

**UNIVERZITA PARDUBICE
FAKULTA FILOZOFICKÁ
KATEDRA RELIGIONISTIKY A FILOSOFIE**

**Pojetí hry v díle Hra jako symbol světa Eugana
Finka**

Bakalářská práce

Pardubice 2009

2009

Klára Tomanová

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Katedra religionistiky a filosofie
Akademický rok: 2008/2009

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

Jméno a příjmení: **Klára TOMANOVÁ**

Studijní program: **B6101 Filozofie**

Studijní obor: **Filozofie**

Název tématu: **Pojetí hry v díle Hra jako symbol světa Eugena Finka**

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

Tato práce pojímá hru jako předmět filosofického zkoumání. Základem bude rozbor díla Eugena Finka. Studentka se v práci zaměří na otázku zda a jak patří hra do filosofie, zda a jak lze porozuměním hře pochopit postavení člověka ve světě.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

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

Seznam odborné literatury:

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

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

PELCOVÁ N. Vzorce lidství. Praha: ISV 2001.

HUIZINGA J. Homo ludens. Praha: Mladá fronta, 1971.

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Tomáš Hejduk, Ph.D.
Katedra religionistiky a filosofie

Datum zadání bakalářské práce: **30. dubna 2008**

Termín odevzdání bakalářské práce: **31. března 2009**



prof. PhDr. Petr Vorel, CSc.
děkan

L.S.



doc. ThDr. Ivan Štampach
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2008

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 mojí práci vztahují autorská 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 7. 4. 2009

Klára Tomanová



Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Tomáši Hejdkovi, Ph.D. za čas, který věnoval čtení mé práce, za konzultace a cenné rady. Také bych chtěla poděkovat svým rodičům za finanční i psychickou podporu při studiu.

Anotace

Práce je zaměřena na filosofické pojetí hry v díle Eugena Finka. Převážně vychází z jeho knihy *Hra jako symbol světa*. Na začátku je vysvětleno, že hra, i přes to, že se jeví jako neproblematický a pro filosofii nedůležitý fenomén, může být právoplatným předmětem filosofického zkoumání. Pomocí hry chce Fink nahlédnout do celku světa a ukázat postavení člověka v něm. Hra je totiž takový fenomén, ve kterém se odehrávají možnosti lidského života. V reálném životě jsou lidská rozhodnutí skoro vždy nezvratná a určují další vývoj člověka samého. Ve hře se člověk může rozhodnout, jak chce, bez obav z následků. Díky některým charakteristickým rysům, se hra stává symbolem. Tím, že vážný život napodobuje a odráží jako zrcadlový obraz, je symbolem celku světa. Díky této symbolice hry je člověk schopen pochopit svou vlastní existenci mezi ostatními jsoucnými a ve světě.

Klíčová slova: hra, symbol, kult, světskost

Summary

The thesis is focused in the philosophical conception of drama in the Eugen Fink's writings. Predominantly the thesis comes out of his book "Game as a symbol of the world". At the beginning there is consecrated that even the game seems to be non-problematic and irrelevant for philosophers, it could be an effectual subject of philosophical inquiry. Fink wants to regard with a game into the complex of the world and show the position of humans herein. The game is a phoenix where the possibilities of a human life take place. In the real life human decisions are nearly ever irrevocable and they destine next progression of the humans themselves. In the game a human is in a position to decide what he wants without any misgiving of the following consequences. The game comes to a symbol by virtue of its characteristic attributes. The game reproduces a real life, it flashes the life back like a mirror and it is the symbol of the complex of the world. Thanks to this symbolology of the game the human is able to understand its own existence in the world and between others subsistence.

Key words: game, symbol, cult, profane

Obsah

Úvod	9
1. Kapitola: Hra jako předmět filosofie	12
2. Kapitola: „Naskutečnost“ hry	17
3. Kapitola: Pojem symbol	19
4. Kapitola: Fenomén kultu	21
5. Kapitola: Pojem „světskost“ hry	27
6. Kapitola: Rozdíl v pojetí hry Finka a Huizingy	30
Závěr	33

Úvod

Práce je zaměřena na pojetí hry Eugena Finka. Vychází převážně z jeho díla *Hra jako symbol světa* z roku 1960. Jeho filosofie vychází z Husserlovy fenomenologie a také navazuje na Heideggerovu ontologii. Proto také Fink uvažuje nad hrou z filosofického hlediska. I přes to, že vychází z lidské hry, cílem jeho úvah je hra kosmická, která je spíše abstraktním pojmem.

V úvodní kapitole je položena otázka, zda je vůbec možné, zabývat se hrou z filosofického hlediska. Filosofie a hra jsou zdánlivě dva neslučitelné pojmy jako život a smrt. Avšak jako je smrt nutnou součástí života, může se filosofie zabývat prakticky jakýmkoli fenoménem. Tedy i hrou. Pokud je výchozí myšlenkou filosofie jako věda, která začíná údivem, je tato teze zcela ospravedlnitelná. Z této první otázky však plyne otázka druhá, totiž zda je hra také důstojným předmětem pro filosofické zkoumání. Vyjdeme-li však z filosofie, jako z vědy o jsoucnu, může být jejím předmětem vlastně cokoli. Neboť vše, co jest, je jsoucí, tedy i hra je jsoucnem, nad kterým lze smysluplně filosofovat. V takovém pojetí filosofie stírá rozdíly mezi jsoucny, všechno prostě je.

V druhé kapitole je nastíněna jedna ze základních a pro další úvahu důležitých charakteristik hry. Je to její „neskutečnost“. Ve hře se odehrávají někdy až neskutečné momenty lidského života. Někdy je hra jedinou možností člověka zažít něco, co ve skutečném životě nikdy nezažije. Ovšem pojem „neskutečnost“ je problematičtější, než by se na první pohled mohlo zdát. Jsoucna, která jsou a jsou uchopitelná smysly, jsou skutečná. Ale i taková jsoucna, která nelze smysly uchopit, protože jsou výplodem lidské fantazie, tedy neskutečná jsoucna, jsou skutečná, neboť i pouhá myšlenka je jsoucí. Neskutečnost hry spočívá v tom, že napodobuje činnost vážného lidského života. Je jakoby jeho zrcadlovým obrazem. Ale stejně jako zrcadlový obraz, tak i hra potřebuje pro svou existenci přítomnost originálu.

Pro pochopení hry jako symbolu světa je důležité dobře pochopit pojem symbol, kterým se zabývá třetí kapitola. Symbolem se poměrně podrobně zabýval francouzský filosof Paul Ricoeur. Jeho myšlenky jsou zde formulovány prostřednictvím díla Víta Huška *Symbol ve filosofii Paula Ricoeura*. Podle Ricoeura je pro charakteristiku symbolu nejdůležitější, že má strukturu dvojího smyslu. První, doslovný smysl vede ke druhému, symbolickému smyslu. Finkovo pojetí symbolu naopak vychází z překladu řeckého slova „*symballein*“. Symboly jsou podle něj zlomky celku, které mají být doplněny.

V další kapitole je rozebírán kult a kultická hra, ve kterých Fink vidí počátek hry vůbec. Kultovní rituály jsou nápodobou toho, jak si s lidmi pohrávají bohové a démoni. Jsou také jakousi snahou lidí získat si jejich přízeň. V kultu se člověk prostřednictvím kněží setkává s bohy. Kultická hra je původní vizí člověka o tom, jak svět funguje. Představuje koloběh života, střídání ročních období, dozrávání plodin apod. Vyznačuje se vyhraněností jak míst, tak také některých osob, tedy kněží. Stejně jako kult i hra dokáže strhnout. Člověk pak i přesto, že ví, že je vše jen jako, bere veškeré úkony naprosto vážně.

Úvaha nad tím, co znamená světskost hra, je obsahem páté kapitoly. Hra je nitrosvětské jsoucno, tedy jsoucno uvnitř světa. Ovšem jsoucna nejsou ve světě jako věci v nějaké nádobě. Jsoucna světu náleží a jsou s ním spojeny určitými vztahy. Hra je tedy světská, pokud je uvnitř světa, náleží světu a vztahuje se k němu.

Závěrečná kapitola studuje rozdíly mezi pojetím hry Eugana Finka a Johana Huizingy. Zásadní rozdíl je patrně v různosti pohledu obou myslitelů na hru. Zatímco Fink hru studuje spíše z filosofického hlediska, Huizinga se zaměřuje i na kulturně sociologickou a jazykovědnou stránku. Oba se liší i v názoru na kult. Kult u Finka je jakýmsi podnětem pro vznik hry, Huizinga naopak vidí počátek kultu ve hře. Také se liší v definici hry. Pro Finka je hra nitrosvětským jsoucnem, prostřednictvím něhož se člověku ukazuje svět. Pro Huizingu je to činnost ohraničená časem a prostorem, která má řád a jejíž

pravidla byla dobrovolně přijata jako závazná a přináší člověku radost a dobrou náladu.

1. Kapitola

HRA JAKO PŘEDMĚT FILOSOFIE

Může být hra předmětem filosofického zkoumání? I přes to, že rozsah filosofie je široký a o jejím předmětu se vedly a vedou četné diskuse, chtělo by se na tuto otázku odpovědět záporně. Vždyť bezstarostnost a zdánlivá naivita hry má jen málo společného s kritickou, stále pochybující filosofií.

Kontinentální filosofie je založena na antické tradici a objevuje se v Řecku mezi 6. a 7. stoletím před Kristem. Někteří z Řeckých myslitelů viděli počátek filosofie v údivu.

Aristoteles o tom píše takto: „Neboť jako dnes, tak i v dřívějších dobách lidé začali filosofovat, protože se něčemu divili. Zpočátku se divili záhadným zjevům, jež jim bezprostředně ukazovala zkušenost, a teprve potom, ponenáhlu postupující cestou naznačenou, dospěli i k záhadám významnějším, například k záhadám jednotlivých období měsíce, dráhy slunce a hvězd a vzniku všehomíra. Ten pak, kdo pochybuje a diví se, má vědomí nevědomosti- proto také milovník bájí („*filomýthos*“) jest v jistém smyslu milovníkem moudrosti („*filosofos*“), neboť obsahem bájí jsou zjevy hodné údivu.“¹

Údiv je určitým vztahem k věcem. Smyslem tohoto vztahu není pouhé užívání věcí za účelem materiálního prospěchu a využití jejich vlastností, ale porozumění tomu, co věci ve skutečnosti jsou. Údiv charakterizuje teoretický postoj ke světu. Tam, kde se začínáme něčemu divit, nad něčím se pozastavovat, vyvstává problém. Teoretický postoj začíná zproblematizováním něčeho již známého.

Snad právě proto, že se hra na první pohled jeví jako zcela neproblematický fenomén, se může zdát, že s filosofií nemá nic společného. Jak již ale bylo řečeno, předmět filosofického zkoumání není definitivně určen a o to, a co nepatří do filosofie, se vedly a stále ještě vedou mnohé spory.

¹ ARISTOTELES. Metafyzika, I. kniha. Praha: Nakladatelství Petr Rezek, 2003, s. 38.

Fink své zkoumání hry jako legitimní součásti filosofie obhajuje slovy: „Žádná věc v širém univerzu není tak nepatrná, aby nemohla podnítit údiv, žádné jsoucno není tak vysoko, aby bylo nedostupné lidskému úžasu a s ním spojené proměně.“² Na otázku po hře, jako o možném předmětu filosofie, lze tedy odpovědět ano.

Nyní však vyvstává nová otázka. Pokud může být hra předmětem filosofie, může být důstojným předmětem? Za důstojné předměty myšlení se považoval *logos*, myšlení samo, řád světa, který odpovídal logice, příroda jako soubor věcí, které jsou ve světě bez lidského přičinění, tomu odpovídá fyzika a člověk jako předmět zkoumání etiky. Toto systematické rozvržení filosofie provedli stoikové.

„Jestliže však stoa pochopila *logos* světa jako „božské“, pak toto stoické rozčlenění filosofie předznamenalo cestu, která nadále určovala západní tradici a jejímž pozdním ohlasem je dokonce i Kantovo systematické rozvržení filosofie.“³ V mýticko-náboženském pojetí světa se tedy za důstojné fenomény považovali Bůh, příroda a lidská svoboda.

Filosofie však toto rozvržení nepřejímá. Vše v tomto světě, lidé, zvířata, bozi a všechny věci mají společné to, že jsou. Tento pohled na svět stírá rozdíly mýticko-náboženského rozvrhu. Vše je jsoucnem a mohlo by se tedy zdát, že vše je důstojným fenoménem.

Otázka po jsoucnu se zformovala v otázku po bytí, avšak ne všechna jsoucna jsou ve světě stejně dlouho. Z pohledu časovosti jsoucna je nejsilnější to, které je neměnné. To, které nevzniká ani nezaniká.

„Stálost či nestálost v uplývání času jsou tedy základem posuzování jsoucna v jeho „ontologické hodnotě“. Nikoli stupeň metafyzicky chápané „moci“, nýbrž stupeň „síly bytí“ interpretované vzhledem ke „stálosti“ rozhoduje o filozoficky myšleném uspořádání všech světských věcí.“⁴

² FINK, Eugen. Hra jako symbol světa. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 26.

³ Tamtéž, s. 22.

⁴ FINK, Eugen. Hra jako symbol světa, s. 24.

V lidském životě hrají důležitou roli převážně vážné fenomény, jako je například práce, starost a podobné. Hra se proto může z počátku jevit jako nedůležitý, okrajový fenomén. V životě dospělých má hra charakter chvilkové zábavy, dočasného uvolnění, odpočinku. A právě proto, že hru chápeme jako určitý prostředek relaxace, stává se součástí našeho života. Stává se jedním z důležitých fenoménů života.

Každý člověk již nějak ví, co je hra. Každý si někdy hrál, má zkušenost s hrou, rozumí hře. „Každý z nás zná hru a množství různých forem hry, a to ze svědectví svého vlastního zážitku; každý byl už aspoň jednou hráčem.“⁵ O existenci hry jako antropologického fenoménu nemůže snad nikdo pochybovat. Ale jak je to s „hrou světa“, s kosmickou hrou?

S kosmickou hrou člověk nemůže mít zkušenost tak, aby byla objektivně dokázaná její existence. Nelze ji učinit předmětem vědeckého zkoumání. Zpočátku je pouhou myšlenkou. „Spíše by bylo možné říci, že pojem „hry světa“ označuje především spekulativní symbol, jímž je možno analogií k lidské hře „vyložit“ celkový pohyb skutečnosti světa.“⁶ Jde tedy o jakousi metaforu lidského způsobu života. Pokud tedy tuto analogii lze aplikovat, je třeba pro porozumění hře světa, detailně porozumět hře lidské.

S fenoménem hry se běžně setkáváme. Není pro nás ničím neznámým a skrytým. Hře vždy již rozumíme. Hra a její porozumění nás provází celým životem. Jakmile se však zamyslíme a začneme se divit, vědění a porozumění se ztrácí a propadáme se do nevědění. Jako nejlepší příklad této ztráty vědění a hledání pravdy uvádí Fink antickou tragédií o Oidipovi. Oidipus se díky svému rozumu stal vládcem města Théby a manželem královny. Jeho vláda byla pevná a zdála se trvalá. Pak však město postihl mor, hněv bohů. Oidipus hledal příčinu. Pravdu mu zjevil starý věštec, skrze kterého k němu promluvili sami bohové. V hrůze nad vlastními činy (zabití vlastního otce, zhanobení své matky) si vypíchl oči. Teprve když ztratil smyslový zrak, prohlédl skutečnou pravdu

⁵ FINK, Eugen. Oáza štěstí. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 7.

⁶ FINK, E. cit. dílo, s. 30.

o tom, kdo je. Hra o Oidipovi je podobenstvím lidské touhy po pravdě, tedy podobenstvím filosofie. Tímto příkladem Fink naznačuje, že hra je schopná podat výklad toho, co je filosofie. Říká, že: „Namísto filosofické výpovědi o tom, co je hra, je ve hře antické tragédie řečeno, čím je filosofie.“⁷

Na hru se lze tázat dvojím způsobem. Jednak z pohledu speciálních věd a z pohledu filosofie. Z pohledu speciálních věd by bylo tázání zaměřeno na fenomén hry. Z hlediska antropologie, tedy vědy, je fenomén hry danost. Pro potřeby speciálních věd by bylo třeba vymezit hru od podobného chování zvířat, aby se mohl určit její obsah.

Z pohledu filosofie je třeba počítat s charakterem hry jako něčeho neskutečného. Oproti jiným projevům lidského chování má hra rysy zdání. Ve hře je vše „jako by“. Finkovy však nejde ani o jeden z těchto přístupů. Jak sám říká, jde o něco mnohem jednoduššího a původnějšího. Ve hře se v konečném lidském životě ukazuje celý svět. Díky porozumění hře lze tedy pochopit postavení člověka ve světě.

Pojem „postavení“ jsoucna ve světě není jen prostorovým a časovým vztahem. Je to také „postavení“ v poli našeho vnímání, kde jsoucna neurčuje jen umístění a čas, ale také pohyb. Jsoucna se našemu vnímání mohou přibližovat i vzdalovat. Pojem „postavení“ je tak především vztahem hodnotovým.

Podle Finka nelze postavení člověka ve světě vysvětlit tradičním způsobem jako vrchol řetězce, nejvyšší stupeň biologického žebříčku. Podle tradice západní metafyziky je člověk mezi Bohem a zvířetem. Toto postavení však není určením místa, nýbrž jistým vztahem a rozuměním zvířeti a Bohu. „Člověk je vyložen jako intelektuální napětí mezi zvířetem a Bohem, jako napětí, jež je neustálým zápasem, svárem zvířecího s božským v nás.“⁸

Metafyzika rozlišuje svět smyslový a svět duchovní, *mundus sensibilis* a *mundus intelligibilis* a člověk je na rozhraní obou z nich.⁹ Ani smyslový, ani duchovní svět však nejsou ve skutečnosti žádné skutečné světy, ale dimenze

⁷FINK, E. Hra jako symbol světa, s. 34.

⁸FINK, E. Hra jako symbol světa, s. 58.

⁹Srov. FINK, E. Hra jako symbol světa, s. 58.

ve světě. Postavení člověka ve světě tedy není jednostrannou záležitostí, ale dá se pojmout z několika navzájem odlišných hledisek.

Úvahy o smyslu hry, o hře jako možném a důstojném předmětu filosofie a kosmické hře, by se daly shrnout do věty: „Abychom rozuměli hře, musíme znát svět a abychom porozuměli světu jakožto hře, musíme ještě hlouběji vhlédnout do světa.“¹⁰

¹⁰ Tamtéž, s. 78.

2. Kapitola

„NESKUTEČNOST“ HRY

Pokud chceme pomocí hry vyložit pohyb světa, nelze to vysvětlit pomocí hry člověka uvnitř světa. „Hra světa“ není ničím, co můžeme nalézt ve fenoménech, ale je jistým myšlenkovým proudem, jakousi cestou, kterou se lze dále ubírat. Lidská hra je naproti tomu každému známý fenomén, každý zná různé charakteristiky hry a ví, jak se při hře chovat.

Jednou z důležitých charakteristik, na kterou se Fink zaměřuje je „neskutečnost“ hry. Zásadní problém však tkví v tom, co je to vlastně „skutečnost“ a „neskutečnost“. Oproti některým jiným vlastnostem hry „skutečnost“ nebo „neskutečnost“ nelze zachytit smysly. Věc můžeme vidět nebo osahat, můžeme vidět její barvu, tvar apod., můžeme nahmatat její tvar či strukturu povrchu. Pojem „skutečnosti“ a právě tak i „neskutečnosti“ se vyznačuje problematičností a mnohoznačností. Jeden z největších problémů těchto dvou pojmů tkví v otázce, jestli „neskutečné“ není „skutečné“. „Skutečné“ jakožto jsoucí zahrnuje i „neskutečné“. Každá myšlenka, každá fantazijní představa, byť neexistující je přece skutečná. Je jsoucí.

Jak lze tedy říci, že hra je „neskutečná“? Vždyť je to lidská činnost, jako každá jiná a všechny činnosti jsou skutečné. Každé lidské jednání má smysl, má svůj účel. Hra je naproti tomu jednání, kterému jakoby smysl chyběl. Vyznačuje se nevážností, která jde ruku v ruce s „neskutečností“. „Nevážnost hry záleží v tom, že iluzivním způsobem napodobuje vážnost života.“¹¹

Fink se také pokouší srovnat hru jako obraz světa s obrazem zrcadlovým. I přes skutečnou existenci, zrcadlový obraz vykazuje jistou neskutečnost. Obraz v zrcadle je skutečný, ovšem to, co zobrazuje, nejsou skutečné předměty. Zrcadlový obraz, ať už přírodní či umělý, je sice reálným objektem v reálném

¹¹ FINK, E. Hra jako symbol světa, s. 95.

čase, avšak pro zrcadlení je stále třeba přítomnosti originálu. V tom se hra opravdu podobá obrazu v zrcadle.

Hra je čímsi neskutečným ve skutečném světě. Hrají si skuteční lidé v reálném čase, ale i přes to vykazuje charakter neskutečnosti. Hra napodobuje skutečné lidské činnosti formou „jakoby“.

3. Kapitola

POJEM SYMBOL

Abychom porozuměli hře, jako symbolu světa, je také potřeba dobře porozumět pojmu symbol. Pojmem symbol a symbolikou vůbec se zabývali i někteří z předních světových filosofů. Jedním z těch, kteří tuto problematiku rozpracovali, byl francouzský filosof Paul Ricoeur. Jeho pojetí symbolu systematicky zpracoval Vít Hušek v knize *Symbol ve filosofii Paula Ricoeura*. Podle Ricoeura má symbol strukturu dvojího smyslu. Tato struktura je také jeho základní charakteristikou, z které Ricoeur vychází. „Symbol je znak zvláštního druhu: skrze svůj doslovný smysl (který něco označuje) symbol vede ke smyslu symbolickému (který označuje něco jiného).“¹² Ricoeur také striktně odlišuje symbol od znaku a alegorie. Toto má společné s dalším významným světovým filosofem, zabývajícím se symbolem, kterým byl Carl Gustav Jung. Pro oba je symbol „...nejlepší možnou formulací relativně neznámé věci, kterou nelze vyjádřit jasněji. Tím se odlišuje od znaku a alegorie, které nějakým způsobem vyjadřují věc známou.“¹³

Fink se pro pochopení symbolu obrací až do antického Řecka. Zde bylo zvykem mezi přáteli rozpůlit minci nebo jiný předmět a každý si vzal jednu polovinu. Toto poznávací znamení bylo upomínkou starého svazku či závazku. Nazývalo se symbol. Hlavními znaky symbolu jsou podle Finka zlomkovitost a předpokládané doplnění. Řecké „*symbolon*“ pochází ze „*symballein*“, což znamená skládat dohromady. Skládat zlomek s jeho polovinou, jež ho doplňuje. Pomocí podobenství symbolu, jako dvou zlomků jednoho celku, vykládá Platón ve spise *Symposion* lásku. Původně na zemi žili bytosti, ve kterých bylo spojeno mužské i ženské pohlaví. Bohové se však rozhodli je rozdělit na dvě poloviny, aby nebyli tak silní. Rozdělili je na muže a ženy. Tyto dvě poloviny stále hledají jedna druhou. „Jsou to symbola, poloviny života,

¹² HUŠEK, Vít. *Symbol ve filosofii Paula Ricoeura*. Svitavy: Trinitas, 2003, s. 36.

¹³ Tamtéž, s. 122.

předurčené k tomu, aby byly doplněny, neboť celý člověk je teprve jejich soulad.¹⁴

Pro Finka nejsou symboly nahodilé znaky. Jsou to zlomky, které mají být doplněny. Ve filosofii je to však trochu jinak. Každá věc, každé jsoucno je zlomkem jediného bytí celku.

„Filosofie jako moudrost a vědění o světě se probouzí teprve tehdy, ukáže-li se konečná věc ve své nitrosvětскosti a takto poukazují k celku světa, jestliže ve světle světa vysvitne zlomkovitý charakter jsoucna.“¹⁵

Podle řeckého pojetí je symbol něco, co je schopné odkazovat k něčemu jinému. Není ani signálem ani znamením. Oproti signálu, který má pouze jeden význam, odkazuje symbol na celou řadu různých interpretací. Na rozdíl od znamení, kterým mohou být například číslice nebo dopravní značky, není symbol dán konvencí. Svou formou je symbol jednoduchý, avšak významem je hluboký a bohatý.

¹⁴FINK, E. Hra jako symbol světa, s. 136.

¹⁵Tamtéž, s. 146.

4. Kapitola

Fenomén kultu

Fenomén lidské hry je snad nejpůvodněji patrný v kultu. Zřejmě již od počátku historie lidstva člověka fascinovaly úkazy, které nedokázal rozumně vysvětlit. Pohyb Slunce a hvězd, střídání ročních období, bouře, ale i smrt. To vše a mnohé jiné bylo předmětem fascinace a také strachu lidí na počátku dějin. A protože člověk hledá vysvětlení snad pro vše, s čím se setkává, představovali si lidé za těmito přírodními jevy jakési vyšší bytosti, démony, bohy.

Vliv těchto nadpřirozených bytostí viděli i za nepřízní počasí, neúrodou, nemocemi a podobnými neblahými skutečnostmi, které jim znepríjemňovaly, někdy dokonce i ohrožovaly život. A také za příznivými událostmi.

„Tento snadný, libovolný a nevypočitatelný způsob, jímž démoni zacházejí s lidmi, lze nejlépe charakterizovat právě jako hru. Démoni si s námi pohrávají. Jsme loutky v jejich rukou, bezmocná hračka.“¹⁶ Proto také vznikl rituál obětování. Při obřadu bylo obětováno téměř cokoli, podle kultury té které společnosti, od obilí až po lidské oběti. Zpravidla to bývaly mladé dívky. Tento jev se objevuje například i v pohádkách. Drakovi je ve velké většině pohádek obětována princezna, případně mladé dívky z království. Tyto rituální obřady mohli ve společenství, kmeni praktikovat pouze k tomu vyvolení lidé, kněží. Ti jsou jakýmsi zástupci bohů na zemi.

Kultem se člověk jistým způsobem vztahuje k bohu. V kultovní hře prehistorický člověk, který ještě nemá rozvinuté myšlení o vlastní existenci, nahlíží své bytí ve světě, ovládané démony. V počátcích lidské historie je kultovní hra nazíráním světa, názorně je v ní ukázán svět, jaký je. Svět se v ní ukazuje jako celek. Je jeho obrazem. A obraz napodobuje originál. Hra tedy napodobuje skutečný život.

¹⁶FINK, E. Hra jako symbol světa, s. 164.

Podle Finka je kult zvláštní praxí, jejímž cílem je prolamovat všednost života. Kult by měl překlenout každodenní užívání jsoucen zevšedněné návykem a ukázat tak hloubku a význam konečných věcí v „původním světle světa“. Významným rysem kultu je jeho vyhraničení. Fink říká: „Gesto, jímž se kult staví proti zevšednění, proti banalizaci lidského pohybu, je gesto vyhraničující posvátnou sféru.“¹⁷ Do této vyhraničené sféry patří specifická místa, jimiž jsou třeba chrámy, které mají pro kolektiv lidí zvláštní význam. Taková místa mají zástupnou funkci pro všechna ostatní místa na zemi, v krajině, ve městě. Kultickou ohraničeností se vyznačují i někteří lidé. Jsou vyvoleni a vyjmuti z běžného života společnosti a zastupují ostatní před bohy. Vykonnávají obřady, spravují posvátná místa, zvěstují lidem vůli bohů. Jsou jakýmsi prostředníky mezi bohem a člověkem.

Kult je tedy nejen snahou nepropadnout do každodenních navyklých kolejí života, ale díky kultu se člověku, jak tvrdí kněží snad ve všech kulturách a všech dobách, zjevují nesmrtelní bozi. Posouzení pravdivosti této definice je však spíše na teologii než na filosofii.

Problematickým místem v objasnění významu kultu je vztah k celku světa. Fink se domnívá, že kult je jakousi upomínkou na vztah lidí ke světu. Tento vztah je vztahem nitrosvětských jsoucen a světa. V kultu posvátné věci zastupují mimosvětská jsoucna. Kněží, chrámy, sochy apod. zastupují bohy.

Fink zdůrazňuje, že v jeho interpretaci mu jde o lidskou stránku kultu, která by mohla být v kompetenci filosofie. Také ale dodává: „Filosofie se musí pokusit rozšířit svou kompetenci i na to, v čem jí náboženství brání; musí se pokusit pochopit i náboženství samé jako symbol, jako podobenství, jehož základem je vztahování lidské existence ke světu.“¹⁸

Chceme-li kult podrobit filosofickému zkoumání, musíme na něj pohlížet jakoby zvenčí, ne z pohledu člověka „uvnitř“ kultu. Člověk patřící ke kultu s démony nebojuje, jako bojuje běžnými prostředky s nepřízní přírody nebo proti

¹⁷ FINK, E. Hra jako symbol světa, s. 148.

¹⁸ FINK, E. Hra jako symbol světa, s. 161.

¹⁹ Tamtéž, s. 165.

jiným lidem. Věří, že všechnu jeho námahu mohou démoni zničit, kdykoliv si umanou. Je jim vydán všanc. Navíc se démoni člověku neukazují ve své skutečné podobě, ale maskují se a jakoby si hrají s lidmi na schovávanou. Mají kouzelné schopnosti, díky kterým na sebe mohou brát podobu i nevinně vyhlížejících věcí. Člověk nezná jejich skutečnou tvář, přesto je ve věcech a za různými přírodními úkazy tuší.

Jak ale vznikla představa těchto démonů, když člověk neví, jak vypadají? Fink je přesvědčen, že největší význam pro vznik představy přírody, za níž se skrývají démoni, měla lidská smrt. Mrtvý člověk necítí, nemůže milovat, ale láska jeho bližních zůstává ve vzpomínkách, proto si asi lidé utvořili představu o posmrtném životě. Víru v existenci posmrtného života dokládá i řada archeologických nálezů. Lidé v mnoha kulturách pohřbívali mrtvé s jejich osobními věcmi a cennými dary, protože věřili, že je na onom světě budou potřebovat. Tento svět není žádné skutečné místo na zemi, ale má svou zvláštní formu bytí a také zemřelí lidé jsou jiným způsobem než živý. „Tento zvláštní způsob bytí mrtvého, jenž je čas od času nepochopitelným způsobem „přítomen mezi námi“, jenž proniká do země živých, je - možná – původním modelem všech démonů.“¹⁹

I přes to, že člověk žije na stejné zemi a je stejně konečným jsoucнем jako zvířata a rostliny, je uvnitř světa jinak než tyto. Člověk ví o své konečnosti, zažívá lásku, pracuje, vládne a bojuje. Ví a určitým způsobem rozumí světu. Jak je to ale u bohů? Bohové možná mají dokonalejší vhled do světa, jsou moudřejší, ale ten nejpodstatnější rozdíl spočívá v tom, že člověk, cokoli dělá, dělá s vědomím konečnosti své i všech jsoucen ve světě. Bohové jsou však nesmrtelní. „A nesmrtelností je též poznamenáno všechno božské konání, způsob, jímž vytvářejí umělé věci, vynalézají dovednosti a vštěpují je lidem, způsob, jímž se navzájem sváří a bojují spolu o nadvládu nad řízením světa.“²⁰

²⁰ FINK, E. Hra jako symbol světa, s. 168.

Pro to, aby žili, nemusí vyrábět životně důležité produkty, nemusí pěstovat rostliny a chovat nebo lovit zvěř, aby neumřeli hladem, nepotřebují přístřeší a teplo domácího ohně. Také neprožívají lásku jako lidé, protože jim nejde o zachování rodu. Vše, co bohové konají je tedy spíše jakousi hrou než nutností a potřebou. A nejčastěji si hrají s lidskými osudy. S lidmi si však nehrají jako rovný s rovným, jako spoluhráči, ale hrají si s nimi jako s živou hračkou.

Kult a hra spolu úzce souvisejí. Nejen proto, že v kultu se hra jeví ve své nejpůvodnější formě, ale také proto, že se v kultu stejně jako ve hře projevuje „neskutečnost“. Finkovým záměrem je pochopit smysl kultovního symbolu pro člověka. Jakákoliv obyčejná věc z každodenního života se může stát kultovním symbolem prostřednictvím posvěcení knězem. Stůl může být oltářem, chléb a víno tělem a krví Krista. Z lidského hlediska, je-li kult vztahem člověka ke světu, pak kultovní symbol předznamenává symbol nejpůvodnější. Je „symbolem symbolu“.

K ranému kultu patří maska. Je to snad nejstarší rekvizita lidské hry. Maska je tím, co kultovní hru konstituuje. Není to nějaká obyčejná hračka. Maska není hračkou jako každé jiné, které na sebe berou imaginární podobu až v průběhu hry. Nasazením masky hra začíná. Hra s maskou však není radostná a bezstarostná. Je nebezpečná a hrozivá, protože člověk se touto kouzelnou přeměnou staví proti démonům, vyzývá je k boji. Maska sama o sobě nemá žádnou kouzelnou moc. Tu získává, až když si ji člověk nasadí. Má schopnost udělat ze svého nositele něco jiného.

Podle Finka má původ hry v kultu pro filosofický výklad hry velký význam ze tří důvodů. Za prvé, že pro archaického člověka stojí kultovní hra v samém středu zájmu. Je základem pro pochopení sebe sama jako bytosti závislé na vůli bohů. Není pro něho okrajovým fenoménem.

Prvotní forma vědění je věděním kněžích, kteří jediní mají znalost o věcech božských, tedy těch nejdůležitějších pro společnost. Z této prvotní formy se později odděluje filosofické a vědecké vědění. I z povrchního pohledu

na raný kult se dá usuzovat, že lidská historie není jen dějinami práce, ale významnou roli tu sehrála i duchovní činnost. A to taková, která se liší od vyprávění mýtů. Fink píše: „Lze dokonce říci, že až do pozdních dějinných období magické představy spoluurčovaly skrytým způsobem i lidský přístup k vědám.“²¹

Druhým důvodem je, že i přes podobu masky člověk ví, že v masce démona je jen další člověk. Že člověk v masce jen vypadá jako démon. Tato zdánlivost dává vzniknout symbolu.

Třetím důvodem je právě symbolika hry, která je vyjádřením vztahu člověka k bohu. Lidská hra vykládá vládu bohů nad pozemšťany. „Díky kultovní hře se hra světovládých bohů „zjevuje“ ve vizionářské symbolice divadla, tj. vystupuje najevo po způsobu podobenství před lidskýma, slabýma očima.“²²

V tomto místě se začíná rozvíjet teoretické myšlení. Lidé začínají mít tušení, že události v jejich životě a celkové dění v univerzu je potřeba chápat jako události v celku. Všechna jsoucna, jejich vznikání a zanikání a změny jsou na sobě navzájem závislá, jsou spolu různými způsoby propojená. Každá věc má svou příčinu, ať už se jedná o příčiny přírodní nebo jsou vůlí démonů a každé konání má následek. Celek univerza je vykládán metaforou hry.

Uctívání božského je velice úzce spjato s touhou si hrát. To je velice zvláštní vzhledem k charakteru hry jako nevázané, uvolněné činnosti plné fantazie. Je podivné, že kultický rituál, který je nejdůležitější součástí života archaického člověka, je právě hrou. Hra a posvátnost se v kultu překrývají a prostupují. „Kultovní obec svědčí o kouzlu masky, o magických technikách obětníka, avšak především je svědkem dramatické hry, v níž se předvádí mýtus.“²³

²¹ FINK, E. Hra jako symbol světa, s. 192.

²² Tamtéž, s. 193.

²³ FINK, E. Hra jako symbol světa, s. 205.

V kultu tedy hra není něčím nevážným, ale má ráz kouzla, který člověka přitahuje a bojí se ho zároveň. Vytrhuje ho z každodennosti a zajetých kolejí života.

Hlavní rekvizitou při kultické hře je maska, která nemá charakter úkrytu, ale pomocí jejího kouzla, které spočívá v tom, že člověku propůjčuje jinou podobu, se člověk přibližuje k bohům. Člověk v masce se stává jakýmsi prostředníkem mezi bohem a člověkem.

„V sobě samé je kultovní hra před bohem, je to posvátné jednání, archaické kouzlení, mantické spínání země lidí s nebeskými mocemi osudu – je to nevšední, slavnostní a sváteční styk lidského rodu s božským.“²⁴

²⁴ Tamtéž, s. 214.

5. Kapitola

POJEM „SVĚTSKOST HRY“

Světskost hry je poměrně složitý pojem, protože už sám termín „světskost“ je značně problematický. „Světskost“ se připisuje snad všem jsoucňům. Fink píše: „Vše, co vůbec jest, je světské; každá věc, cokoli, o čem lze mluvit, každý děj a každý vztah se naskytá „ve světě“.“²⁵ Svět je tedy jakýmsi souborem všech věcí a dějů, které se v něm vyskytují.

V pojmu „světskosti“ je však zahrnuta i možnost věcí. Pod tento výraz jsou zahrnuty nejen věci přírodní, ale i výtvořiny lidské ruky. Toto pojetí „světskosti“ zahrnuje nitrosvětská jsoucná, která jsou charakteristická tím, že vznikají a zanikají, mění místo, jsou přirozená nebo umělá, mají tvar a jejich výskyt je omezen časem atd. Toto je podle Finka předfilosofická formulace „světskosti“. „Světskost“ je zřejmě proto tak problematická, protože se užívá zcela samozřejmě a jeví se neproblematicky. To, že je věc „světská“, znamená prostě to, že má své místo v celku světa. „Být světský, mluvíme-li o věci, znamená „bytí v“ jakožto bytí v univerzu, znamená zásadně bytí uvnitř světa.“²⁶ Ovšem svět není žádná nádoba, ve které se věci vyskytují, ale všechny věci objímá a zároveň je s nimi spojen, věci mu náleží.

Pojem „světskost“ lze užívat ve čtyřech významech. Ten první užíváme, pokud mluvíme o jsoucnu, které je uvnitř světa a náleží celku univerza. Těmto věcem náleží také jisté charakteristiky, které nenáleží světu. Ale na druhou stranu nelze svět oddělovat od věcí v něm. Řekli jsme, že svět není jako prázdná nádoba a věci jejím obsahem.

Druhý význam podle Finka znamená užití termínu „světský“ pro vládnutí světa samého. Smysl tohoto užití je stále otevřeným problémem.

²⁵ FINK, E. Hra jako symbol světa, s. 227.

²⁶ Tamtéž, s. 236.

Za třetí je výrazem „světský“ charakterizován rys lidské existence. Člověk má ve světě zvláštní postavení.

„Člověk se s porozuměním vztahuje k tomu, co jej obklopuje, označuje je jako „jsoucí“, rozmanitě je na základě pochopených struktur vykládá, a přitom se vždy vztahuje k sobě samému, ke svému vlastnímu bytí a k bytí všech věcí – při tomto rozumění jsoucnu se však též temným způsobem vztahuje i k všeobecnému celku, v němž se vůbec cosi takového jako jsoucno „naskýtá“²⁷. V tomto smyslu je „světský“ pouze člověk, ostatní jsoucna ne.

Čtvrtý význam slova „světský“ označuje postoj odvrácený od boha. Za „světské“ se v tomto smyslu považuje všechna nevážnost, lehkomyšlnost, zábava,...

Naskýtá se otázka, který z významů náleží „světskosti“ hry? Kromě druhého, může „světskost“ hry být pojata ve všech významech. Hra je nitrosvětské jsoucno, je činností člověka, který rozumí a vztahuje se ke světu a vyznačuje se nevážností, lehkomyšlností a je formou zábavy.

„Hra člověka je světská: pokud je uvnitř světa – pokud je prosvětlena rozumějící niterností a pokud zvláštní povrchní hloubku či hlubokou povrchnost lidské bytosti spojuje s kosmickou mocí „zdaje“ – a je světská jako pohansko-slavnostní životní nálada.“²⁸

Hra je jedním ze světských fenoménů stejně jako práce, boj a láska. Avšak při práci, v boji a v lásce se člověk vztahuje k dalším jsoucnům. Při práci například k materiálu, z něhož tvoří, v boji k nepříteli nebo zbrani a v lásce k milovanému a věcem, které k lásce patří. Všechna tyto jsoucna jsou stejně skutečná jako člověk.

Ve hře se člověk k žádným jiným jsoucnům nevztahuje. Sice ke hře užívá některých věcí jako hraček a má spoluhráče, kteří jsou ve světě stejně jako on,

²⁷ FINK, E. Hra jako symbol světa, s. 241.

²⁸ Tamtéž, s. 240.

ale při hře si vytváří ireálný svět a hračce přisuzuje imaginární smysl. „Lidskou hrou tedy do celkové skutečnosti reálných věcí a dějů vniká „ireálná“ sféra smyslu, která je zde, a přece zde není, je teď, a přece není teď.“²⁹

Podle Finka je hra jakýmsi vystoupením z vlastního života, limitovaného hranicemi našich skutků. Každá volba, každý čin a každé rozhodnutí utváří náš charakter a tvoří historii života jedince. Toto je dáno svobodou, která je lidskou přirozeností. I taková rozhodnutí, která lze nějakým způsobem změnit, vymezují jedinečnost každého z nás. Hra je naopak situací, ve které jsou všechna rozhodnutí odvolatelná, kde se oproti životu směšuje skutečnost a pouhé zdání, kde se vše odehrává v modu „jakoby“.

A právě díky charakteru zdánlivosti a neskutečnosti je hra symbolem skutečného světa. V lidské hře se promítají vážné momenty lidského života, ale v podobě, zkreslené skutečností a neskutečností, které se ve hře prolínají. Proto není ani analogií, ani zrcadlovým obrazem, ale právě symbolem světa.

²⁹ FINK, E. Hra jako symbol světa, s. 250.

6. Kapitola

ROZDÍL V POJETÍ HRY FINKA A HUIZINGY

Eugen Fink se pojmem hry zabýval převážně z filosofického hlediska. Naproti tomu Johan Huizinga pojímá hru spíše ze sociologické a lingvistické stránky. Huizinga člověka charakterizuje jako *homo ludens*, jako bytost hrající si. Zdá se mu, že toto označení je stejně podstatné a významné jako *homo faber*, člověk tvořící. Ve své knize *Homo ludens* přisuzuje hře charakter kulturního jevu. Podle něj je hra prvotním impulzem, ze kterého se vyvinula kultura. Z tohoto jeho názoru tedy vyplývá, že hra, jakožto lidská činnost je mnohem starší, než kultura sama.

Zatímco pro Finkovo filosofické pojetí hry a vlastně pro celou koncepci kosmické hry je primární charakteristikou její „neskutečnost“, Huizinga uvádí hned několik základních znaků. Především je hra svobodným jednáním. Člověk si hraje, pokud má čas si hrát. Může hru kdykoli přerušit nebo ukončit. Hra není biologickou potřebou, tudíž je zcela na svobodné vůli člověka, zda si bude hrát nebo ne a jakou hru bude hrát. Druhý charakteristický znak by se dal srovnat s Finkovou „neskutečností“ hry. Hra není skutečným, vlastním životem, ale je jen jako. I malé dítě ví, že si hraje a že to není doopravdy.

Další vlastností, kterou Huizinga uvádí je uzavřenost a ohraničenost hry. Odehrává se v určitém čase a prostoru. S časovým ohraničením se pojí možnost opakování. Jakmile byla jednou hra odehrána, lze ji uchovat ve vzpomínce a kdykoli zopakovat. Každá hra má také svůj prostor, ve kterém se odehrává. Herní prostor může být ohraničený jako třeba aréna, divadelní jeviště, stůl, apod. nebo také mohou být jeho hranice zcela imaginární.

S prostorovým vymezením také souvisí další charakteristický rys hry, a to řád. A jakýkoli přestupek proti řádu hru kazí a ruší její charakter.

Toto neodlučitelné sepletí, hra – řád, je podle Huizingy důkazem, že hra je prvkem estetická.

„Estetický činitel“, říká Huizinga, „je snad totožný s nutkáním vytvářet formu podle určitého řádu, která oživuje hru ve všech jejích podobách. Slova, kterými můžeme pojmenovávat prvky hry, patří z největší části do oblasti estetická. Jsou to slova, jimiž označujeme i účinky krásy: napětí, rovnováha, vyváženost, střídání, kontrast, variace, spojování a odlučování, rozkládání.“³⁰

Další rozdíl v pojetí hry obou myslitelů je patrný v chápání kultu. Fink považuje kult za podnět, z kterého se rozvinula hra. Lidé věřili v nadpřirozené bytosti, které ovlivňovali jejich život. Aby získali jejich přízeň, konali různé obětní rituály, ze kterých se podle Finka stala hra. Naopak Huizinga tvrdí, že hra byla prvotní a z ní se následně rozvíjel kult. Srovnává formální rysy hry a kultu. Stejně, jako má hra svůj ohraničený prostor, má i kult svá specifická místa pro konání obřadů a slavností. Také vědomí, že je vše jen jako, mají oba tyto fenomény společné. Dospělý člověk i dítě ví o tom, že si hraje a vše, co dělá je „jakoby“. Také člověk „uvnitř“ kultu ví, že za maskou, napodobující duchy, je člověk, podivné zvuky, které mají napodobovat hlasy duchů, vydává člověk hrající na nějaký nástroj. I přes toto vědomí je člověk všemi těmi maskami, barvami, světly a zvuky uchvácen a obřad bere zcela vážně. Stejně tak může hra zaujmout a pohltit aktéra, který pak bere veškeré počínání smrtelně vážně.

Huizinga také pracuje s jazykovým vyjádřením pojmu hry v různých kulturách. Studuje označení pro hru v řečtině, sanskrtu, čínštině, u Indiánů, v japonštině a v semitských, románských a germánských jazycích.

Pro Finka je hra základním fenoménem lidského života, jehož prostřednictvím se člověku ukazuje celek světa. Huizinga definuje hru takto:

³⁰ HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 17.

„Je to činnost, která probíhá uvnitř určitých hranic času, prostoru a smyslu, ve zřetelném řádu, podle dobrovolně přijatých pravidel, mimo oblast hmotné užitečnosti a nutnosti. Náladou hry je vytržení a nadšení, a to buď nadšení posvátné, nebo jen slavnostní, podle toho, je-li hra svátostí nebo zábavou. Činnost je doprovázena pocitem povznesení a napětí a působí radost a uvolnění.“³¹

³¹ HUIZINGA, J. Homo ludens, s. 122.

Závěr

Hra i přes to, že se vyznačuje jistou nevážností a lehkomyšlností, může být právoplatným a důstojným předmětem filosofického zkoumání, a to díky tomu, že filosofie nahlíží na všechny věci, události a činnosti jako na jsoucí a stírá rozdíly mezi nimi.

Porozuměním hře je možné porozumět postavení člověka ve světě. Hra má oproti vážným fenoménům života charakter neskutečnosti. Člověk má při hře možnost vyzkoušet si věci jakoby nanečisto. Rozhodnutí, která učiní při hře, jsou nezávazná a člověk se nemusí obávat jejich následků. Díky tomuto charakteru neskutečnosti může hra napodobovat vážné momenty skutečného života.

Právě proto má hra zřejmě původ v kultu. Kultické slavnosti totiž také napodobují skutečný život, jeho koloběh, střídání ročních období a podobně. Skrze hru lze pochopit souvislosti ve světě a dění v něm.

Tím, že hra je schopná napodobovat skutečný život a zahrnovat do sebe celek světa, stává se symbolem. Symbolem, který člověka vede k tomu, aby lépe pochopil svou vlastní existenci mezi ostatními jsoucími a v celku světa vůbec.

Použitá literatura

Primární literatura:

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

FINK, Eugen. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992. 64 s. ISBN 80-204-0224-1

Sekundární literatura:

ARISTOTELES. *Metafyzika*. Praha: Nakladatelství Petr Rezek, 2003. 579 s. ISBN 80-86027-19-8

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. 228 s.

HUŠEK, Vít. *Symbol ve filosofii Paula Ricoeura*. Svitavy: Trinitas, 2003. 182 s. ISBN 80-86036-89-8