

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
HUSITSKÁ TEOLOGICKÁ FAKULTA
KATEDRA PSYCHOSOCIÁLNÍCH STUDIÍ A ETIKY**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

OSOBNOST A HRA

The Personality and the Game

AUTOR PRÁCE: ONDŘEJ POHAN


PRAHA 2006

VEDOUCÍ PRÁCE: DOC. PhDr. ANNA HOGENOVÁ, CSc.

STUDIJNÍ OBOR: Husitská teologie a psychosociální studia

Prohlašuji, že diplomovou práci na téma „Osobnost a hra“ jsem vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury.

V Praze dne 22. 6. 2006

Podpis: 

PODĚKOVÁNÍ

Rád bych na tomto místě poděkoval paní docentce A. Hogenové za to, že mi umožnila vybrat si téma, které mě zajímá.

Děkuji také prof. V. Břicháčkovi za cenné připomínky k praktické části práce a prof. V. Hoškovi z FTVS UK za správné nasměrování a zapůjčení literatury.

| | |
|--|----|
| ANOTACE | 6 |
| Úvod | 7 |
| 1. Člověk a hra..... | 9 |
| 1.1.Vymezení pojmu | 9 |
| 1.2 Hra a její jazyková vyjádření | 10 |
| 1.3 Teorie hry | 13 |
| 1.4 Znaký hry | 14 |
| 1.5 Kategorie hry | 25 |
| A) Agón..... | 27 |
| B) Mimikry..... | 31 |
| C) Alea | 32 |
| D) Ilinx | 33 |
| 1.6 Sport jako hra | 34 |
| 1.7 Smysl hry..... | 42 |
| 2. Osobnost ve sportu | 47 |
| 2.1 Vymezení pojmů | 47 |
| 2.2 Osobnost jako předmět psychologického zkoumání..... | 50 |
| 2.3 Kategorie činnosti a osobnosti v psychologii | 53 |
| 2.4 Kategorie situace – herní situace..... | 58 |
| 2.5 Osobnost a sport | 63 |
| 3. Praktický výzkum..... | 67 |
| 3.1 Pojmové vymezení | 67 |
| 3.2 Vymezení cíle výzkumu..... | 68 |
| 3.3 Metody sběru a zpracování dat | 69 |
| Etapa 1 – Shromáždění podkladů pro přehledné seznamy | 69 |
| Etapa 2 – posouzení důležitosti položek experty | 76 |
| 3.4 Prezentace výsledků hodnocení | 78 |
| Závěr..... | 84 |

ANOTACE

Tato práce se zaměřuje na osobnost člověka ve vztahu k fenoménu hry. V první části je hra vymezena prostřednictvím svých hlavních znaků a kategorií odpovídajících aspektům lidské přirozenosti. Dále je jako projev jedné z těchto kategorií – agónu – představen sport. První část se uzavírá zamyšlením E. Finka nad smyslem hry.

Druhá část této hry pojednává o projevech osobnosti člověka ve sportovní hře, přičemž východiskem tu je psychologická kategorie činnosti a situace.

V poslední části je předkládán praktický výzkum, zjišťující osobnostní vlastnosti hráče sportovní hry – malého fotbalu relevantní k jeho úspěšnému výkonu.

ANNOTATION

This dissertation is focusing on human personality in relation to phenomenon of game.

In the first part, game is being defined by recognizing its main traits and categories, which correspond with major aspects of human nature. Next, sport is presented as a demonstration of one of these categories – agon. The first part is closed by contemplation of Eugen Fink on the meaning of game.

In the second part, the impacts of human personality on game are discussed, on the bases of psychological categories of action and situation.

Last part presents a practical research on personal qualities of a sports player (player of „five aside football“), that are relevant for his success.

Úvod

Tématem mé práce je člověk, potažmo jeho osobnost, jedinečnost a její vztah ke hře. Není mým cílem a není to ani v možnostech této práce, pojednat fenomén hry v celé jeho šíři. Studií na toto téma je mnoho a každá má svá specifika, svůj zorný úhel. Za svůj úhel pohledu, jsem si vybral pohled v podání takových myslitelů, klasiků teorie hry, jako je J. Huizinga, R.Caillois či F. J. J. Buytendijk.

Celou první část této práce věnuji fenoménu hry a jeho roli v životě člověka. Představím herní principy odpovídající „mocným lidským instinktům“¹, abych následně po linii jednoho z nich – agónu² – dospěl až k významnému představiteli tohoto principu v dnešní společnosti, sportu.

Sport je zároveň hrou, ale také některé prvky hry už ztrácí. Zvláště negativně je tento proces možné vidět na tzv. profesionalizaci sportu, kdy se herní prvek vytrácí a do popředí vystupuje výkon, který je spíše pracovní, než skutečně osobitě lidský.

Můj pohled by však nebyl úplný bez hlubšího filosofického zamyšlení nad smyslem hry a proto neopomenu uvést filosofii Eugena Finka, význačného fenomenologa, který soudí, že „být celým člověkem je možno jen ve hře“³.

Ve druhé části práce se zaměřím na osobnost člověka a její projev ve sportovní činnosti, tedy takzvané agonální hře. Teoretickým východiskem pro mě bude psychologická kategorie činnosti. Pokusím se osvětlit, jak se osobnost vztahuje k činnosti a situaci. Vycházím z toho, že hra, potažmo sport, je činnost

¹ tento pojem použil R. Caillois ve své studii: Hry a lidé, str. 74

² viz dále

³ Fink E.: Oáza štěstí, str. 12

jako kterákoli jiná, a že osobnost člověka při ní tedy vchází do interakce s okolím a projevuje se v něm. Podobně jako činnost působí na osobnost člověka a formuje ji, tak i osobnost působí na činnost.

Součástí práce je praktický výzkum zaměřený na projev osobnosti ve sportovní činnosti, konkrétně na osobnost hráče malého fotbalu. Fotbal jsem si vybral jako předmět mého výzkumu, s přihlédnutím k tomu, že se jedná o nejrozšířenější sportovní hru.

V samotném výzkumu zjišťuji, jaké osobnostní vlastnosti či psychické funkce pokládají vybraní experti⁴ za důležité pro úspěšný výkon hráče malého fotbalu.

Proč jsem si vybral právě toto téma? Sám na sobě si uvědomuji, jak je pro člověka důležité hrát si, a že hra není pouze dětskou činností, ale přechází i do dalších fází lidského života, mi přijde samozřejmé. V průběhu života mě provázela celá řada her, od těch dětských, až po všudypřítomný sport, kterému se aktivně věnuji celý život. Proto pro mě bylo vcelku přirozené vybrat si téma, které je mi tak blízké.

⁴ Expert – odborník v dané oblasti, v tomto případě zkušený hráč malého fotbalu

1. Člověk a hra

Člověk si hraje jen tenkrát, když je člověkem v plném významu tohoto slova, a není úplným člověkem, pokud si nehraje.

(F. Schiller, Estetická výchova 15. List, str. 108)

1.1. Vymezení pojmu

Pojem **hra** je natolik významově široký a pro mou práci i natolik stěžejní, že uvést na tomto místě pouze jednu, či dvě slovníkové definice by bylo naprosto nedostatečné. Přesto však si dovolím, zde ocitovat alespoň pro ukázkou z psychologického slovníku:

Hra je „jedna ze základních lidských činností, k nimž dále patří učení a práce; u dítěte smyslová činnost motivovaná především prožitky, u dospělých má hra závazná pravidla, cíl nikoli pragmatický, ale ve hře samé; hra je provázena pocity napětí a radosti; pozitivní důsledky pro relaxaci, rekreaci, duševní zdraví; hry se rozdělují na:

a) takové, při nichž jde o riziko a náhodu, např. herní automaty

b) takové, ve kterých vítězí jedna ze stran díky úpornému úsilí, např. při sportu; sportovní hry nejméně budují na iluzi, jde o reálný záznam skutečné události, nepřipravené, nenarežirované, bez záruky šťastného konce; přináší bohatý děj, drama, konflikt i katarzi.“⁵

V dalších kapitolách však uvidíme, že tato definice se ne tak zcela shoduje se zjištěními některých teoretiků hry⁶.

⁵ Hartl P., Hartlová H.: Psychologický slovník, str. 195-196

⁶ především je třeba si povšimnout rozdělení her podle Cailloise, kde některé hry dospělých nemusí mít přísně závazná pravidla (viz kapitola kategorie hry)

Další vymezení pojmu bychom mohli najít ve filosofickém či sociologickém slovníku. Hra jako fenomén zasahuje do více oborů a dá se říci, že každý obor na ni hledí vcelku pochopitelně svým vlastním prizmatem. Vzhledem k tomu, že jednoduché slovníkové definice nemohou dostačovat k pochopení něčeho tak složitého a těžce uchopitelného jako je fenomén hry, pokusím se v dalších kapitolách pojednat základní teoretická východiska některých badatelů na tomto poli – badatelů, kteří dali základ těmto definicím hry.

1.2 Hra a její jazyková vyjádření

Ještě než přistoupíme k samotnému popisu hry a její funkce v lidské společnosti, pokusím se v následující kapitole alespoň z části poukázat na výskyt pojmu „hra“ v různých jazycích.

Budu vycházet ze zjištění, která ve svých pracích uvádí holandský historik J. Huizinga⁷, fyziolog F.J.J Buytendijk⁸, taktéž Holanďan.

Chceme – li se pokusit analyzovat pojem hry, je potřeba si uvědomit, že je určen a snad i omezen slovem, které používáme. J. Huizinga se ve své analýze pokouší najít v různých jazycích a kulturách významové ekvivalenty k pojmu hra, který si sám pro své účely definuje takto:

„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“.“⁹

⁷ Huizinga J. se ve své knize „Homo ludens“ zabývá hodnocením pojmu hra na str. 33 - 48

⁸ Buytendijk, F.J.J: Podstata a smysl hry

⁹ Huizinga J.: Homo ludens, str. 33

Podle Huizingových zjištění, však řeč od počátku v žádné kultuře, takovou obecnou kategorií nerozlišila a nevyjádřila ji jedním slovem. Všechny národy mají své hry a ty jsou si neuvěřitelně podobné; přesto nevystihují všechny řeči pojem hry jediným slovem tak pevně a zároveň tak široce jako moderní evropské jazyky.

Zdá se, že obecný název pro hru se vyvinul až v pozdějších fázích kultury: „Různé náznaky dosvědčují, že k abstrakci tohoto jevu (hry) docházelo v mnoha kulturách až druhotně, kdežto prvotní byla sama funkce hry.“¹⁰

Pro označení hry se v **řečtině** používala koncovka – *inda*, která označuje hraní. Dále měli staří Řekové výraz pro dětskou hru „*paidiá*“, odvozeninami tohoto slova se nazývali i další hry až po ty posvátné. Slovo *agón* pak označovalo zápasy, závody. Těmto činnostem přikládali Řekové velkou vážnost, ale přesto měly, podle Huizingi, charakter hry.

V **sanskrtu** je nejobecnějším výrazem pro hru slovo *krídati*, označující hru dětí, dospělých i zvířat. Co se týče původu tohoto slova, můžeme konstatovat, že vychází z označení pro „rychlý pohyb“¹¹.

V **Čínštině** se používá výraz *wan* převážně pro dětskou hru, znamená vnímat něco s hravou pozorností. Výrazy *čeng* a *sai* se používají pro soutěžení.¹²

F.J.J Buytendijk si všímá významu výrazu hra, který stále žije v jazyce středního Holandska, a který zřejmě existoval i ve starším západogermánském jazyce, totiž: „vyskytovat se v trhaném pohybu, třpytit se, pohybovat se sem a tam, poskakovat a to zvláště radostí (latinsky *ensultare*)“¹³. Dále vyvozuje, že pohyb sem a tam, tak byl záhy chápán sám o sobě, jako herní pohyb. Přičemž

¹⁰ Huizinga J.: Homo ludens, str. 34

¹¹ souvislost hry a rychlého pohybu bude ještě vysvětlena dále

¹² Obdobně jako v řečtině agón

¹³ Buytendijk, F.J.J: Podstata a smysl hry, str. 9

zde nejde pouze o samotný pohyb, ale i o překvapivost a spontánnost, kterou v sobě skrývá. Buytendijk dále pokračuje a vidí v tomto významu důkaz toho, že „od starověku až do dnešní doby je tedy spontánnost, svoboda jedním z podstatných znaků hraní“.¹⁴

Podle etymologického slovníku má **české slovo** hra všeslovanský základ (polsky *gra*, staroslověnsky *igra*) a naznačuje spojitost se staroindickým *ingati* – hýbe se¹⁵. Tedy i tady můžeme najít významovou souvislost pohybu s hrou.

Další oblastí, ve které se používají slova spojená se hrou, je například oblast milostné hry. Podle Buytendijka vystupují v milostném laškování, dvoření, ty nejpodstatnější dynamické vlastnosti hraní. Dokonce vidí v milostné hře nejryzejší ukázkou hry vůbec:

„Milostná hra je nejčistším příkladem všech her; je primitivní hrou zvířat a lidí, která vykazuje plně rozvinuté všechny znaky“¹⁶

Oblastí, kterou nelze opomenout, neboť je pojmově také silně spjata s hrou, je oblast boje: „Tak se rozumí tomu, že mimo sféru erotického se vytváří vitální sféra hry boje, pření se. A to u zvířat i dospělých. Již ve středověku se souboj označoval jako hra“.¹⁷

Výraz hra je v mnoha kulturách spojován i s lehkomyšlností. V češtině o tom svědčí například úsloví: nehraj si s ohněm, hrát si se zdravím apod.

¹⁴ Buytendijk, F.J.J: Podstata a smysl hry, str. 10

¹⁵ Machek, etymologický slovník jazyka českého, str. 212, Rejzek, český etymologický slovník, str. 181

¹⁶ Buytendijk, F.J.J: Podstata a smysl hry, str. 121

¹⁷ Buytendijk, F.J.J: Podstata a smysl hry, z originálu *Wesen und Sinn des Spiels*, překlad Rýdl, Miroslav, str.89

1.3 Teorie hry

Po té co jsem uvedli krátkou, a jak ještě dále uvidíme, ne zcela dostatečnou slovníkovou definici hry a také jsme krátce zmínili některá jazyková vyjádření pojmu hra, se pokusíme v této kapitole trochu hlouběji proniknout do teorie hry.

Co to vlastně ta hra tedy je? Teorií hry existuje celá řada. Svět her je natolik rozmanitý a složitý, že existuje řada způsobů, jak přistoupit k jeho studiu. O jeho zkoumání se dělí psychologie, sociologie, pedagogika a matematika, a souhrn toho všeho se pak nezávislému pozorovateli jeví jako neproniknutelné houští.

Pro účely této práce si za základ zvolím teorii, kterou vypracoval myslitel Roger Caillois, který se pokusil o interdisciplinární pojetí fenoménu hry¹⁸. Jeho pohled budu doplňovat postřehy J. Huizingy, F.J.J Buytendijka, J. Černého, A. Hogenové a dalších autorů.

Teorie R. Cailloise má tu výhodu, že přehledně rozděluje herní principy do několika kategorií, čímž se zřetelně vyjevují příslušné aspekty lidské přirozenosti – jednotlivé herní principy tak odpovídají „mocným lidským instinktům“¹⁹.

A jak píše o těchto instinktech Caillois: „(...) mohou být uspokojeny jenom v ideálních a přesně vymezených podmínkách, jaké poskytují hry se svými pravidly. Jsou – li ponechány samy sobě, pak tyto základní impulsy, mohou mít jediné neblahé důsledky.“²⁰

Je ovšem nutné zmínit i určité nedostatky této teorie. V její síle, tedy jednoduchosti a přehlednosti, je samozřejmě i její slabina. Někteří autoři

¹⁸ jeho základní postoj se však jeví jako sociálně a kulturně antropologický

¹⁹ Caillois, R.: Hry a lidé, str. 74

²⁰ Caillois: tamtéž; těmito mocnými instinkty, jak dále uvidíme, je míněna soutěživost, pokoušení štěstí, sklon k předstírání a vyhledávání stavu závratí.

Cailloisovi vyčítají přílišnou schematičnost²¹, které podřizuje takřka vše. Přesto však jeho práce, patří jistě k tomu nejlepšímu a nejvíce inspirativnímu, co bylo o hře napsáno.

1.4 Znaky hry

V této kapitole se pokusíme popsat **znaky hry**, tedy to co je pro hru typické, podle R. Cailloise. Ten definuje **hru** jako činnost:

- 1) **svobodnou**, k níž hráč nemůže být nucen aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivé a radostné zábavy
- 2) **vydělovanou z každodenního života**, vepsanou do přesných a předem daných časoprostorových mezím,
- 3) **nejistou**, jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen, v níž je hráči a jeho iniciativě a invenci nezbytně ponechán určitý prostor,
- 4) **neproduktivní**, jež nevytváří ani hodnoty ani majetek, ani žádné nové prvky, a která s výjimkou cirkulace majetku uvnitř kruhu hráčů vyústuje v situaci identickou jako byla na počátku hry,
- 5) **podřízenou pravidlům**, podléhajícím konvencím, které pozastaví po dobu hry působnost běžných zákonů a zavedou během trvání hry zákony nové, které platí jedině ve hře,
- 6) **fiktivní**, doprovázenou specifickým vědomím alternativní reality nebo neskryvané iluze ve vztahu k běžnému životu.²²

Vyjmenované vlastnosti hry se týkají čistě její formy. O obsahu her nic nevyprávějí.

²¹ Například Černý, J.: Fotbal je hra, str. 142: „Caillois příliš podléhá schématům, která si pro hru vytvořil.“

²² Caillois, R.: Hry a lidé, str. 31-32

Když se podrobněji podíváme na výše uvedené znaky, zdá se, že nám mohou skutečně pomoci vymezit hru jako specifickou lidskou činnost a vydělit ji tak z dalších lidských činností, což se u něčeho tak těžce uchopitelného vždy jevílo jako určitý problém.

Podobně jako R. Caillois definuje hru i Huizinga ve svém díle *Homo ludens*:

„Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojí za jiné.“²³

Pro úplnost je třeba dodat, že Huizinga uvádí ještě jednu definici hry, kterou zmiňuji výše.²⁴

Oba tito uznávaní autoři si tedy na prvním místě všímají atributu **svobodnosti**, respektive **dobrovolnosti**.

Není pochyb o tom, že hra musí být definována jako svobodná a dobrovolná aktivita, zdroj radosti a zábavy. Hráči hrají hru zpravidla s úmyslem prchnout před starostmi, odchýlit se od všedního života.

Hra je svobodnou aktivitou. Lidé hrají jenom když mají chuť hrát. Hra je něco nadbytečného, a vzhledem k tomu, že není uložena fyzickou nutností²⁵ a ještě méně něčím takovým jako je mravní povinnost, je možno ji kdykoli přerušit.²⁶

²³ Huizinga: *Homo ludens*, str. 20

²⁴ kapitola Jazyková vyjádření, str. 9

²⁵ Například zajištěním základních lidských potřeb. Někteří autoři zmiňují potřebu hrát si jako sekundární potřebu.



R. Caillois si ovšem také všímá určitého negativního rysu této dobrovolnosti a totiž: „Jelikož ke hře nejsme nuceni a udržuje ji jenom potěšení, které nám přináší, je vydána na milost a nemilost nudě, přesycenosti nebo jednoduše změně nálady.“²⁷

Jistě, hraje se ve volném čase, pro samotné potěšení ze hry a tudíž hra není pro zachování našeho života nezbytná, ale určitě ho zkrášluje a doplňuje²⁸ a tím se vlastně pro plně žijícího člověka nezbytnou stává. V této souvislosti bych mohl uvést také názor fyziologa Buytendijka, který vidí nutkání k hraní dokonce v pudové oblasti:

„Nutkání hrát si je stejně všeobecné jako hlad a žízeň a podle okolností neméně silné. Ovšem utišení hladu a žízně v sobě obsahuje bezprostřední vitální zájem, krotit však nelze ani herní pud dítěte a mladého zvířete.“²⁹

Huizinga, jehož pohled je více zahleděn na oblast kultury a společnosti, však vyvyšuje hru nad sféru našich pudů:

Hra „má své místo v oblasti, která leží nad oblastí čistě biologického procesu vyživování, rozmnožování a sebezáchovy.“³⁰

Ať už má hra původ v našich pudech anebo je vyšší funkcí našeho kulturního života, lze konstatovat, že hra v žádném případě nemá charakter úkolu nebo práce. Je to čisté jednání, které nemá minulost ani budoucnost, a tím je vymaněné z tlaku a útisku světa. Hra je tvorbou, kterou má hráč pevně v rukou. A právě v tom tkví svoboda hry. Jak uvádí Huizinga:

²⁶ Samozřejmě je možné namítnout, že někdy odstupující hráč může pocítit určitý tlak od ostatních hráčů na dohrání rozehrané hry, pokud by jejich hra byla jeho odchodem pokažena; zde mám však na mysli spíše mravní povinnost v širším společenském smyslu.

²⁷ Caillois R.: Hry a lidé, str. 20

²⁸ Možná by se dalo říci, že ho přímo naplňuje

²⁹ Buytendijk, F.J.J.: Podstata a smysl hry, str. 4

³⁰ Huizinga J.: Homo ludens, str. 16

„Každá hra je nejdříve a především **svobodným jednáním**. Hra na rozkaz přestává být hrou, je pouze její reprodukcí. Již tímto rysem svobody se hra vymyká z přírodního procesu. Připíná se k němu a zdobí ho jako krásný šat“³¹

Ačkoli bychom mohli říci, že pro mládě anebo dítě tato svoboda neexistuje, neboť se v jejich případě uplatňuje spíše instinkt než vědomé, svobodné rozhodnutí, stále platí, že „dítě a zvíře si hrají, protože z toho mají potěšení, a v tom je právě jejich svoboda“.³²

Slovy J. Černého: „Hra je pro člověka „svobodným výkonem“, velmi podobným po formální stránce výkonu uměleckému či vědeckému. Hra, dodejme sami, je tedy svobodnou spoluputováním vlastní situace“.³³

V dalších kapitolách se budu zabývat i hrami, které opouštějí lůno svobody a zakotvují ve světě ovládaném pevnými pravidly. Huizinga se zasloužil o poznatek, že hra často – možná nezbytně – obsahuje pravidla a to dokonce pravidla velmi zvláštní povahy, svobodně zvolená, autoritativní, platná v čase a prostoru předem vymezeném. Jak si ovšem ukážeme dále, Caillois oproti tomu upozorňuje na hry, které pravidly nejsou ovládány téměř vůbec.

Svou skutečnou svobodu realizujeme ve svém konání a ve svých činech, v tom jak můžeme toto konání prostřednictvím svého těla a své osobnosti prosadit a tím jak dokážeme uplatnit naše kompetence, a to jak zděděné, tak i získané - nacvičené, naučené a případně natrénované³⁴, v hmotném přírodním světě, stejně tak i v realitě lidského světa.

³¹ Huizinga: Homo ludens, str. 14-15

³² Huizinga: Homo ludens, str. 15

³³ Černý, Jiří: Fotbal je hra, str. 20

³⁴ myšleno ve sportu

Problematikou svobody se budu ještě okrajově zabývat v kapitole věnované filosofii Eugena Finka a problematice pravidel věnuji prostor v kapitole pojednávající o agonálních hrách.

Dalším důležitým znakem hry je její **vydělenost** z každodenního života.

„Hra se odlišuje od obyčejného života místem a trváním. Uzavřenost a ohraničenost je jejím dalším znakem. Odehrává se uvnitř určitých časových a prostorových hranic. Má svůj průběh a smysl v sobě samé.“³⁵

Hra v určitém okamžiku začíná a v určitém zase končí. Každá hra probíhá uvnitř svého hracího prostoru, svého hřiště, které bylo předem vytyčeno materiálně nebo jen ideálně, úmyslně nebo jaksi samozřejmě. Uvnitř tohoto hracího prostoru pak panuje specifický a bezpodmínečný řád, vyjádřený pravidly.

Pro Huizingu má toto vytyčené území dokonce charakter jisté posvátnosti: „Jedná se o posvěcenou půdu, oddělené, oplocené, posvátné území, ve kterém platí zvláštní, vlastní pravidla. Jsou to dočasné světy uvnitř obyčejného světa, které slouží k tomu, aby v nich probíhal nějaký v sobě uzavřený děj.“³⁶

Buytendijk zase poukazuje na praktický význam vymezení hracího prostoru a pravidel: „Bez hřiště by aktivita hráčova ustala a nevracela by se jako následek (míč by se zakopnul apod.)“.³⁷

Vymezený prostor má tedy za účel zajistit, aby se dělo to co se dít má, aby docházelo k interakci hráče s herním předmětem apod. Pravidla, a to včetně těch, které upravují časové vymezení hry, neurčují co se dít má, ale naopak co se dít nesmí.

³⁵ Huizinga: Homo ludens, str. 16

³⁶ Huizinga: Homo ludens, str. 17; Huizinga uvádí příklady vymezených herních prostor: jedná se o arény, hrací stoly, chrámy, jeviště, soudní dvory apod.

³⁷ Buytendijk, F.J.J: Podstata a smysl hry, str. 84

Každá hra tedy vyžaduje závodistiště, hřiště, eventuálně pravidla hry. Pravidla hry vykonávají virtuálně tutéž službu jako vymezené závodistiště. Obojí pečuje o to, aby hra zůstala v jistých hranicích.

Vymezenost světa hry nás tedy vede k úvaze o **pravidlech**. Ta určují, co má platit uvnitř dočasného světa, který hra vyčlenila. Ve výrazu hra se kombinují významy slov omezení a svobody. Právě pravidla určují, co je a co není hra, to ona určují, co je dovoleno a co je zakázáno. Herní konvence jsou zároveň svobodně zvolené i autoritativní a není proti nim odvolání.

„Hra tudíž znamená svobodu, která musí existovat v samém lůně přísných pravidel, mají – li tato pravidla nabývat nebo zachovávat si svou účinnost.“³⁸

Hra nemá jiný smysl než sama v sobě a právě proto jsou její pravidla tak závazná a absolutní, mimo jakoukoli diskuzi.

Jakmile jsou pravidla překročena, svět hry se zhroutí. Znamená to konec hry:

„Píšťalka rozhodčího přeruší kouzlo a na okamžik obnoví opět obyčejný svět.“³⁹

Stejně tak hráč, který jedná proti pravidlům nebo se jimi neřídí, kazí hru a tím rozbíjí její svět. Odhaluje její relativnost a křehkost světa hry vůbec. Bere hře její iluzi, její přesvědčivost. Proto je také leckdy tolerovanější tzv. falešný hráč než hráč, který vyloženě „kazí“ hru. Falešný hráč totiž alespoň předstírá, že hraje hru a tedy uznává její zvláštní svět. Naproti tomu: „Kdo kazí hru, ničí kouzelný svět, proto je zbabělcem a je ze hry vyloučen“⁴⁰

Další vlastností hry, která souvisí s její přesnou vymezeností, je možnost jejího opakování. Hra, která nabývá pevné podoby může být dál předávána tradicí nebo třeba zapsána a kdykoli vyvolána zpět k životu.

³⁸ Caillois: Hry a lidé, str. 14

³⁹ Huizinga: Homo ludens, str. 18

⁴⁰ Huizinga: Homo ludens, str. 18

Dalším uváděným znakem hry je její **neproduktivnost**. Je zřejmé, že tento atribut vyloženě staví do opozice hru a práci, umění nebo vědu. Hlavním cílem práce nebo umění je jistě něco produkovat nebo vytvářet nějaké hodnoty. „K povaze hry patří, že nevytváří žádné hodnoty, žádné dílo. Tím se liší od práce nebo umění.“⁴¹ Podobně se liší hra od vědy: „Hra své výsledky anuluje a nic neprodukuje (každá nová hra se začíná od znova), na rozdíl od vědy, která kapitalizuje.“⁴²

Samozřejmě i hra může být extrémně lukrativní nebo ruinující, a to v případě tzv. her o peníze. I ty však splňují podmínku, že nic neprodukují, dochází tu pouze k přesouvání majetku: někdo prohraje a někdo další si odnese jeho peníze, celkově tedy ze hry nic nového nevzejde: „Dochází k migraci majetku, nikoli však k produkci hodnot“⁴³.

A to vše samozřejmě v souladu s další podmínkou hry – svobodným rozhodnutím. U hráčů, kteří si vyvinou závislost na hazardu se tedy nemůže jednat o hraní, v tomto případě už jde spíše o závislost. Huizinga dokonce hazardní hry do svého výčtu her nezařazuje vůbec a to i přesto, že jinak za hru považuje takřka vše, přes boj až po vědecké bádání. Caillois naproti tomu tzv. „hry štěstí“ vidí jako celou jednu významnou kategorii, ale také upozorňuje na negativní stránky tohoto principu.

V každém případě by se s trochou nadsázky dalo říci, že hra je pro svou povahu příležitostí pro čiré plýtvání – časem, energií, vynalézavostí, a často i penězi.

Dalším důležitým znakem hry je **nejistota**. Aby byla hra zábavná musí existovat riziko nezdaru. Nejistý výsledek i průběh hry totiž znamená přítomnost napětí a samotná hra pak může poskytnout uvolnění v podobě úspěchu:

⁴¹ Caillois: Hry a lidé, str. 27

⁴² Caillois: Hry a lidé, str. 20

⁴³ Caillois: Hry a lidé, str. 27

„Při určitém napětí se musí něco „podařit“.“⁴⁴

V podobném smyslu se vyjadřuje Buytendijk:

„Hry mají ještě jeden společný znak – nevypočitatelnou změnu, tj. předcházející není dostatečným důvodem pro následující. Jednotlivé fáze jsou skokové a vycházejí z nevypočitatelného, spontánního zdroje. V dynamice hraní tak spočívá zásadně prvek překvapení, dobrodružství a nápadu.“⁴⁵

Napětí nabývá na významu tou měrou, jakou hra dostává charakter soutěžení. Ve hře v kostky nebo ve sportovním utkání dosahuje nejvyššího stupně. Napětí podrobuje zkoušce hráčovy schopnosti: jeho tělesnou sílu, vytrvalost, důvtip, odvahu, schopnost vydržet a zároveň jeho síly duševní, neboť při veškerém úsilí o vítězství ve hře musí zachovat předepsané hranice dovoleného.

Dalo by se tedy říci, že hraní tedy není jen to, že si někdo hraje s něčím, nýbrž i to, že si to něco hraje s oním hráčem. Čím více se tak děje, tím je hra svým způsobem atraktivnější. V tomto smyslu se vyjadřuje Buytendijk:

„Prožitkově si hrajeme se štěstím nebo s náhodou, s božstvem nebo s démonem, v každém případě s nevypočitatelnou mocí, tak že herní činnost sebou nese překvapení dobrodružného podnikání.“⁴⁶

Buytendijk vidí počátek každé hry v pohybu, jehož následek není zcela vypočitatelný, nese v sobě prvek překvapení. Tak je tomu proto, že se pohyb uskutečňuje na herním předmětu (například míči) nebo je zaměřen na spoluhráče. A jak tento předmět, tak spoluhráč mají dynamické vlastnosti, které jsou vypočitatelné jen částečně: „Míč a spoluhráč jsou záludné a ukazují se jako svéhlavé a pohybující se z vlastních vnitřních důvodů.“⁴⁷

⁴⁴ Huizinga: *Homo ludens*, str. 17

⁴⁵ Buytendijk, F.J.J: *Podstata a smysl hry*, str. 82

⁴⁶ Buytendijk, F.J.J: *Podstata a smysl hry*, str. 82

⁴⁷ Buytendijk, F.J.J: *Podstata a smysl hry*, str. 82

Faktorů, které vstupují do hry a nepředvídatelně ho ovlivňují je zcela jistě celá řada. Dokonce i fotbaloví trenéři musí brát v úvahu určitý faktor nevyzpytatelnosti a často se na něj odvolávají⁴⁸. Může se pak jednat například o výkon rozhodčího, počasí nebo třeba jenom nečekaný odskok míče.

Hra spočívá v nutnosti najít, vynalézt okamžitou odpověď, svobodně zvolenou v rámci pravidel. Je tedy zapotřebí, aby se herní situace ustavičně a nepředvídatelně obnovovala, jak se to děje např. při fotbale, aby se hráči mohli znovu rozhodovat a nacházet nová řešení pro stále stejné situační momenty.

Důležitým znakem hry je její **fiktivnost**, neskutečnost. V oblasti hry neplatí zákony a zvyky obyčejného života – jedná se o jeho dočasné zrušení.

„Hra není „obyčejný“ nebo „vlastní“ život. Spíše je vystoupením z takového života do dočasné sféry aktivity s vlastní tendencí.“⁴⁹

Odišnost a tajemnost hry se nejzřetelněji projevuje maskováním. V něm je „neobyčejnost“ hry úplná. Převlečený nebo maskovaný člověk „hraje“ jinou bytost. „Je“ jinou bytostí.⁵⁰

Napodobování reality (tedy vědomí, že to je „jako by“) plní stejnou funkci jako pevně stanovená pravidla, a to funkci oddělení hráče od běžného života.

„Hry tedy buď mají pravidla, nebo patří do oblasti fikce“.⁵¹

Hráč si uvědomuje, že jde o hru, ale to neznamená, že jí nemůže dočasně propadnout. K „zdravému“ propadnutí hře, je potřeba určitá dávka fantasmie a na to upozorňuje i Buytendijk, který vidí ve „hře s obrazy“ spojení možného se skutečným. Produktivní fantasmie poskytuje člověku obrazy, které vedou ke hře.

„Pokud jde o opouštění herní sféry, vyvádí člověka ze sféry hry rozum, který je zaměřen na skutečnost, na pravdu a vytváří svět pojmů.“⁵²

⁴⁸ Například trenér českého národního týmu Brückner zmiňuje v tomto smyslu tzv. faktor X

⁴⁹ Huizinga: Homo ludens, str. 15

⁵⁰ o principu nápodoby, maskování budu ještě psát v kapitole Kategorie hry

⁵¹ Caillois: Hry a lidé, str. 30

Hra sleduje fiktivní účely. Sféra hry je rájem „jen jako“. Úlohou hry může být nabídnout jedinci příležitost k realizaci jeho já, k rozvíjení jeho osobnosti, k bezprostřednímu sledování směru jeho největšího zájmu v těch případech, v nichž to nemůže činit vážným konáním.

Ale stejně tak, jak může při hře docházet k realizaci osobnosti, tak může docházet i k oproštění se od osobnosti skrze hru. Buytendijk vidí ve hře „(...) ztrácení osobnosti v obrazech. Je to spíše prožitek my, který odpovídá soubytí, nebo by se dalo říci, že ve hře je já paticky⁵³ prožíváno ve své vazbě na herní předmět“.⁵⁴

Za povšimnutí také stojí Huizingovo tvrzení, že hra leží mimo protiklady dobro – zlo, či pravda – nepravda: „V hraní není obsažena žádná morální funkce, ani ctnost, ani hřích“.⁵⁵

Ovšem s tímto pohledem by tak docela nesouhlasil Buytendijk, který tvrdí, že ani dětská hra nespočívá mimo dobro a zlo. Jako důležitou vidí nezáměrnost a necílevědomosti při práci z obrazy⁵⁶: „(...) záměry ve spojení s obrazy jsou špatné, obrazy jsou pro nás a s námi, nejsou to však prostředky k dosahování našich cílů.“⁵⁷

A dále apeluje na určitou úctu, která je při hře nutná: „V lidské hře stojí v centru požadavek úcty k jevícím se obrazům i symbolům jako konstituujícímu elementu“.⁵⁸

Na neskutečnosti světa hry se podílí i tzv. zpřítomnění času, ke kterému v průběhu hry dochází. Hra nově naplňuje a „zkracuje“ či „zpřítomňuje“ čas

⁵² Buytendijk, F.J.J: Podstata a smysl hry, str. 117

⁵³ Patickým prožíváním je myšleno „být úchvácen“; je to pocitem odpovídající spojení, dotčenost či dojatost

⁵⁴ Buytendijk, F.J.J: Podstata a smysl hry, str. 115

⁵⁵ Huizinga: Homo ludens, str. 14

⁵⁶ tedy představivosti

⁵⁷ Buytendijk, F.J.J: Podstata a smysl hry, str. 118

⁵⁸ Buytendijk, F.J.J: Podstata a smysl hry, str. 118

v protikladu k proudu normální, obvyklé, běžné a vážné každodennosti, a tím, že na něj dává zapomenout, vytváří svůj vlastní nový čas.

Čas hry je přítomnost a to i když v sobě obsahuje očekávání výsledku. My jsme však vzrušováni touto hrou, touto její situací, právě teď, v této chvíli. Hra má tu moc nás aspoň na chvíli osvobodit z každodennosti.

Jak můžeme číst u A. Hogenové:

„Hry, (...), všechny typy mají jednu společnou vlastnost, vyvazují hráče z časové sukcesivity (následnosti) a umožňují mu plně prožívat „ted“ při možnosti naprosto svobodného výběru ze všech retencí či jejich obměň (...).“⁵⁹

Ještě než přejdu k výčtu kategorií hry, chtěl bych se pozastavit u znaku, který je v souvislosti s hrou často zmiňován – s **nevážností**. Jak to je tedy s vážností, respektive nevážností a hrou? Je jejím dalším znakem?

Je zřejmé, že děti si hrají s veškerou vážností a uvědomují si, že si hrají, sportovec hraje s plně zaujatou vážností a také si uvědomuje, že hraje, herec často splývá se svou rolí, ačkoli si uvědomuje, že hraje. Přesto však dochází i k tomu, že hráči jsou tak plně zaujati hrou, že si přestanou uvědomovat, že se hry účastní:

„Nálada hry má dva póly: nevázanost a uchvácení. Člověk se může oddat hře celou svou bytostí. Vědomí, že jde „jenom o hru“, může být úplně zatlačeno do pozadí.“⁶⁰

Z výše uvedeného můžeme vyvodit, že pojem hry je vyššího řádu než pojem vážnosti. Neboť vážnost vylučuje hru, hra však může vážnost do sebe velmi dobře pojmout. Ale přece jenom je tu rozdíl:

⁵⁹ Hogenová, A.: Základ Olympijské filosofie, str. 115

⁶⁰ Huizinga: Homo ludens, str. 26

„Herec, který na jevišti zemřel, může zítra klidně umřít znovu. Člověk, který prohrál v šachu, nepadne do zajetí vítězného soupeře jako neúspěšný vojevůdce, ale vymění si barvy a začne novou partii.“⁶¹

Huizinga se domnívá, že „označení pro vážnost v řečtině a germánštině nebo i v jiných jazycích představují druhotný pokus jazyka vytvořit proti obecnému pojmu hra obecný pojem pro nehru“⁶²

Tuto úvahu můžeme tedy uzavřít s tím, že hra může být brána jak vážně, tak nevázně a proto nevážnost nemůžeme pokládat za charakteristický znak hry. Ovšem přesto mi přijde důležité zdůraznit, že příliš vážně brané hry ztrácejí něco ze své hravosti, ze své podstaty.⁶³

1.5 Kategorie hry

Nyní, když jsem pojednal o širší definici hry a rozvedl jsem její jednotlivé znaky, pokusím se v této kapitole předložit rozdělení herních principů, které úzce souvisejí s tendencemi vystupujícími ze samotné lidské přirozenosti.

Za základ použiji rozdělení her, které vypracoval R. Caillois.

Roger Caillois rozlišuje čtyři základních kategorie, podle toho, zda v dotyčných hrách převažuje princip soutěže, náhody, chování „jako by“ nebo závratí.

V souladu s tím nazval tyto kategorie jmény *Agón*, *Alea*, *Mimikry* a *Ilinx*⁶⁴.

Všechny čtyři kategorie jsou terminologicky zakotveny v herní sféře: hraje se fotbal (*agón*), hraje se ruleta nebo kostky (*alea*), děti si hrají na piráta a herci hrají Hamleta (*mimikry*), děti se při hře roztácejí k závratí a padají, aby těmito

⁶¹ Sokol J.: Malá filosofie člověka, str. 40

⁶² Huizinga: Homo ludens, str. 48

⁶³ Koneckonců naprosté propadnutí hře v případě hazardu už jsem označil za patologické viz str. 17

⁶⁴ Tyto pojmy budou dále vysvětleny a podrobněji rozvedeny

pohyby vyvolaly v sobě onen zvláštní stav ztráty orientace i vědomí jasných hranic (*ilinx*).

Druhou osu Cailloisovi klasifikace tvoří na jedné straně spontánní, nespoutané hraní či hravost (*paidia*) a na straně druhé institucionalizovaná, pevnými pravidly spoutaná hra (*ludus*). (viz obrázek č.1)

Ludus se často pojí s agónem, neboť pro hry tohoto typu je řád, potažmo pravidla, velmi důležitý a s typem *alea*, stejně tak s principem mimikry⁶⁵, ovšem nikdy s *ilinx*. *Paidia* se zase těžko snese s principem *alea*.

Při agonálních hrách se hráč opírá o svou vůli, zatímco ve hrách typu *Alea* na ni rezignuje. Podobně herní typ mimikry předpokládá u hráče vědomí přetvářky a předstírání, zatímco k povaze závratí a extáze patří snaha veškeré vědomí potlačit.

Vzhledem k tomu, že se chci v této práci zaměřit především na tzv. agonální hry, tj. hry vycházející z principu *agón*, budu věnovat nejvíce prostoru právě tomuto principu. Ostatní principy zmíním spíše okrajově.

⁶⁵ Divadlo představuje typ hry *alea*, který má i určitý řád, tedy *ludus*

Obrázek č. 1 : Herní principy⁶⁶

| | AGÓN <i>soutěž</i> | ALEA <i>náhoda</i> | MIMIKRY <i>předstírání</i> | ILINX <i>závrať</i> |
|---|--|----------------------------------|---|---|
| PAIDIA vřava rozruch bláznivý smích | běh o závod zápasy atp. atletika | rozpočítadla „orel nebo pana“ | dětské opičení hry iluze panenky, nářadíčka maska převlek | dětská „motolice“ kolotoč houpačky valčík |
| pouštění draka kombinační hry pasiáns křížovky | box biliár šerm dáma fotbal šachy sportovní soutěže obecně | sázky ruleta | divadlo divadelní umění obecně | volador pouťové atrakce lyžování horolezectví akrobacie na létající hrazdě |
| LUDUS | | | | |

N. B. – V každém sloupci jsou hry rozříděny aproximativně tak, že seshora dolů aspekt PAIDIA slábně, zatímco aspekt LUDUS soustavně narůstá

A) Agón

Dovolím si zde odcitovat J. Huizingu, abych ilustroval důležitost tohoto principu:

„Od dětského života až po nejvyšší kulturní činnosti působí jako jeden z nejmocnějších pudových impulsů k zdokonalování jednotlivce i skupiny přání být ceněn a vážen pro své vynikající vlastnosti. Lidé se hodnotí navzájem a hodnotí i každý sám sebe. Snaží se dosáhnout úcty pro své ctnosti. Člověk chce mít zadostiučinění z dobře vykonané práce. Udělat něco dobře znamená udělat to lépe než jiní. Aby byl člověk prvním, musí se jako první projevit, musí své prvenství prokázat. K dokázání převahy slouží soupeření, soutěž.“⁶⁷

Není tedy žádným překvapením, že tento základní pud se promítne do herní sféry a celá jedna skupina her se tak projevuje jako soutěž, „tj. v podobě zápasu,

⁶⁶ Caillois R.: Hry a lidé, str. 58

⁶⁷ Huizinga J., Homo ludens, str. 63

v němž jsou uměle vytvořeny rovné šance pro soupeře, kteří se tak utkají za ideálních podmínek, jež zajistí nepopiratelnou a přesnou hodnotu vítězovy výhry“.⁶⁸

Huizinga si myslí, že v agonálním instinktu se neuplatňuje v první řadě touha po moci nebo vůle ovládat. Prvotní je podle něj touha překonat jiné, být prvním a jako první být uctíván. Stejně tak bychom ovšem mohli říci, že agón je zároveň i zápasem se sebou, překonávání sebe sama a tím cvičením naší vůle, zušlechtěním naší osobnosti. Podle A. Hogenové může být *agón* v podobě olympijské kompetice branou k transcenci, naladěním na Celek a možností jeho uvědomění (ARETÉ⁶⁹):

„Maximální osobní výkon otvírá nový horizont světa. To znamená, že prožitý vrcholný okamžik otevírá život v Celku a Celek musí mít v přítomnosti svou bytnost, vědět o tom je ARETÉ.“⁷⁰

Úsilí o něco vyššího, ať je tím myšlena pouhá pozemská sláva a převaha nebo vítězství nad pozemskostí, vychází z lidské přirozenosti. Prostředkem jímž člověk toto úsilí uskutečňuje může být i hra.

V každém případě pěstování agonálních her vyžaduje vynaložení značného úsilí a samozřejmě také dostatečnou vůli k vítězství. Předpokládá kázeň a výdrž. Hráč se musí spolehnout jedině na své vlastní schopnosti, případně i na schopnosti svých spoluhráčů z týmu. V úsilí o vítězství uplatňuje jak své tělesné předpoklady nebo naučené dovednosti, tak i své osobnostní vlastnosti. Je podněcován k tomu, aby jich využil co nejlépe a také, aby je využil loajálně a nepřekročil meze, pro každého stejně platné. Za těchto okolností bude převaha vítěze nezpochybnitelná. „Agonální hry tak představují osobní zásluhy v čisté formě a slouží právě k tomu, aby je předvedly.“⁷¹

⁶⁸ Caillois, Hry a lidé, str. 35

⁶⁹ Areté: ve smyslu ctnosti, zdatnosti

⁷⁰ Hogenová A.: Areté, základ Olympijské filosofie, str. 85

⁷¹ Caillois: Hry a lidé, str. 36

Soupeření je zpravidla zaměřeno na jednu určitou vlastnost nebo herní činnost⁷², která se prokazuje ve vymezených hranicích a bez jakékoli pomoci zvenčí tak, aby se vítěz projevil jako ten nejlepší v určitém výkonu.

V tomto duchu se pak odbývají sportovní soutěže a proto jsou tak rozmanité a odlišné. Jednou proti sobě staví dva jednotlivce či mužstva (při tenisu, fotbalu, hokeji, šermu apod.), jindy o vítězství usiluje neurčitý počet soupeřů (běžecké závody a dostihy všeho druhu, golf, atletika atd.).

U agonálních her je naprosto klíčové, aby měli soupeři relativně vyrovnané šance na úspěch. Jak už jsme uvedli v předchozí kapitole, napětí ve hře je velmi důležité a právě vyrovnanost zajišťuje při tomto druhu her napětí. Jak uvádí Buytendijk:

„V kované se může hrát „krásná“ hra jen tehdy, když mají hráči stejnou úroveň. Není – li tomu tak, pak se hra stává „nudnou“.“⁷³

Nežřídko se stane, že soupeři polevují ve svém úsilí o hru, v případě, že jsou jejich síly viditelně nerovné. Někdy dokonce dochází k tomu, že je nerovnost uměle vyrovnávána:

„Hledisko rovnosti výchozích šancí je zde natolik demonstrativním principem, že mají-li se střetnout nerovní soupeři, vytváří se uvnitř výchozí rovnosti druhotná nerovnost – prostřednictvím uměle vytvořeného handicapu silnějšího hráče tak, aby byly jejich předpokládané síly vyrovnány.“⁷⁴

Ať se však snažíme nastolit výchozí rovnost jakkoli pečlivě, nikdy se nám to nemůže zcela podařit. Okolnosti hry často způsobí, že jeden či druhý soupeř je zvýhodněn. Při sportovních utkáních pod širým nebem hraje např. roli, zda máte slunce proti sobě nebo v zádech; stejně tak vítr jedné straně hru usnadňuje a druhé ztěžuje.

⁷² může se jednat o rychlost, vytrvalost, ovládní míče nebo třeba paměť

⁷³ Buytendijk, F.J.J: Podstata a smysl hry, str. 84

⁷⁴ Caillois: Hry a lidé, str. 35

Určitě je třeba zmínit, že už z podstaty agonálních her, tedy soupeření, se vždy o něco hraje:

„V první a poslední instanci se zápasí a hraje o vítězství samo; tohoto vítězství se však může využívat nejrůznějším způsobem: jako slávy z vítězství, triumfu. Trvalým důsledkem vítězství je čest, vážnost, prestiž. Vyhrát znamená „ukázat se na konci hry silnějším“. Takto prokázaná převaha má sklon rozšiřovat svou platnost v převahu obecnou. Získala se vážnost a čest a tato vážnost a čest připadá vždy přímo i k dobru celé skupiny, k níž náleží vítěz hry.“⁷⁵

Výsledek hry nebo zápasu je důležitý jenom pro ty, kdo vstoupili do oblasti hry jako hráči nebo diváci a přijali její pravidla.

Huizinga si také všímá, že pud soutěživosti je pro člověka natolik primární, že již u dětí, kterým se začíná upevňovat osobnost, můžeme pozorovat zvláštní sázky (kdo vydrží déle koukat do slunce, kdo vydrží déle lochtání apod.). V pozdějším věku se pak tento pud vtělí do složitějších soutěživých her, zpravidla sportovního charakteru, kde mohou děti plně prožívat zážitek vlastního těla i osoby.

Princip *agónu* se samozřejmě projevuje i v dalších sférách lidské činnosti. Namátkou mohu uvést soudní procesy, vědecké bádání a Huizinga ho vidí dokonce jako hlavní prvek života společnosti a celé její kultury:

„Agonistický základ kultury je dán ve hře, která je starší a původnější než kterákoli kultura.“⁷⁶

Podrobnější a více zaměřené rozvedení tohoto principu provedu ještě v následující kapitole Sport jako hra.

⁷⁵ Huizinga: Homo ludens, str. 53

⁷⁶ Huizinga, J.: Homo ludens, str. 73

B) Mimikry

Další z principů označil Caillois jako *Mimikry*. Slovo *Mimikry* pochází z angličtiny a označuje mimetismus hmyzu. Caillois nepoužil toto označení náhodně – spatřoval jistou souvislost mezi mimózou hmyzu a lidským počínáním.

Mimikry jsou přítomné v každé zábavě, při níž se člověk oddává masce nebo užívá převleku, a ve všem, co z toho vyplývá. Typickým představitelem této skupiny je divadelní představení, ale v důsledku i velké sportovní události. „Cyklistické závody, turnaj v boxu nebo fotbalové utkání představují divadlo svého druhu, s kostýmy, slavnostním úvodem, adekvátní liturgií, reglementovaným průběhem.“⁷⁷

Jsou to zkrátka divadelní představení, jež svým dramatickým průběhem udržují publikum v napětí a vyústí v rozuzlení, které uvádí v extázi jednu část publika a uvrhává do zoufalství druhou. „Hluboká podstata těchto podívaných zůstává agonální, avšak svými vnějšími rysy se jeví jako představení“.⁷⁸

Chování typu mimikry začíná už v dětství – napodobováním dospělých. V pozdějším věku pak člověk rád zapomíná na svou osobnost, schovává ji pod maskou a to například při karnevalu.

Fenomén masky se také projevuje v různých oblastech lidského počínání, lidé nosí uniformy, stejnokroje a v neposlední řadě se také projevuje u sportovních klubů v podobě nošení dresů. Ačkoli se jedná o proniknutí principu mimikry do všedního života, není zde zcela naplněna funkce masky:

„Ve spořádané společnosti nahrazuje masku, charakteristickou pro společnosti vzruchu, uniforma. Je jejím téměř přesným opakem. Účelem masky byla přetvářka a nahánění hrůzy. Uniforma je také převlek, ale oficiální, stálý, reglementovaný, který – a to je hlavní – nechává tvář nezakrytou. Dělá ze svého

⁷⁷ Caillois R.: Hry a lidé, str. 43

⁷⁸ Caillois R.: Hry a lidé, str. 43

nositele představitele a služebníka nestranného a neměnného zákona, nikoli delirantní oběť nakažlivého záchvatu.“⁷⁹

Mimikry mají všechny znaky hry, pouze s přítomností autoritativních pravidel tu je určitý problém. Ovšem například divadelní představení se řídí velice striktními pravidly, karneval však už daleko méně.

C) Alea

Slovo Alea pochází z latinského názvu pro hru v kostky. Hry vycházející z tohoto principu se označují za tzv. „hry štěstí“ a jsou přímo protikladné hrám agonálním. Jak už jsme naznačili v předchozím textu – výsledek v těchto hrách nezáleží ani tak na hráči a jeho schopnostech⁸⁰, jako spíše na něčem tak nevypočitatelném jako je *fortuna* (štěstěna). Nejde tedy o výhru nad protivníkem, ale spíše nad osudem. Rozdíl oproti *agónu* je také v tom, že hráč je tu pasivní – čeká pouze jak hra dopadne.

„Princip *agón* znamená dovolávání se osobní zodpovědnosti, princip *alea* vzdání se vlastní vůle, odevzdání se osudu.“⁸¹ Ovšem například A. Hogenová ve své práci upozorňuje na to, že v principu Agón je obsažen i prvek Alea: „Každý agon obsahuje implicitně v sobě aleu (nahodilost), obsahuje v sobě principiální nemožnost přesné anticipace. Každý sportovec riskuje, otvírá se dialektice smrti a lásky.“⁸²

Hráč také vždy něco riskuje – nějakou sázku. Dochází k pečlivému vyvážení rizika a zisku (jedná se podobně jako u agonálních her o snahu vyrovnat síly soupeřů).

⁷⁹ Caillois: Hry a lidé, str. 148

⁸⁰ dokonce by se dalo říci, že hráč nemá na výsledek sebemenší vliv, samozřejmě myšleno po samotném vstupu do hry.

⁸¹ Caillois: Hry a lidé, str. 38

⁸² Hogenová A.: Základ Olympijské filosofie, str. 80

Jak už jsem dříve uvedl, hry tohoto typu jsou Huizingou opomíjeny. O to více se jim věnuje R. Caillois, který je povýšil na jeden ze čtyř základních herních principů.

Za povšimnutí jistě také stojí to, že hazardní hry, které do této kategorie patří, jsou pouze lidským fenoménem (u zvířat se nevyskytují vůbec, malé děti se jim věnují zřídka⁸³).

D) Ilinx

Posledním typem herního principu podle R. Cailloise je *Ilinx*. *Ilinx* je řecké slovo pro vodní vír, od něhož je v řečtině odvozeno také slovo pro závrať (*illingos*).

Jedná se o hry, které způsobují závrať a spočívají tedy v pokusu potlačit na nějakou dobu stabilitu vnímání a vnutit jasnému lidskému vědomí určitý druh slast působícího zmatku.

„V těchto případech jde vždy o to, aby se hráč oddal určité křeči, transu nebo omámení, které mají schopnost se suverénní rychlostí vytlačit realitu.“⁸⁴

Dobrym příkladem her tohoto typu jsou pouťové atrakce – kolotoče, horské dráhy, tobogán, ale třeba i tanec dervišů.

I Buytendijk si všimá, že „rychlý krouživý pohyb má na člověka velice silný účinek. Neuchvacuje nás jen orlí vzlet a vodní vír, nýbrž i káča a kolotoč. Vše to v nás vyvolává pocit, který se vznáší někde mezi přitahováním, závratí, omezením vědomí a stavem opojení.“⁸⁵

⁸³ Jako příklad mohu uvést hru nazývanou „kuličky“, při které děti sázejí do hry herní předmět - kuličku.

⁸⁴ Caillois: Hry a lidé, str. 44

⁸⁵ Buytendijk, F.J.J.: Podstata a smysl hry, str. 89

1.6 Sport jako hra

Hra jako sport bývala chápána jako „prostředek k dosažení harmonické jednoty krásného ducha a krásného těla, tedy jako prostředek k dosažení toho, co Řekové znali pod pojmem *kalokagathia*.“⁸⁶

Hlavní formy sportovního soutěžení jsou samou svou povahou konstantní a prastaré. U některých je v popředí zkouška síly a rychlosti. Patří k nim různé závody v běhu nebo dostihy ve vozech nebo na koních, vzpírání, hod diskem apod.

Ačkoli se ve všech dobách lidé snažili co nejrychleji běžet nebo házet co nejdále, nabývaly tyto soutěžní formy jen v malé míře charakter organizovaných her.

„Existují však též formy, které se samy vyvinuly v organizované hry s bohatým systémem pravidel. To platí zvláště o hrách míčových.“⁸⁷

Tyto hry pak prošly vývojem od příležitostné zábavy k organizovanému vytváření klubů a zakládání soutěží. Pevná organizace většinou vznikala hlavně u těch her, kde proti sobě stály celé skupiny.

„Jedna vesnice se měří s druhou vesnicí, jedna škola hraje proti druhé, jedna městská část proti jiné. Především velké míčové hry vyžadují cvičenou souhru stálých mužstev, a právě tam také vzniká moderní sportovní organizace...“⁸⁸

Hra se považuje všeobecně za neoddiskutovatelný základ sportu. Vyplývá z toho, že tyto dva jevy spojuje mnoho společných pout. Ne každá hra se stala sportem, avšak takřka všechny sporty vzešly z hry.⁸⁹

⁸⁶ Černý: Fotbal je hra, str. 73; kalokagathia – tělesná a duševní harmonie a dokonalost

⁸⁷ Huizinga J.: Homo ludens, str. 178

⁸⁸ Huizinga J.: Homo ludens, str. 178

⁸⁹ Ačkoli např. Buytendijk nepokládá některé sportovní disciplíny za hry (viz další kapitola)

Ve sportu je ovšem zdůrazněn prvek výkonu. Výkonový cíl mění sice hru v novou kvalitu, nemění však její podstatu. „Prostřednictvím výkonu sportovce překonává sebe sama, své soupeře, srovnává se s nimi – zkrátka soutěží.“⁹⁰

Soutěž je typický vnější projev sportu poskytující hluboký herní prožitek nejen samotnému sportovci soupeřícímu s ostatními, ale také divákům, kteří se soutěže účastní.

„Soutěž bychom mohli charakterizovat jako symbolický boj v rámci daných pravidel, vedený ovšem s plným úsilím. Jde tedy o institucionalizovanou formu herní situace, mající svůj cíl, který je naplňován tvořivým nasazováním fyzických i duševních sil zformovaných do specifických prostředků boje.“⁹¹

Soutěž má tedy svým charakterem blízko k symbolickému boji – *agónu*, v němž je touha zvítězit naplňována uplatňováním osobních předpokladů každého jedince (fyzických a osobnostních).

Sportovní boj zcela naplňuje definici hry, neboť je činností, jejíž výsledek je nepředvídatelný v důsledku jednání soupeře a v nemalé míře i náhody. Právě tyto faktory vyvolávají u sportovců i u diváků velké napětí, ovlivněné často velmi silně emocemi. Prožitkový náboj soutěží bývá obvykle značný.

Ve sportu jako hře umocňuje prvek výkonu a soutěživosti obsah, prožívání a seberealizaci jedince. To ovšem neznámá, že by se měla či musela potlačit dobrovolnost, spontánnost a tvořivost hry.

Skutečností je, že stanovením konkrétního cíle, tj. výkonu, vstupuje do sportu prvek rozumu, uvědomělosti, cílevědomosti. Tím ovšem vzniká další nebezpečí, že herní podstata sportu bude potlačována a bude ustupovat do pozadí.

Kdybychom však ve sportu vyzvedli do popředí hru a potlačili bychom nutnost výkonu a soutěžení, sport by přestal být sportem, neboť by ztratil svůj nejcharakterističtější prvek, ztratil by svůj pravý smysl. Kdybychom naopak ve

⁹⁰ Choutka M.: Kapitoly z teorie sportu, str. 35

⁹¹ Choutka M.: Kapitoly z teorie sportu, str. 36

sportu absolutizovali požadavek maximálního výkonu, vítězství v soutěžích z každou cenu, nutně bychom došli k závěru, že sport přestává být hrou, neboť vítězství a dosahování výkonu za každou cenu by bylo příkazem z vnějšku, tedy něco, co hra nesnáší. Proto „je mimořádně důležité, aby se sportovec s výkonovým cílem identifikoval, aby sám z vlastní vůle usiloval o svůj nejlepší výkon, aniž by opustil základ hry, tj. potlačil svůj prožitek, radost“⁹².

M. Choutka uvádí, že zvláštností sportu – ve srovnání s hrou – je technická stránka výkonu. Sportovní výkon je vlastně racionálním a cílevědomým řešením pohybového úkolu, který stanovují pravidla každé sportovní disciplíny. Požadavek maximality vyžaduje, aby způsob řešení daného úkolu byl zvládnut do nejvyšší úrovně dokonalosti. To znamená, že je potřeba nacvičovat, což vede k potřebě tréninku.

Ovšem ne vždy projde sport tímto vývojem. Mnoho sportovců vykonává svoji oblíbenou „herní činnost“, aniž by nutně potřebovalo zvyšovat svůj výkon na maximum, ať už tréninkem či jinými metodami. Neznamená to ovšem, že se nesnaží být co nejlepší, tedy podat co nejlepší výkon v tu chvíli, kdy sport provozují, kdy jsou pohlceni silou hry.⁹³

„Je omylem a pozoruhodnou nedomyšleností tvrdit, že sportujeme jen pro zdraví, či jen pro vyplavení endorfinů, pro autohedóné. Význam sportu se proměňuje v dějinách, ale to neznamená, že se starý olympijský ideál ztratil.

Sportování přináší sebeafirmaci, sebenalézání právě tím, že ve vrcholném osobním výkonu pozná borec své meze, hranice.“⁹⁴

Řečeno slovy B. Svobody: „sport je v prvé řadě boj se sebou samým“.⁹⁵

⁹² Choutka M.: Kapitoly z teorie sportu, str. 35

⁹³ Tento přístup se prosazuje v tzv. amatérském sportu, tedy sportu, za který pro hráče zaměstnáním

⁹⁴ Hogenová, A.: Základ Olympijské filosofie, str. 82

⁹⁵ Svoboda, Bohumil, Vaněk, Miroslav: Psychologie sportovních her, str. 44

Na tomto místě si ještě dovolím dát prostor **autorům**, podle nichž **sport již částečně či zcela vystoupil ze sféry hry**.

Huizinga upozorňuje na to, že při stále vzrůstající systematizaci a disciplinovanosti hry se něco z jejího čistě herního obsahu trvale ztrácí. To se projevuje v rozdělení hráčů na profesionály a amatéry. Herní skupina vylučuje ty, pro něž hra už není hrou a kteří – navzdory vysoké výkonnosti – jsou řazeni níž než praví hráči. Postoj profesionálů už není pravým herním postojem. Neexistuje již u nich už spontánnost a bezstarostnost.

„V moderní společnosti se sport stále více vzdaluje sféře čisté hry a stává se elementem *sui generis*⁹⁶ : není už hrou a není ani vážnou záležitostí (...)“.⁹⁷

Huizinga dále pokračuje a tvrdí, že sport už je spíše samostatným projevem agonálních instinktů než činitelem plodného smyslu pro společenství. Ať už je jakkoli významný pro účastníky i diváky, zůstává neplodnou funkcí, ve které starý herní faktor z valné části odumřel. Ačkoli je sport běžně ve společnosti považován za herní prvek nejvyššího stupně, Huizinga tvrdí, že:

„(...) nejlepší část své herní náplně ztratil. Hra se stala příliš vážnou, herní nálada z ní více nebo méně vymizela.“⁹⁸

Jistě, částečně můžeme tuto kritiku považovat za oprávněnou, nelze ovšem nevidět, že Huizinga má romantický, do historie zahleděný pohled – rytířské turnaje jsou pro něj ještě hrou, ale sport už ne.

Huizinga však ve své kritice nezůstává sám. Například R. Caillois tvrdí, že: „pro profesionální boxery, cyklisty nebo herce přestala být agonální hra nebo hra typu mimikry zábavou (...) hra se stává sama prací, nutnou pro přežití.“⁹⁹ A na jiném místě uvádí:

⁹⁶ Sui generis – z latiny, svého druhu

⁹⁷ Huizinga: Homo ludens, str. 179

⁹⁸ Huizinga: Homo ludens, str. 179

⁹⁹ Caillois: Hry a lidé, str. 65

„To, co bylo ve hře požitkem, se mimo herní hranice stává fixní ideou. Co bylo únikem, stává se povinností, co bylo zábavou, se stává vášní, posedlostí a zdrojem úzkosti. Tak princip hry propadl zkáze.“¹⁰⁰

Ke kritice se připojuje i Buytendijk, který tvrdí, že různé činnosti, které nazýváme hrou „(...) mohou prodělávat jisté změny v provádění nebo smyslu, díky kterým již nejsou hrou, nýbrž sportem“¹⁰¹.

Poukazuje na to, že tento přechod od hry ke sportu probíhá již u malých dětí. Místo, aby si spontánně hrály s míčem, aby si s ním volně házely a chytaly ho, je házení a chytání zafixováno určitými pravidly. V dalších fází tohoto vývoje, se stále větší důraz klade na dodržování pravidel. Ve třetí fázi se pak už dokonce přidružuje vytyčení nějakého cíle, buď ve formě maximálního výkonu nebo snahy o dokonalost provedení pohybu samotného. Pak dochází k sportovnímu nácviku činnosti a uskutečňuje se přeměna hry ve sport. Buytendijk připouští, že některé znaky hry zůstávají přirozeně více nebo méně zachovány, přesto však navrhuje rozlišovat tzv. čisté hraní, které je původně vitálním procesem, od složitějšího hraní vyskytujícího se pouze u člověka.

Buytendijk si také všimá, že hra se snadněji mění ve sport u chlapců než u dívek:

„Ve hře chlapců nacházíme sportovní momenty již velice záhy. Lze tomu porozumět z rozdílu mezi mužským a ženským. Mužská aktivita má tak z vnitřních vitálních důvodů tendenci ke střídání práce a klidu a k postupu činnosti podmíněné cílem. Ženská dynamika vykazuje spíše stejnoměrnou vázanost na předmět, kterou v její nejrozvinutější formě známe jako „starost“.“¹⁰²

¹⁰⁰ Caillois: Hry a lidé, str. 64

¹⁰¹ Buytendijk, F.J.J: Podstata a smysl hry, str. 24

¹⁰² Buytendijk, F.J.J: Podstata a smysl hry, str. 30

To by si jistě zasloužilo hlubší psychologický či sociologický rozbor. To však není hlavním předmětem mé práce.

V každém případě můžeme konstatovat, že dle Buytendijka je hraní ve své čisté formě více a déle rozšířeno u dívek než u chlapců. U chlapců degeneruje hra snadněji ve sport či sportu podobné formy.

Buytendijk si velmi dobře povšiml, že v některých disciplínách sportu neexistují ani tak pravidla jako spíše normy – předpisy, které určují jak se má určitá činnost provádět, a kterých se používá jako měřítko k posouzení „dokonalého provedení“ jednání.

Takovéto spoutání svobodnosti hry a možností její variability, je pro hru samozřejmě zkázou. Proto tedy například běh, skok do výšky atd., kde se tyto normy uplatňují, již podle Buytendijka hrou není: „zbývá pouze variabilita rychlosti nebo síly“.¹⁰³

Jakmile je ovšem ve sportu respektován prvek nahodilosti, svobody a dochází jen k mírnějšímu omezení pravidly a prostorem, jako například u míčových her (fotbalu, basketbalu apod.), k degeneraci hry nedochází nebo jen v omezené míře.

Míčové hry mají právě pro svůj specifický herní předmět – míč, v sobě zákonitě obsažen prvek nahodilosti a nevyzpytatelnosti. Míč není oblíbenou hračkou jen pro děti, nýbrž i pro dospělé a skoro pro všechna zvířata, která mají sklon ke hře. Proč míč ke hře tolik láká?

Buytendijk uvádí, že na pozorovatele má určitý účinek již míč, který není v pohybu. Obraz tohoto předmětu, podle něj, vyvolává tzv. vitální představivost. „Obraz tohoto předmětu – u kterého se pohled může pohybovat od středu zaměřeného k nám, v každém směru až tam, kde se povrch zakřivuje a začíná „skrytá“ odvrácená strana.“¹⁰⁴

¹⁰³ Buytendijk, F.J.J: Podstata a smysl hry, str. 106

¹⁰⁴ Buytendijk, F.J.J: Podstata a smysl hry, str. 45

To co dodává míči schopnost překvapit, je jeho labilita. Již jen nejmenší náraz uvádí tento předmět do pohybu a tento pohyb je neočekávaný, překvapující.

„Míč jako herní předmět vytváří nový „svět“, novou situaci, „zahání hráče do nového bodu“, je ve své idealitě spolutvůrcem nové lidské situace.¹⁰⁵

J. Černý cituje také v této souvislosti H. G. Gadamera: „nesmrtelnost míčové hry spočívá na svobodné vše – pohyblivosti míče, jenž úplně sám od sebe vytváří to, co překvapuje“¹⁰⁶

Buytendijk ve své práci tvrdí, že hra nemá žádný předem určený prováděcí plán, jak je tomu u každého jiného jednání. Hra je podle něj nezáměrná, neúčelná; schéma provedení schází, dále ve své práci však připouští:

„(...) rozvinutější hry lidí do jisté míry herní plán mají. Zvláště to platí pro hry sportovní.¹⁰⁷

Avšak tento plán je méně pevně formulován, je to spíš určení pole, v němž má být hra prováděna, kdežto jednotlivosti jsou právě tím, čím hra „překvapuje“. Hra tedy může mít prováděcí plán, ten však určuje pouze mantinely, ve kterých se hra má pohybovat, samotné herní činnosti musí být nevypočitatelné.

„Jestliže začnou scházet spontánní, nevypočitatelné momenty a hra se ve svém opakování stále mechanizuje, ztrácí své „kouzlo“ a mizí.“¹⁰⁸

Dalším, kdo tvrdě kritizuje některé dnešní podoby sportu je J. Černý, který ve svém díle „Fotbal je hra“ poukazuje na to, že původní řecké a klasické ideály o harmonickém vzdělávání lidského těla a ducha, nejsou v moderním sportu tak zcela uplatňovány. Ba naopak: „moderní sport je ve své každodennosti vrcholně neestetický, trénink, příprava na vrcholné výkony se spíš podobá těžké dřině a

¹⁰⁵ Černý, J.: Fotbal je hra, str. 37

¹⁰⁶ Hans-Georg Gadamer: Wahrheit und Methode, 2. Vyd., Tübingen 1965, str. 101

¹⁰⁷ Buytendijk, F.J.J.: Podstata a smysl hry, str. 106

¹⁰⁸ Buytendijk, F.J.J.: Podstata a smysl hry, str. 108

práci, jednostranně zaměřený způsob života a životosprávy omezuje často jiné intelektuální a emocionální potřeby.“¹⁰⁹

Eugen Fink k tomu poznamenává, že hra se má hrát sama pro sebe a nesmí být podřízena cizím cílům: „A když už si třeba hrajeme „za účelem“ tělesné zdatnosti, vojenské výchovy nebo kvůli zdraví, tam už je hra narušena, protože se stala cvičením kvůli něčemu jinému“.¹¹⁰

Kolektivní hra, aby naplnila svůj samoučel – to znamená vlastní vítězství a porážku protivníka – musí svou krásu poznamenat často neslýchanou bezohledností, agresivitou a brutalitou, zdánlivě tak neúměrnou a nepřiměřenou k nevážnému způsobu bytí hry. A přece, jak uvádí J. Černý:

„(...) tato parcialita a jednostrannost pouhopouhého zaměření k hernímu výkonu (jenž má de facto svůj účel sám v sobě), tato negace všestranné harmonie hry a života, tato kompenzativnost a symbolická zástupnost sportovní hry (jež má de facto často za účel ještě větší autenticitu tvorby svobodné situace) má i svou titánskou stránku – stránku nezměrného úsilí o překonávání, o transcendenci sebe sama.“¹¹¹

Jistě není možné pominout, že ve sportu, jde jako v typické agonální hře především o soupeření a o vítězství, je to však spravedlivé vítězství silnějšího (neboť podmínky byly nastaveny spravedlivě, pro všechny účastníky rovně), ne jako mnohdy v životě.¹¹²

A jak jsme si ukázali, v některých typech sportovních disciplín je toto soupeření doprovázeno prvky hry. Můžeme tedy s klidným srdcem prohlásit, že **některé sportovní hry jsou skutečně hrami a to hrami agonálními.**

¹⁰⁹ Černý: Fotbal je hra, str. 79

¹¹⁰ Fink, E.: Oáza štěstí, str. 16

¹¹¹ Černý: Fotbal je hra, str. 80

¹¹² Někdy dokonce ustupuje do pozadí i agonální rys sportu – například v soutěžních utkáních, kdy se soupeři rozcházejí smírně, remízou a všichni mají estetický zážitek z krásy hry.

1.7 Smysl hry

Člověk má prožívat život tak, že hraje jisté hry, obětuje a zpívá, čímž je schopen zjednat si milost bohů, nepřátelům se pak bránit a v boji nad nimi zvítězit.

(Platón, Zákony, str. 803)

Zatím jsem se věnoval víceméně hře samotné, kde je tu ovšem místo člověka a jaký je vlastně **smysl hry**? Jako podklad pro tuto úvahu si vezmu filosofii Eugena Finka.

Je zřejmé, že smysl hry je v tom, že je hrou člověka a pro člověka. V podání Eugena Finka se hra dokonce dostává z horizontu lidského bytí až do chladných končin kosmických. Zabsolutizována a nadřazena všemu ostatnímu se stává filosofickým principem:

„Ve hře se zcela zvláštním způsobem odemyká souvislost člověka a světa. Lidská hra má světový význam, kosmickou transparenci – je v našem konečném pobývání jednou z nejzřetelnějších podob, ukazujících ke světu. Při hře nezůstává člověk v sobě, v uzavřeném kruhu svého nitra, nýbrž v kosmickém gestu vystupuje naopak ekstaticky ze sebe a názorným způsobem naznačuje celek světa“¹¹³

Fink tvrdí, že každá hra „má svůj spolulidský horizont“¹¹⁴, takto ji máme možnost zažít všichni a také ji zažíváme. V porozumění hře žijeme tak, že dovedeme s hrou zacházet; rozumění hře má pro nás užitkový charakter.

¹¹³ Fink E.: Hra jako symbol světa, str. 34

¹¹⁴ Fink E.: Oáza štěstí, str. 7

V naivitě přirozeného postoje k životu víme jaké je postavení člověka ve světě, co je vážné a co je hrou, „(...) jakmile však toto porozumění reflektujeme, tak se jas zkalí“¹¹⁵

Dále Fink připomíná, že hraní se v žádném případě nepodobá vegetativním procesům¹¹⁶, je to vždy „smyslově zjasněné dění, (...) prožitý výkon“¹¹⁷.

Všeobecně se soudí, že hra je jenom taková přestávka, vyplnění volného času příjemnou zábavou, ovšem podle E. Finka náleží hra „svou podstatou k pojetí bytí lidské existence, je základním existencionálním fenoménem.“¹¹⁸ Není jediným, ale je základním, neboť se nedá odvodit od jiných.

Fink není jediný, který vidí ve hře určitý přesah. Například Huizinga tvrdí, že: „Ve hře nutně poznáváme ducha“¹¹⁹.

Hra podle něj proniká hradbami fyzického světa, „(...) je v plném smyslu slova „superabundans“, něčím nadbytečným.¹²⁰ Teprve tím, že do takového světa proniká duch, který ruší absolutní determinovanost, je existence hry možná a pochopitelná.

Huizinga rozvíjí myšlenku, že přítomnost hry stále znovu potvrzuje, a to v nejvyšším smyslu, nadlogický charakter naší situace v kosmu. „Hrajeme si a víme, že si hrajeme, tedy jsme něčím víc než jen rozumnými bytostmi, neboť hra je nerozumná“.¹²¹ E. Fink v této souvislosti píše, že se „zdá jakoby mezi obraznou, tvůrčí fantazií hry a pojmovým myšlením vládlo jisté „nepřátelství“ Hrající člověk nemyslí a myslící člověk si nehraje.“¹²²

¹¹⁵ Fink E.: Hra jako symbol světa, str. 32

¹¹⁶ Hra v pohledu E. Finka nenáleží do říše zvířat

¹¹⁷ Fink E.: Oáza štěstí, str. 8

¹¹⁸ Fink E.: Oáza štěstí, str. 8

¹¹⁹ Huizinga J.: Homo ludens, str. 11

¹²⁰ Huizinga J.: Homo ludens, str. 11

¹²¹ Huizinga J.: Homo ludens, str. 11

¹²² Fink E.: Hra jako symbol světa, str. 77

E. Fink si všímá toho, že se člověk jeví jako dvojí bytost (kentaur): „duch poskvrněný smyslovostí“ a „zvíře porušené duchovností“.

Ačkoli obě tyto složky v něm bojují neustálým zápasem, „Člověk je schopen porozumět zvířecímu i božskému.“¹²³

Člověk je ve světě a je mu otevřen. Člověk se ke svému bytí vztahuje a uvědomuje si ho, není tedy zasazen do bytí tak jako zvířata a věci.

Hra nám dává možnost zažít to co je na nás opravdu lidské, to co nás vyděluje z říše zvířat, radostnou a nenucenou kreativitu. E. Fink to označuje za zažívání „zvláštního štěstí z tvoření“, z možnosti „být vším“, z iluze svobodného neomezeného počínání. Jistě, takovéto hraní nám nemůže samo přinést trvalé štěstí, může nám jen propůjčit naladění na pocit štěstí. Toto štěstí hry souvisí s neskutečností hry.

Lidské jednání je často zaměřeno do budoucnosti, a to k budoucnosti ne zcela průhledné a jisté. Důležitým rysem hry je tedy její schopnost vtáhnout člověka do děje, zpřítomnit ho. Hra má charakter „uklidněné přítomnosti a soběstačného smyslu – dle Finka se podobá „oáze“ dosaženého štěstí v pustině našeho ostatního pachtění za štěstím.

Díky tomu si člověk nejenom odpočine od každodenních starostí – to je spíše vedlejším efektem – ale doslova zažívá „magickou produkci světa hry“. Vžívá se do imaginárního světa, vstupuje do jeho zvláštního vymezeného vnitřního prostoru a dobrovolně přijímá jeho pravidla a to přesto, že vedle a zároveň existuje svět reálný.

V aktu hry pak může podle Finka člověk zažívat vrchol lidské suverenity: „člověk se pak těší z takřka neomezené tvorby, tvoří produktivně a bez zábran, protože neprodukuje v prostoru reálné skutečnosti.“¹²⁴

¹²³ Fink E.: Hra jako symbol světa, str. 58

I tato veliká svoboda může mít však svá nebezpečí, pokud by se hra stala pouhým únikem z reálné skutečnosti světa.

E. Fink také nastoluje otázku: „zda člověk jako hráč setrvává v krajině lidí, nebo zda se přitom nutně dostává také do vztahu k něčemu nadlidskému“.¹²⁵

Předkládá možnost, že by svět hry mohl být zdáním, které „je svébytným druhem jsoícího a obsahuje v sobě jako konstitutivní moment své skutečnosti určité specifické „neskutečno“ – a nadto spočívá ještě i s tím na jiném, čistě skutečném jsoícím.“¹²⁶

Fink se domnívá, že lidská hra je symbolickým jednáním osmyslujícího zpřítomňování světa a života.¹²⁷ Jinde poznamenává, že: „Hra se stává „kosmickou metaforou“ veškerého vyjevování a mizení jsoících věcí v časoprostoru světa.“¹²⁸

Hra je zajisté činnost, při které se utužuje lidské společenství, ale člověk skrze ni také zažívá blízkost transcendence – člověk může pociťovat přítomnost bohů, heroů a mrtvých.¹²⁹

Zároveň v tomto světě zdání prožívá mnohdy daleko intenzivněji a vlastně opravdověji než ve svém každodenním životě, jako by byl tedy blíže vlastní autenticitě. Vystupuje z okovů stereotypů a stává se skutečně svobodným a tedy vlastně opravdovějším člověkem. Možná právě toto by mohlo být smyslem hry. Je to možnost, která je nám dána, možnost, kterou můžeme využít.

¹²⁴ Fink, E.: Oáza štěstí, str. 25

¹²⁵ Fink, E.: Oáza štěstí, str. 26

¹²⁶ Fink, E.: Oáza štěstí, str. 30

¹²⁷ Symbolem se stává náhodně vybraná jednotlivá věc (například hračka)

¹²⁸ Fink, E.: Hra jako symbol života, str. 77

¹²⁹ jak je možno vidět u archaických slavností

Hra však není jediným fenoménem, skrze který zažíváme neskutečnost světa, imaginární svět zdání, a vlastně i možnost zažití Celku bytí, o kterém mluví E. Fink: „Lidský život je ve hře otevřen hrajícímu si základu bytí všeho jsoucího.“¹³⁰

Koneckonců už od doby Platona je filosofický údiv považován za počátek skutečné filosofie, vystoupení z přirozeného nereflektovaného životního postoje a zproblematizování světa:

„Údiv či pochybnost je takový vztah k věcem (chcete – li, takový prožitek věcí), jehož smyslem je nikoli jejich užívání a ošetřování, proměňování a využívání jejich vlastností, nýbrž postižení toho, co jsou. Proto „údiv“ stojí na počátku filosofování (...).¹³¹

Myslím, že i skrze hru, se můžeme dotknout skutečnosti, podívat se a začít reflektovat a uvědomovat si náš svět.

¹³⁰ Fink E.: Oáza štěstí, str. 33

¹³¹ Benyovszky L.: Filosofická propedeutika I., str. 15-16

2. Osobnost ve sportu

V předešlé části jsem vymezil co to hra je a nastínil jsem možnosti jejího smyslu pro člověka. Nyní se zaměřím na to, jak se **osobnost člověka**, tedy jeho jedinečnost, manifestuje v jednom typu her – agonální hře – **sportu**.

Strukturu této části jsem konzultoval na FTVS UK a nemalým přínosem a inspirací pro mě byla práce PhDr. Janáka, který se studiu osobnosti ve sportu věnoval.¹³²

Cílem této druhé části je zároveň i připravit teoretická východiska pro praktický výzkum, který bude následovat v části třetí.

2.1 Vymezení pojmů

Nejprve bude nutné si vymezit několik pojmů. Především je potřeba si ujasnit co myslíme pod pojmem osobnost. Psychologický slovník uvádí, že **osobnost**:

„je nejčastěji definována jako celek duševního života člověka, má svůj původ ve slově *persona*, původně maska pro boha podsvětí, později stálý typ, charakter, role člověka.“¹³³

Dále se můžeme ve slovníku dočíst, že „k běžně udávaným skutečnostem patří seznam 50 rozdílných definic osobnosti G. W. Allporta z r. 1937; osobnost považuje za dynamickou organizaci psychofyzických systémů v jedinci, která určuje jeho adaptaci na prostředí a jeho charakteristické způsoby chování a prožívání; H. J. Eysenck považuje osobnost za poměrně stálou jednotu

¹³² především kandidátská disertační práce: Janák V. : Kritéria pro diagnostiku osobnosti hráče kopané

¹³³ Hartl P., Hartlová H.: Psychologický slovník, str. 379

charakteru, temperamentu, intelektu a těla, což umožňuje její jedinečnou adaptaci na prostředí; H. Piéron vidí osobnost v jednotě její inteligence, charakteru, temperamentu a konstituce; dle J. B. Watsona je osobnost konečný výsledek našich zvyků apod.

A takto bychom mohli pokračovat dál ještě velmi dlouho, pro naše účely by mělo toto krátké seznámení dostačovat. Všichni autoři bez rozdílu se shodují v jednom: nejvlastnějším **znakem osobnosti** je její **jedinečnost, výlučnost, odlišnost** od všech jiných osobností.

Dále uvedu definice pojmů, které by měly blíže objasnit strukturu osobnosti, ale vzhledem k tomu, že tato část má posloužit i jako teoretické východisko pro výzkum uvedený v závěru práce, najdeme zde také pojmy, se kterými se setkáme v dalším průběhu mé práce.¹³⁴

Pokud nebudu uvádět jinak, vycházím zejména z psychologického slovníku.¹³⁵

Vlastnost je nejednotný pojem, který můžeme definovat jako „relativně trvalý rys osobnosti, který ovlivňuje chování, prožívání či myšlení“¹³⁶.

Pro úplnost je třeba dodat, že vlastnosti osobnosti jsou obvykle děleny na charakter, schopnosti, temperament a zájmy. Přičemž:

- a) *charakterové vlastnosti* vyjadřují vztah k jiným lidem, věcem, práci a sobě samému;
- b) *schopnosti* určují úroveň, na jaké člověk dokáže určitou činnost vykonávat;
- c) *temperament* ovlivňuje dynamiku, především v citové oblasti
- d) *zájmy* vyjadřují oblast činností, které člověka mimořádně přitahují

¹³⁴ konkrétní psychické funkce a vlastnosti však definuji v tabulce č. 1 ve třetí části práce

¹³⁵ Hartl Pavel, Hartlová Helena: Psychologický slovník, Portál 2000

¹³⁶ Harl, P., Hartlová H.: Psychologický slovník, str. 672

V tomto výčtu, nás budou zajímat především **schopnosti**, které jsou definovány jako „soubor předpokladů nutných k úspěšnému vykonávání určité činnosti, dovednosti; vyvíjejí se na základě vloh, a to učením“¹³⁷

Jiří Ryba uvádí, že „vlastnosti osobnosti, které jsou podmínkou pro úspěšné vykonání nějaké činnosti, na nichž výkon v určité činnosti závisí, definuje psychologie jako schopnosti.“¹³⁸

Člověk se z hotovými schopnostmi nerodí, má pouze vrozený základ schopností a ten se označuje jako *vlohy* nebo *dispozice*. Schopnosti jsou tedy z části dědičné, zčásti jsou také výsledkem vývoje, ať už jsou ovlivňovány prostředím, záměrnou výchovou nebo tréninkem.

Lze říci, že jedna stránka schopnosti určuje limit, kterého lze ve výkonu dosáhnout a druhá do jakého stupně se tato kapacita využije, jaká je síla motivace; Hartl a Hartlová ve svém slovníku uvádějí¹³⁹, že každý projev osobnosti má tři složky:

1. schopnostní, zkušenostní či dovednostní – tj., jak dobrý je výkon
2. dynamickou – zahrnují motivaci, zájmy a charakter (proč dělá to co dělá)
3. temperamentovou – jakým způsobem činnost provádí, jak ji prožívá

Schopnosti lze „dělit na:

- a) *smyslové*, v nichž se projevuje výkonnost smyslového vnímání, např. rozeznávání barev, tónů a tvarů
- b) *kognitivní*, rozumové, založené na vyšších psychických funkcích, jako je myšlení, paměť, pozornost, představivost

¹³⁷ Hartl P., Hartlová H.: Psychologický slovník, str. 536

¹³⁸ Ryba J. a kol.: Základy psychologie tělesné výchovy a sportu, str. 74

¹³⁹ Hartl P., Hartlová H.: Psychologický slovník, str. 380

c) *senzomotorické*, v nichž se projevuje spojení smyslů a motoriky apod.“¹⁴⁰

Dalším důležitým pojmem je **psychika**, kterou psychologický slovník definuje jako „fylogenetickou schopnost živých organismů odrážet svými stavy okolní skutečnost (...) psychika má biologický základ, je vybavena funkcemi, které umožňují plnit biologické cíle, jako jsou instinkty, učení, vnímání; na vyšší vývojové rovině umožňují adaptaci na sociální a kulturní prostředí a schopnost je měnit.“¹⁴¹

psychická funkce je pak pochopitelně taková funkce, která se vztahuje k psychice člověka.

2.2 Osobnost jako předmět psychologického zkoumání

Zkoumání osobnosti má v psychologii dlouhou historii. V této kapitole bych rád v krátkosti ukázal přístup některých psychologických směrů ke studiu osobnosti, ale především bych rád naznačil z čeho budu vycházet při hledání teoretických východisek svého výzkumu.

Vycházet budu zejména z knihy Přehled teorií osobnosti, psychologického slovníku a z některých dalších prací.

Psychologie byla v minulosti ovlivňována takovými koncepcemi osobnosti jako psychoanalýza, behavioristický směr, Eysenckova faktorová teorie, ale také mnoha typologickými teoriemi osobnosti.

¹⁴⁰ Hartl P., Hartlová H.: Psychologický slovník, str. 380

¹⁴¹ Hartl P., Hartlová H.: Psychologický slovník, str. 470

Jedna z nejstarších možností, jak přistupovat ke zkoumání osobnosti je její typologie, první typologie byly kategoriální, uváděly ostře ohraničené typy, pozdější považovaly vlastnosti za určitou míru na bipolární škále¹⁴².

V psychologickém slovníku se můžeme dočíst, že je „lze utřídít na:

a) *klasické typologické teorie*, jako je Hippokratova, Galénova, Gallova, Lombrosova, Kretschmerova, Kraepelinova, Jaenschova, Sternova, Sheldonova, Pavlovova

b) *na typologie založené na psychických rysech* – předpokládají, že osobnost je souhrnem rysů či charakteristických způsobů chování, reagování, pocíťování, myšlení aj. (H. J. Eysenck)

Zjednodušeně můžeme říci, že „typová teorie se zaměřuje na to, co je jedincům společné, teorie rysů na to, co je odlišuje(...)“¹⁴³

Další přístup ke studiu osobnosti přichází ze školy psychoanalytické¹⁴⁴ Jednotlivé psychoanalytické školy spojuje zkoumání hlubinné motivace a zaměření na integritu osobnosti, na její vývoj, s rozhodujícím věkovým obdobím do 5 let a dotvořením osobnosti v adolescenci.

Behaviorismus víceméně žádnou ucelenou teorii osobnosti nepodává, výrazně se zajímá o složky chování trvalé, neměnné, a ty, které lze posilováním, inhibicí či vyhasínáním, přehlížením modifikovat.¹⁴⁵

Teorií osobnosti a přístupů k zkoumání lidské osobnosti, je bezesporu celá řada. Krátkým přehledem, uvedeným výše, jsem chtěl pouze poukázat na rozmanitost přístupů a pohledů a na nutnost vybrat si jednu za své východisko.

¹⁴² např. u R.B. Cattela aj.

¹⁴³ Hartl P. Hartlová H.: Psychologický slovník, str. 382

¹⁴⁴ klasická psychoanalýza Freudova, individuální psychologie Adlera, analytická psychologie C. G. Junga

¹⁴⁵ krajním případem je nauka F.B. Skinnera či J. B. Watsona

Pro svou práci jsem si v souladu s podobnými studii, které proběhly na poli bádání osobnosti a sportu, vybral pojetí osobnosti, které vidí psychické vlastnosti osobnosti v závislosti na situační a vnitřní podmíněnosti a aktivní činnosti subjektu.

B. Chalupa uvádí čtyři hlavní přístupy k otázce pojetí osobnosti ve vztahu k činnosti¹⁴⁶:

1. pojetí psychických vlastností osobnosti jako nezávislých na situaci a činnosti člověka
2. pojetí psychických vlastností osobnosti jako závislých na momentální situaci nebo na dřívějších analogických situacích (v důsledku učení)¹⁴⁷
3. pojetí psychických vlastností osobnosti jako závislých na vnitřních podmínkách organismu
4. pojetí psychických vlastností osobnosti v závislosti na situační a vnitřní podmíněnosti a aktivní činnosti subjektu

První tři přístupy nejsou pro mou práci příliš použitelné, neboť zcela vůbec nebo nedostatečně poukazují na projevy osobnosti při konkrétních činnostech nebo v daných situacích.

Čtvrtý přístup, který u nás reprezentuje např. O. Mikšík, je pro mou práci vyhovující:

„Určujícím pro psychologii osobnosti je pochopení podstaty osobnosti jako příznačně integrované a dynamicky vnitřně organizované a strukturalizované entity duševního života v kontextu vnějších a vnitřních determinant jejího utváření a projevů.“¹⁴⁸

¹⁴⁶ Chalupa B.: Teoretické otázky vztahu činnosti a osobnosti, In: Mikšík, O. a kol.: Aktuální problémy psychologie osobnosti, str. 41

¹⁴⁷ klasický behavioristický přístup

¹⁴⁸ Mikšík, O.: Psychická integrita osobnosti, str. 16

2.3 Kategorie činnosti a osobnosti v psychologii

Pro další postup práce potřebujeme objasnit v první řadě pojmy aktivita a činnost. Podle M. S. Kagana¹⁴⁹ charakterizuje aktivita dvě hlavní formy života – rostlinnou a živočišnou. Pojem **činnost** je pak výraz, který se používá pouze pro aktivitu člověka.

O. Mikšík uvádí, že činnost „představuje procesuální stránku subjektivního obrázení reálného prostředí a podmínek existence (...) tento termín je v psychologii volen pro fungování systému, proces vnitřní (psychické) a vnější (převážně motorické) aktivity subjektu“¹⁵⁰

Dále se u Mikšíka můžeme dočíst, že v nejširším slova smyslu je tímto termínem označováno: fungování systému; proces chování, reagování na objektivní realitu či proces jejího obrázení; kognitivní, prožitková či jiná dynamika psychické aktivity; dynamická interakce jedince s životním prostředím (ve smyslu vnitřní i vnější činnosti).

M. S. Kagan rozlišuje v lidské činnosti tři prvky:

- a) **subjekt**, kterému je vlastní aktivita, směřující k objektům či jiným subjektům;
- b) **objekt**, ke kterému směřuje aktivita subjektu;
- c) **aktivita** sama, vyjadřující osvojení objektu subjektem

Podle B. Svobody ve výkladu determinace psychiky představuje rozhodující krok zavedení tříčlenného schématu, obsahujícího střední článek – **činnost**

¹⁴⁹ Kagan, M. S.: Ludská činnost, str. 58

¹⁵⁰ Mikšík, O.: Psychická integrita osobnosti, str. 46

subjektu¹⁵¹. „Činnost pak vystupuje jako proces, v němž se uskutečňuje vzájemný přechod mezi subjektem a objektem“.¹⁵²

Osobnost tedy označuje subjekt psychické činnosti. V psychologii spadá tento pojem do oblasti takových pojmů jako je subjekt, individuum, struktura a dynamika psychické potence člověka a její geneze apod.

„Označuje nositele psychických jevů (psychických předpokladů, zkušeností, aktualizovaných psychických stavů apod.), realizátora určité individuálně příznačné interakce, vnější i vnitřní činnosti („vřazováním“ individuálních dispozic a zkušeností do aktuální interakce vzhledem k podmínkám a okolnostem životní existence).“¹⁵³

O. Mikšík uvádí, že dispozice a zkušenosti pak určují povahu a kvalitu činnosti, interakčních aktivit (jakmile jednou psychika vznikla, sehrává velmi podstatnou roli v regulaci životních činností subjektu, osobnosti, vzhledem ke společenským podmínkám, do nichž se jedinec zrodil a v nichž se jeho psychika formuje, rozvíjí a uplatňuje).

Základním objektem studia (umožňujícím pronikat i do struktury osobnosti) je proces interakce, v němž se něco může a nemusí vyskytovat, vystupovat, projevat se, resp. v němž něco je aktualizováno a něco zůstává jen latentní či potencionální.

„Podle Mikšíka to znamená, že „při studiu procesů osobnosti musíme pracovat se stejnými daty jako při studiu rysů osobnosti (struktury); s pozorováním „odpověďového“ chování jedinců v procesu konkrétní interakce s jasně definovanými situačními okolnostmi života a činnosti.“¹⁵⁴

¹⁵¹ Rozumí se místo schématu S – R, tj. stimulus - reakce

¹⁵² Svoboda, B.; Vaněk, M.: Psychologie sportovních her, str. 48

¹⁵³ Mikšík, O.: Psychická integrita osobnosti, str. 46

¹⁵⁴ Mikšík O.: Psychická integrita osobnosti, str. 17

Ale zpět k činnosti. Linhart si všímá, že činnost není pouhá suma reakcí, nýbrž je to jednotný, vnitřně uspořádaný systém, který se vyvíjí podle vnitřních mechanismů „samoorganizace“. Uvádí, že činnost člověka je zprostředkována **psychickým odrazem** skutečnosti, jehož reálná funkce spočívá v tom, že přináší informace a orientuje člověka v okolním světě.

Podle Linharta¹⁵⁵, k činnosti jakožto systému, který vstupuje do složitých vztahů k sociálnímu prostředí, lze přistupovat ze tří základních hledisek, která umožňují rozlišit:

- a) typy činností
- b) druhy činností
- c) formy činnosti

„K typům činnosti, které plní různé funkce v sociální struktuře, patří například: praktická a poznávací činnost, **hra**, učení a práce aj.“¹⁵⁶

Kritériem pro členění druhů činnosti jsou pak potřeby člověka a společnosti. Z tohoto hlediska rozlišujeme např. činnost vědeckou, uměleckou, **sportovní** aj. Forma činnosti, jež závisí na jejím předmětném obsahu, je, podle Linharta, vnitřně spojena s psychickým odrazem a s procesem řízení jednání člověka. „Činnost nabývá různých forem podle povahy úkolu (problému), podle způsobu (úrovně apod.) regulace. Lze říci, že obecný způsob řízení činnosti tvoří její formu.“¹⁵⁷

Formy činnosti se mění v závislosti na povaze úkolu a na způsobu regulace. Činnost může být například vědomá, nevědomá, zaměřená k cíli, bezděčná apod. Základní změny způsobu řízení činnosti se, podle Linharta, uskutečňují v procesech učení. Druhy, typy a formy činnosti mohou probíhat na různé aktivační úrovni a mohou být různě motivovány.

¹⁵⁵ Linhart, J.: Činnost a poznávání, str. 21

¹⁵⁶ Linhart, J.: Činnost a poznávání, str. 21

Jak se můžeme dočíst u B. Svobody:

„Popudy a konkrétní motivy k činnosti (vnitřní odrazy) jsou hybnými silami chování, a obrazy objektů jsou základem orientace ve vnějším prostředí. Tak se vytváří účelná regulace činnosti. Průběh činnosti je pak určován odrazem vnějšího prostředí, odrazem vnitřního prostředí a odrazem průběhu a výsledku dané činnosti.“¹⁵⁸

Z uvedených hledisek plyne, že pojem činnosti nelze redukovat ani na pozorovatelné jevy, ani na výsledky interakce s předměty. Činnost je procesem nenáhodných změn, řízených regulačními systémy (např. kognitivními, verbálními) na vysokém stupni vývoje při složitých formách zpracování informací.

Linhart také mluví o tzv. **zpředměťování činnosti**, tedy o procesu, kdy se činnost promění v nějaký produkt. Může to být přímo hmatatelný předmět, v případě výroby nějakého výrobku, ale produktem může být například i projev člověka ve hře.

Lidská činnost a změny jejích forem probíhají ve vztahu k určitému předmětu – jde o předmětnou činnost, která je zprostředkována psychickým odrazem skutečnosti.¹⁵⁹

Nejprve existuje produkt (výsledek), k němuž činnost směřuje, pouze ideálně, v mysli člověka, neexistuje však dosud aktuálně, materiálně. Člověk si tedy vytvoří v hlavě určitý obraz, aby se následně stal jeho cílem a pokusil se ho uskutečnit, zhmotnit svou činností:

¹⁵⁷ Linhart, J.: Činnost a poznávání, str. 21

¹⁵⁸ Svoboda B., Vaněk M.: Psychologie sportovních her, str. 50

¹⁵⁹ Linhart, J.: Činnost a poznávání, str. 21

„Psychický obraz výsledku nabývá povahy cíle – k jeho dosažení subjekt organizuje svou činnost; přitom mění jak plán své činnosti, tak eventuálně i cíl podle existujících podmínek.“¹⁶⁰

Činnost člověka je tedy činností, v níž realizuje formou uskutečňování svých cílů své lidské možnosti i schopnosti a rozvíjí tak své osobnostní vlastnosti.

Linhart dále uvádí, že mimo tohoto cílového (intencionálního) aspektu má činnost svůj operacionální aspekt, který se týká toho, jak¹⁶¹ může být cíle dosaženo.

Jednotlivé **operace** nemají přímou vazbu na cíl – k dosažení cíle mohou být použity různé operace. „Operace jsou určovány a vyvolávány podmínkami činnosti a řešení úkolů; změna podmínek vybaví jiné operace, i když cíl celé činnosti zůstává tentýž.“¹⁶²

Jsou – li určeny cíl a podmínky umožňující jeho dosažení, vzniká v činnosti nový jev – **úkol**. Vznik úkolu předpokládá, rozdvojení činnosti na cíl a podmínky k jeho dosažení. V počáteční úkolové situaci jsou obvykle dány určité podmínky, ovšem nikoliv v explicitní, zcela určené formě – subjekt má nalézt cestu od této situace k cíli. Úkon tudíž není prosté, přímočaré dosahování cíle a plnění úkolu, nýbrž představuje řešení rozporu mezi cílem, který existuje v mysli subjektu, ale dosud neexistuje reálně. „Operace jakožto způsob, jímž se úkon uskutečňuje, umožňují člověku provést transformaci počáteční situace v situaci cílovou (konečnou).“¹⁶³

¹⁶⁰ Linhart, J.: Činnost a poznávání, str. 23

¹⁶¹ Jakým způsobem - jakými operacemi

¹⁶² Linhart, J.: Činnost a poznávání, str. 22

¹⁶³ Linhart, J.: Činnost a poznávání, str. 23

Na základě výše uváděných skutečností, můžeme spolu s O. Mikšíkem prohlásit, že „(...) **psychika** se rozvíjí v činnosti (v interakci subjektu s podmínkami existence).¹⁶⁴ A já bych ještě dodal **rozvíjí a projevuje se v činnosti**.

Linhart v tomto smyslu píše, že vědomí je činností utvářeno, ale zároveň je také aktivní řídicí složkou ve struktuře této činnosti.¹⁶⁵

K objasnění jakým způsobem se osobnost člověka projevuje v jeho činnosti, ať už práci nebo například **hře**, bylo potřeba jako teoretický základ objasnit psychologickou kategorii činnosti. Je zřejmé, že jak lidská psychika ovlivňuje činnost člověka, tak zpětně i lidská psychika je formována činností a to jak dlouhodobou zkušeností, tak i formou krátkodobých „šoků“.

2.4 kategorie situace – herní situace

S nástupem činnostní koncepce získal na důležitosti pojem **situace**. Hlavsa a Langová definují situaci takto:

„situace je dynamický systém relativně ohraničených interakcí a transformací objektu, subjektu a podmínek jeho působení, v němž je určující zasahovací činnost subjektu, zejména pomocí různorodých instrumentů.“¹⁶⁶

Od původního statického chápání situace, které přinesl behaviorismus a z něj vycházející situacionismus, se v pozdější době přešlo na tzv. interakční pojetí – vztahové chápání situace.

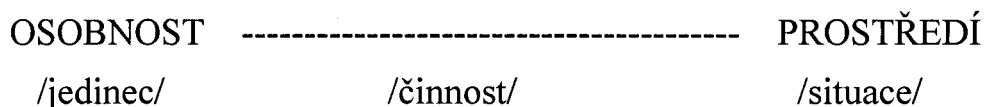
¹⁶⁴ Mikšík O.: Psychická integrace osobnosti, str. 47

¹⁶⁵ Linhart, J.: Činnost a poznávání, str. 19

¹⁶⁶ časopis Československá psychologie, ročník 26, str. 238

O. Mikšík¹⁶⁷ ve své knize „Psychická integrita osobnosti“ předkládá a rozpracovává jednoduché schéma, které postihuje hlavní vztah interakčního pojetí:

INTERAKCE



Jak píše V. Janák: „Aktuální chování jedince je výsledkem interakce mezi osobností a situacemi, v nichž se nachází.“¹⁶⁸

Situace ovšem není pouhým náhledem člověka na skutečnost, ale je součástí okolního dění. Situaci tedy významně ovlivňuje prostředí, do kterého je zasazena. Odhalování situačních determinant prostředí by nás v žádném případě nemělo vést k opomíjení aktivní role subjektu ve vývoji situací.

V. Janák¹⁶⁹ udává, že lidé jsou činní v určité situaci, která určuje do značné míry formu jejich aktivity a její hranice, ale která je sama výsledkem činností a interakcí lidí. Člověk existuje v situaci¹⁷⁰.

„Situace jsou tedy řazeny do systému determinujících podmínek činnosti.“¹⁷¹

Ale jak už jsme uvedli výše, **jedinec** také určité **situace vytváří**.

Již jenom zaměřením své osobnosti a svým specifickým, jedinečným „výběrovým zpracováním“ objektivně existující reality: "lámáním skrze své vnitřní potenciality, tvoří nové vztahy k okolí a činnosti“¹⁷²

¹⁶⁷ v knize „Psychická integrita osobnosti“

¹⁶⁸ Janák V.: Kritéria pro diagnostiku osobnosti hráče kopané, str. 15

¹⁶⁹ Janák V.: Kritéria pro diagnostiku osobnosti hráče kopané, str. 16-17

¹⁷⁰ a není možné ho ze situace vytrhnout

¹⁷¹ Hlavsa J. a kol.: Člověk v životních situacích, str. 16

¹⁷² Janák V.: Kritéria pro diagnostiku osobnosti hráče kopané, str. 16

Sportovní hru pak chápeme jako sled tzv. **herních situací**, v nichž lze vysledovat aktivity, respektive činnost zúčastněných.

Jak se můžeme dočíst u Svobody, Vaňka: „Žádná sportovní hra není zcela nepřerušenu fyzickou aktivitou, naopak přerušení jsou většinou častá a vlastně rozdělují hru do velkého počtu herních situací.“¹⁷³

Situaci v kontextu hry chápe Svoboda jako dialektickou jednotu všech interakcí v konkrétních podmínkách, jako řešení aktualizovaných vnějších i vnitřních rozporů hry. Ve sportovní hře se může například jednat o ovládnutí společného předmětu hry (míče apod.), anticipace a reakce na akce soupeře, případně součinnosti spoluhráčů apod.

V případě sportovní hry jde vlastně o sled situací, které tvoří ohraničený celek (utkání), mají svoje neopakovatelné, ale i standardní rysy (dané pravidly hry) a typické znaky (útok, obrana) které se mohou stát i podkladem pro analýzy situací v jednotlivých konkrétních hrách.

Tento přístup se ve sportovní psychologii používá jako metodická pomůcka pro lepší poznání situačních nároků na hráče, případně celé družstvo. Samozřejmě nároků nejenom fyzických a motorických, ale i situačně daných nároků na psychické funkce a celou osobnost hráče.

Jak jsme si již rozebrali v první části této práce, většina situací ve hře je otevřená vzhledem k výsledku¹⁷⁴, což je zdrojem napětí z řešení situace a podněcuje to atraktivitu hry.

¹⁷³ Svoboda, B., Vaněk, M.: Psychologie sportovních her, str. 20

¹⁷⁴ viz kapitola „znaky hry“ – nejistota hry

Hráč sice často řeší herní situace, které mají určitou stereotypii – vlastně se ve hře opakovaně vyskytují stejné situace¹⁷⁵. Ovšem musíme dodat, že – ač mají zjevně herně stejnou podobu v každém utkání – se liší svými psychickými nároky¹⁷⁶.

Tak se herní situace, jejichž typologie je v různých hrách trochu odlišná, vnějškově sice nemění, ale svými nároky na psychický stav hráče doznávají značnou variabilitu. A to je třeba ještě dodat, že na variabilitu situací má vliv celá řada dalších faktorů¹⁷⁷.

Každá herní situace má i svoji gradaci a vyústění – zakončení situace. Zdrojem napětí i zájmu je vyrovnanost šancí obou soupeřů; jak už jsme uvedli dříve, je – li jeden z nich příliš slabý, hra ztrácí na přitažlivosti pro všechny zúčastněné.

„Stále se opakující možnost dílčího úspěchu v situaci je právě pramenem neutuchající aktivity hráče a napětí u všech zainteresovaných osob.“¹⁷⁸

Ovšem samozřejmě za předpokladu, že celková situace v utkání není neodvolatelně rozhodnuta. Nezřídka si můžeme povšimnout, že výrazné vedení jedné strany vede ve většině her k poklesu úsilí na obou stranách, tj. u prohrávajících, ale i vyhrávajících.

B. Svoboda uvádí, že pro psychologickou analýzu sportovních her představuje teorie situací důležitou koncepci, neboť umožňuje rozebrat vliv vnějších faktorů na psychiku hráče, jeho aktuální psychický stav, celkový profil, adaptabilitu na zátěže, interpersonální reakce apod.

¹⁷⁵ například útok jeden na jednoho, rohový kop ve fotbale apod.

¹⁷⁶ kopat penaltu na začátku nebo na konci utkání za nerozhodného stavu znamená pro hráče jistě jinou psychickou zátěž

¹⁷⁷ v první části jsme už mluvili o nevyzpytatelnosti herního předmětu – míče apod.

¹⁷⁸ Svoboda B., Vaněk M.: Psychologie sportovních her, str. 21

Výrazně se v chování hráče v konkrétních situacích projevuje jeho vztah k cíli, vlastnímu úspěchu i úspěchu celku, uspokojení jeho potřeb. Každá herní situace má dynamický charakter, hráči do ní vstupují v určitém stavu a v určitých vztazích, které se mohou v průběhu procesu vývoje situace měnit.

„Je přitom otevřené, kdo či co, se v dané situaci stane nejvýznamnějším činitelem. Také tato skutečnost je motorem aktivity hráče a pro nás variabilní komponentou analýzy situace.¹⁷⁹

Systemový přístup umožňuje sportovní psychologii proniknout k jednotlivým psychickým komponentám hry, aniž bychom ztratili souvislost a vztah k celku – tj. uzavřenosti a ohraničenosti každé hry.

„Neboť hra je nejen pravidly vymezeným řetězem herních situací, ale i výsledkem působení mnoha, a to i protikladně působících faktorů a řešení rozporů.“¹⁸⁰

Hlavní interakce ve sportovní hře probíhá mezi **hráčem** (hráči) a **soupeřem** (soupeři), kteří mají nějaký plán svých činností (taktiku) a vše se děje v určitých **podmínkách**. Průběh interakce samozřejmě ovlivňuje i prostředí, v tomto případě například počasí nebo rozhodčí.

Svoboda a Vaněk uvádějí, že o řešení každé herní situace rozhodují v první řadě vstupní faktory, vnější i vnitřní. Z hlediska aktuální situace jsou relativně a priori dané a determinují možnosti řešení.

Vlastní situace začíná rozpoznáním všech okolností, které hrají bezprostřední roli. Ovšem situace herně zcela obdobná, může vyústit v odlišné hodnocení v závislosti na dispozicích jednotlivých hráčů.

¹⁷⁹ Svoboda B., Vaněk M.: Psychologie sportovních her, str. 22

¹⁸⁰ Svoboda B., Vaněk M.: Psychologie sportovních her, str. 22

Hodnocení situace probíhá odlišně také v časové tísní nebo na omezeném prostoru anebo v důsledku zkušenosti hráčů. Řešení situace pak má pochopitelně vždy relativní a subjektivní či objektivní úspěšnost či neúspěšnost.¹⁸¹

„Důsledky postupných, dílčích úspěchů či neúspěchů v řešení herních situací mají svoje bezprostřední i kumulativní vlivy – pozitivní i negativní. Dialektika těchto vlivů je však složitá a proměnlivá.“¹⁸²

Pro účely této práce je důležité povšimnout si především vnitřních faktorů, jejichž součástí jsou psychické předpoklady k akci, tedy **osobnost hráče**.

2.5 Osobnost a sport

Studiem vlivu sportovní činnosti na psychiku člověka¹⁸³ a naopak vliv psychiky na průběh a výsledky sportovní činnosti, se zabývá **sportovní psychologie**. Středem výzkumného zájmu je pro ni lidský sportující jedinec.

Sportovní psychologie se z velké části orientuje na oblast výkonnostního, špičkového sportu. Je to proto, že v této oblasti vystupuje řada důležitých jevů v nejmarkantnější podobě, všechny důležité procesy zde probíhají s vysokou intenzitou a je zde největší příležitost k odhalení základních zákonitostí. Studium psychologie sportovců, přináší důležité poznatky k limitní výkonnosti člověka vůbec a je použitelné i pro další oblasti aplikované psychologie.

Ve sportovní psychologii se vžil pojem **osobnost sportovce**. Tento pojem vychází z předpokladu, že existuje jistá odlišnost osobnosti člověka, který se

¹⁸¹ to co za úspěšné považuje sám hráč tedy subjekt se může značně lišit od toho, co třeba považuje za správné řešení trenér apod.

¹⁸² Svoboda B., Vaněk M.: Psychologie sportovních her, str. 24

¹⁸³ psychika člověka je organizována v jeho neopakovatelné osobnosti

věnuje vrcholově sportu a osobnosti člověka nesportujícího. Jak se uvádí ve studii zpracované M. Vaňkem a V. Hoškem:

„Dlouholetý sportovní trénink, bez kterého je špičkový sportovní výkon nemyslitelný, velmi výrazně ovlivňuje tělesné vlastnosti sportovce a současně přímo i zprostředkovaně ovlivňuje psychiku sportovce.“¹⁸⁴

Dokonce i v psychologickém slovníku můžeme najít: (...) „jsou známy rozdíly (myšleno v osobnosti) mezi sportujícími a nesportujícími (sportovci bývají družnější, ochotnější pomáhat, otevřenější, sebevědomější, nezávislejší, sebekritičtější a méně neurotičtí, zřejmě jde o výsledek každodenních výkonů a zpětné vazby z nich)“¹⁸⁵

Musíme si, ale uvědomit, že z druhé strany sportovní činnost zároveň působí také selektivně, neboť se jí věnují lidé s určitými fyzickými či psychickými dispozicemi¹⁸⁶.

O vlivu psychiky na sportovní činnost zajisté nemůže být sporu. I pouhý příležitostní pozorovatel si může povšimnout, že v jednom případě jeden a ten samý hráč hraje velice dobře a podruhé zase bídne. Člověk doslova žasně nad proměnami, kterými prochází hráč či mužstvo. Čím to, že vynikající hráč najednou kazí to, co dělá jindy poslepu?

Podobné nečekané situace zařazuje Svoboda pod dnes už okřídlené rčení „psychické selhání“. V podstatě se tím naznačuje, že existuje vztah mezi motorickou¹⁸⁷ činností hráče a jeho psychikou ovlivňovanou mnoha různými faktory.

Co všechno je vlastně za vystoupením hráče na hřišti? Musíme si uvědomit, že některé věci nejsou na první pohled vidět. A právě mezi ně patří psychické

¹⁸⁴ Vaněk M., Hošek V.: Studie osobnosti ve sportu, str. 14

¹⁸⁵ Hartl P., Hartlová H.: Psychologický slovník 371

¹⁸⁶ To platí hlavně pro profesionální sport, ale lze to vztáhnout i na amatérský

¹⁸⁷ myšleno pohybovou

faktory. Osobnost hráče ovlivňuje sportovní výkon již dlouho dopředu a to ve formě přípravy, mentální hygieny apod. Osobnost se samozřejmě projevuje i přímo na hřišti a to formou reakcí na jednotlivé situace.

V rámci situační teorie, kterou jsem nastínil v předešlé kapitole, můžeme chápat sportovní situace jako **úkol** pro sportovce, problém, který musí řešit projevením určitých vlastností osobnosti. Vaněk a Hošek píší, že: „Nárokům sportovní situace lépe vyhoví sportovec s vhodnější strukturou osobnosti“¹⁸⁸

V tomto směru také proběhlo pod záštitou sportovní psychologie mnoho výzkumů, zaměřených právě na odlišnost osobnosti sportovce od osobnosti člověka věnujícího se sportu sporadicky.

Hošek uvádí, že „především zájem o zvýšení sportovní výkonnosti stimuloval v posledních letech¹⁸⁹ řadu výzkumů, zabývajících se vzájemnými vlivy mezi osobnostními rysy sportovců a jejich výkonností.“¹⁹⁰

Výzkumy samozřejmě narážely a stále narážejí na řadu problémů, které vycházejí hlavně z složité uchopitelnosti osobnosti jako předmětu vědeckého zkoumání.

Hošek se domnívá, že „budou na správné cestě výzkumy komplexnější, které používají co nejvíce parametrů.“¹⁹¹ Řada provedených „studií má ovšem pouze dílčí charakter a ověřuje jedinou hypotézu, např. odlišnost sportovců od ostatní populace, i tyto práce mají své opodstatnění.“¹⁹²

Hošek uvádí celou řadu výzkumů, které se zabývaly osobností sportovců. Ovšem poznamenává, že „(...)žádný z provedených výzkumů nemá právo

¹⁸⁸ Vaněk M., Hošek V.: Studie osobnosti ve sportu, str. 15

¹⁸⁹ ačkoli je tato studie již poměrně stará, potřeba zlepšit výkonnost sportovce pomocí poznatků ze sportovní psychologie je stále aktuální

¹⁹⁰ Hošek V., Vaněk M.: Studie osobnosti ve sportu, str. 16

¹⁹¹ Hošek V., Vaněk M.: Studie osobnosti ve sportu, str. 16

¹⁹² Hošek V., Vaněk M.: Studie osobnosti ve sportu, str. 17

prohlásit svůj soubor zkoumaných sportovců za reprezentativní z hlediska celé sportovní populace., žádné závěry nejsou zobecnitelné na osobnost sportovce jako celek.“¹⁹³

Z toho předpokladu budu při svém výzkumu vycházet. Provedu výzkum ve specifickém prostředí amatérského sportu, zaměřený na osobnost hráče malého fotbalu a metodou mi bude výpověď tzv. expertů.¹⁹⁴

¹⁹³ Hošek V., Vaněk M.: Studie osobnosti ve sportu, str. 24

¹⁹⁴ v podstatě zkušených hráčů malého fotbalu

3. Praktický výzkum

V poslední části své práce předkládám krátký praktický výzkum z oblasti osobnosti a sportovní výkonnosti.

V samotném výzkumu jsem se snažil o co největší jednoduchost a přehlednost. Předlohou, pro metodiku a teoretická východiska, mi byla práce PhDr. V. Janáka, který se ve své kandidátské disertační práci na téma „Kritéria pro diagnostiku osobnosti hráče kopané“ pokusil vypracovat tzv. profesiogram¹⁹⁵, tedy určitý ideální osobnostní profil hráče fotbalu.

3.1 Pojmové vymezení

Pojmové vymezení jsem částečně uvedl již v předešlé kapitole, zvláště co se týče osobnosti a jejích atributů. Některé specifické pojmy však bude třeba ještě objasnit:

Malý fotbal je, jak už název napovídá, menším bratrem klasického fotbalu, který hraje jedenáct lidí na každé straně a to na nepoměrně větším hřišti¹⁹⁶.

Jak je uvedeno v pravidlech malého fotbalu, velikost hřiště je omezena délkou 44 – 54 metrů a šířkou 22 – 30 metrů.¹⁹⁷ Dalším důležitým rozdílem je počet hráčů. Malý fotbal hraje na každé straně nejvýše šest hráčů, z nichž jeden musí být brankář. Jinak se pravidla malého fotbalu velice blíží pravidlům klasického fotbalu.

¹⁹⁵ Tento výraz se zpravidla používá pro označení popisu nároků profese vypracované na základě provedené analýzy činnosti. Z oblasti personalistiky se „profesiografie“ rozšířila i do oblasti sportovní psychologie

¹⁹⁶ Jak je uvedeno v pravidlech fotbalu na oficiálních stránkách českomoravského fotbalového svazu: www.fotbal.cz, délka hřiště je minimálně 90 – 120 metrů, šířka 45 – 90 metrů

¹⁹⁷ Viz oficiální stránky pražského malého fotbalu www.psmf.cz

Dalším pojmem, který je nutné si definovat je úspěšný **výkon jednotlivce**. Vymežit tento pojem není vůbec jednoduché, neboť v něm je zainteresováno příliš mnoho faktorů. V předkládaném výzkumu se odvolávám především na subjektivní názor tzv. expertů.¹⁹⁸

V knize „sportovní hry, výkon, trénink se můžeme dočíst, že:

„Bioenergetické, biomechanické a psychické determinanty představují subjektivní předpoklady individuálního *herního výkonu* složeného z množiny herních schopností. Umožňují hráči rozvíjet způsobilost podílet se na týmovém výkonu. Individuálně odlišné výkonové předpoklady i individuálně odlišný stupeň vývoje participace způsobují, že hráči realizují objektivně stejné požadavky s rozdílnou kvalitou.“¹⁹⁹

Úspěšný výkon jednotlivce si můžeme vymežit tak, že hráč co největším dílem přispěje k úspěšnému výsledku celého družstva. Ovšem může nastat případ, kdy výkon jednotlivce se zdá být velmi kvalitní, ale ostatní členové družstva ho nenapodobí. I to se dá pokládat za úspěšný výkon, ovšem nakonec bez kýženého výsledku.

3.2 Vymezení cíle výzkumu

V předkládaném výzkumu bych rád přispěl k vymezení nejdůležitějších osobnostních vlastností hráčů malé kopané. Cílem tohoto výzkumu je přispět ke zjištění, jaké osobnostní předpoklady hrají nejvýznamnější úlohu z hlediska sportovní úspěšnosti.

¹⁹⁸ vymezení skupiny expertů jsem provedl v druhé etapě výzkumu

¹⁹⁹ Dobrý L., Semiginovský B.: Sportovní hry, výkon a trénink, str. 10

Hlavním úkolem je tedy získání popisného přehledu nejdůležitějších osobnostních vlastností hráče malé kopané, tak jak ho sestaví skupina vybraných expertů.

3.3 Metody sběru a zpracování dat

Etapa 1 – Shromáždění podkladů pro přehledné seznamy

Při sestavování přehledného seznamu důležitých vlastností a psychických funkcí hráče malého fotbalu, jsem použil následujících metodických postupů:

A) studium odborné literatury – studium odborné literatury mi pomohlo vytipovat některé žádoucí vlastnosti hráče malé kopané. Vzhledem k nedostatku literatury, která by pojednávala přímo o malém fotbalu, jsem čerpal z učebnic velké kopané²⁰⁰. Mezi ostatními se jako nejpřínosnější jevíly tyto publikace: Svoboda B., Vaněk, M.: Psychologie sportovních her; Dobrý L., Semiginovský B.: Sportovní hry, výkon a trénink; Pálfai J.: Moderní trénink kopané, Hughes M., Reilly T.: Science and Football III.

B) metoda individuálních řízených rozhovorů – tvořila hlavní a nejužitečnější přísun informací v první etapě výzkumu. S každým respondentem byl uskutečněn podrobný individuální rozhovor, trvající obvykle více než 15 minut. Zjišťoval jsem především subjektivní názory na nejdůležitější vlastnosti a psychické funkce vzhledem k individuální sportovní úspěšnosti jednotlivých hráčů i celého mužstva. Tento rozhovor byl proveden na vzorku 15 hráčů.

²⁰⁰ Vycházím z předpokladu, že rozdíl mezi velkou a malou kopanou, co se týče požadavků na hráče není tak propastný

C) metoda skupinového brainstormingu²⁰¹ - tuto metodu založenou na invenci jsem použil, abych doplnil seznam důležitých vlastností a psychických funkcí hráče malého fotbalu o další položky, které racionální rozhovor a odborná literatura nemusela zohlednit. Skupinového brainstormingu se zúčastnilo 8 hráčů malého fotbalu.

Těmito metodami jsem sesbíral celkem 70 položek důležitých vlastností a psychických funkcí hráče malého fotbalu. Sebrané položky jsem opatřil krátkým popisem, který jsem využil v další fázi výzkumu²⁰². Při popisu vlastností jsem vycházel především z psychologického slovníku²⁰³. Některé definice jsem pro potřeby tohoto výzkumu upravil a některé jsem musel vytvořit zcela nově. Vždy jsem měl na paměti, aby byly stručné a sloužily svému účelu, tedy jako pomůcka expertů při jejich hodnocení.

²⁰¹ Pomocí **brainstormingu** je možné získat v krátkém čase mnoho nápadů. Aktivity jednotlivců a společná práce ve skupině podporují fantazii a bohatost nápadů. Brainstorming využívá zejména principů asociace a odloženého hodnocení. Ve smyslu spojení vzorců myšlení, kterých používají jednotliví členové skupiny, je v uvolněné atmosféře co nejvíce těchto vzorců uvedeno do vědomého myšlení a asociováno k danému problému. (Belz H., Siegrist M.: Klíčové kompetence a jejich rozvíjení, str. 134

²⁰² Popis posloužil tzv. expertům k tomu, aby pro objasnění co přesně, která vlastnost znamená

²⁰³ Hartl P., Hartlová H.: Psychologický slovník, Portál 2000

Tabulka č. 1

**SEZNAM DŮLEŽITÝCH VLASTNOSTÍ A PSYCHICKÝCH FUNKCÍ
HRÁČE MF.**

| | | |
|----|--------------------------------------|---|
| 1 | Adaptabilita, situační | Situační přizpůsobivost podmínkám; adaptabilita na nezvyklý způsob hry, klíma, sociální atmosféru |
| 2 | Agresivita | Útočnost, agresivní jednání |
| 3 | Akčnost, aktivnost, iniciativnost | Být činný, činorodý; nabízet se na hřišti, nečekat na druhé a sám vyvinout aktivitu |
| 4 | Ambicióznost, ctižádostivost | Snaha dosáhnout vysokého osobního cíle; velikost a síla aspirací |
| 5 | Anticipace | Předvídání a vytušení budoucího děje; odhadnutí toho, co udělá protivník nebo spoluhráč, kde bude míč apod. |
| 6 | Bdělost, pozornost | Být ve stavu připravenosti a pohotovosti reagovat na vnější podnět |
| 7 | Cílevědomost | „vědět čeho chci“ dosáhnout, co chci udělat apod. |
| 8 | Denní rytmicita | Schopnost být výkonný v určité denní dobu |
| 9 | Dominance | Sklon vést druhé, chovat se panovačně |
| 10 | Egoismus, sobeckost | Tendence být egoista; v popředí jsem jen já, spíš hraji „na sebe“ apod. |
| 11 | Emocionalita | Síla a hloubka citového prožívání |
| 12 | Empatie | Schopnost vcítit se do situace druhé osoby |

| | | |
|----|--------------------------|--|
| 13 | Extroverze | Tendence obracet psychiku k vnějšímu prostředí |
| 14 | Intelligence, emoční | Míra radostného prožívání života, zvládání emocí; celková životní spokojenost |
| 15 | Intelligence, herní | Speciální herní intelligence |
| 16 | Intelligence, logická | Matematicko – logická intelligence |
| 17 | Intuitivnost | Bezprostřední, přímá a vnitřní vnímavost |
| 18 | Komunikativnost | Schopnost sociální komunikace; jak jsem schopen vyjadřovat a přijímat signály mezi mnou a spoluhráči apod. |
| 19 | Koncentrace, krátkodobá | Schopnost krátkodobého, ale úplného soustředění na hru |
| 20 | Koncentrace, dlouhodobá | Schopnost dlouhodobého soustředění s občasnými přestávkami |
| 21 | Kooperativnost | Schopnost na hřišti spolupracovat, kombinovat |
| 22 | Kreativita, invence | Schopnost vymyslet něco nového, nestereotypního; překvapit řešením situace |
| 23 | Motivovanost | Schopnost „zapálit se“ pro věc; být snadno motivován, stržen nějakou činností |
| 24 | Okamžitá vůle | Schopnost překonávat okamžitou pohodlnost |
| 25 | Odpovědnost, svědomitost | Mít odpovědný přístup k herním situacím; Plnit si své povinnosti |
| 26 | Odolnost vůči únavě | Schopnost překonávat únavu |

| | | |
|----|--|---|
| 27 | Optimismus, víra ve výhru | Kladné hodnocení situací; i za nepříznivých okolností mít tendenci věřit v úspěch |
| 28 | Orientace v prostoru, přehled | Schopnost orientace v prostoru, na hřišti; schopnost mít přehled |
| 29 | Paměť, obecně | Obecná schopnost přijímat, držet a znovu vyvolávat minulé podněty |
| 30 | Paměť na herní taktiku | Schopnost si pamatovat rozestavení, signály, situace |
| 31 | Paměť pro pohyb | Schopnost zapamatovat si například jemný pocit polohy nártu při střelbě apod. |
| 32 | Pohybová docilita | Schopnost učit se pohybům; pohybový talent |
| 33 | Pečlivost | Být pečlivý, dělat věci s náležitou pozorností a úsilím |
| 34 | Pilnost | Být pilný, pracovitý. Dlouhodobě nepodléhat lenosti |
| 35 | Psychická vzrušivost, temperament | Celková psychická vzrušivost; jak snadno a rychle člověka věci vzruší, vyvedou z míry; |
| 36 | Psychická odolnost | Být odolný vůči psychické zátěži, stresu; hned tak něco ho „neporazí“ |
| 37 | Psychomotorické tempo | Obecná rychlost myšlení a pohybů |
| 38 | Praktičnost | Smysl pro realitu věcí a vztahů; být pragmatický |
| 39 | Průbojnost, sebe prosazení | Schopnost prosadit se na hřišti i mimo něj |

| | | |
|----|---------------------------------|---|
| 40 | Představa pohybu soupeře | Schopnost představit si, co bude dělat soupeř |
| 41 | Představa vlastního pohybu | Schopnost představit si, co budu dělat |
| 42 | Přenášení pozornosti | Schopnost přenášet pozornost, téměř současně vnímat co nejvíce |
| 43 | Rozvaha | Správné a důkladné posouzení situace; vyžaduje ovšem dostatek času |
| 44 | Rychlost reakční, postřeh | Schopnost rychle reagovat na podněty |
| 45 | Rychlost a přesnost rozhodování | Rychlost a přesnost rozhodování v jednodušších situacích |
| 46 | Samostatnost | Relativní nezávislost na druhých |
| 47 | Sebekázeň, disciplinovanost | Být schopen ovládat kontrolovat své jednání; „nehýřit“ před zápasem |
| 48 | Sebeovládání, sebekontrola | Tendence k sebeovládání; míra kontroly a ovládání citů, chování a projevů navenek |
| 49 | Sebereflexe, sebekritičnost | Schopnost hodnotit relativně nezájatě sebe a výsledky své činnosti |
| 50 | Sebevědomí | Stupeň sebevědomí; jak důvěřuji sám sobě a svým schopnostem |
| 51 | Smysl pro rytmus | „smysl“ pro pohybový rytmus |
| 52 | Sociabilita | Družnost; schopnost vytvářet a udržovat mezilidské vztahy |
| 53 | Sociální exhibice | Snaha ukázat se, předvést na veřejnosti |
| 54 | Sociální negace | Tendence být v opozici, negovat, provokovat |
| 55 | Soutěživost, potřeba výkonu | Schopnost motivovat se v utkáních, kde „o něco jde“; chtít vyhrát, být lepší než |

| | | |
|----|--|---|
| | | soupeř |
| 56 | Spolehlivost | Možnost se spolehnout na to co řekne, co avizuje se snaží dodržet, včasná a spolehlivá docházka na zápasy |
| 57 | Spontaneita | Schopnost projevovat navenek svou přirozenost |
| 58 | Schopnost klamat | Schopnost klamat, předstírat; jak na hřišti, tak v osobních stycích |
| 59 | Schopnost koordinace | Schopnost koordinace (součinnosti) pohybů |
| 60 | Schopnost „prodat“ co umím | Schopnost „vydat se“, prodat to, co umím |
| 61 | Schopnost psychického zotavení | Schopnost rychlého psychického zotavení; umění rychle se otřepat ze zklamání, selhání |
| 62 | Schopnost riskovat | Schopnost zdravě riskovat |
| 63 | Schopnost se učit, pružnost myšlení | Schopnost se poučit z neúspěchů i úspěchů, jak snadno jsem schopen změnit naučené schéma |
| 64 | Schopnost vnímání polohy těla | Schopnost vnímání polohy těla a končetin (nohou) |
| 65 | Tvrдость, necitlivost k vlastnímu tělu | Tvrдость až necitlivost vůči svým tělesným pocitům; schopnost zvládat bolest |
| 66 | Vitalita, životaschopnost | Síla vnitřního zdroje energie; tj. dostatek vitální energie |
| 67 | Vnímání pohybu soupeře | Schopnost vnímání pohybu soupeře nebo míče |
| 68 | Vnímání svého pohybu | Schopnost vnímání svého pohybu |

| | | |
|----|--------------------------------|--|
| 69 | Vytrvalost, vytrvalá vůle | Síla vůle jako houževnatost a vytrvalost (dlouhodobá) |
| 70 | Zapínání a vypínání pozornosti | Schopnost záměrného zapínání a vypínání pozornosti; udělat si menší přestávku a když je třeba zase zapnout |

MF – malý fotbal

Etapa 2 – posouzení důležitosti položek experty

Druhá etapa zahrnuje hodnocení stupně důležitosti jednotlivých položek seznamu, sestavených v první etapě. Hodnocení provede vybraná skupina tzv. expertů.

Posouzení důležitosti a hierarchické uspořádání sebraných položek je zásadní pro rozlišení podstatných jevů od méně významných, případně zcela náhodných.

A) Výzkumný soubor – experti

S ohledem na to, že výzkum proběhl na poli amatérského sportu, nebylo snadné vybrat vhodné **experty**²⁰⁴. Týmy v mnoha případech nemají trenéra a pokud mají, tak zpravidla nemá žádnou trenérskou licenci.

Z toho důvodu jsem se rozhodl stanovit si pro výběr expertů jistá kritéria.

Určil jsem, že expert musí být:

²⁰⁴ expertem je zde míněn odborník na danou oblast činnosti – v tomto případě tedy malý fotbal

- zkušeným hráčem malého fotbalu; za zkušeného hráče je považován ten, kdo odehrál alespoň 10 sezón nějaké soutěže malého fotbalu²⁰⁵
- někdo, koho zná a jako experta uznává alespoň jeden další expert
- někdo, kdo alespoň 2 sezóny hrál nějakou kvalitní soutěž malého fotbalu; přičemž za kvalitní soutěž považuji 4. a vyšší hanspaulskou ligu²⁰⁶

Vybraní experti zpravidla ve svých týmech zastávali roli kapitána, trenéra nebo neformální autority.

Jak jsem získal experty ke spolupráci?

Získat pro spolupráci potřebný počet expertů se naštěstí neukázalo jako velký problém. Navštívil jsem několik utkání, kde hráli týmy, které jsem znal z mého působení v hanspaulské lize. Předem vytipované adepty jsem po utkání oslovil a ve většině případů jsem se setkal s ochotou účastnit se mého výzkumu. Výzkumu se zúčastnilo 9 expertů.

B) Metodika – hodnocení položek

Expertům jsem jednotlivě předložil seznam vlastností a psychických funkcí hráče malého fotbalu. Požádal jsem je o rozdělení jednotlivých položek do 5 skupin, podle toho, jakou důležitost pro úspěšný výkon hráče malého fotbalu jednotlivým položkám přisuzují na základě svého subjektivního názoru a zkušenosti, přičemž:

Skupina 1: má obsahovat ty nejdůležitější položky

Skupina 2: má obsahovat důležité položky

²⁰⁵ jednalo se převážně o hráče ze soutěží řízených Pražským svazem malého fotbalu (PSMF)

Skupina 3: má obsahovat průměrně důležité položky

Skupina 4: má obsahovat spíše nedůležité položky

Skupina 5: má obsahovat nedůležité, nesouvisející položky

Experty jsem z důvodů vyváženosti hodnocení požádal o provedení tzv. **nuceného výběru**²⁰⁷:

tedy, aby použili hodnocení:

1 a 5 (tedy nejdůležitější a nedůležité) pouze 6-8 krát

2 a 4 (tedy důležité a spíše nedůležité) 10-15 krát

3 (tedy průměrně důležité) libovolně – na zbytek

Samotné hodnocení probíhalo buď formou:

- Vyplnění elektronického formuláře a odeslání emailem (viz příloha)
- Rozdělení nastříhaných kartiček s názvy položek do pěti hromádek

3.4 Prezentace výsledků hodnocení

Co se týče způsobu prezentace výsledků, rozhodl jsem se pro přehlednou tabulku, kde jsou jednotlivé položky seřazeny v pořadí podle důležitosti.

O pořadí v tabulce rozhoduje vyšší průměrné hodnocení²⁰⁸. V případě stejného průměrného hodnocení, rozhoduje vyšší počet hodnocení 1, při stejném počtu hodnocení 1, pak rozhoduje vyšší počet hodnocení 2 a tak dále.

²⁰⁶ Hanspaulská liga je označení pro soutěž řízenou Pražským svazem malého fotbalu (PSMF)

²⁰⁷ Nucený výběr se používá jako sociologická metoda, v případě, že se chce docílit rovnoměrného rozložení hodnocení

Tabulka č. 2

VÝSLEDNÁ TABULKA

| pořadí | H1 ²⁰⁹ | H2 | H3 | H4 | H5 | P ²¹⁰ | Název |
|-----------|-------------------|----|----|----|----|------------------|-----------------------------------|
| 1. | 8 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1,222 | Kooperativnost |
| 2. | 6 | 3 | 0 | 0 | 0 | 1,333 | Kreativita, invence |
| 3. | 5 | 3 | 1 | 0 | 0 | 1,555 | Intelligence, Herní |
| 4. | 4 | 4 | 1 | 0 | 0 | 1,666 | Akčnost, Aktivnost |
| 5. | 5 | 1 | 3 | 0 | 0 | 1,777 | Orientace v prostoru |
| 6. | 4 | 2 | 3 | 0 | 0 | 1,888 | Psychomotorické tempo |
| 7. | 3 | 4 | 2 | 0 | 0 | 1,888 | Anticipace |
| 8. | 2 | 5 | 2 | 0 | 0 | 2 | Komunikativnost |
| 9. | 2 | 4 | 3 | 0 | 0 | 2,111 | Schopnost se učit |
| 10. | 1 | 6 | 2 | 0 | 0 | 2,111 | Sebevědomí |
| 11. | 3 | 1 | 5 | 0 | 0 | 2,222 | Vytrvalá vůle |
| 12. | 2 | 3 | 4 | 0 | 0 | 2,222 | Pohybová docilita |
| 13. | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2,333 | Soutěživost |
| 15. – 16. | 2 | 3 | 3 | 1 | 0 | 2,333 | Psychická odolnost |
| 15. – 16. | 2 | 3 | 3 | 1 | 0 | 2,333 | Vnímání pohybu soupeře |
| 16. – 17. | 2 | 2 | 5 | 0 | 0 | 2,333 | Schopnost koordinace |

²⁰⁸ respektive nižší průměrná číselná hodnota

²⁰⁹ H1, 2, 3, 4, 5 = hodnocení ve skupině 1, 2, 3, 4, 5

²¹⁰ P = průměrné hodnocení

| | | | | | | | |
|-----------|---|---|---|---|---|-------|--|
| 17. – 18. | 2 | 2 | 5 | 0 | 0 | 2,333 | Schopnost riskovat |
| 18. | 2 | 1 | 6 | 0 | 0 | 2,444 | Sebekritičnost |
| 19. | 1 | 4 | 3 | 1 | 0 | 2,444 | Schopnost „prodat co umím“ |
| 20. – 21. | 1 | 3 | 5 | 0 | 0 | 2,444 | Odpovědnost |
| 20. – 21. | 1 | 3 | 5 | 0 | 0 | 2,444 | Přenášení pozornosti |
| 22. – 23. | 0 | 5 | 4 | 0 | 0 | 2,444 | Koncentrace, krátkodobá |
| 22. – 23. | 0 | 5 | 4 | 0 | 0 | 2,444 | Rychlost a přesnost rozhodování |
| 24. | 1 | 4 | 3 | 0 | 1 | 2,555 | Bdělost, Pozornost |
| 25 | 1 | 4 | 2 | 2 | 0 | 2,555 | Pilnost |
| 26. | 1 | 2 | 6 | 0 | 0 | 2,555 | Paměť na herní taktiku |
| 27. – 28. | 0 | 4 | 5 | 0 | 0 | 2,555 | Motivovanost |
| 27. – 28. | 0 | 4 | 5 | 0 | 0 | 2,555 | Optimismus |
| 29. | 2 | 3 | 2 | 0 | 2 | 2,666 | Rychlost, reakční |
| 30. | 1 | 3 | 3 | 2 | 0 | 2,666 | Intuitivnost |
| 31. – 32. | 1 | 2 | 5 | 1 | 0 | 2,666 | Cílevědomost |
| 31. – 32. | 1 | 2 | 5 | 1 | 0 | 2,666 | Okamžitá vůle |
| 33. | 1 | 1 | 7 | 0 | 0 | 2,666 | Průbojnost |
| 34. | 0 | 4 | 3 | 2 | 0 | 2,777 | Ambicióznost |
| 35. | 0 | 3 | 5 | 1 | 0 | 2,777 | Adaptabilita, situační |
| 36. | 0 | 4 | 3 | 1 | 1 | 2,888 | Inteligence, emoční |

| | | | | | | | |
|-----------|---|---|---|---|---|-------|---|
| 37. | 0 | 3 | 5 | 0 | 1 | 2,888 | Koncentrace, dlouhodobá |
| 38. – 39. | 0 | 3 | 4 | 2 | 0 | 2,888 | Paměť pro pohyb |
| 38. – 39. | 0 | 3 | 4 | 2 | 0 | 2,888 | Vitalita |
| 40. | 0 | 1 | 8 | 0 | 0 | 2,888 | Sociabilita |
| 41. | 0 | 2 | 5 | 2 | 0 | 3 | Spolehlivost |
| 42. | 0 | 1 | 7 | 1 | 0 | 3 | Schopnost vnímání polohy těla |
| 43. | 2 | 0 | 4 | 1 | 2 | 3,111 | Smysl pro rytmus |
| 44. | 1 | 0 | 5 | 3 | 0 | 3,111 | Agresivita |
| 44. | 0 | 2 | 4 | 3 | 0 | 3,111 | Představa pohybu soupeře |
| 45. | 0 | 1 | 7 | 0 | 1 | 3,111 | Sebekázeň |
| 47. – 48. | 0 | 1 | 5 | 3 | 0 | 3,222 | Sebeovládání |
| 47. – 48. | 0 | 1 | 5 | 3 | 0 | 3,222 | Schopnost psychického zotavení |
| 49. | 0 | 0 | 7 | 2 | 0 | 3,222 | Spontaneita |
| 50. | 0 | 2 | 4 | 1 | 2 | 3,333 | Tvrдост, necitlivost vůči vlastnímu tělu |
| 51. | 0 | 0 | 6 | 3 | 0 | 3,333 | Odolnost vůči únavě |
| 52. | 0 | 0 | 6 | 3 | 0 | 3,333 | Vnímání vlastního pohybu |
| 53. | 1 | 0 | 3 | 4 | 1 | 3,444 | Samostatnost |
| 54. | 0 | 0 | 6 | 2 | 1 | 3,444 | Představa vlastního |

| | | | | | | | |
|-----------|---|---|---|---|---|-------|---|
| | | | | | | | pohybu |
| 55. | 0 | 1 | 2 | 6 | 0 | 3,555 | Psychická vzrušivost |
| 56. – 57. | 0 | 0 | 6 | 1 | 2 | 3,555 | Pečlivost |
| 56. – 57. | 0 | 0 | 6 | 1 | 2 | 3,555 | Schopnost klamat |
| 58. | 0 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3,666 | Rozvaha |
| 59. | 0 | 0 | 5 | 2 | 2 | 3,666 | Emocionalita |
| 60. | 0 | 0 | 4 | 4 | 1 | 3,666 | Praktičnost |
| 61. | 0 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3,777 | Empatie |
| 62. – 63. | 0 | 0 | 3 | 5 | 1 | 3,777 | Intelligence, logická |
| 62. – 63. | 0 | 0 | 3 | 5 | 1 | 3,777 | Paměť, obecně |
| 64. | 1 | 0 | 2 | 2 | 4 | 3,888 | Sociální exhibice |
| 65. | 0 | 0 | 2 | 5 | 2 | 4 | Denní rytmicita |
| 66. | 0 | 0 | 3 | 2 | 4 | 4,111 | Egoismus |
| 67. | 0 | 0 | 2 | 4 | 3 | 4,111 | Zapínání a vypínání pozornosti |
| 68. | 0 | 0 | 1 | 6 | 2 | 4,111 | Dominance |
| 69. | 0 | 0 | 2 | 1 | 6 | 4,444 | Extroverze |
| 70. | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 | 4,888 | Sociální negace |

Problematické stránky výzkumu:

Na úvod bych chtěl objasnit, že tento výzkum má pouze přehledovou funkci. Jsem si vědom určitého zjednodušení, které vede k tomu, že není brán ohled na specifické role uvnitř hry. Jiné nároky jsou kladeny na osobnost hráče, který plní

funkci obrannou, trochu jiné na osobnost hráče plnicí roli útočníka a ještě více odlišné nároky se kladou na brankáře.

Očekávaným problémem se ukázala menší odbornost expertů, která se projevila rozptylem v hodnocení některých položek. To byl však nešvar, který se v podmínkách amatérského sportu dal předpokládat. Tento handicap byl částečně vyrovnán zvolenou metodou hodnocení – tzv. nuceným výběrem. Podobný efekt by mohl být docílen vyšším počtem expertů, ale to je úkol pro větší a reprezentativnější výzkum.

Závěr

Cílem mojí práce bylo přiblížit vztah člověka a hry, a způsob, jakým se jeho osobnost projevuje v jejím průběhu.

Jak se ukázalo, je fenomén hry příliš široký na to, aby byl v úplnosti uchopen v práci tohoto rozsahu. Proto jsem se ve svém zkoumání soustředil na jeden typ hry, a to hru agonální. Agonální princip se projevuje mimo jiné ve sportu; ze široké palety sportovních her jsem si vybral oblast malého fotbalu, jemuž se dlouhodobě věnuji.

Z výzkumu, který jsem v této oblasti provedl, vyplynuly některé zajímavé závěry. Především nelze opomenout, že na přední příčky umístili sami hráči takové vlastnosti jako jsou kooperativnost či kreativita. Ukazuje se tak, že i v agonálním sportu mají tyto vlastnosti své místo.

Lze tedy konstatovat, že prožití našeho lidství skrze hru může být pro člověka v dnešní společnosti návodem, jak se nestát „robotem“ svých vlastních stereotypů. Začít jednat tvořivě, projevit ve hře či jiné kreativní činnosti svou autenticitu znamená vzdát se uniformity dnešní společnosti a nechat vystoupit do popředí zážitek naší jedinečnosti – osobitosti.

Domnívám se, že by tato práce mohla být podkladem pro daleko rozsáhlejší a kvalitativně podloženější výzkum, který by mohl přinést řadu poučných poznatků, jak sportovním psychologům, tak samotným hráčům malého fotbalu.

PRAMENY:

- Caillois, R.: Hry a lidé, maska a závrať, Studio Ypsilon, Praha 1998
- Huizinga, J.: Homo ludens, Mladá fronta, Praha 1971
- Buytendijk F.J.J.: Podstata a smysl hry, přeložil Rýdl M., b.n., b.m.
- Černý, Jiří: Fotbal je hra, Československý spisovatel, Praha 1968
- Hogenová, A.: Areté, základ olympijské filosofie, Karolinum, Praha 2001
- Fink, E.: Oáza štěstí, Mladá fronta, Praha 1992
- Fink, E.: Hra jako symbol světa, Český spisovatel, Praha 1993,
- Benyovszky, L.: Filosofická propedeutika I., Sofis, Praha 1999
- Rýdl, M.: Kapitoly z filozofie tělesné kultury, UK, Praha 1993
- Platón, Zákony, ČSAV, Praha 1961
- Schiller F., Estetická výchova, Votobia, Olomouc 1995
- Sokol J.: Malá filosofie člověka, Vyšehrad, Praha 2004
- Mikšík, O.: Psychická integrita osobnosti, UK, Praha 1985
- Mikšík, O.: Aktuální problémy psychologie osobnosti, Horizont, Praha 1979
- Drapela, V. J.: Přehled teorií osobnosti, Portál, Praha 1997
- Linhart, J.: Činnost a poznávání, Academia, Praha 1976
- Kagan, M. S.: Ludská činnost, Pravda, Bratislava 1977
- Hlavsa, J. a kol.: Člověk v životních situacích, Academia, Praha 1987
- Choutka, M.: Kapitoly z teorie sportu, UK, Praha 1985
- Choutka, M.: Teorie sportu, Praha 1988, UK, Praha 1988
- Svoboda, B.; Vaněk, M.: Psychologie sportovních her, Olympia, Praha 1986
- Hošek, V.: K pojetí motivace ve sportu a v psychologii. Olympia, Praha 1983
- Hošek, V.; Svoboda B. a kol.: Studie osobnosti ve sportu, UK, Praha 1974
- Svoboda, B., Vaněk, M.: Psychologie sportovních her, Olympia, Praha 1986
- Dobří, L.; Semiginovský, B.: Sportovní hry, výkon a trénink, Olympia, Praha 1988

Ryba, J. a kol., Základy psychologie tělesné výchovy a sportu, Gaudeamus, Hradec Králové 1998

Janák, V.: Kritéria pro diagnostiku osobnosti hráče kopané, b.n., Praha 1988

Pálfai, J.: Moderní trénink kopané, ÚV ČSTV, Praha 1966

Hughes, M.; Reilly, T.: Science and Football III., Spon press, Gornwall 1977

Belz H., Siegrist M. : Klíčové kompetence a jejich rozvíjení, Portál, Praha 2001

Disman, M.: Jak se vyrábí sociologická znalost, Karolinum, Praha 2002

SLOVNÍKY

Hartl P., Hartlová H.: Psychologický slovník, Portál, Praha 2000

Rejzek J. : Český etymologický slovník, Leda, Praha 2001,

Machek V. : Etymologický slovník jazyka českého, Lidové noviny, Praha 1997

Blecha I., Brázda R. a kol.: Filosofický slovník, Olomouc, Olomouc 1998

ČASOPISY A ČLÁNKY:

Československá Psychologie, ročník 26, 1982

Frey H. J.: Sport and Society, Annual Review of Sociology, Vol 17 (1991)

INTERNETOVÉ ZDROJE:

www.fotbal.cz (oficiální stránky českomoravského fotbalového svazu) /online/

www.psmf.cz (oficiální stránky pražského svazu malého fotbalu) /online/

