

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta filozofická**

**Diplomová práce**

**Fenomén hry ve filozofii (se zaměřením na  
myšlenky E. Finka, H.-G. Gadamera a  
L. Wittgensteina)**

**Václav Jindřich**

Plzeň 2014

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta filozofická**

Katedra filozofie

**Studijní program Humanitní studia**

**Studijní obor Teorie a filozofie komunikace**

**Diplomová práce**

**Fenomén hry ve filozofii (se zaměřením na  
myšlenky E. Finka, H.-G. Gadamera a  
L. Wittgensteina)**

**Václav Jindřich**

*Vedoucí práce:*

PhDr. Stanislav Stark, CSc.

Katedra filozofie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2014

*"Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci zpracoval samostatně, a že jsem vyznačil prameny, z nichž jsem pro svou práci čerpal způsobem ve vědecké práci obvyklým."*

*Plzeň, duben 2014*

.....

*"Děkuji PhDr. Stanislavu Starkovi, CSc., za odborné vedení mé diplomové práce."*

## OBSAH:

<b>1. ÚVOD</b> .....	1
<b>2. MOŽNÉ INTERPRETACE FENOMÉNU HRY</b> .....	4
2.1 Hra jako symbol a metafora.....	4
2.2 Hra jako nekonečný pohyb a vodičko ont. explikace.....	11
2.3 Sociologizující a psychologizující přístupy.....	14
<b>3. HRA JAKO PROTIKLAD VÁŽNOSTI?</b> .....	19
3.1 Hra jako základní existenciální fenomén.....	19
3.2 "Neskutečnost" hry.....	21
3.3 Další možné interpretace: vážnost vs. hra .....	22
<b>4. ZÁKLADNÍ PSYCHOLOGICKÉ HERNÍ POSTOJE</b> .....	25
4.1 Hry agónické povahy .....	25
4.1.1 <i>Lov tygrů</i> .....	27
4.2 Agónální princip v archaických a kmenových spol.....	28
4.2.1 <i>Systém totálních závazků</i> .....	29
4.2.2 <i>Kula</i> .....	30
4.3 Alea, mimikry, ilinx .....	31
4.4 Zkáza herních principů .....	32
4.5 Rozšířená teorie her .....	34
<b>5. HRA V KULTU</b> .....	36
5.1 Základní rysy kultovní hry .....	36
5.1.1 <i>Kouzlo masky</i> .....	39
5.2 Kultovní hra jako slavnost .....	40
5.2.1 <i>Slavení slavnosti</i> .....	41

<b>6. HERNÍ PRVEK V UMĚNÍ</b> .....	44
6.1 Čím je dnes umění? .....	44
6.2 Herní formy umění .....	47
6.2.1 <i>Hudba a tanec</i> .....	47
6.2.2 <i>Výtvarná umění</i> .....	48
<b>7. LIDSKÁ ŘEČ A HRA</b> .....	51
7.1 Řečová hra jakožto způsob našeho vyjadřování .....	51
7.1.1 <i>Pravidla řečových her</i> .....	53
7.1.2 <i>Rodinné podobnosti a definice hry</i> .....	56
<b>8. HRA JAKO PROSTŘEDEK VYJÁDŘENÍ PLNOSTI LIDSKÉHO BYTÍ</b> .....	59
8.1 Pudový základ člověka .....	60
8.2 Pud hravosti .....	63
<b>9. HRA JAKO VÝCHODISKO KULTURY</b> .....	69
9.1 Význam hry jako kulturního jevu .....	69
9.2 Vzájemné propojení hry a kultury.....	72
9.3 Význam hry v současné kultuře .....	73
9.3.1 <i>Puerilismus</i> .....	75
<b>10. ZÁVĚR</b> .....	79
<b>11. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ</b> .....	84
<b>12. RESUMÉ</b> .....	87

## 1. ÚVOD

Předkládaná diplomová práce nesoucí název *Fenomén hry ve filozofii (se zaměřením na myšlenky E. Finka, H.-G. Gadamera a L. Wittgensteina)* se zabývá analýzou pojmu *hry* v odlišných myšlenkových koncepcích. Cílem práce je poskytnout čtenáři vhled (nejen) do těchto filozofických koncepcí, s důrazem poukazu na význam a roli fenoménu hry v nich. Práce je doplněna i o koncepcce, které usilují o výklad fenoménu hry z jiného, než jen z filozofického hlediska. Konkrétně se jedná o dílo francouzského sociologa Rogera Cailloise a holandského kulturního historika Johana Huizingu. Díky myšlenkám těchto autorů je práce obohacena o sociologizující a psychologizující přístupy k řešení nastolené problematiky. Díla těchto dvou autorů byla vybrána záměrně, a to kvůli několika shodným oblastem zkoumání (i když z jiné perspektivy) a obdobným názorům v rámci řešené problematiky ve vztahu k dalším koncepcím.

Práce je logicky členěna do kapitol na základě toho, která oblast možného výskytu hry je momentálně analyzována (tj. kultura, kult, umění apod.). Z tohoto důvodu není primárně brán ohled na chronologické řazení tvorby jednotlivých autorů. V úvodní části práce je čtenář seznámen s různými možnými interpretacemi hry, se kterými se může v dílech výše zmíněných myslitelů seznámit. Zejména bude zmíněna Finkova představa o hře, jakožto specifické metafoře vztahující se k celku světa. Dále pak Gadamerova představa o hře, coby nekonečném samoobnovujícím se pohybu. Chybět nebudou pochopitelně ani další přístupy, které spíše akcentují *realitu hry*, tj. hru pojmají ve své (pravděpodobně) nejčastější interpretaci, jakožto zábavu k ukrácení dlouhé chvíle, a částečně se tak staví proti metafyzickým koncepcím a výskytu fenoménu hry v nich.

V tomto ohledu se může zdát hra jako pouhá zábava, která se staví proti vážnosti v životě člověka. Následující kapitola s názvem *Hra jako protiklad vážnosti?* má však za úkol čtenáře z tohoto zažitého omylu

vyvést. Představíme si hru zejména jako jeden ze základních existenciálních fenoménů v životě jedince a její nezpochybnitelný význam při formování povahy člověka v dětském věku. V další části práce se zaměříme zejména na psychologizující přístupy ke zkoumání hry. Čtenář bude seznámen se základními psychologickými herními postoji, které můžeme jako hráči v rámci lidských her zakoušet. Součástí kapitoly bude také objasnění několika antropologicky orientovaných jevů, které jsou ale svým způsobem určeny právě psychologickými postoji, které jsou silně patrné i ve světě her.

Důležitou součástí práce je také pozastavení se nad významem a funkcí hry v kultu a slavnosti. V tomto ohledu hovoříme o *tzv. kultovní hře*. Důraz bude kladen zejména na fenomén masky v rámci obřadů a slavností kultického charakteru. Představíme si masku jako důležitou rekvizitu, která je jedním z konstituujících prvků kultovní hry, nikoliv pouze její hračka. Zmíněny budou také Gadamerovy představy o *tzv. slavení slavnosti*, tj. charakteristické rysy a aspekty slavnostních aktů vybočujících z každodennosti.

I v umění a estetice se může herní prvek projevovat velmi silným způsobem. Toto tvrzení si dokážeme zejména na koncepci H.-G. Gadamera, který se ve svém díle *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost* pozastavoval nad nutností legitimace moderního umění. V tomto ohledu mu posloužila *hra* jako vděčný nástroj. Součástí kapitoly však bude i interpretace možných přístupů ke *hře a umění* z jiné oblasti. Zmíněny budou názory J. Huizingy ohledně možných forem umění v kultuře (zejména pak v hudbě a výtvarném umění).

Ukážeme si, že prvek *hry* může svou nezastupitelnou roli hrát i v koncepcích spadajících pod filozofii jazyka. I veškerá lidská řečová produkce může nabývat charakteru hry. Jednoduše si představme šachovnici jako svět a jednotlivé figurky jako konkrétní řečové promluvy lidí, které mají vždy svůj praktický dopad a určitým způsobem ovlivňují



počinání druhých. I takové hry mezi sebou hrajeme, aniž bychom si toho byli plně vědomi.

Velmi specifickou součástí práce bude kapitola věnována F. Schillerovi a jeho koncepci *hry*. V tomto směru bude hra vnímána zejména jako vyjádření plnosti lidského bytí. Až teprve díky hře se stává člověk plnohodnotným jedincem a svobodnou bytostí. Zmíněn bude také pudový základ člověka, který předurčuje možnosti jeho seberealizace.

Závěrečná část diplomové práce bude věnována možnému vztahu *hry a kultury*. Podíváme se na hru jako na významného činitele při konstituování lidské kultury. Důraz tak bude kladen zejména na pojetí hry jakožto kulturního jevu. Významným elementem této části práce bude role hry v současné kultuře s ohledem na vznik *tzv. puerilismu*. Ten je výrazem nedospělého a dětinského chování současné společnosti. V tomto ohledu je tak spíše znakem rozkladu a degradace lidské kultury.

## 2. MOŽNÉ INTERPRETACE FENOMÉNU HRY

### 2.1 Hra jako symbol a metafora

*"Hra se stává kosmickou metaforou veškerého vyjevování a mizení  
jsoucích věcí v časoprostoru světa."<sup>1</sup>*

Všichni si můžeme položit otázku - co vůbec víme o kosmickém dění? Je třeba si uvědomit, že pohyb světa je něco nadlidského a těžko uchopitelného. Dění ve světě se snažíme pochopit analogiemi a symboly, které nám pomáhají světu porozumět a vytyčit jeho hranice.<sup>2</sup> Právě tímto směrem se ubíraly myšlenky Eugena Finka, když uvažoval o hře jako o možném symbolu světa. Především chtěl lépe uchopit *"naše přebývání v bytí světa, jemuž rozumíme, naše splynutí s věcmi, naše zasazení do přírody, celá naše původní životní naivnost, nesená propastnou důvěrou v bytí."*<sup>3</sup>

Podle Finka můžeme lidskou hru vnímat jako nezpochybnitelný antropologický fenomén. Hra je brána jako zvláštní typ chování, které rozvíjí lidskou fantazii. U kosmické hry je však situace jiná - tu nelze vnímat jako fenomén. Nemůže se totiž prokázat jako objektivní dění, které by bylo pozorovatelné. Na hru světa jednoduše nemůžeme ukázat a nemůžeme ji vědecky zkoumat. Je jen pouhou myšlenkou. Zkoumání myšlenky je však problematické - je to jen pouhý přelud? Nebo se jedná o něco, co neodpovídá skutečností ve světě? Když se podíváme na Platonovu ideu, tak ta také není postihnutelná smysly, ale přesto je na pomyslném žebříčku "jsoucnosti" na vyšší příčce, než běžné smysly uchopitelné věci ve světě. Podobné to může být i s myšlenkou o hře světa. "Hra světa" je spekulativním symbolem, který ale může posloužit k výkladu pohybu skutečnosti světa, a to právě díky analogii k lidské hře. Specifické struktury lidského konání tak nakonec převedeme na celek

<sup>1</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 77.

<sup>2</sup> Petříček, M., *Eugen Fink a jeho kosmologická filozofie* In: Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 17.

<sup>3</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 20.

světa. Tento přístup dokonce otevírá i nové otázky, například jak se člověk vztahuje k celku světa.<sup>4</sup>

Podle Finka je hra schopna znázornit to, co je filozofie, přičemž filozofie je zde chápána jako "*způsob výkonu lidské existence*".<sup>5</sup> Při hře nezůstává člověk sám v sobě, nýbrž naznačuje celek světa. Hra tak v konečném důsledku získává světový význam, jelikož vždy odkazuje k člověku. Nikdy však nestojíme před světem jako celkem, tak jak je tomu možné u ostatních věcí ve světě. Jak tedy o světě jako celku víme? Není to jen pouhý výmysl? Žijeme zkrátka v určitém prostředí, ve kterém se orientujeme na věci.<sup>6</sup>

Fink si uvědomuje, že nám jednoduše chybí pojmy, kterými bychom mohli popsat a přiblížit vztah člověka ke kosmu (ke světu). Do popředí se vždy dostával spíše vztah člověka a něčeho božského. Z tohoto důvodu nám teď chybí potřebný pojmový aparát, který by byl schopen vyjádřit vztah člověka a kosmu. Na vině je zde teologický charakter metafyziky.<sup>7</sup>

S úvahami týkajícími se běhu světa se můžeme setkat již u Hérakleita. Podle něj je věk "*hrající si chlapec, sunoucí kaménky ve hře - chlapecké království*"<sup>8</sup>. V tomto konceptu je hra pojímána jako určité původní vytváření věcí. Svět jednoduše funguje jako hra. Tvořivost a síla bohů je od hry odvozena, z tohoto důvodu je vztah mezi člověkem a světem původnější, než vztah mezi lidmi a bohy. Kde se ale taková hra odehrává? Hra světa se nikdy nemůže odehrávat mezi věcmi ve světě, jelikož ona je tím, kdo "dává". Z tohoto důvodu nemůže být jednou z možných daností.<sup>9</sup> Postavení člověka ke světu samo o sobě není žádným

<sup>4</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 29-30.

<sup>5</sup> Schwarz, F.-A., *Přednáška Eugena Finka "O bytnosti filosofie"* In: Chvatík, I., Kouba, P., *Fenomén jako filosofický problém*. Praha: OIKOYMENH, 2000, s. 216.

<sup>6</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 34-36.

<sup>7</sup> Tamtéž, s. 38.

<sup>8</sup> Svoboda, K., *Zlomky předsokratovských myslitelů*, Praha: Nakladatelství Československé akademie věd, 1962, s. 62.

<sup>9</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 42.

faktem nebo tématem. Je to dáno otevřeností člověka ke světu - až na tomto základě se můžeme setkat s určitými fakty a fenomény, které se mohou objevit. Nejedná se zde o nic samozřejmě daného.<sup>10</sup>

Člověk má své typické vlastnosti a schopnosti, kterými se odlišuje od ostatních tvorů a věcí ve světě. Ty se pak následně stávají jakýmsi prostředkem sebezdokonalování člověka. Lidé svou činností mění podobu světa a tím prezentují svou nadřazenost. Zároveň však tuší, že existují bytosti mocnější než oni. V průběhu života se setkáváme se zásahy něčeho, co se vymyká lidské vůli (např. lidské osudy jsou mnohdy jiné než jaké bychom je chtěli mít). Ve vztahu k těmto mocnostem si je člověk vědom své nedostatečnosti. Toto určuje základ naší duchovní tradice.<sup>11</sup>

Zároveň má ale člověk i své animální potřeby a je pudově založený. Lidé se tak nacházejí v místě, kde zároveň rozumí zvířatům i bohům. Jsou něco mezi nimi - duchovní i smyslovou bytostí, zvířecí a božskou bytostí, klesají do zvířecí říše a potom se opět zvedají směrem k bohu. Člověk je tak bytostí, která sestává ze dvou protikladných poloh. Tato dualita je však předmětem Finkovy kritiky, jelikož tento přístup odpoutal pozornost od vztahu člověka a světa.<sup>12</sup>

Pohyb světa připodobňující hru nelze vyložit na základě lidských her, které se již vyskytují uvnitř hranic světa. Hra světa je zde míněna spíše jako spekulativní pojem, který jen naznačuje způsob myšlení o této problematice. Lidská hra je na rozdíl od toho fenoménem, který můžeme antropologicky zkoumat. Lidská hra předpokládá otevřenost pro svět a něco tak o světě již musí vědět. Abychom pochopili hru, musíme již určitým způsobem poznat svět a jeho fungování. Samotným přemýšlením o hře se jí spíše vzdalujeme, neboť hra tak ztrácí svou životní naivitu,

---

<sup>10</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 55.

<sup>11</sup> Tamtéž, s. 56-57.

<sup>12</sup> Tamtéž, s. 57-58.

uvolněnost a pocit radosti.<sup>13</sup> Vždyť "*hrající si člověk nemyslí a myslící člověk si nehraje.*"<sup>14</sup>

Každý z nás je svědkem hry, jelikož byl už někdy hráčem. Hra je běžnou skutečností světa člověka. Je všem známá, a proto není nutné ji nijak zvlášť osvětlovat. Obeznamenost s pojmem hra je zcela veřejná. Patří do našeho sociálního světa a je všem zcela důvěrná. V hraní jsme ve společném kontaktu s ostatními lidmi, neboť nejsme izolováni jeden od druhého. Ve hře doslova žijeme a stáváme se tak subjektem hry.<sup>15</sup> Herní obec se stává jednou z možností sociální existence. Hra je vždy otevřená pro další spoluhráče.<sup>16</sup> Hra je pro nás něčím důvěrně známým. Z tohoto důvodu jsme v malé výhodě, protože nemusíme hru odkrývat jako jiné, méně zřejmé fenomény. Samotné hraní je činnost, kterou velmi dobře známe. Skýtá možnost uvolnění, spatřujeme v ní volnost života a rozpoznáváme svobodně zvolená pravidla. Avšak i v životě dospělých jedinců rozpoznáváme určité herní prvky - například během flirtování, ve sportu, v divadle apod.<sup>17</sup>

I zvířata si hrají. V tomto ohledu je mezi člověkem a zvířetem jistá příbuznost. Člověk je však méně spjatý se samotnou přírodou a stává se tak svobodnějším tvorem než zvířata. Lidé žijí v neustálém strachu a v péči o svůj život. Život se pro nás stává úkolem, jednáme tak, abychom dospěli ke zdařilé existenci.<sup>18</sup> Lidský život je podle Finka náročný z hlediska pracovního nasazení. Hra nám však náš život zpřijemňuje. Díky hře se náš život může stát lehčím. Vyvolaný pocit štěstí a uspokojení je skutečný, i když se děje na platformě neskutečna. Vhodným příkladem může být například divadelní představení. Když se jako diváci postupně dostáváme do říše zdání (tj. do toho, co herci na jevišti představují), tak

---

<sup>13</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 78-83.

<sup>14</sup> Tamtéž, s. 78.

<sup>15</sup> Fink, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 7.

<sup>16</sup> Tamtéž, s. 20.

<sup>17</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 31.

<sup>18</sup> Fink, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 7-13.

cítíme skutečnou radost. Náš reálný život se díky hře postupně dostává do oblasti, kde jsme schopni náš život určitým způsobem přetvářet. Můžeme být kým chceme - má to však jen jedno omezení - vše je jen pouhou iluzí.<sup>19</sup>

Svět hry je sám o sobě něčím, co není reálné. A to i přesto, že v sobě obsahuje objekty, které reálné jsou. Těmi objekty zde míníme skutečné hrající lidi na jevišti. Avšak nakonec i jejich nezpochybnitelná "reálnost" je lehce narušena, neboť se jedná o lidi, kteří pouze zastávají svou vlastní roli v rámci divadelní inscenace. Svět hry tak není ničím skutečným, ale nelze říci, že by to *nic nebylo*. Svět hry je něčím, co je uzavřeno samo do sebe a vymezuje se vůči všemu okolo něj. Zároveň však není žádnou "trhlinou" v realitě, protože reálná souvislost věcí zůstává zachována. Jedná se jen o určitý druh zdání, které ale má v reálném světě své místo.<sup>20</sup>

Člověk se liší od zvířete tím, že neustále myslí na svou budoucnost, na to, jaký to má "všechno" smysl. Jednoduše chce pochopit, proč na světě je. Člověk si vždy volí nějaký svůj konečný účel, neustále však tápe, jelikož neví, zda zvolil dobře nebo nikoliv. Ve výsledku se člověk stává tvorem neklidným a nejistým. Hra se od tohoto stylu života výrazně odlišuje. Na rozdíl od lidského života totiž nemá žádný konečný účel a není narušena nějakou svou vlastní nejistotou. Spíše je *oázou štěstí* v našem životě, který je vyplněn neustálým dosahováním štěstí a hledáním konečného účelu. Hra nás jednoduše unáší. Když si hrajeme, jsme oproštěni od shonu a každodennosti. Nemůže tak být pravda, že hra je zcela bezúčelné jednání. Sice nemá žádný konečný nejvyšší účel, ale své interní účely si ponechává. Pro dospělého člověka je hra místem, kde najde klid a odpočinek.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 96-97.

<sup>20</sup> Tamtéž, s. 126.

<sup>21</sup> Fink, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 14-16.

Hra přerušuje kontinuitu našeho žití, který se snažíme vyplnit konečným cílem a následnou spokojeností v našem životě. Nesmíme zapomínat, že každá hra má svůj smysl. Za hru nelze považovat pouze samovolný pohyb části těl, to není projevem toho, že si je člověk vědom, že "hraje". Všechny tělesné pohyby musí mít nějaký svůj smysl. Za interní smysl hry považujeme smyslovou souvislost mezilidských vztahů a činů. Za externí smysl hry považujeme význam, který má hra pro ty, kteří se teprve rozhodují, zda se ke hře připojí. Popřípadě význam hry pro diváky, kteří se na hře nepodílejí a ani nebudou.<sup>22</sup>

Každá hra má svou hračku - tedy to, s čím si hrajeme. Běžně se nevyskytuje v přírodě, ale je umělou věcí, která byla člověkem utvořena do požadované formy. Nástroj hry ale nemusí být vždy něco nutně uměle vytvořeného, ale může to být i produkt přírody, například kousek dřívka nebo větvičky, která zastupuje panenku. Pro malou holčičku pak větévka není hračkou, ale dítětem. Ona již není hráčem, nýbrž matkou. Stále si je však velmi dobře vědoma toho, že se jedná pouze o kousek větve zastupující objekt panenky. Dobrovolně však přistoupila na pravidla této hry. Hrající holčička se tak pohybuje ve dvou dimenzích. Samotná hračka je prostým objektem v realitě, ale zároveň v sobě nese atribut "hračkovitosti", který je současně něčím magickým. Člověk okolo sebe potřebuje hmotné věci, jelikož je na ně odkázán. Při práci potřebuje kladivo, v lásce potřebuje postel, v moci potřebuje do rukou meč a v hraní potřebuje svou vlastní hračku.<sup>23</sup>

Hrající si člověk je rozštěpenou osobností. Navenek provádí všem dobře známý akt - je hráčem. Zevnitř je však příjemcem určité role. Hráč doslova *ukryje* sám sebe pod svou roli. Zároveň si je dobře vědom toho, co dělá, a dokáže se opět navrátit zpět do své původní "podoby". Existence hráče je tak zdvojená. Všechny momenty se spojí dohromady a vytváří "svět hry". Ve světě hry je zakotvena role hrajícího si člověka,

---

<sup>22</sup> Fink, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 17-19.

<sup>23</sup> Tamtéž, s. 21-22.

herní společenství, herní pravidla, předměty a další. Každé jednotlivé hraní je jeho částečnou produkcí.<sup>24</sup>

Samotný akt hraní je více než jen hraní si uvnitř světa, jedná se zde o způsob transcendence člověka z mezí, kterými se sám obklopil. Ve hře se člověk realizuje a volí sebe sama. Ve svých svobodných rozhodnutích mění sám sebe na bytost, která je zcela jedinečná. Náš život je tak utvářen svobodným jednáním, nesmíme však zapomínat, že takový život nelze opustit. Jsme stále zodpovědní sami za sebe, za to, co jsme ve světě vykonali a jak jsme ovlivnili druhé. Tuto naši historii nelze opustit - a nebo ano? Vždyť právě ve hře je to možné, ale jen způsobem, který se zdá být "neskutečný". Hra nám vrací svobodu a nezodpovědnost. Na základě těchto pocitů cítíme hravost. Neskutečnost je určitým vztahem člověka ke světu.<sup>25</sup>

Hra je určitým vydělením, tj. vymezuje se vůči ostatním činnostem člověka, které mají svůj vlastní účel a dohromady dávají určitý návod, jakým způsobem žít náš život. Herní činnost se však od tohoto distancuje a uzavírá se do sebe - má svůj vlastní čas a prostor.<sup>26</sup> Svět hry tak nemá v podstatě v reálných souvislostech své místo. Oba dva prostory - herní svět a reálný svět - se však navzájem neprolínají. Svět hry nesestává pouze z volných myšlenek, ale má vždy i své reálné dějiště. Není reálnou věcí mezi ostatními reálnými věcmi, ale potřebuje reálné objekty ke svému fungování. Není tak čistě subjektivní záležitostí. Hra se zde stává radostí z určitého způsobu zdání, které je však nevyzpytatelné, jelikož člověk může této zdánlivosti propadnout. Jejím prostřednictvím může unikat z reality pryč.<sup>27</sup>

Je však nutné si uvědomit, že hra není jen pouhým zdáním, ale je také skutečným chováním, které v sobě zahrnuje prvek určitého

---

<sup>24</sup> Fink, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 23.

<sup>25</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 252-253.

<sup>26</sup> Tamtéž, s. 255.

<sup>27</sup> Fink, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 24-25.



*zrcadlení*, tj. chování se podle nějakého vzorce (podle role). Například malé dítě se může chovat jako matka své panenky. V rámci zrcadlení se stává libovolná věc symbolem, neboť něco reprezentuje. Ve výsledku se tak lidská hra jeví jako symbolické jednání.<sup>28</sup>

## 2.2 Hra jako nekonečný pohyb a vodítko ontologické explikace

Pro H.-G. Gadamera je hermeneutika něčím mnohem základnějším a niternějším, než jen běžnou vědeckou metodou. Hermeneutika je praktickou záležitostí, je to umění pochopení. Vede nás mimo jiné k tomu, abychom dělali věci způsobem, který bude pochopitelný i pro ostatní. Úkolem hermeneutiky není vytvoření pravidel pro chápání, ale měla by spíše sloužit jako nástroj, který používáme k tomu, abychom objasnili základy našeho chápání a vnímání. Interpretace vždy vyžaduje hlubší spoluúčast na straně interpreta. K vyjasnění těchto postupů využívá Gadamer právě *hru* jako vhodnou metaforu.<sup>29</sup>

Hra je pro Gadamera tou nejdůležitější cestou, kterou musíme následovat, pokud chceme pochopit základy naší existence na tomto světě. Hra nás jednoduše vede k pochopení. Prostřednictvím hry je možné vysvětlit, co spočívá v základech lidského porozumění. Gadamer dodává, že lidské vědomí v procesu pochopení je podobné jako u dětské hry, tzn. pokud chceme pochopit text, vyhodnotit konkrétní situaci nebo konverzaci, naše vědomí se nachází v obdobném stavu jako při dětské hře. Každá interpretace tak má povahu hry. Když si hrajeme, tak interpretujeme. Hra otevírá prostor pro nové přístupy a spontánní nápady. Není omezená jen na určité oblasti života, ale má mnohem obecnější charakter. Hra je stavem mysli.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Fink, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 31.

<sup>29</sup> Steinholt, K., Traasdahl, E., *The Context of Play in Hans-Georg Gadamer's Hermeneutics: An Educational Approach* In: Reifel, S., *Theory in Context and Out*. Westport: Ablex Publishing, 2001, s. 75-76.

<sup>30</sup> Tamtéž, s. 76-77.

V 18. století se stává estetika samostatnou oblastí. Kant jako první moderní myslitel osvobodil estetiku od vědeckých požadavků tím, že ukázal její autonomii. Umění se stává něčím, co je odděleno od subjektu a umělec ztrácí své tradiční místo ve společnosti. Této subjektivizace estetiky si všímá i Gadamer, jakožto nutný důsledek oddělení subjektu a objektu. Gadamerovým úmyslem bylo přestat chápat hru jako něco ryze subjektivního; jako něco, co má čistě subjektivní význam (např. jako v koncepci Friedricha Schillera). Když hovoříme o hře ve vztahu k umění, neodkazujeme na pozici umělce, ale hovoříme o způsobu bytí díla samotného. Pro Gadamera je hra přirozeným procesem a přístup hráčů nijak nedeterminuje povahu hry. Spíše naopak - právě povaha hry určuje přístup jednotlivých hráčů. Dokonce i jednotlivá pravidla jsou určena hrou samotnou a nikoliv hrajícími hráči.<sup>31</sup>

Jaký je však způsob bytí hry jako takové? Nejde zde o estetické vědomí, ale o zkušenost umění. Ta je způsobem bytí uměleckého díla, které spočívá v tom, že se samo stává zkušeností působící na člověka. Subjektem zkušenosti je tak samo umělecké dílo, není to člověk, který dílo zakouší. Hra má svou vlastní bytnost, která je ale zcela nezávislá na těch, kteří si hrají. Hra je dokonce i tam, kde si nikdo nehraje. Hra se stává hrou prostřednictvím hrajících, kteří hru znázorňují.<sup>32</sup>

Slovo "hra" můžeme použít v různých spojeních - hra světla, hra vln, souhra rukou a nohou nebo hravé mihotání. Vždy se však jedná o určitý pohyb "*sem a tam*". Takový pohyb nemá žádný vytyčený cíl, který by následoval. Hra se tak stává pohybem, který nenásleduje žádný cíl.<sup>33</sup> Je stále pokračujícím procesem, který se neustále obnovuje. Hra je spontánním pohybem. Každá hra má však i svá pravidla a uspořádání,

---

<sup>31</sup> Spariosu, M., *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*. New York: Cornell University Press, 1989, s. 134-136.

<sup>32</sup> Gadamer, H.-G., *Pravda a metoda I*. Praha: Triáda, 2010, s. 103-104.

<sup>33</sup> Tamtéž, s. 104-105.

kteřá se projevují ve kmitavém pohybu *sem a tam*.<sup>34</sup> Pro stanovení bytnosti hry je pohyb *sem a tam* naprosto zásadní, přičemž nezáleží na tom, kdo nebo co pohyb provádí. Pro tento druh pohybu není potřeba mít nějaký povrch, na kterém se bude pohyb uskutečňovat. Hra leží v pohybu jako takovém. Je určitým výjevem, který vnímáme jako celek - např. hra světla je komplexní událostí, která se vyjevuje ve svém celku.<sup>35</sup>

Ani jeden z pólů pohybu *sem a tam* není cílem, jelikož se pohyb vždy vrací zpět. Aby mohl být takový pohyb vůbec možný, je zapotřebí disponovat určitým prostorem. Pohyb ve hře se stává samopohybem, který charakterizuje všechno živé. Energie pohybu spočívá v něm samém. Hra je pohybem, který vzniká na základě přebytku a živosti samotné. Lze to spatřovat i v přírodě - např. divoký rej komárů nebo hrající si zvířecí mláďata. Můžeme předpokládat, že všechny tyto aktivity zřejmě pocházejí z přebytku energie.<sup>36</sup>

Jaký je vztah bytnosti hry a hravého chování? Podle Gadamera "*veškeré hraní spočívá v tom, že jsme hráni*."<sup>37</sup> Hra se stává elementem, který drží nad samotným hráčem svou moc. To je mimo jiné důvod, proč jsme jako lidé hrou okouzleni. Jsme jednoduše něčím pokoušeni. Subjektem hry se zde stává hra sama, nikoliv hráč. Hra je pánem, který si osvojuje své hráče a drží je ve své moci. V konečném důsledku z toho vyplývá charakteristický duch každé z her. Ten však nesouvisí s duchovním rozpořením hrajících si hráčů, ale s rozličným druhem pohybu, který se v konkrétní hře vyskytuje.<sup>38</sup>

Hra nemůže být odloučena od konkrétního života, ani nemůže být chápána jako jeho pouhý přídavek. Hru chápe Gadamer jako zásadní

---

<sup>34</sup> Steinsholt, K., Traasdahl, E., *The Context of Play in Hans-Georg Gadamer's Hermeneutics: An Educational Approach* In: Reifel, S., *Theory in Context and Out*. Westport: Ablex Publishing, 2001, s. 87.

<sup>35</sup> Gadamer, H.-G., *Pravda a metoda I*. Praha: Triáda, 2010, s. 105.

<sup>36</sup> Gadamer, H.-G., *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003, s. 27.

<sup>37</sup> Gadamer, H.-G., *Pravda a metoda I*. Praha: Triáda, 2010, s. 107.

<sup>38</sup> Tamtéž, s. 107.

kulturní fenomén. Hra je přirozenou lidskou aktivitou. Není jen procesem, ve kterém člověk odhaluje sám sebe, ale je zároveň i odkrýváním toho, jak se svět člověku jeví skrze situace, které ve světě zažívá.<sup>39</sup>

Hra je "*sebeředstavováním herního pohybu*"<sup>40</sup>. Ve hře se vždy něco prezentuje - tj. onen charakteristický pohyb, který hra představuje. Hraní si vždy žádá další členy, který se stávají společně svědky zakoušeného pohybu. Ve hře jsme všichni určitým způsobem propojeni, přičemž stačí zůstat v pozici pouhého diváka, který ke hře pasivně přihlíží. Jako vhodný příklad lze uvést publikum při tenisovém turnaji, které vždy synchronně sleduje míček, který dopadá ze strany na stranu. Tímto způsobem se diváci vnitřně účastní na opakujícím se pohybu. Ve výsledku se tak hra stává komunikativní činností. Mizí rozestup mezi samotným hráčem a tím, kdo pouze přihlíží.<sup>41</sup>

### 2.3 Sociologizující a psychologizující přístupy

Svět her je velmi rozmanitý, a proto existuje hned několik přístupů, jak se hrami zabývat. Zkoumání se ubírá několika různými směry.<sup>42</sup> Podívejme se nyní na vybrané přístupy z oblasti kulturologie a sociologie.

Pro kulturního historika Johana Huizingu je hra východiskem a zdrojem veškeré kultury. Bohumil Noska dodává, že v myšlenkách tohoto holandského autora si můžeme povšimnout, že pojem hry je pojímán velmi nejednoznačně a mnohoznačně. Huizinga chce dokázat původ kultury ve hře, ale má problémy s nevyjasněností samotného pojmu hry. Hrou se pro něj stává kdeco, co se navenek jako hra jeví. Hrou je všechno, v čem lze rozpoznat herní princip. Ve výsledku se tak hra stává

---

<sup>39</sup> Steinsholt, K., Traasdahl, E., *The Context of Play in Hans-Georg Gadamer's Hermeneutics: An Educational Approach* In: Reifel, S., *Theory in Context and Out*. Westport: Ablex Publishing, 2001, s. 78-83.

<sup>40</sup> Gadamer, H.-G., *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003, s. 28.

<sup>41</sup> Tamtéž, s. 28.

<sup>42</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 177.

spíše *polotermínem*. Celý kosmos se nakonec jeví jako hra.<sup>43</sup> Hra je kulturním jevem, nikoliv biologickou funkcí. Huizinga se staví proti koncepcím, které vysvětlují vznik hry fyziologickým způsobem, neboť v rámci tohoto postoje se hra stává něčím podřízeným, např. je podřízena něčemu biologickému. Hra by měla správně mít svůj smysl a cíl sama v sobě.<sup>44</sup>

Huizinga ve svých dílech rozdělil vývoj člověka na tři fáze: *homo sapiens* (člověk rozumný), *homo faber* (člověk dělný) a konečně *homo ludens* (člověk hravý).<sup>45</sup> Na základě tohoto rozdělení lze spatřit zásadní význam hry pro člověka a celé lidské společenství. Hra je pro Huizingu svobodným jednáním (*Co ale přikázané hudební produkce, dramatické realizace nebo rituální míčové hry - jsou skutečně svobodné?*<sup>46</sup>), čímž se odlišuje od přírodních procesů. Pro děti a zvířecí mláďata však tato svoboda nemusí nutně existovat, jelikož vzhledem ke svému věku jsou vedeny instinkty, které je k hravému chování vedou. Hru můžeme kdykoliv přerušit. Není fyzickou nutností ani mravní povinností. Nikdo nám nedává hru *za úkol*.<sup>47</sup>

Hra není součástí obyčejného života, ale naopak - z každodennosti vystupuje. Neplatí zde představa, že hra je něčím nevážným. I hra může být brána zcela vážně, například hra na lékaře. I taková hra nás může plně upoutat a stát se vážností. Každá hra je uzavřená a ohraničená. Odehrává se uvnitř určitého času a prostoru. Vždy začíná a končí v nějakém okamžiku. V případě, že je hra tímto způsobem ohraničená, je možné ji i opakovat. Hrací prostor byl vytvořen s určitým úmyslem. Hrací

<sup>43</sup> Noska, B., *Problémy "pojmu" hra* In: Nosek, J., *Hra, věda a filosofie*. Praha: Filosofia, 2006, s. 44.

<sup>44</sup> Černý, J., *Člověk a hra u Johana Huizingy* In: Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 218.

<sup>45</sup> Sproedt, H., *Play. Learn. Innovate.: Grasping the Social Dynamics of Participatory Innovation*. Sønderbork: BoD, 2012, s. 55.

<sup>46</sup> Noska, B., *Problémy "pojmu" hra* In: Nosek, J., *Hra, věda a filosofie*. Praha: Filosofia, 2006, s. 48.

<sup>47</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 14-15.

stůl, aréna, jeviště nebo filmové plátno - vše se stává posvěcenou půdou, v jejímž rámci platí určitá pravidla. Hra je dočasným světem sám pro sebe, určeným k tomu, aby v jeho rámci probíhal určitý děj. Uvnitř tohoto prostoru vždy panuje řád - hra se tak stává řádem. Prostřednictvím něj vnáší do světa jistou dokonalost. Dotýkáme se zde i estetické oblasti, jelikož řád souvisí s krásou. Vždy jde o vytváření formy podle nějakého řádu.<sup>48</sup>

Hra v sobě obsahuje prvek napětí a pocit nejistoty. Jako příklad uvedme hazardní hry, které svou atraktivitu staví právě na pocitu určitého neklidu. Každá hra má svá vlastní pravidla, která jsou určením toho, co platí uvnitř vytyčeného prostoru. Pravidla jsou vždy závazná, když se překročí, tak celý svět hry se hroutí a hra jako taková končí. Když budeme jednat proti pravidlům, tak hru akorát zkažíme. Tajemnost hry a její odlišnost lze spatřit v nošení masek, prostřednictvím kterých se člověk vydává za jinou bytost. Doslova "se stává" jinou bytostí. Mystický ráz hry bývá spojován s obřady a fantazií člověka.<sup>49</sup>

Všechny tyto poznatky můžeme shrnout do konečné a výstižné definice: *"Podle formy [...] můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno "jen tak" a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užítku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné."*<sup>50</sup>

Francouzský sociolog Roger Caillois vyzdvihuje především Huizingovy schopnosti dobré analýzy základních vlastností hry a

---

<sup>48</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 15-17.

<sup>49</sup> Tamtéž, s. 17-20.

<sup>50</sup> Tamtéž, s. 20.

poukázání na hru jako na něco, co zaujímá výsadní roli ve vývoji lidské společnosti. Caillois vnímá hru v pojetí Huizingy jako určitý element, který vdechuje život základním kulturním projevům (umění, filozofii, poezii apod.). Neklade však důraz na popis her samotných a na jejich možnou klasifikaci. Vypadá to, jako kdyby si všechny hry byly podle Huizingy navzájem podobné a vyjadřovaly stejný postoj. Ve výsledku se tak Huizinga nezabývá studiem her, ale spíše zkoumá ducha hry v oblasti kultury. Navíc se údajně omezuje pouze na duchovní princip soutěživých her s pravidly.<sup>51</sup>

Roger Caillois vnímá hru jako množinu herních prvků. Nejedná se zde pouze o samotnou herní aktivitu, ale hra v sobě zahrnuje i také další herní prvky, symboly apod. Pokud některý z prvků schází, tak hra není možná, popř. není plnohodnotná. Hra je představa celku, který je neměnný a uzavřený od začátku do konce. Všechny součásti jsou určeny k fungování a vzájemné propojenosti.<sup>52</sup>

Stejně jako Huizinga, i Caillois vnímá hru jako určitý typ rizika. Hry často bývají spojeny se sázkou, přijatým rizikem a očekávaným výsledkem. Hra je systémem pravidel, která určují to, co je povoleno a zakázáno. Proti pravidlům se nelze odvolat. Pokud se má hrát hra, tak je nutné disponovat vůlí po udržování pravidel, jinak hra není možná. Metaforicky lze hovořit o pravidlech i v jiných oblastech, např. v jednání nebo obchodním řízení. I na tyto aktivity se vztahují podobné konvence jako u her. Hra evokuje volnost, kterou Caillois ztotožňuje s nenuceným pohybem, např. hra vln na moři. Hra vždy probíhá mezi prvky, které fungují ve vzájemném souladu. Nic se však nesmí přehánět, jinak by se hra vymkla kontrole a celý systém by se rozpadl.<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 25.

<sup>52</sup> Tamtéž, s. 12.

<sup>53</sup> Tamtéž, s. 13-14.

Hry jsou prospěšné také pro individuální rozvoj jedince, např. při formování povahy u dětí. Hry podporují tělesné a duševní schopnosti. Hra připravuje děti na překonávání překážek a problémů, které mohou v životě nastat. Je tak často spojena se sebeovládáním člověka, přičemž tento návyk rozšiřuje. Často nezbyvá nic jiného, než se "povznést" nad neočekávaným výsledkem hry. V takových případech je potřeba jistého sebeovládání. Hra předpokládá volný čas. Kdo nemá volný čas, ten si nehraje. Hra nemá výsledky a nic neprodukuje. Tím se liší od vědy, která prostřednictvím svých výsledků přetváří svět.<sup>54</sup>

Hry jsou stálé. Různé instituce a říše zanikají nebo se mění, ale pravidla her zůstávají neměnná. Hry mají jinou míru důležitosti, proto disponují jinou setrvačností - hry mají setrvačnost věcí bezvýznamných. Mají výsadu kontinuity, stejně jako listí na stromech, které opadá, ale vrátí se vždy příští rok. U her se však setkáváme s větší proměnlivostí, jelikož mají více podob. Důležitá je však jejich schopnost adaptovat se všude ve světě. Lze tak konstatovat, že v oblasti her existuje univerzálnost principů, pravidel a nástrojů.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 18-20.

<sup>55</sup> Tamtéž, s. 96-97.



### 3. HRA JAKO PROTIKLAD VÁŽNOSTI?

Podle Eugena Finka bývá často lidská hra interpretována jako jednání, které je nevážné.<sup>56</sup> Na první pohled se může hra zdát jako lidská činnost, která stojí proti samotnému pojmu myšlení, které je naplněné samou vážností.<sup>57</sup> Hra je aktivitou, která slouží primárně k zotavení a uvolnění člověka, který je sužován starostmi.<sup>58</sup> V tomto smyslu je hra pouhou zábavou a nevážným jednáním - *"stojí proti životní vážnosti, starosti a práci, stojí proti péči o duševní spásu."*<sup>59</sup> Hra má charakter určitého přerušení nepřetržitého boje člověka o porozumění, úsilí a poctivost. To by měly být údajně atributy, které naplňují život člověka. V našem životě tak neustále střídáme napětí s uvolněnějšími chvílemi. V rytmu lidského života si tak hra své místo vždycky najde, i když její role je omezená. V tomto kontextu vnímáme hru často jako pouhý doplněk v životě, který slouží k zotavení.<sup>60</sup>

Z tohoto důvodu se dnes hra doporučuje člověku zejména jako diagnostický prostředek pro jeho nemocnou duši. Jak však v tomto případě přesněji chápat povahu hry? Je hra jako diagnostický prostředek stále jen okrajovým jevem?<sup>61</sup> Na hru se totiž můžeme dívat i jako na důležitý nástroj, který nám pomáhá se uvolnit. Právě tím se ale stává hra jedním z důležitých fenoménů života.<sup>62</sup>

#### 3.1 Hra jako základní existenciální fenomén

Zaměřme se nyní na hru u dětí. V dětském světě je hra důležitým elementem života dětí. V dětském věku je hra součástí jejich psychického ustrojení. V době dospívání však element hry ustupuje stále více do

<sup>56</sup> Fink, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 9.

<sup>57</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 19.

<sup>58</sup> Fink, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 9.

<sup>59</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 21.

<sup>60</sup> Fink, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 9.

<sup>61</sup> Tamtéž, s. 10.

<sup>62</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 21.

pozadí. Dětská hra je méně bezelstná, vždyť téměř všechny děti si hrají nevinně. Hra dospělých je však již plná *tajemných věcí* a konvencí, např. jak by se měl správně zachovat muž k ženě, hodnosti lidí apod. Celý tento svět konvencí je podle Finka svým způsobem také hra. Na rozdíl od dětí si však dospělý člověk hraje více tajemně a při hře si nasazuje masku. Na základě tohoto zjištění vidíme, že hra vůbec není okrajovým jevem ve světě, ani náhodným fenoménem.<sup>63</sup>

V průběhu dospívání se dostává stále více do popředí vážná stránka života člověka. Význam a rozsah hry se tak pro jedince zmenšuje.<sup>64</sup> Zdá se, že pro dospělého člověka má hra minimální hodnotu. Postupem času začíná být spíše nahrazována jinými fenomény a stává se příležitostnou zábavou.<sup>65</sup> Ve skutečnosti je pro Finka hra *základním existenciálním fenoménem*. Lidskou existenci, která je sama o sobě z velké míry nevyzpytatelná, určuje na elementární rovině smrt, práce, vláda, láska a právě *hra*. Jedná se o elementy, které určují základní strukturu lidské existence. Člověk je v životě smrtelníkem, dělníkem, bojovníkem, milovníkem a *hráčem*. Člověk se stává člověkem tam, kde si *hraje*, bojuje, vzdoruje smrti a miluje.<sup>66</sup> Práce, vláda, láska a hra jsou základními fenomény, které dohromady tvoří metafyziku. Na opačné straně pak zbývá poslední fenomén, a to smrt. Můžeme tak u Finka spatřovat fenomény, které dohromady určují celý život jedince, v kontrastu se samotnou smrtí, která značí věčnou prázdnotu.<sup>67</sup>

Od dvacátého století se hra stává nezbytnou součástí lidského života. Vždyť jak by naše životy vypadaly, kdyby nebylo hry? Existence člověka by byla podstatně chudší. Naše dětství by bylo ochuzené a

<sup>63</sup> Fink, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 10-11.

<sup>64</sup> Tamtéž, s. 11-12.

<sup>65</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 21.

<sup>66</sup> Fink, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 11-12.

<sup>67</sup> Uzelac, M., *Živý či mrtvý? O zakládajícím charakteru základních pojmů Eugena Finka* In: Chvatík, I., Kouba, P., *Fenomén jako filosofický problém*. Praha: OIKOYMENH, 2000, s. 144-148.

emočně vyprázdněné. Dětem by chyběl nutný rozvoj kreativního myšlení a fantazie. Tyto aspekty by se nutně negativně promítly do tvořivosti člověka. Ukazuje se, že hra nás učí, doplňuje a vytváří. Dokáže člověka soustředit k nějaké věci nebo činnosti a osvobodit ho od každodennosti. Někdy dokáže hra dokonce proměňovat každodennost v posvátno, v nějaký mimořádný okamžik. Existence hry zároveň oslabuje soupeřivost a boj - vždyť *hra je jen hra*. Agresivita v rámci herního prostředí není skutečná, je jen "*jakoby*".<sup>68</sup>

Hra je důležitá v procesu seberealizace jedince. Existence člověka je hrou obohacena a člověk díky ní dostává (i přijímá) nové podněty, tvary a styly života. Jedinec ve hře vyzkouší své schopnosti a dovednosti, což hraje důležitou roli při utváření celkové osobnosti. Výsledkem úspěšného hraní je mimo jiné posílení individuality a nezaměnitelnosti každého jedince. Hra v člověku rozvíjí to, co v něm ještě nebylo rozvinuté. Díky hře se nám otevírají nové obzory a perspektivy života.<sup>69</sup>

### 3.2 "Neskutečnost" hry

Každé lidské jednání je smysluplné a směřuje k určitému konečnému účelu. Hra má však jiný charakter. Je jednáním, které postrádá tuto smysluplnost. Je aktivitou, která je chápána jako nevážná a přísluší jí tak atribut zdánlivosti. Zábavné hry na zkrácení času jsou toho jasným důkazem. Krácení času nelze považovat za aktivitu vážnou. Neskutečnost (zdánlivost) je zde onou nevážností. Hra je jen konání "*jakoby*". Charakter neskutečnosti je patrný i v divadelní hře, ve které herec hraje svou roli. Jeho jednání je do značné míry dvojznačné, jelikož herec zastupuje dvě role - svou vlastní osobnost a postavu, kterou ztvárňuje ve světě hry.<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup> Eis, Z., *Lidské já a hra* In: Nosek, J., *Hra, věda a filosofie*. Praha: Filosofia, 2006, s. 99.

<sup>69</sup> Tamtéž, s. 100-101.

<sup>70</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 91.

My jako diváci pozorujeme, co se děje na jevišti divadla, tzn. setrváváme stále v našem světě, ale zároveň sledujeme také to, co se odehrává ve světě příběhu, tj. ve světě hry. Chápeme motivace postav, avšak zároveň si uvědomujeme, že jsou to osoby z masa a kostí, reálně existující v tomto našem světě. Zdá se, že svět hry je v tomto případě zrcadlovým odrazem našeho skutečného života, který se snaží napodobit.<sup>71</sup>

Hra zmírňuje životní vážnost. Dovoluje nám vybrat si, kým chceme být. Jako herci máme možnost volby. Ve hře si každý z nás může zvolit svou vlastní životní roli. Ovšem pozor - nezapomínejme, že vše je pouze zdánlivé. Vtělením se do své životní role jen využíváme jeden ze způsobů, jak uniknout našemu reálnému životu. Díky hře se dostáváme do modu jisté "neskutečnosti", ve kterém nejsme zatíženi reálným světem a tím, čeho všeho jsme v něm dosáhli a jaké v něm máme postavení. Všichni díky hře dostáváme šanci začít znovu s čistým štítem. Vidíme, že hraní jako takové je reálnou činností, která se děje mezi vážnými aktivitami v našem životě. Skutečnost hry je ale charakteristická tím, že je neskutečná, je jen "*jakoby*". V tomto ohledu hra kopíruje život, ale stále je jen iluzí a pouhou imitací.<sup>72</sup>

### 3.3 Další možné interpretace: vážnost vs. hra

Holandský kulturolog Johan Huizinga k našemu tématu dodává, že hru bezprostředně vnímáme jako protějšek vážnosti. Takový protiklad však není neochvějně udržitelný. I hra může být vážná. Pro lepší přiblížení problematiky poznamenává, že například smích vnímáme v jistém protikladu k vážnosti. Je však smích vždy nutně vázaný na hru? Hráči šachu hrají s naprostou vážností a nikoho nenapadne se během vypjaté šachové partie začít smát. Ukazuje se, že smích je pouze fyziologický akt, který je vlastní člověku. Zvířata se nesmějí, přestože hra je jim také vlastní. Se stejnou situací se můžeme setkat v komičnu, které

<sup>71</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 92.

<sup>72</sup> Tamtéž, s. 95.

vyvolává smích. Hra sama o sobě není komická. Komično spíše souvisí s bláznovstvím, avšak hra bláznivá není.<sup>73</sup>

Stejně jako Fink, i Huizinga vnímá hru jako něco, co stojí mimo uspokojování základních lidských potřeb. Je to činnost, kterou provádíme v době oddechu a odpočinku. Poskytuje nám osvěžení a potřebnou energii do života. Zároveň se ale hra stává pevnou součástí lidského života, protože tato stadia odpočinku se v životě pravidelně opakují. Hra se stává doplňkem běžného lidského žití a pomáhá upevňovat, popř. konstituovat, duchovní a sociální vazby. V tomto smyslu hra působí jako kulturní funkce. Její cíle tak stojí mimo oblast samotného uspokojování lidských potřeb.<sup>74</sup>

Podle Rogera Cailloise samotný výraz *hra* evokuje uvolněnou atmosféru a zábavu. Staví se proti vážnému životu člověka, a tak se jí nepřikládá příliš velká hodnota. Hra se vymezuje vůči práci, protože sama o sobě je vyplývaným časem. Je neplodná, jelikož při hře nic nevzniká. Sice během hry můžeme utužovat svoji disciplínu nebo rozvíjet naše schopnosti, ale pořád zde bude hra brána zejména jako pouhý rozmar, plýtvání času nebo volná kratochvíle.<sup>75</sup>

O problematice "*hry a vážnosti*" se také krátce zmínil H.-G. Gadamer ve svém díle *Pravda a metoda*. Můžeme namítat, že hra není pro člověka něčím vážným a slouží pro pobavení, avšak právě proto se také do hry zapojujeme. Zdá se, že z tohoto hlediska hra není něčím vážným. Podle *Gadamera* je tomu však právě naopak. Posvátná vážnost spočívá ve hraní samotném. Jsou v něm stále zastoupeny různé účelové vztahy a vazby. Hráč si je vědom toho, že hra je pouze hrou, ale je hrou ve světě, který je vážný. A je vážný z toho důvodu, že je veden mnoha účely. Hráč se musí pohroužit do samotného hraní, teprve tehdy plní

<sup>73</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 13.

<sup>74</sup> Tamtéž, s. 16.

<sup>75</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s.

hraní svůj účel. Právě díky vážnosti je hra hrou. Vážnost hry však není způsobena vztahem k něčemu vnějšímu, co bychom mohli označit za vážné. Nemáme zde na mysli nic, co by přesahovalo oblast hry. Pokud hru samu o sobě nebudete brát vážně, tak ji akorát zkazíte.<sup>76</sup>

---

<sup>76</sup> Gadamer, H.-G., *Pravda a metoda I*. Praha: Triáda, 2010, s. 103.

## 4. ZÁKLADNÍ PSYCHOLOGICKÉ HERNÍ POSTOJE

Roger Caillois usiloval ve svém díle o vytvoření základní typologie her, a to na základě nejsilnějších lidských instinktů - soutěživosti, chuti riskovat, napodobení a závratí (která nahrazuje lidskou schopnost vnímání). Všechny tyto typy se pohybují v rámci jednoho kontinua, které je tvořeno dvěma základními polohami. Jedná se o elementy *paida* a *ludus*. *Paida* značí akt bujení, aktivitu a spontánnost. Je typická zejména pro hru malých dětí. *Ludus* je charakterizován vynalézavostí, vypočítavostí a podřízením se pravidlům. S tímto typem hraní se setkáváme zejména u her dospělých, které bývají často určitým způsobem institucionalizované.<sup>77</sup>

### 4.1 Hry agónické povahy

Lze vypočítat základní čtyři psychologické postoje, které ovládají všechny hry. Prvním z nich je *agón*, který znamená soutěživost. Pod tento princip můžeme zahrnout veškeré závody a bojové hry. Svým způsobem pod tento princip spadá sport obecně, jelikož vždy v sobě obsahoval (a obsahovat bude) prvky boje, konfrontace, rivalství a soutěže. Pro všechny hráče je společné, že si hrají jen proto, aby všem ukázali svou nadřazenost a své schopnosti.<sup>78</sup> Z těchto důvodů se hráči tohoto typu mohou spoléhat jen sami na sebe. Mohou zvítězit jen díky své vlastní zásluze a podle stanovených pravidel.<sup>79</sup>

Základ celé struktury těchto her tvoří dvě strany - partneři, subjekty, oponenti či zápasníci. Oba dva póly mohou být reprezentovány jak jednotlivci, tak skupinami (týmy, družstvy). Lze do tohoto schématu též započítat i fandící diváky nebo jiné sympatizanty. Herní polarita se však může projevat i jinak. Jako příklad lze uvést hru "ano a ne" ("Padne mi

<sup>77</sup> Sproedt, H., *Play. Learn. Innovate.: Grasping the Social Dynamics of Participatory Innovation*. Sønderbork: BoD, 2012., s. 56.

<sup>78</sup> Walz, S. P., *Toward the Ludic Architecture: The Space of Play and Games*. Halifax: ETC Press, 2010, s. 64.

<sup>79</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 64.

na kostce šestka?" - ano/ne), kterou realizuje sám jedinec, jen tak "sám pro sebe". S něčím podobným se můžeme setkat i u jiných her, například když si malé dítě hraje s plastovými vojáčky apod. Sama polarita se může týkat i větší skupiny závodníků, kteří se vymezují vůči sobě, např. štafeta. Hra už tak není bipolární, ale stává se multipolární.<sup>80</sup>

"Sebehry" jsou typem her, kde si hraje pouze jedinec sám se sebou, například pro zkrácení dlouhé chvíle. Mohu hádat, zda něco stihnu nebo nestihnu, zda mi padne nebo nepadne číslo jedna, zda se do odpadkového koše trefím nebo netrefím, jestli dorazí výtah dříve, než napočítám do deseti apod. Takový typ her se sice interiorizovaný, ale je stále bipolární. Každá hra tohoto typu musí mít svá pravidla, která musí být stanovena již předem. Musí platit pro všechny zúčastněné, a to bez výjimek. Během samotného hraní se pravidla nesmí změnit. Nesmí být určena diktátem jen z jedné strany, přičemž nezáleží na tom, zda se jedná o pravidla tradiční nebo nově ustavená.<sup>81</sup>

Agónální hry často připomínají boj, ale o skutečný boj se nejedná - jsou pouze nápodobou boje. Smrt a zabití není účelem ani vítězstvím. Během hraní se může stát, že některý z hráčů zemře, ale to je pouze dílo nešťastné náhody. Můžeme se setkat s kulturami, kde členové poraženého mužstva byli následně rituálně obětováni bohům, avšak pozor - cílem hry nebyla smrt poražených, nýbrž sama sakralita hry. Zkrátka se hrálo podle pravidel, která byla ustavena již před samotným hraním. Opačně jsou na tom gladiátorské hry (*ludi gladiatorii*), které se objevovaly ve starém Římě. V těchto případech se jednalo o skutečný boj a již dopředu se počítalo s tím, že alespoň jeden z účastníků zemře. Tyto hry mají stále agónickou povahu, ale spadají spíše do kategorie soubojů.<sup>82</sup>

---

<sup>80</sup> Noska, B., *Problémy "pojmu" hra* In: Nosek, J., *Hra, věda a filosofie*. Praha: Filosofia, 2006, s. 52-53.

<sup>81</sup> Tamtéž, s. 54-55.

<sup>82</sup> Tamtéž, s. 56-57.



### 4.1.1 Lov tygrů

Jednou v noci, za mlhy, projížděla údolím karavana cirkusových vozů. Řidič nákladního auta usnul, sjel ze silnice a narazil do skály. Náraz porušil klec, ve které bylo převáženo pět bengálských tygrů, kteří při prvním vhodném okamžiku utekli do lesa. Policie a zaměstnanci cirkusu podnikli hon na tygry, avšak marně. Následně povolali pracovníka zoologické zahrady, který tygry uspal, a tím byla zvířata zachráněna.<sup>83</sup>

Na základě tohoto příběhu byla vymyšlena oblíbená dětská bojová hra *Lov na Tygry*. Hráči se rozdělí do čtyř skupin. První dvě skupiny představují uprchlé tygry a schovají se v lese na omezené ploše 300 x 300 metrů. Po pěti minutách se za nimi vydají zbylé dvě skupiny hráčů - ošetřovatelé. Ti mají u sebe zbraň se speciálními náboji, které zvíře na čas uspí. Místo nábojů se používají hadrové koule a každý hráč má u sebe vždy pouze jednu kouli (náboj). V tento okamžik se rozpoutá honička na omezeném terénu. Hráč (tygr), který je koulí zasažen, odchází ze hry a už se do ní zpátky nevrací.<sup>84</sup>

Na tomto příkladě si můžeme názorně ukázat jistá specifika bojových her, resp. her obecně. Všichni hráči se mohli svobodně rozhodnout, zda se hry zúčastní či nikoliv. Byla tak pro ně svobodnou aktivitou. Nikdo nebyl ke hře donucen. Jeho účast byla dobrovolná. Hra se odehrávala ve specifickém herním prostředí - v lese na přísně omezené ploše. Měla i svá pravidla, která bylo nutné respektovat. Tato pravidla byla určením toho, co se odehrávalo uvnitř vytyčeného prostoru. Pravidla jsou pro všechny závazná, pokud je někdo poruší, tak celý svět hry se zhroutl a hra jako taková končí.<sup>85</sup> A konečně - nikdo snad nepochybuje, že lov tygrů není běžnou součástí každodenního života.

---

<sup>83</sup> Zapletal, M., *Velká encyklopedie her I*. Praha: Leprez, 1995, s. 312-313.

<sup>84</sup> Tamtéž, s. 313.

<sup>85</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 18.

Dalším vhodným příkladem her agónálního typu může být i naprosto jednoduchá hra *Boj o pevnost*. Hráči se rozdělí na dvě mužstva. Jedna skupina se ukryje ve vyvýšené části (tj. pevnosti) a druhá skupina hráčů tuto pevnost začne dobývat. Pokud je hráč zasažen koulí, tak ve hře končí. Aby dal všem najevo, že již nehraje, posadí se vybitý hráč na zem. Čeká se, dokud nebudou vybiti všichni hráči. Tato hra trvá většinou jen pár minut, ale je plná vzrušení a napětí, což je pro hry agónálního typu charakteristické. Netřeba snad dodávat, že předpokladem úspěchu je poctivé jednání a spoléhání se na své vlastní schopnosti. Falešná obviňování a hádky dokážou zkazit každou hru.<sup>86</sup>

## 4.2 Agónální princip v archaických a kmenových společenstvích

Johan Huizinga považuje jakýkoliv zápas do určité míry za bezúčelný. Je spíše jen prostředkem zintenzivnění života člověka nebo skupiny lidí pomocí hry. Zápasy probíhají samy v sobě a samy pro sebe. Cílem hry je samotný průběh boje, to, jakým způsobem bude zápas probíhat. Přičemž je úplně jedno, co bude následovat po něm. Hrát však musí vždy více týmů, aby jeden mohl zvítězit nad tím druhým. To znamená, aby se jedna strana ve výsledku ukázala jako ta silnější. Úspěch jednotlivce lze převést na úspěch celé skupiny, tj. na konci vítězí celé mužstvo. V agónálním principu chceme především překonat druhé. Důležité je být první, být tím, kdo bude v budoucnu uctíván. Důsledkem vítězství je čest a uznání.<sup>87</sup>

Archaická společnost mívala dualistický charakter. Kmeny se dělily na dvě poloviny (frátrie), které měly své vlastní totemy. Naše povinnosti, zákazy a zvyky, které musíme dodržovat, se odvíjí od členství v konkrétní skupině. Poměr obou dvou stran je v modu soutěžení, zároveň je však založený také na vzájemné pomoci. Tento dualistický systém se pak

<sup>86</sup> Zapletal, M., *Velká encyklopedie her I*. Praha: Leprez, 1995, s. 307-308.

<sup>87</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 51-53.

vztahuje na celý svět. Každá věc a bytost ve světě se vztahuje k určité straně. Agónální princip v archaických společnostech můžeme vidět nejlépe u zvyků indiánských kmenů v Britské Kolumbii - u tzv. *potlače*.<sup>88</sup>

#### 4.2.1 *Systém totálních závazků*

Celá oblast amerického Severozápadu vyniká svou vlastní typickou formou závazků, která se dána místním vývojem. Antropologové tyto zvyky nazývají jako tzv. *potlač* (tj. "živit", "konzumovat"). Týkají se zejména bohatých kmenů, jako jsou např. Tlingitové a Haidové. Tyto kmeny jsou zvyklé trávit zimu v neustálých oslavách, které jsou slavnostním shromážděním kmene.<sup>89</sup> Potlač je právě jednou z těchto velkých oslav. Jeden kmen dává tomu druhému velké množství darů, aby dokázal, že má nad druhým kmenem určitou převahu. Druhá strana tyto dary musí vždy opětovat, přičemž by měla darované množství ještě překonat. Potlač se uspořádá vždy, když se děje v životě kmenu něco významného - např. narození, sňatek, smrt apod. Důležitou součástí potlače je právě rozdělování darů.<sup>90</sup>

V rámci slavností se nesměňují pouze věci, které lze považovat za ekonomicky prospěšné, tj. statky, movité a nemovité jmění. Směňují se i zdvořilosti, hostiny, vojenská výpomoc, ženy, trhy a další. Tyto služby se poskytují víceméně na bázi dobrovolnosti. Antropologové tento systém nazývají jako "*systém totálních závazků*".<sup>91</sup> U jednotlivých kmenů je zajímavý zejména princip určité rivality. Někdy může docházet dokonce k boji a usmrcení náčelníka. Potlač je totálním závazkem v tom smyslu, že celý kmen uzavírá závazek jako celek, prostřednictvím svého náčelníka. Samotný závazek však nabývá soutěživého rázu. Potlač se tak stává

<sup>88</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 55-59.

<sup>89</sup> Mauss, M., *Esej o daru, podobě a důvodech směny v archaických společnostech*. Praha: Sociologické nakladatelství, 1999, s. 14.

<sup>90</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 59.

<sup>91</sup> Mauss, M., *Esej o daru, podobě a důvodech směny v archaických společnostech*. Praha: Sociologické nakladatelství, 1999, s. 13.

"*totálním závazkem soutěživého typu*". S tímto jevem se můžeme setkat na Severozápadě Ameriky a u kmenů amerického Severu. Dále pak v Melanésii a Mikronésii.<sup>92</sup>

Na základě těchto zjištění vidíme, že potlač je ve své podstatě soutěží agónálního typu. Jedna strana něco daruje, oponent na to musí zareagovat a darovat ještě větší množství. Základním principem potlače je vítězství, převaha, prestiž, odvěta a uznání. Cílem je dosáhnout vážnosti skupiny, mít vyšší postavení a převážit nad ostatními - ostatně jako u běžných mezilidských her agónálního typu.<sup>93</sup>

#### **4.2.2 Kula**

Zmiňme se ještě o dalším příbuzném systému mezikmenového a vnitrokmenového obchodu, který nazýváme "*kula*" (tj. "kruh"). Svým způsobem se jedná o velký potlač. Týká se všech kmenů na několika území najednou. Vypadá to, jako kdyby všechny kmeny, kterých se kula týká, byly chyceny do určitého kruhu a vykonávaly pravidelný kruhový pohyb. Tento obchod je vyhrazen zejména náčelníkům, kteří zároveň velí lodím a přijímají dary od svých vazalů. Kula, stejně jako potlač, spočívá v tom, že jedna strana dává a druhá dostává. Kdo jednou daruje, tak příště na oplátku dostane.<sup>94</sup>

Často se využívá cest po moři k výměně nákladů, navazují se nové vztahy, nicméně sama kula je vždy cílem těchto setkání. Je typické, že strana, která má být obdarována, nejprve pohrdá darovanou věcí (např. náčelník kmene darovanou věc potěšká chvíli v ruku, ale nakonec jí odhodí na zem). Dárce naopak předstírá svou přílišnou skromnost. Například se omlouvá, že nese pouze zbytky apod. Stále se však jedná o

---

<sup>92</sup> Mauss, M., *Esej o daru, podobě a důvodech směny v archaických společnostech*. Praha: Sociologické nakladatelství, 1999, s. 15.

<sup>93</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 60-61.

<sup>94</sup> Mauss, M., *Esej o daru, podobě a důvodech směny v archaických společnostech*. Praha: Sociologické nakladatelství, 1999, s. 40-42.

vysoce slavnostní akt. Kula je symbolem prokázání štědrosti, svobody, nezávislosti a důstojnosti.<sup>95</sup>

### 4.3 Alea, mimikry, ilinx

Dalším základním psychologickým herním postojem, podobně jako agón, je tzv. *alea*. Svým způsobem je opakem principu agón. Zde se hráči nespolehají sami na sebe, ale na cizí moc, které nerozumí. Spíše jen pasivně vyčkávají, co se stane. Spolehají se na náhodu a na to, zda k nim bude osud vstřícný.<sup>96</sup> Tímto principem jsou charakterizovány všechny hry, ve kterých je subjekt v podřízeném postavení. Typickým příkladem jsou sázky, ruleta nebo loterie. V těchto hrách je vítězství výsledkem osudu. Není to triumf jednoho nad druhým, tak jako v agónálních hrách. Hry vedené principem *alea* v sobě obsahují skutečné pohyby náhody. Je to právě pohyb osudu, který dopadá na samotné hráče. Je to určující změna "*sem a tam*" mezi výsledky náhody a různých možností, které mohou ve hře nastat.<sup>97</sup>

Třetím základním psychologickým východiskem je princip *mimikry*. V rámci her, které se řídí tímto postojem, se hráč stává cizí osobností a vymýšlí si svůj vlastní fiktivní svět.<sup>98</sup> Hráč věří, že je někým jiným, nebo o tom alespoň přesvědčuje ostatní. Dočasně zapomíná na svou pravou osobnost a předstírá něco jiného. Za tímto účelem je typické nošení masek a převleků. Divadelní hru bychom si dnes bez kostýmů asi jen stěží představili. Pro tento herní princip jsou typické pohyby, které spočívají ve změně někoho o něčem přesvědčit, tj. změnit jeho stanovisko. Taktéž sem patří kmitavý pohyb "*sem a tam*" mezi jednotlivými charaktery na jevišti, k tomu, aby se pro diváka vytvořila

<sup>95</sup> Mauss, M., *Esej o daru, podobě a důvodech směny v archaických společnostech*. Praha: Sociologické nakladatelství, 1999, s. 42-43.

<sup>96</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 64.

<sup>97</sup> Walz, S. P., *Toward the Ludic Architecture: The Space of Play and Games*. Halifax: ETC Press, 2010, s. 64-65.

<sup>98</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 64.

důvěryhodná situace.<sup>99</sup> Ve své sofistikované podobě se tento princip projevuje v divadelních představeních, která spočívají v určitých konvencích vůči divákovi. Na spontánní úrovni se toto napodobení vyskytuje často u dětských her, například když si děti hrají na doktory a tím předstírají, že jsou ve skutečnosti někým jiným.<sup>100</sup>

Posledním psychologickým postojem, který působí ve hře, je *ilinx*. V takových hrách člověk vyhledává stav závratí, chce porušit rovnováhu svého vlastního těla a oprostít se od svých obvyklých vjemů.<sup>101</sup> Hry vedené tímto principem jsou charakteristické tím, že chtějí poškodit stabilitu vnímání a způsobit dočasnou paniku. Tyto prožitky může způsobit křeč, prudké klesání, otáčení se apod. Typickými zástupci tohoto herního principu jsou tancování nebo lyžování.<sup>102</sup> Ve spontánní podobě se tento princip projevuje jako jízda na kolotoči. V sofistikované podobě se s ním často setkáváme v extrémních sportech nebo v akrobacii.<sup>103</sup>

#### 4.4 Zkáza herních principů

Každý z herních principů může nabývat i svých zvrácených forem, a to právě v přímém kontaktu s naší objektivní realitou, která ohrožuje samotnou podstatu hry. Roger Caillois dodává, že *"svět hry je s reálným světem v příkrém protikladu a že hra je tudíž aktivita, která se bytostně distancuje od reality."*<sup>104</sup>

Hry agónální, stejně tak hry typu mimikry, pro profesionály (herce, cyklisty,...) už přestávají být zábavou a stávají se prací, kterou potřebují

<sup>99</sup> Walz, S. P., *Toward the Ludic Architecture: The Space of Play and Games*. Halifax: ETC Press, 2010, s. 64-65.

<sup>100</sup> Slouková, D., *Hle, hra...* In: Nosek, J., *Hra, věda a filosofie*. Praha: Filosofia, 2006, s. 107.

<sup>101</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 64.

<sup>102</sup> Walz, S. P., *Toward the Ludic Architecture: The Space of Play and Games*. Halifax: ETC Press, 2010, s. 64-65.

<sup>103</sup> Slouková, D., *Hle, hra...* In: Nosek, J., *Hra, věda a filosofie*. Praha: Filosofia, 2006, s. 107.

<sup>104</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 63.

ke svému přežití. Ze zábavy se stala monotónní práce. Pokud se chtějí tito lidé uvolnit, musí se angažovat v jiné hře, která není spjata s jejich profesí. Když sportovec dohraje svůj zápas, nebo když herec skončí své představení, tak končí jedna hra, která probíhá podle jasně definovaných pravidel. Skončí jedna realita a začíná realita nová - plná každodenních starostí, nutnosti hájit sama sebe a brát ohledy na svou budoucnost. Konkurence v životě se vstupem do jiné "reality" sice změní, ale stále zůstává. Zdá se, že takové soupeření je snad přírodním zákonem.<sup>105</sup> Caillois dodává, že taková konkurence je však *"nevypočítatelná, neustálá a nemilosrdná a poznamenává celý ostatní život hráče profesionála."*<sup>106</sup>

Princip alea se ve svém zvráceném způsobu projevuje jako přehnaná pověřivost. Člověk věří, že vše je způsobeno osudem nebo náhodou. Sami od sebe nic neočekáváme a nevěříme, že bychom mohli aktivně na stav věcí působit. Již jsme zmínili, že pro profesionálního herce se stává zábava monotónní prací a nutností k přežití. Hrozí zde však další riziko. Herec může uvěřit, že je onou předstíranou postavou i v realitě. Člověk zapomíná sám na sebe, na bytost, kterou ve skutečnosti je. V důsledku tak ztrácí svou vlastní identitu a odcizuje se sám sobě.<sup>107</sup>

V případě principu ilinx může u člověka docházet v krajních případech dokonce k deviaci. Pocit závratě a zkresleného vnímání nám totiž mohou zprostředkovat i drogy a alkohol. Navíc si člověk pěstuje návyk a na těchto látkách se stává závislým. Taková cesta pak vede člověka k pomalému sebezničení. Je důležité podotknout, že drogy a alkohol již ke světu hry nepatří, neboť nejsou oddělené od samotné reality. Právě naopak - rozvíjí se v oné realitě.<sup>108</sup> O hře však již víme, se bytostně distancuje od reality, protože ohrožuje její samotnou existenci.

---

<sup>105</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 65-66.

<sup>106</sup> Tamtéž, s. 66.

<sup>107</sup> Tamtéž, s. 69.

<sup>108</sup> Tamtéž, s. 71-73.

Společným rysem zkázy herních principů je opuštění herních konvencí, které jsou nejisté a nestálé, a které je zároveň legitimní odmítnout. Naše instinkty, ponechány samy o sobě, mohou přinést často negativní důsledky. Naopak hry naše instinkty ukázní, kultivují a brání nás proti nebezpečí. Zároveň mají schopnost obohacovat a stabilizovat jednotlivé kultury.<sup>109</sup>

#### 4.5 Rozšířená teorie her

Čtyři základní herní principy - soutěživost, pokoušení štěstí, předstírání a vyhledávání pocitu závratí - se vždy nevyskytují odděleně. Jsou možné i jejich kombinace, některé hry s nimi dokonce počítají. Není však dovoleno dělat jakékoliv seskupení. Rozličné množství výskytů jednotlivých druhů uskupení dokazuje, že možnost propojení není vždy stejně snadná.<sup>110</sup>

Uvedme si následující příklady. Nelze sloučit závrat' a soupeření podle pravidel. Vždyť vášeň a ochromení je něčím, co ničí samotný agón. Jednoduše není možné sloučit řád a závrat' (pocit chaosu). Se závratí ovšem můžeme bez větších potíží spojit princip alea. U hazardních her je toto velmi dobře patrné. Hráči pociťují závrat', když se na ně usměje štěstí. Stejně je to i v případě, že se jim nedaří. Na rotující kuličku v ruletě se hráči dívají jako poblouznění, což zvyšuje jejich chuť riskovat. Vidíme, že ilinx likviduje agón, ale princip alea vůbec nepoznamenává. Hráče sice ochromuje, ale nijak je nepobízí k tomu, aby porušovali pravidla hry. Právě naopak, pocit závratí ještě více podněcuje hráče, aby se naplno poddali osudu. Alea předpokládá, že se vzdám své vlastní vůle, což není v žádném případě v rozporu s principem závratí.<sup>111</sup>

Podívejme se na zajímavé propojení elementů agón a mimikry. Herec (jako soutěžící) nechce zklamat své diváky, kteří ho povzbuzují.

<sup>109</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrat'*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 74.

<sup>110</sup> Tamtéž, s. 89.

<sup>111</sup> Tamtéž, s. 90-91.



Samotný hráč se cítí být reprezentantem samotného publika. Svým způsobem se mu oddává, chce podat co nejlepší herecký výkon, a tím zvítězit.<sup>112</sup>

Dokonalá shoda panuje mezi agónálními hrami a principem alea. Zdá se, že jsou do jisté míry dokonce paralelní. Spojuje je spravedlnost, rovnost šancí, popř. přiblížení se k tomuto cíli. Všude se setkáme s pravidly, propočty a opatřeními. Jak je to však s určením vítěze? To je zcela opačné. Buď hráč spoléhá sám na sebe, nebo přesně naopak, spoléhá na všechno ostatní, jen ne na své schopnosti. Tato kombinace platí i pro karetní hry. Hráč využívá různých zvrátů hry, které se mu nabízejí, ale právě tyto obraty ve hře svými schopnostmi nezapříčinil, a tak je můžeme přičítat na vrub náhody.<sup>113</sup>

Na opačném konci můžeme spatřovat spojení principů mimikry a ilinx. Tyto dva elementy se oproti ostatním nespolehají na pravidla. Hráči zde improvizují a spoléhají se na inspiraci. Jsou zde velmi silně patrné lidské vášně a posedlost. Jedná se o mocnou kombinaci předstírání spojenou se závratí. Z tohoto důvodu je možné toto spojení začlenit do sakrální sféry. Síla magie je velice silná, a proto trvalo lidem velmi dlouho, než se vymanili ze síly čar a kouzel. Teprve potom lidé získali přístup k budování tzv. civilizace.<sup>114</sup>

---

<sup>112</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 92.

<sup>113</sup> Tamtéž, s. 92.

<sup>114</sup> Tamtéž, s. 92-93.

## 5. HRA V KULTU

### 5.1 Základní rysy kultovní hry

Kult povyšuje běžné věci a dává jim hlubší významy. Je fenoménem lidského vztahu k sobě a vzniká z ohroženosti člověka, že jeho život bude vyplněn pouhou rutinou. Kult vytrhává určitou oblast z lidské každodennosti a vymezuje ji. Je návratem k původnosti. Podle Eugena Finka je kult vzpomínkou na časy, kdy vztah mezi lidmi a světem ještě nebyl primárně určen rozdíly mezi tím, co je svaté a co není, tj. nebyl určen vzájemnou distancí bohů a lidí. Kultovní praktiky chtějí původní vztah mezi člověkem a světem navrátit zpět do dřívější podoby.<sup>115</sup>

Johan Huizinga poznamenává, že vyšší formy hry lze odvodit ze dvou hlavních rysů - hra je zápasem a je představováním něčeho. Zaměřme se nyní na druhý aspekt. Když páv předvádí své peří, snaží se demonstrovat něco neobyčejného a zvláštního, něco, co si žádá obdiv. Stejně tak malé dítě může představovat samo sebe v různých rolích. Může být princem, lékařem, čarodějnící apod. Právě tuto vlastnost - "*představování něčeho*" - přebírají i posvátné obřady. Lidé jsou v nich přesvědčeni, že konají ve jménu blaha. Podle Huizingy mají všechny duchovní obřady formální charakter hry.<sup>116</sup>

K tomu, abychom mohli něco předvádět, potřebujeme nutně určitý vymezený prostor. Eugen Fink upozorňuje na nutnost vyčlenění posvátné sféry (místa). Na takovém místě, které má své hranice a je vždy posvěcené, se následně staví chrámy.<sup>117</sup> S obdobnými myšlenkami se můžeme setkat také v díle Johana Huizingy, který taktéž předpokládá vytvoření určitého posvěceného prostoru. Na rozdíl od Finka však

---

<sup>115</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 148-152.

<sup>116</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 20-21.

<sup>117</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 148.

dodává, že nezáleží na tom, zda je prostor určen pouze pro posvátné účely nebo pro čistou hru. Formálně je chrám stejný jako tenisový kurt. Lidé zkrátka jen cítí jistou potřebu ohraničení.<sup>118</sup>

Kult je, stejně jako lidská hra, určitým druhem předvádění a představování něčeho, co se pravidelně opakuje. Jedná se o vyjádření celého systému, ve kterém si člověk uvědomuje rostlinný a zvířecí svět, časový řád, pohyb planet apod. Všechny tyto aspekty lze v kultu vyjádřit herním způsobem. Ukazuje se, že se v kultovní hře odráží řád celé společnosti. Hra se stává vyjádřením něčeho, začíná vyjadřovat určitou představu života. Do samotné hry proniká samotný pocit posvátného jednání. Kult je posvátnou vážností - může být ale hrou? Je evidentní, že i hra může být vážná. Lze však hru legitimně spojovat s něčím tak posvátným, jako jsou právě kultovní praktiky? Podle Huizingy je to možné. Obřady, magie, liturgie, svátosti apod., to vše můžeme zahrnout pod jeden pojem - hru.<sup>119</sup> Rituální hra má podle Finka tři základní aspekty. Jednak je určitým způsobem komunikace s démony a jinými zlými silami prostřednictvím masek. Dále jsou v ní silně zastoupeny čarovné techniky kouzelníků a konečně také funguje jako možná platforma slavnosti a slavení jako takového, které má zásadní význam pro stmelení celé společnosti.<sup>120</sup>

V kultu má neskutečný ráz hry zcela jiný charakter. Hra zde není zastoupena jen jako pouhá nápodoba, ale funguje jako symbol. Obrazy v kultech, které lidem pomáhaly pochopit svět, nebyly žádné nápodoby. Nebyly žádnými kopiemi toho, co bychom už poznali a okusili. Ve své podstatě jsou naprosto původní. Tyto obrazy získávaly v kultu svůj zvláštní smysl a sloužily především ke vzájemnému sdělování myšlenek. Moment neskutečnosti je v kultu stále přítomen, ale získává zcela jiný

---

<sup>118</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 25-26.

<sup>119</sup> Tamtéž, s. 22-24.

<sup>120</sup> Spariosu, M., *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*. New York: Cornell University Press, 1989, s. 130.

význam. V tomto případě musíme onu neskutečnost chápat jako povýšení se nad ostatní skutečnosti. Kult je zkrátka něčím zcela výjimečným.<sup>121</sup>

Svět kultovní hry je nutno vnímat jako symbol. Například chléb je v kultu totožný s bohem. Zdá se to být něco na první pohled neskutečného, ale tato neskutečnost zde není překážkou. Stále tato symbolika může v kultu odkazovat k silnějšímu způsobu bytí (k něčemu božskému), než jak je tomu u každodenních věcí, které pokládáme za reálné a skutečné. V tomto ohledu je kult souhrnným označením všech představ o bohu a shrnuje vše božské. Podle Eugena Finka je však onen vztah mezi lidmi a bohy projevující se v kultu jen zastíráním vztahu mezi lidmi a samotným světem, který se v kultu projevuje, a který je charakterizován hrou. Symbol kultu tak v důsledku zatajuje symboliku hry a současně i její hodnotu. Kult se tak stává *symbolem symbolu*. Kultovní symbol předznamenává symbol ještě původnější - hru.<sup>122</sup>

Hra v kultu nevystupuje s charakterem "hravosti", není to nic nevážného, co by mělo krátit volný čas. V kultu hra získává zcela jiný význam. Zejména má charakter kouzla. Vytrhává člověka z každodenní určenosti a díky kultovní hře se jedinec může stát kouzelníkem nebo knězem. V archaické době kultovní hra převažovala, dnes se na ni však díváme spíše jako na antropologický fenomén. V moderní době se lidé stále více odklánějí od náboženských interpretací lidského života, který se postupně stává stále více profánním. V současné době dochází k upadání mýtu a náboženství ztrácí svůj vliv. Dnes klademe větší důraz na ekonomické faktory a vhodné uspořádání výrobních sil.<sup>123</sup>

---

<sup>121</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 155-166.

<sup>122</sup> Tamtéž, s. 170-171.

<sup>123</sup> Tamtéž, s. 212-215.

### 5.1.1 Kouzlo masky

Ke kultovním hrám patří neodmyslitelně jedna z jejich základních rekvizit - maska. I v kultu lze masku vnímat jako pouhou napodobeninu, ovšem právě v kultu může symbol masky nabývat docela jiných rozměrů. Nasazení masky můžeme směle připodobnit ke kouzlení. Primárně nejde o to, že bychom s nasazenou maskou předstírali, že jsme někým jiným (podobně jako u divadelních inscenací), ale cílem je okouzlit druhé. Člověk díky masce vystupuje ze života, získává zvláštní moc a mimořádné schopnosti. Ve své podstatě se člověk stává hráčem kultovní hry, ve které čelí démonům.<sup>124</sup>

V tomto případě kultovní hra stála na základech masky a její moci. Maska nebyla považována za pouhou hračku, ale stala se rekvizitou, která vůbec element hry vytváří. Bez masky by kultovní hra ani nebyla možná. Hráč si v kultu s maskou nehraje; ona není předmětem hry. Člověk nehraje s *maskou*, člověk hraje v *masce*. Hračka je vždy zasazena do hry, která již tvoří pevný významový celek, ve kterém hračka získává svůj význam. Avšak maska takový herní prostor teprve konstituuje.<sup>125</sup>

Z kouzla masky se postupně vyvinula kultovní hra se všemi svými aspekty, včetně těch praktických. Primárně měla za úkol zprostředkovat nám kontakt s božskými silami a mocnostmi, požehnat nám nebo vyhovět našim prosbám. Ukazuje se, jak je člověk před bohy malý a nedokonalý a jak omezené je jeho vidění. V kultovní hře jsou lidé samotnou hračkou bohů. Bozi si s námi hrají jako s míčem.<sup>126</sup>

Roger Caillois se ve svém díle *Hry a lidé* v souvislosti s fenoménem masky krátce zmiňuje o posunutí její společenské funkce. Podle něj jsme masku původně vnímali jen jako pouhou neškodnou hračku, ale postupně

<sup>124</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 177.

<sup>125</sup> Tamtéž, s. 178-184.

<sup>126</sup> Tamtéž, s. 189-190.

se z ní stal důležitý artefakt v dějinách lidské civilizace.<sup>127</sup> Používání masek bylo typické zejména pro tzv. "*společnosti vzruchu*" (tj. primitivní společnosti), které věřily, že prostřednictvím masek se může jejich nositel vtělit do mocností duchů a vnímat jejich energii. Caillois však tyto praktiky chápe jen jako jistý typ léčky. Je to pouze počátek cesty vývoje lidského společenství, který až bude překonán, otevře nové možnosti vývoje civilizace.<sup>128</sup>

Funkci kultu mohou podle Cailloise plnit také sportovní hry. Jako příklad uvádí atletické hry v Řecku, které byly spojovány s přinášením obětí a s průvody. Vždy byly zasvěceny určitému božstvu a byly obětním darem lidského úsilí a obratnosti.<sup>129</sup>

## 5.2 Kultovní hra jako slavnost

U archaického člověka měla kultovní hra svou nezastupitelnou roli. Veškeré nejpůvodnější hry, jako například magické rity nebo němohry kultického charakteru, znázorňovaly jednání lidské existence, měly vazebnou sílu a pomáhaly zakládat lidské společenství. S kultovní hrou úzce souvisí hry slavnostní, které byly vnímány jako vysoce posvátné.<sup>130</sup> Tyto herní momenty, mezi které patří např. vyzvání bohů k družnosti, posvátné zasvěcování nebo sváteční bohoslužba, byly vnímány jako svátky.<sup>131</sup>

V archaických dobách se však nejednalo pouze o určitý druh obveselování, ale bylo to vnímáno jako znak povznesené skutečnosti lidské existence. Slavnosti byly přísně kultickou podívanou, během kterých člověk cítil blízkost bohů. Hra tak získávala i jisté souvislosti s

---

<sup>127</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 78.

<sup>128</sup> Tamtéž, s. 115.

<sup>129</sup> Tamtéž, s. 79.

<sup>130</sup> Fink, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 26.

<sup>131</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 194.

náboženstvím.<sup>132</sup> Svátosti jsou plné vážnosti a uvědomování si moci bohů a našeho podřízeného postavení. Není však vyloučeno, že se během slavností mohou projevovat i jiné emoce, jako například radost, veselí či fantazie.<sup>133</sup>

Podle Johana Huizingy provádí sama slavnost posvátný úkon - např. svěcení, posvátné tance, mystéria, obětování apod. Je typickým projevem radosti, společným pro skupinu lidí. Je něčím, co zastavuje všední život. Mezi slavnostmi a hrou existují jisté vazby. Všední život je vyřazen a vnímáme jistou časovou a prostorovou ohraničenost. A konečně - i slavnost může být vážná. Existují však i zásadní rozdíly. Ve hře je vždy přítomno vědomí toho, že se jedná pouze o hru, že veškeré dění je pouze "*jakoby*". U posvátného aktu se však s něčím podobným nesetkáme. Nicméně nutno dodat, že se objevují i studie, které míru vnímání vážnosti snižují. Lidé volně účastníci se obřadu, např. při obřízce, nepocitují strach při pohledu na zamaskované osoby, protože vědí, o koho se jedná. Nelze však říci, že se během podobných ceremonií nedostavuje pocit určitého vzrušení. V jiných případech lidé během rituálu pouze předstírají strach, protože se to od nich očekává. Vždyť přece nikdo nechce zkazit hru.<sup>134</sup>

### **5.2.1 Slavení slavností**

Slavnost mívá zpravidla periodický charakter. Vždy se po určitém časovém období opakuje. Nejedná se o opakování v tom smyslu, že bychom se vždy vraceli zpět na začátek k původnímu stavu. V případě slavností je návrat vždy jedinečný a originální. Časovou zkušenost se slavností nazývá H.-G. Gadamer jako *tzv. slavení slavností*. Ta je ale pokaždé jiná, protože se do ní postupně mísí nové zvyky a obyčeje. Z

---

<sup>132</sup> Fink, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 27.

<sup>133</sup> Fink, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 195.

<sup>134</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 27-28.

tohoto důvodu se začíná pokaždé slavit jinak, ale přitom jde stále o tu samou slavnost.<sup>135</sup>

Slavnostní akt je proti jakékoliv formě izolovanosti lidí, jelikož představuje samu obecnost. Je jednoduše pro všechny. Lidé se v průběhu oslav shromažďují kvůli "něčemu", avšak nikdo z nich není s to přesně definovat, co je ono "něco".<sup>136</sup> Nicméně slavnost nemá subjektivní ráz. Její slavení nespočívá v subjektech, které slavnost slaví. Slaví se, protože nastal ten správný čas. Nejedná se pouze o společnou přítomnost lidí, ale o "*bytí při tom*", což podle Gadamera vyjadřuje hlubší duchovní účast jedince.<sup>137</sup>

Slavit je umění. S obdobnou zkušeností s tímto typem shromáždění se můžeme setkat i u uměleckého díla. Ke slavnosti patří určitá forma řeči, tzv. slavnostní řeč. Stejně je to u mlčení, tzv. slavnostní mlčení. Když předstoupíme před umělecké dílo, které nás uchvátí, tak také zmlkne. Slavení je intencionální činnost - lidé se shromažďují kvůli něčemu - např. umělecké dílo, oslava apod. Nejsme spolu jen tak, ale sešli jsme se za nějakým účelem. Podle Gadamera slavností tzv. "*procházíme*" (*begehen*). Nejdeme nutně za konkrétním cílem, přičemž není nutné, aby člověk někam došel. Díky tomu se slavnost nerozpadá na dílčí časové momenty. Forma procházení je u každého jedince různá. Každý "prochází" slavností po svém.<sup>138</sup>

V umění, ani ve slavnosti, se nesetkáváme s tradičním časem, který chce své obvyklé vyplnění. Podle Gadamera se pohybujeme v tzv. "*samočase*". Mezi základní formy "samočasu" patří dětství, mládí, dospělost, stáří a smrt. Čas se stává slavnostním, když konkrétní slavnostní doba (Vánoce, Velikonoce,...) přijde sama od sebe. Člověk se

<sup>135</sup> Gadamer, H.-G., *Pravda a metoda I*. Praha: Triáda, 2010, s. 120.

<sup>136</sup> Gadamer, H.-G., *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003, s. 46-47.

<sup>137</sup> Gadamer, H.-G., *Pravda a metoda I*. Praha: Triáda, 2010, s. 121.

<sup>138</sup> Gadamer, H.-G., *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003, s. 47-48.



sám nerozhoduje, že se právě v tento čas bude věnovat zvykům typickým pro ono sváteční období a bude se oddávat sváteční atmosféře. Podobné je to v případě umění. Jeho vnitřní struktura je nedotknutelná, jinak útvar přijde o svou jednotu. V tom případě má také svůj "samočas". Není to tak, že by dílo mělo své dětství, stáří a smrt, ale je určeno svou vlastní časovou strukturou. Čas se bere tak, jak si to žádá samo dílo, např. tempo v hudbě. Správné tempo se ale nedá změřit, spíše jen hledáme čas potřebný pro to, abychom se správně stavěli k celku skladby.<sup>139</sup>

---

<sup>139</sup> Gadamer, H.-G., *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003, s. 49-50.

## 6. HERNÍ PRVEK V UMĚNÍ

### 6.1 Čím je dnes umění?

Moderní umění se již nerozumí samo sebou a je nutné zabývat se jeho legitimizací. Právě s tímto požadavkem přišel H.-G. Gadamer ve svém díle *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost*. V minulosti, např. v řeckém světě, měla umělecká díla jasný význam - představovala vše božské. Chrámy byly typické tím, že byly otevřené směrem do krajiny, aby se neuzavřely před silami přírody. V sochách se zase zobrazovalo vše božské ve ztvárnění skrze člověka a v jeho tvaru. Bůh a božské se tak zjevovalo v řecké kultuře vlastní formou umělecké řeči. Podle Gadamera se však od konce antiky umění jeví tak, že je nutné jeho opětovné ospravedlnění.<sup>140</sup>

V současné době můžeme umění vnímat jako provokaci moderního umělce. Tato provokace se projevuje rozličnými způsoby, např. porušením platnosti centrální perspektivy ve výtvarném malířství. Později z toho vzešlo celé revoluční hnutí, které bylo světově uznáváno. Centrální perspektiva se ukázala být jen historicky podmíněnou. Svou stěžejní roli hrála např. v renesančním světě, pro který byla typická obliba v matematických konstrukcích. Centrální perspektiva se tak stala jen přechodnou formou ve výtvarném ztvárnění. Kubismus se svým příchodem tuto formu dokonale rozbil. Obrazy se už nejevily jako náhledy, které reprezentovaly každodenní zkušenost, kterou lidé zažívají v kontaktu s přírodou. Na kubistické obrazy se nestačí jen dívat, ale člověk musí v mysli provádět určitou syntézu. Výsledek v nás potom vyvolá uspokojení a uchvácení z uměleckého díla. V antickém světě stačilo jen pasivně přijímat to, co bylo předváděno.<sup>141</sup>

V moderních dobách stavitelé stavějí pomocí nových materiálů a jdou proti tradičním zákonům statiky. Výsledné stavby už kolikrát ani jako

<sup>140</sup> Gadamer, H.-G., *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003, s. 5-9.

<sup>141</sup> Tamtéž, s. 10-11.

budovy nevypadají, spíše jsou připodobněny k úplně jiným výtvorům. Často se jedná o budovy, které stojí na tenkých sloupech, pevné zdi jsou nahrazeny měkkými materiály apod. Co lze dnes tedy považovat za skutečné umění? Umění minulosti a umění moderny nelze chápat jako dva oddělené termíny, jelikož moderna musela z něčeho nutně vycházet. Právě z tradice čerpala své vlastní impulsy a síly. I divák jako příjemce je vždy obklopen minulostí a přítomností naráz. Nové prvky, které umělec do díla vkládá, můžeme chápat jako novou formu komunikace se všemi. Stávají se prvkem solidarity. Jedná se o propojení starých zvyklostí a nové tradice.<sup>142</sup>

Moderní umění chce zrušit odstup, který si od samotného uměleckého díla drží recipienti. Znamená to, že už neexistuje umělecké dílo? Přicházíme o jednotu díla? Jednota díla však podle Gadamera nespočívá v uzavřenosti vůči tomu, kdo se na dílo obrací, ke komu má dílo dospět. Jedná se o tzv. *hermeneutickou identitu*. Když budeme sledovat hru hráče na varhany, může to být vnímáno jako pouhá improvizace. I k této improvizaci si ale mohou lidé vytvořit silné pouto. O výkonu muzikanta budou mezi sebou horlivě diskutovat a budou se vyjadřovat ke kvalitě předvedeného vystoupení. Tím se však lidé budou vztahovat zpět k oné improvizaci, tj. budou vytvářet určité pouto. Budou se v čase vracet k tomu, čemu nějakým způsobem *rozuměli*. Dílo má zkrátka silný účinek na diváky a "touží" jim něco znázornovat.<sup>143</sup>

Hra je taktéž určitým druhem znázornění. Znázorňujeme něco pro někoho, stejně jako umělecké dílo. Lze zobrazovat různými způsoby - divadelní inscenace bude patrně znázorňovat jiným způsobem, než třeba hrající si dítě. Obecně vzato jsou ale hry zobrazením něčeho pro někoho. Diváci, stejně jako recipienti uměleckého díla, jsou součástí hry. Neprojevuje se zde však žádná otevřenost hry vůči svému okolí, ale i diváci jsou součástí herního faktoru jako celku. Například divadelní hra,

---

<sup>142</sup> Gadamer, H.-G., *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003, s. 12-13.

<sup>143</sup> Tamtéž, s. 29-30.

podobně jako umělecké dílo, má uzavřenou strukturu a je světem sama pro sebe. Vždy ale znázorňuje něco směrem k divákovi, tj. svému příjemci, a tím teprve tato hra získává svůj plný význam.<sup>144</sup> Dílo chce, aby bylo porozuměno tomu, co se snaží vyjádřit. Identita je zde spojena s jistou variací a diferencí. Dílo ponechává volný prostor každému příjemci, které on následně doplní na základě svého pochopení. Člověk musí vždy zastávat určitý soud a vytvářet si své vlastní představy.<sup>145</sup>

Hra je celkem, který je tvořen hráči a diváky. Hráči také hrají svou vlastní úlohu, kterou někomu předvádějí, a kterou hrají ve vztahu k herní činnosti jako celku. Umělecké dílo je svou bytností podobné jako hra - je zde pro někoho, ale nemusí, může stát samo o sobě. Stejně jako umělecké dílo, i hra si za všech okolností zachovává svou vlastní autonomii. Hra podle Gadamera ve výsledku získává povahu díla. Tento krok je označován jako tzv. "*proměna ve výtvor*". V této podobě je hra oddělená od hrajících si hráčů. Stává se čistým jevem toho, co hráči hrají. Tato proměna odhaluje to, co je pravdivé. Je zde ukazováno opravdové bytí a pravá skutečnost.<sup>146</sup>

V případě četby literárního díla se jasně projevuje pozice čtenáře jako spoluhráče, který se účastní na interpretaci díla jako celku. Při četbě si vytváříme naše vlastní představy o ději, hlavních charakterech, vnímáme a uchopujeme veškeré objekty, které jsou v knize přítomny. Díky představám všemu dokonale rozumíme, zároveň ale víme, že jiní čtenáři mají odlišné představy. Vytváří se zde svobodný prostor, který my svou představivostí vyplníme. Je na nás kladen požadavek spojovat jednotlivé obrazy v jeden smysluplný celek. Prostřednictvím svobodné hry se vytváří něco mezi schopností vytvářet obrazy a porozumět jim.

---

<sup>144</sup> Gadamer, H.-G., *Pravda a metoda I.* Praha: Triáda, 2010, s. 109.

<sup>145</sup> Gadamer, H.-G., *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost.* Praha: Triáda, 2003, s. 31.

<sup>146</sup> Gadamer, H.-G., *Pravda a metoda I.* Praha: Triáda, 2010, s. 110-112.

Netřeba snad dodávat, že s těmito našimi dovednostmi operuje i několik uměleckých směrů, např. kubismus.<sup>147</sup>

Vnímání uměleckého díla je druhem reflexivní hry. Pracujeme zde s určitým duchovním aktem (reflexem). Nelze proto vyvářet dělící čáru mezi tradičním a moderním uměním na základě aktivity nebo pasivity příjemců. Při hře je totiž každý vnímajícím spoluhráčem, který se snaží dílo pochopit. V rámci vnímání nelze brát v potaz pouze jednotlivé smyslové vjemy. Gadamer přichází s pojmem "*estetické nerozlišování*". Jedná se o druh chování, ve kterém se snažíme abstrahovat od toho, co nás významově oslovuje, a zaměřit se pouze na estetické hodnocení. Když však hledáme v uměleckém díle nějaké významy, nutně se odkazujeme k něčemu, čemu spíše přísluší atribut jisté "neurčitosti".<sup>148</sup>

## 6.2 Herní formy umění

### 6.2.1 Hudba a tanec

Zacházení se samotným hudebním nástrojem je v podstatě hraní. Je to určitý vztah hry a hudby. Podle Huizingy hra spočívá v oblasti mimo praktický život, tj. mimo užitek a praktičnost. Vyjádření v hudbě jsou právě taková. Hudba má svou platnost mimo rozum a povinnosti. Normy hudby leží mimo logické pojmy. Pro určité normy musíme vymyslet své vlastní specifické názvy, jako např. rytmus nebo harmonie. Tyto prvky jsou pak činiteli hry.<sup>149</sup>

Ať chce hudba vyjádřit cokoliv, stále bude hrou, a je jedno, zda se jedná o hudbu, která má posluchače obveselit nebo zda má posvátné určení. Hudba je zkrátka ušlechtilá sociální hra, během které pozorujeme

---

<sup>147</sup> Gadamer, H.-G., *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003, s. 32-34.

<sup>148</sup> Tamtéž, s. 33-36.

<sup>149</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 145.

výkon hudebního umělce. Navíc bývá hra často spjata s tancem, který je také projevem herních funkcí.<sup>150</sup>

Tanec je ve své podstatě sesterské umění hudby. Sám o sobě je také hrou a nezáleží na tom, o jaký typ tance se jedná - zda je to tanec posvátný, tanec přírodních národů nebo dokonce kultovní tanec. Nicméně herní kvalita je kolísavá případ od případu. Nejvyšší herní kvalitu přiznáváme tanci, který vnímáme jako podívanou; jako určitý druh představení. Pro Huizingu je tanec dokonce vyjádřením dokonalé formy hry jako takové.<sup>151</sup>

### 6.2.2 Výtvarná umění

Ve výtvarném umění je spojení s hrou mnohem méně zřetelné. Už ve starém Řecku nebyli výtvarníci tak vysoce oceňováni jako např. básníci. V básnictví se herní forma projevuje velmi silným způsobem, především proto, že samo umělecké dílo je doslova "prováděno". Bylo sice vytvořeno již dříve, nacvičeno dříve, ale stále ještě není živé. Živým se stává až tehdy, když je představováno a předváděno, tj. například při samotném přednesu básně.<sup>152</sup>

U výtvarného umění je ale situace jiná, jelikož je více vázáno na hmotu a má proto omezené možnosti. Nemůže být tak volné jako třeba básnictví, které na hmotu vázáno není. Proto ani není tak hravé. V případě tance vidíme, že se ocitá mezi těmito dvěma póly - je múzický, právě díky rytmu a harmonii pohybu. Je ale také vázán na hmotu, protože v tanci jde o pohyb lidských těl, která jsou materiální. Pohyby jsou tak zčásti omezené tím, co se sebou dokáže lidské tělo udělat. Krása se v konečném důsledku váže na materiální složku, tj. na lidské tělo.<sup>153</sup>

---

<sup>150</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 149.

<sup>151</sup> Tamtéž, s. 150.

<sup>152</sup> Tamtéž, s. 151.

<sup>153</sup> Tamtéž, s. 152.

Ve výtvarném umění se musí impuls doslova vtisknout přímo do hmoty, tj. do kamene, na plátno nebo do hlíny. Výsledek je pak trvalý a neměnný. V básnictví však tento aspekt neplatí. Báseň může být přečtena různými způsoby, může být předváděna více možnostmi. Zdá se proto, že ve výtvarném umění jednoduše není místo pro samotný herní faktor. Tvůrčí svoboda umělce se musí vždy podřídit hmotě. Produkce výtvarného umění se vyskytuje mimo oblast hry, ale i tak je možné zde poukázat na některé prvky herního faktoru. Hmotné dílo může nabývat dalších významů například v kultu. V tomto případě se jedná o určitý umělecký obraz nebo uměleckou výzdobu. Dílo v kultu získává posvátnou moc a další významy. Z předchozího výkladu již víme, že posvátnost leží těsně vedle hry. Kult má tak svůj vlastní herní charakter, který se přenáší do výtvarných objektů.<sup>154</sup>

Určitým typem herní produkce mohou být také nesourodé čmáranice, které samovolně vytváříme na nudných schůzích, když cítíme potřebu zkrácení dlouhé chvíle. Je to také určité "hraní si", i když spadá do nejnižších vrstev kategorií hry, jelikož se v tomto případě nejedná o organizovanou sociální hru.<sup>155</sup>

Jak již bylo řečeno, při tvorbě výtvarného uměleckého díla se nedá mluvit o hře, ale jiná situace je však v procesu percepce takového díla. Výtvarná dovednost umělce se zde stává předmětem soutěžení. Viditelným způsobem se zde začíná projevat agónální pud. Výtvarné umění se podle Huizingy vyvíjelo právě soutěžením samotným. Hovoříme zde o ukázce síly a schopnosti umělců, které jsou navzájem konfrontovány. Jednoduše se poměřuje jejich "výkon", stejně jako v ostatních hrách založených na principu agón. Nejde zde tedy o umělecký

---

<sup>154</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 152-153.

<sup>155</sup> Tamtéž, s. 154.

výtvar jako takový, ale o ukázkou zdatnosti. Jako uměleční tvůrci chceme svými dovednostmi překonat ostatní a zvítězit.<sup>156</sup>

---

<sup>156</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 154-155.



## 7. LIDSKÁ ŘEČ A HRA

### 7.1 Řečová hra jakožto způsob našeho vyjadřování

S pojmem "řečová hra" (popř. "jazyková hra") se můžeme setkat v pozdějším myšlení rakouského filozofa Ludwiga Wittgensteina. Chtěl zejména poukázat na to, že naše chování (vč. jazykového), které se řídí určitými pravidly, je vždy závislé na kontextu okolo nás. Konkrétní tvrzení se stává jedinečným až v širších souvislostech. Význam našeho prohlášení nikdy nebude zcela nezávislý, ale bude se vztahovat ke zbytku jazyka jako k celku, tj. k určitému širšímu kontextu.<sup>157</sup> V tomto smyslu nelze mezi řečové hry počítat i takové hry, které pouze operují se slovy (např. Scrabble), neboť se nevztahují k praxi člověka a nejsou závislé na kontextu, ve kterém se vyskytují. Takové hry jsou světem samy pro sebe. Slova získávají svůj pravý význam až v životě člověka. Řečové hry jsou tak zakořeněné v našich přirozených reakcích a činnostech.<sup>158</sup>

Jazyk jako celek se Wittgensteinovi jeví jako hra. Zpočátku byl termín "řečová hra" používán jako zaměnitelný termín pro určitý kalkul, který si všímá jistých analogií mezi jazykem a podobou formálního systému. V této fázi myšlení Wittgenstein předpokládá, že jazyk je určený svými jasně danými pravidly, která jsou neměnná, přesně určená a explicitně formulovaná. Toto své stanovisko nakonec opouští, přičemž důsledkem toho je nový typ podobnosti, a to podobnost mezi jazykem a hrami.<sup>159</sup>

Nesmíme však zapomínat, že podle Wittgensteina *jazyk a hra* nejsou dva prvky, které by byly zcela totožné. To by bylo až přílišné zjednodušení této problematiky. Cílem bylo odhalit jisté analogie mezi

---

<sup>157</sup> Stern, D., *Wittgenstein on Mind and Language*. New York: Oxford University Press, 1995, s. 120.

<sup>158</sup> Glock, H. J., *A Wittgenstein Dictionary*. Malden: Blackwell Publishers, 1996, s. 197.

<sup>159</sup> Tamtéž, s. 193.

hrami a tím, jak *používáme* jazyk.<sup>160</sup> Celý proces používání slov je ve své podstatě hrou. Samotný proces osvojování si své mateřské řeči lze pojímat také jako řečovou hru. Souvisí s myšlenkovými pochody, které zakoušíme v procesu učení, přičemž tyto fáze osvojování jazyka jsou převážně spojeny se značně ostenzivním charakterem. Učíme se pojmenovávat věci na základě ostenze.<sup>161</sup>

Řečová hra je určitým specifickým typem řečových promluv, které neustále vznikají. Jedná se o všechna možná použití slov, znaků, vět apod. Tato rozmanitost však není pevně daná, jelikož mohou vznikat stále nové řečové hry. Hry jsou rozmanité - můžeme rozkazovat, jednat podle rozkazu, vyhotovit nějaký předmět nebo namalovat obraz na základě pouhého popisu (slovního vyjádření) apod. Je možné popisovat události, které se udály, můžeme si věci domýšlet a spekulovat o tom, jak to mohlo být. Lze vytvářet vlastní hypotézy, vymýšlet si své vlastní příběhy, dělat vtipy, překládat z jednoho jazyka do druhého. V mezilidské konverzaci můžeme druhé o něco poprosit, můžeme lidem poděkovat za jejich ochotu a vstřícný přístup, stejně tak se prostřednictvím jazyka modlit a doufat v lepší zítřky.<sup>162</sup>

Vidíme, že každý řečový nástroj má svůj vlastní specifický způsob, kterým je užíván. Stejně tak se k němu vztahují určité větné a slovní druhy. Ve výsledku tak stavba věty jako celku bude v každé řečové hře poněkud odlišná.<sup>163</sup> V tomto kontextu je nutné se dívat na slova jako na nástroje, jejichž funkce se osvětlí až v konkrétní řečové hře. Například abstraktní slova jako bolest, myšlení nebo vztek, můžeme brát jako

---

<sup>160</sup> Stern, D., *Wittgenstein on Mind and Language*. New York: Oxford University Press, 1995, s. 21.

<sup>161</sup> Wittgenstein, L., *Filosofická zkoumání*, Praha: Filosofia, 1998, s. 16.

<sup>162</sup> Tamtéž, s. 23-24.

<sup>163</sup> Tamtéž, s. 24.

nástroje a vysvětlit jejich funkci až v konkrétní rozpravě; v konkrétním diskurzu.<sup>164</sup>

Řečové hry jsou také do určité míry determinovány samotnou povahou lidí, kteří jsou v procesu učení zvyklí následovat své vzory. Na základě tohoto poznatku a následné reakce člověka, lze vytvářet konkrétní řečové hry. Například když budu druhému člověku přikazovat směr, kterým se má vydat, a přitom udávat onen směr pomocí své ruky. Řečová hra je zde prostým příkazem, který ale pracuje s vrozenými lidskými dispozicemi a jednoduše "očekává", že bude úspěšný.<sup>165</sup> Rozkazy, ptaní se a vyprávění - to vše je pro člověka stejně přirozené jako jeho potřeba pít nebo jíst.<sup>166</sup>

### **7.1.1 Pravidla řečových her**

Stejně jako běžné lidské hry, i řečové hry se nutně řídí určitými pravidly. Nicméně způsob, kterým se řečové hry pracují se pravidly, která je určuje, je jiný než v případě ostatních her. Jaroslav Peregrin vnímá pravidla řečových her jako velmi otevřená a do značné míry implicitně vnímaná. Podle něj je však samotný účel pravidel Wittgensteinem lehce zamlčován. Wittgenstein chtěl pravděpodobně nejasným definováním role pravidel dokázat, že jazyk nefunguje jen jedním způsobem a nemá pouze jeden účel. Neslouží pouze k tomu, aby se prostřednictvím něj jen přenášely lidské myšlenky.<sup>167</sup>

Gramatiku v jazyce můžeme pojímat jako určitý soubor pravidel v jazyce, avšak gramatická pravidla nám nepřinášejí žádný úspěch ve hře, na rozdíl od strategických pravidel. Gramatika spíše jen určuje tvorbu správně utvořených vět, aby byly pro ostatní komunikační partnery

---

<sup>164</sup> Baker, G. P., Hacker, P. M. S., *Wittgenstein: Rules, Grammar and Necessity: Essays and Exegesis, Vol. 2. Analytical Commentary on the Philosophical Investigations*. Malden: Wiley - Blackwell, 2009, s. 11-12.

<sup>165</sup> Tamtéž, s. 69.

<sup>166</sup> Wittgenstein, L., *Filosofická zkoumání*, Praha: Filosofia, 1998, s. 25.

<sup>167</sup> Peregrin, J., *Wittgenstein a pravidla našich jazykových her* [online]. [cit. 19. 3. 2014]. Dostupné z: <<http://jarda.peregrin.cz/mybibl/PDFTxt/536.pdf>>.

smysluplné.<sup>168</sup> Wittgenstein dodává, že *"gramatika neříká, jak řeč musí být konstruována, aby svůj účel plnila, aby na člověka tak a tak působila. Popisuje pouze používání znaků, ale žádným způsobem toto používání nevysvětluje."*<sup>169</sup> Význam slov se učíme způsobem, jakým se slova používají. Podobným způsobem se ale učíme jak hrát například šachy. Neučíme se je tak, že bychom hledali ve světě objekty, se kterými bychom mohli spojit jednotlivé figurky na šachovnici, ale jen se učíme dovolené pohyby každé z figurek, čili jejich význam spočívá v tom, jak jsou použity v rámci hrací plochy.<sup>170</sup>

Pro Wittgensteina jsou pravidla pomůckou, kterou užíváme k tomu, abychom určitou hru lépe pochopili. Učíci se člověk je s pravidly pochopitelně obeznámen. V některých případech však nemusí být pravidla explicitně přítomna ve hře samotné, nicméně i tak jsou dodržována druhými lidmi. Nezasvěcení hráči se taková pravidla naučí tak, že je jednoduše odkoukají od ostatních. Na základě pozorování pak dochází k určité formulaci pravidel. Pravidlo jako takové Wittgenstein doslova vnímá jako *"přírodní zákon, kterým se řídí herní úkony."*<sup>171</sup>

Peregrin si všímá skutečnosti, že nalézt určitý rys, který by měly všechny řečové hry společný, je velice obtížné. I tak se zde nakonec projevuje jedna vlastnost, která je obecnějšího charakteru, ale je všem hrám společná, a to právě specifická role pravidel v řečových hrách. Pravidla mohou být implicitní nebo explicitní. Pravidla nemusí být vždy formulována, ale každý z hráčů si je vědom toho, že taková pravidla existují, např. je můžeme vypořádat. Nelze se však spoléhat jen na pravidelnost toho, co v rámci našeho pozorování objevujeme, jelikož i pravidla se mohou soustavně a opakovaně porušovat. S touto možností počítá ve svých úvahách i Wittgenstein, který dodává, že každé porušení pravidel vyvolá v ostatních spoluhráčích specifické reakce. To znamená,

<sup>168</sup> Glock, H. J., *A Wittgenstein Dictionary*. Malden: Blackwell Publishers, 1996, s. 193.

<sup>169</sup> Wittgenstein, L., *Filosofická zkoumání*, Praha: Filosofia, 1998, s. 173.

<sup>170</sup> Glock, H. J., *A Wittgenstein Dictionary*. Malden: Blackwell Publishers, 1996, s. 193.

<sup>171</sup> Wittgenstein, L., *Filosofická zkoumání*, Praha: Filosofia, 1998, s. 40.

že ve hře hrané podle pravidel se nejen chováme podle určitého vzoru, ale také zaujímáme kritické postoje vůči ostatním.<sup>172</sup> Řečové hry jsou záležitostí veřejnou a patří k celé společnosti. Pravidla, která jsou v nich přítomná, se ukazují jako určité společenské instituce.<sup>173</sup>

Podle Peregrina nemají naše řečové hry tak explicitně definovaná pravidla jako např. šachy a jiné společenské hry. Pravidla těchto her si lze vyhledat v příručkách, avšak u řečových her tomu tak není. Abychom totiž konkrétní příručku pochopili, musíme vědět, jak viděné znaky na papíře interpretovat. Jednoduše musíme nějak porozumět těm znakům, které vidíme. Explicitní pravidla šachů tak mohou být zapsána jen proto, že existují jiná pravidla, která umožní další pravidla dešifrovat. V případě, že by i tato pravidla byla explicitní, musela by nutně existovat jiná pravidla, která by byla vnímána jako prostředek jejich dešifrování atd. - jednoduše se zde dostáváme do nekonečného regresu. Nejzákladnější pravidla zkrátka musí být implicitní, jedině tak se totiž můžeme dostat k vyjádření pravidla, přičemž toto vyjádření musíme patřičným způsobem interpretovat.<sup>174</sup>

Pravidla v šachu regulují téměř vše, co se může ve hře udát. V řečových hrách jsou pravidla mnohem více otevřená. V šachu totiž může nastat mnohem méně situací. Pravidla jsou zde limitována povahou hry samotné. Prostor našeho světa se jednoduše neskládá z čtvercové plochy a několika figurek s pro ně typickým pohybem po šachovnici. Dále poznamenejme, že pravidla v řečových hrách se v rámci každé z her liší. Jednou jsou více podstatná, jindy méně. Pro Peregrina jsou zásadní ta pravidla, která se týkají nejzásadnějších řečových her, tj. těch, které se podílejí na utváření významu. Podle Peregrina nám pravidla řečových her poskytují prostor smysluplnosti, do kterého vstupujeme, a ve kterém se

---

<sup>172</sup> Peregrin, J., *Wittgenstein a pravidla našich jazykových her* [online]. [cit. 19. 3. 2014]. Dostupné z: <<http://jarda.peregrin.cz/mybibl/PDFTxt/536.pdf>>.

<sup>173</sup> Peregrin, J., *Wittgenstein a pravidla našich jazykových her* [online]. [cit. 19. 3. 2014]. Dostupné z: <<http://jarda.peregrin.cz/mybibl/PDFTxt/536.pdf>>.

<sup>174</sup> Peregrin, J., *Wittgenstein a pravidla našich jazykových her* [online]. [cit. 19. 3. 2014]. Dostupné z: <<http://jarda.peregrin.cz/mybibl/PDFTxt/536.pdf>>.

stáváme lidskými bytostmi. Jen díky těmto pravidlům se totiž stáváme plně racionální, komunikující a pojmově myslící bytostí.<sup>175</sup>

### **7.1.2 Rodinné podobnosti a definice hry**

Wittgenstein si klade otázku, co je pro veškerou řečovou produkci člověka, tj. pro všechny řečové hry, typické. Co mají všechny naše promluvy společného, že je chápeme jako jeden celek (tj. řeč)? Obecná forma řeči není Wittgensteinem zkoumána. Podle svých slov nechce odhalit to, co je společné všemu, co nazýváme jako řeč. Ona totiž nemá jeden společný rys, který by byl platný všude a za všech podmínek. I tak zde ale existují určité podobnosti a jisté příbuznosti, které způsobují, že hledáme jeden společný prvek (společnou vlastnost), který nás vede k tomu, že naši rozličnou řečovou produkci nazýváme jedním pojmem - řečí.<sup>176</sup>

Obdobná situace je patrná u společenských her (deskové hry, karetní hry, bojové hry apod.), které podle Wittgensteina také nemají jeden společný charakteristický rys, ale jsou si určitým způsobem navzájem podobné a můžeme v nich spatřit jistý typ příbuznosti. Stačí se jen dívat a pozorovat, hluboké úvahy zde nejsou potřeba. Již na základě pozorování vidíme, že například deskové hry jsou si navzájem velmi podobné, i když se hrají každá na jiné hrací ploše, mají jiné figurky a odlišná pravidla. Stejně tak karetní hry jsou na základě pozorování navzájem velmi podobné, avšak své specifické rysy, kterými se od sebe navzájem odlišují, si stále uchovávají.<sup>177</sup>

Je snad společným rysem těchto her skutečnost, že jsou jednoduše všechny zábavné? Nebo že každá z her má své vítěze a poražené? Vždyť když si bude hrát člověk sám se sebou, tak tento aspekt možné výhry/prohry mizí. Nebo je snad společným rysem těchto společenských

---

<sup>175</sup> Peregrin, J., *Wittgenstein a pravidla našich jazykových her* [online]. [cit. 19. 3. 2014]. Dostupné z: <<http://jarda.peregrin.cz/mybibl/PDFTxt/536.pdf>>.

<sup>176</sup> Wittgenstein, L., *Filosofická zkoumání*, Praha: Filosofia, 1998, s. 45.

<sup>177</sup> Tamtéž, s. 45-46.

her lidská obratnost? Přece v bojových hrách musí být obratnost vnímána zcela jiným způsobem než při šachu. Stále vidíme určité podobnosti, které jsou ale v jednotlivých typech her odlišné co do jejich patrnosti, popř. lehce mění svou formu. Podle Wittgensteina "*vidíme složitou síť podobností, které se navzájem překrývají a kříží. Podobnosti ve velkém i v malém.*"<sup>178</sup>

V tomto kontextu hovoříme o tzv. *rodových podobnostech*. Stejně je to totiž i u různých rysů v rodině. Navzájem se kříží a lehce proměňují - jednoduše na základě dědičnosti. Hry tak v konečném důsledku také tvoří určitý typ rodiny. Netýká se to však pouze her, ale například i čísla jsou si navzájem velmi podobná svou formou, kterou *něco* označují. V určitém smyslu tak i jednotlivá čísla mohou být členy velké soudržné rodiny.<sup>179</sup>

Wittgenstein si klade otázku, zda je možné konkrétním způsobem vymezit použití pojmu hra a určit tak, co už za hru pokládat nelze. Přesné definování pojmu hra je však podle Wittgensteina nemožné, popř. nemáme tuto definici dosud k dispozici. Obecně platný charakter hry se druhému člověku špatně vysvětluje, jelikož neznáme jasné hranice toho, co lze ještě pokládat za hru, a co již nikoliv. Jasné hranice jednoduše nikdy stanoveny nebyly. Když se však budeme pokoušet vysvětlit druhému člověku, co je to hra, nebudeme dlouze vyjmenovávat všechny druhy her, které známe a které nás momentálně napadnou, ale alespoň se pokusíme o určitý druh abstrakce a vymezíme základní společné rysy, které vyjmenované hry mají. Musíme však počítat s tím, že taková definice nebude mít obecnou platnost a bude závislá od toho, kdo tuto definici zformuluje.<sup>180</sup> Zkrátka zde neexistuje žádná sada vlastností, která by určovala, co je to hra a co už není. Z tohoto důvodu zde chybí definice

---

<sup>178</sup> Wittgenstein, L., *Filosofická zkoumání*, Praha: Filosofia, 1998, s. 46.

<sup>179</sup> Tamtéž, s. 46.

<sup>180</sup> Tamtéž, s. 47.

toho, co je to hra s ohledem na znaky a rysy, které by každá hra měla mít.<sup>181</sup>

Podívejme se na situaci, když bychom se pokusili o stanovení pevných hranic toho, co je hra a co ne. Bude potom tento termín lépe použitelný? Podle Wittgensteina nikoliv. Není vždy nutné dávat jasné definice k tomu, aby člověk mohl používat slova, kterým plně rozumí a je schopen je smysluplně užívat ve vhodně utvořených větách. Když budeme vyprávět příběh, ve kterém se budou vyskytovat i rostliny, není přece nutné znát přesně jejich encyklopedickou definici. I tak budeme schopni smysluplně zasadit tento pojem do celku našeho vyprávění nebo popisu. Nikdo tak nemůže namítat, že v případě, kdy není pojem hry přesně ohraničen, je nemožné jej použít a pochopit, co hra pro nás ve skutečnosti znamená.<sup>182</sup>

Podle Wittgensteina je tak hra *"pojem s rozplývavými okraji."*<sup>183</sup> Člověk vysvětluje hru pomocí jednotlivých příkladů. Dává příklady a chce, aby byly pochopeny v určitém konkrétním smyslu, ve kterém byly původně zamýšleny. Příklady se tak musí nutně použít, ale pouze toto nestačí - musí se použít *vhodným* způsobem. Je potřeba, aby se zjevilo to, co je všem věcem (tj. všem hrám) společné. Definice hry tak v podstatě chybí. Sice víme co hra znamená, ale nejsme schopni to říci. Můžeme popisovat různé příklady řečových her a posléze ukázat, jak se na jejich základě dají vytvářet nové hry, se svými odlišnými specifickými rysy. Tím nastíníme, co ještě lze jako hru chápat a co již nikoliv.<sup>184</sup> Řečové hry se stávají určitými objekty sloužícími ke srovnávání. Díky svým vzájemným podobnostem by měly odhalit to, co je charakteristické pro naši řeč, jakou má povahu apod.<sup>185</sup>

---

<sup>181</sup> Glock, H. J., *A Wittgenstein Dictionary*. Malden: Blackwell Publishers, 1996, s. 121.

<sup>182</sup> Wittgenstein, L., *Filosofická zkoumání*, Praha: Filosofia, 1998, s. 47.

<sup>183</sup> Tamtéž, s. 48.

<sup>184</sup> Tamtéž, s. 48-50.

<sup>185</sup> Tamtéž, s. 68.



## 8. HRA JAKO PROSTŘEDEK VYJÁDŘENÍ PLNOSTI LIDSKÉHO BYTÍ

Se specifickým pojetím herního principu se můžeme setkat i ve filozofických spisech slavného německého básníka a dramatika Friedricha Schillera. Schillerovy *Listy o estetické výchově* vycházejí z předpokladu, že by měl existovat rozumný stát, ve kterém budou všichni lidé autonomní a budou si mezi sebou rovni. V těchto myšlenkách můžeme spatřovat jistou inspiraci J. G. Fichtem a jeho učením. I pro Schillera je vznik vhodného společenského uspořádání otázkou vývoje.<sup>186</sup> Jeví se jako typický romantik, volající po svobodě a demokracii. Je idealistou i ve smyslu mravním. Jeho přístup k masám je silně humanistický - podle něj mají všichni lidé právo na štěstí. Ve skutečnosti však k žádné realizaci těchto představ nedochází. Schiller se velmi obával možné revoluce, která by sice mohla změnit společenské poměry, ale zároveň by mohla zničit celou kulturu. Uspokojení svých představ a ideálů tak nachází až v samotném umění. To by mělo vybudovat "vysněný" svět, ve kterém se všechny ideály uskuteční. Úkolem umění je mimo jiné odpoutat člověka od světa objektivních faktů, abychom jako jedinci mohli dosáhnout plného lidství a svobody.<sup>187</sup>

Umění by mělo jednat vždy v souladu s mravním cítěním, jelikož má vždy co dočinění s mravy a morálkou. Pokud chceme, aby mělo umění blahodárný vliv, tak musí bezpodmínečně nutně naplňovat své nejvyšší estetické působení. Lze tak učinit ale pouze tehdy, když bude umění zcela nezávislé. Svobodné potěšení je takové, kde jsou aktivní duševní síly, rozum a obrazotvornost. Jedná se zde o vytváření určité představy, která nás potěší. Nejde tedy o fyzické nebo smyslové potěšení. Smyslovou slast je třeba naprosto vyloučit. Pramenem potěšení je sama účelnost. Představa účelnosti je vždy doprovázena libým

---

<sup>186</sup> Sobotka, M., *Schillerovy úvahy o umění* In: Schiller, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992, s. 17.

<sup>187</sup> Volek, J., *Kapitoly z dějin estetiky I*. Praha: Panton, 1985, s. 146.

pocitem.<sup>188</sup> Umění by mělo sloužit jako nástroj kultury při přípravě nového státního uspořádání. Mělo by spojit to, co je "možné", s tím, co je "nevyhnutelné". Cílem je tak propojení říše fantazie a říše rozumu a mravní pravdy. Pouze tímto způsobem lze vychovat nového člověka.<sup>189</sup>

Podle Schillera je nutné respektovat specifčnost každého jedince. Vždy však musíme postupovat s ohledem na mravní jednotu společnosti. Abychom ale mohli společnost takovým způsobem přetvořit, musíme nejprve započít s vhodnou výchovou samotného člověka, tj. výchovou uměním. Jedině umění dokáže sjednotit veškerou lidskou přirozenost v jeden celek. Z tohoto důvodu se v *Listech o estetické výchově* řeší především otázka umění ve vztahu k lidské přirozenosti.<sup>190</sup>

## 8.1 Pudový základ člověka

Podstata člověka podle Schillera spočívá v propojení dvou heterogenních povah - osoby a stavu.<sup>191</sup> Stav a osobnost jsou navzájem rozdílné, čili ani jedna složka se nemůže zakládat na té druhé. V člověku můžeme rozeznávat to, co je trvalé, a to, co je proměnlivé. Proměnlivý je stav člověka, kdežto jeho osobnost je trvalá. Osobnost je "Já", stav je jeho určení. Osobnost stále zůstává stejná, i když stav se proměňuje. Jednou jsme klidní nebo činní, jindy jsme zase lhostejní nebo plní vášně. Stále jsme to však "my", naše jádro zůstává neměnné. Složka osobnosti se zde stává základem, jelikož něco trvalého nemůže vyvstávat z toho, co se proměňuje (tj. stav).<sup>192</sup>

Člověk je puzen dvojicí protikladných sil, které lze nazvat jako pudy. Prostřednictvím těchto pudů se člověk seberealizuje a podřizuje si

<sup>188</sup> Schiller, F., *O tragickém umění*. Praha: OIKOYMENH, 2005, s. 10-12.

<sup>189</sup> Žitný, M., *Schillerovo místo v kontexte nemeckého myslenia o umení a literatúre* In: Schiller, F., *Estetické úvahy o umení*. Bratislava: Tatran, 1985, s. 17.

<sup>190</sup> Sobotka, M., *Schillerovy úvahy o umění* In: Schiller, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992, s. 18-19.

<sup>191</sup> Žitný, M., *Schillerovo místo v kontexte nemeckého myslenia o umení a literatúre* In: Schiller, F., *Estetické úvahy o umení*. Bratislava: Tatran, 1985, s. 17.

<sup>192</sup> Schiller, F., *Estetická výchova*. Olomouc: Votobia, 1995, s. 69-70.

to, co je mimo něj. Prvním pudem je tzv. *pud věcný (der sinnliche Trieb; popř. der Sachtrieb*<sup>193</sup>), který "vychází z fyzického jsoucna člověka nebo z jeho smyslové přirozenosti a usiluje o to, včlenit člověka do hranic času a učinit jej látkou."<sup>194</sup> Látka je zde chápána jako určitá změna, která vyplňuje čas. Tento pud požaduje změnu, chce, aby čas měl vždy svůj obsah. Stav vyplněného času lze nazývat jako vnímání.<sup>195</sup>

Věcný pud vychází z fyzického bytí člověka nebo z jeho smyslové přirozenosti. Věcný pud touží po změnách vyplňujících čas, který následně získává svůj obsah. Zároveň toto puzení souvisí s konečností člověka. Člověk je díky tomuto pudu připoután ke smyslovému světu.<sup>196</sup>

Druhým pudem je tzv. *pud k formě (der Formtrieb)*, který "vychází z absolutního bytí člověka nebo z jeho rozumové přirozenosti a usiluje o to, osvobodit jej, vnést harmonii do rozmanitosti jeho jevení a uchovat při všech proměnách stavu jeho osobu."<sup>197</sup> Tento pud v sobě zahrnuje celou poslušnost času. Chce zrušit čas a veškeré změny. Naléhá na pravdu a právo, tj. aby to, co je nutné, bylo nakonec uskutečněno. Pud k formě ukládá zákony pro soudy nebo zákony pro každou vůli. Například když něco poznáváme, tak náš subjekt se vždy nachází v nějakém stavu, který my považujeme za objektivní. Takový stav je vytržený z času a přiznáváme mu nutnost a obecnost. Charakter se tak postupně stává více objektivním a nikoliv subjektivním, tak jako v případě citů. Tam, kde panuje tento pud, mizí všechny hranice. Člověk přestává být měřitelnou jednotkou, ale stává se ideovou jednotou.<sup>198</sup> Formový pud vychází z rozumové přirozenosti člověka. Snaží se člověka především osvobodit a zachovat jeho osobnost, aby zůstal nedělitelnou jednotou a aby jeho

<sup>193</sup> Schiller, F., *Estetická výchova*. Olomouc: Votobia, 1995, s. 76.

<sup>194</sup> Schiller, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992, s. 161.

<sup>195</sup> Tamtéž, s. 161.

<sup>196</sup> Schiller, F., *Estetická výchova*. Olomouc: Votobia, 1995, s. 76-79.

<sup>197</sup> Schiller, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992, s. 162.

<sup>198</sup> Tamtéž, s. 162-163.

rozmanité projevy byly ve vzájemném souladu. Tento pud nemůže být nikdy ve sporu sám se sebou, protože "my jsme věčně my".<sup>199</sup>

To, co tento pud přikazuje a mění, tak musí zůstat navždy. Obsahuje v sobě celou posloupnost času, jako kdyby zrušil nás běžný čas, který je díky věčnému pudu plný změn. Chce, aby bylo všechno věčné. Lidé již nejsou v čase, ale čas je v nich samotných. Nejsme již jedinci, ale jsme druhem.<sup>200</sup> Naše činy jsou kolektivní, protože zasahují všechny.<sup>201</sup>

Na první pohled se může zdát, že si tyto dva pudy navzájem odporují. Jeden se vztahuje ke změně, druhý zase k neměnnosti.<sup>202</sup> Schiller dodává, že oba dva pudy jsou si navzájem podřízené. Není to ale tak, že by jeden pud byl podřízený tomu druhému. Oba dva pudy jsou stejně potřebné.<sup>203</sup> Jakým způsobem však bude možné obnovit jednotu lidské přirozenosti? Věcný pud chce sice změnu, ale nemusí se vztahovat nutně na konkrétní osobu a nemusí tak měnit zásady. Pud k formě tíhne k jednotě a neměnnosti, ale přitom nechce, aby se zastavil i stav, tj. aby vznikla totožnost ve vnímání. Oba dva tyto pudy tak nejsou od přírody protikladné. Hranice jim určuje lidská kultura, která by měla oba dva pudy hájit stejnou měrou. Měla by v principu ochraňovat smyslovost proti svobodě a zabezpečit osobnost před přesilou vjemů. Těchto cílů kultura dosahuje rozvíjením citového bohatství a rozumové mohutnosti. Každý z pudů potřebuje nějaké omezení, aby se jeden nevtíral do oblasti zákonodárství, a ten druhý do oblasti vnímání. Takový druh omezení však

---

<sup>199</sup> Schiller, F., *Estetická výchova*. Olomouc: Votobia, 1995, s. 79.

<sup>200</sup> Tamtéž, s. 80-82.

<sup>201</sup> Schiller, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992, s. 164.

<sup>202</sup> Tamtéž, s. 164.

<sup>203</sup> Žitný, M., *Schillerovo miesto v kontexte nemeckého myslenia o umení a literatúre* In: Schiller, F., *Estetické úvahy o umení*. Bratislava: Tatran, 1985, s. 18.

nemůže být způsoben fyzickou nemohoucností, tupostí vnímání nebo duchovní slabostí.<sup>204</sup>

## 8.2 Pud hravosti

*"Člověk si hraje jen tehdy, když je v plném významu člověkem, a je jen tam zcela člověkem, kde si hraje."<sup>205</sup>*

Jak jsme již zmínili, věcný pud chce dosáhnout změny, kdežto pud k formě chce, aby naopak žádná změna nenastala. Oba dva tyto pudy společně působí v jednom společném - tzv. *pudu hravosti* (*der Spieltrieb*<sup>206</sup>). Takový pud je zaměřený na to, *"aby zrušil čas v čase, sdružil vznikání s absolutním bytím, změnu s identitou."<sup>207</sup>* Věcný pud chce svůj objekt přijímat. Chce, aby jeho samotného někdo určoval, kdežto pud k formě chce být tím, kdo určuje, tj. chce být tím aktivním, kdo vytváří (popř. přetváří) svůj objekt. Pud hravosti se *"bude snažit přijímat tak, jako by sám vytvářel, a vytvářet tak, jako se snaží smysly přijímat."<sup>208</sup>*

Pud hravosti působí na mysl člověka morálně i fyzicky. Jeho cílem je dovést člověka k fyzické a morální svobodě. Věcný pud na nás působí pouze fyzicky - vylučuje všechnu svobodu, která je fyzickou nezbytností. Pud k formě na nás zase působí morálně - vylučuje ze svého subjektu všechnu závislost a trpnost, což můžeme pokládat za nezbytnost morální. Když na nás působí věcný pud fyzicky, naše formální podstata je ponechána náhodě. V druhém případě zůstává ponechána náhodě naše materiální podstata. Ve výsledku tak záleží pouze na náhodě, zda bude v souladu naše dokonalost a naše blaženost. Díky pudu hravosti je naše

---

<sup>204</sup> Schiller, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992, s. 164-168.

<sup>205</sup> Tamtéž, s. 175.

<sup>206</sup> Volek, J., *Kapitoly z dějin estetiky I*. Praha: Panton, 1985, s. 146.

<sup>207</sup> Schiller, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992, s. 170.

<sup>208</sup> Tamtéž, s. 170.

formální a materiální způsobnost nahodilá, stejně jako naše dokonalost a blaženost.<sup>209</sup>

Předmětem věcného pudu je sám život. Je to všechno materiální bytí a smyslová přítomnost, všechno to, co můžeme vnímat smysly. Předmětem pudu k formě je tvar jako takový. Jsou to všechny formální vlastnosti věcí a jejich vztahy k mysli. Předmětem pudu hravosti se tak stává tzv. *živý tvar*. Jedná se o *"označení všech estetických vlastností jevů a zkrátka toho, co se nazývá krásou v nejširším významu."*<sup>210</sup> Například kus mramoru je neživý, ale může se stát živým tvarem, právě díky sochaři.<sup>211</sup>

Člověk je také žijícím tvorem, který má svůj pevný tvar. Tím se ale nutně nemusí stávat živým tvarem. Je nutné, aby se tvar stal životem a život tvarem. Je zbytečné o tvaru pouze uvažovat, protože v takovém případě se jedná pouze o abstrakci, která je bez života. Stejně je to u vnímání života - ten je v této poloze bez tvaru, je to jen pouhý vjem. Jeho forma musí žít v našem vnímání a utvářet se v našem rozumu. Člověk, který se stane živým tvarem, bude posléze nutně považován za člověka krásného. Jsou to jednotlivé části, které svým spojením vytvářejí krásu. Rozum chce, aby vzniklo propojení těchto dvou základních pudů, tj. aby vznikl pud hravosti. Pouze touto cestou můžeme totiž dovést pojem lidství. Rozum nemůže volit jiné cesty, neboť chce apelovat na dokonalost a překonávat meze. Aby bylo možné lidství, tak musí být krása. Ta nemůže být pouze životem nebo tvarem, ale stává se objektem samotného pudu hravosti. Lidská mysl se při nazírání krásy ocitá mezi zákonem a potřebou. Je rozdělená mezi obojí, a tak na ni ani jedna strana netlačí. Hra je něco podobného - je něčím, co na nikoho nenaléhá.<sup>212</sup>

---

<sup>209</sup> Schiller, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992, s. 170-171.

<sup>210</sup> Tamtéž, s. 171.

<sup>211</sup> Tamtéž, s. 171.

<sup>212</sup> Tamtéž, s. 172-173.

Stav plnosti lidského bytí je pro Schillera hra. Je shodou dvou našich základních puzení, což vede člověka k plnému bytí. To v sobě obsahuje cit pro krásu a maximální otevřenost vůči světu.<sup>213</sup> Hra činí člověka celistvým. Ve hře jsou obě dvě stránky člověka (duch a látka) dokonale vyrovnány. Člověk se ve hře stává plným člověkem. Ve hře jsme svobodní a svobodně tvoříme. Nejsme zde ovlivněni materiálním zájmem. Umění je hra, jelikož se básník musí odpoutat od skutečnosti, která je materiální, ale zároveň musí zůstat smyslovou bytostí. Ve hře tak vidíme oboustranný základ povahy člověka.<sup>214</sup>

Hra je pro člověka vysvobozením. Člověk je ve hře zároveň osobou i stavem. Náhoda je zrušena, protože se hraje podle pravidel. Omezena je však i nutnost, jelikož dodržování pravidel je podle Schillera dobrovolné. Fyzické i morální donucení se tak navzájem ruší, popř. je v rovnováze, a tak se ve výsledku nakonec neutralizuje. Ve středu vzniká krásu - oblast svobodné hry - ve které je nejzřetelněji vidět lidská svoboda. Ideál "krásného člověka" je ideálem harmonické lidské osobnosti a vzorem mezilidského společenství.<sup>215</sup> Ideál krásy je určen rozumem, tj. musí existovat i vzor pudu hravosti, který by si měl člověk uvědomovat a mít jej neustále na paměti. Ideál krásy hledejme tam, kde člověk svůj pud hravosti uspokojuje.<sup>216</sup>

Již víme, že krásno vychází ze dvou navzájem působících pudů. Kde však hledat jeho ideál? V nejdokonalejším svazku reality a formy. Jedná se vždy ale pouze o ideu, skutečnosti nikdy nelze dosáhnout. Jeden prvek bude totiž vždy převládat nad tím druhým. Ideální krásu je pouze jediná, neboť může existovat jen jedna rovnováha. Ve skutečnosti bude krásu vždy dvojitá, protože může inklinovat na jednu ze dvou stran

<sup>213</sup> Sobotka, M., *Schillerovy úvahy o umění* In: Schiller, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992, s. 24.

<sup>214</sup> Volek, J., *Kapitoly z dějin estetiky I*. Praha: Panton, 1985, s. 146-147.

<sup>215</sup> Žitný, M., *Schillerovo miesto v kontexte nemeckého myslenia o umení a literatúre* In: Schiller, F., *Estetické úvahy o umení*. Bratislava: Tatran, 1985, s. 19.

<sup>216</sup> Schiller, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992, s. 174.

(dvou pudů). Krásno uvolňuje a napíná zároveň. Uvolňování je způsobeno udržováním oněch dvou pudů daleko od sebe, kdežto napínání předpokládá jejich vzájemné působení.<sup>217</sup> Můžeme si povšimnout, že pojetí krásy je v tomto případě objektivně subjektivní. Krása je zde objektem, ale současně i stavem naší mysli, tj. stavem subjektu, který krásu vnímá. Krása je objektem, protože ji pozorujeme, a stává se i životem, neboť ji cítíme.<sup>218</sup>

Člověk je podle Schillera typický neustálou tvorbou určitého přebytku. Člověku nestačí to, co stačí například přírodě. Tato touha po přebytku se projevuje v tzv. *estetickém přídavku*. Nakonec i příroda již nějakou tvorbu nadbytku umožnila i nerozumným bytostem - zvířatům. I ta se mohou někdy chovat svobodně. Když lev nemá hlad a nemusí tak bojovat o své přežití, vyplývá svou uchovanou sílu jiným způsobem, např. řevem. Za stejný jev můžeme považovat i zpěv ptáků. Setkáváme se zde se svobodou, která je zde pojímána jako oproštění od vnější potřeby. Zvíře "pracuje", když má něčeho nedostatek, čili potřebuje uspokojit své potřeby. Zvíře si naopak hraje, když má spoustu sil a je plné života. Jedná se o hru v materiálním smyslu.<sup>219</sup>

Příroda tak skýtá předehru neohraničenosti. I člověk má svou materiální hru, ve které se zaměřuje pouze na svou moc. Jedná se o hru *volného sledu idejí*, které jsou zaměřené na nespoutanost člověka. Jsou to hry fantazie, jsou sledem obrazů a spadají pod živočišný život člověka. Taková hra je evidentně materiálního rázu a řídí se přírodními zákony. Vyváří se zde postupně cesta k tzv. *hře estetické*. Představivost člověka by se zde měla pokusit o svobodnou formu. Přidává se nová síla - zákonodárný duch, který podřizuje představivost své jednotě. Estetický pud hravosti bude ze začátku sotva znatelný, jelikož bude bojovat se

---

<sup>217</sup> Schiller, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992, s. 176.

<sup>218</sup> Volek, J., *Kapitoly z dějin estetiky I*. Praha: Panton, 1985, s. 147.

<sup>219</sup> Schiller, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992, s. 219.



smyslovým pudem plným žádostivosti. Bude oslavovat to, co je pestré, dravé a divoké. Vše, co není ve své podstatě klidné a prosté. Akcentuje ostré kontrasty a křiklavá světla. Krásné je zde to, co vzrušuje. V konečné fázi se chce sám líbit, tj. již se nespokojuje s věcmi, které se mu jen líbí.<sup>220</sup>

Postupně by se měla zjevovat duchaplnost rozumu, který to celé vymyslel; svobodný duch, který vše stanovil. V této fázi se člověk sám začíná zdobit a tím se pud hravosti vymaňuje z potřeby. Člověk začíná dělat to, co pro něj není nezbytné - Germán si vybírá kožešiny a paroží, jiné národy zase ozdobnější mušle na oslavy apod. Tyto praktiky začínají postupně měnit i vnitřního člověka. Z pouhého poskakování se stává tanec, neforemná gesta se transformují na mimiku, lidské city se rozvinou a zpěv se stává organizovaným.<sup>221</sup>

Estetický pud vytváří svou vlastní říši, ve které je člověk prost vztahů a je postupně zbavován nátlaku, a to jak fyzického, tak morálního.<sup>222</sup> V tzv. *estetickém státě* je každý jedinec svobodným občanem i zákonodárcem. Celé toto společenství je založeno na svobodné hře estetických subjektů.<sup>223</sup> Toto nové společenské uspořádání nemá za úkol nahradit pouze stávající řád v již etablovaných evropských státech, které mají svou historii, ale také státní uspořádání nově vzniklá. Zejména zde měl Schiller na mysli Francii po období Velké francouzské revoluce a její nové uspořádání nesoucí se v duchu "osvíceneckých" ideálů utopených v krvi.<sup>224</sup>

V estetickém státě je člověk člověku dán jako objekt svobodné hry. Krása vnáší do společnosti harmonii, protože ta má původ v jedinci

---

<sup>220</sup> Schiller, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992, s. 220-221.

<sup>221</sup> Tamtéž, s. 222.

<sup>222</sup> Tamtéž, s. 223.

<sup>223</sup> Žitný, M., *Schillerovo miesto v kontexte nemeckého myslenia o umení a literatúre* In: Schiller, F., *Estetické úvahy o umení*. Bratislava: Tatran, 1985, s. 19.

<sup>224</sup> Spariosu, M., *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*. New York: Cornell University Press, 1989, s. 53.

samotném. Ostatní představy jsou založené pouze na smyslové nebo duchovní oblasti podstaty, tj. v konečném důsledku jen štěpí jednotu člověka. Jedině krásná představa ze všeho činí kompaktní celek. Ostatní formy sdílení společnost rozdělují, neboť jsou zaměřené na jednotlivosti mezi lidmi, na tom, jak se lidé od sebe navzájem liší (např. v obratnosti).<sup>225</sup>

Pouze krásné sdílení se vztahuje na to, co je společné všem. Krása obšťastňuje celý svět a každý člověk zapomíná na svá omezení, když zakouší krásno. V estetickém státě není možné trpět despotismus, jelikož zde vládne rozum. Každý je svobodným občanem a má stejná práva jako ostatní. V této říši spatřujeme vzor rovnosti.<sup>226</sup> Pouze estetický stát je ideálem lidského společenství.<sup>227</sup>

Kde ale takový stát nalézt? Schiller předpokládá, že podle potřeby ho najdeme ve všech lidských duších. Mohl by se také objevit ve vybraných kruzích, kde je chování určeno krásnou přirozeností, a kde si člověk uchovává svou vlastní důstojnost. Jedině zde nemá potřebu urážet cizí svobodu, aby si ponechal svoji vlastní.<sup>228</sup>

---

<sup>225</sup> Schiller, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992, s. 223-224.

<sup>226</sup> Tamtéž, s. 224-225.

<sup>227</sup> Žitný, M., *Schillerovo miesto v kontexte nemeckého myslenia o umení a literatúre* In: Schiller, F., *Estetické úvahy o umení*. Bratislava: Tatran, 1985, s. 19.

<sup>228</sup> Schiller, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992, s. 226.

## 9. HRA JAKO VÝCHODISKO KULTURY

Hra není pouze individuální zábavou. Pochopitelně existují hry, ve kterých se projevuje osobní talent člověka i v případě, že je jediným hráčem, např. jojo, pouštění draka apod. Často se však stává, že se takový typ her mění ve hry, které jsou kolektivní. Příčina je jednoduchá - individuální hry nás brzy omrzí a zatoužíme po soupeření s ostatními. Z individuální hry se tak stává hra kolektivní. Objevuje se zde často prvek určité rivality, jelikož každý chce porazit své protivníky. Hráč chce slávu a touží po tom předvést se před ostatními a ukázat svou obratnost. Soutěživost však není dlouho spontánní a brzy se začínají formulovat pravidla. Caillois upozorňuje, že v některých stádiích se může právě hra obratnosti stát kulturním fenoménem, zejména proto, že podporuje pospolitost a soudržnost lidí. Svůj nezpochybnitelný význam pro utváření lidské kultury má také princip institucionalizace (vytváření pravidel hry). Existují hry, které přímo vyžadují pospolitost většího množství lidí, aby se mohly naplno projevit, např. hazardní hry budou vždy atraktivnější, když budou hrány ve větším množství lidí. Stejně tak je nepříjemné sedět sám v divadle a pozorovat divadelní představení naprosto osamocený.<sup>229</sup>

### 9.1 Význam hry jako kulturního jevu

Kulturu lze definovat různě, nicméně vždy v sobě bude obsahovat určité společenství, a to nejen lidské - vždyť i zvířata si hrají. Základní rysy lidské i zvířecí hry jsou obdobné. Například štěňata, která si hrají, se navzájem vybízejí ke hře tím, že dělají různé posunky. Zároveň ale dbají na jistá pravidla, která je třeba dodržovat. Jedním z těchto pravidel může být skutečnost, že štěňata při hře nestisknou tlamu tak, aby prokousla kůži toho druhého, a tím by způsobila nepříjemnou bolest. Hra je podle Huizingy něco více, než jen fyziologický jev nebo psychická reakce. Hra má jednoduše svůj "smysl"; hra vždy něco znamená.<sup>230</sup>

<sup>229</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 59-61.

<sup>230</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 9.

Kultura vždy vznikala formou hry. I činnosti, které měly za úkol uspokojovat lidské potřeby, se hrály jako hry, např. lov zvířat při shánění obživy. Během historického vývoje však docházelo k tomu, že se prvek hry neustále dostával do hlubšího pozadí. Vztah mezi kulturou a hrou musíme hledat ve formách sociální hry, tj. v organizované činnosti určitého společenství. Nejedná se zde o hru, kterou hraje jedinec sám se sebou, protože takový druh hry není pro kulturu příliš užitečný. Již víme, že se hraní odehrává většinou mezi dvěma stranami. V tomto ohledu má hra antitetický charakter.<sup>231</sup>

Existence hry podle Huizingy nezávisí na kultuře, ať už je na jakémkoliv stupni. Hra totiž existuje i ve světě zvířat, kde nepozorujeme přímou souvislost s racionalitou.<sup>232</sup> Gadamer také hovoří o zvláštním charakteru lidské hry - dokáže totiž v sobě zahrnout i rozum. Díky tomu je člověk schopen v rámci hry stanovit účely a docílit jich. Lidská hra se tak na rozdíl od zvířecích hrátek sama disciplinuje a uspořádává tak, jako kdyby měla veškerá herní produkce člověka mít nějaký konečný účel. Například malé dítě si hází s míčem o stěnu a počítá, kolikrát se mu to podaří, aniž by mu míč spadl na zem. Rozum si zde sám stanovil pravidla hry, která hodlá dodržovat. Jedná se zde o určitý typ bezúčelné rozumnosti. Ve hře jde právě o takové chování, které se jeví jako bezúčelné.<sup>233</sup>

Huizinga dále tvrdí, že hra je v kultuře danou veličinou, která tady byla již před kulturou. Hra celou dobu kulturu doprovází. Současně upozorňuje, že hra má silnou sociální funkci. Všechny činnosti lidských společenství mají co dočinění s hrou. Do určité míry jsou s ní dokonce spojeny. Jako příklad můžeme uvést lidskou řeč. Je nástrojem, který člověk vytváří, aby mohl mluvit, něco sdělovat, rozkazovat ostatním apod.

---

<sup>231</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 49-50.

<sup>232</sup> Tamtéž, s. 11.

<sup>233</sup> Gadamer, H.-G., *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003, s. 28.

Díky řeči člověk pojmenovává věci a tím je dostává do určité sféry ducha. Jedná se zde o určité přeskokování z oblasti hmotného do sféry duchovní, tj. do oblasti myšleného. Člověk si tímto způsobem vytváří svůj druhý fiktivní svět.<sup>234</sup>

Vliv herního principu na formování společnosti je evidentní. Vznik různých kulturních institucí čerpá ze samotného ducha hry. Jako příklad si můžeme uvést právo. Zákoník vyhlašuje pravidla hry a soudnictví následně řeší sporné kauzy. Samo přelíčení je vedeno v ohraničeném území, probíhá podle zaběhnutého ceremoniálu, což evokuje představu jisté herní plochy, např. šachovnice. Zároveň je zde však patrná izolace od publika, tj. od vnějšího okolí, kde platí jiná pravidla. Obdobnou situaci můžeme pozorovat v politice. Vláda respektuje zavedené normy a pravidla. Zároveň však může zneužívat svého postavení.<sup>235</sup>

Vnímání zákonů jakožto souboru konvencí můžeme spatřit i v dalších oblastech lidské kultury, např. v malířství. Zákony perspektivy jsou zvyklosti, jejichž čím dál častější užívání se jeví jako přirozené. Stejná situace platí i v hudbě, např. v pravidlech harmonie. Básnictví má zase svá pravidla prozodie. Svá omezení a kánony má také sochařství či divadlo. Díky nim se vytváří určitý styl a vkus každé společnosti. Z těchto příkladů je vidět vliv herního principu na formování každého lidského společenství. Svět se stává světem spořádaným, soudržným a vyváženým. Hra potvrzuje rovnováhu mezi právy a povinnostmi. Vytváří se ideální obraz prostředí, ve kterém platí pravidla, která nikoho neznevýhodňují ani nediskriminují.<sup>236</sup>

Snad jen ještě krátce dodejme, že i H.-G. Gadamer chápe hru jako základní funkci lidského života. Lidská kultura je podle něj bez hry naprosto nemyslitelná, jako příklad nám mohou posloužit kultovní

---

<sup>234</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 11-12.

<sup>235</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 16.

<sup>236</sup> Tamtéž, s. 16-17.

náboženská cvičení, která obsahují prvek hry. Hru tak nelze vnímat pouze negativním způsobem, tj. pouze jako pouhou svobodu a nevázanost, ale spíše jako svobodný a kreativní impuls v životě jedince.<sup>237</sup>

## 9.2 Vzájemné propojení hry a kultury

Roger Caillois na rozdíl od Johana Huizingy předpokládá, že hry se stávají závislé na kulturách, ve kterých se objevují, jelikož symbolizují jejich pověry a zvyklosti. Oblíbené hry v určité společnosti vyjadřují její momentální vkus, formy a způsoby uvažování. Zároveň vychovávají své členy a podsouvají jim své zvyky a priority. Hra se tak stává kulturním činitelem a obrazem kultury. Hra vykresluje celkový obraz společnosti, vyjadřuje její priority a silné či slabé stránky. Hry také vytvářejí určité typy reflexů daných pro konkrétní společnost, jelikož nás učí očekávat jistý typ reakce. Tím nás také nutí se určitým způsobem zachovat.<sup>238</sup>

Jako příklad můžeme uvést typický anglosaský sport - golf. V této hře může každý libovolně podvádět, ale pokud by se podvádění stalo pravidlem, hra by tak ztratila značnou část svého půvabu. Caillois tento příklad přirovnává k tomu, jak příkladně se chovají v Anglii daňoví poplatníci ke státní pokladně. V Argentině se zase můžeme setkat s velmi oblíbenou místní hrou, která se nazývá *truco*. Jedná se o karetní hru, která je založena na lsti a oklamání soupeře. Hráč musí svému soupeři naznačit jaké karty má v ruce, a to pouze pomocí mimiky (různé grimasy a mrkání). Partner ve hře pak pozná, jaké karty má jeho protihráč v ruce. I tato hra předává určité mentální postoje (promyšlené narážky, solidarita mezi spojenci nebo sklony ke klamání druhých), které se dostávají do veřejného života argentinské společnosti. V Číně zase považují hry *dáma* a *šachy* za něco, co by měl nutně ovládat každý vzdělanec. Duch člověka nalézá zalíbení v různých překvapeních a kombinacích, které při hře

<sup>237</sup> Gadamer, H.-G., *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003, s. 27.

<sup>238</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 98.

mohou nastat. Potlačuje se tím agresivita a akcentuje se mír v duši, harmonie a rozjímání nad věcmi, které nám vstupují do života.<sup>239</sup>

Ke každému typu společnosti můžeme také přiřadit jeden ze zmíněných psychologických herních principů, který v konkrétní společnosti převažuje. Primitivní společnosti (tj. společnosti africké, australské,...) se nechávají ovládat převážně principem mimikry a ilinx. Soudržnost celého společenského života je zajištěna extází a intenzitou. Číňané, Inkové a Římané byly společnosti řízené řádem a byrokracií, platily v nich kariérní postupy, zákoníky a jistá společenská hierarchie. Z těchto důvodů zde převažují principy agón a alea, které počítají s původem a zásluhou hráče. Takové společnosti nazývá Caillois jako *tzv. společnosti propočtu*. Soudržnost je zde udržena na základě kompromisu mezi jistým typem náhody (např. dědičnost, rodinný původ) a mezi schopnostmi člověka, se kterými vstupuje do soutěže.<sup>240</sup>

### 9.3 Význam hry v současné kultuře

Herní prvek můžeme v současné době sledovat hned v několika oblastech. Jednou z nich může být sféra moderního umění, které se stává stále více intimnější záležitostí. Postupně se transformuje na pouhou činnost jednotlivce jako jedince. Podle Huizingy tak zde sledujeme jistý vývoj od sociálního k individuálnímu, protože v současnosti je umění záležitostí jednotlivce. Umělec dnes bývá považován za někoho, kdo je nadřazený mase lidí. Na základě agónálního principu tak nutně potřebuje své publikum, které by ho uctívalo a respektovalo jeho výjimečnost. Herní prvek je viditelný také v oblasti současné vědy. Hra má svůj hrací prostor, kde se odehrává určité dění a platí v něj specifická pravidla. Věda je také taková - izoluje se uvnitř, pracuje se svými vlastními pojmy a užívá svých vlastních metod. Rozdílnost však spatřujeme ve vazbě hry/vědy k realitě. Hra je vnímána

---

<sup>239</sup> Caillois, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 98-99.

<sup>240</sup> Tamtéž, s. 102.

jako zotavení se od každodenního života, tj. snaží se odklánět od běžné reality. Je však věda také taková? Není, jelikož ta naopak vyhledává kontakt se skutečností, ve které se rozvíjí.<sup>241</sup>

Eugen Fink poznamenává, že vliv a působení fenoménu hry je ve 20. století stále velmi zřetelné, a to především v literární produkci člověka a v masovém zájmu o hry a sport. Hra je zde chápána jako životní impuls, je omlazující silou a lékem pro současnou technokracii. Podle Finka máme dnes nejvíce herních možností v dějinách, neboť disponujeme obrovským aparátem pro život (hřiště, sportovní centra, herní zvyky národů apod.). Stále však zůstává otázkou, zda naše doba dochází k samotné podstatě hry a zda jsme tak schopni pochopit smysl bytí hry.<sup>242</sup>

Zápasy a boje v obratnosti vždy zaujímaly v kulturách významné místo. Jasným důkazem tohoto tvrzení mohou být například populární rytířské turnaje ve středověku. V současné době přikládáme sportu stále větší společenský význam.<sup>243</sup> Kultura by nemohla existovat bez závodění. Tělesná cvičení a závody k mládí společnosti bezesporu patří. Kult tělesné síly a odvahy se ukazuje jako významný kulturní činitel. Sport pomáhá konstituovat odvalu k životu a harmonii, což je pro kulturu nesmírně důležité.<sup>244</sup> V současné době se však ve sportu setkáváme se zvláštním fenoménem. Hra se v něm začíná brát stále více vážněji, pravidla sportu začínají být více propracovaná a jsou přísnější. Tyto znaky považuje Huizinga za projevy tzv. *puerilismu*.<sup>245</sup>

---

<sup>241</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 182-184.

<sup>242</sup> Fink, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 5-6.

<sup>243</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 177.

<sup>244</sup> Huizinga, J., *Ve stínech zítřka*. Praha: Paseka, 2000, s. 117.

<sup>245</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 178.



### 9.3.1 Puerilismus

Tímto souhrnným termínem je označováno chování současné společnosti, která jedná nedospěle. Její chování tak není adekvátní jejímu "stáří". Tento pohled je založený na kulturně-historickém a sociologickém pozorování.<sup>246</sup> Puerilismus je něco mezi dětskostí a mladickou nevyzrálostí. Lidé se v takové společnosti chovají jako kdyby byli v pubertě. Typickými znaky puerilismu je vznik nejrůznějších spolků, které mají své vlastní poznávací znaky, např. gesta, hesla, výkřiky, typické pozdravy (sportovní pokřiky společné pro fanoušky jednoho sportovního týmu) apod. Tyto prvky vyvolávají v lidech rozkoš z masové podívané, touhu pro povrchním rozptýlení a vzrušení. Často bývají jednotlivé skupiny lidí nesnášenlivé vůči jiným názorům a podléhají skupinovému vědomí. Ve výsledku tak dochází k oslabování morálních hodnot. Přísně vzato nelze podle Huizingy puerilismus pokládat za čistě herní funkci. Jedná se spíše o dětinské chování. Když však budeme pozorovat hrající si malé dítě, tak dětinské není. Až v momentě, kdy se takové dítě začne nudit, stává se dětinským. Aby mohl být puerilismus brán jako čistá herní funkce, musel by v sobě mít i tvůrčí faktor, něco, co by bylo plné života, což nemá. Právě naopak, jedná se spíše o jeden ze znaků rozkladu.<sup>247</sup>

K dalším znakům puerilismu bezpochyby patří časté střídání vlád a podněcování konfliktů v politických stranách. Ty jsou většinou neschopny řídit svůj vlastní stát a překážejí samotnému vývoji. Mobilizování lidí do pochodů a demonstrace občanů na náměstích - všechny tyto skutečnosti na první pohled vypadají jako projevy občanské moci, ale ve skutečnosti je to pouhé dětinství, které je bezcenné. Puerilismus se projevuje činnostmi, které se navenek tváří jako vážné, ale ve skutečnosti jsou silně prodchnuty duchem hry. Současně se tento rys projevuje v činnostech, které se jako hra tváří, ale tento svůj typický charakter ztrácejí (např.

<sup>246</sup> Huizinga, J., *Ve stínech zítřka*. Praha: Paseka, 2000, s. 114.

<sup>247</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 186-187.

společenské hry, které pořádají své vlastní mezinárodní kongresy, mají své odborníky, učebnice, příručky apod.).<sup>248</sup>

Jak již bylo řečeno, moderní puerilismus proniká i do sportu, a to v okamžiku, kdy jsou duševní zájmy zatlačeny soupeřením do pozadí. Sportovní aktivity se tak začínají stávat vážnou věcí.<sup>249</sup> Pomalu vzrůstá systematizace a disciplinovanost sportu a herní obsah se začíná vytrácet. V důsledku toho se hráči začínají rozdělovat na dvě skupiny - na profesionály a na amatéry. Postoj profesionálů již není tím pravým herním postojem, jelikož tito hráči již nejsou spontánní a bezstarostní. Sport se stává světskou záležitostí, ztrácí svou spojitost se strukturou společnosti a již není tvořivou činností. Ztrácí svůj smysl pro společenství a redukuje se pouze na agónální princip. Veřejné mínění zastává však naprosto opačný názor, podle něj je herní prvek ve sportu přítomen na nejvyšším stupni. Skutečnost se však jiná, hra se sama o sobě stala příliš vážnou a herní nálada jednoduše vymizela. Tento trend můžeme pozorovat i u her, které nejsou atletické, např. karty nebo deskové hry. I zde se evidentně vyskytuje prvek vážnosti. Nakonec i tento typ her se přičlenil ke sportu jako takovému. Disponují svými vlastními šampionáty, můžeme se o nich dočíst v tisku, existují zápisy rekordů apod. Karty se tak stávají věcí velmi vážnou, zejména pak bridž, který má své mistry, učebnice a trenéry. Koneckonců i karetní partie se stávají předmětem velkých sázek a možností vydělat si značný obnos peněz.<sup>250</sup>

Opačný trend můžeme v současné době pozorovat v obchodním životě. Dříve byl považován za čistě materiální činnost, která byla zaměřena pouze na potřebu a nutnost. Postupem času i obchodní praktiky začínají získávat nádech hry. Obchodní život je doposud mylně vnímán jako vážné jednání, ale stále více se z něj stává hra samotná, lidé si to pouze neuvědomují. V současné době se usnadňuje komunikace a

---

<sup>248</sup> Huizinga, J., *Ve stínech zítřka*. Praha: Paseka, 2000, s. 115-116.

<sup>249</sup> Tamtéž, s. 117.

<sup>250</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 179-180.

styk s ostatními lidmi, což má za následek zvýšení soutěživosti mezi lidmi. V obchodním životě se každý snaží toho druhého přelstít a vyhrát nad ním. Tímto způsobem vzniká obchodní soutěživost. Stejně jako hra, i obchodní život má svá pravidla, která jsou schopna jednání na burzách korigovat. K posilování agónálního principu mezi lidmi jen napomáhá vliv reklamy a statistiky. Stejně jako ve sportu, i tady se lze setkat s určitými rekordy - např. nejvyšší objem zámořského parníku v tunách, Modrá stuha pro toho, kdo nejrychleji přepluje oceán apod. Podniky ve svých zaměstnancích vzbuzují herní faktor, aby zvýšily svůj vlastní výkon. V důsledku toho se zde vážnost postupně transformuje na hru.<sup>251</sup>

I v dřívějších fázích vývoje kultury jsme se mohli s puerilismem setkat. Nicméně míra a charakter dětinskosti byly vždy odlišné. Dříve se společenský život z velké míry odehrával formou hry, tj. lidské chování bylo omezeno časem a pravidly. I posvátné obřady byly chápány jako hra, která se odehrává na časově a místně omezeném prostoru. Důležitým charakteristickým rysem hry je ale fakt, že vždy v nějakém okamžiku končí. Diváci po představení odcházejí domů, hráči přestávají hrát a celé představení se uzavírá. Zdá se, že v dnešní době jasně ohraničená hra často nekončí, jelikož dochází ke smísení vážnosti a hry. V jednání, které se tváří jako vážné, se velmi často objevuje prvek hry. A naopak uznaná hra si svou povahu nemůže již déle udržet, protože má v sobě příliš vysoký stupeň organizace. V důsledku toho lidé berou hru až příliš vážně a postupně se vytrácí to nejdůležitější - radost ze hry. Smísení hry a vážnosti se však může projevovat i jinak. Pojímání práce jako takové už není tak vážné. To samé lze vztáhnout na povinnosti člověka. Naopak některým zaměstnáním je přisuzována až přílišná vážnost, i když si to ve své podstatě nezaslouží. Můžeme zmínit například politické řeči státníka, které se místy berou až příliš vážně, ale

---

<sup>251</sup> Huizinga, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 180-181.

nelze je chápat jinak, než jako pouhé "uličnictví". Zdá se, že toto matení hry a vážnosti je jeden z vážných příznaků choroby dnešní doby.<sup>252</sup>

---

<sup>252</sup> Huizinga, J., *Ve stínech zítřka*. Praha: Paseka, 2000, s. 118-122.

## 10. ZÁVĚR

Jedním ze stěžejních představitelů této diplomové práce je bezesporu Eugen Fink. Zdá se mi, že pro lepší pochopení jeho díla je nutné rozlišovat zejména mezi dvěma na první pohled podobnými pojmy, které jsou však zároveň velmi odlišné. Konkrétně se jedná o výrazy *hra světa* a *svět hry*. Hra světa je zejména výrazem vztaženosti člověka ke světu; lépe řečeno hra je zde pouhou *metaforou*, která by měla tento vztah člověka a kosmu co nejlépe vyjadřovat. Nejedná se zde tak o samotnou realitu hry, se kterou se můžeme setkat zejména v koncepcích Rogera Cailloise a Johana Huizingy, kteří se věnují lidské hře v kontextu, který je nám pravděpodobně nejbližší, tj. výraz *hra* je zde používán pro označení společenských her (deskové, karetní,...), sportu, hazardu apod. Hra světa je něčím, co nad těmito hrami stojí a zároveň je jejich záštitou a snad i garantem jejich možné existence. Hru světa tak musíme pojímat zejména jako symbol (jak ostatně dokazuje název Finkova díla *Hra jako symbol světa*). Symbol, který odkazuje na vztah člověka a kosmu, a je v určitých charakteristických rysech podobný lidské hře. Lidské jednání při hře je tak jen převedeno na svět jako celek.

Oproti tomu svět hry je něčím jiným. Řekl bych, že spíše odkazuje k lidské hře jako takové (tj. společenské hry apod.). Stejně jako v psychologizujících a sociologizujících přístupech, i u Finka se můžeme setkat s obdobnými názory na hru. Podle něj je hra uzavřena sama do sebe, tzn. odehrává se v určitém čase a na přísně vymezeném herním prostoru. Mimo tyto hranice již hra není možná. Hra je něčím, co se vymezuje proti každodennosti a lidským starostem. Má vždy svůj smysl (ať už vnější nebo vnitřní), má své diváky, hráče, hračky a jiné herní předměty. Všechny tyto prvky dohromady tvoří onen svět hry. Zdá se mi, že však Fink nebyl vždy ve svých myšlenkách konzistentní a pro čtenáře může být někdy matoucí, o jaké *rovině* hry Fink právě píše (tj. zda se momentálně zmiňuje o hře jako spekulativním symbolu světa, nebo zda popisuje hru ve smyslu lidských her vhodných k ukrácení dlouhé chvíle).

Fink dále zmiňuje význam hry pro rozvoj jedince a zejména vyzdvihuje roli herního projevu v životě dítěte (čímž se opět dostáváme do polohy hry jakožto lidské zábavy). S velmi podobnými myšlenkami se můžeme setkat také v díle Rogera Cailloise, který akcentuje význam hry v souvislosti s rozvojem jedince. Hra je pro něj formujícím činitelem lidské povahy a trénuje sebeovládání člověka. Podle Finka ve hře zjišťujeme své dovednosti a schopnosti. I s tímto tvrzením by jistě Caillois souhlasil, a to zejména ve vztahu k principu *agón*, který klade důraz na získané dovednosti a na um hráčů. Jedině díky svým schopnostem totiž mohou hráči v hrách, které jsou vedeny tímto herním principem, uspět. Pro Finka je také faktor vítězství velmi důležitý, jelikož podle něj posiluje lidskou individualitu.

V rámci Finkovy mytické interpretace hry bych se rád zmínil o možném propojení s koncepcí Cailloise. Řekl bych, že i v kultovní hře hrané během obřadů a jiných slavností kultického charakteru, je možné vystopovat jasné psychologické herní postoje, které se zde v čase projevují. Zejména se jedná o principy *ilinx* a *mimikry*. *Ilinx* předpokládá způsobení určitého pocitu rozostřeného vnímání, vyvolání mírné paniky a pocitů závratě. Zdá se mi, že při obřadech kultického charakteru může být v některých lidech tento princip vyvolán. Zejména může být způsoben samotnou atmosférou okamžiku, která může svým způsobem vyvolávat pocit určité "opilosti" a nestability.

V kultech se však jednoznačně projevuje herní princip *mimikry*, který zapříčiňuje to, že hráč (tj. účastník kultu) dočasně zapomíná na svou pravou osobnost a stává se někým jiným, např. bojovníkem proti temným silám a démonům. V kultech je také naprosto běžné nasazování masky. S trochou představivosti si snad lze kultický obřad probíhající na omezené posvěcené půdě, na které několik lidí v maskách předvádí své magické schopnosti, představit jako divadelní představení na jevišti. Stejně jako v kultu, i na divadelních prknech jsou hráči jen ve své roli, kterou hrají, a nosí převleky (masky) k tomu, aby zaujali své publikum a

více se vžili do své role. Hráči v kultu, stejně jako herci v divadle, tak jednoduše vždy předstírají *něco pro někoho*.

V koncepci kulturního historika Johana Huizingy se můžeme také dočíst, že veškeré druhy obřadů, magie a liturgie, jsou současně i hrou. Zároveň je s kultem vždy spojován i prvek určité slavnosti, která se vymyká všedním dnům a každodennosti. S fenoménem slavnosti se můžeme také setkat v díle H.-G. Gadamera, který slavnost definoval zejména jako činnost, která se staví proti izolovanosti lidí a je kolektivním aktem. Zdá se mi, že stejně jako v případě hry, ani slavnost nemá subjektivní charakter. Rozhodující zde nejsou subjekty, které slaví, ale slavnost jako taková; její samotná přítomnost. Teprve až povaha slavnosti determinuje způsob, jakým subjekty ke slavnosti přistupují. Stejně je to i v případě her, kdy povaha hry je určujícím činitelem samotného hraní, nikoliv hráči.

Domnívám se, že také v případě Gadamerových úvah je nutné uvědomit si, že hra může nabývat několika významů. Na jedné straně může být hra pojímána jako běžná lidská aktivita nevážného charakteru, ale je zasazena do světa, který je veden účely a nabývá tak tímto způsobem charakter vážnosti. V Gadamerově pojetí bychom měli hru chápat zejména dvěma způsoby. Hra nás může vést k pochopení a může být silně spojena s procesem lidského porozumění. V tomto ohledu se zdá být spíše stavem našeho vědomí. Důležitou roli však zaujímá hra také v Gadamerových estetických názorech. Zde je hra zasazena zejména do kontextu s bytím uměleckého díla a s jeho povahou. V tomto ohledu zde však není rozhodující přístup recipienta díla, neboť ten zde nehraje rozhodující roli. Podobně jako v případě slavnosti, ani zde příjemce nedeterminuje bytnost uměleckého díla, tj. povahu a existenci díla jako takového.

Pokud hovoříme o Finkově *hře světa* jakožto o metafoře, domnívám se, že podobným způsobem lze chápat i Wittgensteinův koncept *řečových her*. Ty jsou také svým způsobem pouhou metaforou -

jazyk jako celek je pro Wittgensteina hrou (*to ovšem neznamená jazyk = hra*). Konkrétní řečová promluva je jako posunutí střelce na šachovnici; je tahem ve hře. Důležitá je zde jistá variabilita lidských her a jejich praktický dopad na život lidí. Ostatně podobně jako v případě řečových her. Vždyť konkrétní řečovou produkcí lze druhé ovlivnit, změnit jejich názor, něco jim přikázat apod. - jednoduše změnit jejich chování (tj. onen praktický dopad; důraz na praxi) na základě své vlastní vůle, přičemž jako prostředek nám zde poslouží naše schopnost mluvit. Zdůraznit zde však musíme také specifické chování hráčů, které je řízeno předem stanovenými pravidly. Obdobným způsobem se řídí i řečové hry, avšak jejich pravidla nemusí být vždy explicitně formulována. V rámci možné paralely je nutné také zmínit vzájemné *podobnosti*, a to jak mezi společenskými hrami, tak i hrami řečovými. Jednoznačně definovat hry je obtížné, avšak nelze si nepovšimnout jejich vzájemných obdobných rysů, které jsou pro všechny druhy her typické.

Huizinga k tomuto tématu dodává, že lidské činnosti mají vždy něco společného s hrou, přičemž jako příklad uvádí právě lidskou řeč. Ta je pro něj nástrojem pro rozhovory, pojmenovávání věcí a sdělování myšlenek.

Pokud se zaměřím na sociologizující a psychologizující přístupy, konkrétně na myšlenky Cailloise a Huizingy, zdá se, že každý z těchto autorů zkoumal fenomén hry z trochu jiné perspektivy. Je evidentní, že Caillois usiloval zejména o popis a určitou klasifikaci her. Odtud plyne i jeho známé rozdělení her podle převažujících psychologických herních principů, které jsem v závěru použil k oživení koncepcí více filozoficky orientovaných. Huizingovy myšlenky se ubíraly trochu jiným směrem. On zkoumá hru jako jistý typ fenoménu, který doprovázel lidskou kulturu od dob jejího vzniku. Nevěnoval tak pozornost členění her na základě libovolně zvolených kritérií. Zdá se mi, jako kdyby Huizinga nechtěl veškerou lidskou herní produkci rozdělit, ale naopak ji spojit v jeden určitý element. Pravděpodobně tím chtěl nastínit jednotnou *duši* všech her a ukázat tak jejich pravou tvář ve světle lidské kultury.



Ve své práci jsem si nečinil nárok pojednat o problematice fenoménu hry u vybraných koncepcí ve své komplexitě. Oblast her je nesmírně rozmanitá a snad i z tohoto důvodu může být zčásti nemožné pojmout obrovské množství jednotlivých myšlenek a informací (navíc takto rozličných) do jednoho provázaného a logického celku. Komparací a analýzou mnou vybraných přístupů jsem spíše přispěl ke zkoumání této problematiky.

## 11. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ

### Tištěné zdroje:

BAKER, G. P., HACKER, P. M. S., *Wittgenstein: Rules, Grammar and Necessity: Essays and Exegesis, Vol. 2. Analytical Commentary on the Philosophical Investigations*. Malden: Wiley - Blackwell, 2009. ISBN 978-1-4051-8408-3.

CAILLOIS, R., *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

FINK, E., *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. ISBN 80-202-0410-5.

FINK, E., *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992. ISBN 80-204-0224-1.

GADAMER, H.-G., *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003. ISBN 80-86138-48-8.

GADAMER, H.-G., *Pravda a metoda I*. Praha: Triáda, 2010. ISBN 978-80-87256-04-6.

GLOCK, H. J., *A Wittgenstein Dictionary*. Malden: Blackwell Publishers, 1996. ISBN 0-631-18537-2.

HUIZINGA, J., *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. ISBN neuvedeno.

HUIZINGA, J., *Ve stínech zítřka*. Praha: Paseka, 2000. ISBN 80-7185-302-X.

CHVATÍK, I., KOUBA, P., *Fenomén jako filosofický problém*. Praha: OIKOYMENH, 2000. ISBN 80-7298-010-6.

MAUSS, M., *Esej o daru, podobě a důvodech směny v archaických společnostech*. Praha: Sociologické nakladatelství, 1999. ISBN 80-85850-77-X.

NOSEK, J., *Hra, věda a filosofie*. Praha: Filosofia, 2006. ISBN 80-7007-222-9.

REIFEL, S., *Theory in Context and Out*. Westport: Ablex Publishing, 2001. ISBN 1-56750-486-8.

SCHILLER, F., *Estetická výchova*. Olomouc: Votobia, 1995. ISBN 80-85885-67-0.

SCHILLER, F., *Estetické úvahy o umění*. Bratislava: Tatran, 1985. ISBN neuvedeno.

SCHILLER, F., *O tragickém umění*. Praha: OIKOYMENH, 2005. ISBN 80-7298-160-9.

SCHILLER, F., *Výbor z filozofických spisů*. Praha: Nakladatelství Svoboda - Libertas, 1992. ISBN 80-205-0269-6.

SPARIOSU, M., *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*. New York: Cornell University Press, 1989. ISBN 0-8014-2327-9.

SPROEDT, H., *Play. Learn. Innovate.: Grasping the Social Dynamics of Participatory Innovation*. Sønderbork: BoD, 2012. ISBN 9783848224319.

STERN, D., *Wittgenstein on Mind and Language*. New York: Oxford University Press, 1995. ISBN 0-19-511147-8.

SVOBODA, K., *Zlomky před Sokratovských myslitelů*, Praha: Nakladatelství Československé akademie věd, 1962. ISBN neuvedeno.

VOLEK, J., *Kapitoly z dějin estetiky I*. Praha: Panton, 1985. ISBN neuvedeno.

WALZ, S. P., *Toward the Ludic Architecture: The Space of Play and Games*. Halifax: ETC Press, 2010. ISBN 978-0-557-28563-1.

WITTGENSTEIN, L., *Filosofická zkoumání*. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 1993. ISBN 80-7007-040-4.

ZAPLETAL, M., *Velká encyklopedie her I*. Praha: Leprez, 1995. ISBN 80-901826-6-6.

### **Elektronické zdroje:**

PEREGRIN, J., *Wittgenstein a pravidla našich jazykových her* [online]. [cit. březen 2014]. Dostupné z: <<http://jarda.peregrin.cz/mybibl/PDFTxt/536.pdf>>.

## 12. RESUMÉ

This diploma work bearing the name of *The phenomenon of play in philosophy (focusing on ideas E. Fink, H.-G. Gadamer and L. Wittgenstein)* analyzes the concept of the game in different schools of thought concepts. The aim is to provide the reader with insight (not only) in these philosophical concepts, with emphasis to highlight the importance and role of the phenomenon of play in them. The work is complemented with the concept of seeking an interpretation of the phenomenon of games other than just from a philosophical point of view. Specifically, the work of French sociologist Roger Caillois and Dutch cultural historian Johan Huizinga. With the ideas of these authors work is enriched by a sociological and psychological approaches to solving the problems posed.

In the first part the reader is introduced to the various possible interpretations of the game, which may be in the works of the aforementioned authors to meet. In particular, the mentioned Fink's idea about the game, as a specific metaphor. The work also includes Gadamer's idea about the game, as perpetual motion. There will also be of course other approaches which they stress the reality of the game, that game conceive in your (probably) the most common interpretation, as entertainment to pass the time.

In the next section we will focus in particular with psychological approaches to studying the game. The reader will be familiar with the basic psychological game attitudes that we as players experience within the game. The chapter will also clarify several anthropologically oriented events, but they are in a way designed just psychological attitudes that are strongly evident in the gaming world. An important part of the work is also suspended over the meaning and functions of the game in the cult and festivities. Emphasis is given to the phenomenon of masks in the rites and ceremonies of a cult character. Even in the art and aesthetics of

the game element may show a very strong way. In this respect, the game is mentioned as an instrument of legitimation of modern art.

We show that the element of play may have an indispensable role in the concepts under the philosophy of language. All human speech production may acquire the character of the game. A very specific section of the work is a part devoted F. Schiller and his conception of the game. In this respect, the game will be seen mainly as an expression of the fullness of being human.

The final part of the thesis is given to the possible relationship between the game and culture. We look at the game as a significant factor in the constitution of human culture. Emphasis is placed primarily on the concept of game as a cultural phenomenon.

In my work I have made no claim to discuss the issue of the phenomenon of play in selected concepts in its complexity. Gaming is extremely diverse and perhaps for this reason may be partly impossible to hold a huge amount of individual ideas and information (in addition to the various steps) into one coherent and logical whole. By comparison and analysis of selected approaches, I rather contributed to the exploration of this issue.