

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Bakalářská práce

Hra a filozofie

Petr Vaníček

Plzeň 2017

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, 2017

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

Plzeň, duben 2017

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

Obsah

ÚVOD	1
1. OTÁZKA VÁŽNOSTI POJMU HRA	3
2. NÁČRT POJETÍ HRY VE FILOSOFICKÉM VÝKLADU E. FINKA	6
2.1. Hra jako fenomén lidského života dle motivů <i>Oázy štěstí</i>	6
2.2. Možný původ a vývoj hry podle <i>Oázy štěstí</i>	8
2.3. Hra jako symbol světa	9
3. HRA A NĚKTERÉ JEJÍ BĚŽNÉ PODOBY	12
3.1. Dětská hra	12
3.2. Hra se slovy	12
3.3. Hra, symbol a slavnost v podání Hans-Georg Gadamera a Johana Huizingy	15
3.4. Herní formy umění	17
3.5. Hra a boj	19
3.6. Pravidla her.....	22
3.7. Psychologické sociální hry	25
3.7.1. Historický význam.....	28
3.7.2. Kulturní význam.....	28
3.7.3. Sociální význam	28
3.7.4. Osobní význam.....	28
3.8. Masky životních rolí.....	29
3.9. Hazardní hry	30
3.10. Mimesis v podání R. Cailloise	33
3.11. Ilinx	34
3.12. Sport a agón	36
4. SPORTOVNÍ HRA JAKO SMYSL ŽIVOTA	40
ZÁVĚR	46
BIBLIOGRAFIE	48
RESUMÉ	49

ÚVOD

Důvodem, proč se v této bakalářské práci zabývám právě tématem „Hra a filozofie“, je v současné době mnou nepřehlédnutelné rozšíření zájmu o hru sportovní, konkrétně vytrvalostní běh a zároveň je mým záměrem vymezení významu hry v rámci psychologie a filozofie.

Tento sportovní fenomén se rozšiřuje napříč celou společností, od jedinců trávících chvíle volna při samotných výběžích na stacionárních běžeckých trenažérech, přes ulice měst, parky a volnou přírodu až po masové akce typu maratonů, kdy společně běží tisíce nadšenců. Co je důvodem pro toto nadšení, toto zaujetí zdánlivě jednoduchou činností, která není nijak složitě organizována ani vázána pravidly? Proč je zrovna člověk tolik uzpůsoben právě k tomuto druhu pohybu, a je díky tomu podle některých teorií jedním z nejvýkonnějších vytrvalostních tvorů na této planetě? Může mít tělesné cvičení, tj. sportovní hra, i v duchu myšlenky kalokagathia, transcendingí funkci pro člověka?

Těmito a dalšími otázkami se soukromě zabývám již po mnoho let, a to zvláště ve svém profesním životě vojáka z povolání, kde se denně setkávám se sportem v jeho pracovní podobě. Na zdánlivém kontrastu obou pojmů, tedy práce a hry a jejich nucené symbióze jsem mohl pozorovat základní atributy obou druhů těchto každodenních lidských činností v jejich vzájemné konfrontaci. Mým záměrem je zhodnotit možný význam této formy hry pro člověka a společnost.

V práci se zpočátku zaměřuji na zkoumání nejen filozofických pojetí hry z pohledu různých autorů (především E. Finka, J. Huizingy a R. Cailloise). Metodou představení přístupů jednotlivých autorů ke hře a jejich částečné komparace je nejprve proveden popis hry v různých svých podobách a její charakteristické znaky. Současně je mou snahou zodpovězení otázky o možné produktivitě různých forem hry pro lidský život.

Vzhledem k zaměření práce je následně proveden hlubší rozbor sportovní hry, tedy sportovního běhu v jeho soutěživé podobě. Na teoriích uvedených v knize *Zrození k běhu* je zde představena možná úloha běhu v životě současného člověka, ale i v historii jeho vývoje.

V závěru práce jsou uvedeny výsledky a můj osobní posun v pohledu na význam hry v dnešním světě a její přínosnost pro jedince a společnost.

1. OTÁZKA VÁŽNOSTI POJMU HRA

"Přítomnost hry stále znovu potvrzuje, a to v nejvyšším smyslu, nadlogický charakter naší situace v kosmu. ... Hrajeme si a víme, že si hrajeme, tedy jsme něčím víc než jen rozumnými bytostmi, neboť hra je nerozumná."¹

Jak uvádí Eugen Fink, 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. O tom ostatně psali již i jiní významní myslitelé, kteří se tématem zabývali, např. J. Huizinga, H.G. Gadamer a další. Na uvedeném dojmu se také velkou měrou podepisuje fakt, že s hrou se v životě setkal a dále běžně setkává docela jistě úplně každý z nás. Každý z nás je občas hráčem.² Naproti tomu o filozofii by se Jan Sokol takto jednoznačně nevyjádřil. Tvrdí o ní, v souladu s klasickým pojetím, že začíná údivem a je k ní potřeba soustředění, píle, vynalézavosti a vytrvalosti.³ Díky této její nesnadnosti se dále vyjadřuje, že by tím mohla být ozřejmena období v celých etapách lidských dějin, kdy si lidé vystačí s dogmatismy, různými druhy závazných náboženských systémů nebo tradovanými vědomostmi.⁴ Jistě se to netýká úplně všech, přesto je však zřejmé, že skutečná filosofie není zdaleka tak běžná, jako hra.

Ze všech těch významných apologetů vážnosti hry uvedme krátce alespoň některé. Fink upozorňuje na to, že právě naše vžitá znalost hry, toto předporozumění tohoto nedílného jevu lidského života může být spíše na obtíž při pokusu o jeho jednoznačný výklad. On sám nejen nezpochybňuje hru jako zcela běžný lidský fenomén, ale naopak uvažuje o jejím možném zásadním významu. Definuje ji slovy: *"Hraní je proto vždy více než jen chování uvnitř světa, jednání či působení člověka. Ve hře člověk „transcenduje“ sebe sama,*

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.

překračuje vytyčené meze, jimiž se obklopil a v nichž se „uskutečnil“ ... vždy může začít znovu a odhodit břímě své životní historie.“⁵ Tvrdí, že jakkoliv se hra zdá být okrajovou záležitostí našich životů, sloužící k uvolnění v bezstarostnosti, bezesporu ji lze přiřadit mezi ostatními fenomény života vážné a nezastupitelné místo.⁶ Vykládá ji dokonce jako jeden ze základních pěti existenciálů (tedy charakteristik bytí, nakolik je nám bytí skrze člověka přístupno⁷): vedle smrti, práce, vlády a lásky umísťuje hru.⁸ Přiznává ji však odlišnou úlohu ve smyslu směřování ke konečnému cílu, což blíže rozvádím v kapitole 2.2. *Hra jako důstojný fenomén lidského života.*

Johan Huizinga jde také daleko, tak, že člověka označuje jako *homo ludens*, tedy člověka hrajícího si a toto označení dává na úroveň všeobecně známého *homo faber*, člověka tvořícího.⁹ Touto ontickou předností (vztahem k jsoucnu lidství) ho zařazuje na úroveň i dalších charakteristik člověka, jakými jsou podle Finka např. "mravní osobnost", "nesmrtelná duše", "rozumová bytost" a "svoboda".¹⁰

Posledním, ovšem nikoliv co do významu, zde zmíněným kritériem, pro posouzení vážnosti a důstojnosti tématu, může být, jak poukazuje sám Fink, zpochybnění pojmu hra jako takového z hlediska filozofie samotné. Ta se mimo jiné zabývá jsoucnem, tedy vším, co jest. Toto její ontologické tázání do dneška nedošlo a s nejvyšší pravděpodobností nedojde nezpochybnitelných výsledků, podobá se spíše Sisyfově práci.¹¹ Nicméně je smysluplné a produktivní, ovšem jinak, než věda či technika; je to sice omezené, konečné, ale přece „tázáním prodchnuté rozumění bytí“.¹² I třeba Bertrand Russell uvažuje o filozofii jako o původně všezahrnující vědě, tázající se po konkrétních odpovědích. Její produktivita spočívá již jen v tom, že se vždy po nalezení odpovědi z filosofie vyděluje samostatná, exaktní vědní disciplína a přestává být

⁵ Fink, Eugen. *Hra jako symbol světa*, s. 252.

⁶ Tamtéž, s. 29.

⁷ Tamtéž, s. 63.

⁸ Tamtéž, s. 12.

⁹ Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 7.

¹⁰ Fink, Eugen. *Hra jako symbol světa*, s. 65.

¹¹ Tamtéž, s. 24.

¹² Tamtéž, s. 25.

filozofií.¹³ Zřejmě 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. Nicméně, jak ukazují klasici filosofického výkladu významu hry, hra je patrně bytostně důležitá – a Fink ji dokonce uvažuje pojímat, ostatně ve shodě s některými i náboženskými a i filosofickými tradicemi, za „metaforu“ „kosmického dění“.¹⁴

Pokud odhlédneme od tohoto obecného hlediska na téma hry, tak i při bližším, konkrétnějším pohledu nemůžeme nevidět vzrůstající význam her ve společnosti. Jak uvádí Fink, je sice možno namítnout, že v lidské historii byla období, která se vyznačovala zvýšeným zájmem o hry, jako bylo antické Řecko, ale dosud nikdy nebylo se hrou tolik počítáno v tolika oblastech lidského života tak, jako "dnes", resp. ve 20.-21. století. Díky tomu, že je zvyšující se měrou chápána její nesporná přínosnost a produktivita pro společnost, proniká do antropologických disciplín. V pedagogice se etablovala již dávno, v duchu multikulturalismu se prolínají herní obyčeje různých národů a také plánování nejrůznějších druhů sportovišť se stává nezbytnou součástí aglomerační výstavby.¹⁵ Nejen tato zmíněná rozšiřování přítomnosti hry ve světě jsou dostatečným důvodem k jejímu dalšímu zkoumání.

¹³ Russell, Bertrand. *The Problems of Philosophy [EPUB]*, s. 111.

¹⁴ Fink, Eugen. *Hra jako symbol světa*, s. 30.

¹⁵ Fink, Eugen. *Oáza štěstí*, s. 5.

2. NÁČRT POJETÍ HRY VE FILOSOFICKÉM VÝKLADU E. FINKA

V následujících řádcích se zaměříme na filosofické zobrazení hry jako závažného fenoménu lidského života, tj. „vázajícího“ a „posvátného“ „zpřítomnění lidské existence“¹⁶ a následně na hru jako „symbol světa“¹⁷ podle Eugena Finka.

2.1. Hra jako fenomén lidského života dle motivů

Oázy štěstí

V *Oáze štěstí* Fink přiznává hře hodnotu základního, svébytného existenciálního fenoménu, neodvoditelného z životních fenoménů ostatních. Lidský život je, podle výkladu zde, charakteristický svým futurismem, směřováním do budoucnosti a neprožíváním přítomnosti. Člověk si je totiž oproti zvířeti vědom své smrti, která ho neustále ohrožuje na existenci.¹⁸ Vystává zde i otázka lidské svobody. Pokud by byl člověk determinován přírodní kauzalitou, tak by byl podle některých výkladů pojem svobodná vůle a s ní související mravnost pouze iluzí. Tento rozpor se mnozí myslitelé snažili vyřešit např. pomocí karteziánského dualismu nebo Leibnizovou předzjednanou harmonií.¹⁹ Ať už je lidská schopnost a možnost zasahovat do dějů přírody jakákoliv, naším, možná věčným údělem, nicméně zůstává neutuchající „honba za budoucím štěstím“.

Z tohoto životního rozvrhu vystupuje podle Finka hra jako jediný z ostatních základních životních fenoménů. Hru neprovozujeme kvůli konečnému účelu, ať je jakýkoliv. Je vytržena z neustálého směřování k budoucnosti, prožíváme ji v přítomnosti, jsme jí unášeni, Fink ji přirovnává k „oáze štěstí“. Co se týče účelu hry, Fink upozorňuje na to, že navzdory obecné

¹⁶ Fink, E., *Oáza štěstí*, s. 26-27

¹⁷ Fink, Eugen. *Hra jako symbol světa*

¹⁸ Fink, Eugen. *Oáza štěstí*, s. 12.

¹⁹ Fink, Eugen. *Hra jako symbol světa*, s. 81-82.

představě, hra účel vždy obsahuje. Tím se zdánlivě vzdaluje obecným názorům o hře, dále prezentovanými autory v dalších částech této práce. Avšak je pro něj důležité zopakovat, že všechna ostatní lidská jednání, jakými jsou práce, vědomé směřování k jisté smrti, touha po moci, láska a boj, všechna směřují k uvedenému konečnému cíli. Hra je podle něj z tohoto směřování vyňata. Proto jsou účely hry vždy pouze její vlastní a nepřekračují její hranice. Pokud má tedy sportovní hra zřejmý účel, např. tělesnou zdatnost, hra již není provozována ve své čistotě, sama pro sebe.

Právě hra v této své čistotě a soběstačnosti, může podle Finka umožnit zmiňované vystoupení z věčného směřování k budoucnosti a dovolí nám na chvíli zastavit v proudu života a uvědomit si jeho hodnotu. Pokládám za vhodný autorův příměr s dítětem, hrajícím si v bezstarostnosti, nevědomo si a nestarajíc se o svou budoucnost.²⁰

Fink tedy přiznává hře důstojnou pozici spolu s ostatními jevy života, ale nestaví ji vedle nich na stejnou úroveň. Svou teleologickou absencí má podle něj odlišnou, neméně důležitou úlohu, spočívající v jejich zpodobňování a realizaci. V životě tak podle něj hrajeme vážnost, opravdovost, skutečnost, práci i boj, lásku i smrt a dokonce ještě i hru.²¹ Tato naznačená funkce hry jako fenoménu by svou produktivitou pro život bezesporu přesáhla svou běžně přisuzovanou hodnotu. Hra by nás tak mohla obdarovat posvátným zpřítomněním, vytrženým z věčného životního směřování k budoucnosti, které by nám právě touto svou nečasovostí umožnilo nahlédnout možný smysl lidské existence.²²

²⁰ Fink, Eugen. *Oáza štěstí*, s. 16.

²¹ Tamtéž,, s. 17.

²² Tamtéž,, s. 26-27.

2.2. Možný původ a vývoj hry podle *Oázy štěstí*

Hra podle Finka stála u zrodu lidských společenství, a to ve formě magických ritů a němoher kultického charakteru. V dávných dobách byla její role zřejmě odlišná od té dnešní. Nemohla zřejmě ještě být onou "oázou štěstí" hrajících jednotlivců a skupin. Měla hlubokou souvislost s náboženstvím a její úlohou bylo mimo udržování soudružnosti společnosti také souhrnné zpřítomnění celé její existence. Toho mohla dosahovat právě prostřednictvím kultických slavností, kde si lidé připomínali a uvědomovali přítomnost pro ně dosud nevysvětlitelných přírodních sil, přítomnost smrti a svou vlastní existenci. To jim umožnilo právě ono slavnostní vytržení z neustálé starosti o vlastní budoucnost, které bylo zmíněno v předchozí kapitole.²³

V pozdějších dobách podle Finka úloha hry možná ztratila něco ze svého zpřítomňujícího významu a nabyla více charakteru radostně laděné produkce imaginárního světa, ulehčení života, přinesla nám štěstí fantazie, kdy nám naše volby v herním světě nepřinášejí fatální následky jako ve skutečném světě.²⁴

Zde pokládám za vhodné zmínit Finkovo rozdělení lidského bytí ve hře na dva extrémy. V prvním se odkazuje právě na onen fantazijní, neskutečný svět, kdy je člověk neomezen ve svých volbách, je skutečně svobodný a tak na vrcholu lidské suverenity. To je zřejmý, appolinský moment.²⁵ Druhým extrémem je pak opak svobody, tedy zřeknutí se sebe sama. V tomto případě člověk při hře uniká z reality, může to být při okouzlení, při propadnutí démonii masky. To je temný, dionýský²⁶ motiv, kromě jiného známý také z Nietzschova díla.²⁷

²³ Fink, Eugen. *Oáza štěstí*, s. 27.

²⁴ Tamtéž, s. 25.

²⁵ Appolón byl řecký bůh Múz (mj.), symbolizoval harmonii, řád a rozum.

²⁶ Dionýsos byl protikladem Appolóna, znázorňoval veselí, chaos, emoce.

²⁷ Fink, Eugen. *Oáza štěstí*, s. 25.

2.3. Hra jako symbol světa

Než přistoupíme k jednotlivým významům hry ve světě, doplníme ještě filosofická pojetí hry podle Finka představením jeho koncepce, 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 "ne-fenomenální", kosmickou "metahru". Zastavím se u obou těchto výrazů.

Fenomenální hrou je dle Finka 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.²⁸ Touto formou hry se převážně zabývá i tato práce.

Oproti tomu představuje Fink svou vizi - či „myšlenku“ - hry kosmické, která fenomenální není a být nemůže. Zůstává jaksi „pouhou myšlenkou“. U této vize si lze snadno představit nařčení z primitivního antropomorfismu, nepovolené metafory, zjednodušeného převádění lidských zákonů na kosmický celek.²⁹ Nicméně sám autor ji nejprve představuje jako spekulativní formuli, která by mohla naznačit cestu dalšího myšlení.³⁰ Fink uvádí, že „*Má-li být pohyb světa uchopen jako hra, nelze hru světa jednoduše vyložit a uchopit pomocí hry lidí uvnitř světa*“.³¹

Člověk se ve Finkově podání jakožto rozumějící pobyt vztahuje k světu a nechává se prostoupit jeho rytmem prostřednictvím této "metahry". Pro pochopení tohoto vztahu nesmíme člověka chápat jako do sebe uzavřenou entity s určitými nahodilými vlastnostmi, které se k němu připínají. Tato "metahra" coby existenciální konání svými možnostmi bytostně určuje

²⁸ Fink, Eugen. *Hra jako symbol světa*, s. 29.

²⁹ Tamtéž.

³⁰ Tamtéž, s. 83.

³¹ Tamtéž.

člověka, překračuje jeho omezené, imanentní možnosti zkoumání světa a umožňuje jeho transcendenci.³²

Díky tomuto vzmachu, Fink hovoří o ekstázi našeho pobytu ke světu, se v její "neskutečnosti" dočasně osvobozujeme od zodpovědnosti, od díla svobody, což nám přináší rozkoš. V tomto stavu myslí, v tomto již uvedeném zpřítomnění, se dokážeme dotknout hloubky bytí světa v nás a hravého základu bytí všech jsoucích věcí.³³

Člověk je jedním z těchto jsoucn ve světě, který je podle Finka nyní chápán nikoliv jako časný vývoj božího zjevení, ani za rozvinutí v něm obsaženého rozumu, ani za jakoukoli podobu eschatologie a podobně. Svět sám o sobě je nyní bez účelu, mimo morální pravidla, bez ceny, přesto však umožňující účely a hodnoty věcí v sobě obsažených. V těchto svých základních rysech vidí Fink odlesk lidské hry. Právě uvnitř tohoto světa si člověk, který je neustále určován účely svého konání, vymezuje místo hry, která má účel pouze sama v sobě, nepřekračující její hranice.³⁴

Fink se dále dotýká myšlenky, která je podle něj vlastní nejen starým mýtům, ale i některým filozofickým myšlenkám, že totiž svět sám je hra. Tu však odmítá s vysvětlením, že hry se vždy musí účastnit hráč. Pokud by nějaké všemocné jsoucn bylo účastno hry světa, nemohlo by být osobou, protože by tím pádem nesplňovalo podmínku veškerenstva. Proto by následně nemohlo splňovat onu podmínku nutné účasti hráče. Fink doslova říká: "*Svět není bůh a žádný bůh není cele světem*".³⁵

Autor ke konci svého díla dochází k závěru, že pro důsledné prozkoumání tohoto spekulativního tématu bude nejprve potřeba překonat metafyzickou tradici, která podle něj stále nepřikládá tématu hry odpovídající vážnost. Toto překonání vidí ve spojitosti s proměnou samotného člověka, s jeho

³² Fink, Eugen. *Hra jako symbol světa*, s. 251-252.

³³ Tamtéž, s. 253.

³⁴ Tamtéž, s. 259-260.

³⁵ Tamtéž, s. 261-262.

oproštěním se od dosavadních hranic myšlení, což mu podle něj konečně otevře svět k poznání.³⁶

³⁶ Fink, Eugen. *Hra jako symbol světa*, s. 263.

3. HRA A NĚKTERÉ JEJÍ BĚŽNÉ PODOBY

3.1. Dětská hra

Sokol uvádí, že hra stojí na samém počátku poznávací činnosti člověka. Pedagogický slovník ji definuje jako formu činnosti, lišící se od práce i od učení. Člověk se jí zabývá po celý život, nicméně v předškolním věku je vůdčím typem činnosti. Dále hovoří o většině her jako o sociální interakci s pravidly explicitně formulovanými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi.³⁷ V prvních dvou stádiích života podle Jeana Piageta, tzn. přibližně v 0-7 letech, je však hra zatím egoistická, nekooperativní.³⁸ Aby se dítě prvně dokázalo orientovat ve světě kolem sebe, provádí dle Sokola vlastně empirický výzkum, který má význam sám o sobě. Prostředků tohoto výzkumu je celá řada, Sokol uvádí 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!"³⁹, 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 může být zkušenost, že předměty padají směrem dolů. Opakováním z nich pro něj vznikají více či méně důvěryhodné teorie. V opakované radosti z objevování zde Sokol nachází lidskou předurčenost k nekonečnému poznávání světa kolem.⁴⁰

3.2. Hra se slovy

Jinou takovou krásnou, i když (nebo právě proto) obtížnou hrou je podle Sokola pro dítě i hra s jazykem. Zde konečně dítě přistupuje ke skutečné úrovni komunikace, odlišné od prostého křiku, ukazování a jednoduchých gest. Pomocí jazyka je schopno označit předmět nebo myšlenku, která není bezprostředně

³⁷ Průcha, Walterová, Mareš. *Pedagogický slovník*, s. 75.

³⁸ Piaget, Jean. *The Moral Judgement Of The Child*. s. 16-17

³⁹ V této dětské oblíbené hře jde o skrývání a opětovné odhalování vlastní tváře nebo osoby před dítětem. Odhalení provází zpravidla dětský projev překvapení a radosti.

⁴⁰ Sokol, Jan. *Filosofická antropologie. Člověk jako osoba*, s. 34.

přítomna. Tyto zcela lidské schopnosti abstrakce a požádání o zpřítomnění nás jednoznačně odlišují od zvířat.⁴¹ Už Aristoteles označil za člověka živočicha, který má slovo, řeč, *logos*.⁴² Na tomto svém *logu*, který lze také interpretovat jako myšlení a rozum, Aristoteles systematicky vystavěl svou sylogistickou logiku.

Ludwig Wittgenstein rozvinul koncepci řečových her, čímž podstatně ovlivnil analytickou filozofii své doby, tedy 20. století. Představím zde krátce jeho koncepci vzhledem k jeho použití termínu *hra* s ohledem na přítomnost **svobody**, určitých **pravidel** a **vymezeného prostoru** v řeči, což lze považovat podle chápání naprosté většiny autorů zabývajících se hrou za její konstituční složky.

Wittgenstein v první 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.⁴³ Gottlob Frege tvrdil, že slova mají význam právě jen v souvislosti věty.⁴⁴ Toto pochopení smyslu řeči bylo vlastní Wittgensteinovu 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*"⁴⁵.

⁴¹ Sokol, Jan. *Filosofická antropologie. Člověk jako osoba*, s. 67.

⁴² Tamtéž, s. 68.

⁴³ Wittgenstein, Ludwig. *Filosofická zkoumání*, s. 13.

⁴⁴ Tamtéž, s. 38.

⁴⁵ <http://jarda.peregrin.cz/mybibl/PDFTxt/536.pdf>, s. 1.

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

Termín *hra* užil zřejmě z důvodu, že ačkoliv to 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.⁴⁶ Ve svém díle *Filosofická zkoumání* naznačuje, že tato pravidla nemusí být pouze otevřeně vyjádřená, tedy explicitní, ale i pouze implicitní. Wittgenstein zde přímo uvádí, že hra je pojem s rozplývavými okraji.⁴⁷ Nikdo zde podle něj pravidla explicitně nestanovil, ale přesto každý instinktivně pozná, když jsou porušována. Vhodně to ilustruje situace, ve které někdo opravuje přeřeknutí někoho jiného. I pokud je to v řeči, které nerozumíme, tak jeho jednání 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.⁴⁸ To by mohlo být jinými slovy totéž, co mínil Aristoteles.

Dále pokládám za vhodné zmínit snad nám všem z vlastního života známý nepříjemný akt procitnutí, když zjistíme, že postavy z pohádek, kouzelné předměty a schopnosti hrdinů jsou jen fiktivní výtvořky, zpřítomněné právě pouze prostřednictvím jazyka. Vhodným příkladem by mohla být postava českého Ježíška. Na tomto předělu mezi uvědoměním si literární fikce a skutečného světa se možná tříbí dvě skupiny jedinců. Ta první se po odhalení klamu může zříct četby klidně po zbytek života, pokládaje to za ztrátu času. Jde přeci *jen* o hru, ne o *skutečný* svět. Druhá skupina si ovšem může už takhle záhy uvědomit přínosnost takovéto hry se slovy pro život a četba se jim stát důležitou součástí jejich kulturního života. Produktivita hry v tomto podání by mohla spočívat v naznačeném kulturním obohacení společnosti, i když pouze její části.

⁴⁶ <http://jarda.peregrin.cz/mybibl/PDFTxt/536.pdf>, s. 1.

⁴⁷ Wittgenstein, Ludwig. *Filosofická zkoumání*, s. 48.

⁴⁸ <http://jarda.peregrin.cz/mybibl/PDFTxt/536.pdf>, s. 12.

3.3. Hra, symbol a slavnost v podání Hans-Georg Gadamera a Johana Huizingy

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 jde ve skutečnosti ještě dále. Podle něj byla kultura ve svých prvopočátcích přímo hrána, vyvinula se ve hře a jako hra.⁴⁹ Gadamer v podobném 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 sice provozuje, ale nehraje si. Tato postoj ke hře je uveden již u Finka v kapitole 2.2. *Hra jako důstojný fenomén lidského života*. Huizinga souhlasí, že se u něj vytrácí ona spontánnost a bezstarostnost, která je pro hru určující. Profesionální sport se tak podle Huizingy v moderní společnosti stává možná jakýmsi fenoménem sám pro sebe, někde uprostřed mezi hrou a vážnou činností.⁵⁰

Dále je pro Gadamera důležitý pojem pohybu. Ten vychází z určitého přebytku energie, tím pádem může být onen pohyb sám pro sebe. Za příklad uvádí hravé skotačení mláďat.⁵¹ Huizinga se zde zamýšlí nad možností, zda tato mláďata a ovšem také malé děti nejsou ke hře nuceni přírodou, která tak rozvíjí jejich schopnost přežití. Při hře skutečně dochází k rozvoji duševních a fyzických sil, tím by hra získala účel. Zde bychom se ovšem dle Huizingy dopustili argumentace kruhem, protože přinejmenším u malých dětí můžeme pozorovat, že si hrají pro radost. V tom se podle něj zjevuje svoboda hry a proto zastává v otázce účelnosti hry s Gadamerem stejný postoj.⁵² O dětské hře jako možném uvolňování přebytku energie se vyjadřuje i tzv. Schiller-Spencerova teorie. To

⁴⁹ Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 158.

⁵⁰ Tamtéž, s. 179.

⁵¹ Gadamer, Hans-Georg. *Aktualita krásného. Umění jako hra, symbol a slavnost*, s. 27.

⁵² Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 15.

ovšem podle Josefa Duplinského nekoresponduje s faktem, že děti si hrají i např. v rekonvalescenci, kdy jsou oslabeny.⁵³

Čím se však liší lidská hra od zvířecí, je prvek rozumu. Jak jsem právě uvedl, hra musí být podle Gadamera 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.⁵⁴ Například žonglér se snaží o co největší počet úspěšně chycených míčků v nepřerušené řadě. Jakýkoliv lidský pozorovatel s úplnou samozřejmostí sdílí jeho pocity radosti z úspěchu a naopak. Nemusí zde probíhat složité vysvětlování, o co se snaží. Podobně jako u příkladu s opravováním přecheknutí v předchozí kapitole o jazykových hrách, lidé si v tom dopředu rozumí. Zvířata to však z Gadamerova pohledu ocenit nemohou, protože jim schází lidský rozum.⁵⁵

Autor 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 vidí vycházet výhradně ze souvislostí náboženského života. Toto se snaží dokázat odkazem na definici hry, tedy na její alegorie a metafory. Něco se snaží představovat něco jiného.⁵⁶ Toto téma je dále rozvinuto v kapitolách *2.11 Masky životních rolí* a *2.13 Mimesis v podání R. Cailloise*.

Ve shodě s Finkovo uvedenou lidskou možností zpřítomnění v posvátné hře, Gadamer pouze člověku přiznává schopnost uvědomění si své konečnosti, pomíjivosti na tomto světě a s tím související snahu o uchování svého bytí. Podle autora proto využívá přebytků své energie a formou hry vytváří umění.⁵⁷ Pokud

⁵³ Duplinský, Josef. *Dětská hra a psychologie*, s. 2.

⁵⁴ Gadamer, Hans-Georg. *Aktualita krásného. Umění jako hra, symbol a slavnost*, s. 28.

⁵⁵ Tamtéž.

⁵⁶ Tamtéž, s. 29.

⁵⁷ Tamtéž, s. 54.

by tomu tak skutečně bylo a umělecká tvorba byla hrou, tak se domnívám, že by její přínosnost pro člověka byla skutečně bytostná.

3.4. 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, podle Huizingy ovšem s výjimkou umění výtvarného, kdy je jeho herní prvek přítomen pouze v přijímání sociálním prostředím. Při tvorbě výtvarného umění je totiž podle Huizingy autor příliš vázán hmotou, účelem tvorby a také vlastní zručností, což mu znemožňuje skutečně hravou činnost.⁵⁸

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 (i 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 spojnici hudby a hry.⁵⁹

S tímto názorem se ovšem rozchází Umberto Eco, který upozorňuje na to, že Huizinga napsal *Homo ludens* v němčině, pro kterou to stejně jako pro francouzštinu a italštinu platí - hra je *Spiel*.⁶⁰ Přitom podle Ecova 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 to

⁵⁸ Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 152.

⁵⁹ Tamtéž, s. 145.

⁶⁰ Eco, Umberto. *O zrcadlech a jiné eseje*, s. 380.

spíše výjimečně, ale především jde o vystoupení, divadelní představení, jednání související s potěšením, radostí.⁶¹ 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 podle autora 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 podle Huizingy nachází zcela **mimo praktický život**, nespočívá v **nutnosti** a **užitkovosti**, není ovládána nutně **rozumem**. Nezachází s pojmy 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."*⁶²

Tanec vůbec je podle Huizingy snad ještě ryzejší hrou, než samotná hudba. Dokonce ho ztotožňuje s hrou⁶³, ovšem ne všechny jeho druhy. Nejvýrazněji je tato uvedená identita zřejmá u tanců rejových, 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.⁶⁴

Představením těchto dvou vzájemně provázaných pojmů hudby a tance v žádném případě nehodlám redukovat herní prvek v umění, jak jsem předeslal v úvodu kapitoly. Básnictví, malířství, architektura a další známé umělecké

⁶¹ ECO, Umberto. *O zrcadlech a jiné eseje*, s. 379.

⁶² Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 145.

⁶³ Tamtéž, s. 151.

⁶⁴ Tamtéž, s. 150.

směry by mohly posloužit podobnou měrou k vyzdvižení herního prvku v nich obsaženém.

3.5. 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 v 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.⁶⁵

V Masarykově slovníku naučném se o hře válečné hovoří jako o vojenském cvičení, zavedeném roku 1824 jako podstatné části teoretického výcviku důstojníků. Na plánech se dvě soupeřící strany střídají v tazích svých vojsk, reprezentovaných kovovými značkami červené a modré barvy.⁶⁶ Toto barevné označení přetrvalo do současnosti, nicméně po roce 1989 se přestalo u červené barvy používat označení *nepřítel* a nyní je povoleno pouze označení *oponent*. Po přechodu od totalitního zřízení k demokracii by mohlo být zřejmě snahou terminologicky zdůraznit herní charakter válečného konfliktu oproti totalitnímu názvosloví.

V dnešní době je pro představu nejvyšší forma bojové přípravy v Armádě České republiky nazvána "bojová hra". Tento komplexní polní výcvik zahrnuje 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 může odlišovat 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

⁶⁵ Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 44.

⁶⁶ *Masarykův slovník naučný*, s. 324.

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 člověkem. 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 grafickým zpracování, které se zdá být podle dosavadního vývoje jen otázkou času, si lze představit úplné ponoření do této virtuální reality. Rukavice, které pomocí tlakových polštářků vyvolávají pocit hmatu, umožňují manipulovat s okolním virtuálním prostředím, senzory snímající povrch těla dovolují volný pohyb.⁶⁷ 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 virtuálního zranění.

Tato metoda se používá i při hraní bojových her se skutečnými zbraněmi s municí se sníženou účinností, jako je paintball a airsoft. Armáda České republiky pro účely výcviku používá laserový systém, který je zcela bezbolestný. Prvek soutěživosti je zde přítomen prostřednictvím funkce záznamu zásahů a jejich následného vyhodnocení. V případě paintballu je zásah více či méně zřetelný, protože se užívá munice v podobě kuliček se značkovací barvou. V případech nejasného označení potom při vyhodnocení může záležet na poctivosti hráče. U

⁶⁷ Dokonalé provedení této smyslové simulace lze spatřit ve filmovém snímku Matrix.

airsoftu je přiznání zásahu zcela na hráčích. Pro doložení potřebnosti napětí pro pravý zážitek ze hry pokládám za vhodné uvést, že zkušenější hráči mohou zvyšovat napětí ze hry pomocí postupného odkládání vrstev oděvu. Tím zvyšují bolestivost při zásahu projektilem. Nejtvrdší jedinci pak hrají téměř nazí. Tato praxe také ilustruje přítomnost prvku fair-play, kdy se mohou pomocí tohoto handicapu srovnat úrovně jednotlivých hráčů.

V bojových hrách vždy platí určitá pravidla. To je odlišuje od reálného boje, kde jsou pravidla sice vždy vyžadována a pevně nastavena, avšak jejich skutečné dodržování, respektive nedodržování je právě to, co odlišuje skutečný boj od bojové hry.⁶⁸ Ve válce je pro vojáky jedním z určujících předpisů Mezinárodní humanitní právo. Uvedu několik prvků z jeho ustanovení, které naznačují přítomnost herních prvků ve vedení války.

Jedním z nich je označení jednotlivých účastníků. Stejně jako u dresů hráčů, i vojáci jsou povinni nosit schválené uniformy. Zbraň musí být nesena otevřeně (tj. viditelně). Při splnění těchto a mnoha dalších podmínek se jedinec stává tzv. *kombatantem* a tím pádem legálním cílem útoku. Zároveň může v případě zajetí obdržet status válečného zajatce s odpovídajícími podmínkami zacházení. Při nedodržení těchto pravidel se bojující osoba dostává do pozice vyzvědače nebo žoldnéře a ztrácí možné zvýhodňující podmínky zacházení z obou stran účastnících se konfliktu.

Další příkladem může být ohraničení válečné, "hrací" plochy. Zde dochází k rozdělení na objekty vojenské a civilní, s přísně stanovenými rozdílnými pravidly jejich vojenského využití. Není například možné použít školu nebo kostel jako bojový opěrný bod.⁶⁹

Johan Huizinga přiznává kulturní, v jeho pojetí tedy i herní funkci válce v případě, že se odehrává mezi účastníky, kteří se navzájem uznávají za rovnoprávné. Pokud tomu tak není, bývá protivník degradován na "kacíře",

⁶⁸ Sokol, Jan. *Malá filosofie člověka a slovník filosofických pojmů*, s. 76.

⁶⁹ pplk. Ing. Dušan FALTÝNEK. *Příručka vojáka AČR, IV. vydání*, s. 12-13.

"pohanské d'ábly", zkrátka stvoření bez lidské důstojnosti. V tuto chvíli necítí ani jedna ze stran potřebu dodržovat jakákoliv pravidla, nemusí ctít pravidla hry. Stejná situace nastává u totální války, boje bez pravidel, všech proti všem.⁷⁰

Při otevřené konfrontaci s nepřítelem i v případě legitimní války se přirozeně nabízí otázka, nakolik se jednotliví účastníci rozhodnou tato pravidla dodržovat a nevyužít zřetelně se nabízející výhody z jejich porušení. Tímto etickým tématem se tato práce nezabývá, smyslem bylo ukázat možnou souvislost mezi hrou a bojem a to hlavně ve smyslu užití jednoho z konstitučních prvků hry, tedy jejích pravidel.

3.6. Pravidla her

Důležitým prvkem každé hry, jak již bylo naznačeno, je přítomnost pravidel. Dle Rogera Cailloise je jimi hra doslova tvořena. Tato pravidla jsou nastavena, uznána a alespoň zdánlivě dodržována všemi aktéry hry. Touto konsenzuální shodou se také zabýval Jean Piaget. Ten identifikoval ve vývoji vztahu člověka k pravidlům na základě studia dětské hry čtyři stádia (senzomotorické, předoperační, stádium konkrétních a nakonec formálních operací). V prvním stádiu je hra čistě motorická, individuální aktivita prostá pravidel. Druhé stádium Piaget nazývá egocentrickým. Zde se již jistá pravidla objevují, ale stále nejde o sociální aktivitu. Dítě může hrát ve společnosti ostatních, ale hraje samo za sebe. Pravidla jsou převzatá z vnějšku, nezměnitelná. Ve třetím stádiu se poprvé objevuje agonální prvek, tj. soutěživost (hra již je sociální aktivitou), což s sebou nese nutnost vzájemné kontroly a stanovení pravidel. Ta jsou však poněkud vágní, lze je v případě potřeby změnit. V posledním stádiu se již objevuje schopnost abstraktního myšlení a vytváření pravidel her pro jejich možný výskyt v budoucnu.⁷¹

⁷⁰ Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 85-86.

⁷¹ Piaget, Jean. *The Moral Judgement Of The Child*. s. 16-17

Caillois uvádí, že při porušení těchto pravidel, nebo lépe řečeno, při odhalení jejich porušení, se stav věci vrací k běžnému životu. Ten umožňuje ze svého přirozeného řádu podvádění, úskoky a nedovolené triky. Aktéři mohou pochopitelně ve svém konání pokračovat, nicméně důležité zde je, že už se v tuto chvíli nejedná o hru.⁷² Zde je pro úplnost třeba zmínit, že některé hry podvodné prvky obsahují nebo jsou na nich přímo založeny. Karetní hra 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 sankcionování, 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 těch, kteří jsou tím poškozeni, jasně ukazuje na sdílený pocit nezbytnosti herních pravidel.

Názorně si dovolím tuto potřebnost pravidel pro potěšení ze hry v moderní době demonstrovat u her počítačových. Zde jejich vývojáři nechávají často možnost ulehčení hry pomocí utajených kódů, po jejichž zadání hráč získá výhody jako je nesmrtelnost, neomezený počet zdrojů, nábojů, neviditelnost, možnost průchodu zdmi a další, jinak nedostupné prvky. Při hraní hry jednoho hráče, bez přítomnosti dalších lidských spoluhráčů, je zde jediným arbitrem nad dodržováním pravidel sám hráč. Zdálo by se tedy, že hra pomocí těchto zvýhodnění, tímto porušením pravidel získá na zábavnosti a hráč nebude mít důvod pravidla dodržovat. Po krátkodobém rozptýlení nicméně většina hráčů zjišťuje, že pokud zmizí onen prvek napětí, nejistota výsledku a nutnost překonávání obtíží, pokud se odstraní pravidla, hra přestává být hrou a stává se svým opakem, tj. nudou.

Nicméně, herní pravidla nejsou žádným nezměnitelným zákonem. Jak uvádí Fink ve shodě s běžnou praxí, kdykoliv během hry může dojít ke

⁷² Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat'*, s. 14.

konsenzuálnímu ustanovení změny jakéhokoliv z pravidel. Potom ovšem musí nutně následovat 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 užitek 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 Eugen Fink vysvětluje tím, že tyto tradiční hry vznikly původně jako produkty kolektivní fantazie, leckteré jednoduše vypadající hry by tak mohly být pozůstatky pradávných kouzelnických obřadů. Tento odkaz z minulosti bývá někdy označován jako archetyp v základě duší, tedy podle této teorie stále přítomný vzorec v každém z nás.⁷³ Tím by mohla být vysvětlena přetrvávající obliba těchto tradičních her.

Sokol na tradiční obřady nahlédl z antropologického hlediska. Podle něj můžeme pozorovat, jak se staré společnosti prostřednictvím prvních pravidel, následně tradic a rituálů snažili o kompenzaci rizik spojených s uvolňováním lidských instinktů.⁷⁴ Například společné hodování prý probíhalo v duchu přesně stanovených pravidel, která odpovídala kmenovému uspořádání v boji.⁷⁵ Sokol vnímá jako zajímavé přetrvávání těchto pravidel v mnoha rodinách až do dnešní doby, kdy hlava rodiny, velmi často otec, dostává jako první jídlo u společného stolu⁷⁶. Uvádí k tomu, 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.⁷⁷

⁷³ Fink, Eugen. *Oáza štěstí*, s. 21.

⁷⁴ Sokol, Jan. *Filosofická antropologie. Člověk jako osoba*, s. 49.

⁷⁵ Tamtéž, s. 50.

⁷⁶ Tamtéž, s. 49.

⁷⁷ Sokol, Jan/PINC, Zdeněk. *Antropologie a etika*, s. 165.

3.7. Psychologické sociální hry

Americký lékař a psychiatr Eric Berne si během své bohaté praxe ověřil, že psychosomatické působení duševního strádání má neblahé důsledky na fyzický stav člověka. Kupříkladu 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 potravě.⁷⁸

Aby člověk v životě nestrádal, musí se podle Berna tento hlad snažit utišit. Po oddělení od matky v průběhu dětství se pak 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.⁷⁹

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".⁸⁰

Každý jedinec je přirozeně už z povahy toho 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*.⁸¹

Je nezbytné zdůraznit, že tímto termínem, který v jeho pojetí pokrývá veškerou společenskou činnost, nemyslel nějakou lehkovážnou, komickou

⁷⁸ Berne, Eric. *Jak si lidé hrají*, s. 16.

⁷⁹ Tamtéž, s. 17.

⁸⁰ Tamtéž, s. 18.

⁸¹ Tamtéž, s. 20.

činnost⁸². Dále se dle soudu M. Plzáka nejedná o hru v jejím nejjobecnějším významu a také se netýká her matematických, které v dané době pronikaly do oblasti obecné psychologie.⁸³ 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.⁸⁴ O těchto hrách se lze dozvědět více například v knize "Games and decisions" od autorů R. Duncan Luce a H. Raiffa.⁸⁵

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 nepřislušný a významně poruší pravidla dané společnosti, jakkoliv jsou nepsaná, dojde k uplatňování sankcí.⁸⁶

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 rolmi ve hře.⁸⁷

Podle Berna 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

⁸² Berne, Eric. *Jak si lidé hrají*, s. 20.

⁸³ Tamtéž, s. 11.

⁸⁴ Tamtéž, s. 182.

⁸⁵ Tamtéž, s. 14.

⁸⁶ Tamtéž, s. 21.

⁸⁷ Tamtéž, s. 27.

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.⁸⁸ 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.⁸⁹

Všechny tyto složky by byly v ideálním případě u každého člena společnosti v dokonalé rovnováze. Ve skutečném světě ovšem vlivem vysoké individuálnosti 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 Berne hry odlišuje 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.*"⁹⁰ 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

⁸⁸ Berne, Eric. *Jak si lidé hrají*, s. 31.

⁸⁹ Tamtéž, s. 31.

⁹⁰ Tamtéž, s. 53.

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.⁹¹

Významy her Berne definuje jako následující čtyři:

3.7.1. 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.

3.7.2. Kulturní význam

Pomocí výchovy dětí ke hrám odpovídajícím dané kultuře dochází k jejímu udržení a rozvoji.⁹²

3.7.3. Sociální význam

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

3.7.4. 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.⁹³

⁹¹ Berne, Eric. *Jak si lidé hrají*, s. 54.

⁹² Tamtéž, s. 181.

⁹³ Tamtéž, s. 182.

Eric Berne v závěru své knihy *Jak si lidé hrají* nastiňuje možnou produktivitu jím popsaných sociálních interakcí, které nazývá hrami. Podle něj lze lidský život uchopit dvěma způsoby. Buď nihilisticky jako marný, neumožňující poznání sebe sama a svého smyslu. Pro tyto jedince, kteří se nepřenesou přes takovéto pesimistické vidění světa, mohou společenské hry představovat jednu z náplní a smyslů života. V tom může být jejich přínos.

Na druhou stranu těm, kteří se nebojí používat rozum, nadhled a kreativitu, přiznává schopnost opuštění těchto her a povznesení se nad ně do vyšší sféry žití, kterou nabízejí důvěrné vztahy. Ty jsou podle něj od zde uvedených her oproštěny a stojí kvalitativně nejvýše.⁹⁴

3.8. Masky životních rolí

Člověk se podle Sokola 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. Pro hladký chod společnosti je dle něj nutné, aby 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. Neboť všichni ostatní jsou srozuměni s tím, že to není míněno od srdce, a je ostatně dobře, že to tak na světě chodí."*⁹⁵

Dle Sokola tedy člověk jako pravý hráč 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 prý 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

⁹⁴ Berne, Eric. *Jak si lidé hrají*, s. 207.

⁹⁵ Sokol, Jan. *Filosofická antropologie. Člověk jako osoba*, s. 147.

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.⁹⁶ Proto se podle něj 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.⁹⁷

Uniforma je dle Cailloise 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.⁹⁸ 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.

Z psychoterapeutického hlediska se záměrné hraní rolí využívá k odhalování přítomných konfliktů, stereotypů v myšlení a chování u účastníků v prostředí simulovaných sociálních situací.⁹⁹

3.9. Hazardní hry

Hry soutěživé, zápasivé, závodní se označují jako *agonální*. K jejich bližšímu rozboru přistupuji u her sportovních v kapitole 3.13. *Sport a agón*. Nejprve zde však představím jejich protiklad, jak ho vnímá Roger Caillois. Tím jsou podle něj hry soutěživé, *aleatorické*.¹⁰⁰

⁹⁶ Sokol, Jan. *Filosofická antropologie. Člověk jako osoba*, s. 148.

⁹⁷ Tamtéž, s. 150.

⁹⁸ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat'*, s. 149.

⁹⁹ Průcha, Walterová, Mareš. *Pedagogický slovník*, s. 75-76.

¹⁰⁰ *Alea* je latinsky hra v kostky.

Protikladnost je zde zastoupena především v tom, že výsledek hry ani v nejmenším smyslu nezáleží na samotném hráči.¹⁰¹ 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.¹⁰² Huizinga tuto hru štěstí tedy v duchu svého přístupu přičítá kultu.¹⁰³ 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.

Zmíním zde znovu jedno z určujících pravidel hry, na kterém se shodují Gadamer, Huizinga i Caillois, a to, že hra musí být sama pro sebe, nemít jiný účel, než sama o sobě. Podle Cailloise ovšem ani nesmí produkovat žádné hodnoty. U hazardních her uvádí, že zde je toto pravidlo zdánlivě porušeno, ovšem jen do té doby, než si uvědomíme, že ve 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 opět ztrácí své základní principy, přestává být podle něj hrou a stává se prací.¹⁰⁴

Huizinga hře přiznává získání hodnot, a to přirozeně v případě vítězství. Toho může být dosaženo jen v případě hry minimálně dvou osob. Vítězství podle něj samo o sobě není hodnotou, přidanou hodnotou je získaná čest a sláva, což jsou významné produkty, navíc sdílené v rámci výherní skupiny. Na praktickém příkladu hry v šachy ukazuje, že samotným sezením u herních

¹⁰¹ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrať*, s. 37.

¹⁰² Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 58.

¹⁰³ Tamtéž, s. 59.

¹⁰⁴ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrať*, s. 27.

stolků, přemýšlením a fyzickém posunování figurek po hrací ploše v případě vítězství skutečně nevzniká žádný produkt, kromě cti a slávy.¹⁰⁵

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 zrovnoprávnění jednotlivých účastníků her. Tyto podmínky se sice snažíme nastolit například na principu víry v demokracii i ve skutečném světě, ale jejich aplikace se jeví poněkud složitá a prakticky téměř nemožná. Zato ve hrách agonálních i aleatorických si tento luxus můžeme a musíme dovolit. Caillois nicméně upozorňuje na to, že ani zde se nám tyto podmínky nikdy nepodaří nastavit absolutně beze zbytku. Výhoda prvního tahu, podání nebo třeba strany hřiště neoslněné sluncem je zpravidla alespoň snížena losováním.¹⁰⁶

Dále je nezbytnost toho, aby měli všichni hráči ve všech soutěživých hrách naprosto stejné vstupní podmínky, zajištěna nestrannými pravidly a přítomností 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 aleatorických je této rovnosti dosahováno naprosto stejnou šancí na výhru kteréhokoliv jejího účastníka, ať už jde o chudáka, nebo milionáře. Ruleta ani los nikomu nestrání. Tímto způsobem měníme alespoň dočasně přirozený stav věcí skutečného světa a dosahujeme vzájemné rovnosti a spravedlnosti. To se zdá být jako jeden z možných velkých přínosů hry pro člověka a společnost.

¹⁰⁵ Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 52-53.

¹⁰⁶ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrať*, s. 35.

3.10. Mimesis v podání R. Cailloise

Jednou z možností, jak se pokusit dosáhnout pomocí hry změny stavu v oblasti vzájemné rovnosti, je změna vlastní osoby. Roger Caillois toto mimetické jednání ve svém díle označuje jako *mimikry*.¹⁰⁷ Autor totiž 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 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*¹⁰⁸. Toto mimesis, 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 podle něj 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 kapitole 2.11. *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.¹⁰⁹

Chování typu mimesis je podle Cailloise zřetelně 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 zpodobňování typicky ženských profesí, jako je vaření, uklízení, starání se o děti a o hosty.¹¹⁰ Při těchto nápodobách si děti velmi dobře uvědomují, že nejsou skutečnými policisty, kuchařkami, letadly nebo roboty. Přesto do své role vstupují se vší vážností a prožívají tak zároveň dvě různé

¹⁰⁷ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat*, s. 40. Tento výraz má v českém jazyce poněkud posunutý význam, nicméně pro autentičnost vyjádření se přidržuji tohoto výrazu použitého autorem.

¹⁰⁸ "Do-hry" (doslovný překlad z latiny)

¹⁰⁹ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat*, s. 40-41.

¹¹⁰ Nakolik je toto ovlivněno přístupem rodičů a tradovanou výchovou je otázkou mnoha současných genderových studií.

reality, připraveni z té hravé kdykoliv vystoupit. Karl Groos toto zaujímání rolí nazval přípravným cvičením. Při studiu zvířecího chování zjistil variabilitu her podle zvířecích druhů, avšak společné jim bylo napodobování činnosti dospělých u mláďat. Dítě tímto podle něj anticipuje svou ontogenetickou budoucnost. Podle atavistické, rekapitulační teorie G. S. Halla ovšem také zároveň opakuje fylogenetickou minulost. Podle ní jsou některé herní činnosti, jako např. sběratelství, charakteristické pro určitá období vývoje člověka, kdy pro něj hrály velkou roli.¹¹¹

Caillois u svého pojetí *mimikry* uvádí, že pokud někdo tuto změnu identity vlastní osoby předstírá za jiným účelem, než je radost ze hry, a to jak jeho vlastní, tak i ostatních, tak 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".¹¹² Na této výmluvě lze podle mého názoru názorně ilustrovat nevinný charakter skutečné hry a snahu podvádějícího o únik do této její nevinnosti.

Jak bylo opakovaně uvedeno v předchozím textu práce, každá hra se musí autoritativně řídit určitými pravidly. Zde v případě mimesis je však možná určitá výjimka, spočívající v omezení množství pravidel na jediné. Z principu vytváření iluzivního 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.¹¹³

3.11. Ilinx

Pro Cailloise jsou posledním typem hry po hrách agonálních, aleatorických a mimetických, hry typu *ilinx*. Tyto hry využívají lidskou zálibu

¹¹¹ Duplinský, Josef. *Dětská hra a psychologie*, s. 2.

¹¹² Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat*, s. 42.

¹¹³ Tamtéž, s. 44.

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 výraz *ilinx* odvozen (v řečtině *vodní vír*).¹¹⁴

Můžeme si s sami na sobě snadno ověřit Cailloisovo tvrzení, že těchto stavů lze 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-jumping¹¹⁵, dále atrakce typu kolotočů a horských drah¹¹⁶, kde se podle něj za barevnými a technickými kulisami skrývá pouhé využití rychlosti, gravitace a odstředivé síly k ošálení lidských smyslů a navození stresových situací. Ty jsou poté organismem vyrovnávány pomocí neurohumorálních systémů.

Ale přinejmenším podobné chování lze nalézt i u zvířat. Caillois uvádí příklad antilop, zdokumentovaný Karlem Groosem, které se opakovaně kloužou po zledovatěném svahu za přihlížení ostatních příslušníků stáda. Psi, honící se za svým ocasem až do umdlení. A největšími hráči se závratí jsou dle něj bezpochyby ptáci, kteří pro to mají také nejlepší předpoklady. Ti někdy padají z velkých výšek zcela bezvládně a až těsně nad zemí rozevřou křídla a v poslední chvíli se zachrání.¹¹⁷

Dalšího závratného opojení smyslů lze podle Cailloise dosáhnout v rovině morální¹¹⁸, které zřejmě souvisí podle Sigmunda Freuda s pudem smrti *thanatos*, prakticky tedy s potlačovanou agresí. Tyto destruktivní sklony je možné pozorovat v běžném životě. Na základě své vojenské praxe si dovoluji užít příkladu ze zkušenosti. Při střelbě na terče, zvláště při použití ničivějších,

¹¹⁴ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrať*, s. 46.

¹¹⁵ Bungee-jumping lze svým způsobem chápat jako extrémní formu lyžování. Při skutečně rychlých sjezdech na lyžích dochází prakticky k volným pádům, což je podstata bungee-jumpingu - skok z mnohametrové výšky na gumovém laně.

¹¹⁶ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrať*, s. 47.

¹¹⁷ Tamtéž, s. 47.

¹¹⁸ Tamtéž, s. 45.

velkorážních zbraní, dochází k viditelnému opojení a zřetelným projevům radosti i u jedinců jinak zcela mírumilovných. Opět z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že spolu s velikostí kalibru dané zbraně roste velikost těchto radostných projevů.

Dále pokládám za nezbytné zmínit, že 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 nejspíš také jejich užívání, respektive zneužívání tak rozšířeno. Bez ohledu na nespornou společenskou a zdravotní závadnost tohoto počínání, jakkoliv se ho 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 pocházejících z endokrinních orgánů, jako jsou endorfíny. Pociťovaná nutnost zvyšovat dávky těchto hormonů vede potom k zvyšování rizika v provozovaných adrenalinových sportech a s tím souvisejícím ohrožením zdraví a života. Pokládám za vhodné zmínit svou 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 ze své profese znám řadu případů vojáků, kteří v důsledku této touhy překročili hranici hry a odpovídajícím způsobem za to zaplatili. Přitom se nabízí mnoho způsobů, jak si toto chybějící vzrušení nedestruktivním způsobem nahradit. Jedním z těchto způsobů by podle mého názoru mohla být právě sportovní hra a její produktivita by mohla spočívat v saturaci podnětů chybějících v životě určitých jedinců.

3.12. Sport a agón

I na základě dosud předložených aspektů hry souhlasím s Huizingou, že sport, kolektivní i individuální, lze bez větších výhrad považovat za hru podle všech svých vnitřních i vnějších příznaků. K vnějším lze přiřadit vždy předem

určená 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 již zmíněný výraz *agón*, tedy zápas, zápolení.

Nejprve bych zde chtěl přiblížit význam pojmu *agón*¹¹⁹, 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, až sami Řekové přestali vnímat v zápolení jeho herní podstatu. Stalo se pro ně natolik běžnou součástí života, až u nich došlo k terminologickému rozlišení dvou pojmů: hra a zápas. Podle Huizingy ovšem *agón*, tj. zápas, zcela nepochybně spadá do množiny her.¹²⁰

Jak uvádí Huizinga, toto prostoupení helénistické společnosti hrou došlo 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 v zásadě přetrvalo až do současnosti. Huizinga zmiňuje, že i v jeho době je soudní pře v podstatě zápas dvou stran představovaných právníky s prvkem rozhodčího, tedy soudce.¹²¹

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.¹²² 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*, jak ho

¹¹⁹ V řečtině soutěž, zápas, boj, úsilí, ale také utrpení a námaha

¹²⁰ Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 35.

¹²¹ Tamtéž, s. 75.

¹²² Tamtéž, s. 72.

popisuje Huizinga. Pro konání tohoto kmenového svátku, kde se dvě frátrie téhož kmene navzájem předhánějí ve zmíněných disciplínách, byla důvodem celá řada i zdánlivě bezvýznamných událostí. To dokazuje zálibu aktérů v tomto celoživotním zápolení.¹²³ Na tomto pro nás exotickém příkladu můžeme spatřit potřebnost soutěživosti pro lidský život i z jiného úhlu než jsme běžně zvyklí, to jest v klasických sportovních hrách.

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.¹²⁴ 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.¹²⁵ To je ovšem dáno Cailloisovo odlišným přístupem ke kultuře jako takové, kdy se vymezuje vůči Huizingovu ztotožnění pojmu *kultura s hrou*.

Caillois nachází agonální prvek i v chování zvířat. Jejich vzájemné souboje, které s hranou vážností tak ráda provozují, sice přirozeně postrádají jakákoliv vyřčená či napsaná pravidla, ale tato jsou přesto implicitně přítomna a spontánně respektována.¹²⁶ Každý, kdo si někdy zahraje nějakou jednoduchou hru se zvířetem, např. házení klacku psovi, tento jejich herní postoj může zaznamenat. Zvířata si evidentně velmi dobře uvědomují rozdíl mezi přátelskou hrou, i když může obsahovat zcela reálně vyhlížející prvky, mezi které patří i výhružné vrčení, číhání a napadání, a mezi "skutečným světem", ke kterému se vždy více či méně ochotně vrací po naučeném povelu. Karl Groos ve své knize "Hry zvířat" uvádí příklad toho, jak si zvířata vytyčují i určitý prostor, ve kterém platí pravidla hry. Malí divocí pávi, zvaní "bojovníčci", se dennodenně shromažďují na vyvýšeném místě o rozměrech 1,5 m x 2 m. Zde si navzájem

¹²³ Huizinga, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, s. 59.

¹²⁴ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat*, s. 36.

¹²⁵ Tamtéž, s. 17.

¹²⁶ Tamtéž, s. 36.

poměří 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.¹²⁷

Tímto vyzdvižením přítomnosti *agónu* ve sportu se dostávám k další části práce, kde představuji myšlenky z knihy *Zrození k běhu*. V současné době dochází k značnému rozšiřování zájmu o vytrvalostní, rekreační běh a na příkladech v tomto díle uvedených zamýšlím ilustrovat otázku o případné prospěšnosti této sportovní hry pro společnost. A to ať už v otázce sebezdokonalování člověka po všech stránkách, zvyšování disciplíny a ctižádosti, saturaci přirozené soutěživosti tak i naopak v duševním odpočinku a pro někoho možná i v pokusu o dosažení osobního smyslu života.

¹²⁷ Caillois, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrať*, s. 37.

4. SPORTOVNÍ HRA JAKO SMYSL ŽIVOTA

V kapitole 2.14. *Ilinx* jsem popsal dva možné extrémní způsoby změny vnímání všední reality. Pomyslným jedním okrajem byla aplikace různých forem drog, která je pro člověka nejdostupnější a která ho proto také odpovídajícím způsobem nejvíce ohrožuje na zdraví, a to jak fyzickém, tak psychickém. Druhým pomyslným okrajem bylo extrémní vystavování organismu působení život ohrožujících podnětů prostřednictvím adrenalinových zážitků. Ve středu mezi těmito dvěma body se z mého osobního pohledu nachází nejvhodnější forma změny všední reality. Tou je sportovní hra, klasický sport, a to v jakékoliv podobě, který však svou povahou neohrožuje jedince na životě a tím pádem společnost na existenci.

Tento sport může být i tzv. extrémní, ale pokud zůstane zodpovědný, tak bude vždy vyvážen ve smyslu investice a zisku. Zjednodušeně řečeno, pokud si někdo jde zaběhat, bude mít dobrou náladu. Čím delší a náročnější bude jeho výkon, tím uspokojivější bude tréninkový psychický stav. Zodpovědnost zde tkví v přiměřeném zvyšování doby trvání agonálního stavu, tedy utrpení, za kterou se organismus tímto pozitivní stavem myslí odmění.

V poslední době stále vzrůstá zájem o vytrvalostní běh (pojmem vytrvalostní mám na mysli běh, jehož cílem není uběhnutí 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 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 maraton Newyorský nebo Bostonský).

Co by mohlo být příčinou tohoto zvýšeného zájmu? Několik možných odpovědí nabízí Christopher McDougall ve své knize "Zrození k běhu". Lidé se podle jedné z teorií v tomto díle 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 nejlepších výsledků dosahují právě ve skupině a nutnost koordinace a s ní souvisejícím dorozumíváním vedl k rozvoji lidského mozku a k lidské řeči. Erich Fromm definuje člověka takto: „Primát, který se objevil v tom stádiu evoluce, v němž instinktivní determinace dosáhla minima a vývoj mozku maxima.“¹²⁸

Tyto dvě vzájemně podmíněné schopnosti mohli být 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 mohla nahradit vytrvalost spolu s lovem ve skupině, tedy dnešní terminologií řečeno, skupinový vytrvalostní běh.¹²⁹

McDougall zde uvádí, že běh je naší přirozeností už po tisíciletí. V souvislosti se vztahem kultury a hry probíraným v této práci uvádí, že dávno předtím, než jsme začali jako druh vytvářet nástěnné malby a první hudební projevy v podobě bubnování na duté stromy, museli jsme být schopni co nejdokonaleji běhat. To znamenalo zkoordinovat dech, mozek a svaly do co nejefektivnějšího pohybu neznámým terénem. V jeho pojetí by tak hra mohla kulturu předcházet, i když tento odvážný příměr je v pouhé spekulativní rovině.

Podle autora jsme běhali, abychom dohnali potravu nebo abychom se jí sami nestali. Ten nejrychlejší a nejvytrvalejší běžec měl vyšší šanci na získání té nejlepší partnerky, tedy možnosti reprodukce. Spolu s nutností úspory energie se zvětšovala kapacita našeho mozku, který musel řešit mnoho proměnných, na rozdíl například od lva. Tomu stačilo pomocí svých dokonalejších smyslů vystopovat kořist, v rychlosti ji buď bez problémů ulovit, nebo při neúspěchu opakovat stejný scénář později. My bychom jako druh s tímto nevystačili.

¹²⁸ FROMM, Erich. *Anatomie lidské destruktivity: můžeme ovlivnit její podstatu a následky?*, s. 266.

¹²⁹ McDougall, Christopher. *Born to run. Zrození k běhu*, s. 265.

Vývoj mozku se však jako u ostatních přírodních druhů nezastavil a my jsme mohli přijít 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. McDougall tvrdí, že to, co bylo nutné pro naše přežití, jsme museli milovat, protože jinak bychom nemohli milovat ani nic jiného. Tato nutnost by v nás tedy mohla být zřejmě stále zakódována a navenek se jevit jako touhy a přání.¹³⁰

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*".¹³¹

Tento spor rozumu a vůle se zdá být z mé vlastní zkušenosti velmi dobře rozpoznatelný při pravidelném povinném fyzickém přezkoušení v armádě. Zde si voják, který by měl podat co nejlepší výkon, dokáže předložit spoustu zcela racionálních argumentů, proč by měl zpomalit, zvládnout to až příště, nelpět na vynikajícím hodnocení, atd.

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

Oproti tomu v současných masových 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

¹³⁰ Tamtéž, s. 98.

¹³¹ McDougall, Christopher. *Born to run. Zrození k běhu*, s. 269.

eustres. Dále je přítomný agonální prvek, kdy si běžec může měřit síly s nespočtem spoluběžců. Tyto faktory spolu v kombinaci s naznačenými psychickými vlivy zřejmě 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 nemělo by se zapomínat na zmíněnou zodpovědnost a vyváženost investic a ztrát. Alarmující množství zraněných na Pražském maratonu v roce 2016 je jen pomyslnou špičkou ledovce. Skrytých zranění, která se mohou projevit až později, může být mnohem víc. Spousta nadšenců, kteří se nechají zlákat vidinou možnosti prohlásit: "*Uběhl jsem maraton*", podcení odpovídající přípravu. Ta 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 "*Není důležité vyhrát, ale zúčastnit se*", ale ve skutečnosti je pořád nabízena možnost si na tuto univerzální medaili nechat vyrýt absolvovaný čas. Agonální prvek, snaha o překonání soupeře je tak sice skryta, ale stále přítomna.

Tuto vrozenou soupeřivost, soutěživost, snahu být nejlepší, lze pozorovat i prostřednictvím v dnešní době již jen těžko opomenutelných sociálních sítích. Dnešní rekreační běžec tak může být doslova ve dne v noci konfrontován s příspěvky ostatních sportovců, a to v podobě sdílených tréninkových výsledků. Stojí za jejich zveřejňováním snaha o altruistickou inspiraci ostatních nebo egoistické zvyšování sebevědomí? Odpovědí zřejmě bude kombinace více faktorů, nicméně domnívám se, že pro názornou ilustraci nevyhnutelnosti agónu v každodenním životě je to vhodný příklad.

Ale ve fenoménu běhu doslova neběží jen o vrozenou soupeřivost. McDougall uvádí, že běháme ze strachu, ale i z nadšení, utíkáme, abychom si vyčistili hlavu a vyřešili své problémy. V nedávné historii Ameriky lze ze statistik zaznamenat tři vlny zájmu o běh. První nastala během velké

hospodářské krize, druhá po válce ve Vietnamu a v době studené války a třetí kritický okamžik, po kterém se terénní běh stal nejrychleji se rozvíjející sportovní aktivitou v Americe, byly útoky 11. září. McDougall uvažuje o možném přírodním naprogramování člověka, kdy v případě pocitu ohrožení aktivujeme a zdokonalujeme svou nejlepší dovednost k přežití před dravci.¹³²

Je přirozené, že přežití nesouvisí pouze se zachováním vlastního života, ale i s jeho reprodukcí. S tím by mohlo být žádoucí konfrontovat i fenomén, který jsem vyzoroval v průběhu posledních několika let, co jsem začal spolu s přáteli používat výše zmíněných sociálních sítí k zveřejňování běžeckých výsledků. Podobně jako McDougall vidí souvislost s nárůstem běžeckých aktivit ve vztahu k ohrožení lidské existence, i já jsem zaznamenal radikální nárůst uběhnutých kilometrů u svých přátel a také u sebe vždy v jednom konkrétním období našich životů. Tím obdobím byl nežádoucí rozchod s partnerkou. Tento nárůst tréninkových jednotek je vždy natolik markantní, že si ho dovolím nepovažovat za shodu okolností. Z vlastní zkušenosti mohu popsat onu iracionální, nutící touhu k vyběhnutí¹³³. Mohlo by to souviset s McDougalem zmíněnou původní nutností doběhnout si pro tu nejlepší partnerku, kterou jsme měli zakódovanou v genetice mnohem dříve, než jsme se zcivilizovali? Nebo se jedná o jeden z možných vhodných způsobů k vybití nahromaděné energie, původně určené k získání partnerky a následnému rozmnožování vlastního genomu?¹³⁴

Zde naznačené cesty myšlení nahlíží na člověka v duchu neodarwinismu a nepřisuzují mu tak nějakou vyšší úlohu v přírodním řádu, než je v zásadě snaha o přežití. Přesto se domnívám, že přispívají k zodpovězení otázky po důvodu současného rozšíření zájmu o běh ve společnosti. Jejich další rozvedení formou

¹³² McDougall, Christopher. *Born to run. Zrození k běhu*, s. 12.

¹³³ Tuto touhu podle mého názoru dokonale znázorňuje Tom Hanks ve filmu *Forrest Gump*, kdy po opuštění ze strany své milované partnerky vyběhne a běží nepřetržitě několik měsíců. Jakkoliv se jedná o filmovou fikci, zde zmiňované nutkání k běhu to naprosto vystihuje.

¹³⁴ O tomto přebytku energie a jeho využití tentokrát ve formě umění, tedy možná jiné hry, se zmiňuji již v kapitole 3.4. *Hra, symbol a slavnost v podání Hans-Georg Gadamera a Johana Huizingy*.

hlubšího zpracování by je mohlo uvést do souvislosti s psychologickými motivy člověka, vedoucími ho ke sportu.

ZÁVĚR

V první části této práce byly představeny některé, na první pohled možná ne zcela zřejmé aspekty hry v různých jejích podobách. Ukázala se její rozmanitost, šíře a fundamentální principy. Byly představeny možné významy hry podle Eugena Finka, a to z její podoby závažného fenoménu lidského života, její funkce zpřítomnění lidské existence v posvátnosti a z kosmického hlediska hry jako "symbolu světa". Bylo by zřejmě vhodné pokusit se dále zpřístupnit její hlubší filosofickou interpretaci a přispět tak k pochopení a i chápajícího, ne jen praktikujícího ocenění jejího významu. O to se v zárodku pokouší i tato mnou předložená práce.

V další části jsem s ohledem na své životní a profesní zkušenosti pojednal o teoretických významech sportovní hry - běhu uvedených v knize *Zrození k běhu*. Byl zde představen potenciální význam sportovní hry jako smyslu života. Ten by mohl spočívat nejen v naplňování vrozených instinktů a potřeb, jak to předkládá McDougall, ale i v naplňování právě lidské existence v jejím bytostném spojování skutečnosti a zdání, bezdůvodnosti (až „nesmyslnosti“) i rozumění, v hravosti svobody, překračování našich mezí i odlehčení našich přemrštěných „vážností“.

Výsledkem mého zkoumání významu hry v souvislosti s teoriemi o ní, zvláště pak s filosofií, je, že funkce hry je v současné době navzdory jejímu celospolečenskému rozšíření vlastně vyzdvižena velmi nedostatečně, jakoby nahodile a téměř jen buď jako fenoménu zábavy, nebo komerce. Jistě, že nárůst volného času, související s technologickou revolucí a přesunem výroby vyžaduje kompenzaci nahromaděné životní energie. Dokladem škodlivosti této nedostatečné kompenzace je nárůst psychopatologických jevů v celé společnosti. Stačilo by ji tedy už jen v souhlasu s Huizingou, který chápe hru jako součást kultury, považovat za vhodný psychologický ventil emocí a stresů. Běh by se svou dostupností a prokazatelnou účinností mohl mít v tomto směru zásadní význam pro budoucnost. Zbývá však ještě mnohem více: ukázat širší veřejnosti i

význam her a sportu, včetně běhu, jako nikoliv nahodilého, ale zásadního a též hlubokého výrazu lidské existence samé.

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) DUPLINSKÝ, Josef. *Dětská hra a psychologie*. http://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/?attachment_id=2254&edmc=2254
- 5) ECO, Umberto. *O zrcadlech a jiné eseje*. Přel. V. MIKEŠ a V. VALENTOVÁ. Praha, 2002. ISBN 80-204-0959-9.
- 6) FALTÝNEK, Dušan. *Příručka vojáka AČR, IV. vydání*. Vyškov, 2015.
- 7) FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Přel. M. PETŘÍČEK. Praha : Český spisovatel, 1993. ISBN 80-202-0410-5.
- 8) FINK, Eugen. *Oáza štěstí*. Přel. D. MIK. Olomouc, 2002. ISBN 80-7182-119-5.
- 9) FROMM, Erich. *Anatomie lidské destruktivity : můžeme ovlivnit její podstatu a následky?* Praha : Nakladatelství Lidové noviny, 1997.
- 10) GADAMER, Hans-George. *Aktualita krásného. Umění jako hra, symbol a slavnost*. Přel. D. FILIP. Praha, 2003. ISBN 80-86138-48-8.
- 11) HUIZINGA, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Přel. dr. J. VÁCHA. Praha : Mladá fronta, 1971.
- 12) *Masarykův slovník naučný: lidová encyklopedie všeobecných vědomostí. Díl III. H-Kn.* Praha : Československý kompas, 1927. <http://www.digitalniknihovna.cz/mzk/view/uuid:acf92780-2e4f-11e2-89c9-005056827e51>
- 13) McDOUGALL, Christopher. *Zrození k běhu*. Přel. J. BÁLEK. Praha : Mladá fronta, 2011. ISBN 978-80-204-2433-4.
- 14) PIAGET, Jean. *The Moral Judgement Of The Child*. <https://archive.org/details/moraljudgmentoft017941mbp>
- 15) RUSSELL, Bertrand. *The Problems of Philosophy [EPUB]*. <http://www.gutenberg.org/ebooks/5827>
- 16) SOKOL, Jan/PINC, Zdeněk. *Antropologie a etika*. Praha : TRITON, 2003. ISBN 80-7254-372-5.
- 17) SOKOL, Jan. *Filosofická antropologie. Člověk jako osoba*. Praha : Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-422-9.
- 18) SOKOL, Jan. *Malá filosofie člověka a slovník filosofických pojmů*. Praha : Vyšehrad, 2010. ISBN 978-80-7429-056-5.
- 19) WITTGENSTEIN, Ludwig. *Filosofická zkoumání*. Přel. J. PECHAR. Praha : Filosofický ústav AV ČR, 1993. ISBN 80-7007-040-4.

RESUMÉ

This work deals with different philosophical and other views on the game from the point of view of different authors (e.g. E. Fink, J. Huizinga, R. Caillois). It discusses the question of productivity of the game and aims to evaluate nowadays widely enlarged interest for the sport game.

By presenting and comparing views of different authors on the term "game" in the first part is provided analysis of the term itself, its scale of meanings and its existences in the world. In the opening part is presented Eugen Fink's cosmical conception of the game as a speculative formula of understanding the world leading to a possible new way of thinking. It is meant to show possible surprising seriousness of the concept of the game. Johan Huizinga identifies the game (or rather *play*) with culture. In the following articles are mentioned other views of distinguished thinkers and also explained basic rules of specific sorts of games including fundamental common principles.

In the final part is considered benefit of sport for human life. On the opinions given in the book "Born to run" is shown the possible key role of running in the history of mankind and relating possible productiveness for modern man.

In conclusion is presented the personal view of the author of the question for the effectiveness of evaluation nowadays widely enlarged interest for the sport game, specifically endurance run and the possible need to highlight the nowadays insufficiently developed interest in the philosophy of the game.