

**UNIVERZITA PARDUBICE
FAKULTA FILOZOFICKÁ**

**Homo ludens
(člověk hrající si)**

Bakalářská práce

2013

Sandra Ptáčnicková

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Sandra Ptáčnicková**
Osobní číslo: **H09511**
Studijní program: **B6101 Filozofie**
Studijní obor: **Filozofie**
Název tématu: **Člověk hrající si**
Zadávající katedra: **Katedra filosofie**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Studentka vyjde z Huizingovy analýzy antropologických předpokladů pojetí hry jako základu kultury a zaměří se především na problematiku posvátného v jeho "herních" podobách: kultury, mystéria a rituální jednání, kde lze vycházet z toho, že posvátný obřad je označován jako hra. Provede charakteristiku vztahů posvátné a profánní v kontextu Homo ludens.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

Bernardini, E.: *Kniha tajemných míst*, Bratislava: Vydavatel'stvo Príroda, 2006.

Huizinga, J.: *Homo ludens*, Praha: Mladá fronta, 1971.

Huizinga, J.: *Podzim středověku*, Praha: H+H, 1999.

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

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

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Miloslav Průka, Ph.D.**
Katedra filosofie

Datum zadání bakalářské práce: **30. dubna 2010**

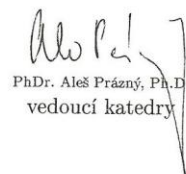
Termín odevzdání bakalářské práce: **31. března 2013**



prof. PhDr. Petr Vorel, CSc.
děkan



L.S.



PhDr. Aleš Prázný, Ph.D.
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2010

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto práci 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 mojí práci vztahují autorská práva a povinnosti vyplívající 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

Sandra Ptáčnicková

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Miloslavu Průkovi, Ph.D. za konzultace a cenné rady při vedení mé práce. A především bych chtěla poděkovat mé rodině, za finanční a psychickou podporu při studiu.

Anotace

Předmětem této bakalářské práce je homo ludens, tedy člověk, který si hraje. Hra je úzce spjata s člověkem, ale náleží také k filosofii. Je základem lidské kultury. První část je věnována kultu, mystickým rituálům a posvátným místům. Lidé se pomocí rituálních her přibližovali bohům a byli tím odtrženi od každodennosti života. Symbolem hry je tu maska, která s ní úzce souvisí.

Ve druhé části je popisována světskost ve vztahu člověk, svět a hra a negativní dopad hry na život člověka.

Klíčová slova: homo ludens, kult, rituál, maska, světskost

Annotation

The topic of this work is homo ludens, thus a man who plays. The game is closely related to man, but also belongs to philosophy.

The first part is devoted to the cult, mystic rituals and sacred sites. People with ritual games closer to the gods and were thus cut off from everyday life. The symbol of the game is the mask that closely related.

In the second part of worldliness is described in relation to the human game play and the negative impact on human life.

Key words : homo ludens, cult, ritual, mask, wordliness

Obsah

Úvod	8
1. Počátek hry	9
1.1 Kultická hra	12
1.2. Člověk a posvátný kult	14
2. Posvátná místa	16
2.1 Svatyně a chrámy	18
3. Rituální hra	19
3. 1 Maska ve hře	21
3.2 Mimikry	23
4. Světskost hry	26
4.1. Negace hry	28
Závěr	31

Úvod

Ve své práci se zaměřuji na hru, jako základu lidské kultury, kdy se člověk pomocí hry rozvíjí a poznává sám sebe. Vycházím z díla Johana Huizinga, Homo ludens, který se domnívá, že lidská hra je starší než kultura samotná, je v rozvoji člověka přirozená a je mu vlastní. Viditelné je to také u hry zvířat, která si hrají, ačkoli je to někdo naučil. Lidé si hráli od počátku a nikoliv jen z důvodu rozvoje osobnosti. Hráli si tak jako zvířata zcela přirozeně. Počátky hry mají své kořeny skryty v kultu a posvátné hře. Kult vytrhával všechny zúčastněné z všednosti každodenního života a kultická hra je přibližovala k posvátnému a vznešenému. V rituálech se smrtelní lidé setkávali s nesmrtelnými bytostmi a nadpozemskou mocí démonů.

Popisuji zde různá místa, na kterých se kultické hry a rituály odehrávaly. Pro věřícího člověka byla tato místa posvátná a mnohé z nich můžeme pro jejich tajemnou a zvláštní energii obdivovat dodnes. Vděčíme především tomu, že některé z nich byly stvořeny z kamenných bloků vážících několik tun. V pravěkých dobách člověk čelil pro něj nevysvětlitelným přírodním živlům a vnímal je jako hrozbu bohů a démonů. Ti se skrývali ve všem, co pravěkého člověka obklopovalo. Od rostlin a přírodních živlů až po vrcholky hor. Byli pohromou a zároveň požehnáním. Posvátná místa byla oddělena pomyslnou hranicí mezi posvátným a profánním, které jsem dále rozvedla v kontextu homo ludens.

Dále je tu popsán symbol masky, které má kromě rituálních her, kde představovala především výzvu démonům, také význam v běžném životě lidí. Nikoliv jen jako nástroj k maskování během maškarních rejů, ale také jako maska osobnosti, jakési maskování skutečné povahy a charakteru člověka. Maska má pozitivní vývoj při hře dětí, které jsou ve své fantazii ještě zcela nevinné. Ovšem pro dospělé se maska stává rizikem podlehnutí a svodu kouzelné hry. Dává člověku příležitost být tím, kým skutečně být nemůže. V symbolu masky dále rozvíjím pojem mimikry, které svádí k předstírání, pomyslnému převtělení či rozdvojení vlastní osobnosti.

Poslední kapitola je určitým popisem světskosti hry, kdy se snažím najít obecný význam světského ke vztahu k člověku a jeho postavení ve světě, kde přestává být pouhým

nezúčastněným pozorovatelem, ale aktivně se jej účastní. Poté popisují vztah hry a světskosti a jak spolu tyto dva fenomény souvisí ve smyslu filosofickém.

Z fenoménu světskosti dále přecházím ke svodu hry, jejímu negativnímu vlivu na život člověka. Zde v mnoha ohledech přestává být hra čistá a radostná, ale stává se rizikem pro člověka a jeho přirozený rozvoj osobnosti.

1. Počátek hry

Hra je tu od pradávna, je starší, než lidé, kultura či samotná civilizovaná společnost. Pokud chceme lépe pochopit počátek hry, je nejjednodušší zaměřit se na hru zvířat. Jak lze vysvětlit, že si i zvířata dokážou hrát, aniž by je to někdo naučil?

Johan Huizinga se domnívá, že základní prvky hry jsou viditelné už ve hře zvířat. Pokud máme možnost je blíže sledovat, poznáme, že jejich chování v sobě ukrývá prvky jakéhosi rituálu, kterým vybízí toho druhého ke společnému skotačení a hře. Se zjevným nadšením po sobě vzájemně skáčou či předstírají souboj.

Náznaky hry a herního rituálu jsou také velmi dobře viditelné u zvířat chovaných v cirkusech. Jedná se především o vztah mezi zvířetem a člověkem, kdy se zvíře nekrotí, ale prochází složitým procesem výuky. U divokých šelem je důležitá vzájemná důvěra mezi cvičitelem a zvířetem, které z něj nesmí vycítit strach a zároveň ho samotné cvičení musí bavit.

Stejně tak, jako lidé, se zvířata stále vyvíjejí a prostřednictvím hry objevují své dovednosti a to, co je jim nejpřirozenější, tedy schopnost lovit. A právě lov byl úzce spjat s lidmi, kteří žili v pravěku, tedy v období, kdy byl člověk plně závislý na přírodě. Lze si jen stěží představit, jak tehdy lidé přemýšleli a v co věřili.

Huizinga se tento problém snaží přiblížit pomocí myšlenek Lea Frobeniuse: „*Lidstvo si nejprve uvědomovalo jevy rostlinného a zvířecího světa, a potom postupně dospělo k chápání časového a prostorového řádu, měsíčních a ročních období, pohybu slunce. A pak vyjádřilo celý tento řád posvátnou hrou.*“¹

Hra se tu mění v cosi vyššího a posvátného, díky čemuž lze lépe pochopit primitivní řád a zákon pravěké společnosti.

„*Zážitek života a přírody, který ještě nedospěl k vyjádření, se u pravěkého člověka projevuje pocitem „uchvácení.“ Ve stavu uchvácení se pocit přírody reflexně zesiluje až k jakési poetické koncepci, k umělecké formě.*“² A právě z pravěkého umění je zřejmé, že hra byla nedílnou součástí života těchto lidí. Hliněné sošky, znázorňující postavu ženy či zvířete a jeskynní malby, v převážné většině zobrazující zoomorfnní náměty, v sobě nesou jistý punc hravosti, určitého poselství, mýtu či příběhu.

Ačkoli je toto umění zahaleno tajemstvím a mystikou, je také jakousi oslavou života a krásy lidského těla, rozkoší odtrženou od každodennosti.

¹ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, Praha: Mladá fronta 1971, str. 22

² Tamtéž str. 23

Tato umělecká tvorba, která je zřejmá již z dob paleolitu, má ke hře velmi blízko. Především co se týče pocitů, které člověk během tohoto procesu prožívá a jak vnímá čas. Umění je určitá forma relaxace, ponoření se do sebe sama a vytváření si vlastního světa, alespoň na určitou dobu odtrženého od reality všedního dne. Umělec, pro kterého během jeho tvorby existuje jen plátno, barvy a štětec, nevnímá plynutí času, stejně tak, jako člověk, který tehdy maloval prsty či srstí živočichů po stěnách jeskyně.

Ve hře není čas ohraničen, plyne jiným tempem, má svůj vlastní svět, který se liší od toho reálného. Hra je svobodná, nespoutaná a dovoluje nám být tím, kým v daný okamžik být chceme. Ovšem nelze říci, že není vážná a je spojena jen s radostí a zpestřením všednosti života. I když je hra mnohdy označována právě za opak vážnosti, je s ní úzce spjata a propojena. Nelze říci, že by byla hra ne-vážná, ale právě naopak.

Pokud se nám naskytne příležitost pozorovat malé dítě při hře, je zcela vážné a soustředěné, stejně jako hudebníci a jejich posluchači, kteří jsou ponořeni do světa hudby, v jiném čase a prostoru, který by se jakoby zastavil. Sportovci a přítomní diváci, kteří jsou jejich hrou pohlceni, herci a diváci, pro které existuje jen jeviště a divadelní akt.

Abychom lépe pochopili rozmanité vlastnosti hry, jako vodítko nám může posloužit myšlení Johana Huizinga, který vymezil hru na dva světy. První, kde je hra symbolem potěšení a osvěžení každodennosti života. Druhý, zcela opačný, je svět s vyšší formou a cílem, tedy místem, kde se člověk setkává s kultem. Kult jako takový, je hře velice blízký, má schopnost člověka odtrhnout od reality a všedních starostí, vymezit určitý prostor a čas. Tvrzení, že nejpůvodnější forma lidské hry je skryta v kultu, má opodstatnění právě v odvrácenosti člověka od skutečného světa, do světa posvátného a tajemného.

1.1 Kultická hra

Jaká je vlastně spojitost mezi kultem a hrou? Vycházejme z toho, že podstata kultu je skryta v posvátné hře. Kult ve své podstatě znamená uctívání, péči či kultivaci. Je náboženskou slavností, jejímž prostřednictvím vzdávalo lidstvo hold a úctu Bohům a předvádělo koloběh ročních období v přírodě. Pohyb Slunce, Měsíce, výskyt hvězd a zrání plodin, to vše bylo zobrazováno posvátnou hrou, plnou dramatu a fantazie. Pomocí této slavnostní hry byl udržován tehdejší řád, lidstvo takto zobrazovalo minulost i dalekou budoucnost, důležité události v jejich životě a v životech jejich předků.

Tato posvátná hra má velký význam má především z pohledu na samotnou společnost a její kulturu. Má svá přísná pravidla a pokaždé vlastní příběh. „*Král je sluncem, království je zobrazením slunečního běhu. Po celý svůj život král hraje „slunce“ a nakonec i osudem slunce hyne: jeho vlastní lid ho rituální formou zbaví života. Kult je tedy předváděním, dramatickým představením či zastupující realizací.*“³ Příběh je dramatinován v určitém vymezeném prostoru, imaginárním okruhu scény a stává se čímsi posvátným, co přesahuje každodennost života lidí. Opět se tím přibližuje hře, která se vyznačuje nevšedností, odlišuje se od skutečných věcí čímsi neskutečným.

V kultické hře se střetává božská a démonická síla. Nadskutečné či nanejvýš skutečné má podobu démonického a božského. Vláda Bohů je zde interpretována jako hra, zpřítomňuje a přibližuje jejich vládu před zraky diváků pomocí kultovní hry. Během tohoto obřadu se lidé dostávají do jakési agónie, ocitají se zcela mimo realitu a věří v démonickou nad moc a božskou sílu. Pro nezúčastněného pozorovatele se tato slavnost může jevit výstředně, ale pro zúčastněné je kult vytržením z každodennosti a obyčejnosti jejich života. Je radostnou slavností a rozkoší, zároveň je to děsivá a pochmurná podívaná. Takové protiklady jsou vzájemně prolínány a spojeny. Kultovní hra je totiž rozdělena do dvou podob. První, ve které je Bůh oslavován a uctíván zpěvem a tancem v doprovodu hudebních nástrojů. Je plná radosti, smíchu a chvalozpěvů. Přítomna je i jakási výzva k družnosti, k sblížení smrtelných a nesmrtelných bytostí. Hranice mezi smrtelností a nesmrtelností bývá v těchto chvílích

³ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, Praha: Mladá fronta 1971, str. 22

pro zúčastněné velice tenká, zdá se být téměř překonána. Hra je v této podobě žertovná, veselá a bezstarostná.

Druhá podoba je naopak vážná, temná a budí strach. Rozdíl mezi smrtelnými a nesmrtelnými bytostmi je propastný. Uvědomění si vlastní smrtelnosti a nadvlády bohů nad vším živým, především nad samotnými lidmi a jejich osudy a skutečnost, že jsou bohové nesmrtelní, je děsivá. Lidé s hrůzou a úzkostí sledují počínání kněze, svého medicinmana, který věští budoucnost z krve zvířecích či lidských obětí. Celá hra je prostoupena těžkomyslnou vážností. Je tragédií ve smyslu bezstarostného života a nesmrtelných bohů ve srovnání s lidskou smrtelností a osudem, který je nevyhnutelný. Lidé jsou zde jako hračky nesmrtelných bohů, kterým je do rukou vkládán jejich osud.

Tuto vážnost mnohdy střídá první podoba hry, která je veselá, plná fantazie a čisté radosti ze hry samotné.

Po tíživé tragédii přichází žertovná komedie, ironie a smích, který přítomné osvobozuje. To, jak se kultovní hra bude vyvíjet, záleží na především na tom, v jakém smyslu mýtus ukazuje bohy. Buď jako všemocné, respekt a strach vzbuzující bytosti, nebo jako dvojznačné božstvo, které neznesvěcuje smích a radost přítomných.

1.2. Člověk a posvátný kult

Kult a kultovní hry mají velký význam v životě tehdejších lidí. Prostřednictvím kultovní hry, z poznatků o rostlinné a živočišné říši naši předkové postupně dospěli k pochopení časového řádu, střídání zimních a letních měsíců, východu a západu Slunce. Dějiny lidstva tedy musíme chápat jako něco hlubšího, než jen dějiny práce a „honbu“ za potravou. Tím zásadním je zde opět symbol kultu.

Kult je především vztah lidí k bohům, ale výpověď člověka ke kultu se může zásadně lišit od svědectví proroků, kteří mají, zdá se, k bohům nejbližší. Eugen Fink se však domnívá, že kult má lidské kořeny. Jaký je tedy vztah člověka a kultu? A jakou spojitost má ve smyslu hry?

Člověk je z hlediska historie i prehistorie bytostí, která se vztahuje k sobě a tím se zásadně liší od zvířete. V prehistorii je život člověka jednoduchý a primitivní, ale je celý. Během práce, bojů, uctívání božstev i strachu z démonů, starostí i radostí, svůj život jen neprožívá a netráví, ale ve svém bytí se k samotnému životu vztahuje, je jeho součástí. Ovšem nemá zodpovědnost jen sám za sebe, ale za celý kmen. Musí dodržovat pravidla a je součástí rituálů. V této vážnosti se mu však naskýtá prostor k tomu, aby si nadále udržoval svůj vztah k sobě a obnovoval jej.

Příležitost k uvolnění od všednosti je během svátků, jakýchsi oslav života, plodnosti a uctívání mrtvých, vztahů k bohům a moci démonů. To vše řídí život primitivního člověka, naplňuje ho úzkostí, ale také nadějí. Vše plně vnímá smysly a díky tomu může porozumět, jaké je jeho postavení ve světě. Ovládnutí všech mocností je skryto v kultovní hře.

Posvátné v té nejčistší podobě si člověk uvědomuje především v protikladu s profánním, projevuje se jako cosi zcela odlišného a jiného. Posvátné, jenž se nám zjevuje, označuje Mircea Eliade termínem „*hierofanie*“⁴. Pro křesťana je symbol té nejvyšší hierofanie vtělení Boha v Ježíši Kristu. Posvátný však může být i nějaký předmět, jako např. kámen, z něž jsou postaveny posvátné svatyně, ale také třeba strom, kterého lidé uctívají. Ne však proto, že by byl uctíván sám o sobě, ale proto, že nám ukazuje, že již není strom stromem a kámen kamenem jako takovým, ale jsou posvátno samotné, které je nasyceno bytím. Posvátná moc je zároveň něčím trvalým a skutečným. Posvátný

⁴ Eliade, M. *Posvátné a profánní*, Praha: nakladatelství OIKOYMENH 2006, str. 12

nemusí být jen kámen či strom, posvátná může být příroda celá, ovšem jen pro ty, kteří mají posvátnou zkušenost. Hierofanií se tak může stát celý kosmos.

Pokud se blíže zaměříme ke kultovnímu původu hry, má z pohledu filozofie jako fenomén velký význam. Kultovní hra se dostává do samého centra člověka, není tedy ničím okrajovým, bez něhož by bylo snadné žít. Tato hra se stává středobodem života primitivních lidí a člověka, který je skrze hru schopen pochopit sám sebe. Nemluví slovy, ale význačnými gesty, obrazy, vznešenými a posvátnými rituály – musí všemi smysly pochopit svůj úděl ve světě. Je vydán napospas nadpozemským silám a hrou osudu. „*Kultovní hra uvědomuje kultovní společenství o tom, co bytostně jest, a o situaci člověka prostřed kosmických sil.*“⁵ Uvědomuje ho o tom, jak je řízen nadpozemskou mocí, již nemůže vidět, uchopit a ani nahmatat, ale jejíž negativní vliv a energii přesto cítí. Požehnání i neštěstí, které je jimi sesíláno, je všudypřítomné, i když je jejich vlastní přítomnost skryta. Drží se neustále v přítomnosti člověka a čekají na příležitost.

Kultovní hra má význam především v magickém jednání ve vztahu k démonům a démonickým silám. „*Nejdůležitějším činem v životě primitivního kmene je jednání toho, kdo dovede správně jednat s démony, kdo zná nejvíce jejich tajemství, umí odlišit dobré od zlých duchů, zná pravé zaklínací formule a díky kouzlu masky má odvahu kráčet vstříc přemocným silám a postavit se jim.*“⁶ Společenství si tak zvolí svého medicinmana, kouzelníka, který má vliv na blaho i bídu celého kmene. Medicinman má výsostné postavení, spravuje vše posvátné, žehná sňatku, lovu i zrození. Je představeným kultovních slavností, v nichž se všednost života stává něčím nevšedním. Kultovní hra je odtržením a shromážděním života v jeden celek při zpřítomňování božských mocností.

⁵ Fink, E. *Hra jako symbol světa*, Praha: Český spisovatel 1993, str. 190

⁶ Tamtéž, str. 191

2. Posvátná místa

Kult, má stejně jako hra, svůj přísně vymezený prostor. Důležité je zde jeho rozdělení, které má pro věřícího dvojitý význam. Určité části prostoru se výrazně liší od jiných. Na jedné straně je prostor posvátný, tudíž velmi silný, na straně druhé prostor profánní, který není posvěcen, nemá duchovní význam. Příkladem toho vymezení posvátného a profánního prostoru jsou kultovní rituály, které se odehrávaly na zvláštních místech, ať už v jeskyních, mezi kamennými kruhy či u majestátně vztyčených menhir. Také kostel uprostřed vesnice na náměstí, výrazně poukazuje na hranici posvátného prostoru od toho profánního. Stejně tak je pro nás významný práh před vlastním domovem. „*Práh má své strážce: jsou to božstva či duchové, kteří práh chrání před lidskou zlovůlí, i před démonickými nebo zákaznými mocnostmi.*“⁷ Pro věřícího je vstup do chrámu jakousi dělicí bránou, znamením přelomu mezi oba světy. Je zde propast mezi posvátným a profánním bytím, ale také tyto dva odlišné světy spojuje. „*Zjevení posvátného prostoru umožňuje získat pevný bod, umožňuje zorientovat se v chaotické stejnorodosti, založit svět a žít skutečně.*“⁸ Místo, které v nás vzbuzuje zvláštní pocit jedinečnosti, ovšem nemusí být nutně svatým místem. Tam, kde jsme vyrůstali, kde jsme se poprvé zamilovali, kde jsme strávili část života. To jsou posvátná místa našeho soukromého vesmíru. Po celém světě je dodnes řada míst a oblastí, které lidé považují za posvátné či je nějakým způsobem uctívají.

Důležitým prvkem jsou zde také oltáře, tak jako v dávné kultovní hře, která se odehrávala především v jeskyních. Stoleté stromy, kameny a voda tvoří tři základní elementy, které dodnes představují v mnoha místech po celé zemi tzv. „přírodní oltáře.“ A jaká je zde spojitost s posvátnou hrou? Především ve vymezení prostoru, který je pomyslnou hranicí mezi skutečným a neskutečným. Oltáře jsou svatým místem. „*Jsou odděleny od ostatní země posvátnou hranicí a platí jako posvěcená půda, jako místo zjevování a sebe ukazování se bohů*“⁹ I když se zde setkáváme s něčím neskutečným, co přesahuje realitu, posvátná místa a přírodní oltáře, kde se kultovní hry a rituály odehrávají, jsou skutečná. Existují dodnes po celé zemi a slouží jako svaté útočiště poutníků.

⁷ Elliadé, M. *Posvátné a profánní*, Praha: nakladatelství OIKOYMENH 2006, str. 21

⁸ Tamtéž, str. 20

⁹ Fink, E. *Hra jako symbol světa*, Praha: Český spisovatel 1993, str. 190

Příkladem může být Uluru, jinak řečeno Ayers Rock. Je považován za největší přírodní monolit, tvořený pískovcem s obsahem živce. V osamělé krajině působí tento útvar skutečně majestátně, místními domorodci je považován za sídlo duchů Času snů. „*Je otevřeným časovým rozměrem, nekonečným a neomezeným, jenž začíná stvořením, ale zahrnuje i současnost. Určitými rituálními obřady, tancem a zpěvem se lze opět spojit s dávnými předky a sdílet s nimi jejich bytí.*“¹⁰ Stejně jako u rituálu, je hra nekonečná, její prostor je neomezený. Hru může opakovat znovu a znovu, stále se k ní vracet a kdykoliv přestat. Rituál, ničím neomezený a přesahující hranice, je něčím posvátným, je slavností. Při této příležitosti se místní lidé pomalují po celém těle zářivými barvami. Během rituálu je stejně jako u hry vymezen určitý prostor a čas plyne zcela jiným tempem. U svatých obřadů bývá zvykem obtahovat skalní kresby okolo kopule Uluru stále dokola, tak jako se hra může stále znovu opakovat.

Tento akt přepracovávání a obtahování původních kreseb můžeme s trochou nadsázky přirovnat ke kresbě mandal. Samotná mandala je kulturním symbolem jednoty a rovnováhy vyskytující se ve všech dobách, kulturách i náboženstvích. Mandalas jsou staré jako lidstvo samo, což dokazuje i fakt, že nejstarší obrazce tohoto druhu se vyskytují už v paleolitu. Mandalas neslouží jen jako prostředek ke komunikaci s Bohem, ale objevují se také v psychoterapii. Podobně jako u hry se během kreslení mandaly ocitáme ve svém vlastním světě, energie se přenáší jak na duši malíře, tak na pozorovatele. V současné době je lidé využívají jako jakési „omalovánky“ pro zklidnění duše, sebepoznávání a relaxaci. Hra má mnohdy na duši člověka stejné blahodárné účinky.

¹⁰ Bernardini E. *Kniha tajemných míst*. Bratislava: Vydavateľstvo Príroda, s.r.o. 2006, str. 130

2.1 Svatyně a chrámy

Jak již bylo zmíněno, posvátný chrám či svatyně od sebe pomyslně odděluje dva světy; posvátný a profánní. K čemu byly stvořeny a jaký mají význam ve spojitosti s kultovní slavností?

Chrámy, svatyně, pyramidy či megalitické monumenty jsou stvořeny především k uctívání božstev a rituálních obřadů. Jejich stavba měla při posvátných obřadech hluboký význam, dodržovaly se přísné normy. *„Jsou uspořádány podle jednotlivých nebeských směrů: podle východu a západu Slunce, podle kroužení hvězd apod., což je vše obsaženo v mírách nejstarších chrámů“*.¹¹ Mezi největší megalitické komplexy je považován megalitický kruh v Avebury, který se pojí s uměle vytvořeným kopcem Silbury Hill a prehistorickou hrobkou West Kennet Long Barrow. Monolity v Avebury nebyly řemeslně opracovány, na rozdíl od kamenného chrámu Stonehenge. *„Avebury tvořilo 27 a 29 monolitů, z nichž se zachovaly čtyři ze severního kamenného prstence se třemi kameny uprostřed, postavenými do tvaru „U“ – pravděpodobně šlo o oltář pro církevní obřady – a pět z jižního kruhu, kde stál uprostřed oltářní kámen, který se však ztratil“*.¹² Převážná část této oblasti zřejmě sloužila jako obřadní místo, kde se vyznával mimo jiné i kult plodnosti.

Aby určité místo, předmět či člověk, mohlo být v určité chvíli vytrženo z každodennosti, musí být posvěceno kultem. Člověk zde působí jako vyvolený jedinec z masy obyčejných lidí, vybraný ke zvěstování svatého a vykonavatel obětí. Je posvěceným knězem. Posvátná místa se zase vyznačují zvláštní energií, která je patrná i v současnosti. Aby si je lidé vybrali pro své kultovní obřady a slavnosti, musela být něčím význačná. Musela být posvěcena kultem, který vzájemně odlišuje posvátné od profánního. Profánní je pak posvátným posvěceno. Dům se stává chrámem, stůl s chlebem a vínem oltářem v lidském obydlí. Znamenají pro nás júnik z všednodennosti a přiblížení k původním pramenům. *„Je to nejen vztah, který se k vlastní původnosti života snaží navázat člověk, ohrožený tím, že jeho život zplani v navyklých drahách. V kultu se smrtelným lidem zjevují nesmrtelní bozi.“*¹³ Člověk ve své přirozenosti touží žít v posvátném místě, ovšem chce žít zároveň ve světě, který není pouhou iluzí, ale také něčím skutečným. K posvěcení místa, které mělo být posvátným, se pojí rituál.

¹¹ Fink, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel 1993, str. 148

¹² Bernardini E. *Knihy tajemných míst*. Bratislava: Vydavatel'stvo Příroda, 2006, str. 29

¹³ Fink, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel 1993, str. 149

Rituál ovšem nelze spojovat jen s náboženstvím a mytickým kultem, rituál má pro člověka velký význam až do současnosti a ve světě, který není zcela posvátný, ale také profánní.

3. Rituální hra

Rituál je úzce spjat s posvátnou hrou a se samotným vývojem člověka. Eliade dělí rituál do dvou kategorií: první, které jsou zničením toho starého (vyhánění hříchu, hašení ohňů, vzývání mrtvých a převrácení navyklých způsobů života), aby mohl nastat chaos a tím byl stvořen zcela nový svět.

Druhá kategorie pak začíná zahájením všeho nového, jako je zakládání ohňů, vyhánění mrtvých, připomínání si božského stvoření světa a slavností při věštění budoucnosti. Během těchto rituálů neznamena smrt úplný konec života, ale symbolizuje návrat k chaosu, aby mohlo být stvořeno něco nového. Duše člověka přichází na svět znovu, tentokrát jako tabula rasa, nepopsaný list, na který se budou zapisovat nové zkušenosti k tomu, aby vychovala nového člověka. *„Všechny rituály vyjadřují nové zrození a vzkříšení a symboly, které obsahují, naznačují, že nový člen vstupuje do nového způsobu bytí nepřístupného těm, již nepodstoupili iniciační zkoušky, kteří nepoznali smrt.“*¹⁴

Mircea Eliade je přesvědčen, že nelze změnit určitý stav bez toho, aniž by předtím nebyl zcela od základu zničen. Je nutné ke všemu přistupovat tak, jako by to bylo poprvé.

Posvátná místa symbolizují „neposkvrněnost“, svět se nám ukazuje od počátku. Iniciační obřady založené božskými bytostmi či předky se slaví tak, jako od jejich počátku. *“Opakování rituálu ustanoveného božskými bytostmi zahrnuje reaktualizaci původního času, tehdy byl jimi totiž rituál slaven poprvé.“*¹⁵ Rituál je tedy účinný ve smyslu opakování času minulého, který se znovu promítá do přítomnosti, podílí se na jeho plnosti. Tento prvek opakování času se promítá i ve hře, která se může stále dokola opakovat, může se k ní vracet, kdykoliv ji pozastavit nebo zrušit a začít zase od začátku. Hra se také stále promítá z minulosti do přítomnosti i budoucnosti. Tak, jak si hrávali děti v minulém století, si hrají i děti, které jsou narozené až v novém tisíciletí. Tradice mnohým her přetrvává celé generace. Matky učí své děti stejné hry, jako je učila babička, předávají se z generace na generaci. Jsou v určitém smyslu něčím posvátným,

¹⁴ Eliade M. *Iniciace, rituály, tajné společnosti*, Brno: Computer press 2004, str. 9

¹⁵ Tamtéž, str. 20

co přetrvává věčně. Hry, které už byly skoro zapomenuty, se nám můžou zase připomenout. Stejně jako ženy, které ve svém kmeni napodobují to, co předváděly ženy jiné v mytickém čase; na stejném místě a ve stejný okamžik. A právě se ženami souvisí rituály některých afrických kmenů, které je nejen vzdělávaly, ale také odhalovaly jejich ženskou sakralitu. Během rituálu jsou ženy připravovány k tomu, aby završily svůj úděl existence, tedy stát se matkou, stvořitelkou života a být odpovědná nejen k sobě, ale k celému kosmu. Důležitým symbolem je zde chýše v lese, která představuje hrob, tedy smrt a zároveň také ženské lůno, které je symbolem narození. Tento rituál má několik stupňů, po završení posledního úkolu následuje náboženská slavnost a dívka je přijata mezi ostatní ženy kmene. „*Slavnostní předvedení zasvěcených dívek velmi pravděpodobně představuje nejstarší stadium obřadu.*“¹⁶ Tímto jsou dívky připravené ke specifickému způsobu života žen v kmenech.

Rituál má spojitost s hrou především v tom, že se snaží vymanit člověka ze skutečného světa do světa neskutečného, světa hry a mystiky. A právě jakási neskutečnost patří ke hře. Neznamená však nebytí, je jen něčím zvláštním, není běžným jsoucnem, ale zároveň to není něco nicotného jako třeba halucinace. Je to zdání uvnitř světa hry. Hra je odrazem reálných dějů života. Je však hra jen pouhé napodobování událostí a nitro světských dějů nebo je to určitá forma vztahu člověka ke světu? Ačkoliv je nám tento vztah bytostně blízký, jeho smysl a účel je ve své podstatě nedostatečný.

Pokud se zaměříme na původ hry v rituálu a kultu, není zcela jednoznačné, že hra má kultické kořeny. Můžeme však skrze něj lépe pochopit neskutečnost, která je spjata s hrou jako cosi vyššího, co přesahuje naše bytí. K neskutečnosti patří vláda démonů, pro něž je člověk hračkou, s kterou si pohrávají dle svých vrtkavých nálad. Člověk nemá velký vliv na hru osudu, ať už v práci, lásce či boji. A to, co nedokáže ovlivnit žádná bytost po celém světě, je smrt. A právě kult mrtvých je považován jako ten nejstarší vůbec. „*Paměť, kterou zachováváme těm, kdo odešli, váže náš pozemský den k tajuplné noci, z níž všechen život přichází a do níž znovu klesá. Žijící vědí, že jsou články nekonečného řetězu, že za nimi jsou ti, kdo již nežijí, a před nimi ti, kdo se ještě nenarodili.*“¹⁷ Přítomnost i zjevování prochází celým našim životem. Pro zpřítomnění skutečnosti lidé využívali schopnosti medicinmana, který dokázal zpřítomnit dění, které život obyčejného člověka přesahuje. Kouzlením a zaklínáním vyvolával zlé i dobré

¹⁶ Eliade M. *Iniciace, rituály, tajné společnosti*, Brno: Computer press 2004, str. 76

¹⁷ Fink, E. *Hra jako symbol světa*, Praha: Český spisovatel 1993, str. 176

démony. Ty dobré přivolával ku prospěchu celého kmene a odvracel působení těch zlých. Tento rituál byl nad všechny ostatní činnosti, jako obdělávání úrody, lov zvěře či stavba obydlí, důležitější než zhotovování čehokoliv. Pokud nejsou přikloněny síly dobrých démonů, je veškerá snaha zbytečná. Lidé svěřovali svůj život do působení démonických mocností, celý tento smysl byl skryt v rituálních slavnostech.

3. 1 Maska ve hře

Maska je symbolem her v minulosti. Je úzce spjata s kultem a posvátnými rituály. Ovšem je také současná, má obrovské množství podob. Může člověku sloužit jako úkryt před světem v jiné podobě, je součástí hry v maškarním rejži či doplňkem v kultickém rituálu. Eugen Fink se domnívá, že je maska ve své podstatě nejstarším symbolem hry lidí. *„Kouzlo masky je nejstarší rekvizita lidské hry – velice bytostným způsobem náleží k rané formě kultu. Maska je kouzelný předmět, který mění toho člověka, jenž ji vlastní.“*¹⁸ Podoba lidí skrytých v masce může, ale také nemusí být snadno odhalitelná. Maska je také určitá přetvářka, její podoba nemusí mít vždy charakter fyzičnosti.

Ovšem ať už je maska sebedokonalejší, člověk nikdy neztratí svou pravou identitu. Pokaždé bude pod maskou vypadat tak, jak ho stvořila příroda. Maskovaný člověk používá ke svému „ukrytí“ materiály, které jsou jeho přirozenosti odlišné, jako např. zvířecí kůži, dřevo, peří nebo různé rostliny. Nechce tím klamat okolní svět, ale chce se tak přiblížit do kouzelného světa démonů.

Naopak pro démony může sloužit jako maska cokoliv, zjevují se nám v tisíci podobách. Ovšem neslouží jim tak, jako umělé masky člověku. Maskovaný člověk ve svém přestrojení vstupuje do kouzelného světa, může být vším, čím chce. Stejně jako ve hře.

Masky mají v mnoha zemích zvláštní význam. U nás je hojné rojení masek především v období masopustu, kde má každá maska svou vlastní funkci. Medvěd jako symbol plodnosti a různé podoby zvířat, které měli budit hrůzu. Bába a nevěsta, kterou představoval muž převlečený za ženu či masky v uniformách a hudebníci.

Jedny z nejkrásnějších masek je možné spatřit začátkem roku v Benátkách. Město, které vystupuje z moře, má samo o sobě kouzelnou atmosféru s nádechem mystiky. V období

¹⁸ Fink, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993, str. 178

rojení karnevalových masek se však kouzlo toho města ještě umocní, je plné kouzelných masek a různých zjevení. Lidé mají tak dokonalé převleky, že jen stěží poznáte, že před vámi stojí člověk, nikoliv mystický přízrak. Některé masky ohromují svou propracovaností, budí obdiv, jiné naopak nahánějí hrůzu. Je to dech beroucí přehlídka skvostného umění, které připomíná kouzelné divadlo z dob Casanovy. Právě tato atmosféra je blízká té, která obestupuje kultický rituál, kultickou hru.

Zvláštním svátkem, kdy se masky rojí během noci, je Halloween, který vznikl již v době Keltů. Jako zvláštní symbol zde slouží vydlabané dýně, které měly svítit na cestu duším zemřelých lidí. Stejně tak, jako v jiných rituálech mají masky sloužit k přiblížení či vyzívání démonů, i během tohoto svátku jsou masky jakousi ochranou před zlými duchy, ale jsou také jejich symbolem.

Zde je povaha masky celkem zřejmá. Pro Finka má naopak maska nejbliže k rituálu a kultu. *„Maska stala rituální rekvizitou kultického zaklínání, jež společenský svazek lidí otevíralo všem žehnajícím i děsivým mocem nadzemských i podzemních démonů“.*¹⁹

¹⁹ Fink, E. *Hra jako symbol světa*, Praha: Český spisovatel, 1993, str. 177

3.2 Mimikry

S maskou úzce souvisí pojem „mimikry“. Například zvířatům slouží jako ochrana před predátory - dokonale splynou s okolní přírodou. V pravém slova smyslu jsou mimikry především jakési maskování, přetvářování či dočasná proměna.

Ve spojitosti s hrou pod tento pojem také můžeme zahrnout divadlo a různé dětské hry (např. na piráty, princezny a krále či pohádkové bytosti), kde jsou nedílnou součástí také různé převleky a maskování. Ovšem není tak úplně pravdou, že si hrají a hojně využívají převleku hlavně děti. Faktem však zůstává, že jejich převlek je daleko více znatelný, než u „maskování“ dospělých. Dětská hra je plná fantazie, hravosti a především nevinnosti.

Eugen Fink se domnívá, že děti jsou ve svém přestrojení bezelstné na rozdíl od nebezpečného pokrytectví ve hře dospělých. *„Dítě toho ví ještě málo o svodu masky. Hraje si ještě nevinně. Kolik skryté, přetvářené a tajemné hry je také ještě v tak zvaných vážných záležitostech světa dospělých, v jejich počtách, hodnotách, ve společenských konvencích – kolik scény v setkání pohlaví!“*²⁰ Pokud se blíže zaměříme při určité společenské události na jednotlivé účastníky, zjeví se před námi nepřeberné množství „masek a převleků“ a nemusí se zdaleka jednat o maškarní bál. Určité „masky“ jsou součástí společenského kodexu, kdy je vhodné konverzovat o tématu, který nám není úplně blízký či vést dialog s hostitelem, i když je naše účast spíše volbou z povinnosti, ale daná situace a především společnost si to žádá.

Ve výroku o setkání pohlaví zřejmě Fink poukazuje na skutečnost, kdy se poprvé setkají na schůzce ještě skoro cizí lidé, především muž se ženou, a oba se halí do lehké přetvářky, dělají se lepšími, než ve skutečnosti jsou, neodhalí své skutečné osobnosti, aby pomocí „mimikry“, podobně jako zvířata, nalákali kořist do pastí.

Hra dospělých je daleko temnější a maskovanější, než hra dětí. Je součástí jejich každodenního života, náleží k jejich bytí. *„Je to základní existenciální fenomén (...) je fenoménem vlastním a svébytným, jenž nemůže být odvozen z jiných životních jevů.“*²¹

Hra je součástí člověka právě jako láska a sblížení, práce a boj, smrt a narození.

Člověk určitým způsobem svůj život hraje, je hráč. *„Jen tvor, jemuž „jde v jeho bytí o jeho bytí“ (Heidegger), může umírat, pracovat, bojovat a milovat a může si hrát. Jen*

²⁰ Fink, E. Oáza štěstí, Praha: Mladá fronta 1992, str. 11

²¹ Tamtéž, str. 12

taková bytost má vztah k okolnímu jsoucímu jako takovému a všeobsahujícímu celku: ke světu. ²²

Hra se vyznačuje svou spontánností, dokáže nás přenést do jiného světa, oddělit ten skutečný svět od neskutečného světa hry. Jsme unášeni hrou, jsme do ní vtaženi a díky kouzlu masky se nám nabízí možnost, být kýmkoliv. Tím, kým v „reálném“ světě nemůžeme být.

Příkladem, jak se můžeme ocitnout v kouzelném světě masek a převleků, je divadlo. Herci se ve svých převlecích vžívají do role a jsou v jednom okamžiku rozdvojenou osobností, i když si současně uvědomují, kým skutečně jsou. Tak jako si malé dítě hraje s panenkou na maminku s miminkem, si plně uvědomuje, že je zároveň dítětem a jeho miminko v podobě panenky jen hračkou. Bohatá fantazie dětí také umožňuje udělat si panenku s kusu dřeva a látky a předstírat, že jeho panenka je skutečná. Hrající si dítě žije v magickém světě, kde je možné cokoliv, i když má podvědomí o světě skutečném. Fink tuto skutečnost nazývá dvojitou dimenzí. *„To, co na hračce či na herním je „hračkovité“, herní, její podstata, to spočívá v jeho magickém charakteru; je to věc v prosté skutečnosti a zároveň má jinou, tajuplnou realitu. (...). Lidská hra potřebuje hračky či nástroje ke hraní.* ²³ Tak jako k divadelním hercům patří pestré převleky, je nedílnou součástí divadla pestrá paleta kulís. Během okamžiku se můžeme ocitnout ve středověké krčmě, na lesní mýtině či v zámeckých komnatách. Bohatá výprava povznáší divadelní akt do magických a kouzelných výšin.

S hrou plnou masek a převleků se ovšem nesetkáváme jen v divadle, kde je „hra s mimikry“ snadno odhalitelná. Hra je nedílnou součástí našeho života, je základním fenoménem našeho bytí. Rozdíl oproti ostatním jevům je především v tom, že hra si klade jiný cíl, není jen bezútěšným „pachtěním“ ke konečné eudaimonii. Ostatní fenomény má proti sobě a tím je do sebe přijímá. *„Hrajeme vážnost, hrajeme opravdovost, hrajeme skutečnost, hrajeme práci a boj, hrajeme lásku a smrt. A dokonce hrajeme ještě i hru.* ²⁴

²² Fink, E. *Oáza štěstí*, Praha: Mladá fronta 1992, str. 22

²³ Tamtéž, str. 22

²⁴ Tamtéž, str. 17

Rozdvojení člověka ve hře se podobá schizofrenii, nikoliv jako chorobnou, nýbrž její rozštěpeností. Hrající si uvědomuje oba světy, dokáže se kdykoliv do toho „reálného“ vrátit. Někteří z nich se však do své role ponoří tolik, že se vrací do reality obtížně, doslova žijí svou roli. Hraje si ve skutečném světě na svět neskutečný. Hra je svobodná, ale ve svodu masky se skrývá určitá nesvoboda, pohlcení neskutečným světem. Fink tento jev označuje jako “propadnutí démonii masky”.²⁵ Hra může být svobodná a ve své svobodě svébytná, ale hrozí moment paniky, kdy se zřekneme pod jejím vlivem sebe samotných.

Hra je kouzelná, ale je také vážná. Pokud se podíváme na dítě, jak si hraje, staví mosty ze stavebnice se vši vážností, zcela pohrouženo do důležitosti jeho počínání. Ve skutečnosti ví, že je stavba pouze s kostek, ale zároveň ke hře přistupuje opravdově, učí se pečlivosti a trpělivosti a zároveň si hraje. Dítě se může pomocí hry zcela nevědomky psychicky vyvíjet. Friedrich Nietzsche tvrdí, že pomocí hry dosáhneme splnění velkých úkolů a žádný jiný element se hře v tomto směru nevyrovná.

4. Světскost hry

Světскost hry poukazuje na fenomén člověka, k jeho bytí ve světě. Člověk je nyní součástí světa, už není pouhým divákem, který byl ke světu nezúčastněný. Co je však světскé jako takové? Pojem, který se zprvu jeví jako bezvýznamný, jelikož ho přidělujeme všemu jsoucímu, každá věc a každý děj se nachází ve světě. Světскost však znamená něco víc. Zahrnuje nejen to skutečné, co se právě děje, ale má v sobě i nekonečné možnosti všech věcí. Když něco vzniká či zaniká, když se pohybuje a mění, vše je přítomno uvnitř světa. Ve světě je neustálý shon všech věcí, zjevování se a mizení, něco, co začíná a co končí, co přibývá a co naopak ubývá, ve světě neustále plynou různé děje. Ve světě je vše jedním a přece propojeno.

Věci ve světě jsou také řazeny do různých skupin a oborů, ať už stejných nebo rozdílných. Každé jsoucno je řazeno do svého druhu, jako například zvíře, které není jen zvířetem, ale taky kočkou nebo psem, rostlina, která není jen rostlinou, ale i růží či tulipánem ba i stromem, kámen je také křemenem či žulou. *“A jakkoli se věci různě odlišují svým rodem a druhem, přece se shodují ve struktuře věčnosti.”*²⁵ Tuto věčnost lze analyzovat podle kategoriálních určení: každá věc je ve své podstatě všeobecná a individuální. Světскé nejsou jen živé věci, ale do této „kategorie“ spadají i věci umělé či výtvary lidí. Vše, co spadá do přírodní kauzality, vše nové i to, co pochází z nicoty, svět nepřekračuje, naopak se v něm děje. Svá místa, své postavení ve světě, si mohou dle libosti měnit. I bez toho, aniž by se vzdaly své vlastní podoby. To, co měnit nemůžou, je jejich prostor a místo v čase. Žádný děj není osamocený, vždy se prolíná s jiným ve vztahu v minulosti a budoucnosti.

Jaká je tedy světскost ve vztahu ke hře? *„Nazýváme-li lidskou hru světskou, říkáme cosi nejsamozřejmějšího a zcela povrchního.“*²⁶ Vyvstává tu však důležitý problém. I když máme podvědomí o světě a světскosti, nikdy není zcela úplné a dostačující. Svět je naším domovem a přitom se v něm ztrácíme, je nám nejbliže a zároveň je nedosažitelný. Tázáním se na světскost hry se pokoušíme toto vědomí o světě prohloubit.

Finkova zóna nitrosvětскé zkušenosti, je pojmenováním pro tu část světa, v němž se jako lidé zabydlujeme. Je pouze výřezem jeho částí, nekryje se s ním. Celek světa není

²⁵ Fink, E. *Hra jako symbol světa*, Praha: Český spisovatel, 1993, str. 228

²⁶ Tamtéž, str. 239

možné mít jako součást existence, nelze jej prožívat, lze na něj jen poukazovat pomocí symbolu. A vedle ostatních fenoménů, jako je například láska, smrt a zrození, vyzvedává Fink fenomén hry. „*Hra je základním fenoménem existence.*“²⁷ Tím, že stojí proti ostatním fenoménům, je do sebe zároveň přijímá. Pomocí hry zakoušíme svět v jeho nejčistší podobě, jeho negativní i pozitivní stránky, posvátné i profánní, všechno, co nám svět dává a jak na nás působí.

Světským však nemůžeme útočit proti běžnému životu lidí, nelze jej chápat jako odvrácenost od božského, pak by bylo světské cokoliv. V protikladu s tvořivým bohem a stvořeným světem je určitá propadlost světu, je odvrácením od boha. Všude tam, kde je takto popírán svět, kde je označován za cosi propadlého a nicotného, je znevažována i hra. „*Proklíná se jako nicotnost a nevážnost, jako zahálka a smyslová šalba, jako lehkomyšlnost a nevázanost, jako bláznovství a šílenství.*“²⁸ Hra je zde pokládána za cosi příliš světského, co svádí k zahálce a nepravostem. Lidská hra je ve svém nejvlastnějším významu nitrosvětská. Problémem zůstává, jak moc je ve světě, jak moc je uvnitř a jak moc je člověk ve světě konečný. Ať je ovšem postavení lidské hry ve světě jakékoliv, je především svobodná. Hra vystupuje z běžného života, má svá vlastní pravidla, která jsou ovlivněná člověkem, svůj vlastní prostor a především čas. Hra je proto více, než jen součást uvnitř světa, hraní transcenduje člověka skrz vytyčené meze, jeho svoboda jednání je ve smyslu hry nedotknutelná. Hra je svět nekonečných možností, kdy je možné začít znovu, nemyslet na břímě minulosti a být zcela svobodný.

²⁷ Fink, E. *Oáza štěstí*, Praha: Mladá fronta 1992, str. 17

²⁸ Fink, E. *Hra jako symbol světa*, Praha: Český spisovatel, 1993, str. 244

4.1. Negace hry

Hra je především odtržením od reality, přináší ulehčení od všedních těžkostí, je plná radosti a uvolnění. Kromě příjemného odtržení člověka od obyčejného života, má však i negativní dopad na jeho bytí, svou odvrácenou stranu. Hra je ve své podstatě svádívá, láká člověka svou bezprostředností a hravostí. Člověk může snadno podlehnout svodu hry. Pocitu nadvlády nad ostatními, protože ve hře je vždycky jen jeden vítěz a poražený. Touha po vítězství je člověku přirozená a mnohdy se kouzlo čisté hry vytrácí. Pokud pomineme vítězství jako takové, je zde také touha po penězích a zisku. Ten, kdo má nadvládu a určité postavení, je vystaven riziku, že toho zneužije ke svému prospěchu. S hrou je tedy úzce spojen také pojem korupce. Vědomí vlastní převahy je lákavé a svádivé, člověk je jím zcela opojen. Vidina snadného vítězství a zisku je všudypřítomná. Jak si lze jinak vysvětlit, že se pomalu vytrácí čistá radost ze sportu jako takového, ze samotné hry?

Sport trpí korupcí a zejména ten, který je činěn profesionálně, ten, který člověka živí. Korupce je patrná zejména ve světovém fotbalu, který je jí ovlivňován. Už nestačí čirá radost z této krásné hry, točí se ve spirále snadného zisku a pocitu nadvlády a vítězství. Fotbal je v pohlcení sázek, sázkařskou mafii, která ovlivňuje celý světový fotbal. Kromě sázek je zde také důležitý výkon rozhodčích, kteří mají vliv na celý průběh hry. Pokud se však dopustí korupce, je celá hra ovlivněna ku prospěchu účastníků podplácení, samotné korupce a machinací.

Vyjma podplácení hlavních rozhodčích mají také velký vliv na hru fanoušci. Příkladem může být nedávný zápas v osmifinále Evropské ligy, kdy nastoupila Viktoria Plzeň proti Fenerbahce Istanbul. Fanoušci domácího celku Fenerbahce pykali za výtržnosti ve druhém skupinovém kole a v odvetě proti Plzni mohli fandit pouze prostřednictvím televizního přenosu či velkoplošných projekcí. Ovšem na hře fotbalistů bylo znát, že přítomnost fanoušků výrazně ovlivňuje průběh hry. Vždyť hrát by se mělo především pro fanoušky, i když je skutečnost mnohdy jiná. Plzeň tak byla ušetřena peklu tureckých fanoušků, ovšem negativní dopad to mělo i na jejich hru, ani jejich fanoušci neměli vstup na stadion povolen.

Čistá radost ze hry je tak ovlivněna násilím fanoušků, pro které se fotbal stává náboženstvím, ovšem jejich přístup tomu zcela neodpovídá. Podléhají svodu hry,

nechávací se strhnout šílenstvím a vzrušením, vzájemně si dokazují svou převahu a vyzývají ostatní k souboji, provokují a v jejich agónii zapomínají na smysl jejich úlohy ve hře. Agrese, vztek a násilí ovšem není viděno jen u fotbalových fanoušků, i když skupina radikálních příznivců fotbalových klubů, tzv. hooligans, k tomu výrazně přispívá. I tak klidný sport, jako je hra v šachy, může být plný vzrušení a šarvátek. Příkladem je popis hry šlechticů Johanem Huizingou. „*Pravděpodobně si sotva dokážeme představit pokojnější a klidnější hru než šachy. Rozbroje mezi královskými syny nad šachovnicí byly ještě v patnáctém století běžným motivem jako v románech o Karlu Velikém.*“²⁹ Rozdíl mezi středověkým životem a současností je v mnohém podobný, především v bohaté fantazii dětských her, které propukaly vášní, nechaly se unášet nevšedností okamžiku. Nejbarvitější byla chamtivost a svár, stejně jako ve svodu současných her. Mnozí z fanoušků se naštěstí na zápas svého oblíbeného klubu chodí odreagovat, potěšit z krásy hry, kdy adrenalin střídá vzrušení a radostná euforie.

Dalším rizikem hry je hazard, podlehnutí svodu hry jako snadné výhry a gamblerství. V hazardu prostupuje člověka vzrušení a krví mu proudí adrenalin, výhra je láková a riziko z prohry se zdá být vzdálené, ale určitým způsobem vzrušující. Tím, že něco riskujeme, zakoušíme svou psychickou odolnost. Hazard spojený s gamblerstvím může být ovšem vysoce návykový. Je to především psychická závislost unášená představou rychlého zisku peněz či jiné hmotné výhry. Zde už hra přestává být radostným vytržením ze života, ale je narušením vztahů mezi závislým hráčem a jeho blízkými a především nalomení psychické odolnosti hráče samotného.

Lákavá je také vidina slávy a vítězství v životě, kdy se člověk žíví hrou, tedy sportem, profesně. Mnozí ze sportovců jsou pro zvýšení svých výkonů svou psychikou nuceni k užití dopingových látek. Látky k povzbuzení nejsou jen současným trendem, ale byly využívány už v době gladiátorských zápasů. Kvůli dopingům jsou vrcholoví sportovci diskvalifikováni a nuceni k odevzdání ocenění. Otázkou však zůstává, zda je jim všeobecný skandál a obrovský nápor na psychiku po zjištění zakázaných látek v krvi, dostatečnou satisfakcí za vidinu slávy. Kam se vytratila čistá hra?

Nebezpečný je také svět počítačových her, kde především u dětí vzniká závislost, celkový vliv na průběh jejich života a především socializaci mezi ostatní. Dítě závislé na počítačových hrách žije ve svém virtuálním světě a obtížně navazuje kontakt se

²⁹ Huizinga, J. *Podzim středověku*, Praha: nakladatelství Paseka 2010, str. 13

světem skutečným. V krajních případech je hrou natolik ovlivněno, že už přestává rozlišovat skutečnou realitu mezi tou virtuální a může tím ublížit nejen sobě, ale také lidem v jeho blízkém okolí. Dětská hra by měla být přirozená, pozitivně ovlivňovat vývoj dítěte, jeho duševní a psychické stránky. Hra rozvíjí dětskou fantazii, vytváří jeho osobnost a vztahy s ostatními dětmi. V současné době jsou mezi dětmi nejpopulárnější právě hry počítačové, ale jen ty opravdové, kdy prolézačka díky dětské fantazii představuje třeba pirátskou loď, jsou pro děti tou nejlepší cestou k jejich osobnímu rozvoji a ke štěstí.

ZÁVĚR

Cílem mé práce bylo přiblížit hru a člověka, který se přirozeně vyvíjí prostřednictvím hry již z pravěkých dob. Chtěla jsem tímto dokázat, že hra je nedílnou součástí našeho života, důležitým fenoménem a nejen prostou zahálkou a únikem z reality. Hra nejen souvisí s člověkem, ale také je úzce spjata s filosofií. Její nedílnou součástí jsou kultury a rituály, které jsou důležité pro to, aby člověk pochopil svůj úděl a místo na světě, ale také řádění přírodních živlů a démonických sil.

Dále jsem rozvinula pojem posvátné a profánní v kontextu homo ludens, tedy z pozice člověka, který si hraje. Je nutné rozlišit, že mezi těmito dvěma pojmy je mnohdy jen tenká hranice a jsou vzájemně propojeny.

Důležitým symbolem ve hře člověka je maska, která má pozitivní účinky ve hře dětí a může být nebezpečným lákadlem pro život dospělého člověka. Dále jsem se snažila pochopit pojem světskosti a spojitost s hrou člověka a jeho postavením ve světě.

Svou práci zakončuji negativním vlivem hry na život lidí, kde už není jen radostným vytržením člověka z všednosti a obyčejnosti dne, ale nebezpečným lákadlem lidí, kteří jsou ve svém jednání zcela svobodní.

Bibliografie

Primární literatura:

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

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

FINK, E. Oáza štěstí. Praha: Mladá fronta, 1992.

ELIADE, M. Posvátné a profánní. Praha: nakladatelství OIKOYMENH, 2006

ELIADE, M. Iniclace, rituály, tajné společnosti, Brno: Computer press, 2004

Sekundární literatura:

BERNARDINI E. Kniha tajemných míst. Bratislava: Vydavateľstvo Príroda, s.r.o., 2006

HUIZINGA, J. Podzim středověku, Praha: nakladatelství Paseka, 2010