

UNIVERZITA KARLOVA

Fakulta humanitních studií

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Ani Tchetchenianová

Fenomén hry

Pojetí hry ve filosofii Eugena Finka

Praha 2022

Vedoucí práce Mgr. Taťána Petříčková, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně. Všechna použitá literatura je řádně citována a uvedena v seznamu použité literatury.

V Praze dne 23.06.2022

Ani Tchetchenianová

.....

Děkuji vedoucí práce Mgr. Taťáně Petříčkové, Ph.D. za všechen čas a energii, kterou mi věnovala.

ANOTACE

Následující práce se věnuje problematice fenoménu hry ve filosofii Eugena Finka. První část práce se zabývá výkladem dvojznačné herní povahy, jimiž se hra řadí mezi základní fenomény lidské existence. Hra se ve Finkově interpretaci stává symbolem světa, a vysvětluje tak složité způsoby vztahu bytí hry, člověka i světa. Druhá část práce se věnuje sociokulturnímu pojetí fenoménu hry. Hlavní záměr této části práce se vztahuje na způsoby, jimiž je fenomén hry přítomen v každodenním lidském životě. Tato část tak odkazuje na důležitost herního fenoménu v nové perspektivě.

Klíčové slova: *svět, hra, zdání, kult, svoboda, symbol, maska*

ANNOTATION

The following thesis deals with Eugen Fink's understanding of the phenomenon of play in philosophical context. The first part is dedicated to the ambiguous aspect of play in order to understand the main reason of its role as the basic existential phenomenon in human life. Fink offers the idea of play as the symbol of the world and thus explains the complex notion of the human existence, the existence of play and the world. The second part focuses on the sociocultural perspective of the play phenomenon. It implies different ways in which play is present in our everyday lives in a new perspective.

Key words: *world, play, appearance, cult, freedom, symbol, mask*

Obsah

Úvod	6
1 Hra ve filosofii Eugena Finka	8
1.1 Hra jako důstojný předmět filosofie.....	8
1.2 Postavení člověka vzhledem ke světu	10
1.3 Hra jako cosi neskutečného.....	13
1.4 Platónovo pojetí hry	16
1.5 Kultovní hra	20
1.6 Pojem „světský“ a světskost hry	24
1.7 Hra jako symbol světa.....	27
2 Hra v sociokulturní perspektivě	30
2.1 Hra jako důstojný sociokulturní fenomén	30
2.2 Roger Caillois – Systematická klasifikace her.....	32
2.3 Hra, maska a závrať	35
2.4 Kultura jako hra.....	38
Závěr	45
Seznam použité literatury	47

Úvod

Hra je fenoménem, který každý z nás zná. Hra nás doprovází celým životem, od dětství až do dospělosti. Ovšem od dětské hry až po divadelní umění existuje něco, co má každá hra společného. Vedle vážnosti lidského života je hra přijímána jako omlazující síla, jako prostor pro zábavu a uvolnění od vážnosti lidského života. Protože hra je okrajovým, ale zároveň samozřejmým jevem, nemohla zůstat stranou zájmu vědeckého bádání. To se však více soustředilo na funkce hry nežli na její samotnou podstatu. Až filosofické pojednání o hře ukázalo její složitou povahu a důstojnou hodnotu. V jakém smyslu je tedy hra důstojným předmětem filosofického zkoumání?

Následující práce bude věnována problematice fenoménu hry. Filosofické a sociokulturní perspektivy, které v rámci pojednání o fenoménu hry zaujímáme, mají za úkol opodstatnit smysluplnost hry, uvést tak v pozornost důležitost hry v každodenním lidském životě a otevřít tak další možné badatelské otázky po našem bytí. Tudíž, hlavním cílem této práce je porozumění hry co do její povahy, významu a důležitosti. Co opravdu dělá hru, hrou? A v jakém smyslu může hra odpovědět na složité otázky po povaze bytí člověka a světa?

Primárním literárním těžištěm této práce bude fenomenologické pojetí hry německého autora Eugena Finka (1905-1975), vycházející ze dvou stěžejních děl, *Hra jako symbol světa* a *Oáza štěstí*. Eugen Fink se v návaznosti na husserlovskou fenomenologii dostává až k zásadní ontologii hry, která tak problematiku herního fenoménu obrací na otázky po samotném smyslu povahy bytí hry, světa i člověka. Hlavní záměr této práce se vztahuje na otázku, v jakém smyslu je hra důstojným fenoménem vedle původních fenoménů smrtelnosti, práce, lásky a boje? Tato práce se tak podrobněji pokusí ukázat důvody, jimiž se hra řadí mezi základní existenciální fenomény lidského života.

První část práce se zaměří na hru dle filosofického pojetí Eugena Finka. Seznámíme se s charakteristickými rysy hry, s herní původností a podstatou hry. Představením dvojznačné herní povahy, která prolíná skutečný svět s neskutečným, se dostaneme nejen k jedinečnému způsobu herního bytí, ale zároveň ke složitému způsobu bytí člověka ve světě. Odpovíme na otázku, jaká je jedinečná povaha bytí hry? Zvláštní kapitola bude v tomto duchu věnována metafyzickému výkladu hry dle Platóna, vůči kterému se Finkova analýza jasně vymezuje.

Druhá část práce se bude věnovat sociokulturnímu pojetí hry, která se bude primárně soustředit na důkazy nepostradatelnosti hry v kultuře a ve společnosti. Zvláštní pozornost

bude zaměřena francouzskému sociologovi a antropologovi Rogeru Cailloisovi (1913-1978), a jeho dílu *Hry a lidé: Maska a závrať*. Caillois přichází se zajímavou kategorizací her a ukazuje způsoby, jimiž strukturální aspekty hry a její univerzální charakteristiky utváří dynamiku společnosti. Cílem poslední části práce je dokázat původnost kultury ve hře, která bude vycházet z průkopnického díla *Homo Ludens* od nizozemského kulturního historika Johana Huizingy (1872-1945). Tato část práce se zaměřuje na zásadní otázku, jakým způsobem je hra přítomna v každodenním lidském životě a v jakém smyslu je tvůrcem lidských společenství?

1 Hra ve filosofii Eugena Finka

1.1 Hra jako důstojný předmět filosofie

Na první pohled se nám může zdát, že se pojmy hry a filosofie nacházejí na opačných pólech našeho chápání. Filosofie se obecně zabývá všemi fenomény života, jimiž otřásá všednost našeho žití – například lidské nedůvěry či pochybování. Představa hry, tak, jak ji známe, sebou nese jistý dojem uvolnění, bezstarostnosti a bezstarostné zábavy, jež při ní pociťujeme. Oproti tomu se tak filosofie, jenž se běžně zabývá vážností našeho myšlení, staví do vzdálenosti od oné lehkosti a veselí hry. Dle Eugena Finka – jehož fenomenologickým úvahám budeme následující kapitoly věnovat – je filosofie rozumějící otevřeností člověka ke světu; je *pohybem* lidského rozumění bytí. Lidské vědění stupňovitě poznává jsoucí, jsoucnost věcí či událostí.¹ Člověk tak rozumově dochází k určité sebeinterpretaci vlastního pobytu na světě.²

Lidská hra je fenoménem, který máme možnost každodenně pozorovat a konstatovat. Z tohoto pohledu je i hra jakožto fenomén možným předmětem filosofie. Je však rovněž předmětem důstojným? Hra se oproti jiným fenoménům jeví jako kratochvíle – jako uvolnění a lék proti opravdovosti a vážnosti fenoménů práce, lásky a smrti v lidském životě. Dle Finka: „Hraní je pro nás důvěrně známá možnost dočasně uvolněného, a přitom uvnitř šťastně povzneseného žití; jako dospělí obdivujeme s tichou závistí hru dětí, blažené zaujetí, s níž se jí oddávají, bohatou fantazií, množstvím forem a svobodně zvolených pravidel, obdivujeme v ní nespoutanou volnost životního vzmachu.“³ Jak se může právě hra – jako na první pohled okrajový fenomén, který se svojí naivitou bezprostředního žití, a žití, jež se staví naproti kritického ducha filosofie – stát důstojným předmětem filosofického zkoumání?

Všechny existenční zkušenosti pochybování, nedůvěry, úzkosti a hrůzy – vše to, co nám dává určitý odstup od vlastního bytí a od bytí všech věcí, ukazuje filosofii jako prožitek, který nás dokáže vytrhnout z jistoty našeho bytí. Skrze tyto a jiné prožitky se filosofie táže ve snaze porozumět lidskému pobytu, lidské důvěře v bytí a jeho přebývání na světě ve světle jeho původnosti. Filosofie není pouze skutkem myšlení, nýbrž tušící touhou ducha

¹ Fink, 1996, str. 28

² Fink, 1993, str. 25

³ Tamt., str. 31

v poznání. Odevzdává se jasu universa, který se prolíná ve všem konečném vědění.⁴ Zpochybňuje naši existenci a vše, co jest, a vyvolává otázky, jež vedou k neproblematické původnosti našeho bytí. Dle Finka je vše to, co může tazající se mysl pojmout, tématem neproblematickým, a tedy rovněž důstojným.⁵ Z tohoto hlediska je proto i hra hodna důstojného filosofického pojednání. Nejprve se pokusíme představit si ony důstojné předměty, jenž filosofie zkoumá. Pochopíme tak, proč se fenomén hry v rámci filosofie upozadil, a proč jej dává smysl opět vyzdvihnout.

Již dávná stoická filosofie se primárně soustředila na předmět myšlení, jako takovém. Myšlení jakožto předmět jejich zkoumání byl však jedině natolik hodnotný, nakolik byl vjedno s *logos*. Logos – rozum – chápali stoici jako „božský“. Svým přístupem tak určili západní systematické rozložení filosofických zkoumání na tři hlavní kategorické předměty: na předmět zkoumání boha, přírody a lidské svobody. Každý z těchto předmětů vně vymezoval určité oblasti jsoucna, které každé z kategorií přísluší. Všem jsoucňům pak přisuzovali různé hodnoty. Hodnotu jsoucna, dle Finka, kategorizujeme na nižší a vyšší stupně síly bytí. Tato síla se určuje dle stálosti a nestálosti jsoucna v čase.

Napříč těmto rozdílnostem se, po zrodu metafyziky, dokázalo určit něco, co je všem jsoucňům společné, a sice, že jest, že je jsoucňem.⁶ Metafyzika konečně rozumí hodnotovému uspořádání jsoucna jako o rovnosti všeho jsoucna, jakožto jsoucna. Jestliže se filosofie táže po tom, co jest, a dále to, co jest zpochybňuje, za účelem porozumění našeho bytí, tak je zkoumání hry jakožto filosofického problému opodstatněné. Jak dále shrnuje Fink: „Hra je možným tématem, neboť to, co chce tazající mysl pojmout, je právě to, co je v sobě neproblematické, a je rovněž tak tématem důstojným, protože ve hře se zcela zvláštním způsobem odemyká souvislost člověka a světa.“⁷

Až nyní, když jsme si odůvodnili důstojnost tématu hry, se mohou jevit otázky, kterým se budeme věnovat. Krátce uvedeme, o čem bude tato práce dále pojednávat. Samotný pojem hry uvádí Fink ve své práci, *Hra jako symbol světa*⁸, prvotně jako myšlenku pohybu⁹ světa jakožto celku. Pojem *hry světa* především používá jako spekulativní symbol. Analogií k lidské hře se Fink pokouší vysvětlit celkový pohyb skutečnosti světa. Metaforicky přenáší

⁴ Fink, 1996, str. 20.

⁵ Fink, 1993, str. 28.

⁶ Tamt., str. 28.

⁷ Tamt., str. 34.

⁸ FINK, E.: *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. 268 s.

⁹ Pohybu rozumíme jako rozumovému pohybu lidského porozumění bytí. Srovnej Fink, 1996, str. 22.

jistou strukturu lidského života na jeden světový celek všeho jsoucna. Rozvahou přichází na otázky, zdali může mít hra i význam *kosmický* a být určitým stupněm vědění, který proniká do lidského bytí? Nakonec tak zjišťujeme, že nejde tolik o to, jaký je rozdíl mezi věcí a světem, nejde o vládu rozdílnosti, avšak o vládu jednoty, tedy o otázku, *jak* se člověk rozumějící bytí vztahuje k celku světa?

1.2 Postavení člověka vzhledem ke světu

Fink se v metodologické části práce věnuje snaze o anticipaci základní dimenze filosofického problému hry. Hlavní Finkova teze tkví v tom, že v lidské hře se člověk otevírá světu – *ekstaticky* ze sebe – k němuž se vztahuje a v této vztaženosti určitým způsobem naznačuje celek světa.¹⁰ Za cílem porozumění toho, *jak* se člověk vztahuje ke světu, je nejprve nezbytné představit si jisté sounáležitosti světa a člověka původním způsobem.¹¹

Z metafyzického hlediska je člověk vyložen jako *transcendentní* pohyb, jako živá bytnost, jenž se sebe-překračuje k nejvyššímu bytí: mytologicky řečeno k bohu. Dokud a pokud byl člověk přirovnán a popisován vztažeností k bohu, byly mu přiděleny ty nejlepší vlastnosti. Teologická hierarchizace člověka určuje snahou vyrovnat se svou konečností k bohu. Při vši odlišnosti člověka a boha se však oba shodují v tom, že jsou jsoucí.¹² Člověk je konečné, nitrosvětské jsoucno, které: „...se výslovně vztahuje k všeobjímajícímu celku. Pronikavost jeho konečnosti se ukazuje právě v tom, že je jakožto nejvíce konečný tvor otevřen nekonečnosti univerza.“¹³

Člověk existuje ve vztahu ke kosmu a rozumem vyhlíží do celku bytí.¹⁴ Vztah člověka a světa, tak, jak o něm čteme, se pojmově nepadně určuje, byť je absence pojmů v celku nepodstatná. Ontologická filosofie totiž artikuluje pojem jako instrumentálně vnucenou myšlenkovou formu vědění. Absence pojmů tak pouze dokazuje to, že porozumění našeho bytí může být, za pomoci pojmů, pouze prosvětleno, avšak jako pravdivé se nám jeví pouze a jedině skrze bytí samo, jenž neustále vyvstává do našich životů.¹⁵

¹⁰ Fink, 1993, str. 34.

¹¹ Původní myšlení rozumíme jako „porozumění stavbě věci před vši zkušeností, tj. a priori...“ Fink, 1996, str. 22.

¹² Fink, 1996, str. 56.

¹³ Tamt., str. 57.

¹⁴ Fink, 1993, str. 38.

¹⁵ Fink, 1996, str. 22-23.

Předpokládáme tedy, že k existenci lidského pobytu skutečně přísluší vztah ke kosmu. Do výše popsané interpretace zaneseme Fink i myšlenku hry: ta vrací autora do presokratické doby za fragmenty myslitele Hérakleita. Čteme: „Svět stejný pro všechny neučinil žádný z bohů ani lidí, ale vždy byl a je a bude stále živý oheň, který se zažehává podle míry a uhasíná podle míry.“¹⁶ Hra se zde ukazuje jako mocná substance ohně¹⁷.

Řád světa – *kosmos* – je k ohni vztažen, uskutečňuje vše krásné, svou mocí vytváří celek a všem věcem udává jednotu a řád. Světový oheň rovněž určuje vznik i zánik všech věcí. Dle Finka: „Světový oheň je i sám běh světa“.¹⁸ Dále čteme: „Věk (běh světa) je hrající si děčko, posouvající kaménky ve hře, je to království dítěte.“¹⁹ Běh světa, přirovnán ke hrajícímu si děcku, se nedá časově ani prostorově pojmut. Záře ohně osvětluje jak svět lidí, tak svět bohů. Společným prvkem bytí konečného člověka a nekonečného boha se stává důležitý moment vztaženosti k tomuto ohni, jenž probouzí jak lidskou, tak božskou tvořivost. Na takovémto stručném základu stojí ona původní vztaženost člověka ke světu.

Každá věc *ve světě* se vztahuje k sobě samé, má určité *postavení*, je sama se sebou identická a zároveň se vždy vztahuje k jinému jsoucnu. Identitu jsoučna tvoří právě její odlišnost vůči druhému. Pojem *postavení* zastává specificky časové a prostorové umístění věci, které určujeme z pole našeho vnímání – pole lidského vnímání věci je tudíž utvořeno vztahem věci směrem k člověku. Tento vztah není určen pouze tělesností těchto věcí, tzn. jejich vzdáleností od našeho těla – jelikož i my jsme schopni se volně pohybovat – nýbrž *obydlím*²⁰, ve kterém jsou všechny věci spolu s námi umístěny, a které může nabývat spousty různých podob. Od určení této pozice se dále určuje hodnotový vztah těchto věcí. Připomeňme, že za nejvíce jsoucí se považuje jsoučno nejstálejší a nejrozumnější, přičemž filosofie určuje tento vztah s ohledem k nejvyššímu jsoucnu, k *summum ens*, a zachovává tak vždy charakter něčeho uvnitř světa.²¹ Jestliže se však hodnota jsoučna určuje nitrosvětským postavením člověka a věci ve světě, je vůbec možné rozumět *postavení* jsoučna ke světu? Tážeme se, zdali jsou věci *ve světě* stejným způsobem, anebo je zde i jiný – způsob *bytí v* – jenž v jejich vztahu k celku světa všemi věcmi prostupuje?

¹⁶ Fink, 1993, str. 39.

¹⁷ Pojem oheň – *pyr* – zastává spravující moc, současně: a) rozsvětlení – jako vzcházení skloubeného řádu věcí a b) čas – jako sám čas s dimenzemi minulosti, přítomnosti a budoucnosti. Fink, 1993, str. 40-41.

¹⁸ Fink, 1993, str. 41.

¹⁹ Tamt., str. 41.

²⁰ Obydlí zastává jistý prostor, kde se *postavení* každého jsoučna určuje vztahem k jsoucnu jinému.

²¹ Fink, 1993, str. 48.

Fundamentální strukturu jsoucna tvoří to, že jest jsoucnem, ve své bytostné i nebytostné vlastnosti. To znamená, že jsoucno může i nemusí být stále stejným a může měnit svou podobu. Co se však liší, a co je zásadní pro pochopení způsobu našeho bytí *ve světě*, je *způsob*, jakým jsoucnu tyto vlastnosti náleží.

Stejně jako jiná jsoucna má i člověk v sobě určitou podstatu, která je nositelem a tvořitelem jeho vlastností. Člověk, jakožto jsoucno, se oproti jiným jsoucnům vyskytuje tak, že se neustále vztahuje, jak ke svému vlastnímu bytí, tak k bytí ostatních věcí, jež ho obklopují.²² Avšak: „...nikoli v reflexivním vztažení k sobě samému, nýbrž na základě otevřenosti pro celek světa.“²³ Ke všem věcem se vztahuje rozumově: existuje v porozumění bytí, je neustále vztažen k celku světa, okouzlen myšlenkou veškerenstva.

V bytí všech konečných věcí ve světě je rovněž *bytí* v člověka.²⁴ Konečné věci jsou neustále se měnící v čase, přebývají v prostoru, vzcházejí a znovu zanikají. Nic živého nezůstává – vše živé je pomíjivé v běhu světa, kam nakonec zapadá i člověk. Člověk není jistě a pouze cosi konečného, je zároveň nejvíce konečnou věcí.²⁵ Člověk se totiž staví vůči sobě v čase a k času se i vztahuje, na rozdíl od jiných konečných věcí, jež o svém pomíjení nevědí. Sebeinterpretace člověka čili proces utváření a rozumění jeho sebevědomí, v sobě nese rozvíjení lidského vědění o světovém procesu individuace. Sebepoznání nejprve plyne z tázání se po myšlence univerza. Jsme naučeni vnímat svět spíše jako samozřejmost, jelikož s konečností některých věcí můžeme libovolně manipulovat. Konečnost se stává opakovatelným jevem, takříkajíc fenoménem. Bytí nekonečného se tak obrací zpět k myšlence boha, či absolutna.²⁶

Fink problematiku bytí shrnuje následovně: všechny věci vůbec jsou *uvnitř světa* neboli *bytí* všech jsoucích věcí je třeba pojmut jako „bytí ve světě“; člověk je nitrosvětská věc, která existuje v *ekstatické* vztaženosti k veškerenstvu světa, která se rozumem obrací k univerzu – a proto je ji třeba chápat jako „bytí na světě“ ve zcela zvláštním smyslu.²⁷

²² Fink, 1993, str. 54.

²³ Tamt., str. 53.

²⁴ Tamt., str. 70.

²⁵ Tamt., str. 71.

²⁶ Tamt., str. 75.

²⁷ Tamt., str. 61.

1.3 Hra jako cosi neskutečného

Problematika hry leží ve hře samotné: hra v sobě skrývá zcela zvláštní zdání, pozoruhodnou oblast neskutečnosti – prolíná zdání s bytím, jako zdající se bytí a jsoucí zdání. Charakteristika neskutečnosti hry si nejprve vyžaduje nahlédnutí do původnosti vztahu *bytí a zdání*.

Hraní je skutečný akt, kterého se může zúčastnit hráč i divák. Jejich jednání však probíhá ve dvou rovinách; ve *skutečné* rovině, kdy člověk jakožto hráč skutečně jedná, a dále v rovině *neskutečného* světa zdání, kdy herec přejímá svoji přidělenou, ne-skutečnou roli. Není však o nic méně skutečný než divák, který hru sleduje. To, co divák vidí, je jistý svět zdání, který se sice zdá být neskutečným, avšak nese zvláštní druh skutečnosti.²⁸ Jak ale může být něco neskutečného zároveň skutečné? Následující část textu se bude věnovat porozumění neskutečného charakteru hry.

Odpověď nalézáme v základní filosofické problematice vztahu člověka a světa – vztahu nitrosvětského jsoucna ku světovému celku. Všechny živé i neživé věci ve světě se podřizují určité přírodní kauzalitě. Myslíme, že jedině lidská vůle – akt *svobody* – se díky své tvořivé přirozenosti nikterak nepodřizuje jinak zákonitých souvislostí dění. Ptáme se proto, jak může zároveň v jedné, celkové skutečnosti, existovat svoboda zároveň s jistou přírodní kauzalitou?

Je možné, že akt lidské svobody v sobě skrývá jistý deterministický ráz našeho jednání, který může působit i na přírodní skutečnosti.²⁹ Tato úvaha dovádí autora k zásadní domněnce – domněnce o jisté hybnosti uvnitř světa, jenž vysvětluje svobodný ráz celkového pohybu uvnitř světa. Pohyb všech věcí, živých i neživých, se splétá do jednoho, sumárního pohybu, a liší se pouze způsobem, *jak* se v oné hybnosti věci vyskytují.

Naše vědění o světě celkově vychází z pohledu nitrosvětského myšlení. Pokoušíme se světu porozumět například skrze otáčení planet a hvězd na obloze, skrze proudění atomů, nebo skrze náboženství, tedy všemohoucího, vládnoucího boha. Má-li být pohyb světa uchopen jako hra, nemůže být zatím vyložen lidskou hrou, jelikož není vůbec jisté, zdali je jeho struktura stejná nebo obdobná *ekstatické* otevřenosti světa nitrosvětských věcí. Nejprve se

²⁸ Fink, 1993, str. 79.

²⁹ Tamt., str. 82: „...svobodný čin se dokládá rovněž smyslovými skutky, zpředměťňuje se a zhmotňuje ve výtvorech práce.“

proto pokusíme ukázat samotnou skutečnost pohybu světa na základě neskutečného charakteru hry.

Fink pojmu skutečnosti rozumí následovně: „Skutečnost je určitý základní způsob bytí jsoucna, modalita bytí – a je tedy ve vztahu k možnosti a nutnosti.“³⁰ Skutečnost obecně nevztahujeme pouze k věci, nositeli, nýbrž o ni myslíme i jako o skutečnosti jako takové. Vše, co je myslitelné, může být i skutečné. Člověk však dosahuje své skutečnosti pouze tehdy, pokud uskutečňuje sám sebe svými skutky.³¹ Skutečnost člověka se projevuje *mohutností*³² jeho svobodné vůle. Z tohoto hlediska je i hra rovněž činností seberealizace člověka.

Takovým způsobem však běžně hru nevnímáme. Hra je pro nás spíše uvolněnou, regenerační aktivitou, která pro nás postrádá jistý vážný smysl. V každodenním životě, kde se věnuje vážnostem práce, lásky a boje, je člověk věčně poháněn úsilím o nalezení vlastního smyslu bytí. Neustále jedná za dosažením jakéhosi vyššího cíle ve snaze dojít ke stavu *eudaimonia* – k blaženosti. Dle Finka: „Neskutečnost jako existenciální nevážnost a jako konání v módu *jakoby* je podle běžného pojetí hry charakteristickým momentem skutečné hry.“³³ Jestliže je nevážnost hry její skutečnou součástí, a naše skutečné skutky nás pohání k blaženosti, můžeme i hře přisoudit jistý moment vážnosti.

Všichni známe onu lehkost, kterou při hře z radosti prožíváme. Jako děti jsme si hráli na ledacos, odvážili jsme si být kýmkoli jsme si přáli. Protože právě hraní nám otevírá všechny naše lidské možnosti. Člověk se tak otevírá iluzornímu, ničím neomezenému počátku. Naše možnosti se stávají nekonečnými. Do hry můžeme rovněž libovolně vstupovat a vystupovat z ní. Naopak, do vážného života, jsme jednou zasazeni a pouze jednou z něj můžeme odejít. Když svět hry opustíme, jsme nepřetržitě limitováni kolektivní pamětí a každodenním jednáním, které nás určuje a zároveň vylučuje možnosti naší budoucnosti. Ve skutečnosti žijeme a skutečností se stáváme v momentech, kdy o své lidské možnosti přicházíme. Čím více jsme si vědomi své konečnosti, a tedy i svých možností, tím více se určujeme jako bytosti, vědomi své nevšemohoucnosti.

³⁰ Tamt., str. 85.

³¹ Tamt., str. 88.

³² Mohutnosti rozumíme dle Aristotelovy filosofie, jako duši určující, hnací síla. Mohutnosti můžeme rozumět jako schopnosti jedné části duše, nebo jako celku duše, jako takové. Srovnej Patočka, 1999.

³³ Fink, 1993, str. 91.

Jako děti si nejsme své konečnosti vědomí – svou konečností se dítě neurčuje: „...rodíme se jako mnohost a umíráme jako v oboru hry...“³⁴ Člověk se ve hře stává herní parafrází³⁵. V pohybových hrách, které vychází z čisté radosti pohybu, jako je tomu při sportu, umocňuje člověk vládu nad svou tělesností. Obdobně umí různé herní události imitovat charakter hry a staví se tak do kontrastu k vážnosti života. Hra tak svým neskutečným charakterem povznáší životní vážnost do oblak její nezávaznosti.

V rozumění neskutečného rázu hry je nejdůležitější, výše zmíněný, iluzorní charakter. Když si během hraní volíme, čím a kým chce být, je to volba nikoli skutečná, nýbrž *zdánlivá*. Svoboda volby ve hře, je pouhým snem. Jak dále píše Fink: „Hraní je iluzivní parafráze lidského sebe-uskutečňování.“³⁶ Skutečná vážnost hry tkví v jejím iluzivním způsobu, kterým napodobuje vážnost života a otevírá nám tak nové neprobádané možnosti. Hra tímto způsobem v oblasti své neskutečnosti nabývá svého tvořivého ducha. Stručně řečeno, skutečné prožitky iluzorních možností hry prožíváme v oblasti její neskutečnosti.³⁷ Následující kapitolu budeme věnovat metafyzickému výkladu o hře, jejímu neskutečnému momentu, jakožto *zdaje*, dle výkladů Platónské filosofie.

³⁴ Tamt., str. 94.

³⁵ Parafrázi rozumíme jako napodobeninu charakteru hry.

³⁶ Fink, 1993, str. 96.

³⁷ Tamt., str. 96.

1.4 Platónovo pojetí hry

Neskutečný moment hry se projevuje jako jsoucí zdaj – jako zrcadlový obraz skutečnosti. Hra je objektivně se nacházejícím zdáním, prolínajícím se okolím, avšak zvláštním způsobem omezeným – omezeným ve své uzavřenosti do sebe samé.³⁸ Platónská filosofie nás provází skutečností hry jakožto zdání a dále pojednává o herních dimenzích neskutečnosti. Platónský výklad je jistou kritikou fenoménu hry. Díky ní se vracíme k základním stavebním kamenům metafyziky, přičemž se budeme soustředit na rozdílnosti skutečností pravzoru a zobrazování, za účelem porozumění důležitosti dvojznačného – skutečného a neskutečného – charakteru hry.

Dle předchozí kapitoly víme, že hlavní bytostný rys lidské hry tkví v její neskutečnosti. Skutečnost našeho jednání, s níž do hry vstupujeme, se vztahuje k tomuto neskutečnému rázu hry. Dochází zde k propojení bytí a zdání. Jak ale může něco, co je neskutečné, být? Platón rozmýšlí o všem skutečném jsoucím jako o spojitosti bytí a nicoty – spojitosti jsoucího *nic* a *nicotného bytí*.³⁹ Všechny věci, jak jsme již dříve zmínili, jsou pomíjivé. Vznikají a zanikají. Platón pokládá všechny smyslové věci ve své podstatě jako pomíjivé. Jakožto věci se vztahují k věčnému bytí dokonalých *idejí*, které se ve věcech odráží.⁴⁰

Skutečnost hry se do teď jevila jako jakési napodobující zrcadlení vážného života. Otázkou je, jestli hře zrcadlíci charakter správně přísluší. Nejprve musíme správně rozumět pojmu zrcadlení. Představme si pojem na situaci, kdy se podíváme na hladinu vody a vidíme v něm například zrcadlový obraz stromu. Nemusíme nutně vidět skutečný strom, který se na vodní hladině leskne, abychom věděli, že poblíž stojí skutečný strom. Zrcadlový obraz se sice zjevuje samovolně, ale je nutně závislý na skutečné věci a jejím osvětlení. Zdali je úvaha o hře jako zrcadlení oprávněná, ukáže až následující Platónské pojednání o samotném fenoménu *zrcadlení*, a všeho toho, čím jest.

³⁸ Tamt., str. 99.

³⁹ Tamt., str. 99.

⁴⁰ Tamt., str. 99.

V dialogu Sókrata s Glaukonem knihy *Ústava*⁴¹, Kniha desátá, čteme:

„Nuže tedy, vezměme si i nyní libovolnou skupinu jednotlivin. Tak například, nemáš-li nic proti tomu, jest jistě mnoho lavic a stolů.“

„Jakpak by ne?“

„Ale ideje vztahující se k těmto výrobkům jsou jen dvě, jedna lavice, jedna pak stolu.“

„Ano.“

„Nuže a říkávám, že výrobce obojího náradí hledí na ideu, a tak jeden dělá lavice, druhý stoly, kterých my užíváme, a stejně i ostatní věci. Vždyť přece snad ideje samy nevyrábí žádný z řemeslníků; jak také by mohl?“

„Nikterak.“

„Nuže hled' dále, jak nazveš zase tohoto mistra.“

„Kterého?“

„Který dělá všechno, co jeden každý z těchto řemeslníků.“

(...)

„...zdá se ti, že vůbec není takového umělce, či že by mohl býti výrobcem tohoto všeho jen v jistém způsobu, a jinak ne...?“

(...)

„Také o něm řekneš, myslím, že co dělá, nedělá doopravdy. A přece jistým způsobem i malíř dělá lavici; či ne?“

„Ano, ale také on jen zdánlivou.“

(...)

„Nuže, co o něm řekneš, že jest vzhledem k lavici?“

„Nejvhodnějším se mi zdá ten název, že jest napodobitelem toho, čeho tam ti jsou výrobci.“

(...)

⁴¹ PLATÓN: *Ústava*. Praha: Svoboda - Libertas, 1993. 523 s.

„Máme tedy jaksi trojí lavice: jedna jest ta v prvotním světě, o níž bychom řekli, jak myslím, že ji vytvořil bůh.“

(...)

„Tedy malíř, truhlář, bůh – to jsou tři mistři tří druhů lavic.“⁴²

Pokusme se shrnout hlavní myšlenky dialogu. Napodobování – *mimésis* – Platón připisuje ke třem zhotovitelům nápodob idejí. Na prvním, nejvyšším stupni je sama idea – jakožto pravda – která je vpravdě dokonalá. Podstata ideje se dále odráží ve všech věcech. Platón popisuje ideu, jakožto nejvyššího zhotovitele všech věcí, božským způsobem. Na druhém, nižším stupni je řemeslník, který podle jednotlivých idejí a rozumění jejich účelu a tvaru zhotoví věc – například zmíněnou lavici. Na posledním, nejnižším stupni, jsou pak malíři, kteří jen pozorují a svým způsobem pouze kopírují práci řemeslníků.

Platónská kritika malířství primárně upozorňuje na krásu rozumu jako ukazatele opravdových věcí. Určitým způsobem odsuzuje matoucí sílu lidských smyslů, jež nás mnohdy uvádí v omyl, daleko od pravdy. Byť umí malíři zpodobněním vytvořit v jistém smyslu jakoukoliv věc, tak všechny věci dokážou zpodobnit pouze dle vnější podoby. Zhotovená malířská práce tak existuje pouze jako obraz a postrádá tak svého bytí.

Platónská kritika malířství je pro téma problematiky hry ve filosofii důležitá z několika důvodů. Hlavní důvod tkví v samotném pojetí fenoménu nápodoby. Ve výkladu se napodobenina staví do podřadné pozice, jako druhořadná nejvyšším idejím. Hra, jakožto fenomén, se tak stává charakteristickou pro způsob napodobení skutečného života, a oddaluje se tak mezi krajní fenomény filosofických pojednání. Od té doby se neskutečný moment hry jakožto *mimésis*, ukazoval ve zcela negativním světle. Ovšem vše závisí na způsobu, jakým neskutečnosti světa hry rozumíme.

Vraťme se zpátky k příkladu obrazu stromu na vodní hladině. Platón vykládá obraz jako ireálný zdaj, který se nutně spojuje s věcí. Spojitost zdaje a věci může mít za důsledek dva způsoby, jimiž se podstata obrazu utváří. Buď k jeho stvoření dojde přirozeně – tedy pomocí světla a odrazu – anebo uměle, například malířským uměním. V případě hry je tomu jinak; svět hry se nevytváří ani uměle, ani samo od sebe. Hraní nutně netvoří žádný produkt,

⁴² Platón, 2001, X. Kniha, 596a, 596b, 596c, 596d, 596e, 597b.

protože hraní samo o sobě není cílené. A svět hry není produktem našeho hraní, nýbrž hraní jest produkováním samotného světa hry.⁴³

Dle Finkova shrnutí: „Tak jako za zrcadlovým obrazem stromu stále vidíme vodu, na níž se leskne zrcadlový zdaj, právě tak i za ireálnými rolemi vždy vidíme reálného hráče. Jako má svět obrazu nutně nějakého reálného nositele, má jej i svět hry.“⁴⁴

Finkova kritika ontologického výkladu hry dle Platónské filosofie staví primárně na správném rozumění neskutečného charakteru hry. To závisí hlavně na způsobu, jimiž na hru nahlížíme. Na jedné straně se na hru a skrze ni díváme z *odkouzleného* pohledu – tedy z distance mezi rolí a reálného herce – anebo z druhého, *okouzleného* pohledu – hry unešeného herce vlastní rolí.⁴⁵ V druhém případě se ireálný svět hry pro hráče stává jakýmsi místem dvojznačné sféry moci, silnější než všechna skutečnost a všechny věci v ní. Moment okouzlení náleží k původní bytnosti hry. Z tohoto důvodu v následující kapitole blíže popíšeme samotnou původnost hry.

⁴³ Fink, 1993, str. 127-128.

⁴⁴ Tamt. Str. 127.

⁴⁵ Tamt., str. 129.

1.5 Kultovní hra

Původnost a důležitost lidské hry leží tam, kde vedle vážných fenoménů lásky, práce a boje nabýval nejdůležitějšího a nejcennějšího způsobu lidského bytí. Takové vážnosti hra dostává ve sféře své neskutečnosti. Jak pro divocha, tak pro dítě má herní sféra neskutečnosti jedinečný pozitivní charakter. Dnes už sice v kouzla příliš nevěříme, ale archaický člověk se skrze magické, sváteční rituály vztahoval ke všem sférám svého žití.

Tento vztah byl v kmeni nebo tlupě nesen různými pravidly a rituály – obdobně jako my dodnes prožíváme a dodržujeme některé svátky. Primitivní člověk tímto svátečním rituálem, *kultovní hrou*, nazíral na vyšší moc bohů či démonů a zpřítomňoval tak celý smysl svého života. Kultovní hra se v tomto smyslu stává obrazem celku. Zpodobnění je v původním smyslu symbolem celku. Tato kapitola bude věnována symbolickému reprezentování celku světa tak, jak jej, dle Finka, zobrazoval archaický člověk v kultovních hrách.

Symbolem, jako takové, nutně nemusí vypadat stejně, jako věci, jež znázorňují – symboly se ukazují v mnohém. Pro symboly jsou, dle Finka, významné momenty „zlomkovitosti“ a „doplňování“. Slovo *symbolon* znamená skládání zlomkovitého s tím, co se doplňuje.⁴⁶ Bytí, jež přísluší konečným věcem, je rovněž zlomkovitě roztrženo do vše-různých jsoucn. Bytí, jakožto celek, prochází všemi věcmi a zahrnuje je v sobě. Konečná věc – čili zlomek uvnitř světa – se tak stává transparentní. Symbol proto dosahuje své podstaty až v momentě, kdy se v něm vyjevuje veškerost světa. Když námi ona síla celku světa prosvítne, je to nepopsatelný, až magický zážitek. Mnohdy je popisujeme jako neuvěřitelné, *neskutečné* zážitky. Avšak tentokrát popisujeme neskutečnost ve zcela pozitivním slova smyslu.

Není tomu tak, že bychom v běžných věcech, se kterými můžeme každodenně přijít do styku, hledali cosi jako původní, světový význam, jež jim přísluší. Všechny věci se nám postupem času jeví jako všední záležitosti. Představení kultu je pokusem o obnovení původního světla světa. Kult tak učinil tím, že věcem dal své posvěcení a zcela jedinečnou významnost.

Během slavnostních obřadů kultu často docházelo k takovým událostem, kdy se kultickým smrtelníkům zjevovali nesmrtelní bohové a démoni. Z určitého hlediska je bůh do jisté míry lidskému životu vzdálen, až nepřítomen. Z tohoto důvodu lidský kult symbolicky zastoupil určité profánní věci vzhledem k bohu. Jak ale může v tomto smyslu konečná věc, jakožto jsoucno, zastupovat něco nekonečného? Odpověď čteme, dle Finka: „Všechnu blízkost a

⁴⁶ Tamt., str. 136.

dálku jsoucna umožňuje prostorovost a časovost světa. Mezi věcí a světem není žádná distance, žádná vzdálenost.“⁴⁷ Každá věc nakonec ukazuje k běhu světa – k pohybu pomíjení všech konečných věcí. Můžeme říct, že lidský kult tak nakonec svým způsobem uchovává a zprostředkovává původní vzpomínku vztažnosti ke světu.

Mezi kultem a hrou existuje významná souvislost. Důvod, proč se obracíme ke kultovnímu životu je ten, že zde byl mnohem dříve, než samotná filosofie a pojmy, jimiž věci a události popisujeme. Kultické, mytické obrazy, nebyly znázorňující odliky, nýbrž prvotní zkušenosti. Mytický obraz v sobě skrývá určitý smysl, který jistým způsobem ukazuje smysl života. Společnými silami dokázal kult vzbudit jakousi vizi smyslu života, silnou energii, jenž se postupně stala obrazem.⁴⁸ Archaický člověk proto pokládal věc a obrazný smysl stejně.

Kultovní slavnosti a obřady byly primárně zasvěceny propojením smrtelníka s božstvem a jisté ochrany archaického člověka před démony. Démoni dokázali jedince snadno ovládnout a libovolně s ním zacházet tak, že proti jejich moci nedokázali nikterak bojovat. Démoni se chovali vlastně tak, jakoby si s lidmi hráli. Uměli se maskovat, a dokonce převtělovat do věcí i lidí. Archaický člověk, žijící ve strachu z démonů, ze smrti, neměl na vybranou jinak, než aby se sám účastnil světa démonů – oprostil se svého identity a pomocí masky se sám stal spoluhráčem jejich hry.⁴⁹ Právě kouzlo masky je nejstarší rovinou kultu.

Když byl archaický člověk vystaven každodennímu životu bez masky, v tíži práce a boje, byl démonům naprosto vydán. Vzal-li však na sebe masku, dostal možnost jevit se před démony taktéž mnohoznačně. Zakuklení do masky se stalo kultickým rituálem. Masky je způsobem čarování – oklamání démonů a sebe samého – dodává nám možnosti stát se čímkoliv. Masky dokázala nabýt kouzelné moci, díky níž mohli její nositelé – medicinmani⁵⁰ – prožívat magickou neskutečnost zdání.⁵¹ Samotné zhotovování masky nebylo procesem obdobným tvorbě jiných předmětů lidské práce, avšak při její tvorbě bylo třeba specifických rituálních postupů. Kouzlo hotové masky pak zpětně dopadalo na proces její tvorby. Kouzelné jednání medicinmana symbolicky reprezentuje část jako celek ve zvláštní harmonii. Až díky masce se teprve otevírá prostor kultovní hry, jež díky iniciačního kouzla

⁴⁷ Tamt., str. 151.

⁴⁸ Tamt., str. 158-162.

⁴⁹ Tamt., str. 164-165.

⁵⁰ Kultická osoba provádějící léčebné a kouzelné rituály.

⁵¹ Fink, 1993, str. 176-178.

obrací symbolické spodoby. Je-li část jako věc symbolem celku, lze z ní také na celek působit.

Představy démonů se časem více připodobnily a podmanily lidskému rodu. Rozdělují se na dobré a špatné a mění tak vztah a lidskou moc tento vztah ovládat různými modlitbami, obřady nebo obětními dary. Vzniká nové umění léčitelství a různé obranné ceremoniály. Kultovní hra tak nabývá praktického smyslu. Tento zvrát měl dva významné motivy: prvním bylo ztotožnění člověk a boha a posílení víry v boha jako čistého a dobrého. Druhým motivem bylo posílení metafyzického myšlení; metafyzický bůh je bytostně dobrý, neproměnný a osvědčuje se díky logos. Příčinou pochybení se stává pouze člověk.⁵² Tento bůh je dosažitelný pouze rozumovým myšlením. Nadále však zůstává představa, že člověk v kosmu není sám – že jej neustále sleduje a doprovází neviditelná božská síla. Lidská hra se tak stále jeví jako hra před bohem.

Bohové i démoni mají společné to, že jsou nesmrtelní. Protože jsou nesmrtelní, nemusí pracovat, milovat ani bojovat. Přesto je však řecká mytologie plná různých příběhů o válce mezi bohy. Tyto spory bývají líčeny spíše jako hra, za účelem zabavení všemohoucích bohů. Do své hry zatáhli i lidstvo, a my se tak stali hračkou bohů. Kultovní hra se stává slavnostním výjevem božího společenství, kde lidé hrají úlohu hračky všemocných nebešťanů.

Kde člověk vydává energii a sílu, tam je jeho libovůle omezena věcnými ohledy. Naopak hravá tvorba se vyznačuje volností lidské libovůle. Formování hry a herních předmětů není námahou; herní fantazie kouzlí a přikládá věcem magický smysl, přístupný těm, kdo si s nimi hrají. O bozích se tvrdí, že s lidmi zacházejí jako s hračkami; myslí se tím zprvu tato svobodná nevázanost, jež k věcem mají. Lidské hraní v sobě zahrnuje dvojí způsob, jimiž se člověk k hračce vztahuje. Buď jsme páni hry, anebo jsme hrou strženi a ztrácíme v ní naši suverenitu. Skrze hru, do které jsme strženi, se vztahujeme k téměř nekonečné, svobodné hře. Takové hře, jakou hrají bohové.

Stručně můžeme shrnout tři hlavní důvody, jimiž je kultovní původ hry podstatným aspektem filosofického výkladu fenoménu hry. První důvod: Kultovní hra je středobodem světa primitivního lidského života a základem pochopení člověka jako sebe sama. Hra zde není opakem vážnosti – v jejich životech je naopak nejvážnější vážností. Druhý důvod: Zdání kultovní hry zde nabývá pozitivního významu příslušného ke světu hry. Dle Finka: „neskutečnost ve smyslu magické reprezentace se stává význačným místem průlomu hlubší

⁵² Tamt., str. 170-174.

a pravdivější, vlastní skutečnosti, právě skutečnosti vševládných sil a moci.“⁵³ Třetí důvod: Kultovní hra zpřítomňuje vládu bohů a jejich vládu interpretuje jako hru. Každý kult má univerzální smysl a dosah a rozmanitým způsobem interpretuje souvislost všech věcí a postavení člověka před bohem. Božská hra nemá rysy kultovní hry. Pokud kultovní hrou zpřítomňujeme hru bohů, pak hra bohů není sama kultovní hrou. Božstvo totiž není omezené žádnou další závislostí. Jeho konání je nezodpovědné, protože není určeno žádnou nedostatečností. Dle Finka: „Bozi nevěří v bohy, neuctívají po způsobu náboženství nejvyššího boha.“⁵⁴

Rozvaha o vztahu hry a kultu ukázala, že kult je fenomén života, kde hra nabývá největší vážnosti a kouzelnosti, kde je maska vstupem k démonům, a kde jsou kultovní symboly odlesky celku v částech. Hra bohů však zůstává vlastní pouze bohům. Kult jistě nemá povahu hry a hra původně není jen kultovní.

⁵³ Tamt., str. 192.

⁵⁴ Tamt., str. 212.

1.6 Pojem „světský“ a světskost hry

Světskost lidské hry je nesnadným problémem, jelikož odkazuje na pojem „světskosti“, který může nabývat různých významů. Pojem světskosti běžně užíváme s jistou samozřejmostí a neproblematičností, avšak to je i důvodem, proč se ztrácíme v jeho neporozumění. Filozofické tázání po pojmu světskosti však odkrývá jeho složitosti. Světskost totiž neznamena pouze to, co je právě skutečné, nýbrž sahá za horizonty možností všech věcí.⁵⁵ V této kapitole se budeme soustředit na mnohoznačnost pojmu „svět“ a pojmu „světský“ dle Finka. Cílem je porozumění způsobům, jakými je lidská hra světská. Podstatně tak nahlédneme do způsobu samotné sounáležitosti člověka ku světu.

Vše, co známe se děje a je *ve světě*. Všechna přírodní i uměle vytvořená jsoucna se – jakožto skutečnost – naskýtají *ve světě*, a proto světskost běžně připisujeme všem jsoucnům. Svět tedy chápeme jako shromáždění všeho skutečného.⁵⁶ Co však ona světskost věcí jest? Čteme: „Každé jsoucno je „světské“: to pak znamená pouze tolik, že každé jsoucno má své místo v souvislosti univerza. (...) Svět se stává označením veškerosti jsoucího.“⁵⁷ A zatímco jedna věc vzniká, druhá zaniká; v univerzu souběžně probíhá jeden děj, a spolu s ním nekonečno dalších. Pojem světskosti tak zprvu odkazuje na jistou univerzální souvislost všech věcí. Jakým způsobem se však tyto souvislosti dějí? Ptáme se, co určuje světskost věcí?

Zpětný pohled na dějiny metafyziky ukazuje nauku o světě, která svět rozděluje do různých kategorií bytí. Platónská filosofie vypovídá o veškerosti světa v jistém rozdělení do oblastí viditelného a neviditelného, přičemž neviditelné pokládá za ideje – za nejvyšší dobro, příčinu bytí všeho jsoucího. Kantovská filosofie, konkrétně v jeho díle *Kritika čistého rozumu*⁵⁸, popisuje svět jako celek zjevu – jako veškerost.⁵⁹ Obecně můžeme tvrdit, že

⁵⁵ Tamt., str. 227.

⁵⁶ Jinak také Fink popisuje svět jako: „místo, kde se *Jedno* zmožuje a *Mnohé* se sjednocuje, je to hra a protihra protikladů a jednot, vzestup a sestup, rozmanitost přechodů, zvrátů, zlomů a mostů.“ Srovnej Fink, 1992, str. 42-43.

⁵⁷ Fink, 1996, str. 230-231.

⁵⁸ KANT, Immanuel, Jaromír LOUŽIL, Jiří CHOTAŠ, Ivan CHVATÍK, Jan KUNEŠ a Milan SOBOTKA. *Kritika čistého rozumu*. Druhé, upravené vydání. Praha: OIKOYMENH, 2020, 685 stran: 1 faksimile ; 22 cm.

⁵⁹ Kantova filosofie vypovídá o transcendentálním světě, jakožto o nepoznatelném světě, jenž přesahuje všechny naše možnosti. Naše vědomí se totiž vždy váže na předmět – na předmět obsahu vědomí. Prostor a čas, kde se věci jeví, jsou *a priori* formy nazírání všech jevů a příčinou utvoření našich názorů. Skutečnost poznáváme nutně jako souhrn všech jevů, avšak nikoli v jejich objektivní podstatě. Svět je nositelem veškerosti zjevu. Srovnej Waxman, 1993, str. 63-113.

všechny věci jsou obsaženy ve všezahrnující veškerosti světa, byť veškerost světa sama o sobě nikdy nebyla pojímána jako problém správně hodnotného pojmového tázání.⁶⁰

Pojem světskosti se zprvu váže k samotnému pojmu světa a vypovídá o způsobu, jímž svět jest. Stejně tak, jako pojem „božský“ vypovídá o způsobu, jak jest bůh. Vláda světa bývá nesprávně vyložena jako hra, k níž se nutně váže přítomnost nějakého hráče. Z tohoto důvodu bývá hra považována a nazývána jako božská a je jí připisován popis jsoucna. Pojem „božský“ se zde užívá dvojnásobem; označuje jak bytí boha, tak bytí všeho, co se mu přibližuje, ale s bohem se nestýká.⁶¹ Oba pojmy však vypovídají o božském, jakožto o jsoucnu. Tážeme se tedy, jestli můžeme pojmu božský rozumět jako jsoucí? Jestliže předpokládáme, že všechno jsoucno je *ve světě*, tak je v tomto smyslu všechno jsoucno rovněž světské. Zjevnou propast, jenž odděluje nesmrtelného boha – jakožto nejvyššího jsoucna – od smrtelníka, spojuje to, že jsou oba jsoucnem. Světskost tedy zahrnuje jistě *bytí v*, jenž prostupuje všemi věcmi. Bytí, jako takové, se samo o sobě může jevit jako prázdná myšlenka, ale rozumíme-li všem věcem jako *způsobům* bytí, získává bytí charakter všejednotnosti. Bytí světským, jako bytí věcí, nutně znamená bytí *ve světě* – bytí uvnitř světa. A to jest důležitý, bytostný charakter světa.⁶²

Fink konečně představuje světskost ve čtyřech různých způsobech. První způsob: „(...) skrytý charakter všeho konečného jsoucna vůbec, příslušnost k celku světa, bytí uvnitř světa.“⁶³ Světskosti zde rozumíme ve smyslu nitrosvětskosti všech věcí *ve světě*. Druhý způsob: světskosti rozumíme jakožto vládě světa, jako takového, jenž umocňuje zjevování všech věcí. Čteme: „(...) vzházení všeho konečného a individuálního jsoucna do dne jevu a současně i zahlazování všeho toho, co se vyjevilo.“⁶⁴ Třetí způsob: světskost je rysem lidské bytnosti. Dle Finka: „(...) jakožto rozumějící bytí se vztahuje ke všem základním oborům věcí i k sobě samému a existuje otevřen pro svět.“⁶⁵ Člověk se s porozuměním vztahuje k sobě samému a zároveň ke všemu, co jej obklopuje – člověk je ze všech věcí nejvíce světský. Čtvrtý způsob: světskost se stává *anathemem* – klatbou. Světskost je v tomto způsobu jako označení lidského postoje, kdy se člověk odvrací od boha.

⁶⁰ Fink, 1993, str. 232.

⁶¹ Tamt., str. 234.

⁶² Tamt., str. 235-237.

⁶³ Tamt., str. 240.

⁶⁴ Tamt., str. 241.

⁶⁵ Tamt., str. 241.

Dle Finka: „Kdo se oddává viditelnému a ztrácí se mezi fenomény, je rabem smyslovosti, a nakonec i otrokem žádostí, propadá nerozumnému – a zrazuje tak nejvyšší možnost člověka jako jakož i své vlastní určení.“⁶⁶ Světské je vše to, co je pomíjivé, nevážné, smyslové.

Lidská hra náleží všem výše zmíněným způsobům světskosti. První význam světskosti ukazuje hru jakožto nitrosvětskou činnost: „Hraní se naskýtá mezi lidskými činnostmi a činnosti se vyskytují v lidském bytí.“⁶⁷ Čili lidská hra je nitrosvětská, tudíž světská. Můžeme však namítnout, že jednoznačná odpověď leží ve složitější problematice hraní jakožto *činnosti*. Ptáme se, jaký je vztah lidského bytí a jeho konání? Je člověk uvnitř světa jako substance, nebo jako čin? Je člověk existující svoboda, nebo je jeho svoboda omezena přírodními danostmi? Konečnost svobody je třeba uchopit jinak než konečnost věcí. Rozlišné způsoby rozumění problematiky konečnosti svobody tak může vznést nové otázky po nitrosvětskosti hry v prvním významu. Druhý význam světskosti je taktéž nejednoznačný. Lidská hra rozhodně nevládne tak, jako sám svět. Pokud měříme vládnutím světa, lidská hra není světská. Avšak pokud mluvíme o pohyblivosti světa a pohyblivosti konečných věcí – tedy neustálého vznikání a zanikání, jenž zahlučuje jsoucno do tmy a zjevuje tak jiné – tak je lidská hra rovněž světská.⁶⁸

Třetí způsob světskosti přísluší lidské hře ve smyslu existence lidské otevřenosti pro svět. Člověk je ve světě tak, že se neustále vztahuje k bytí sebe sama a jiných věcí, a neustále tak odkrývá záhadnost svého bytí. Ve všech základních lidských fenoménech, v práci i ve válce, jsou obsaženy jisté poukazy ke světu. Platí to v koncepci, dle které je jsoucno chápáno například jako výkon božské práce. Taktéž ze zápasu se odvíjí základní představy, které vykládají svět jako kontrastní svár nebe a země, dobra a zla, a podobně. Lidská hra je světská právě ve smyslu rozumějícího pobytu ve veškerenstvu. Hra je rovněž světská i v posledním, čtvrtém slova smyslu. V lidské hře panuje bezstarostné, radostné naladění, jenž pohlcuje vše dobré i vše špatné. Ve hře vládne pohanská bezstarostnost, smyslová radost, které se poddáváme. Jak píše Fink:

„Hra je světská: pokud je uvnitř světa – pokud je prosvětlena rozumějící niterností a pokud zvláštní povrchní hloubkou či hlubokou povrchnost lidské bytosti spojuje s kosmickou mocí „zdaje“ – a je světská jako pohansko-slavnostní životní nálada.“⁶⁹

⁶⁶ Tamt., str. 244.

⁶⁷ Tamt., str. 245.

⁶⁸ Tamt., str. 246-247.

⁶⁹ Tamt., str. 249.

1.7 Hra jako symbol světa

Lidská hra je význačný způsob, jak se rozumějící člověk může vztahovat k celku světa – k celku veškerenstva. Čteme: „(...) v lidské hře ozařuje celek světa sama sebe a v tom, co je *ve světě*, v konečném, nechává vysvitnout rysy ne-konečnosti.“⁷⁰ Proto je hraní více než jen chování uvnitř světa. Ve hře člověk transcenduje sám sebe a otevírá se novým možnostem své svobody. Všechna jeho rozhodnutí se na určitou dobu stávají odvolatelnými, a člověk tak odhazuje břímě své životní historie a překračuje sám sebe. Lidská hra se v tomto smyslu stává dějištěm *ekstáze*, čili otevřenosti lidského pobytu ke světu.

V rozvahách a schopnosti rozhodování člověk určuje sebe sama jako jediného – volí a ve svém jednání koná pro sebe samého. Skrze naše jednání se jakožto lidé dále určujeme a poznáváme. Ve svém životě jsme sami za sebe zodpovědní, a této zodpovědnosti nemůžeme uniknout nikde jinde nežli ve hře. Hra nás dočasně a neskutečným způsobem osvobozuje a vrací nám nezodpovědnost, kterou ve hře s radostí prožíváme. Fink tímto způsobem poukazuje na fenomenologickou koncepci hry jako ontologicky založeného vztahu člověka a světa. Člověk je bytostně určen možnostmi hry; „právě proto, je určen nezbadatelně-neurčitým, nepevným, otevřeným: vzdouváním možností vládnoucího světa, jehož je odleskem.“⁷¹ Hra je existenciální konání. Ve hře cítíme hravost, volnost a neohraničenost. V sobě samých se dotýkáme hloubky bytí světa v nás a hravého základu všech věcí *ve světě*.

Hra nás neskutečným způsobem osvobozuje od zodpovědnosti – a právě ona neskutečnost je bytostným vztahem člověka ke světu.⁷² V neskutečnosti se celek vyjevuje uvnitř sebe sama. Symbolická reprezentace tohoto celku může zazářit v sobě pouze tehdy, vstoupí-li do dvojsmyslného světa hry, do sfér její skutečnosti a neskutečnosti. Dle Finka: „Svět se vyjevuje ve zdání hry: ozařuje se vlastním leskem tehdy, kdy určité chování uvnitř světa nabývá – byť ireálnou formou – rysů vládnoucího celku.“⁷³ Proto se člověku vyjevuje právě ve hře. Hravá *ekstáze* člověka ke světu a odlesk celku světa do jsoucna uvnitř něj jsou symbolem téhož vztahu. Z tohoto důvodu nelze hru studovat v uzavřeném rámci antropologie. Filosofický problém hry je nutně *světský*. Z mýtu jsme se dozvěděli, že svět

⁷⁰ Tamt., str. 251.

⁷¹ Tamt., str. 252.

⁷² Tamt., str. 253.

⁷³ Tamt., str. 253.

hry, je něco více, než běžné věci – ve zdání světa hry dochází k epifanii bohů. A právě, v onom médiu zdání, se svět hry stává symbolem světa.

Herní činnost se sama odděluje od ostatních činností, proti kterým se vymezuje svou bezúčelností. Jakožto médium zdání tvoří svou vlastní oblast uzavřenosti, kdy přerušuje kontinuitu účelného jednání *skutečného* života. Jedině ve hře víme o bezdůvodnosti vládnoucího celku, a to je i důvodem, proč si můžeme a chceme hrát. Ve svém vyhrazeném prostoru a času hra vyděluje nitrosvětskou část k reprezentaci celku světa, a my se tak v jistém smyslu stáváme zástupci jeho vše-moci. Ať už by tento vydělující ráz hry vytvořila kultická hra, nebo by byl kult původně hrou, tak v obou případech platí, že tato struktura bytostně náleží k lidské hře, díky níž je kosmickým podobenstvím.⁷⁴

Vládnoucí celek se odráží zlomkem světlo do jsoučna uvnitř světa a osvětčuje jisté rysy jsoučna, kterými se pohyb veškerenstva vyznačuje. Tento odlesk se jeví různými způsoby – jinak v práci a boji, jinak v lásce, jinak ve hře. Ptáme se, jaké rysy světa určují herní ráz hry? Věci ve světě jsou v rozmanitých pohybech, ale jejich zjevování je zpravidla podmíněno pevnými, pravidelnými souvislostmi. Skutečnost, jako taková, trvá, ale skutečné věci *ve světě* pravidelně vznikají a zanikají. Pravidelnost takového běhu označujeme jako kauzalitu – rozumíme mu tak, že se děje z nějaké příčiny.⁷⁵ Má však takovou příčinu, jakožto důvod a základ i svět sám?

Bezednost světa obemyká příčiny všech nitrosvětských věcí. Svět sám je bez důvodného základu. Jak píše Fink: „Svět je o sobě bez účelu, nemá o sobě žádnou cenu, neboť je vně jakéhokoli morálního posuzování, „mimo dobro a zlo“.“⁷⁶ Bezdůvodnost a bezúčelnost světa jsou právě původními a základními rysy světa, jejichž odleskem je i lidská hra. Ve hře prostupují rysy bezúčelnosti do člověka – jenž ve svém životě neustále usiluje o blaženost – a ulehčuje mu tak od jeho zodpovědnosti. Hra není účelová, své účely nese v sobě.

Může, po takovém rozboru platit to, co Fink na začátku práce rovněž nastínil, a sice, že je svět hrou? Můžeme myslet hru světa jako lidskou hru, k níž se nutně pojí role hráče? Nikoli. Hra světa nemůže být hrou jakékoli moci. Nic není tak všemocné jako všemocné veškerenstvo. Pokud si dokážeme hráče představit, musíme myslet nutně jsoučno, takové, jenž se vztahuje k sobě samému a zároveň se odlišuje od ostatních. Vztah k sobě je však

⁷⁴ Tamt., str. 256.

⁷⁵ Tamt., str. 258-259.

⁷⁶ Tamt., str. 259.

vždy způsob odlišení vůči jinému jsoucnu. Proto všemohoucí nemůže být žádná osoba a rovněž osoba nemůže být všemocná Dle Finka: „Svět není bůh a žádný bůh není cele světem.“⁷⁷ Jestliže mluvíme o hře světa, musíme změnit myšlenku strukturálních rysů lidské hry a její odvozenosti od celku světa.

Svět vládne ve způsobu univerzální individuace. Všem věcem udává jejich výskyt, určuje jejich vzhled, místo a chvíli jejich zjevu. Je rodištěm a hřbitovem všech věcí. Hra světa nemá hráče, protože hra světa nikomu nepatří. Všichni lidé, bozi a všechny věci jsou *ve světě*. Svět sám je zjev – zjev, jakožto neustálé přicházení všeho jsoucího do jednotné, společné přítomnosti. Svět je jak dimenze vznikání, tak zanikání – svět je oblast nepřítomnosti, z níž se věci vyjevují a opět do ní mizí. Svět je maska nepřítomnosti – maska, za níž není nic a nikdo jiný než právě *Nic*. Člověk, jakožto hráč, jakožto existence v otevřenosti pro svět, se stává nejvíce světským až na konci své konečnosti – až na vstupu do nicoty, do její nekonečnosti.

Na závěr si dovolíme uvést úryvek z básnicko-filosofického díla *Zarathustry*⁷⁸:

„Jestliže jsem kdy tichá nebesa nad sebou rozpjal a na vlastních křídlech letěl do vlastních nebes: jestliže jsem *ve hře* plul hlubokými dálkami světla, a mé-li svobody přilétla ptačí moudrost: – takto však dí ptačí moudrost: „Hleď, není Nahoře, není Dole! Dokola se převrať, vymršť se ven, zpátky se vrz, ty lehký! Zpívej! Nemluv již!...“⁷⁹

⁷⁷ Tamt., str. 261.

⁷⁸ NIETZSCHE, Friedrich, Otokar FISCHER, Ludvík SVOBODA a František MUZIKA. *Tak pravil Zarathustra: kniha pro všechny a pro nikoho*. Vydání šesté, v Odeonu druhé. Praha: Odeon, 1968, 320 s.

⁷⁹ Fink, 1993, str. 264.

2 Hra v sociokulturní perspektivě

2.1 Hra jako důstojný sociokulturní fenomén

Vedle filosofického pojetí fenoménu hry stojí sociokulturní perspektiva hry, které se bude následující kapitola věnovat. Na konci třicátých let ztvárňuje nizozemský kulturní historik, Johan Huizinga, stěžejní a inspirační dílo, *Homo ludens*⁸⁰, ve kterém Huizinga vyzdvihuje úlohu hry jakožto základní formu lidské kultury a autonomního kulturního smyslu lidské existence. Člověk hrající si – *homo ludens* – je v tomto smyslu člověk, který aktivně uskutečňuje svou svobodu. Jeho dílo tak otevřelo dveře dalšímu literárně-vědeckému bádání, a nabídlo tak nové možnosti zkoumání fenoménu hry.

Z historického hlediska měla vždy hra v lidském společenství své specifické a důležité místo. V jistém smyslu byla i antická kultura prvkem hry; pro Řeky byla hra činností, jež sebou nesla jisté posvátné prvky, a stala se tak významnou součástí jejich každodenního života. I dodnes je pro člověka hra zásadním fenoménem, který je – vedle vážnosti ostatních fenoménů práce, lásky či boje – nedílnou součástí jeho života.

Pozoruhodné svědectví o tom, jak si člověk dodnes představuje a ztvárňuje svůj život hrou, popisuje i český filosof a pedagog Jan Sokol. Způsoby, jakými se hra vyděluje z ostatního světa a staví se proti němu jako zrcadlo, jsou podle Sokola ukazateli toho, jak náš život vnímáme a hodnotíme. Hra dává člověku možnosti uskutečňování svého potenciálu bez trvalých následků. V jeho díle, *Malá filosofie člověka a Slovník filosofických pojmů*⁸¹, čteme: „S využitím příznivých okolností hry jako takové, to jest ve spravedlivém prostředí a bez trvalých následků, si tak lidé mohou neustále prožívat a cvičit jeden ze základních rysů své existence, totiž střetávání svobod, které na sebe narážejí a navzájem se omezují.“⁸² Naproti tomuto tvrzení se staví Finkova analýza hry. Fink rozlišuje vnitřní a vnější smysl hry, a proto můžeme namítnout, že v tomto případě Sokol poukazuje spíše a pouze na vnější smysl hry. Dle Finka má vnější smysl hra pro ty, kteří do ní teprve vstupují, nebo hru pozorují. V případě, kdy do hry vstupujeme s účelem – když se hra stává cvičením kvůli něčemu jinému – tak se hra narušuje. Herní jednání má však podstatně své *vnitřní účely*, které nejsou

⁸⁰ HUIZINGA, Johan, Jirí ČERNÝ, Jaroslav VÁCHA a Josef TÝFA. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, 226 stran, 1 strana ;.

⁸¹ SOKOL, Jan. *Malá filosofie člověka a slovník filosofických pojmů*. 4. rozš. vyd., ve Vyšehradu 2. Praha: Vyšehrad, 2004, 391 s.

⁸² Sokol, 2004, str. 85

podřízeny účelům běžného žití. Hra totiž nevytváří žádné hodnoty, protože smysl hry leží v hraní samém.

Po významné filosofické práci Eugena Finka, *Oáza štěstí*⁸³, dále přichází francouzský sociolog a antropolog Roger Caillois se stěžejním dílem *Hry a lidé*⁸⁴, jež přináší našemu pojednání novou perspektivu jistých antropologických i sociologických daností, a dokonce i psychologických impulsů vzniku struktury herního světa. Caillois, v kritické návaznosti na Huizingu, popisuje strukturální rozdělení her do čtyř základních kategorií, a ukazuje tak jejich vliv na určité kulturní skupiny. Stejně tak, jako Fink dokazuje důstojnost fenoménu hry v životech lidí, tak i Caillois ve své práci dokazuje významnost hry jakožto civilizačního fenoménu, jež určuje chod a dynamiku určité společnosti a podílí se na oblastech a způsobech jejího působení.

V následující části práce se pokusíme dokázat důstojnost hry jakožto sociokulturního fenoménu. Text bude průběžně odkazovat na různá autorská díla, která se této problematice věnují. Nejprve nahlédneme do strukturních aspektů hry, a dále se je pokusíme zpracovat do takové podoby a souvislosti, která ztvární novou půdu pro přijetí jevu hry jakožto nepostradatelného, civilizačního fenoménu.

⁸³ FINK, Eugen, Eugen FINK, Věra KOUBOVÁ, Jan ČERNÝ a Pavel KOUBA. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, 61 stran ; 18 cm.

⁸⁴ CAILLOIS, Roger a Nina VANGELI. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, 215 s.

2.2 Roger Caillois – Systematická klasifikace her

Tato kapitola bude zasvěcena zásadním momentům knihy *Hry a lidé* od autora Rogera Cailloise, jenž – obdobně jako Fink – poznává svět hry, a dokazuje tak čtenářům jeho důležitost. Caillois předně kategorizuje hry na čtyři hlavní skupiny: *Agón*, *Alea*, *Mimikry*, *Ilinx*. Tato kategorická systematizace her spočívá v principech, jimiž se jisté druhy her řídí. Ve hře, jak se dočítáme, dominují principy soutěže, náhody, chování „jakoby“, a v neposlední řadě, princip závratě.⁸⁵ Každé herní kategorii přísluší skupiny her stejného druhu, jež se dále hierarchizují dle určenosti jejich pravidel. Nicméně, tyto základní principy klasifikace her rovněž vypovídají o lidských hnutích. V následující části textu proto nejprve zvláště představíme každou z herních kategorií a vysvětlíme krajní body, které vedou k jejich uspořádání.

AGÓN – Tato kategorie her se projevuje jako soutěž, v podobě zápasu, a končí výhrou jednoho z hráčů. Do této kategorie spadají například kuželky nebo šachy. Rivalita *agonálních* her se zaměřuje na jednu konkrétní vlastnost – například na rychlost, paměť, či sílu. Zásadní podmínkou pro tuto herní kategorii je princip rovnosti. Proto musí mít hráči ještě před vstupem do hry stejné šance na výhru. V případě, že je rovnost hráčů narušena, musí jeden hráč vytvořit umělý handicap, aby se oba hráči opět vyrovnali. Hry v této kategorii vyžadují velké pozornosti, trpělivosti, náležitého tréninku a vůle k vítězství. Hráč se spoléhá na vlastní schopnosti, které musí v rámci herních mezí co nejlépe využít, a předvést tak své zásluhy na výhru. Herního ducha *agónu* nacházíme i jistých kulturních jevech, jako například v soubojích, turnajích, nebo v rytířském boji.

ALEA – Hry kategorie *alea* jsou protikladné hrám *agónu*. Latinský pojem *alea* značí hru v kostky. Hráč zde nevstupuje do hry se stejnými možnostmi na výhru, ba naopak. Chod a výsledek hry je zcela poddán principu náhody. Pro tuto herní kategorii je význačný právě moment osudu – náhody – který je ve hře jediným strůjcem vítězství. Motivací hráče do hry vstupovat a ve hře pokračovat je právě aspekt naděje. Hráči jsou tak spíše pasivní a vyčkávají na moment příznivého osudu. Míra rizika je v těchto hrách vskutku chvějící a častokrát nutí hráče v průběhu hry riskovat. Protože je náhoda nahodilá, je kladen vážný důraz na stanovení rovnováhy, vyvážením míry rizika a zisku hry, aby se ve hře dostalo alespoň určité úrovně spravedlnosti. Takovým způsobem se princip *alea* staví do protikladu herní kategorie *agón*.

⁸⁵ Caillois, 1998, str. 33.

Dle Cailloise: „Princip *agón* znamená dovolávání se osobní zodpovědnosti, princip *alea* vzdání se vlastní vůle, odevzdání se osudu.“⁸⁶

MIMIKRY – V každé hře dočasně akceptujeme vyslovenou iluzi. Sami se staneme iluzorní postavou, což určuje i naše chování ve hře. Hráč přesvědčuje sám sebe i okolí o tom, že je někým jiným, než ve *skutečnosti* je. Svou osobnost dočasně schovává pod masku a vžívá se do jiné osobnosti. Takové chování označuje Caillois pojmem *mimikry*. V angličtině označuje název *mimetismus*, jakožto charakteristické chování u hmyzu. Právě ze světa hmyzu, tvrdí Caillois, pochází lidská záliba v převlecích, zakuklení, v hraní *jakoby*. Jedině v případě hmyzu maska není uměle vytvořená, ale je částí jeho těla. Avšak v obou případech má maska stejnou roli: změnit vzhled nositele a zastrašit ostatní. Tuto herní kategorii známe jak z herního světa dětí, kdy kupříkladu napodobují rodiče, tak i ze světa dospělých, kteří se občasně s radostí nechají unášet divadelním nebo filmovým představením, při kterém se vžívají do rolí herců. Dokonce i sportovní utkání, závody a turnaje, mají sice *agonální* podstatu, ale jejich vnější rysy se divákům jeví jako představení. Dochází tak k zajímavému propojení dvou herních kategorií *agónu* a *mimikry*. Princip *mimikry* v sobě nese skoro všechny charakteristické rysy hry: „Iniciuje svobodnou činnost, řídící se dohodou, při níž se eliminuje realita a respektuje se vymezený čas a prostor.“⁸⁷ Autoritativní pravidla nejsou v této kategorii přítomna, neboť *mimikry* vyžaduje neustálé tvořivosti. Platí zde jediné pravidlo a sice oddanost hráče jeho roli, aby divák po daný čas zůstal neustále fascinován a okouzlen herní iluzí.

ILINX – Herní kategorie *ilinx* zahrnuje všechny hry, které jsou charakteristické stavem slastné závratě. Takový stav známe, a snad jsme jej i prožili, například v období našich dětských let, kdy jsme se otáčeli rychle dokola kolem své osy, nebo jsme šli na projížďku pouťovou atrakcí. V každém případě může být stav závratě jak fyziologický, tak psychický. Právě ona závrať nás vystaví jistému stavu omámení – až transu – jenž je pro nás do jisté míry slastí. Člověk tak dobrovolně vystupuje z jisté, stabilní reality a vstupuje do stavu nejistoty a chaosu, kde se obraz jeho skutečnosti – na vymezený čas – vytrácí. I přesto, že člověk v *ilinx* propadá zmatku, zvláštní křeči, někdy až s neúnosným pocitem nevolnosti, tak se přesto vrací na atrakci, aby znovu prožil slastná muka. Diváci se radují ze smrtelné úzkosti obětí, kteří se odhodlali čelit vlastnímu strachu, a povzbuzují tak celkovou herní povahu této kategorie. Jak divák, tak i hráč vyhledává chvilkovou paniku smyslů, a do jisté

⁸⁶ Tamt., str. 38.

⁸⁷ Tamt., str. 43.

míry tak překonává sebe sama. Platí, že obecná charakteristika kategorie *ilinx* v sobě nese základní rysy hry; svobodu vstoupit či vystoupit z hry, přesně dané meze hry a odnětí od reality.⁸⁸

Všechny herní kategorie se dále strukturují na dva póly – *padia* a *ludus*. Na jedné straně panuje živel volné improvizace, rozjařenosti, povyražení, fantazie – *paidia*. Kořen slova *paidia* obsahuje význam „dítě“. *Paidia* je výraz, který zahrnuje spontánní jevy herního instinktu. Je to stav pocitu štěstí z nenucené reakce, který se jeví prvně jako hmatový impuls, jako například ochutnávání, očichávání nebo pouštění předmětů na zem. Na druhé straně panuje *ludus*, kde vládne vynalézavost, vypočítavost a disciplína. Do her zanáší *ludus* závazné konvence, které hráčům staví do cesty více překážek, a vyžaduje tak tvrdé práce, trpělivosti a vůle k vítězství. Člověk tak uspokojuje jak jistou touhu po uvolnění, tak i jeho potřebu překonávat překážky, bez nároku na výhru. Proto do kategorie *ludus* spadají takové hry, které jsou příklady morálních a intelektuálních hodnot každé kultury. Stručně řečeno, hlavní aspekt *paidia* tkví v absenci pravidel a řádu, naproti tomu *ludus* zastává určité hranice hry, jako jsou pravidla a vymezení, kterým se podrobuje.

Caillois primárně odkazuje na vliv herních principů na společnost a způsoby, jakým se v těchto principech zrcadlí sám civilizační pokrok. Hra v jeho podání prosazuje abstraktní a ideální struktury, které jsou modely pro instituce a určující vzorce chování. Hra vybízí k prosazení nauky sebeovládání v reálném životě, učí nás přijímat výhry i prohry, mobilizuje lidské přednosti píle a odvahy. Herní principy mohou tedy v jistém smyslu být podklady lidské výchovy a jsou v našich každodenních životech přítomny více, než se na první pohled může zdát.

⁸⁸ Tamt., str. 46-48.

2.3 Hra, maska a závrat'

Ve fenomenologickém pojednání Eugena Finka jsme se v této práci mohli dočíst o momentu zakuklení – o masce – jakožto kouzelném propojení kultického člověka s vyššími silami. Maska, jak jsme se dočetli, byla pro archaickou společnost stěžejním, symbolickým prvkem kultického rituálu – kultické hry – a souběžně se tak stala nedílnou a formující součástí archaického člověka a společenství jeho kultu. Obdobně i autor Caillois v knize, *Hry a lidé*, představuje masku jako jisté okouzlení, příbuzné charakteristickým rysům hry. Dodává tak její působnosti zcela novou podobu, výstižnou její sociokulturní úlohou. V této kapitole se pokusíme ukázat, jakým způsobem se propojují fenomény masky a závratě, a jakým způsobem spoluvytváří dynamiku společnosti.

Nejprve se vrátíme ke kategorizaci her dle Cailloise. Téměř všechny kategorie, jež zmiňuje, jsou nám ve všedním životě známé. Soutěživý charakter her *agón* nebo náhodný charakter *alea* mohou být volně součástí naší reality, jelikož se nijak nestaví se do jejího rozporu. Zato princip závratě – *ilinx* – se zdá být na okraji každodenního života, jakoby z něj byl téměř vyloučen. Hry kategorie *ilinx* jsou totiž nezávislé na reálném světě. Jejich působení je omezené délkou chodu atrakce a zanechá po sobě pouze prchavé omámení, z něhož se člověk po skončení atrakce brzy zotaví.

Ilinx sebou nese jisté momenty, které na nás mohou působit až strašidelně. Čím prudší a agresivnější pocity závratě prožíváme, tím blíže se cítíme být pocitu nebezpečí dávno očekávané smrti. Takovým způsobem závrat' otrásá našimi životy. Jak čteme, dle Cailloise: „Navíc, závrat' působící otřesy, (...), odpovídají naší definici hry. Jsou krátké, přerušované, propočítané, nesouvislé, tak jako série utkání nebo partií. A konečně – jsou nezávislé na reálném světě.“⁸⁹

Hry z herní kategorie *ilinx* bývají z velké většiny situované na okraji běžného života, z něhož jsou odděleny časem a prostorem, jako je tomu například na poutích. Vedle reálného života tak utváří – prostorově a časově omezený – svět hry. Přestože se zdá, že jsou hry *ilinx* z praktického života dospělých téměř vyloučena, tak i nadále zaujímají důležitého kulturního místa a zájmu. Aby ve všedním životě našla *ilinx* své místo – vedle vážnosti ostatních fenoménů – musela nabýt *rovnocenného*, vážnějšího smyslu. Proto byla něčím nahrazena. Obdobné ostré pocity závratě, jenž na pouťovém kolotoči prožíváme, tak dnes běžně

⁸⁹ Tamt., str. 70.

hledáme a zprostředkováváme skrze výrazně agresivnější kolotoč – kolotoč návykových látek, jako je alkohol a jiné omamné látky. Neodolatelná přitažlivost k těmto slastem dokáže zmírnit i ten nejsilnější lidský pud, a sice pud sebezáchovy – jinak také strach ze smrti – na nějž, pro dosažení vzrušující rozkoše, násilným způsobem zapomínáme. Když se *ilinx* příliš podrobíme, opájíme se stavem neukotveného vědomí a dostaneme se do stavu jisté nakažlivé a mnohdy nevratné posedlosti. Proto jsou hry *ilinx* dodnes regulovány tak, aby příliš nepokoušely lidské instinkty, ale zároveň tak této herní kategorii daly možnost a prostor k její existenci.

Princip *ilinx* spolu s principem *mimikry* vládne hlavně v primitivních společnostech, nebo jak je nazývá Caillois – ve *společnostech vzruchu*. Už ve Finkově analýze jsme zmínili důležitost masky, která v kultovní společnosti zastává nejvyšší náboženské a magické důležitosti. Masky má zde symbolickou úlohu obranného štítu v boji proti zlým silám a obnovení a ochrany přírody a života lidí. Její síla se praktikuje skrze medicinmana, jenž se v rámci kultovního obřadu a svátečních rituálů převtěluje do nadlidských bytostí. Medicinman se v kouzlu masky až bezmezně ztotožňuje s nadlidskými mocnostmi, a pomalu se tak vzdaluje své podobě, od níž se odcizuje. Karty se obrací, a nyní se samotný medicinman stává středobodem obávaného zla a hrůzy. Závrať střídá předstírání a následují destruktivní účinky, nejen pro jedince, ale i pro celou tamější obec.⁹⁰ Celá situace je představením a závratí, pro medicinmana je ztrátou vědomí a závěrečnou amnézií. hra, z níž je těžko návratu, protože člověk podléhá představě, že si pravidla svého života – *pravidla hry* – určuje zcela libovolně sám.

Oba principy, *mimikry* i *ilinx*, existují v doméně bez pravidel. *Mimikry* předpokládá vědomí přetvářky hráče, zatímco *ilinx* se snaží veškeré vědomí potlačit. V jejich vzájemné kombinaci tak dochází k zajímavému rozdvojení osobnosti hráče. Může takováto úvaha znamenat, že kombinace kategorií *ilinx* a *mimikry* jsou ve své podstatě principiálně destruktivní? Je tedy oprávněné, že by *hra* měla zůstat jako okrajový fenomén? Naopak. Uvnitř každé herní kombinace je totiž vždy jedna kategorie vskutku tvořivá. V tomto případě je to kategorie *mimikry*. Zákon *ilinx* je zde pustošivou silou. Ve společnostech, kde jejich kombinační kategorie vládne, je důležité sílu *ilinx* neutralizovat, a nastavit tak mezi principy jistou rovnováhu. Východisko se jeví v okamžiku, kdy začne být moment představení důležitější nežli trans. Takovéto rovnováhy se docílí jedině tehdy, kdy hra vzbudí odezvu, a

⁹⁰ Tamt., str. 104-110.

té se dostaví jedině ve společnosti, protože: „Hry vyžadují pozornou a sympatizující přítomnost.“⁹¹ V tomto duchu se otevírá sféra divadelního umění nebo opery a vznikají různé lidové svátky.

Vláda principů *mimikry* a *ilinx* se vytrácí: „...kdy lidský duch dospívá k pojmu *kosmos*, to jest k představě trvajících vesmíru podřízeného řádu, v němž neplatí zázraky ani se nekonají proměny.“⁹² Maska se v primitivní společnosti institucionalizuje a postupem času tak dochází ke zrodu dnes známé civilizace, založené na doménách pravidelnosti, nutnosti a míry. Vznikají funkce pravidel hry hierarchizované společnosti v rozmachu principů *agón* a *alea*. Oproti společnostem vzruchu je Caillois nazývá *společnostmi propočtu*. Představují společnosti řídicí se byrokratickým systémem, úřednictvím a jurisdikcí, kde jsou lidské činy neustále podřízeny pevným a kontrolovaným normám. Panuje zde společenská smlouva v kompromisu, která principem soutěživosti vyrovnává úděl dědičnosti ve společenství.⁹³

Zdá se, že u *společnostech vzruchu*, kde panuje princip předstírání a závratě, zajišťují oba principy intenzitu, a tím i do jisté míry soudržnost kolektivního života. V primitivní společnosti je vždy jeden z principů východiskem a druhý vyústěním. Svátky a obřady v přítomnosti masek činí ze sdílené závratě tmel kolektivní existence. Podoba politických a náboženských institucí je tak v těchto společnostech často založena na prestiži, získané díky opojení rituálních obřadů.⁹⁴ Závrať se zde jeví – paradoxně k její nestabilní konzistenci – jako jistá opora společnosti.

Pevnost jasně vymezených herních pravidel rovněž dodává lidským instinktům řád, a je tak stvořitelem jejich institucionální existence. Ostatně, všechnu zkázu her – a *lidského ducha* v nich – zapříčiní jedině opuštění základních herních konvencí a principů. Herní struktury lidským instinktům stanoví určité kultivace a umocňují imunizaci lidské duše vůči jejich nepředvídatelnému a mnohdy neblahému nebezpečí. Lidský instinkt – jako je soutěživost, pokoušení osudu, umění předstírání a hon za stavem závratě – se tak v řádu pravidel dokáže formovat do takové podoby a úrovně, kdy přebírá úlohu stabilizace a rozvoje kultur.

⁹¹ Tamt., str. 61.

⁹² Tamt., str. 123.

⁹³ Tamt., str. 102.

⁹⁴ Tamt., str. 104-105.

Hra je v tomto smyslu neodmyslitelným sociokulturním fenoménem, protože nás nejenom chrání před vlastními pudy instinktů – před možnou sebedestrukci – ale zároveň zcela nenuceným způsobem utváří řád v prostředí společnosti. Obdobně tak, jako řád světa – *kosmos* – o němž jsme se v díle Finka, *Hra jako symbol světa*, dočetli.

2.4 Kultura jako hra

Tato kapitola se bude soustředit na kulturní význam hry, respektive na samotný původ kultury ve hře. Kultura sice předpokládá lidskou společnost, avšak všechny rysy hry se objevují už i ve světě zvířat. Existenci hry tak nemůžeme popřít.⁹⁵ Kultura se vynořuje a formuje v herním naladění. Čím více je hra schopna otrást životy jedince či skupiny, tím více se stává kulturou. Proto hra zastává důležitou kulturní funkci.

Pojmu, *kultura*, rozumíme dle německé filosofie jako charakteristice hodnot, které přispívají ke zdokonalení a kultivaci člověka. Immanuel Kant považoval kulturu za: „(...) schopnost člověka chovat se v souladu s cíli, které si stanovil.“⁹⁶ Za ultimátní cíl kulturního vývoje Kant považoval stvoření fyzicky a mravně dokonalé osobnosti. S jistou modifikací Kantova postoje přichází německý dramatik a básník Friedrich Schiller, jehož koncepce smyslu kultury spočívala v: „(...) nastolení harmonického souladu mezi fyzickou a mravní přirozeností člověka.“⁹⁷ Hra je ve společnosti nezbytná pro svůj význam, pro své projevovalé hodnoty, duchovní a sociální vazby, které vytváří.

Pojetí kultury, jakožto *uvědomělé hry*, vychází z práce holandského kulturního historika, Johana Huizingy, a jeho významného díla, *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, jehož první vydání vyšlo již v roce 1938. Jak sám Huizinga uvádí: „Kultura nemůže existovat bez jistého dodržování hravého postoje.“⁹⁸ Hra v pojednání Huizingy je vnímána jako:

„(...) svobodné jednání, které je míněno ‚jen tak‘ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užítku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a

⁹⁵ Huizinga, 1971, str. 9-11.

⁹⁶ Soukup, 2011, str. 21.

⁹⁷ Tamt., str. 21.

⁹⁸ Huizinga, 1990, str. 289.

vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.“⁹⁹

Huizinga zde vymezuje zásadní strukturální aspekty hry – pravidla hry, svobodné jednání ve hře a časoprostorové vymezení hry. Tyto aspekty budou těžištěm následujícího pojednání o způsobech, jakými kultura vzniká ve hře.

Pravidla hry jako pravidla společnosti – Pravidla, jimiž se v životě řídíme, ve hře neplatí: „V oblasti hry neplatí zákony a zvyky obyčejného života.“¹⁰⁰ Hra nás tímto způsobem neustále obklopuje zvláštním tajemstvím, kdy se odpoutáváme od obyčejného života. Až do období vydání knihy *Homo ludens* se na hru nahlíželo jako na užitečnou biologickou funkci, tudíž jako na jistý živočišný instinktivní nácvik při obstarávání potravy a funkci pro přežití¹⁰¹. Na lidské úrovni si pak člověk osvojil tyto možnosti a zformuloval je do aktivit s určitými pravidly. Lidské činnosti se postupně vymanily z praktických souvislostí a vytvořily nové významy, které jsou zrovna herního původu.

To, co má biologický původ – a to vše, co z něho vzniká – ve společnosti dále přerůstá v kultivační aktivitu každé kultury. Dle amerického sociologa a profesora T. S. Henrickse hra tvoří prostor pro uskutečnění skupinové soudržnosti – skrze společenský souhlas a uznání kolektivních pravidel – a udává ji tak jedinečnou jednotu a účel.¹⁰² Uspokojení z formy těchto aktivit úzce závisí na respektování pravidel v čase a v prostoru, v nichž se odehrávají. Dojde-li k porušení této formy, tedy k porušení herních pravidel, tak se činnost narušuje a hra se hrouští. Aby mohly aktivity nejlépe plnit své funkce, musí být řízeny pravidly.

⁹⁹ Huizinga, 1971, str. 20.

¹⁰⁰ Tam., str. 19.

¹⁰¹ Prostřednictvím takzvaných *metabolických teorií* vědci v osmdesátých letech hru popisovali jako jistou zvířecí funkci pro uvolnění nadbytečné energie. To je teorie anglického filosofa Herberta Spencera. Studia herního chování u primátů však později ukazuje důležitost hry pro její sociální funkci. Například i dodnes významný švýcarský psycholog, Jean Piaget (1896-1980), si všiml úzkého propojení mezi zvířecí a lidskou hrou. Od té doby se formují studie o lidském vývoji pomocí funkce hry jakožto vzorce chování pro budoucnost jedince, které ztvárnil například právě Jean Piaget anebo Karl Groos (1861-1946). Srovnej Letová, 2021.

¹⁰² Henricks, 2015, str. 170.

Již v raných spisech Platóna se můžeme dočíst o důležitosti stanovení herního – životního – řádu. V knize K. R. Poppera, *Otevřená společnost a její nepřátelé*¹⁰³, čteme ze Svazku I., *Platónova zařikávání*:

„Nejdůležitější je, aby nikdo nikdy nebyl nepodroben nadvládě, ani muž ani žena, a aby ničí duše nebyla zvyklá, ani ve vážném jednání ani při hrách, že by člověk něco dělal samostatně, jak ho napadne, (...). Jedním slovem, je třeba zvykáním naučit duši, aby nepomýšlela na to, ba aby vůbec nebyla schopna dělat něco nezávisle na ostatních...“¹⁰⁴

Dodržování řádu ve společnosti v rámci stanovení pevných pravidel dále určuje, že se herní činnost stává opakovatelnou a nabývá pevné podoby, jako *kulturní forma*, jenž může být tradicí předávána dalším generacím. V dalším svazku platónských spisů, *Zákony*¹⁰⁵, se dokonce dočítáme o pravděpodobnosti, která stanoví, že pokud bude dítě dodržovat pravidla hry – a pokud budou pravidla v průběhu hry stále platná – bude dítě taktéž v dospělosti dodržovat zákony obce.¹⁰⁶ Respektování pravidel v rámci lidských činností se jeví jako důležitý a výchovný prvek v uskutečňování kultivace společnosti. Uspořádanost řádu a pravidel však musí mít takové formy a meze, aby z lidské činnosti nezmizel pocit *napětí*. Huizinga napětí popisuje jako nejistotu a naději. Napětí je herním prvkem, který tímto způsobem ve hře otevírá nové možnosti pohybu, změny a vzniku nového. Při napětí je chtěno, aby se *něčeho dosáhlo*, aby se něco podařilo. A k tomu je třeba řádu a pravidel. Hra tak do nedokonalého světa vnáší dočasně omezenou dokonalost.¹⁰⁷

Odtud vede cesta k formování aktivit, jež se mění v umění. Umění běžně hodnotíme z *estetického* hlediska.¹⁰⁸ Používáme slova, jimiž označujeme účinky *krásky*, jako například: *napětí*, rovnováha, kontrast. Hra upoutává všechny naše smysly stejně, jako umělecká tvorba. Hra nás umí okouzlit tak, jako nás okouzlí *krásné* umělecké dílo, ačkoli nás ohromí

¹⁰³ POPPER, Karl R. *Otevřená společnost a její nepřátelé. I, Platónovo zařikávání. 2.*, revid. vyd. Praha: Oikoymenth, 2011.

¹⁰⁴ Popper, 1995, str. 19.

¹⁰⁵ PLATÓN. *Zákony. 1. vydání.* Praha: Nakladatelství Československá akademie věd, 1961.

¹⁰⁶ Platón, 1961, str. 798.

¹⁰⁷ Huizinga, 1971, str. 17.

¹⁰⁸ Zajímavé pojednání o estetické výchově zpracoval Friedrich Schiller ve spise *Listy o estetické výchově*. Jeho dílo se zabývá důležitostí člověka a jeho výchovy. Schiller byl toho názoru, že právě umění člověka vychovává a kultivuje. Důležitý je zde, jak jej Schiller nazývá, *puď hravosti*, jakožto projev lidské svobody. Člověk je nejvíce svobodný ve volném projevu – tedy v projevu herním, který se uskutečňuje právě v oblasti umění. Srovnej SCHILLER, Friedrich. *Estetická výchova. Z originálu přeložil Josef Hruša. 2.* vydání. Olomouc: Votobia, 1995.

jedině natolik, nakolik bude v souladu s pravidly pro uskutečnění jeho tvorby. Pokud totiž například básník píše bez rýmu a rytmu, nehraje tak zcela *podle pravidel*. Proto hra i umění v tomto způsobu patří do oblasti *estetická*.¹⁰⁹

Všechny činnosti, které se časem stávají náležitou součástí každé kultury, musí být vymezeny pravidly. Platí to i pro rituální a kultovní obřady, kde se opakují různé tance, hudba i zpěv. Jinak je tomu v *mimetických* hrách, kde vládne princip napodobování a volné improvizace. Funkci pravidel zde nahrazuje stav „*jako by*“. Jde o vědomou iluzi, která je ve hře motivací hráčova výkonu. Iluzorní charakter hry jej vyděluje z běžného života a tím zároveň dává prostor vzniku kulturním institucím, jako například divadlu. Herní kvality řádu a napětí tak posilují performativní charakter kulturních aktivit. Protože, jak uvádí i Fink: „Právě vázanost na herní pravidlo, které již platí, se prožívá namnoze s plnou radostí a kladně.“¹¹⁰

Časoprostorové vymezení hry, jak hra přežívá lidské dějiny – Lidská hra je vyhraněna určitým časem a prostorem, ve kterém se uskutečňuje. Začíná a končí dohodnutým signálem a děje se ve specifickém herním poli, ať už je to hrací stůl, hřiště či soudní dvůr. Zákonitosti všedního života jsou v prostoru hry nahrazeny přesnými pravidly, které je třeba v tomto duchu akceptovat. Přestože je hra činností vykonávanou uvnitř pevně stanovených časových hranic, je v tomto smyslu své kontinuity jak časově vymezená, tak v čase *ne-konečná*. Již odedávna jsou totiž hry rozšířené po celém světě a vždy byly přímo nedílnou součástí základních institucí každé společnosti. To, co se změnilo, nebyla jejich podstata, ale společenská funkce, která změnila nebo znovu utvořila jejich politický, či náboženský význam.¹¹¹ Z tohoto důvodu, dle Huizingy, usuzujeme: „Je to kultura, která se vyvíjí ze hry. Hra je svoboda a invence, fantazie a disciplína zároveň.“¹¹²

Je velice neskonné určit, kam až sahá původnost hry, a jestli je vůbec dohledatelná. Hry na sebe berou tisíce podob, ale přesto vykazují stálou kontinuitu. Hry se vytvoří, zmizí a znovu se vynoří ve stejné formě, avšak zcela nové podobě. Je tomu tak, poněvadž svody každé hry působí zvláštní univerzálnosti principů, pravidel, nástrojů a výkonů. Stálost a univerzálnost se navzájem doplňují. Jisté vymezené stálosti hry prozrazují kulturní priority, zvyklosti a odrážejí jejich pověry.¹¹³ Například šnek, kterého skáčou děti, má ve starověku význam

¹⁰⁹ Tamt., str. 17.

¹¹⁰ Fink, 1992, str. 21.

¹¹¹ Tamt., str. 78.

¹¹² Tamt., str. 77.

¹¹³ Caillois, 1998, str. 97.

labyrintu, jakožto symbolu cesty k vyústění lidské duše. Příchod křesťanství pak zaměnil obrys šneka za obrys baziliky, a symbolizoval tak cestu duše do spasného *Nebe*. V dnešní době se význam šneka – později baziliky – transformoval do obrysu panáka. Ve všech případech však přetrvalo to nejdůležitější, a sice bytostná setrvalost těchto her.¹¹⁴

Oblíbené hry dané kultury vykreslují obraz dané společnosti a přispívají k vystižení jejich mravních a intelektuálních rysů. Čím více obratnosti, znalosti, odvahy a síly hra vyžaduje, tím větší přínos má pro duchovní život, a tím více se stává opakující se formou, v níž kultura vyrůstá. V různých oblastech kultury, v rámci práva, války, vědění, básnictví, i hudby, se primárně setkáváme s *agonálním* herním principem, který dále ztvárňuje formu působnosti kulturních oblastí.¹¹⁵ V každé společnosti se totiž časem jeho působení setkáme s protiklady nadbytku a chudoby, bezvýznamnosti a slávy či moci a otroctví. Herní princip *agón* je esence kulturní časové dynamiky, čímž také zatěžuje její minulost formou kulturního dědictví.¹¹⁶

Ovšem to, co je v principu *agonální*, musí být postaveno na principu rovnosti. Hra v toto smyslu nabízí abstraktní struktury, v nichž má soupeření jakousi ideální podobu, a utváří tak model pro institucionalizaci vzorců chování. V takovém herním principu se rodí základ raných forem demokracie.¹¹⁷ Jelikož, jak institucionální, tak i kolektivní stránka života spočívá ve stálé rovnováze mezi principy *agónu* a *alea*. Šance k úspěchu je zrovnoprávněna principem náhody a příznivého osudu, jenž se dostane tomu, kdo si jej nejvíce zaslouží.¹¹⁸ Narození je v tomto smyslu jako závazný los vesmírné loterie. Ale v zásadě je to duch soutěživosti, jenž v čase utváří jeho hodnotu.¹¹⁹ I v tomto smyslu hra tvoří a zcela přežívá lidské dějiny.

Svobodné jednání – Oproti tíze, kterou pociťujeme v práci, boji a v lásce se hra jeví jako příležitost pro čiré plýtvání času, protože ve hře v zásadě nevytváříme žádné produkty a hodnoty. Hra se tak jeví jako nevážnost, jako okrajový fenomén, ale paradoxně, právě díky její dvojznačné povaze, kdy vytváří uzavřený prostor, kde se prolíná skutečnost s neskutečností, nabývá vážného smyslu. Spontánnost, jakožto základní rys hry, je motivem naprosté uvolněnosti, s jakou se hře oddáváme. Hra se tak jeví jako nevážnost, jako okrajový

¹¹⁴ Tamt., str. 98.

¹¹⁵ Tamt., str. 131.

¹¹⁶ Tamt., str. 131.

¹¹⁷ „Pokrok demokracie spočívá právě ve spravedlivé konkurenci, v rovnosti práv, dále v relativní rovnosti podmínek, která podstatně pomáhá uvést ve skutek rovnost lidí před právem, jakkoli zůstává častěji spíše abstraktní nežli funkční.“ Srovnej Caillois, 1998, str. 125.

¹¹⁸ Caillois, 1998, str. 128-130.

¹¹⁹ Tamt., str. 126-127.

fenomén, ale paradoxně, právě díky její povaze, nabývá ve svém omezeném prostoru vážného smyslu. Jestliže je hra svobodným jednáním, a teprve ve hře zakoušíme mnohé možnosti naší svobody, tak je herní prostor jedinečným místem, kde se člověk stává nejvíce člověkem. Friedrich Schiller o projevu lidské svobody ve hře, píše: „Neboť, abych to konečně najednou vyklopil, člověk si hraje jen, kde je v plném významu slova člověk, a je jen tam celý člověk, kde si hraje.“¹²⁰

Na jedné straně hra není zcela svobodným jednáním, protože se musí pohybovat v mezích pravidel. Herní pravidla však udávají projevování lidské svobody jistou formu, v níž se uskutečňuje. Pocit volnosti, který ve hře vzniká, je umocněn vymezeností herního světa. Je důležité dbát na to, aby naše rozhodnutí, jež ve hře uskutečňujeme, neměla bezprostřední vliv na skutečnost mimo dějiště hry, protože našimi skutky rovněž neustále uskutečňujeme i sama sebe. Člověk totiž žije v obrazu takové skutečnosti, které sám rozumí. Pokud se však odpoutá od racionálního rozlišení skutečnosti sociální reality a reality hry, může to mít až skutečně devastující následky. Jak uvádí Fink: „Hra v sobě může skrývat jasný apollinský moment svobodné svébytnosti, ale také temný dionýský moment panického zřeknutí sebe sama.“¹²¹

V případě, že se člověk hře příliš poddá, dojde nejen k destrukci a devalvací řádu hry, ale rovněž ke ztrátě jisté sociální formy vlastní identity. Takováto skutečnost je pro Huizingu ovšem předurčením konečného zániku každé kultury. Vrátime-li se k pojednání Friedricha Schillera, tak zjistíme, že kultura má tedy v tomto smyslu dvojitý úkol: „za první ochraňovat smyslovost před jejím uchvácením svobodou a za druhé ochraňovat osobnost před silou citů. První úlohu plní rozvíjením schopnosti cítit, druhou úlohu plní rozvíjením rozumu.“¹²² Prostředek, který dokáže nastavit takovou harmonii, posílit individualitu člověka a naplnit tak cíl kultury, je podle Schillera svět *umění*. Ve světě umění však jasně dominují dva hlavní herní principy, které Huizinga představuje jako principy zápasu a představování: „Hra je zápasem o něco, nebo představování něčeho. Obě tyto funkce se mohou též sloučit, takže hra pak představuje zápas *o* něco, nebo je soutěží *o* to, kdo umí něco nejlépe reprodukovat.“¹²³ Zápasí se nejenom o slávu a čest, ale rovněž a podstatněji, *o* pocit napětí, risku a nejistoty.

¹²⁰ Schiller, 1995, str. 109.

¹²¹ Fink, 1992, str. 25.

¹²² Soukup, 2011, str. 21.

¹²³ Huizinga, 1971, str. 20.

To jsou prvky, které určují důležitosti hry. Avšak takový postoj není nutností. Člověk si hraje jen tehdy, když má na hraní *čas*. Až když se hra stává kulturní funkcí, tak se v její souvislosti objevují pojmy úkolu, nutnosti či povinnosti. Hra se tak obrací ve vážnost a vážnost ve hru. Do té chvíle však platí, že hra: „je svobodnou: hra je svoboda.“¹²⁴

Dosavadní rozvaha *kultury a hry* ukázala, že hra do jisté míry působí ve všem, co na světě existuje. Nakonec rozumíme, že nejde tolik o to, jaké místo hra zaujímá mezi kulturními jevy, ale nakolik má kultura sama charakteristické rysy hry. Hra není kulturní jev, nýbrž určitá kulturní funkce, která udává všednostem lidského života svůj zvláštní smysl. Jak vystihuje Huizinga: „Kultura se nerodí jako hra, ani ze hry, spíše ve hře.“¹²⁵

¹²⁴ Tamt., str. 15.

¹²⁵ Tamt., str. 73.

Závěr

Filosofické i sociokulturní pojednání o fenoménu hry dokázalo její nepostradatelnost a výjimečné postavení v lidském životě. Hra se díky své jedinečné povaze, uvolněnosti a lehkosti staví do protikladu k ostatním činnostem člověka. Oproti ostatním, vážným fenoménům, jako je láska, práce a boj, člověk ve hře nejedná za žádným dalším účelem. Hraje si s jistou lehkostí, protože ve hře odhazuje svou minulost a přestává být poháněn věčným *futurismem* svého jednání. Hra je totiž sama o sobě bezúčelná a nevytváří žádné hodnoty, jelikož smysl hry leží v hraním samotném.

Filosofické pojetí fenoménu hry dle Finka ukazuje hru jakožto důstojný předmět filosofického zkoumání, protože právě její herní povaha určitým způsobem odkrývá složitý vztah člověka a světa. Fink uvádí, že ve vyhraněném prostoru hry dochází ke střetu *skutečného* světa s iluzorním, *neskutečným* světem hry. Člověk ve světě hry jedná v médiu *zdání*. Právě oblast zdání je charakteristickým momentem lidské hry. Lidské činnosti tak ve hře probíhají v módu *jakoby*, což je důvodem, proč člověk právě ve hře zakouší veškeré možnosti lidské svobody. Na omezený čas tak smí odhodit břímě své zodpovědnosti z reálného světa.

Metafyzický výklad hry se dle Platóna jeví jako jasná kritika důležitosti fenoménu hry. Platónský výklad popisuje hru jako napodobeninu, *mimésis*, a shazuje tak její důležitost mezi ostatními fenomény. Finkova analýza hry však dokázala nedostatečnosti tohoto výkladu, přičemž primárně vychází ze strukturální rozdílnosti hry a obrazu. Proti Platónskému výkladu Fink zdůrazňuje neskutečný moment hry, který v tomto případě metafyzika nesprávně upozadila.

Ve snaze o navrácení pozitivního světla na fenomén hry se tak Fink vrací k pramenům její původnosti. Fink představuje kultickou hru, která představuje fenomén *masky* jakožto nejvyššího, symbolického prvku tehdejšího společenství. Ačkoli Fink představením kultické hry dokazuje její důležitosti, tak zcela nevypovídá o samotné původnosti hry. Až do této fáze analýzy byla totiž hra interpretována ve vztahu k jinému jsoucnu.

Svět hry se však neváže k jinému jsoucnu, nýbrž svou povahou sahá daleko za tyto vztahy. Člověk je nitrosvětské jsoucnu, které se rozumově obrací ke všemu, co jej obklopuje. Žije v otevřenosti pro svět a k tomuto světu se vztahuje. Svět je pro Finka charakteristický svou bezdůvodností, bezúčelností a je místem všeho vznikání a zanikání. Svět je tedy celek

skutečného i neskutečného, jenž prosvítá všemi jsoucnými, a vyjevuje se nám právě v médiu zdání hry. Hra je dějištěm *ekstatické* vztaženosti člověka ku světu. Člověk se ve hře otevírá myšlence veškerenstva, protože si uvědomuje svou bezdůvodnost, a je tak schopen transcendovat sám sebe. Hra se ve Finkově konečném podání stává kosmickým symbolem světa, ve kterém se člověk otevírá celku světa. Hra se tak jeví jako původní fenomén lidské existence, stejně tak původní, jako je smrtelnost, láska, práce a boj.

Sociokulturní perspektiva fenoménu hry ukázala její důležitosti v rámci funkce, kterou hra ve společnosti dodnes zaujímá. Strukturální rozdělení her dle Cailloise ukázalo, jaký vliv mají určité herní kategorie na zrod a vývoj dané kultury. Základní rysy hry, jako je svobodné jednání ve hře, pravidla hry a její časoprostorové vymezení spoluvytváří dynamiku společnosti. Tyto herní rysy jsou tedy vzorce lidských hnutí a udávají vzniku různým institucionálním sférám lidské společnosti. Huizingovo pojednání o hře dále dokládá původnost kultury ve hře a její herní charakter. Hra je mnohem starší než kultura, proto původnost kultury náleží hře. Ve všech případech je hra svobodným jednáním, prostoupena nejistotou a napětím. Hra udává společnosti řád, a proto je pro soudržnost každého společenství třeba jasně daných pravidel. Z toho vyplývá, že všechny zásadní rysy hry a jejich působení přináší do dění obyčejného lidského života dočasnou dokonalost.

Seznam použité literatury

CAILLOIS, Roger a Nina VANGELI. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, 215 s. ISBN 80-902482-2-5.

FINK, Eugen a Jakub ČAPEK. *Bytí, pravda, svět: předběžné otázky k pojmu "fenomén"*. Praha: Oikoymenh, 1996, 141 s.

FINK, Eugen, Eugen FINK, Věra KOUBOVÁ, Jan ČERNÝ a Pavel KOUBA. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, 61 stran; 18 cm. ISBN 80-204-0224-1.

FINK, E.: *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. 268 s. ISBN 80-202-0410-5

HENRICKS, Thomas, S. *Play and the Human Condition*. University of Illinois Press, 2015. *JSTOR*. Dostupné z <http://www.jstor.org/stable/10.5406/j.ctt1hd18v5>.

HUIZINGA, Johan, Jiří ČERNÝ, Jaroslav VÁCHA a Josef TÝFA. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, 226 stran, 1 strana;.

HUIZINGA, Johan, Viktor KRUPA, Vojtech KOPČAN a Ivan MOJÍK. *Jeseň stredoveku: Homo ludens*. Bratislava: Tatran, 1990, 376 s; 24 cm. ISBN 80-222-0211-8.

KANT, Immanuel, Jaromír LOUŽIL, Jiří CHOTAŠ, Ivan CHVATÍK, Jan KUNEŠ a Milan SOBOTKA. *Kritika čistého rozumu*. Druhé, upravené vydání. Praha: OIKOYMENH, 2020, 685 stran: 1 faksimile; 22 cm. ISBN 978-80-7298-301-8.

LETOVÁ, Eliška. *Hravé chování rodičů s potomky ve fylogenetickém srovnání*. Praha, 2021. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Katedra psychologie. Vedoucí práce Špinka, Marek. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/136572>

NIETZSCHE, Friedrich, Otokar FISCHER, Ludvík SVOBODA a František MUZIKA. *Tak pravil Zarathustra: kniha pro všechny a pro nikoho*. Vydání šesté, v Odeonu druhé. Praha: Odeon, 1968, 320 s.

PATOČKA, Jan, Ivan CHVATÍK a Pavel KOUBA. *Péče o duši: soubor statí a přednášek o postavení člověka ve světě a v dějinách. II, Stati z let 1970-1977, nevydané texty a přednášky ze sedmdesátých let*. Praha: OIKOYMENH, 1999, 398 stran; 21 cm. ISBN 80-86005-91-7.

PLATÓN: *Ústava*. Praha: Svoboda - Libertas, 1993. 523 s. ISBN 80-205-0347-1.

PLATÓN. *Zákony*. 1. vydání. Praha: Nakladatelství Československá akademie věd, 1961

POPPER, Karl R. *Otevřená společnost a její nepřátelé. I, Platónovo zařikávání. 2.*, revid. vyd. Praha: Oikoymenh, 2011. ISBN 978-80-7298-272-1.

SCHILLER, Friedrich. *Estetická výchova*. Z originálu přeložil(a) Josef Hruša. 2. vydání. Olomouc: Votobia, 1995. 218 s. Malá díla. ISBN 80-85885-67-0.

SOKOL, Jan. *Malá filosofie člověka a slovník filosofických pojmů*. 4. rozš. vyd., ve Vyšehradu 2. Praha: Vyšehrad, 2004, 391 s. ISBN 80-7021-713-8.

SOUKUP, Václav. *Antropologie: teorie člověka a kultury*. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-432-8.