

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Bakalářská práce

Hra a filozofie

Petr Vaníček

Plzeň 2016

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Katedra filozofie

Studijní program Humanitní studia

Studijní obor Humanistika

Bakalářská práce

Hra a filozofie

Petr Vaníček

Vedoucí práce:

PhDr. Jaromír Murgaš, CSc.

Katedra filozofie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň, 2016

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, červen 2016

Děkuji PhDr. Jaromíru Murgašovi, CSc., za odborné vedení mé bakalářské práce.

Obsah

1.	ÚVOD	1
2.	HRA A FILOZOFIE	2
2.1.	Otázka po vážnosti tématu	2
2.2.	Hra jako symbol světa.....	3
2.3.	Hra, symbol a slavnost podle Hans-Georg Gadamera.....	4
2.4.	Herní formy umění	6
2.5.	Hra a boj.....	7
2.6.	Pravidla her	9
2.7.	Dětská hra.....	11
2.8.	Hra se slovy	11
2.9.	Hry a důvěrné vztahy	13
2.10.	Masky životních rolí.....	17
2.11.	Sport jako hra	18
2.12.	Štěstí ve hře alias alea	21
2.13.	Mimikry.....	22
2.14.	Ilinx	24
3.	SPORTOVNÍ HRA JAKO SMYSL ŽIVOTA	26
3.1.	Scott Jurek - Jez a běhej	28
4.	Závěr	32
5.	Bibliografie:.....	33

1. ÚVOD

Tato bakalářská práce s názvem *Hra a filozofie* se zabývá různými filozofickými pojetími hry z pohledu různých autorů (především E. Finka, J. Huizingy a R. Cailloise), diskutuje otázku produktivity hry a klade si za cíl rozhodnout, zda je účelné dnešní rozšíření zájmu o hru nějak zhodnotit.

Metodou představení přístupů jednotlivých autorů a jejich částečné komparace je nejprve provedena analýza samotného pojmu hra, různých jejích významů a výskytů ve světě z jejich pohledu. V další části je položen důraz na hru sportovní a následně je na příkladu celoživotní dráhy vrcholového sportovce a velkého hráče Scotta Jureka a jeho autobiografické knihy s názvem *"Jez a běžej"* představena možnost nalezení smyslu života ve sportovní hře.

Na závěr je uveden osobní pohled autora na otázku po účelnosti zhodnocení současného masového rozšíření zájmu o hru, v tomto případě hru sportovní, kterou je vytrvalostní běh.

2. HRA A FILOZOFIE

2.1. Otázka po vážnosti tématu

"Hrajeme si a víme, že si hrajeme, tedy jsme něčím víc než jen rozumnými bytostmi, neboť hra je nerozumná."¹

Mohlo by se zdát, že oba pojmy ze zvoleného tématu, tedy *hra* a *filozofie*, se nacházejí na opačných pólech obecného životního postoje. Nevážnost a rozmarnost dětských her proti rozebírání složitých metafyzických problémů skutečně na první pohled působí nesouměřitelně. Na tomto dojmu se také velkou měrou podepisuje fakt, že s hrou se v životě setkal a dále setkává docela jistě úplně každý z nás. Každý z nás je občas hráčem.² O filozofii to tak jednoznačně říct nelze. Tvrdí se o ní, že začíná údivem a je k ní potřeba soustředění, píle, vynalézavosti a vytrvalosti.³ Už z toho je i pro běžného znalce lidské povahy zřejmé, že v celých etapách lidských dějin jsou období, kdy si lidé vystačí s dogmatismy, různými druhy závazných náboženských systémů nebo tradovanými vědomostmi.⁴

Tato vžitá znalost hry, toto předporozumění tohoto nedílného jevu lidského života se z filozofického pohledu však ukazuje být spíše na obtíž při pokusu o jeho jednoznačný výklad. Eugen Fink nezpochybňuje hru jako zcela běžný lidský fenomén, naopak uvažuje o jejím možném zásadním významu. Tvrdí, že jakkoliv se zdá být okrajovou záležitostí našich životů, sloužící k

¹ Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 11.

² Fink, Eugen. *Oáza štěstí*, s. 7.

³ Sokol, Jan. *Malá filosofie člověka a slovník filosofických pojmů*, s. 21.

⁴ Tamtéž, s. 20.

uvolnění v bezstarostnosti, bezesporu ji lze přiřadit nezastupitelné místo mezi fenomény života. Ale proč je tedy tak obtížné provést jeho jednoznačný popis? Už to samo o sobě přidává hře na vážnosti.⁵

Johan Huizinga jde dokonce tak daleko, že člověka označuje jako *homo ludens*, tedy člověka hrající si ho a toto označení dává na roveň obecně známějšího *homo faber*, člověka tvořícího.⁶

Posledním zde zmíněným kritériem, ovšem nikoliv co do významu, pro přisouzení vážnosti a důstojnosti tématu, je zpochybnění těchto pojmů jako takových z hlediska filozofie samotné. Ta se zabývá jsoucnem, tedy vším, co jest. Toto ontologické tázání do dneška nedošlo nezpochybnitelných výsledků, podobá se spíše Sisyfově práci.⁷ Žádná hodnotová měřítko, která jsme si zvykli používat, nemusí trvat věčně, jak nám historie často ukazuje. Neměli bychom se tedy vyhýbat zkoumání žádných, ani pro tuto chvíli zdánlivě nedůležitých témat.

2.2. Hra jako symbol světa

Než přistoupíme k jednotlivým významům hry ve světě, představíme si koncepci Eugena Finka, která je svým způsobem všem těmto dílčím významům nadřazená. Ve své knize *Hra jako symbol světa* rozebírá kromě hry v podání, které všichni důvěrně známe, také hru zcela nefenomenální, kosmickou. Zastavím se u obou těchto výrazů.

Fenomenální hrou je myšlena hra, jež je smyslově vnímatelná, pozorovatelná, případně vnímaná prostřednictvím rozumu - to už závisí na jednotlivých učeních, jako je empirismus, racionalismus, případně kombinace obojího. Nezáleží v tuto chvíli na tom, že máme značné problémy s její přesnou definicí. Důležité je, že jsme schopni ji alespoň nějak uchopit.⁸

⁵ Fink, Eugen. *Hra jako symbol světa*, s. 29.

⁶ Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 7.

⁷ Fink, Eugen. *Hra jako symbol světa*, s. 29.

⁸ Tamtéž.

Oproti tomu představuje Fink svou vizi hry kosmické, která fenomenální není a být nemůže. Zůstává snad sice pouhou myšlenkou. Nicméně právě tato "pouhost" přivedla autora zpátky k Platónovi a jeho idejím. Ty lze také pouze a jedině myslet a přesto je Platón na hodnotovém žebříčku jsoucen stavěl na pozici nejvyšší. Pokud bychom myšlenky hry světa použili jako spekulativního pojmu, mohli bychom snad metaforicky přenést aspekty lidského života na svět jako takový. Jedná se zde tedy o teoretickou možnost vytvoření metody ke konečnému dosažení poznání světa. Museli bychom ovšem nejprve detailně poznat ony fenomenální struktury skutečné, lidské hry. A už toto poznání je překvapivě obtížné, jak již je uvedeno v kapitole o vážnosti.⁹

U této představy si lze snadno představit nařčení z primitivního antropomorfismu, nepovolené metafory, zjednodušeného převádění lidských zákonů na kosmický celek.¹⁰ Nicméně sám autor ji svým způsobem představuje pouze jako spekulativní formuli, která by mohla naznačit cestu dalšího myšlení.¹¹

2.3. Hra, symbol a slavnost podle Hans-Georg Gadamera

Hans-Georg Gadamer se zabývá úlohou hry v umění. S odkazem na Huizingu předsazuje hru historicky před kulturu, coby jeden z hlavních lidských fenoménů ji podle něj spoluzakládá. Huizinga zde však jde ještě dále. Podle něj byla kultura ve svých prvopočátcích přímo hrána, vyvinula se ve hře a jako hra.¹² Gadamer ve stejném duchu hře připisuje především naprostou bezúčelnost, hra musí být sama pro sebe, jinak přestává být hrou. Tím se osvobozuje od vnějšího světa. Profesionální sportovec, který je za hru placen, ji provozuje, ale nehraje si. Podle Huizingy se u něj vytrácí ona spontánnost a bezstarostnost, která je pro hru určující. Profesionální sport se tak v moderní společnosti stává jakýmsi

⁹ Fink, Eugen. *Hra jako symbol světa*, s. 30.

¹⁰ Tamtéž, s. 29.

¹¹ Tamtéž, s. 83.

¹² Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 158.

fenomémem sám pro sebe, někde uprostřed mezi hrou a vážnou činností.¹³ Dále je pro Gadamera důležitý pojem pohybu. Ten vychází z určitého přebytku energie, tím pádem může být onen pohyb sám pro sebe. Například hravé skotačení mláďat.¹⁴

Čím se však lidská hra od zvířecí liší, je prvek rozumu. Bylo řečeno, že hra musí být bezúčelná a na tom autor trvá, určité účely jsou ale právě to, co lidský rozum dokáže hře přiřadit. Disciplína, cílevědomost, ctižádostivost - to jsou vše ryze lidské vlastnosti. Dodržování stanovených pravidel hry nemá ve výsledku žádný jiný účel, než je hra samotná.¹⁵ Například žonglér se snaží o co největší počet úspěšně chycených míčků v nepřerušené řadě. Jakýkoliv pozorovatel s úplnou samozřejmostí sdílí jeho pocity radosti z úspěchu a naopak. Nemusí zde probíhat složité vysvětlování, o co se snaží. Lidé si v tom dopředu rozumí. Zvířata to však ocenit nemohou, protože jim schází lidský rozum.

Gadamer však jde dál a nezůstává u popisu klasické, lidské hry. Jde mu o hru ve vztahu k umění, o vzestup z kultovních slavností, které formou hry vždy něco představovaly. Divadlo je podle něj pokračováním těchto slavností, jejich přímým nástupcem. Také umění výtvarné vychází výhradně ze souvislosti náboženského života. Toto se snaží dokázat odkazem na definici hry, tedy na její alegorie a metafory. Něco se snaží představovat něco jiného.¹⁶ Na toto téma se více zaměřuji v kapitolách 2.9 *Masky životních rolí* a 4. *Mimikry*.

Člověk si oproti zvířeti uvědomuje svoji konečnost, pomíjivost na tomto světě a proto se snaží nějakým způsobem uchovat své bytí. Podle autora proto využívá přebytků své energie a formou hry vytváří umění.¹⁷

¹³ Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 179.

¹⁴ Gadamer, Hans-Georg. *Aktualita krásného. Umění jako hra, symbol a slavnost*, s. 27.

¹⁵ Tamtéž, s. 28.

¹⁶ Tamtéž, s. 29.

¹⁷ Tamtéž, s. 54.

2.4. Herní formy umění

Z přehledu forem hry, jak ji pojali autoři, kteří se tímto pojmem zabývali, není možné v žádném případě vyjmout všechny druhy umění. Cílem této práce není podrobný rozbor všech druhů her, přesto však pokládám za nezbytné uvést určité souvislosti, které existují mezi hrou a uměním. Některé z těchto souvislostí totiž mohou působit natolik jako zcela zjevné a samozřejmé, že právě pro jejich jednoznačnost může jejich odhalující význam herního prvku zůstat zcela skryt.

Typickým takovým příkladem je hudba a hra na hudební nástroj. V arabštině, francouzštině, v germánských a některých slovanských jazycích (například v češtině) se činnost s hudebním nástrojem právě a právem nazývá hraní. Tato sémantická shoda podle Huizingy může jen těžko spočívat v přejímání a musí tedy odkazovat někam hlouběji ke spojenci hudby a hry.

S tímto názorem se ovšem rozchází U. Eco, který upozorňuje na to, že Huizinga napsal *Home ludens* v němčině, pro kterou to stejně jako pro francouzštinu a italštinu platí - hra je Spiel.¹⁸ Přitom podle jeho názoru se Huizinga zaměřil na hru jako *play*, nikoliv jako *game*. Tyto dva výrazy však podle něj pojednávají o dvou druzích her. *Game* obsahuje jasná pravidla, schémata akcí, kombinační matrice možných tahů, jako je např. tenis, poker, golf. Ovšem *play* lze použít například pro hry typu alea, jako je hazard, i když spíše výjimečně, ale především jde o vystoupení, divadelní představení, jednání související s potěšením, radostí.¹⁹ Sem spadá právě i hudba.

Přidržím se vyjádření Huizingy a na parametrech této jeho uvedené spojnice hudby a hry si můžeme ilustrovat prvky hry z kulturního zážitku, který je vlastní naprosté většině lidských bytostí a zároveň tvoří zcela neoddělitelnou část jejich života. Tímto fenoménem je právě poslech a prožití hudby.

Hudba, stejně jako hra, se nachází **zcela mimo praktický život**, nespočívá v **nutnosti** a **užitkovosti**, není ovládána nutně **rozumem**. Nezachází s pojmy

¹⁸ Eco, Umberto. *O zrcadlech a jiné eseje*, s. 380.

¹⁹ Tamtéž, s. 379.

povinnosti a pravdy. Normy, které určují platnost jejich forem a funkcí, leží mimo logické pojmy a nemají viditelný či hmatatelný tvar. Jako příklady těchto norem poslouží rytmus a harmonie. Pro Huizingu, který v podstatě ztotožňuje kulturu s hrou, je pro tento jeho postoj dalším argumentem tvrzení, že i poetické umění bylo v dřívějších dobách vždy prezentováno hudební formou. *"Každý pravý kult byl zpíván, tančen a hrán."*²⁰

Tanec vůbec je podle Huizingy snad ještě ryzejší hrou, než samotná hudba. Dokonce ho ztotožňuje s hrou²¹, ovšem ne všechny jeho druhy. Nejvýrazněji je tato uvedená identita zřejmá u tanců rejevých, figurových a sólových, méně pak v modernějších tancích párových, ve kterých spatřuje ochuzení kultury samotné. Aby byl tanec pravou hrou, musí spočívat v určité pěstěné činnosti, být podívanou, například posvátné a magické tance přírodních národů.²²

Představením těchto dvou vzájemně provázaných pojmů hudby a tance v žádném případě neredukují herní prvek v umění, jak jsem předeslal v úvodu kapitoly. Básnictví, malířství, architektura a další známé umělecké směry by mohly posloužit podobnou měrou k vyzdvižení herního prvku v nich obsaženém.

2.5. Hra a boj

Z etymologického hlediska a pro potřeby dalšího zkoumání je zajímavá analogie mezi pojmy hra a boj, jak ji uvádí Huizinga. V mnohých, i když zpravidla germánských jazycích, se skutečný boj se zbraněmi označuje jako hra. Nejsnáze to lze spatřit v poetické literatuře, ovšem nikoliv pouze v ní. Například v židovském Starém zákoně se o hře hovoří i jako o zápasu na život a na smrt. Zde to není žádná poetická metafora. V těchto archaických kulturách byl boj hrou a naopak.²³ V dnešní době je pro představu nejvyšší forma bojové přípravy v české armádě nazvána "bojová hra". Tento komplexní polní výcvik zahrnuje

²⁰ Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 145.

²¹ Tamtéž, s. 151.

²² Tamtéž, s. 150.

²³ Tamtéž, s. 44.

všechny složky přípravy, jež je možné do něj implementovat. Předchází mu příprava jednotlivce, secvičení družstev, čet a tak dále, až po praktickou hru na válku. Z pochopitelných důvodů se dnes minimalizuje riziko zranění a smrti, což naši evropskou civilizaci odlišuje od tzv. primitivních národů, nicméně i tyto prvky jsou zastoupeny alespoň formou simulace v maximální možné míře reálnosti. Výcvik ve formě hry je až na samém vrcholu přípravy vojáka, což názorně ilustruje fakt, že pojem hra nemusí být a možná není vždy v protikladu k pojmu vážnosti.

Řeč byla nyní o hře ve smyslu stanovení pravidel, místa, času a dalších nutných propriet pro skutečný polní výcvik v reálném světě. Ovšem armáda dává nemalé finanční prostředky také do hry ve světě virtuálním. Nejrůznější formy simulátorů a počítačových her věrně napodobujících realitu umožňují ve výsledku minimalizovat náklady a maximalizovat efektivnost výcviku. Stále se zdokonalující kvalita technického zpracování napomáhá stírat rozdíl mezi světem přirozeným a světem stvořeným. Při současném překotném vývoji se zde k zamyšlení nabízí možnost, zda budeme jednou schopni onen rozdíl vůbec rozeznat. Virtuální realita je hrou ve všech směrech a již dnes dokáže simulovat všechny lidské smysly. Pomocí prostorových brýlí s gyroskopickým přístrojem zaznamenávajícím pohyb hlavy se lze v počítačem vytvořeném světě zcela svobodně rozhlížet. Při použití kontaktních čoček a vysoce kvalitním grafickém zpracování, které je podle dosavadního vývoje jen otázkou času, si lze představit úplné ponoření do této virtuální reality. Rukavice, které pomocí tlakových polštářků vyvolávají pocit hmatu umožňující manipulovat s okolním virtuálním prostředím, senzory snímající povrch těla dovolují volný pohyb. Toto vše nám umožňuje doslova hrát alternativní život, v případě bojových her může být onen nevázaný, herní prvek lehkomyšlnosti částečně odstraněn například pomocí bolestivých šoků v případě zranění.

Tato metoda se používá i při hraní bojových her se skutečnými zbraněmi s municí se sníženou účinností, jako je paintball a airsoft. Armáda pro účely výcviku používá laserový systém, který je zcela bezbolestný. Prvek soutěživosti

je zde zastoupen přítomností záznamu zásahů a následného vyhodnocení. V případě první uvedené hry je zásah více či méně zřetelný, protože se užívá munice v podobě kuliček se značkovací barvou. V některých případech potom při nedostatečném rozlišení záleží na poctivosti hráče. U airsoftu je přiznání zásahu zcela na hráčích. Pro zajímavost chci uvést, že někteří zkušení hráči zvyšují napětí ze hry pomocí odkládání vrstev oděvu, čímž zvyšují bolestivost při zásahu projektilem. Nejtvrďší jedinci hrají téměř nazí. Zde je zřetelně vidět potřeba jistého napětí a nejistoty výsledku pro skutečný požitek ze hry.

V bojových hrách vždy platí určitá pravidla. To je odlišuje od reálného boje, kde by byla pravidla sice často žádána a jsou zpravidla nastavena, avšak jejich skutečné dodržování, respektive nedodržování je právě to, co odlišuje boj od bojové hry.²⁴

2.6. Pravidla her

Každá hra má vždy pravidla. Je jimi doslova tvořena. Tato pravidla jsou nastavena, uznána a alespoň zdánlivě dodržována všemi aktéry hry. Při jejich porušení, nebo lépe řečeno, při odhalení jejich porušení se stav věci vrací k běžnému životu, který umožňuje ze svého přirozeného řádu podvádění, úskoky a nedovolené triky. Aktéři mohou pochopitelně v tom, co konají pokračovat, nicméně důležité zde je, že už se v tuto chvíli nejedná o hru.²⁵ Zde je pro úplnost třeba zmínit, že některé hry podvodné prvky obsahují nebo jsou na nich přímo založeny. Poker například. Ale systém tohoto "blafování" je předem domluven, aktéři s ním počítají, patří do povolených pravidel. Ovšem naproti tomu taková karta vytažená z rukávu je předem zapovězený podvod, který při odhalení vede ke zkažení hry a nutnosti znovu začít. Zároveň dochází při odhalení podvodníka buď přímo k jeho sankcionizaci nebo minimálně k pocitu zrady z jeho strany. V tuto chvíli se hra zastaví a dochází k revizi dosavadních výsledků. Buď se začne úplně od začátku, nebo se jednotlivé strany dohodnou na částečném návratu do bodu, který nebyl oním podvodem ovlivněn. Ochota k tomuto návratu i ze strany

²⁴ Sokol, Jan. *Malá filosofie člověka a slovník filosofických pojmů*, s. 76.

²⁵ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat'*, s. 14.

těch, kteří jsou tím poškozeni jasně ukazuje na sdílený pocit nezbytnosti herních pravidel.

Nicméně, tato pravidla nejsou žádným nezměnitelným zákonem. Kdykoliv během hry může dojít ke konsenzuálnímu ustanovení změny jakéhokoliv z pravidel a následně k jeho dodržování. Zde by se mohla nabízet myšlenka, že tradiční hry, jejichž pravidla se po generace dodržují a předávají, nabízejí menší variabilitu a svobodu a tím menší požitek z jejich hraní. Oproti tomu hry improvizované, novodobé, zohledňující technický a duševní pokrok, by mohly nabízet bohatší možnosti vyžití. Toto pravidlo však nemusí platit. Mnohdy se totiž ukazuje, že dodržování již určitou dobu platných pravidel je ve výsledku více uspokojující než vytváření a dodržování pravidel nových. Tento fakt bývá vysvětlován tím, že tyto tradiční hry vznikly původně jako produkty kolektivní fantazie, leckteré jednoduše vypadající hry by tak mohly být pozůstatky pradávných kouzelnických obřadů.²⁶

Z antropologického hlediska můžeme pozorovat, jak se staré společnosti prostřednictvím prvních pravidel, posléze tradic a rituálů snaží o kompenzaci rizik spojených s uvolňováním lidských instinktů.²⁷ Například společné hodování prý probíhalo v duchu přesně stanovených pravidel, která odpovídala kmenovému uspořádání v boji.²⁸ Zajímavé je zde přetrvávání těchto pravidel v některých rodinách až do dnešní doby, kdy hlava rodiny, velmi často otec, dostává jako první jídlo u společného stolu²⁹. Přitom v případě, kdy otec například těžce onemocní a jeho úlohu v rodině převezme například syn, tento zvyk se stále zachovává, ačkoliv tato samozřejmost v tuto chvíli může být svým způsobem otřesena. Z vlastní zkušenosti můžu doložit, že po ochrnutí nevlastního otce a přenesení povinností na mou osobu jsem instinktivně, nakolik mohu použít tohoto pojmu, cítil, že bych měl jako první dostat jídlo já. Zároveň jsem však ambivalentně cítil, že bych měl zachovat tvář a stávající pořádek. Hrál

²⁶ Fink, Eugen. *Oáza štěstí*, s. 21.

²⁷ Sokol, Jan. *Filosofická antropologie. Člověk jako osoba*, s. 49.

²⁸ Tamtéž, s. 50.

²⁹ Tamtéž, s. 49.

jsem tedy automaticky tuto hru dál a střežil se být jen naznačit jakýkoliv nesouhlas. Jan Sokol uvádí, že tyto rodinné role jsou pevné a neměnné, není možná výměna role otcovi za roli matčinu nebo synovu, rodinné zákony jsou věčné, spojené s kultem společných předků a právě poutem společného jídla.³⁰

2.7. Dětská hra

Hra stojí na samém počátku poznávací činnosti člověka. Aby se dítě dokázalo orientovat ve světě kolem sebe, byť je to zpočátku jen dětská postýlka, provádí vlastně empirický výzkum, který má význam sám o sobě. Prostředků tohoto výzkumu je celá řada, uvedu pro příklad ohmatávání předmětů, jejich pouštění z výšky, zanechávání jich na určitých místech a jejich následné nalézání. Například na tomto pro nás zdánlivě samozřejmém faktu, že předměty zpravidla zůstanou tam, kde jsme je nechali, je založena hra "kuk!", která děti jistého věku zabaví na velmi dlouhou dobu. Můžeme tak podle Sokola říct, že dítě vlastně provádí vědecký výzkum, protože si samo vytváří hypotézy, jako je zkušenost, že hlavou zeď neprorazí a opakováním z nich pro něj vznikají více či méně důvěryhodné teorie. Opakovaná radost z objevování zde dokazuje lidskou předurčenost k nekonečnému poznávání světa kolem.³¹

2.8. Hra se slovy

Jinou takovou krásnou, i když, nebo právě proto obtížnou hrou je pro dítě i hra s jazykem. Zde přistupuje ke skutečné úrovni komunikace, odlišnou od prostého křiku, ukazování a prostých gest. Pomocí jazyka je už schopno označit předmět nebo myšlenku, která není bezprostředně přítomna. Tyto zcela lidské schopnosti abstrakce a požádání o zpřítomnění nás jednoznačně odlišují od zvířat.³² Už Aristoteles označil za člověka živočicha, který má slovo, řeč.³³

Ludwig Wittgenstein rozvinul koncepci řečových her, čímž podstatně ovlivnil analytickou filozofii své doby. Představím zde krátce jeho koncepci

³⁰ Sokol, Jan/PINC, Zdeněk. *Antropologie a etika*, s. 165.

³¹ Sokol, Jan. *Filosofická antropologie. Člověk jako osoba*, s. 34.

³² Tamtéž, s. 67.

³³ Tamtéž, s. 68.

vzhledem k jeho použití termínu *hra* s ohledem na přítomnost **svobody**, určitých **pravidel a vymezeného prostoru** v řeči, což lze považovat podle chápání autorů zabývajících se hrou za její konstituční složky.

Wittgenstein v prvé řadě rozlišil dva základní způsoby užívání řeči. V prvním případě jde o druh řeči primitivnější, než je řeč naše. Jde o jeho pochopení vyjádření Svatého Augustina, který ve svých Vyznáních popsal řeč jako hnutí duše, jež po něčem touží, která něco má, něco odmítá nebo před něčím prchá a pomocí hlasu tato hnutí vyjevuje. Jednoduchost tohoto užití řeči je v tom, že užívá především podstatných jmen a jmen osob, v druhé řadě jména určitých aktivit a vlastností a ostatní slovní druhy opomíjí. Slova zkrátka zastupují předměty (jejich význam je jim přiřazen) a spojením těchto slov vznikají věty.³⁴ Gottlob Frege tvrdil, že slova mají význam právě jen v souvislosti věty.³⁵ Toto pochopení smyslu řeči bylo vlastní jeho dřívějšímu postoji, jeho slovy "*jazyk funguje vždy jen jedním způsobem, slouží vždy jedinému účelu: přenášet myšlenky - ať už jsou to myšlenky o domech, bolestech, dobru a zlu, nebo o čemkoli jiném*"³⁶.

Od tohoto zjednodušeného chápání smyslu jazyka Wittgenstein přistoupil k druhému, složitějšímu způsobu užívání řeči, který nazval právě jazykovou hrou.

Tento termín *hry* užil zřejmě z důvodu, že ačkoliv to přímo tak doslova neříká, řeč se podle něj řídí určitými pravidly, což je vlastnost charakteristická právě pro hry. Tato pravidla jsou nicméně oproti "klasickým" hrám, jako je fotbal nebo šachy, jaksi otevřená, vágní.³⁷ Ve svém díle *Filosofická zkoumání* naznačuje, že tato pravidla nemusí být pouze otevřeně vyjádřená, tedy explicitní, ale i pouze implicitní. Nikdo je explicitně nestanovil, ale přesto každý instinktivně pozná, když jsou porušována. Například, pokud bude někdo opravovat přerěknutí někoho jiného v řeči, které nerozumíme, tak jeho jednání

³⁴ Wittgenstein, Ludwig. *Filosofická zkoumání*, s. 13.

³⁵ Tamtéž, s. 38.

³⁶ <http://jarda.peregrin.cz/mybibl/PDFTxt/536.pdf>, s. 1.

³⁷ Tamtéž.

přesto pochopíme. Zdá se, že řečová pravidla vytyčují jakýsi prostor smysluplnosti, jehož hranice nás sice částečně omezují, ale zároveň nám umožňují stát se racionálně komunikující lidskou bytostí, která je schopna myslet v pojmech.³⁸ To by mohlo být jinými slovy totéž, co mínil Aristoteles.

Dále pokládám za vhodné zmínit snad nám všem z vlastního života známý onen nepříjemný fakt procitnutí, když zjistíme, že postavy z pohádek, kouzelné předměty a schopnosti hrdinů jsou jen vymyšlené a zpřítomněné prostřednictvím jazyka. Klasický příklad je existence Ježíška v našich zemích. Na tomto předělu mezi uvědoměním si literární fikce a skutečného světa se možná tříbí první skupina jedinců, kteří se zřeknou četby klidně po zbytek života, protože to pokládají za ztrátu času, "je to přeci jenom hra, ne skutečný svět!". Druhá skupina si ovšem může už takhle záhy uvědomit přínosnost takovéto hry se slovy pro život a četba se jim stane důležitou součástí jejich kulturního života.

2.9. Hry a důvěrné vztahy

Eric Berne během si během své bohaté praxe ověřil, že psychosomatické působení duševního strádání má neblahé důsledky na fyzický stav člověka. Například samovazba má vyšší sankční účinek než fyzické týrání. Nedostatek smyslových podnětů může vést, i když nepřímo, až k degenerativním změnám nervových buněk. Tím se tento *hlad po podnětech*, jak ho nazval, podobá hladu po jídle.³⁹

Aby člověk v životě nestrádal, musí se tento hlad snažit utišit. Po oddělení od matky v průběhu dětství se tato potřeba fyzického kontaktu dostává do konfliktu s celkem sociálních, psychologických a biologických sil a jejím výsledkem je větší či menší míra kompromisu. Tento kompromis je charakterizován jako *touha po uznání*, která alespoň do určité míry dokáže nahradit onen původní, primární hlad člověka po fyzickém kontaktu.⁴⁰

³⁸ <http://jarda.peregrin.cz/mybibl/PDFTxt/536.pdf>, s. 12.

³⁹ Berne, Eric. *Jak si lidé hrají*, s. 16.

⁴⁰ Tamtéž, s. 17.

Způsob, jakými lidé mohou dosáhnout naplnění této touhy, Berne ho nazývá "*pohlazení*", je jeho vzájemná výměna v rámci společenských styků. Z tohoto pojmu výměny, *transakce* vychází i jeho dílo "Transakční analýza v psychoterapii".⁴¹

Každý jedinec je přirozeně už z povahy slova jedinečný a při společenských stycích dochází k střetávání tohoto individuálního naprogramování jednotlivých účastníků. Tato střetávání začal Berne analyzovat a vyzoroval určitá stálá pravidla, jimiž se řídí. A právě souvislé sledy souvislostí, které se na první pohled zdají jako nahodilé, po pečlivém zkoumání roztřídil, klasifikoval a označil termínem *hry*.⁴²

Je nezbytné zdůraznit, že tímto termínem, který v jeho pojetí pokrývá veškerou společenskou činnost, nemyslel nějakou lehkovážnou, legrační činnost⁴³. Dále se dle soudu M. Plzáka nejedná o hru v jejím nejobecnějším významu a také se netýká her matematických, které v dané době pronikaly do oblasti obecné psychologie.⁴⁴ Transakční analýza pojednává o hrách, které jsou více či méně iracionální a vyskytují se ve skutečném světě, tedy hry praktické. Hry matematické počítají s racionálně uvažujícími aktéry, jsou tedy spíše teoretické.⁴⁵ O těchto hrách se lze dozvědět více například v knize "Games and decisions" od autorů R. Duncan Luce a H. Raiffa.⁴⁶

Berne tedy obhájí své názorové přesvědčení o platnosti použití termínu hra na příkladu různých sportovních nebo hazardních her, které mohou být velice vážné, dokonce až osudné. Právě tak, jako jsou životně vážné skutečné mezilidské vztahy. V jeho chápání lidské hry totiž nejsou o předstírání citových projevů, ale o jejich usměrnění. Jakmile je tento citový projev nepříslušný a

⁴¹ Berne, Eric. *Jak si lidé hrají*, s. 18.

⁴² Tamtéž, s. 20.

⁴³ Tamtéž.

⁴⁴ Tamtéž, s. 11.

⁴⁵ Tamtéž, s. 182.

⁴⁶ Tamtéž, s. 14.

významně poruší pravidla dané společnosti, jakkoliv jsou nepsaná, dojde k uplatňování sankcí.⁴⁷

Berne analyzoval stavy mysli jednotlivců účastnících se psychoterapií a dospěl k závěru, že existují tři základní stavy lidského ega. Tato psychologická výbava každého zdravého jedince nabývá právě tří psychických postojů, které se s individuální mírou plynulosti střídají v jeho životě a jsou často v rozporu s jeho stavem mysli. Tyto modely chování jsou výsledkem určitého systému zážitků a rozdělil je do těchto kategorií (zjednodušeně): 1. **rodič**, 2. **dospělý**, 3. **dítě**. Důležité je, že tyto stavy ego jsou psychologickou skutečností, nikoliv rolemi ve hře.⁴⁸

Podle Berneho má naprosto každý jedinec, a to včetně dětí, duševně zaostalých lidí i schizofreniků, během života neustále k dispozici všechny tyto tři stavy. Každý měl nějaké rodiče (případně někoho, kdo tuto roli zastoupil), každý byl mladší, než je nyní a každý je také schopen objektivně a racionálně zpracovávat informace ze svého okolí, tedy jednat jako **dospělý**.

Nelze si ovšem představovat, že tato stádia jsou chápána jako vývojová a že by snad snahou každého mělo být dosažení stádia nejvyššího, tedy rodičovského. **Dítě** v nás neoznačuje pejorativní dětinskost, nýbrž radost, zvědavost a tvořivost.⁴⁹ V negativním významu ale také například umíněnost a vzpurnost. **Rodič** nám dovoluje prostřednictvím osvojených vzorů chování jednat v mnoha případech automaticky a věnovat pozornost důležitějším věcem. Tím valnou měrou prostřednictvím výchovy potomků přispívá k zachování lidského rodu. **Dospělý** funguje dílem jako jakýsi objektivní prostředník mezi těmito dvěma stavy a dílem jako racionální katalyzátor empirické lidské zkušenosti.⁵⁰

Všechny tyto složky by byly v ideálním případě u každého člena společnosti v dokonalé rovnováze. Ve skutečném světě ovšem vlivem vysoké

⁴⁷ Berne, Eric. *Jak si lidé hrají*, s. 21.

⁴⁸ Tamtéž, s. 27.

⁴⁹ Tamtéž, s. 31.

⁵⁰ Tamtéž.

individualizovanosti jedinců dochází k vychylování z teoretické rovnováhy a sociálním střetům uvnitř společnosti, které Berne označil jako *postupy, obřady, zábavy, operace a hry*. S ohledem na zaměření této práce se zaměřím na poslední jmenované.

Od ostatních sociálních transakcí se hry liší podle Berneho těmito hlavními rysy. *Postupy, obřady a zábavy* jsou vždy upřímné, mohou být soutěživé a mohou mít i vzrušující závěr. Oproti tomu hry jsou podle něj v podstatě vždy nečestné, obsahují konfliktní prvky a závěry mají nejen vzrušující, ale i dramatické. Sám autor hru definuje: "*Dá se vyjádřit jako obměňující se soustava často opakovaných, zdánlivě racionálních transakcí se skrytou motivací; anebo populárněji jako řada tahů s různými léčkami nebo fintami.*"⁵¹ Pro ilustraci: někdo upřímně požádá o potvrzení nějaké skutečnosti a dostane se mu ho, jedná se tedy o operaci. Pokud ovšem ve stejném případě toto potvrzení po obdržení obrátí nějakým způsobem proti jeho dárci, jedná se o hru. Tak se tímto nečestným postupem z původní operace stane vlastně manévr, tedy tah ve hře.⁵²

Významy her definuje Berne jako následující:

1. Historický význam

Hry jsou předávány z generace na generaci a ačkoliv se mohou určitým způsobem měnit nebo ztratit, zdá se, že lidé mají silnou tendenci uzavírat úzké svazky s těmi, kdo provozují hry stejného druhu. Tím se upevňuje jejich kontinuita.

2. Kulturní význam

⁵¹ Berne, Eric. *Jak si lidé hrají*, s. 53.

⁵² Tamtéž, s. 54.

Pomocí výchovy dětí ke hrám odpovídajícím dané kultuře dochází k jejímu udržení a rozvoji.⁵³

3. Sociální význam

Lidé se zpravidla vyhýbají upřímnosti, kterou si dovolují maximálně v soukromí, protože jejím užitím zpravidla ohrožují své postavení ve společnosti. Nicméně pouhé sociální nezávazné zábavy ke skutečnému životu evidentně nestačí, po čase začnou zákonitě nudit. Hry proto mohou být ideálním řešením, spojovacím článkem mezi upřímnými, důvěrnými vztahy a pouhou zábavou.

4. Osobní význam

Hry specifické v určitých společenských vrstvách či kruzích fungují jako poznávací znamení mezi jejími členy a lidé se zařazují do těchto skupin právě pomocí hraní těchto her. Co je v jedné společnosti, např. aristokratické, zcela přirozené, bude ve společnosti dělnické působit absurdně. Každý jedinec má tedy osobní svobodu ve výběru určitých druhů her, bez kterých pravděpodobně nebude v kýžené skupině přijat.⁵⁴

2.10. Masky životních rolí

Člověk se stává osobou až v sociálním kontextu, ve vztahu k druhému. Při každém tomto vztahu a kontaktu se zdá být přirozené, že volí z celého portfolia rolí, jež za svůj život přijal za své, stejně jako herec na jevišti. Je nutné, aby pro hladký chod společnosti každý volil roli co možná nejvhodnější k aktuální situaci. To by se mohlo na první pohled zdát jako pokrytectví a zlehčování života, jako skrývání své vlastní, pravé individuality. Pokud ovšem chápeme člověka jako bytost společenskou, není tedy jeho úkolem právě chování společenské? Není to úkolem civilizace? Immanuel Kant napsal: "O lidech vůbec platí, že čím jsou civilizovanější, tím víc jsou také herci; předstírají náklonnost, úctu ke druhým, mravnost, nezištnost, aniž by tím ovšem někoho podváděli.

⁵³ Berne, Eric. *Jak si lidé hrají*, s. 181.

⁵⁴ Tamtéž, s. 182.

Neboť všichni ostatní jsou srozuměni s tím, že to není míněno od srdce, a je ostatně dobře, že to tak na světě chodí."⁵⁵

Člověk jako pravý hráč tedy v životě neustále hraje, předstírá něco, o čem sám dobře ví, že není jeho přirozeností. Ale v tom nemusí být nutně zlý úmysl, bylo by velkým omylem to tak pochopit. Každý v životě někam směřuje a k tomu, aby svého cíle dosáhl a přesvědčil své okolí i sám sebe o své schopnosti jeho dosažení, musí do kýžené role vstupovat už předem. Je tak podoben divadelnímu herci na konkursu. Stejně tak po uznání své role nemůže toto dosažení pokládat za ukončené a dovršené, protože každé vypadnutí z ní ho v jejím udržení ohrožuje.⁵⁶ Proto se důležité lidské role vždy pojišťují prostřednictvím celé řady prostředků od dodržování rituálů, zachovávání soukromí osoby, uniformovaností, rozlišovacích distinkcí a mnoha dalších prostředků, které pomáhají udržet pocit výjimečnosti osoby, která roli ztělesňuje.⁵⁷

Uniforma je právě typem masky, která má vzbuzovat a zcela nepochybně také vzbuzuje pocit autority, sebevědomí, pořádku a racionality. Jejím úkolem je ale maximálně snižovat dojem hravosti, aby uniformovaná osoba mohla plnit svou společenskou funkci, to jest zpravidla uplatňování zákonů a zachování řádů.⁵⁸ To ovšem nic nemění na tom, že policista po odchodu ze zaměstnání spolu s uniformou odkládá i svou roli strážce zákona a přestává se řídit pravidly své dosavadní hry. Plynule přechází do jiné, herecké role, jakou může být třeba anonymní účastník hromadné městské dopravy v civilním oděvu a následně na to třeba hráč volejbalu.

2.11. Sport jako hra

Sport lze zřejmě bez větších výhrad považovat za hru podle všech svých vnitřních i vnějších příznaků. K vnějším lze přiřadit vždy předem určená

⁵⁵ Sokol, Jan. *Filosofická antropologie. Člověk jako osoba*, s. 147.

⁵⁶ Tamtéž, s. 148.

⁵⁷ Tamtéž, s. 150.

⁵⁸ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat'*, s. 149.

pravidla, konkrétní místo, označení hráčů, přítomnost sudích atp. Vnitřní hodnoty zahrnují soutěživost, snahu být co nejlepší, poctivost či podvádění, vědomí jakési nevážnosti sportovních výkonů pro skutečný život. S tímto by s námi mohli polemizovat staří Řekové, u kterých se objevil výraz *agón*, tedy zápas, zápolení.

Nejprve bych zde chtěl přiblížit význam tohoto pojmu, jak jej chápe Johan Huizinga. Pro něj tento výraz zcela legitimně splňuje všechny znaky hry a spadá do sféry slavnosti, což je pro něj oblast hry. Nic na tom nemění fakt, že agonistika natolik prostoupila celou helénskou společnost, čehož dokladem mohou být slavné olympijské hry, které přetrvaly dodnes, že sami Řekové přestali vnímat v zápolení jeho herní podstatu. Stalo se pro ně zcela běžnou součástí života, až došlo k terminologickému rozlišení dvou pojmů: hra a zápas. Podle Huizingy tedy *agón*, tj. zápas, zcela nepochybně spadá do množiny her.⁵⁹

Toto prostoupení hry v helénistické společnosti šlo tak daleko, že se nesoutěžilo jen v dnes již klasických sportech, jako je běh, hod diskem, atletika, apod., ale i ve zpěvu, v mužské kráse, v hádankách a i právní jednání mělo všechny znaky zápasu. Soudní spor se konal v určeném místě, tj. soudním dvoře, za stanovených pevných pravidel, aktéři užívali všech agonálních prvků, což zůstalo až do dnešní doby. I dnes se jedná v podstatě o zápas dvou stran představovaných právníky s prvkem rozhodčího, tedy soudce.⁶⁰

Bez zajímavosti není, že se zápolilo ve snášení bolesti, ve schopnosti zůstat bdělý a v jídle a pití. Všechny tyto aktivity byly těsně provázány s náboženstvím a slavnostmi a zvláště posledně jmenované velmi často končily smrtí aktérů, a to včetně vítězů.⁶¹ Analogicky se toto agonální zápolení kdo toho víc sní, vypije nebo prostě zničí, vyskytlo v archaických společnostech indiánských kmenů v Britské Kolumbii u slavnosti jménem *potlač*.⁶²

⁵⁹ Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 35.

⁶⁰ Tamtéž, s. 75.

⁶¹ Tamtéž, s. 72.

⁶² Tamtéž, s. 59.

V podání R. Cailloise se ovšem *agón* objevuje i mimo oblast hry nebo na její hranici. Podle něj jde o kulturní jevy, jako jsou souboje, turnaje a určité stálé aspekty tzv. rytířského boje.⁶³ Tímto rytířstvím je myšleno konvenční vedení válek a jejich strategií. Stejně jako v šachové hře i zde mohou analytici dopředu zvážit případné výsledky střetu a vůbec k němu nepřistoupit. Tímto vzájemným dodržováním pravidel je válka při vši své vražednosti a ničivosti podobná hře.⁶⁴ To je ovšem dáno jeho odlišným přístupem ke kultuře jako takové, kdy se vymezuje vůči Huizingovu ztotožnění pojmu *kultura s hrou*.

Dalším zajímavým autorovým poznatkem je přítomnost agonálního prvku v chování zvířat. Jejich vzájemné souboje, které s hranou vážností tak ráda provozují, sice přirozeně postrádají jakákoliv vyčtená či napsaná pravidla, ale tato jsou přesto implicitně přítomna a spontánně respektována.⁶⁵ Vždy, když si hrají se svým psem, tak hledím na to, abych tato pravidla neporušil a nezkalil mu tak radost. Zdá se, že si velmi dobře uvědomuje rozdíl mezi přátelskou hrou, i když obsahuje zcela reálně vyhlížející prvky, mezi které patří vrčení, číhání, napadání a "skutečným světem", ke kterému se vrací po povelu "Dost!". Karl Groos ve své knize "Hry zvířat" uvádí příklad toho, jak si zvířata vytyčují i určitý prostor, ve kterém platí pravidla hry. Malí divočí pávi, zvaní "bojovníčci", se dennodenně shromažďují na vyvýšeném místě o rozměrech 1,5m x 2m. Zde si navzájem poměřují síly, předvádí se jeden před druhým, ale pokud kterýkoliv z nich opustí vytyčený prostor, hra pro něj končí. Nikdy nedojde k pronásledování nebo jinému agresivnímu chování, které by bylo porušením pravidel. Na základě těchto pozorování je podle Cailloise *agón* ve své pravé podobě přítomen v chování zvířat a lidé k němu přidávají už jen rafinovanost a zpřesňují pravidla, což jim umožňuje řeč, slovo, tedy to, co člověka podle Aristotela od zvířat právě odlišuje.⁶⁶

⁶³ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrať*, s. 36.

⁶⁴ Tamtéž, s. 17.

⁶⁵ Tamtéž, s. 36.

⁶⁶ Tamtéž, s. 37.

K tomuto agonálnímu principu nejen helénské kultury se vrátím k závěru práce, kde se zaměřím na představení současného vrcholného sportovce, běžce Scotta Jureka. V současné době dochází k značnému rozšíření zájmu o rekreační běh a na jeho příkladu zamýšlím ilustrovat otázku o případné prospěšnosti této hry, teď už snad mohu užít tohoto pojmu v analogii se sportem, pro společnost. A to ať už v otázce sebezdokonalování člověka po všech stránkách, zvyšování disciplíny a ctížádosti, tak i naopak v duševním odpočinku a možná, že i v pokusu o dosažení osobního transcendentna. Než však k tomu přistoupím, představím zbývající kategorie her z výčtu podle Rogera Cailloise, kterými jsou *alea*, *mimikry* a *ilinx*.

2.12. Štěstí ve hře alias *alea*

Roger Caillois zvolil pro druh hry protikladný k *agónu* název *alea*, což je latinsky hra v kostky. Protikladnost je zde zastoupena především v tom, že výsledek hry ani v nejmenším smyslu nezáleží na samotném hráči.⁶⁷ Huizinga tuto kategorii her ve svém díle "Homo ludens" opomíjí, zmiňuje se jen o sakrálním významu hry v kostky ve staroindické kultuře, kde je svět znázorněn právě jako hra v kostky, jež hraje Šiva se svou manželkou. Dále zmiňuje výskyt tohoto pojmu v germánské mytologii, podle ní při stvoření světa a jeho uspořádání se sešli bohové ke hře v kostky.⁶⁸ Huizinga tuto hru štěstí tedy v duchu svého přístupu přičítá kultu.⁶⁹ Jinak se však hry, ve kterých má hlavní slovo Štěstěna a nikoliv člověk, tedy hry hazardní a sázkové, v jeho díle prakticky neobjevují. Caillois si to vysvětluje tím, že v těchto společensky mnohem méně přijatelných hrách lze obtížněji vynalézt jejich stimulující vliv na kulturu.

Zatím jsem nezmínil jedno z určujících pravidel hry, a to, že hra musí být sama pro sebe a nesmí produkovat žádné hodnoty. U hazardních her je toto pravidlo zdánlivě porušeno, ovšem jen do té doby, než si uvědomíme, že ve

⁶⁷ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrať*, s. 37.

⁶⁸ Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 58.

⁶⁹ Tamtéž, s. 59.

skutečnosti nedochází k tvorbě nových hodnot nebo majetku. Nanejvýš dochází pouze k jeho přesunům mezi jednotlivými hráči. Jakmile je toto porušeno a hra se zprofesionalizuje, tj. hráč si pomocí hry začne vydělávat, hra ztrácí své základní principy a přestává být hrou a stává se prací.⁷⁰

Jak jsem uvedl, principy *agón* a *alea* jsou ve zřejmém protikladu, ve smyslu rozhodujícího prvku k dosažení kýženého výsledku. V prvním případě jde o hráče samotného, ve druhém o čistou náhodu, osud. Co je jim však společné, je snaha o dokonalé zrovnoprávnění jednotlivých účastníků her. Tyto podmínky se sice snažíme nastolit například na principu víry v demokracii i ve skutečném světě, ale s jejich aplikací je to poněkud složité a prakticky vlastně nemožné. Zato ve hrách agonálních i aleálních si tento luxus můžeme a musíme dovolit. Tak mají všichni hráči ve všech soutěživých hrách naprosto stejné vstupní podmínky, ve smyslu nestranných pravidel a rozhodčího dohlížejícího na jejich dodržování. Pokud by tomu tak nebylo, tak se jedná buď o podvod a hra musí být přerušena, nebo může hra navenek pokračovat, ale nesouměrně silnější soupeř ani jeho protihráč z ní nemohou mít potěšení a následná činnost nemá s hrou nic společného. U her typu *alea* je této rovnosti dosaženo například v loterii naprosto stejnou šancí na výhru kteréhokoliv jejího účastníka, ať už jde o chudáka nebo milionáře. Tímto způsobem změním přirozený stav věcí skutečného světa a dosáhneme vzájemné rovnosti a spravedlivosti. To je jeden z velkých přínosů hry pro člověka a společnost.

Další možností, jak dosáhnout pomocí hry tohoto stavu, je změna vlastní osoby. Roger Caillois toto jednání označuje jako *mimikry*.⁷¹

2.13. Mimikry

Roger Caillois přichází s odvážnou analogií mezi světem hmyzu a lidským světem. Podle již zmíněných pravidel hry, musí každá hra splňovat určitou fiktivnost, jasnou ohraničenost svého světa a přítomnost pravidel. Ovšem tímto

⁷⁰ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat'*, s. 27.

⁷¹ Tamtéž, s. 40.

fiktivním prostorem můžeme učinit i sami sebe tím, že zaujmeme určitou roli, o které budeme přesvědčovat ostatní, ale i sebe samotného. Touto vytvořenou iluzí vstupujeme do hry. Již slovo *iluze* totiž samo o sobě znamená vstup do hry, tedy *in-lusio*. Toto zpodobňování někoho nebo něčeho jiného Caillois nazval *mimikry* právě podle hmyzí říše, ve které nachází ony odvážně myšlené analogie. Tak například v kastovních třídách mravenců a termitů lze vysledovat podobnost s třídním bojem, na kresbách na křídlech motýlů nachází souvislost s dějinami malířství. Takto by se podle něj mohla vysvětlit lidská záliba v užívání masek (ovšem odlišného typu než v odstavci 2.10. *Masky životních rolí*) a divadelním hraní postav. V těchto obou případech, tedy jak u lidí, tak u hmyzu, je podle něj hlavním účelem změna vzhledu nositele masky a nahnání strachu ostatním.⁷²

Chování typu *mimikry* je zřejmě přítomno i v *mimice* a *travestii*. Chlapci v dětství formou hry napodobují chování dospělých a to zpravidla exotických, vzrušujících či zcela nereálných profesí. Dívky volí pro své hry většinou chování typicky ženských profesí, jako je vaření, uklízení, starání se o děti a o hosty.⁷³ Při těchto nápodobách si děti velmi dobře uvědomují, že nejsou skutečnými policisty, kuchařkami, letadly nebo roboty. Přesto do své role vstupují se vši vážností a prožívají tak zároveň dvě různé reality, připraveni z té hravé kdykoliv vystoupit. Pokud však někdo tuto druhou realitu předstírá za jiným účelem, než je radost ze hry, a to jak jeho vlastní, tak i ostatních, přestává jít o hru. Stejně jak bylo zmíněno v případě hry za účelem výdělku, kdy se hra zprofesionalizuje. Příkladem může být práce špióna nebo snaha přistiženého podvodníka, hájícího se slovy "To byla jenom taková hra..".⁷⁴ Tato výmluva zpravidla dlouho neobstojí, ale lze na ní podle mého názoru názorně ilustrovat nevinný charakter skutečné hry a snahu klamajícího o útěk do této nevinnosti.

Jak bylo naznačeno na začátku této kapitoly, každá hra se musí autoritativně řídit určitými pravidly. Zde v případě *mimikry* je však možná určitá výjimka, spočívající v omezení množství pravidel na jediné. Z principu vytváření

⁷² Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat'*, s. 40-41.

⁷³ Nakolik je toto ovlivněno přístupem rodičů je otázkou mnoha současných genderových studií.

⁷⁴ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat'*, s. 42.

iluzijního dojmu, oklamání diváka, by předem daná pravidla znemožnila hravost dojmu. Asi jako kdyby kouzelník před představením prozradil všechny své triky. Proto je přítomno toto jediné pravidlo, a to položení důrazu na tvorbu co nejvěrnější iluze ze strany aktéra a přistoupení na uvěření této iluzi ze strany diváka. Pouze při dodržení tohoto pravidla je tato hra nápodoby možná.⁷⁵

2.14. Ilinx

Posledním typem hry jsou podle Cailloise ty, které využívají lidskou zálibu v určitém zmatení smyslových orgánů a tím pádem nahrazují běžnou realitu realitou jinou, hravou. Příklady těchto hravých realit jsou křeč, trans, omámení a závrať. Právě od slova *závrať*, v řečtině *illingos*, je odvozen výraz *ilinx* (v řečtině *vodní vír*).⁷⁶

Těchto stavů lze poměrně snadno dosáhnout pomocí prostého ošálení lidského ústrojí vnitřního ucha, tedy našeho smyslu pro rovnováhu. Na tomto principu fungují mnohé adrenalinové sporty, jako je lyžování nebo rovnou bungee-jumping, dále atrakce typu kolotočů a horských drah⁷⁷, kde se za barevnými a technickými kulisami skrývá pouhé využití rychlosti, gravitace a odstředivé síly k ošálení lidských smyslů a navození stresových situací, které jsou poté organismem vyrovnány pomocí neurohumorálních systémů.

Ale přinejmenším podobné chování lze nalézt i u zvířat. Caillois uvádí příklad antilop, zdokumentovaný Karlem Groosem, které se opakovně kloužou po zledovatělém svahu za přihlížení ostatních příslušníků stáda. Psi, honící se za svým ocasem až do umdlení. A největšími hráči se závratí jsou bezpochyby ptáci, kteří pro to mají také nejlepší předpoklady. Ti padají z velkých výšek zcela bezvládně a až těsně nad zemí rozevřou křídla a v poslední chvíli se zachrání.⁷⁸

⁷⁵ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrať*, s. 44.

⁷⁶ Tamtéž, s. 46.

⁷⁷ Tamtéž, s. 47.

⁷⁸ Tamtéž.

Dalšího závratného opojení smyslů lze dosáhnout v rovině morální⁷⁹, které zřejmě souvisí podle Sigmunda Freuda s pudem *thanatos*, tedy potlačovanou agresí. Tyto destruktivní sklony lze snadno vysledovat například v opojení ze střelby a já sám mám v tomto směru poměrně bohaté zkušenosti z vojenské praxe. I ti nejmírumilovnější jedinci, jako například vojenský kněz, se s nezadržitelným úsměvem oddávají brutální likvidaci cílů, byť se jedná o pouhé dřevěné atrapy. Opět z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že spolu s velikostí kalibru dané zbraně roste velikost onoho úsměvu.

V neposlední řadě lze docílit opojení a závratě pomocí drog, typicky prostřednictvím alkoholu a nikotinu. Tyto látky působí zkratkovitě a jednoduchým, praktickým způsobem, proto je asi také jejich užívání, respektive zneužívání tak rozšířeno. Bez ohledu na nespornou společenskou a zdravotní závadnost tohoto počínání, které se moderní společnosti snaží co nejvíce potlačit, tato obliba jasně ukazuje na lidskou zálibu ve změnách osobních realit. Tato zkratkovitost však vede ve velmi vysokém procentu případů k závislosti, a to nejen na látkách podávaných z vnějšku, jako jsou zmíněné syntetické drogy a jejich známé negativní dopady. K závislosti dochází i na látkách přístupných organismu z vnitřku, tvorbou "hormonů štěstí", endorfinů a podobně. Pociťovaná nutnost zvyšovat dávky pocházející z endokrinních orgánů vede potom k zvyšování rizika v provozovaných adrenalinových sportech a s tím souvisejícím ohrožením zdraví a života. Opět mohu přidat vlastní zkušenost ze skutečného adrenalinového zážitku, reálného boje ve válce, kdy se již nejedná o hru, ale v sázce je také mnohem víc. Opojení z úspěšného přestátí tohoto zážitku vede k touze opakování a znám celou řadu případů vojáků, kteří v důsledku této touhy překročili hranici hry a odpovídajícím způsobem za to zaplatili. Přitom existuje celá řada způsobů, jak si toto chybějící vzrušení nedestruktivním způsobem nahradit.

Tím se dostávám k hlavnímu tématu této práce, k otázce vhodnosti zhodnocení současného masového zájmu o sport.

⁷⁹ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat'*, s. 45.

3. SPORTOVNÍ HRA JAKO SMYSL ŽIVOTA

Pro zdravou společnost je z mého osobního pohledu nejvhodnější forma změny všední reality, tedy hry, která se nachází ve středu mezi zmíněnými dvěma extrémy. Mezi nejdostupnější aplikací různých forem drog a extrémnímu vystavování organismu působení život ohrožujících podnětů lze podle mého názoru postavit "klasický" sport, a to v jakékoliv podobě, která však svou povahou neohrožuje jedince na životě a společnost na existenci. Tento sport může být zdánlivě extrémní, ale pokud zůstane zodpovědný, tak bude vždy vyvážen ve smyslu investice a zisku. Jednoduše řečeno, pokud si půjdu zaběhat, budu mít dobrou náladu. Zodpovědnost zde tkví v tom, že nebudu neúměrně zvyšovat dobu utrpení, za kterou se mi organismus odmění. V současné době lze zaznamenat vzrůstající zájem o vytrvalostní běh (pojmem vytrvalostní rozumím běh, jehož cílem není uběhnouti relativně krátké vzdálenosti v co nejkratším čase. Výše hodnoceným parametrem je zde vzdálenost.) Celá řada amatérských běžeckých maratonů a půlmaratonů a jejich čím dál větší naplněnost je toho jasným důkazem. Dokonce se v současnosti začíná mluvit o tom, že na alespoň v našich končinách proslulý Pražský maraton bude nutné losovat o možnost účasti, což je jinak běžné jen u světově známých běžeckých podniků (například Newyorský nebo Bostonský).

Co by mohlo být příčinou tohoto zvýšeného zájmu? Jednu z možných odpovědí nabízí Christopher McDougall ve svém bestselleru "Born to run. Zrození k běhu". Lidé se podle jedné z teorií v této knize během své fylogeneze v souvislosti s měnicími se podmínkami prostředí museli přizpůsobit k shánění potravy a stali se mimo jiné postupně sociálními tvory. Z převážných býložravců se vlivem ztráty zdrojů potravy museli přeorientovat na lov zvěře. Postupem času zjistili, že nejlepšími výsledky dosahují právě ve skupině a nutnost koordinace a s ní souvisejícím dorozumíváním vedl k rozvoji lidského mozku a k lidské řeči. Tyto dvě vzájemně podmíněné schopnosti byly odpovědí evoluce na nedostatečné biologické vybavení člověka jako živočišného druhu, kdy postrádáme dravčí schopnosti jako např. drápy, ostré zuby, dokonalé noční

vidění, extrémní sílu nebo rychlost. Toto vše nám nahradila vytrvalost spolu s lovem ve skupině, tedy dnešní terminologií řečeno, skupinový vytrvalostní běh.⁸⁰

Běh je naší přirozeností už po tisíciletí. Běhali jsme, abychom dohnali potravu nebo abychom se jí sami nestali. Ten nejrychlejší a nejvytrvalejší získal tu nejlepší partnerku, tedy možnost reprodukce. Spolu s nutností úspory energie se zvětšovala kapacita našeho mozku, který musel řešit mnoho proměnných, na rozdíl například od lva. Tomu stačilo pomocí dokonalých smyslů vystopovat kořist, během několika vteřin ji buď bez problémů ulovit, nebo při neúspěchu opakovat stejný scénář později. My bychom jako druh s tímto nevystačili.

Vývoj mozku se však jako u ostatních přírodních druhů nezastavil a my jsme přišli na to, jak obstarat potravu a přežít pohodlně i bez běhání. Naše fyzická a psychická stránka však i v souladu s různými evolučními teoriemi prochází změnami jen pozvolna. To, co bylo nutné pro naše přežití, jsme museli milovat, protože jinak bychom nemohli milovat ani nic jiného. Tato nutnost je v nás tedy zřejmě stále zakódována a navenek se jeví jako touhy a přání.⁸¹

Právě při běhu se však potýká ona po tisíce let zdokonalovaná schopnost mozku šetřit energii s naší radostí z přirozeného pohybu. "Mozek neustále hledá způsob, jak snížit náklady, získat více za méně, ukládat energii a mít ji v pohotovosti pro případ nouze. Takže tu máme vynikající stroj, jenže ho ovládá pilot, který neustále uvažuje, jak by se s ním dostal co nejdál, a přitom nemusel tankovat".⁸² Tento rozpor je z mé vlastní zkušenosti nejlépe rozpoznatelný při povinném fyzickém přezkoušení v armádě, kdy si člověk dokáže předložit až neuvěřitelné množství zcela racionálních argumentů, proč by měl zpomalit, zvládnout to až příště, netrvat na vynikajícím hodnocení, atd.

Právě toto povinné fyzické přezkoušení z běhu však svou povinností vystupuje z oblasti hry. Má sice svá pevně stanovená pravidla, rozhodčí, hráče,

⁸⁰ McDougall, Christopher. *Born to run. Zrození k běhu*, s. 265.

⁸¹ Tamtéž, s. 98.

⁸² Tamtéž, s. 269.

jasně vymezený prostor a nejedná se o činnost s nějakým jiným účelem než je sama o sobě, ale je nařízeno, není konáno dobrovolně. Míra a druh stresové zátěže zde přítomné může být podle povahy jedince a jeho aktuální fyzické připravenosti typu distress.

Oproti tomu v běžeckých závodech, které částečně eliminují stresující faktory i tím, že například medaili dostává naprosto každý účastník běhu, který jej alespoň dokončí, je přítomen onen příjemně vzrušující eustres. Dále je všudypřítomný agonální prvek, kdy si běžec může měřit síly s nespočtem spoluběžců. Tyto faktory spolu v kombinaci s naznačenými psychickými vlivy zakořeněnými v přirozenosti člověka naznačují možnou odpověď na otázku o současné rozšíření zájmu o právě tuto disciplínu. Zde se skutečně jedná o hru, která se může stát významným prvkem doplňujícím nebo i rozšiřujícím osobnost člověka.

Avšak nesmíme zapomínat na zmíněnou zodpovědnost a vyváženost investic a ztrát. Alarmující množství zraněných na letošním ročníku Pražského maratonu je jen pomyslnou špičkou ledovce. Skrytých zranění, která se mohou projevit až později je mnohem víc. Spousta nadšenců, kteří se nechají zlákat vidinou možnosti prohlásit "Uběhl jsem maraton", podcení přípravu, která je mírně řečeno enormní, při přípravě na závod podobného rozsahu. A to i v případě, že účastník nepomýšlí na medailové pozice. Tento faktor je sice zmírněn mottem "Všichni jsou vítězové, medaile pro každého", ale ve skutečnosti je pořád nabízena možnost si na tuto univerzální medaili nechat vyrýt absolvovaný čas. Agonální prvek zkrátka nemůže a nejspíš nikdy nebude popřen ani přes veškeré ostentativní snahy. V následující stati je proto představen život jednoho z nejúspěšnějších ultramaratonců a ukázána snad ta správná cesta vyváženosti **soupeřivosti, rozumu a vůle**, vedoucí k velkým vítězstvím a inspiraci ostatních.

3.1.Scott Jurek - Jez a běhej

Životopis slavného ultramaratonce dává tušit, kde dokázal získat svou neuvěřitelnou a vpravdě nadlidskou vytrvalost a soutěživost, se kterou zcela v

duchu s agonálními principy dokázal hrát psychologické a i jiné hry se svými soupeři a porážet nejen je, ale často i sám sebe.

Ve škole nebyl Scott ničím zvlášť výjimečný. Nepatřil k nejrychlejším, nejsilnějším, byl častou obětí posměšků ze strany spolužáků i pro svou hubenost, ostýchavé chování a slušné oblékání. Měl zdravotní problémy s vysokým krevním tlakem a rodinné podmínky byly, mírně řečeno, nepříznivé. Ze strany matky měl láskyplnou podporu, alespoň do věku svých devíti let, kdy se u ní začaly objevovat příznaky roztroušené sklerózy. Zato jeho otec mu připravil školu života.

Scott vyrůstal na téměř opuštěném místě na kraji lesa, a když za ním výjimečně přijel kamarád z nejbližšího většího města, které bylo vzdálené 10 km, otec mu zpravidla povolil jít si hrát až poté, co vykoná nějakou domácí práci. Ta sestávala například ze skládání dřeva a trvala třeba 2 hodiny. Čímž ze hraní pochopitelně sešlo. Jednou, když měl veškeré nařízené práce hotové, ho otec vzal na procházku do lesa, jak to občas dělával a vyprávěl mu příběh. Šlo v něm o to, že se jednou dva z nejchytřejších vědců světa procházeli v rozhovoru po lese, když se jim zjevil Bůh a zeptal se jich: "Když jste tak chytří, umíte stvořit hlinu ze vzduchu jako já?" Sedmiletý Scott z toho pochopil, že někdy ať už přemýšlíme nebo pracujeme sebevíc, některé věci jsou v životě nevyzpytatelné a my je musíme přijmout.

Zpravidla ale volil méně filozofické cesty výchovy. Jeho častým výchovným heslem bylo imperativní: "Někdy prostě musíš!" Scott se naučil neodporovat a toto heslo se mu stalo později častým motivátorem, alespoň v začátcích jeho sportovní kariéry. Nicméně dokázal i do této tvrdé výchovy vpravit agonální prvek, kdy se například sázel, kolik dříví dokáže Scott nanosit za 10 minut do dřevníku nebo kolik kamenů za tu dobu vybere ze záhonu. Tím mu vstúpil smysl pro to, že když se ze sebeobyejnější činnosti udělá soutěž, tedy hra, tak se stane tato činnost vzrušující. Také objevil přímo úměru v tom, že čím obtížnější úkol splní, tím větší radost z onoho splnění má.

Další, podobný vliv na jeho pozdější vytrvalost a soutěživost mohla mít jeho babička, která ho brala na nekonečné trhání třešní a sbírání borůvek v mračnech komárů a páchnoucích bažinách. Nestrpěla jakýkoliv nesouhlas s podobnými výlety, koneckonců to ona vychovala Scottova otce. Zde už Scott začal uplatňovat přístup "Někdy prostě musíš!" a vytrval, i když někdy s větším či menším úspěchem.

Scott byl velmi zvědavým dítětem. Nic nebral za samozřejmé, neustále se nad něčím zamýšlel a chtěl znát důvody toho, proč jsou věci tak, jak jsou. Proč jsou tak chudí, proč musí být jeho matka nemocná a on musí zvládat stále větší množství povinností, na rozdíl od naprosté většiny jeho spolužáků. Aniž by si to uvědomoval, tak ho jeho rodiče, ať už matka nepřímo svou nemocí nebo otec, který sloužil kdysi u námořnictva a vyznával vojenskou disciplínu, připravovali na budoucí vytrvalostní sport. Než vůbec poprvé vyběhl, už znal velmi dobře pojem utrpení.

Až do tohoto okamžiku byla Scottova životní cesta velmi podobná mé vlastní. Také jsem vyrůstal na samotě v lese, do školy chodil 10 km, když jsem nestihl autobus a volný čas trávil prací okolo domácích zvířat. Narodil jsem se ve městě, takže jsem tomuto stylu života musel přivykat od třetí třídy základní školy. Prakticky jsem se neztotožnil s nekonečným obhospodařováním koní, krav, celoroční přípravou dřeva na zimu a prací na poli až do věku nějakých 14 let. Tehdy jsem si během štípaní dřeva uvědomil, že nemá vlastně smysl nenávidět práci, kterou dělám, protože se tím stejně nic nezmění. A někdo tu práci prostě udělat musel. To bylo asi moje "Někdy prostě musíš!". Pamatuji si dodnes, jak jsem během tohoto prozření otočil a začal si dávat vlastní, vnitřní výzvy k překonání, ať už to bylo množství našťípaného a narovnaného dřeva nebo čím dál dokonaleji vyčištěné stáje.

Kdyby byl Scott býval věřil, že náš osud je determinován genetickou výbavou, nikdy by se nedostal tam, kam se dostal. I v tom jsem sdílel podobný osud. K té jeho patří skolióza, levá noha se mu při chůzi vytáčí ven, na základní

škole měl vysoký tlak a jeho osobní maratonský rekord není nijak úžasný (2:38). Se svou výškou má sice výhodu dlouhého kroku, ale zase se mu hůř vede v horku a na technických tratích.

Tím nejdůležitějším je pro něj právě mozek. Při běhu na kratší vzdálenosti je dokonalá technika rozhodující. Při ultraběžích je rozhodující vůle, což už samo označení vytrvalostní sport naznačuje. "Odhodlaný medvěd vždycky porazí zasněnou gazelu".⁸³

A tak v duchu tohoto hesla Scott dokázal přetavit své "Někdy prostě musíš!" na "Pořád prostě musíš!", za pomoci naší pradávnejší přirozenosti, vytrvalostního běhu a neustálého zdokonalování vůle přemohl genetické, rodinné i jiné negativní předpoklady a stanul na špičce v oboru, který dnes inspiruje miliony lidí po celém světě.

⁸³ JUREK, Scott/FRIEDMAN, Steve. *Jez a běhej*, s. 129.

4. Závěr

Ke shrnutí uvedených myšlenek bych ze svého pohledu uvedl, že hra je skutečně neoddelitelnou součástí života a kultury, ne-li přímo kulturou samotnou. I když je její přínos pro život na první pohled možná nevážený, věřím, že po bližším pohledu se vyjeví její nezbytnost. Sport v jakékoliv formě, nemusí jít přímo o vytrvalostní běh, je bezesporu psychologickým ventilem emocí a stresů, které přináší onen "vážený" život. Pokračující industrializace a z pohodlnování společnosti bohužel přináší neblahé následky pro fyzický i psychický stav člověka. Toto jistě nebylo původním záměrem prosazovatelů pokroku, ale právě sport se zde nabízí jako ideální kompenzátor původních lidských přirozených činností, jako byl fyzický pohyb, soupeřivost v boji o přežití a potřeba úspěchu. Proto pokládám současné masové rozšíření zájmu o sportovní hry jako bezesporu přínosné a zdravé pro společnost.

5. Bibliografie:

- 1) ARISTOTELES. *Poetika*. Přel. F. GROH. Praha, 1993. ISBN 80-85829-01-0.
- 2) BERNE, E. *Jak si lidé hrají*. Přel. G. NOVÁ. Praha : Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-992-7.
- 3) CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrať*. Přel. N. VANGELI. Praha : Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.
- 4) ECO, Umberto. *O zrcadlech a jiné eseje*. Přel. V. MIKEŠ a V. VALENTOVÁ. Praha, 2002. ISBN 80-204-0959-9.
- 5) FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Přel. M. PETŘÍČEK. Praha : Český spisovatel, 1993. ISBN 80-202-0410-5.
- 6) FINK, Eugen. *Oáza štěstí*. Přel. D. MIK. Olomouc, 2002. ISBN 80-7182-119-5.
- 7) GADAMER, Hans-George. *Aktualita krásného. Umění jako hra, symbol a slavnost*. Přel. D. FILIP. Praha, 2003. ISBN 80-86138-48-8.
- 8) HUIZINGA, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Přel. dr. J. VÁCHA. Praha : Mladá fronta, 1971.
- 9) JUREK, Scott/FRIEDMAN, Steve. *Jez a běhej*. Přel. A. KUDRNOVÁ a J. PIPEK. Praha : Mladá fronta, 2013. ISBN 978-80-204-2871-4.
- 10)McDOUGALL, Christopher. *Zrození k běhu*. Přel. J. BÁLEK. Praha : Mladá fronta, 2011. ISBN 978-80-204-2433-4.
- 11)SOKOL, Jan/PINC, Zdeněk. *Antropologie a etika*. Praha : TRITON, 2003. ISBN 80-7254-372-5.
- 12)SOKOL, Jan. *Filosofická antropologie. Člověk jako osoba*. Praha : Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-422-9.
- 13)SOKOL, Jan. *Malá filosofie člověka a slovník filosofických pojmů*. Praha : Vyšehrad, 2010. ISBN 978-80-7429-056-5.
- 14)WITTGENSTEIN, Ludwig. *Filosofická zkoumání*. Přel. J. PECHAR. Praha : Filosofický ústav AV ČR, 1993. ISBN 80-7007-040-4.