

E-LOGOS

ELECTRONIC JOURNAL FOR PHILOSOPHY

ISSN 1211-0442

19/2011



University of Economics
Prague

Hra jako fenomén kultury a estetický zážitek

Jiří Vaněk



Abstract

The theme of this study is the game as the anthropological and aesthetical phenomenon; it deals with Schiller's concept of game as manifestation of human liberty and Huizinga's idea of game as the source of human culture. It also attempts to consider the typology of games and plays as developed by R. Caillois as well as Fink's and Gadamer's existential and cosmological concept of game. In order to enrich the conceptions of the above mentioned theorists, the author analyzes a specific form of game behaviour – the “trifling with somebody”.

Keywords: game and play – cultural meaning of game – aesthetical phenomenon of game – Schiller – Huizinga – Caillois – Fink – Gadamer – types of game behavior – anthropology of game – cosmological meaning of game – trifle with somebody

Abstrakt

Tématem studie je hra jako antropologický, kulturní a estetický fenomén. Pojednává o Schillerově koncepci hry jako projevu lidské svobody a Huizingově pojetí herního jednání jako zdroji lidské kultury. Je též pokusem zhodnotit typologii her R. Cailloise a posoudit přínos Finkova a Gadamerova existenciálního a kosmologického pojetí hry. K analýze těchto teoretiků přidává typ herní aktivity, kterou představuje „zahrávání si“ (s někým).

Klíčová slova: hra a hraní – kulturní význam hry – estetický fenomén hry – Schiller – Huizinga – Caillois – Fink – Gadamer – typy herního chování – antropologie hry – kosmologický význam hry – hra jako „zahrávání si“

1. Hra projevem lidské svobody

Je-li nejvlastnější charakteristikou lidské bytosti svoboda v tom smyslu, že jsme nejplněji lidmi, zakoušíme-li svobodné rozvíjení své niternosti a jejího činného vyjádření, pak hra je právě aktivitou, jež tuto životní kvalitu reprezentuje a názorně modeluje. *Soběstačné* jednání se tu pojí s *kommunikací mezi lidmi* a naplňováním *smyslu*, který jsme si zvolili. To obojí ovšem zároveň vymezuje svobodnému projevu terén, na němž se uskutečňuje, a vytváří tak disciplínu hry a závaznost svobody.

Filosofické, kulturologické a estetické teorie hry nahlížely na tento fenomén z různých stránek, kdy se pokaždé zvýraznilo některé z jeho podstatných určení. Na to, co vůbec znamená pro lidský subjekt, se zaměřil již německý klasik ve sféře literatury a dramatu i v oblasti filosofie a estetiky **Friedrich Schiller**. Své pojetí hry zformuloval ve spise z r. 1793 *Listy o estetické výchově*. Jedním z ústředních pojmů této koncepce je pud hravosti, jímž člověk nejplněji vytváří svůj lidský vklad do světa a tím i sebe sama:

„Co však potom znamená pouhá hra, víme-li, že ve všech stavech člověka je právě hra a *výhradně* hra tím, co jej dovršuje a co rozvíjí jeho dvojí přirozenost zároveň? [...] k příjemnému, dobrému a dokonalému se člověk má *pouze* vážně; s krásou si však hraje. Nesmíme zde ovšem uvažovat hry, které se odehrávají ve skutečném životě a které jsou obyčejně zaměřeny na velmi materiální věci; ale ve skutečném životě bychom také marně hledali krásu, o níž se tu hovoří. Krása, která se skutečně vyskytuje, je hodna skutečně se vyskytujícího pudu hravosti; avšak ideálem krásy, jenž je vytyčen rozumem, je podán také ideál pudu hravosti, který má mít člověk při všech svých hrách před očima.“¹ Nejplněji se člověk tedy realizuje volnou hrou svých sil, která čerpá z přebytku, totiž z toho, co přesahuje jednání z životní nutnosti. V tom také spočívá *krása*, a to *ve dvojím propojeném smyslu: to s čím si člověk doopravdy (tj. jen pro hru samu) hraje, je krása; hrát si takto je samo krásné*. Podle Schillera totiž krása tkví v plynulé volnosti projevu. Teď již rozumíme lépe tomu na první pohled příliš striktnímu vyloučení „skutečného života“ z hájemství kladného pólu estetického prožívání. Myslí se jím jednání, jež nemá cíl v sobě samém a často život omezuje nebo dokonce mrzačí nebo zcela ničí, ať již je to plahočení za obživou, honba za výkony či jiná účelová aktivita. To ostatně potvrzuje Schiller sám odkazem na rozdíl mezi řeckou a římskou hrovou kulturou:

„Nikdy se nezmýlíme, budeme-li lidský ideál krásna hledat na téže cestě, na níž člověk uspokojuje svůj pud hravosti. Jestliže se řecké národy baví nekrvavým soutěžením síly, rychlosti a hbitosti v olympijských turnajích i ušlechtlejším vzájemným zápolem talentů, a jestliže se římský lid kochá smrtelným zápasem přemoženého gladiátora nebo jeho libyjského soupeře, bude nám z tohoto

¹ Schiller, F.: *Výbor z filosofických spisů*, Svoboda-Libertas, Praha 1992, s. 174.

samotného nástinu pochopitelné, proč nemůžeme ideální postavy takové Venuše, Junony nebo Apollóna vyhledávat v Římě, nýbrž v Řecku. Nyní však říká rozum: krásno nemá být pouhým životem a nemá být pouhým tvarem, nýbrž tvarem živým, tj. krásou, neboť ona přece člověku ukládá dvojité zákon absolutní formálnosti a absolutní reálnosti. A tak praví také: člověk si má s krásou *jen hrát* a má si hrát *jen s krásou*.

Konečně, abychom to vypověděli najednou, člověk si hraje jen tehdy, když je v plném významu člověkem, a *je jen tam zcela člověkem, kde si hraje*.² Základní princip hry je ohrožen, podílejí-li se účastníci na nějaké hře nikoliv pro ni samu, ale s určitým prospěchářským cílem: pro získání majetku, prestiže nebo i ukojení své agresivity jako na kterékoli dávné či moderní variantě typu gladiátorských střetnutí. Schiller tedy jen odmítá žití natěsnané do nutností, jak mnohdy „skutečný život“ vypadá, a naopak za pravý, člověka důstojný život pokládá jeho volný projev, který by však nebyl svobodou, kdyby byl beztvarý, tedy rozmělněnou a mátožnou existencí, jejíž projevy by postrádaly určitou formu, jíž se formuje i sám takto jednající člověk.

S Schillerem se dostáváme k estetice, jež při své snaze o zachycení obecné úlohy smyslové zkušenosti nespadá do koncepcí hedonických: krásné není ztotožňováno s příjemným. Rovněž se však nekryje s dobrým a dokonalým, třebaže jistě samo nejvlastnější rozvinutí lidství ve hře je dobrem. Jak si blíže ono rozvinutí představit? Když Schiller říká, že „krásno nemá být pouhým životem a nemá být pouhým tvarem, nýbrž tvarem živým, tj. krásou“, má na zřeteli své rozlišení tří základních „pudů“, jež určují lidské konání. Člověk je puzen „dvojicí protikladných sil“, z nichž prvou nazývá filosof „pudem věčným“ (tak je nyní překládán jeho pojem der sinnliche Trieb, doslova smyslné puzení) a druhou „pudem k formě“ (der Formtrieb). Věcný pud je nutkáním života v bezprostřední smyslovosti, proměnlivého a ničím pevným a trvalým nevázaného, řízeného pouze přímými fyzickými potřebami. Pud k formě vychází z rozumu a chce vnést řád do jednání, dát člověku stabilní tvar jeho chápání věcí a zachovat jednotu jeho osobnosti při všech proměnách, jimiž ve světě prochází. Tomuto pudu jde tedy o tvar „v přeneseném i vlastním významu“.

Oba pudy se přetahují o svou nadvládu: dokud člověk „jen vnímá, zůstává mu utajena jeho osoba nebo jeho absolutní bytí, a pokud jen myslí, zůstává mu skryto jeho bytí v čase neboli jeho stav.“³ A tak se jako řešení antagonismu vynořuje třetí síla plnící roli zprostředkujícího činitele; Schiller ji označuje jako „pud hravosti“. Jím se nastoluje estetický stav člověka: předmětem jeho zájmu je krása. Tento stav je mentálním terénem hry; charakterizuje jej uvolněnost od poručnickování přírody a

² *Tamtéž*, s. 174-175.

³ *Tamtéž*, s. 169.

smyslovosti, hra je průběhem svobody, výrazem nadbytku sil, neutrácených již jen pro holou nezbytnost. Ve viditelných, „živých tvarech“ se jeví obecné, prosakují jimi zákony tvarosloví.

Poloha estetického zážitku je tedy hrou, v níž se pronikají, prosvěćují, interferují roviny smyslového a rozumového a ani jedna z nich není dominantní. Není zde pouze panství skutečnosti, „materiální pravdy“ věcí, zachování života na jedné straně, ani jenom nadvláda nutnosti věcí, formální pravdy zákona, uchování důstojnosti. Proto filosof tvrdí: „tím, že se mysl setkává s idejemi, pozbývá všechno skutečné svou vážnost, protože se stává *nepatrné*, a tím, že se mysl stýká s vnímáním, odkládá svou vážnost nutné, protože se stává *lehké*.“⁴ Schiller zde ovšem vyhrocuje pozici subjektu hrového jednání natolik, že to vyžaduje korektiv. Vskutku, odpoutání od nezbytností má povznášející efekt, je jakoby volným nakládáním s předmětem hrového jednání a v estetickém prožitku se sice vyjevují v jednotlivém a právě skrze ně obecnější významy (jako v tvarech tvarosloví i v jedinečném prožívání obecnější obsahový prožitek), ale to zároveň poukazuje k faktu, že obsah hry přesahuje hrajícího: hrající (si) subjekt je sám ve hře souvislostí, s nimiž a v nichž si hraje. Na tuto základní okolnost položí důraz koncepce *Hanse Georga Gadamera* i *Eugena Finka* (viz níže). Estetická reflexe tak může být cestou k morálnímu sebeuvědomění lidské situace.

Nicméně i Schiller nás vede k pochopení vztahu estetiky a etiky, leč po jiné stránce, ovšem stejně zásadního významu. Protože v onom uvolnění sil označovaném za hru je také nejvlastnější živel umělecké tvorby. A umělecké zobrazení je živou výzvou k morálnímu vytvarování života: „Lidstvo pozbylo svou důstojnost, zachránilo ji však a uchovalo ve významných pomnících; pravda přežívá ve zdání a z napodobeniny bude znovu vytvořen původní obraz.“⁵ Z tohoto důvodu je pokládán za jeden z nejdůležitějších úkolů kultury „podříditi člověka také již v jeho pouze fyzickém životě formě a učinit jej estetickým všude tam, kam až jen sahá říše krásy, protože morální stav se může vyvinout pouze ze stavu estetického, nikoliv však ze stavu fyzického.“⁶ Estetické prožívání je uvědoměním významu formy, formové stránky reality, a tudý směřuje cesta k pochopení nutnosti formovat sebe sama, svůj život, dát mu přiměřený tvar vzdorující tekutosti času a pouhé bezprostřední živelnosti hmotných, fyziologických potřeb.

Tato výprava za svobodou, z područí přírodní nutnosti, z diktátu pouze fyzických nároků vypadá takto: První odpoutání od reality fyzického žití přichází v podobě „her fantazie“, jež jakožto „hry volného sledu idejí“, náležejících dosud toliko

⁴ *Tamtéž*, s. 173.

⁵ *Tamtéž*, s. 151.

⁶ *Tamtéž*, s.199-200.

živočišnému zakoušení, nepředstavují ještě estetický stav. „Hra estetická“ nastane, když představivost se neoddává pouhému potěšení ze svého odvíjení, ale učiní posléze „pokusem o svobodnou formu skok ke hře estetické“. Skokem je tu míněno zapojení nové síly, jíž je „zákonodárný duch“ (= zájem o formu jako takovou), zatím jen ve svém zárodku. Proto se zprvu projeví jako „hrubý vkus“, záliba v bizarnosti, groteskních tvarech, ostrých kontrastech. Člověk v tomto stadiu má za krásné jen to, co jej vzrušuje. Avšak je to již počátek tvoření: proměňující se lidský tvor se nespokojuje zakoušením; jak nyní začíná nově vnímat formu pro ni samu, je tím podněcován k činnosti. Nad prvotní vrstvou holých životních nezbytností vyrůstá nový okruh soběstačné aktivity: „člověk se zdobí.“⁷ Odtud vede cesta k formování nejprve spontánních aktivit, jež se mění v umění, a nakonec ve zformování sebe sama jako osobnosti. Proto Schiller říká: „Lze tedy rozlišit tři odlišné okamžiky nebo stupně vývoje, jimiž musí projít jednotlivý člověk i celý lidský rod, mají-li naplnit celý okruh svých určení.[...] Ve svém fyzickém stavu zakouší člověk pouze moc přírody; této moci se zbavuje ve stavu estetickém a ovládne ji ve stavu morálním.“⁸

Tohle stanovisko však nelze chápat jednoduše jako područí a přechodnost estetického vztahu vůči morálnímu. Estetické prožívání je sice náběhem k morálnímu sebezformování, avšak zároveň a vedle toho je nadále autonomní duchovně smyslovou aktivitou, jíž, jak prohlašuje Schiller, je přece lidská bytost jediné „v plném významu“ a „zcela“ člověkem! Schiller jako vyznavač klasického ideálu estetických forem (bizarnost či grotesknost a ostrý kontrast je mu toliko hrubým vkusem!) věří v harmonizující roli estetického vnímání forem, jež chápe především jako poznání uspořádanosti. Tato víra v léčivý účinek estetiky se silně projevuje hned ve dvojitým smyslu:

1. Esteticky rozvinutá „krásná kultura“ může člověka uchránit od dvou protichůdných scestí: aby se nestal „kořistí surovosti“ nebo naopak „ochablosti a zvrácenosti“. Tedy ani syrový, „barbarský“ vkus doprovázený zároveň surovostí mravů, ale ani změkčilost přejemného estétství a přesycenost sázející na extrémní přepjatých dráždivých vnímání (viz ony cesty mezní estetizace smyslů, jaké představuje třeba pornografie a sadomasochismus), nýbrž smysl pro uměřenou formu ve všech projevech osobnosti je tím pravým způsobem života, který lze vypěstovat pomocí estetické hry. Proto Schiller tvrdí, že to právě „estetické zdání“ nemůže narušovat „morální svět“; pokud se tak stane, není to již opravdová, vždy kultivující estetika.

2. Harmonizační funkce ideálního krásna se při estetickém prožívání projevuje také v míře jeho modifikace podle potřeby vyrovnat v člověku (ev. šířeji: ve stávající

⁷ *Tamtéž*, s. 221-222.

⁸ *Tamtéž*, s. 202.

kultuře) tu či onu krajnost. Tam, kde převládá syrovost látky a chabý cit pro formu, se uplatní „krása tavná“, „uvolňující“, tedy takové působení krásy, aby člověk vyznával nikoliv jen velikost a sílu, ale stal se vnímavým pro harmonii a půvab. A naopak tam, kde „v tzv. zjemnělejších epochách nezřídka měkkost vyúsťuje ve změkčilost, uhlazenost v plochost, přesnost v prázdnotu, svobodomyslnost ve zvůli, lehkost v lehkomyšlnost, klid v netečnost“⁹, všude tam je třeba „krásy utužující“. Neužije-li se krása v takovémto odlišném dózování, panuje buď zchoulostivělá smyslová přecitlivělost či slabost, nebo „opravdu vznešené představy jsou sdružovány s velikášstvím a s dobrodružností“ a „ušlechtilé smýšlení se sdružuje s nejděsivějšími výbuchy vášní“.¹⁰

Jestliže ideální, tj. zmíněnými výkyvy v praxi nenarušované estetické prožívání vystupuje jako hra formového úsilí, v oné dvojakosti možného působení krásy se naplňuje dvojdomost vlastností hry vůbec: panství volnosti a pravidel zároveň. Tato okolnost nás přivádí k dalším kulturním horizontům estetického problému hry.

2. Hra způsobem jednání vytvářejícím kulturu

Hru jakožto základ lidské kultury objevil holandský kulturní historik *Johan Huizinga*, jenž proslul nejvíce dvěma knihami: *Podzim středověku* a *Homo ludens* (= Člověk hrající si). V *Podzimu středověku* (1919) barvitě líčí život a duchovní kulturu v Nizozemí a ve Francii na konci 14. a během 15. století. Umění a dobové estetické cítění má v tomto výkladu zásadní místo. Z hlediska estetiky není opominutelný ani Huizingův soubor esejů analyzujících krizi evropské kultury dvacátého století nazvaný *Ve stínech zítřka* (1935). Kniha *Homo ludens* (1938) rozvíjí myšlenku vyjádřenou v podtitulu - *O původu kultury ve hře*:

„Každá hra je nejdříve a především *svobodným jednáním*. Hra na rozkaz přestává být hrou. Může být nanejvýš nařízenou reprodukcí hry. Již tímto rysem svobody se hra vymyká z přírodního procesu. Připíná se k němu a zdobí ho jako krásný šat. [...] Tak se nám aspoň jeví hra sama o sobě a v první instanci: jako *intermezzo* v každodenním životě, jako činnost uskutečňovaná v době oddechu a pro oddech. Ale právě tím, že je to změna, která se pravidelně opakuje, stává se doprovodem, doplňkem a přímo součástí běžného života. Zkrášluje život, doplňuje ho a tím se stává nezbytnou; je nezbytná pro jednotlivce jako biologická funkce, je nezbytná i pro společnost vzhledem k smyslu, který je v ní obsažen, vzhledem k svému významu, své projevové hodnotě a duchovním a sociálním vazbám, které vytváří: zkrátka jako kulturní funkce.“¹¹ To, co vzniká z přebytku životních sil (proto si už přece zvířata hrají!) a má biologický, vitální původ, dodává životu novou kvalitu a přerůstá

⁹ *Tamtéž*, s. 178.

¹⁰ *Tamtéž*, s. 177..

¹¹ Huizinga, J.: *Homo ludens*, Mladá fronta, Praha 1971, s. 14-16.

v kultivační aktivitu, jež se stane lidskou kulturou, tedy úhrnem jednání a jeho výsledků, jenž vyrůstá nad prvotní přírodu. Už pouhé nezávazné pohrávání si s něčím vyvolá jisté existenciální uvolnění, tj. nejen jako psychologický pocit, ale jako novou ontickou, bytostnou situaci, totiž otevřenost novým možnostem. Tyto předem přesně neurčené možnosti však mají své tečny, dané předmětem i způsobem pohrávání a tak tahle aktivita přerůstá v hru, která si tyto „tečny“ ujasní v sestavě pravidel.

„Hra vytváří řád, hra je řád. Do nedokonalého světa a zmateného života vnáší dočasně omezenou dokonalost. Hra vyžaduje bezpodmínečný řád. Nejmenší odchylka od řádu hru kazí, zbavuje ji jejího charakteru a znehodnocuje ji. Toto vnitřní napětí s pojmem řádu snad způsobuje, že hra [...] leží z valné části uvnitř estetické oblasti. Hra, řekli jsme, má jistý sklon ke kráse. Estetický činitel 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 estetična. Jsou to slova, jimiž označujeme i účinky krásy: napětí, rovnováha, vyváženost, střídání, kontrast, variace, spojování a odlučování, rozkládání. *Hra spojuje a rozlučuje. Upoutává. Přitahuje, to znamená: okouzluje.* Je proniknuta oběma nejušlechtilejšími vlastnostmi, které člověk dokáže na věcech vnímat a vyjádřit: je naplněna rytmem a harmonií.“¹² Náleží-li hra k základním lidským činnostem a podstatně se vyznačuje estetickými vlastnostmi, je to další potvrzení, že oblast estetiky představuje sféru nezbytných (tj. ne- zbytných!) lidských orientací.

Důležité je, že ta uspořádanost, na níž se zakládá, není typem řádu, jenž by neumožňoval v jeho rámci pohyb, změny, vznik nového: nestanoví činnost s předem hotovým výsledkem jako to činí řády „totalitního“ typu. Proto Huizinga připomíná: „Mezi výrazy, které můžeme použít v souvislosti s hrou, jsme uvedli i napětí. *Prvek napětí v sobě dokonce obráží mimořádně důležitou roli.* Napětí znamená nejistotu, naději. Je to snaha o uvolnění. Při určitém napětí se musí něco ‚podařit‘. Tento prvek je přítomen už tehdy, když kojeneček natahuje po něčem ručku, když si kotě hraje s cívkou nití, když děvčátko vyhazuje a chytá míč. Ovládá hry zručnosti a hry důvtipu, které hraje jednotlivci, stejně jako skládací hry, sestavování mozaiky, pasíans a střílení do terče, a nabývá významu tou měrou, jakou hra dostává charakter soutěžení. Ve hře v kostky nebo ve sportovním utkání dosahuje nejvyššího stupně. Právě tento prvek napětí uděluje hře, která je sama o sobě mimo dobro a zlo,

¹² *Tamtéž*, s. 17. Rozvíjení hrového jednání není možné bez imaginace, jak to spolu s herní praxí dotvrzují i teoretické studie různé úrovně obecnosti (např. Rodari, G.: *Grammatica della fantasia*, Piccola Biblioteca, Einaudi, Torino; nebo Kunz, H.: *Die anthropologische Bedeutung der Phantasie, I. Teil*, Verlag für Recht und Gesellschaft AG Basel, 1946, s. 229-239).

jistý etický obsah. Napětí podrobuje zkoušce hráčovy schopnosti: jeho tělesnou sílu, vytrvalost, důvtip, odvahu, schopnost vydržet, a zároveň jeho síly duševní, neboť při veškerém úsilí o vítězství ve hře musí zachovat předepsané hranice dovoleného.“¹³

Hra jako dočasný odstup od běžných starostí a činnost, již vykonáváme jen pro ni samu, je tedy podle Huizingy tím způsobem jednání, kterým se vytvářela a vytváří lidská kultura. Už ve svých prvotních fázích byla hrána a byla od hrového chování neoddělitelná: „Nevznikla ze hry, jako se živý plod odděluje od mateřského těla, nýbrž vyvinula se *ve* hře a *jako* hra.“¹⁴ Huizinga nalézá herní prvky v základních lidských, společenských, historických aktivitách: v právu, válčení, filosofii, vědě i umění. Zejména ve formách posvátných obřadů a slavnostních zápasů se stále obnovují a navracejí. Bylo by ovšem třeba rozlišit specifika různých druhů her: hra v kostky je svou povahou něčím jiným než hra sportovní – ale to vystihuje až analýza R. Cailloise (viz níže).

Souhrnně lze vyznačit určující obecné znaky hry:¹⁵

1. Každá hra je svobodným jednáním.
2. Hra je vykojením z běžného, obyčejného života, stojí mimo bezprostřední uspokojování nezbytných potřeb, je činností „jen tak“.
3. Protože se hra liší od obyčejného života místem a trváním, je pro ni příznačná uzavřenost, ohraničenost: „má svůj průběh a smysl v sobě samé“. S tím je spjata jednání „jakoby“, jež je však po čas hry bráno vážně (vytváří se dočasná iluze jiné, herní reality).
4. Ohraničenost časového pole měla za následek, že se hra ustavila do pevné kulturní formy, jež je předávána tradicí a již lze kdykoli opakovat. „Tato možnost opakování je jednou z nejpodstatnějších vlastností hry.“ Aby takové opakování bylo zajištěno, vytvářejí se společenství hráčů, přetrvávající v časech mimo hru: „Klub patří ke hře jako klobouk k hlavě.“¹⁶
5. V uzavřeném vesmíru hry je její řád stanoven pravidly. Dodejme, že tento řád v napětí s konkrétním faktickým průběhem hry spoluvytváří krásu prožitku, jenž ji doprovází. V tom spatřujeme také jednu z estetických stránek hry.

Zde však vyvstává otázka po možném přestupu z uzavřených hranic hry do ostatní reality, přesněji lidské kultury vůbec. Huizingovo pojetí v sobě nese od počátku dvojí rozpor: 1. ačkoli je hra tak charakteristická pro kulturu, objevuje se již

¹³ Huizinga, J.: *cit. d.*, s. 17-18.

¹⁴ *Tamtéž*, s. 158.

¹⁵ *Tamtéž*, s. 19.

¹⁶ *Tamtéž*, s.15-19.

v živočišné aktivitě (patří k životu, má pro jednotlivce biologickou funkci, je už v natahující se ručce kojence, ale také dokonce v kočičí zábavě s klubíčkem); 2. třebaže k hlavním znakům hry náleží vymanění z běžné starosti o živobytí, tedy její soběstačnost, objevuje se herní (či hrová, lze též říci hravá, ale to zní spíše jako označení těch líbeznějších, nejsvobodnějších, nejtvůrčivějších podob hry) činnost už v pravěkém lovu zvěře i ve válčení atp., tedy v aktivitách, jež sledují velmi praktické cíle. Huizinga ostatně sám zdůrazňuje, že rovněž rozmanité dávné formy soutěžení v různých kulturách „prozrazují vždy znovu souvislost s kultem, neboť se při nich stále uplatňuje víra, že jsou užitečné a nezbytné pro dobrý průběh ročního období, pro dozrání úrody a zdar celého roku.“¹⁷ Nabízí se tedy dvojice rozporů, z nichž vyvstávají otázky po hranicích mezi přírodní a kulturní činností a po vztahu praktické a soběstačné aktivity. V těchto otázkách je vzhledem k estetickým vlastnostem hry zároveň přítomen i dotaz po povaze estetického prožívání (a zkušenosti tohoto druhu)¹⁸ jako kulturního a samoučelného dění (a jeho zakódované podoby v díle).

Tak jako už u Kantova vymezení adherované krásy,¹⁹ i zde se spolu se specifičností příslušných sfér vyjevuje jejich spojitost a možné přechody. Co je v přírodní říši spontánním výronem biologické energie, stává se při hrátkách zvířecích mláďat instinktivním nácvikem povědomí o možnostech a mezích při obstarávání obživy. U lidí se pak druhově vyvinula schopnost vysoce zobecňujícího myšlení, které je s to takové možnosti a meze zformulovat do určujících pravidel, z nichž vyrůstá forma aktivity. A forma jako taková přináší možnost estetického prožívání. Na nové úrovni vznikají činnosti, jež se vymanily z praktických souvislostí a mají smysl sám v sobě. Člověk pak zkrátka potřebuje rozpoutávat síly, jež před sebou a v sobě nachází, pohrávat si s nimi!

Tak vznikly rozmanité druhy her, ale také tak se pokaždé individuálně rodí umělecké dílo z hry forem, jež ovšem ve své konkrétní podobě vyplývají z povahy věcného obsahu, „matérie“ onoho počínání. Například Picassovi životopisci připomínají, že umělcův otec, učitel kreslení, si doma z dlouhé chvíle hrál s předměty, okrašloval je a zbavoval je tím jejich původního určení; spatřují v tom impuls pro dospívajícího mládence, který pak bude mít natrvalo sklon k přeměňování věcí. Podobnou zkušenost sdělil svého času autorovi těchto řádek český fantaskní malíř Josef Liesler. Jako dítě zanechávané doma rodiči, zaměstnanými polními pracemi, skládal si a rozkládal různé drobné předměty a odvozoval z toho i svůj pozdější, vyzrálý typ fragmentárně skladebné imaginace. *Nezáměrné pohrávání si posléze objevuje svůj řád a stane se činností s uspořádanými prvky,*

¹⁷ Huizinga J.: *cit. d.*, s. 57.

¹⁸ Máme tu na mysli jednak prožívání estetického subjektu, jednak estetickou zkušenost, již lze chápat nejen jako zakoušenou v prožitku, ale též jako uloženou, zakódovanou v díle, jak vyplývá z pojetí H.-G. Gadamera (viz níže).

¹⁹ Viz Kant, I.: *Kritika soudnosti*, Odeon, Praha 1975, s. 69-71.

jejichž skladba vytváří rámcovou formu, uvnitř níž se mohou odehrávat úkony s předem neznámým výsledkem.

Osamostatněná herní aktivita je v neustálém potenciálním vztahu k širšímu terénu života: u uměleckých děl je to zadání, má-li být vyhotoveno na objednávku, ale také posuzování, jež do hodnocení zapojuje společenská kritéria nad rámec čistě estetických. Rovněž do průběhu sportovních her zasahují vnější okolnosti, ba dokonce tak, že jsou pokládány za těsnou spojitost, ne-li součást: jsou druhem hry, k níž náleží nejen společenství hráčů, ale i pospolitost obcenstva. Když se však toto obcenstvo mění v aktéry rváčských excesů, ze zážitku sportovního utkání či představení, v němž může být značná dávka divácké estetické zkušenosti, se stává fyziologický ventil primitivní nahromaděné agresivnosti tzv. fanoušů (běžně užívaná zdrobnělina „fanoušek“ opravdu k označení těchto zjevů jazykově nevyhovuje). Do jiného projevu se tu přesouvá krvežíznivá brutalita návštěvníků amfiteátrů ve starém Římě a moderních obdivovatelů býčích či kohoutích zápasů.

Tím se připomíná, že svých vyšších, rozvinutějších formách se herní činnost často odvíjí dvojím způsobem: buď je „zápasem o něco“ nebo „představováním něčeho“. Obojí podobu lze ovšem sloučit a potom hra „*představuje*‘ *zápas o něco, nebo je soutěží o to, kdo umí něco nejlépe reprodukovat.*“²⁰ Představování může probíhat jako předvádění či zobrazování. Zápas je pokusem vyřešit nějaké napětí určitou formou, způsobem, jenž vystupuje z okruhu běžného života a pro nějž jsou uvnitř uzavřených časových a prostorových hranic stanovena pravidla. Takovéto široké pojetí hry se v lidském světě vztahuje na celou škálu možných činností od dětských hrátek přes oddechovější i vážnější aktivity dospělých až po veškeré umění.

Dodejme, že základním hrovým modem může být i „hrát si s něčím“, ale také „zahrávat si s někým“, do nichž se však promítají i ty mody již uvedené: při typu hry s panenkami nebo stavebnicí je nasnadě vymýšlet okolnosti nebo sestavy, jež jsou svého druhu představováním i případně dovednostním „zápasem“ se skladbou předmětů. Avšak i u typu „zahrávat si s někým“ se ony mody uplatní (bližší pozastavení u tohoto fenoménu ponechme na pojednání o typologii, jež tu Huizingovu rozšiřuje a jejímž autorem je již zmíněný R. Caillois).

V umělecké tvorbě se vlastně rovněž spojují obě zmíněné základní formy: je vždy představovou, imaginativní hrou se znakovou soustavou příslušného druhu umění, je hravým zápasem s tvárným materiálem a zároveň tu také „do hry“ vstupuje i zápas uvnitř určité umělecké tradice (slohu) či boj o její překročení a popření. Navíc se do hry zúčastněných prvků v takovémto uměleckém „soutěžení“ zapojuje rovněž hlas (respektive ohlas) laické a odborné veřejnosti (recipientů), tedy běžných vnímatelů i tzv. znalců, kritiků.

²⁰ Huizinga, J.: *cit. d.*, s. 20.

S napětím, nejistotou a předváděním jsou spojeny další herní prvky: *vystavování, vyzývání a chlubení, nadšení, uspokojení* (zde se nám bez Huizingova přičinění asociuje německý termín Wohlgefallen, uspokojení z estetického zážitku, považované Kantem za podstatný znak tohoto druhu prožívání!), mnohdy *slavnostnost*. V herních činnostech se rozvíjí „vrozená potřeba rytmu, střídání, pravidelné změny, antitetického stupňování a harmonie. K tomuto smyslu pro hru se přidružuje duch, který usiluje o čest, vážnost, převahu a krásu.“²¹

Z těchto posledních určení vyrůstají další dva problémy: *vztah hry a vážnosti a míra estetického charakteru hry*. Hra a vážnost se nevyklučují. Jakožto svobodné konání a uvolnění z vazeb běžného života bývá někdy hra chápána jako protiklad vážnosti. Huizinga však ukazuje, že hranice mezi hrovým jednáním a vážným přístupem jsou velice relativní. Oddechová činnost, vázaná pravidly jen pro zajištění komunikace a napětí při povyražení, není zřejmě jejími účastníky od počátku brána vážně. Avšak už na této úrovni může zápal pro hru přivodit velmi „vážné“ úsilí. Zábavná hra, sportovní i jakékoli jiné zápolení, v umění hra v tvorbě i při interpretaci zatáhne zúčastněné do velmi vážného zaujetí. Hry kultovního rázu se odvíjejí v naladění posvátnosti a vznešenosti. To vše se skrývá za Huizingovým shrnutím: „Člověk si hraje jako dítě pro potěšení a osvěžení a tato hra je pod úrovní vážného života. Může si však hrát i nad touto úrovní: to jsou hry krásy a posvátnosti.“²²

Vyčlenění určitého okruhu herní aktivity do oblasti krásy vyvolává otázku týkající se *podílu estetických proků ve hře*. Huizingovy rozpaky nad odpovědí zřejmě odrážejí složitost problému. Jak již patrně, k estetickým rysům hry se počítá již zmiňované napětí, rovnováha, vyváženost, střídání, kontrast, variace, spojování a odlučování, rozkládání

A také rytmus a harmonie. Přesto však i s vědomím jejich hodnoty Huizinga na jiném místě pochybuje: „Když tedy není možno uvádět hru do přímé spojitosti ani s pravdivostí, ani s dobrem, leží tudíž snad v oblasti estetická? Tady náš soud kolísá. Hra sama o sobě není krásná, má však sklon přebírat nejrůznější prvky krásy. Na primitivnější formy hry se od počátku připíná radost a půvab. Krása lidského těla v pohybu dosahuje ve hře nejvyššího výrazu. Ve svých vyvinutějších formách je hra protkána rytmem a harmonií, těmito nejušlechtilejšími dary estetického vnímání, které jsou dány člověku. Hru spojují s krásou mnohostranná a těsná pouta.“²³

Formulaci by bylo třeba upřesnit: rozlišit, co je ve vztahu mezi hrou a estetickým smyslem jaksi vnějším, třebaže „těsným“ poutem a co je nutnou součástí hrové aktivity a herní situace. Již znovu připomenuté estetické rysy hry (napětí, rovnováha

²¹ *Tamtéž*, s. 73.

²² *Tamtéž*, s. 25.

²³ *Tamtéž*, s. 14.

atd.) jsou zřejmě její vnitřní součástí! Jen v některých druzích hry se ovšem navíc uplatní ještě další estetické momenty: krása lidského těla nebo sama hra je „krásnou podívanou“. „Krásnou, posvátnou formu“ přejímá pak hra kultovní. V celé soustavě posvátných obřadů „se zřetelně projevuje potřeba žít v kráse. Forma, již je tato potřeba uspokojována, je formou hry.“²⁴

Porušovat tuto formu, k níž patří spolu s pravidly vymezený prostor a čas, znamená hru kazit. Lze však shledávat rozdíl mezi případy, kdy pravidla zůstávají v platnosti, ale obchází se jejich čestné dodržování (tj. tzv. falešná hra), a způsoby, jež hru rozkládají nebo znemožní. V uzavřeném herním světě se vytváří ona silná iluze samostatné skutečnosti, v jejímž rámci pro svědomí hráčů platí jen respektování pravidel. Proto Huizinga prohlašuje, že „kazit hru“ znamená něco jiného, než „hrát falešně“. Domyslíme si, proč: falešný hráč si přisvojuje výhody, jichž by nedosáhl „čistými“ postupy, ale stále se pohybuje ve významovém horizontu hry. Je-li odhalen a pronásledován, je tomu tak za nedodržení herních regulí. Naopak řídit se svědomím, jež bere v úvahu život za hranicemi hry, znamená hru „kazit“. „Hra má svou platnost vně norem rozumu, povinnosti a pravdy.“²⁵ V jednom úseku americké „reality show“ „Kdo přežije v Mikronésii“²⁶ naivní mladík uvěří svým soupeřkám, že přihlížející porota ocení jako jeho etickou kvalitu, když jim prokáže laskavost a vzdá se pro některou z nich nabytého odznaku imunity, jenž ho v tu chvíli chrání před vyloučením ze soutěže. Úskočné ženštiny mu slibují, že v takovém případě nebudou hlasovat proti němu. Jen tak důvěřivec učiní, hlasují všechny pro jeho vyloučení a zbaví se jej. Mládenec bláhově zapojil do hry představu obecného etického úsudku, platicího mimo příslušný herní terén, kde bylo všem zúčastněným od počátku zřejmé, že na cestě k výhře se počítá nejen se silou, zdatností, výdrží a důvtipem, ale také s úskoky.

Tím se vyjevuje i vztah estetické a etické stránky hry. Většinou není její součástí připouštění úskoků (karetní hra nepočítá s kartou v rukávu, běžecký závod nepřipouští nadběhnout si tajně zkratkou). Přece jen se tedy vnucuje otázka po hráčském svědomí, po tom, zda toto svědomí do sebe zahrne také úskok nebo nikoli, protože pak by vlastně hráč neobstál se v těch schopnostech, které jsou ve hře zkoušeny. Svorníkem mezi obecnými etickými normami a vnitřními principy hry je požadavek „fair play“. I forma (v pomyslné představě i ve faktickém průběhu akce) je pak čistá a bez kazů. Bližší variace na toto téma nabízí ještě specifičtější typologie her, již v návaznosti na Huizingu provedl R. Caillois

²⁴ *Tamtéž*, s. 63.

²⁵ *Tamtéž*, s. 145.

²⁶ Pořad vysílaný na stanici Nova Cool v lednu 2012.

3. Typologie herního chování

Huizingovo vymezení her je přijatelným vodíkem v základní tematické orientaci, avšak nepostihuje veškerou druhovou rozmanitost hrového jednání a herních situací. Při bližším ohledání zjistíme, že ne každý typ hry zahrnuje všechny znaky uváděné Huizingou, a tím se také klade konkrétněji otázka po možných způsobech jejich prožívání po estetické stránce. K tomu lze využít specifitější optiku, o níž se pokusil francouzský estetik **Roger Caillois**, jenž nějaký čas náležel i k hnutí surrealistů. Jeho analýza směřuje k psychologii a sociologii hry, leč můžeme z ní domýšlet také důsledky pro možnosti estetického prožitku.

V knižním eseji *Hry a lidé* (1958) uplatňuje dvojí náhled: jednak sleduje vnitřní vývoj hry, jednak usiluje o přesnější typologii her, než jaká byla naznačena u Huizingy. Ve vnitřním zrání hrového jednání rozeznává dvě podoby, jež označuje jako *paideia* a *ludus*. *Paideia* je „primární síla improvizace a veselí“, počínaje dětským dováděním, a zahrnuje všechny druhy bezstarostné, rozmarné a pošetilé zábavy, spontánní projevy pudu hravosti ve všech směrech (žerty, hravá radost z pohybu, čmárání i hašteření apod.) Tato činnost se však často pojí se zálibou překonávat překážky, jimiž si hravec dobrovolně svůj výkon ztěžuje. Tak začíná druhá podoba (vývojová fáze) hry nazvaná *ludus*, pro níž jsou příznačná přesně stanovená pravidla jakožto regulérní komplikace. Nejvlastnější *ludus* je aktivitou, při níž hráčovo úsilí nespočívá v soupeření s druhými, ale v zápolení s překážkou.

V typologii her pak Caillois rozlišuje čtvrtý typ. Prvý z nich vymezuje jako „*agón*“:

„Celá jedna skupina her se projevuje jako soutěž, to jest v podobě zápasu, v němž jsou uměle vytvořeny rovné šance pro soupeře, kteří se tak utkají za ideálních podmínek, jež zajistí nepopíratelnou a přesnou hodnotu vítězovy výhry. Rivalita je vždy zaměřena na jednu určitou vlastnost (rychlost, vytrvalost, sílu, paměť, obratnost, vynalézavost apod.), která se prokazuje ve vymezených hranicích a bez jakékoli pomoci zvenci tak, aby se vítěz projevil jako ten nejlepší v určitém výkonu. [...] Stimulem hry je pro všechny soutěžící touha vyniknout v daném oboru. Pěstování agonálních her proto předpokládá soustředěnou pozornost, náležitý trénink, velké úsilí a vůli k vítězství. Předpokládá kázeň a výdrž.“²⁷ Jde tu o předvedení osobních zásluh v čisté formě.

²⁷ Caillois, R.: *Hry a lidé*, Nakladatelství studia Ypsilon, Praha 1998, s. 35-36.

Typologie zde uvedená je ovšem pouze jedním z pokusů vyznat se ve fenoménu hry a byla zase za své jednostrannosti kritizována (že preferuje motorické hry oproti imaginativním, že je založena na principu identity a opomíjí princip analogie, podle něhož lze vést jinou klasifikaci herních forem apod.). Přesto však je příhodným podkladem k dalším úvahám.

Právě v takovém předvádění lze zakusit estetické rysy hry, jsme-li jejich diváky. U přímých účastníků her bezprostřední úsilí o výkon zřejmě do značné míry znemožňuje dostatečný odstup, jaký vyžaduje estetická reakce ve své podstatě. Ve hrách fyzického zápolení se uplatňuje síla fyziologických reakcí a pro izolovanou *kontemplaci* formy tu není místo. Přesto - připustíme-li možnost „dionýské“ estetiky, zkušenosti extatického vzepětí, skupinový zážitek pádného a hlasitého sebestvrzení je propojen se sebeodevzdáním hrovému dění. Hráč prožívá hru uvnitř jejích „mantinelů“, je sice „in“, jak se říká dnes oblíbenou frází, nicméně si lze představit, že v určitých intervalech jej takříkajíc „nadnáší“ i jistá potěcha ze samotného průběhu hry jakožto estetický moment. Jiná je situace při soupeření, v němž rozhoduje rafinovanost mysli, kombinatorické schopnosti či vůbec představivost, intuice, jazyková kultura. Tehdy se na akci podílejí prvky, jež známe jako složky estetiky myšlení. Připomeňme, že vlastně z jednání typu *agón* se zrodila stará řecká kultura, kolébka evropského typu civilizace. Bylo jedním z podstatných způsobů udržování a rozvíjení skupinové sounáležitosti v rámci antické obce-polis a prostředkem k tomu, aby se prosadili ti nadaní, a to nejen v tělesných zdatnostech, ale také v uměleckém projevu a v myšlenkovém dialogu, jenž se stal vnitřním hybatelem filosofických rozprav, objevujících skryté základy všeho uspořádání, a prapůvodem vědeckého tázání vůbec.²⁸

Druhý typ hry označuje Caillois jako *alea*:

„Je to latinský název pro hru v kostky. Vypůjčil jsem si ho zde pro označení her, které jsou přímo protikladné hrám agonálním. V těchto hrách výsledek nezáleží na hráči – hráč dokonce nemá na výsledek sebemenší vliv. [...] Alea, kostka, označuje a oznamuje, zda je osud hráči příznivý. Účastník je ve hrách tohoto typu zcela pasivní, nerozvíjí hrou žádné kvality či schopnosti, nemobilizuje rezervy své obratnosti, svalové síly či inteligence. [...] Na rozdíl od principu *agón*, princip *alea* odmítá práci, trpělivost, zručnost, kvalifikaci, eliminuje profesionální hodnoty, pravidelnost, trénink. [...] Princip *agón* znamená dovolávání se osobní zodpovědnosti, princip *alea* vzdání se vlastní vůle, odevzdání se osudu. [...] Principy *agón* a *alea* vyjadřují symetricky opačné a v určitém slova smyslu protikladné postoje. Podřizují se však oba stejnému zákonu. Je jím snaha o umělé vytvoření rovných podmínek pro hráče, podmínek, které jsou lidem ve skutečném životě odepřeny.²⁹

Tento okruh herních situací se v principu vymyká tvořivosti (pomíjíme zřejmě iluzorní představu, že někdo jako romantický hrdina „umí“ kostkou házet tak, aby

²⁸ Viz s dalšími souvislostmi např. Vaněk, J.: *Filosofie a kultura v evropských dějinách*, Professional Publishing, Praha 2007, s.16n.

²⁹ Caillois, R.: *cit d.*, s.37-40.

dosáhl žádoucího výsledku). Pasivita subjektu zde nabízí nanejvýš prožitkové vyprázdnění, estetickou anestézii. Přihlédněme však k dalším okolnostem. Pokud se při hrách může uplatnit jistá dovednost, a to v uzavřeném hrovém prostředí (činnost, která má cíl v sobě samé), lze v této kombinaci zahlédnout estetický prvek: jednání v uměle vytvořeném světě, jež je samo o sobě cílem. Takto ostatně zdůvodňují i svou fascinaci herními automaty ti, kdo jim zcela propadli jako droze. Zde už jde ovšem o propad vědomí do roviny, v níž se vytratila plnost lidského bytí za cenu zakoušení jen stále opakovaného útěku z běžné reality. V těchto souvislostech se obzvlášť výrazně prokazuje, že zatěžkávací zkouškou hodnoty estetického prožitku je nejen stav člověka při něm (jaký obsah je takto zakoušen), ale v návaznosti na to rovněž: nakolik takový zážitek rozvine a obohatí v nejširším smyslu životní hodnoty lidského bytí u daného jednotlivce. To celé je podstatně určováno už tím, nakolik svobodně se pohybují v umělém, novou realitu simulujícím prostředí a mohu-li z ní kdykoli zase svobodně vystoupit! Propadnutí takovému typu hry jako droze však znamená, že nehraji, ale jsem hráč, že netvořím, ale jsem hněten a nemohu se z této situace volně vyvázat!

Možné uplatnění estetických rysů hry při typu alea ještě komplikuje fakt, že mnohdy (většinou ?) se nehraje jen pro průběh hry sám, ale „o něco“. Praktická snaha vyhrát (peníze, sjednanou výhodu ap.) překrývá potom zcela možnost prožívání herního průběhu pro něj sám. Hra se v takovém případě vzdává možnosti být zakoušena esteticky, pro ni samu, pro radost z kombinatoriky, jež zde však nabývá podoby objektivní síly, které je hráč pasivně vystaven.

V porovnání s touto hráčskou pozicí vynikne aktivita subjektu u třetího typu her, který Caillois označuje jako „*mimikry*“:

„Každá hra předpokládá, že dočasně akceptujeme ne-li vyslovenou iluzi (a to slovo neznamena nic jiného než vstup do hry, *in-lusio*), pak tedy přinejmenším uzavřený, konvencionální, v jistém ohledu fiktivní svět. Hra nemusí spočívat jen ve vyvíjení nějaké aktivity nebo v podrobení se osudu v imaginárních okolnostech, ale také v tom, že se sami staneme iluzorní postavou a podle toho se také chováme. [...] Potěšení být někým jiným nebo být pokládán za někoho jiného je veliké. Jelikož však jde o hru, nejedná se v zásadě o klamání diváka. [...] Princip *mimikry* se vyznačuje všemi charakteristickými rysy hry. Iniciuje svobodnou činnost, řídící se dohodou, při níž se eliminuje realita a respektuje se vymezený čas a prostor. Je tu však jedna výjimka – nemůžeme konstatovat přítomnost autoritativních pravidel. Princip *mimikry* znamená totiž ustavičné vynalézání.“³⁰

V tomto typu her je patrně přítomnost estetického zážitku nejvýraznější. Především se tu vyzvedává jako specifický rys vytvoření iluzorního pole, tedy

³⁰ Caillois, R.: *cit. d.*, s. 40, 42, 43-44.

umělé, ohraničené situace se soběstačnou hodnotou (jež při zážitku hry vystupuje do popředí). To je zřejmě vlastností všech herních forem. Jen s některými je však spojena i zkouška dovednosti, zručnosti. A zručnost přece není nic jiného, než dovedné osvojení dokonalé, vypěstěné formy určitého jednání! A pěstěná forma je vždy doménou estetiky! K tomu pak patří další již známé rysy estetického zážitku: uspokojení z překonávání svobodně (!) přijatých překážek, napětí mezi řádem herního prostoru a nejistým průběhem hry i potěšení z výsledku, jenž má hodnotu sám o sobě. To, co se naskytá u některých variant soutěživého typu hry (*agón*), sílí při hravém napodobování – a jde tu o celou *mimésis* (nápodobu), již zde Caillois zužuje na „*mimikry*“, tj. nápodobu jako „převlek“, hru na jinou osobu. Zde, dodejme, se navíc uplatní i kvality estetického prožívání, jež zakouší herec při divadelním představení, a to spjaté jak s výkonem napodobení, tak i s dramatickým hercovým prožitkem vždy znovu opakované nejistoty, jak ten výkon sám dopadne, zda se zdaří. Oživuje se stále obnovované střídání ponoru do hry, odstupu a přehodnocování.

Kromě uvedených tří typů hry uvádí Caillois posléze ještě čtvrtý, jenž označuje „*ilinx*“ nebo též „*vertigo*“ (což řecky znamená vír, víření). To je počínání člověka v uměle navozených situacích, v nichž si pohrává se svým fyzickým stavem a dosahuje žádoucího pocitu (lehké až zběsilé) závratě. Prototypem jsou houpačky, kolotoče a pouťové horské dráhy. Zesílená podoba takových zařízení pro dospělé přináší jakési zakoušení brutality. „Aby tento druh zážitku nabyl intenzity a drsnosti schopné omámit organismus dospělého člověka, dospělo se k vynálezu speciálních strojů mohutné síly. Nelze se proto divit, že jsme museli v leccems čekat až na průmyslový věk, aby se zavrať stala skutečnou herní kategorií.“³¹

Je to dobrovolně navozený horor motoriky a fyziologie těla založený na mechanice k tomu zacíleného pohybu. I zde platí: aby se tato situace stala hrovou, musí tu být splněny dvě základní podmínky: 1. přesně vymezené okolnosti ji oddělují od běžné životní reality a 2. vstup do ní je svobodně volitelný.

Jsou-li však tyto předpoklady splněny, dostačují samy o sobě, abychom vskutku i takovouto podobu hry mohli esteticky zakoušet? Při snaze o porozumění si lze položit otázku: Kde je ta hranice mezi prožitkovým uvědoměním si svobody dýchání, v němž je krása svého druhu (jak se o tom zmiňoval Guyau a Mukařovský³²) a prožitkovým sebeprodléváním při opojné akci způsobující zavrať? Odpověď bude zřejmě obdobná jako při stejné otázce týkající se nedistančních smyslů (chuti, čichu, hmatu): případný zážitek estetické povahy zde může zajistit jenom sebereflexe takového prožitku. Ta, jak už víme, nastává pouze tehdy,

³¹ *Tamtéž*, s. 47.

³² Viz blíže Vaněk, J.: *Způsoby estetického prožívání*, Galerie Zdeněk Sklenář, Praha 2009, s. 60n.

neprobíhá-li jen bezprostřední fyziologický zážitek, ale vnímáme-li jej zároveň s nadhledem, „o patro výše“, druhotným, takříkajíc nepojmově reflexivním zakoušením onoho prožitku bezprostředního (tj. právě zakoušením v podobě estetického soudu). Ozve se ovšem silná námitka: ve stavu takového záměrně navozeného tělesného a duševního nepořádku lze stěží očekávat, že se člověku navodí vyšší sebereflexní prožitková rovina. Musel by v tom víru vyvstat kultivovaný prožitek tělesné orientace jako synestetická odezva na vzniklou situaci.

Avšak zážitek člověka propadlého určité hře jako droze není s to dostoupit výše nad rovinu bezprostředního zaujetí. V takovém stavu je člověk uhranut mechanismem prostředků, jež se samy staly cílem. Zde soběstačnost herní události dostoupila takového stupně, že se vyvázala ze souvislosti s celkem lidského bytí a rozvoje sil v něm obsažených, ohradila se proti ostatnímu světu neprostupně: lidská bytost ztracená své možné celistvosti přešlapuje v bludném kruhu úkonů, jež ji svým stálým opakováním otupují. Výsledkem není docelování osobnosti, ale její rozpad.

Právě na tomto modelu se prokazuje obecnější rys estetické zkušenosti: vnímání s cílem samo o sobě („izolace“ od běžného praktického postoje) nesmí ztratit spojitost s celkem lidské životní zkušenosti jako takové! Jinak i ty znaky, jež původně napomáhaly rozvoji estetické zkušenosti se přemění v pravý opak, způsobí opačný výsledek: člověk pak není s to překročit svou ztopenost v oblužujícím bezprostředním prožitku, odděleném od ostatního světa.

To jsou vážné korektivy vztahu, vyjádřeného souřadnicemi „hra - estetično - lidství“, jež rozvinul F. Schiller. Mezi hrou jako nejvlastnějším rozvinutím lidství a redukcí lidských schopností ve hrách o štěstí (typu alea) nebo i dalších (např. vertigo), stanou-li se u člověka jeho jedinými herními aktivitami, je velká propast: propad vrcholných schopností člověka. A tak lze souhlasit s J. Huizingou, že „čím je hra schopnější zintenzívnit život jedince nebo skupiny, tím více se stává kulturou.“³³

Caillois svou konkrétní typologií připomněl, že některé okruhy herního jednání nemají všechny vlastnosti, jež hře přisuzoval Huizinga. Francouzský teoretik rozeznává šest základních znaků: jde o aktivitu svobodnou, samostatně vydělenou, s nejistým výsledkem, neproduktivní, řídící se určitými pravidly a fiktivní, přičemž poslední dva rysy se mohou vylučovat, především když jde o improvizaci, jež právě znamená pohyb mimo pravidla. Cailloisovým významným příspěvkem rovněž je, že poukázal k existenci her netvůrčích jako je typ alea nebo ilinx a u typu alea tematizoval i neblahý fenomén současnosti, jímž jsou hrací automaty, jež jednak nevedou ke kulturnímu rozvoji osobnosti a jednak nejsou klasicky nezištným herním konáním (takovým ovšem dnes nemusí být ani sportovní utkání, sledují-li se jeho finanční přínosy). Rozpoznat odlišnosti je o to důležitější, že stimuly jednotlivých

³³ Huizinga, J.: *cit. d.*, s. 51.

typů hrového jednání se v životě společnosti různě sdružují: závrat' s předstíráním nebo soutěž s pravidly je doplňována spoléháním na osud atp., dominantní zážitky se mísí.

A ještě jednu životní okolnost nám Caillois osvětluje: v původním živelném hraní, jež označuje *paidia*, se mimo jiné rodí rovněž destruktivní jednání: od nutkání pouštět dostupné předměty na zem se snadno vyvíjí chuť ničit a rozbíjet. Z estetického hlediska nejde o směřování o konstrukci formy, nýbrž k destrukci stávajícího uspořádání. Subjekt se chce stvrdit ničením okolí.

To nás přivádí k modelu herního chování, jež lze sledovat již bez Huizingova nebo Cailloisova vodítka. Je to hra jako *zahrávání si* (s někým). Nazvěme ji pracovně „*manipulatio*“. Vyznačuje se situací, kdy druhá účastnická strana je do hry nedobrovolně zatažena, aniž o tom ví, a ocitá se v pozici manipulovaného objektu. A kdo si zahrává, využívá ve své aktivitě i to, co Caillois nazval „*mimikry*“. Také zde se protínají estetické a etické stránky herního jednání a chování.

Hra se mění v zahrávání si při mezilidských intersubjektivních kontaktech,³⁴ pokud jedna ze zúčastněných stran nevstupuje vědomě do inscenovaných vztahů a tudíž se ve svém jednání nemůže řídit principy, jež vlastní hru vždy zakládají. To znamená, - uijeme-li převráceně známých Huizingových charakteristik - že „druhý“ subjekt bezděčně vržený do hry nejedná svobodně podle pravidel, s nimiž by byl obeznámen, v prostoru mimo běžné životní konání a v časově vymezeném horizontu.

Ve světové literatuře byly zpodobeny různé varianty tohoto fenoménu. Jejich společným jmenovatelem je sebestřednost³⁵ zahrávajícího si subjektu, v jejímž důsledku tento subjekt při svých činech vystupuje jako jednostranně nadřazený ostatním zúčastněným osobám. Odtud se však rozbíhají jednotlivé varianty podle povahy životních motivací a jim odpovídajících důsledků jejich jednání. K sebestřednosti náleží i nezbytná míra odstupu nejen od předmětu zálib a vášní, ale

³⁴ Svým způsobem je intersubjektivním (třebaže pomyslným) kontaktem i onen typ „*alea*“, pokud hráč vzývá „Náhodu“ či „Štěstí“ jako svého imaginárního protivníka, jako mlčenlivý neznámý Subjekt, projevující se pouze ve výsledcích hry.

³⁵ Termínem „sebestřednost“ míníme zásadnější a obecnější životní postoj, než jak běžně chápeme pojem egoismu v poněkud hrubém slova smyslu. Sebestředností rozumíme ještě hlubší rovinu, jíž se jedinec vztahuje ke světu tak, že vědomě i bezděčně je sám jedinou osou a jádrem svých snah a zaujetí, celého svého myšlenkového i pocitového životního prostoru. V Kierkegaardově koncepci byla takováto sebestřednost základní charakteristikou estetického způsobu života (v širším smyslu, než je běžně termín estetika míněn), jenž měl mnohotvárné projevy, z nichž pouze jedním byl postoj „svůdce“. Egoismus v obvyklém slova smyslu představuje až dílčí důsledky takového postoje a projevuje se konkrétními sobeckými činy.

i od vášní samotných, jimiž se osoba, která si zahrává, nesmí nechat pohltit. Podrobnější rozbor intrik markýzy de Merteuil a Valmontových úkladů v proslulých *Nebezpečných známostech* Choderlose de Laclose by teprve musel ukázat, nakolik tito protagonisté dokázali uhájit svou nadřazenou soběstačnost: v tomto ohledu je Valmont přes všechnu svou cynickou manipulační dovednost zřejmě zranitelnější než markýza, jejíž sebestředná pozice je zasažena až nakonec právě v tom, co ji zakládá, tedy ve společenském uznání její vlastní důstojnosti, výspy suverenity.

V každém takovém postoji je skryt i fenomén estétství, jak to zvláště výrazně vykazuje Johannes ve *Svůdcově deníku* existenciálního filosofa S. Kierkegaarda a des Esseintes v románu *Naruby* od Jorise Karla Huysmanse. Johannes představuje postoj, v němž hlavní hodnotu má onen estetický prožitek ze hry, jíž je budování vlastní moci a závislého postavení druhé zúčastněné strany: jde o hru samu a výsledek je až druhotný vedlejší produkt; proto také nebude v téže konstelaci osob opakován: svůdce po dlouhodobé rafinované přípravě a konzumaci dosaženého cíle navždy zmizí s očí svedené, aby si jinde připravoval novou oběť.

Propojení fenoménů „zahrávání si“ a estétství je předvedeno i v jednom z klíčových momentů des Esseintesova počínání: když chce jen pro svou potěchu stvořit zločince, vybere si k tomu šestnáctiletého chlapce z chudinského prostředí městské periferie a zavede jej na své útraty do nevěstince: „Pravda je, že se prostě pokouším vyrobit vraha. Jen dej pozor, jak uvažuji. Ten chlapec je panic a dosáhl věku, kdy krev přichází do varu [...] Když ho pak přivedu sem, doprostřed přepychu, o jakém neměl ani tušení a který se mu nutně vryje do paměti, když mu poskytnu každých čtrnáct dní takovouhle šťastnou příležitost, přivykne [...] nuže, po uplynutí těch tří měsíců mu odeberu ten malý důchod [...] Když to domyslíme do krajních konců, doufám, že jednoho krásného dne zabije pána, který se nevhod objeví, zrovna když se on bude pokoušet vloupat do jeho sekretáře; pak bude mého cíle dosaženo, budu moci říct, že jsem podle svých možností přispěl k tomu, abych vyrobil jednoho lotra navíc, jednoho dalšího nepřítele téhle ohyzdné společnosti, která nás vydírá“.³⁶ Des Esseintes je pak zklamán, když mu chlapec zmizí z dohledu a on nenachází žádné potvrzení předpokládaného mladíkova pádu. Tady je moment, jenž nás upozorňuje na podstatný vztah hry a hráče: předem nejistý výsledek je okolnost, jež může vést k formulaci H.-G. Gadamera: ve hře jsme hráni (viz níže).

Estét s pocitem nadřazenosti vůči světu, který si oškliví, zde přistupoval k osobě, s níž se rozhodl zahrávat si, jako přírodovědec k živému předmětu svého laboratorního pokusu.³⁷ Estétství se tak překvapivě pojí se svým zdánlivým

³⁶ Huysmans, J. K.: *Naruby*, přel. J. Pechar, Odeon, Praha 1979, s. 111.

³⁷ Pokud odmyslíme rámec onoho přístupu, jímž je u estéta požitkářské uspokojení z vlastního výkonu a jeho výsledku. Nicméně není zase tolik odlišný od vědcova postoje: předpokládá se u něj čistě odborný zájem, ale ten bývá u badatelů rovněž spojen

protikladem, s aplikací pozitivistické vědy na člověka. „Zahrávání si“ si s lidskou bytostí v podobě pozitivistického experimentu bylo svého času zvláště výrazně tematizováno románem *Paula Bourgeta Žák*.³⁸ Pro vědu zapálený student, jednadvacetiletý mladík Robert Greslou se přimkne k teoriím Adriena Sixteho, autora naturalistického pojetí lidských vášní a jinak zcela suchopárného člověka, žijícího staromládenecky v tichém ústraní měšťáckého světa. Tím spíše „učitele“ vyděsí, když se dozví, že jeho samozvaný žák experimentoval na základě jeho teorií s city mladičké dívky, která posléze poznání pravdy o své situaci nevydržela. Když si dívka přečetla Greslouovy záznamy a zjistila, že své citové proměny nevědomky sehrála podle skrytých pravidel, jež jí její nápadník promyšleně inscenoval, ukončila svůj život sebevraždou. Greslou přiznává, že ji svedl bez lásky, z pouhé zvědavosti psychologa, z rozkoše, že může „být činným“.³⁹ Základem Greslouova pokusu experimentovat byl totiž údajně mladíkův „pocit neúplnosti“ spočívající v tom, že myšlenka by nebyla stvrzena činem. Rozpad jednoty dvou základních životních pozic, kdysi nazývaných „vita contemplativa“ a „vita activa“, jež podle Gresloua existovala ještě v renesanci jako „činná moralita“,⁴⁰ chtěl překlenout aplikací převzaté teorie na pokusné řízení citů druhých osob. Ve stopách Sixtova názoru zkoumá s přírodovědeckou „nezaujatostí“, zda se za určitých podmínek vyjeví tytéž úkazy. Neboť jeho učitel hlásal, že pro filosofa neexistuje vůbec zločin ani ctnost,⁴¹ tj. že při vědecky nezaujatém studiu se vylučují hodnotící kritéria a mají platit jen popisná označení. Proto také, když byl Sixte obviňován, že svého žáka zkazil svými koncepcemi, bránil se, že je to jako vinit vynálezce dynamitu ze všech atentátů, při nichž byla tato výbušnina užita.

s estetickým pocitem krásy procesu poznávání a výsledného poznatku. Viz o tom blíže kupř. sborník *Umění ve století vědy* (ed. M. Holub a J. Vaněk), Mladá fronta, Praha 1988.

³⁸ Bourget, P.: *Žák*, přel. K. Koschin, Alois Srdce, Praha 1920. Tento dnes zapomínaný filosofický román náležel podle osobního vyjádření prof. Ludvíka Svobody (na přednáškách kolem poloviny 60. let) k oné třicítce knih, jež jeho generace (tedy také generace Jan Patočky a Václava Černého) považovala za základ pro pochopení myšlenkové kultury počátku 20. století. – Příznačný odkaz na toto dílo lze nalézt i u Františka Krejčího, v jeho knize *O filosofii přítomnosti* (Jan Laichter, Praha 1904, s. 96): „Naturalism [...] bral člověku nesmrtelnou duši a boha, [...] ukazoval, jak se život dá pochopiti bez těchto představ; ale v samé horlivosti zapomněl vyplniti mezeru, která následkem toho vznikla ne v rozumu, ale v srdci lidstva. Vysmál se ilusím, v nichž nábožný člověk spatřoval své blaho a životní cíl, svou ironií a suše vědeckou analysou nitra lidského zničil jeho ideály, ochromil jeho vůli, postaviv jej pod neúprosnou vládu přírodních zákonů, svým fatalismem bral mu radost ze života. Čtete Bourgetova Žáka a půjde vám z té psychologické zákonitosti hlava kolem...“. Všechna čest, pozitivista Krejčí tu nahlíží meze ortodoxního „naturalistického“ pozitivismu.

³⁹ Viz Bourget, P.: *cit. d.*, s. 87.

⁴⁰ Viz *tamtéž*, s. 85 – 86.

⁴¹ Viz *tamtéž*, s. 33.

Nicméně ozýval se také Gresloův vnitřní hlas, a to pochybovačně: máš právo nakládat se Charlottou „jako s pouhým předmětem svého experimentu“?⁴² Ale v odpověď prý vzal „svého Spinozu“ a jeho teorému, že konečnou hranicí našeho práva je naše moc. A přibral si na pomoc i Sixteova slova: zákon silnějšího je zákonem světa.

Při tom všem se tu projevuje ještě dvojí hra myšlení, jako by dvě osoby v jedné: mladý experimentátor prohlašuje, že vždy byl zároveň i pozorovatelem sebe sama, řekněme tedy schizofrenicky nadřazený své hře, v níž si někdy zahrával i sám se sebou. Podvakerát narušil svou nadřazenost: když se na chvíli málem skutečně zamiloval a naopak v okamžiku, kdy byl (jako výzkumník experimentující i na sobě se svým preparátem) podle svých vlastních slov upřímně připraven vzít si život, kdyby dívka, již vyhrožoval svou sebevraždou, nepřišla včas jej zachránit.

Estétská povýšenost se tady pojí s etickými důsledky. V postoji zaujatém manipulátorem, jenž si s druhými jen zahrává, je dědictví někdejšího pomyslného osamostatnění badatelského subjektu od světa, do něhož náleží a který zkoumá. Je to myšlenková souvislost vedoucí od Descarta vytrhujícího rozum z přírody⁴³ až po kritiku důsledků rozštěpení vědeckého obrazu světa a tzv. světa přirozeného (Lebenswelt) u E. Husserla. Hra pojatá jen v podobě jednostranného projektu vrženého na druhé osoby jako past je zahráváním si v přirozeném světě podle odlidštěných pravidel, totiž bez vzájemnosti.

Zároveň se vyjevuje i jiná rovina přesmyku hry v zahrávání si: interpretace jako určitá hra významů (a hra o významy) podle pravidel přijatého diskursu se může přechýlit v zahrávání si při posunu od původního vymezení k aplikacím, tj. v posunu, který může být naplněn i v modelovém vztahu „učitel – žák“.⁴⁴ Jsou-li pro hru a její účastníky jediným zákonem stanovená pravidla, musí je všichni znát a dobrovolně na ně přistoupit – to platí v nárocích kladených na soukromé vztahy stejně jako v požadavku na průhlednost politiky.

Přestože hra má své vlastní zákonitosti a v jejím průběhu neplatí jiné, sama svou povahou je kultivačním procesem, v němž estetické rysy v její formě zároveň odkazují i k etickému respektu. A tak v širším, obecnějším smyslu přece jen není „vně norem rozumu, povinnosti a pravdy.“ Už Huizinga považoval tuto souvislost za fundamentální hodnotu: „Pravá kultura nemůže existovat bez jistého herního obsahu, neboť kultura předpokládá jisté vlastní omezování a sebeovládání, jistou schopnost nevidět ve svých vlastních tendencích to největší a nejvyšší, zkrátka uznat,

⁴² *Tamtéž*, s. 119.

⁴³ Viz o tom blíže: Vaněk, J.: *Mlžný étos při jasném poznání? (Meditace nad Descartovou „prozatímní“ etikou)*, in: *K filosofii René Descarta* (sborník), Acta oeconomica pragensia 5, Vysoká škola ekonomická, Praha 1996, s. 23 – 31.

⁴⁴ Viz o tom širší výklad: Vaněk, J.: *Étos a dějiny*, Světová literatura 1984, č. 6, s. 38-44.

že je uzavřena uvnitř jistých, dobrovolně přijatých hranic.[...] skutečná kultura vyžaduje vždy a v každém směru *fair play*."⁴⁵ Caillois k tomu souhlasně dodává: „Nic ostatně neprokazuje lépe civilizační úlohu hry než udidla, která hra nasazuje přirozené dravosti.“⁴⁶ Kdo však zaujme nadřazený postoj „zahrávajícího si“, předem vstoupil do hry, jež ostatním není zjevná. Nebezpečí tohoto postoje číhá v každém okruhu našeho života.⁴⁷

4. Hra jako existenciální a ontologická metafora

Skrze hru lze nahlédnout nejen k základům kulturní společnosti, ale též na podstatné rysy lidské existence a univerza. K tomu směřují úvahy dvou velkých německých myslitelů dvacátého století, E. Finka a H.-G. Gadamera. Fenomenologicky zaměřený filosof *Eugen Fink* byl tímto tématem zaujat natolik, že mu věnoval dvě hloubavé úvahy. Ve hře totiž spatřoval jeden ze základních existenciálních fenoménů (vedle práce, moci a smrti). Drobný esej *Oáza štěstí* s podtitulem *Myšlenky k ontologii hry* (1957) zkoumá podstatu a významovou skladbu hry, zatímco rozměrnější kniha *Hra jako symbol světa* (1960) přenáší své téma do roviny kosmicko - ontologické analogie.

S Finkem si poznovu ujasňujeme, že herní jednání má svůj účel v sobě samém. Kdykoli se děje „kvůli něčemu jinému“, je ve své podstatě narušeno. Proto lze říci: „Hra nás obdarovává přítomností“⁴⁸ To je ona oáza lidské existence, jež jinak je stále štvána k tomu, co ještě není, když nutkavě míří ve svých praktických životních projektech do budoucnosti a při nich táhne na bedrech svou minulost. Tento základní rys hry ji zároveň dává do vínku charakter estetického zážitku: zde-nyní v zaměření na „věc“ samu (o možné míře odstupu, distance žádoucí pro estetický zážitek, se ještě zmíníme v dalších souvislostech).

V *Oáze štěstí* charakterizuje Fink strukturu hry jako síť pěti prvků, jimiž jsou:

1. Specifická rozkoš, radostnost, jakožto celistvý zážitek herního průběhu (ve smyslu radostné pohnutosti až povznesenosti, nikoliv jenom jako požitek ve hře, ale výrazné potěšení z ní), jež není ani pouze smyslovou, ani toliko intelektuální, nýbrž tvůrčí slasti svého druhu a má mnohorozměrný ráz.

⁴⁵ Huizinga, J.: *cit. d.*, s. 191.

⁴⁶ Caillois, R.: *cit. d.*, s. 66.

⁴⁷ Jeden příklad za všechny: vezměte kupř. pozici bezmocných nájemníků, vtažených bez vlastní vůle do nových „herních“ pravidel, když domy, v nichž bydlí, převzali soukromí majitelé, pokud noví domácí chtějí své byty pojmát jako zboží běžného druhu!

⁴⁸ Fink, E.: *Oáza štěstí*, Mladá fronta, Praha 1992, s. 16.

2. Smysl hry, jenž je schválně vytvořen; proto i tělesné pohyby se stávají hrou výhradně tehdy, mají-li takový zvláštní význam. Je však třeba rozlišovat ještě interní herní smysl (významovou souvislost hraných věcí, činů, vztahů) a externí smysl, tj. význam, který má hra pro ty, kdož se k ní teprve rozhodují či pro diváky (ti ostatně v některých případech patří do celkové herní situace).
3. Herní obec je další složkou, neboť „hraní je základní možností sociální existence“.⁴⁹ Hra je společnou akcí, otevřenou pro spoluhráče a tato otevřenost je již obsažena ve smyslu herní situace i v případě osamělcovy hry; může se ovšem modifikovat ve hru s imaginárními partnery a tehdy je tu alespoň jeden reálně skutečný hráč.
4. Pravidla hry nutně omezují svobodu herního jednání; nejsou však neměnným zákonem a se souhlasem spoluhráčů je lze měnit i během herní akce. V tomto Finkem připomenutém bodě spatřujeme další zvýraznění estetické stránky hry: uvolnění od vázanosti jednoho jediného všedně prožívaného světa umožňuje zakusit od základů proměnlivé „světy“ a podílet se na jejich proměně, aktuálně zažít tvořivou naladěnost.
5. Herní nástroj, hračka jako strukturní prvek hry může i nemusí být uměle vytvořený, jeho jádro je v magickém kouzlu, jímž působí. „Každá hračka je zastoupením všech věcí ostatních; hraní je vždy vyrovnáváním se se jsoucnem. V herním nástroji se koncentruje celek v jedné jediné věci. Každá hra je životním pokusem, vitálním experimentem, jenž na herním nástroji zakouší souhrn protivícího se jsoucna vůbec.“⁵⁰

Těmito souřadnicemi vymezený svět hry produkuje ono zdání, jež není čistě subjektivní a svými prostředky plní často zároveň tu ozvlášťující úlohu, jaká je vlastní umělecké tvorbě a jejímu vnímání. Fink poukazuje k tomu, že takovéto zdání je „svébytným druhem jsoucího“ na způsob zrcadlového odlesku: obsahuje „neskutečno“ vázané k určité skutečnosti, jež se v něm projevuje: „Obraz topolu nezakrývá kus vodní plochy, na níž se zrcadlově objevuje. Zrcadlení topolu je jako zrcadlení, to jest jako určitý světelný jev, skutečnou věcí a zahrnuje do sebe ‚neskutečný‘ topol zrcadleného světa. [...] Ontické zdání (zrcadlení a podobné jevy) je víc než jen analogon ke světu hry, vyskytuje se zpravidla jako sám strukturální moment ve světě hry.“⁵¹ Hraní je totiž skutečným chováním, jež v sobě zahrnuje jakožto zrcadlení herní jednání podle rolí. Herní zdání je tak zčásti něčím skutečně reálným, zčásti subjektivním v tom, jak se na hře podílí lidská duše.

⁴⁹ *Tamtéž*, s. 20.

⁵⁰ *Tamtéž*, s. 22.

⁵¹ *Tamtéž*, s. 30-31.

Tak se spolu se základními souřadnicemi hrové činnosti vyjevuje i její dvojaká povaha: „Každé hraní je magickou produkcí světa hry. V něm je zakotvena role hrajícího si, vzájemné role herního společenství, závaznost herních pravidel, význam herního předmětu, nástroje hry. Svět hry je imaginární dimenze; smysl bytí světa hry představuje pro nás temný a těžký problém“⁵² Ve světě hry totiž prostupuje intersubjektivní imaginární realita s objektivně faktickou realitou věcného prostředí. Je tu *předvádění* čehosi - užijeme-li Cailloisovy klasifikace - v typu *agón*, kde je rozestřeno do okruhu aktérů i do společenství diváků a rovněž do interakce mezi oběma skupinami; v typu *mimikry* (i v naší dodatečně uvedené odlice *manipulatio*) jde o modifikace při odvíjení herní situace počínaje dětskými hrami a konče divadelním představením. U typu *alea* a *vertigo* se modelově zakouší „být hříčkou“ neznámých sil, jež lidské existenci mohou poskytnout zážitek povznesení nebo propadu. Leč i u při těch prve jmenovaných, kde člověk vystupuje aktivně, ocitá se ve dvojakém postavení.

O tom Fink rovněž vypovídá: „Hra je vždy také charakterizována momentem znázorňování, momentem smyslovosti; a je v každém okamžiku proměnná: přináší ‚ulehčení života‘, způsobuje dočasné, jen pozemské uvolnění, takřka vykoupení z tíže a tlaků naší existence. Unáší nás z faktického stavu, ze zajetí v nesnázích a v útisku, poskytuje nám štěstí fantazie, když můžeme prolétnout možnostmi, jež zůstávají bez trýzně skutečné volby. V aktu hry dospívá člověk ke dvěma extrémům, jak být. Jednou může být hra zažita jako vrchol lidské suverenity; člověk se pak těší z takřka neohraňované tvorby, tvoří produktivně a bez zábran, protože neprodukuje v prostoru reálné skutečnosti. Hráč se cítí být ‚pánem‘ svých imaginárních produktů - hraní se stává výjimečností, poněvadž málo omezenou možností lidské svobody. A ve skutečnosti také vládne ve hře do velké míry element svobody. Avšak zůstává nesnadnou otázkou, zda může být povaha hry chápána zásadně a výlučně z existenční moci svobody - nebo zda se také ve hře ukazují a působí i zcela jiné základy našeho života. Skutečně také ve hře nacházíme protikladný extrém vůči svobodě, totiž někdy až únik z reálné skutečnosti světa, který může dospět až k vytržení, až k okouzlení, až k propadnutí démonii masky. Hra v sobě může skrývat jasný apollinský moment svobodné svébytnosti, ale také temný dionýský moment panického zřeknutí se sebe sama.“⁵³

Sledujeme-li, jak se v existenciálních parametrech hry projevují i její estetické prvky, pak nutno připomenout ty právě citované: znázorňování, smyslovost, uvolnění od životní nutností (pomiňme tu raději typ *alea*, kde motivací hrací vášně může být právě životní tíseň), možný fantazijní rozlet. Záleží ovšem rovněž na pozici

⁵² *Tamtéž*, s. 23.

⁵³ *Tamtéž*, s. 24-25.

hrajícího (si) subjektu, nakolik je prožitkově „nad“ herní situací nebo do jako míry je v ní ztopen (takříkajíc „in“). Pak je to otázka, zda připustíme vedle apollinské estetiky (prožitku v estetické distanci) i estetiku dionýskou (extatické vytržení, jež je zároveň pohroužením do situace, v němž se prožívající subjekt ztrácí); jinak řečeno,

Nejde však jen o výlučnou dvojí herní situaci (buď „apollinskou“ nebo „dionýskou“), neboť v obou případech je subjekt jak v pozici hráče, tak i „hraného“, jen pokaždé poněkud jinak. Na to upozorňuje Fink závěrečnými větami posledního citátu a zároveň je to také ponaučení, jež návazně přinesl *Hans-Georg Gadamer* ve svém proslulém díle *Pravda a metoda* z r. 1960. Když zde chápe hru „jako vodítko ontologické explikace“, spatřuje v ní klíč k porozumění bytostné povaze uměleckého díla. Hra spočívá v předvedení, „ve znázornění“. Avšak její účastníci nejsou plně svobodnými diktátory svého činu, jak by k takové představě mohl svádět Schillerův koncept, v němž je zdůrazněna svoboda jednání ve smyslu přesahu uspokojování pouhých fyzických potřeb:

„Veškeré hraní spočívá v tom, že jsme hráni. Působení hry, okouzlení, které způsobuje, vězí právě v tom, že se hra stává pánem nad hráčem. Dokonce i u takových her, v nichž se snažíme plnit úkoly, které jsme si sami uložili, záleží působení hry v riziku, zda to ‚vyjde‘, zda se to ‚podaří‘ a zda se to ‚podaří znovu‘. Kdo se takto o něco pokouší, je sám vpravdě tím, kdo je pokoušen. Vlastním subjektem hry (což ozřejmují právě takové zkušenosti, v nichž se jedná o jediného hráče) není hráč, nýbrž hra sama. Je to hra, co hráče poutá, co jej zaplétá do hry a ve hře drží.“⁵⁴ Tak i v tzv. svobodném jednání, jímž je tvorba, náležíme k tomu, co je rozehráno, k dění, v němž není nic předem hotového a kde v terénu vymezeném sledováním jisté formy, vyznačeném určitými pravidly a možnostmi má svou roli také náhoda.

Jestliže obecně platí, že „hráč hru zakouší jako skutečnost, která jej přesahuje“, ⁵⁵ zesílí tato okolnost, má-li hra diváky. Pak se vyjevuje, že v té míře, v níž se hra děje jakožto estetický zážitek na způsob uměleckého díla, jsou diváci její součástí.

Shrňme: hra je fenoménem, který svou povahou pomáhá pochopit různé hrany a meze našeho uchopování skutečnosti a tvořivé činnosti a s tím také povahu a meze estetického zakoušení, které je s tím spjato: od vůle k formě (Schiller) a kulturní kultivaci (Huizinga) k diferencovanějšímu rozpoznání prožívaných kvalit (Caillois) a porozumění přesahu, do něhož jsme při vši své aktivitě vnořeni (Gadamer). Obloukem těchto souvislostí lze dospět ještě té hraniční metaforické poloze, v níž fenomén hry poslouží jako obraz přibližující ontologickou povahu světa vůbec: „Všechno jsoucí je hračka kosmu, avšak právě tak jsou všichni hráči pouze hráni.“⁵⁶

⁵⁴ Gadamer, H.-G.: *Pravda a metoda*, I, Triáda, Praha 2010, s. 107.

⁵⁵ *Tamtéž*, s. 109.

⁵⁶ Fink, E.: *Hra jako symbol světa*, Český spisovatel, Praha 1993, s. 263.

Světů můžeme podle Finka rozumět jako „hře bez hráče“. A nejpůvodnější smysl hry tkví v tom, že lidská existence se v ní sama vykládá „znázorňujícím symbolovým jednáním“: při hledání smyslu si člověk hrou zpřítomňuje svět a život

V tomto pojetí vyúsťuje jedna linie filosofické koncepce hry, jež byla vyznačena již u Friedricha Nietzscheho a návazně pak u Ladislava Klímy. V Nietzscheově filosofii vyjadřovala metafora hry široké významové rozpětí: svět je mu „síla všudypřítomná, jako hra sil a vlnění sil současně“;⁵⁷ člověk usilující o duchovní proměnu se má po bolestných proměnách dívat na něj s nevinností dítěte, jež „je novým počítím, je hrou, je kolem ze sebe se roztácejícím...“⁵⁸ a nadčlověk, bytost přesahující hodnotové stupnice současného lidstva má v sobě rozvinout hru vitálních sil. Už zde se filosofův náhled naklání ve směru, jímž se Fink a Gadamer ve svém pojetí ubírají. Hrající-si-člověk je spoluhráčem Hry-světa. Klímův aforismus „Hra není smyslem světa, ale smysl světa je Hrou“⁵⁹ je sounáležitý s Finkovými závěry. Když pak Klíma dospěje ke svému „egodeismu“, je jeho stanovisko jen naruby obráceným pojetím hráče, jenž je hrán, i představy „hry bez hráče“: „Co je svět? – Svět je absolutní hříčkou své (rovná se Mé) absolutní Vůle, - nebo prostě: Má hříčka je toto vše. Svět je to , co v každý okamžik já z něho míti chci.“⁶⁰ Zkusme si poslední slova přetlumočit tak, že ze světa máme v prožitku právě to, jak se k němu obracíme, jak k němu přistupujeme v každém „zde a nyní“.

A tak zdůrazněme ještě více onen moment zpřítomňování: s již mnohokrát zmíněnou soběstačností herní aktivity oproti běžné každodennosti, s její prostoročasovou a významovou ohraničeností je spjata i dominantní role prožívání přítomného času. Na rozdíl od běžného projektivně napřehého praktického způsobu života a rovněž budoucnostně orientovaného myšlení (ono existenciální „jsme vždy už před sebou“, když přebýváme v cílech svého konání a ve svých záměrech) hra je spočívání v terénu lokalizované přítomnosti, v níž zakoušíme žitou konkrétnost i s jejími estetickými rysy.

⁵⁷ Nietzsche, F.: *O životě a umění*, Votobia, Olomouc 1995, s. 9.

⁵⁸ Nietzsche, F.: *Tak pravil Zarathustra*, Odeon, Praha 1967, s.37. Povšimněme si metaforu hry typu vertigo!

⁵⁹ Klíma, L.: *Vteřiny věčnosti*, Odeon, Praha 1967, s. 260.

⁶⁰ *Tamtéž*, s. 224-225.

Bibliografie

Bourget, P.: *Žák*, přel. K. Koschin, Alois Srdce, Praha 1920.

Caillois, R.: *Hry a lidé*, Nakladatelství studia Ypsilon, Praha 1998.

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

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

Gadamer, H.-G.: *Pravda a metoda*, I, Triáda, Praha 2010.

Holub, M. a Vaněk, J. (ed.): *Umění ve století vědy*, Mladá fronta, Praha 1988

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

Huysmans, J. K.: *Naruby*, přel. J. Pechar, Odeon, Praha 1979.

Kant, I.: *Kritika soudnosti*, Odeon, Praha 1975.

Krejčí, F.: *O filosofii přítomnosti*, Jan Laichter, Praha 1904.

Klíma, L.: *Vteřiny věčnosti*, Odeon, Praha 1967.

Kunz, H.: *Die anthropologische Bedeutung der Phantasie, I. Teil*, Verlag für Recht und Gesellschaft AG Basel, 1946.

Nietzsche, F.: *Tak pravil Zarathustra*, Odeon, Praha 1967.

Nietzsche, F.: *O životě a umění*, Votobia, Olomouc 1995.

Rodari, G.: *Grammatica della fantasia*, Piccola Biblioteca, Einaudi, Torino.

Schiller, F.: *Výbor z filosofických spisů*, Svoboda-Libertas, Praha 1992.

Vaněk, J.: *Étos a dějiny*, Světová literatura, č. 6, 1984.

Vaněk, J.: *Mlžný étos při jasném poznání? (Meditace nad Descartovou „prozatímní“ etikou)*, in: *K filosofii René Descarta* (sborník), Acta oeconomica pragensia 5, Vysoká škola ekonomická, Praha 1996.

Vaněk, J.: *Filosofie a kultura v evropských dějinách*, Professional Publishing, Praha 2007.

Vaněk, J.: *Způsoby estetického prožívání*, Galerie Zdeněk Sklenář, Praha 2009.

E-LOGOS

ELECTRONIC JOURNAL FOR PHILOSOPHY

Ročník/Year: 2011 (vychází průběžně/ published continuously)

Místo vydání/Place of edition: Praha

ISSN 1211-0442

Vydává/Publisher:

Vysoká škola ekonomická v Praze / University of Economics, Prague

nám. W. Churchilla 4

Czech Republic

130 67 Praha 3

IČ: 61384399

Web: <http://e-logos.vse.cz>

Redakce a technické informace/Editorial staff and technical information:

Miroslav Vacura

vacuram@vse.cz

Redakční rada/Board of editors:

Ladislav Benyovszky (FHS UK Praha, Czech Republic)

Ivan Blecha (FF UP Olomouc, Czech Republic)

Martin Hemelík (VŠP Jihlava, Czech Republic)

Angelo Marocco (Pontifical Athenaeum Regina Apostolorum, Rome, Italy)

Jozef Kelemen (FPF SU Opava, Czech Republic)

Daniel Kroupa (ZU Plzeň, Czech Republic)

Vladimír Kvasnička (FIIT STU Bratislava, Slovak Republic)

Jaroslav Novotný (FHS UK Praha, Czech Republic)

Jakub Novotný (VŠP Jihlava, Czech Republic)

Ján Pavlík (editor-in-chief) (VŠE Praha, Czech Republic)

Karel Pstružina (VŠE Praha, Czech Republic)

Miroslav Vacura (executive editor) (VŠE Praha, Czech Republic)