Výsledkem byla jedna triáda kategorií (viz Buzzelli 1972, 64).

Tyto kategorie jsou základními koncepcemi každého procesu sjednocení smyslové rozmanitosti. Kategorie jsou hierarchické – jedna koncepce sjednocuje smyslovou rozmanitost, druhá sjednocuje tu první a onu smyslovou rozmanitost atd. (viz CP 1.546). Vedle tří kategorií jsou pro Peirce nutné taktéž dvě další univerzální koncepce – bytí a substance. Chápání sjednocuje vnímání skrze jednotu propozice (viz CP 1.547-1.548). Substance reprezentuje rozmanitost jako čistou rozmanitost, bez sjednocení, jako něco, co může být potenciaálně subjektem propozice. Propozice je spojením subjektu a predikátu. Subjekt stojí za rozmanitost a predikát indikuje sjednocující koncepci. Vlastní akt sjednocení je vyjádřen kopulou mezi subjektem a predikátem. Kopula nemá žádný vlastní význam či obsah, ale chápána abstraktně je koncepcí bytí. Bytí je spojeno s predikátem, neboť obecně vyjadřuje sjednocení, které predikát specifikuje. Takto je bytí neaplikovatelné na subjekt. Podobně je substance spojena se subjektem a neaplikovatelná na predikát. Přejchod z rozmanitosti v sjednocení tedy vyžaduje další koncepce, které stojí mezi bytím a substancí (srov. CP 1.547-1.548; Buzzelli 1972, 67-68).

Tyto koncepce jsou ony tři kategorie. Koncepce bytí vždy vzniká při formování propozice. Propozice obsahuje vedle termínu k vyjádření substance taktéž termín k vyjádření kvality té substance. Funkcí koncepce bytí je pak sjednotit substancí s touto kvalitou. Kvalita je tedy v tom nejširším smyslu tou první koncepcí na trase od bytí k substancí. Peirce dává příklad: „Tato kamna jsou černá,“ (CP 1.551). V propozici uplatňujeme zprostředkovanou koncepci na tu bezprostřední. V tomto příkladu jsou „kamna“ bezprostřední koncepcí a „černá“ zprostředkovaná. „Černá“, pokud se má lišit od „kamna“, musíme brát bezprostředně, a tedy

³ Murpheyho publikace obsahuje několik předtím nepublikovaných náčrtů *On a New List of Categories*. Murpheyho prostřednictvím zde tak parafrázujeme původní Peircův text.

nezávisle na situaci. Takto však přesáhne původní bezprostřední koncepci „kamna“ a její aplikace na ní tak bude hypotetická. „Černá“ tedy chápeme nezávisle jako čistě abstraktní vyjádření kvality „černoty“. Tuto čistou abstrakci, k níž referujeme kvalitou, nazývá Peirce základ.⁴ Kvalitu nemůžeme izolovat z bytí, ale bytí z kvality ano (viz CP 1.551). Základ jako čistou koncepci abstrahujeme ze sjednoceného vjemového soudu. Tato separace je nutná pro schopnost vykonávat syntetické soudy (Buzzelli 1972, 72).

Kvalitu můžeme takto poznat pouze ve vztahu k nějaké jiné, což si vyžaduje komparaci objektů rozdílných kvalit. To znamená referenci ke korelátu. Tento hrubý vztah dvou objektů je tedy další koncepcí v řadě. Podobně jako u předchozího stupně nemůžeme referenci ke korelátu izolovat z kvality, ale kvalitu z reference ke korelátu ano (viz CP 1.552).

Akt komparace si vyžaduje někoho, kdo tuto komparaci vykoná (viz Buzzelli 1972, 73). Každá komparace si pak vedle pojmu, kvality a korelátu nutně vyžaduje taktéž interpretant, tedy „zprostředkovávající reprezentaci, která reprezentuje relát jako reprezentaci toho stejného korelátu, který tato zprostředkovávající reprezentace reprezentuje“ (CP 1.553).⁵ I zde platí předchozí pravidlo – reference k interpretantu nemůžeme izolovat z reference ke korelátu, ale referenci ke korelátu z reference k interpretantu ano (viz CP 1.553).

Smyslová rozmanitost si vyžaduje komparaci, která nutně vyžaduje referenci k interpretantu – pokud máme vícero dojmů, můžeme je sjednotit až ve chvíli, kdy je referujeme ke koncepci jejich interpretantu. Reference k interpretantu nevstupuje do koncepce substance jako předchozí dvě reference, ale přímo sjednocuje rozmanitost substance. Tato reference je tedy finální koncepcí mezi bytím a substancí (viz CP 1.554).

Máme tedy toto schéma:

Bytí

Kvalita (reference k základu)

Relace (reference ke korelátu)

Reprezentace (reference k interpretantu)

Substance (CP 1.555)

⁴ V originále [*ground*].

⁵ Peirce zde naznačuje svoji základní koncepci znaku. Teorii znaku se budeme věnovat počínaje sekci 2.3.1.

Tři prostřední koncepce, které Peirce v tomto článku ještě nazývá akcidenty, jsou právě oněmi kenopythagorejskými kategoriemi prvosti, druhosti a třetíosti.

Takto jsme stručně představili základ Peircovy faneroskopie. Opravdu detailní rozbor této části jeho myšlení leží mimo rozsah této práce. Přesto ještě dále krátce charakterizujeme kategorie. Prvost sestává z kvalit fenoménu v jejich potencionálu k bytí. Kvality jsou takové, jaké jsou, bez pomoci něčeho druhého. Prvost je monadická, pouhý pocit sám o sobě bez nějakého srovnání s druhým. Peirce tím nemyslí např.: aktivní prožitek červené barvy, ale spíše kvalitu pocitu abstraktní červenosti. Neboť kvalita je čistě potencionální, je nezávislá na myslí a na faktech, neboť jakýkoliv dyadický vztah by uvedl druhost (viz CP 1.302-1.303, 1894). V jazyce logiky je monáda termínem (viz CP 1.471, 1896).

Druhost je kategorií skutečných faktů. Faktů se nedotýká pouze kvalita, ale také skutečně existující subjekty. Fakta nevnímáme tak jako kvality, tedy v jakémisi smyslovém potencionálu, ale cítíme, jak odporují naší vůli (viz CP 1.322, 1903). Jde tu o aktuální vztah mezi faktem a myslí či kvazi-myslí. Faktem není to obecné, které je buď pouze potencionální a jako takové náleží prvosti, anebo je naopak kondicionální nutnosti a jako takové náleží třetíosti. Fakt je charakteristický svojí kontingencí a taktéž nepodmíněnou nutností v tom smyslu, že podmíněná nutnost náleží zákonu a tedy třetíosti (viz CP 1.427, 1896). Opřeme se do dveří a ty se nám brání – máme pocit snahy a pocit odporu.

Bdělý stav je vědomím reakce; a poněvadž vědomí samo je dvoustranné, má taktéž dvě variety; jmenovitě akci, kdy naše modifikace jiných věcí je výraznější než jejich reakce na nás, a percepci, kdy působení jiných věcí na nás je nepřekonatelně větší než naše působení vůči nim (CP 1.324, 1903).⁶

Módem bytí faktu je existence,⁷ fakt sestává z existence svých důsledků (viz CP 1.429-1.432, 1896). Dyáda sestává ze dvou subjektů spojených v jeden celek – není pouze těmito dvěma subjekty, ale také má svoji vlastní podstatu. Dyáda je okamžitý fakt, kterému chybí jakákoliv obecnost. Jakákoliv dynamická akce je sama o sobě dyadická. Peirce dává za příklad *fiat lux* – boží kreaci světla nesmíme v tomto smyslu chápat ve vztahu k něčemu jinému, ale

⁶ Akci Peirce chápe ve smyslu newtonovského *actia*. Akci a reakci chápeme psychologicky v tom smyslu, že toho, kdo v akci uspěje označíme za aktéra a toho kdo neuspěje za trpícího. V rámci elementu snahy však na tomto rozdělení nezáleží. Peirce dává za příklad kolemjdoucího, který nás šfouchne do hlavy žebříkem bez toho, aby si něčeho všiml. V takový moment nám může připadat, že muž vyvinul velkou sílu a my jsme nevyvinuli žádný odpor, ale ve skutečnosti jsme žebříku odporovali stejnou silou (viz CP 5.45, 1903).

⁷ Existenci chápe Peirce jako bytí, ve kterém objekt interaguje s dalšími objekty v nějakém prostředí, je druhým ve vztahu k prvnímu (viz CP 1.433, 1457).

pouze jako fakt vytvoření světla. Bůh a světlo jsou subjekty a akt vytvoření je svébytností dyády jako spojení obou subjektů (viz CP 1.327, 1894). Jinak řečeno, vztah dvou částic je dyadický ve svém okamžitém impulzu – v této akci chybí třetí korelát. Akce se však odehrává v triadických kontinuitách času a prostoru a celek akce je tak nakonec vždy triadický (viz CP 6.330, 1908)

Třetost je pak pojívem mezi prvním a posledním. „Začátek je první, konec druhý a prostředek třetí,“ (CP 1.337, 1875). Nejlépe se dá ilustrovat na konceptu znaku: „Znak stojí za něco k ideji, kterou produkuje nebo modifikuje,“ (CP 1.339, nedatováno). To, za co stojí, je objekt; to, co sděluje, je význam; idea, kterou vytváří v mysli a která je sama dalším znakem, je interpretant. Význam je tak nutně triadickou relací a každá triadická relace obsahuje význam (viz 1.345, 1903).⁸

2.3. Normativní vědy

Vraťme se nyní k dělení normativních věd, neboť předpokládáme, že právě zde nalezneme ty nástroje, jejichž prostřednictvím budeme moci analyzovat hru. Estetika je vědou ideálů, toho, co je objektivně obdivuhodné. K estetice se pak vztahuje etika, která řeší otázku dobrého a špatného, a je tak teorií rozvážného chování. Na těchto principech je pak závislá logika jako teorie rozvážného myšlení (viz CP 1.191, 1903).

2.3.1. Logika

Logiku či obecnou sémiotiku Peirce dále dělí na spekulativní gramatiku, kritickou logiku a spekulativní rétoriku. Ztotožnění logiky s formální sémiotikou Peirce představil už v *On a New List of Categories* skrze svoji triadickou koncepci znakové relace. O rok později v *Questions Concerning Certain Faculties Claimed for Man* (CP 5.213-5.263, 1868) Peirce jednodušeji říká, že veškeré myšlení (i) je založeno na externích faktech a (ii) je temporální. Všechno myšlení je tedy nutně reprezentací a veškeré myšlení tak probíhá skrze znaky (viz 5.250-5.253). Logika je tak sémiotikou, tedy doktrínou znaků (viz CP 2.227, 1897). Klasifikací znaků se zabývá spekulativní gramatika. Na té je nutně závislá kritická logika, jejímž hlavním bodem zájmu je teorie inference. Spekulativní rétorika se pak zabývá metodami zkoumání, expozice a aplikace pravdy v rámci komunity a jako taková je základem Peircova pragmatismu

⁸ Některé koncepty spojené s třetostí pak jsou: „obecnost, nekonečno, kontinuita, difúze, růst a inteligence,“ (CP 1.340, 1895).

(viz CP 1.191, 1903).⁹ Ve zbytku této kapitoly se budeme věnovat spekulativní gramatice. Teorie inference bude tématem následující kapitoly a Peircův pragmatismus se v jistém smyslu ukáže jako klíčový v naší snaze o sémiotickou analýzu hry.

2.3.1.1. Spekulativní gramatika

Peircova teorie znaku prodělala od prvního nástupu v *On a New List of Categories* značný vývoj. Detailní představení tohoto vývoje leží mimo formát této práce. Pro její účely se tak spokojíme s Peircovou „středně-pozdní“ koncepcí, kterou Peirce koncipoval během 80. a 90. let 19. století a představil kolem přelomu století. Naznačíme si však i modifikace této koncepce, které Peirce vedly k vytvoření jeho pozdní a neúplné klasifikace v letech 1906 až 1910 (viz Atkin 2013).

Jak už jsme řekli výše, Peirce chápe znak v kontextu triadické relace. Znak definuje jako něco, co pro někoho něco zastupuje v nějakém ohledu. Representamen jako konkrétní projev znaku vytváří v něčí mysli nějaký efekt – další znak, interpretant původního znaku. Znak zastupuje objekt, ne však ve všech ohledech, ale ve vztahu k určité ideji základu (viz CP 2.228, 1897). Tento aktivní proces interakce tří sémiotických jednotek nazývá Peirce *sémiosis*.¹⁰

Peirce užívá termínů znak a representamen zaměnitelně. Deledalle rozlišuje znak-objekt a znak-akci, kdy Peirce užívá termínu representamen pro znak-objekt a znakem referuje ke znaku-akci, což je vlastně další termín pro *sémiosis* (Deledalle 2000, 18). T. L. Short však správně poznamenává, že Peirce nechápe celou triadickou relaci jako znak, nýbrž bere jako znak opravdu pouze onen její znakový prvek, přičemž objekt a interpretant jsou koreláty relace distinktivní od znaku (viz Short 2007, 18-19).¹¹ Representamen a znak tak vskutku mají

⁹ Pragmatismus si prozatím ve zkratce definujeme prostřednictvím Peircovy známé pragmatické maximy, dle které celek naší koncepce objektu sestává z koncepcí praktických důsledků tohoto objektu (viz CP 5.402, 1878).

¹⁰ „Všechna dynamická akce, či akce hrubé síly, fyzické či psychické, se děje buď mezi dvěma subjekty (...), nebo je v každém případě rezultátem takových akcí mezi páry. Ale *sémiosis* míním naopak akci nebo vliv, které buď jsou anebo obsahují kooperaci tří subjektů, jako jsou znak, jeho objekt a jeho interpretant, přičemž tento tří vztahný vliv není možné rozřešit jako akce mezi páry,“ (CP 5.484, 1907)

¹¹ O této problematice se dále vede debata. V opozici Shortovi stojí např.: John Deely dle kterého Peirce po vzoru svých latinských předchůdců, jmenovitě především po vzoru Johna Poinsoa, rozlišuje mezi volně chápaným znakem, který je striktně representamenem, a striktně chápaným znakem, který je celou triadickou relací (viz Deely 2011, 144-145). Deely svůj názor podporuje citací Peirce: „Třetí ost je ta triadická relace existující mezi znakem, jeho objektem a interpretující myšlenkou, jež je sama znakem, kterou chápeme jako konstituující mód bytí znaku,“ (CP 8.332, 1904). Peirce zde však nechápe znak jako relaci, nýbrž pouze říká, že pouze v relaci se znak může skutečně konstituovat jako znak. Pravdu tak má dle našeho názoru Short, když říká, že znak je triadický v tom smyslu, že nemůže existovat jako znak bez relace s objektem a interpretantem, ale znak sám není onou triádou (viz Short 2007, 18-19). Peircův znak tedy budeme dále chápat čistě ve smyslu representamenu.

identický referent a triadická funkce stojí mimo samotný znak, i když je nutná k tomu, aby znak doopravdy fungoval jako znak. Znak je prvním korelátém relace, objekt druhým a interpretant třetím, přičemž interpretant se pak jako nově vytvořený znak stává prvním korelátém nějaké další triadické relace (viz CP 2.242, 1903).

Něco je znakem, pokud to něco reprezentuje něco jiného, tedy objekt. Znak předpokládá nějaké apriorní obeznámení s objektem, o kterém poskytuje další informace – nemůže nás sám obeznámit s objektem (viz CP 2.230-2.231, 1910).

Znaky Peirce v této středně-pozdní koncepci rozděluje do tří trichotomií odvíjejících se od tří kategorií, v závislosti (i) na tom, jak je znak sám o sobě, (ii) na tom, jak se znak vztahuje ke svému objektu a (iii) na tom, jak znak pojímá jeho interpretant (viz CP 2.243, 1903).

V rámci (i) trichotomie může být znak qualisignum, sinsignum či legisignum (viz CP 2.244, 1903) či alternativně tón, token či typ (viz CP 4.537, 1905). Qualisignum je kvalita která je znakem, i když jako znak nemůže fungovat, pokud není aktivně ztělesněna. Sinsignum je existující věcí, která je znakem, skutečným projevem. Jako takové sestává ze ztělesněných kvalit. Legisignum je pravidlo, které je znakem. Není to jeden skutečný znak, ale obecný projev – „Každý konvenční znak je legisignum [ale ne naopak],“ (CP 2.246, 1903). Každý jednotlivý projev tohoto pravidla je replikou a tato replika je vždy tokenem – legisignum tak ke své manifestaci vždy vyžaduje sinsignum (viz CP 2.246, 1903).

V rámci (ii) trichotomie je znak buď ikonem, indexem anebo symbolem. Tuto triádu Peirce uvedl právě již v *On a New List of Categories* (viz CP 1.558, 1867) a i později ji považoval za to nejfundamentálnější rozdělení znaku (viz CP 2.275, 1903).

Ikon je znak, který referuje ke svému objektu na základě nějaké podobnosti, bez ohledu na to, zdali ten daný objekt existuje.¹² Index je znak, který je se svým objektem reálně spojený – má se svým objektem společnou nějakou kvalitu a obsahuje tudíž nutně jistý druh ikonu. Index není znakem vůči svému objektu kvůli této podobnosti, nýbrž proto jak jej objekt modifikuje. Symbol pak referuje ke svému objektu na základě pravidla. Jako takový je to obecný typ znaku, tedy legisignum, a taktéž jeho objekt je obecné přirozenosti. Něco obecného má své bytí ve skutečných případech a ty tedy musí, aby k nim symbol mohl referovat, skutečně

¹² K tomu, aby ikon fungoval jako znak, musí objekt existovat, ale na tom samotná charakteristika ikonu nezávisí (viz CP 2.247, 1897).

existovat. Tyto projevy pak symbol nějak modifikují – ten tak obsahuje svého druhu index (viz CP 2.247-2.249, 1903).

(iii) trichotomie řeší to, jak se znak prezentuje svému interpretantu, nebo spíše jak interpretant chápe znak. V jejím rámci je znak buď rématem (termínem), dicisignem (propozicí) anebo argumentem. Réma je pro svůj interpretant znakem kvalitativní možnosti. Réma možná bude poskytovat informaci, ale nikdo jej tak neinterpretuje. Dicisignum je pro svůj interpretant znakem skutečné existence. Nemůže tak být ikonem a musí nutně obsahovat svého druhu réma. Argument je pro svůj interpretant znakem pravidla, nebo lépe, argument je znak, který reprezentuje svůj objekt jako znak. Argument musí dicentní symbol, který je proposicí/premisou. Další proposicí nutně přítomnou v argumentu je závěr, který reprezentuje interpretant (viz CP 2.250-2.253, 1903).

Poněvadž každý znak musí k tomu, aby byl znakem, fungovat v triadické relaci s objektem a interpretantem, vyplývá z této koncepce 27 kategorií znaků. Kvůli jistým pravidlům Peircovy faneroskopie, na kterých je spekulativní gramatika závislá, je však pouze 10 z těchto kategorií validních. Qualisignum, ikon a réma náleží prvosti, sinsignum, index a dicisignum druhosti a legisignum, symbol a argument třetosti. Třetost závisí na druhosti a ta na prvosti. Závislý prvek nemůže stát faneroskopicky výše nežli prvek, na kterém je závislý (viz Atkin 2013, 3.4). Nemůžeme tak mít např.: dicentní ikon nebo symbolické sinsignum. Funkci těchto pravidel jsme si už naznačili v předchozích odstavcích. Deset tříd pravých znaků pak vypadá takto: ¹³

Qualisignum

Ikonické sinsignum

Rematické indexální sinsignum

Dicentí indexální sinsignum

Ikonické legisignum

Rematické indexální legisignum

Dicentní indexální legisignum

¹³ Klasifikaci ponecháváme bez z výše uvedených pravidel vyplývajících redundancí.

Rematický symbol

Dicentní symbol

Argument

Každý znak obsahuje elementy všech tři trichotomií a kategoriálně vyšší elementy v sobě navíc nutně subsumují nižší elementy. Je tudíž běžné, že při sémiotické analýze přikládáme některým elementům dominantní postavení (viz Liszka 1996, 46). Tímto principem se budeme řídit i během naší snahy o analýzu hry z pohledu spekulativní gramatiky v kapitole 6.

2.3.1.1.1. Problém nekonečné sémiosis

Zřejmě tím největší nedostatkem této středně-pozdní koncepce je pokračující přítomnost tzv. nekonečné semiózy. Interpretant znaku je novým znakem a tento znak má zase svůj interpretant *ad infinitum*, bez dosažení konečného významu (viz CP 1.339, nedatováno). V řešení tohoto problému sehrála svoji roli i Peircova pozdní teorie inference,¹⁴ kdy Peirce vidí tendenci celku inferenčního procesu¹⁵ vést k nějakému pochybám odolávajícímu závěru taktéž v procesu sémiotickém, což jej vede k přepracování jeho teorie znaku (viz Atkin 2013, 4.). Pro vyřešení problému nekonečné semiózy je klíčové rozdělení interpretantu (viz Short 2007, 56-59).

Peirce nejprve předkládá rozdělení objektu na bezprostřední a dynamický. Bezprostřední objekt je objekt tak, jak jej reprezentuje znak. Dynamický objekt je objekt sám o sobě a jako takový jej znak nemůže reprezentovat, ale pouze indikovat a interpret jej může uchopit pouze skrze kolaterální zkušenost (viz CP 8.314, 1909).

Peirce poté předkládá dvě rozdělení interpretantu. V tom prvním dělí Peirce interpretant na bezprostřední, dynamický a finální. Peirce dává za příklad to, když se jej jeho žena ráno zeptá: „Jaké je dnes počasí?“ (CP 8.314, 1909). Bezprostřední interpretant je vlastní bezprostřední obsah otázky. Dynamický interpretant je skutečný účinek, který otázka vytvořila v mysli interpretujícího člověka. Finální interpretant je pak „účinek, který by na mysli vytvořil znak po dostatečně dlouhém myšlenkovém procesu,“ (CP 8.343, 1908). V Peircově příkladu je tak bezprostřední interpretant obsah otázky „Jaké je dnes počasí?“ Dynamický interpretant je

¹⁴ Její vývoj bude tématem kapitoly 3.

¹⁵ Tj. rekurzivní vědecké metody skládající se z cyklů abdukce, dedukce a indukce (viz sekce 3.4.2.).

Peircova eventuální odpověď na tuto otázku jako účinek, který znak vyprodukoval v jeho mysli. Finální interpretant je pak Peircovo úplné pochopení intence, která stála za původní otázkou – Peircova žena se ptá na počasí, aby si podle odpovědi mohla zorganizovat svůj den, rozhodnout se co si vzít na sebe atd. (viz CP 8.314, 1909).

Druhé rozdělení interpretantu je aplikací faneroskopie a přísluší rozdílným znakům. Emocionální interpretant je pocitem a náleží tak prvosti, energetický interpretant je akcí a náleží druhosti a logický interpretant jako jakýsi obecný znak či zformovaný habitus náleží třetímu. V rámci třídy logických interpretantů pak Peirce činí rozlišení mezi interpretanty, které jsou jen dalšími znaky, a ultimátním interpretantem. Ultimátní interpretant je pak mentálním účinkem, který však není dalším znakem. Jediným možným mentálním účinkem, který není znakem, ale přesto jej obecně aplikujeme, je změna habitu (viz CP 5.476, 1907). Habitem má Peirce na mysli tendenci k akci založenou na přechodní zkušenosti. Habit je připravenost jednat za jistých okolností jistým způsobem, který se aktivuje skrze jistý motiv (viz CP 5.476-5.480, 1907). „Reálný a živoucí logický závěr je habitus; verbální formulace je pouze jeho výrazem,“ (CP 5.491, 1907). V tomto bodě, ve formaci (či reformaci) habitu, tak končí proces semiózy a Peirce tak odstraňuje problém nekonečné semiózy.¹⁶

Z těchto rozdělení pak Peirce vychází ve své opravdu pozdní klasifikaci znaku po roce 1907, kdy identifikuje dokonce 66 druhů znaku (viz Atkin 2013, 4.3). Tato finální verze je však nekompletní a v této práci se jí dále věnovat nebudeme.

2.3.1.1.2. Réma, propozice a argument

Jedním z našich hlavních objektů zájmu v rámci tématu hry je inference. Ve zbytku této kapitoly se tedy budeme věnovat třetí triádě rématu, propozice a argumentu. Peircova teorie saturace propozice nám poslouží k ilustraci vývoje jeho teorie inference od reartikulace aristotelské logiky k úplně nové koncepci.

Peircova doktrína *dicisigna* je originálním pojetím sémiotické teorie propozic. Její součástí je řešení problému sjednocení propozice. Peirce oprošťuje propozici od spojení s lidským jazykem, což umožňuje aplikovat ji na otázky mimo lidskou kognici a taktéž na sféry

¹⁶ Short tvrdí, že tato dvě rozdělení interpretantu stojí mimo sebe. První rozdělení uvedené v této práci vychází z teleologické struktury semiózy, zatímco to druhé je aplikací faneroskopie, přičemž jednotlivé druhy interpretantu z prvního rozdělení mohou být všemi druhy interpretantu z rozdělení druhého (viz Short 2007, 178). Tomuto názoru oponuje Brendan Lalor, dle kterého je první rozdělení abstraktnější, obecnější verzí antropocentrického druhého rozdělení (Lalor 1997).

nejazykové sféry lidské kognice. Taktéž sblíží propozici s percepcí, odstraňuje nutnost vědomé účelnosti propozice a zasazuje propozici do sociálního prostředí (viz Stjernfelt 2015, 3-4).

Dicisignum je znak, který aktuálně říká něco o něčem jiném. Jako takové je dicisignum pravým znakem, na rozdíl od ikon či indexů. Ty Peirce označuje za degenerované.¹⁷ Ryzí ikon je degenerovaný znak, neboť jeho relace k objektu nic netvrdí a ikon tak funguje jako znak pouze proto, že vyjadřuje tu kvalitu, kterou má signifikovat. Jinak řečeno, ikon má relaci ke svému objektu nehledě na interpreta – triadická relace se tak redukuje na dyadickou a ikon je tak fragmentem kompletnějšího znaku a není sám znakem ve vlastním slova smyslu. Ryzí ikon pak ve své bezúčelnosti nemá vztah ani k objektu (relace je degenerovaná) a je tak pouhou monádou. V tomto smyslu je ryzí ikon je pouze logickou možností (viz EP2 306-307, 1907). Ikonické znaky, tj. znaky které reálně reprezentují svůj objekt především skrze podobnost, nazývá Peirce hypoikony (EP2 273-274, 1903).

Index je taktéž zdegenerovaným znakem. Je se svým objektem spojený prostřednictvím reálného vztahu, ale nevyjadřuje o něm žádnou informaci. Toto spojení vyjadřuje podobenstvím a obsahuje tak ikon. Index, který nás nutí považovat něco za ikon, něco tvrdí a formuje tak propozici. Propozice je tedy znakem, který svůj objekt indikuje odděleně od svých dalších funkcí a argument je znak, který odděleně ukazuje, jaký interpretant, tj. svůj závěr, chce determinovat (viz EP2 306-307, 1904). Tato definice odděluje propozici jak od rémat jako nenasycených predikátů (_ je smrtelný)¹⁸ tak od jednoduchých indexů, které neindikují svůj objekt odděleně do svých dalších funkcí (viz Stjernfelt 2015, 6).

„Je tudíž jasné, že životní jiskrou každé propozice, tím vlastním propozičním elementem propozice, je indexální propozice; index, který obsahuje ikon,“ (EP2 310, 1904). Dicisignum tedy jednou svojí funkcí indikuje svůj objekt a druhou přináší novou informaci, tedy tvrzení, pravdivé či nepravdivé. Dicisignum nám samo neudává důvody ke své pravdivosti či nepravdivosti – to už je záležitostí argumentu (viz Stjernfelt 2015, 6-7).

¹⁷ Koncept degenerace přebírá Peirce z geometrie kuželových sekcí, kdy průřezová rovina prochází vrcholem dvojitého kuželu a neformuje tak nezredukovatelnou křivku (hyperbola, parabola, elipsa), nýbrž pouze zjednodušenou rovnici. V rámci sémiotiky pak toto vyznačuje redukci z triadické relace na relaci dyadickou (viz EP2 306, 1904).

¹⁸ Peirce ponechává sponu (zde „je“) jako součást rématu, neboť ji považuje pouze za funkci jazyka, která je externí vlastní logické operaci (viz EP2 308-310, 1904).

Funkce vyjádření pravdivosti či nepravdivosti je možná pouze skrze specifickou dvojitou strukturu dicisigna, kdy každé tvrzení tvrdí, že dva různé znaky mají stejný objekt – tyto dva aspekty propozice nejsou nic jiného než subjekt a predikát, přičemž subjekt je (anebo reprezentuje) index a predikát je (anebo reprezentuje) ikon (viz Stjernfelt 2015, 7-8).

Co odlišuje propozici v její schopnosti něco tvrdit od pouhého výčtu složek? Pokud existuje nějaké propoziční pojítka, musí být buď složkou propozice anebo nikoliv. V každém případě se před námi otevírá nekonečný regres – pokud pojítka není složkou propozice, potřebovali bychom třetí element k tomu, abychom přivedli propozici a její pojítka do relace. Tuto operaci by následovala ta samá otázka a ten samý proces by proběhl i pokud by pojítka bylo složkou propozice, neboť bychom znovu hledali relaci mezi ním a dalším složkami propozice (viz Bellucci 2014a, 2).

Pro Peirce leží řešení v konceptu rématu jako logického členu s nějakým počtem nesaturovaných vazeb: pokud smažeme části propozice a zanecháme po nich prázdná místa, do kterých posléze můžeme dosadit vlastní jména a vytvořit propozici, bude tato vyprázdňená forma rématem. Podle počtu prázdných míst ji pak nazýváme monádou, dyádou, triádou atd. (viz CP 2.272, 1903). Pokud jsou koncepty nesaturované, regresu se vyhneme. A poněvadž Peircovo odlišení predikátu a subjektu spočívá v rozlišení ikonu a indexu, jak predikát, tak i subjekt jsou pro něj nesaturované entity (viz Bellucci 2014a, 6-8). S tímto je spojena Peircova teorie kvantifikátorů,¹⁹ kdy užití kvantifikátoru umožňuje změnit vyjádření z „x má y“ na „nějaký počet x má y“, kdy „nějaký počet“ je proměnnou za kterou můžeme dosadit např.: „všechny“, „nějaký“ atd., přičemž kvantifikátor v matematických formulích funguje na stejném principu. V Peircově logice má réma vždy již implicitní kvantifikátor – „_ je nádherné“ znamená „něco je nádherné“ (CP 4.439, 1903). To však není kompletní propozice, ta vyvstává až poté, co identifikujeme proměnné alespoň dvou rémat. Rématický subjekt postrádá predikát a rématický predikát zase subjekt – doplňují se vzájemnou saturací. Propozice „nějaký x je y“ se skládá z „něco je x“ a „něco je y“ a tedy „něco je x a je to identické s něčím, co je y“ – jde tu tedy o relaci identity. Otázka nekonečného regresu však stále přetrvává, neboť se můžeme ptát, zdali je tato relace identity kombinována s koncepty, které kombinuje (viz Bellucci 2014a, 8).

¹⁹ Peirce rozvinul svoji teorii kvantifikátorů společně se svými studenty Oscarem H. Mitchellem a Christine Ladd-Franklinovou počínaje rokem 1883 nezávisle na Gottlobu Fregem, který s teorií kvantifikátoru přišel o čtyři roky dříve. Peircův způsob zápisu posléze zpopularizoval Ernst Schröder a tohoto způsobu zápisu užívali např.: Giuseppe Peano, Leopold Loewenheim nebo Kurt Gödel (viz Putnam 1982).

Pro Peirce je kolaterální zkušenost důležitou součástí kontinuálního inferenčního procesu, neboť objekt dicisigna nemůžeme identifikovat bez nějaké kolaterální zkušenosti vztahující se k tomuto objektu (srov. Bellucci 2014a, 8-9; Stjernfelt 2015, 30-33). Dle Bellucciho spočívá Peircova odpověď na problém regresi v konceptu hypostatické abstrakce, kdy transformujeme predikáty, které myslíme jako znaky, na subjekty. Pokud máme propozici „Kain zabil Ábela“ interpret musí být k jejímu plnému pochopení obeznám s jejím subjekty „Kain“, „Ábel“ a „vztah zabití“. Procesem hypostatické abstrakce získáváme „Kain je k Abélovi ve vztahu zabití“, čehož rématický predikát je „_ je k _ ve vztahu _“. Pokud se pokusíme dále abstrahovat „ve vztahu“ dosáhneme pouze redundance „Kain je k Ábelovi ve vztahu ke vztahu zabití“, tedy „_ je k _ ve vztahu k _ _“, přičemž oba poslední predikáty vyjadřují identický koncept relace a jako části jsou homogenní s celkem. Logická analýza tedy končí při dosažení redundance (viz Bellucci 2014a, 8-10). To, co zbývá na konci procesu hypostatické abstrakce, nazývá Peirce kontinuant a považuje to za jedinou ryzí sponu (CP 8.352, 1908). Je to čistá logická forma propozice, která je dále neanalyzovatelná a sjednocuje propozici (viz Bellucci 2014a, 10).

Syntaxe propozice, to, co spojuje v tokenu propozice token ikonu predikátu a token indexu subjektu, je sama indexem. V propozici „Sokrates je moudrý“ nejsou spojeny dva znaky „Sokrates“ a „moudrý“, nýbrž jejich repliky, které jsou použity v reálné propozici. Tyto repliky jsou „tady a teď“ a existuje mezi nimi tudíž indexální spojení (viz EP2 310, 1904). Tento index nutně obsahuje ikon, který je juxtapozicí oněch dvou tokenů znaku. Propozice reprezentuje svůj objekt až ve chvíli, kdy je sama reprezentována jako reprezentující objekt. Tato druhá reprezentace není nic jiného než interpretant. Interpretant reprezentuje reálnou relaci mezi dicisignem a jeho objektem. Poněvadž objekt interpretantu je stejný jako objekt, dicisigna, je tato relace sama částí objektu dicisigna. Dicisignum má tak primární a sekundární objekt. Dicisignum tak ve svém interpretantu referuje ke svému objektu a taktéž k relaci mezi sebou a objektem. K pochopení propozice ji musíme chápat jako propozici. Propozice reprezentuje nějaký stav věcí a zároveň také vlastní formu reprezentace (srov. Bellucci 2014a, 11-12; Stjernfelt 2015, 17-22).

Podobně jako dicisignum je pravým znakem taktéž symbol, který je znakem, protože jej jako znak budeme interpretovat. Symboly jsou vehiklem všeho abstraktního myšlení – nemají vlastnosti ikonu, ani nejsou ve spojení se svými objekty jako indexy. Symbol jako pravý znak pak může formovat argument. Argument pak musí obsahovat propozici. Připomeňme si, že

argument je znak, který odděleně ukazuje, jaký interpretant chce determinovat (viz EP2 306-307, 1904) či znak, který reprezentuje svůj objekt jako znak (viz CP 2.250-2.252, 1903).

Vztah mezi rématem, propozicí a argumentem však není u Peirce kompoziční, i přesto, že argument musí propozici nutně obsahovat. Argument je reprezentován sérií propozic ve formě existenčních grafů²⁰ (viz CP 4.538, 1905), přičemž každý graf je propozicí. Argument je transformačním procesem, během kterého premisy přinášejí závěr a apelují na interpreta, aby jej potvrdil jako správný. Propozice se neskládá z rémat a argument se neskládá z propozic stejně jako se pohyb neskládá z jednotlivých pozic (viz CP 4.572, 1905). Vztah mezi propozicí a argumentem je tak lepší chápat jako kontinuitu, kdy propozice jsou pomůcky pro popsání fázi usuzování a argument je přechodem z jednoho grafu k jinému, od premis k závěru (viz Stjernfelt 2015, 27-29). Rozdíl mezi rématem, propozicí a argumentem neleží ve strukturální komplexitě, nýbrž ve funkcích, které mají vykonávat (viz CP 4.572, 1905).

2.4. Shrnutí

V této kapitole jsme stručně představili Peircovu klasifikaci věd se zaměřením na ty sféry, které jsme v průběhu práce určili jako klíčové pro uchopení tématu této práce.

Peircova faneroskopie v návaznosti na Kanta obsahuje tři fundamentální nezredukovatelné kategorie prvosti, druhosti a třetosti. Na těchto kategoriích pak bytostně závisí normativní vědy, kde jako objekt našeho zájmu vyvstává především logika čili obecná sémiotika. Pod tu spadá spekulativní gramatika jako studium znaků, kritická logika jako studium inferencí a spekulativní rétorika jako teorie vlastního vědeckého šetření.

Poněvadž je pro Peirce všechno myšlení reprezentací, představuje spekulativní gramatika klíčovou část jeho filozofie. Ta je důležitá i pro tuto práci, neboť jsme si předsevzali, že hru budeme chápat jako sémioticky významný fenomén, tedy něco, v čem nějak probíhá sémiosis. Pro účel této práce jsme se spokojili s Peircovou středně-pozdní koncepcí znaku, kdy Peirce představuje tři triády založené na vztahu znaku vůči sobě samému, vůči svému objektu a vůči svému interpretantu.

Naším druhým předsevzetím je pak chápání hry jako abdukce. Peirce se inferencemi zabývá ve své kritické logice. Ve zbytku této kapitoly jsme se tak zaměřili na třetí triádu znaků réma-propozice-argument, neboť považujeme za žádoucí mít alespoň základní představu o

²⁰ Existenční grafy jsou způsobem grafického nazírání logických výrazů.

konstituentech inference tak jak je chápe Peirce. Připravili jsme si tak půdu pro následující kapitolu, ve které se budeme zabývat právě Peircovou kritickou logikou.

3. Peircova teorie inference

3.1. Úvod

V úvodní části jsme předběžně přijali Peircovu identifikaci hry s abdukcí. Jak k tomuto poznatku Peirce ve svém pozdním období kolem roku 1908 došel? Můžeme provizorně předpokládat, že za tím stojí koncepce hry jako jakéhosi kreativního procesu, jenž produkuje nové informace – hra bezesporu uvádí do reality nové relace nebo alternativně vytváří podmínky pro jejich produkci, přičemž tyto relace se stávají aktivními činiteli v sémiosis. Jako znakovou soustavu můžeme hru nahlížet prostřednictvím spekulativní gramatiky, a to, jak produkuje informace, prostřednictvím kritické logiky. Peircova teorie inference, která je ústředním subjektem kritické logiky, se zde tedy ukazuje jako klíčová pro tuto práci. Pokusíme se nastínit její finální podobu v Peircově myšlení, ale zvláště v případě abdukce budeme muset vzít do zřetele její dlouhodobý vývoj, který na první pohled obsahuje jisté vnitřní kontradikce. Musíme poznamenat, že během let došlo v Peircově myšlení o usuzování ke značným změnám,²¹ jejichž analýza by sama vydala na několik prací tohoto rozsahu, a výklad jeho teorie inferencí v této práci se nedá považovat za extenzivní. I tak by však měl postačit ke znázornění Peircova neocenitelného příspěvku ke zkoumání usuzování a k přichystání scény pro zbytek této práce.

Co je vlastně pro Peirce usuzováním? V *Notes on Ampliative Reasoning* (CP 2.773-2.791; 1901) píše toto:

Usuzování je proces, během kterého je si usuzující vědom toho, že soud či závěr determinuje jiný soud či soudy, premisy, v souladu s obecným myšlenkovým návykem, který možná nedokáže usuzující přesně formulovat, ale který uznává jako napomáhající ke správnému poznání. Správným poznáním má na mysli, i když většinu času není schopný analyzovat jeho význam, konečné poznání, kterému může nakonec věřit bez toho, aby ho rušily pochyby, a to s ohledem na konkrétní subjekt, ke kterému se váže jeho závěr. Bez tohoto logického schválení postrádá proces podstatu usuzování, i když může být blízce analogický usuzování v dalších aspektech (CP 2.773).

²¹ Tyto změny jsme naznačili již na konci předchozí kapitoly. Peircova teorie saturace propozice ukazuje na značný vývoj od jeho teorie inference, které byla v podstatě re-artikulovanou aristotelskou logikou. Toto rané chápání si představíme na následujících stranách.

Usuzování je tedy řízeným myšlenkovým procesem, který se váže na nějaké pravidlo, i když toto pravidlo nemusí být explicitně formulováno, a který by měl vést k správnému poznání. Úkolem logika by pak mělo být specifikovat tato pravidla a ukázat, proč vedou modely usuzování ke správným závěrům. K tomu, abychom pojmulí nějakou znalost není třeba pouze přesvědčení o pravdivosti, ale taktéž odůvodnění. Odůvodnění můžeme chápat jako odolnost vůči pochybnostem. Tato odolnost může nabrat buď deduktivní formu, kdy jsme si jisti, že pravdivost premis nutně vede k pravdivosti závěru, anebo formu takovou, kdy domněnku dále podrobujeme testování, během kterého ta daná domněnka v ideálním případě ob stojí jako pravdivá (viz Psillos 2011, 122).

Dá se říct, že abdukce samotná byla jedním z Peircových motivů pro rozpracování teorie inference. Jeho principiální snahou bylo pojmut proces formování a selekce hypotézy jako rozumovou operaci, která je tudíž přístupná logické analýze. Existuje dle něj logika objevování, jenž je nezávislá na psychologii, sociologii atd. Staví se tak do opozice vůči těm názorům, které buď abdukci vůbec nepovažují za součást logiky – „(...) a které rozpoznali logikové osmnáctého století, i když [tito] logikové vskutku omluvitelně nedokázali rozpoznat inferenční charakter jedné z nich,“ (CP 5.144; 1903) – anebo ji vidí jen jako jistý poddruh indukce. Peirce odlišuje usuzování k hypotéze od usuzování z hypotézy a jeho teorie abdukce se zabývá právě tím prvním procesem, tedy tím, co vede k vlastní formulaci hypotézy (viz Fann 1970, 2-5).

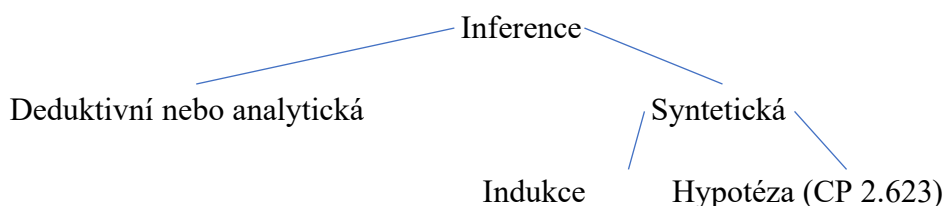
Peirce sám ve svém rozlišení forem inference vychází z Aristotela. „Ve vědě existují tři fundamentálně odlišné formy usuzování: dedukce (kterou Aristoteles nazval {synagogé} či {anagogé}), indukce (Aristotelova a Platónova {epagogé} a retrodukce (Aristotelova {apagogé}, kterou však špatně četli kvůli poškození textu a jako taková bývá překládána jako abdukce),“ (CP 1.65, 1896).²²

Druhým výchozím bodem je pro Peirce Immanuel Kant. Peirce přijímá Kantovu doktrínu dle které každá kognice nezbytně zahrnuje usuzování, neboť je to právě inference, která provádí syntézu jednoty percepce (viz Fann 1970, 11-12). Od Kanta Peirce přebírá taktéž rozdělení soudů na analytické a syntetické. V analytických soudech predikát nijak nerozšiřuje koncept subjektu, nýbrž pouze objasňuje něco, co subjekt už sám obsahoval. Syntetické soudy naopak subjekt rozšiřují o něco, co z něj nemohlo být zjištěno pouhou analýzou (viz CP 4.85, 1893).

²² Peirce během let používá pro abdukci značné množství termínů – vedle abdukce taktéž retrodukce, hypotéza či presumpce. My se budeme držet především termínu abdukce.

Peirce tedy na těchto základech vymezil tři základní a nezredukovatelné formy usuzování a mezi těmito formami jasně odlišil explikativní (analytické) usuzování od usuzování ampliativního (syntetického) – dedukce jako explikativní usuzování a indukce s abdukcí jako usuzování ampliativní, tedy usuzování, které „rozšiřuje“ naše poznání o novou informaci (viz Psillos 2011, 117). Kantův koncept ampliativního usuzování dále, dle Aristotela, rozděluje na indukci a abdukcí.

Schematicky:



Předmětem našeho zájmu zůstává nadále především hypotéza, tedy abdukce, ale stručněji se budeme věnovat taktéž dedukci a indukci, neboť, jak uvidíme dále, pro pozdního Peirce po přelomu století je již důležitá jejich vzájemná propojenost v celku vědecké metody.²³

Prostřednictvím dedukce zkoumáme stav věcí, jak je ustanovený v premisách, vnímáme vztahy, které v nich nejsou explicitně vyřčené, a ustanovujeme závěry, které jsou v závislosti na premisách vždy pravdivé (viz CP 1.66, 1896). Neboť je dedukce analytickým procesem, její závěr vždy nutně vychází z premis a nezískáváme tudíž žádný nový poznatek. Touto funkcí oplývají pouze ampliativní formy usuzování, které tak představují jediný způsob usuzování, skrze který můžeme přivádět do našeho myšlení nové informace.

Indukce přijímá přibližný závěr, neboť vychází z formy usuzování, která vede k pravdě v dlouhodobém výhledu. Peirce ilustruje na příkladu s kávovými zrny: Loď převážející kávu připluje do přístavu. Celník se nalodí a prozkoumá vzorek z pytle s kávou, který považuje za reprezentativní a prostřednictvím indukce generalizuje tento vzorek na celý náklad a odhadne tak jeho hodnotu (viz CP 1.67, 1896).

„Retrodukce je dočasným přijetím hypotézy, neboť každý její možný důsledek může podstoupit experimentální verifikaci, takže od vytrvalého uplatňování té stejné metody můžeme očekávat její nesoulad s fakty, pokud se takový nesoulad vyjeví,“ (CP 1.68, 1896). Je to právě

²³ Jak uvádí Short, Peirce v roce 1907 už chápe sémiotiku teleogicky (viz Short 2007, 172-173), což osvětluje potřebu pro ultimátní interpretant, o kterém jsme mluvili v předchozí kapitole. Teleologie sémiotiky se pak přímo vztahuje k teleologii vědecké metody. Vývoj těchto dvou konceptů v Peircově myšlení se tak zdá do značné míry synchronní.

abdukce, které se v Peircově teorii inference dostává zvláštního zřetele, kterým se Peirce liší od svých předchůdců. Ti abdukci nepřikládali z výše zmíněných důvodů potřebný význam. Zdůvodnění tohoto důrazu můžeme nalézt např.: v pozdním Peircově dopise F. A. Woodsovi (CP 8.380-8.388; 1913), kde Peirce píše: „...logikové obecně skoro vždy omezují to, co říkají o usuzování, na jeho „správnost“, čímž míní to, že vyvstává absolutní nemožnost pochybovat o pravdivosti závěru, pokud považujeme premisy za pravdivé. To se ale rovná omezení jejich studia na dedukci,“ (CP 8.383). Podle Peirce by logikové měli mít při svém studiu dva hlavní cíle:

- 1) Ustanovit to, jak se každá z forem usuzování přibližuje jistotě.²⁴
- 2) Odhalit možnou hodnotu plodnosti²⁵ či produktivity každé formy usuzování (viz CP 8.384)

Odtud tedy pochází jeho důraz na aspekt plodnosti usuzování. Dle Peirce pak existují dvě formy ampliativního usuzování. Indukce je závislá na naší důvěře v to, že série zkušenosti se nezmění bez nějaké indikace této změny a budeme tak z ní moct inferovat nějaké obecné pravidlo týkající se právě této série. Přijetí hypotézy jako dočasného vysvětlení však dle Peirce není indukci, ale přesto se jedná o usuzování, pro které je typická nízká jistota a vysoká plodnost (viz CP 8.388). Touto třetí formou usuzování je tedy abdukce či hypotetická inference (viz CP 8.385). Od dedukce k abdukci pak klesá jistota, a naopak se zvyšuje produktivní potenciál inference. Nízká jistota abdukce pak je právě tím důvodem, který abdukci držel mimo ohnisko pozornosti myslitelů.

Podívejme se nyní na Peircovu klasifikaci inferencí blíže a pokusme se alespoň přiblížit vývoj jejich postavení v celkovém kontextu Peircovy teorie usuzování.

3.2. Dedukce

Základním úkolem logika je klasifikace argumentů na základě typických modů, tedy sylogismů (viz CP 2.619, 1877). Jak už bylo řečeno, dedukce je metodou inference, jejímž prostřednictvím dosahujeme nejvyšší možné jistoty.

Dedukci zpočátku chápe Peirce sylogisticky, tedy prostřednictvím typických forem deduktivních úsudků složených ze dvou premis (hlavní a vedlejší) a z nich odvozeného závěru.

²⁴ V originále [*security*].

²⁵ V originále [*uberty*].

Máme sylogismus Barbara:

S (subjekt) je M (střední pojem), M je P (predikát).

Tudíž, S je P.

Peirce nabízí konkrétní příklad:

„Henoč a Eliáš byli lidé, všichni lidé jsou smrtelní;

Tudíž, Henoč a Eliáš nutně zemřeli,“ (CP 2.619, 1877).

„Henoč a Eliáš (S) byli lidé (M)“ je hlavní premisa, „všichni lidé jsou smrtelní (P)“ je vedlejší premisa a výsledkem je závěr. Vidíme, že závěr z premis vyplývá nutně a jeho pravdivost tak závisí pouze na pravdivosti premis. Pokud jsou premisy pravdivé, je nutně pravdivý úsudek a naopak. Hlavní premisa představuje pravidlo („všichni lidé jsou smrtelní), vedlejší premisa ustanovuje případ („Henoč a Eliáš byli lidé“) a závěr aplikuje pravidlo na případ a vyvozuje nutný závěr. Takto je tedy modus Barbara aplikací obecného pravidla na případ, což vystihuje podstatu dedukce. Syntetické usuzování, které je něčím víc nežli pouhou aplikací obecného pravidla na případ, tak nikdy nemůže být redukováno na tento modus a indukce s abdukcí musí být reprezentovány nějakými vhodnějšími formami (CP 2.620, 1877).²⁶

V roce 1885 se Peirce posouvá k tomu názoru, že dedukce je ikonická a založená na pozorování. To spočívá v konstrukci diagramu, jehož části vytvoří kompletní, ikonickou analogii s částmi objektu našeho usuzování. Na této analogii pak pozorujeme očividné vztahy či ji můžeme modifikovat a nalézt vztahy skryté (viz CP 3.363, 1885).²⁷

Základní náčrt tohoto pohledu můžeme nalézt v *Lessons From the History of Science* (CP 1.43-1.125, 1897), kde dedukci ilustruje např.: jednoduchým schématem uzavřeného kruhu, na kterém jsou vyznačeny čtyři body, přičemž protilehlé body tvoří pár. Přejít z prvního bodu páru do druhého bodu tak bude vždy nevyhnutelně vyžadovat lichý počet průchodů jedním z bodů druhého páru a sudý či nultý počet průchodů druhým bodem druhého páru.

²⁶ Redukce všech inferencí na modus BARBARA je pozicí raného Peirce (viz Fann 1970, 12-15).

²⁷ Peirce rozlišuje korolární a teorematickou dedukci. Při korolární dedukci závěr vyplývá z premis okamžitě. Při teorematické dedukci je pak nutné provést nějakou modifikaci premis. Alternativně řečeno při korolární dedukci diagram rovnou reprezentuje závěr, při teorematické dedukci jej musíme nějak reorganizovat, přičemž část dedukce, která proběhne po dokončení procesu reorganizace, je znova korolární (viz Pietarinen & Bellucci 2014, 364).



(CP 1.66)

Dedukce je tedy inferenční metodou, která nám dodává úsudek, který je v závislosti na premisách vždy nutně pravdivý. Můžeme si povšimnout, že kruhový diagram je uzavřený, všechny vztahy jsou v něm pevně dané. Dedukce nám o tomto diagramu nepřináší nové poznatky, ani do něj nové poznatky nevkládá – má nulovou plodnost a pouze vrhá světlo na již dané vztahy mezi jednotlivými východisky.

3.3. Indukce

Vedle dedukce existují tedy další metody inference, které kvůli svým charakteristikám nemohou být redukovány na modus Barbara. Jednou z těchto metod je indukce. Zatímco dedukce je aplikací obecného pravidla na případ a vyvození závěru, prostřednictvím indukce inferujeme z jistého vzorku případů právě ono pravidlo. Úroveň jistoty je zde již nižší nežli u dedukce – neoperujeme s absolutní jistotou v závislosti na pravdivosti premis, nýbrž se pohybujeme na spektru pravděpodobnosti. Jak už bylo řečeno, pravděpodobnost pravdivosti pravidla se pak v dlouhodobém výhledu zvyšuje s množstvím prozkoumaných případů v té konkrétní sérii zkušenosti (viz CP 8.388).

Vraťme se k příkladu s lodí a kávovými zrny. Můžeme jej rozepsat takto:

Všechny vzorky pocházejí z pytlů na této lodi.

Všechny vzorky obsahují kávová zrna.

Tudíž, tato loď převáží ve všech pouze pytlech kávová zrna.

Můžeme vidět, že tato inference nám nedává jistoty. Pokud by loď převážela jeden jediný pytel čaje a náš vzorek by neobsahoval obsah tohoto pytle, inferované pravidlo by se ukázalo jako nepřesné i přes pravdivost premis. Pravděpodobnost pravdivosti indukce se pak zvyšuje s reprezentativní kvalitou vzorku. Absolutní jistoty by se nám prostřednictvím indukce dostalo pouze pokud bychom ve vzorku zachytili všechny členy zkoumané série zkušeností.

Indukci Peirce dále ilustruje na klasickém příkladu s fazolemi. Máme pytel s fazolemi, o kterých víme, že jsou ze dvou třetin bílé. Pokud z něj jednu vytáhneme, můžeme

prostřednictvím dedukce inferovat, že tato fazole bude ve dvou ze tří případů bílá. Pokud ovšem poměr předem neznáme, nýbrž vytáhneme z pytle vzorek fazolí, o kterých zjistíme, že jsou ze dvou třetin bílé, vztažením tohoto pravidla ze vzorku na celý pytel užijeme indukce. Indukce je tak inferencí pravidla z případu a závěru. Jedná se vlastně o převrácení deduktivního sylogismu, což je lépe vidět, pokud jsou všechny fazole bílé:

Tyto fazole jsou z tohoto pytle. (případ)

Tyto fazole jsou bílé. (závěr)

Všechny fazole v tomto pytli jsou bílé. (pravidlo) (viz CP 2.623, 1877)

Neboli:

S je M.

S je P.

Tudíž, M je P.

Což je inverzí modu BARBARA:

Všechny fazole v tomto pytli jsou bílé. (pravidlo)

Tyto fazole jsou z tohoto pytle. (případ)

Tyto fazole jsou bílé. (závěr) (viz CP 2.623, 1877)

Neboli

S je M.

M je P.

Tudíž, S je P.

Indukce již na rozdíl od dedukce nabízí nižší jistotu. Pokud by se v pytli nacházely černé fazole, které se nevyskytly ve vzorku, inferované pravidlo by se ukázalo jako nepravdivé.

Peirce dále tvrdí, že indukce „koresponduje“ se sylogismem Bocardo, což je modus třetí figury.

Barbara:

Všichni lidé jsou smrtelní. (pravidlo)

Henoch a Eliáš byli lidé. (případ)

Henoch a Eliáš byli smrtelní. (závěr)

Bocardo:

Henoch a Eliáš nebyli smrtelní. (odmítnutí závěru)

Henoch a Eliáš jsou lidé. (případ)

Někteří lidé nejsou smrtelní. (odmítnutí pravidla)

Vztah mezi sylogismem Bocardo a indukci se ukáže, pokud vyměníme nutnou dedukci v Barbaře za pravděpodobnou:

Většina fazolí v tomto pytli je bílá. (pravidlo)

Tato hrst fazolí je z tohoto pytle. (případ)

Pravděpodobně, většina fazolí v této hrsti je bílá. (závěr)

Odmítnutím závěru a přijmutím případu dostaneme indukci:

Menšina fazolí v této hrsti je bílá. (odmítnutí závěru)

Tato hrst fazolí je z tohoto pytle. (případ)

Pravděpodobně, menšina fazolí v tomto pytli je bílá. (odmítnutí pravidla) (viz CP 2.627, 1877)

Peirce nakonec přikládá tomuto vztahu pouze nízkou důležitost. Indukce inferuje pravidlo a odmítnutí pravidla lze přijmout jen proto, že toto odmítnutí je samo pravidlem. Bocardo můžeme považovat za indukci, která je ovšem tak slabá, že v podstatě ztrácí svůj ampliativní charakter. Neinferujeme nějaké nové, odvážné pravidlo, ale pouze explikujeme, že „někteří lidé nejsou smrtelní“ (viz CP 2.629-2.630, 1877).

Později Peirce říká, že ani indukci nezískáváme nové ideje. Její role v procesu vědeckého zkoumání je ověřit hypotézu a jako taková pouze determinuje míru shody teorie s faktem (viz CP 5.145, 1903). Nová informace získaná skrze indukci je pouze „horizontální

extrapolací“ (Psillos 201, 122). Existuje ještě další způsob převrácení deduktivního sylogismu tak, abychom získali syntetickou inferenci, a tím je abdukce.

3.4. Abdukce

„Všechny ideje vědy do ní vstupují po cestě abdukce. Abdukce sestává ze studia faktů a vymýšlení teorie, která je vysvětluje. Jejím jediným ospravedlněním je to, že pokud máme někdy vůbec pochopit stav věcí, musí to být touto cestou,“ (CP 5.145, 1903).

Abdukce v Peircově podání prochází během skoro padesáti let značným vývojem a jeho pojetí této inference se tak jeví jako značně fragmentární. Může se i zdát, že Peirce prostřednictvím oněch mnoha termínů, kterými abdukci označoval, dokonce referuje ke konceptům, které jeví jako navzájem neslučitelné (srov. McKaughan 2008; Chiasson 2001). Ve zbytku této kapitoly a také v té další se tedy pokusíme Peircovu abdukci vylicít detailněji, s ohledem na vývoj v průběhu Peircova tvůrčího života. Přijetí definitivního stanoviska ohledně abdukce bude klíčové pro předmět této práce, tedy definici konceptu hry, jenž Peirce identifikoval s abdukci, a jeho zasazení do kontextu Peircova myšlení. Musíme však poznamenat, že analýza všech publikovaných interpretací leží mimo rozsah této práce.

Peircovo pojetí abdukce se běžně dělí do dvou období – raného mezi lety 1860-1890 a pozdějšího po roce 1891, i když tento předěl se nedá považovat za nějak zvlášť ostrý a nevykresluje některé další zlomy (srov. Burks 1946, 301; Fann 1970, 6-7; Paavola 2005, 132).

3.4.1. Dokazující hypotéza²⁸

Výchozím bodem je pro Peirce, jak už bylo řečeno, Aristoteles, který hypotézu charakterizuje jako argument, ve kterém predikát platí pro střed, ale vztah mezi středem a subjektem je nejistý, avšak ne méně pravděpodobný nežli závěr. Příkladem:

Morálka je znalost.

Znalost je naučitelná.

Tudíž morálka je naučitelná.

Je morálka znalostí? Pokud je tato vedlejší premisa alespoň stejně pravděpodobná či více pravděpodobná nežli závěr, máme dle Aristotela abdukci, která rozšiřuje naše znalosti. Dle

²⁸ Pro předmět našeho zájmu používá Peirce v raném období převážně termínu „hypotéza“. Budeme se jej tedy v této sekci držet.

Peirce měl Aristoteles na mysli inferenci, ve které je vedlejší premisa (případ) inferována z pravidla a závěru. Příklad s morálkou představuje poslední reorganizaci modu BARBARA (viz Psillos 2011, 119):

M je P.

S je P.

S je M.

Pokud se vrátíme k Peircově příkladu s fazolemi, vypadá takto:

Všechny fazole v tomto pytli jsou bílé. (pravidlo)

Tyto fazole jsou bílé. (závěr)

Tyto fazole jsou z tohoto pytle. (případ) (CP 2.623, 1877)

Připomeňme pro srovnání dedukci:

Všechny fazole v tomto pytli jsou bílé. (pravidlo)

Tyto fazole jsou z tohoto pytle. (případ)

Tyto fazole jsou bílé. (závěr) (viz CP 2.623, 1877)

A indukci:

Tyto fazole jsou z tohoto pytle. (případ)

Tyto fazole jsou bílé. (závěr)

Všechny fazole v tomto pytli jsou bílé. (pravidlo) (viz CP 2.623, 1877)

Prostřednictvím indukce generalizujeme ze vzorku věcí na jejich celou množinu něco, co považujeme za pravdivé právě pro tuto celou množinu. Hypotézou vysvětlujeme nějakou zvláštní okolnost tak, jako by se jednalo o případ nějakého obecného pravidla, a tuto domněnku přijímáme jako vysvětlení (CP 2.624, 1877). V tomto původním pojetí funguje tedy hypotéza jako evidenční proces, jakýsi slabý druh sylogistické inference (viz Paavola 2005, 132).

„Nalezneme fosilie; řekněme, že jsou to ostatky podobné těm rybím, ale byly nalezeny daleko ve vnitrozemí. Pro vysvětlení tohoto fenoménu předpokládáme, že nad touto půdou se

kdysi rozlévalo moře. To je další hypotéza,“ (CP 2.625, 1877). Peirce dále, podobně jako v případě indukce tvrdí, že hypotéza koresponduje se sylogismem. V případě hypotézy se jedná o sylogismus Baroco, což je modus druhé figury.

Barbara:

Všichni lidé jsou smrtelní. (pravidlo)

Henoch a Eliáš byli lidé. (případ)

Henoch a Eliáš byli smrtelní. (závěr)

Baroco:

Henoch a Eliáš nebyli smrtelní. (odmítnutí závěru)

Všichni lidé jsou smrtelní. (pravidlo)

Henoch a Eliáš nebyli lidé. (odmítnutí případu)

Vztah mezi sylogismem Baroco a hypotézou vyplývá podobným procesem jako u indukce:

Většina fazolí v tomto pytli je bílá. (pravidlo)

Tato hrst fazolí je z tohoto pytle. (případ)

Pravděpodobně, většina fazolí v této hrsti je bílá. (závěr)

Odmítnutím závěru a přijmutím pravidla získáme hypotézu:

Menšina fazolí v této hrsti je bílá. (odmítnutí závěru)

Většina fazolí v tomto pytli je bílá. (pravidlo)

Pravděpodobně, tyto fazole pocházejí z jiného pytle. (odmítnutí případu) (viz CP 2.627, 1877)

Podobně jako u indukce a sylogismu Bocardo vidí Peirce Baroco jako velmi slabou hypotézu. O Henochovi s Eliášem neřekneme, že byli bohy, ale pouze to, že jejich přirozenost se nějak liší od té lidské. Mezi vztahy Barbara-Baroco-Bocardo a dedukce-hypotéza-indukce tak nakonec existují velké rozdíly (viz CP 2.630, 1877).

Baroco a Bocardo stojí na tom, že pokud pravdivost závěru nutně vyplývá z pravdivosti premisy, tak nepravdivost premisy vyplývá z nepravdivosti závěru. To je vždy pravdivé. V situaci, kdy je inference pouze pravděpodobná, je tomu však jinak. V žádném případě nevyplývá to, že pokud by pravdivost jisté premisy prokazovala pravdivost závěru jako pravděpodobnou, tak by tudíž nepravdivost závěru prokazovala nepravdivost premisy jako pravděpodobnou (CP 2.631, 1877).

To, že Peirce nakonec vidí tyto vztahy jako slabé, není překvapivé. V případě sylogismů Baroco a Bocardo se přeci jen stále jedná o deduktivní sylogismy a Peirce zastává názor, že indukce a abdukce jsou svébytné metody inference, které se nedají redukovat na dedukci.

Podstatou hypotézy je tedy to, že nevyplývá logicky z premis a mohli bychom ji tak přezíravě označit za pouhý odhad. Splňuje však Peircovu definici usuzování uvedenou v první sekci této kapitoly – je to proces, během kterého inferujeme závěr z premis na základě nějakého (neformulovaného) habitu. Indukce a hypotéza nejsou logicky validní, ale jejich závěr přeci jen přijímáme a máme nějaký důvod považovat ho v závislosti na premisách za platný (viz Psillos 2011, 125).

Řekli jsme již, že je pro Peirce klíčové rozlišení hypotézy od indukce. K tomu dává tento příklad. Na utrženém kousku papíru nalezneme nějaké psaní. Podezíráme nějakého autora a na jeho pracovním stole, ke kterému měl přístup pouze on, nalezneme kus papíru, ke kterému perfektně sedí, se všemi svými záhyby a nerovnostmi onen utržený fragment. To, že tato podezřelá osoba je autorem utrženého psaní, je naší hypotézou, která se jeví jako vysoce pravděpodobná. Pokud by byla hypotéza indukcí, inferovali bychom pouze to, že pokud k sobě oba kusy papíru sedí ve svých nerovnostech, sedí k sobě i v dalších, menších nerovnostech. Inference autorství textu je tím krokem, který v tomto příkladu odlišuje hypotézu od indukce (viz CP 2.632, 1877).

Inducí usuzujeme, že fakta, podobná pozorovaným faktům, platí i v neprozkoumaných případech. Hypotézou usuzujeme existenci faktu, jenž se velmi liší od všeho, co jsme již pozorovali, ze kterého by, na základě nám známých zákonů, nutně vyplývalo něco pozorovaného. Indukce usuzuje od jednotlivostí k obecnému zákonu; hypotéza od důsledku k příčině. Indukce klasifikuje, hypotéza vysvětluje (CP 2.636, 1877).

A taktéž:

Velkým rozdílem mezi indukcí a hypotézou je to, že indukci inferujeme existenci takového fenoménu, jenž je podobný případům, které jsme již pozorovali, zatímco hypotéza předpokládá něco, co náleží k jiné třídě věcí, než jsou ty, které jsme přímo pozorovali, a většinou něco, co je pro nás nemožné přímo pozorovat (CP 2.640, 1877).

Peirce ustanovuje tři pravidla pro to, aby hypotéza vedla k pravděpodobnému závěru:

- 1) Hypotézu bychom měli položit jako otázku předtím, nežli provedeme pozorování, která determinují její pravdivosti.
- 2) Hypotézu bychom měli testovat přísně, jak proti datům, která ji podporují, tak proti těm, která by ji mohly prokázat jako nepravdivou.
- 3) Celý proces musí být férový a měli bychom zaznamenat jak úspěchy, tak neúspěchy našich predikcí (viz CP 2.634, 1877).

Dále uvádí nejméně tři druhy vysvětlujících hypotéz:

- 1) Ta, která referuje k faktům, které jsme ještě nepozorovali, ale můžeme je pozorovat.
- 2) Ta, která referuje k faktům, které nemůžeme pozorovat. Sem se řadí např.: historická fakta. O Napoleonovi víme jen zprostředkovaně a inferujeme tak jeho existenci, ale nikdy jej nebudeme schopni pozorovat.
- 3) Ta, která je nepozorovatelná jak fakticky, tak teoreticky. Zde Peirce dává za příklad kinetickou teorii plynů (viz CP 2.634, 1877).

Představili jsme tedy „sylogistické“ pojetí abdukce. To se však ukazuje jako značně omezující pro Peircem stanovený účel abdukce, kterým je, jak jsme uvedli v úvodu kapitoly, plodnost. Toto omezení vystihuje Psillos (Psillos 2011, 130-131): hypotéza omezená sylogistickou formou nemůže fungovat jak generátor nových myšlenek:

Hypotéza: Všechna A jsou B; a je B; tudíž a je A.

Premisy a závěr sylogismu musí být vyjádřeny společným jazykem. Domnělý nový obsah již figuruje ve velké premise jako předpoklad, který se z velké premisy oddělí a následně jej předkládáme v závěru jako tvrzení. To může být jeden z důvodů proč Peirce opustil tuto sylogistickou koncepci. Tím dalším je to, že rozdíl mezi logickou formou indukce a abdukce není až tak zásadní, jak se původně domníval. Zdá se, že Peirce v této koncepci abdukce zaměnil proces, během kterého jsou opravdu formulovány hypotézy s novým obsahem, za proces, jehož

prostřednictvím prokazujeme tyto hypotézy jako pravděpodobné (viz Psillos 2011, 130). Toto pojetí hypotézy se navíc v konečném důsledku dá charakterizovat jako rozšířená, kvalitativní indukce, která se vztahuje k nepočitatelným vlastnostem, což je pojetí, které později přijímá i sám Peirce (viz Fann 1970, 24-27, 33-34).

3.4.2. Abdukce jako generativní fáze vědecké metody

V Peircově myšlení postupně nabývalo na důležitosti šetření a jeho metody, přičemž logiku vidí Peirce jako „metodu metod“ (CP 7.59, 1901). V pozdějším období po přelomu století se tedy Peirce postupně přiklání k tomu, že nazírá abdukci z metodologického pohledu a uvádí ji do role první fáze vědeckého zkoumání, během které se generují nápady a vysvětlení (srov. Fann 1970, 28-34; Paavola 2005, 132; CP 6.469, 1908).

V první fázi považoval Peirce vysvětlující usuzování za specifický inferenční model, který je nezávislý na ostatních a jehož úkolem je zachytit formování a přijetí vysvětlující hypotézy. V druhé fázi bere Peirce vysvětlující usuzování jako součást širšího, třífázového metodologického modelu (metody zkoumání) (Psillos 2011, 123).

Můžeme zkratkovitě předznamenat, že tento rekurzivní třífázový model, ke kterému Peirce dospívá až po přelomu století, se skládá z abdukce, která uvádí hypotézu v reakci na nějaký překvapivý a nevysvětlený fenomén, dedukce, jejímž prostřednictvím vyvozujeme závěry nutné v případě pravdivosti hypotézy, a indukce, jejímž prostřednictvím provádíme experimenty a provádíme soudy nad dedukovanými závěry a celkovou validitou celého procesu.

V tomto období tedy již Peirce mluví o abdukci: „Existují tři základní druhy usuzování; i když smíšená usuzování jsou běžnější. Tyto tři druhy jsou indukce, dedukce a presumpce (pro kterou tento autor navrhuje název abdukce),“ (CP 2.774, 1901). Abdukce nepřekvapivě přebírá některé již stanovené charakteristiky hypotézy:

- 1) Abdukce se řídí snahou vysvětlit nějaký neočekávaný fenomén.
- 2) Abdukce je jediným druhem usuzování, který uvádí nové ideje.

Od hypotézy se však v několika ohledech liší:

- 1) Abdukce není omezena sylogistickými formulacemi.
- 2) Můžeme přijmout jakýkoliv druh hypotézy, pokud má vysvětlující charakter (viz Psillos 2011, 132).

Peirce charakterizuje abdukci jako přijetí vysvětlující hypotézy a ukazuje ji v této formě:

Pozorujeme překvapivý fakt C.

Ale pokud by bylo pravdivé A, C by bylo samozřejmostí.

Tudíž, máme důvod pokládat A za pravdivé. (CP 5.189, 1903).

Daniel J. McKaughan zde předkládá dvě námitky proti generativnímu chápání abdukce:

- 1) Výše uvedená charakteristika abdukce obsahuje vysvětlující hypotézu již v premisách. Abdukce tedy funguje spíše jako proces poskytující omylnou důkazní podporu pro vysvětlující hypotézy, pro které neexistují pozorovatelná data.
- 2) Podle Peirce se člověku evolučně dostává jistého porozumění, díky kterému produkuje správná vysvětlení častěji, než by teoreticky měl. Toto porozumění je však instinktivní, kdežto abdukci Peirce v každém pojetí považuje za racionální inferenci (viz McKaughan 2008, 450).

Ad 1) Nemůžeme abduktivně inferovat „A“ pokud celý obsah A není přítomen v hlavní premise (viz CP 5.189). Psillos již vidí toto Peircovo řešení jako formu abdukce, která na rozdíl od sylogistické koncepce generuje nový obsah a odpovídá tak na McKaughanovu první námitku:

Co Peirce implikuje, a co se beztak zdá jako pravdivé, je to, že abduktivní inference generuje jak hlavní premisu „Ale pokud by bylo pravdivé A, C by bylo samozřejmostí“, tak povoluje takový závěr, který nám dává důvod uznat A za pravdivé. Ačkoliv A nám může být známo samo o sobě, nevyplývá z něj, že je tomu tak, že „„Ale pokud by bylo pravdivé A, C by bylo samozřejmostí“. *Qua* hypotéza A má přebytečný a nový obsah vis-à-vis C právě proto, že udává důvod (vysvětluje) proč C platí. Následující se tedy zdá plausibilní. Abdukce je duálním procesem usuzování. Obsahuje generaci nějaké hypotézy A s přebytečným obsahem, na jehož základě zdůvodňujeme explanandum C, kde vysvětlující spojení mezi A a C zachycuje kontra faktuelní kondicionál „Ale pokud by bylo pravdivé A, C by bylo samozřejmostí“. Zároveň však abdukce povoluje odtržení antecedentu A od kondicionálu, a tudíž jeho přijetí sama o sobě. Odtržení antecedentu A vyžaduje důvody a ty poskytuje vysvětlující spojení mezi antecedentem a konsekventem (Psillos 2011, 133).

Alternativní vysvětlení podává Douglas R. Anderson, když rozlišuje logickou a temporální prioritu: přítomnost A v premise neznámá, že jsme na A mysleli předtím, nežli bylo zároveň přítomno v závěru. Vysvětlující A a aplikované A tedy mohou vyplynout současně (viz Anderson 1986, 156-158). Abdukce tedy předkládá nový obsah, jak ve své hlavní premise, kde má tento obsah vysvětlující roli, tak ve svém závěru, kde ustanovuje plausibilitu vysvětlení v hlavní premise. Elementy vysvětlení mohou být přítomny v mysli před provedením inference, ale je to akt jejich spojení ve vysvětlení, který je novou informací (viz CP 5.181, 1903). Toto pojetí abdukce, neomezené sylogistickou formou, tedy řeší problém generace nového obsahu tím, že za abdukci nově generovaný obsah považuje nejen součást závěru, ale taktéž součást hlavní premisy.

Toto pojetí taktéž odpovídá na otázku, zdali je abdukce logikou konstrukce hypotézy, nebo logikou selekce hypotézy – je obojím. Účelem hypotézy je vysvětlení nějakého překvapivého faktu. Takový účel však může splňovat nepřeberné množství plausibilních hypotéz. Selekcce hypotézy je v tomto smyslu součástí konstrukce hypotézy, neboť kvalita hypotézy je její nedílnou součástí; je tím, co vybranou hypotézu odlišuje od nekonečného množství možných hypotéz. Přijetí abdukce v Peircově výše uvedené charakterizaci tak vyjadřuje tuto dualitu – během přijetí, jak vytváříme, tak hodnotíme, a oba tyto parametry ve své podstatě splývají v jeden proces. Peircova nová formulace abdukce v tomto pojetí vyjadřuje jak hypotézu generovanou v hlavní premise, tak důvod pro její přijetí.

Ad 2) Součástí evoluce Peircovy abdukce je jeho pohled na roli instinktu v abduktivním usuzování, přičemž instinkt bude hrát obzvláště silnou roli, pokud přijmeme tezi generativního pojetí abdukce (viz Fann 1970, 35).

Peirce zprvu v *A Theory of Probable Inference* (CP 2.694-2.754; 1883) tvrdí, že validita inferencí nezávisí na domnělé instinktivní specializaci lidské mysli k tomu, aby přicházela s pravdivými teoriemi:

Jiní předpokládali, že existuje speciální adaptace mysli vůči veškerenstvu, díky které jsme více s to vytvářet správné teorie, než bychom jinak měli být. Tvrdit však, že takové teorie jsou nutné k vysvětlení validity indukce a hypotézy znamená tvrdit, že tyto způsoby inference nejsou validní samy o sobě, a že jejich závěry jsou prokázány jako pravděpodobné skrze to, že se jedná o pravděpodobné deduktivní inference z potlačené (a původně neznámé) premisy. Ale já si stojím za tím, že se prokázalo, že tyto způsoby

inference jsou nutně validní, bez ohledu na uspořádání veškerenstva, pokud připustíme pravdivost předpokladů (CP 2.749).

Usuzování a jakékoliv instinktivní procesy tak zůstávají distinktivní.

Později však již Peirce mluví o potřebě instinktu a odmítá to, že by se nové ideje mohly rodit čistě skrze náhodné hádání (viz Paavola 2005, 133-134). Peirce nadále považuje abdukcii za racionální proces, ale přeci jen ponechává otevřená vrátka do „podvědomí“ či ke konceptu nevědomé inference. Lidskou náchylnost k vytváření hypotéz považuje z důvodu zdánlivě vysoce efektivní ekonomiky tvorby hypotéz za biologickou realitu. Tento abduktivní instinkt – říkejme mu vhléd²⁹ - staví v jedné z harvardských přednášek v roce 1903 na úroveň vjemových soudů. Připomeňme si, že vjemové soudy jsou pro Peirce podmínkou myšlení (CP 5.181, 1903) a člověk dle něj nemůže využívat schopností introspekce či intuice jako spolehlivých vědeckých metod (viz CP 5.264-5.265, 1868).

Třetí vybrušující³⁰ propozicí je to, že abduktivní inference přechází do vjemového soudu bez nějaké ostré demarkační linie mezi nimi; nebo, alternativně, naše první premisy, vjemové soudy, můžeme považovat za extrémní případy abduktivních inferencí, od kterých se odlišují v tom, že stojí naprosto mimo kritiku (CP 5.181, 1903).

Dle Peirce nemůžeme usuzovat neuvědoměle, neboť usuzování je dobrovolné, kontrolované a kritické v tom smyslu, že závěr můžeme podstoupit dalšímu usuzování. To však neznamená, že si musíme uvědomovat samotný proces usuzování, či i jeho jedinou část. Jsme zodpovědní za správnost našeho usuzování a vykonané úkony můžeme za tímto způsobem racionální prohlásit *ex post facto* srovnáním premis a závěru a rozeznáním charakteru vztahu mezi nimi. V tomto chápání tak můžeme i instinktivní akce chápat jako racionální, pokud splníme uvedené podmínky jejich racionalizace (viz CP 2.180-2.183, 1902). Proces usuzování, pokud má takový být, tedy musí být podroben kritice tak, jak jsme ji definovali výše. Vhléd pak stojí přesně na té hranici, kde je tato kritika ještě možná a za ním již stojí vjemové soudy, které kritice už podrobit nemůžeme. Vhléd je tak, sice hraničním ale přesto, elementem *ratia*, což odpovídá na druhou McKaughanovu námitku vůči generativnímu chápání abdukce.³¹

²⁹ V originále [*Insight*].

³⁰ Anglické [*cotary*], z latinského [*cos, cōtis*] - brousek

³¹ Pokud však vjemový soud stojí mimo kritiku a je zároveň sám ještě hraniční abdukcí, nutně zde vyplývá možnost neracionální abdukce.

3.5. Shrnutí

V této kapitole jsme stručně představili Peircovu teorii inferencí, a to především s důrazem na abdukcí, která již od počátku vyvstává jako centrální téma této práce.

Peirce ve své teorii inference vychází z Aristotela a Kanta. Na rozdíl od mnoha svých předchůdců však pro její potencionální plodnost staví Peirce do popředí abdukcí, kterou rozlišuje jako jednu z ampliativních forem inference. Podle Peirce je usuzování řízeným myšlenkovým pochodem podléhajícím nějakým pravidlům a úkolem logika je tato pravidla klasifikovat.

V ranějším období během 70.-80. let 19. století koncipuje Peirce abdukcí neboli hypotézu v návaznosti na aristotelskou logiku sylogisticky, jako jednu ze samostatných, neredukovatelných inferencí. Toto pojetí se však prokazuje jako neslučitelné s Peircovou intencí chápat abdukcí jako ampliativní inferenci, která je na rozdíl od dedukce a indukce schopná produkovat nové ideje.

V pozdějším období okolo přelomu století opouští Peirce sylogistický rámec a abdukcí uvádí jako první fázi vědeckého zkoumání a definuje ji jako proces přijetí hypotézy, která má být nadále testována prostřednictvím dedukce a indukce. Abdukcí pak budeme nadále chápat prostřednictvím generativní koncepce, kdy abdukce funguje jako duální inference, ve které se slučuje tvorba hypotézy s jejím výběrem z množiny možných hypotéz. Vlastní abduktivní instinkt pak stojí na hraně toho, co se ještě podle Peircovy definice dá považovat za racionální usuzování.

Úlohu abdukce a instinktu ve schématu vědecké metody budeme rozebírat i v další kapitole, ve které se budeme věnovat Peircovu *The Neglected Argument for the Reality of God* (CP 6.452-6.491, 1908) a do hry konečně vstoupí taktéž sama hra.

4. Argument hrou

4.1. Úvod – „Opomíjený argument“

V minulé kapitole jsme rozvedli Peircovu teorii inference s důrazem na abdukcii. Zmínili jsme, že v pozdním období považoval Peirce všechny tři inference za sekvence celku vědecké metody. V roce 1908 vydal Peirce kuriózní článek *The Neglected Argument for the Reality of God*³² (CP 6.452-6.491, 1908) ve kterém vedle teologie dále rozvíjí v předchozích kapitolách námi nastolená témata kritické logiky a předkládá pozici, která je základním kamenem této práce, tedy explicitní ztotožnění abdukce s hrou. Celek Peircovy teologie stojí mimo rámec této práce, přesto si však jeho argument krátce představíme, neboť mechanismus jeho „funkcionality“ se bude, tak jak jej budeme chápat, vztahovat k fenoménu hry.

Peircův argument pro realitu Boha, který Peirce považuje za vědecký,³³ je vlastně jakýmsi „hnízdem“ (CP 6.486) tří spojitých argumentů, přičemž Peirce činí důležitou distinkci mezi argumentem jako procesem, který nějak rozumně vede k přijetí určité víry, a argumentací, která je argumentem z definitivně formulovaných premis (viz CP 6.456). Peirce klade důraz na to, že NA je argumentem. Taktéž rozlišuje existenci od reality, kdy existující objekt, jak už jsme si řekli ve druhé kapitole, interaguje s dalšími objekty v prostředí, kdežto reálné je něco, co si drží své rysy bez ohledu na to, jak či zda si je někdo představuje či bude představovat. Jako takový je pro něj např.: sen (anebo Bůh) reálný, ale zároveň neexistující (viz CP 6.495, 1906).

4.2. Hnízdo argumentů

První argument je jakýmsi procesním podložím celého NA. Peirce popisuje jistou, ve své nátuře skoro až meditativní, činnost mysli, kterou nazývá ryzí hrou (CP 6.458).³⁴

„Existuje jisté příjemné zaměstnání mysli, o kterém, poněvadž nemá žádný distinktivní název, usuzuji, že je nepraktikujeme tak běžně, jak by si zasluhovalo; poněvadž pokud si jej dopřáváme s mírou – vyhradíme mu řekněme pět nebo šest procent svého bdělého času, třeba během procházky – je více než dostatečně osvěžující k tomu, aby se vyplatilo vůči úsilí, jenž do něj vložíme. Poněvadž neobsahuje žádný účel s výjimkou zahoezení

³² Můžeme překládat jako „opomíjený argument“. V dalším textu však budeme k samotnému argumentu referovat dle anglické konvence zkratkou NA.

³³ V tom smyslu, že NA odpovídá formě vědeckého šetření, o kterém budeme pojednávat v dalších sekcích.

³⁴ V originále [*Pure Play*].

všech vážných účelů, byl jsem čas od času málem s to nazvat je, s jistými výhradami, fantazírováním;³⁵ ale pro stav mysli tak diametrálně odlišný od prázdnoty a zasněnosti by bylo takové označení až nesnesitelně špatně padnoucí. Ve skutečnosti je to ryzí hra.“ (CP 6.458).

Pro Peirce je hra „živým vykonáváním vlastních sil“ (CP 6.458), přičemž silou³⁶ Peirce nemyslí hrubou sílu, nýbrž tvůrčí schopnost pro správný úsudek (viz CP 5.520; 1905). Pokud se múzování příliš specializuje, přechází ve vědecké šetření (viz CP 6.459). Jediným zákonem hry je pak svoboda, kterou neomezují žádná dogmata, což můžeme považovat za vyjádření Peircova falibilismu³⁷ (viz CP 6.460). Čerstvost tvorby a svoboda jsou aspekty prvosti. To není překvapivé, poněvadž k prvosti můžeme přiřadit i hru jako abdukcii (viz Staat 1993, 226-227)

Tato ryzí hra může pak nabrat různých forem,³⁸ přičemž Peirce v rámci NA staví do popředí tzv. „múzování“ (CP 6.458).³⁹ Během múzování se lidská mysl zaobírá buď fenomény v jednom ze tří univerz zkušenosti anebo vztahy mezi těmito univerzy.

Univerza zkušenosti dělí Peirce takto:

- 1) První univerzum se skládá ze všech idejí, které existují pouze ve své potencionální kapacitě k tomu, aby byly myšleny.
- 2) Druhé univerzum obsahuje všechny hrubě existující věci a fakta.
- 3) Třetí univerzum pak zahrnuje vše, co je schopné vytvářet relace mezi různými objekty, a to i objekty v různých univerzech (viz CP 6.455).

Univerza zkušenosti široce koresponduje s Piercovými základními cenopythagorejskými kategoriemi prvosti, druhosti a třetosti. Třetí univerzum je univerzum znaků, či lépe řečeno univerzem podstaty znaků, přičemž tato podstata má své bytí ve schopnosti znaku sloužit jako zprostředkovatel mezi objektem a myslí (viz CP 6.455).

Celý proces začíná nějakým dojmem, impulzem něčeho, co si žádá vysvětlení. Ten následuje pozorování, které přechází ve vlastní múzování. Proces má dle Peirce trvat ne déle než hodinu a během něj bychom měli užít všech možných druhů usuzování a neomezovat se

³⁵ V originále [*reverie*].

³⁶ V originále [*power*].

³⁷ Doktrína falibilismu je jedním ze základních Peircových přesvědčení. Dle ní může být každá domněnka naše nesprávná či nedostatečná, přístupná revizi. S falibilismem je pevně spjat taktéž koncept synechismu, který vyjadřuje tendenci považovat prostor, čas atd. za kontinuální (viz CP 1.13-1.14, 1897; 1.171-1.172, 1897).

³⁸ Této multiplicitě se ještě budeme věnovat později.

³⁹ V originále [*Musement*].

pouze na logickou analýzu, která je charakteristická svojí nízkou plodností. Múzující člověk se pak začne zaobírat, neboť jej zajímá vlastní konstituce, psychologickými otázkami a přes ně se pak dostane k otázkám metafyzickým. Začne přemýšlet o stejnorodosti v univerzech a následně o stejnorodosti a spojeními mezi dvěma a následně i mezi všemi třemi univerzy. Takto se postupně dostane k otázce nějakého nevysvětlitelného fenoménu. Peirce dává se příklad růst, který se vyskytuje ve všech třech univerzech, přičemž univerzálním komponentem růstu je přechod z jedné fáze do druhé. Tímto způsobem se pak člověk nevyhnutelně dostane k hypotéze Boha jako té, která se zdá nejvíce plausibilní pro vysvětlení problému. Tohle je pouze jedna z mnoha myšlenkových cest, kterými se múzující může ubírat (viz CP 6.464-6-465). Všechny však podle Peirce vedou do Říma, tedy k hypotéze Boha, která se vždy postupem času začne ukazovat jako to nejspokojivější vysvětlení problému, na které múzující člověk narazí. Tento první argument Peirce nazývá skromným argumentem, neboť tento proces je přístupný každému člověku (viz CP 6.486).

Druhý argument Peirce označuje jako „Neglected Argument proper“ (CP 6.487). Tím Peirce míní právě ten argument, kterému teologové nevěnovali žádoucí pozornost a tím je to, že múzování ukazuje, že v každé lidské duši existuje jakási latentní, instinktivní tendence k Bohu, která je naprosto přirozená a nedá se považovat za produkt pověřivosti. Tento druhý argument tak podporuje první argument, neboť to, že každý dle Peirce normální člověk nevyhnutelně dospěje k hypotéze reality Boha, považuje Peirce za pozitivní důvod pro její validitu (viz Clanton 2014, 175-176).

Peirce pokračuje: člověk, který se poddá kráse a praktičnosti hypotézy Boha začne celý svůj život žít v souladu s hypotézou (Clarke 1977, 279). To můžeme považovat za důsledek Peircova pragmatismu/pragmaticismu,⁴⁰ o kterém jsme se krátce zmínili v kapitole 2. Svoji pragmatickou maximu rozvíjí Peirce poněkud obšírněji právě v tomto textu:

Poněvadž jsem použil termínu Pragmaticism a budu mít příležitost použít jej znovu, bylo by záhodno jej vysvětlit. Asi tak před čtyřiceti lety mě studie Berkeleyho, Kanta a dalších, poté co jsem se přesvědčil o tom, že všechno myšlení provádíme skrze znaky a že rozjímání nabývá formy dialogu, takže je řádné mluvit o „významu“ konceptu, přivedly k závěru, že k získání úplné, dokonalé znalosti tohoto významu je nutné v první řadě rozeznat ten daný koncept v každé jeho podobě, a to skrze extenzivní seznámení

⁴⁰ Peirce začal užívat pro svůj pragmatismus výrazu pragmaticism kvůli názorovým neshodám vyplývajícím z popularizace pragmatismu Williamem Jamesem či F. C. S. Schillerem. Pragmaticism označil za slovo „dost ošklivé na to, aby zůstalo v bezpečí před únosci,“ (viz CP 5.414, 1905).

se s případy jeho výskytu. Ale toto ještě neznamená pravdivé chápání tohoto konceptu. Je tak dále nutné provést abstraktní logickou analýzu až na úroveň jeho základních elementů, anebo alespoň analýzu tak úplnou, jak je to jen možné. Ale i tak nám možná bude chybět živoucí chápání tohoto konceptu. Jediným způsobem, jak zkompletovat naši znalost jeho povahy, je tak nalézt a rozpoznat jaké obecné habity chování by rozumně rozvinula víra v pravdivost konceptu (jakéhokoliv myslitelného subjektu v jakýchkoliv myslitelných podmínkách). Tím myslím, jaké habity by v konečném důsledku vyplynuly z dostatečného uvážení takové pravdy (CP 6.481).

Úplné chápání konceptů tak spočívá v habitech vyplývajících z deduktivní explikace jejich pravdivosti. Již dříve nazval Peirce pragmatismus otázkou logiky abdukce, neboť vše, co správně předložená pragmatická maxima v rámci logiky činí, je to, že činí zbytečnými jakákoliv další pravidla týkající se přípustnosti hypotéz (viz CP 5.196, 1903). Abdukce pak konstituuje počáteční impulz procesu, na jehož konci stojí přijetí či modifikace habitu.

Třetí argument z hnízda se týká formy inference, které je v NA užito, a tou je abdukce. Tu Peirce staví do role první fáze procesu vědecké metody. Tento třetí argument je v podstatě obhajobou validity abdukce, přičemž tato její vlastnost pak funguje jako další podpora pro validitu procesu skromného argumentu.

4.3. Vědecká metoda

Každé bádání začíná nějakým divením se nad něčím, co naruší náš habitus; je to impulz, který nás motivuje k tomu najít vysvětlení pro ten daný úkaz. To přichází ve formě nějaké domněnky, kterou dočasně přijmeme jako plausibilní.⁴¹ Abdukce zahrnuje celý tento proces, od počátečního impulzu až po provizorní přijetí hypotézy. Abdukci můžeme zjednodušeně schematizovat takto:

- 1) Pozorování nějakého překvapivého fenoménu.⁴²
- 2) Tvorba vědomě nehodnocených hypotéz.⁴³
- 3) Hodnocení a řazení hypotéz podle jejich plausibility.
- 4) Provizorní přijetí té hypotézy, kterou ohodnotíme nejvyšší plausibilitou.

⁴¹ Plausibilitu chápe Peirce jako spektrum – od samotného vyjádření hypotézy bez dalšího zbarvení až po nekontrolovatelnou náklonnost k jejímu přijetí (viz CP 6.469).

⁴² Vjemový soud jako neohraničená hraniční funkce abduktivní inference (viz 3.4.2.).

⁴³ Můžeme předpokládat, že hypotéza už od svého počátku v bytí v myslí usuzujícího obsahuje nějakou vnitřní plausibilitu, kterou však usuzující v tento moment ještě nebere na vědomí.

Poněvadž ve většině případů nejsme schopni definitivně formulovat a vysvětlit onen úkaz, který je středem naší pozornosti, nemůže se jednat o argumentaci – chybí nám definitivně formulované premisy. Abdukci tak Peirce považuje za formu argumentu, tedy procesu, který nějak rozumně vede k přijetí určité víry (viz CP 6.469).

Hypotéza oplývá, jak bylo řečeno v předchozí kapitole, nízkou jistotou. Hypotézu, která je výstupem procesu abdukce musíme tedy otestovat. Zde přicházejí ke slovu dedukce a indukce. První fází tohoto testování je dedukce, která má dvě části a jejíž cílem je shromáždit všechny důsledky potencionální správnosti hypotézy. První částí je explikace hypotézy, logická analýza, která je taktéž pouze argumentem, který však musí z povahy dedukce dosáhnout správného závěru. Druhou částí deduktivní fáze je pak demonstrace, která by měla být v ideálním případě korolární dedukcí (viz CP 6.471-6.472).

Ve fázi logické analýzy transformujeme premisy (hypotézu) na formu, o které můžeme usuzovat matematicky. Výsledkem tohoto procesu je diagram, ze kterého byly odstraněny všechny nečistoty původní hypotézy. Tento proces je spojen s procesem hypostatické abstrakce, tedy transformace predikátu na subjekt, a není dle Peirce redukovatelný na běžné (sylogistické či korolární) usuzování. Hypostatická abstrakce je tak jedním z možných teorických kroků, jejichž prostřednictvím můžeme transformovat diagram premis. Teorické kroky tak můžeme v jistém smyslu považovat za abduktivní prvky dedukce (viz Pietarinen & Bellucci 2014, 365-370). Poznatek o abduktivnosti teorického usuzování je významný, ale dále se jím nebudeme zabírat. Transformovaný diagram je pak objektem demonstrace, která je v podstatě sérií mentálních experimentů nad tímto diagramem (viz CP 1.66, 1896). Příkladem této demonstrace může být např.: prostý trojúhelník, o kterém lehkou manipulací s jeho diagramem můžeme prokázat, že suma jeho vnitřních úhlů se rovná 180 stupňům.

Poslední fází je indukce, během níž srovnáváme důsledky hypotézy vyplývající z deduktivní fáze se zkušeností. V závislosti na tom pak vynášíme nad hypotézou soud. Připomeňme si, že popisovaná vědecká metoda je rekurzivní. Provedením indukce zjistíme, zdali je hypotéza správná či potřebuje modifikaci anebo zdali ji musíme zcela zavrhnout. Celek tří fází tak představuje jednu etapu, která se bude následně dle potřeby opakovat až do (znovu)ustanovení habitu jako ultimátního logického interpretantu. Tato fáze má tři části:

„Musí započít klasifikací, která je induktivním, neargumentačním druhem argumentu, prostřednictvím něhož přiřazujeme obecné ideje k objektům zkušenosti; nebo lépe prostřednictvím něhož podřazujeme posledně jmenované prvně jmenovaným. Poté

následuje testující argumentace, probace; a celé zkoumání se zakončí posuzovací částí třetí fáze, ve které, skrze induktivní usuzování, hodnotíme nejprve různé probace zvlášť, poté jejich kombinace, poté provedeme sebehodnocení těchto hodnocení, a nakonec vyneseme finální soud nad celým výsledkem,“ (CP 6.472).

Existují dva druhy probací čili induktivních argumentací. Hrubá indukce je prostým výčtem a je nejslabším druhem argumentu, neboť může být zničena jedinou instancí svého opaku. Druhým druhem induktivní argumentace je graduální indukce, která odhaduje proporce pravdivosti hypotézy. Graduální indukce je buď kvalitativní nebo kvantitativní (viz CP 6.473).

Validitu dedukce prokázal dle Peirce Kant. Validita indukce spočívá v tom, že jsme prostřednictvím induktivní metody schopni srazit míru omylu pod požadovanou hranici a dosáhnout tak induktivní jistoty. V delším období se vždy budeme nevyhnutelně blížit ke té správné reprezentaci reality. Indukce jako taková je tedy validní metodou i přes její aplikace, které přinášejí bezesporu nesprávné výsledky (viz CP 6.474).

Peirce se tedy v rámci NA zaměřuje na otázku validity abdukce. Peircova obrana této validity je mnohočetná, avšak tato mnohočetnost je svém jádru spojitá. Již v předchozí kapitole jsme naznačili Peircovo odvolání se na naturalismus – abduktivní instinkt je dle něj biologickou specializací lidského druhu. Lidský pud zkoncipovat a přijmout domněnku, kterou ohodnotíme jako tu nejplausibilnější, přirovnává k letu ptáků – člověk, který nevěří svému vjemu, je jako pták, který nevěří svým křídům. To neznamena, že člověk vždy vybere tu správnou hypotézu na první pokus. Ekonomika výzkumu však ukazuje na to, že člověk eventuálně inklinuje ke správným hypotézám daleko rychleji, než by bylo možné ve skutečně neutrálním modelu, ve kterém by jediným rozhodujícím faktorem byla čirá náhoda (viz CP 6.476). V tomto smyslu je samotný celek historie vědy induktivním ověřením této hypotézy.

S naturalistickým argumentem je pak spojen jistý idealismus v tom smyslu, že pokud se mysl vyvíjí v závislosti na zákonech, kterými se řídí realita, inklinuje následně ke správnému nazírání těchto zákonů. V rámci NA je pak tato metafyzika samozřejmě spojena s Peircovým theismem – Bůh vytvořil člověka k obrazu svému a člověk tak inklinuje k zákonům, dle kterých se řídí realita, kterou Bůh stvořil. S touto kontinuitou jsou pak spojeny synechismus a taktéž agapistická evoluce (viz Paavola 2005, 134-135).⁴⁴

⁴⁴ Agapismus je jedním ze tří módů evoluce v Peircově evoluční metafyzice. Tychastická evoluce je evoluce na bázi čisté náhody, anancastická evoluce je evoluce na bázi mechanické nutnosti. Agapistická evoluce pak subsumuje tyto dvě evoluce, je „zákonem lásky“, čistou láskou k Bohu, která se v praxi projevuje skrze

Připomeňme si, že abdukci chápeme jako kombinovaný proces konstrukce a selekce hypotézy. Instinkt hraje svoji roli právě i v selekci. Peirce zde připomíná Galileovu maximu, dle které, pokud máme na výběr, máme preferovat tu jednodušší hypotézu, a to ne v tom smyslu, ve kterém je hypotéza logicky jednodušší, ale v tom smyslu, ve kterém vybereme tu hypotézu, která se zdá instinktivně přirozenější. Instinktivní část abdukce zdá se tedy hraje roli nejen ve formulaci hypotéz, ale taktéž v hodnocení jejich plausibility, i když Peirce nepovažuje tuto maximu za absolutní. Výše zmíněné argumenty pak vedou k jisté úrovni důvěry ve správnost vybrané hypotézy, která má sama o sobě fungovat jako důkaz správnosti hypotézy (viz CP 6.477).

4.4. Funkcionalita NA

Vědecká metoda je tedy rekurzivním procesem tří metod inference, jehož výstupem je nějaký habitus. NA je však v tomto smyslu velice specifickým argumentem. Zaprvé oplývá hypotéza „skromného argumentu“ dle Peirce plausibilitou tak vysokou, že hrozí, že se metoda zastaví už u abdukce. S tímto prvním bodem je spojeno i to, že je v podstatě nemožné provést explikaci hypotézy prostřednictvím dedukce, neboť hypotéza reality Boha jako všemocné, nadřazené bytosti je abstraktní a všeobsažná v té nejvyšší možné míře (viz CP 6.488-6.489).

Řešení tohoto problému tak spočívá v pragmatismu, který se nejvíce uplatňuje právě tehdy, když jej aplikujeme na ty nejvyšší metafyzické koncepce. Hypotézu vybranou na základě plausibility můžeme přijmout provizorně a naše koncepce této hypotézy se pak bude rovnat habitům, které se rozvinou v závislosti na víře v pravdivost té dané koncepce (viz CP 6.490). Hypotézy zabývající se vysoce abstraktními koncepty tak stojí mimo kritiku v tom smyslu, že jsou v krátkém období nepřístupné dalším fázím vědeckého usuzování a jako takové se podobají spíše vjemovým soudům, které jsme v sekci 3.4. definovali jako hraniční případy abduktivní inference. V dlouhém období se pak člověk může prostřednictvím přesné habitualizace vlastního života přiblížit těm správným explikacím daných hypotéz. Specificky takto chápaný NA však zřejmě zůstává ve své abstraktnosti zcela nepřístupný celému procesu vědecké metody i v dlouhém období.

Validita NA jako teologického argumentu je tedy takřkajíc v rukou každého z nás a v této práci se jí dále věnovat nebudeme. Postulujeme však, že výše popsany proces se vztahuje i k tématu této práce, kterým je hra. Ta je taktéž podobně neuchopitelným, abstraktním

„projakulaci“ jako proces, při kterém do zkušenosti organismu vstupují nové elementy a skrze habitus, který tyto nové elementy stabilizuje a harmonizuje s celkem organismu (viz CP 6.297-6.302, 1893).

procesem, který se přímo nepoddává deduktivní explikaci. Hra je ve své obecnosti svobodná, začíná a končí spontánně, rozšiřuje své působení a najednou se smrskává. Je reálná, ale sama o sobě neexistuje. Na rozdíl od Boha však můžeme hru uvažovat jako temporálně a prostorově omezený fenomén, a tudíž by měla být teoreticky plně uchopitelná – pokud prožijeme hru, můžeme zpětně nahlížet její celek. Přijmeme tedy prozatímní hypotézu, dle které je hra skrze habitualizaci plně explikovatelná.

Vraťme se k Peircovu rozdělení ryzí hry. Vedle múzování Peirce mluví o dalších dvou formách, které hra může nabrat. Tato klasifikace vypadá takto:

- 1) Estetická kontemplace⁴⁵
- 2) Stavění vzdušných zámků⁴⁶
- 3) Múzování (viz CP 6.458)

Peircova vágní deskripce múzování vypadá vedle prvních dvou zmíněných forem bohatě, neboť u nich se Peirce vskutku omezil na pouhý výčet jejich reality. Můžeme však říct, že pouze múzování se dá považovat za počátek vědeckého bádání. Pointa estetické kontemplace je i přes absenci Peircova vysvětlení zřejmá. Stavění vzdušných zámků pak Peirce ponechává dle našeho názoru nevysvětlené. V tomto bodě se odvážíme na tenčí led a tuto formu hry budeme spekulativně chápat jako formování sekundárních světů, které slouží jako prostředí, ve kterém se hra může odehrát.

Peircova hra tak, jak ji používá jako múzování pro účely NA, je mentálním procesem, meditativní kontemplací, jejíž účel je generace vědecké hypotézy. Jak jsme však předznamenali v úvodu, hru chceme v této práci chápat v širším ohledu, tedy jako výraz pro aktivitu hraní si, a to včetně hraní si mezi vícero lidmi, kdy hra transcenduje subjekt jednoho uvažujícího člověka a stává se společenským fenoménem. Jde nám o možnost rozšíření Peircovy stručné koncepce hry a zároveň aplikaci konceptů jeho sémiotiky, které jsme představili v dosavadním textu, na tuto rozvinutou koncepci. K tomu však budeme potřebovat obsáhlejší rozbor fenoménu hry, který by pro nás měl učinit hru hmatatelnější a zároveň by nám měl poskytnout materiály, které nám umožní podrobit hru sémiotické analýze.

⁴⁵ Ve smyslu [*aesthetic*] jde o studium umělecké krásy. Nezaměňovat s [*esthetic*] ve smyslu estetiky jako jedné z normativních věd.

⁴⁶ V originále [*distant castle building*]

4.5. Původ hry u Peirce

Peircovo pojetí hry/múzování má původ v konceptu *Spieltrieb* (pud ke hře či k hravosti) německého romantika Friedricha Schillera: Peirce četl Schillerovu *Listy o estetické výchově* v roce 1855, kdy mu bylo 15-16 let. Tato kniha jej silně ovlivnila, a to i přesto, že si Peirce dle svých vlastních slov znovu plně uvědomil důležitost estetiky jako první z normativních věd až po velmi dlouhé době kolem přelomu století (viz CP 2.197, 1902). V této sekci si tedy velmi stručně Schillerovu koncepci představíme.⁴⁷

Schillerova práce je především reakcí na Kanta ve smyslu překonání Kantova vypuzení smyslovosti z lidské morálky (viz Barnouw 1988, 616) a snahou o překonání duality mezi pudem látkovým (*Sachtrieb*) a pudem formovým (*Formtrieb*) (viz Schiller 1995, 76-80).

Podle Schillera bloudí soudobý člověk po dvou cestách a vzdaluje se od svého určení – na jedné straně končí v surovosti, na druhé v únavě a zvrácenosti. Z tohoto scestí se může na tu správnou cestu navrátit pouze prostřednictvím krásy. Abstrakce dotažená do nejzazších mezí dosahuje dvou pojmů – osobnosti a stavu. „Přese všechnu setrvačnost osobnosti, mění se stav, při vší změně vztahu trvá osobnost. Od klidu přecházíme k činnosti, od vášně k lhostejnosti, od souhlasu ke sporu, ale jsme to přece stále *my*, a to, co z *nás* přímo vychází, zůstává,“ (Schiller 1995, 69).

Osobnost nesmí být založena na stavu a stav na osobnosti, neboť kdyby to tak bylo, pominula by osobnost anebo konečnost. Osobnost musí být založena v sobě a toto bytí je bytí svobody. Stav pak vyplývá ne z osobnosti, ale z času. Člověk je pak souhrnem obou, neboť osobnost bez času je pouhým potencionálem. Smyslnost bez formy je jen světem, beztvarým obsahem času. Člověk musí dávat skutečnost formě a zároveň formalizovat látku. Tyto dva póly charakterizují smyslově-rozumového člověka a táhnou ho tak dvěma různými směry – první naléhá na absolutní realitu, druhý na absolutní formálnost. Člověk má ze vší formy učinit svět a za všeho, co je světem, učinit formu. K tomuto úkolu pak míří výše zmíněné látkové a formové pudy (viz Schiller 1995, 69-75).

Látkový pud vychází z fyzického bytí člověka a snaží se jej učinit látkou. Přijmutím přítomnosti se člověk omezuje ze všech svých potencionálních bytí pouze na to jedno skutečné. Člověk je v tomto pudu pouze vyplněnou jednotkou času, sám vlastně ani není, spíše je takříkajíc bez sebe, protože forma osobnosti se rozplynula v látce. Formový pud pak vychází

⁴⁷ Úvod k vlivu Schillera na Peirce předkládá Jeffrey Barnouw (Barnouw 1988).

z rozumové přirozenosti člověka, snaží se absolutně sjednotit rozmanitost jeho projevů. Tato rozmanitost musí být beze změny a tedy mimo čas. Naléhá na věčnost a na právo a takový člověk zabírá celý prostor včetně všeho času (viz Schiller 1995, 76-82).

Je to právě hravý pud, který je dle Schillera prostředníkem v tomto duelu, médiem mezi morálním zákonem a fyzickou nutností. Pud hravosti vzbuzuje situace dvojí zkušenosti:

Ale kdyby v některých případech měl tuto dvojí zkušenost *současně*, že by si uvědomoval svou svobodu a zároveň cítil své bytí, že by se současně cítil jako látka a poznával sebe jako duch, měl by v těchto případech, a vůbec jen v těchto případech, plné nazírání svého lidství... (Schiller 1995, 95).

Hravý pud by pak: „...mířil na to, *zrušit čas v čase*, vznikání sjednotit s absolutním bytím, změnu s identitou,“ (Schiller 1995, 96). Hravý pud jako syntéza látkového a formového pudu působí zároveň fyzicky i mravně, ruší náhodnost v tom, že probíhá podle pravidel, a ruší nucení tím, že tato pravidla člověk přijímá dobrovolně. Tento pud, který se materializuje v umění, vede člověka k fyzické i morální svobodě a jeho předmětem je krása. Zatímco látkový pud vede k barbarismu a formový pud k vyčerpávajícímu morálnímu idealismu, pud hravý má snad vést k jakési estetické utopii (viz Schiller 1995, 97-98).

Realita herního pudu, který Schiller původně považoval za nemyslitelný, pak znamená neudržitelnost Kantova pojetí zkušenosti a transcendentalismu, které tvrdí, že racionální sebeurčení je neslučitelné s determinací skrze zkušenost, neboť ta je čistě externí nutností. V Schillerově koncepci tento ostrý předěl mizí (viz Barnouw 1988, 624). Schiller vkládá střední termín mezi pocit a myšlení a tímto termínem je estetický stav. V něm se pocity a myšlenky najednou setkávají a působí na sebe bez nějakého externího či interního donucování, je to bod setkání zákona a potřeby. Estetický stav je stavem reálné a aktivní určitelnosti, a právě skrze takto koncipovanou určitelnost chápe Schiller svobodu (viz Barnouw 1988, 625). Zkrátka: „...člověk si hraje jen, kde je v plném významu slova člověk, a je jen tam celý člověk, kde si hraje,“ (Schiller 1995, 106).

Schillerova hra v tomto estetickém smyslu je tak úzce pojata, že je pro člověka v podstatě nemožné na ní nějak participovat:

Nejvyšší ideál krásy by tedy bylo hledati v co možná dokonalém svazku a *rovnováze* reality a formy. Tato rovnováha zůstane však jen idejí, které skutečnost nikdy nemůže zcela dosíci. Ve skutečnosti zůstane vždy nějaká převaha jednoho živlu nad druhým, a

to, co nanejvíc zkušenost může dokázat, bude leda jakési *kolísání* mezi oběma principy, kde brzy převažuje realita, brzy forma (Schiller 1995, 110-111).

Peirce sám na druhou stranu, jak jsme mohli vidět výše, činí hru přístupnou i tomu nejprostšímu člověku, a to i v rámci procesu ryzí hry, která je už z užití adjektiva „ryzí“ evidentně nějak limitována.

U Schillera nalezneme i další limity – zahrnuje krvavé římské koloseum jako představitele společenského výrazu hravého pudu a v tomto smyslu dává přednost řecké olympiádě, což v přeneseném slova smyslu znamená preferenci pro hru intelektuální (viz Schiller 1995, 106-107). Zdá se tedy, že v Schillerově koncepci hry i nadále do jisté míry převládá forma nad smyslem. Je tomu tak i u Peirce? Pokud budeme ignorovat naše operativně spekulativní chápání Peircovy druhé formy hry, tak se zdá, že ano. Peirce limitaci „ryzí“ blíže nespecifikuje, ale v kontextu jeho inspirace Schillerem a v širším ohledu v kontextu jeho pragmatismu můžeme taktéž předpokládat důraz na intelektuální pojetí hry před hrou „fyzickou“. Můžeme tedy naše chápání nějak dále rozšířit a transformovat jej do hmatatelnější, a tudíž lépe analyzovatelné podoby? Právě zde vstupuje do hry Huizingova kniha *Homo ludens*. Huizinga se taktéž v mnohém inspiroval Schillerem, ale jeho historicko-deskriptivní perspektiva už z metodické nutnosti nazírá hru z jiného úhlu, kdy Huizingovi jde o popis hry jako formativního elementu lidské společnosti. Od tohoto spisu tak můžeme očekávat poněkud exaktnější deskripci hry a bude tedy tématem našeho exkurzu v následující kapitole.

5. Exkurz: Homo ludens

5.1. Úvod a Huizingovo pojetí hry

Pierce chápal abdukci jako otázku logiky objevování, ale jak poznamenává Fann Peirce ponechal vrátka otevřená taktéž do psychologie a historie objevování (viz Fann 1970, 36). V tomto bodě se tedy nabízí těmito vrátky projít a pomoci si poznatky, které stojí mimo sféru čisté logiky.

Huizingova studie *Homo ludens* je jedním ze zakládajících textů studia hry. Huizinga se hrou zabýval už ve svých předchozích historických studiích, ale je to právě jeho příspěvek sepsaný v roce 1938, který představuje Huizingovo definitivní zpracování tohoto tématu. Jak už jsme řekli v závěru předchozí kapitoly, Huizingova koncepce hry je deskriptivní a snaží se o uchopení hry v jejích různých kulturních manifestacích, přičemž jeho metoda je historická, mytologická a etymologická. Z důvodu této žánrové odlišnosti tedy představíme Huizingovu koncepci hry formou exkurzu. Přesto v ní můžeme nalézt inspiraci pro naši finální analýzu hry.

Huizinga se snaží o uchopení hry ve formálním rámci. Ztotožňujeme se však s názorem Petera McDonalda, který tvrdí, že Huizingův formalismus není empirický nýbrž fenomenologický. Huizingovou snahou je pochopit hru „v sobě“, tak, jak ji zažívá hráč. McDonald chápe Huizingovu hru jako jednotnou strukturu, nikoliv jako sumu oddělitelných elementů (viz McDonald 2019, 247-254).

Huizinga již v předmluvě vysvětluje důvod pro název své knihy – člověka hrajícího si (*homo ludens*) staví na úroveň člověka rozumného (*homo sapiens*) a člověka strůjce (*homo faber*) co do důležitosti této funkce pro lidskou podstatu. Ve spojitosti s tím klade důraz na to chápat hru jako základní element kultury, a ne pouze jako něco, co se v kultuře nějak povrchně odehrává. (viz Huizinga 1949, Foreword). Řekli jsme si, že Huizingova perspektiva je historicko-deskriptivní – snaží se o popis hry a její role jako formativního kulturního elementu. V tomto smyslu se bezesporu liší od Schillerovy normativní koncepce hry jako harmonizujícího pudu, na jehož konci stojí ideální estetická společnost. Právě v popisném textu by však pro nás mělo být jednoduší nalézt jednotlivé elementy hry nutné k její analýze jako celku.

Hra je pro Huizingu starší než kultura, neboť i zvířata si dle Huizingy hrají.⁴⁸ Zde Huizinga předkládá jeden ze svých pro nás klíčových poznatků:

Již zde před námi vyvstává velmi důležitý bod: i ve svých nejjednodušších formách na zvířecí úrovni je hra něčím více než pouhým fyziologickým fenoménem či psychologickým reflexem. Hra přesahuje hranice čistě fyzické či čistě biologické aktivity. Hra je *signifikantní* funkcí – tím míním, že hra má nějaký smysl. Hra má něco „ve hře“, něco, co přesahuje bezprostřední životní potřeby a dává akci význam. Všechna hra něco znamená. Pokud nazveme onen aktivní princip, ze kterého sestává podstata hry, „instinktem“, nevysvětlíme tím nic; pokud jej nazveme „duchem“ nebo „vůlí“, řekneme příliš mnoho. Bez ohledu na to, jak ji posuzujeme, fakt, že hra má význam, implikuje imateriální kvalitu v její samotné podstatě. (Huizinga 1949, 1)

Hra tedy zakládá význam. Slovo „hra“ není pouze specifickým označením nějakého druhu fyzické akce, ale popisuje svébytný signifikantní fenomén.

Huizinga označuje snahu o psychologické či biologické chápání hry za zavádějící – „vtip“ hry, její kategoriální esence, stojí dle něj mimo logickou analýzu a je neredukovatelný na jiné termíny. Hra není rozumová, neboť není vlastní pouze člověku, a není ani materiální, neboť se stává možnou a myslitelnou pouze v okamžicích, ve kterých duch prolamuje kosmický determinismus (viz Huizinga 1949, 3-4). Zde můžeme vidět inspiraci Schillerovým pojetím herního pudu jako něčeho, co stojí jak mimo formu, tak mimo látku.

Dle Huizingy jsou pak všechny základní společenské fenomény naplněné hrou: jazyk, mýtus, rituál mají všechny hru za aktivního činitele, který vytváří sekundární světy naplněné významem. Jak už jsme řekli, pro Huizingu je hra jaksí neuchopitelná – stojí mimo dichotomie dobra a zla, morálky a matérie a nedá se ani s jistotou říct, zdali náleží estetice. Ke hře sice nepřirážujeme atribut krásy, ale přisuzujeme k ní její elementy, např.: radost, půvab, rytmus, harmonie atd. (viz Huizinga 1949, 6-7).

Huizinga klade kolem své koncepce hry jisté limity. Zajímá ho hra jako funkce kultury a vyčleňuje tedy ze své detailnější analýzy hru zvířete či dítěte a soustředí se na vyšší formy hry, které se manifestují ve společenském kontextu a které jsou paradoxně snáze uchopitelné nežli hry primitivní. Přesto tyto primitivnější hry ze širší kategorie hry nevyřazuje. Jde mu o

⁴⁸ Vztaženo k našemu chápání hry jako abdukce v rámci Peirce zde Huizinga ponechává otevřené dveře do zoosémiotiky. Jsou zvířata schopna usuzování či inference? A pokud ano, jakou formu nabývají tyto procesy? Tyto a další otázky bohužel stojí mimo rámec této práce.

hru v její primární signifikaci, konverzi reality do imaginace. Hru v základu charakterizuje jako svobodnou a dobrovolnou, přičemž se vědomě vyhýbá problému determinismu. Huizinga chápe v tomto smyslu svobodu pocitově. Jak si ukážeme dále, hra se vyděluje z běžného života – jakékoliv donucení ke hře by toto vytržení narušilo. Hra je tak dobrovolná i ve své do značné míry instinktivní nižší formě u zvířat a dětí. Hra je nadbytečná, nepatří k běžnému životu, ze kterého se vyděluje (viz Huizinga 1949, 7-8)

Toto vydělení je otázkou subjektivní zkušenosti, kdy hráč nikdy úplně nepřiznává to, že v rámci hry něco pouze předstírá. Hra tak s běžným světem zůstává vždy v nějakém kontaktu. Separace hry a běžného světa tak není objektivní, ale záleží čistě na pocitech hráče. Toto vydělení je prvním fenomenologickým rysem hry (viz McDonald 2019, 254). Jako taková se hra může z venku zdát méněcenná a neseriózní, což však balancuje serióznost toho, jak si ve skutečnosti hrajeme, a hra tak v konečném důsledku život amplifikuje a stojí nad čistě biologickými procesy (viz Huizinga 1949, 9).

Hra se od běžného života liší v tom, že je prostorově a časově omezená. Má tudíž začátek a konec a v těchto mezích definovatelný význam. Jakmile se však hra odehraje, zůstává v paměti – buď v paměti jednotlivce anebo v paměti kolektivní – a jako taková je opakovatelná ve stejné anebo v pozměněné struktuře. Prostorové omezení hry pak znamená manifestaci hřiště či arény a je tedy jednou z aktivních složek hry. Tento magický kroužek je místem transformace – hráč jej nevyhnutelně opouští pozměněn. Druhou složkou je řád, tedy nějaká pravidla, která hra vytváří. Bez dodržování pravidel nemůže být hra úspěšná a legitimní. Končí ve chvíli, kdy hráč pravidla poruší a zničí tak svět hry. Tento řád je jako krása jedním z motivů pro to chápat hru esteticky: „Hra má tendenci k tomu být krásná. Je možné, že tento estetický faktor je identický s impulzem vytvářet uspořádanou formu, která oživuje hru ve všech jejích aspektech,“ (Huizinga 1949, 10). I přes existenci řádu pravidel je však hře vlastní také jistá nahodilost, neboť pravidla hry jsou do značné míry plastická a emergentní. (viz Huizinga 1949, 10-11).

Ve výčtu řadí Huizinga k elementům hry tyto: „řád, napětí, pohyb, změna, vážnost, rytmus, vytržení,“ (Huizinga 1949, 17). Řád hry obsahuje jisté napětí či nejistotu, jež se dají vyřešit úspěšným zkompletováním hry. Bez nejistoty nepřináší hra nic nového, neboť její výsledek můžeme dedukovat předem. Huizinga dává za příklad perského šáha, který při návštěvě Anglie odmítl pozvánku na dostih s tím, že již věděl, který z koní je rychlejší a soutěž tak ztratila smysl (viz Huizinga 1949, 49). Huizingovo chápání existence pravidel a toho, jak

se v zájmu hry musí strukturovat, můžeme znovu chápat fenomenologicky (viz McDonald 2019, 257).

Hra (s výjimkou her solitárních) většinou vytváří nějakou herní komunitu. Svým časoprostorovým omezením vytváří hra vnitřek v opozici k vnějšku, kdy na vnějšku přestává záležet a běžný život se hře podřizuje. V rámci tohoto vnitřku pak panuje snaha o jisté tajnůstkářství mezi participanty herní komunity. Hra na hráče v rámci pravidel ukládá napětí a nejistotu a hráč se s těmito aspekty musí nějak popasovat – nejistota je ten prostředek, skrze který hra uvádí novou aktivitu, nový život. Hráč, který hru kazí, rozbíjí magický kroužek, který se vytváří skrze výše zmíněnou separaci a ustanovení nového řádu, a musí být ze společenství vykázán. Hru pak můžeme chápat ve dvou aspektech: jako soutěž o něco či jako reprezentaci něčeho, přičemž tyto dva aspekty se mohou volně prolínat. Reprezentace ve vyšších formách hry je aktualizací mýtu, která pro participanty uvádí v realitu něco z vyšší úrovně bytí. V tomto smyslu je tedy reprezentace spíše re-reprezentací, reprodukcí nějaké kosmické zkušenosti v akci, na které se účastníci aktivně podílí (viz Huizinga 1949, 14-16).

Huizinga cituje německého antropologa Lea Frobeniuse, dle kterého je to právě zkušeni nějakého přírodního fenoménu, které uvádí hru. Někaká zkušenost popadne člověka, který je následně s to tuto zkušenost reprezentovat. Tato reprezentace je pak základem pro sociální řád. Pro Huizingu je však pointou hry hra a nic jiného. Jeho řešení tak spočívá v tom, že primitivní společnost si hraje čistě a pouze v pozdějších fázích společnosti hru naplňuje nějaký sakrální význam, který uzurpuje dominantní postavení hry (viz Huizinga 1949, 17-19).

Huizinga hru identifikuje s rituálem prostřednictvím společných charakteristik – časoprostorová omezenost, vytržení z běžného života atd. staví hru a rituál do podobné pozice. Tuto identifikaci pak Huizinga nachází již v Platónovi a tuto identifikaci právě v návaznosti na Platóna nepovažuje za znevážení rituálů, nýbrž za povýšení hry. Jak však spojit uvědomění si toho, že hru pouze předstíráme s oddanou vírou rituálu? Dítě či „divoch“ nemají koncepci distinkce bytí a předstírání. Ve hře rituálu se tak tato distinkce ve skutečnosti rozpadá, a to i na úrovni rituálu „vyšších“ náboženství (viz Huizinga 1949, 21-25).

Huizinga se dále věnuje vyjádření konceptu hry v jazyce. Řečtina vyděluje ze hry koncept soutěže. Podobné vydělení Huizinga nachází i v čínštině či sanskrtu. Pro Řeky byla totiž hra dle Huizingy tak běžná a všeobjímající, že nedokázali abstrahovat esenciální element hry společný hře i soutěži. Sám Huizinga tedy hře podřazuje všechnu soutěž. Jednotný koncept

hry pak nachází v japonštině, arabštině a taktéž v latině. Germánské jazyky pak rozšiřují koncept hry i na ozbrojený konflikt s čímž se Huizinga ztotožňuje (viz Huizinga 1949, 30-42).

Hlavní Huizingovou tezí je chápání hry jako formativního elementu lidské kultury v tom smyslu, že kultura je už od počátku „hraná“ a hra zůstává v rané kulturní fázi dominantním elementem, který je později subsumován sakrální sférou a jeho zbytek se materializuje ve folklóru, filozofii atd. V tento moment se hra stahuje do stádia nečinnosti, ze kterého však může kdykoliv znovu vyrazit a vzít si zpět svoji původně dominantní pozici. Hra je tím produktivnější pro kulturu, čím je komplikovanější. Hra čisté šance je neproduktivní, neboť napětí, které vytváří, je slabé. Hodnota vyšší hry pak může spočívat nejen v estetice, ale taktéž ve fyzických, intelektuálních či morálních hodnotách (viz Huizinga 1949, 46-48).

Soutěž nemá žádný účel mimo sebe sama. Její výsledek nespočívá v materiálním výsledku (např.: zápas skončil 2:1 pro Tým A), ale v tom, že hra byla úspěšně odehrána. Co je pak vítězstvím? Vítězství není nic jiného než fakt výhry. Hra si svůj cíl definuje sama. Objekty asociované s vítězstvím – materiální zisk či zisk reputace, která je ku prospěchu celé vítězovy sociální skupiny – už stojí jaksí mimo hru. Soutěž není jen o něco, ale i „v něčem“ a „s něčím“ (viz Huizinga 1949, 49-52).

Strukturu aktu hry tak můžeme chápat ve čtyřech posloupných vrstvách, kdy jedna je závislá na té předchozí. První v řadě je nějaký akt percepce, který nám umožní uchopit svět jako svobodný a zároveň z něj vystoupit. Následuje vydělení světa hry z běžného života. Třetí fází je imaginativní postulování pravidel, které vede zároveň k řádu a k napětí. Konečnou fází je pak samotné odehrání hry, kdy se snažíme o překonání onoho napětí. Všechny tyto aspekty jsou esenciální a absence byť jen jednoho z nich přináší do hry negativní působení, které hru činí něčím jiným nežli hrou (viz McDonald 2019, 258).

5.2. Druhy hry

Většina Huizingovy knihy spočívá v hledání herního elementu v různých společenských fenoménech. Zaměříme se tedy nyní na některé příklady, kterých budeme v následující kapitole moct využít k naší sémiotické analýze hry.

Podobnost zákonu a hry vyplývá ze samotné právní praxe, kdy soudní pře není, především ve své archaické formě,⁴⁹ ničím jiným nežli ohraničeným sporem založeným na řádu

⁴⁹ Huizinga klade důraz na archaické formy hry, neboť, jak už jsme uvedli výše, s vývojem společnosti se kultura dostává do dominantního postavení vůči hře a hra ve své formativní funkci ustupuje do pozadí.

nějakých pravidel. Soud je magickým kruhem. Zatímco zastřešovacím principem moderního soudu je abstraktní spravedlnost, hlavní a jedinou motivací participantů na soudu archaickém není nic jiného než snaha vyhrát, což nutně znamená prohru druhé strany. V archaických společnostech je tento agonismus společně s konceptem šance pevně spojen s institucí soudu a tyto elementy signifikují přítomnost elementu herního. Soudní spor pak obsahuje tři formy hry – hru v šanci, soutěž a verbální zápas (viz Huizinga 1949, 75-84).

Huizinga dává za příklad inuitské bubínkové zápasy, které v této kultuře představovaly jedinou formu legálního procesu. Takový zápas byl společenskou událostí a vítězství v něm neznamenovalo mimo sebe sama zhora nic – žádnou materiální ztrátu či odsouzení pro poraženého. Je to tedy soudní proces, který je zároveň hrou v tom nejčistším chápání (viz Huizinga 1949, 85-86). Hru tedy můžeme chápat jako první fázi civilizačního vývoje, přičemž rámec, který vytváří, je postupem času vyplňován významy, které již stojí mimo hru a vytlačují ji do pozadí. Odvážněji bychom mohli postulovat, že hra je tou vůbec první instancí zákona na společenské úrovni.

Další arénou hry, kterou Huizinga předkládá, je aréna znalostí. Znalostní soutěže byly esenciální součástí archaických festivalů a rituálů. Hádanky byly bytostně propojeny s metafyzikou a esoterickým myšlením. Právě z těchto posvátných rituálů se zrodila filozofie. Hádanka spojená s trestem smrti je motivem ve védské, řecké i eddické tradici. Odpověď na hádanku se pak zdá do jisté míry instinktivní: „Odpověď na enigmatickou otázku nenacházíme v reflexi či v logickém usuzování. Přichází doslova jako náhlé *řešení* – povolení oprátky, ve které Vás uvázal tázající,“ (Huizinga 1949, 110). Paralela s Peircovým abduktivním vjemem, jenž stojí na nevytyčené hranici mezi abdukcí a vjemovým soudem, se zde okatě nabízí. Ke správné odpovědi na hádanku musíme znát pravidla hry. Jistá pravidla si pak vytváříme i při abduktivním usuzování, které, pokud chce dosáhnout nějakého hypotetického výstupu, nutně musí sama sebe během procesu omezit z počátečního stádia absolutní volnosti. Tato emergentní pravidla dodávají procesu abdukce řád.⁵⁰

Podívejme se nyní ještě na vztah hry a umění, čímž Huizinga míní především poezii a hudbu. Podobně jako hře jsou poezii a hudbě vlastní rytmus a harmonie. Hudba však na rozdíl od poezie, které je naplněna slovy, a tudíž idejemi a soudy, zůstává čistě v herní sféře. Hudba transcenduje logiku, jsou jí vlastní estetické elementy rytmu, harmonie a krásy. V Řecku byla všechna múzická umění, náležející pod patronát Apollona a múz, spojena s rituálem. Z tohoto

⁵⁰ Paralelám mezi Huizingovou a Peircovou hrou se budeme podrobněji věnovat v následující kapitole.

patronátu však byla vydělena umění plastická, kterým zdá se vskutku chybí herní element přinejmenším v tom smyslu, že obraz či socha jsou spoutány s hmotou a po svém zhotovení zůstávají ve své formě – nejsou akcí, dynamickým pohybem, který je hře vlastní: „Kde není viditelná akce, tam nemůže být hra,“ (Huizinga 1949, 166). Huizinga uznává přítomnost herního elementu v plastickém umění ve formě Schillerova herního pudu. Tento pud však chápe jako herní funkci nízkého řádu hry, která nefunguje jako hlavní konstituent umění (viz Huizinga 1949, 167-169). Plastické umění se tak objektem hry stává až v řemeslné soutěži, která je běžným mýtickým motivem. V tomto smyslu tedy můžeme říct, že plastické umění se taktéž zrodilo ze hry (viz Huizinga 1949, 169-172).

Toto jsou pouze některé ze společenských fenoménů, ve kterých Huizinga charakterizuje jejich esenciální element jako element herní. V následující kapitole se budeme dále věnovat paralelám mezi Huizingou a Peircem a taktéž se pokusíme nahlédnout hru skrze rámec Peircovy spekulativní gramatiky a kritické logiky, jež jsme představili v úvodních kapitolách.

6. K sémiotice hry

6.1. Paralely mezi Peircem a Huizingou a několik poznámek ke hře a abdukci

Ještě předtím, než se zaměříme na samotnou analýzu hry, podívejme se na některé paralely mezi Peircovým a Huizingovým chápáním hry. Oba chápou v návaznosti na Schillera hru především jako svobodu. Pro Schillera je herní pud harmonizací pudu látkového a pudu formového a estetický stav má v jeho normativní koncepci vést ke stavu morálnímu (Schiller 1995, 158-159). Huizinga hru chápe podobně jako něco, co stojí mezi myslí a látkou ve sféře signifikace, ale žádný účel hry sám nepřepisuje. Výsledek hry už stojí mimo ni. Hra je pro něj iracionální a zcela imanentní. V Huizingově pojetí má však hra funkci, a to funkci generativní, kterou však nemůžeme chápat jako nutnost, neboť hra se vymaňuje z determinismu. Hra je signifikantním fenoménem – vytváří ve světě nový význam, který následně přijímá nějaká jednotlivce či společenské uskupení. Hra tak medituje mezi životem na jedné straně a zákony a konvencemi na straně druhé.

Toto pojetí má paralely s naším chápáním Peircovy hry jako abdukce. Tím, co abdukci odlišuje od inferenčních forem dedukce a indukce, je její vysoká plodnost – abdukce je jako jediná z inferencí ampliativní a jako jediná může skutečně vnášet do myšlení nový obsah. Jak víme, s vysokou plodností klesá jistota. Nejistota či napětí jsou taktéž jedním z fenoménů v Huizingově hře a je to právě toto napětí, jehož prostřednictvím hra přináší něco nového. Hra bez napětí, jak Huizinga ukazuje na příkladu perského šáha na dostizích, nic nového nepřináší.

Huizingova hra je svobodná ve své účelné bezúčelnosti. Už jen to, že hru připisuje v její nižší formě i zvířatům, ukazuje, že od ní vsutku neočekává nic mimo ni samou. V tomto ohledu vyvstává u Peirce spor. Jeho hra má být taktéž svobodná: „Hra nemá žádná pravidla s výjimkou samotného zákona svobody. Vane, kam chce. Nemá žádný účel, snad s výjimkou rekreace,“ (CP 6.458). V peircovském kontextu bychom ji však měli chápat v rámci teleologie, která je vlastní jak sémosis, tak vědecké metodě, a taktéž v návaznosti na Schillerovu normativní koncepci. Význam je kontinuálním procesem inference, na jehož počátku nutně stojí hra/abdukce. Hra tak přeci jen nějaký účel musí mít.

Již dříve jsme abdukci označili za duální proces, který je zároveň logikou konstrukce a logikou selekce hypotézy. Tato dualita hraje roli i ve sféře svobody hry – Peircova hra má být na jedné straně volná, na druhé straně je však svázaná svým místem v účelnosti Peircovy logiky. Peircova hra je tak spíše volná ve dvou smyslech – činitel hry je svobodný v její iniciaci v

časoprostoru a ve výběru apriorního obsahu hry, přičemž apriorní obsah nijak nenarušuje spontaneitu a bezúčelnost procesu hry. Takto kontrolovaná a dobrovolně iniciovaná splňuje abdukce Peircovy podmínky pro to, aby byla procesem usuzování. Ve druhém smyslu je pak volný samotný proces hry, což mu umožňuje dostát své ampliativní funkce (srov Anderson 1987 43-44; Cooke 2018, 1.).

I přes odlišná pojetí svobody je stěžejním bodem této komparace právě generativní funkce hry. Pro Peirce vytváří hra obsah, jenž se stává objektem celého inferenčního procesu, jehož výsledkem je ne/přijetí nějakého habitu. Huizinga nechápe hru v rámci logiky, ale můžeme u něj vidět podobné téma, kdy po skončení hry přijímá hráč (nebo herní společenství) taktéž nějakou modifikaci toho, co bychom po peircovsku mohli nazvat habitem. V obou těchto smyslech je tak hra základním generativním principem lidské kultury. U Huizingy se hra s růstem mohutnosti kultury postupně upozaduje až do stavu jakési hibernace, u Peirce zřejmě vždy zůstává v popředí, neboť jako inference se ani upozadovat nemůže. Duální svoboda jí vlastní se však v jistém smyslu poddává teleologii celku vědecké metody. Pro Huizingu není hra rozumová, u Peirce se pohybujeme blízko nevymezené hranice mezi rozumem a nerozumem.

Huizinga chápe hru jako signifikantní funkci. To v rámci sémiotiky neznamena nic jiného, než že hra je emergentním znakovým fenoménem – systémem znaků, myšlenek a komunikace. Ze závislosti na pravidlech je hra kodifikovaná, i když tato pravidla mohou disponovat vysokou mírou plasticity (viz Eicher-Catt 2016, 261). Generativní funkci hry můžeme chápat v kontextu evoluční tendence vesmíru (a člověka) k progresu a řádu – v účelném procesu vědecké metody slouží hra jako počáteční bod jednotlivých evolučních podprocesů.

To nás tedy přivádí zpět k Peircově evoluční kosmologii, o které jsme se dosud zmínili pouze v poznámce. Vesmír dle Peirce postupuje od stavu čisté nahodilosti ke stavu čistého řádu či zákona: „Musíme tedy předpokládat element absolutní náhody (...) Musíme dále předpokládat, že tento element hrál v dřívějších dobách mnohem význačnější roli v porovnání s dneškem, a že současná skoro přesná shoda přírody se zákonem je něco, co se vyvinulo postupně,“ (EP1 243, 1886). Tendence věcí nabývat určité vlastnosti, přijímat habitus, je třetí, která zprostředkovává mezi prvostí prvotních událostí a druhostí sekvencí. Tyto elementy jsou pak izomorfní s Peircovými kategoriemi. V tomto ohledu tak můžeme formulaci této kosmologie v roce 1886 považovat za Peircův obrat k architektonickému

myšlení pozdějších let – Peirce aplikuje své kategorie na větve filozofie a vědy, mezi kterými se nachází i teorie inference. V tomto ohledu pak náleží abdukce prvosti – inferujeme hypotetický, potenciaální závěr. Dedukce koresponduje ve své nutnosti s druhostí a indukce, která ustanovuje habitus, s třetostí (viz Staat 1993, 226-227).^{51 52}

Abdukce tedy reprezentuje v rámci vědecké metody element náhody. Je tedy abdukce čistě tychastická? Ne. Již jsme se zmínili o ekonomice hypotézy – úspěšnost člověka při vytváření a přijímání hypotéz se statisticky vymyká čisté šanci. Usuzování musí být pro Peirce vědomé, kontrolované a přístupné kritice, i když tato kritika může být pouze retrospektivní. Čistě tychastická abdukce by jako automatismus tyto podmínky nespĺňovala – nebyla by tudíž logickou inferencí a vůbec by tak nebyla předmětem kritické logiky (viz Anderson 1986, 152-153). Abdukce není ani anankastická – mechanická nutnost je spíše vlastností dedukce.

Vracíme se zde tak k agapismu. Ten Peirce nejpodrobněji řeší v roce 1893 v článku *Evolutionary Love* (CP 6.287-6.317, 1893). Agapismus je lamarckistickým zdokonalením vůči darwinovskému mechanismu tychasmu, který zavrhuje kontinuitu, a taktéž vůči nutnosti anankismu, který nejlépe reprezentuje nedokonalý hegelíánský synechismus, ve kterém absentuje lidská svoboda (viz CP 6.304-6.305). Peirce jako křesťan prostřednictvím agapismu odmítá „evangelium chamtivosti“, které považuje ze dominantní myšlenkový proud 19. století (CP 6.294).

Jak toto vše souvisí se hrou? V tom samém článku popisuje Peirce během svých úvah o lamarckismu proces, který o patnáct let později označí za múzování a ztotožní jej s abdukci:

S přihlédnutím k tomu, že všechna hmota je vlastně myslí, a taktéž ke kontinuitě myslí, tázejme se po tom, jaký aspekt na sebe lamarckistická evoluce bere v doméně vědomí. Přímou snahou nevymyslíme skoro nic. Je asi tak stejně jednoduché přidat si staráním se loket na výšce jako je vyprodukovat ideu přijatelnou pro některou z múz tak, že se po ní budeme sápat předtím, než je sama připravena se nám ukázat. Marně strašíme kolem posvátné studny a trůnu Mnemosyné; hlubší fungování ducha se odehrává svojí vlastní, pomalou cestou, bez naší pomoci. (CP 6.301)

Podle tohoto chápání nejsme schopni přímé interakce s ampliativní myšlenkou. Zároveň jsme však schopni uvést rozmanité myšlenky do situací, ve kterých si mohou volně hrát, což

⁵¹ Pokud chápeme vědeckou metodu opravdu celistvě, můžeme alternativně říct, že ustanovuje habitus jako celek a třetost tudíž referuje k celému jejímu celku.

⁵² Přisouzení druhosti dedukci a třetosti indukci není konsenzem (viz Staat 1993, 228-229).

Peirce považuje za prvni krok lamarekistické evoluce mysli (viz CP 6.301). Tato fáze tak nabourává jinak povětšinu času automaticky fungující mysl. Peirce používá přirovnání k železnici: „Část mysli, která je hojně navázaná na další části, funguje skoro mechanicky. Upadá do stavu železničního uzlu. Ale část mysli, která je skoro izolovaná, spirituální poloostrov či slepá ulice, je jako konečná stanice,“ (CP 6.301). Hru tedy svobodně uvádíme v realitu tím, že rozbijeme dlouho držené habity a alternujeme naše prostředí tak, aby si mysl mohla začít volně hrát (viz Cooke 2018, 2.) Peirce označuje mentální komisury za habity. Spontaneita hry se pak aktivuje tam, kde jsou habity slabé a kde je tak potřeba originality (viz CP 6.301).

Agapastický rozvoj mysli definuje Peirce v návaznosti na rozvoj tychastický a anankastický. Tychasmus přijímá nové habity bezstarostně, pouze v závislosti na náhodě, a anankasmus je přijímá slepě, vnucené okolnostmi či logikou. Agapismus je k alteraci habitů bezprostředně přitahován skrze sympatii, tj. kontinuitu mysli. Agapismus má pak tři varianty:

- 1) Působí na celek komunity a skrze její kolektivní vědomí na jednotlivce, kteří by jinak nebyli schopni pojmout ideu individuálně.
- 2) Působí přímo na jednotlivce, i když tento jednatel je schopen ideu pojmout skrze sympatii s komunitou, která na něj silně zapůsobí.
- 3) Idea působí přímo na jednotlivce bez ohledu na jeho vztahy s ostatními tak, že atraktivně působí přímo na jeho mysl, bez ohledu na to, zdali ji jednatel plně chápe. V teistickém kontextu Peircova myšlení se jedná o divinaci, přímou kontinuitu mezi myslí a Nejvyšším (viz CP 6.307).

Peirce klade v tomto článku na rozdíl od NA větší důraz na kolektivní aspekt ampliativní produkce – člověk dosahuje nových poznatků v rámci komunity (viz CP 6.315-6.316). To je výrazem kontinuity synechismu. Podobný přechod jsme viděli i u Huizingy, kde je hra jednotlivce stojí na pomyslné pyramidě níže nežli společenský rituál. Hra jednotlivce nemá takový potencial jako hra komunity, neboť hra jednotlivce zůstává i po svém vykonání omezená pouze na něj, zatímco hra komunity ustanovuje novou, opakovatelnou formu hry v kolektivní paměti. Pokud budeme chápat hru jako fenomén náležící agapismu, což se v tento moment zdá jako příhodné, můžeme na ní hrubě aplikovat právě i Peircovo rozdělení agapismu. Měli bychom tak hru kolektivní, hru derivovanou z kolektivu a hru čistě individuální.

Hra se tedy objevuje tam, kde je oslaben habitus, což vede ke spontaneitě. Hra je svobodná a dobrovolná, přičemž tato svoboda spočívá pro hráče především v iniciaci samotné

akce hry a vystavění apriorních limitů, ve kterých se bude odehrávat. Kontrolovanou iniciací hry aktivujeme onen abduktivní instinkt, který stojí na nevymezené hranici mezi usuzováním a percepcí. Prostřednictvím hry pak vytváříme a následně přijímáme hypotézy. Otázkou pak zůstává, zdali by nebylo příhodnější spekulativně chápat hru ne jako samotnou logickou formu abdukce, nýbrž spíše jako její aktuální manifestaci včetně psychologického/sociálního rámce, který je nutně přítomný při každé hrubé manifestaci každého inferenčního procesu. Abdukci můžeme chápat čistě formálně pouze v její potencionální podobě. V praxi je však nemožné separovat ji od okolností, byť už jen z toho důvodu, že ji v nějaké situaci iniciujeme. V tomto chápání by tak hra byla abdukcí, avšak ne v jejím čistě formálním smyslu.

Otázkou by tak zůstávalo pouze to, zdali čistá formální abdukce může skutečně náležet logice. Peirce si neprotiřečí, když tvrdí, že abduktivní inference má perfektně jasnou logickou formu (viz 3.4.2.) a zároveň je jen velmi málo omezována logickými pravidly (viz CP 5.188, 1903) – abdukce má logickou formu, ale ta není ve své současné formě aplikovatelná na její instinktivní část, neboť emergenci vysvětlující premisy nepostihuje. Pokud se budeme držet teze, dle které je abdukce zároveň instinktem i inferencí, budeme tedy muset konstatovat, že na tuto otázku nemůžeme s jistotou odpovědět. Tento nedostatek je stěžejním bodem kritiky Peircova chápání abdukce (srov Anderson 1987, 24-32; Paavola 2005, 140) a snaha odpovědět na tuto výtku vyprodukovala značné množství literatury. Anderson souhlasí s dualitou abdukce, ale jeho argumenty neprorážejí vytyčenou paradoxní hranici mezi instinktem a inferencí. Jeho argument rozlišující temporální a logickou prioritu v Peircově formě abdukce (viz 3.4.2.) nevysvětluje odkud se „logicky“ bere A (viz Anderson 1987, 32-50). Paavola navrhuje po vzoru středně-pozdního Peirce ponechat abduktivní instinkt a abduktivní inferenci oddělené, přičemž instinkt a inference jsou si formálně podobné a instinkt bychom měli nahlížet skrze inferenci a ne naopak (viz Paavola 2005, 144-149). Tím však samozřejmě odmítá ucelenou dualitu abdukce. Psillos pak tvrdí, že podmínky kladené na abdukci (plodnost, ekonomika výzkumu atd.) znamenají, že abdukci nemůžeme explikovat v exaktní logické formulaci (viz Psillos 2011, 140-141).

Žádný z těchto argumentů vsutku neodpovídá na položenou otázku. Musíme však připomenout, že celé naše chápání abdukce je ve své podstatě hypotetické – Peircovu hypotézu abdukce provizorně přijímáme z důvodů vylíčených v hypotéze abdukce. Toto bychom však neměli chápat jako argumentaci kruhem, ale spíše jako vyjádření mnoha z konceptů, o kterých jsme v této práci mluvili – pragmatismus, instinkt a ekonomika výzkumu, kontinuita synechismu a evoluční kosmologie. Důvody, kvůli kterým řešíme tuto hypotézu abdukce a ne

jinou, samy o sobě fungují jako důvody pro její alespoň provizorní přijetí. Pokud však nedokážeme abdukcii dále explikovat za výše uvedené limity, možná ji budeme muset postavit na úroveň abstraktních hypotéz charakteru NA. Alternativou by bylo inspirovat se Huizingou a Peircovými kritiky a uznat, že „vtip“ hry skutečně stojí mimo logiku.

6.2. Hra jako signifikantní funkce

Naším posledním předsevzatým úkolem je pokusit se o nahlédnutí hry skrze praktickou aplikaci spekulativní gramatiky. V návaznosti na předchozí sekci pak hru budeme spekulativně chápat jako nějaký specifický výskyt abduktivní inference a v tomto smyslu tedy jako argument. Hru jako fenomén pojímáme v návaznosti na Huizingu jako časoprostorově omezenou signifikantní funkci odehrávající se ve čtyřech navzájem závislých „vrstvách“, které nějak působí v sémiotickém procesu. Těmito vrstvami jsou: akt percepce, vydělení herního světa, postulování pravidel a vlastní odehrání hry. Pokusme se tedy alespoň předběžně analyzovat interpretativní procesy, které tyto vrstvy vyvolávají jako znaky.

První vrstvou je tedy akt percepce, který koresponduje s Peircovým počátečním impulzem pro vědecké šetření, který je důsledkem pozorování nějakého nevysvětleného fenoménu. Jak podle Peirce vlastně vnímáme? Naše odpověď bude stručná, neboť teorie percepce stojí mimo náš vymezený zájem. Percepce má pro Peirce dva hlavní elementy – vjem a vjemový soud, přičemž vjem je uvědomění si objektu předtím, než projde nějakou interpretací či konceptualizací (viz CP 7.626, 1903). Vjem je, v kontrastu k usuzování, vnucený a nekontrolovatelný a skládá se z elementů prvosti (kvalita pocitů atd.) a druhosti (vlastní spojení mezi elementy prvosti) a jako takový stojí mimo usuzování (viz CP 7.615-7.625, 1903). Vjemový soud je stejně jako vjem vynucený. Už dříve jsme si řekli, že vjemový soud je extrémním abduktivním případem inference. Od plnohodnotné abduktivní inference se liší tím, že stojí mimo kritiku a také tím, že závěr není aplikovatelný na další případy. Má však pravdivostní hodnotu a nese v sobě implikaci souhlasu. Vjemový soud pak reprezentuje vjem, a tudíž na rozdíl od něj obsahuje třetost. Vjemový soud však nereprezentuje vjem logicky, nýbrž jako index (viz CP 7.628, 1903). Počátek hry tedy leží v tomto procesu, kdy prostřednictvím vjemových soudů reprezentujících vjemy vnímáme svět kolem sebe a prostřednictvím vjemového soudu jako extrémní abdukce vytváříme prediktivní hypotézy (viz CP 5.185-5.186, 1903). V závislosti na stavu světa, který je objektem percepce a který inferujeme z percepčních hypotéz pak iniciujeme hru, vmaňujeme se z běžného života v zájmu kontemplanace nějakého fenoménu.

Druhým aktem hry je vydělení herního světa či magického kruhu. To si vyžaduje vytvoření mentálních či tělesných bariér, které jsou objektem tohoto procesu. Magický kruh je tělesnými bariérami reprezentován především symbolicky – aréna či hřiště jsou svým prostorovým ohraničením samozřejmě ikonické a indexální, ale jejich použití v rámci hry je determinováno konvencí, ať už přejatou anebo nově vytvořenou. Pokud se jedná o ustanovenou opakující se hru je pak toto vymezení ve svém aktuálním výskytu sinsignem, které představuje repliku legisigna. Vymezení se vůči běžnému světu může být samozřejmě i čistě mentální – Peircovo múzování si nutně nevyžaduje prostor (Peircův návrh věnovat se mu třeba při procházce nevyjímaje). Toto mentální vymezení je však samo podobně jako tělesné bariéry reprezentací nějaké imaginární reality, která diktuje separaci světa hry.

Postulování pravidel probíhá podobně – hřiště je ve svém sekundárním smyslu koneckonců součástí pravidel hry. Pravidla můžeme chápat jako ony apriorní limity hry, kterými člověk svobodně určuje její účel. Pravidla náleží třetímu a jako taková jsou znovu především symbolická ve vztahu ke svému objektu a jsou replikami legisigna ve svém aktuálním výskytu. Pravidla zároveň představují pro svůj interpretant propozice, ze kterých se bude hra jako inference odvíjet. Jak jsme uvedli v kapitole 2 propozice jsou dicentní symboly. Jako takové mají pravdivostní hodnotu vůči hře, avšak samy neuvádějí důvod pro svoji pravdivost. Pokud si vezmeme Huizingův příklad soudu jako hry, dané zákony představují propozice, ze kterých vychází samotná hra. Pravidla hry všeobecně však mohou být do značné míry plastická a můžou se měnit i v jejím průběhu.

Pravidla hry nemusí být nutně komunikována, a to ani v situaci, kdy si hraje více subjektů. Pokud si dvě děti hází míčem přes neprůhlednou zeď a nemají žádnou možnost komunikace s druhou stranou mimo samotnou hru, můžou i tak úspěšně vykonat hru házení míče přes zeď. Hra si tak svá pravidla nese „v sobě“. Ani taková hra však není úplně očištěna o psychologické aspekty, neboť i jen akt přehození míče si vyžaduje interpretaci. Teoretická hra nějak zbavená všech psychologismů by však mohla poukazovat přinejmenším na realitu logické formy abdukce, i když by nám nadále neřekla nic o jejích specifikách.

Poslední fází hry je její vlastní vykonání, které můžeme označit za její dynamický interpretant jemuž náleží taktéž interpretant energetický – aktivní hra je akcí aktivně interpretující mysl. V tento moment hra přechází z potencionálu v hrubý výskyt. Hra je na tělesné úrovni reprezentována akcí pohybu a na úrovni mentální pak inferencí/argumentem. Pohyb jako znak je zas a znovu sinsignem jako replikou legisigna a ve vztahu ke svému

objektu – hře – je indexální. Zároveň ji reprezentuje jako symbol v závislosti na konvenčně uznaných pravidlech hry. Pro svůj interpretant pak pohyb reprezentuje dicentně – jako propozice vypovídá něco o konkrétních vlastnostech svého objektu.

V momentě vykonání hry do ní vstupuje i onen nedefinovaný vtip či logická forma abdukce. Usuzování samotné je znakem – argument je konstrukcí premis, která konstituuje znak pravdivosti *pravdivosti závěru* (viz Bellucci 2014B, 524). Usuzování jako znak je pak finálním aktem hry a jeho produktem jsou hypotézy, které přijímáme v závislosti na symbolických propozicích, kterými jsou pravidla hry. Abdukce pak přináší do hry ampliativní obsah, který je novou informací nejen v kontextu vědecké metody, ale taktéž v kontextu psychologickém či sociálním. Hra je úspěšná, pokud je celá herní komunita v souhlasu ohledně přijatých hypotéz, které jsou následně podstoupeny procesu „vědecké“ metody – explikaci skrze dedukci a ověření skrze indukci. Úspěšně vykonaná hra tak sestává z ověření hypotézy, přijetí jejího ampliativního obsahu a příhodné modifikaci habitu čímž hra dostává oné generativní funkce, kterou jsme jí přisoudili. Tato změna habitu je ultimátním interpretantem znaku-argumentu, kterým je hra.

7. Závěr

Cílem této práce bylo uchopit a explikovat úlohu hry v rámci Peircovy sémiotiky v závislosti na Peircově ztotožnění hry s abduktivní inferencí. K tomuto účelu jsme se v průběhu práce dotkli hned několika sfér celku Peircovy sémiotiky, počínaje faneroskopií, která jako teorie základních kategorií představuje základ pro další Peircovu filozofii. V rámci snahy uchopit hru jako sémioticky významný fenomén a jako svého druhu inferenci jsme se zabývali Peircovou teorií znaku s důrazem na Peircovu středně-pozdní koncepci a k ní náležející třetí triádu réma-dicisignum-argument. Věnovali jsme se také problému nekonečné sémiosis, který Peirce řeší prostřednictvím ultimátního interpretantu, přičemž toto řešení chápeme ve spojení s teleologií Peircovy pozdní teorie inference a vědecké metody.

Právě Peircovou teorií inference jsme se zabývali dále, přičemž jako ohnisko našeho zájmu jsme nadále chápali především abdukcí. Abdukcí chápeme jako formu usuzování, která je charakteristická svojí vysokou mírou plodnosti, jenž ji ustanovuje jako jedinou formu inference schopnou produkovat skutečně nový obsah. Ukázali jsme, že se Peircovo chápání inferencí v průběhu jeho tvůrčího života mění – od sylogistického chápání inferencí jako jednotlivých procesů se posouvá k metodologickému pohledu, kdy bere abdukcí, dedukcí a indukci jako neoddělitelné součásti celku vědecké metody. Abdukcí přisuzujeme duální funkci – abdukce zároveň produkuje hypotézy a vybírá z množiny vyprodukovaných hypotéz tu nejplausibilnější. Ampliativnost abdukce obhajujeme prostřednictvím Peircovy definice abdukce z roku 1903, která abdukcí osvobozuje od sylogistické rigidnosti předchozích definic. Zároveň nacházíme v Peircových textech oporu pro to chápat jím předložený abduktivní instinkt jako racionální proces.

Hru Peirce ztotožňuje s abdukcí ve svém opomíjeném argumentu pro realitu Boha. Hru staví do role procesu, který iniciuje produkci hypotéz. Validitu abdukce Peirce obhajuje skrze naturalistické, idealistické a teologické argumenty. S těmito argumenty je spojena taktéž Peircova evoluční kosmologie. Hypotézu pak můžeme uznat za validní buď skrze úplnou explikaci a posouzení skrze dedukci a indukci v rámci vědecké metody, anebo, v případě hypotéz tak abstraktních, že neumožňují plnou explikaci, skrze principy pragmatismu, kdy se člověk přibližuje ke správné explikaci skrze formování habitů předpokládajících správnost uvažované hypotézy. Takovou hypotézou je Peircův NA a my postulujeme, že podobně abstraktním konceptem je taktéž hra.

Peircovo stručné chápání hry se snažíme rozšířit prostřednictvím bohaté studie hry *Homo ludens* Johana Huizingy. Ani Huizinga však nedokáže zcela překonat vysokou míru abstrakce vlastní konceptu hry, přičemž v Huizingově koncepci nacházíme mnoho paralel s Peircovým chápáním hry a abdukce.

Těmto paralelám se společně se sémiotickou analýzou hry věnujeme v poslední kapitole. Svoboda hry, kterou jí Huizinga připisuje absolutně, spočívá u Peirce v samotném rozhodnutí hrát si, přičemž samotný proces hry je ve svém smyslu svázaný teleologií vědecké metody a je volný už jen v tom smyslu, který mu umožňuje dostát požadavku plodnosti. Huizinga připisuje hře generativní funkci podobně jako Peirce připisuje plodnost abdukci. Hra vytváří nový význam, který rezultuje v re/formaci habitu jednotlivce či společnosti. Hra tak u obou stojí na samotném počátku procesu generace obsahu a funguje tak jako podloží pro kulturu. Tuto funkci pak můžeme chápat v kontextu Peircovy evoluční kosmologie chápat jako výraz agapismu, tedy „zákonu lásky“, který se projevuje přijímáním nových elementů a re/formaci habitu.

Hru samotnou pak chápeme ne jako čistě logickou formu abdukce, ale spíše jako abdukci v tom smyslu, jak se manifestuje v psychologickém a sociálním kontextu. Hra je fenoménem abdukce. Má však abdukce skutečně logickou formu? Na tuto otázku nedokážeme při našem chápání abdukce jako duální funkce odpovědět – logická forma abdukce je příliš abstraktní, podobně jako je pro Huizingu příliš abstraktní esenciální „vtip“ hry. Huizinga však na rozdíl od Peirce staví tento vtip mimo logiku. Při přijetí Peircovy hypotézy abdukce jako validní logické inference se tak musíme odvolat na argumenty obsažené v oné samotné hypotéze abdukce a taktéž na principy pragmatismu, evoluční kosmologie, ekonomiky výzkumu atd. Tuto hypotézu abdukce tak podobně jako NA nemůžeme prozatím plně explikovat; v praxi ji však dočasně přijímáme jako nejvíce plausibilní hypotézu skrze re/formaci habitu.

Huizinga označuje hru za signifikantní funkci, což nám slouží jako základ pro analýzu hry jako sémiosis. V návaznosti na Huizingovo fenomenologické pojetí se snažíme o aplikaci spekulativní gramatiky na jednotlivé fáze a aspekty procesu hry.

Hra zůstává těžko prostupným fenoménem. S vysokou mírou abstraktnosti bytostně přítomné v konceptu se potýkali nejen Peirce či Huizinga. Vymezení některých základních vlastností hry, které jsme provedli v této práci, je v jistém smyslu pouze počáteční snahou o její uchopení: některé otázky zůstávají nezodpovězené a další vyvstávají. Hra jako do jisté míry

zamlžené zákoutí (nejen) lidské mysli se však ukazuje jako vděčné téma: navrhnout hypotézy o tom, jak se tvoří hypotézy, je samo o sobě hrou, jejíž vtíp stojí za odhalení.

8. Seznam použité literatury

ANDERSON, Douglas R. *The Evolution of Peirce's Concept of Abduction*. In *Transactions of Charles S. Peirce Society* Vol. 22, No. 2 (Spring 1986), s. 145-164. Dostupné z <<https://www.jstor.org/stable/40320131?seq=1>>

ANDERSON, Douglas R. *Creativity and Philosophy of C.S. Peirce*. Dordrecht. Martinus Nijhoff Publishers, 1987. 177 stran. ISBN 978-94-015-7760-1.

ATKIN, Albert. *Peirce's Theory of Signs*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy [online], (Summer 2013 Edition). Ed. Edward N. Zalta. [cit. 2019-02-11]. Dostupné z <<https://plato.stanford.edu/entries/peirce-semiotics/>>

BARNOUW, Jeffrey. „Aesthetic“ for Schiller and Peirce: A Neglected Origin of Pragmatism. In *Journal of the History of Ideas* Vol. 49, No. 4 (Oct. - Dec., 1988), s. 607-632). University of Pennsylvania Press. Dostupné z <<https://www.jstor.org/stable/2709676>>

BELLUCCI, Francesco, 2014a. *Peirce and the Unity of the Proposition*. *Transactions of the Charles S. Peirce Society* 50 (2), 2014. Dostupné z <https://www.researchgate.net/publication/284451850_Peirce_and_the_Unity_of_the_Proposition>

BELLUCCI, Francesco, 2014b. „Logic Considered as Semeiotic“: On Peirce's Philosophy of Logic. *Transactions of the Charles S. Peirce Society* 50 (4), 2014. Dostupné z <<https://www.jstor.org/stable/10.2979/trancharpeirsoc.50.4.523?seq=1>>

BURKS, Arthur W. *Peirce's Theory of Abduction*. In *Philosophy of Science* Vol. 13, No. 4 (Oct, 1946). s. 301-306. Dostupné z <https://www.jstor.org/stable/185210?read-now=1&seq=1#page_scan_tab_contents>

BUZZELLI, Donald E. *The Argument of Peirce's „New List of Categories“*. *Transactions of the Charles S. Peirce Society* Vol. 8, No. 2 (Spring, 1972). s. 63-89. Dostupné z <https://www.jstor.org/stable/40320362?seq=1#metadata_info_tab_contents>

CLANTON, J. Caleb. *The Structure of C. S. Peirce's Neglected Argument for the Reality of God: A Critical Assessment*. In *Transactions of the Charles S. Peirce Society* Vol. 50, No. 2 (Spring 2014). s. 175-200. Dostupné z <<https://www.jstor.org/stable/10.2979/trancharpeirsoc.50.2.175>>

CLARKE, Bowman L. *Peirce's Neglected Argument*. In *Transactions of the Charles S. Peirce Society* Vol. 13, No. 4; (Fall 1977). s. 277-287. Dostupné z <https://www.jstor.org/stable/40319821?seq=3#metadata_info_tab_contents>

COMTE, Auguste. *The Positive Philosophy of Auguste Comte, Freely Translated and Condensed by Harriet Martineau, With an Introduction by Frederic Harrison, In three Volumes, Volume 1*. Kitchener. Batoche Books, 2000. [e-book]. Dostupné z <<https://socialsciences.mcmaster.ca/econ/ugcm/3ll3/comte/Philosophy1.pdf>>

COOKE, Elizabeth F. *Peirce on Musement: The Limits of Purpose and the Importance of Noticing*. In *European Journal of Pragmatism and American Philosophy* [online], X-2, 2018. [cit. 2019-27-11]. Dostupné z <<https://journals.openedition.org/ejpap/1370>>

DEELY, John. *Thomas A. Sebeok and semiotics of the 21st century*. In *Semiotics Continues to Astonish: Thomas A. Sebeok and the Doctrine of Signs*. (Eds.) COBLEY, Paul. DEELY, John. KULL, Kalevi. PETRILLI, Susan. Berlin/Boston. De Gruyter Mouton, 2011. 526 stran. ISBN 978-3-11-025438-9.

DELEDALLE, Gérard. *Charles S. Peirce's Philosophy of Signs: Essays in Comparative Semiotics*. Bloomington IN. Indiana University Press, 2000. ISBN 978-0253337368.

EICHER-CATT, Deborah. *Learning to take play seriously: Peirce, Bateson, and Huizinga on the sacrality of play*. In *Semiotica* 2016; 212. De Gruyter Mouton. s. 256-276. Dostupné z <https://www.academia.edu/28729231/Semiotica_Learning_to_take_play_seriously_Peirce_Bateson_and_Huizinga_on_the_sacrality_of_play_1>

FANN K. T. *Peirce's Theory of Abduction*. Hague. Martinus Nijhoff, 1970. 62 stran. ISBN 978-90-247-0043-1.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. London. Routledge & Kegan Paul, 1949. 220 stran. ISBN 0-7100-0578-4.

CHIASSON, Phyllis. *Abduction as an Aspect of Retroduction*. In *The Commens Encyclopedia: The Digital Encyclopedia of Peirce Studies. New Edition*. 2001. Pub 121217-1944a. Dostupné z <<http://www.commens.org/encyclopedia/article/chiasson-phyllis-abduction-aspect-retroduction>>

KANT, Immanuel. *Kritika čistého rozumu*. Přeložili Jaromír Loužil, Jiří Chotaš, Ivan Chvatík. Praha. OIKOYMENH, 2001. 567 stran. ISBN 80-7298-035-1.

LALOR, Brendan. *The Classification of Peirce's Interpretants*. *Semiotica* 114-1/2, 1997, [online]. s. 31-40. [cit. 2019-07-11]. Dostupné z < <https://thereitis.org/the-classification-of-peirces-interpretants/>>

LISZKA, James Jakób. *A General Introduction to the Semeiotic of Charles Sanders Peirce*. Bloomington IN. Indiana University Press, 1996. 151 stran. ISBN 9780585001197.

MCDONALD, Peter. *Homo Ludens: A Renewed Reading*. In *American Journal of Play*, volume 11, number 2, 2019. s. 247-267. Dostupné z <https://www.academia.edu/38736537/Homo_Ludens_A_Renewed_Reading>

MCKAUGHAN, Daniel J. *From Ugly Duckling to Swan: C. S. Peirce, Abduction, and the Pursuit of Scientific Theories*. In *Transactions of the Charles S. Peirce Society* Vol. 44, No. 3 (Summer 2008). s. 446-468. Dostupné z <https://www.jstor.org/stable/40321321?read-now=1&seq=5#page_scan_tab_contents>

MURPHEY, Murray G. *The Development of Peirce's Philosophy*. Indianapolis/Cambridge. Hackett Publishing Company, Inc. 1993. 438 stran. ISBN 978-0872201835.

PAAVOLA, Sami. *Peircean abduction: Instinct or inference?* In *Semiotica* 153-1/4 (2005). s. 131-154. Dostupné z <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/225800/Paavola_2005_Peircean_abduction_instinct_or_inference.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

PEIRCE, Charles Sanders. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Electronic edition reproducing Vols. I-VI*, ed. Charles Hartshorne a Paul Weiss. Cambridge, MA. Harvard University Press, 1931-1935; *Vols. VII-VIII* ed. Arthur W. Burks. Cambridge, MA. Harvard University Press, 1958.

PEIRCE, Charles Sanders. *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings, Volume 1 (1867-1893)*. ed. the Nathan Houser and Christian Kloesel. Bloomington IN. Indiana University Press, 1992. 399 stran. ISBN 978-0-253-20721-0.

PEIRCE, Charles Sanders. *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings, Volume 2 (1893-1913)*. ed. the Peirce Edition Project. Bloomington IN. Indiana University Press, 1998. 584 stran. ISBN 978-0-253-21190-3.

PIETARINEN, Ahti-Veikko & BELLUCCI, Francesco. *New Light On Peirce's Conceptions of Retroduction, Deduction and Scientific Reasoning*. In *International Studies in the Philosophy*

of Science 28(4), 2014. s. 353-373. Dostupné z <
https://www.researchgate.net/publication/271649068_New_Light_on_Peirce's_Conceptions_of_Retroduction_Deduction_and_Scientific_Reasoning>

PSILLOS, Stathis. *An explorer upon untrodden ground: Peirce on abduction*. In *Handbook of the History of Logic: Volume 10 – Inductive Logic*. Edited by Dov M. Gabbay, Stephan Hartmann and John Woods. North Holland, 2011. ISBN 978-0-444-52936-7. s. 117-151.

PUTNAM, Hilary. *Peirce the Logician*. In *Historia Mathematica* 9 (1982). s. 290-301. Dostupné z <<https://core.ac.uk/download/pdf/82687196.pdf>>

SHORT, T. L. *Peirce's Theory of Signs*. New York. Cambridge University Press, 2007. 374 stran. ISBN 978-0-511-27364-3.

SCHILLER, Friedrich. *Estetická výchova*. Olomouc. Votobia, 1995. 218 stran. ISBN 80-85885-67-0.

STAAT, Wim. *On Abduction, Deduction, Induction and the Categories*. In *Transactions of Charles S. Peirce Society* Vol. 29, No. 2 (Spring, 1993. s. 225-237. Dostupné z <
<https://www.jstor.org/stable/40320413?seq=1>>

STJERNFELT, Frederik. *Dicisigns: Peirce's semiotic doctrine of propositions*. Synthese Vol. 192, No. 4, Special Section on PEIRCE'S LOGIC AND PHILOSOPHY OF LANGUAGE (April 2015). Dostupné z <
<http://frederikstjernfelt.dk/Peirce/Dicisigns.2014%3A2015.pdf>>

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Filosofická zkoumání*. Praha. Filosofický ústav AV ČR, 1993. 294 stran. ISBN 80-7007-040-4.