

## **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.