

**UNIVERZITA KARLOVA**  
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ



**Fenomén hry ve filosofii**

Bakalářská práce

Vedoucí práce:

Mgr. Taťána Petříčková, Ph.D.

## **ČESTNÉ PROHLÁŠENÍ**

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 25.06. 2024

.....

Podpis

## **PODĚKOVÁNÍ**

Ráda bych tímto poděkovala všem, jenž se nějakým způsobem podíleli na vzniku této bakalářské práce. Toto poděkování je věnováno především vedoucí mé bakalářské práce, paní Mgr. Taťáně Petříčkové, Ph.D., za její ochotu, trpělivost a cenné rady, které mi při psaní této práce poskytovala. Dále bych také chtěla poděkovat své rodině a blízkým za jejich podporu.

## **Anotace**

Tato práce, která nese název Fenomén hry ve filosofii, je zaměřena na filosofické pojetí hry, a to převážně z pohledu Eugena Finka. Ve své práci budu vycházet především z jeho děl *Hra jako symbol světa* a *Oáza štěstí*. Na začátku této práce se budu zabývat nejdříve obecným představením pojmu hra, jejím rozdělením a různými významy tohoto fenoménu. Další část bude věnována filosofickému pojetí hry a také tomu, jak hru vnímá Eugen Fink. V závěru práce se zaměřím na komparaci a zhodnocení jednotlivých pojetí a významů hry.

## **Klíčová slova**

Hra, filosofie, fenomenologie, Eugen Fink

## **Annotation**

This thesis, which is entitled *The Phenomenon of the Play in Philosophy*, focuses on the philosophical concept of play, mainly from the perspective of the author Eugen Fink. In my thesis I draw mainly on his works *Play as Symbol of the World* and *Oasis of Happiness*. At the beginning of this thesis, I deal first with a general introduction to the concept of play, its division and its various meanings. The next part is devoted to the philosophical conception of play and how Eugen Fink perceives play. At the end of the thesis, I focus on the comparison and evaluation of the different conceptions and meanings of play.

## **Key Words**

Play, philosophy, phenomenology, Eugen Fink

# Obsah

<b>Úvod.....</b>	<b>1</b>
<b>I. Vymezení fenoménu hry.....</b>	<b>3</b>
<b>1 Vymezení fenoménu hry ve filosofii.....</b>	<b>6</b>
1.1 <i>Koncepce hry Johana Huizingy.....</i>	<i>8</i>
1.2 <i>Koncepce hry Bernarda Suitse.....</i>	<i>11</i>
<b>2 Klasifikace her.....</b>	<b>13</b>
2.1 <i>Klasifikace her podle Rogera Cailloise.....</i>	<i>13</i>
2.2 <i>Klasifikace her podle Briana Sutton-Smitha.....</i>	<i>17</i>
2.3 <i>Srovnání klasifikací hry R. Cailloise a B. Sutton-Smitha.....</i>	<i>19</i>
<b>3 Fenomén hry ve filosofii Eugena Finka.....</b>	<b>21</b>
3.1 <i>Eugen Fink: Oáza štěstí.....</i>	<i>23</i>
3.2 <i>Eugen Fink: Hra jako symbol světa.....</i>	<i>33</i>
3.2.1 <i>Kultovní hra.....</i>	<i>34</i>
3.2.2 <i>Světскost lidské hry.....</i>	<i>37</i>
<b>Závěr.....</b>	<b>44</b>
<b>Seznam použité literatury.....</b>	<b>46</b>

# Úvod

V rozsáhlém prostoru filosofického bádání existují určitá témata a koncepty, které překračují hranice jednotlivých oborů a nabízejí tak zcela jedinečnou perspektivu pro pochopení složitosti lidské existence. Jako jeden z takových konceptů, který je současně komplexní a všudypřítomný, lze označit fenomén hry. Hra, která je pevně ukotvena ve struktuře lidské zkušenosti, se stala předmětem úvah a zkoumání myslitelů napříč dějinami. Tato práce s názvem „Fenomén hry ve filosofii“ se na základě poznatků uznávaného filosofa a fenomenologa Eugena Finka vydává na cestu za poznáním hloubky tohoto konceptu.

Pojem hra je mnohotvárný a přesahuje rámec jeho běžného chápání coby volnočasové aktivity. Proniká do různých aspektů lidského života, od těch triviálních až po ty skutečně zásadní, projevuje se v rámci různých kulturních rituálů, uměleckého projevu, a to až po filosofické úvahy. Pronikneme-li do rozsáhlé oblasti hry, ukáže se, že její význam zdaleka přesahuje rámec pouhé zábavy; spíše nám odhaluje hlubší vhléd do podstaty skutečnosti, vědomí a lidské existence.

V této práci se budeme snažit odpovědět na klíčové otázky: *Proč je hra významným a důstojným předmětem filosofického zkoumání? A jakým způsobem Finkova filosofie hry přispívá k našemu chápání světa a lidské existence?* Struktura této práce je rozvržena tak, že začínáme obecným úvodem do pojmu hry. V této úvodní části procházíme různorodými podobami hry a vymezujeme její jednotlivé významy a rozdělení. Následně se pak v dalších částech zaměříme na filosofické aspekty hry a věnujeme se jedinečnému pohledu Eugena Finka. Nejenže tato práce odhaluje Finkovu konceptualizaci hry, ale také vysvětluje její zásadní význam pro naše chápání existence.

V průběhu této práce se zaměříme také na srovnání a posouzení různých pojetí a významů hry. Zaměříme se například na pojetí hry podle Johana Huizingy a Bernarda Suitse, které následně porovnáme. Stejným způsobem se budeme zabývat klasifikací hry z pohledu Rogera Cailloise a Briana Sutton-Smitha. Prostřednictvím této komparace se budeme snažit osvětlit různorodé perspektivy, jež různé filosofické směry a teorie nabízejí k fenoménu hry, a v konečném důsledku tak přispět k bohatšímu a hlubšímu pochopení tohoto mnohotvárného fenoménu.

Jádrem této práce je převážně dílo Eugena Finka, filosofa, jehož vhléd do povahy hry zanechal ve filosofickém diskurzu nesmazatelnou stopu. Opírajíc se především o jeho významná díla *Hra jako symbol světa* a *Oáza štěstí*, má tato práce za cíl vyložit Finkovo filosofické pojetí hry. Finkovo pojetí hry přesahuje hranice pouhého povrchního zkoumání a zabývá se významem hry jakožto symbolu, její funkcí při utváření našeho chápání světa a jejím možným potenciálem coby oázy štěstí v lidské zkušenosti.



# I. Vymezení fenoménu hry

V samém jádru naší lidské zkušenosti se skrývá fenomén, který je všeobecně znám, ale zároveň je velmi komplexní – hra. Než se však pustíme do hlavní části této práce, která je vedena filosofickými postřehy Eugena Finka, je nezbytné, abychom tuto práci uvedli obecným představením pojmu, kterému se tato práce věnuje: hře. Pojem *hra* může na první pohled evokovat představu různých soutěží nebo volnočasových aktivit. Podstata hry však tyto prvotní asociace výrazně přesahuje. Kulturní historik Johan Huizinga ve svém významném díle *Homo Ludens* například definuje hru jako dobrovolnou činnost vykonávanou za určitých pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale zcela závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí, radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“.<sup>1</sup> Jak jistě víme, hra může mít mnoho různých podob, jako jsou například pohybové aktivity, společenské hry či umělecký projev, a může se taktéž odehrávat v různých prostředích, ať už uvnitř, venku, nebo v dnešní době i online. Mimo rámec běžných činností mají hry také zásadní význam při utváření lidských zkušeností a projevů. Význam hry tkví zejména v tom, že dokáže stimulovat naši představivost, podporovat kreativitu a napomáhat jak fyzické, tak i psychické pohodě. Hra je rovněž považována za významnou součást vývoje dítěte, neboť dítěti umožňuje učit se novým dovednostem a vědomostem a zároveň přispívá k vytváření sociálních vazeb.

V oblasti psychologie se k pojmu *hra* přistupuje z různých perspektiv, z nichž každá nabízí jedinečný pohled na její povahu, funkce a význam pro lidský vývoj a život. Tato kapitola se zabývá definicí hry v psychologii, jejím porovnáním s filosofickými perspektivami a zkoumá přínos významných osobností psychologie k našemu chápání hry. Na základě zhodnocení těchto různých perspektiv se pokusíme objasnit mnohostrannou povahu hry a její význam v psychologické teorii.

Hra je v psychologii definována jako jedna ze základních lidských činností – hra, učení, práce – u dítěte smyslová činnost motivována především prožitky, u dospělých má hra závazná pravidla, cíl nikoli pragmatický, ale ve hře samé – hra je provázena pocitem napětí a radosti, které mají pozitivní důsledky pro relaxaci, rekreaci a duševní zdraví.<sup>2</sup> Tato definice

1 Huizinga, J.: *Homo Ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta. 1971, s. 33.

2 Hartl, P.; Hartlová, H.: *Psychologický slovník*. Praha: Portál. 2000, s. 195.

zdůrazňuje vnitřní motivaci a potěšení spojené s hrou, jakož i její úlohu pro kognitivní, emoční a sociální vývoj jedinců.

Ve srovnání s filosofickým pojetím hry, které často zdůrazňuje její kulturní, symbolický a ontologický rozměr, se psychologická definice hry zaměřuje spíše na její behaviorální a kognitivní aspekty. K poznání hry přispělo několik psychologů svými teoriemi, z nichž každý nabízí jedinečný pohled na její povahu a funkci.

Jednou z takových teorií je například *Piagetova teorie kognitivního vývoje*, která zdůrazňuje roli hry ve vývoji dětského myšlení. Jean Piaget, průkopník vývojové psychologie, zdůrazňoval význam hry pro kognitivní vývoj dětí. Podle této teorie děti procházejí různými stádii kognitivního vývoje, přičemž každé z nich se vyznačuje odlišnými způsoby myšlení a chápání světa. Konkrétně se jedná o tyto čtyři stadia: *senzomotorické stadium*, *předoperační stadium*, *stadium konkrétních operací* a *stadium formálních operací*.<sup>3</sup> V senzomotorickém stádiu (od narození do 2 let) se kojenci zapojují do jednoduchého opakovaného chování a začínají si osvojovat stálost předmětů – chápání, že předměty existují, i když jsou mimo dohled. Hra v této fázi zahrnuje senzorní poznávání, například uchopování předmětů, třesení hračkami a vydávání zvuků. Tyto činnosti pomáhají kojencům poznávat vlastnosti předmětů a vlastního těla. V předoperačním stádiu (od 2 do 7 let) se dětská hra stává více imaginativní a symbolickou. Děti se zapojují do hry na předstírání, při níž předměty nebo činnosti představují něco jiného, než doopravdy jsou. Prostřednictvím imaginativní hry si děti procvičují schopnost symbolického myšlení, rozvoj jazyka a sociálních dovedností. Když děti vstoupí do stadia konkrétních operací (7 až 11 let), jejich hra se stává více orientovanou na pravidla a strukturu. Baví je hry s jasně stanovenými pravidly, jako jsou stolní hry a sporty, při kterých se učí spravedlnosti, spolupráci a strategickému myšlení. Tento typ hry podporuje rozvoj logického myšlení, řešení problému a sociální kompetence. Závěrem, ve stadiu formálních operací (od 11 let), se dospívající zabývají více abstraktním a hypotetickým myšlením. Jejich hra může zahrnovat komplexnější hry, hraní rolí atd. Prostřednictvím těchto aktivit dospívající experimentují s různými perspektivami a rozvíjejí svou identitu. Je tedy zřejmé, že Piaget hru považoval za základní prostředek, jehož prostřednictvím děti zkoumají své okolí, experimentují s novými myšlenkami a osvojují si nové znalosti.

---

<sup>3</sup> Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Jean Piaget [online]. c2024 [citováno 8. 05. 2024]. Dostupný z WWW: <[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Jean\\_Piaget&oldid=23688196](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Jean_Piaget&oldid=23688196)>

S další významnou teorií přišel ruský psycholog Lev Vygotskij, který ve své *teorii sociokulturního vývoje* zdůraznil sociální a kulturní rozměr hry. Hlavní myšlenka jeho teorie spočívá v tom, že vývoj člověka není podmíněn pouze biologickými faktory, ale je ovlivněn také sociálním prostředím a interakcí s ostatními jedinci. Vygotskij předpokládal, že kognitivní dovednosti se rozvíjejí prostřednictvím společného učení a sdílení znalostí mezi jednotlivci.<sup>4</sup>

Psychoanalytik Erik Erikson navrhl teorii psychosociálního vývoje, která klade důraz na význam hry při řešení vývojových krizí. Podle něj hra dětem umožňuje zkoumat a experimentovat s různými rolemi a identitami, což napomáhá rozvoji jejich smyslu pro kompetenci, autonomii a identitu. Erikson také věří, že hra přispívá k formování zdravého ega a vytváření pozitivního sebepojetí. Vývoj osobnosti probíhá v osmi stádiích, přičemž každé z nich zahrnuje určitou vývojovou krizi, která může vést k osobnímu růstu, nebo ohrožení vývoje. Úspěšné vyřešení těchto krizí posiluje ego a vede k rozvoji ctnosti, zatímco nevyřešené krize ego oslabují.<sup>5</sup>

Tito psychologové poskytli cenné poznatky o úloze hry v lidském vývoji a k tomu zdůraznili její kognitivní, sociální, emoční a symbolický význam. Svými teoriemi přispěli k pochopení toho, jak hra utváří prožitky, vnímání a interakce jedince s okolním světem.

## 1 Vymezení fenoménu hry ve filosofii

---

4 KEY Trainings (2023). *Lev Vygotskij: Psycholog a jeho teorie kognitivního vývoje* [online]. 7.1. 2023 [cit. 2024-05-08]. Dostupné z WWW: <<https://keytrainings.cz/slovník/lev-vygotskij-psycholog-a-jeho-teorie-kognitivního-vývoje/>>

5 *Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Erik Erikson* [online]. c2024 [citováno 8. 05. 2024]. Dostupný z WWW: <[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Erik\\_Erikson&oldid=23077045](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Erik_Erikson&oldid=23077045)>

Hra ve svých nesčetných podobách zaujala pozornost filosofů napříč dějinami, od starověkých myslitelů až po ty současné. Hra ztělesňuje paradoxní kombinaci spontánnosti a struktury, svobody a omezení, chaosu a řádu. Prostřednictvím filosofické perspektivy se zaměřujeme na objasnění ontologického, symbolického, metafyzického a epistemologického rozměru hry a pronikáme tak do široké škály myšlenek a perspektiv, které formují naše chápání tohoto fenoménu. Na základě poznatků filosofů jako jsou Platón, Aristoteles, Johan Huizinga, Eugen Fink a Bernard Suits, zkoumáme různé způsoby, jakými byla hra ve filosofickém diskurzu konceptualizovaná, interpretována a zkoumána. Hra se ukazuje jako základní aspekt lidské zkušenosti, která svým významem překračuje kulturní, historické a disciplinární hranice, od její role ve výchově a při rozvoji morálky až po její existenciální význam jako odrazu lidské svobody a tvůrčího charakteru. Díky různým filosofickým pohledům představeným v této kapitole se snažíme prohloubit naše porozumění hře a jejímu zásadnímu významu pro naše chápání sebe sama, společnosti a světa, v němž žijeme.

Platón se koncepcí hry zabývá ve svých dialozích, a to zejména v *Zákonech*, z kterých je zřejmé, že pro něj hra má i velký společenský význam, jelikož ji vnímá jako nedílnou součást výchovného a vzdělávacího procesu a rovněž důležitou pro pěstování morálních cností. Podle Platóna není hra pouze povrchní zábavou, nýbrž strukturovanou činností, která může formovat budoucí charakter, povahu i povolání jedince. Platón je tedy toho názoru, že základem výchovy je jakési „pěstování“ prostřednictvím hry, díky které si děti osvojují dovednosti pro jejich budoucí povolání a vytvářejí si tak k té činnosti i pozitivní vztah. Uvedeme si to na příkladu jedné pasáže z Platónových *Zákonů*:

„Tak na příklad kdo má být dobrým rolníkem nebo stavitelem, má si hrát tak, že tento staví nějakou z dětských staveb a onen zase vzdělává pole; také malé nástroje, napodobeniny opravdových, má každému opatřovat pěstoun jednoho i druhého z nich a hledět, aby se hrou již napřed učili všem těm naukám, které je nutno napřed znát, na příklad stavitel měřit nebo užívat krokvice a bojovník jezdit na koni nebo vykonávat nějakou jinou z takových činností; přitom se má pokoušet, aby hrami obracel záliby a touhy dětí tam, kam mají dojít jako dospělí.“<sup>6</sup>

---

6 Platón. *Zákony*. Praha: Nakladatelství Československé akademie věd. 1961, s. 43(644).

Je nutno podotknout, že ve své filosofii se Platón staví opatrně k některým druhům hry, zejména k těm, které zahrnují *napodobování*, jako je malířství či poezie. Obává se totiž, že tyto formy hry mohou potenciálně zkreslovat realitu a svádět tak jedince na scestí. Z Platónovy desáté knihy *Ústavy*:

„Umění napodobovat je tedy hezky vzdáleno od pravdy a dovede, jak se zdá, tvořit všechno právě proto, že z každé věci zachycuje jen nějakou malou část, a to její přelud.“

„Například nám malíř namaluje řekněme ševce, tesaře nebo ostatní řemeslníky, ačkoli o žádném z těchto umění nic neví; ale přece jen by mohl, kdyby byl zdatným malířem a svého tesaře by ukazoval zdálky, klamat děti a nerozumy zdáním, že tu jde o opravdového tesaře“<sup>7</sup>

Dalším významným filosofem, kterého bych v tomto kontextu chtěla zmínit je Aristoteles. V Aristotelově filosofii hra stejně jako tomu je u Platóna úzce souvisí s pojmem *mimésis* neboli *napodobování*. I když spolu tyto dva autoři souvisí, Aristotelovo pojetí vzniklo jako protiklad k tomu Platónovu. Můžeme si to ukázat na příkladu z Aristotelova díla *Poetika*: „Hlavní síla této formule spočívá v tom, že *mimésis* je zde zachována jen jako termín, avšak je do ní vložen *zcela jiný obsah* než u Platóna: je do ní vložen pojem *tvorby*. Lidé *improvizují*, lidé tvoří, lidé mají ze své tvorby estetický prožitek, i když předmět jejich tvorby zobrazuje objekty zdaleka ne krásné: mrtvoly, medúzy nebo démony atd.“<sup>8</sup> Ve své teorii umění Aristoteles rozděluje *mimetická* umění na poezii, výtvarné umění a hudbu. Podle Aristotela jsou lidé přirozenými a nejdokonalejšími napodobiteli, kteří své zkušenosti získávají skrz napodobování a tím se právě lidé liší od zvířete.<sup>9</sup> Na hru se tedy dívá jako na formu napodobování, která jedincům umožňuje tvořivě zkoumat a vyjadřovat se a také rozvíjet jejich dovednosti a ctnosti, které jsou pro ně důležité.

## 1.1 Koncepce hry Johana Huizingy

V této kapitole se podíváme na pojetí hry očima významného nizozemského kulturního historika a antropologa Johana Huizingy. Ve své knize *Homo Ludens. O původu kultury ve hře* Huizinga poskytuje hluboký vhled do povahy, významu a kulturního projevu hry.

<sup>7</sup> Platón. *Ústava*. X. Kniha. Praha: Svoboda – Libertas. 1993, 598b, 598c.

<sup>8</sup> Aristoteles. *Poetika*. Praha: Nakladatelství Orbis. 1962, s. 21.

<sup>9</sup> Tamtéž, s. 38.

Huizinga přináší zcela jedinečný pohled na věc, neboť se domnívá, že kultura nejenže s hrou souvisí, ale že přímo vzniká a rozvíjí se formou hry. Toto pojetí hry jako socio-kulturního fenoménu mělo zásadní vliv na různé obory, včetně antropologie, sociologie či psychologie a přimělo vědce přehodnotit význam hry pro život člověka a její důsledky pro pochopení chování člověka i společnosti.

I když Huizinga o fenoménu hry mluví převážně ve spojitosti s lidskou kulturou, na začátku své knihy uvádí, že všechny základní rysy hry můžeme pozorovat i u zvířat.<sup>10</sup> Popisuje tyto základní rysy hry na hře u štěňat, kdy se jedinci prostřednictvím různých postojů a posunků vybízejí ke hře, dbají ve hře na určitá pravidla, předstírají v rámci hry, a nakonec to nejdůležitější: hra jim přináší především potěšení a zábavu. Tato forma hry je samozřejmě tou nejjednodušší, je ale důležité zmínit, že i v této nejjednodušší formě je hra už něčím víc, než pouze fyziologickým jevem či psychickou reakcí, jenž je určena čistě fyziologicky. Autor zde uvádí důležitý bod: „Hra sama o sobě překračuje hranice ryze biologické nebo fyzické činnosti. Je to funkce, která má smysl. Ve hře „hraje“ s sebou něco, co překračuje bezprostřední pud sebezáchovy a vnáší do životní činnosti smysl. Každá hra něco znamená. Jestliže onen aktivní princip, který je podstatou hry, nazveme duchem, pak říkáme příliš mnoho, nazveme-li ho instinktem, neříkáme nic. Ať to posuzujeme jakkoli, v každém případě se tím, že hra má smysl, objevuje přímo v podstatě hry imateriální prvek.“<sup>11</sup>

Dále se také Huizinga zabývá problematikou vztahu mezi hrou a vážností. Podle něj jsou hra a vážnost v našem vědomí vnímány jako protikladné pojmy. Naznačuje však, že tato dvojnáčetnost není tak zcela jednoznačná, jak by se mohlo na první pohled zdát. Huizinga uznává, že hra je často spojována s neseriózností, což by naznačovalo její nedostatečnou vážnost či důležitost. Tvrdí však, že definovat hru pouze z hlediska nevážnosti je nedostatečné a lze to snadno vyvrátit. Uvádí také, že ačkoli se hra nemusí vždy vyznačovat vážností, není ze své podstaty ani vážnosti zbavena. Můžeme tedy říci, že „hra je nevážnost“ , nikoliv ale že „hra není vážná“ , neboť hra může být za určitých okolností skutečně vážná, a tím autor zpochybňuje představu, že hra je pouze lehkovážnou a nepodstatnou činností.

Při svém výkladu o hře odhaluje Huizinga několik základních znaků hry. Prvním znakem, který u hry zdůrazňuje je *svobodné jednání*. Zdůrazňuje, že hra je ze své podstaty svobodná a

---

10 Huizinga, J.: *Homo Ludens. O původu kultury ve hře*, s. 9.

11 Tamtéž, s. 9.

že na rozdíl od různých úkolů či povinností vyplívajících z nutnosti či závazku, je hra dobrovolnou a nenucenou činností. Dobrovolnost hry podtrhuje její základní funkci jakožto zdroje radosti a potěšení a odráží tak přirozenou lidskou touhu po odpočinku a využití volného času. Druhým charakteristickým znakem hry je to, že: „*Hra není „obyčejný“ nebo „vlastní“ život.*“<sup>12</sup> Tím autor myslí to, že hra je odlišnou sférou od běžného života a slouží jako dočasný únik či rozptýlení z každodenní rutiny. Navzdory své zdánlivě nevázně působící povaze může být hra brána s maximální vážností a nadšením, čímž se rozplývají hranice mezi hrou a vážností. Jako třetí znak hry uvádí *uzavřenost a ohraničenost*. V tomto případě se jedná o časové a prostorové hranice, které hru vymezují. Každá hra se odehrává v předem vymezeném herním prostoru a má předem stanovený průběh s jasným začátkem a koncem. Toto ohraničení hry přispívá k nastolení řádu v herním prostředí a podporuje smysl pro strukturu a soudržnost. Na to navazuje i další významný znak hry, kterým je *řád*. Huizinga ve své knize uvádí: „Hra vytváří řád, hra je řád.“<sup>13</sup> Hra tedy uvnitř svých vymezených hranic vytváří řád a vnáší tak do jinak nedokonalého či chaotického světa jistou strukturu. Zachování řádu je pro celistvost herního zážitku zcela zásadní, neboť i drobné odchylky mohou hru narušit. Toto spojení mezi hrou a řádem podtrhuje estetický rozměr hry, neboť estetický faktor se shoduje s potřebou utvářet strukturu a řád.

Johan Huizinga uvádí, že hra, je nezbytným aspektem lidské kultury, který utváří sociální vazby a plní tak jakousi kulturní funkci.<sup>14</sup> Huizinga ve své koncepci zdůrazňuje kulturní a společenský rozměr her a vnímá je jako expresivní a proměňující se akty v rámci lidské zkušenosti. Jedním z Huizingových klíčových poznatků je, že hra se řídí vlastními pravidly, která jsou oddělená od každodenního života. Podle Huizingy hra umožňuje jednotlivcům zkoumat různé identity, role a možnosti a přesahovat tak omezení každodenního života. Prostřednictvím hry se jednotlivci zapojují do symbolického myšlení, vytváření příběhů a rozvíjení imaginace, čímž přispívají k rozvoji kultury a společnosti.

Huizingovo pojetí hry nabízí rozmanité a různorodé chápání významu hry v lidské kultuře a společnosti. Zdůrazňuje kulturní a sociální rozměry hry a vybízí nás, abychom si uvědomili její zásadní vliv pro lidskou zkušenost a uznali její význam jako základního aspektu lidské existence. Hra je na lidské kultuře nezávislá; naopak aktivně utváří sociální realitu i kulturu. Povaha hry podle autora souzní s povahou kultury už od antiky. Hravost je podle něj

---

12 Tamtéž, s. 15.

13 Tamtéž, s. 17.

14 Tamtéž, s. 16.

inherentní součástí lidského života, a její míra může sloužit jako indikátor vyspělosti kultury. Huizinga kritizuje moderní dobu za to, že podle jeho názoru ztratila mnoho herních prvků, kterými se vyznačovaly dřívější epochy.<sup>15</sup> Jeho klíčovou myšlenkou je, že kultura se nerodí jako hra, ale spíše že kultura vzniká formou hry. Na počátku má kultura podobu hry. Dle Huizingy: „Tomu nelze rozumět tak, že se hra obrací nebo proměňuje v kulturu, spíše tak, že kultuře je v jejích počátečních fázích vlastní jakási hravost, nebo dokonce že se kultura objevuje ve formách a náladě hry.“<sup>16</sup>

## 1.2 Koncepce hry Bernarda Suitse

Tímto konceptem se dále zabývá i Bernard Suits ve své práci *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Ve své knize představuje analýzu, která má tři hlavní prvky – preluzivní cíl, konstitutivní pravidla hry a luzivní postoj. Dle Suitse musí mít daná aktivita všechny tyto tři prvky, aby byla hrou.<sup>17</sup> Luzivní postoj (lusory attitude) poukazuje na přijetí pravidel, protože právě ta nám umožňují hru.<sup>18</sup> Podle Suitse spočívá podstata hry v napětí mezi prostředkem a

---

15 Tamtéž, s. 177.

16 Tamtéž, s. 49.

17 Suits, B.: *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Broadview Press. 2005, s. 9.

18 Tamtéž, s. 15.



cílem. Autor ve své knize uvádí zjednodušenou definici hry: "hra je dobrovolná snaha překonávat nežádoucí překážky".<sup>19</sup> Hra podle něj není pouze prostředkem pro zábavu nebo rozptýlení, ale také významnou činností, která je odrazem naší schopnosti kreativity, řešení problémů a sebevyjádření. Kromě toho studium hry v pojetí Suitse přesahuje rámec jednotlivých her a zahrnuje i rozsáhlejší filosofické otázky týkající se lidské povahy a snahy o dokonalost. Předpokládá, že luzivní postoj (lusory attitude) se neomezuje pouze na konkrétní činnost, ale lze jej aplikovat i na život jako takový, kdy se jednotlivci snaží překonávat různé překážky a dosahovat svých cílů ve snaze o smysluplnou a plnohodnotnou existenci.

Celkově lze říct, že koncept luzivního postoje (lusory attitude) Bernarda Suitse poskytuje působivý rámec pro pochopení povahy hry a jejího významu v lidském životě.

Ačkoli Huizinga a Suits přistupují ke studiu hry z různých vědeckých perspektiv – Huizinga z kulturního a historického hlediska a Suits z filosofického a analytického hlediska – jejich interpretace hry mají několik společných rysů:

1. *Hra jako jedna ze základních lidských činností:* Huizinga i Suits považují hru za základní aspekt lidské zkušenosti. Oba tvrdí, že hra není pouhou triviální či bezvýznamnou činností, ale že hraje klíčovou roli při utváření lidského chování, kultury a společnosti.
2. *Důraz na dobrovolnou účast a chování řízené pravidly:* Oba autoři zdůrazňují dobrovolnou povahu hry, přijímání pravidel a omezující opatření v zájmu hry.
3. *Hra jako významná a smysluplná činnost:* Huizinga i Suits uvádějí, že hra není bezúčelná nebo nahodilá, ale plní v lidském životě důležité funkce. Autoři tvrdí, že hra představuje možnost pro rozvoj kreativity, řešení problémů, sociální interakce a osobního rozvoje, čímž významně napomáhá k obohacení lidské existence.

Při zkoumání filosofické stránky her si uvědomíme, že hry nejsou pouhým prostředkem k rozptýlení, ale zaujímají ústřední postavení v procesu zkoumání lidského bytí. V následujících částech se budeme podrobněji zabývat klasifikací her a také konceptualizací

---

<sup>19</sup> Suits, B.: *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. University of Toronto Press. 1978, s. 41.

hry Eugena Finka, přičemž se zaměříme na ontologickou povahu hry a její roli při utváření našeho chápání světa.

## **2 Klasifikace her**

Klasifikace her je předmětem zájmu odborníků napříč obory, od filosofie až po psychologii, antropologii a další. Podstatou klasifikace her je jejich rozdělení na základě jejich charakteristických rysů, pravidel, cílů a způsobů interpretace. Vymezením těchto charakteristik se odborníci snaží odhalit základní struktury a vzorce, které určují rozmanitou škálu her vyskytujících se v lidské společnosti. Významní autoři jako je například Roger Caillois se nám snaží zpětně ukázat, jaké různé typy her převažovaly v daném prostředí a typu společnosti.

V současné době odborníci v této oblasti pokračují ve zdokonalování a rozšiřování stávajících klasifikací a zahrnují poznatky z různých oborů, jako je například psychologie, sociologie a další. Zásadní dílo Johana Huizingy *Homo Ludens* nabízí holistický pohled na klasifikaci her a zdůrazňuje jejich kulturní a společenský význam (Huizinga, 1971). Bernard Suits v knize *The Grasshopper: Games, Life and Utopia* navrhuje klasifikaci založenou na konceptu "lusory attitude" a rozlišuje hry a ne-hry na základě jejich dobrovolně dodržovaných pravidel (Suits, 2005).

## 2.1. Klasifikace her podle Rogera Cailloise

V této části se budeme věnovat zásadním poznatkům sociálního antropologa Rogera Cailloise z jeho významného díla *Hry a lidé*, které je důkladnou analýzou oblasti her, jež podtrhuje jejich význam. Caillois se kriticky vymezuje vůči historikům, kteří vnímají hru jako degradovanou a profanovanou formu rituálu. Podle Cailloise je hra výjimečnou činností s jedinečnými rysy, díky kterým je hra něčím zcela jedinečným. Historická analýza her se soustředí jen na jejich proměny v průběhu dějin a není tím pádem schopna odhalit jejich skutečnou podstatu. Historické důkazy o současném výskytu her a obřadů naznačují, že hra, ať už ta dětská či dospělá, není pouze pozůstatkem boje nebo práce. Naopak se zde nabízí otázka, zda by se zákony, soudy, náboženské liturgie a vojenské strategie nedaly vysvětlit prostřednictvím herních principů.

Hra existuje paralelně s kulturou a představuje nezbytný fenomén pro fungování společnosti, vytvářejíc její dynamiku. Hra nám často může připadat, jakože splývá s běžným životem, neboť herní principy, jako je například potřeba sebepotvrzení, čekání na náhodu, risk, předstírání, napodobování, záliba v sestavování pravidel, slast ze závratí a opojení, radost z improvizace nebo opakování, se projevují nejen v jednotlivých hrách, ale i mimo ně.

Caillois ve své analýze her zavádí klasifikaci, která rozděluje hry do čtyř odlišných skupin: *Agón, Alea, Mimikry a Ilinx*. Tato klasifikace vychází ze základních principů, které určují různé podoby her. Při hlubším zkoumání odhalujeme, jak se tyto principy projevují v lidském chování, a nabízíme tak vhled do dynamiky hry. Každá kategorie her má svůj

vlastní určující princip: soutěž, náhodu, chování "jako by" a závrat'.<sup>20</sup> Tato čtyři označení však nevystihují svět hry v plné šíři. V každém kvadrantu se nacházejí hry stejného typu, ale uvnitř každého z nich se hry dále hierarchizují podle určitého pravidla. Krajní body této hierarchie představují dva protikladné póly. Na jednom pólu tohoto spektra převládá bezstarostná zábava, bujarost a volná improvizace, označovaná jako *paidia*. Na opačném pólu se tato bezstarostná zábava a improvizace téměř úplně vytrácí a nahrazuje je ukázněnost a dodržování pravidel, označované jako *ludus*.<sup>21</sup> Shrňeme-li to, *paidia* představuje spontánní a bezstarostnou zábavu, kde jsou klíčovými prvky improvizace a absence pravidel. Ludus naopak tyto aktivity strukturuje, zavádí pravidla a přináší do nich pořádek a disciplínu. Tento základní rámec nám poskytuje určitý pohled, jehož prostřednictvím můžeme pochopit různé motivace a prožitky spojené s různými typy her. Dále se s těmito čtyřmi jednotlivými kategoriemi seznámíme a podrobněji si objasníme jejich základní principy.

*AGÓN* (z řeckého *agon* – závod/zápas) – Když se podíváme na kategorii her *agón* v rámci klasifikace Rogera Cailloise, objevujeme kategorii hry, která se projevuje jako soutěž a honba za vítězstvím. Hry kategorie *agón* představují soupeření či zápas, kdy se účastníci snaží o strategické myšlení, obratné provedení a taktické manévry ve snaze překonat svého soupeře. Agonální hry jsou hluboce zakořeněny v lidské touze po dokonalosti a vítězství. Hráči jsou motivováni touhou prokázat své schopnosti a dosáhnout úspěchu v rámci pravidel hry. Rivalita těchto her je vymezena důrazem na konkrétní specifickou vlastnost, jako je rychlost, vytrvalost, síla, paměť, obratnost, vynalézavost atd.<sup>22</sup> Klíčovým aspektem této kategorie her je princip spravedlnosti, kdy je rovnost mezi hráči prioritou. Jak už jsem tedy nastínila, může se jednat o aktivity jako jsou soutěže ve vytrvalosti, rychlosti, síle atd. Mimo to se také může jednat o hry, kdy proti sobě hrají dvě družstva, může se tedy jednat o různé sporty či stolní hry (např. fotbal, volejbal, šachy atd.).

*ALEA* (z latinského *alea* – kostka) – V klasifikaci Rogera Cailloise představují hry *alea* kategorii her, pro kterou je charakteristický princip náhody. Účastníci her *alea* ochotně přijímají nepředvídatelnost výsledku, neboť o tom rozhoduje spíše štěstí než dovednosti. Tyto hry mnohdy představují risk a pocit vzrušení, jelikož hráči vkládají svůj osud do rukou štěstěny. Jako příklady této kategorie Caillois uvádí např. kostky, loterii, panna nebo orel či ruletu. Zatímco někteří mohou tyto hry považovat za čistě rekreační, jiní v nich mohou

20 Caillois, R.: *Hry a lidé: Maska a závrat'*. Nakladatelství studia Ypsilon, Praha. 1998, s. 33.

21 Tamtéž, s. 33-34.

22 Tamtéž, s. 35.

nacházet hlubší psychologický a sociální význam. Pro některé představuje účast na těchto hrách únik z náročného každodenního života a nabízí jim to možnost zažít chvíle vzrušení a napětí. Je však důležité si uvědomit, že lákavost těchto her může také vést k potencionálním nástrahám, jako je např. závislost či finanční ztráta.

*MIMIKRY* (z řeckého *mimēomai* – napodobení/předstírání) – *Mimikry* představují kategorii her, při kterých vystupujeme z každodennosti a které se vyznačují napodobováním, hraním rolí a vytvářením alternativních realit. Tyto hry se pohybují mezi realitou a fantazií, dochází při nich k napodobování, maskování se, nebo „převlečení“ do jiné osobnosti. Subjekt hry zde předstírá, že je někým jiným, než doopravdy je, a snaží se o tom přesvědčit sebe i ostatní.<sup>23</sup> Název *mimikry* vzešel právě z takového chování jako je schovávání pod maskou či navlékání jiné osobnosti. Toto chování také odkazuje na svět hmyzu, jelikož pouze v jejich případě jsou maska a převlek již součástí jejich samotného těla a není to tedy v jejich případě pouze uměle vytvořená rekvizita.<sup>24</sup> V těchto případech je hlavní rolí masky či převleku změnit svůj vzhled a zastrašit ostatní. V případě této kategorie se může jednat o hry jako je dětská hra např. na učitele, doktora atd. nebo také hraní v divadle či filmu. Celkově lze říci, že *mimikry* zauímají v rámci her jedinečný a obohacující prostor a nabízejí zúčastněným možnost rozvíjet svou kreativitu, představivost a sebepoznání.

*ILINX* (= *vertigonální hry z latinského vertigo – závrat'*) – Tato kategorie her představuje takové hry, při nichž dochází k pocitu závratě, zmatku a změnám stavu vědomí. Cílem je vyvolat pocit vzrušení prostřednictvím fyzické či smyslové stimulace. Příkladem těchto her jsou atrakce v zábavních parcích, jako jsou horské dráhy, adrenalinové sporty, jako je bungee jumping nebo seskok padákem a v neposlední řadě se může jednat i o některé formy tance. Prostřednictvím pocitu zmatku a závratě mohou účastníci těchto her zažít pocit extáze, osvobození od každodenní reality a mohou také pociťovat radost z překonání svých fyzických i psychických limitů.

Roger Caillois ve své knize *Lidé a hry: Maska a závrat'* popisuje rozdíly mezi primitivními a byrokratickými společnostmi. Primitivní společnosti, nazývané *společnosti vzruchu*, jako jsou australské, americké a africké společnosti, jsou charakterizovány převahou principy *mimikry* (maska) a *ilinx* (posedlost). Naopak Inkové, Asyřané, Číňané a Římané jsou

---

23 Tamtéž, s. 40.

24 Tamtéž, s. 41.

představiteli *společnosti propočtu*, kde dominují principy *agón* (zásluhy) a *alea* (původ).<sup>25</sup> V primitivních společnostech, jsou masky a rituály zásadním prvkem slavností, kdy dočasně ustupuje ustálený společenský řád ve prospěch obnovy přírodních a lidských sil. Principy *mimikry* a *ilinx*, spojené s těmito společnostmi, jsou také úzce spojeny se šamanismem, kde šamani při rituálech v transu komunikují s duchy.

Důležitým prvkem jsou také pravidla hry, kdy každá hra je organizovaná systémem pravidel, která jednoznačně stanovují, co je považováno za hru a co ne. Tato pravidla jsou svobodně přijata, zcela závazná, a jejich dodržování je nezbytné pro kontinuitu hry. Porušení pravidel není tolerováno a vede k okamžitému ukončení hry, což podtrhuje jejich důležitost. Vůle hráčů dodržovat tato pravidla je základním kamenem, který hru udržuje a definuje. Hra tedy existuje pouze tehdy, pokud se hraje podle pravidel; jinak není možné mluvit o žádné hře.<sup>26</sup>

Závěrem můžeme říci, že pravidla her pronikají do společnosti a zpětně ji formují. Zatímco ve hře jsou pravidla absolutní a bez odporu, ve skutečném světě společenských vztahů tato svrchovanost chybí. Hry poskytují komplexní obraz společnosti včetně jejich základních priorit. Různé společnosti mohou preferovat různé typy her a mohou u nich převažovat různé herní principy. Navzdory zániku celých říší a institucí hry přetrvávají a často si zachovávají stejná pravidla, čímž udržují kontinuitu a univerzalitu. Zatímco jejich společenská funkce se mění, herní struktura zůstává. Tato stálost herní struktury, zbařená náboženských a politických významů, ukazuje, jak hluboce jsou hry zakořeněny v lidské kultuře a společnosti.

## **2.2. Klasifikace her podle Briana Sutton-Smitha**

Chceme-li se podrobně zabývat fenoménem hry, je dle mě nezbytné se zaměřit na různé klasifikace her. Cílem této podkapitoly je představit a zhodnotit klasifikaci her Briana Sutton-Smitha, která poskytuje psychologickou perspektivu a doplňuje tak klasifikaci her Rogera Cailloise. Na základě této komparace se pokusím vyložit společné a rozdílné rysy těchto dvou významných koncepcí.

Brian Sutton-Smith, významný teoretik hry, zdůrazňuje mnohostrannou povahu hry a její význam v různých oblastech lidské zkušenosti. Ve své práci zdůrazňuje rozmanité vzorce a

---

<sup>25</sup> Tamtéž, s. 102.

<sup>26</sup> Tamtéž, s. 14.

funkce herního chování a uznává jejich důležitost pro sociální, emoční, kognitivní a fyzický vývoj. Sutton-Smith přistupuje ke studiu hry holisticky a uznává její adaptivní a evolučně podmíněné funkce v lidském životě.

Sutton-Smith ve své knize *The Ambiguity of Play* uvádí sedm "rétorik" neboli ideologií hry a poskytuje tak komplexní rámec pro pochopení různých projevů hry. Sutton-Smith čerpá z teorií napříč staletími a předkládá argument pro nový pohled na hru. Těmito sedmi rétorikami, které on uvádí jsou: *pokrok, osud, moc, (společenská) identita, imaginárno, vlastní já a lehkovážnost*. Následně si všechny tyto jednotlivé rétoriky představíme a popíšeme.

1. *Rétorika hry jako pokroku* – Jedná se o rétoriku, která je obvykle aplikovaná na dětskou hru, zastává názor, že zvířata a děti, nikoli však dospělí, se prostřednictvím hry adaptují a vyvíjejí. Ačkoliv si tohoto přesvědčení o hře jako pokroku většina západní společnosti cení, je těžké, aby se jeho význam pro hru dokázal.<sup>27</sup>
2. *Rétorika hry jako osudu* – Tato rétorika se většinou uplatňuje u hazardních her a her, kde rozhoduje štěstí a je zcela v kontrastu s předchozí rétorikou. Pravděpodobně se jedná o nejstarší ze všech rétorik, jelikož je založena na přesvědčení, že lidský život a hra jsou řízeny osudem, bohy, atomy, neurony nebo štěstím, ale jen velmi zřídka námi samotnými, s výjimkou zkušeností s magií či astrologií.<sup>28</sup> Dnes už tato rétorika mezi lidmi není takto široce rozšířená.
3. *Rétorika hry jako moci* – Tato rétorika se zpravidla uplatňuje ve sportu, atletice a na různých soutěžích. Jedná se o rétoriku, která vznikla před moderní dobou a prosazuje tedy spíše kolektivně uznávané hodnoty nežli individuální prožitky. Rétorika hry jako moci pojednává o užití hry jako zobrazení konfliktu a jako způsobu, jak upevnit postavení těch, kteří onu hru ovládají nebo jsou jejími hrdiny.<sup>29</sup>
4. *Rétorika hry jako identity* – Jedná se o rétoriku, která je obvykle užívána ve spojitosti s tradičními a komunitními oslavami či festivaly. Tato rétorika se uplatňuje tehdy,

---

27 Sutton-Smith, B: *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press. 2001, s. 9.

28 Tamtéž, s. 10.

29 Tamtéž, s. 10.

kdy je hra chápána jako prostředek k upevnění, udržení či posílení moci a identity komunity hráčů.

5. *Rétorika hry jako imaginárna* – Je to rétorika obvykle používaná v literatuře, ale i kdekoliv jinde v souvislosti s všemožnými způsoby improvizace – idealizuje představivost, flexibilitu a tvůrčí schopnosti jak zvířecího, tak i lidského světa hry. Tato rétorika je podložena moderním pozitivním postojem k tvořivosti a inovaci.
6. *Rétorika vlastního já* – Tato rétorika se často týká solitérních aktivit, mezi které patří koničky či adrenalinové sporty, jako je např. bungee jumping. Jedná se o formy hry, v nichž je hra idealizována důrazem na žádoucí prožitky hráčů – jejich zábavu, uvolnění, únik z reality – a na vlastní uspokojení z herních výkonů.<sup>30</sup>
7. *Rétorika hry jako lehkovážné* – Jedná se o rétoriku, která se obvykle týká aktivit lenivých či pošetilých lidí. Lehkovážnost v tomto kontextu se vztahuje i na historické postavy šejdířů a bláznů, kteří ztělesňovali hravý odpor proti tehdy zavedenému řádu.

Zkoumáním toho, jak lze popisy hry a teorie o hře propojit s takto široce pojatými vzorci ideologických hodnot, získává člověk větší šanci pochopit obecný charakter teorie hry, o což zde v konečném důsledku jde.<sup>31</sup>

## 2.3. Srovnání klasifikací hry R. Cailloise a B. Sutton-Smitha

### Společné rysy:

1. *Vnímání mnohostranné povahy hry:* Jak Caillois, tak Sutton-Smith jsou si vědomi a uznávají rozmanitost projevů a funkcí hry v lidské zkušenosti. Rozpoznávají, že způsoby chování při hře zahrnují širokou škálu aktivit a slouží různým účelům, včetně socializace, kognitivního vývoje, emočního projevu a zajištění fyzické pohody.
2. *Zohlednění kulturních a historických vlivů:* Oba tyto autoři uznávají vliv kultury a historie na herní chování. Chápu, že význam a interpretace hry se mohou v různých

---

<sup>30</sup> Tamtéž, s. 11.

<sup>31</sup> Tamtéž, s. 12.



kulturních kontextech a historických obdobích lišit a že odrážejí společenské normy, hodnoty a přesvědčení v širším měřítku. Nicméně, jak naznačuje Caillois, hra není pouze ovlivňována kulturou, ale může také aktivně ovlivňovat a formovat kulturní projevy a normy, což ji činí klíčovou v oblasti herní teorie.

## **Rozdílnosti:**

- 1. *Strukturální vs. behaviorální klasifikace:*** Cailloisova klasifikace her se zaměřuje na strukturální a tematické prvky hry a kategorizuje je na základě jejich základních charakteristik, jako je závod, náhoda, napodobování a závrať (Caillois, 1998). Naproti tomu Sutton-Smithova klasifikace herního chování vymezuje různé způsoby hry na základě pozorovaných vzorců chování a funkcí.
- 2. *Filosofický vs. psychologický přístup:*** Klasifikace her podle Cailloise vychází z filosofického zkoumání povahy her a jejich kulturního významu. Jeho práce se zaměřuje na konceptualizaci hry jako základní lidské činnosti s výraznými strukturálními charakteristikami a symbolickým významem. Naproti tomu Sutton-Smithova klasifikace herního chování vychází z psychologické perspektivy a klade důraz na vzorce chování a funkce hry v lidském vývoji a prosperitě. Zatímco přístup Cailloise zdůrazňuje kulturní, sociální a symbolický aspekt hry, Sutton-Smithův přístup nám přináší pohled na kognitivní, emoční a fyzické aspekty herního chování.
- 3. *Důraz na symboliku vs. funkčnost:*** Caillois zdůrazňuje symbolické aspekty hry a klade důraz na její kulturní význam. Naopak Sutton-Smithova klasifikace se zaměřuje na funkční a behaviorální aspekty hry, přičemž zdůrazňuje pozorovatelné vzorce herního chování a jejich adaptivní funkce v lidském vývoji a interakci (Sutton-Smith, 2001).

Závěrem můžeme říct, že ačkoliv klasifikace hry Rogera Cailloise a Briana Sutton-Smitha mají společné rysy v rozpoznání mnohostranné povahy hry a vlivu kultury a historie, liší se svým přístupem, zaměřením i významem. Roger Caillois přistupuje k výkladu hry ze sociokulturní perspektivy a rozděluje je do čtyř kategorií: agón (soutěž), alea (náhoda), mimikry (napodobování) a ilinx (závrať). Tato klasifikace ukazuje, jak různé druhy her formují společenské struktury a kulturní vývoj. Caillois také zdůrazňuje,

že hry nejen reflektují společenské a kulturní hodnoty, ale i aktivně přispívají k jejich formování. Na druhé straně, Brian Sutton-Smith se zaměřuje na behaviorální a funkční analýzu herního chování, přičemž vychází z psychologické perspektivy a zkoumá, jak hry přispívají k rozvoji dovedností a adaptivního chování. Díky tomuto zhodnocení a porovnání těchto dvou klasifikací můžeme získat hlubší vhled do tohoto komplexního fenoménu nejen z filosofického, ale i psychologického hlediska.

### 3 Fenomén hry ve filosofii Eugena Finka

Eugen Fink, významný německý fenomenolog, svými myšlenkami zásadně přispěl do oblasti fenomenologie a filosofie. Ve svých filosofických výzkumech se zabýval povahou lidské existence, vědomím, nebo vztahem člověka a světa. Své studium hry vykládá a objasňuje ve svých významných dílech *Hra jako symbol světa* (1960) a *Oáza štěstí* (1957).

V této kapitole se zaměříme na pojetí hry podle Eugena Finka, který vnímá filosofii jako otevřenost člověka vůči světu a také pohybem lidského porozumění bytí. Hra se stává možným předmětem filosofického zkoumání. Je však hra, ve srovnání s jinými fenomény lidského života, jako jsou smrt, práce, vláda či láska, skutečně důstojným předmětem filosofie?

Hra je často vnímána jako pouhá zábava či rozptýlení, tedy jako nějaký únik od vážnosti každodenního života. Fink to vysvětluje takto: „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 rozmachu.“<sup>32</sup>

Stoikové rozdělovali filosofii do tří kategorií: na *logiku, fyziku a etiku*, přičemž hlavním předmětem jejich zájmu byl samotný proces myšlení, který je jako lidské myšlení v souladu s LOGEM, jenž řídí svět.<sup>33</sup> *Logos* neboli rozum představuje jádro stoického myšlení a je považován za „božský“, neboť je tvůrcem veškerých věcí na světě a určuje jejich směr. Bůh, příroda a lidská svoboda jsou zde považovány za významné a rovněž důstojné předměty filosofie, přičemž každý z nich určuje odlišnou oblast jsoucna.

Ale co je to vlastně ono jsoucno? Fink zde uvádí následující:

„Zářící bůh, jenž jako Foibos Apollón osvětluje vesmír a naplňuje jej třpytem sluneční záře, je jsoucí – jsoucí je však rovněž i žížala v temnotách země. Není ještě dřív, než

---

32 Fink, E.: *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel. 1993, s. 31.

33 Tamtéž, s.21.

začneme určovat rozdíly vzhledem k hodnotovému uspořádání, třeba především pochopit to, co je všem věcem společné? Vskutku se také rozhodující otázkou, kterou se zabývá filosofie, stává otázka po jsoucnu, pokud je jsoucnem, po jsoucnu jako takovém, po ON HÉ ON. Otázka po jsoucnu jako takovém se současně táže na *všechno* jsoucí, neboť jsoucnost přísluší všemu a každému, čemukoli, co se vůbec vyskytuje v jednotě světa. Zdá se tedy, že toto základní tázání „metafyziky“ po jsoucnu jako takovém a v celku, odsunulo stranou hodnotovou rozlišenost věcí, tedy i jejich posuzování s ohledem na to, co jest „důstojné“ či „nedůstojné“. Tak tomu však v žádném případě není. Je sice pravda, že mystická stupnice hodnot není už nekriticky používána, avšak filozofie, která se zformovala jako otázka bytí, se myšlením snaží určovat jsoucnost věcí podle zvláštních stupňů: bytí je např. pochopeno vzhledem k nicotě, nikoli však jednoduchým a přísným odlišením, nýbrž tak, že věci jsou pochopeny jako záhadný svazek bytí a nicoty, jako promíšení těchto pra-protikladů; bytí konečných věcí je prostoupeno nicotou, tyto věci mají nicotné bytí, nižší stupeň bytí, nejsou, abychom použili Platónova výrazu, „jsoucím způsobem jsoucí“, nejsou ONTÓS ON.<sup>34</sup>

V této části se tedy zaměříme na Finkovu analýzu hry a její význam v kontextu lidské existence a světa, a také představíme klíčové momenty jeho filosofické práce.

---

34 Tamtéž, s. 23.

### 3.1. Eugen Fink: Oáza štěstí

Je možné vnímat hru, která se jeví jako diametrálně odlišná od vážných aspektů existence, starostí a práce, jako důstojný fenomén filosofie? Hra je často považována za pouhou nezávaznou a bezvýznamnou činnost, jež nabízí dočasný oddech od životních tlaků a slouží nám jako terapeutický prostředek. Fink zde uvádí, že právě tím, že na hru nahlížíme jako na nástroj relaxace a uvolnění, ji přijímáme do služeb fenoménu života.<sup>35</sup>

Lidská hra tedy fenoménem je, neboť na takovou hru můžeme na rozdíl od hry světa ukázat, vybavit si ji a lze ji tak učinit předmětem vědeckého bádání. Můžeme se také domnívat, že pojem "hry světa" představuje především spekulativní symbol, jehož prostřednictvím lze metaforicky interpretovat komplexní dynamiku světové reality podobně jako v lidské hře. Dále autor přichází na otázku, zdali může mít něco takového, co se zdá být na první pohled v lidském životě bezvýznamné, také význam kosmický? Je možné, že právě prostřednictvím hry se nám vyjeví odpověď na tuto otázku a pomůže nám pochopit odlišnosti a podobnosti mezi člověkem a světem.

Hra je zde chápána jako životní impuls se svébytnou hodnotou, působící jako lék proti civilizačním škodám moderní technokracie. Představuje obnovující sílu života a osvobozuje nás od každodenní reality. Žádná jiná doba dosud nenabízela tolik možností pro provozování her, jako jsou například hřiště, sportoviště, hračky či herní nástroje. Podle Finka však vyvstává otázka, zda naše současná doba skutečně rozumí podstatě hry a zda filosoficky chápe, co hra a hraní vlastně znamenají. Fink se v této práci zabývá hned několika aspekty hry. Nejprve se věnuje charakteristice samotného jevu hry, poté provádí strukturální analýzu hry a svou práci uzavírá otázkami týkajícími se souvislostmi mezi hrou a bytím.

Hra je fenomén, který každý zná přímo z vlastní zkušenosti; nejedná se o něco, co by muselo být teprve zkoumáno a objevováno, neboť hru každý důvěrně zná. Hru prožíváme tím, že se jí účastníme, provádíme ji a víme o ní jako o možnosti svého vlastního jednání.<sup>36</sup> Hra je všem známá, povědomí o ní je společné a představuje neodmyslitelnou součást sociálního světa. Fink odmítá interpretaci hry, která ji považuje pouze za okrajový fenomén lidského života, za prostředek zotavení, uvolnění nebo

---

35 Fink, E.: *Hra jako symbol světa*, s. 21.

36 Fink, E.: *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta. 1992, s. 7.

zábavné zahálky v kontrastu k vážné a odpovědné životní činnosti, za přestávku nebo terapeutický prostředek. Fink uvádí, že pokud na hru stále nahlížíme tímto způsobem, nerozumíme pak její skutečné podstatě a hlubokému významu. Právě způsob, jakým se zdůrazňuje pozitivní léčivý účinek hry, zároveň odhaluje, že je stále chápána jako okrajový jev – jako periferní protiváha a zpestření našeho bytí.<sup>37</sup>

Dalším důležitým aspektem Finkovy práce je, že na rozdíl od některých jiných autorů se zabývá také hrou dospělých. Na první pohled se může zdát, že život dospělých postrádá hravý půvab. Hry dospělých se často jeví jako rutinní způsoby, jak si zkrátit čas, což naznačuje, že vznikají primárně z nudy. U dětí však hra stále tvoří zdravé jádro jejich existence a jsou do ní zcela ponořeny. Naopak dospělí si jen zřídka dokáží hrát s plným zaujetím.<sup>38</sup> Fink kritizuje a vyvrací běžné přesvědčení, že hra je převážně záležitostí dětí a že v průběhu dospívání stále více ustupuje do pozadí. Opak je však pravdou, protože Fink tvrdí, že dospělí si hrají stejně tak jako děti jen s tím rozdílem, že jejich hry jsou tajemnější a maskovanější.<sup>39</sup> Pokud se tedy jako vzor pro pojem hry zaměříme pouze na tu dětskou, zůstává nám skrytá její složitá a dvojznačná povaha. Ve skutečnosti však hra zahrnuje široké spektrum, od hry s panenkou až po tragédii. Fink vysvětluje rozdíl mezi dětskou hrou a hrou dospělých následujícím způsobem:

„Jistě, dětská hra ukazuje jisté podstatné rysy lidské hry zjevněji – avšak zároveň je také bezelstnější, méně zámyslná a skrytá než hra dospělých. Dítě toho ví ještě málo o svodu masky. Hraje si ještě nevinně. Kolik skryté, přetvářené a tajemné hry je také ještě v tak zvaných „vážných“ záležitostech světa dospělých, v jejich počtech, hodnotách, ve společenských konvencích – kolik „scény“ v setkání pohlaví! Nakonec to vůbec ani není pravda, že si převážně hraje jenom dítě. Pravděpodobně si právě tolik hraje i dospělý, jenom jinak, jenom tajemněji, maskovaněji.“<sup>40</sup>

Je tedy zřejmé, že hra není okrajovým jevem, ani příležitostným a náhodným fenoménem. Hra svou podstatou patří k lidskému bytí a představuje základní fenomén lidské existence stejně jako *smrt, práce, vláda, láska a hra*. „Člověk je svou podstatou smrtelník, svou podstatou dělník, svou podstatou bojovník, svou podstatou milovník – a

---

37 Tamtéž, s. 10.

38 Tamtéž, s. 10.

39 Tamtéž, s. 11.

40 Tamtéž, s. 11.

svou podstatou hráč.“<sup>41</sup> Tyto fenomény tvoří základ nevyzpytatelné a mnohoznačné lidské existence. Fink uvádí, že *člověk je zároveň vystaven a zároveň skryt*. Vysvětluje to tak, že člověk už není vázán ve svém přírodním základu jako zvíře, ale zároveň není ještě zcela svobodný jako netělesný anděl.<sup>42</sup> Hra se od ostatních jednáních odlišuje svou specifickou časovostí a odklonem od futuristického rysu života. Hra se neodehrává s ohledem na nějaký konečný účel nebo cíl. „Hraní má v poměru k běhu života a k jeho neklidné dynamice, temné problematičnosti a k neustále štvoucímu odkazu na budoucnost charakter uklidněné „přítomnosti“ a soběstačného smyslu – podobá se „oáze“ dosaženého štěstí v pustině našeho ostatního pachtění za štěstím a tantalovského hledání.“<sup>43</sup> Hra nás ve své podstatě unáší, neboť nám umožňuje na chvíli uniknout z každodenního shonu života a přenáší nás na místo, kde se život jeví jako svobodnější a naplněnější.

Každá hra se odvíjí od intenzivního prožitku a je provázena radostí. Tato radost a rozkoš ze hry je velmi důležitou a vzácnou, a pokud radost ze hry vyhasíná, spolu s ní vyhasíná i herní jednání. Přestože v rámci hry nezakoušíme žádné skutečné bolesti, hra nás přesto dokáže unést, uchvátit, dojmout i rozrušit.<sup>44</sup> Dalším klíčovým prvkem struktury hry je její smysl. O hře totiž můžeme mluvit tehdy, když tělesné pohyby dostávají záměrně vytvořený smysl. U hry v tomto ohledu rozlišujeme dva druhy smyslu: interní a externí. Interní herní smysl se vztahuje k vnitřní souvislosti hraných věcí, činů a vztahů, zatímco externí herní smysl označuje význam, který má hra pro ty, kteří se k ní teprve rozhodují, připravují se na ni, nebo se na ní přímo nepodílejí.<sup>45</sup>

Dalším důležitým aspektem hry je její sociální povaha. Hra představuje věc společnou a také vnitřní formu lidské společnosti. Hraní nepředstavuje žádnou individuální a izolovanou aktivitu, neboť zcela vždy je hra otevřena pro druhé jako spoluhráče, ať už skutečné nebo imaginární. Jedním z velmi důležitých atributů hry jsou herní pravidla. Z již zmíněných významných autorů například Huizinga zdůrazňuje, že hra je charakterizována dobrovolně přijatými, ale zcela závaznými pravidly.<sup>46</sup> Jedním z jeho klíčových poznatků je to, že hra se řídí vlastními pravidly, která jsou ale oddělená od

---

41 Tamtéž, s. 12.

42 Tamtéž, s. 13.

43 Tamtéž, s. 15.

44 Tamtéž, s. 19.

45 Tamtéž, s. 19.

46 Huizinga, J.: *Homo Ludens. O původu kultury ve hře*, s. 33.

každodenního života. Bernard Suits přidává, že právě pravidla hry jsou tím, co nám umožňuje hru vůbec provozovat.<sup>47</sup> Roger Caillois sdílí podobný názor, protože podle něj právě pravidla definují, co je a není hrou, a také stanovují, co je přípustné a co zakázané.<sup>48</sup> Ve hře jsou podle něj pravidla zcela absolutní a závazná. Někdo by si mohl myslet, že čím více je ve hře improvizace a méně pravidel, tím lepší ta hra je. Avšak tak tomu nemusí nutně být, jelikož právě závaznost herních pravidel, která pro nás ve hře již platí, může být prožívána s plnou radostí a pozitivním přístupem.

Součástí každé hry má být i hračka, tedy předmět, se kterým si hrajeme. Hračka může i nemusí být uměle vytvořenou věcí. „Každá hračka je zastoupením všech věcí ostatních; hraní je vždy vyrovnáváním se se jsoucnem.“<sup>49</sup> V rámci každé hry člověk přijímá určitou roli, což Fink přirovnává k rozštěpení jednotlivce na dvě části. Je proto nutné rozlišovat mezi tím skutečným člověkem, který si „hraje“, a člověkem v roli uvnitř hry. Hráč tedy tímto „skrývá“ svou vlastní identitu pod svou roli. V průběhu hry hráč v určitém smyslu ztrácí svoji identitu, žije v té přijaté roli, avšak může se z této role opět vymanit, neboť si v průběhu hry (velmi omezeně) zachová povědomí o své dvojí existenci.

Všechny tyto strukturální prvky, které jsme doposud zmínili se spojují do základního konceptu *světa hry*, kde hraní představuje magickou tvorbu tohoto *světa hry*. Svět hry je specifický tím, že nemá žádné místo a žádnou chvíli v reálné souvislosti prostoru a času, avšak má svůj vlastní vnitřní prostor a svůj vlastní vnitřní čas.<sup>50</sup> „Svět hry se nevznáší v pouhé říši myšlenek, má vždy své reálné dějiště, avšak přece jen není nikdy reálnou věcí mezi reálnými věcmi. Přesto však potřebuje nutně reálné věci, aby se na nich mohl zachytit. To znamená, že imaginární charakter světa hry nemůže být objasněn jako fenomén čistě subjektivního zdání, nemůže být určen jako šálení, jež spočívá v nitru duše, ale zároveň se nevyskytuje mezi věcmi vůbec v žádné podobě.“<sup>51</sup> Pojem *zdání* je stejně tajemný a neprobádaný jako pojem *bytí*. Tyto dva pojmy jsou neoddělitelně spojeny, navzájem se pronikají, prolínají a tvoří tak společně téměř totožnou jednotu. Obvykle mluvíme o zdání v několika významech. Můžeme tím myslet vnější vzhled věcí, povrchní dojem nebo pouhý vnějšek, který patří k samotným věcem. Jindy se

---

47 Suits, B.: *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, s. 15.

48 Caillois, R.: *Hry a lidé: Maska a závrať*, s. 14.

49 Fink, E.: *Oáza štěstí*, s. 22.

50 Tamtéž, s. 24.

51 Tamtéž, s. 24.



zdaním rozumí klamné subjektivní vnímání, mylné mínění nebo nejasná představa. V tomto smyslu spočívá zdání v nás samotných, jako chybné pochopení – je tedy subjektivní.<sup>52</sup> Existuje však i zdání, které je legitimním výtvozem naší představivosti a fantazie, nezávisle na pravdivém či mylném vztahu k věcem samotným. Svět hry obsahuje jak subjektivní fantazijní prvky, tak objektivní, reálné prvky. Fantazii známe jako schopnost mysli, zahrnující sny a vnitřní vize. Co však znamená objektivní, ontické zdání? Existují věci, které jsou skutečné, ale zároveň obsahují prvek „neskutečnosti“. To sice může znít zvláště, ale všichni to známe – jde o objektivně existující *obrazy*. Fink zde k pochopení hry uvádí metaforický příklad zrcadlení stromu na hladině:

„Asi jako když topol na břehu jezera vrhá svůj zrcadlový obraz na třpytící se vodní hladinu. Odrazy pak spolunáleží samy k okolnostem, jak jsou skutečné věci ve svém prostředí naplněném světlem. Věci ve světle vrhají stíny, stromy na břehu se zrcadlí v jezeře, na hladkém, lesklém kovu nacházejí věci z okolí svůj odlesk. Co je to zrcadlový obraz? Jako obraz je skutečný, je to skutečný odraz skutečného, originálního stromu. Avšak „v“ obraze je zobrazen strom, objevuje se na vodní hladině, ale tak, že se tady vyskytuje pouze v prostředí odlesku, zrcadlového zdání, nikoli ve skutečnosti.“<sup>53</sup>

Zrcadlení topolu ve vodě je tedy skutečný jev, který v sobě obsahuje „neskutečný“ obraz topolu. Podobně je to s hrou, která také představuje skutečnou činnost a zároveň v sobě zahrnuje „zrcadlení“ – tedy hraní určitých rolí. Člověk nevytváří pouze umělé věci, ale může také vytvářet věci s prvkem zdání. Například malé děvčátko si představí hadrovou panenku jako své „živé dítě“ a samu sebe jako „matku“. Ve světě hry jsou vždy přítomny skutečné věci, které mají částečně charakter zdání a částečně jsou obestřeny představivostí pocházející z lidské mysli. Hraní tak představuje konečnou tvorbu v magické dimenzi zdání.<sup>54</sup>

Dalším důležitým pojetím, které doplňuje toto téma je Platónovo pojetí *MIMÉISIS*. Miméisis neboli napodobování, je v Platónově filosofii klíčovým pojmem, který vysvětluje, jak se umění a hra vztahují ke skutečnosti. Pro Platóna je svět, jak jej vnímáme smysly, pouze odrazem skutečného světa idejí. V tomto kontextu se miméisis týká tvorby kopií, které napodobují tento vyšší svět idejí.

---

52 Tamtéž, s. 29.

53 Tamtéž, s. 30.

54 Tamtéž, s. 31.

Platónův koncept *MIMÉISIS* také často používá *zrcadlo* jako hlavní metaforu pro vysvětlení principu hry: „V zrcadleních, která lidské oko nevidí, která vznikají a zanikají jako fyzikální děj mezi stromem a vodní hladinou, není obsažena žádná teze skutečné „neskutečnosti“; právě tak však probouzí naše tázání. Člověk vidí obraz jako obraz, na skutečné vodě vidí skutečný světelný jev, jenž v sobě chová cosi „neskutečného“ – vidí v něm stromy na břehu a oblaka na obloze. Vidí-li však něco takového, nemá ještě za to, že to jsou skutečné stromy a skutečná oblaka: ví o jejich zdánlivosti, o jejich irealitě. Avšak právě tato tajuplná dimenze „neskutečnosti“ je ono podivuhodné, o než se zajímáme.“<sup>55</sup>

O konceptu *MIMÉISIS* se můžeme dočíst také v desáté knize Platónovy *Ústavy*:

„Vznikají tu tedy jakási lehátka trojího druhu: jedno, které je v přírodě, a o něm bychom mohli, myslím, prohlásit, že je zhotovil bůh – anebo někdo jiný?“

„Někdo jiný myslím.“

„Další je to, které dělá truhlář.“

„Ano, pravil.“

„Potom zas další, které zhotovuje malíř, ano?“

„Dobrá!“

„Pak tedy malíř, truhlář a bůh – ti tři jsou zhotoviteli tří druhů lehátek.“

(...)

„Tohle tedy, myslím, bůh věděl, a protože chtěl být skutečným tvůrcem skutečně jsoucího lehátka, a ne jakéhokoliv lehátka, a také ne jen nějakým výrobcem lehátka, vytvořil je v jeho přirozenosti jedině.“

---

55 Fink, E.: *Hra jako symbol světa*, s. 111.

„Zdá se.“

„Snad bychom ho potom mohli nazvat přirozeným stvořitelem té věci anebo nějak podobně.“

„To jistě plným právem, pravil, vždyť on vytvořil jak toto zde, tak i všechno ostatní v přirozené podstatě.“

„A jak potom nazveme truhláře? Ne snad výrobcem lehátka?“

„Ano!“

„A malíře také nazveme zhotovitelem a tvůrcem takovéto věci?“

„Ale co potom o něm řekneš, že je vzhledem k lehátku?“

„Zdá se mi, pravil, že nejpřiměřeněji by se mu říkalo napodobovatel toho, čeho oni jsou zhotovitelé.“

„Dobrá, řekl jsem potom. Napodobitelem nazýváš tvůrce toho výrobku, který je od přirozené podstaty vzdálen až na třetí místo?“

„Přesně tak, pravil.“

(...)

„Umění napodobovat je tedy hezky vzdáleno od pravdy a dovede, jak se zdá, tvořit všechno právě proto, že z každé věci zachycuje jen nějakou malou část, a to je její přelud.“<sup>56</sup>

---

56 Platón. *Ústava*. X. Kniha, 597b, 597d, 597e, 598b.

Platón vysvětluje pojem obrazu jako ireálný zdaj, který se spojuje s věcí.<sup>57</sup> Tyto spojování věcí dle něj můžou být dvojího druhu: „jako přirozený obraz, který je podmíněn určitou světelnou situací a odrazem světla na lesklých plochách a který, aby byl „obrazem“, potřebuje člověka, který jej chápe; a na druhé straně jako umělý, člověkem zhotovený obraz nějaké věci; v tomto případě je ideálního zdání dosaženo záměrně.“<sup>58</sup>

Fink tento pohled kritizuje, neboť v případě hry tomu tak není. Hraní není činností, která by produkovala nějaký výsledek, který by byl oddělitelný od samotného aktu hraní. „Nehrajeme si teprve pak, když jsme vytvořili hru resp. svět hry, nýbrž hrajeme si pouze tehdy, pokud svět hry tvoříme.“<sup>59</sup>

Na toto téma Fink navazuje i ve svém pozdějším díle *Hra jako symbol světa*, v kterém se zabývá *neskutečností hry*, kde se prolíná zdání s bytím. Hraní je podle něj skutečnou činností, podobně jako například práce:

„Hraní je skutečný životní výkon skutečného člověka; například teď si hraje právě tak, jako předtím pracoval. Při pracovní činnosti se zabýval věcmi, které kladly odpor jeho záměru zformovat je, a tento jejich odpor zlomil tělesným úsilím anebo pomocí nějakého stroje. V aktu hry, zejména je-li znázorňující hrou, rovněž koná skutečná jednání – avšak ta mají jakoby „dvojí dno“; jsou to jednání toho, kdo hraje, avšak jsou to také jednání herce v souladu s „rolí“, kterou v této znázorňující hře převzal.“<sup>60</sup>

Fink se zaměřuje na otázku, jak může být něco neskutečného zároveň skutečné. Jednání ve hře probíhá ve dvou rovinách: ve „skutečném světě“, kde hráč jedná skutečně, a v „neskutečném světě zdání“, kde herec přebírá svou přidělenou roli. Herec na scéně je skutečný stejně tak jako diváci, kulisy a osvětlení, ale zároveň je i postavou, kterou hraje. Tento zdánlivě neskutečný svět hry je nesen prostorem a časem skutečnosti.

Vidíme a dotýkáme se skutečných věcí, ale můžeme také vnímat jejich skutečnost? To, že lze něco vnímat smysly, často považujeme za důkaz jeho existence, ale smysly nám

---

57 Fink, E.: *Hra jako symbol světa*, s. 127.

58 Tamtéž, s. 128.

59 Tamtéž, s. 128.

60 Tamtéž, s. 79.

nikdy přímo neukážou skutečnost samotnou. Skutečnost je základní způsob bytí věcí, jejich modalita bytí a zahrnuje všechny jednotlivé věci, které existují. Pojem skutečnosti je složitý a mnohoznačný, stejně jako pojem *neskutečnosti*. Něco buď *je*, nebo *není*, něco je *skutečné*, nebo *neskutečné*, nic mezi tím není. To, co je pouze představované, nebo imaginární, existuje v našem vědomí jako představované *obrazy*. To, co si představujeme se sice nejeví jako věc skutečná, ale přesto skutečnou je jako intencionální aspekt představování.

„Ve skutečném představování je jako moment smyslu obsažena „neskutečnost“. Vidíme tedy, že věta: buď je něco skutečné, anebo neskutečné si ve svých operativních předpokladech sama protirečí; neboť ono „něco, které není skutečné“ je nicméně skutečné jakožto představování neskutečného. Masivní a strohé ostří běžného rozlišování mezi skutečným a neskutečným je tedy neudržitelné. Existuje nejen skutečné a neskutečné – a formulováno ještě ostřeji: *existuje* „skutečné“ a *neexistuje* „neskutečné“, nýbrž existuje i zprostředkování obojího, existuje skutečné, které zahrnuje neskutečné jako smysl představovaného obsahu.“<sup>61</sup>

Ke hře ve všech jejích podobách neodmyslitelně patří prvek *neskutečnosti*. Život je často vážným a obtížným, a právě hra nám umožňuje tuto tíhu zmírnit. Ve hře si můžeme užívat možností, dosáhnout toho, co jsme ztratili a proniknout do světa, který není pevně vymezený. Hra nám dává příležitost zbavit se břemene naší historie a zvolit si, kým chceme být, i když jen iluzorně. Umožňuje nám uniknout z naší skutečné, pevně dané existence a prožít svobodu ve světě zdání. Toto osvobození je však jen sen a hra nás přenáší do *neskutečna*, kde se můžeme dočasně osvobodit od reality. Fink to popisuje takto:

„Hravé vytržení nás přenáší do „neskutečna“. V modu neskutečnosti můžeme, nezatížení dějinami, takřka začít znovu, můžeme volit v imaginárním prostoru a imaginárním čase. Znovu získáváme nepromarněnou svobodu jakožto svobodné bytí v dimenzi pouhého „zdání“. Je nepopíratelné, že hraní jakožto hraní je skutečný, reálný výkon života uprostřed vážných životních aktivit – avšak skutečnost hry jako taková má jako základní charakteristiku právě tuto nevážnost konání v modu „jako by“. Hraní je iluzivní parafráze lidského sebeuskutečňování. Hraní samo nic nerozhoduje, nýbrž rozmanitým

---

61 Tamtéž, s. 87.

způsobem kopíruje život, v němž tak či onak rozhoduje každý okamžik. Nevážnost hry záleží naopak v tom, že iluzivním způsobem napodobuje vážnost života. Hra je imitace v prostoru imaginarity.“<sup>62</sup>

---

62 Tamtéž, s. 95.

### 3.2. Eugen Fink: Hra jako symbol světa

Fink poukazuje na skutečnost, že naše schopnost orientovat se ve hře, do níž jsme zapojeni, a porozumět jí, je pro naši existenci zcela zásadní. Pokud se však nad tímto porozuměním pozastavíme, vyvstanou nám různé filosofické otázky a naše jasnost porozumění se zamlží. Známé se náhle stává neznámým a my se dostáváme do stavu nejistoty a nevědomosti. Tato zkušenost pro nás může být zneklidňující a děsivá, protože nás nutí konfrontovat se s hranicemi našeho chápání.

Tuto proměnu nám Fink předvádí na příkladu antické tragédie, která hovoří o králi Oidipovi a symbolicky tak znázorňuje honbu lidstva za pravdou a podstatou filosofického zkoumání. Oidipus, který vyřešil hádanku Sfingy, se těší velkoleposti a slávě jako vládce Théb. Zpočátku ztělesňuje sebedůvěru a jistotu v chápání světa a vlastní identity, což vyvolává pocit bezpečí a štěstí. Tento pocit jistoty je však narušen, když se na Théby snese mor, který tak ohrozí zavedený řád jeho vlády a podnítí radikální hledání pravdy. Oidipus proniká hlouběji do tajemství své minulosti a prochází přitom zásadní proměnou.

Odhalením svého nevědomého incestního vztahu a otcovraždy je nucen čelit omezenosti svých smyslů a přijmout hlubší formu vhledu. V symbolickém aktu osvětlení se Oidipus oslepí a odmítne tak povrchní pravdy tělesného světa ve prospěch hlubšího porozumění. Tato cesta k osvětlení je však plná tíživých existenciálních problémů. Oidipova proměna z vládce na vyhnance odráží nejistota a neklid, které jsou lidskému bytí přirozené. Jeho existenciální krize zrcadlí úsilí filosofického bádání, kdy honba za pravdou vede ke stavu nevědění a bloudění.

Fink poukazuje na to, že Oidipova tragédie slouží jako podobenství o filosofii jako takové. Důležitým východiskem je zde to, že namísto filosofické výpovědi o tom, co hra vlastně je, je v této antické tragédii řečeno to, čím je filosofie.<sup>63</sup> Fink se prostřednictvím Oidipovy cesty zabývá rozporem mezi poznáním a nevědomostí, čímž osvětluje složitost lidského údělu a hledání pravdy.

---

<sup>63</sup> Fink, E.: *Hra jako symbol světa*, s. 34.

### 3.2.1 Kultovní hra

*Kult* je významným fenoménem života, kde se hra neprojevuje svým běžným a známým prvkem zábavy, nýbrž jako vážná a hluboká činnost, která má stísnující podivný a fascinující ráz kouzla, jenž vytrhává člověka z každodenní jednoznačnosti a fixní určenosti. *Kultovní hra* je typická pro archaickou dobu, kdy se vztah člověka k božskému shrnoval do kultu – souhrnného označení všech představ o bohu, ritu a pietních ceremonií. Archaický člověk využíval kultovní hru k navázání vztahu s vyššími silami a snažil se také porozumět své vlastní existenci a vyjádřit své místo ve světě. Fink říká o kultu následující:

„V kultu je částečná a neúplná vzpomínka na světový ráz jsoucna – a je paradigmaticky prostředkována pouze *několika* věcmi. Kult je strukturován vymezením posvátných věcí: chrámového okrsku, kněze, obětního kamene, tedy příslušným odloučením posvátného od profánního. Avšak tato úzká oblast posvátného zastupuje všechno neposvátné, všechny profánní a obyčejné věci. Kněz pak je zástupcem bohů.“<sup>64</sup>

Tehdejší kultovní slavnosti a obřady sloužily k tomu, aby lidé navázali kontakt s božstvem a také, aby se ochránili před zlými démony. Ti totiž měli tu moc seslat na zem a na lidi nemoc, neúrodu či neplodnost a mohli je také ovládat. Snadno a libovolně manipulovali s lidmi, a tento nevypočitatelný způsob, jakým démoni s lidmi zacházeli, lze nejlépe popsat právě jako *hru*.<sup>65</sup> Pro démony byli lidé jejich hračkou, kterou mohli jakkoli manipulovat. V této jejich *hře* se démoni lidem však nikdy nejevili tak, jak skutečně jsou; byli schopni se maskovat, převtělovat do různých podob a skrývat se za mnoha maskami. Archaickému člověku, který nedokáže nijak čelit démonům, nezbývá nic jiného než se také schovat pod masku a uniknout tak jednoznačnosti svého bytí. Tím se stává hercem, který se účastní moci démonů a sám se proměňuje v kouzelníka.<sup>66</sup>

Kouzlo masky představuje nejstarší úroveň lidské hry a zároveň tvoří základ kultovní hry. Maska ovšem neslouží jako úkryt pro zamaskovaného, ale naopak představuje lidský přístup a bránu k démonům. Díky masce a jejímu kouzlu se její nositel stává kouzelníkem, přičemž kouzlu masky nepodléhají pouze diváci, ale především sám

---

64 Tamtéž, s. 161.

65 Tamtéž, s. 164.

66 Tamtéž, s. 165-166.



nositel. Pro archaického člověka maska není hračkou, ale prostředkem, skrze který se hraje. Fink to vysvětluje takto:

„Archaický člověk si nehraje s maskou, nýbrž hraje v masce. Maska není věc vhodná pro hru, s níž by se snadno spojoval nějaký imaginární smysl hry – jako např. pro hrajícího si chlapce má dřevěný kůň smysl „válečného oře“. Tato dřevěná věc se stává hračkou, pokud v souvislosti uzavřeného světa hry nabývá určité smyšlené významovosti. Přitom ani není třeba, aby se hračka svým vzhledem podobala reprezentované věci samé, třebaže tato podobnost hráči, jenž dřevěného koně označuje jako ohnivého oře a sebe sama jako rytíře, umožňuje, aby věci tento imaginární smysl vtiskl. Hračka je zasazena do celkového kontextu smyslu daného světa hr, a v němž má svou imaginární upotřebitelnost, svou úlohu. Naproti tomu maska primitiva prostor jeho kultovní hry teprve otevírá.“<sup>67</sup>

Tématu masky se věnuje například i Roger Caillois ve své klasifikaci her, konkrétně v kategorii *MIMIKRY*, kde zdůrazňuje podobné aspekty maskování a převleků v lidských hrách a rituálech, což rozšiřuje perspektivu Finkovu pohledu.<sup>68</sup>

Kult se vyvíjel postupně, přičemž jeho počáteční rovinou bylo právě kouzlo masky. Kouzlo masky dále sloužilo jako stavební kámen pro další rovinu, kterou je magická technika, a to především ve své nejvýraznější podobě – v podobě iniciačního kouzla. Následně se nad ní rozvíjí třetí rovina, kterou lze nazvat *kultovní hrou* v jejím pravém slova smyslu. Přestože se kultovní hra stala dominantní formou, neznamená to však, že by předchozí dvě roviny zmizely. Maska i magická technika zůstaly součástí kultovní hry, avšak jejich funkce a význam byly začleněny do širšího kontextu této hry.

Nyní si představíme tři klíčové důvody, proč je kultovní původ hry zásadní pro filosofický výklad fenoménu hry:

1. Kultovní hra představuje středobod života archaického člověka. Kultovní hra uvědomuje společenství o jejich podstatě a situaci v kosmu, vztahu k neviditelným vyšším silám, které jim přinášejí neštěstí. I když tyto síly nelze

---

67 Tamtéž, s. 184.

68 Caillois, R.: *Hry a lidé: Maska a závrat'*, s. 40.

přímo vidět nebo je uchopit, jejich přítomnost je cítit. Kultovní hra tak rovněž představuje magickou techniku, interakci i boj s těmito démonickými silami.

2. Druhým důvodem tohoto zásadního filosofického významu kultovní hry je její pozitivní povaha zdání. Divák sice ví, že za maskou je člověk, ale toto vědomí nezpůsobuje rozčarování. Důležité je, že v tomto lidském zakuklení se odhaluje jistá démoničnost. Vědomí o zdánlivosti masky, hry a divadla nijak neoslazuje víru v bytí, ale naopak umožňuje zjevení symbolu. Něco, co je „pouze hrané“, neztrácí svou hodnotu, ani není považováno za méně skutečné. Fink uvádí: „Naopak: „neskutečnost“ ve smyslu magické reprezentace se stává význačným místem „průlomu“ hlubší a pravdivější, vlastní skutečnosti, právě skutečnosti vševládých sil a moci.“<sup>69</sup>
3. Kultovní hra zpřítomňuje vládu bohů a jejich řídicí činnost, která snadno a bez námahy ovládá chod věcí ve světě. Tato vláda bohů se v lidské hře nejen vykládá, ale je také různými způsoby interpretována jako hra. Díky kultovní hře se vláda bohů zjevuje v symbolické podobě divadla, přístupné lidským očím. Magické zaklínání pak tuto svrchovanou realitu přivádí před lidský zrak, čímž se božská hra stává viditelnou a pochopitelnou pro člověka.

Na závěr této kapitoly si objasníme vztah mezi *kultem* a *hrou*. Kult představuje významný fenomén lidského života, kde hra nefiguruje ve svém obvyklém smyslu „hravosti“, „nevážnosti“ či „zahálky“. Naopak, v rámci kultu má hra fascinující a podivný ráz kouzla. Kult shrnuje veškeré lidské vztahování k bohům, které prostřednictvím slov a rituálů ztělesňují jejich nadlidskou hru. Nicméně, hra bohů je však personalizovanou, protože vždy je v ní někdo, kdo hraje nebo posouvá kamínky. Tento aspekt personalizace však není dostatečný pro naše pochopení hry světa.

### 3.2.2 Světскost lidské hry

---

69 Fink, E.: *Hra jako symbol světa*, s. 192.

Téma světskosti lidské hry je složité a mnohotvárné, vyžadující pečlivou analýzu. Světskost může být vnímána různými způsoby, a proto je důležité definovat, co tento pojem znamená. V rámci filosofického zkoumání se otázka světskosti jeví jako klíčová, i když na první pohled může působit nejasně. Světskost lze chápat různými způsoby: může to být zcela prázdný a nejasný pojem, mlhavá a nejasná představa, nebo lze pojem světskosti chápat i jako poukaz na hluboký filosofický problém, který se vztahuje k lidské existenci a jejímu vztahu ke světu.<sup>70</sup> V této kapitole se zaměříme na to, jak světskost ovlivňuje lidskou hru a jakým způsobem je hra vnímána a interpretována ve světle tohoto pojmu.

Světskost se odvíjí od předpokladu, že všechny věci patří do světa, který je uspořádáním a propojením veškerého bytí. Každá věc ve světě je tedy světská, což znamená, že má své místo v celkové souvislosti univerza. Pojmy světskost a jsoucnost věcí se často používají jako synonyma, neboť svět zahrnuje veškeré bytí, nic neexistuje mimo jeho hranice. Každá tato věc je součástí širšího kontextu a propojení, což znamená, že světskost je synonymem pro jsoucnost v tom nejširším a nejobecnějším smyslu.

Pojem *světský* tedy můžeme chápat jako vše, co jest a co se naskýtá ve světě. To zahrnuje nejen věci, které jsou zde od přírody, ale také všechny umělé věci a výtvořiny lidské svobody. Svět tak obsahuje nejen to, co spadá do přírodní kauzality, ale rovněž to, co je do jisté míry nové a zdánlivě pochází z ničeho, vstupující do již existujícího řádu. Světské jsoucnost tedy není pevně určené množství věcí, které by se pouze měnilo a proměňovalo, ale jeho rozsah je dynamický a zahrnuje jak přírodní, tak lidské aspekty.

Fink tento pojem vysvětluje následovně: „Vše, co vůbec jest, je světské; každá věc, cokoli, o čem lze mluvit, každý děj a každý vztah se naskýtá „ve světě. Svět se takto chápe jako běžný soubor všeho, co se naskýtá – všeho toho, co se vůbec vyskytuje. Chápe se jako shrnující shromáždění všech věcí a událostí, jako všeobsáhlá skladba všech substancí a procesů. „Světskost“ však zjevně zahrnuje nejen to, co je právě skutečné, aktuální věci a děje, nýbrž má v sobě i horizonty možností všech věcí. Když věci vznikají a zanikají, přibývají a ubývají, mění svá místa a mění se, děje se toto vše zjevně uvnitř světa.“<sup>71</sup>

---

70 Tamtéž, s. 227.

71 Tamtéž, s. 227.

Nyní, když jsme si obecně vyjasnili pojem světskosti, se zaměříme na klíčovou otázku této kapitoly, kterou je *světskost lidské hry*. Když označujeme hru jako „světskou“, dotýkáme se nejen povrchního a samozřejmého tvrzení, ale i hlubokého a obsáhlého problému. Přestože máme vždy nějaké vědění o světě a světskosti, nikdy není zcela úplné a přesné.

Pojem „světskost“ můžeme chápat ve *čtyřech hlavních smyslech*. *Za první*: Označuje skrytý charakter veškerého konečného bytí, tedy příslušnost k celku světa a bytí uvnitř něj. Toto bytí uvnitř světa se dělí do různých vnitřních rozdílů: do rozdílu mezi skutečným a možným, do mnohosti způsobu pohybu, do jednosti a mnohosti, do eidos a kategorie na jedné straně a individuality a konkrétnosti na straně druhé, do rozdílu mezi přirozenými a umělými věcmi, do místa a chvíle.<sup>72</sup> Tyto zmíněné struktury bytí nelze aplikovat na svět jako celek, protože svět samotný není totožný s jednotlivými konečnými věcmi, které se v něm objevují. Nemůžeme rozlišovat svět a věci v něm stejně, jako rozlišujeme mezi jednotlivými věcmi. Svět nelze považovat za prázdnou schránku, do níž jsou umístěny věci jako obsah. Svět se nevztahuje k bytí v něm jako jedna věc k jiné.

*Za druhou*: V tomto smyslu pojem „světský“ užíváme k označení vlády samotného světa, což zahrnuje neuchopitelný proces vzniku a zániku všeho konečného a individuálního bytí. Tento proces zahrnuje nejen vzcházení věcí do existence, ale také jejich nevyhnutelné mizení.

*Za třetí*: V třetím smyslu je pojem „světský“ základním rysem lidské existence. Člověk zaujímá zvláštní postavení v kosmu, které není pouze objektivní vedle jiných věcí jako jsou například země, moře, nebe, rostlinstvo, zvířata aj. Na rozdíl od těchto věcí se člověk s porozuměním vztahuje k tomu, co ho obklopuje, což označuje jako „jsoucí“. Tento vztah zahrnuje nejen porozumění jednotlivým věcem, ale také reflexi jeho vlastního bytí a bytí všech věcí. Člověk je tak „světstější“ než cokoli jiného. Kámen leží na svém místě, slunce krouží po svých drahách, strom stojí klidně ve větru a zvěř se pohybuje ve svých přirozených okruzích.<sup>73</sup> Tyto věci jsou sice součástí světa, ale

---

72 Tamtéž, s. 240.

73 Tamtéž, s. 241.

neuvědomují si své bytí v něm, ani své vztahy k ostatním věcem. Člověk však nejen že je ve světě, ale také se aktivně vztahuje ke svému bytí a k bytí věcí kolem sebe, čímž získává jedinečné postavení v kosmu jako obyvatel světa.

„Nevyskytujeme se, nýbrž vztahujeme se k vyskytování všech přírodních, jež jsou nám materiálem naší práce; zemi chápeme jako scénu našich činů a našeho trpění, našich bojů i naší lásky, našich sídel a měst; země je nám půdou vlasti, ornici i loukou, prostorem sídla, dějištěm válek i posledním místem lidské smrti. Je však pro nás právě tak polem našich her jako oblastí našich svátků. Tuto rozumějící otevřenost člověka pro svět, která prostupuje nejrozmanitější dimenze a obory života, označuje třetí smysl slova „světský“. V tomto chápání je mezi všemi fenomenálními věcmi pouze člověk světský.“<sup>74</sup>

*Za čtvrté:* Ve čtvrtém smyslu slovo „světský“ získává negativní označení a stává se jakýmsi prokletím. Toto označení se obrací nejen proti povrchním aspektům každodenního života, ale také proti tajemstvím naší pozemské existence. Slovo „světský“ je v tomto smyslu zatíženo negativními významy a vnímáno jako něco, co by mělo být zavrženo. Tam, kde se objevují tendence k popírání světa, je lidská hra rovněž znevažována a odsuzována jako nicotná a nevážná činnost, jako zahálka a smyslový klam, jako lehkomyšlnost a bláznovství. Hra je považována za příliš světskou, za pouhou maškarádu a výtržnost, při níž se zapomíná na to, co je skutečně důležité – na věčnou spásu ohroženou chvilkovým štěstím.<sup>75</sup>

Vyvstává však otázka, jakým způsobem je lidská hra světská a zda se všechny tyto čtyři významy vztahuje k lidské hře. Na to Fink odpovídá takto:

„Hledíme-li na první význam, musíme říci, že nitrosvětskost, která patří ke každému jsoucnu, a tedy i k člověku a všem jeho činnostem, a priori určuje všechny vážné i nevážné lidské podniky. Lidská hra je zásadně nitrosvětský děj. (...) A lidskou hru nemůžeme nazvat světskou ani v druhém smyslu tohoto slova: nevládne tak jako sám svět. Nic na nebi ani na zemi nevládne mocí veškerenstva. Nic uvnitř světa není světské v druhém smyslu tohoto slova. Řečeno pozitivněji: pohyblivost konečných věcí, ať se jakkoli mezi sebou liší, je radikálně odlišná od pohybu světa. Lidská hra je dočasný

---

74 Tamtéž, s. 242.

75 Tamtéž, s. 244.

nitrosvětský způsob činnosti nitrosvětského jsoucna. Mezi tímto konáním ve světě a univerzálním děním veškerenstva je propastný rozdíl. Ostří této dělící linie je třeba zdůraznit právě proto, protože ve filozofii stále saháme po nitrosvětských modelech, abychom vyjádřili vládu světa. (...) Chceme-li konečně mluvit o hře světa samé, musí být napřed hra člověka, jenž je nitrosvětským jsoucnem, oddělena a odlišena od mocného vládnutí všemoci. Měřena vládnutím světa, lidská hra *není* světská. Naproti tomu ve třetím smyslu tohoto slova musíme hře přiznat rozumějící otevřenost pro celek světa. Je „světská“, pokud v ní a skrze ni ve zvláštním smyslu zní rozumějící otevření se lidského pobývání ke světu a pokud je formována touto otevřeností. Ve hře rozumíme vládnoucímu veškerenstvu jinak – jinak než v práci, boji, lásce a kultu mrtvých – a ukazují se nám jiné stránky, jiné dimenze. (...) Lidská hra je světská ve smyslu rozumějícího bytování ve veškerenstvu, ve smyslu chápající niternosti. (...) A konečně nemusíme blíže rozvádět a dovozovat, že hra je „světská“ také ve čtvrtém smyslu tohoto slova. Je naladěna elementární životní slastí, slastí, která je víc než radost z radostného, užitečného, příjemného, slastí z překypování života, jež do sebe dokáže pojmout i to, co je zlé, špatné a hrozné, jak je tomu u slasti, kterou skýtá tragédie. Ve hře vskutku vládne bezmála „pohanská“ bezstarostnost, smyslová radost, tajuplná slast ze zdání, vytržení, zářivosti barev a broskvového pelu věcí. (...) Hra člověka je světská: pokud je uvnitř světa – pokud je prosvětlena rozumějící niterností a pokud zvláštní povrchní hloubku či hloubkovou povrchnost lidské bytosti spojuje s kosmickou mocí „zdaje“ – a je světská jako pohansko-slavnostní životní nálada.“<sup>76</sup>

Fink v této části z knihy *Hra jako symbol světa* zkoumá podstatu lidské hry a její vztah ke světu v různých smyslech. Zdůrazňuje, že hra, stejně jako všechny lidské činnosti, je nitrosvětská, tedy že se odehrává uvnitř světa. Hra není „světská“ v tom smyslu, že by vládla jako sám svět. Je činností uvnitř světa a je nutné ji odlišit od kosmické moci světa. Lidská hra umožňuje porozumění celku světa a poskytuje zvláštní druh otevřenosti lidského bytí ke světu. Ve hře rozumíme světu jinak než v práci, boji, lásce či kultu mrtvých. Nakonec je hra označena jako „světská“ i ve smyslu elementární životní slasti, která překračuje pouhé potěšení a dokáže zahrnout i negativní aspekty života, jako je tragédie. Hra v sobě nese například bezstarostnost, slast ze zdání a smyslové potěšení. Celkově lze říci, že lidská hra je světská, pokud se odehrává uvnitř světa, je prosvětlena rozumějící niterností a spojuje člověka s kosmickou silou zdaje.

---

76 Tamtéž, s. 245-249.

Závěrečným a klíčovým pojmem, o kterém Fink mluví, je *hra světa*. Fink nám zde uvádí metaforu pro porozumění světa, kdy o světě uvažuje jako o hře bez hráče. O světě mluví Fink takto:

„Svět je o sobě bez účelu, nemá o sobě žádnou cenu, neboť je vně jakéhokoli morálního posuzování, „mimo dobro a zlo“. Bez důvodu a účelu, beze smyslu a cíle, bez ceny a bez plánu – a přece v sobě shrnuje všechny příčiny setrvale zdůvodněného jsoucna uvnitř něj, svou univerzální bezúčelností obepíná cesty, po nichž se směřuje k účelům a cílům; sám bezcenný objímá jsoucno rozmanitě odstupňované podle síly jeho bytí, rozevívá prostory a časy důvodnému, účelovému, smysluplnému a hodnotu nadanému bytí věcí. Bezdůvodnost světa není méně, není to méně než zdůvodněnost jsoucna, nýbrž je to cosi mnohem původnějšího. Světová vláda všemoci se děje bez důvodu a cíle, bezúčelně a beze smyslu, bez ceny a plánu. To jsou základní rysy světa, jejichž odleskem je lidská hra.“<sup>77</sup>

Fink zde zdůrazňuje, že vláda světa je bezúčelná, beze smyslu a bez plánu, a to jsou základní charakteristiky světa, které se odrážejí právě v lidské hře. Dále uvádí, že i když jsou ve hře obsaženy prvky světa, jsou však v nalomené podobě, jelikož jsou zkresleny rozporem mezi skutečností a neskutečností. Z toho vyplývá, že lidská hra je symbolem světa.<sup>78</sup>

„Prostupováním rysů bezdůvodnosti, nesmyslnosti a bezúčelnosti do lidského rozumění uvolňuje toto rozumění k bezstarostné a snové lehkosti hraní. Protože jsme otevřeni pro svět a protože v této otevřenosti lidského pobývání pro svět víme o bezdůvodnosti vládnoucího celku, právě proto si vůbec můžeme hrát. Právě proto, že je člověk „světský“, právě proto je hráčem.“<sup>79</sup>

Fink nakonec přichází s tím, že *sám svět je hrou*, kde nikdo není hráčem; osoby, lidé i bohové se v ní teprve objevují. Fink toto vysvětluje následovně:

---

77 Tamtéž, s. 260.

78 Tamtéž, s. 261.

79 Tamtéž, s. 261.

„Ke každé lidské hře patří hráč, který vystupuje do imaginárního světa hry, sebe sama převléká do hrané role, zakuklí se do ní a zamaskuje se. Můžeme myslet hru všemoci – v podobenství takové hry, kterou hraje nějaký hráč? Hra světa nemůže být hrou jakékoli osobně myšlené moci. Pokud pod pojmem osoby něco myslíme a pokud se nám nerozplývá v mlze neurčitého myšlenkového pocitu, musíme tímto pojmem myslet rovněž jsoucno, vztahující se k sobě samému, jsoucno, jež se tímto vztahem k sobě odlišuje od jiných jsoucen. Ať si však osobu představujeme jakkoli velkou, jakkoli silnou a mocnou, nelze ji v přísném smyslu nikdy myslet jako všemocnou, tedy mocnou na způsob veškerenstva, protože vztah k sobě je vždy odlišení vůči jinému. Všemoc nemůže být osobou a osoba nemůže být všemocná. Svět není bůh a žádný bůh není cele světem. Bohové si mohou hrát – podobně jako lidé, byť způsobem, který onen lidský přesahuje. Veškerenstvo však nemůže hrát tak jako lidské či božské osoby ... Hraje tedy univerzum jinak než tvorové, kteří jsou sice uvnitř světa, nicméně jsou mu blízcí, tedy jinak než bozi a lidé? Univerzum hraje: nikoli však jako osoba, ale ani tak, že by jeho hrou vzcházelo „zdání“, „neskutečnost“, imaginární scéna. (...) Hra světa je ničí, protože někdo – osoby lidé i bozi – jsou teprve v ní; svět, v němž se odbývá hra světa, není „zdaj“, nýbrž je to z *jev*.“<sup>80</sup>

V tomto úryvku je zdůrazněno, že každá lidská hra zahrnuje hráče, který vstupuje do imaginárního světa hry, kde se převléká do role, kterou hraje, a maskuje se. Představa, že by svět mohl hrát hru podobně jako hráč, není možná, protože svět nemůže být spojen s žádnou konkrétní osobní mocí. Všemoc nemůže být osobou a osoba nemůže být všemocná. Svět není bohem a ani žádný bůh není zcela světem. Bohové mohou hrát hry, ale univerzum nemůže hrát jako lidé či bohové. Univerzum hraje svou vlastní hru, ale ne jako člověk a ne vytvářením iluzí nebo neskutečností. Hra světa patří nikomu, protože lidé i bohové jsou teprve její součástí.

Svět, ve kterém se odehrává tato *hra světa*, není reálným místem, ale *zjevem*. Zjev představuje univerzální přicházení všeho existujícího – všech věcí a událostí – do společné přítomnosti, která nás všechny spojuje. To, co běžně nazýváme světem, představuje světovou dimenzi této přítomnosti, kde se věci zjevují. I když jsou věci reálně oddělené, jsou spojeny prostorovým a časovým sousedstvím a pevně danými pravidly. Svět je zároveň bezejmennou oblastí nepřítomnosti, odkud věci vystupují do

---

80 Tamtéž, s. 261-263.



zjevu a kam se i opět vrací. Vše, co existuje, je hračkou kosmu, a všichni hráči jsou ve skutečnosti sami hráni. „Zjev je maska, za níž není „nikdo“, za níž není nic – než právě Nic.“<sup>81</sup>

## **Závěr**

Hra představuje významný fenomén, který si zaslouží důstojné postavení v rámci filosofického zkoumání. Eugen Fink nám svojí prací dokládá, že hra není pouze volnočasovou aktivitou, ale představuje komplexní fenomén prostupující různé aspekty lidské existence. V první řadě jsme se zabývali otázkou, proč je tedy hra významným a důstojným předmětem filosofického zkoumání. Jak bylo ukázáno, hra umožňuje jedinečný vhled do podstaty lidské existence. Finkova koncepce hry poukazuje na to, že

---

81 Tamtéž, s. 263.

hra je nejen prostředkem seberealizace a kreativního vyjádření, ale také způsobem, jakým lidé komunikují se světem a nacházejí v něm své místo. Hra představuje prostor, kde se setkává lidská svoboda, kreativita a potřeba hledat smysl.

Dalším klíčovým bodem této práce, byla otázka, jakým způsobem Finkova filosofie hry přispívá k našemu chápání světa a lidské existence. Finkovo pojetí hry nám ukazuje, že hra má symbolický charakter, který nám umožňuje lépe pochopit základní struktury naší existence. Hra funguje jako mikrokosmos, ve kterém se zrcadlí makrokosmos lidské existence. Tím, že se zabýváme hrou, můžeme odhalit hlubší pravdy o sobě samých a světě kolem nás. Hra nás učí chápat a přijímat složitosti života, naše omezení a možnosti.

V průběhu této práce jsme také srovnávali a hodnotili různá pojetí hry, která se objevují v různých filosofických směrech a teoriích. Z této komparace vyplynulo, že hra je vnímána jako mnohotvárný fenomén, který nelze redukovat na jediný význam nebo funkci. Huizinga například zdůrazňuje kulturní a sociální aspekt hry, zatímco Suits se zaměřuje na strukturu a pravidla, která definují hru jako takovou.

Finkova práce však jde ještě dál, když propojuje hru s hlubokými ontologickými otázkami. Hra je tak nejen činností, ale i symbolem světa, ve kterém se odrážejí základní charakteristiky vztahu člověka a světa. Světскost a bezúčelnost hry nám odhalují, jak je lidská existence zakotvena v širším kosmickém kontextu.

Dále jsme se zabývali otázkou, zda může mít hra kosmický význam, a zjistili jsme, že právě prostřednictvím hry můžeme porozumět komplexní dynamice světa a naší role v něm. Hra nám odhaluje rozdíly i podobnosti mezi člověkem a světem, což nám pomáhá lépe pochopit naši vlastní podstatu a místo ve vesmíru. Chování člověka ve hře vykazuje charakteristické rysy podobné vládnoucí podstatě světa. Prostřednictvím hry člověk uskutečňuje možnosti, které normálně nemůže, je všemocný a může být čímkoli chce – a tím se právě podobá vládnoucímu celku světa.

V konečném důsledku této práce nejen potvrzuje důstojnost hry jako filosofického fenoménu, ale také zdůrazňuje její nenahraditelný význam pro naše porozumění lidské existence a jejího místa ve světě. Hra je více než pouhá činnost; je to prostředek, skrze který lidská individualita a kolektivní vědomí nachází svůj výraz a propojení se širším

kosmem. Finkovo pojetí hry nám umožňuje hlubší vhled do podstaty naší existence a otevírá nové perspektivy pro filosofické zkoumání a interpretaci lidského života.

## Seznam použité literatury

ARISTOTELES: *Poetika*. Praha: Nakladatelství Orbis, 1962. 83. s

CAILLOIS, R.: *Hry a lidé: maska a závrať*. Nakladatelství studia Ypsilon, Praha. 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5

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

FINK, E.: *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta. 1992. 61 s. ISBN 80-204-0224-1

HARTL, P; HARTLOVÁ, H.: *Psychologický slovník*. Praha: Portál. 2000. 774 s. ISBN 80-7178-303-X

HUIZINGA, J.: *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta. 1971. 226 s.

KEY Trainings (2023). *Lev Vygotskij: Psycholog a jeho teorie kognitivního vývoje* [online]. 7.1. 2023 [cit. 2024-05-08]. Dostupné z WWW: [<https://keytrainings.cz/slovník/lev-vygotskij-psycholog-a-jeho-teorie-kognitivniho-vyvoje/>](https://keytrainings.cz/slovník/lev-vygotskij-psycholog-a-jeho-teorie-kognitivniho-vyvoje/)

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

PLATÓN: *Zákony*. Praha: Nakladatelství Československé akademie věd. 1961. 373 s.

SUTTON-SMITH, B: *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press. 2001. 288 s.

SUITS, B.: *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. University of Toronto Press. 1978.

SUITS, B.: *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Broadview Press. 2005. 179 s.

WIKIPEDIE: *Otevřená encyklopedie: Erik Erikson* [online]. c2024 [citováno 8. 05. 2024].

Dostupný z WWW:

<[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Erik\\_Erikson&oldid=23077045](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Erik_Erikson&oldid=23077045)>

WIKIPEDIE: *Otevřená encyklopedie: Jean Piaget* [online]. c2024 [citováno 8. 05. 2024].

Dostupný z WWW: <[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Jean_Piaget&oldid=23688196)

[title=Jean\\_Piaget&oldid=23688196](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Jean_Piaget&oldid=23688196)>