

Univerzita Karlova

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Studium humanitní vzdělanosti



David Pokorný

Filosoficko-sociologické zkoumání fenoménu hry a fanouškovství

Bakalářská práce

Vedoucí práce: Mgr. Jakub Zítka

Praha 2024

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

V Praze dne

.....

David Pokorný

Poděkování

Rád bych poděkoval mému vedoucímu práce, panu Jakobovi Zítkovi, za odborné rady a přívětivé provedení celým procesem od výběru tématu až po psaní bakalářské práce, a též za čas, který tomu věnoval.

Abstrakt:

Tato bakalářská práce slouží jako vhled do sociologických a filosofických teorií, které se uplatňují v rámci sportu. Filosoficko-sociologickému zkoumání jsou podrobeny fenomény jako jsou hra, sport a fanouškovství. Na zmíněné fenomény jsou aplikovány klasické i moderní teorie vědeckých badatelů ze sociologické a filosofické sféry. Mezi ně patří Cailloisa, Giulianotti, Durkheim, Huizinga, Patočka, Platón, Veblen a další. Uplatněné teorie byli například fenomenologie sportu, dichotomie posvátného a profánního nebo základní teorie hry. Práce též podrobuje filosoficko-sociologickému zkoumání koncept rituálů, který je pro fanouškovství a hru samotnou velmi důležité. Tyto rituály jsou v textu zkoumány nejen jako jedním z elementů sportovního světa, ale též nastavují zrcadlo společenské a kulturní sféry našich životů.

Klíčová slova:

Hra, Fanouškovství, Profánní, Posvátné, Fenomenologie, Rituály, Sport

Abstract:

This bachelor thesis serves as an insight into the sociological and philosophical theories that are applied within sport. Phenomena such as the game, sport and fandom are subjected to philosophical-sociological research. The classical and modern theories of sociological and philosophical scholars are applied to mentioned phenomena. These include Caillois, Giulianotti, Durkheim, Huizinga, Patočka, Plato, Veblen and others. The theories that were applied were, for example, the phenomenology of sport, the dichotomy of the sacred and the profane, and basic theories of play. The thesis also subjects the concept of rituals, which is essential to fandom and the game itself, to a philosophical and sociological examination. These rituals were examined in the text not only as an element of the sporting world, but also serve as a mirror for the social and cultural spheres of our lives.

Key words:

Game, Fandom, Profane, Sacred, Phenomenology, Rituals, Sport

Obsah

1. Úvod	6
2. Sport je hra a hra je sport.....	8
2.1 Co je to sport?	8
2.1.2 Sociologie sportu	10
2.1.3 Filosofie sportu	13
2.2 Co je to hra?	17
2.2.1 Teorie hry	18
3. Fanouškovství.....	20
3.1 Fanoušci jako subkultura	21
3.1.1 Medializace fanoušků	24
3.2. Rituály.....	25
3.2.1 Rituály fanoušků.....	28
3.2.2 Rituály jako forma odporu.....	29
4. Fenomenologie a fenomenologie hry	31
5. Závěr	34
Použitá literatura	36

1. Úvod

Tématem mé bakalářské práce je filosoficko-sociologické zkoumání fenoménu hry a fanouškovství, přičemž klade důraz na jejich společenskou a kulturní významnost a propojuje tyto koncepty do širších souvislostí v rámci sportu. Sport jako sociální fenomén má mnoho podob a interdisciplinárně zasahuje do širokého spektra oborů vědeckého zkoumání. Analýzou fenoménů hry a fanouškovství v rámci sportu získáváme možnost porozumět nejen samotné podstatě hraní, hry a sportu, ale i jejich vlivu na jedince a společnost.

Cílem práce je definovat, popsat a vymežit základní pojmy jako je hra, fanouškovství a sport v rámci náležitých sociologických a filosofických teorií. Dále postupná hlubší analýza filosofických a sociologických aspektů hry a jejich aplikace a vliv na sociální interakce. V rámci studia společnosti též práce popisuje fenomén fanouškovství, zaměřuje se na fungování fanouškovské subkultury a jejího členění, jaké rituály provozují a v jakých případech mohou rituály sloužit jako forma odporu vůči postupné institucionalizaci sportu. A v poslední řadě se z filosofického hlediska práce zaměřuje a popisuje existující fenomenologické teorie týkající se hry a sportu.

Pro jednodušší pochopení jednotlivých paradigmat a teorií, jsem se rozhodl je aplikovat na sporty, které jsou velmi rozšířené, a proto bude pro čtenáře jednoduché si propojit všechny související nuance. K tomu nám poslouží nejpoblárnější a nejrozšířenější sport jako je fotbal, ale též například hokej (dáno skutečností, že lze Českou republiku považovat za hokejový národ a navíc v době psaní této bakalářské práce se v Praze a Ostravě odehrálo mistrovství světa v ledním hokeji ve kterém Česko zvítězilo) a můj oblíbený basketbal (v době psaní této práce se ve Spojených státech amerických odehrával šampionát NBA).

V práci se též klasičtí myslitelé jako jsou Emile Durkheim nebo Edmund Husserl, ale též antičtí filosofové – obzvlášt' Platón. Ty poskytují teoretické základy pro analýzu sociálních a fenomenologických konceptů ve hře a sportu. Následný zevrubný vhléd do zkoumaných jevů a představení jejich vzájemné interakce umožní využití teoretických východisek moderních teoretiků hry, fanouškovství a sportu. Vycházet budu převážně z autorů 20. století jako jsou například Richard Giulianotti, Roger Cailloisa, Johan Huizinga, Jan Patočka, Harry Edwards, kteří se zabývají sportem na filosofické a sociologické úrovni. Právě v jejich pracích nalzáme komplexněji rozpracované otázky fanouškovství, hry, sportu

rituálů a profánního i posvátného, jako samostatných fenoménů, ale také jako konceptů, které jsou ve vztahu a zároveň na sebe vzájemně působí.

Práce by měla poskytnout jak hlubší porozumění jednotlivým teoriím hry a fanouškovství, tak jak tyto koncepty ovlivňují každodenní životy našich žitých světů, sociální role, identitu fanoušků, rituály spojené se sportovními událostmi, vliv médií na fanouškovskou subkulturu a jak sport a hry přispívají k formování sociálních vazeb a kulturních hodnot ve společnosti.

2. Sport je hra a hra je sport

2.1 Co je to sport?

Vzhledem k tomu, že se tato bakalářská práce bude zabývat zkoumáním fenoménu hry, fanouškovství a stejným dílem též sportu, považuji za důležité jejich rozdělení a následný popis v rámci jednotlivých oborů, kterými jsou filosofie a sociologie.

Sport je velmi mladý pojem a fenomén. Etymologické slovníky uvádí, že slovo sport a jeho chápání jako vykonávání nějaké fyzické aktivity vzniklo v pozdním 14. století. Slovo sport má totiž anglo-francouzský základ. Vychází ze slova *disport* (zábava, příjemně strávený čas, ve smyslu zabavení se, odvedení pozornosti myslí od vážných záležitostí). První záznam o použití slova sport jako „hry, zahrnující fyzickou aktivitu“ pochází již z dvacátých let 16. století¹.

Moderní pojetí sportu, s nímž ve své knize přichází Giulianotti, lze definovat následujícími aspekty, které představují východiska jak pro fenomenologický, tak rovněž sociologický výzkum sportu:

1. **Strukturovanost:** Sport má vymezená pravidla a zvyklosti (místo kde se hraje, role jednotlivců na hřišti, časový limit zápasu atp.).
2. **Zaměřenost na cíl:** Získávání bodů, výhra, postup v tabulce.
3. **Soutěživost:** Účastníkům jde o podání co nejlepšího výkonu k zajištění co nejlepších výsledků.
4. **Ludickost:** Sport je hravý, toto podporuje nadšení a zápal.
5. **Zasazená do kulturního kontextu:** Všechny uvedené součásti jsou propojené v rámci občanské společnosti.

(McPherson et al, 1989, dle: Giulianotti, 2015:15-16)

Giulianotti ve své knize popisuje sport jako jedinečný společenský fenomén, který zahrnuje organizované fyzické aktivity s určitými pravidly a normami, často zaměřené na soutěžení. Klade důraz na kolektivní prvky sportu, jeho sociální struktury a významy, které jsou mu připisovány v různých kulturních a historických kontextech. Sport tedy nepředstavuje pouze fyzickou činnost, ale i sociální jev, který odráží a ovlivňuje širší společenské a kulturní dynamiky (Giulianotti, 2015).

¹ ONLINE ETHYMOLOGY DICTIONARY. *Sport* [online]. [cit. 2024-06-06]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/search?q=sport>

Krom teoretiků sportu nabízí své definice i jednotlivé instituce, které se sportem zaobírají. Tyto instituce jsou různá ministerstva (zdravotnictví či tělovýchovy), Mezinárodní olympijský výbor nebo třeba Rada Evropy a její sportovní orgán European Sports Charter. Ten definuje sport, jako všechny formy fyzických aktivit, které prostřednictvím neformální nebo organizované účasti mají za cíl vyjádřit nebo zlepšit fyzickou kondici a duševní pohodu, vytvářet sociální vztahy nebo dosahovat výsledků na všech úrovních soutěže.²

Kategorizovat určitou lidskou tělesnou činnost jako je sport se však potýká s novodobými problémy. Začínají se postupně vyskytovat názory, které pojednávají o aktivitách nevyžadující velké množství fyzické zátěže či se nevyznačují tělesnou pohybovou aktivitou, přesto jsou však označovány za sporty. Řeč je například o stále mladém e-sportu, šachu, karetních hrách jako jsou poker. Definice Rady Evropy je v tomto smyslu až moc svazující, neboť za sport označuje „formu fyzické aktivity“ a opomíjí přítomnost například duševního aspektu, které jsou charakteristické pro některé z uvedených sportů³. Mezinárodní olympijský výbor též trpí absencí zařazení „duševních sportů“ do své definice. Sport totiž též definuje jako „tělesnou pohybovou aktivitu“⁴. Je nutné podotknout, že paradoxně MOV, skrz svoji dceřinou organizaci, kterou je ARISF (Association of IOC Recognised International Sports Federations⁵) uznává právě takové sporty, jako jsou šachy (Fédération Internationale des Échecs – FIDE), billiárd (World Confederation of Billiard Sports – WCBS) nebo dokonce karetní bridž (World Bridge Federation – WBF). Vzhledem k náplni této práce je však chybějící začlenění duševních sportů marginální a představené definice jsou naopak dostačujícím základem pro práci se sportem v následujících kapitolách. V budoucích podkapitolách, kde se budeme věnovat definici hry je zjevné, že se definice a rozdíly mezi těmito dvěma pojmy příliš lišit nebudou, a naopak budou velmi podobné.

V posledních desítkách let se sport těší čím dál tím větší popularitě ve vědeckých kruzích. Zkoumání sportu a nakládáním s ním jako s vědeckou disciplínou můžeme nalézt v humanitních oborech jako například v sociologii, psychologii, filosofii, ekonomii a dalších. Vědeckým zkoumáním sportu se poprvé začala zabývat psychologie, kdy Norman Triplett publikoval svoji studii o cyklistech (1898). V této studii se zabýval proč jedou závodní cyklisti rychleji v obklopení ostatních účastníků, než když jedou sami, přestože se

² THE EUROPEAN SPORTS CHARTER. [online]. [cit. 2024-06-08]. Dostupné z: <https://www.coe.int/en/web/sport/european-sports-charter>

³ Definice zmiňuje „duševní pohodu“, která je však provázaná na fyzickou činnost a je jejím následkem – například vyplavování endorfinů a pocit euforie po doběhnutí závodu. Je nutné tuto duševní pohodu uvedené definice nepovažovat za kategorizaci sportů, omezených na tělesném pohybu.

⁴ Internetové stránky MOV <https://olympics.com/ioc>

⁵ Přeloženo jako Asociace MOV uznaných mezinárodních sportovních federací

v obou případech jednalo o stejnou trasu (American Journal of Psychology vol. 9, 2012). Daný výzkum se může zdát marginální či nesignifikantní v porovnání s jinými, ale jedná se o stavební kámen pro postupnou institucionalizaci a následné vědecké zkoumání sportu.

Sport je interdisciplinární a společensky provázaný fenomén. Jeho důležitost a rozměr můžeme spatřit například při každém hokejovém, fotbalovém či jiném sportovním mistrovství. Po devíti letech byla Česká republika opětovně pořadatelem mistrovství světa v hokeji a lze pozorovat, že taková událost výrazně ovlivňuje veřejnou diskusi. Tyto události zásadním způsobem proměňují a obohacují každodenní životní rytmus a monotónnost. V tomto kontextu hokeje za povšimnutí stojí historická událost v Naganu. Ta se stala významným „milníkem“ který dodnes rezonuje českou společností a je o něm pojednáváno jako o „zlatém českém dědictví“. Jakákoliv česká stopa na mezinárodní scéně libovolného sportu je hybnou silou, která určuje směr momentálního společenského diskursu. Sport proto představuje fenomén, který v komplexitě svých hledisek (ekonomické, sociální, kulturní apod.) umožňuje specifický vhled do dění a sociálních procesů ve společnosti. Dokladem mohou být slova prezidenta Petra Pavla při návštěvě kabiny vítězů hokejové mistrovství světa 2024, kde pronesl: „...tahle země se dokáže shodnout jenom na tom, když se nám zadaří v nějakým vrcholovým sportu...“. Z této věty je patrné, že sport nelze zkoumat izolovaně jako samostatný fenomén, jelikož je úzce provázán s řadou socioekonomických a kulturních vztahů, čímž přesahuje své hranice stadiónů a hřišť a zasahuje do více sfér našich životů.

V následujících kapitolách proto detailněji představím sociologické a filosofické pojetí sportu spolu se základními a moderními teoriemi a epistemologickými rámci, které kladou důraz na komplexitu hry a sportu.

2.1.2 Sociologie sportu

V dnešní době je sport prevalentní v mnoha vědeckých oborech, přičemž v této kapitole se pokusím čtenáře uvést do základních teorií a pohledů na sociologii sportu, která je jedním ze dvou klíčových oborů zkoumání této bakalářské práce, ale rovněž se dotýká sportu v jeho rozmanitosti a sociální komplexitě.

V sociologii můžeme nalézt přímo celý podobor, který se zabývá přímo sportem a je pojmenován velmi příhodně – sociologie sportu. Disciplína se zabývá komplexním vztahem mezi sportem a společností, přičemž disponuje různorodou škálou metod a perspektiv. Zkoumá, jak sport ovlivňuje společnost a naopak, jak je sport utvářen a ovlivňován společenskými faktory (Edwards, 1973). *Sociologická encyklopedie* uvádí existenci dvou

základních přístupů ke studiu sportu v sociologii⁶. První přístup, který je označován jako „sociology of sport“, zkoumá sport jako instituci či společenský subsystém. V něm se snaží pomocí sociologických analýz vytvořit pomyslné hřiště, pro lepší pochopení společenských mechanismů a pochodů v sociální realitě fenoménu sportu. Druhý přístup je zvaný „sociology in sport“. Tento přístup přímo aplikuje sociologické teorie a poznatky pro řešení praktických problémů v oblastech sportu, kterými například jsou trénink, marketing, fungování sportovních institucí nebo boj proti deviantním jevům a anomáliím ve sportu⁷.

O sociologické studium sportu se začal objevovat zájem ještě ve stejném roce, ve kterém vydal Norman Triplett svoji studii sociální facilitace a to v díle amerického sociologa Thorsteina B. Veblena *Teorie zahálčivé třídy* (1898). Veblen celé své dílo sportu nevěnuje, naopak ho dává do kontextů se sociologickým studiem volného času. Následně proto není možné toto dílo považovat za debut sociologie sportu. Zde Veblen označuje oddávání se sportu za „zahálku“, čímž označuje neproduktivní využití času. Organizované sporty jako například americký fotbal jsou podle Veblena mechanismy výhodné pro udržení koheze komunity, avšak trávení svého volného času fanděním či sportem samotným je plýtváním materiálních zdrojů.

V kontrastu vůči skeptickému pohledu Veblena lze vyzdvihnout klasické dílo Williama Grahama Sumnera *Folkways* (1906), ve kterém se věnuje společenským obyčejům a tradicím, přičemž zkoumá, jak formují chování a víru zúčastněných jednotlivců. Sumner nahlíží na sport nekritickým prismaem a oproti Veblenovi vidí ve sportu užitek, který považuje za prostředek úvodu dětí do společenské interakce.

Dalším důležitým milníkem ve studiu sportu je dílo nizozemského historika a sociologa Johana Huizingy, *Homo Ludens* (původně 1938, česky 1971). Zde pojednává Huizinga o sportu jako o formě hry. Název díla vychází z pojmu „hrající si člověk“ a Huizinga v něm dává do korelace participaci ve sportu spolu s rozvojem kultury v dané společnosti a považuje sport a hru za její neoddelitelnou součást. Domnívá se, že hra a její formy (tedy sport) jsou všudypřítomné a nachází se ve všech aspektech společenského života – od náboženství až po válku (Huizinga, 1938: dle Edwards, 1973:13).

Sociologickým koncepcím sportu se věnovala značná část klasických i moderních teoretiků sociologie, kterými jsou například Max Weber, Herbert Spencer, Florian W. Znaniecki, Georg Simmel, Erving Goffman nebo Jürgen Habermas. Jejich teorie však nikdy

⁶ LINHART, Jiří. Sociologie sportu. *Sociologická encyklopedie* [online]. [cit. 2024-06-08]. Dostupné z: https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Sociologie_sportu

⁷ Ibid.

nepřecházeli v plnohodnotnou sociologickou analýzu sportu a hry. Například Weber se pouze zabýval ukotvením historického vývoje her jako společenského fenoménu. Simmel, podobně jako v pozdějších kapitolách zmiňovaný Groos, zkoumal funkční rámec hry, jako formu přípravy jedince na dospělý život. Komplexní teorie, která by pojednávala o několika úrovních sociologie sportu nebyla hlavním oborem zkoumání těchto teoretiků (Edwards, 1973). Pojímali sport jako pouhý produkt průmyslové revoluce a element industriální a postindustriální společnosti, jehož jediným přínosem je trávení volného času (Edwards, 1973).

Sociologie sportu je vskutku mladá disciplína. Došlo u ní k její institucionalizaci až v posledních 50 letech, kdy v roce 1978 vznikla Severoamerická společnost pro sociologii sportu (NASSS – North American Society for the Sociology of Sport) a v roce 1984 vyšlo první vydání vědeckého časopisu *Sociology of Sport Journal*. Postupně ve světě vznikají další instituce, které se sportem zabývají a snaží se poskytnout institucionální rámec bádání pro ostatní vědce. Právě částečnou absenci jednotného rámce bádání kritizuje americký sociolog Harry Edwards, který představuje ucelenou rešerši historie sociologie sportu ve své knize *Sociology of Sport* (1973). Podrobuje tekutý a heterogenní vývoj této disciplíny kritice a staví všechny dosavadní teoretiky do pozice vědců, kteří se sociologii sportu nevěnují dostatečně zevrubně. Široký rozptyl oboru zkoumání napříč spektrem všemožných vědeckých disciplín vidí jako závažnou problematiku a absence jednotného paradigmatu pouze zpomaluje jakýkoliv výzkum sportu (Edwards, 1973:14). Těž kritizuje, že v sociologii sportu, v době psaní jeho díla chybí možnost empirického ověření platností některých existujících hypotéz. Kromě kritiky ale též oceňuje snahy některých moderních sociologů o nabídnutí chybějícího rámce pro studium sociologie. Zmiňuje se například o díle *Sport, Culture and Society* (1969) od Loye a Kenyona, kteří zavádí pojmy „normativní“ a „nenormativní“ jako klasifikaci pro sociologická pojednávání o sportu. Hlavní rozdíl mezi těmito dvěma orientacemi spočívá v jejich přístupu ke studovaným jevům. Normativní orientace se zabývá tím, co by mělo být, a často se zaměřuje na hodnotové a etické otázky. Nenormativní orientace se soustředí na to, co skutečně je, a snaží se popsat a analyzovat reálné situace bez hodnotících soudů. Edwards tvrdí, že oba přístupy jsou důležité pro komplexní pochopení sportu a jeho role ve společnosti, avšak jejich dichotomické dělení může někdy vést ke zjednodušení a přehlédnutí některých důležitých aspektů sociologického výzkumu sportu.

Lze konstatovat, že sociologie sportu představuje stále dynamicky se rozvíjející obor, který hraje klíčovou roli při analýze a následném pochopení vztahů mezi sportem a

společností. Od prvních teoretických příspěvků Veblena – kdy Veblen představil skeptický náhled na sport jako na neproduktivní činnost a Sumnerovo pozitivní pojetí sportu, jako nástroje pro sociální interakci – až po Huizingovo *Homo Ludens*, kde autor pojednává o sportu jako o formě hry, která je základním prvkem kultury a nachází se napříč všemi aspekty našich životů. Důkazem, že tento podobor stále hledá způsoby, jak lépe porozumět vlivu sportu na společenské struktury, a jak společenské faktory ovlivňují sportovní praxi je například Edwardsova práce. V té se pokusil o celkové rámcové pojetí sociologie sportu a ostře kritizoval variabilitu paradigmat pro zkoumání sociologie sportu. Představené teoretické diskurzy ilustrují šíři a hloubku tohoto pole a vznik specializovaných institucí jsou důkazem rostoucího významu a potřeby dalšího výzkumu v oblasti sociologii sportu. Díky představenému sociologickému přístupu, který představuje jedním ze základních pilířů pro další výzkum, budeme schopni pochopit fenomény, které jsou k sociologické teorii relevantní, jako je například právě fanouškovství a hra jako taková.

2.1.3 Filosofie sportu

Filosofie sportu je specifickou oblastí filosofického bádání, která aplikuje obecné epistemologické a metodologické prvky filosofie do kontextu sportu. Filosofie sportu může zkoumat pomocí etického paradigmatu otázky fair play, dopingu, ctností a morálky v soutěži. Zabývá se též povahou sportovních událostí, estetikou sportovních výkonů nebo soudržností fanoušků s týmem. Filosofie sportu tedy využívá obecných filosofických paradigmat a uplatňuje je na konkrétní příklady, a to na rozdíl od jiných abstraktnějších směrů filosofie, jejichž předmětem nebývají otázky týkající se sportu. Zároveň je filosofické zkoumání sportu velmi interdisciplinární, jelikož se opírá a spolupracuje s psychologii a sociologií.

Již antičtí myslitelé jako Platón, Sokrates či Aristoteles zkoumali vliv provozování tělesného cvičení na lidský život. Věřili, že tělesná aktivita formuje a učí člověka ctnostem a rozvíjí rozum (Platón 1993, 403c-412b). V úvodní kapitole jsem již uvedl, že slovo sport a jeho význam pochází až ze 14. století. Kvůli tomu dotyční antičtí filosofové nemohli ve svých textech psát o sportu, jak ho známe dnes. Z tohoto důvodu pojednávají o *techné gymnastiké* a *techné athletiké*, které se od sebe odlišují autenticitou prožitku sportovní činnosti (Jirásek et al., dle: Mareš, 2023). *Techné gymnastiké* je ideálem autentického prožitku ze sportu. Je založena na harmonickém rozvoji duše i těla a zaměřuje se na posilování přirozené lidské síly bez přehnaného důrazu na podávání extrémních výkonů (Mareš, 2021). Na druhé straně zde máme neautentický ideál sportu, *techné athletiké*.

Označujeme tím úpadkový stav řeckého tělesného zápolení, které je atlety pěstováno jako zápasnické řemeslo. V rámci *techné athletiké* můžeme identifikovat aspekty primadonství, kdy se sportovci příliš soustředí na slávu a materiální zisky, které jim může úspěch ve sportu přinést. Opomíjejí soustředění se na pěstování ctností, a cíleně se věnují tělesné aktivitě pouze k ukojení základních instinktů a pudů (například agresivita), tímto je kladen důraz na hrubou sílu (a je tak zanedbávaná elegance, estetika a harmonie pohybu). Sportovci jednostranně rozvíjí pouze ty části těla, které jim pomáhají k vítězství (Mareš, 2021). *Techné atheletiké* lze tedy klasifikovat jako „špatný sport“ jelikož je povrchní a ignoruje negativní dopady na celkový rozvoj sportovce jako člověka. Uvedené dělení se však skýtá s problematikou ambivalence, kdy je obtížné najít sport, který by výhradně spadal do jedné z těchto oblastí. Je proto nezbytné při kategorizaci postupovat důsledně a pečlivě objasňovat klíčové rozdíly (Mareš, 2021). Sportovci by si však měli být vědomi svých motivů, kvůli kterým se věnují danému sportu a proto je subjektivita podstatná. Sportovec si má ujasnit, jestli se dané tělesné aktivitě věnuje kvůli rozvoji ctností a zároveň si uvědomuje společenský přesah svého chování v rovině sportu. Mareš ve své práci *Výchovná a vzdělávací role ve sportu...* (2021) dále pojednává v rámci zkoumání antické filosofie sportu o fenoménu, který pojmenovává dobrý sport. Ten sestává ze tří složek:

1. **Aktivita samotná:** Sport jako férová soutěž s nejistým výsledkem. Zamýšleným záměrem není destrukce oponenta.
2. **Přístup sportovce:** Otázka fair play, ctností, respekt vůči soupeři a pravidlům.
3. **Sportovní prostředí a hodnoty:** Sport je ovlivněn společností a kulturou, ve které je provozován, a rovněž na ně sám působí.

Výrazem „dobrý“ je myšlena dobrot každé z uvedených složek (Mareš, 2021:62). Tyto dobré vlastnosti byly reflektovány všemi uvedenými antickými mysliteli a lze říci, že „dobrým sportem“ by ve svém základu měla být *techné gymnastiké*. Pěstování dobrého sportu je totiž esencí rozvoje ctností a klíčem k jakési dokonalosti a harmonii duše. Například Platónovo Podobenství o jeskyni uchovává jeden z fragmentů filosofického chápání sportu, spojené s dobrem. Tím je pojem *areté*. Řekové totiž chápali *areté* jako dobro, které bylo přítomné jak u lidí, tak u zvířat či věcí. *Areté* nebylo omezené pouze na dobré chování, ale bylo přítomné ve všech aspektech života. V kontextu sportu se tedy jednalo například o projevení sebekázně při tréninku, respektování svých oponentů a ctění morálních zásad. V Athénách se tento koncept projevoval i ve veřejném životě, jelikož se očekávalo,

že občané *polis* prokážou svou *areté* nejen ve společenských sférách, ale též ve světě tělesného zápolení a sportu (Platón, 2000). Sport a fyzické aktivity se tedy proměnili v prostor pro všestranný rozvoj ctností občanů v *polis* (Mareš, 2023).

Vzhledem ke skutečnosti, že sport jako samotný fenomén je moderním pojmem, je vhodné též uvést významné filosofické teoretiky, kteří přispěli a rozšířili záběr, který filosofie sportu zkoumá. Prvním z těchto myslitelů je francouzský filosof Michel Foucault, u kterého lze argumentovat, že má jistý podíl na filosofickém a vesměs vědeckém zkoumání sportu. Ve své filosofické sérii *Dějiny sexuality* (původně 1976-1984, v českém překladu 1999-2003), přesněji v první knize nesoucí název *Vůle vědění* (1999) představil pojem biomoc. Tento pojem představuje způsoby, kterými moc působí na populaci, tělesnost a lidský život. Podle Foucault jde pojem moci mimo státní sféru, se kterou bývá často asociována. Naopak tvrdí, že moc samotná je všudypřítomná, je oddělená od vládnoucí vrstvy politiků a naopak náleží každému jedinci (Rail, Harvey, 1995). Foucaultovo rozdělení chápání vládnoucí moci a moci jako samostatného fenoménu je velmi důležité. Ukazuje nám totiž, jak fungují mocenské struktury naší společnosti, a že moc jako taková je jakási schopnost, která dokáže ovlivňovat a formovat naši identitu, jak myslíme a jak se chováme. Nejedná se tedy jen o druh vládnutí, který se svojí mocí nakládá pouze „represivně“ a zastrahuje například formou zakazování nějakého chování skrz zákony. Ale naopak může a má kapacitu na podporu žádoucího chování u občanů. Tato dvojakost nám dokazuje, že biomoc disponuje tou mocí, která má schopnost nás určitým způsobem formovat. Pomocí biomoci, která se zaměřuje na správu a organizaci lidí přes zdravotnictví nebo třeba vzdělávání, a tak podporuje v jistém slova smyslu „žádoucí“ chování a praktik, čímž může docházet ke směřování občanů, jelikož biomoc může nabízet jisté odměny za žádoucí chování. Biomoc tedy nabývá schopnosti pozitivně motivovat lidi, bez použití zastrahovacích metod jako jsou tělesné trestů či útlak (Rail, Harvey, 1995). Klíčovým elementem biomoci, který se váže na sport, je disciplína. Disciplínu tvoří přesné formy moci, které slouží jako nástroje pro ovládnutí ostatních, přičemž je stále nutné brát v potaz, že se nejedná pouze o represivní kontrolu druhých, nýbrž o efektivní metodu učení (Harvey, Sparks, 1991. dle: Rail, Harvey, 1995). Stejným dílem je žádoucí zmínit biopolitiku jako nástroj ovládnutí populace. Takovým nástrojem intervenuje do života jedinců výsledkem čehož může docházet ke zvyšování tělesné kondice. Propagací zdravých sportovních návyků, zlepšování zdravotní úrovně, dlouhověkosti, diskurzů o natalitě a mortalitě a ostatních témat zahrnující fyziologickou stránku člověka jsou způsoby, jak můžeme

zasahovat a ovládat zdraví ostatních jedinců – dochází tak k propagaci ideálů zdraví, síly a disciplíny (Foucault, 1978. dle: Rail, Harvey, 1995).

Již v antickém Řecku se oslavovala fyzická zdatnost pomocí olympijských her. Jednalo se o svátek sportu, kdy pouze muži soutěžili v několika disciplínách počínaje atletikou a zápasením konče. Tuto tradici úspěšně oživil pedagog a historik francouzského původu, Pierre de Coubertin, který podobně jako tomu bylo u antických filosofů, vnímal sport jako prostředek k rozvoji lidské osobnosti a morálky. Zdůrazňuje, že sport není pouze fyzickou aktivitou, ale je to také cesta k dosažení vnitřní rovnováhy a harmonie mezi tělem a duší (Coubertin, 1914). Pro Coubertina má ve sportu krása a estetika stejnou důležitost, jako podaný výkon a výsledky. Coubertin je též autorem pojmu „olympismus“, jímž dnes souhrnně nazýváme jeho dílo. Olympismus je totiž filosofie, kombinující sport, kulturu a vzdělání, jejímž cílem je dosažení harmonického rozvoje člověka. Ideály areté jsou zde stále uplatňovány, přičemž je Coubertin rozšiřuje o mezinárodní rétoriku, kdy právě olympijské hry mají podporovat mír mezi národy pomocí sportovních hodnot, jako je například fair play, jako jsem již zmínil v kontextu antického Řecka. (Coubertin, 1894).

Z výše řečeného je patrné, že sport představuje významnou oblast filosofického bádání, která zahrnuje filosofická paradigmat a metodologii a zasazuje je do konkrétních sportovních kontextů. Filosofie sportu se nezabývá pouze zkoumáním fenoménů jako jsou etika nebo fair play. Též totiž podrobuje zkoumání roli sportu ve společnosti a jaký má sport vliv na jedince. Tuto analýzu prováděli již antičtí myslitelé jako byli Platón nebo Sokrates, kteří považovali tělesné zápolení a zdravé zvyšování fyzické kondice jako prostředek pro rozvoj ctností. Moderní filosofické koncepce jako například pojem biomoc od Michela Foucaulta nadále rozšiřují záběr filosofie sportu. Propojuje filosofii sportu do společenské sféry a představuje, jakým způsobem mohou mocenské struktury ovlivňovat a nasměrovat jednotlivce k udržování a podpoře zdravých tělesných návyků. Podobně jako tomu bylo u antických myslitelů, i moderní filosofové jako je Pierre Coubertin kladou důraz na skutečnost, že sportem se nerozumí pouze fyzická aktivita, ale přidružené prostředky, které nám pomáhají dosáhnout vnitřní rovnováhy a harmonického rozvoje člověka. Coubertinův pojem olympismus okrem zmíněného duševního rozvoje navíc pojednává o propojení sportu s kulturou a propagací světového míru. Ve filosofii sportu tak můžeme nalézt samostatné plnohodnotné obory jako jsou například etika (co je to fair play, podvádění, doping), ontologie (samotná povaha sportu) či estetika (krása při výkonu, estetické aspekty a hodnoty ve sportu), které se věnují hlubšímu porozumění různým pohledům na sport a hry.

Filosofie sportu tedy nevidí sport pouze jako prostředek pro udržování a zlepšování fyzické zdatnosti. Též jej považuje za komplexní fenomén, který podporuje tvorbu ctností, hodnot a je silně provázán se sociální a kulturní oblastí našich životů.

2.2 Co je to hra?

Sport a hra představují dva vzájemně propojené fenomény. Sdílí podobnou charakteristiku a jejich definice balancují na pomezí nulové dichotomie. Původcem této nerozdílnosti je fakt, že právě sport vychází ze hry jako takové, zároveň jí ale sport není nijak podřízený a naopak je lze považovat za sobě rovné fenomény.

Roger Caillois, francouzský intelektuál a sociolog, se ve svém díle *Hry a lidé* (1961) zabývá převážně hrou, hraním a okrajově sportem. Pracuje s termíny „ludus“ což je hra se stanovenými pravidly a „paidea“ která je naopak hrou volnou, nsvázaná pravidly. V češtině lze těmto termínům přiřadit v respektívém pořadí překlady „hra“ a „péče o duši“. Hra tedy má pravidla, lze v ní určit, kdo je vítězem a kdo poraženým, naopak u toto hraní nelze (Frasca, 1999, dle: Kristensen, 2016). Caillois dále vymezuje několik klíčových charakteristik, které patří ke hře a hraní:

1. **Svoboda/dobrovolnost:** Účastnit se ve hře není povinné. Jakmile by bylo, přišla by o svůj náboj pocitu štěstí, který je důležitý pro hru. Jednalo by se pak o jakoukoliv jinou každodenní aktivitu jako například zaměstnání.
2. **Oddělenost:** Hra vymezené v určitém prostoru a čase, které jsou předem dohodnuté. Disponuje vlastními pravidly a odehrává se ve vlastním světě.
3. **Nejistota:** Průběh hry nemůže být přesně předpovězen. Ponechává prostor pro inovace ze strany hráčů. Důsledkem toho je napětí a vzrušení ze hry.
4. **Neproduktivní:** Hra nevytváří žádné nové bohatství nebo materiální zisk. Cílem hry je dosažení zábavy a potěšení. Člověk je před hrou ve stejném rozpoložení jako po hře.
5. **Řízenost pravidly:** Běžné zákony a pravidla v prostoru hry neplatí. Hra tedy vytváří svoji vlastní legislativu, která slouží jako rámec pro její průběh. Tato pravidla musí všichni její účastníci dodržovat.
6. **Fiktivnost:** Hra a hraní zahrnují určitý prvek předstírání nebo fikce. Hráči si jsou vědomi toho, že hra je odlišná od reálného života a její výsledky jsou součástí herního světa. Nabývají zde jiných sociálních rolí než mimo hru samotnou.

(Caillois, 1961:9-10)

Je důležité však upozornit na fakt, že hraní nabývá formy hry též v závislosti na postoji hráče. Příkladem může být dítě, které si hraje s káčou. Jestli si dítě hraje s káčou pro čistou zábavu a potěšení, které se mu dostává při točení, můžeme říct, že daná aktivita je „paidea“. Pokud si však dítě stanoví cíl, že se káča musí točit určitou dobu nebo co nejrychleji, začíná se přetvářet v „ludus“, jelikož dítě již stanovuje nějaké cíle a pravidla – pokud se káča nebude točit dle jeho představ, tak „prohraje“ (Caillois, 1961:12). Důležitým faktorem je tedy i element soutěživosti zúčastněných. Lehnert a kolektiv (2014) považují právě soutěživost za esenci hry.

Hranice mezi hrou a hraním je vskutku tenká a vysoce fluidní. Záleží na kontextu a záměru hráčů, jak si hru přejí strukturovat. Z tohoto důvodu si lze povšimnout, že mnoho teoretiků sportu a hry používají tyto pojmy zcela zaměnitelně, jelikož jsou ve vzájemné paralele a jedno je součástí druhého.

2.2.1 Teorie hry

Pro lepší ukotvení hry jako takové je důležité si představit klíčové teoretiky hry a jejich díla. V 90. letech devatenáctého století vydal Karel Groos knihu *Hry zvířat* (1896) a tři roky poté vydal navazující dílo *Hry lidí* (1899). Groos zde pokládá základy teorie hry a předkládá syntézu i rozdíly mezi principy a důvody hry u zvířat a lidí. U zvířat si mláďata hrou rozvíjejí instinktivní chování, které budou potřebovat v dospělosti. Jedná se například o základní dovednosti jako jsou lov či útěk před predátory nebo o komplexnější rovinu sociálních interakcí. Lidé, přesněji děti, se podobně jako zvířata učí hrou k pudovému chování, které je později v životě důležité. Pohybem zdokonalují své motorické schopnosti, v rámci hry se učí o sociálních rolích (např. kapitán týmu, obránce aj.), sociálních interakcích a řešení konfliktů. Hra má evoluční význam a je proto pro vývoj člověka nezbytná. Slouží mu jako bezpečný prostor pro nácvik a zdokonalování svých schopností nebo svého chování (Slavíková, 2011). Právě na Groosovu teorii navázal již zmíněný Huizinga.

Hra slouží podle některých teoretiků, kterými jsou například Herbert Spencer či Friedrich Schiller, jako jistý prostor pro vybití nashromážděné energie. Hraní a provozování tělesného cvičení (též sportu) je dle nich však pouze forma jakéhosi estetického vyjádření. Pak rozvoj a zachování ducha není primárním aspektem, nýbrž splňují pouze latentní funkci a jsou tedy vedlejším, nezamýšleným důsledkem těchto aktivit (Slavíková, 2011). Této teorii o vybití existujících pudů se říká teorie katarze. Přestože je tato teorie hojně využívána v pedagogice, pro objasnění teorie hry je podle holandského antropologa Frederika J. J. Buytendijka nedostačující, mylná a přeceňovaná. Buytendijk tvrdí, že pud nemusí být nijak

nashromážděn či jakkoliv existovat, jelikož v bojových sportech narůstá radost z boje postupně, stejně jako sexuální pud během flirtování v hrách lásky (Buytendijk, dle: Slavíková, 2011).

Interdisciplinární fenomén jako je hra našla své zastoupení i v rámci psychologie. Personalistická teorie hry německého psychologa Williama Sterna se zaměřuje na podobnou problematiku primárních a sekundárních smyslů hry, jako tomu bylo u H. Spencera. Podle Sterna se člověk účastní ve hře kvůli hře samotné, zatímco její sekundární funkce opomíjí (Slavíková, 2011). Alfred Adler, přední představitel individuální psychologie se domnívá, že hra je prostorem, ve kterém aktéři nalézají možnost sebeuplatnění (Slavíková, 2011). Toto platí obzvláště u dětí, které si například během hraní fotbalu dokážou sami sebe představovat, jako nejlepšího hráče na hřišti a přirovnávat se k fotbalovým legendám.

V podkapitole **2.1 Co je to sport?** a **2.2 Co je to hra?** jsem vymezil a popsal teoretický rámec, se kterým pracuje Roger Caillois. Vzhledem k důležitosti jeho díla v teorii her a sportu mu věnuju menší díl textu v následujícím odstavci této podkapitoly. Cailloisa jako teoretik hry rozebírá v knize *Hry a lidé* různé typy her. Toto dělení se odvíjí od faktu, zda ve hře převažují buď prvky soutěživosti, náhody, simulace (ve smyslu napodobování něčeho, podobné principu fiktivnosti) nebo přítomnost vertiga (nabytí intenzivních pocitů jako jsou třeba dezorientace, opojení či závratě). Jejich pojmenování, které jim Caillois přiřadil, je dle výše zmíněného pořadí následující: *agón*, *alea*, *mimicry* a *ilinx*. Prvním, tedy *agónem* se rozumí například fotbal, traťový běh nebo i partie šachu (převažují zde principy soutěživosti); hry typu *alea* mohou být například poker, ruleta, kostky a jiné hazardní hry (tyto hry jsou založené na náhodně); *mimicry* zahrnují hry, kdy se hráči přetváří na jiné role a jejich hlubšímu popisu a uplatnění se věnuji v pozdějších kapitolách (princip fiktivnosti); posledním typem hry jsou *ilinx*, který lze shledat například v tanci nebo v ježdění na pouťových atrakcích (pocit vertiga, dezorientace a závratě z intenzivních a rychlých pohybů) (Caillois, 1961:12). Pokud budeme postupně individuálně zkoumat jednotlivé hry, uvědomíme si, že každá hra může spadat pod více typů z následujícího dělení. Například tanec, který je na úrovni profesionální soutěže splňuje podmínky jak *agónu*, tak i *ilinxu*. V rámci taneční soutěže logicky převažují prvky soutěživosti, tedy *agónu* a zároveň mohou točivé taneční pohyby či jiné akrobatické prvky v rámci choreografie navést pocity dezorientaci či závratě spojené s *ilinxem*. Stejně tak třeba rugby, americký fotbal nebo závody formulí nabývají principů *agónu* a *ilinxu*. Cailloisova teorie čtyř dělení představuje jakýsi návod pro kategorizaci dané hry, přičemž ale do jisté míry opomíjí komplexnost, kterou každá hra může disponovat.

Podobně jako tomu bylo u sportu, i hry jsou mnohostranný fenomén, jehož celistvost byla, je a s největší pravděpodobností i bude dále zkoumána interdisciplinárně. Jako tomu je u Groose či Adlera, hry zastávají důležitou funkci ve společnosti a fungují jako komplement k vývoji člověka i zvířat, k rozvoji jejich fyzických schopností a k sociálnímu učení široké škály mravů nebo zásad. Nejdůležitější představenou teorií je typologie hry od Rogera Cailloisa, kdy konceptualizuje jednotlivé kategorie v rámci hry. Těmi jsou *agón* (soutěživost), *alea* (náhoda), *mimicry* (napodobování/simulace) a *ilinx* (vertigo/intenzivní pocity). Jak jsme však v textu zjistili, při zevrubném zkoumání jednotlivých her lze uplatnit víc než jedno z uvedených dělení. Tato podkapitola tedy poskytuje ucelený přehled jednotlivých teoretických paradigmat, které ve hře jsou. Představuje též i základ pro další zkoumání a uvedla jak jsou hry nedílnou součástí společenských procesů.

3. Fanouškovství

Koncept fanouškovství a fandění samotné jsou fenomény, které jsou ve společnosti obvyklé. Může se projevovat v různých formách, například podporou přátel během neformálních sportovních utkání nebo podporou oblíbeného basketbalového týmu během playoff NBA. Ať už se jedná o ultras či o televizní fanoušky, všichni se povětšinou dokážou shodnout, že fanouškovství je reprezentováno jistou homogenitou názoru vůči týmu či osobě, kterou podporujeme. Přitom se jedná o daleko rozsáhlejší agendu, která zahrnuje různé aspekty jako jsou například kulturní a společenská sounáležitost, posvátné rituály, komercializace, určitá míra byrokracie, soubor subkultur, transgrese, karnevalovost a odpor vůči institucím (což lze slyšet na některých fotbalových zápasech v ČR, kdy fanoušci vyjadřují svůj odpor vůči FAČR) a rostoucí korporátní nadvládě v rámci hry (Giulianotti, 2016).

Jsou to právě fanoušci, kteří jsou hybnou silou a základním předpokladem sportu, který jsme výše definovali jako specifický fenomén mající své místo v koncepci hry. Bez fanoušků by se místo o zápas či závod mohlo jednat pouze o další „běžný každodenní trénink“ nebo volnočasovou aktivitu. Člověk by se však mohl dohadovat, že sportovní hra žádné fanoušky nepotřebuje, jelikož soutěžní charakter hry se může vyskytovat i v průběhu volnočasové aktivity. A není tomu právě spíš naopak? Burácení lidských hlasů, které povzbuzují aktivní účastníky hry, či pouhá přítomnost fanoušků právě posouvá hranici soutěživosti, je tím nábojem a motivací zaskórovat a dodávají ráz všem přítomným

elementům hry (Rickard, 2007). Bez fanoušků by vypadali zápasy jako hodiny tělocviku, avšak studenty by nahradili profesionální sportovci.

V následujících podkapitolách bych se rád zaměřil na fanoušky jako na subkulturu, představil jakým způsobem přispívají do hry provozováním nejrůznějších rituálů a jak se rituály mohou někdy přetransformovat ve způsob odporu.

3.1 Fanoušci jako subkultura

Subkultury představují pestrou a rozšířenou část sociální reality, které se vymykají dominantním kulturním proudům. Formují se na základě sdílených znaků jedinců, kteří se nachází ve stejný čas ve stejném sociálním poli, kde nabývají sociálních rolí. *Sociologická encyklopedie* definuje subkulturu jako „... specifickou skupinu, která je tvůrkyní a nositelem zvláštních, odlišných norem, hodnot, vzorců chování a zejména životního stylu ...“⁸.

Fanouškovství je ve vědeckých kruzích vnímáno jako forma společenské angažovanosti, která přesahuje pouhou podporu jednotlivých týmů a jejímž cílem je zvýšit legitimitu samotné subkultury fanoušků (Giulianotti, 2016).

Čeští politologové Marek Suchánek, Josef Smolík a Miroslav Mareš spolu představují ve své knize *Fotbaloví chuligáni* (2004) čtyři druhy návštěvníků fotbalových zápasů. Tuto kategorizaci lze však uplatnit prakticky na kteroukoliv sportovní událost. Přestože se tato práce zabývá sportem a hrou jako samostatným fenoménem, pro zachování celistvosti s citovaným textem jsem se rozhodl pro ponechání definic vztahujících se k fotbalu. Dělení je následující:

- **Fotbalový divák:** Značně početná skupina účastníků, která není kohezní, a naopak je velmi heterogenní. Jedinci spadající do této kategorie sledují probíhající zápas kompletně nezaujatě. Nejsou nijak ovlivněni rivalitou týmů a proto stejnou měrou je jejich hodnocení proběhlé hry objektivní. Nezaměřují se na finální výsledek a zda posune vítězství jeden z týmů výš v tabulce, nýbrž jim jde pouze o výkon hráčů, o děj a hlavně jim záleží na tom, jaký mají ze hry prožitek. Okrem fotbalu sledují i další sporty a bývají vůči nim podobně nezaujatí. Utkání sledují buď skrz obrazovky telefonů či televize anebo jsou takzvanými „epizodickými diváky“, což znamená, že se zajímají převážně o sportovní mega-eventy jako jsou například mistrovství

⁸ PETRUSEK, Miloslav. Subkultura. *Sociologická encyklopedie* [online]. [cit. 2024-06-11]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Subkultura>

světa nebo olympiády (Slepička, 2010). Jejich zájem o daný sport však zmizí po skončení události. Lze se domnívat, že se jejich pozornost uchyluje k takovým událostem, ve kterých nemusí cítit provázanost s lokálním týmem, ale naopak s týmem reprezentující jeho národ, jelikož je pro ně snazší navázat jisté propojení.

- **Fotbalový fanoušek:** Fandění není jediný faktor, který z návštěvníka udělá fanouška. I divák může občas zafandit. Hlavním rozdílem, který odlišuje fanouška od diváka je jeho rétorika a vzhled. Cítí silnou provázanost s týmem a ostatními fanoušky, zároveň cítí přátelskou zášť vůči soupeřovi a jeho fanouškům. O týmu, kterému fandí se vyjadřuje v první osobě čísla množného (tedy „my jsme dali gól“), zatímco ostatní jsou označovány v druhé osobě čísla množného (tedy „vy jste prohráli). Mají zakoupený týmový merch, který hrdě nosí na všechny zápasy, zná jak různé pokřiky, tak i rituály a výrazně prožívá úspěchy a neúspěchy „svého“ týmu. Povětšinou lze fanoušky kategorizovat jako jedince, praktikující „přímé sportovní diváctví“, jelikož pravidelně dochází na všechny sportovní události, kde vyjadřují podporu vybranému klubu (Slepička, 2010).
- **Chuligáni:** Známý též jako „hooligans“ či „huligáni“. Jedná se o radikální součást fanouškovské subkultury, která je velmi konfliktní a vyhraněná. Podobně jako výše zmíněný fanoušci se vyznačují silným pocitem sounáležitosti se svým týmem a jeho fanoušky. Zatímco fanoušci vyjadřují svůj odpor vůči soupeřům pouze verbálně, chuligáni navštěvují sportovní událost s cílem násilného střetu s podporovateli opozičního týmu či jinou chuligánskou skupinou. Tyto skupiny bývají dobře organizovány, mají různé rituály, vlastní týmový merch a povětšinou se vyznačují silně pravicovou rétorikou – rasová nenávisť, nacionalismus, homofobie, náboženská či etnická diskriminace a jiné podobné projevy. Často bývají terčem bezpečnostních složek, jako jsou stadionová ochranka či policie, kdy výsledkem je silný odpor vůči institucím a antisystémové chování, které často vyústí v zákaz navštěvování stadionu, či zápasů daného týmu (Giulianotti, 2015). Chuligáni, stejně jako fanoušci, též spadají do skupiny návštěvníků praktikujících „přímé sportovní diváctví“ (Slepička, 2010).
- **Ultras:** Je důležité si neplést skupinu ultras se skupinou chuligánů. Zatímco u chuligánů je násilí primárním produktem jejich existence, u ultras lze

násilné alterkace považovat za sekundární a nezamýšlený výsledek jejich aktivit. Ultras jsou právě ta skupina, která organizuje ohromné a propracované choreografie pomocí bannerů a pyrotechniky, vymýšlí důvtipné slogany či hesla, rozdmýchávají fanoušky např. skrz bubnování a zpívání nejrůznějších chorálů. Ačkoliv shledáváme mezi ultras a chuligány jisté rozdíly, občas si lze povšimnout, že skupiny chuligánů mohou být součástí ultras, povětšinou se však od silně radikálních rváčů skupiny ultras distancují (Mareš et al, 2004).

- **Rooligans:** Často opomíjená skupina fanoušků, u které lze argumentovat, že důvodem její absence v některých publikacích analyzujících sportovní fanoušky je fakt, že se jedná o specifickou subkulturu vyskytující se převážně ve skandinávských zemích – obzvláště v Dánsku (Heinonen, 2002). Název této skupiny vychází ze spojení dánského slova „rolig“ které v překladu znamená „odpočívat“ nebo „klid“ a „hooligans“. Na rozdíl od představených hooligans se nevyznačují agresivní násilnou povahou a disruptivním chováním jak na stadionu tak mimo něj. Rooligans reprezentují pozitivně smýšlející, přátelskou a nenásilnou skupinu „hardcore“ fanoušků, kteří používají ve svých projevech prvky karnevalovosti⁹ kdy nosí humorné repliky dresů „jejich“ týmu a různé kostýmy (Mareš et al, 2004). Lze je považovat za důkaz, že v rámci vypjaté sociální reality sportovních klání je možné setrvat nekonfliktní.

Jak je patrné z uvedených kategorií, subkultura fanoušků zahrnuje různé typy účastníků. Poskytuje nám též velmi cenný vhled do široké škály charakteristik, zájmů a cílů těchto skupin. Zatímco fotbaloví diváci jsou pouhým pozorovatelem, tak fanoušci prožívají daný zápas velmi intenzivně, kvůli pocitu sounáležitosti s jejich týmem. Radikální skupiny jako jsou ultras nebo chuligáni též nabývají podobných charakteristických znaků jako fanoušci. Avšak zatímco ultras se vyznačují vysokou měrou podpory svého týmu a tvoří atmosféru na stadionech, není násilí cílovým produktem jejich chování jako tomu je právě u chuligánů, jejichž jediným cílem je antagonizovat opoziční tým a vyvolávat konflikty. Specifickou skupinou jsou pak skandinávští rooligans, kteří jsou v přímém kontrastu s disruptivní povahou chuligánů, jelikož jejich cílem je poukázat na fakt, že i ve sportu se člověk nemusí uchýlovat k hostilitě, může být přátelský a nenásilný. Toto dělení je důležité,

⁹ Povaze karnevalových prvků ve sportovních rituálech se věnuji v budoucích kapitolách.

jelikož nabízí příležitosti pro vědeckou obec jak lépe analyzovat sportovní fanoušky, instituce tak díky hluboké znalosti různorodosti těchto skupin dokážou zajistit například lepší bezpečnost při sportovních událostech a snažit se potlačit negativní jevy, které některé skupiny v rámci této subkultury přináší. Bohužel toto dělení není všem známe, což vede ke špatnému zařazení jednotlivců nezúčastněnou veřejností do určitých skupin. Obyčejný pozorovatel si nemusí být vědom specifické diverzifikace účastníků sportovních událostí a všechny je takzvaně „hází do jednoho pytle“.

Nastává zde tedy krize identity sportovních fanoušků, kteří v rámci své subkultury nespádají do radikálních skupin, jako jsou například chuligáni. Nepřejí si být s nimi spojováni, neztotožňují se s jejich motivy a neoddávají se zavržením hodného chování těchto skupin. Existence této relativně rozsáhlé kategorizace je právě jedním z následků snahy o legitimizaci sebe samotného v takto početné subkultuře, kterou fanoušci jsou. Tyto pokusy o zvrácení krize identity těchto rozpolcených jedinců však nejsou opětovány tradičními institucemi, převážně médii, které nezúčastněným pozorovatelům představují zjednodušený pohled. Prezentují všechny fanoušky jako jednotnou skupinu chuligánů, čímž následovně dochází k unáhlenému nálepkování každého návštěvníka sportovních akcí pejorativními výrazy jako „agresivní ožralí fans“ nebo „vypatlaní r*tardi“¹⁰.

Výše uvedená kategorizace subkultury fanoušků je pro tuto práci důležitá, jelikož poskytuje hlubší analýzu fenoménu fanouškovství. Zevrubným zkoumáním fanouškovských skupin můžeme lépe pochopit jakou roli plní fanoušci ve sportu. To přispívá k osvětě, jak mohou být podporovány pozitivní aspekty fanouškovství a jak jednotlivé kategorie přispívají k atmosféře během sportovních událostí. Jedním ze způsobů jsou rituály, o kterých pojednávám v samostatné kapitole.

3.1.1 Medializace fanoušků

Ačkoliv o vlivu a silném propojení mezi sportem a médii se hovořilo již v rámci kulturních studií (Jhally, 1989, dle: Wenner, 1998:9), byl jeho vědecký rámec pod názvem „mediasport“ poprvé použit ve stejnojmenném díle *Mediasport* (1998) od Lawrence Wennera. Termín, který se převážně používá v sociologii poukazuje na rostoucí medializaci sportovních utkání, jejich komercializaci, postupnou spektakularizaci, dramaturgizaci a personalizaci. Mediasport tvoří a spojuje různorodé kulturní společenství do jednoho času a prostoru a dokáže vtáhnout diváky, kteří nejsou pravidelnými diváky sportovních přenosů.

¹⁰ Tato pejorativní označení pochází ze sociální sítě X.com (dřív známé jako Twitter) po fotbalovém utkání anglického West Hamu proti italské Fiorentině. Mnoho novinářů vyobrazovala marginální část fanoušků způsobující problémy (tedy chuligánů) jako reprezentativní vzorek celé subkultury.

Prizpůsobují se mu samotné sportovní události, jelikož mediální domy potřebují v první řadě uspokojit konzumenta, kterým je divák – tímto ignorují požadavky a potřeby svých „hvězd“ kterými jsou samotní sportovci. Ze sportovních přenosů se tak postupně stává dramatické představení plné různorodých ceremoniálů.

"Ignoring mediasport would be the same as ignoring the role of the Church in the Middle Ages in the Renaissance era." ¹¹

(Real, 1998, dle: Mackey, 2008:234)

Jak sám citát napovídá, fenomén mediasport nelze ignorovat. V rámci post-industriální společnosti je běžné získávat informace pomocí zpravodajských aplikací a sociálních sítí, přičemž pro média je sledovanost důležitým zdrojem příjmů. Fascinující příběhy a skandalizace společenských fenoménů je klíčová obzvlášť pro bulvární média a sport není výjimkou. Bulvarizací sportu vzniká snaha mediálních domů vydávat co největší množství poutavých příběhů, které neobjektivně informují o jednotlivých událostech a fenoménech. Následkem je například antagonizující a viktimizující reprezentace všech fanoušků fotbalu, zároveň je chuligánům přisuzována větší významnost, než kterou reálně mají.

Tato kritická reprezentace je fanouškům dost dobře známá a skrz média se snaží změnit pohled veřejnosti na jejich činnost (Vochocová, 2007). Přitom je v tomto boji o sebeurčení důležité právě rozlišovat mezi těmi fanoušky, kteří jsou jako aktéři definováni agresivním primingem a předem zamýšleným násilím – chuligáni, jisté skupiny v rámci ultras – a právě těmi návštěvníky sportovních událostí, kteří na sebe pouze obleknou dres a fandí svému týmu – diváci, fanoušci nebo rooligans.

Pokusem o sebeurčení skrz komunikační prostředky jako jsou média využívají fanoušci rozmanitého výběru rituálů, jelikož každá fanouškovská skupina provozuje odlišné rituály a naopak některé jsou sdílené napříč celou subkulturou. Následující kapitola proto přináší vhled do světa rituálů, jak jsou využívány a jakých forem nabývají.

3.2. Rituály

Jak jsem již jednou zmiňoval, sport a fanoušci jsou dva neoddělitelné fenomény. Fanoušci poskytují sportu náboj a kouzlo, zatímco sport dává fanouškům prostor pro

¹¹Lze přeložit z originálu následovně: „Ignorovat mediasport by bylo stejné jako ignorovat roli církve v renesančním období středověku.“

vyjádření sebe samotných ve vztahu k probíhající sportovní události. Fanouškovství tedy dodává sportu dynamiku, která je důležitá jak pro hráče, tak pro samotné fanoušky. Klíčem k pochopení hluboké celistvosti tohoto vztahu, je zaměřit se na fenomén rituálů, který funguje jako nástroj poskytující hlas fanouškovské subkultury. Začneme definicí rituálů, jelikož si pod slovem rituál můžeme představit mnohé. Většinou si pod tímto pojmem vybavíme obřady starých civilizací, za kterými spoustu lidí vidí praktiky podobající se těm, které provádí kult indických Thugů v Indiana Jones a Chrám zkázy. Přestože se nejedná o chybné uvažování, je nutné se na rituály dívat i jiným prismaem, než pouze jako na nástroj k ukojení bohů s požadavkem hojné úrody. Slovo "rituál" původně označovalo náboženské praktiky. Pochází z latinského výrazu "ritualis", což znamená obřadný. Všechna náboženství používají různé soubory symbolů, které jsou spojeny s konkrétními rituály nebo ceremoniemi. Rituály mohou zahrnovat víry, mýty, dogmata a legendy, zatímco rituální činy mohou zahrnovat modlitby, zpěvy, bohoslužby, půsty, předepsaná a zakázaná jídla a podobně. Tyto rituály vyjadřují posvátný charakter věcí, ctností a sil, které jsou s nimi spojené. K posvátnému charakteru rituálů se v knize *Elementární formy náboženského života* (původně 1912, česky 2002) vyjadřuje jeden z otců sociologie, francouzský sociolog Emile Durkheim, který se zabýval vlivem náboženství právě na různé sféry života. Hovoří v ní o dvou rovinách náboženské reality, které jsou buď sakrálního (posvátné) nebo profánního charakteru (světské). Profánní jsou běžné věci, nejsou nijak omezovány zvláštními zákazy nebo pravidly a jsou zároveň podřízené posvátnému, které je obklopeno pravidly, které jej chrání od věcí běžných (Durkheim, 2002). Sakrální věci odrážejí hodnoty, ideje a ideály dané společnosti a kultury. To, podle Durkheima, dělá z rituálů klíčový prvek právě sakrální roviny, jelikož určují, jakého chování se můžeme či nesmíme dopustit ve vztahu k posvátnu. Tyto rituály jsou pomyslným symbolem skupiny a reflektují její hodnoty a ideály (Durkheim, 2002). Lze však argumentovat, že dnešní pojetí rituálů se vzdaluje Durkheimově teorii napříč společnostmi. Durkheim totiž tvrdí, že objekty posvátných rituálů jsou sami posvátné (v jeho práci dává do této roviny totemy v Austrálii, kdy totemy samotné jsou posvátné). Ale například zkoumaný sport, který se v kontextu sociologovi teorie charakterizuje jako profánní věc, se vyznačuje hojností rituálů, které jsou však posvátného charakteru. V drobném kontrastu vůči náboženské teorii můžeme využít popis rituálů francouzského etnologa, Arnolda van Gennepa. Ten ve svém díle *Přechodové rituály* (1996) tvrdí, že rituály nejsou vnímány jako běžné každodenní činnosti, protože jsou spojeny s určitými symboly, které jim dávají výjimečnost, vzácnost nebo posvátnost. Ačkoliv si to běžný člověk nemusí uvědomovat, rituály nás provází celým životem. Jejich vznik lze datovat až do dob, kdy se

uspořádávala první společnosti. Jejich funkce vždy byla náboženská ale též laická (profánní)¹² (Gennep, 1996:1). Gennep ve své práci nabízí následující dělení rituálů:

- **Rituály sympatetické:** Působení „podobného na podobné“. Využívá symbolických akcí, či objektů, které představují určité události či osoby a tím je ovlivňovat. Příkladem může být manipulace s Voodoo panenkou nebo oslava žní. Ve sportu jde například o skandování pokřiků, písní a nošení dresů.
- **Rituály kontaktní:** Založené na přesvědčení, že jakýkoliv kontakt – ať přímý či na dálku – s určitou osobou, místem či předmětem může přenést určité vlastnosti nebo energii. Držení růžence při modlitbě, kontakt s posvátným místem nebo nošení „šťastných kopaček“ či dotyk určitých míst uvnitř hracího pole jsou příklady kontaktních rituálů.
- **Rituály pozitivní:** Jak již název napovídá, jedná se o aktivní úkony, které mají podpořit šanci na úspěch a přinést štěstí. Rituály tohoto druhu bývají často spojovány s požehnáními a oslavami. Mezi ně lze řadit například předzápasové rituály, zahajovací či iniciační ceremonie (vítání nových členů týmu do kolektivu).
- **Rituály negativní:** Gennep tyto rituály nazývá též *tabu* (1996: 1). Negací nejsou myšlené úkony, které mají za úkol někomu ublížit – jako například kletby a jiná zaklínadla. Naopak se jedná o zákazy, kdy si jednotlivci v rámci ochrany a zachování štěstí zakazují dělat určité aktivity před důležitou událostí. Jeden z negativních rituálů můžeme spatřit před svatebním obřadem, kdy pro zachování štěstí a prosperity ve svazku by neměl ženich spatřit nevěstu v jejích svatebních šatech (jedná se tedy o formu zákazu).
- **Rituály přechodové:** Každou životní etapu nás provází provádění všemožných rituálů: od narození, během dospívání až po smrt. Těmto rituálům říkáme přechodové – podle přechodu z jedné životní etapy, společenského postavení či stavů do jiných. Mezi ně patří: odlučovací (vyskytují se při pohřebních obřadech), pomezní (též prahové, představují mezistupeň mezi dvěma stavy jako jsou například těhotenství či svatba) a slučovací (ze jména vyplývá, že se daný rituál může též vyskytovat na svatbě, mimo kterou lze tento druh rituálu spatřit v přijímání jednotlivců do nového společenství – výše zmíněné přijímání nových hráčů do týmu).

¹² Laická funkce se vyskytuje v moderních a postmoderních společnostech čím dál tím víc hojněji.

Různorodost rituálů a jejich kategorizaci, kterou zde poskytl Gennep je klíčová pro pochopení, jak nás rituály provází celý život v různých sférách našeho života. Pokud pochopíme toto dělení, můžeme být schopni pochopit proč ve světě sportu jsou vykonávány určité rituály a do jaké z uvedených kategorií spadají. Následující podkapitola se bude věnovat fanouškům a jejich rituálům. Sport, jak jsem avizoval v úvodu, není kompletní bez aktivní účasti fanoušků. Nejenže fanoušci poskytují atmosféru během sportovních událostí pomocí hojnosti rituálů, ale též takto formují jejich sociální rozměr. Jejich přítomnost a praktiky vytváří a udržují skupinové identity a vztahy v rámci své sportovní komunity. Bez interakce s fanoušky by pak sport přišel o svůj symbolický charakter, kterým disponuje u jednotlivců a skupin.

3.2.1 Rituály fanoušků

Ve svém díle *Sport: A Critical Sociology* (2016) se britský sociolog Richard Giulianotti zabývá konceptem rituálů ve sportu, zejména se zaměřením na jejich kulturní a společenský význam. Rozebírá jejich roli při udržování a posilování sebeurčení skupinových identit a kolektivního prožívání sportovních událostí. Druhy rituálů ve sportu jsou totožné či vychází z těch, o kterých hovořil Gennep. Často zahrnují celou řadu aktivit, mezi které patří například skandování písní, tvorba tifo¹³ a další formy kolektivních projevů, které přispívají ke kohezi. Mohou být jistou formou odporu a podporují tvorbu pocitu sounáležitosti a společenství mezi fanoušky. Giulianotti se též dotýká myšlenky „karnevalovosti“ ve sportu. Sportovní události nabývají slavnostní a někdy až chaotické atmosféry, což v rámci euforie dané situace vyústí v dočasné pozastavení společenských norem a principů hierarchie. Lze za příklady považovat vítězné průvody týmů v americké NFL či NBA, vbíhání fanoušků vítězného týmu na hřiště za hráči nebo veřejné podržení trofejí vítězů. Tento aspekt sportovních událostí slouží jako jistá forma společenské transgrese a umožňuje fanouškům se zapojit a oddávat se takovému chování, které by v jiných kontextech mohlo být považováno za nepřijatelné.

Ke karnevalové povaze sportovních rituálů se vyjadřuje Roger Caillois, který propojuje a zasazuje do povahy karnevalovosti rituálů koncept mimikry, v jeho teorii se jedná o jeden ze čtyř principů hry.¹⁴ Princip mimikry předpokládá zakomponování iluze,

¹³ Tifo vychází z lidového pojmenování italských fanoušků fotbalu „tifosi“. Do češtiny lze slovo volně přeložit jako choreo, banner či transparent. Dle: VAVERKA, Jakub. FOTBALTOUR. *Vášniví italští fanoušci: Toto jsou největší derby zápasy!* [online]. [cit. 2024-06-18]. Dostupné z: <https://www.fotbaltour.cz/blog/vasnivi-italsti-fanousci-toto-jsou-nejvetsi-derby-zapasy/>

¹⁴ Zbývajícím třem principům hry, které jsou Agon, Alea a Ilinx jsem se již věnoval v předešlých kapitolách.

neboli fiktivního světa, do světa hry. Mimikry totiž zahrnují přijímání rolí, které se vymykají každodenní realitě napříč věkovými skupinami a jsou provedené tak, aby odpovídali předváděné roli. Caillois tvrdí, že mimikry mají značný význam v oblastech jako jsou sportovní události typu mistrovství světa, olympiády¹⁵, ale též je nalezneme kromě sportu v divadle a jiných dramatických představeních (Caillois, 1961). V těchto kontextech se rituály a ceremonie stávají součástí hry, která se hraje mezi sportovci a diváky, neboť během těchto událostí se mimikry přenáší z účastníků na diváky, čímž se v daný moment stávají aktivními účastníky této hry. Též se ale díky rituálům stávají aktivními účastníky kulturních bojů v rámci sociální reality hry a sportu, kde rituály nabývají forem odporu a plní tak útočnou a obrannou formu v konfliktu mezi fanoušky a rušivými elementy sportovních událostí.

3.2.2 Rituály jako forma odporu

Giulianotti tvrdí, že přítomnost elementu karnevalovosti poskytuje prostor pro sebevyjádření a rituály tak následně mohou též sloužit jako nástroj odporu k zpochybnění nebo podvracení dominantních kultur¹⁶ a společenských norem v rámci prostředí hry. Tento koncept pochází z kulturních studií a identifikuje odpor jak ve verbálních a otevřených formách opozice, tak v jemnějších, neuvědomělých praktikách, které se staví proti dominantní normám a konvencím. Odpor je totiž vnímám jako klíčový prvek kulturní politiky sportu a projevuje se různými způsoby – od nekonfliktních a skoro až „rooligánských“ protestech po konfliktní násilné napadení (Giulianotti, 2016). Někteří analytici a vědci zabývající se sportem mají tendence přisuzovat jakékoliv subkulturní praxi (rituálu) funkci odporu. Giulianotti toto ostře kritizuje, tvrdí, že tyto interpretace často postrádají empirickou podporu a neberou v úvahu rozmanité motivy a významy, které subkultury svým akcím přikládají, přičemž jejich náboj nemusí být vždy formou odporu. Nabízí tedy koncepty již zmíněné transgrese a karnevalovosti, jako více nuancované alternativy pro identifikaci odporu. Transgrese, jak jsem již popisoval v kapitole **3.2.1 Rituály**, je koncipováno na základě porušování sociálních norem. Pokaždé se ale nejedná o zaměřovaný odpor – například chuligáni nemusí záměrně odolávat institucionalizaci sportovních utkání, ale jejich činy porušují stanovená pravidla dané společnosti. Karnevalizace odporu může probíhat nepřímou, například konzumací nepřiměřeného množství alkoholu, nebo přímo, ve formě zesměšňování mocných postav korporátního a

¹⁵ Například maskoti večerníčkových králíků Boba a Bobka na IIHF Mistrovství světa či olympijský zahajovací ceremoniál

¹⁶ Dominantní kulturou se zde rozumí tradiční instituce, manažeři eventů aj.

institucionálního světa sportu pomocí drobných představení, nebo využitím bannerů a pyrotechniky (Giulianotti, 2016). Je tedy nutné klást důraz na opatrnou aplikaci zmíněných pojmů při studiu odporu, jelikož takto se dá předcházet zjednodušování a opomíjení komplexnosti subkulturních praktik ve sportu a jejich následné záměně za formu odporu.

Rituály dokážou posunout úroveň propojení ve skupině a tak z fanoušků vytvořit jednotnou hybnou sílu, která se vyznačuje sdílenou vášní pro zrovna probíhající událost. Podle Dina Numerata v jeho díle *Who Says „No to Modern Football?“ ...* (2015) za toto může jednotný naučený způsob vyjadřování a sdílené zkušenosti sociálních aktérů v rámci fanouškovských skupin, který jim dodává pocit sounáležitosti a solidarity. Giulianotti a Numerato se v tomto případě shodují na možném využití rituálů k protestům vůči tradičním institucím a neoliberalním změnám, které zasahují do hry. Sám Numerato tvrdí: „*There is likely no better space to train protests than the space of football terraces.*“¹⁷ (Numerato, 2015: 131). Na rozdíl od jiných forem odporu, se odpor ve sportu (obzvláště ve zkoumaném fotbalu) často zaměřuje na prožívání. Fanoušci se můžou někdy až radikálně stavět vůči pokusům o kontrolu prostoru, která je v jejich řadách vnímaná, jako oblast pro volný čas a zábavu. Zásahy ve formě institucionalizace a následná formalizace požitku a vášně může být vnímána jako útok na autenticitu a tekutost fanouškovství, jíž si sami tolik cení. Kvůli neoliberalním změnám v organizaci sportovních událostí se stávají součástí rituálů rozporuplné slogany a hesla, jako je například „A.C.A.B.“. Vedlejším produktem je pak též reprodukce negativních stereotypů o sexuálních menšinách (například homofobie), rasismus, diskriminace či antisemitismus. Hnací motorem účasti fanoušků v široké škále rozporuplných forem odporu je proces deindividuace. Teorii o stavu deindividuace, tedy odosobnění, představil Phillipe Zimbardo, ve svém experimentu o zamaskovaných agresorech (1969). Jedinec, který se nachází ve stádiu deindividuace, je ovlivněn davovým efektem (bandwagon effect), čímž se mu snižuje percepce jeho chování a je si méně vědom sebe sama (Diener, 1979). Tyto podmínky fungují jako spouštěč pro agresivní chování nebo chování takové, kterého by se jedinec mimo prostředí skupiny nezúčastnil či nedopustil. Skupina poskytuje jistou úroveň anonymity, jelikož všichni v ní participují na stejné aktivitě. Jedinci tak prochází procesem disinhibice, kdy přichází o jakékoliv mentální zábrany a ztrácí sebeúctu a pud sebezáchovy. Své chování též brání rétorikou „dělají to ostatní, proč bych tedy neměl taky?“ (Zimmerman, Ybarra, 2016). Jedinci v početných skupinách mohou takto snáze rezignovat například k násilí vůči angažovaným i neangažovaným členům společnosti.

¹⁷ Přeloženo z angl. jako: „Není lepšího místa pro nacvičování protestů, než jakým jsou fotbalové terasy“

Daný střet mohou totiž považovat za pouhou formu odporu jejich ingroup (my) vůči outgroup (oni). Numerato tedy ve své analýze vykresluje mnohotvárný obraz odporu fanoušků. Silná provázanost s rituály, emocemi a sociálním kontextem vytváří v některých případech až krajně radikální formy odporu vůči institucionalizaci, postupné regulaci a komercializaci svého sociálního pole.

Fanoušci sportu představují skupinu jedinců s různorodými identitami, kteří nabývají pocitu sounáležitosti prostřednictvím sdílených rituálů. Giulianotti a Numerato zdůrazňují, že tyto rituály slouží také jako nástroj k protestu vůči ustáleným normám a nabízeným změnám, které mohou ohrozit autenticitu a zážitek z fandění. V rámci odporu dochází ke konfliktním jevům, jako je šíření stereotypů, nenávistných projevů, diskriminace a násilí. Fanouškovská subkultura tudíž disponuje jak pozitivními (například pocit sounáležitosti), tak negativními aspekty (jako jsou zmiňované konflikty).

4. Fenomenologie a fenomenologie hry

Fenomenologie je filosofický směr založený Edmundem Husserlem na počátku 20. let, jejíž základy položil ve dvoudílné sérii *Logické zkoumání I & II* (původně 1900, 1901, česky 2009, 2012) a následovně na nich stavěl ve svém díle *Ideje k čisté fenomenologii a fenomenologické filosofii I* (původně 1913, česky 2004). Fenomenologie pochází z řeckého slova *φαινόμενον*, což lze přeložit do češtiny jako *jev*. Jako filosofická disciplína, se fenomenologie zabývá přímou zkušeností lidí s okolním světem. Středobod zájmu, je jak se nám věci jeví, jak tyto jevy vnímáme a jaké významy jim přikládáme. Dle Husserla se máme vyvarovat předsudkům, čímž nabudeme nového poznání o zkoumané věci.¹⁸

Jakési filosofii sportu se věnovali již antičtí autoři, o kterých jsem pojednával v předchozích kapitolách, jejichž pojetí hry a tělesné aktivity se v některých ohledech již může vymykat dnešnímu přesvědčení (například jasná distinkce mezi *techné gymnastiké* a *techné athletiké* již není v dnešní době tak zřejmá, jako tomu mohlo být v době antických filosofů). Tuto potřebu pro nový filosofický rámec doplňuje disciplína fenomenologie, nesoucí název fenomenologie sportu (Gugutzer, 2024). Fenomenologie sportu využívá narativů klasiků této teorie jako jsou její zakladatel Edmund Husserl, jeho žák Martin Heidegger nebo též Maurice Merleau-Ponty, přičemž z českého prostředí zde můžeme nalézt pohybové teorie Jana Patočky (Martiníková, Parry, 2012). Přestože se uvedení myslitelé

¹⁸ SAWICKI, Marianne. INTERNET ENCYCLOPEDIA OF PHILOSOPHY. *Edmund Husserl* [online]. [cit. 2024-06-19]. Dostupné z: <https://iep.utm.edu/husserl/>

nezabývají přímo sportem, jejich teorie se na něj dají navázat, jelikož zkoumají jev, který je se sportem v přímé souvislosti. Například Husserl zkoumá princip a podstatu lidské tělesnosti, přičemž se snaží oprostit od předpojatosti naší mysli, že tělo je pouhý lidský objekt a naopak k němu přistupuje jako k něčemu, co reprezentuje vůle, chtění a pudy (Urban, 2011. dle: Neveklovská, 2015). V tomto kontextu je studium hry a sportu nástrojem pro hlubší pochopení sebe sama jelikož nám fenomenologický přístup ke sportu umožňuje nahlížet na komplexní interakce mezi tělem, myslí a okolním světem. Toto není možné plnohodnotně provádět v jiných oborech jako například v sociologii, a proto slouží fenomenologie sportu jako komplement k alternativním disciplínám, které se zabývají hrou a sportem (Gugutzer, 2024).

Irena Martiníková Parry a James Parry, kteří přednáší o filosofickém a společenskovědním pojetí sportu a hry na FTVS UK zevrubně shrnují ve svém díle *Phenomenology in Sport Studies* (2011) možnosti aplikace a přístupy fenomenologie na studium sportu. V porovnání dávají například koncepty fenomenologie a fenomenalismu, kdy druhé zmíněné se soustředí pouze na smyslové zkušenosti (fotbalový míč je dle fenomenalismu pouze souhra barev, textury a tvaru), zatímco fenomenologie by se soustředila na vztah sportovce k míči, jaký je význam samotného míče v kontextu hry a jeho funkce.

Fenomenologickému zkoumání pohybu, jak jsem již avizoval, se věnoval též přední český fenomenolog, Jan Patočka. Jeho teorie o trojím pohybu člověka je českou stopou na poli filosofického studia sportu a považuju za důležité ji zmínit a rozvést, jelikož lze na ni vytvořit paralely skrz již popsané metody a koncepty vědeckého zkoumání sportu. Patočka rozeznává tři existující životní pohyby, tyto pohyby jsou: pohyb akceptace, pohyb obrany a pohyb pravdy. Ty následně dělí podle toho, ke kterému z daných pohybů se člověk vztahuje (Martiníková, 2006). Toto trojí rozdělení dává Patočka do vztahu s Aristotelovým pojetím funkcí duše, které jsou dle něho rozdělené na vegetativní, vnímavou a rozumnou. V tomto vztahu mluví Patočka o podobnosti mezi pohybem lidí napříč životem a pohybem jako takovým (Patočka, 1998:154-155. dle: Martiníková, 2006). První pohyb, který Patočka zmiňuje, tedy pohyb akceptace, je o sebeuvědomění si. Člověk se narodí do již zavedeného a existujícího světa, proto je nutné se smířit a přijmout své postavení a svojí životní situaci (Martiníková, 2006). Získáváme tak základní dovednosti a jedná se o stavební kámen pro všechny následující pohyby. Podle Martiníkové je součástí pohybu akceptace učení se zvykům, zásadám chování a sociálním interakcím (Martiníková, 2006:61). Tuto skutečnost lze spatřit i například u Sumnera či Groose, kterým jsem se věnoval v počátečních

kapitolách. Zásadním rozdílem mezi pohledem Martiníkové a zmíněných myslitelů je pohled na zvyk. Martiníková podrobuje sílu zvyku kritice, kdy konstatuje, že člověka spíše omezují a nadále ho nerozvíjejí. Toto dále platí i pro ve sportu a hře, kdy je člověk například v rámci tělocviku vyučován novým zvykům ve formě pravidel ve hře, což nadále omezuje jeho možnosti pohybu akceptace, jelikož bez těchto omezení, by člověk byl schopný dojít k jiným závěrům o své existenci na tomto světě (Martiníková, 2006:61). Dalším je pohyb obrany, který se soustředí na jistou formu obrany sebe sama. Zlepšováním svých dovedností, udržení a rozšíření získaných znalostí z první formy pohybu. Zásadním rozdílem je, že referent (tedy člověk) se již nesoustředí na sebe, nýbrž svůj zájem upíná na ostatní věci. Instinkt je utlumen a zájem, inteligence a práce¹⁹ zaujmou jeho místo. Ve sportu se tomuto pohybu rozumí jako forma zlepšování svých dovedností, překonávání překážek, snaha dosažení dokonalé formy a soutěžení. Třetí, pohyb pravdy, si klade za cíl absolutní harmonizace a překonání stanovených „pilířů“ původních dvou pohybů, které nám, jako lidským bytostem, bránili v nabytí skutečného poznání o naší existenci (Patočka, 1998. dle: Martiníková, 2006). Patočka tvrdí, že je důležité si uvědomit, že svět je víc než námi naučené normy. Ve hře a ve sportu se s pohybem pravdy setkáme v rámci konfrontace s nepříjemnými skutečnostmi, které nás ve sportovním světě čekají. Ty mohou například být různá zranění nebo též uvědomění si naší konečnosti a že daný sport nemůžeme provozovat do konce našich životů (Martiníková, 2006). Toto též zahrnuje dosažení vrcholných výkonů, kdy sportovec zažívá absolutní koncentraci a v daný moment dosahuje dokonalosti. Lze se domnívat, že tímto pocitem například prochází mistři světa, MVP²⁰ zápasu nebo zlatí olympionici, jelikož ve svém snažení dosáhli určité formy transcendence a přesáhli hranice původních dvou pohybů, které pouze dogmatizovali jejich život.

Klíčovým konceptem fenomenologie sportu je tedy právě samotný *faïnomenon*, který nám jako výzkumníkům a prostým pozorovatelům umožňuje uchopit komplexitu pocitů, provázaností, smyslových vnímání ale i hranice naší momentální zkušenosti. Správné pochopení fenomenologie sportu pak rozšiřuje možnou oblast zkoumání pro obecnou filosofii nebo sociologii sportu a díky ní můžeme lépe vyvozovat závěry o silně provázaných jevech, které se při studiu hry a sportu objevují.

¹⁹ Prací se rozumí pilování a osvojování.

²⁰ Most Valuable Player, hodnocení nejlepšího hráče za uběhnutý zápas.

5. Závěr

Filosofická a sociologická analýza fenoménů v rámci sportu nám umožňuje porozumět komplexnosti, která se nachází v samotné podstatě her, hraní a sportu a jaký mají vliv na společnost, na zavedené kulturní normy nebo na jedince. V úvodu jsou definovány klíčové pojmy, které čtenáře provází celou prací. Jedná se o sport, hru, fanouškovství a popsané způsoby jakými lze na tyto pojmy aplikovat různé teorie klasických, ale též moderních myslitelů. Postupné kategorizace uvedených konceptů pak poukazují na jejich vzájemnou interakci mezi sebou.

Hlubokým zkoumáním sociologických aspektů hry a sportu bylo zjištěno, jakým způsobem fungují hra a sport ve vztahu ke společnosti, jakou v ní zastávají roli a jak ovlivňují a formují jednotlivé společenské procesy. Těmi jsou například dospívání, učení se sociálním rolím nebo sociálním interakcím. Filosofické bádání v oblasti sportu se naopak zaměřuje jak na hodnotové a etické otázky, tak i jakou funkci plní sport v životě jednotlivců. Tyto disciplíny jsou silně provázány a představují tak základ pro porozumění konceptům v dalších kapitolách. Interdisciplinárního propojení těchto dvou oborů bylo využito při zkoumání fanouškovství a rituálů. Jednotlivé dělení této subkultury nám představilo klíčové poznatky, jako jaké hodnoty určité skupiny zastávají, jaké jim jsou připisovány významy a čím se odlišují od ostatních. U rituálů jsme během jejich zevrubné analýzy odhalily, jakým způsobem fungují, jaké druhy existují, jak posilují identitu a pocit sounáležitosti mezi fanoušky a kdy mohou nabývat forem odporu vůči disruptivní institucionalizaci a komercializaci v oblasti sportu. Tyto rituály nejsou pouze prázdnými projevy, ale jedná se o hluboce integrované aspekty sportovních událostí. Odpor byl interpretován v rámci sociologie pomocí zjišťování motivace odporu, vůči komu je prováděn a kdo ho provádí. Naopak ve filosofii byla analyzována symbolika či hodnotový náboj těchto aktů. V práci byla též analyzována fenomenologie sportu. Ta, jako tomu bylo u sociologických teorií, nahlíží na sport jako na cestu rozvoje sebe sama a rozšíření svých schopností a dovedností. Dále nám fenomenologie poskytuje interdisciplinární rámec pro některé obory zkoumání v práci. Například právě při analýze sportovních rituálů si lze povšimnout, že zde bylo možné aplikovat fenomenologické přístupy a pochopit tak, jak rituály přispívají k celkovému zážitku a významu ve sportu.

V budoucím navazujícím výzkumu by bylo přínosné práci rozšířit o zkoumání dalších sportů vyjma fotbalu, hokeje či basketbalu. Dále by bylo vhodné nabídnout podobně detailní popis týkající se jiných kulturních a společenských kontextů ve sportu jako jsou

například zmiňované instituce nebo komercionalizace, ale také současná témata jako jsou gender, vliv sociálních sítí (tedy digitalizace) nebo problematika mega-eventů, která byla posunuta do popředí po fotbalovém šampionátu v Kataru. Obzvláště za důležité právě považují zkoumání vlivu sociálních sítí, jelikož přenáší fanouškovství do digitálního prostoru a přeměňuje tak zavedené praktiky, rituály a jejich odlišné formy. Tento navazující výzkum by mohl obohatit stávající poznatky a rozšířit tak obor zkoumání hry, sportu a fanouškovství.

Tato práce tedy nejenom přispěla k lepšímu pochopení sociologických a filosofických aspektů hry a fanouškovství, ale též nabídla otázky pro možný navazující interdisciplinární výzkum.

Použitá literatura

ATKINSON, Michael a Kevin YOUNG. *Deviance and Social Control in Sport*. Human Kinetics, 2008. ISBN 0736060421.

CAILLOIS, Roger. *Man, Play and Games*. The Free Press, 2001. ISBN 2001027667.

CARNIBELLA, Giovanni, Anne FOX, Kate FOX, Joe MCCANN, James MARSH a Peter MARSH. *Football violence in Europe: A report to the Amsterdam Group*. Social Issues Research Centre. 1996.

COUBERTIN, Pierre. Le sport et la société moderne. *La Revue Hebdomadaire*. 1914, **24**(1), 376-386.

COUBERTIN, Pierre. Le rétablissement des Jeux Olympiques. *La Revue de Paris*. 1894, 170-184.

ČERNÝ, Jiří. *Fotbal je hra*. Praha: Československý spisovatel, 1968.

DIENER, Ed. Deindividuation, self-awareness, and disinhibition. *Journal of Personality and Social Psychology*. 1979, **37**(7), 1160-1171.

EDWARDS, Harry. *Sociology of Sport*. 3. University of Michigan: Dorsey Press, 1973. ISBN 0256014159.

GIULIANOTTI, Richard. *Sport: A Critical Sociology*. 2. Cambridge: Polity, 2016. ISBN 978-0-745-66993-9.

GUGUTZER, Robert. Hermann Schmitz and the "New Phenomenology of sports." A programmatic outline. *Sport, Ethics and Philosophy*. 2024, 1-22.

HARVEY, Jean a Geneviève RAIL. Body at Work: Michel Foucault and the Sociology of Sport. *Sociology of Sport Journal*. 1995, **12**(2), 164-179.

HEINONEN, Harri. Finnish Soccer Supporters Away from Home: A Case Study of Finnish National Fans at a World Cup Qualifying Match in Liverpool, England. *Soccer and Society*. 2010, **3**(3), 26-50.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., V edici Studie 1. Praha: Dauphin, 2000. Studie (Dauphin). ISBN 80-727-2020-1.

TRIPLETT, Norman. The Dynamogenic Factors in Pacemaking and Competition. *American Journal of Psychology*. 1898, **9**(4), 507-533.

KILLICK, Lara. Book Review: P. Markula and R. Pringle, Foucault, Sport and Exercise: Power, Knowledge and Transforming the Self. *INTERNATIONAL REVIEW FOR THE SOCIOLOGY OF SPORT*. 2007, **42**(2), 229-232.

KRISTENSEN, Lars a Ulf WILHELMSSON. Roger Caillois and Marxism: A Game Studies Perspective. *Games and Culture*. 2016, **12**(4), 381-400.

KRÜGER, Arnd. Mind the gap an Authority is creating. Coubertin and the Olympic Congress of 1914. *Materiales para la Historia del Deporte*. 2023, **24**, 6-16.

LEHNERT, Michal, Martin KUDLÁČEK, Pavel HÁP a Jan BĚLKA et al. *Sportovní trénink I*. Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. ISBN 978-80-244-4330-0.

MAGUIRE, Joseph A. Power and Global Sport: Zones of Prestige, Emulation and Resistance. *Sport in Society*. 2011, **14**(7), 1010-1026.

MAREŠ, Lukáš. Výchovná a vzdělávací role sportu u myslitelů Sókrata, Platóna a Aristotela ve vztahu k problematice dobrého sportu a vedení dobrého života. *Filosofie Dnes*. 2021, **13**(2), 44-72.

MAREŠ, Lukáš. *Filosofické zkoumání sportu a jeho role v kontextu dobrého života*. České Budějovice, 2023. Disertační práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích.

MAREŠ, Miroslav, Marek SUCHÁNEK a Josef SMOLÍK. *Fotbaloví chuligáni: evropská dimenze subkultury*. Brno: Centrum strategických studií, 2004. ISBN 80-903-3330-3.

MARTINÍKOVÁ, Irena. Jan Patočka's three movements of human life with respect to physical education and sport practice. *Acta Gymnica*. 2006, **36**(2), 59-66.

NUMERATO, Dino. *Football Fans, Activism and Social Change*. Routledge, 2018. ISBN 978-1-315-69230-2.

NUMERATO, Dino. Who Says “No to Modern Football?” Italian Supporters, Reflexivity, and NeoLiberalism. *Journal of Sport and Social Issues*. 2015, **39**(2), 120-138.

PLATÓN. *Ústava*. Praha: Svoboda-Libertas, 1993. Antická knihovna (Svoboda). ISBN 80-205-0347-1.

RICKARD, Amber. *The Effect of Sporting Event Levels on Fan Motivation Factors*. Western Kentucky University, 2007. Diplomová práce. Western Kentucky University.

RENTNER, Terry L. a David P. BURNS, ed. *Social Issues in Sport Communication*. New York: Routledge, 2023. ISBN 978-1032288963.

REZEK, Petr. Jan Patočka a věc fenomenologie. Oikúmené. Praha: Institut pro středoevropskou kulturu a politiku, 1993. ISBN 80-85241-48-x.

SLAVÍKOVÁ, Eva. *Možnosti hry: od Buytendijka k Vyskočilovi*. V Praze: Brkola, 2011. ISBN 978-80-905152-3-9.

SLEPIČKA, Pavel. *Divácká reflexe sportu*. Praha: Karolinum, 2010. ISBN 978-802-4618-388.

URBÁŠEK, Aleš. *Problém areté ve filozofii Anny Hogenové*. Praha, 2021. Diplomová práce. Univerzita Karlova.

VAN GENNEP, Arnold. *Přechodové rituály: systematické studium rituálů*. Praha: Portál, 2018. ISBN 978-80-262-1374-1.

VEBLEN, Thorstein. Teorie zahálčivé třídy. Praha: Sociologické nakladatelství, 1999. Klas (Sociologické nakladatelství). ISBN 80-858-5071-0.

VESELSKÝ, Matouš. *Když nejde „jen“ o hokej. Hokejová mistrovství v Česku očima organizátorů*. Praha, 2022. Disertační práce. Univerzita Karlova.

VOCHOCOVÁ, Lenka. Třetí poločas – fotbaloví chuligáni v ČR a násilí. *Rexter| Časopis pro výzkum radikalismus, extremismu a terorismu*. 2007(2), 1-37.

WENNER, Lawrence. *MediaSport*. London: Routledge, 1998. ISBN 9780203014059.

WOISETSCHLÄGER, David M., Vanessa HASELHOFF a Christof BACKHAUS. Fans' Resistance to Naming Right Sponsorships – Why Stadium Names Remain the Same for Fans. *European Journal of Marketing*. 2013, 48(7), 2-28.

YOUNG, Kevin. *Sociology of Sport: A Global Subdiscipline in Review*. Emerald Publishing Limited, 2016. ISBN 1786350505.

ZIMMERMAN, Adam G a Gabriel J. YBARRA. Online aggression: The influences of anonymity and social modeling. *Psychology of Popular Media Culture*. 2016, 5(2), 181-193.

Internetové zdroje

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE. [online]. [cit. 2024-06-08]. Dostupné z: <https://olympics.com/ioc>

LINHART, Jiří. Sociologická encyklopedie. *Sociologie sportu* [online]. [cit. 2024-06-08]. Dostupné z: https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Sociologie_sportu

ONLINE ETHYMOLOGY DICTIONARY. *Sport* [online]. [cit. 2024-06-06]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/search?q=sport>

PETRUSEK, Miloslav. Sociologická encyklopedie. *Subkultura* [online]. [cit. 2024-06-11]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Subkultura>

SAWICKI, Marianne. INTERNET ENCYCLOPEDIA OF PHILOSOPHY. *Edmund Husserl* [online]. [cit. 2024-06-19]. Dostupné z: <https://iep.utm.edu/husserl/>

THE EUROPEAN SPORTS CHARTER. [online]. [cit. 2024-06-08]. Dostupné z: <https://www.coe.int/en/web/sport/european-sports-charter>

VAVERKA, Jakub. FOTBALTOUR. *Vášniví italští fanoušci: Toto jsou největší derby zápasy!* [online]. [cit. 2024-06-18]. Dostupné z: <https://www.fotbaltour.cz/blog/vasnivi-italsti-fanousci-toto-jsou-nejvetsi-derby-zapasy/>