

UNIVERZITA PARDUBICE
FAKULTA FILOZOFICKÁ
KATEDRA RELIGIONISTIKY A FILOSOFIE

Akademický rok 2011/2012

Hra a tvořivost

Bakalářská práce

Pardubice 2012

Pidlozná Krystýna

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	Krystýna Pidlozná
Osobní číslo:	H09509
Studijní program:	B6101
Studijní obor:	Filozofie
Název tématu:	Hra a tvořivost
Zadávací katedra:	Katedra religionistiky a filosofie

Zásady pro vypracování:

Studentka provede analýzu pojetí hry a tvořivosti ve vybraných textech Eugena Finka a M. M. Bachtina. Bude se zabývat především ontologií hry a předpoklady a východisky filosofických konceptů tvořivosti jako vzniku nového. Dále se bude zabývat pojetím hry a karnevalismu u Bachtina v návaznosti na jeho dialogické a kontextuální pojetí jazyka, literatury a kultury.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/ elektronická

Seznám odborné literatury:

FINK, Eugen. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992. 61 s.; FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. 268 s.; BACHTIN, Michail Michajlovič. *François Rabelais a lidová kultura středověku a renesance*. Praha: Argo, 2007. 489 s.; 1998, 215 s.; NOSEK, J., *Hra, věda a filosofie*, nakladatelství Filosofia, Praha 2006. 272 s.

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Miloslav Průka, Ph.D

Katedra religionistiky a filosofie

Datum zadání bakalářské práce:

Termín odevzdání bakalářské práce:

L.S

prof. PhDr. Petr Vorel, CSc.

děkan

V Pardubicích dne

27. 3. 2012

Prohlašuji:

Tuto práci jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byla jsem seznámena s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorský zákon, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v Univerzitní knihovně.

V Pardubicích dne 27. 3. 2012

Poděkování

Zvláštní poděkování bych chtěla věnovat panu Mgr. Miloslavu Průkovi, Ph.D za odborné vedení, konzultace, připomínky a cenné rady při psaní mé bakalářské práce.

ÚVOD	6
1 POJETÍ HRY A KARNEVALISMU U MICHAILA MICHAILOVIČE BACHTINA	10
1.1 KARNEVALOVÁ KULTURA PODLE BACHTINA.....	11
1.2 JAKÁ JE PODSTATA SMÍCHOVÝCH FOREM?	12
1.3 SVÁTEČNOST	13
1.4 KARNEVALOVÝ SMÍCH	16
2 FENOMÉN HRY.....	18
2.1 LIDSKÁ KULTURA	19
2.2 NĚKTERÉ VÝCHOZÍ „HERNÍ SITUACE“	22
2.3 LIDSKÉ JÁ A HRA	22
2.4 O PODSTATĚ HRY V ŽIVOTĚ ČLOVĚKA	24
2.5 CO KREATIVNÍHO MŮŽE HRA VNĚST DO NAŠEHO BYTÍ?	25
2.6 HRA JAKO SEBEREALIZACE	26
2.7 SMYSL HRY	27
3 HRA A VÝCHOVA?	29
ZÁVĚR.....	38
BIBLIOGRAFIE:.....	40

Abstrakt

Námětem této bakalářské práce je hra a tvořivost. Práce pramení z děl Eugena Finka – *Hra jako symbol světa*, *Oáza štěstí* a Michaila Bachtina - *Francois Rabelais a lidová kultura středověku a renesance*. Fink se v těchto dílech věnuje problematice hry a ukazuje, že ji není možné chápat jako pouhý bezvýznamný jev, ale že hru lze charakterizovat jako základní existenciální fenomén, který je stejně tak původní jako třeba smrt.

Hra byla dlouhá léta opomíjeným jevem, teprve až ve dvacátém století se začíná začleňovat mezi vážné lidské aktivity především díky tvorbě Johana Huizingy-*Homo ludens*, který ve hře upozoroval na základní prvek ostatních lidských činností. Jeho dílo podnítilo řadu diskuzí, jednou z nichž je například Cailloisovo pojednání-*Hry a lidé*, jehož důležitost spočívá zvláště v přehledně utříděném systému vzorů a rysů lidských her. Hry už nejsou základním kamenem kultur, ale jejich odrazem.

Jak poznamenává Hans Gadamer v *Aktualitě krásného*, v dějinách umění nejde o nic jiného, než o nepřetržité prosazování nových uměleckých forem. Prvek hry vidí zahrnutý v umění, prvek naprosté svobody, existence, která údajně nemá žádný podstatný účel. I když nemůžeme hru a umění pokládat za rovné, mají ovšem k sobě velmi blízko.

Eugen Fink postřehl, že hra nejen ve svém počátku, ale i v její současné podobě je jakýmsi dalším způsobem nahlížení na svět. Fink se ptá po smyslu hry v lidském životě. Nakonec se zdá, že hra žádný smysl nemá, pokud o ní uvažujeme v kontextu k našemu každodennímu účelnému konání, do kterého patří právě i takový životní postoj. Musíme nejdříve vystoupit z této každodennosti, abychom uchopili pravý smysl hry.

Klíčová slova: hra, umění, svět, smysl

Annotation

The theme of this bachelor thesis is play and creativity. The thesis is based on works by Eugen Fink – „Play as World’s Symbol“, Oasis of Happiness and by M. Michalovič Bachtin – „Francois Rabelais and Folk Art of the Middle Ages and Renaissance“. Finks in his works deals with the questions of play and he shows that it cannot be understood as just an insignificant feature but he points out that play can be characterized as a vital existence phenomenon which is as ancestral as for example death.

Play had been marginalized for a long time; only during the twentieth century it started to become a part of serious human activities mostly thanks to work of Johan Huizing-Homo Ludens who found out that play is included as a part of other human activities. His work inspired a lot of discussions. One of those is for example a discourse by Caillois – „Play and People“ the importance of which lays especially in a synoptic system of patterns and features of human play. Play and games are not the core of cultures, they are their reflection.

As stated in Hans Gadamer’s „Actuality of Beauty“, the history of art is primarily about continuous establishing of new art forms. The element of play is included in art, element of total freedom, existence, that has actually no significant purpose. Even if we cannot consider play and art as equal they are undoubtedly very close to each other.

Eugen Fink noticed that play is not only at its beginning but also in its present form a kind of perception of the world. Fink is looking for a meaning of play in the life of human beings. In the end it seems that there is no particular purpose of play when being seen in the context of our everyday purpose-built activities which also include this kind of evaluation. First we have to step out of this everydayness to understand the proper meaning of play.

Key words: play, art, world, purpose

Úvod

Dosahuje naše doba hlubšího porozumění podstatě hry? Hru bereme jako běžný fenomén, který se vyskytuje v životě každého z nás. Jistě známe momenty hry ve sportu, televizi, rozhlasu, divadlu, kinu. V životě dospělých známe různé podoby „rozptylování“, do nichž patří i flirtování. Je to tak obecná činnost, že je to pro člověka dokonce i nepřírozené se nad tímto pojmem více zamýšlet. Hra se bere jako okrajový jev lidského života. Je to osvobození z běžného, odpovědného života do zábavné dimenze, jakási „přestávka“ od břemena povinností a od životních vážností. Proč ji tedy bereme jako druhořadou činnost našeho života? Vždyť hrou začíná naše poznávání již v raném dětství, je to svět naší fantazie, ve kterém se dokážeme osvobodit od každodenních nástrah okolního světa. Je to tím, že svět dospělých zapomněl, jak si hrát a jejich hry jsou pouze rutinou při krácení času?

Předběžná charakteristika jevu hry:

Hra jako taková se vyskytuje jak u lidí, tak i u zvířat. Můžeme ji tedy řadit k základním poznávacím a osvojujícím dovednostem savců. Z biologického hlediska zvířecí hra se podobá té lidské, avšak lidská hra má vlastní, původní smysl a je mnohem komplikovanější. Zvířecí chování vidíme pouze z vnějšku, ale dětské hře rozumíme jakoby zevnitř, jelikož se odehrává ve spolu-lidském horizontě. Hra jako činnost je spontánní výkon života, je to způsob seberealizace. Každý může o hře vypovídat z vlastní zkušenosti, jelikož byl alespoň jednou hráčem. Člověk je ve hře „subjektem“, je do ní vnesen a jakýmsi způsobem ve hře „žije“. Sféra hry není individuální, i pro toho nejuzavřenějšího hráče má svůj společenský horizont. Máme požitek z herního aktu. Hra je u dětí středem jejich existence. Hrají se zaujetím, které se postupem času vytrácí s přicházejícími povinnostmi a zodpovědností. „Čím více se objevuje vážnost života, tím víc také zjevně mizí hra co do rozsahu i významu.“¹ Tedy hra patří k psychickému ustrojení dítěte a v průběhu vývoje ustupuje do pozadí. Nastává pak proměna z člověka hrajícího si v člověka pracujícího, kde práce se přibližuje disciplinované hře s pevnými pravidly. Dítě si hraje nevinne na rozdíl od dospělých, kteří si hrají povrchněji a skrytě.

¹ Fink, Eugen. Oáza štěstí, 11 str.

Hra je základní existenční fenomén, který patří k lidskému pobytu ve světě. Základní jevy lidské existence, které určují člověka skrz naskrz, jsou navzájem propojeny, avšak hra jako jediná nemůže být z jiných životních jevů odvozená.

Člověk je na rozdíl od zvířete skryt a zároveň vystaven, kdežto zvíře je pouze skryto ve svém přírodním základě. Člověk rozumí svému vlastnímu životnímu pobytu na tomto světě, je svobodný a zároveň uzavřený ve svém těle. Jen tehdy máme starost o sebe sama, rozumíme vlastnímu bytí a máme vztah k celku, tedy světu.

Hra sama o sobě je živoucím impulsem, pohybem, který má většinou spontánní charakter. Lidé berou život za jakýsi úkol, ženou se za konečným cílem, tedy konají za nějakým konečným účelem, aby se dostali k blaženosti neboli eudamonii. Náš životní pohyb je směrem vpřed, vidí jen budoucnost, která nás tímto způsobem uspokojuje. Přítomnost je jen předchozí fází toho, co se má stát. Proč tedy člověk se věčně snaží pochopit smysl svého pobytu na světě? Nejspíš proto, že to zvíře nedokáže a Bůh jako účel sám o sobě, to nepotřebuje. Hra na rozdíl od našeho života neprobíhá kvůli konečnému účelu, její běh není narušován žádným zpochybňováním o jejím bytí. Hra nás vnáší do své dimenze přítomnosti, v níž čas plyne úplně jinak než ten lidský, přibližuje se k věčnosti. Při hře pocítíme rozkoš a jsme šťastní. Pro Finka je to jakási „oáza“, ve které se člověk ukrývá před temnotou našich životních těžkostí a naší konečností. Hra stojí nablízku věčným věcem, přerušuje kontinuitu souvislého běhu života a zároveň je to naše aktivita a tvorba.

Pravidla hry

Hra musí mít svůj smysl, jinak nemůže být braná jako „hra“. Interní smysl hry zahrnuje smyslovost věcí, vztahů a činů, naopak externí smysl hry je určen pro diváky nebo pro ty, kteří se k ní teprve chystají, ale zatím se na ní nepodílejí. Hra má vždy společenský charakter, nikoli individuální, je to herní obec, která umožňuje setkání s ostatními spoluhráči. I když si člověk hraje sám, tak musí mít alespoň imaginárního partnera. Herní základ musí obsahovat nějaká pravidla nebo postupy jednání, podle kterých se herní jev má uskutečnit. Ovšem tato pravidla se dají hráčem volně měnit. Předmět, který nás uvádí do herního děje je hračka. Nástroj hry je většinou uměle vytvořenou věcí, ale může být i přírodní. Díky naší fantazii a představivosti i malé

dřívko může posloužit ke hře například jako „panáček“. Vyskytuje se tak jako hračka ve dvou dimenzích, jako věc v prosté skutečnosti a zároveň jako herní nástroj v naší fantazii. „Identita a rozdílnost patří neodlučitelně k sobě; věc může být identická jen potud, pokud je rozdílná, a rozdílnost na druhé straně předpokládá identičnost.“² Také hráč se rozštěpí do dvou realit, v reálné si hraje a v té neskutečné je vtažen do hry, kde je mu přidělena určitá role a on se za ní skrývá. Právě zdání způsobuje možnost být někým jiným, avšak (zdravý) hráč dokáže toto zdvojení kdykoli přerušit. Všechny prvky hry jako jsou: rozkoš, smysl, nástroje, herní obec a pravidla se vyskytují v imaginární dimenzi- světě hry. Svět hry má svůj vlastní vnitřní prostor a čas. Člověk nezůstává v uzavřeném kruhu svého nitra, ale je naopak vnesen do sféry společenské, do celku světa.

Tvořivost ve hře

„Hra je tvořivé dílo, je to produkce. Produktem je svět hry, sféra zdání, pole, s jehož skutečností to zjevně není v pořádku.“³ Člověk se cítí být pánem svých imaginárních produktů při neohrazené tvorbě, která se odehrává v prostoru nereálné skutečností. Zde vládne určitý element svobody, po němž tak toužíme. Existuje však nebezpečí hry, kdy se svoboda přeměňuje v „únik“ ze skutečného světa, kde hráč propadá masce. Člověk propadne do svodu hry, kde nepozná, co je skutečnost a co imaginace. Co má být zábavou, se stává vášní a posedlostí.

Skutečnost a neskutečnost hry

Co je sféra zdání, přibližně rozumíme, jen tento pojem s těžkostí vysvětlujeme. Většinou si zdání představujeme v několika podobách. Zdání, které patří k věcem samotným, vypovídá a povrchním vzhledu a vlastnostech. Naopak subjektivní zdání leží v nás, je to mylná představa. Je to převrácená pravda k věcem. Je to naše představivost a fantazie. „Svět hry obsahuje subjektivní fantazijní elementy a objektivní ontické elementy.“⁴ Ontické elementy jsou věci, jež jsou něčím skutečným a zároveň

² Fink, Eugen. Hra jako symbol světa, str 35

³ Fink, Eugen. Oáza štěstí, str. 28.

⁴ Tamtéž str. 29.

mají moment neskutečnosti. Ontické zdání je něco jako zrcadlení. Jako namalovaný obraz, který je zachycením reality a zároveň obsahuje v sobě určité neskutečno, potřebuje zcela skutečnou půdu a linie. Toto zrcadlení je herní chování podle rolí. Ve světě hry, jež zahrnuje magické zdání, se stává jsoucno symbolem. Lidská hra je symbolickým jednáním lidské existence, jež se v ní sama vykládá, je to zpřítomňování světa a života.

1 Pojetí hry a karnevalismu u Michaila Michailoviče Bachtina

Nejprve ovšem ve zkratce nastiňme odpověď na otázku, kdo vůbec Michail Michailovič Bachtin byl a jaké mu patří místo v historii. Michail Bachtin byl opomíjeným myslitelem 1. poloviny 20. století. Narodil se poblíž Moskvy. Bachtin neměl vůbec jednoduchou publikaci svých děl, kvůli opozičnímu postoji vůči režimu. Dokonce sedm let strávil v politicko-ideologické „nemilosti“ v Kazachstánu, kam byl vykázán za své náboženské aktivity. Téměř po 40 letech byl objeven moskevskými studenty a v důsledku jejich iniciativy, opět začínají vycházet jeho díla, která se netýkají pouze problému literárně vědeckých, ale také jazykových, filosofických a sociologických. Jeho stěžejní činností byla teorie románu, přesto obecně lze na jeho práci pohlížet jako na filosofii kultury. Je také známý řadou konceptů, které byly převzaty a aplikovány do mnoha oborů, mezi které patří lingvistika, filosofie, literární teorie, hudba, kulturní a sociální vědy. Pro nás je klíčová Bachtinova koncepce karnevalu, s kterou se setkáváme u Eugena Finka. Svou prací, Francois Rabelais⁵, zavádí velmi živou diskuzi o vzájemně se prostupujících světech: elitní kultury a kultury lidové. Bachtinovo pojetí karnevalu je založeno na opozici mezi oficiální a populární, smíchovou kulturou renesance. Z literárněvědného hlediska se zabývá analýzou středověkého lidového prostředí, kde zkoumá především vnímání smíchu v průběhu dějin. Pokouší se rekonstruovat smýšlení obyčejných lidí pomocí karnevalové kultury, do níž patří specifické jazykové projevy a gesta. Klíčem k pochopení aspektů, které determinovaly lidovou kulturu, je podle autora právě karneval probíhající během různých církevních svátků. „Hranice slavností jsou hranicemi charakteristického herního pole. Jsou od okolního prostoru odděleny slavobránami, girlandami, světelnými rampami a neonovými nápisy, sloupy, prapory, ozdobami všeho druhu, zdálky nápadnými, ohraničujícími to posvátné území. Jakmile jsme překročili jeho hranice, ocitáme se ve světě podivuhodně zahuštěném ve srovnání se světem běžným.“⁶ Toto období bylo charakterizováno uvolněnými mravy, neomalenými nárazkami a neřízenou zábavou. Největším představitelem a dovršitelem

⁵ BACHTIN, M. M., Francois Rabelais a lidová kultura středověku a renesance, nakladatelství Argo, Praha, 2007.

⁶ CAILLOIS, R. Hry a lidé. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 149

karnevalového smíchu ve světové literatuře byl Francois Rabelais, proto Bachtin vychází právě z jeho děl.

1.1 Karnevalová kultura podle Bachtina

Proti oficiální, vážné kultuře církevního středověku stál neformální svět smíchových projevů a forem. „Při vší rozmanitosti zahrnující pouliční slavnosti karnevalového typu, jednotlivé smíchové obřady a kulty, blázny a hlupce, obry, trpaslíky a zrůdy, potulné pěvce různého druhu a společenského stupně, rozsáhlou a rozmanitou parodickou literaturu a mnohé jiné- mají tyto formy a projevy společný styl a jsou částmi jednotné, celostné lidové smíchové kultury, karnevalové kultury.“⁷

Rozsáhlou lidovou kulturu Bachtin rozděluje podle charakteru na tři základní formy:

- 1)obřadní a mimetické formy (různé pouliční výstupy, slavnosti karnevalového typu)
- 2)různá slovesná smíchová díla (písemná a ústní parodie)
- 3)familiární pouliční mluva (nadávky, dušování, lidové kletby, zapřísahání)

V životě středověkého člověka, slavnosti karnevalového typu, zaujímaly důležité místo. Karnevalové průvody se konaly na ulicích veřejného prostranství, slavily se svátky „hlupáků“ (festa stultorum) a svátek „osla“. Risus paschalis neboli velikonoční smích byl posvěcený a svobodný. Navíc ostatní církevní a chrámové svátky byly doprovázeny schválenou lidovou tradicí. Karnevalová atmosféra panovala úplně všude: při ceremoniálech a obřadech, při posvícení doprovázeném jarmarky s bohatou zábavou, při selských slavnostech, například vinobraní. Na území slavnosti se setkávali s davem, který byl plný hluku, křiku a vzrušení. Caillois pak při své charakteristice slavností a zejména poutí, říká, že: „V případě poutí navíc, jejich cyklický charakter přidává k prostorové cenzuře ještě rytmizovaný čas, který akcenty paroxysmu staví do protikladu k monotónnímu odvíjení každodenní existence.“⁸

⁷ BACHTIN, M. M., Francois Rabelais a lidová kultura středověku a renesance, str. 11

⁸ CAILLOIS, R. Hry a lidé. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 150

Tyto různorodé projevy odrážejí jednotný smíchový aspekt světa, spolu těsně souvisejí a prolínají se. Avšak se striktně liší od vážných forem, spjatých s církví a státností. Smíchové formy nabízely mimocírkevní a neoficiální aspekt světa. „Vytvářely jakoby na druhé straně vší oficiality jiný svět a jiný život, na kterém se ve středověku ve větší nebo menší míře podíleli všichni lidé a v němž v určitých dobách žili.“ Je to jakási úniková cesta od vší vážnosti, oficiality, ostrých příkazů a těžkého životního údělu. Hans-Georg Gadamer říká, že slavnost je spojená s tou zkušeností, že odpírá všechnu izolaci mezi jedním a druhým. Je totiž vždy pro všechny.

„Slavnosti se slaví, slavnostní den je svátkem. Ale co to znamená? Co znamená „slavení slavnosti“? Znamená slavit pouze negativně: nepracovat? A jestli ano – proč? Odpovědí asi bude: protože práce nás zjevně rozděluje a odděluje. V zaměření na své účely se stáváme osamělými, při vší semknutosti, kterou si odjakživa vynucovaly lov nebo dělba práce. Oproti tomu jsou slavnost a slavení zjevně určeny tím, že tu nikdy nevzniká samota, nýbrž vše je shromážděno.“⁹

Už v nejstarších stadiích kulturního vývoje existoval dvojí aspekt v pojmání světa. I v nejstarších společenstvích existovaly kulty smíchu, které zesměšňovaly a tupily božstvo, oproti hrdinům vytvářely parodické protějšky, vedle vážných mýtů ty žertovné.

V raných stadiích vývoje společenského zřízení se vážný a smíchový aspekt ocitl na stejné, oficiální úrovni. Například v Římě při pohřebním rituálu lidé na jedné straně truchlili a oplakávali nebožtíka a na straně druhé ho parodovali a zesměšňovali. Oslava na triumfálních ceremoniálech zahrnovala stejně tak velebení jako hanění vítězů. Bohužel v dokonalejším státním a třídním zřízení této rovnoprávnosti mezi oběma aspekty není možno dosáhnout, proto se všechny smíchové formy začínají řadit do pozice neoficiálního aspektu. Tímto získávají nový význam a stávají se tak hlavními výrazovými formami pro lidovou kulturu a lidové prožívání světa jako takového. Tyto charakteristické rysy jsou obsaženy již v antických slavnostech karnevalového typu, dále také v oslavách římských saturnálií, později oslavách středověkých karnevalů.

1.2 Jaká je podstata smíchových forem?

⁹ GADAMER, Hans-Georg, Aktualita krásného. Umění jako hra, symbol a slavnost. Praha: Triáda, 2003

Karnevalové obřady dokážou člověka osvobodit od rutinní záležitosti, od jakéhokoli náboženského, církevního dogmatismu, od společenského postavení a státních nařízení. Zde se odkrývá jiná sféra bytí se silným prvkem hry. Karnevalové formy svou obrazovostí mají blízko k divadelně mimetickým útvarům, avšak karnevalové jádro nepatří do oblasti umění. „Jeho místo je na hranici mezi uměním a životem, je to vlastně sám život, jen zformovaný do zvláštní podoby s vlastnostmi hry.“¹⁰ V karnevalové kultuře není rozdíl mezi divákem a účinkujícím, protože karnevalu nelze jen tak přihlížet, každý se do něj musí zapojit, jelikož je všelidový. Karneval nemá hranice, pokud právě probíhá, není pro nikoho jiný život než ten karnevalový. V tomto čase musí všichni jednat podle zákona *karnevalové svody*. Karneval je zvláštním stavem světa, s vesmírným charakterem, při kterém dochází k obnovení a obrození začleněného davu. To jest podstata, kterou všichni účastníci vzájemně vnímají. Nejčistším představením takové ideje jsou římské oslavy saturnálií, které nebyly nijak omezeny. Ve středověké kultuře se setkáváme s adaptacemi římských saturnálií, které již nebyly plně v původní formě, ale stále sloužily k dočasnému odchýlení se od hranic běžného života.

V této době se umělecký jevištní projev stával sice jen dočasnou, ale reálnou formou života, která nebyla nijak předváděna, ale opravdu prožívána. Bachtin to ve svém díle prezentuje tak: „v karnevalu hraje sám život a rozehrává bez scény, bez rampy, bez herců a bez publika, tj. bez specifických atributů uměleckého divadla- jinou, svobodnou formou seberealizace, vlastní obrození a obnovení na lepším základě. Reálná forma života je tu zároveň jeho obrozenou ideální formou.“¹¹ Velice důležitou součástí středověké smíchové kultury byly postavy jako blázni a hlupáci, kteří se stávali symboly karnevalového principu zasazeného do běžného života. Tito „herci“ však neztvářňovali svoje role pouze na jevištích, ale zůstávali v nich vždy a tímto vytvářejí nové zvláštní životní formy zároveň reálné a ideální. Specifickou podstatou karnevalu lze označit fakt, že hraje sám život a hra se na čas stává životem.

1.3 Svátečnost

¹⁰ BACHTIN, M. M., Francois Rabelais a lidová kultura středověku a renesance, str. 14

¹¹ Tamtéž str. 15

Sváteční život je druhý život lidu, který je umožněn karnevalem založeným na principu smíchu. Svátečnost je základní vlastností všech středověkých smíchových projevů. Karnevaly spjaté s církevními svátky a slavnostmi agrárního typu obsahovaly kromě svého rituálu také smíchový prvek. Z tohoto můžeme odvodit, že princip svátečnosti je velice významnou prvotní formou lidské kultury, nejen z filosofického hlediska relaxace duše, ale také biologické potřeby periodického oddechu. K tomu, abychom mohli označit oblast působení jako sváteční, musíme ji sloučit s jinou částí sféry bytí (duchovní, ideologickou). Základem svátečnosti je poskytnutí sankce ze světa ideálů (vyšších cílů lidské existence) ne pouze z oblasti prostředků a nezbytných podmínek. Svátečnost je vždy úzce spjata s koncepcí času biologického, přírodního nebo historického, jelikož byla vždy spojovaná se zvrátovými momenty ve vývoji lidstva. Charakteristiku *svátečnosti* svátku určili protikladné momenty jako je smrt a znovuzrození, vítězství a porážka, úpadek a obnovení. V ustálené hierarchii feudálního státního systému středověku se mohla tendence znovuzrození a obnovení projevit s nenarušeným obsahem pouze v karnevalu a pouličních obdobích ostatních svátků. Tudíž se tu svátečnost odráží jako forma druhého života lidu, který zde dočasně vstupuje do vysněného světa rovnováhy, rovnoprávnosti, svobody a hojnosti. Svůj život člověk v tehdejší době prožívá ne jako jednotlivý člověk, ale jako společenství. „Tato přísná vázanost primitivního lidského pobytu prostřednictvím tabu nevyklučuje, aby se tu a tam tento vztah k sobě „neaktualizoval“, neožíval a neobnovoval. Děje se tak při svátcích.“¹²

Svátky nemají totiž charakter pouhého uvolnění od povinností či všedních dnů. O svátcích se zpřítomňuje celý smysl života. Jde o postavení člověka vůči bohům, mrtvým a nadpřirozeným silám, které nám lidem a i našim polím dávají skrze sebe sílu, ale stejně tak na nás mohou seslat svoji zlobu v podobě neúrody či nemoci.

Oproti této smíchové formě oficiální církevní svátky nevytvářely žádný utopický svět, naopak poukazovaly na věčnost všeho existujícího řádu- panující pravdy, věčné a nevyvratitelné. Oficiální svátky byly založeny na myšlence neproměnnosti a stabilnosti hierarchie, a proto oficiální svátek zrazoval původní podstatu svátečnosti. Protikladem těchto legitimních svátku je karneval, který dočasně ruší všechny hierarchické vztahy, pravidla, zákazy a vzory chování.

¹² FINK, E. Hra jako symbol světa. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 140

„Byl to pravý svátek času, svátek stálého vznikání a zanikání, proměny a obnovování.“¹³ Byl vyhlídkou do futuristického světa, zaměřeného proti vši konečnosti. Oficiální svátek přímo vytýkal rozdíly ve společenském postavení, zdůrazňoval stavovské, majetkové a věkové bariéry. Přikláněl se k nerovnosti, ale karneval toto rušil, tedy při něm panovala mimořádná forma volného familiárního chování mezi lidmi. Obecný karnevalový názor na svět je podložen volným familiárním kontaktem mezi lidmi, při němž dočasně mizí jakákoli odcizenost mezi nimi. „Člověk se vracel k sobě samému a cítil se člověkem mezi lidmi.“¹⁴ Toto dočasné zrušení společenské nadřazenosti na půdě karnevalu umožňovalo mimořádný druh styku, který nebyl možný v prostém životě. Pravá lidskost vztahů nebyla pouhou utopií ani abstraktní představou, ale skutečně se naplňovala a prožívala v tomto okamžiku. Tato dokonalá představa a realita prozatímně splývaly v jedinečném prožívání světa. „Kultovní symbol zastírá a zakrývá, že symbol jakožto sjednocení věci a světa má původněji vztah ke světu. Ke kultovnímu symbolu patří skrytá přítomnost božských sil a mocí na určité vyvolené, vymezené věci, která má právě proto vyšší význam a smysl. Stůl se stává oltářem, chléb a víno svátostí.“¹⁵

Na půdě karnevalu s charakterem familiárního chování vznikají zvláštní smíchové formy pouliční řeči a gest, které nerespektovaly běžné normy sociálních zvyků a kultivovanosti. Volný familiární kontakt v lidovém prostředí karnevalu je velice odlišný od toho v současném životě, kterému chybí to hlavní: všelidovost, svátečnost, utopický přízvuk a světonázorová hloubka. Během vývoje, který sahá až do doby antického křesťanství, vzniká jednotný, ale komplikovaný karnevalový světonázor lidstva. Byl vyjádřen převážně v nestálých útvarech, dynamických proměnách, a zastával postoj odmítání všeho hotového a kompletního. V dnešní době karnevalové projevy ztrácí smysl a uchovávají si jen svrchní vrstvu. Ve všech formách karnevalového jazyka můžeme zpozorovat vniknutí stavů proměn a obnovování a zároveň relativností stabilních pravd a sil. „Je pro ně velmi charakteristická svérázná logika „obrácenosti“ (á l'envers), „naruby“, logika neustálých převratů mezi „nahore“ a „dole“ („kolo“), „vpředu“ a „vzadu“, rozmanité druhy parodií a travestií, snižování, profanací, bláznovských korunování a dekoronizací (tupení).“¹⁶ Sekundární život bývá

¹³ BACHTIN, M. M., Francois Rabelais a lidová kultura středověku a renesance, str. 16

¹⁴ BACHTIN, M. M., Francois Rabelais a lidová kultura středověku a renesance str. 17

¹⁵ FINK, E. Hra jako symbol světa. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 169

¹⁶ BACHTIN, M. M., Francois Rabelais a lidová kultura středověku a renesance, str. 17

zpravidla tvořen invertní podobou žití mimo-karnevalového (běžného), čili obracením světa „naruby“.

Mohlo by se zdát, že karnevalová parodie má velmi blízko k negativní a formální novodobé parodii, ale není tomu tak, jelikož je prostředkem k obnovení a renovaci.

1.4 Karnevalový smích

Je především sváteční, avšak nejedná se o osobní reakci na jednotlivý „směšný“ jev, ale je to především prvek všelidový, kde se smějí všichni tzv. „smích světa“. Míří na vše a všechny, je velice všestranný a v jeho podání se svět jeví jako komický a také obsahuje jistou dávku ambivalentnosti, čili je žertovný, radostný a zároveň výsměšný, popírá a schvaluje. Významným rozdílem mezi lidovým a novodobým satirickým smíchem je fakt, že při karnevalovém smíchu lid nevyklučuje ani sebe sama ze stále se obnovujícího světového celku. Tento smích směruje i na ty, kdož se smějí, je neukončený a stále je v koloběhu zániku a obnovy. Negativní směšnost se stává dílčím jevem, jelikož satirik negující smích má své stanovisko mimo vysmívaný jev a tím narušuje integritu smíchového aspektu světa. „Lidový ambivalentní smích naproti tomu vyjadřuje vidění toho světa, který stále znovu vzniká a do něhož náleží i smějící se jedinec.“¹⁷ Ve svátečním smíchu je vytyčen jeho utopický rys zaměřený na nejvyšší hodnoty, který má kořeny v zesměšňování božstev ze starověkých obřadů, avšak odpadlo jeho ohraničení a zůstal jen ve formě všelidské, univerzální a utopické. Tyto slavnosti velice ovlivňovaly životy středověkých lidí, nejen po stránce morální ale také časové, jelikož karnevalem žilo město až po dobu tří měsíců v roce. Karneval nutil lid sprostít se od zažitých stavů a bohabojné serióznosti, tak aby lidé pojímali svět v karnevalovém smíchovém aspektu. Tímto smíchem prostupuje do sfér náboženského myšlení a kultu. Kupříkladu Hostina Cypriána (Coena Cypriani) je jednou z nejstarších osobitých parodií celé Bible, která byla schválena tradicí „velikonočního smíchu“ (risus paschalis) a ve které můžeme sledovat ohlasy římských saturnálií.

Potupné ambivalentní projevy jako jsou nadávky v podmínkách karnevalu ztrácejí svůj praktický charakter a tím se stávají samoučelnými a univerzálními. Tímto přispěly k vytvoření volné karnevalové atmosféry a nepřímo také druhého smíchového

¹⁷ BACHTIN, M. M., Francois Rabelais a lidová kultura středověku a renesance, str.18

aspektu světa. Otázka po smyslu karnevalových, obřadních a mimetických projevů nebyla vůbec kladena. Kvůli různorodosti všech smíchových projevů nebyla spatřena osobitá jednota smíchového aspektu světa a to je také důvodem proč nebyla zcela odhalena podstata těchto jevů. Zvláštní druh smíchové obraznosti zůstává nesrozumitelným, se svým viděním světa a lidové kultury středověku a je naprosto odlišný v nové době (zejména 19. století).

Pojem ambivalentní z pohledu topografického, kde „nahore“ tvoří nebe, „dole“ země (v kosmickém aspektu) znamená, že dolní sféra je princip zničující ale nemusíme snížení chápat jen jako pohlčení, ale zároveň jako vznik něčeho nového, lepšího. Z topografického označení „nahore“ a „dole“ vychází i groteskní realismus včetně středověké parodie. Sepětí se zemí zde není jen jako princip pohlčení, ale také znovuzrození. „... snižováním se zároveň pohřbívá i seje, hubí se, aby se znovu rodilo víc a líp.“¹⁸ . Z pohledu tělesného (který od kosmického není přesně odlišen) chápeme „nahore“ jako tvář (hlavu), „dole“ symbolizuje pohlavní orgány (útroby). Snižování zde nechápeme jako zpřízemnění, ale jako sepětí s funkcemi dolní části těla (rodidel), tudíž s takovými akty jako je početí a rození. Snižování jako zánik je zde zároveň prostředkem k novému zrození. „Proto nemá jen ponižující záporný smysl, ale i kladný, obřadný; je *ambivalentní*, zároveň neguje i utvrzuje. Snižováním se prostě nesvrhuje do nebytí, k absolutnímu zničení, ale přivádí se do nízké (tělesné a zemské) plodné sféry, do té sféry, v níž probíhá početí a nové zrození, odkud vše vyrůstá v nové bohatosti.“¹⁹ Proto je literární parodie nové doby zcela odlišná od té středověké.

¹⁸ BACHTIN, M. M., Francois Rabelais a lidová kultura středověku a renesance, str.26

¹⁹ Tamtéž str.27

2 Fenomén hry

Ať už chápeme hru explicitně či implicitně, můžeme ji determinovat jako svévolnou schopnost otevřít se světu, která je obvykle vytvářena obrazem soutěživosti nebo snahou se předvádět. Hra se velmi přibližuje k subjektivitě v souvislosti s lidskou činností, kterou rozumíme jednou z možností existence člověka vyskytujícího se právě v tomto světě, kterou právě prožívá. „Protože se subjektivita stává ve hře neomezenou, můžeme prostřednictvím hry postihnout subjektivitu v její čisté, objekty nedeterminované podobě, a ve vztahu k ní postihnout objektivně podmíněnou subjektivitu objektivně podmíněného člověka.“²⁰ Lidská činnost je vždy zaměřena na snahu dosáhnout zvolených cílů, je v ní zahrnut požadavek objektivní účelnosti. „Hraní je vždy zacházení s nástroji hry. Již vycházíme-li z herního nástroje, můžeme vidět, že hraní nespočívá jen v samotné duševní niternosti a že se neděje bez opory v objektivním vnějším světě. Svět hry obsahuje totiž subjektivní fantazijní elementy a objektivní, ontické elementy.“²¹

Vnějším objektivním cílem lidské činnosti ve své podstatě bývá především učit se, posuzovat, uvádět v soulad, avšak totalitní rámec lidské činnosti tyto prvky obsahovat nemusí. Proto je radost ze samotné činnosti, jen pro uspokojení subjektivně zvoleného předmětu, zcela možná. „Takovouto činnost, ve které není cíl dán objektivně, ale subjektivně volen, lze označit jako hru.“²² Proto je také označena za zcela svobodnou činnost. Ve hře si totiž subjekt (původce konání) sám čili nezávisle na okolí stanoví cíl, pravidla (determinanty), jimiž se následně řídí, sám svou vlastní vůlí k dosažení sebou zvoleného cíle. To však staví ostatní konání do pozice svobodných pouze relativně, jelikož zaměření na dokončení vnějšího cíle s sebou přináší věcnou obeznámenost, „subjekt musí činit určitým způsobem, aby užitečně přetvořil, pravdivě poznal, správně ohodnotil či efektivně se dorozuměl.“²³ Tímto se postupně v lidské činnosti utváří sociokulturní rovina, která vzniká při snaze subjektu dosáhnout zvoleného cíle. Oproti „logice hry“, je „logika činnosti“ formujícího, klasifikujícího, poznávajícího jednání objektivně determinující. Logika hry je imanentně dána se

²⁰ NOSEK, J., Hra, věda a filosofie, nakladatelství Filosofie, Praha 2006, str. 72

²¹ FINK, E. Oáza štěstí. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 29

²² NOSEK, J., Hra, věda a filosofie, nakladatelství Filosofie, Praha 2006, str. 72

²³ Tamtéž str. 72

subjektivně zvolenými pravidly. Není v ní důležité dosáhnout objektivně stanoveného cíle a zároveň je zbavena nutnosti přizpůsobit se mu. Subjektivitu prosazujeme pomocí moci, jelikož pouze „mocná“ subjektivita dělá to, co sama chce, ale opravdu toho také i docílí. Předpokladem svobody jako opravdové skutečnosti je schopnost přetvořit objektivní za subjektivní, vnější za vnitřní, cizí za vlastní. Ve hře subjekt dělá to, co sám chce, co považuje za dobré a ne to, co objektivně musí.

2.1 Lidská kultura

Produktem lidské činnosti je kultura. Je to především proces polidšťování, tvořen z postupné expandace hranic lidského světa a lidství, který je omezen mimokulturní časoprostorovou celistvostí světa, jejíž vliv může slábnout, ale je stálý. Pouze ve světě hry se uskutečňuje reálný opak, který náleží do ochranného pole objektivně vymezené kultury. Kultura je mírou toho, co je člověk schopen vytvořit, tudíž mírou lidské subjektivity a svobody. Pole hry vymezuje časoprostor, ve kterém bude hra umožněná, a pouze v něm je hra absolutně svobodnou činností. Může se zdát, že hra stojí mimo vztah subjektu k objektu jako je praktikováno v lidské činnosti, jelikož se objektu straní. Lidský subjekt pouze na objekt „zapomíná“ v určitém omezeném prostoru a v určitém svobodném čase, okouzlen svou momentální svobodou a všemocí. Avšak objektivita nepřestává být relevantní a znovu se bezpodmínečně připomene. „Svět lidské hry může být pouhou oázou absolutní svobody a subjektivity uvnitř objektivního světa činu.“²⁴ Proto jde o vědomou iluzi svobodné sféry, kterou hráč udržuje svou dovedností. Svobodnost hry spočívá v tom, že když si hrát nechceme, tak nemusíme, avšak u ostatních činností toto neplatí, chceme-li rozšiřovat sociokulturní prostor, musíme jej zkrátka vykonávat. Pokud přistoupíme ke hře, musíme z vlastní vůle akceptovat pravidla hry, která jsou naprosto závazná, jelikož jejich porušení sice hru neukončí, ale snižuje její efektivitu (porušíme-li pravidla fotbalu, dále již nehrajeme kopanou, nýbrž jen běháme po hřišti za míčem). „Právě vázanost na herní pravidlo, které již platí, se prožívá namnoze s plnou radostí a kladně. To je sice podivné, vysvětluje se to však tak, že ve hrách, jež nám byly zůstaveny minulostí, se jedná o produkty kolektivní fantazie, o sebezavby archetypických duševních základů toho, co je

²⁴ NOSEK, J., Hra, věda a filosofie, nakladatelství Filosofia, Praha 2006, str. 74

jako archetyp v základě duší. Mnohé jednoduše vypadající dětské hry jsou totiž rudimenty nejstarších kouzelnických praktik.”²⁵

Společná aktivita je založena na domluvě dodržovat určitá pravidla, pokud tomu tak není, hra ztrácí svůj význam, což nás nutí konkrétní praxí prověřené normy zachovávat. Důsledkem toho se již nejedná o subjektivně svobodnou volbu, ale o externí objektivní tlak. Hrou občas označujeme činnosti jen zdánlivě podobné, jen abychom zdůraznili jejich antiobjektivní charakter. Za takovou můžeme například považovat kulturologickou koncepci J. Huizingy, který sice vhodně určuje hru jako „dobrovolnou činnost, která se uskutečňuje uvnitř ustanovených hranic místa a času, v souladu s dobrovolně přijatými, ale naprosto závaznými pravidly, s cílem, který je obsažen ve hře samé.“²⁶ , ale užívá tuto formulaci jen jako prostředek k vyvození neakceptovatelně zevšeobecňujících úsudků. „Na základě toho, že je jakákoliv regulace intersubjektivních vztahů Huizingou redukována na subjektivně zvolená pravidla hry, stává se hra všeobecným základem společenského života a kultury.“²⁷

Celá oblast lidské komunikace je mnohdy považována za hru, kterou termínem „jazyková hra“ označil Wittgenstein. Tento pojem má obdobný charakter jako obecně hra, užívá se k pojmenování uzavřených systémů komunikace, které podléhají svým interním pravidlům a zvyklostem, při jejichž nedodržení dochází k překročení hranic dané hry.

Podobně J.Pieper píše: „... je zřejmé, co máme na mysli, když mluvíme o „sociálních pravidlech hry“, totiž vždy o rozdílných formách chování, které jsou přirozeně dány určitou formou spolubytí ... i hra, ať už jde o tenis nebo šach, by nebyla možná, kdyby neměla pravidla, která každý hráč uznává jako závazná.“²⁸ Podstatou prezentované studie je ospravedlnit to, že lidská činnost spadá do objektivně podmíněné subjektivity, což vychází ze zapojení člověka do komplexu světa, který převyšuje lidskou subjektivitu. Z toho můžeme vyvodit, že hra má ohraničené, přesně definované místo v systému činnosti. Termínem „kvazihry“ můžeme pojmenovat společenské, jazykové a kulturní hry, protože ne všechna pravidla lze prohlásit za pravidla hry. Probíhající účelné lidské činnosti obsahují formy pospolitých vztahů a norem, které jsou

²⁵ FINK, E. Oáza štěstí. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 20

²⁶ HUIZINGA, J., Homo ludens. O původu kultury ve hře, Praha, Mladá fronta 1971, str. 41

²⁷ NOSEK, J., Hra, věda a filosofie, nakladatelství Filosofia, Praha 2006, str. 75

²⁸ PIEPER, J., Základní formy sociálních pravidel hry, Praha, Oikúmené 1994, str. 13

uvědoměle udržovány. Tato jednání musíme brát za objektivně podmíněnou subjektivitu, protože se stávají nezbytným nástrojem k dosažení objektivních cílů.

Naopak „rádobyhrou“ se zabývá Erik Berne, determinuje ji jako „souvislý sled druhotných doplňkových transakcí, jež směřují k jasně definovanému, předem známému výsledku.“²⁹ Základem těchto her není striktní dodržování pravidel, ale naopak jsou prostředkem k podvedení druhého hráče, těží z nevědomosti o probíhání „druhé doplňkové transakce“. Manipulovaná strana tedy již není subjektem činnosti, nehraje si, tudíž se stává předmětem klamání. Jelikož se u subjektu podvodu nejedná o samoučelnou svobodnou činnost, ale o aktivitu objektivně zaměřenou, tudíž si ani subjekt nehraje.

S hrou se setkáváme v mnoha sférách našeho života, například v divadle, hudbě, filmech, profesionálních sportech atd. Je stejně seriózní jako ostatní činnosti. V případě karnevalů, rytířských turnajů a kultovních her je vnímaná jako důležitější než okolní život. Taktéž hře nelze rozumět jako nečinnosti, protože nečinnost sama je nezbytnou složkou činnosti- je to oddech mezi aktivitami, který je umožňuje rozčlenit a pomáhá k obnově síly. Ostatně pokud si budu chtít svoji přestávku zaplnit hrou, už se nejedná o nečinnost. Rovněž ve hře nelze pokládat svobodu za oddělenou od odpovědnosti, protože odpovědnost jako etická kategorie koordinuje vztahy v jakékoli společenské činnosti, tudíž i mezi spoluhráči. Neměli bychom hru považovat jako přípravu na život. Pouze dětské hry mají přípravný charakter v podobě „jako-činnosti“, kdy dítě se opravdu snaží „na něco“ si hrát, což nám dovoluje hru dětí pokládat za ontogenetickou precedenci rozsáhlých lidských činnosti.

Velmi běžné je porovnávání hry s biologickými činnostmi lidí a živočichů. I když biologická aktivita hry formálně připomíná, není ve svém jádru aktivitou opravdu svobodnou, nýbrž objektivní. Tato biologická aktivita je nezbytnou pro správný chod organismu, ať už se jedná o oddech nebo trénink.

Problematikou her se zabývá řada disciplin například zcela nová – „ludologie“ nebo „herně-teoretická sémantika“. Vzhledem k tomu, že český jazyk má pouze jediný výraz pro hru, je velmi obtížné ujasňování tohoto fenoménu.

²⁹ BERNE, E., Jak si lidé hrají, Praha, Dialog 1992, str. 48.

2.2 Některé výchozí „herní situace“

Hra nemusí být pouze prostředkem ke zkrácení volné chvíle, ale může také v jemné formě nahrazovat duel, válku. Neměli bychom opomenout fakt, že ústně projevená komunikace je svého druhu hrou, která je zřídka bez viny. Jiná je civilní skutečnost herce a jiná domnělá realita role, kterou prozatímně ztvárňuje. Stejně tak nějak jsou pod vypočítavou (ale i jednoduchou) maskou jazykových formulací projevů skryty věcné problémy. „Pokud vymezíme „hru“ jako „výzvu k rozhodovacímu procesu s alternativním očekáváním“, mohli bychom mezi „hry“ zařadit snad i sám přirozený výběr, ne-li přímo oplodnění vajíčka spermatem.“³⁰ Již tato implicitní „hra“ o genovou organizaci je osobitým „soubojem“ genetického materiálu s předem nejasným výsledkem. Dále je však vhodné upozornit, že z pohledu tohoto rozumem vybaveného života je 13,7 miliard let existence našeho vesmíru také jakási „hra“. Tato „hra“ na naší planetě má v současnosti své obecně předpokládané zvyklosti, ale živost celé té „navenek otevřené“ a vzájemnými interními poměry propojeného systému vede k tomu, že lze „upravit hřiště“ na naší Zemi, jak se již stalo před šedesáti pěti miliony let při dopadu yucatanského meteoritu, který zapříčinil mimo jiné zkázu dinosaurů a na takto vyklizeném „hřišti“ vznikl najednou prostor k prudkému vývoji savců. Toto „vyklizení pole“ se samo sebou také citelně dotklo flory, navíc jako současné potravinové zásoby mnoha živočichů. Výchozí rozumové podmínky k lidské definici objektivních pravidel této vesmírné „hry“ se začínají tvořit před pouhými čtyřmi stoletími. Evidentně není vhodné v tomto kontextu zapomínat na pověstnou Pascalovu „sázku“, která ho neúmyslně pasovala do role praotce teorie her. Rozvažoval nad racionalitou či nerozumností víry k Bohu, a to z pohledu dopadů, které by měly v určitých vzorových situacích vliv na eventuální nekonečnou spásu či zatracení „sázejícího“.

2.3 Lidské já a hra

„Hra jako fenomén je cosi známého, je nenápadná a běžná... Hraní je pro nás důvěrně známá možnost dočasně uvolněného, a přitom uvnitř šťastně povzneseného žití; jako dospělí obdivujeme s tichou závistí hru dětí, blažené zaujetí, s níž se jí

³⁰ NOSEK, J., Hra, věda a filosofie, nakladatelství Filosofie, Praha 2006, str. 15

oddávají, bohatou fantazií, množstvím forem a svobodně zvolených pravidel, obdivujeme v ní nespoutanou volnost životního vzmachu.“³¹

V Ottově slovníku naučném, si naši předkové mohli v minulém století přečíst definici slova: „hra jest opakem práce“. V době pozitivismu devatenáctého století byl tento problém hry pojímán takto, tudíž hra jako předmět filosofického zkoumání byla čímsi nepřirozeným. V této době bylo plně dostačující předmět pojmenovat, popsat tak, aby to bylo veřejnosti jasné, nebylo však nutné jakékoli další zkoumání či nové vysvětlování.

Nicméně s pokrokem se lidi mění, a tak přicházejí i nové komplikace. Dnes nás neuspokojí výklad z uvedené encyklopedie, protože postoj člověka ke hře je velice spletitým problémem. Doposud jsou však zanedbávány zásadní otázky, které by mříly, jak nastínil Eugen Fink, *k podstatě a významu fenoménu hry v životě člověka*. Fenomén hry jako takový, byl mnoho let v pozadí filosofických bádání, jelikož nebyl považován za vhodné téma.

Dnes se poměr mezi nitrem a hrou dostává do popředí tím, že fenomén hry evokuje otázku, čím je hra pro lidské já. Lidem se musely všípít nejen pozitivní, ale také negativní rysy hraní (gamblerství, hazard) aby se začali interesovat o hru intenzivněji a ne tak povrchně. Opomeneme-li psychologické či psychosociální zkoumání chování jednotlivce ve hře, bude mnohem pozoruhodnější připomenout některé hlavní problémy hry v našem bytí. Jelikož byly tyto zádrhely vyloženy elementárním až triviálním způsobem, nebyly doposud vhodné k hlubšímu zkoumání, a proto přetrvávaly mnohá staletí, myslitelé zcela opomíjely. Avšak tento problém začíná být řešen až v průběhu dvacátého století dvěma německými filosofy- Eugenem Finkem a Hansem Georgem Gadamerem, kteří představili dvě odlišná stanoviska ve fenoménu hry. Druhý jmenovaný chápal hru jako „... základní funkcí lidského života, takže lidská kultura je bez prvku hry zcela nemyslitelná“³². Naopak Fink důrazně analyzoval hru jako „základní existenciální fenomén“³³ v lidském životě. Toto může být považováno za zrod všestranné koncepce hry ve filosofii ve vztahu k člověku. „Hra jako funkce lidského života a hra jako jeden ze základů existenciální funkce člověka.“³⁴ Hrou se

³¹ FINK, E., Praha 1993, str. 95

³² GADAMER, H.-G., Aktualita krásného. Umění jako hra, Praha, Triáda 2003, str. 27

³³ NOSEK, J., Hra jako symbol světa, Eugen Fink, Praha 1993, 96

³⁴ Tamtéž str. 96

v minulém století zaobírali mnozí (Huizinga, Caillois, Jiří Černý). Avšak až Eugen Fink ovlivněn Martinem Heideggerem, bral důsledně hru jako *základní existenciální fenomén*, tedy jako fenomén rovnocenný s ostatními existenciály, tvořícími základ našeho pobytu ve „světě“. Zásluha o hlubším uvažování hry ve filosofii je připsána Eugenu Finkovi, za jeho uvažování nad *mnohoznačností* hry v rámci trvání každého lidského pobytu.

K fiktivnímu pojetí hry napomohly mnohé vědní disciplíny (např. psychologie/sociologie), které ji zkoumaly ze stanovisek svých oborů, avšak nedokázaly se přenést za hranice svého bádání, zaslepeny panujícím pojetím hry jako zábavnosti, tudíž nepoukázaly na základ hry a její *univerzalitu*. Z pohledu pedagogického byla hra nástrojem výchovy, z toho psychologického a sociologického byla hra projevem chování člověka.

Ráda bych charakterizovala hru jako nepostradatelný fenomén sebeuplatnění se v průběhu našeho života, jelikož *hra není pouhá zábava*, ale napomáhá gradualitě člověka a podporuje rozvoj tvořivosti jedince.

2.4 O podstatě hry v životě člověka

Do jaké míry hra ovlivňuje existenci člověka, lze snadno sledovat na jeho rozvíjení kreativity v procesu života. Hra značnými prostředky rozvíjí *gradualitu lidské existence*, z čehož plyne, že je nedílnou součástí rozvoje a dotváření bytí člověka. Tímto byl fenomén hry zviditelněn natolik, že stal terčem zájmu nejen filosofů, ale také vědců, a toto jej vyčlenilo nad zanedbatelné banality.

Fink shledával, že hra není žádný druhotný úkaz v lidském bytí, žádný jen bezděčně vyčnívající, nahodilý fenomén. Svou podstatou dle Finka, hra náleží ke „stavu bytí, lidského pobytu, je to základní existenciální fenomén“.³⁵ A dále tvrdil, že „hra je základním fenoménem existence, právě tak jako ... smrt“.³⁶ Ideu hry jako něco podstatného označil Eugen Fink, na svou dobu převratně, vycházejíc z názoru, že „... hra jako fenomén je cosi známého, je nenápadná a běžná ... Hraní je pro nás důvěrně

³⁵ FINK, E., Oáza štěstí, Praha, Mladá fronta 1992, str. 11-12

³⁶ Tamtéž, str. 17

známá možnost dočasně uvolněného a přitom uvnitř šťastně povzneseného žití.³⁷ Kromě tohoto Fink upozornil na fakt, že se hra prolíná v celém našem životě a není pouhou kratochvílí, vtištěnou do lidského života, je existenciální složkou člověka od útlého dětství až do úplného stáří. Jako dítě se člověk pomocí hry začleňuje do života a naopak ve stáří s sebou hra vzpomínek nese osobitou rekapitulaci toho, co doposud prožil. S věkem dochází k oslabení organismu a tím také k úbytku paměti, což nás „okrádá“ o jedinečné vzpomínky, které jsou hluboko skryty v lidské paměti. Otázkou je, do jaké míry zasahuje hra náš život? K samému základnímu principu bytí člověka, nejen že povznáší a barví šed' každodenního života, ale také přináší ve sféře hry jistou míru tvořivosti. Na nutnou potřebu hry v evoluci člověka si poukážeme tak, že vylíčíme svět zcela bez hry. Jaký by poté byl takovýto skutečný život? Vyrůstat bez možnosti si hrát by bylo upjaté, chudé, emocionálně prázdné. Byli bychom jako futuristická kultura robotů, kteří mají vše přednastavené, a postrádali bychom jeden z fundamentálních pilířů lidského bytí- tvořivost a její rozmach. V tomto světě „bezherností“ bychom neznali podstatnou podobu rozptýlení člověka, chyběla by nám naše rozmanitá zaujatost a schopnost představivosti. Tento nedostatek by měl vliv na to značně důležité, totiž tvořivost člověka.

2.5 Co kreativního může hra vnést do našeho bytí?

Hra nás vzdělává, kompletuje, rozšiřuje, je schopna odpoutávat a zároveň koncentrovat k věci, k základnímu principu hry v našem životě, a tak nás dokáže s pomocí fantazie osvobodit od jednotvárné všednosti. Dokonce zvládá mnohem víc: hra dovede v jistých momentech přetvořit všednost v posvátno, ve sváteční okamžik. Ale také ti, kteří v průběhu věků tvořili dějiny, brali hru jako něco svátečního a posvátného. Lidská tvořivost nám v průběhu let připadá bezmezná. J. Olšovský o tvořivosti podotknul, že „vyžaduje experimentálního ducha“³⁸ a úsilí podrobit se nebezpečí při dosahování mezí reality a jejich přesahování.

Fenomén hry v nás evokuje jistou touhu položit si otázku, zda je rozdíl mezi tím, být hráčem či hercem. Z naší každodenní praxe lze jednoduše vypožorovat, že každý si

³⁷ FINK, E., Oáza štěstí, Praha, Mladá fronta 1992, str. 17

³⁸ OLŠOVSKÝ, J., Slovník filosofických pojmů současnosti, Praha, Erika 1999, str. 43 (Duch-Vědomí vůbec; „čiré“ bytí; bytnost existence; „chápaní bytí a nebytí“ (J. Patočka))

občas „hraje“ a stává se přímým hercem. Děti jsou hráči dětských her a zároveň jsou i „herci“, kteří se skrz pláč snaží něčeho dosáhnout ve svůj prospěch. Jelikož hra a tvořivost mají k sobě velmi blízko, tak někteří lidé v hraní pokračují i v dospělosti, a tak se člověk stává hraje si. Být hráčem může každý, lze se tímto obohatit, avšak zápalu hry nesmí propadnout na tolik, aby se to pro něj stalo sebedestruktivním. Kladná úloha hráče je, že se člověk může posunout za meze hry a případně tak doplnit své znalosti.

Každý člověk se sám čas od času stává neprofesionálním hercem třeba jen tím, že podlehne nějakým rituálům, například nekonvenčním pozdravem, či jinými podobami ritualizace společenského života. Pro naše subjektivní sdělení čehokoli musíme bezpodmínečně angažovat fantazii obohacenou o schopnost představovat si. Ne vše ovšem dokážeme aplikovat, užít či prosadit v praxi. Člověk svou hranou roli většinou podřizuje tomu, co se snaží ostatním interpretovat, a tak se neprofesionální herectví stává nedílnou složkou naší existence. Jakost takového projevu je zajisté ovlivněna mnoha faktory, například emoční inteligencí každého individua. Z toho plyne nezvratný fakt, že neprofesionálním hercem je sem-tam každý z nás, a proto se hra a hraní stává nepostradatelným prvkem našeho života. Neprofesionální herectví ovládáme všichni a jsme zpravidla hráči, jelikož hra náleží do lidského bytí jako takového.

2.6 Hra jako seberealizace

Všichni se v procesu našeho života více či méně seberealizujeme, mnozí tak činí pomocí hry a vytvářejí tak smysl své existence, její zušlechtění a ráz. „Tímto se propracovává k osobité seberealizaci, k tomu, *na čem a v čem* se životně realizuje a co ho činí šťastným.“³⁹ Hrou člověk testuje sám sebe a své možnosti a také rozvíjí představivost onoho „jakoby“. Také Fink dodává: „A přece je hořkost tohoto nezadržitelného ochuzování našich možností, provázejícího jako neúprosný základ životní vážnosti naši cestu životem, něčím zmírněna – je zmírněna právě hrou. Neboť při hře se těšíme z možnosti dosáhnout ztracené možnosti a proniknout dokonce hluboko do otevřenosti nevyhraněného a nsvázaného způsobu existence.“⁴⁰ Důsledkem toho je specifičnost a osobitost každého z nás. Hra je proměna člověka v herce. Zamyslíme-li se nad touto ideou širěji, což bylo nejspíše autorovým záměrem, pak není

³⁹ NOSEK, J., Hra, věda a filosofie, nakladatelství Filosofia, Praha 2006, str. 100

⁴⁰ FINK, E. Hra jako symbol světa. Praha: Český spisovatel, 1993, str. 90

uplatnitelná pouze pro profesionálního herce, ale lze ji aplikovat na značně větší okruh lidí, zejména těch, jež zvolili kreativitu jako životní hodnotu. Hodnotou pro takovéto lidi je následně tvořivá akceschopnost a odhodlání, která mohou gradovat až do formy tvůrčí činnosti. Seberealizace je částečné sebepoznávání a objevování vlastního JÁ, poskytuje tvořivému jedinci v poli jeho existence motivy, impulsy, stimuly, nové tvary. Můžeme to pojmut jako sebe-přezkoumání vlastního nitra. Rezultátem sebe-přezkoumání s pomocí hry je podpora a upevnění lidské individuality.

Začleněnost hry do našeho bytí můžeme názorně předvést na vlastní, nepovinně vzaté ritualizaci všedních povinností. Tato ritualizace zjednodušuje všednost v její jednotvárnosti a téměř stejnosti. Při překonávání denních pravidelností automatizujeme podobné úkoly. Takové přijetí rituálů a jejich následná aplikace na každodenní rutinu je ve skutečnosti hra se sebou samým. Když tedy ritualizujeme, ulehčujeme si periodičnost tím, že nad těmito věcmi už není třeba přemýšlet, vykonáváme je automaticky. Rituály jsou důležitým komponentem mezilidské komunikace, navíc vznikly ve starodávnu.

2.7 Smysl hry

Hlavním postojem hry je zušlechťování osobnosti, vyvíjení dosud nerozvinutého. Ovšem je tu i ta záporná vlastnost hry, kdy dokáže zneužívat, narušovat a ruinit. Pochopitelně jen stěží najdeme v našem světě něco výslovně pozitivního, vždy je vše v kontrastu. Protikladnost doprovází člověka již od nepaměti. Vše má buď svou kladnou, nebo zápornou hodnotu, je to jakési zhodnocení okolního světa podle lidských parametrů, a pokud by tomu tak nebylo, nepoznali bychom plýtvání mnohých našich úsilí a jejich mezí.

Význam hry je založen na tom, čím je zřetelná pro každého, čím je způsobila k rozsáhlé komunikativnosti. Jeden z nejpodstatnějších smyslů hry tkví v *podpoře tvořivosti* jedince, navádí ho k ní a zajišťuje následující rozvoj, a tím se v něm zesiluje eventuální souhrn schopností. Tento osobitý růst odkrývá člověku nový horizont a umožňuje neočekávané výhledy v jeho životě.

Pátrání po smyslu hry je velmi komplikované, jelikož každá bytost je osobitá a svět kolem ní je spletitý a často nejasný. Hra sama o sobě nedává smysl, pokud není

spjatá s člověkem. Hra redukuje záporné rysy života tím, že člověka upoutá překonáním interního prázdna či hluboké deprimovanosti a v herní sféře mu nabízí *oázu štěstí*. „Ve hře vytváříme obraz života, hra „parafrázuje“ vážné lidské bytí, naše chování je chování v modu „jako by“, v němž existujeme hravě a úsměvně, nikoli v existenciální tíži života. Potud ke každé hře, ba k nejobyčejnější zábavě, patří vždy určitý element fikce. Valná většina her však něco zpodobuje.“⁴¹

⁴¹ FINK, E. Hra jako symbol světa. Praha: Český spisovatel, 1993, str. 116

3 Hra a výchova?

Každý den se setkáváme s velice frekventovanými výrazy, jako je hra a výchova, avšak jen se zdánlivým porozuměním. Co mají zmíněná slova společného?

Výchova je podle antických myslitelů péče (epimeleia peri tés psychés) nejen o tělo, ale i o duši. I. Kant tvrdil, že člověk je nejen „jediný tvor, který musí být vychováván“, ale je rovněž „občanem dvou světů“ (světa přírodního a světa mravního).⁴² Výchova je jedním ze základních požadavků nutných k přežití ve společnosti, skrz výchovu dochází k socializaci jedince, a tím i stanovení všech imaginárních hranic. Nejobtížnějším úkolem v životě člověka je správně vychovat lidskou bytost, připravit ji na společenské normy a předat „světskost světa“. Avšak dále péče zahrnuje uspokojení primárních lidských potřeb. Podle známého A. Maslowa vymezení, k základním požadavkům patří: potřeby fyziologické, potřeby bezpečí a jistoty, lásky, uznání, seberealizace, poznání a potřeby estetické. Výchova je tedy svým způsobem opravdovou péčí, propojenou s jistým rozsahem satisfakce a uskutečňováním toho, co dítě ke své existenci nyní i v budoucnosti vyžaduje.

V dětství neboli v období závislosti, si nejspíš mnohdy ani neuvědomujeme, že jsme zrovna vychovávání těmi, kdo se o nás starají, naopak v dospělosti se stáváme zodpovědnými a nezávislími, dbáme o sebe a ostatní, a proto se jedná o sebevýchovu ve smyslu péče. Podle slavného Hérakleitova výroku: „hledej sám sebe“, člověk pátrá a nalézá, kdo a kým je. Prostřednictvím tohoto hledání může postřehnout a objevit i ty druhé. Protože člověk je tvor společenský, ocitá se v kontaktu s druhými, a pokud pečujeme o sebe, pečujeme tím rovněž i o ostatní, na které působíme tím, jací jsme. Podle J. S. Milla je základem výchovy zprvu naučit osamostatnění jedince v tvorbě jeho „vlastního štěstí“ a teprve následně je schopen „zakládat“ toto štěstí u druhých. Podstatou výchovy jedince je hlavně uspokojit sám sebe vnitřním štěstím, tedy objevením životního účelu tak, aby byl schopen toto štěstí a účel svěřit těm, o něž pečuje. „Jen ten, kdo je naplněn, má co dávat, může obdarovávat. Prázdnota je dárkyní

⁴² KANT, I., Základy metafyziky mravů, Praha, Svoboda 1976, str. 111

jen další prázdnoty.“⁴³ Výchova nemá konce, je to proces, jež nás provádí po celý život a který je chápan jako poslání- výzva.

Martin Heidegger tvrdil, že jsme pokaždé jistým způsobem „motivováni z minulosti“ prostřednictvím našich vzpomínek. Rozumím tomu tak, že člověk je jako „houba“, která nasává do sebe to minulé, současné a táhne to s sebou přes fiktivní přítomnost do budoucnosti. Doplnit toto lze také slovy J.-P.Sartra: „Své dětství žijeme jako svou budoucnost... naše dětství... vtiskne nám nakonec podobu našeho charakteru...“⁴⁴ Avšak lze jít hlouběji do historie, kde i R. Descartes připisoval dětství značný význam tím, že označil „předsudky v dětství“ jako to, co nás v dospělosti dotváří. Také Descartův současník francouzský matematik, fyzik a náboženský filosof B. Pascal ve svých poznámkách, které posmrtně vycházejí jako *Myšlenky*, píše, že „moudrost, nás posílá zátky do dětství...“⁴⁵ M. de Montaigne již v šestnáctém století ve svých *Esejích* zastává názor „... že naše nejhorší neřesti se rodí již v nejtělejší dětství a že podstatná část naší výchovy spočívá v rukou našich živelů...“⁴⁶

Rozdíl mezi lidmi je hlavně v tom, co v životě prožili, jejich dojmy jsou rozličné. Proto také můžeme říci, že se lišíme hlavně svým dětstvím a vzpomínkami na něj. Dojmy nabitě v našem mládí, formulované ve hrách, tam kde se opravdu „odehrává“ život, mají o to vážnější dopad na žití i v budoucí dospělosti. Jak velký vliv má prožité dětství na naše chování v dospělosti? Dětství je totiž naše minulost a konfrontace s ní v pozdějším věku není vůbec snadná, proto S.Freud jako první upozornil na proces vytlačení individuálních vzpomínek z paměti. Rovněž francouzský křesťanský filosof P. Ricoeur, inspirován S. Freudem, ve svém díle *Křehká identita* vykládá „o práci smutku a práci paměti- vzpomínek“.⁴⁷ Při procesu dospívání se každé dítě musí vyrovnat se zánikem objektu lásky, a k tomu právě slouží práce smutku, která emočně zpracovává tuto ztrátu. Při našem putování životem od závislosti až k úplné samostatnosti všichni platíme tuto cenu za svobodu, která je oprošťující, avšak současně nám otevírá oči a ukazuje krutou skutečnost.

Dítě se v dospělosti stává bytostí smutku a vzpomínek. Nicméně zármutek a reminiscence z dětství formují budoucí osobnost člověka. Budoucí smutek nevzniká

⁴³ NOSEK, J., Hra, věda a filosofie, nakladatelství Filosofia, Praha 2006, str. 122

⁴⁴ SARTRE, J.-P., Marxismus a existencialismus, Praha, Svoboda 1996, str. 89 a 93

⁴⁵ PASCAL, B., Myšlenky, Praha, Odeon 1973, str. 57 („Nisi efficiamini sicut parvuli...“)

⁴⁶ MONTAIGNE, M. de, Eseje, Praha, ERM 1995

⁴⁷ RICOEUR, P., Křehká identita: Úcta k druhému a kulturní identita, Praha, Mlýn 2000, str. 25

pouze z prožité bolesti, ale i z radosti, důvěry, pocitu bezpečí, opory a lásky. Zraňující charakter mají tedy nejen bolestné vzpomínky, které chceme z paměti odstranit, ale také i vzpomínky na prožité radosti, na které jsme během času zapomněli a které si nedokážeme vybavit, protože jsou skryty hluboko v nás a pořád nás ovlivňují. Jsme rezultátem a současně průsečíky svých postojů, svých blažeností a zármutků, svého minulého a přítomného smutku a svých vytlačených i nevytlačených vzpomínek. Jsme v podstatě „zosobněním“ svého dětství, toho, co jsme v tomto období prožili.

Podle Martina Heideggera jsme vrženi do časoprostoru, v němž rozhodující roli hraje bývalost (minulost-ve vulgárním pojetí), kterou s sebou vlečeme, ale nemůžeme se do ní nikdy vrátit ani se u ní zastavit. Budoucnost jako taková se nám přibližuje a naproti tomu se od počátku bývalosti vzdalujeme, ale platí rovněž, že čím více se pohybujeme v časoprostoru, tím více máme na svých bedrech bývalost

A. Hříbková⁴⁸ rozdělila vzpomínky podle Dostojevského a jeho díla do pěti druhů: krásné (radostné), prorocké, špinavé, hanebné, bolestné.

Radostné vzpomínky jsou tím, co se nám uchovává vědomě i nevědomě v paměti jako zdroj životní síly a radosti. Zvláštní jsou prorocké vzpomínky, kterými jsme celý život nesení a o kterých víme po celý svůj život a ony se jen postupně naplňují. Hanebné vzpomínky jsou ty, ve kterých jsme prožili něco nepěkného, krutého, něco, co do života dítěte nepatří. Špinavé vzpomínky jsou odlišné. V nich vystupujeme sami ve spojitosti s něčím, za co se dodnes stydíme. Bolestné vzpomínky jsou připomínkou žalu a prvních záchvěvů těžkosti života.

Avšak velice důležité je, že dítě je schopno nalézat radost a lásku i tam, kde by je nikdo jiný nehledal ani náhodou, jen proto, že ono samo je touto radostí a láskou naplněno. Jak říká M. Scheler, dítě samo je radostí, láskou, je bytostí milující „ens amans“, v této milující bytosti je ukryt samotný ráj. Proto dítě je božsky mocné a zároveň opuštěné, jak tvrdí Jung, opuštěné původním rájem ve svém vlastním, ještě zkušenostmi nedotčeném a radostí a láskou naplněném srdci.

Takto smutek a vzpomínky spolu tvoří „ráj“ člověka, který je ukryt v něm samotném. Věčné dítě se v člověku projevuje jako jeho neutuchající touha po návratu

⁴⁸ HŘÍBKOVÁ, A., Umělecko-filozofická koncepce dětství v tvorbě F. M. Dostojevského, Praha, PdF UK 1998, s. 33

do dětství. Je to touha vrátit se zpět do ráje, touha vrátit se domů, tam, kde jsme byli milováni, kde v nás samotných ještě přetrvala láska, kdy jsme ještě my samotní byli těmi milujícími a hrajícími si bytostmi, bez tíhy zkušeností, tedy dětmi. V dětství jsme byli mimo jiné naplněni nejen láskou, ale též neustávající a člověka přesahující radostí z bytí svého i druhých, možná proto hledáme celý život své dětství.

Život je doopravdy jen několik radostí. Byla-li tato radost skutečně prožita i v nevědomém období, nikdy z lidského srdce a života nevymizí, zůstává hluboko v lidském nitru. I přes všechna utrpení a žaly nedokážeme tuto radost z našich srdcí vypudit. Radost je pomyslnou jiskřičkou, jež zažehává pochodeň životní naděje. Podle Ericha Fromma je dokonce mnohem více: „Radost je provázena tvůrčí činností. Není to „vrchol zážitku“, který kulminuje a náhle končí, ale spíše „náhorní plošina“, citový stav, který provází tvořivý rozvoj bytostných lidských schopností. Radost není extatické vzplanutí okamžiku. Radost je žár doprovázející bytí.“⁴⁹

Dítě je vrženo do světa, seznamuje se se světskostí světa, lidmi, poznává a postupně chápe své okolí, a nakonec rozumí i sobě samému, především prostřednictvím tak důležité činnosti jako je hra. Pomocí hry je dítě ve své podstatě vychováváno, jelikož nese v sobě onu „starostlivost“, péči, kterou je výchova charakterizována. I když se hra jeví jako bezstarostná činnost, je velice důležitá, vážná a s vážnými důsledky. Hra dává základ pozdějšímu vnímání dítěte a jeho pojetí světa a života.

Posláním výchovy je zprostředkovat vychovávané osůbce radostné vzpomínky jako dar do budoucího života. Avšak nelze děti vychovávat jen v iluzi dokonalého světa. Náš život je obklopen protiklady, proto k němu patří i bolest stejně jako radost. Kdyby nebylo protikladu bolesti, jen těžko bychom plně prožili a vůbec pochopili radost.

Práce patří společně s hrou a učením k základním činnostem člověka. Když si hrajeme, učíme se i zároveň pracujeme, když se učíme, pak si také hrajeme a pracujeme, a když pracujeme, hrajeme si a učíme se zároveň. Je to jakýsi koloběh, když se dostaneme z fáze „hraní“ do fáze produktivity, tak si stejně při práci „hrajeme“, ale jen jiným způsobem. Když si hrajeme, učíme se něčemu novému, tudíž zároveň pracujeme a při práci se dozvídáme něco nového, takže si ve své podstatě také hrajeme.

⁴⁹ FROMM, E., Mít nebo být?, Praha, Naše vojsko 1994, str.93.

Eugen Fink rozlišuje pět základních fenoménů naší existence neboli existenciálů-smrt, práci, vládu, lásku a hru. Člověk je smrtelník, dělník, bojovník, milovník a hráč. Hra je však svým zvláštním způsobem v opozici vůči ostatním fenoménům. Není zatížená tím nejfundamentálnějším úkolem-neboli hledáním životního smyslu, životním úsilím. Podle Viktora Frankla právě časová omezenost života nás vede k realizování smyslu a k zodpovídání otázky po smyslu; „nacházíme se pod nátlakem, abychom využili času svého života a nenechali kolem sebe projít bez užitku jedinečné příležitosti.“⁵⁰ Hra je podle E. Finka „zábleskem věčnosti“⁵¹, darem přítomnosti toho, co neustále pomíjí, neusiluje o cíl. Ve hře buďto ještě nevíme o tíze života nebo jsme naopak na ni zapomněli.

Pro pobyt jako takový, podle Martina Heideggera, je charakteristická jednotná struktura starostí. Ontologický smysl starosti je časovost. Pobyt je své ontologické struktuře něčím jednotným. Časovost poukazuje na to, že struktura pobytu je něčím kontinuálním, něco, co vždy v každém okamžiku starosti v sobě obsahuje všechny tři dimenze. Pro rozlišení od Aristotelovy časovosti zavádí Heidegger nové pojmy-bývalost, přítomnost, budoucnost. Platí, že tato struktura je v každém okamžiku trojjediná – všechny dimenze jsou v každém okamžiku aktuálně dané; jedna však neustále mizí a to přítomnost. Ona vlastně neexistuje, je to fiktivní moment, který je mezi bývalostí a budoucností. Přítomnost je neuchopitelná, v pravém slova smyslu neexistuje, protože je něčím přechodným, něco, co si samy vytváříme. Hra je však také prolomením času, nejen zábleskem, ale také střípkem věčnosti, je přítomností, která zrcadlí život. Hra je neohraničená tíhou časovosti, a přesto je do času vložena. „Nemůžeme to ale chápat tak, že svět hry nám zatemňuje skutečnost. Skutečné věci našeho běžného života nejsou zakrývány hrou. Svět hry nemá žádné místo a žádnou chvíli v reálné souvislosti prostoru a času – avšak má svůj vlastní vnitřní čas. A přece – hrajíce si – spotřebováváme skutečný čas a potřebujeme skutečný prostor.“⁵²

Jelikož hra je prvotní činností, zjevuje se v ní opravdová radost, z činnosti jako takové, kterou jsme plně prožívali v dětství. Není vázána na minulost ani na budoucnost, prožíváme ji v prchavé přítomnosti, avšak nebo právě tedy oboje zásadně ovlivňuje.

⁵⁰ FRANKL, V., Psychoterapie a náboženství, Der Unbewusste Gott(1974), Brno 2007

⁵¹ FINK, E., Oáza štěstí, Praha, Mladá fronta 1992, str.16

⁵² Tamtéž, str. 24

Není celý náš život vlastně jen hrou, máme na výběr si hrát nebo jsme do této hry života automaticky vtaženi? Nevědomě si hrajeme již od dětství, prostřednictvím hry poznáváme svět. Ať už si to uvědomujeme či nikoli, hrajeme svou existenční roli, jakousi velkou životní karetní partii, s pomyslnými kartami a snažíme se ji hrát co nejlépe, nezávisle na tom, jaké karty nám osud připravil. Život je zvláštní poutí, počínající zrozením a končící smrtí. Je cestou radosti, jež začíná v nevědomém dětství, pokračuje v uvědomělé dospělosti a končí opětným návratem k nevědomí. Ve své uvědomělé fázi se však nevědomky snažíme opět nalézt onu radost ze hry, neohraňovanou časem, již jsme prožívali právě v dětství.

Výchova člověka jako taková by měla být něčím, co v něm evokuje radostné vzpomínky, které slouží jako „jiskra k zažehnutí plamene“ našeho bytí. Tato radost je pomyslným štítem proti úzkosti v nelehkých obdobích života každého z nás. Záměrem výchovy může být již podotknutá životní zdatnost, onen „pomyslný štít“.

Je však schopna výchova hrou ovlivnit příští postoje a rozhodnutí člověka v jeho životě? P. Teilhard de Chardin ve své knize *Chuť žít* rozlišuje tři typy osobností dle jejich základního životního postoje. Podle něj „ chuť žít není nic menšího než energie vesmírné evoluce, pramenící tajemně z nejprvotnějšího základu každého z nás v podobě vrozené přitažlivosti bytí, proto je nejméně přístupná přímé kontrole- energie jejíž napájení a rozvíjení závisí z části na nás, a děje se v životně závažné operaci...“⁵³ Je uspořádána do tří stupňů- do chuti přežít, chuti dobře žít a chuti více než žít. Svým životním přístupem, svým zápallem, vírou a nadějí, svým smysluplným rozuměním světu a existenci, za kterou si stojíme i nad „propastí smrti“, tímto naším postojem působíme ze jména na ty, které vychováváme. Tyto tři postoje – chuť přežít, chuť dobře žít a chuť víc než žít, jsou v prvopočátku totožné a společné u všech lidí. Teprve v průběhu života jeden z nich začne převládat. Dle těchto postojů lze následně určit také tři základní typy lidí- „unavené pesimisty“, jejichž uspokojení spočívá v nečinnosti a pokoji, „poživačné světáky“, jejichž spokojenost je zakořeněná v radosti a požitku, a v poslední řadě „nadšence“, kteří nacházejí sebeuspokojení v rozvíjení se, v neustálé snaze se zdokonalit a ve zdolávání sebe sama.

Pro „unavené pesimisty“ je vlastní bytí víceméně omylem. Svůj život pouze přežívají, jen pro to, že je to nezbytné, ne pro dobrý pocit z vlastních úspěchů. Má cenu

⁵³ TEILHARD DE CHARDIN, P., *Chuť žít*, Praha, Vyšehrad 1970, str. 175-176

se o něco snažit, když stejně nic nemá smyslu a vše je zbytečné? P. Teilhard de Chardin tvrdí: „Žádné nepříjemnosti, žádná rizika, žádná námaha. Zmenšeme styky- omezíme své potřeby- ztlumíme světla- obrátíme se na povrchu- stáhneme se do ulity. Šťastný je ten, kdo nejméně myslí, nejméně cítí, nejméně touží.“⁵⁴

„Světácký“ postoj je vcelku odlišný, jde hlavně o to, pořádně si užít. Životním záměrem je stálá realizace vlastních potřeb právě nyní, pro tuto chvíli. Úmyslem života je těšit se z každé přítomné chvíle, náramně si ji vychutnat; budoucnosti nepřikládají velkou váhu. Podle P. Teilharda de Chardina to evokuje „starý pohanský hédonismus Epikurovy školy“.⁵⁵ Jejich štěstí se zakládá v požitku, který je v ideálním případě přetrvávající, někdy však i na úkor druhých. Tento typ lidí lze tedy označit jako „požívačné světáky“

Poslední typ čili nadšenci jsou pak tací, pro které je život možností k objevování a poznání. Nespokojili se s přístupem pouze přežít, ani žít jen dobře a užívat si, ale potřebují víc než jen tak žít a věří, že je to reálné a uskutečnitelné za jakýchkoli okolností. Nadšenci jsou uspokojeni pouze tehdy, daří-li se jim úspěšně uskutečňovat své cíle. Štěstí podle nich nenalezneme v určitých předmětech, ani se nesnaží o to ho takto najít, je pouze vedlejším produktem oné aktivity, něco co se pouze přihodí při snaze uskutečnit daný úmysl.

Aby byl člověk schopen být plně sám sebou a plnohodnotně žít, předpokládá P. Teilhard de Chardin další tři fáze. Člověk si musí osvojit nejdříve „soustředění se sám v sobě“, pak teprve je schopen „vyjít ze sebe a soustředit se v druhém“ a ve finální fázi by měl dovést objevit „plný střed v něčem větším, než je on sám“.⁵⁶ P. Teilhard de Chardin tyto tři fáze neboli stupně označil jako centraci, decentraci a supercentraci. Každý z těchto stupňů se ve svém základním principu rovná charakteristice činnosti nejen dítěte ale také jakékoli další, která je nazvána hrou. Všechny lidské hry obsahují každou z těchto fází- centrace, decentrace i supercentrace, a to zcela automaticky a nenuceně.

Zde bych chtěla poukázat na již zmíněnou výchovu jako péči o lidskou duši. Vytknuli jsme zde také tuto domněnku- staráme-li se o sebe, o svou duši, ona následně

⁵⁴ TEILHARD DE CHARDIN, P., *Chuť žít*, Praha, Vyšehrad 1970, str. 159

⁵⁵ Tamtéž str. 158

⁵⁶ Tamtéž str. 162

nezávisle na nás působí na lidi v naší blízkosti, aniž bychom si to vůbec uvědomovali. Centrace je tedy péče o sebe sama. Ale také její opozitum, čili nepéče má své následky, které rovněž neovlivníme. Tudíž základním principem výchovy, by měla být především péče o naši duši, tímto se tedy staráme i o naše blízké, a zároveň naopak, péčí o druhé se zcela jistě staráme také sami o sebe. Jsou to jakési dvě „spojené nádoby“, které nelze chápat odděleně. Tudíž i hra sama o sobě je pokaždé „spojenou nádobou“ mezi člověkem a jeho okolím, ve hře nejsme nikdy osamoceni či izolováni.

Není dostačující pracovat jen sám na sobě, nestačí ani vycházet ze sebe, zdokonalovat se a předávat se druhému, kterému jsme rovni, tedy vyjít ze sebe směrem k ostatním ve smyslu decentrace, ale je nezbytné „podřít a přivést svůj život tomu, který je větší než já. Jinak řečeno, především být, pak milovat a konečně adorat ... Štěstí růstu – štěstí lásky – štěstí adorace.“⁵⁷

Supercentace, neznamená pouze činit jen značné a nevšední záležitosti, ale spočívá ve snaze přenášet svou existenci do něčeho, co nás přesahuje. Při plnění každodenních úkolů, drobností, jsou-li uskutečňovány s nejlepším úmyslem, s velkomyslnou chutí „připojit jediný sebemenší steh k velkolepé výšivce života“,⁵⁸ objevovat to bezmezné vesmírné ve všední činnosti, stát se svou mizivou aktivitou částí vesmíru a něčeho, jež nás neohraničeně přesahuje, pociťovat naprosté propojení s veškerým životem, právě zde jest ta veliká záhada štěstí. Rodiče vykonávající své všední povinnosti jako například otec pracující na opravě domu, nebo matka připravující lahodný sváteční oběd, oba toto činí s nadšením a láskou, s uvědoměním si nutnosti těchto úkonů v péči o druhé i v rámci společného života, jsou nedílnou součástí tohoto vesmíru a aniž by si to uvědomili, jsou součástí onoho něčeho, co je přesahuje. Podobně tomu je i u dětí a jejich bezstarostné hry, kdy právě ono má také vliv svou hrou na běh života vesmíru. Budoucí osobnost člověka se rodí právě v dětské hře, při které v sobě dítě nalézá radost i zármutek. Ve hře se zakládá celá síla i váha budoucího života, a tím i světa.

Toto následně evokuje otázku: Jak, ale především kdy, se z onoho bezstarostného dítěte krok za krokem stává buď „unavený pesimista“, „světák“ nebo „nadšenec“? P. Teilhard de Chardin zastává názor, že každá z těchto tří možností je

⁵⁷ TEILHARD DE CHARDIN, P., *Chuť žít*, Praha, Vyšehrad 1970, str. 165

⁵⁸ Tamtéž str. 169

v člověku prvotně skryta ve formě jakéhosi zárodku. Z této pomyslné „kukly“ se podobně jako motýl vylíhne i osobnost člověka. Možná proto již ve starověku byl obrazem duše symbol motýla. Cesta bytí dítěte je vedena těmi, jež o něj pečují. Takováto starost nejen o tělesnou ale hlavně duševní stránku je brána jako výchova. Touto cestou je tedy možné dítěti předávat postoje „naivního nadšence“, „poživačného světáka“ i „unaveného pesimisty“.

Co nám tedy umožní vskutku opravdu žít, stát se „životními nadšenci“ takovými, jak je chápe P. Teilhard de Chardin? K tomuto nám napomůže jen jediná věc- radostná hra dítěte. V období dětství se pomocí radostné hry včleňujeme do řad „naivních nadšenců“, kteří prahnou po tom nejen žít, ale žít více a nezajímají se o to, jaký z toho bude jejich profit, nezajímá je výsledek. „Naivními nadšenci“ jsou podle F. Nietzscheho v podstatě tací, kteří se „nedobrovolně vylévají jako řeka z břehů“. Dle něj se velikost člověka zakládá v tom, do jaké míry je schopen se otevřít ostatním, nakolik dokáže vyjít sám ze sebe, nakolik „tryská, překypuje, vyčerpává se, nešetří se- osudově, neodvratně, nedobrovolně“.⁵⁹

Tento svět má naději v budoucnosti hlavně díky právě takovým „naivním nadšencům“, jež jsou nezištní a ve svém nitru velicí lidé, kteří neoblomně věří, že tento svět má přeci jen nějaký smysl, ačkoli skrytý. Právě za toto vděčí jejich neutuchajícímu nadšení a naději. Jsou těmi, kteří si opravdu v pravém slova smyslu nikdy nepřestali hrát.

Proč zrovna nadšenci musejí být přímo naivní? Ona naivita je dvojitá- ta, která je založena na nevědomosti a ve svém jádru na lidské hlouposti, a následně ta, která spočívá v porozumění a znalosti, podpořená odporem k rezignaci. Toto je právě ona naivita, jež je charakteristická pro prvotní činnost zvanou hra, je prolomením přítomnosti; musíme se k ní odvážit.

Výchova se nás tedy snaží vést ke kuráži hrát odpovědně, nejen za sebe samého, ale v první řadě v odpovědnosti za ostatní, nevzdávat tuto velkolepou hru života, nemít strach z toho jít do rizika, hrát ji s nejvyšším zápalem a vědomou naivitou spojenou s pocitem radostného hráče.

⁵⁹ NIETZSCHE, F., *Ecce homo*, překlad L. Benyovszky, Praha, Naše vojsko 1993, str.77

Závěr

Cílem mé bakalářské práce bylo upozornit na důležitost hry v lidském životě. Chtěla jsem poukázat na její vážnost a hodnotu k filosofickému zkoumání. Podle Finka je dokonce základním existenciálem, který neodmyslitelně patří k lidskému pobytu. V běžném životě jsme obklopeni konkrétními věcmi, avšak dle Finka se již nesnažíme vidět za ně a opomíjíme tak fakt, že jsou zasazeny do jakéhosi předchůdného celku světa. V našem zorném poli se neobjevuje svět jako celek, ale jsou to jen ony věci ve světě, k nimž se vztahujeme. Jen člověk upadlý do každodennosti není schopen prožít významnost hry, a proto ji považuje pouze za okrajový jev.

Ve hře odstupujeme od každodenní rutiny reálného světa a vstupujeme do světa hry, který vzniká přímo před našimi zraky. Hrajeme si a zároveň se podílíme na zjevování hry. Svět se prostřednictvím hry ukazuje ve své fenomenalitě, odkrývá jevení jako prazáklad bytí, a proto se pro Finka stává symbolem světa. Hra je poskytovatelkou opravdové radosti, která staví pomyslný most, jež nám pomáhá překlenout propast každodenní rutiny. Pomocí hry můžeme vystoupit ze sebe sama a svět tak prožít zcela jiným způsobem. Hra stojí nablízku věčným věcem, přerušuje kontinuitu souvislého běhu života a zároveň je to naše aktivita a tvorba

Praktičnost umění a hry nám umožňuje zahlédnout původní podobu světa jako místa, kde se odehrává situace zjevování. Naše mínění bude vždy ohraničené, ovlivněné naším postojem ke světu, podrobené nárazům nepřítomnosti a záhad. Může se ho také zmocnit vědeckost, která fenomenalitu světa zmenšuje na platnost racionality. Právě díky umění a hře si dokážeme rozvzpomenout na způsob, v němž se svět k nám projevuje.

Hra je taky spojená se svátečností a karnevalismem, a proto jsem si vybrala M. Michailoviče Bachtina, který podrobně rozebírá dílo Françoise Rabelaise, kde názorně ukazuje středověký život. Jeho pojetí karnevalu je založeno na opozici mezi oficiální a populární, smíchovou kulturou renesance. Pokouší se rekonstruovat smýšlení obyčejných lidí pomocí karnevalové kultury, do níž patří specifické jazykové projevy a gesta. Právě karneval je taktéž klíčový i pro Finka. Vyznačoval se svou samovolností, živelností a hravostí a vlastně představoval jakési osvobození od stavovské

zakořeněnosti a od jednotvárnosti každodenního života, což umožnilo žebrákovi i králi jíst, pít a bavit se u jednoho stolu. Tato volnost spočívala v převtělení se účastníka, obyčejného člověka, do karnevalové role-byla to magická hra.

Výchova člověka jako taková by měla být něčím, co v něm evokuje radostné vzpomínky, které se mu uchovávají vědomě i nevědomě v paměti jako zdroj životní síly a radosti. Tato radost je pomyslným štítem proti úzkosti v nelehkých obdobích života každého z nás. Hra je nepostradatelným fenoménem sebeuplatnění se v průběhu našeho života, jelikož hra není pouhá zábava, ale napomáhá gradualitě člověka a podporuje rozvoj tvořivosti jedince. Výchova nás učí hrát s odvahou a seriózně velkolepou životní hru, odpovědně jednat jak za sebe tak především i za druhé.

Bibliografie:

I. Primární literatura:

- 1) FINK, Eugen. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992. 61 s.
- 2) FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. 268 s.
- 3) BACHTIN, Michail Michajlovič. *François Rabelais a lidová kultura středověku a renesance*. Praha: Argo, 2007. 489 s.
- 4) NOSEK, J., *Hra, věda a filosofie*, nakladatelství Filosofia, Praha 2006, 272 s.
- 5) TEILHARD DE CHARDIN, P., *Chuť žít*, Praha, Vyšehrad 1970, 243 s.
- 6) CAILLOIS, R. *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, 215 s.

II. Sekundární literatura:

- 7) HUIZINGA, J., *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, Praha, Mladá fronta 1971
- 8) OLŠOVSKÝ, J., *Slovník filosofických pojmů současnosti*, Praha, Erika 1999
- 9) PIEPER, J., *Základní formy sociálních pravidel hry*, Praha, Oikúmené 1994
- 10) BERNE, E., *Jak si lidé hrají*, Praha, Dialog 1992
- 11) GADAMER, H.-G., *Aktualita krásného. Umění jako hra*, Praha, Triáda 2003
- 12) KANT, I., *Základy metafyziky mravů*, Praha, Svoboda 1976
- 13) SARTRE, J.-P., *Marxismus a existencialismus*, Praha, Svoboda 1996
- 14) PASCAL, B., *Myšlenky*, Praha, Odeon 1973
- 15) MONTAIGNE, M. de, *Eseje*, Praha, ERM 1995
- 16) RICOEUR, P., *Křehká identita: Úcta k druhému a kulturní identita*, Praha, Mlýn 2000
- 17) HŘÍBKOVÁ, A., *Umělecko-filozofická koncepce dětství v tvorbě F. M. Dostojevského*, Praha, PdF UK 1998
- 18) FROMM, E., *Mít nebo být?*, Praha, Naše vojsko 1994
- 19) FRANKL, V., *Psychoterapie a náboženství, Der Unbewusste Gott*(1974), Brno 2007
- 20) NIETZSCHE, F., *Ecce homo*, překlad L. Benyovszky, Praha, Naše vojsko 1993