

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Teologická fakulta
Katedra filosofie

Diplomová práce

ČLOVĚK A HRA

POKUS O INTERDISCIPLINÁRNÍ NÁHLED

Vedoucí práce: PhDr. Vít Erban

Autor práce: David Zachoval

Studijní obor: Pedagogika volného času

Ročník: V.

2009

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

15. června 2009

Děkuji vedoucímu diplomové práce PhDr. Vítu Erbanovi
za cenné rady, ochotu a čas, který vedení této práce věnoval.

OBSAH

ÚVOD.....	6
1 CO JE TO HRA	9
1.1 Definice hry	9
1.2 Obecné teorie her	13
1.2.1 Teorie přebytečné energie	14
1.2.2 Rekapitulační teorie	15
1.2.3 Teorie nacvičování dovedností	16
1.2.4 Teorie Jeana Piageta.....	16
1.3 Johan Huizinga	17
1.3.1 Hra je starší než kultura	18
1.3.2 Hra a kult.....	19
1.3.3 Formální znaky hry	20
1.3.4 Pravidla hry	24
1.3.5 Falešný hráč, společnost hráčů.....	24
1.3.6 Zvláštní svět hry	25
1.3.7 Vítězství ve hře	26
1.4 Eugen Fink	27
1.4.1 Hra jako důstojný předmět filosofie.....	28
1.4.2 Kult, maska	29
1.4.3 Momenty struktury hry	30
1.5 Roger Caillois	33
1.5.1 Obecné pojetí hry	34
1.5.2 Prvky hry	35
1.5.3 Kritika Huizingy	36
1.5.4 Klasifikace her	37
1.6 Shrnutí.....	43
2 HRA V DĚJINÁCH EVROPSKÉ CIVILIZACE	45
2.1 Hry na počátku dějin – iniciace, obřad, slavnost	45
2.2 Hry v Egyptě	48
2.3 Hry v antice.....	49

2.3.1 Hry ve Spartě a Aténách	49
2.3.2 Olympijské hry.....	51
2.3.3 Hry v Římě.....	52
2.4 Hry ve středověku.....	54
2.4.1 Rytířské turnaje	56
2.5 Hry v renesanci	58
2.6 Hra v díle J. A. Komenského.....	60
2.6.1 Pojetí hry jako divadelního představení.....	60
2.6.2 Hra jako didaktická metoda	61
2.7 Hry v 17. a 18. století.....	63
2.8 Vývoj hry od 19. století.....	64
2.9 Hra v postmoderně.....	67
3 HRA V ŽIVOTĚ ČLOVĚKA.....	70
3.1 Hry u zvířat	70
3.2 Hry u kojenců.....	72
3.3 Hry u batolat	72
3.3 Hry u dětí předškolního věku	73
3.4 Hry u dětí mladšího školního věku.....	75
3.5 Hry v pubescenci	76
3.6 Hry v adolescenci.....	76
3.7 Hry u dospělých.....	77
ZÁVĚR	79
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	81
ABSTRAKT	86
ABSTRACT.....	87

ÚVOD

„Člověk je člověkem pouze tam, kde si hraje“

Friedrich Schiller

Pro hru bychom stěží našli výstižnější pojem než „fenomén.“ Hra je opravdu neobyčejný úkaz. Je součástí našeho života od nejtělejšího věku a vine se jako ona pověstná tenká červená nit celým lidským životem. Je nám všem dobře známá a přesto je do jisté míry neuchopitelná a tajemná. Je součástí našeho lidství a přesto od určitého věku máme tendenci ji z našeho života spíše vytlačovat, považovat za nepotřebnou a zbytečnou, za pouhou bezúčelnou zábavu dětí. Přesto hra patří do našeho života víc, než si na první pohled přiznáváme.¹ S hrou má každý z nás velmi blízkou, osobní zkušenost. Právě tato blízkost hry v našem životě byla jedním z důvodů, které mě vedly k napsání diplomové práce na toto téma. Ani já jsem nebyl výjimkou a v raném dětství byla hra mojí hlavní činností. V pozdějším věku se pro mě, jako skautského vedoucího, stala významným výchovným prostředkem. Hra pro mě byla a stále je základním pomocníkem a východiskem při plánování programu pro děti. Při této činnosti jsem si postupně začal uvědomovat, že je opravdu zvláštním fenoménem, který si zaslouží více pozornosti.

Jak říká Wittgenstein, hra je pojem s rozplývavými okraji.² A právě tak, jako hra ve své neohraničenosti a bezbřehosti proniká do mnoha oblastí života člověka, tak i tato práce má za cíl přiblížit hru z pohledu několika vědních oborů tak, abychom mohli získat lepší přehled o jejím celkovém významu. Cílem práce je tedy pomocí pohledu filosofie, kulturní antropologie, kulturologie, kulturních dějin, etologie a vývojové psychologie vyzdvihnout důležitost hry a připomenout, že hra je důležitou součástí lidského života. Případný čtenář by tak měl získat

¹ Srov. HOGENOVÁ, A. Hra a filosofie. In *Fenomén hry: Teoretické a metodické příspěvky k tématu hry*. HANUŠ, R. (ed.), s. 32

² Srov. WITTGENSTEIN, L. *Filosofická zkoumání*, s. 48

ucelenější a komplexnější pohled na celý fenomén hry, než který by získal, kdyby se o problematiku zajímal pouze z pohledu jednoho oboru.

Říká se, že filosofie je první vědou, kterou se člověk zabýval. Proto si v první kapitole přiblížíme hru z pohledu filosofie. Tato kapitola je také stěžejní částí celé práce. Její první část je věnována problematice uchopení samotného pojmu hra. Představíme si několik definic pojmu a pokusíme se najít jejich společné jmenovatele. S druhou částí jsou spjata jména tří významných osobností zabývajících problematikou hry. Jsou to Johan Huizinga, Eugen Fink a Roger Caillois. Právě obsah Huizingovy knihy *Homo ludens* byl pro mě velmi inspirující a to nejen z hlediska obsahu první kapitoly. Další základní literaturou této kapitoly jsou knihy E. Finka *Hra jako symbol světa* a *Oáza štěstí* a kniha *Hry a lidé: maska a závrať* R. Cailloise. Knihu *Homo ludens* pak považuji za klíčovou literaturu nejen první kapitoly, ale celé této diplomové práce. Na tomto místě bych také rád upozornil, že podobně jako *Homo ludens*, je i tato práce orientována především na hry společenské povahy. Huizingův originální pohled na hru jako původce kultury je velmi inspirující a přestože některé jeho myšlenky byly již překonány, má jeho dílo i dnešnímu čtenáři stále co nabídnout. V této kapitole se tedy pokusím vystihnout základní myšlenky výše jmenovaných autorů. V některých názorech se shodují, v některých pak pochopitelně rozcházejí. Také L. Wittgenstein je považován za jednoho z filosofů, kteří se ve svém díle hrou podrobněji zabývali. Jeho myšlenky jsem do práce také zakomponoval, většinou v porovnání k výroky třetí výše uvedených jmen.

Je velmi mnoho oblastí lidského bádání, ve kterých je nám historie dobrou učitelkou a odrazovým můstkem pro další práci. Abychom aspoň trochu lépe pochopili hru v jejím významu, musíme se podívat také do historie. Obsahem druhé kapitoly je tedy pohled na hru z hlediska jejich forem ve vývoji dějin. Představíme si vybrané epochy historie lidstva, ve kterých je herní prvek zvláště zřetelný. Kapitola se zabývá typickými hrami dané doby a zmiňuje se také o hračkách. Z celkového pohledu pak uvidíme, že již v dávné historii byla hra podstatnou součástí života. Na úsvitu dějin snad byla hybatelem celé lidské kultury. Uvidíme také, že některé formy her se od svého vzniku v minulosti téměř

nezměnili až do dnešních dnů a jsou stejně oblíbené dnes, jako byly třeba již ve stínu pyramid starověkého Egypta. Základní literaturou druhé kapitoly je kniha V. Olivové *Lidé a hry* a kniha J. Němce *Od prožívání k požitkářství*.

Poslední třetí kapitola začíná, možná poněkud zvláště, podkapitolou o hře zvířat. Podle mého názoru má však krátká zmínka o hrách zvířat v takto mezioborově pojaté práci své místo. Dále nás také kapitola seznámí s významem a formami hry v jednotlivých fázích lidského života od dětství až po dospělost. Potvrdí nám, že hra není důležitá jen v dětství, ale že její pozitivní účinky na lidský organismus můžeme využít v průběhu celého života. Kapitola nám také přiblíží oblíbené formy hry v různém věku. Základní literaturou této kapitoly pak je kniha *Hra a hračka v životě dítěte* od J. Mišurcové a *Cesta životem* jejímž autorem je P. Říčan.

1 CO JE TO HRA

1.1 DEFINICE HRY

Jak už jsme zmínili v úvodu, hra je fenomén, který souvisí s mnohými oblastmi života každého člověka, nevyjímaje snad žádnou kulturu. Je proto logické, že o její definici se v minulosti pokoušelo a stále pokouší mnoho filosofů, kulturních antropologů, psychologů, pedagogů, ale i badatelů z jiných vědních oborů. Pro všechny zmíněné obory je hra důležitým činitelem, se kterým pak dále více či méně pracují. Podle svého zaměření každý autor klade důraz na jiný herní prvek. Přesto si nyní představme několik definic hry různých autorů, z různých oborů, a pokusme se postřehnout, v čem se shodují a v čem se naopak liší. Toto srovnání považuji za důležité pro celkový náhled na hru jako takovou a lepší pochopení pojmu v rámci dalšího výkladu.

V Masarykově naučném slovníku z roku 1927 je hra definována takto: „Činnost, která se koná pro ni samu, pro libost z ní samé prýštlící, která není prostředkem k nějakému vzdálenému cíli jako práce.“³ Vidíme, že v této definici je nejdůležitější přínos hry spatřován v její zdánlivé bezúčelnosti. Cílem hry je pak pouhá zábava. Podle závěru tvrzení můžeme tušit, že podle této definice je hra podřízena práci a hraní her není zdaleka tak vznešenou činností jako práce.

Johan Huizinga, autor díla *Homo ludens*⁴ podává v roce 1938 hned dvě promyšlené a pro další vývoj na poli teorie her významné definice. „Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím jiného bytí než je všední život.“⁵ Huizinga zde představuje několik důležitých podmínek, které determinují podstatu hry. Prozatím si povšimněme pouze požadavku dobrovolnosti a dodržování pravidel. Dále pak definuje hru také

³ Masarykův slovník naučný, s. 324

⁴ Dílo *Homo ludens: O původu kultury ve hře* z roku 1938 Johana Huizingy je klasickým dílem na poli výzkumu teorie her. Podrobněji bude o této knize pojednáno v kapitole 1.3

⁵ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 44

takto: „...hrou můžeme souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno jen tak a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užítku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.“⁶ Tato obsáhlejší definice zaujme především kontroverzním tvrzením, že hrou se nedosahuje žádného užítku. Český pedagog Ivo Jirásek, jehož jméno je spojeno především s Prázdňinovou školou Lipnice, ve své studii⁷ jistě nebyl prvním, kdo si této nesrovnalosti s realitou povšimnul.

Autorem zabývajícím se hrou byl také francouzský sociolog a filosof Roger Caillois. Ve svém díle *Hry a lidé* poměrně přesvědčivě argumentuje vůči některým Huizingovy myšlenkám a v některých aspektech se po právu poměrně ostře se vůči *Homo ludens* vyhranil. Caillois nám nepředkládá přímou definici. Podle něj ale hru tvoří šest významných činitelů. Hru vidí jako „fiktivní, svobodnou, nejistou a neproduktivní činnost, která je vydělena z každodenního života a podřízena pravidlům.“⁸ Také Cailloisovo dílo, které je významné především vytvořením klasifikace her, bude podrobněji zkoumáno v kapitole 1.5.

Ve výkladu hry Jeana Baudrillarda, postmoderního filosofa, spatříme zdůrazněnou především „životatvornou“, vitální sílu hry. Hra je pro něj něčím dynamickým, úchvatným a přitom neuchopitelným, jakýmsi vybočením, spontánní aktivitou, možností, jak zakusit estetickou volnost. Říká jednoduše a krásně že hra je prostě dar.⁹

Odhlédněme nyní od filosofických pohledů a podívejme se na hru z hlediska jiných oborů, jakými jsou například pedagogika a psychologie.

„Hra – organizovaná zábavná činnost bez přímého praktického účelu (na rozdíl od práce), symbolizující zpravidla soupeření a boj dvou stran, a to podle

⁶ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 24-25

⁷ Srov. JIRÁSEK, I. Co je to hra. In: HRKAL, J; HANUŠ, R. (ed.) *Zlatý fond her II*, s. 17

⁸ Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 31-32

⁹ Srov. BAUDRILLARD, J. *O svádění*, s. 186-187

*určených herních pravidel.*¹⁰ Takto vidí hru encyklopedie tělesné kultury. Poměrně jednoduchá a krátká definice, která podle zdůraznění prvků soupeření a nutnosti stanovených pravidel nezapře svoji spojitost se sportovními hrami.

Jeden z nejvýznamnější českých autorů, alespoň podle mého názoru, který se zabývá fenoménem hry, autor mnoha knih a sbírek o hrách, Miloš Zapletal, popisuje hru jako *„aktivní, dynamický proces, zaměstnávající v menší či větší míře duševní i tělesné schopnosti, které současně cvičí a rozvíjí. Má významné místo v životě každého člověka, bez ohledu na vývojový stupeň, kterým právě prochází.*¹¹ Vidíme, že Zapletal ve své definici zdůrazňuje aktivitu a dynamiku jednání. Tato myšlenka se může zdát samozřejmá, přesto je podmínka aktivity při hře jedním ze základních herních předpokladů a Zapletal ji správně připomíná. Povšimněme se zde také značného posunu oproti pojetí hry v Masarykově slovníku. Zapletalova definice je sice krátká, přesto jasně zdůrazňuje nezastupitelný přínos hry v oblasti rozvoje duševních a tělesných schopností a dovedností. V ideálním případě pak obou zároveň. Z toho můžeme jednoduše vyvodit, že Zapletal hře správně přikládá značný význam v procesu socializace a enkulturace jedince. Samozřejmě Zapletal není první, kdo tento přínos hry zdůrazňuje. Jeho definice nám však pomohla tuto vlastnost her jednoduše přiblížit.

V učebnici kulturní antropologie se můžeme dočíst, že hra je: *„soutěžní činnost, která zahrnuje prvky fyzických schopností, strategie a náhody nebo jakékoli kombinace těchto prvků.*¹² Tato definice Kendala Blancharda klade důraz na soutěžní činnost, která sice není nezbytnou součástí hry, přesto je její velmi častou složkou a je důležité ji neopomenout.

Pedagogický slovník definuje hru jako *„formu činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se zabývá hrou po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti.*¹³ Pedagogický slovník zdůrazňuje další z významných rysů hry. Hra není jen záležitostí dětí, jak se v minulosti mnoho teoretiků hry domnívalo (možná bychom byli překvapeni,

¹⁰ PÁVEK, F. *Encyklopedie tělesné kultury*, s. 261

¹¹ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry v klubovně*, s. 11-12

¹² CRAPO, R. *Cultural anthropology*, s. 390

¹³ PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*, s. 82

kolik lidí tento názor zastává i dnes). Hra je opravdu činností, se kterou člověk přichází do styku po celý svůj život.

Podobně definují hru v psychologickém slovníku z roku 2000 i Hartl a Hartlová. *“Hra je jedna ze základních lidských činností, k nimž dále patří učení a práce; u dítěte je smyslová činnost motivována především prožitky, u dospělých má hra závazná pravidla, cíl nikoliv pragmatický, ale ve hře samé.”*¹⁴

Bylo by jistě možné uvést ještě mnoho dalších definic,¹⁵ které budou více či méně vystihovat některý z prvků hry. Ovšem vytvořit jednu obecně přijímanou definici pojmu hra, se zatím nikomu nepodařilo a pravděpodobně ani nepodaří. Tímto směrem uvažoval ve svém filosofickém zkoumání i Ludwig Wittgenstein. Podle něj je hra pojmem svým způsobem neohraničeným, slovem s nejasnými okraji a proto je tak obtížné jej uchopit pro bližší zkoumání.¹⁶ Přesto pokusme se podívat na výše zmíněné definice a zkusme postřehnout jejich společné rysy.

Pro všechny uvedené definice je hra proces, **činnost**, jednání. Aktivní účast je zcela jistě nejdůležitější prvek hry. Neexistuje hra, která může být hrána bez hráčů – hra nechce ani nemůže být pasivní. Předpokládá aktivitu, zaujetí účastníků popřípadě i diváků. Můžeme říct, že čím více jsou hráči do hry ponořeni, tím více je hra opravdovější. Vzniká tím hráčova dvojí existence, která bezesporu náleží k podstatě hry.¹⁷

Většina autorů nepochybuje o tom, že hra je **zábava**. Přináší radost a uspokojení. S radostí, která je nedílnou součástí hry souvisí jistě také **dobrovolnost** a **svobodná** účast na hře. Hra, ke které bychom byli přinuceni popírá vlastně sebe sama, svůj původní účel a smysl. Svět hry se zhroutí nebo vůbec nevznikne.

Pravidla jsou také důležitou součástí her. *„Jsou bezpodmínečně závazná a nepřipouštějí pochybnosti“*.¹⁸ Je sice možné namítnout, že existují hry bez

¹⁴ HARTL, P.; HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*, s. 195

¹⁵ Některé prameny udávají, že existuje přes 200 různých definic pojmu hra

¹⁶ Srov. WITTGENSTEIN, *Filosofická zkoumání*, s. 47-48

¹⁷ Srov. FINK, *Oáza štěstí*, s. 23

¹⁸ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 22

pravidel,¹⁹ ovšem většina her, kterých se účastní více hráčů, se bez pravidel neobejdou. „*Jakmile jsou pravidla překročena, svět hry se zhroutí.*“²⁰

S pravidly také souvisí jistá **omezenost, ohraničenost, prostor světa hry.** Jsou to právě pravidla, která poskytují hře tyto mantinely. Jsou však jiná, než zákony skutečného světa, které naopak ve světě hry neplatí. Typickou hranicí herního světa je časová omezenost. Hra plyne v rytmu a harmonii, ovšem my už stejně předem víme, že jednou skončí, že bude přerušena, ukončena a její kouzlo pomine.²¹

Menší shoda panuje mezi tím, zda je má hra **cíl**, smysl sama v sobě, je samoučelná nebo slouží nějakému jinému, vyššímu cíli a je pak tedy pouhým prostředkem dosahování těchto cílů. Obecně můžeme říci, že v minulosti byla hra spíše spatřována jako téměř nebo zcela jako bezúčelná. S rozvojem studia hry a jejího poznání se však stále více prosazuje myšlenka, že hra má i jiné možnosti využití než pouhou zábavu.

Je samozřejmé, že pokud se pokusíme shrnout všechny předcházející výroky, nevytvoříme novou obecně platnou definici hry. Jednak jsme použili poměrně malý, přesto snad reprezentativní vzorek různých definic pojmu hra, jednak, jak už řekl Wittgenstein, je hra pojem téměř nedefinovatelný. **Přesto vidíme, že hra je aktivní, svobodná a dobrovolná činnost, která je pevně vymezena v hranicích času a prostoru a striktně definovaných, hráči uznávaných pravidel. Jejím účastníkům (dětem i dospělým) přináší radost a zábavu a může být prostředkem k naplnění různých potřeb.**

1.2 OBECNÉ TEORIE HER

Svět hry je fascinující oblastí neodmyslitelně patřící k lidskému bytí. Člověk se teorií hry zajímal již od dávných dob své existence. Už v antice byla hra natolik inspirujícím fenoménem, že **Hérakleitos z Efesu** ve svém díle dokonce

¹⁹ Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 30

²⁰ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 22

²¹ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 15

připodobnil lidský život k hrajícímu si dítěti, když prohlásil: „*Život je dítě, které si hraje, hraje si s kostkami.*“²²

Jako první zřejmě upozornil na praktickou cenu hry **Platón**. Podle jeho pokynů v *Zákonech* dětem v učení aritmetice pomáhá, když se mezi ně jako názorná ukázka rozdělují jablka.²³ „*Kdo má být dobrým rolníkem nebo stavitelem, má si hrát tak, že tento staví nějakou z dětských staveb a onen zase vzdělává pole, také malé nástroje, napodobeniny opravdových má každému opatřovat pěstoun jednoho i druhého z nich a hledět, aby se hrou napřed učili.*“²⁴

Podívejme se nyní blíže na některé z novějších teorií, které vznikly až po polovině devatenáctého století a které se pokusily vysvětlit vznik, význam a smysl her v lidském životě. Jeden z předních českých odborníků na problematiku her, psycholog a filosof Vladimír Borecký ve svém díle rozlišuje dva základní přístupy k teoriím her – **reduktivní** a **restitutivní**.

Reduktivní teorie hledají podstatu her v jejích vnějších příčinách. Patří sem teorie S. Halla, H. Spencera, K. Grosse a J. Piageta. Václav Příhoda, český behaviorista, navíc rozlišil tyto teorie do tří skupin, podle toho, hledají-li příčinu v minulosti, přítomnosti nebo budoucnosti jedince.²⁵

Restitutivní přístup pak hledá příčinu her v tom, co znamenají pro hrajícího si člověka a jak se ve hrách projevuje vztah člověka ke světu z hlediska vytváření vlastního světa hry. Patří sem myšlenky E. Finka a klasifikace R. Cailloise.²⁶

1.2.1 Teorie přebytečné energie

U této teorie je příčina hry spatřována v přítomnosti, v aktuální situaci. Jejím autorem je anglický filosof **Herbert Spencer**, který ovšem vycházel z filosofických spisů německého myslitele **Friedricha Schillera**.²⁷ Podle

²² KRATOCHVÍL, Z. *Dělský potápěč k Hérakleitově řeči*, s. 237

²³ Srov. PLATÓN, *Zákony*, s. 203-204

²⁴ Tamtéž, s. 29

²⁵ Srov. BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*, s. 88

²⁶ Srov. tamtéž, s. 90-91

²⁷ Srov. BORECKÝ, V. *Světy hraček*, s. 12

Schillera, který ve svém díle pojmenoval tuto myšlenku teorií svobody, byla hra projevem přemíry energie a zdrojem veškerého umění. Spencer pak tuto myšlenku podrobněji rozpracoval. Domníval se, ovlivněn evoluční teorií, že hra se vyvinula u vyšších živočichů, kteří nepotřebovali tolik času a energie věnovat na zachování vlastního života. Navíc jsou živočichové na vyšším stupni vývoje zdravější a lépe živeni, mají tedy více přebytečné energie.

Tato teorie je v dnešní době již samozřejmě neudržitelná. Hovoří proti ní mnoho oprávněných námitek. Hra například může být naopak povzbuzením a ne jen jakýmsi „ventilem“ o kterém hovoří Spencer. Dítě, unavené dlouhou procházkou se vzchopí, slíbíme-li mu nějakou odměnu.²⁸ Člověk je schopen si hrát i v případě fyzického i duševního vyčerpání, zřejmě je i snaha po kompenzaci, střídání intelektuální a fyzické činnosti.²⁹

1.2.2 Rekapitulační teorie

Autorem rekapitulační teorie je americký profesor psychologie a pedagogiky **Granvill Stanley Hall**. Tato teorie nachází příčinu hry v minulosti. Základem teorie je pozorování. Podle Halla děti v embryonálním stavu procházejí všemi stadii vývoje – od prvoka až po lidskou bytost. Děti jsou tedy v evolučním řetězu jakýmsi článkem od zvířete k člověku. Později autor rozšířil tuto myšlenku na celé dětství. Radost dětí ze hry s vodou může mít původ ve hrách rybích předků v moři. Chlapci šplhající po stromech jsou pak připodobňováni ke svým opičím předkům.³⁰

Teorie sice může podat podrobnější vysvětlení obsahu hry než jiné koncepce, ale je založena na předpokladu, že naučené dovednosti a kulturní zkušenosti mohou být dědičně předány další generaci. Genový výzkum však tento předpoklad nepotvrdil. Neexistuje žádný přímočarý pokrok od primitivní ke

²⁸ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*, s. 15

²⁹ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 16

³⁰ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*, s. 17-18

komplexnější civilizaci. Tato teorie ovšem z hlediska významu pro psychologii vzbudila zájem o chování dětí v různém věku.³¹

1.2.3 Teorie nacvičování dovedností

Teorie profesora filosofie **Karla Grosse** jako přípravy na život vysvětluje hru podle Příhodova třídění v budoucí perspektivě. Pokouší se vysvětlit příčiny dětských „nekázní“, projevující se agresivním chováním – strkáním, rvaním, škádlením.³² Gross chápe hru jako impuls k procvičování instinktů. Je spojena s dalším instinktem, kterým je napodobování. Naživu zůstanou ti živočichové, kteří se dovedou nejlépe adaptovat na přírodní podmínky. Hrou se zdokonalují dovednosti potřebné v dospělosti. Zvířata si hrají, protože je to užitečné v boji o přežití. Malé dítě zase pohybuje rukama, vydává zvuky, žvatlá, protože se tím učí kontrolovat svoje tělo.

Ovšem vysvětlit touto teorií hru dospělých už není tak snadné. Podle Grosse je ale hra v tomto užitečná i pro dospělé - pokračují v tom, co jim bylo v mládí příjemné, a uplatňuje se zde jakýsi naučený prvek hravosti. Tato teze však paradoxně oslabuje původní myšlenku. Přínos této teorie však spočívá především v tom, že činnosti považované za bezúčelné a neužitečné by mohly mít závažný biologický smysl.³³

1.2.4 Teorie Jeana Piageta

Profesor psychologie, Jean Piaget, vysvětluje proces hraní v kontextu rozvoje myšlení. Pro celý vývoj osobnosti považuje za nejdůležitější dva procesy: *asimilaci a akomodaci*. „*Intelligence je potom rovnováhou mezi asimilací a akomodací.*“³⁴ Jednoduchým příkladem asimilace může být jídlo. Jídlo se

³¹ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*, s. 18-19

³² Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 16

³³ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*, s. 19-21

³⁴ PIAGET, J. *Psychologie dítěte*, s. 57

během požívání mění a zabudovává do organismu. Naopak akomodace spočívá v tom, že organismus se přizpůsobuje okolnímu světu.³⁵ Člověk je nucen už od dětství přizpůsobovat se hmotnému i sociálnímu světu dospělých. Ten je však řízen pravidly a zákony, které jsou pro dítě, vzhledem ke stupni jeho vývoje, nepochopitelné.³⁶

Piaget sleduje vývoj hry v souvislosti s růstem mentálních schopností. Rozlišuje mezi hrou jakožto opakováním již zaběhnuté činnosti a opakováním aktivity, která má vést k jejímu pochopení. Hra se rodí z rozvinuté imitační schopnosti a obrazotvorné funkce. První hry jsou explorační činnosti, postupně s vyvrátním myšlenkových dispozic se symbolická hra modifikuje v hru konstruktivní, ke které později přistupuje hra s pravidly.³⁷ Podle Piageta funkce symbolické hry, tj. asimilace svata k vlastnímu já vrcholí mezi druhým a šestým rokem a znamená vrchol dětské hry.³⁸

1.3 JOHAN HUIZINGA

Johan Huizinga se narodil 7. prosince 1872 v Groningenu v Nizozemí. Na tamní univerzitě vystudoval dějiny náboženství a srovnávací jazykovědu. V roce 1903 se habilitoval v oboru staroindických kulturních a náboženských dějin. Od roku 1905 vyučoval na katedře nizozemských dějin v Groningenu. Roku 1915 přešel na katedru všeobecných dějin v Leidenu, kde vyučoval do uzavření univerzity nacisty roku 1940. V roce 1942 byl internován v koncentračním táboře a po propuštění žil pod dohledem v Gelderlandu, kde 1. února 1945 zemřel. Byl velmi činnou kulturní osobností, od r. 1916 členem redakce významného kulturního časopisu *De Gids* jako člen Meziuniverzitní komise pro mezinárodní styky v 30. letech mobilizoval veřejné mínění proti šířícímu se nacismu. Mezi

³⁵ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*, s. 59-68

³⁶ Srov. NĚMEC, J. *S hrou na cestě za tvořivostí*, s. 22

³⁷ Srov. BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*, s. 90

³⁸ Srov. PIAGET, J. *Psychologie dítěte*, s. 57-58

jeho hlavní díla patří mimo *Homo ludens* ještě *Podzim středověku* a *Ve stínech zítřka*.

Hlavní myšlenkou Huizingova díla *Homo ludens* není nic menšího, než pokus dokázat, že hra není jen nějakou nevázanou zábavou, jak v některých z teorií hry prezentovali jeho předchůdci. Podle Huizingy je sama hra tím fenoménem, který vytvořil lidskou kulturu, zároveň také odmítl všechny dosavadní definice hry.³⁹ Myslím, že můžeme souhlasit s názorem Ivo Jiráska, který říká, že: podrobnější pojednání o hře na poli kulturní antropologie a kulturologie sepsáno nebylo a snad ani nemůže být již sepsáno.⁴⁰

1.3.1 Hra je starší než kultura

Huizinga má jistě pravdu v tom, když říká, že hra je starší než kultura. Dokládá to na příkladu hry zvířat, která jistě nečekala, až je lidé naučí, jak si mají hrát. Odvážnější je však jeho tvrzení, že: „*Člověk obecnému pojmu hry nepřipojí žádný podstatný znak. Všechny základní rysy se uplatnily už ve hře zvířat.*“⁴¹ Hře zvířat budeme také věnovat malý prostor v kapitole 3.1. Existence hry není vázána na žádný stupeň kultury, na žádnou formu světového názoru. Hra je v kultuře danou veličinou, která tu byla už od počátku a která hru doprovází a prostupuje od počátku.

Podle Huizingy kultura vzniká formou hry tak, že je zpočátku hrána. Něco, co bylo původně hrou, přešlo později v něco jiného, co už hrou není a co můžeme nazvat kulturou. I takové činnosti, které jsou přímo spojeny s uspokojováním základních životních potřeb jako např. lov, jsou v původních společnostech často realizovány formou her. Při dalším rozvoji kultury se však poměr mezi hrou a kulturou pomalu mění. Herní prvek pomalu ustupuje do pozadí. Často se objevoval v oblasti náboženství, zřetelně se pak zobrazil v právnictví, básnictví

³⁹ Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 10

⁴⁰ Srov. JIRÁSEK, I. Je Finkova analýza hry dostatečně radikální? In *Fenomén hry: Teoretické a metodické příspěvky k tématu hry*. HANUŠ, R. (ed.), s. 33

⁴¹ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 9

a v různých formách státního života. Ve většině případů pak herní prvek v kulturních jevech ustoupil zcela do pozadí.

Huizinga říká, že vztah mezi hrou a kulturou musíme samozřejmě hledat ve vyšších formách sociální hry, která je charakteristická organizovanou činností nějaké skupiny nebo i dvou skupin stojících proti sobě. Hra, kterou si hraje jedinec sám pro sebe, je pro kulturu užitečná jen zčásti. Ve hře společnost vyjadřuje své chápání světa, společenskému životu se dostává v podobě hry vyšších, nadbiologických funkcí. Již v rané fázi kultury se objevuje jakási hravost.⁴² Hra je činnost, která má smysl.⁴³ „*Všechny velké původní činnosti lidského společenství jsou protkány hrou.*“⁴⁴

1.3.2 Hra a kult

Kult je nejvyšší a nejposvátnější vážností, je předváděním, dramatickým představením, zobrazením, zastupující realizací, je hrou v nejvlastnějším smyslu slova.⁴⁵ Každá hra, ať už hra dětí nebo dospělých může probíhat v nehlubší vážnosti. Pravěká společnost si hraje tak, jak si hrají děti a zvířata. Teprve v pozdější fázi společnosti se s hrou spojuje představa, že vyjadřuje nějakou představu života. Stále více proniká do hry význam posvátného jednání.

Huizinga tvrdí, že mezi hrou a kultem existuje vnitřní souvislost. Jak hra, tak kult jsou činnosti vydělené ze všedního života. Někaký uzavřený prostor je oddělen z běžného prostředí. Hra potřebuje prostor, kde platí její pravidla. Stejně tak kult. Všude, kde jde o skládání slibu, přijetí do společenství, musí existovat nějaké ohraničení. Jenom v tomto prostoru všechno platí. Díky tomuto ohraničení je osoba chráněna před škodlivými vnějšími vlivy.⁴⁶

Raná společnost v kultu uskutečňuje své posvátné úkony, které jí slouží k tomu, aby zajistily blaho světa, své světící obřady, své oběti a mystérie. V náboženských

⁴² Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 69-70

⁴³ Srov. tamtéž, s. 13

⁴⁴ Tamtéž, s. 13

⁴⁵ Srov. tamtéž, s. 27

⁴⁶ Srov. tamtéž, s. 30-34

slavnostech, opakujících se podle ročních období oslavuje společnost události koloběhu přírody posvátnými obřady. Lidstvo hraje přírodní řád, tak jak si ho samo uvědomilo. Tento řád pak vyjádřilo posvátnou, kultovní hrou. V této hře znovu opakuje události řádu přírody. Tuto souvislost přírody, světa a kultické hry potvrzuje i E. Fink, když říká, že: „*Kultická hra zpřítomňuje univerzální souvislost celku primitivního lidského pobytu, je výrazem vztaženosti ke světu. Svět je v ní názorný, hra je tu vpravdě nazíráním světa.*“⁴⁷ V kultovní hře se také odráží řád společnosti samé.⁴⁸ Na závěr Huizinga dodává, že: „*Kult se narouboval na hru, ale hra sama byla prvotní.*“⁴⁹

1.3.3 Formální znaky hry

Je velmi těžké popsat samu podstatu her. Huizinga nazývá tento těžko uchopitelný pojem „*vtip*“ hry. Neptá se jen, proč si lidé hrají, k čemu hra je, jestli slouží k nějakému účelu nebo je pouhým odreagováním škodlivých pudů. Ptá se: „*Čím je hra sama o sobě, jak existuje a co znamená pro hráče?*“⁵⁰ Příroda nás přece jistě mohla vybavit všemi užitečnými funkcemi jako vybití přebytečné energie, přípravou na požadavky života, kompenzací za neuskutečněné apod. formou čistě mechanických cvičení a reakcí. „*Ale příroda nám dala právě hru s jejím napětím, radostí a jejím vtipem.*“⁵¹

Při hře máme podle Huizingy co dělat s naprosto primární životní kategorií. Fink v této souvislosti mluví o základním existencionálním fenoménu.⁵² Hru nemůžeme popřít jako téměř všechna jiná abstraktní slova: krásu, lásku, právo,... Hrajeme si a víme, že si hrajeme. Jsme tedy něčím víc než jen rozumnými bytostmi, protože hra je nerozumná.⁵³ Při hře cítíme takovou funkci živé bytosti,

⁴⁷ FINK, E. *Hra jako symbol světa*, s. 141

⁴⁸ Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 28

⁴⁹ Tamtéž, s. 31

⁵⁰ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 11

⁵¹ Tamtéž, s. 11

⁵² Srov. FINK, *Oáza štěstí*, s. 11-12

⁵³ Srov. tamtéž, s. 10-12

kteřou nelze zcela přesně určit ani biologicky ani logicky. Pojem hry zůstává přes všechny snahy trvale stranou všech ostatních forem myšlení.

Jak už jsme zmínili v úvodu, téma této práce pojednává především o souvislosti hry a kultury a proto se nemusíme zmiňovat o všech formách her, ale můžeme se omezit především na hry společenské povahy.

Podle Huizingy jsou základními znaky hry:

- svoboda
- neobyčejnost, vlastní svět hry
- uzavřenost a ohraničenost
- možnost opakování
- řád, pravidla
- připoutání, okouzlení
- rytmus, harmonie
- napětí

Hra je svobodným jednáním. Tuto tezi jsme si potvrdili už v kapitole Definice hry. Dobrovolnost je opravdu pravděpodobně nejdůležitějším znakem her. Hra na rozkaz přestává být hrou. Hra není úkol, je možné ji kdykoli přerušit nebo jí zcela zanechat. Pro dospělého člověka je hra činností, kterou by klidně mohl pominout. Svým způsobem je nadbytečná, není uložena fyzickou potřebou ani mravní povinností. Člověk si hraje, když má volno. Huizinga, pro podporu své teorie původu kultury ve hře, připomíná, že teprve druhotně, když se hra stává kulturní funkcí, je možné ve spojení s ní objevit pojmy jako nutnost, povinnost. Kulturní funkcí zde má na mysli např. postupné prolínání hry a kultu. Teprve tam, kde se ze hry stává kultovní obřad, můžeme mluvit o nutnosti plnit závazky a úkoly.⁵⁴

Hra není něčím obyčejným, fádním. Spíše naopak. Je vystoupením z obyčejného života do zvláštního **světa hry**. Světa sice neobyčejného,

⁵⁴ Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 16-18

ale dočasného. Ve světě hry se setkáme se skutečnostmi, které obvykle považujeme za nemožné. V „naší realitě“ bychom se chovali nelogicky. Možná si ani neuvědomujeme, že vlastně jen díky tomuto si můžeme hrát. Pokud bychom do hry přenesli naše každodenní vidění světa, s největší pravděpodobností ji tímto zničíme a pokazíme. Jirásek tuto myšlenku doplňuje tím, když říká, že pokud hráč není ochoten vstoupit do onoho světa hry, nemůže ji do důsledků pochopit a naplno prožít.⁵⁵ I malé dítě si je vědomo, že hra je jednání „jakoby“, že není opravdové. Dítě si ale přesto hraje s dokonalou vážností. Hraje si a ví, že si hraje. Stejně tak sportovec i herec nebo houslista.⁵⁶ Toto jednání „jakoby“, však v žádném případě neznamená, že člověk nemůže hru prožívat zcela vážně, „naplno“. Téměř každá hra může nebo by měla mít schopnost hráče zcela upoutat a pohltnout.⁵⁷

V souvislosti s kultem jsme se už zmínili, že pro hru je typická **uzavřenost a ohraničenost**. Často jediným prvkem tvořícím tyto hranice je čas. Hra začne a v určitém okamžiku skončí, odehraje se. Ve spojení s předcházejícím znakem zvláštního světa hry zde můžeme postřehnout propojenost jednotlivých herních znaků - časová hranice hry ukončí s definitivní platností i trvání světa hry. Hra však samozřejmě nemusí být ohraničena jen časově. Pro nás, jako pozorovatele, je mnohdy lépe viditelnější její prostorové ohraničení. Hra probíhá uvnitř svého vymezeného prostoru. Hra může mít své hřiště, svůj hrací stůl, své jeviště. Zde opět vidíme zmiňovanou souvislost s kultem. Místo pro hru je svým způsobem posvátné, pevně dané. Je to posvátné území, kde platí zvláštní pravidla. Je to místo, kde vznikají a s koncem hry zanikají dočasné, neobyčejné světy uvnitř našeho světa obyčejného.

Vraťme se však zpět k uzavřenosti hry. Když se hra jednou odehrála, zůstává okamžitě ve vzpomínce jako výtvar duch a myslí, je předávána tradicí a může se kdykoli opakovat. Tato **možnost opakování** je dalším významným znakem hry.

⁵⁵ Srov. JIRÁSEK, I. Co je to hra. In: HRKAL, J; HANUŠ, R. (ed.) *Zlatý fond her II*, s. 16

⁵⁶ Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 31

⁵⁷ Srov. Tamtéž, s. 18

Uvnitř hry a jejího hracího prostoru panuje striktní a neporušitelný **řád**.⁵⁸ „Hra vytváří řád, hra je řád. Do nedokonalého a zmateného světa vnáší dočasně omezenou dokonalost. Hra vyžaduje bezpodmínečný řád. Nejmenší odchylka od řádu hru kazí, zbavuje ji jejího charakteru a znehodnocuje ji.“⁵⁹

Hra dokáže **okouzlit**, hráče i diváka si k sobě upoutat. Můžeme si spolu s Huizingem položit otázku: „Je hra krásná?“ Někdo by možná řekl, že hra může být krásná, ale pokud se nad otázkou hlouběji zamyslíme, zjistíme, že hra sama o sobě krásná není. Má však sklon na sebe poutat nejrůznější prvky krásy. Vyspělejší formy hry jsou protkány dalšími tvůrčími prvky hry - **rytmem a harmonií**. Můžeme říct, že hra je s krásnou úzce spojena. Má jakousi čarovnou moc okouzlit, dokáže pohltnout i fascinovat.⁶⁰

Jako poslední uvedme prvek **napětí**. Ve hře stále zaznívá otázka: „Podaří se to?“ V antitetické⁶¹ hře dosahuje tento prvek napětí nejvyššího stupně. Hráči nebo soupeřící strany často usilují o vítězství s vášní, která ohrožuje lehkost hry. Čím je hra náročnější, tím větší napětí u diváků vyvolává. Neplatí to ale vždy. „*Při hrách štěstí se napětí přenáší na diváky jen v malé míře*“.⁶² Napětí znamená nejistotu, ale zároveň naději. Napětí podrobuje zkoušce schopnosti hráče: nejenom jeho fyzické dovednosti jako sílu a vytrvalost, ale také duševní schopnosti - odvahu, plí, statečnost. I přesto hráč přes veškeré úsilí o vítězství hráč překročit hranice dovoleného.⁶³

Na závěr této podkapitoly si spolu s Ivo Jiráskem můžeme položit otázku: „Jsou tyto „nárožní kameny“ hry stále platné i po více než půl století od jejich formulace?“⁶⁴ Myslím, že pokud si čtenář této práce vzpomene na nějakou hru, kterou hrál se svými přáteli (nebo i sám) musí i dnes dát Huizingovi za pravdu. Tyto prvky jsou stále s hrou a hraním neodmyslitelně spjaty a ani v dnešní době neztratily nic na své univerzální platnosti.

⁵⁸ S řádem hry úzce souvisejí také pravidla hry. Jejich neopomenutelnou důležitost si podrobněji popíšeme v následující podkapitole.

⁵⁹ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 21

⁶⁰ Srov. tamtéž, s. 16

⁶¹ Protikladná hra mezi dvěma soupeři

⁶² HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 71

⁶³ Srov. tamtéž, s. 22

⁶⁴ Srov. JIRÁSEK, I. *Prožitek a možné světy*, s. 84

1.3.4 Pravidla hry

Každá hra má svá vlastní pravidla.⁶⁵ Pravidla hry jsou bezpodmínečně závazná a nepřipouštějí pochybnosti. Neznamená to ale, že by pravidla byla pevně a neměnitelně vymezena.⁶⁶ Wittgenstein připomíná, že pravidla neurčují naprosto všechno relevantní co se ve hře děje. Nejsou také v každé situaci schopna určit co je správné a co ne a předvídat veškeré možné situace. Např. pravidla tenisu neurčují, jak vysoko může létat míček. Podle Wittgensteina jednání na základě dodržování pravidla není založeno na vědomí nutnosti pravidlo dodržet, ale na jeho spontánním, neuvědomělém následování.⁶⁷

Pravidla jsou základna, která je neotřesitelně dána, jejich dodržování je podstatou hry. „*Použití lsti a podvodu při soutěžení pociťujeme jako porušení hry.*“⁶⁸ Pravidla určují, co má platit uvnitř dočasného světa, který hra vyčlenila.⁶⁹ Podle Baudrillarda mají i pravidla sama osobě velkou moc. „*Okouzlení pravidlem je hnací silou, ve které jsou zrušeny hranice přírody.*“⁷⁰ Pravidlo funguje jen uvnitř hry, kde má svrchovanou moc, ale nedosahuje za hranice světa hry. Není však univerzálně platné, ani si na to nečiní nárok.⁷¹ S pravidly a jejich dodržování souvisí také postava falešného hráče.

1.3.5 Falešný hráč, společnost hráčů

Hráč, který se neřídí pravidly nebo dokonce jedná přímo proti nim, kazí hru. Musíme však rozlišit falešného hráče a hráče, který hru kazí. Falešný hráč předstírá, že hraje hru a zdánlivě uznává její svět. V podstatě není tím, kdo hru kazí. „*Předstírá, že dodržuje pravidla a účastní se hry, dokud není přistižen.*“⁷²

⁶⁵ S tímto obecně platným výrokiem, zvláště u jednoho druhu her, do určité míry polemizuje Caillois. Viz str. 42

⁶⁶ Srov. OSPÁLKOVÁ, T. *Poznámky k fenoménu hry*, s. 10

⁶⁷ Srov. WITTGENSTEIN, *Filosofická zkoumání*, s. 107

⁶⁸ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 77

⁶⁹ Srov. tamtéž, s. 22

⁷⁰ BAUDRILLARD, J. *O svádění*, s. 158

⁷¹ Srov. OSPÁLKOVÁ, T. *Poznámky k fenoménu hry*, s. 12

⁷² HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 77

Společnost hráčů mu jeho provinění akceptuje snadněji, než tomu, který hru kazí. Ten totiž rozbíjí samotný herní svět. Kdo hru kazí, musí být ze hry vyloučen, aby nedošlo k destrukci samotné podstaty hry. Tím, že se hře vymyká, odhaluje relativní a křehký svět hry, bere iluzi světa hry i těm, se kterými do hry vstoupil. Musí být odstraněn, protože ohrožuje stabilitu společenství v samém základu.

Zajímavě vidí postoj falešného hráče J. Baudrillard. Postoj falešného hráče je prý jeho snahou o únik před okouzlením hrou. Podvádí, protože se bojí, že by mohl být hrou sveden.⁷³ V každém případě je eliminace falešného hráče nutná i z toho důvodu, že společenství hráčů má obecný sklon existovat i poté, kdy hra skončila. Pocit nutnosti být spolu v jakémsi výjimečném postavení, společně se odlišovat od jiných si uchovává své kouzlo i po skončení hry.⁷⁴ V tomto společenství milovníků hry však hráč negující její kouzlo nemá místo a proto musí být ze hry vyloučen.

1.3.6 Zvláštní svět hry

Neobyčejnosti světa hry jsme se již několikrát dotknuli. Fink poznamenává, že filosofie řeší otázku neobyčejného světa hry již od dob Platóna.⁷⁵ Pokusme se však, spolu s Huizingem, do nitra tohoto světa podívat ještě hlouběji. Hra je charakteristická tím, že se s oblibou zahaluje tajemstvím. Už malé děti si tím, že z hry udělají malé tajemství, zvyšují její půvab. Ve hře neplatí zákony a zvyky obyčejného světa. Člověk se může oddat hře celou svou bytostí do té míry, že vědomí, že jde jenom o hru, může být zcela potlačeno.

Nálada hry má dva póly: nevázanost a uchvácení. Každým okamžikem může přijít impuls, který hru přeruší, svět hry se zhroutí a zůstane jen obyčejný život. Svou podstatou je hra také labilní, náladová. Vidíme to na příkladu dětí hrajících si na hřišti. Ty se v jeden moment smějí, o chvíli později pláčou, za okamžik jsou

⁷³ Srov. OSPÁLKOVÁ, T. *Poznámky k fenoménu hry*, s. 10

⁷⁴ Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 22-23

⁷⁵ Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*, s. 99

rozzlobené. Za nedlouho se však znovu radostně smějí.⁷⁶ Tato labilita však, zvláště k dětské hře, neodmyslitelně patří.

Dočasné „zrušení“ obyčejného světa je vytvářeno již v dětství. Zřetelně je také vidíme v již zmiňovaných, hrách kultovních. Odlišnost a tajemství hry se často ukazuje s pomocí maskování. V maskování a převleku člověk hraje jinou bytost, ba dokonce mnohdy věří, že se opravdu stává jinou bytostí. Díky maskování je neobyčejnost hry úplná.⁷⁷

1.3.7 Vítězství ve hře

„Společné hraní má ve svých rysech protikladný charakter. Většinou se odehrává „mezi“ dvěma stranami.“⁷⁸ Výsledkem hry pak musí být vítěz a poražený. Vítězství ve hře znamená ukázat se na konci silnějším. Výsledek hry nebo zápasu je důležitý nejen pro hráče, ale také pro diváky. Výsledek hry má však sklon ovlivňovat i dění po skončení samotné hry. Výhrou se získává vážnost a čest. Úspěch dosažený ve hře je přenosný i z jedince na skupinu. Projevuje se zde pak touha po moci a možnosti ovládat. V agonálním instinktu se projevuje potřeba překonat jiné, být prvním a být ostatními uctíván.⁷⁹

Ukázali jsme si několik rysů Huizingovi teorie, ze kterých vyvodil myšlenku původu kultury ve hře. Na závěr si ještě jednou připomeňme jeho definici hry.

„Hrou můžeme souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.“⁸⁰

⁷⁶ Srov. SCHECHNER, R. *Performance studies*, s. 96

⁷⁷ O významu masky ve hře podrobněji v kapitole 1.4.2

⁷⁸ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 71

⁷⁹ Srov. tamtéž, s. 74-75

⁸⁰ Tamtéž, s. 24-25

Všechny důležité tvořící základ této definice jsme, spolu s Huizingem, v této kapitole podrobněji prozkoumali. Huizingovi nemůžeme odepřít velký význam, který svou prací *Homo ludens* na poli teorie her přinesl. Přesto již doba od jejího sepsání značně pokročila. Některé jeho myšlenky jsou stále platné, můžeme říci nadčasové, některé však už byly překonány. Jeho definice hry, která je dnes mnohými možná až příliš nekriticky přijímána, je minimálně v jednom bodě velmi sporná. Pokud si definici podrobněji prohlédneme, zjistíme, že s tvrzením, že se hrou nedosahuje žádného užitku, nemůžeme souhlasit. Vždyť právě pomocí hry je možné cvičit různé dovednosti od koncentrace a jemné motoriky přes paměť a tvořivost. Sám Huizinga říká, že hra dokáže pohltnout a uvolnit. To je, jak dnes již víme, zcela zřejmý projev psychologického užitku. Pomocí hry rozšiřujeme své zkušenosti, obohacujeme mysl a získáváme množství prožitků a zážitků, které obohacují náš život a naše lidství.⁸¹

1.4 EUGEN FINK

Eugen Fink se narodil 11. prosince 1905 v Kostnici. Vystudoval filosofii na univerzitě ve Freiburgu, kde v letech 1928 - 1936 působil jako asistent Edmunda Husserla. V roce 1939 přednášel na lovaňské univerzitě a od roku 1946 do roku 1971 na univerzitě ve Freiburgu. Zemřel v roce 25. června 1975 ve Freiburgu.

Fink, podobně jako Huizinga, nepochybuje důležitosti hry v lidském životě. Říká, že každý z nás ji zná. Známe ji z vlastního prožívání i z poznávání svého každodenního okolí. „*Je důvěrnou a běžnou skutečností sociálního světa.*“⁸² Hraní je pro nás důvěrně známá možnost dočasně uvolněného, šťastného žití. Fink upozorňuje, že hra není žádným okrajovým jevem v životní krajině člověka, není žádným příležitostným, náhodným fenoménem. Náleží ke stavu lidského bytí, je základní existencionální fenomén.⁸³

⁸¹ Srov. JIRÁSEK, I. Co je to hra. In: HRKAL, J; HANUŠ, R. (ed.) *Zlatý fond her II*, s. 17

⁸² FINK, E. *Oáza štěstí* s. 7

⁸³ Srov. tamtéž, s. 11-12

Při svých úvahách se Fink zčásti opírá o tzv. zrcadlení, Platónův model výkladu hry. Zrcadlový obraz se stromů na břehu jezera se zrcadlí na vodní hladině. Zrcadlový obraz je stejně skutečný jako zrcadlí se strom. Ovšem v okamžiku, kdy nehledíme pouze na stín nebo na zrcadlový obraz, můžeme jakoby ve stínu rozeznat další, nový rozměr. Zrcadlový obraz na hladině vidíme v jeho irealitě i realitě. Rozlišujeme mezi reálným stromem a jeho odrazem, nezaměňujeme je navzájem. Stejně tak neskutečnost světa hry se vyskytuje uprostřed objektivní skutečnosti věcí.⁸⁴ Vzápětí však Fink dodává, že tento výklad zrcadlení nelze aplikovat na hru zcela. Zrcadlení přísně vzato nemůže být přesným modelem hry, protože hra není otrocká imitace. Není to tak, že když totéž co konáme ve hře, musíme současně provádět vážně. „*Hraní není nutně vázáno na paralelní konání v oblasti vážného.*“⁸⁵ Inspirací je Finkovi také hérakleitovský zlomek věk je hrající si chlapec, sunoucí kaménky ve hře.⁸⁶

1.4.1 Hra jako důstojný předmět filosofie

Pro většinu dospělých lidí stojí hra v přímém protikladu k životní vážnosti. Jeví se jako nevážnost, pouhá kratochvíle, jako dočasné uvolnění životního napětí. V životě dospělého přiznáváme hře omezenou hodnotu. Dospívání se často vykládá jako proces, při kterém je hra postupně vytlačována z centra života a je nahrazována jinými zájmy.

Podle Finka je hra možným i důstojným předmětem filosofie, protože má světový význam. „*Je v našem pobývání jednou z nejzřetelnějších podob ukazujících ke světu. Při hře nezůstává člověk v uzavřeném okruhu svého nitra, nýbrž (...) naopak (...) vystupuje ze sebe a názorným způsobem naznačuje celek světa.*“⁸⁷

⁸⁴ Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*, s. 98-102

⁸⁵ Tamtéž, s. 121

⁸⁶ Srov. JIRÁSEK, I. Je Finkova analýza hry dostatečně radikální? In *Fenomén hry: Teoretické a metodické příspěvky k tématu hry*. HANUŠ, R. (ed.), s. 34

⁸⁷ FINK, E. *Hra jako symbol světa*, s. 34

1.4.2 Kult, maska

Kult raného lidstva má ráz hry, protože je především kouzlem masky. Souvislost hry a kultu je velice významná. Tato souvislost je mnohem silnější a určitější v raných archaických formách náboženství než ve vyspělých historických náboženstvích. V historickém vývoji lidstva pak rituál stále víc mizí a ustupuje do pozadí. Například antropolog Don Handelman vidí spojitost hry a kultu v tom, že hra stejně jako kult, jsou jakési stínové obrazy, které přenášejí společenský řád.⁸⁸ Podle Finka je kult hra, která vykládá smysl. Herní svět lidské hry je zpočátku uchopen v kultu. Kult zahrnuje všechno lidské vztahování k božskému, zobrazuje se v něm nejpůvodnější forma lidské hry a moment neskutečnosti, který patří ke každé hře, zde znamená povýšení nad všechny běžné, skutečné věci. Kult se do určité míry rozvíjel postupně. Nejstarší formou je pravděpodobně kouzlo masky, na němž pak spočívá rovina magické techniky, ve své nejpůsobivější formě iniciačního kouzla. Nad magickou technikou se buduje třetí rovina, která je kultovní hrou ve vlastním smyslu slova. Zastavme se však na okamžik ještě u fenoménu masky.

Maska je s hrou neodmyslitelně spjata. Fink považuje masku za nejstarší rekvizitu lidské hry.⁸⁹ Této blízkosti hry a masky si všiml i Huizinga. „*Naprostá rozmarnost tanečních masek přírodních národů, (...) karikaturní deformace zvířecích a lidských postav v nás vzbuzují asociaci s oblastí hry.*“⁹⁰ Tuto spojitost hry a masky vidí i Erban, když říká, že maska obecně nástrojem pro hru s identitou.⁹¹ V dnešní době je pro člověka pohled na někoho v masce většinou již pouhým estetickým vjemem, se kterým už nejsou spojeny žádné představy víry. Maska nás dnes přenáší do pouhé představy, do sféry hry. Pro archaického člověka však nebyla v žádném případě pouhou hračkou. Můžeme to demonstrovat na příkladu Kwakiutlů v Britské Kolumbii. Otec zde usmrtil svou dceru, která ho překvapila při výrobě masky pro nějaký obřad.⁹² Člověk si nehraje s maskou, ale

⁸⁸ Srov. SCHECHNER, R. *Performance studies*, s. 91

⁸⁹ Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*, s. 178

⁹⁰ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 232

⁹¹ Srov. ERBAN, V. *Maska a tvář*, s. 31

⁹² Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 38

v masce. Ta se stává jakýmsi čarovným prstenem, zamaskovaný se stává význačným a nepoznatelným. Zakrývání maskou můžeme označit za jakousi formu kouzlení. Maskou chce člověk okouzlovat, vejít do sféry démonična, je prostředkem jak se dostat do bezprostředního, tělesného kontaktu s posvátnem.⁹³ Je prostředníkem k vytvoření dvojí identity, která, jak už jsme řekli, náleží k podstatě hry. Je to právě maska, která pro primitivního člověka otevírá prostor kultovní hry. V momentě kdy se do ní člověk skryje, začíná hra, která však je vážná, nebezpečná a zneklidňující.

V kultické hře jde především o zpřítomnění celého smyslu života. Zviditelňují se zde moci, v jejichž moci je člověk. „*Kultovní hra má velice blízko k posvátnému aktu oběti, je velkým rituálním gestem.*“⁹⁴

1.4.3 Momenty struktury hry

Každá opravdová hra je vyladěna do plného požitku, je v sobě radostně povznesena. Pokud však tato radost ze hry vyhasíná, zaniká hned také herní jednání. Hra se nám nikdy neukáže jako lehce pochopitelný a průhledný útvar. Právě z tohoto důvodu Fink, podobně jako Huizinga, vyjmenovává několik prvků, které nazývá momenty struktury hry. Ty jsou se hrou nerozlučně spojeny a jsou spolehlivým pomocníkem pro rozpoznání opravdové hry. Jsou jimi:

- rozkoš
- smysl hry
- herní obec
- pravidla
- hračka
- role

⁹³ Srov. ERBAN, V. *Maska a tvář*, s. 32

⁹⁴ FINK, E. *Hra jako symbol světa*, s. 141

➤ svět hry

Rozkoš ze hry je rozkoší těžko pochopitelnou a vzácnou. Není jen rozkoší smyslovou nebo intelektuální. Je to mnohознаčná slast z tvoření. Může pojmut smutek, děs i radost. Ve hře nezakoušíme žádné skutečné bolesti a přece při hře často cítíme jakousi zvláštní bolest, která nás dojíma i vzrušuje. Smutek je jen hrán a přece je mocí, která s námi hýbe.

Ke každé hře patří prvek toho, co jí dává **smysl**. Podle Finka jakýkoliv tělesný pohyb, byť je třeba i rytmicky opakován, není při kritickém pohledu ještě hrou. O hře můžeme mluvit teprve tam, kde se tělesným pohybům dostává schválně vytvářeného smyslu. Fink upozorňuje, že musíme rozlišovat *interní* a *externí* smysl hry. Interním smyslem rozumí smyslovou souvislost hraných činů a věcí. Externí smysl pak vidí ve významu pro ty, kteří se ke hře teprve rozhodují, chystají.⁹⁵

Hra není individuálním, izolovaným jednáním – je otevřena pro přihlížející jako spoluhráče. **Herní obec**, obecnstvo i spoluhráči je tedy důležitým momentem hry, protože otevřenost pro ostatní je obsažena v samém smyslu hry. Hra je jednáním společným, základní formou sociální existence, vnitřní formou lidského společenství.

Stejně jako Huizinga vidí i Fink **pravidla** jako nezbytnou součást hry. Jestliže nestanovíme a nepřijmeme pravidla, nemůžeme vůbec hrát. Hraní je udržováno určitou vazbou, je omezeno pravidly. Není neomezeně svobodné.⁹⁶ Pravidlo ale není zákonem. Fink stejně jako Wittgenstein připomíná možnost měnit pravidlo přímo uprostřed hry. Dodává, že s touto změnou musí samozřejmě souhlasit všichni zúčastnění hráči.

Hračky, jako mnohdy nezbytnou součást hry, zná každý z nás. Hračka může být uměle vytvořenou věcí, ale není to nezbytně nutné. Především v dětské hře vidíme, že fantazie téměř nemá hranic. Proto také kousek dřeva nebo větvička

⁹⁵ Srov. FINK, E. *Oáza štěstí* s. 18-24

⁹⁶ Zde by pozorný čtenář mohl namítnout, že svoboda je přece nejen podle Huizingy základním prvkem hry. Připomeňme však, že Huizinga touto svobodou myslí samotné rozhodnutí pro vstoupení do hry, nikoli naprostou svobodu už v rámci hry samé.

může představovat panenku stejně dobře jako letadlo. Pro vnějšího pozorovatele, nezapojeného do hry však tento předmět zůstává pouhým klacíkem. Na tomto příkladu dobře vidíme dvojí existenci hry, její dvojí dimenzi. To, co je na hračce tímto herním prvkem, spočívá v jejím dvojnásobném, magickém charakteru. Je to věc v naší realitě ale zároveň má i jinou, tajemnou realitu. Lidská hra potřebuje hračky.⁹⁷ „*Hrající si člověk však nemá zapotřebí, aby se svými hračkami zacházel stejně pozorně jako s jinými výtvoři práce, protože svou fantazií může (...) doplnit to, co se na věci nestalo objektivní formou.*“⁹⁸ Člověk se ve svých základních potřebách a jednáních nemůže oprostít od věcí, které potřebuje. K boji potřebuje zbraň, k práci kladivo a ke hře hračku.

S dvojí existencí světa hry souvisí i **role**. Roli bychom mohli popsat také jako určitou formu rozštěpení člověka. Hráč provádí v „externím“, skutečném světě určitý akt, ve svém nitru však přejímá určitou roli. Musíme rozlišit mezi reálným člověkem, který si hraje a mezi člověkem v roli uvnitř hry. Hráč skrývá sebe sama pod svou roli, v určité míře v ní zaniká. Žije v roli, může ze z ní však vyvolat zpět. Účastník hry je ve dvou sférách, nikoli však z nějakého nedostatku soustředění. Toto zdvojení nezbytně náleží k samé podstatě hry.

Každé hraní je magickou produkcí světa hry. Všechny předchozí momenty struktury hry se v něm spojují. Je to právě **svět hry**, ve kterém je zakotvena role hrajícího, závaznost pravidel, nástroje hry. Je to imaginární dimenze. Jeho smysl pro nás představuje těžký problém. Hrajeme si ve skutečném světě, ale přitom hrajeme i ve světě, který je pouhé nic a není ničím skutečným, ničím uchopitelným. Pokud se nad světem hry hlouběji zamyslíme, zjistíme, že nemá žádné místo a žádné reálné souvislosti prostoru a času. Přesto víme, že jakousi formu svého prostoru a času má. Má své reálné dějiště, potřebuje se zachytit na reálných věcech, aby mohl vzniknout, ale na druhou stranu není nikdy reálnou věcí mezi reálnými věcmi.⁹⁹

Finkovo shrnutí myšlenek o lidské hře můžeme definovat takto: „*Hra je existencionální chování, které vyvádí z čistě vnitřního zkoumání lidských věcí;*

⁹⁷ Srov. FINK, E. *Oáza štěstí*, s. 18-24

⁹⁸ FINK, E. *Hra jako symbol světa*, s. 197

⁹⁹ Srov. FINK, E. *Oáza štěstí*, s. 18-24

naprosto ji nelze pochopit, vycházíme-li z člověka jako v sobě uzavřené lidské bytosti, jako jsoucna, které má své pevné vlastnosti, jež se k němu připínají. Neboť právě proto, že člověk je bytostně určen možnostmi hry, právě proto je určen neurčitým, nepevným, otevřeným: vzdouváním možností vládnoucího světa, jehož je odleskem. V lidské hře se děje ekstáze našeho pobytu ke světu. Hraní je proto vždy víc než jen chování uvnitř světa, jednání či působení člověka. Ve hře člověk překračuje vytyčené meze, jimiž se obklopil a v nichž se uskutečnil, překračuje a přesahuje sebe sama.“¹⁰⁰

1.5 ROGER CAILLOIS

Francouzský sociolog Roger Caillois se narodil 3. března 1933 v Remeši ve Francii. Studoval na École Normale v Paříži. V letech 1941-1946 vykonával kulturní mise v Jižní Americe. V šedesátých letech pracoval v UNESCO. Napsal mnoho odborných knih, které se více či méně vztahují k literatuře, umění a estetice. Roger Caillois zemřel 21. prosince 1978.

V této kapitole se budeme podrobněji zabývat jeho knihou *Hry a lidé: maska a závrať*. V odborných publikacích často najdeme zmínku o tom, že tato kniha je skrytou polemikou s Huizingovým *Homo ludens*. Podle mého názoru není tato polemika skrytá, ale zcela zřejmá. Sám autor několikrát v textu knihy otevřeně a nepokrytě s *Homo ludens* polemizuje.¹⁰¹ Jedním z důvodů této polemiky je fakt, že v Huizingově definici chybí Cailloisovi prostor pro sázky a hazardní hry, které přirozeně považuje za součást světa hry. V některých rysech se ale Caillois samozřejmě shoduje s myšlenkami Huizingy i Finka. Proto se budeme podobněji věnovat pouze tomu, čím se Caillois ve své práci odlišuje. Na díle Cailloise je však zcela jistě nejzajímavější jeho dělení her do čtyř kategorií. Jejich podrobnější analýza je také předmětem této kapitoly.

¹⁰⁰ FINK, E. *Hra jako symbol světa* s. 251-252

¹⁰¹ Tato polemika např. viz CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 25, 180, 185

1.5.1 Obecné pojetí hry

Výraz hra evokuje uvolněnou atmosféru zábavy. Při hrách se lidé rekreují a rozptylují. Hra je činnost, k níž nejsme nikterak nuceni, a která nemá důsledky pro skutečný život. Jeví se jako pouhý příjemný rozmar a bezobsažná kratochvíle. Duch hry je jedním ze základních stimulů pro vznik vrcholných projevů kultury v rámci společnosti, mravní výchovu a intelektuální vývoj jedince. Caillois se dotýká sféry hazardních her, když říká, že: „*Hry o peníze, loterie nebo sázky nevytvářejí žádné bohatství, pouze peníze přesouvají.*“¹⁰²

Zajímavá je Cailloisova myšlenka, že hra také označuje styl, způsob interpretace. Myslí tím například styl hudebníka nebo herce, to znamená osobité rysy, kterými se tento liší od ostatních interpretů ve způsobu hraní na nástroj nebo ztvárnění role. V pojmu hra se podle něj kombinují významy omezení, svoboda, a pro nás nový pojem – vynalézavost. Soutěživé hry podle něj vyústí do sportů, napodobivé hry do divadla. Hazardní a kombinační hry pak stojí na počátku matematických objevů. Každá hra podporuje nebo vylepšuje tělesnou nebo duševní schopnost. Skrze potěšení, které hra poskytuje, je ve hře snadné to, co bylo předtím únavné nebo vyčerpávající.

Hra nepřipravuje na žádné konkrétní povolání, uvádí do života jako celku tím, že posiluje veškeré schopnosti dítěte překonávat překážky a čelit obtížím. Předpokládá vůli zvítězit s nejlepším využitím svých schopností bez nedovolených kroků. Vyžaduje však také předem akceptovat možný neúspěch, smůlu nebo nepřízeň osudu, smířit se s prohrou a nést ji bez hněvu nebo zoufalství. Hra uvádí do lekce sebeovládání, uvádí do umění povznést se nad výsledek hry. Hra také mobilizuje různé přednosti – pílí, odvahu riskovat.

Podle Calloise nic nevyžaduje tolik pozornosti, pevných nervů a inteligence jako hra. Hra nám umožňuje zakoušet rozkoš z paniky, dobrovolně se jí vystavovat, abychom vyzkoušeli, že jí dokážeme odolat, mít před očima obraz prohry, vědět, že je nevyhnutelná a nenajít si jiné východisko než předstírání

¹⁰² CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 11

lhostejnosti. Cailloise označuje hru za tvrdou školu. Nařizuje hráči, aby nic nezanedbal pro své vítězství, a zároveň si od něho zachoval odstup.

Caillois připomíná důležitý poznatek, že hra je sice základní součástí lidské existence, ale zároveň je také luxusní aktivitou, která předpokládá volný čas. Kdo hladoví, ten si nehraje. Hra je vydána na milost a nemilost nudě, přesycenosti nebo prostě změně nálady. Hlavní nedostatek hry pak spatřuje v tom, že hra spočívá v potěšení překonávat překážky, ale jsou to překážky libovolně zvolené, téměř fiktivní. Jsou hráči ušité na tělo a hráčem akceptované. Ve skutečnosti však realita, „neherní“ svět, takto ohleduplná není.¹⁰³

1.5.2 Prvky hry

Pro Cailloise je hra činnost bytostně:

- **svobodná**, k níž hráč nemůže být nucen, aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivé a radostné zábavy
- **vydělená z každodenního života**, vepsaná do předem daných časových mezí
- **nejistá**, jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen, v níž je hráči a jeho iniciativě a invenci nezbytně ponechán určitý prostor
- **neproduktivní**, jež nevytváří hodnoty ani majetek, ani žádné nové prvky, a která s výjimkou cirkulace majetku uvnitř kruhu hráčů vytváří situaci identickou jako byla na počátku hry
- **podřízena pravidlům**, podléhající konvencím, které pozastaví po dobu hry působnost běžných zákonů a zavedou během trvání hry zákony nové, které platí jedině ve hře

¹⁰³ Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 11-20

- **fiktivní**, doprovázená specifickým vědomím alternativní reality nebo neskrývanými iluzemi ve vztahu k běžnému životu

1.5.3 Kritika Huizingy

Už jsme se zmínili v úvodu této kapitoly, že Caillois na Huizingově pojetí, i v jeho definici, kritizuje především absenci jakékoli zmínky o hazardních hrách. Huizinga prý předkládá hru jako činnost prostou veškerého hmotného zájmu. Vylučuje jednoduše sázky a hazardní hry (například ty hrané v kasinech a hernách), které ale zcela jistě zaujímají důležité místo v ekonomii a každodenním životě různých národů. Důvod této absence je prý velmi prostý. „*Je jistě mnohem obtížnější odhalit kulturně stimulující momenty u hazardních her než u her soutěživých. A přece vliv hazardních her není o nic méně významný, přestože je hodnotíme jako neblahé.*“¹⁰⁴ Huizingovo dílo prý není studiem her, nýbrž zkoumáním ducha hry ve sféře kultury, přesněji řečeno ducha určitého druhu her, kterým jsou soutěživé hry s pravidly.¹⁰⁵

Caillois také kritizuje Huizingovo opovržení hrami působícími závratí,¹⁰⁶ nepochybně proto, že se jim nedá přisoudit pedagogická ani kulturní hodnota. Huizinga podle Cailloise prý bezmála celou civilizaci odvozuje z vynálezu pravidel a respektu k nim.¹⁰⁷

Caillois se také vyjadřuje k myšlence o původu kultury ve hře a nepovažuje ji za myšlenku nesmyslnou. Potvrzuje, že hry jsou kulturními činiteli a určitá kultura resp. její historické období může být charakterizována svými hrami. Hry vykreslují obraz celé společnosti a přinášejí užitečné indicie o jejich prioritách, silných stránkách a o různých okamžicích vývoje kultury.¹⁰⁸ Jak víme, podle Huizingy jsou veškeré důležité projevy kultury okopírovány podle vzoru hry. Hry měly obdařit kulturu vynalézavostí, respektem k pravidlům a smyslem pro

¹⁰⁴ CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 27

¹⁰⁵ Srov. tamtéž, s. 25

¹⁰⁶ Viz třídění her str. 41

¹⁰⁷ Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 180-185

¹⁰⁸ Srov. tamtéž, s. 98

zdrženlivost. Caillois si také všímá zcela opačných názorů na hru, podle kterých všechno časem degraduje na pouhou hru. Studium her bylo dlouho pouhými dějinami hraček a nikdo nepomýšlel na to, že by hrám měla být přisuzována nějaká kulturní hodnota. Caillois se snaží tento protiklad sladit tvrzením, že duch hry je pro kulturu opravdu podstatný, ale hry a hračky, tak jak vznikaly v průběhu historie, jsou skutečně kulturními pozůstatky (např. luk jako hračka, která kdysi byla důležitou zbraní) Hry vychovávají k loajalitě vůči soupeři a dávají příklad formou soutěže, při níž afekt rivality trvá jen po dobu střetu, ne však déle. Hra učí budovat řád, chovat se hospodárně a nastolovat rovnost.¹⁰⁹

1.5.4 Klasifikace her

Caillois se pokusil vytvořit klasifikaci her bez ohledu na vnější vlastnosti, čistě z hlediska primárních vnitřních významů hry.¹¹⁰ Navrhl rozdělit hry na čtyři základní kategorie, podle toho, zda v dotyčných hrách převažuje princip soutěže, náhody, chování „jako by“ nebo závratí. Jednotlivé kategorie nazval:

- Agón
- Alea
- Mimikry
- Ilinx

Rozdělení her na tyto kategorie však ještě nevystihuje svět hry v úplnosti. Pouze jej roztrídí do čtyř kvadrantů, z nichž každému vládne jeden princip.

Uvnitř kvadrantu se však hry ještě hierarchizují podle určitého stejného pravidla, v určité posloupnosti. Krajní body takové posloupnosti jsou póly protikladnými. Na jednom pólu panuje bezvýhradně živel povyražení, bujarosti a bezstarostné rozjařenosti. Tento pól označil Caillois pojmem *paidia*. Na druhém pólu posloupnosti se bujarost téměř zcela vytrácí. Vládne zde tendence, která

¹⁰⁹ Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 76-77

¹¹⁰ Srov. BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*, s. 91

Agón

Agonální hry (z řeckého *agón* = *zápas*) se zakládají na principu zápasu, boje, soupeření, soutěže. Rivalita v těchto hrách je zaměřena na určitou vlastnost (rychlost, sílu, paměť apod.). Agonálními hračkami jsou např. míč, puk, kord, šachová figura.¹¹³

Do této kategorie patří sportovní soutěže, které proti sobě jednou staví dva jednotlivce (box, šerm, tenis) nebo dvě mužstva (fotbal, hokej). Některé typy těchto her však také může hrát neurčitý počet soupeřů (běžecké závody, golf, atletika). Do této kategorie patří také hry, na jejichž počátku mají soupeři k dispozici stejný počet herních prvků stejné hodnoty. Příkladem těchto her je typicky dáma nebo kulečník. Caillois u těchto typů her upozorňuje na to, že: „*At' se však snažíme nastolit výchozí rovnost jakkoli pečlivě, nikdy se to nám to nepodaří absolutně beze zbytku.*“¹¹⁴ Někdy má výhodu hráč mající možnost prvního tahu, někdy, většinou v karetních hrách, má výhodu hráč, který hru ukončuje. Tato nevyhnutelná nesrovnalost se většinou zmírňuje losováním o úvodní tah.¹¹⁵

Smyslem agonálních her je dosažení vítězství na základě úsilí, obratnosti a vůle. Borecký myšlenku doplňuje, když říká: „*Vítězství je podmíněno především schopnostmi (...) hráče.*“¹¹⁶ Stimulem hry je touha vyniknout. Dosažení úspěchu v těchto hrách předpokládá soustředěnou pozornost, kázeň a náležitý trénink.¹¹⁷

Patologickými formami těchto her jsou boje, které přecházejí z roviny hry do roviny násilí a agresivity. Tyto činnosti mohou podporovat lstivost a touhu po moci.¹¹⁸ Nebojuje se podle pravidel, ale hráč postupuje útokem a lstí. S takovými projevy se můžeme setkat u agresivních psychopatií a u různých duševních poruch.¹¹⁹

¹¹³ Srov. BORECKÝ, V. *Světy hraček*, s. 16

¹¹⁴ CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 35

¹¹⁵ Srov. tamtéž, s. 35-36

¹¹⁶ BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*, s. 91-92

¹¹⁷ Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 36

¹¹⁸ Srov. NEUMANN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, s. 20

¹¹⁹ Srov. BORECKÝ, V. *Světy hraček*, s. 16

Alea

Aleatorické hry (z latinského *alea = hra v kostky*) se zakládají na principu náhody a štěstí. Borecký shrnuje podstatu tohoto typu her. „*Jejich smyslem je výzva osudu, pokušení štěstěny, výhra je dána náhodou.*“¹²⁰ Vyjmenovává také typické hračky, kterými jsou např. karty, žetony nebo kostky.¹²¹

V těchto hrách výsledek nezáleží na hráči, hráč dokonce nemá na výsledek hry žádný vliv. U tohoto typu her nejde ani tak o vítězství nad protivníkem, ale o výhru „nad osudem“. Typickými aleatorickými hrami jsou kostky, ruleta, orel nebo panna. Účastník je při hrách tohoto typu zcela pasivní, nerozvíjí žádné kvality nebo schopnosti, k vítězství nepotřebuje využít svých fyzických či intelektuálních dovedností. Pouze čeká na výrok osudu a riskuje to, co do hry vsadí. Tento princip, na rozdíl od principu agón znamená pro hráče vzdání se vlastní vůle a odevzdání se osudu. Principy agón a alea vyjadřují symetricky opačné a protikladné postoje.¹²²

Upadlé formy těchto her, které hraničí s psychopatologií, přecházejí k propadnutí pověrám a důvěře ve věštecké praktiky kartářství, astrologie apod. Takto postižený člověk ztrácí vlastní vůli a pasivně se odevzdává do rukou osudu.¹²³ V dnešní době je typickým příkladem patologie těchto her gamblerství.¹²⁴

Mimikry

U mimetických her (z řeckého *mimesis = zobrazení, nápodoba*) je principem hra s fantazií, nápodobou, předstíráním, předváděním. Jejich smyslem je zdvojování reality, zdvojování mezi skutečností a zdáním. Patří mezi ně hry s panenkami a loutkami, ale i složitější hry s více hračkami až po divadlo

¹²⁰ BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*, s. 92

¹²¹ Srov. BORECKÝ, V. *Světy hraček*, s. 16

¹²² Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 37-40

¹²³ Srov. BORECKÝ, V. *Světy hraček*, s. 16

¹²⁴ Srov. NEUMANN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, s. 20

a kinematografii se svým složitým maskováním, přestrojováním a iluzivním hraním rolí.¹²⁵ Patří sem také velké ceremoniály a uniformy obecně.¹²⁶

Hra nemusí spočívat jen ve vyvíjení nějaké aktivity nebo v podrobení se osudu v imaginárních okolnostech. Každá hra předpokládá, že dočasně akceptujeme jakýsi druh iluze. Jak již víme z kapitoly o masce¹²⁷, hra může spočívat také v tom, že se sami staneme iluzorní postavou a podle toho se také chováme. „*Subjekt hry předstírá (...) - přesvědčuje o tom sám sebe i druhé -, že je někým jiným, než ve skutečnosti opravdu je.*“¹²⁸ Svou vlastní osobnost schovává pod maskou. Princip mimikry se vyznačuje všemi charakteristickými rysy hry, přesto zde však platí jedna výjimka. Nemůžeme říci, že by při tomto principu byla přítomna autoritativní pravidla. Tento princip totiž předpokládá ustavičné vynalézání. Platí zde pouze jedno pravidlo, aby se aktérovi podařilo diváka fascinovat. Pro diváka pak toto nepsané pravidlo znamená, že se oddá iluzi a po čas hry bude této „skutečnosti“ věřit.¹²⁹

Při rozpadu mimetické funkce hry nebo naopak jejím zesílením do extrémní formy dochází k znemožnění návratu z iluzí zpět do reality. Můžeme se setkat s chorobnou lhavostí a předstíráním, těžkými formami odcizení, které mohou vést až k rozdvojení a rozpadu osobnosti.¹³⁰

Ilinx

U vertigonálních¹³¹ her (řecky *ilinx* = *závrať*, *vodní vír*) je základním smyslem vychýlení z rovnováhy a dosažení pocitu fyzické závratí. Patří sem pohybové hry se skoky a pády, honění a houpání, ale i sporty jako horolezectví a lyžování.¹³²

¹²⁵ Srov. BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*, s. 92-94

¹²⁶ Srov. NEUMANN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, s. 20

¹²⁷ Viz kapitola 1.4.2

¹²⁸ CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 40

¹²⁹ Srov. tamtéž, s. 40-44

¹³⁰ Srov. BORECKÝ, V. *Světy hraček*, s. 16

¹³¹ Vertigo je latinské synonymum pro řecké *ilinx*

¹³² Srov. BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*, s. 92-94

Borecký opět předkládá typické hračky, kterými jsou např. houpací kůň, trampolína a kolotoče.¹³³

Nerovnováha v organismu, který vede k závratí, vyhledávají lidé všude na světě. Takovéto zážitky mohou být vyvolány rozmanitými tělesnými praktikami, jako je akrobacie na hrazdě, rychlá rotace nebo pád do volného prostoru.¹³⁴ „*Tato závrať jde ruku v ruce se sklonem k rozvracení řádu, k destrukci, který je za normálních okolností potlačen.*“¹³⁵ „*Podstata her působících závrať spočívá ve snaze vyhledávat specifické zmatení organismu, chvilkovou paniku smyslu.*“¹³⁶

Borecký vyjmenovává upadající formy vertigonální hry, které můžeme vidět v nepřírozeném návykovém dosahování závratě v toxikomaniích a alkoholismu.¹³⁷

Uvedené kategorie se v životě samozřejmě často prolínají. Často je např. boj, soupeření (agón) ve spojení s náhodou (alea) ale může mít vztah i k tvořivosti a fantazii (mimikry).

Paidia a ludus

Výraz *paidia* (v řečtině = *hra, dětská hra*) podle Cailloise zahrnuje spontánní projevy herního instinktu. *Paidia* je stav jakéhosi šťastného pobláznění, které je vyjádřeno spontánním a nezávazným neklidem, je to moc improvizace a nenucené radosti.

Uspokojení z překonání obtíží je impulsem pro vznik her, které vyhovují aspektu *ludus* (z latinského *hráti*) a které můžeme nalézt v různých herních kategoriích s výjimkou těch, které spočívají zcela na čistém rozhodnutí náhody. *Ludus* vytváří dobrovolnou zálibu v potížích. Spadají sem různé hry, kterým může být podle Cailloise přiřknuta civilizační úloha. Možnosti tohoto herního aspektu jsou téměř nekonečné. Spadají sem hry, které se opírají o ducha kalkulu a kombinačních schopností, hry a hračky využívající fyzikálních zákonů (jojo,

¹³³ Srov. BORECKÝ, V. *Světy hraček*, s. 16

¹³⁴ Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 44-45

¹³⁵ Tamtéž, s. 45

¹³⁶ Tamtéž, s. 48

¹³⁷ Srov. BORECKÝ, V. *Světy hraček*, s. 16

diabolo), ale i křížovky a dokonce i četba detektivek, ve kterých se čtenář snaží odhalit pachatele zločinu. Caillois považuje dosah a kulturní přínosnost aspektu ludus za úchvatný. Nevyjadřuje podle něj psychologický postoj tak vyhraněný jako agón, alea, mimikry nebo ilinx, ale tím, že usměrňuje aspekt paidia, přispívá skrytě k vykrytalizování a kvalitě základních herních kategorií.¹³⁸

Cailloisovo třídění samozřejmě není jediným pokusem o vytvoření obecné klasifikace her. Práci, ve které předkládá jinou podobu třídění, vytvořil např. i Jean Marie-Lhôte.¹³⁹ Dovolím si však tvrdit, že třídění dle Cailloise je i po letech jedním z nejpracovanějších a nejkvalitnějších. Tuto domněnku dokládá i fakt, že právě toto třídění můžeme velmi často najít přejaté v publikacích mnoha jiných autorů.

1.6 SHRNU TÍ

Podívejme se nyní na význam a přínos Huizingy, Finka a Cailloise a pokusme se stručně shrnout, čím uvažování o hře obohatili.

Je zřejmé, že na díle Johana Huizingy musíme ocenit především tvrzení, které je základem jeho díla *Homo ludens*, a sice že kultura má původ ve hře. Tuto myšlenku a také obecné zdůraznění vztahu kultury a hry se v podstatě pokouší dokázat prostřednictvím celého tohoto díla. Stejně významné pak jistě bylo také jeho vyznačení formálních znaků hry.

Roger Caillois pak ve svém díle z padesátých let dvacátého století reaguje na Huizingovy myšlenky. Více méně uznává Huizingovu definici i formální znaky, které Huizinga hrám přisoudil. Ostře se ovšem vymezil proti absenci hazardních her, které podle Cailloisova názoru Huizinga opomenul zřejmě úmyslně. Největší Cailloisův přínos lze pak spatřovat v tom, že vytvořil zmiňovanou klasifikaci her. Ta je založena nikoli na vnějších aspektech a příčinách, ale na tom jaké jsou základní, vnitřní významy hry. Takovýto náhled, považují pro další vývoj myšlení o hře za velmi významný.

¹³⁸ Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 48-54

¹³⁹ Srov. BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*, s. 97

Základem myšlení Eugena Finka je přesvědčení, že hra má svůj vlastní původní smysl, který nezískává odnikud zvenčí. Význam hry, který je v pouhém protikladu k životní vážnosti pak považuje za zcela zásadní neporozumění smyslu hry. Podle Boreckého dělení je Fink tímto způsobem myšlení typickým představitelem restitutivního přístupu k teoriím hry. Významné je také jeho doplnění Huizingových formálních znaků hry o herní obec, roli (ve smyslu dvojí existence člověka ve hře) a hračky. Především zařazení hračky jako důležité součásti patřící ke hře je podle mého názoru velmi správné. O tom jsme se ostatně mohli přesvědčit už v souvislosti s významem masky. Fakt, že hračka k lidské hře neodmyslitelně patří, si ostatně ukážeme i ve druhé části této práce.

2 HRA V DĚJINÁCH EVROPSKÉ CIVILIZACE

2.1 HRY NA POČÁTKU DĚJIN – INICIACE, OBŘAD, SLAVNOST

Život našich předků ve společenství byl nezbytný nejen pro záchranu vlastního života, ale i pro snazší možnost obživy. Člověk byl sice součástí přírody, ale na druhé straně byl nucen s ní neustále, veden pudem sebezáchovy, bojovat. Zatímco např. funkce stařešiny se dědila z rodu na rod a zajišťovala správu kmene v období míru, funkce náčelníka byla volená a vyhrazena pouze pro nejsilnějšího představitele daného společenství. Chtěla-li taková komunita přežít, musela se zcela jednoznačně věnovat výchově svých dětí, které v budoucnu zajistí obživu nemožným rodičům.¹⁴⁰

Dítě je prvních dvou až třech let svého života nuceno zvládnout základy složitého pohybového mechanismu lidského těla. V primitivních společnostech přecházela tato nejranější fáze postupně do etapy další, v níž jedinec musel zvládnout vše potřebné pro svou budoucí plnohodnotnou existenci v rámci komunity. V těchto původních společnostech bylo nejdůležitějším úkolem rozvinout vlastní fyzickou sílu, která v rámci této komunity byla základní a jednoznačně vyžadovanou společenskou hodnotou. Jedinec musel zvládnout způsoby získávání potravy a výrobu nástrojů a zbraní. Tyto společenské požadavky určovaly i formu výchovy a výcviku. Do instinktivních a spontánních her raného období se prolínala realita společnosti prostřednictvím napodobovacího instinktu. Hra přejímala podoby aktivity, ve které jsou obsaženy zárodečné formy lidské práce. Vytvářelo se neoddelitelné sepětí prvků práce a hry. Člověk si tak v přímém kontaktu se realitou postupně osvojoval všechny potřebné znalosti. V těchto primitivních společenstvích bylo období přípravné

¹⁴⁰ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 21

fáze na plnohodnotný vstup do společnosti pro obě pohlaví dáno stejným faktorem, okamžikem sexuálního dozrání.¹⁴¹

Tento akt přijímání byl prováděn ve zvláštních iniciačních slavnostech. Iniciační obřady, kterým předcházelo několik let příprav, byly jednou ze slavností, které se staly nedílnou součástí kmenové kultury a svědčily už o jisté ekonomické vyspělosti společenství.¹⁴² Cílem iniciace bylo přezkoušet, jestli jednotlivec zvládl zásady chování, zvyky a zákony společnosti a jestli se naučil všestranně ovládat své tělo. Ceremoniál prověřoval především odvahu a sílu jednotlivce, jeho schopnost snášet námahu a fyzickou bolest. Patřily sem různé formy tetování, obřízka, propichování ušních lalůčků, vyrážení zubů, prolamování nosní přepážky, veřejné bičování apod.¹⁴³ K prověření fyzické obratnosti sloužily i nejrůznější zápasy a hry. Tyto hry charakteristické svými pevně stanovenými pravidly připravující se chlapci a dívky dobře znali, protože se dědily z generace na generaci.¹⁴⁴

Iniciační slavnosti byly současně speciální formou v rámci řady dalších slavností, které byly významnou součástí života primitivních lidských společností. Při bližším pohledu si můžeme povšimnout, že mezi slavností a hrou existují těsné vztahy. Stejně jako hra má slavnost charakter samostatnosti. Slavnost je věc, která existuje sama pro sebe a nelze ji zaměnit s něčím jiným. Slavnost je charakterizována vyřazením ze všedního života, všední život se na určitou dobu zastaví. Odehrává se v radostném prožívání, je časově a prostorově ohraničená, je prožívána ve skutečné volnosti.¹⁴⁵ Existence slavností je současně svědectvím o odlišení doby odpočinku od doby činnosti směřující k zajištění obživy. Olivová připomíná důležitý postřeh: „*Slavnosti jsou první, zárodečnou formou rodícího se volného času.*“¹⁴⁶

„*Jiné podoby nabývala hra u slavností, ve kterých byl hlavním prvkem kolektivní tanec. Účastníci tance (...) v nich předváděli sílu, obratnost*

¹⁴¹ Srov. OLIVOVÁ, V. *Hry a lidé*, s. 17-18

¹⁴² Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 22

¹⁴³ Srov. OLIVOVÁ, V. *Hry a lidé*, s. 18

¹⁴⁴ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 22

¹⁴⁵ Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 35-36

¹⁴⁶ OLIVOVÁ, V. *Hry a lidé*, s. 18

*a dovednost v zacházení se zbraněmi.*¹⁴⁷ Pěkný příklad spojení hry, tance a hudby popisuje Justoň. Afričtí Pygmejové, pravidelně v době sklizně medu, provádějí tzv. tanec včel. Obyvatelé tábora se při této příležitosti rozdělí podle pohlaví. Mužové, kteří představují sběrače medu, vytvoří dlouhou řadu, která se vine vesnicí.

S úžasnou mimikou a přehnanými, groteskními gesty se rozhlížejí po letících „včelách“. Ženy vytvoří druhou řadu, která se proplétá mezi stromy v okolí tábora a pohyby a zvuky představují včely. Obě řady se k sobě pozvolna v tanečním rytmu blíží, ženy zpívají jemný, včelí bzukot, zatímco muži dělají, že sice poslouchají, ale včely ještě nevidí. V určitém momentě ženy náhle zvednou kousky větví a zaútočí jimi na muže, jako by představovaly bodající včely. Poté již společně z listů a větví vytvoří oheň, který však nehoří jasným plamenem, ale vytváří hustý dým, který symbolicky odhání včely. Kolem toho ohně se shromáždí celý tábor a všichni společně písni volají včely, aby přišly a vytvořily med.¹⁴⁸ Tato hra a obřad zároveň vytvářejí podivuhodnou jednotu, která je pro přírodní národy charakteristická. V podobném smyslu a s podobným symbolickým významem pravděpodobně probíhala i na úsvitu našich dějin.

Tyto základní, jednoduché pohybové aktivity byly, jak jsme viděli na příkladu, spjaty také se škálou nejrůznějších zvuků – s různými druhy výkřiků, boucháním a klapáním, řinčením, pískáním a zpíváním. Tyto zvuky udávaly rychlost pohybů celé skupiny, koordinovaly pohyby jednotlivců a celku. Byly nejprimitivnější formou organizace. *„Tance vyjadřující různé situace (např. zážitky z lovu) se postupně zužovaly, konkretizovaly a získávaly abstraktní podobu, která se tak stávala symbolickou hrou.*¹⁴⁹ Nezpochybnitelný význam her v primitivní společnosti spočíval také v její schopnosti napomáhat soudržnosti skupiny. Právě tato pevná soudržnost byla pro přežití takto malých společenství nezbytně důležitá.¹⁵⁰

¹⁴⁷ NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 22

¹⁴⁸ Srov. JUSTOŇ, Z. *Hudba přírodních národů*, s. 30-31

¹⁴⁹ NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 22

¹⁵⁰ Srov. JUSTOŇ, Z. *Hudba přírodních národů*, s. 23

2.2 HRY V EGYPTĚ

Charakteristické rysy egyptské kultury vykryštalizovaly v téměř dva tisíce let trvajícím období míru a bezpečí. To vtisklo nesmazatelnou pečeť nejen duchovní, ale i hmotné egyptské kultuře. Vysokého stupně dosahovala právě pohybová kultivace. Nejrozšířenější formou aristokratické zábavy byl lov. Neméně rozšířenou zábavou bylo, možná překvapivě, i pouhé přihlížení lovu. Králové s napětím sledovali, jak jejich sluhové loví hrochy, ryby a ptáky. Oblíbenou zábavou byly také závody koňských spřežení a střelba z vozu taženého koňmi na na terč.

Mezi oblíbené kratochvíle faraónů patřilo i sledování dalších fyzických aktivit, v nichž se uplatňovala síla, dovednost a hbitost lidského těla, často ve spojení s míčovými hrami. Nejstarší formou této zábavy bylo, z našeho pohledu také poněkud netradiční, sledování dětských her. Zajímavá rozmanitost dětských her přes jízdu dětí na člověku jako na koni, udržování rovnováhy, při níž jeden chlapec balancuje na ramenou čtyř dalších nebo speciální skok do výšky, který provádějí egyptské děti i v současnosti. Při archeologických nálezích se často objevuje zobrazení hry, při níž si řada chlapců podává nad svými hlavami napjaté tělo svého kamaráda. Stejně časté je i zobrazení čtyř nebo šesti dětí držících se za ruce a otáčejících se.

Dále se objevují hry, při nichž se dvě mužstva tvořená třemi hráči přetahují. Mezi hrami najdeme i hry s určitým obsahem. Nejzajímavější je hra nazývaná „*přivádění zajatce*“ nebo „*malá válka*“. Uprostřed skupiny běžících chlapců byl jeden, který představoval zajatce. Ruce měl spoutané za zády. Ostatní měli v ruce papyrusové listy, zřejmě jako fiktivní zbraně. Jde o zajímavý doklad hry na válku nebo předstíraného zápasu v rámci dětských her.

Voda byla pro obyvatele Egypta jedním z důležitých živlů, který přímo souvisel s jejich životy. Dovednost plavání pro ně tedy byla naprostou samozřejmostí. Rozšířeny byly i různé formy soutěží v plavání a vodních her. Lod' byla základním dopravním prostředkem. Lodě však pravděpodobně již v této době sloužily také k závodům ve veslování.

Zejména mladí muži prokazovali svou sílu v zápasech dvojic. Časté znázorňování zápasu na dochovaných památkách svědčí o jeho velkém rozšíření i značné popularitě. Zápasníci bojovali nazí, pouze byli barevně odlišeni pomocí barevného pásu kolem beder. Malby svědčí také o tom, že zápasníci směli použít jakéhokoli chvatu na tělo svého soupeře. Bohatství literárních a výtvarných památek starověkého Egypta umožňují s mimořádnou názorností zachytit složitý proces, ve kterém docházelo k postupnému rozrůžňování a proměnám herních aktivit.¹⁵¹

V Egyptě byla také nalezena patrně nejstarší herní deska všech dob. Její stáří je odhadováno na pět a půl až šest tisíc let. Vedle této desky s jedenácti čtvercovými poli se našlo také dvacet kuželovitých hracích kamenů. Smysl a pravidla této hry však prozatím zůstávají zahalena tajemstvím.¹⁵² Také nejstarší dochované panenky pocházejí z Egypta. Jednalo se o dřevěné panenky, které měly jen schematicky naznačený obličej. Vlasy byly vytvořeny z hedvábných nebo vlněných pramenů. Ty nejjednodušší pak měly místo vlasů jen plátno protažené skrz dřevěný nebo hliněný otvor na vrcholku hlavy.¹⁵³

2.3 HRY V ANTICE

2.3.1 Hry ve Spartě a Aténách

Ve starověkém Řecku nešlo jen o to, kdo bude lepší ve sportu, který vycházel z ritualizovaného způsobu boje, ale důležité bylo, že soutěžení a zápolení udržovalo duševní svěžest bojovníků až do doby zralého věku. Sportovní zápasy a soutěže se samozřejmě významnou měrou podílely na formování osobnosti.

Mezi oblíbené dětské hry patřilo houpání na provaze, houpačky nebo pouštění draka. Z kolektivních her to byla hra například tzv. *měděná moucha* (dnes tuto hru

¹⁵¹ Srov. OLIVOVÁ, V. *Sport a hry*, s. 41-60

¹⁵² Srov. ZAPLETAL, M. *Velká kniha deskových her*, s. 9

¹⁵³ Srov. KALAŠOVÁ, B. *Antika: Děti ve starověku* [online]. 2004, 10. 09. 2004 [cit. 2009-05-31]. Dostupný z WWW: <<http://antika.avonet.cz/article.php?ID=1503>>.

známe pod názvem *na slepou bábu*), hra na *džbán*, při které jedno dítě sedělo na jednom místě a muselo chytit jiné, které pobíhalo kolem něj a různě jej škádliho.¹⁵⁴

Sparta musela v sedmém století př. n. l. zmobilizovat své síly a vytvořit vojenské oddíly tvořené především jednotkami hoplítů,¹⁵⁵ aby s velkými obtížemi nakonec úspěšně potlačila povstání v Messénii. Díky tomuto se stala vojenským státem, ve kterém byla výchova podřízena výchově neohroženého a bezcitného bojovníka. Tohoto cíle bylo dosahováno fyzickou výchovou za bedlivého dozoru státu.¹⁵⁶ Všichni chlapci byli zařazeni do skupin podle věku, základního výcviku se ovšem účastnila i děvčata. Základem výcviku byl běh, zápas, hod diskem a oštěpem. Výchova byla doplňována různými druhy loveckých a bojových her, později byl výcvik rozšířen ještě o míčové hry, při kterých se hrálo se zvláštními zakřivenými holemi. Iniciace probíhala ve Spartě formou hry, při které se skupina mladíků pokoušela z oltáře v chrámu uloupit sýr, který naopak jiná skupina chlapců bránila. Militaristický charakter výchovy postupně vedl k odmítání sportovního závodění. V důsledku tohoto režimu však postupně Sparta touto svojí jednostrannou účelovostí podkopala tvůrčí závodivý prvek a od počátku šestého století začínají do popředí řeckého vývoje stále více zasahovat Atény.¹⁵⁷

Na rozdíl od uměle zabrzděného přirozeného vývoje, který se negativně projevil ve Spartě, došlo v **Aténách** v podstatě k opaku. V aténské výchovném modelu je zřejmý obrat od výchovy svobodných občanů pro vojenské účely směrem k výchově jedince jako skutečně svobodného občana. Stát si nepřivlastňoval právo na výchovu, ale ponechal si jen určité kontrolní mechanismy jako např. kontrolu učebního rozsahu, dobu pro vzdělání apod. Fyzický výcvik chlapců (děvčata byla v Aténách z výcviku vyloučena) se konal v palaistrách a gymnasiích. Mladíci se v nich připravovali k vystupování na různých slavnostech. Nejčastější herní disciplínou byl zápas. Vedle něj se pěstoval i běh, hod diskem, skok a box. Velmi oblíbené byly závody na vozech a závody

¹⁵⁴ Srov. KALAŠOVÁ, B. *Antika: Děti ve starověku* [online]. 2004, 10. 09. 2004 [cit. 2009-05-31]. Dostupný z WWW: <<http://antika.avonet.cz/article.php?ID=1503>>.

¹⁵⁵ Pěší bojovník, bojující nejčastěji ve formaci zvané falanga

¹⁵⁶ NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství* s. 25

¹⁵⁷ Srov. OLIVOVÁ, V. *Sport a hry*, s. 98-104

na koních.¹⁵⁸ Hra byla v Aténách pojmána nejen jako prostředek získávání fyzické síly, odvahy a mrštnosti potřebné k boji, ale měla také funkci didaktickou, rekreační a zábavnou.¹⁵⁹

2.3.2 *Olympijské hry*

Počátek olympijských her byl zpětně stanoven na rok 776 př. n. l. a konaly se pravidelně vždy po čtyřech letech až do roku 393 n. l. O rok později byl císařem Theodosiem vydán zákaz všech, tedy i olympijských her. Definitivně pak hry na několik století pohřbilo zemětřesení, které zničilo posvátné dějiště Olympie. Novodobé olympijské hry pak byly poprvé uspořádány roku 1896 v Aténách zásluhou Francouze Pierra de Coubertina. Podívejme se ve stručnosti na historii těchto nejvýznamnějších starověkých her.

Při prvních hrách se soutěžilo jen v jedné disciplíně – běhu. Deset měsíců před začátkem se pak začali připravovat rozhodčí a pořadatelé her, kteří svou funkci dostali volbou. Několik měsíců před začátkem Diova svátku, který byl zároveň začátkem her, se pak na cestu vydali tzv. sponforové,¹⁶⁰ kteří oznamovali, že mají utichnout všechny rozepré a boje, aby cesty k chrámu mohly být svobodné a volné. Nejpozději dva dny před začátkem se pak každý účastník musel zapsat. „*Úvodní akt zápisu (...) sledovali všichni s neobyčejným zájmem, především neblížejší příbuzní chlapců, jejich cvičitelé a krajané.*“¹⁶¹

V den zahájení, za časného úsvitu se rozběhl obřad Diova svátku. „*Začínal přísahou atletů a rozhodčích před kamennou tváří Dia.*“¹⁶² Po ukončení obřadu a rozlosování účastníků vypukly závody hochů, následované závody jinochů a poté mužů. Za tradiční soutěž byl považován již zmíněný běh. Následoval zápas, tzv. *rohování* (obdoba boxu), „*ve kterém se tolik nedbalo na techniku jako na*

¹⁵⁸ Srov. OLIVOVÁ, V. *Lidé a hry*, s. 87-90

¹⁵⁹ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 28

¹⁶⁰ Skupina kněží, kteří plnili funkci poslů

¹⁶¹ SÁBL, V. *Olympijské pověsti a příběhy*, s. 69

¹⁶² Tamtéž, s. 73

*drtivý zásah pěstí.*¹⁶³ Poté probíhal *pankration* („všeboj“ složený ze zápasu a rohování) a běh ve zbrani, kterým byl obvykle uzavírán třetí den her. Následujícího rána začal pětiboj složený ze skoku, běhu, vrhání oštěpem, diskem a zápasu. Za zmínku stojí, že při hodu oštěpem byla hodnocena přesnost zasažení terče. Olympijské soutěže pak uzavíraly závody vozů tažených koňskými čtyřspřeženími a dostihy. Pátý den byl zasvěcen oslavám vítězů. Symbolem vítězství byl olivový věnec. Vítězové se pak stali idolem především pro děti a mládež.¹⁶⁴

2.3.3 Hry v Římě

Řekové si vážili štěstí, klidu a harmonie, těšili se z hudby, tance a poezie. Tyto zájmy byly podle Římanů směšně a nedůstojné. Stejně tak se Římané cvičili pouze v takových fyzických cvičeních, které mohly využít v boji.¹⁶⁵

Významným římským teoretikem výchovy byl Quintiliánus. U něj se poprvé setkáváme hrou, která má didaktickou funkci. „*Nezavrhuj, aby se dětem dalo na hraní to, co bylo vynalezeno, aby je povzbudilo k učení, třeba písmenka vyřezaná ze slonové kosti nebo něco jiného co lze vymyslet k větší radosti toho věku a co přináší dětem potěšení, jestliže to berou do ruky, jestliže se na to dívají, jestliže to pojmenovávají.*“¹⁶⁶ Hry jsou pro něj známkou zdravého a čilého ducha. Podle Quintiliána se hra vždy pojí s procvičováním různých dovedností. Zastával názor, že pokud se dětem nabídne množství her, pak už nebude místo pro tresty.

Neodmyslitelnou hračkou římských dětí, především chlapců byly ořechy. S ořechy se nejen hrály hry, jejichž cílem bylo zasáhnout jamku nebo čáru, ale byly zároveň odměnou pro vítěze. Děti často poháněly obruče, malá kola, závodily v běhu, hrály hru na "koně", když jeden chlapec nesl na svých ramenou druhého. Častou zábavou bylo házení drobných kamínků na cíl a honění káči. Oblíbené byly hry, v nichž se spojovala bystrost s vrozenou římskou zálibou pro

¹⁶³ Tamtéž, s. 75

¹⁶⁴ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 33-34

¹⁶⁵ Srov. tamtéž, s. 34

¹⁶⁶ QUINTILIÁNUS, M. F. *Základy rétoriky*, s. 28

sázku. Existovala hra *sudá-lichá*, při které jeden chlapec držel v hrsti kamínky nebo již zmíněné ořechy a druhý musel hádat, jestli je tam počet sudý nebo lichý. Klasickou hrou byla *capita aut navia*, která se dá srovnat s naší *panna nebo orel*. Její princip byl v tom, že se děti snažily uhádnout, jestli mince vyhozená do vzduchu padne na zem lícem, na kterém byla hlava císaře, nebo rubem, na němž byla vyobrazena lodní příď. Další hra se nazývala *micatio digitis*, kdy se jeden z hráčů snažil uhodnout počet prstů, které nakrátko druhý ukázal. Při jiné formě této hry musel hráč říct správný výsledek násobení, které naznačil druhý polohou prstů na obou rukách.¹⁶⁷

Pokud se podíváme na zábavu dospělých, můžeme pozorovat, že římsí císařové se snažili poskytnout obyvatelstvu dostatečnou zábavu, která by vyplnila dlouhý volný čas a současně upevnila autoritu a popularitu vládnoucí vrstvy. Pořádání veřejných slavností se stalo významnou součástí císařského Říma. Římská básník Juvenalis shrnul charakteristiku starověkého Říma do známé věty: „chléb a hry“.¹⁶⁸

Mezi oblíbené hry patřily, stejně jako v Egyptě, soutěže koňských spřežení. Pod řeckým vlivem, od druhého století, pronikaly do Říma také divadelní představení. Nezískala však velkou popularitu a téměř až do konce republiky se konala pouze v improvizovaných dřevěných prostorách.¹⁶⁹ Od třetího století se pak v Římě setkáváme s nejoblíbenějšími zápasy gladiátorů. O nedobrovolné gladiátory vzhledem k velkému množství otroků a zločinců nebyla nouze. Později byli gladiátoři cvičeni také pro boj se zvířaty.

Římské hry se zapsaly do dějin svojí krutostí, ale také svojí monumentálností, které v divácích vyvolávaly silné emocionální prožitky. Na rozdíl od Řecka zde však převažovala pasivní zábava, která člověka odvracela od existenčních úvah a stávala se každodenním chlebem. Po zákazu olympijských her také byly římské hry vytlačeny do východní části říše, kde se udržely asi do pátého století n. l.¹⁷⁰

¹⁶⁷ Srov. KALAŠOVÁ, B. *Antika: Děti ve starověku* [online]. 2004, 10. 09. 2004 [cit. 2009-05-31]. Dostupný z WWW: <<http://antika.avonet.cz/article.php?ID=1503>>.

¹⁶⁸ Srov. OLIVOVÁ, V. *Sport a hry*, s. 173

¹⁶⁹ Srov. OLIVOVÁ, V. *Lidé a hry*, s. 87-90

¹⁷⁰ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 34-37

2.4 HRY VE STŘEDOVĚKU

Zatímco život v antice byl zaměřen především na aktivní prožívání přítomnosti, spočívající nejvíce ve vyhledávání nejrůznějších rozkoší, zábav, her a slavností, ve středověku dominuje křesťanská filosofie, která požaduje prvky skromnosti, pokory a askeze. Z prvotních křesťanských dogmat vychází striktní odmítání tělesné výchovy a pohybových her. Přesto je na pozadí výchovy světce patrný ideál založený na lidových bájích, ideál statečnosti, neohroženosti a čestnosti.¹⁷¹

Od prvopočátku byly slaveny veškeré církevní svátky. Základem slavností ve městech i na vesnici bylo jídlo a především pití. Tento přepych si venkovské a chudé městské obyvatelstvo mohlo dovolit právě jen o svátcích. Především na vesnicích mládež využívala svátků a slavností k předvádění fyzické síly a zdatnosti. Děti se například bavily, z našeho pohledu poněkud zvláštními hrami, jako např. hra *na popelení*, při níž si házely popel do očí navzájem nebo aspoň jedno dítě házelo popel do očí ostatním.¹⁷² Oblíbenou zábavou byl, jak jsme si už mohli povšimnout, v historii lidstva všudypřítomný, zápas. Chlapci v něm mezi sebou měřily své síly, podobně jako v hodu kamenem, vzpírání břemen nebo závodech ve skoku. Nejoblíbenější zábavou byl ale zcela jistě tanec. Šlo o řadové a kolové tance, které se tančily na otevřených prostranstvích kolem stromů. Často však podobné slavnosti končily rvačkami účastníků nebo jejich úplným vyčerpáním a zhroucením.¹⁷³

Ve Francii byla v této době na venkově nejoblíbenější hrou tzv. *soule* (*choule*). Do jisté míry se podobala dnešnímu fotbalu. Hráči rozeznávali dvě varianty. První byla *obyčejná soule* nebo také *soule pro nohy*, při které se hadrový nebo vycpaný kožený míč postrkoval nohama. Při druhé variantě se používala jakási „hokejka“, na konci ohnutá hůl. Hrály se však i poněkud bizarní „hry“. Na smetištích se lidé bavili tím, že se kameny nebo holemi střefovali do kohoutů nebo hus. Cílem

¹⁷¹ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 39

¹⁷² Srov. VERDON, J. *Volný čas ve středověku*, s. 130

¹⁷³ Srov. OLIVOVÁ, V. *Lidé a hry*, s. 226

brutálnější formou hry bylo zvíře zabít. Při této variantě se však již místo kamenů metalo srpem nebo jiným ostrým nástrojem.¹⁷⁴

Ve městech nebylo předvádění fyzické síly dominantním prvkem. Oblíbené zde byly hry klidnější. Měšťané preferovali hry v karty a v kostky. Ve třináctém století dokonce v Paříži existovali tzv. „kostkaři“, kteří vyráběli hrací kostky z dřeva, kostí, rohů a slonoviny. Podle předpisů plynoucích z jejich profesní povinnosti nesměli vyrábět kostky z olova nebo stříbra a takové kostky, které by měly na dvou stranách stejný počet bodů nebo byly jinak zfalšovány. Tím by se vystavovali vysoké pokutě. Kostky v té době byly oblíbenou zábavou všech vrstev obyvatel a jednalo se o nejnebezpečnější hazardní hru té doby.¹⁷⁵

I ve městech ale bylo samozřejmě možné najít hry podobné hrám vesnickým. Kromě zápasu byl oblíbenou formou boje i box, ve své rané formě. Začaly se objevovat i první běžecké dráhy. S během úzce souvisely i počátky bruslení, které bylo oblíbené především v Nizozemí a ve Francii. Rozšířené byly i závody v různých formách skoku – skok z místa, skok s rozběhem, přeskok oběma nohama a trojskok. Rozmanité a oblíbené byly také hry s koulí. Soutěžilo se v hodech na vzdálenost a cíl. Časté byly také hody do jamky, ve kterých zvítězil ten, kdo vhodil správně největší počet koulí. Při jiné hře byly koule strkány a poháněny upravenými holemi nebo pálkami. Záhy se pak objevily i kuželky – nejprve tři, později se jejich počet zvyšoval.¹⁷⁶

Do Evropy, díky křížovým výpravám, začaly z východu pronikat také deskové společenské hry. Jedním z nejdůležitějších a nejstarších dokumentů o společenských hrách je *Kniha her* z roku 1283 napsaná na příkaz kastilského krále Alfonse X. Společenské hry se zpočátku hrály především ve šlechtických sídlech, zakrátko je však hráli i měšťané a navzdory církevním zákazům postupně i dělníci a venkované.

Středověké hračky byly obecně jednoduché a nehýřily přepychem, jak to odpovídalo rigorózní křesťanské výchově. Ústřední hračkou středověku byl rytíř

¹⁷⁴ Srov. VERDON, J. *Volný čas ve středověku*, s. 137-139

¹⁷⁵ Srov. tamtéž s. 157-158

¹⁷⁶ Srov. OLIVOVÁ, V. *Lidé a hry*, s. 210-228

na koni, který symbolizoval nejoblíbenější organizovanou formu středověké zábavy - rytířské turnaje.¹⁷⁷

2.4.1 Rytířské turnaje

Rytíři byly původně synové vazalů, kterým se dostávalo stejné výchovy jako dětem hradního pána. Byli cvičeni v jízdě na koni a v zacházení se zbraněmi, aby se mohli stát královou ochranou. Fyzická zdatnost byla doplněna křesťanskou zbožností a spojena s povinností pomáhat slabším. Nejvyšší hodnotou se pak stala rytířská čest doplněná o povinnost ochraňovat ženy.

Do sedmi let bylo dítě vychováváno především matkou, poté se kladl důraz na osvojení dvorských mravů. Základ fyzických dovedností chlapců, pážat, budoucích rytířů, spočíval ve zvládnutí plavání, běhání, skákání, šplhání, házení kopím, střelení z luku a zápasení. Nejdůležitější byla jízda na koni a zacházení s mečem. Ve čtrnácti letech se z pážat stávali zbrojnoši. Byl jim slavnostně předán meč a jejich výchova byla rozšířena o tance a umění pohybovat se ve společnosti. Během celého výchovného procesu byly organizovány nejrůznější turnaje, společenské hry a míčové hry, jež měly prověřit zdatnost budoucích rytířů.

Tradice vlastních rytířských turnajů vznikla ve Francii na začátku jedenáctého století. V samém počátku šlo především o vojenská cvičení. Jejich cílem nebylo pouhé cvičení síly a dovednosti zacházet s mečem, ale byly i zdrojem radosti, zábavy a příjemné kratochvíle. Na turnajích se např. řešil spor dvou rytířů, z nichž jeden urazil rytířskou čest druhého. Při této příležitosti předváděli účastníci techniku a taktiku boje a různé druhy útoků. Do pozdějších turnajů pak byly převzaty dva nejznámější *buhort* a *tjost*. Při buhortu proti sobě nastupovaly dvě řady protivníků, semknuté těsně vedle sebe, jejichž cílem bylo prorazit nebo vytlačit z místa zápasu nepřátelskou řadu. Tjost pak byl ukázkou boje muže proti muži. Začínalo se rozjezdem proti sobě a snahou shodit kopím soupeře. Dále se pokračovalo v boji s meči až do úplného vítězství, tzn. smrti nebo vzdáním se

¹⁷⁷ Srov. BORECKÝ, V. *Světy hraček*, s. 20

jednoho soupeře.¹⁷⁸ Jako příprava na turnaje se často hrála hra zvaná *kvintána*. Byla pojmenována podle busty dřevěného panáka, která byla postavená na kůlu a pomocí čepu se mohla otáčet kolem své osy. Pokud rytíř figurínu dřevcem nezasáhl přímo do středu hrudi, panák se otočil a protože držel v pravé ruce hůl nebo meč a v levé štít, dostal od něj hráč ránu do zad.¹⁷⁹

Největší rozkvět turnajů nastal ve 12. století. Turnajů se mohli zúčastnit pouze skuteční rytíři, kteří byli již před turnajem rozděleni podle fyzické zdatnosti. Na celý souboj dohlížel soudcovský sbor složený ze starších rytířů. Rytíři více než o ceny bojovali o svoji čest. Tu vsázeli v každém boji a mohli ji buď úplně ztratit, nebo naopak získat zpět. Idol rytíře byl v tomto období pochopitelně mezi mládeží hojně rozšířen. Tyto velkolepé slavnosti byly přehlídkou síly a odvahy a měly především společenskou funkci. Pro diváky byly přitažlivé svým napětím, ale vytvářely i estetickou formu cítění a vnitřního prožitku. V dobách vrcholného středověku se turnaje staly nedílnou součástí kulturního života šlechty i poddaných a atraktivní sportovní hrou.

Rytířská sláva začala pomalu zanikat ve třináctém a čtrnáctém století, kdy začal být rytířský stav postupně nahrazován královským vojskem. V turnajích převládl prvek hravosti a jakéhosi „pseudoboje“. Objevil se však zcela nový typ her, založený na slavné legendě o králi Artušovi. Tyto pověsti tvořily předlohu pro průběh rytířských her, při kterých rytíři již nevystupovali za sebe, ale „převtělovali“ se do role krále Artuše či do některé z postav jeho družiny. Z turnajů tak zmizel sportovní charakter her, který byl nahrazen „hraním“ nejrůznějších dobrodružství. Vznikla tím určitá forma divadelních her, které se stávaly doplňkem královských hostin.¹⁸⁰

¹⁷⁸ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 39-40

¹⁷⁹ Srov. VERDON, J. *Volný čas ve středověku*, s. 140

¹⁸⁰ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 40-42

2.5 HRY V RENESANCI

Jestliže byl středověký člověk oproštěn od osobních práv a jeho myšlení bylo spjato s církevní autoritou, pak renesanční člověk byl posedlý touhou vymanit se s těchto pout a využít své vlastní úvahy a rozumu k obhájení své svobodné osobnosti. Huizinga říká, že: „*Celý duchovní postoj renesance je hrou.*“¹⁸¹ Charakteristickým rysem je obrácení se zpět k antickým tradicím a hledání poučení ve vznikajících vědách. Na dítě se postupně přestávalo dívat jako na zmenšeninu dospělého a také mu již byla přiznána určitá práva. Typickým prvkem této doby byl návrat k zušlechťování těla, na němž se již neshledávalo nic hříšného, ale naopak se poukazovalo na souvislost mezi tělesnou a duševní povahou člověka. Někteří pedagogičtí reformátoři v této době začali zavádět do svých výchovných koncepcí hry, které byly znovuobjeveným prostředkem k dosahování výchovných, ale i vzdělávacích cílů.¹⁸²

Z antiky vycházely výchovné systémy, které zahrnovaly tělesné tresty a usilovaly o vytvoření školy radosti. V dětech byla pomocí her pěstována odvaha, smělost, síla, ale i lhostejnost k bolesti a nepohodlí. Typickými sportovními hrami tohoto období byl opět zápas, který podle dobových autorů cvičil odhodlanost, ale oblíbený byl i šerm, závodní běh (posilující dech) a skok, plavání, jízda na koni, lukostřelba a míčové hry, působící na štíhlost. Dobré ovládnutí zbraní bylo příkazem doby a bylo oceňováno i ve zvláštních sportovních soubojích. Velkého ocenění dosáhla také gymnastika. Z poloviny šestnáctého století se nám dochoval první systematický popis a třídění míčových her. Tato práce Antonia Scaina byla první svého druhu od zániku antiky. Obsahovala výklad o různých druzích míčů, se kterými se míčové hry hrály. Byly to plné míče vyplněné vlnou a malé a velké nafukovací míče. Dva základní druhy her byly hry, při nichž je míč poháněn nějakým předmětem, druhým pak prosté hry. Oba druhy měly řadu variant. Prosté hry se hrály mezi dvěma stranami přes síť nebo bez míče a míč byl buď kopán nohou nebo odrážen dlaní, pěstí či předloktím. V druhém případě bylo k odpálení míče používáno dřevěných pálek nebo vypletených sítí. Největší slávu získala tzv.

¹⁸¹ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 247

¹⁸² Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 43

florentská kopaná, při které dvě mužstva bojovala s mimořádnou tvrdostí a bezohledností o nafukovací míč.¹⁸³

Splývání antiky, rytířských tradic i křesťanských vlivů se projevilo velmi zřetelně i na příkladu slavností v renesanční Itálii. Karneval se stal typickou formou slavnosti. V Itálii vznikla řada profesionálních organizátorů karnevalů, jejichž činnost přesahovala i za hranice Itálie, aby i na jiných královských dvorech organizovali dvorní slavnosti. Jednou z hlavních součástí karnevalu byl karnevalový průvod. Základem průvodu byly masky a alegorické vozy. V rámci průvodu pak byly předváděny různé historické scény, obrazy z křesťanského náboženství a výjevy z antické mytologie. Součástí slavností byla i řada her veřejného charakteru. Zvláštní oblibě se těšily bojové hry. Nastupovala při nich mládež zorganizovaná podle městských čtvrtí. Bojů se účastnili muži i ženy a bojovalo se především o čest jednotlivých čtvrtí. Bojovalo se kamením a souboje trvaly i několik dní. Jinou variantu těchto her tvořily bitvy na mostech. Každá z bojujících stran čítala kolem 70 hráčů, přičemž cílem bylo shodit co největší počet protivníků do řeky. Další z řady fyzických aktivit, které byly součástí bojových her, byly závody koní. V mnoha italských městech, v rámci lidových slavností, také zaujímaly významné místo závody lodí, stejně jako závody se zvířaty. Souboje nejrůznějších druhů zvířat mezi sebou, různé formy ubíjení koček nebo souboje člověka se zvířetem byly základní formy „her“, které se rozvíjely do řady specifických podob.¹⁸⁴

Podivuhodnou zvláštnost renesance můžeme najít, pokud se podíváme do oblasti hraček. Renesance zde totiž kupodivu nepřináší žádný významnější rozmach. Podle badatelů dokonce neexistuje žádná typická renesanční hračka jako taková.¹⁸⁵

¹⁸³ Srov. OLIVOVÁ, V. *Lidé a hry*, s. 276-284

¹⁸⁴ Srov. tamtéž, s. 286-298

¹⁸⁵ Srov. BORECKÝ, V. *Světy hraček*, s. 20

2.6 HRA V DÍLE J. A. KOMENSKÉHO

Tato kapitola pojednává především o obecných formách hry ve vybraných obdobích dějin, které jsou z hlediska her něčím zajímavé nebo významné. Přesto považuji za důležité zmínit se i o významu hry v díle J. A. Komenského. Jeho přínos je z hlediska využití hry v pedagogice natolik významný, že jej nelze opomenout. Komenský se o hrách zmiňuje v celém svém díle. Začlenil je do svého pedagogického systému, vymezil pro ně prostor a periodizoval je podle věku.

Hru chápe dvojitým způsobem:

- jako divadelní představení, které je založeno na zdramatizování nějaké významné historické události
- jako didaktickou metodu, která pomáhá cvičit tělo a mysl

2.6.1 Pojetí hry jako divadelního představení

Záměrem Komenského myšlenky je dosažení několika pedagogických cílů. Veřejné vystupování podněcuje žáky k horlivosti více než jakékoli napomínání. Díky divadlu se učí rádi a jsou schopni se naučit mnoha užitečným věcem snáze než pouhým čtením nebo posloucháním celých knih. Vědomí, že výsledky svého snažení budou prezentovány před veřejností, je pohánění k vyšší snaze. Divadlo je podle Komenského také obrazem života a hra je tak příkladem pro život. Z tohoto popisu plyne, že u žáků dochází jak k vnitřní, tak k vnější motivaci. Osvojují si vědomosti, ze kterých nejsou zkoušeni před tabulí, ale jejich hodnotitelem je obecnstvo.¹⁸⁶

Komenský zdůrazňuje, že učitel má v průběhu nacvičování hry možnost lépe poznat i jiné stránky osobnosti žáka, než které je možné odhalit při konvenčním stylu výuky. Celý proces učení také provází příjemná atmosféra a radost.

¹⁸⁶ Srov. KOMENSKÝ, J. A. *Škola na jevišti*, s. 7-8

Komenský na těchto hrách zdůrazňoval především výchovně-vzdělávací efekt, zatímco estetický prožitek zůstával až druhořadý.¹⁸⁷

2.6.2 Hra jako didaktická metoda

Podle Komenského můžeme každou hru charakterizovat sedmi základními atributy.¹⁸⁸

- **pohyb** – je přirozená součást všeho živého. Pohyb nevztahuje pouze na hru, ale chápe jej jako životní tempo obecně. Život má být naplňován závodivými hrami, procházkami apod.¹⁸⁹
- **dobrovolnost** – stejně jako u pohybu nevztahuje Komenský dobrovolnost pouze na hry, ale obecně i ve vztahu ke vzdělání a svobodné vůli. „*Nikdo si nehraje z donucení, a jestliže si přece hraje, nemá z toho potěšení, nýbrž muka, stejně jako při ostatních věcech, které dělá nerad.*“¹⁹⁰ Zde vidíme, že už Komenský, který psal toto pojednání v letech 1644-1646, si byl dobře vědom toho, že dobrovolnost je opravdu nejzákladnější prvek hry.
- **společnost** – jedním z důvodů proč si chce člověk hrát je ten, že se při hře setká se svými kamarády, se kterými se může bavit, ale může v nich také nalézt soupeře.
- **zápas** – pokud má hra formu soutěže, je podle Komenského kvalitnější. Při neúspěchu mohou účastníci svůj výkon porovnat s ostatními a lépe se připravit na příští soutěž. Tyto hry se samozřejmě nemusí odehrávat jen v rovině měření fyzické výkonnosti, ale je možné je aplikovat i na jiné druhy dovedností.¹⁹¹

¹⁸⁷ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 54-57

¹⁸⁸ Čtenář je pro zajímavost může porovnat s Huizingovými znaky na str. 21

¹⁸⁹ Srov. KOMENSKÝ, J. A. *Nejnovější metoda jazyků*, s. 340-341

¹⁹⁰ Tamtéž, s. 341

¹⁹¹ Srov. tamtéž, s. 341-342

- **řád** – pevná pravidla jsou pro zdárný průběh hry důležitá. „*Kdyby někdo porušil zásady hry, ostatní by nesnesli nepřístojnost věci, rozprchli by se nebo by povstal hněv, hádky a rvačky.*“¹⁹² Vybočení z mezí pravidel tedy vede k rozporům, ale především k okamžitému a rozpačitému konci hry. Komenský upozorňuje, že v každé činnosti, nejenom hře, můžeme najít jakýsi postup, podle kterého je třeba se řídit, aby bylo možné dojít k vytyčenému cíli.
- **snadnost hru realizovat** – tímto atributem autor chce říci, že pravidla a podmínky hry nemají být dlouhá nebo příliš složitá na pochopení. Z pedagogického hlediska také považuje za důležité, aby ve škole bylo množství obrazů a praktických pomůcek pro výuku.
- **libý konec a odpočinek** – ani hru není možné hrát do omrzení. Po úspěšné hře má tedy následovat oddech, aby hráče případná další hra bavila a aktivně se jí účastnili¹⁹³

Podle Komenského je důležité si vždy stanovit cíl hry, přibližnou podobu jejího průběhu a také přínos pro její účastníky. Hra nemá pouze bavit, ale pokud možno také vzdělávat. Veškeré hry ve škole by měly být předehrami života v dospělosti. Na závěr Komenský připojuje i eschatologickou myšlenku týkající se hry. Život složený z jednotlivých příprav, mezi kterými má významné místo také hra, je ve skutečnosti jakousi předehrou pro život věčný.¹⁹⁴

¹⁹² KOMENSKÝ, J. A. *Nejnovější metoda jazyků*, s. 343

¹⁹³ Srov. tamtéž, s. 343-344

¹⁹⁴ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 57-61

2.7 HRY V 17. A 18. STOLETÍ

Koncem sedmnáctého a v první polovině osmnáctého století se v primitivní a zhrublé podobě, především v Anglii, znovu objevily staré hry, převážně sportovního charakteru, které později začaly pronikat i do měst. Byly to různé druhy tanců, zápasy, běžeckých závodů např. závody v pytlích, závody žen v košilích apod. V Anglii se do popředí dostal zejména lidový fotbal, kohoutí zápasy, štvání a honění býků nebo zápasy psů.¹⁹⁵ Tyto souboje zvířat se vyznačovaly především velkou mírou násilí a brutality. Společným jmenovatelem těchto her byla zvířecí krev, podle které tato forma pokleslé zábavy dostala i své jméno tzv. blood sports - krvavé sporty. Ve své nejjednodušší formě se konaly přímo na ulicích. Bylo tomu tak nejčastěji při zápasech psů nebo kohoutů.¹⁹⁶

Vedle těchto násilných zvířecích her se velké přízni těšily také koňské dostihy. Koncem sedmnáctého století měly závody koní za sebou již dlouhý vývoj.¹⁹⁷ K prudkému rozvoji dostihů došlo v souvislosti s rozšířením chovu koní, který byl žádán především ze strany armády, ale také z potřeby zrychlovat komunikaci mezi městy prostřednictvím jezdeckých koní.¹⁹⁸

Přízni se těšily i hry, jejichž základem byly fyzické výkony lidí. Na vesnicích byl stále oblíbený zápas, ve městech však získal popularitu především box. Ten měl, na rozdíl od zápasu, podstatně rychlejší spád, jednotlivé údery bylo možno lépe sledovat, jejich účinek na soupeře byl ihned patrný a také výsledek zápasu – totální vyřízení soupeře – byl pro diváky mnohem atraktivnější. Velké přízni se těšila také jiná forma souboje, šerm. Také šerm měl za sebou dlouhou tradici vznešeného umění a byl v minulosti především doménou šlechty. Postupem času však popularita šermu, který ztrácel svůj praktický význam, klesala. Stával se nmoderním a místo něj přišel do módy právě box.¹⁹⁹

Z výrazných osobností této doby, které se zabývaly hrou, jmenujme například Johna Locka, pro něhož byly hry především prostředkem k mravní a tělesné

¹⁹⁵ Srov. OLIVOVÁ, V. *Lidé a hry*, s. 381

¹⁹⁶ Srov. tamtéž, s. 394

¹⁹⁷ O závodech koní se zmiňujeme již v kapitole 2.2 Hry v Egyptě

¹⁹⁸ Srov. OLIVOVÁ, V. *Lidé a hry*, s. 386-387

¹⁹⁹ Srov. tamtéž, s. 395-398

výchově. V hračce Lock spatřoval významnou didaktickou pomůcku, která je prostředkem pro vlastní vzdělávací obsah a zároveň jeho nositelem. Zajímavá je jeho koncepce hrací kostky. Kostka měla být vyrobena ze slonoviny s 25 stranami. Na tyto plošky se postupně měla nalepovat písmena abecedy. Dítě si pak mělo s touto kostkou hrát, přičemž se tím mělo vzdělávat, aniž by o tom vědělo. Podle Locka také nemá mít vyučování charakter práce, ale hry.²⁰⁰

2.8 VÝVOJ HRY OD 19. STOLETÍ

V souvislosti se zavedením pevné pracovní doby od poloviny devatenáctého století, s koncentrací obyvatelstva do měst a také s vynálezy nových strojů, které podstatně urychlovaly a zkracovaly práci, vystupoval do popředí nový fenomén volného času. Otázka jak řešit tento volný čas, který už tvořil nedílnou součást kompenzace práce, vystupoval stále více do popředí, také v souvislosti se stoupajícím významem mládeže ve společnosti. Tento ničím nevyplněný čas vedl ke vzniku široké škály nejrůznějších výchovných organizací a spolků pečujících nejen děti a mládež, ale také o dospělé. Jejich společnou náplní bývaly nejrůznější činnosti mající formu tělesných cvičení, poznávání přírody, tábornických dovedností a samozřejmě také her, které tvoří nezbytnou součást výchovy charakteru v rámci jakéhokoli spolkového dění.

V roce 1844 založil G. Williams organizaci **YMCA**, jejímž hlavním posláním bylo smysluplné využití času mladých lidí a zachování hodnot křesťanství. Organizace pořádala nejrůznější přednášky, propagovala sporty jako volejbal, tenis, hokej, atletiku, házenou, basketball, pořádala také letní tábory.

První český gymnastický spolek, Tělocvičná jednota pražská, byl založen v Praze roku 1862. Roku 1864 byl přejmenován na **Sokol**. Jeho zakladatel Miroslav Tyrš zpracoval základní obsah, jehož náplní bylo cvičení na nářadí, cviky s činkami a břemeny, vrhy koulí, hody oštěpem a diskem, zápas, šerm, ale také jízda na kole. Sokolská soustava se vracela k ideálům antických

²⁰⁰ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 65-67

olympijských her a byla určena celému českému národu, který měla vést k tělesné a mravní zdatnosti, síle, statečnosti a ušlechtilosti.²⁰¹

Hravý instinkt, který převládá u dětí a mládeže a který jim dává potřebný výcvik a zdokonalování, které potřebují pro život, je základním východiskem myšlenek hnutí **woodcraft** (hnutí lesní moudrosti) Ernesta Thompsona Setona. Jeho díla *Dva divoši* a *Knihla lesní moudrosti* jsou základem jednoho z nejlepších výchovných modelů, které se zabývají mimoškolní výchovou v přírodě. Podle jeho názoru jsou nevhodné výchovné metody a nevhodné prostředí příčinami, které vedou k pokleslým formám zábavy. Seton formuluje tři pravidla, která podle něj umožňují správné trávení vhodného času. „*Za první, zábavu nesmíte kupovat za peníze. Bavte se sami; lesní moudrost vám ukazuje jak. Za druhé, vaše zábava musí být důstojná. Nikdo při ní nesmí dojít úhony na těle, duchu ani majetku. Za třetí, nejlepší zábava je taková, při níž se uplatní fantazie.*“²⁰²

V člověku je podle Setona přirozeně skryta touha vyhledávat příjemní přírodní prostředí se všemi jeho tajemstvími, stejně jako touha po dobrodružství a kouzelné moci „rituálních“ obřadů. Na těchto základech je postavena idea jeho hnutí lesní moudrosti, jehož obsah pramení z přirozené potřeby zálesáka – znát rostliny a zvířata, vědět jak se utábořit, postavit přístřešek, žít v primitivních podmínkách apod.²⁰³ „*Je to program výchovy člověka s modrou oblohou v pozadí.*“²⁰⁴ Hru zařazuje Seton do svého programu zcela záměrně. Jednak jako výchovný prostředek, jednak jako vlastní činnost. Je autorem rozsáhlé sbírky her, ve které představuje hry pro táboření, hry k ohni, hry ve městě apod. Podle Setona je pro úspěšný výsledek hry třeba dvou podmínek. První je dobrá znalost hry, především ze strany organizátora. Druhou je pak spravedlivý rozhodčí, tedy osoba, která dbá na regulérní průběh hry a na konci hry jednoznačně určí vítěze.²⁰⁵

Souběžně s woodcraftem, který našel svoje zázemí především v Americe, se v Evropě rozvíjí neméně úspěšná koncepce Angličana Roberta Baden-Powella –

²⁰¹ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 87-88

²⁰² SETON, E. T. *Knihla lesní moudrosti*, s. 152-153

²⁰³ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 89

²⁰⁴ SETON, E. T. *Knihla lesní moudrosti*, s. 149

²⁰⁵ Srov. tamtéž, s. 284

skauting. Vojenská služba v Africe a vydání úspěšné knihy pro vojenské kadety *Aids to scouting*, která se stala populární u anglických chlapců, jej přivedla na myšlenku vytvořit zajímavý a smysluplný program v přírodě. Podobně jako u woodcraftu jsou základem skautské výchovy práce a utváření vlastností zálesáků, doplněné hrami. Kritiku si koncepce skautingu vysloužila za přílišné užívání vojenských prvků, drilu apod. Toto pojetí mělo příčinu právě v tom, že Baden-Powell byl voják. Přepracovaná vojenská příručka kniha *Aids to scouting* vyšla pod názvem *Scouting for boys* a stala se základním pramenem tohoto celosvětového hnutí.²⁰⁶

Do naší vlasti myšlenky skautingu přinesl středoškolský učitel Antonín Benjamín Svojsík, kterému se podařilo adaptovat skauting na české podmínky. Svojsík na základě svých představ, a za pomoci dalších významných českých představitelů té doby např. Aloise Jiráska, vydal v květnu roku 1912 základní knihu české skautingu *Základy junáctví*. První skautský tábor u nás Svojsík realizoval také v roce 1912 pod hradem Lipnicí na Humpolecku. Oficiálně pak byla organizace Junák - český skaut založena 15. června 1914.²⁰⁷ Hra však v počátcích skautského hnutí u nás nebyla na vysoké úrovni. Tento deficit přestavitelé Junáka zpočátku kompenzovali především překlady Setonových her. Po mnoha letech práce pak v roce 1928 vydali sbírku *600 junáckých a polních her v místnosti i venku*. Tato propracovaná publikace systematicky syntetizovala tehdejší poznatky o hrách a obsahovala i poutavou teorii her. Jeden z autorů této sbírky Velen Fanderlík o významu hry ve skautingu řekl: „*Skauting zavedl hru jako prvek výchovný a celou soustavu her a zábav přímo působí na mládež a vychovává. Hra v rukou vychovatele je prostředek nejúčinnější, protože vychovává zevnitř a ne z venku. Dítě hra baví, samo ji hraje a tím není vychováváno, ale samo se vychovává.*“²⁰⁸

Skauting však u nás neměl příliš mnoho času rozvinout se do podoby, do jaké mu bylo umožněno dospět v sousedních zemích. Jeho činnost byla v historii třikrát násilně přerušena. Poprvé během druhé světové války, po druhé v únoru

²⁰⁶ Srov. LEŠANOVSKÝ, K.; NOSEK, V. *Historie skautingu*, s. 8-9

²⁰⁷ Srov. tamtéž, s. 20-22

²⁰⁸ FANDERLÍK, V.; ŠTEFAN, J.; SVOJSÍK, A. B. *600 Junáckých a polních her*, s. 4

1948 a naposledy v roce 1968. Svobodná činnost byla umožněna teprve po revoluci v roce 1989.

2.9 HRA V POSTMODERNĚ

Svět druhé poloviny dvacátého století je již tak složitý, že jej někteří postmoderní filosofové označují pojmem hra. Hra, kterou neustále myšlenkově přetváříme a která nás nutí opustit předchozími generacemi zavedená schémata žití. Mohlo by se zdát, že požitek ze hry, který byl v dřívějších dobách oceňován jako významný motivační prvek, který lze s úspěchem využít ve výchově, je nyní zatlačován moderním životním stylem. Přesto však například E. Fink vidí v této době velkou příležitost hry, když říká, že hra je chápána jako lék proti civilizačním škodám novodobé technokracie, je vychvalována jako omlazující a život obnovující síla. Dnešní doba je podle něj velkou příležitostí pro hru – hřiště jsou plánována zároveň se stavbou měst, hry a hračky jsou zhotovovány průmyslově.²⁰⁹

Pokud se důkladněji zamyslíme, uvědomíme si, že hra má i v dnešní době významné místo v našem postmoderním světě. Dnešní doba se vyznačuje uspěchaností a shonem. To se projevuje i v oblasti her. Přicházejí různé módní vlny, které s sebou přinášejí hry, které jsou sice úspěšné i na celosvětové úrovni, ale jejich sláva trvá jen krátkou chvíli.

Příkladem velmi známé hry, která byla na vrcholu popularity v osmdesátých letech minulého století je hra *Dungeons & dragons*, u nás známá pod názvem *Dračí doupě*. Tento typ hry nám poskytuje názorný příklad proměny vnímání hry v postmoderně. Dračí doupě je představitelem tzv. *Role-playing games - Her na hrdiny*. Její specifikum oproti ostatním, především stolním hrám, spočívá v tom, že nemá přesně daná pravidla a hrací figurky mají na konci hry jiný význam než na začátku. Figurky se v těchto hrách personifikovaly do postavy samotného hráče, dostaly povahu, vlastnosti a dovednosti. Ve hře neexistuje omezené hrací

²⁰⁹ Srov. FINK, *Oáza štěstí*, s. 5

pole. Herní plán je celý svět, samozřejmě fiktivní. Figurky postupují většinou společně, překážky jim klade do cesty tzv. Pán jeskyně, vedoucí hry. V průběhu hry se potkávají s nejrůznějšími překážkami – draky, divokými zvířaty, musí se léčit i spát. Dohrát hru do konce (má 36 úrovní) může trvat i několik let. Mnoho hráčů, kteří hře propadnou, se dokonale sžije se svými alter egy. Hráč, který těmto hrám propadne je téměř „posedlý,“ může téměř absolutně ztratit smysl pro realitu.²¹⁰ Zde vidíme téměř dokonalý příklad dvojí existence hráče ve světě hry, o které je řeč v první kapitole.

Můžeme zde ale také spatřovat začínající fázi patologické formy těchto her, při kterých dochází k tak silnému propojení reality a ireality, že hráč ztrácí přehled o tom, ve které sféře se momentálně nachází. To dokládají i příklady sebevražd, které byly vlivu těchto her přisuzovány. Je pravdou, že smrt může v této hře přijít velmi náhle. Pro hráče slabší povahy, který přijde o svou herní postavu po dlouhé době jejího vylepšování, to může znamenat skutečnou dlouhotrvající depresi.²¹¹ „Na vyšších úrovních, po měsících hry, to může znamenat skutečný kolaps, řešitelný i sebevraždou. Řada případů to potvrzuje.“²¹²

Neodmyslitelným fenoménem dneška jsou pak bezesporu také počítačové hry, které mají schopnost posunout toto zmíněné prolínání reality a virtuality ještě dál, dalo by se snad říci, téměř k „dokonalosti.“ Zrod první opravdové počítačové hry je datován rokem 1958, kdy vznikla hra – *Tennis for two*, simulace tenisu. Rozmach těchto her pak nastal v sedmdesátých letech a pokračuje v podstatě až dodnes. Pokud máme s počítačovými hrami zkušenost a pokusíme se na ně podívat z nadhledu, uvědomíme si, že: „*Nejsou pouhým prožíváním, jsou (...) spolurozhodováním, spolutvořením už jednou stvořeného.*“²¹³ Podle publicisty Ivana Vágnera bychom mohli hru nazvat jednoduše druhem kvízu. V nejprostší podobě máme na výběr mezi správným a špatným pohybem. Ve složitých hrách je pak nutné řešit nejen náročné úkoly, které vyplývají z pravidel hry, ale i jiné problémy, které nebyly součástí žádných dřívějších stolních, společenských nebo

²¹⁰ Srov. VÁGNER, I. *Svět postmoderních her*, s. 125-127

²¹¹ Srov. tamtéž, s. 127

²¹² Tamtéž, s. 127

²¹³ Tamtéž, s. 53

sportovních her. „*Hrajete a současně znovuvytváříte hru. Její plán a často i zákony.*“²¹⁴

Počítač se při hře stává druhým hráčovým já, hráč je sám sobě protihráčem. Někteří lidé ve „vztahu“ s počítačem hledají náhražku skutečných emocionálních vztahů. Počítač se jim stává partnerem, u kterého mají jistotu, že zde tyto emocionální zážitky najdou a přitom mají možnost jej kdykoli vypnout - aby neobtěžoval. Dlouhodobé neúspěchy a prohry mohou mít dokonce podobně fatální následky jako v reálných partnerských vztazích. Počítačové hry jsou, podobně jako lidové hry ve středověku nebo sport v souvislosti s nástupem průmyslové revoluce, obrazem své doby, vzájemných vztahů a vnímání hodnot celé společnosti.²¹⁵

Je zřejmé, že hra, ať už reálná nebo virtuální na začátku nového tisíciletí proniká do veškerého lidského jednání. Není to už pojem, který by se spojoval pouze s dětmi a mládeží. Každý obor lidské činnosti má své hry – pedagogika, psychologie, sociologie, ale i vojenství nebo například management.²¹⁶

²¹⁴ VÁGNER, I. *Svět postmoderních her*, s. 55

²¹⁵ Srov. tamtéž, s. 55-56

²¹⁶ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 98-100

3 HRA V ŽIVOTĚ ČLOVĚKA

3.1 HRY U ZVÍŘAT

Už na začátku práce jsme v souvislosti s Huizingem zmínili, že zvířata nečekala, až je člověk naučí hrát. Hra je totiž také u zvířat, především pak savců, důležitou součástí jejich bytí. Podívejme se tedy nyní, velmi krátce, na hru zvířat z pohledu etologie, vědního oboru zabývajícího se chováním zvířat.

Hra je u zvířat, především savců, významnou součástí jejich života. Hra těmto zvířatům zabere přibližně 2-6 procent denní aktivity.²¹⁷ Není to však činnost bezúčelná. Bylo shromážděno mnoho důkazů o tom, že zvířata se hrou učí. Hra u zvířat úzce souvisí se zvědavostí, s tzv. *exploračním chováním*. Pomocí tohoto instinktu hledají nové zdroje potravy, poznávají nebezpečí, ale třeba také hledají nová, vhodná místa pro stavby úkrytů. Tuto zvědavost můžeme pozorovat už u ryb, nejsilnější je však pochopitelně u savců. Explorace plynule přechází v hravé chování nebo se může vyskytovat jako součást hry. Stejně tak hravé chování můžeme zcela zřetelně pozorovat u savců, ale také u některých ptáků.²¹⁸ „*Jasný rozdíl mezi hrou a explorativním chováním existuje jen v jejich účelné funkčnosti. Funkcí zvědavosti je učinit předměty a situace v prostředí známými. Funkce hry spočívá v jejím úzkém sepětí s ovládnutím určitých pohybů.*“²¹⁹

Hra u zvířat může být tvořena z učení získaných prvků nebo může obsahovat prvky chování specifické pro daný druh např. prvky lovu nebo bojového chování. Německý etolog Dierk Franck uvádí několik aspektů, které charakterizují hravé chování zvířat:

- chybějící specifická vážnost hry – při hře nejde o vítězství, aktivity nemají žádný konkrétní cíl. Hry na chytání kořisti jsou často zastoupeny náhradními objekty

²¹⁷ Srov. VESELOVSKÝ, Z. *Etologie*, s. 155

²¹⁸ Srov. FRANCK, D. *Etologie*, s. 108-110

²¹⁹ LORENZ, K. *Základy etologie*, s. 227

- volnější kombinace herních prvků – v jedné hře mohou být přítomny i různé funkční oblasti her např. lov kořisti a zároveň útěk před lovcem
- hravé chování je v případě ohrožení potlačeno – pokud je zvíře hladové nebo v nebezpečí pochopitelně si nehraje. Ze stejného důvodu si naopak zvířata v zajetí hrají intenzivněji než ta ve volné přírodě
- hra neusiluje o konečné jednání – např. hra na chytání kořisti nekončí ulovením, ale může být opět znovu obnovena. Hravé chování je téměř nevyčerpatelné, pohotovost ke hře se opakovaným hraním nesnižuje²²⁰

Podíváme-li se na teorii významného českého etologa, Zdeňka Veselovského, dozvíme se, že hra se podle něj v evoluci vyvinula jako důležitý program, který:

- *představuje motorické učení, jehož úkolem je objevit a procvičit funkce svalového aparátu*
- *se uplatňuje i v sociálním životě, zejména při učení individuálně rozpoznat své sociální partnery, při učení sociální komunikace, při kontrole vlastního agresivního chování a při vývoji sociálních vazeb*
- *je procesem poznávání, jenž postupně zlepšuje individuální poznávací schopnosti.*²²¹

Vidíme, že do určité míry můžeme některé znaky hry zvířat pozorovat i u hry lidí. Hra je pro člověka také procesem poznávání, při kterém zlepšuje své schopnosti. Stejně tak, i pro člověka, je hra luxusní aktivitou. Pokud nemá zajištěny základní biologické potřeby, tak si nehraje. Vzpomeňme si, že už Caillois zmínil - pokud člověk hladoví, tak si nehraje.

²²⁰ Srov. FRANCK, D. *Etologie*, s. 111

²²¹ VESELOVSKÝ, Z. *Etologie*, s. 157

3.2 HRY U KOJENCŮ

Kojeneckým obdobím rozumíme dobu od narození do prvního roku života, přičemž první část (týden – 6 týdnů) kojeneckého období se označuje jako novorozenecká.²²²

Hra se pravděpodobně vyskytuje již v prvním měsíci života dítěte, výzkumy ukazují, že dítě si dítě začíná hrát dokonce už od prvních dnů života. První formy hry souvisejí s funkcemi, které se vyvíjejí jako první. Tyto hry spočívají v pouhém fungování různých tělesných orgánů, ještě nevztaženém k objektům, např. opakované provádění pohybů končetin, nezaměřené dívání se na určité objekty.²²³

Rozvoj herních činností je úzce spjat s vývojem pohybovým a smyslovým. Zvláštním případem sociálních interakcí mezi dětmi tohoto věku a dospělými jsou tzv. elementární sociální hry. Rozumíme jimi situace, kdy dospělý provede dítěti něco neočekávaného (schová se a zase objeví apod.). Zdá se, že dítě od 4. měsíce tyto drobné žerty chápe jako něco velmi příjemného. Dítě si hraje se svým tělem, s předměty svého okolí i s osobami, které o ně pečují. Od osmého měsíce se objevuje jednoduchá hra na schovávanou: dítě si zakryje rouškou obličej a zase ji odstraní. Zvlášť přitažlivé jsou pak pro kojence hry s vodou.²²⁴ Hraní s ručkama zahrnuje v tomto období dva způsoby: spojování rukou na které se dítě nedívá anebo provádění jiných pohybů, které ale dítě sleduje.²²⁵

3.3 HRY U BATOLAT

Batolectím věk je doba od prvního do tří let života. Hranice je dána vstupem dítěte do školky. V tomto věku se dítě osamostatňuje a stává se autonomním.²²⁶

²²² Srov. ŘÍČAN, P. *Cesta životem*, s. 86

²²³ Srov. SEVEROVÁ, M. *Hry v raném dětství*, s. 54

²²⁴ Srov. MIŠURCOVÁ, M. *Hra a hračka v životě dítěte*, s. 48

²²⁵ Srov. SEVEROVÁ, M. *Hry v raném dětství*, s. 54

²²⁶ Srov. ŘÍČAN, P. *Cesta životem*, s. 113

V tomto období dochází k významnému obohacení herní činnosti. U kojenců vznikají postupně komplexní pohyby, které mu umožňují kontrolu a řízení vlastního chování. U dítěte se postupně objevují velmi rozmanité herní činnosti. V tomto věku dominují pohybové hry, které jsou zastoupeny chůzí, pobíháním, koulením, poskakováním, házením apod. Důležitou hračkou je pro dítě míč, kuželky a různé kroužky. S vývojem jemné motoriky souvisí hry manipulační. Dítě zavírá a otvírá různé krabice, dveře a rádo se baví hračkami. V oblasti intelektuálních her se u dětí objevují hry námětové, v nichž představují různé osoby, zvířata a činnosti ze svého okolí. V napodobivých hrách se odráží především to, co dítě vidí a slyší kolem sebe.²²⁷ Vývoj pak dále pokračuje. „*Když se batole odpoutá od reality, když se stává princeznou (...) nebo psem, když použije kostku jako koláč, mluvíme už o symbolické hře, což je vyšším stadiu.*“²²⁸ V rozvoji námětových her mají velký význam hračky, které představují ve zmenšeném měřítku předměty z okolí dítěte.

Hra může být v tomto období významným pomocníkem při vývoji řeči, který je v tomto období nejintenzivnější. Dítě má v tomto věku zálibu v říkadlech, hříčkách se slovy a písničkami.²²⁹

V tomto věku hra ovládá život dítěte. Umožňuje mu, aby se vyrovnávalo s těžkostmi, které je potkávají, aby se nějak vypořádalo s rozrušením, zklamáním, zahanbením. Batolecí hra buduje svět fantazie, dítě si při ní rádo hraje samo. Potřebuje objevovat a budovat svůj vlastní fantazijní svět.

3.3 HRY U DĚTÍ PŘEDŠKOLNÍHO VĚKU

Předškolním věkem rozumíme dobu zhruba od tří do šesti let, s tím že hranice je vymezena vstupem dítěte do školy spíše než vlastním fyzickým věkem. Typickým znakem tohoto období je uvolnění vázanosti na rodinu.²³⁰

²²⁷ Srov. MIŠURCOVÁ, M. *Hra a hračka v životě dítěte*, s. 56-58

²²⁸ ŘÍČAN, P. *Cesta životem*, s. 115

²²⁹ Srov. MIŠURCOVÁ, M. *Hra a hračka v životě dítěte*, s. 57

²³⁰ Srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*, s. 102

Toto období bychom mohli nazvat zlatým věkem hry. Hra je pro dítě hlavní a převládající činností, specifickou formou učení a přípravou pro školu a práci v životě. Repertoár her se rozšiřuje, hra je v tomto období obsahově bohatší a organizačně složitější, dítě vyhledává již také hru skupinovou, do které se zapojují i dospělí. Z intelektuálních her se nejvíce uplatňují hry námětové, ve kterých děti napodobují činnosti a děje svého okolí. Postupně se tyto hry obohacují o nové prvky, stávají se složitější také z toho důvodu, že se do nich zapojuje více dětí. Jednou ze základních hraček pro tuto formu her je u děvčat panenka u chlapců pak spíše hračky technického rázu, jako například různé druhy zbraní. Tato náklonnost ke zbraním je podle Říčana pravděpodobně odpovědí na evoluční program vývoje jedince. Zbraň patřila a patří k tradiční roli muže jako bojovníka a je prakticky nemožné ji z podvědomí chlapce tohoto věku vyloučit. Vztah k takovéto hračce je třeba pouze kultivovat, nikoli ji zcela zakazovat. Zajímavým jevem v tomto období je i tzv. imaginární společník, kterého si dítě vymyslí, pojmenuje jej a komunikuje s ním, hraje si s ním apod.²³¹ Oblíbené jsou v tomto věku také didaktické hry a hádanky, které podporují intelektuální činnost dítěte.

S postupujícím věkem se stále více uplatňují hry konstruktivní, ve kterých děti nejčastěji na pískovišti budují tunely, domy a jiné složité útvary. K rozvoji smyslů přispívají také hry sensorické, zájmu se těší také hry pohybové. Ty se dostávají do popředí zájmu v souvislosti s tím, jak si dítě přestává hrát samo a vyhledává ke hraní her společnost. Pohybové hry mohou být prosté (běh, poskoky apod.) nebo při nich využívají různé nářadí a pomůcky.²³²

Na konci tohoto období dítě přechází z bezstarostného prostředí do prostředí, ve kterém již musí prokázat určitou míru odpovědnosti. Formou hry je možné rozvíjet poznávací schopnosti a zrání dítěte, které později ovlivňují i jeho úspěšnost ve škole.

²³¹ Srov. ŘÍČAN, P. *Cesta životem* s. 139

²³² Srov. MIŠURCOVÁ, M. *Hra a hračka v životě dítěte*, s. 73-75

3.4 HRY U DĚTÍ MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU

Mladší školní věk období mezi šestým a jedenáctým rokem dítěte. Je obdobím velkých změn souvisejících se začátkem školní docházky. Na dítě jsou kladeny náročné požadavky jako úsilí o výkon, schopnost odložit uspokojení okamžitých potřeb či nárok na kázeň. Mnohdy musí vynaložit spousty sil, aby tuto novou situaci zvládl a dokázal se uplatnit v kolektivu školní třídy.²³³

Osobnost dítěte se pod vlivem školy mění po stránce tělesné, duševní i sociální, hra přestává být hlavní činností dítěte a od základu se proměňuje. Stává se promyšlenou, plánovitou a propracovanou činností, ve které se projevuje věcnost a kombinační smysl. Hra už není hlavní činností dítěte, proto si hraje většinou pouze s tím, co pro něj má smysl.²³⁴ Je to dáno tím, že se podstatně mění způsob uvažování dítěte. Rozvíjí se schopnost konkrétních logických operací, dítě vidí realitu jako danost a neuvažuje o jiných alternativách.

Projevuje se zde také rozdíl ve výběru her mezi pohlavími. Zatímco chlapci preferují dobrodružné a pohybové hry s prvky bojovnosti a romantiky, dívky dávají přednost pohybovým rytmickým hrám a ručním pracím. Oblíbenou formou jsou dramatické hry. Děti v nich představují osoby ze svého okolí, dramatizují pohádky a příběhy, při kterých často zpívají a tančí. Oblíbené hračky bychom mohli označit za klasické. U děvčat panenky s vybavením, u chlapců pak dopravní prostředky, stolní hry a stavebnice.

Děti v tomto věku projevují více samostatnosti, a proto si také rády hrají bez přítomnosti dospělých. I v tomto věku je hra významným činitelem duševní hygieny a dítě ji ke svému správnému vývoji stále potřebuje.²³⁵

²³³ Srov. ŘÍČAN, P. *Cesta životem*, s. 158

²³⁴ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase*, s. 11

²³⁵ Srov. MIŠURCOVÁ, M. *Hra a hračka v životě dítěte*, s. 94-96

3.5 HRY V PUBESCENCI

Starší školní věk, doba mezi jedenáctým a patnáctým rokem, je dobou velkých fyzických a hormonálních změn. Dítě mnohem hlouběji chápe svoji individualitu a mění své vztahy k vrstevníkům. Bouří se proti autoritám a mění se jeho celkové nazírání na život i celý svět. Jsou na ně kladeny velké požadavky související se zvládnutím základního poznání přírody, historie a společnosti a také s rozhodnutí související s volbou povolání.²³⁶

Dochází k úplnému odlišení mezi hrou a prací, kolem třináctého roku se mění kvalita herní činnosti a po šestnáctém roce nabývá hra postupně charakteru her dospělých.²³⁷ Postupně mizí rozlišení mezi hrou děvčat a chlapců, převládají kolektivní hry. Hry jsou celkově mnohem složitější, s propracovanějšími pravidly. Oblíbené jsou zejména bojové hry, při kterých mezi sebou mládež válčí. Významným prvkem her je také potřeba dobrodružství. V hrách se objevuje tematika hledání pokladů, odhalování tajemství. Populární jsou i náročnější noční hry v přírodě. Významné místo zaujímají hry společenské a stolní. Patří sem hry rozvíjející obratnost, postřeh i intelektuální schopnosti. K tradičním hrám patří karetní hry a také šachy, v dnešní době pak také hry počítačové. Největšího rozvoje dosahují sportovní hry jako fotbal, hokej, tenis apod.²³⁸ Pokud člověk v tomto věku navštěvuje různé zájmové kroužky a organizace (např. skaut) je mu právě v tomto věku svěřováno vedení her mladších dětí. Tato činnost dospívajícímu přináší vnitřní spokojení, dává mu možnost vedení určité skupiny, ale zároveň vyžaduje po chlapci nebo dívce jistou míru odpovědnosti.

3.6 HRY V ADOLESCENCI

Adolescence je věk přibližně od patnáctého do dvacátého roku života. Vztahy k autoritám a rodičům se tímto obdobím zklidňují. Častý však bývá radikalismus

²³⁶ Srov. ŘÍČAN, P. *Cesta životem*, s. 181

²³⁷ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase*, s. 12

²³⁸ Srov. MIŠURCOVÁ, M. *Hra a hračka v životě dítěte*, s. 111-112

postojů, který je dán absencí životních zkušeností. Člověk v tomto věku získává nové sociální role a dosahuje pohlavní a sociální zralosti a prestiže.²³⁹

Hra v tomto období již zcela pozbývá svoji biologickou hodnotu a naopak nabývá kulturní a sociální význam. Podobně jako v pubescenci dominují sportovní hry s přesně stanovenými pravidly a komplikovanější kolektivní hry.²⁴⁰ Velkého významu nabývají především koníčky a zájmy, které souvisejí se zmiňovaným sportem, hudbou ale i manuální nebo intelektuální činností.

3.7 HRY U DOSPĚLÝCH

*„I dospělí si mohou hrát a nemusejí se za to stydět.“*²⁴¹ Hra má své místo nejen v životě dětí a mládeže, ale má nezastupitelnou roli i v životě dospělých. Najdou se i tací dospělí, kteří mají sklon přeměnit jejich ve hru i svoje zaměstnání. Netýká se to však jen profesionálních herců. Příklady bychom mohli nalézt i v některých vědeckých a obchodních profesích.²⁴² To však nic nemění na tom, že hra je jednou z forem aktivního odpočinku a její význam tkví nejen v tom, že přispívá k obnovení tělesných a duševních sil, ale přispívá k celkovému obohacení života člověka. Hra dospělých se od dětské hry liší především z hlediska času, který je hře věnován a také tím, že hra se posunula od „volné“ hry ke hře pevně svázané pravidly.²⁴³ Hry dospělých mají pochopitelně odlišné formy než hry dětské.

U dospělých může hra klást náročné požadavky v podobě složitých pravidel, ale také v podobě složité herní situace i prostředí, ve kterém se odehrává. S přibývajícím věkem mohou mít hry povahu aktivit, které prověřují životní zkušenosti. Dospělí mají ve hře rádi prvek výzvy. K úspěšnému konci pak není třeba zdolat jen nějaké umělé překážky, ale vyřešit i nějaký komplexní problém nebo úkol.²⁴⁴

²³⁹ Srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*, s. 253-296

²⁴⁰ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase*, s. 12

²⁴¹ BAKALÁŘ, E. *I dospělí si mohou hrát*, s. 5

²⁴² Srov. SCHECHNER, R. *Performance studies*, s. 92

²⁴³ Srov. tamtéž. 92

²⁴⁴ JIRÁSEK, I. Inventář herních zkušeností. In: JIRÁSEK, I. (ed.) *Zlatý fond her I.*, s. 13

Typickým představitelem her pro dospělé jsou sportovní hry všeho druhu, ve kterých je patrný výrazný prvek soutěživosti. Dospělý se jich účastní buď aktivně, nebo pouze pasivně, jako fanoušek. Oblíbené jsou samozřejmě také hry pohybové hry (golf, kulečnick, kuželky), intelektuální hry (křížovky, hádanky) a také společenské hry jako karty nebo šachy. V posledních letech prožívají „renesanci“ také tzv. moderní deskové společenské hry. Za jejich typické představitele bychom mohli označit např. Carcassonne nebo Osadníky z Katanu.

Některé lidí provází po celý život záliba ve hře, kterou nazýváme sběratelství. Patří sem sbírání předmětů všeho druhu – filatelie, sbírání nálepek, odznaků, modelů aut apod. Charakteristickou zálibou je také modelářství, založené na téměř dokonalém napodobení reality a vysoké technické úrovni. Podstata této činnosti spočívá v tom, že člověk tvoří model až do konečné fáze jeho podoby, ale radost a potěšení plyne především z vlastní činnosti spíše než z modelu samotného.

Od herních aktivit u dospělých musíme odlišovat oddechové činnosti tvůrčí povahy, kterým dala vzniknout teprve průmyslová civilizace. Označujeme je jako hobby. Hobby (koníček) je zájmová činnost v kulturní, řemeslné nebo sportovní oblasti.²⁴⁵ Cílem je produkt, který má materiální nebo kulturně estetickou hodnotu (vybavenost domu, úprava zahrady). Prostředkem k dosažení cíle nutnost určitého stupně řemeslné zručnosti, který je předpokladem kvality konečného výrobku.²⁴⁶

Hra přináší do života prožitky štěstí a radosti, uplatňují se síly a schopnosti, které působí na rozvoj osobnosti, ale které se při jiných činnostech nemají možnost projevit.²⁴⁷ I dospělý člověk by měl hře ve svém životě vyhradit patřičné místo. Jak vidíme, hra je neodmyslitelnou součástí lidství a ve svých rozmanitých podobách nás provází po celý život.

²⁴⁵ V této souvislosti můžeme připomenout poněkud odlišný přístup Cailloise. Ten pod hobby zařazuje např. i sběratelství viz CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 54

²⁴⁶ Srov. MIŠURCOVÁ, M. *Hra a hračka v životě dítěte*, s. 122-123

²⁴⁷ Srov. tamtéž, s. 123

ZÁVĚR

Práce se zabývala významem hry pro člověka. Hned v úvodu jsme se přesvědčili o tom, že definovat zcela přesně a jednoznačně pojem „hra“ je opravdu nelehký a v podstatě nesplnitelný úkol.

Představili jsme si prvotní psychologické teorie her, které dnes již většina odborníků považuje za překonané. Nelze je však zcela opomíjet už z toho důvodu, že lidské poznání v této oblasti opět posunuly o kousek vpřed. Stejně tak myšlenky Huizingy, Finka i Cailloise významnou měrou přispěli k lepšímu uchopení významu a smyslu hry jako takové. Je třeba přiznat, že ne vždy jsem si byl zcela jist tím, jestli jsem správně pochopil a interpretoval myšlenkové pochody a souvislosti těchto autorů, doufám však, že celkový étos jejich díla mi neuniknul. Podrobnější studium děl těchto autorů považuji osobně za velmi přínosné. Některé myšlenky mě přivedly k uvažování o hře z takového úhlu pohledu, který by mi pravděpodobně bez jejich přičinění uniknul. Myslím si, že aspoň základní seznámení se s dílem těchto osobností by bylo obohacující pro každého, kdo hru, v jakékoli její formě, využívá, především jako pedagogický a výchovný prostředek. Znalost teoretických východisek je nepochybně nezbytnou součástí každé vědy. A právě dobrá znalost teorie nám následně umožňuje správně a cíleně pracovat v praxi. Například pokud Huizingovy formální znaky promítneme do praxe, máme v rukou klíč k tomu, aby námi organizovaná hra byla úspěšná a smysluplná. Pro účastníky se pak stává příjemnou vzpomínkou a dědictvím ducha, o kterém mluví Huizinga.

Také obsah druhé kapitoly nám potvrdil, že hra neoddělitelně patří do lidského života a člověka provází již od pradávna. Tato část práce mě velmi oslovila především tím, jak staré jsou některé hry a hračky. Bylo také velmi zajímavé sledovat vývoj některých her od jejich původních forem až do dnešní podoby. Stejně tak mě zaujaly hry, které se nám z dnešního pohledu jeví jako naprosto absurdní až bizarní.

Hlavním cílem práce bylo podívat se na fenomén hry z pohledu několika vědních oborů tak, abychom ji mohli lépe pochopit jako celek. Hra je totiž natolik

složité fenomén, že není možné si o ní udělat komplexnější představu bez toho, abychom se na ni podívali z více úhlů pohledu. V našem případě tedy z pohledu několika oborů. Pokud si položíím otázku, jestli byl tento cíl splněn, pak si musím odpovědět, že v rámci možností splněn byl. Mohli jsme samozřejmě analyzovat i díla jiných autorů, kteří se hrou zabývali. Stejně tak je možné namítnout, že jsme na hru nahlíželi pouze z velmi malého počtu vědních oborů. Nepochybně by také bylo velmi zajímavé věnovat více prostoru hrám jiných kultur např. Severní Ameriky, Asie nebo Afriky. Ovšem práce by pak byla příliš obsáhlá a značně by překročila požadavky kladené na rozsah.

V každém případě jsem se v průběhu práce ujistil o tom, že hra je opravdu významnou součástí lidského života. Je důležité si uvědomit, že pokud je správně směřována, její velký potenciál a možnosti mohou být uplatněny především ve výchově a vzdělávání nejen dětí a mládeže, ale i dospělých. Dnešní doba klade na člověka velké nároky, které často přesahují fyzické a psychické možnosti lidského těla. Pokud dokážeme hru vpustit do našeho života, bohatě se nám odvděčí. Její možnosti jsou téměř nevyčerpatelné.

V praxi se dnes s velkým úspěchem setkáváme s tzv. teambuidlingovými programy. Příkladem může být adaptační kurz, který i naše fakulta pro studenty prvních ročníků organizuje. Hra tedy může být prostředníkem, který nás seznámí s novými lidmi. Velmi populární jsou i adrenalinové hry a sporty. Tyto aktivity, poměrně bezpečným způsobem, umožňují ventilovat přirozenou přebytečnou agresivitu. Příkladem může být moderní verze oblíbené chlapecké „hry na vojáky“ - paintball. Dostat lidi od počítače do přírody je cílem jiné moderní aktivity na pomezí hry a turistiky – geocachingu. Tato hra využívá nejmodernější techniku ve formě GPS navigace a internetu, přesto se její hlavní část odehrává v přírodě. Kořeny geocachingu bychom mohli hledat v přirozené potřebě vyhledávat romantiku, tajemství a dobrodružství, kterou do praxe skvěle uvedl již Seton a Baden-Powell.

Vidíme, že hra má i dnes člověku opravdu co nabídnout a Schillerův výrok „*Člověk je člověkem je tam, kde si hraje*“, stále platí...

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Monografie:

BAKALÁŘ, E. *I dospělí si mohou hrát*. Praha: ČTK, 1987. ISBN neuvedeno.

BAUDRILLARD, J. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996. ISBN 80-71-98-078-1.

BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*. 2. rozš. a opr. vyd. Praha: Triton, 2005. ISBN 80-7254-503-5.

BORECKÝ, V. *Světy hraček*. Praha: Mona, 1982. ISBN neuvedeno.

CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

CRAPO, R. H. *Cultural Anthropology. Understanding ourselves and others*. fourth edition. S.I.: McGraw-Hill, 1996. ISBN 1-56134-447-8.

FANDERLÍK, V.; ŠTEFAN, J.; SVOJSÍK, A. B. *600 Junáckých a polních her v místnosti a venku*. 5. doplněné a přeprac. vydání. Brno: Klen, 1946. ISBN neuvedeno.

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

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

FRANCK, D. *Etologie*. Praha: Karolinum, 1996. ISBN 80-7066-878-4.

HARTL, P.; HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-X.

HOGENOVÁ, A. Hra a filosofie. In: HANUŠ, R. (ed.) *Fenomén hry: Teoretické a metodické příspěvky k tématu hry*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2003, s. 30-32.

HUIZINGA, J. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. 2. vyd. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1.

JIRÁSEK, I. Co je to hra. In: HRKAL, J; HANUŠ, R. (ed.) *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998, s. 15-20.

JIRÁSEK, I. Inventář herních zkušeností. In: JIRÁSEK, I. (ed.) *Zlatý fond her I*. Praha: Portál, 2002. s. 9-23.

JIRÁSEK, I. Je Finkova analýza hry dostatečně radikální? In *Fenomén hry: Teoretické a metodické příspěvky k tématu hry*. HANUŠ, R. (ed.), Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2003, s. 33-36.

JIRÁSEK, I. *Prožitok a možné světy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2001. ISBN 80-244-0256-4.

JUSTOŇ, Z. *Hudba přírodních národů*. Liberec: Dauphin, 1996. ISBN 80-901842-4-3.

KOMENSKÝ, J. A. *Nejnovější metoda jazyků*. Praha: SPN, 1964. ISBN neuvedeno.

KOMENSKÝ, J. A. *Škola na jevišti*. Brno: Komenium, 1947. ISBN neuvedeno.

KRATOCHVÍL, Z. *Dělský potápěč k Hérakleitově řeči*. Praha: Hermann & synové, 2006. ISBN 80-87504-00-8.

LEŠANOVSKÝ, K.; NOSEK, V. *Historie skautingu*. Praha: TDC, 1999. ISBN 80-86109-27-5.

LORENZ, K. *Základy etologie*. Praha: Academia, 1993. ISBN 80-200-0477-7.

Masarykův slovník naučný: lidová encyklopedie všeobecných vědomostí. Díl III. H-Kn. Praha: Československý kompas, 1927. ISBN neuvedeno.

MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. Praha: Panorama, 1978. ISBN neuvedeno.

- MÍŠURCOVÁ, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: SPN, 1989. ISBN neuvedeno.
- NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství. Výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. Brno: Paido, 2002. ISBN 80-7315-006-9.
- NĚMEC, J. *S hrou na cestě za tvořivostí. Poznámky k rozvoji tvořivosti žáků*. Brno: Paido, 2004. ISBN 80-7315-014-X.
- NEUMANN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 3. vyd. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-405-2.
- OLIVOVÁ, V. *Lidé a hry. Historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979. ISBN neuvedeno.
- OLIVOVÁ, V. *Sport a hry ve starověkém světě*. Praha: Artia, 1988. ISBN neuvedeno.
- PÁVEK, F. *Encyklopedie tělesné kultury. 1. Díl, A-O*. Praha: STN, 1963. ISBN neuvedeno.
- PIAGET, J. *Psychologie dítěte*. Praha: Portál, 1997. ISBN 80-7178-146-0.
- PLATÓN, *Zákony*. 2. vvd. Praha: OIKOYMENH, 1997. ISBN 80-86005-31-3.
- PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál 1995. ISBN 80-7178-029-4.
- QUINTILIÁNUS, M. F. *Základy rétoriky*. Praha: Odeon, 1985. ISBN neuvedeno.
- ŘÍČAN, P. *Cesta životem*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-078-0.
- SÁBL, V. *Olympijské pověsti a příběhy*. Praha: Olympia, 1980. ISBN neuvedeno.
- SETON, E. T. *Knihy lesní moudrosti*. Praha: Olympia, 1991. ISBN 80-7033-084-8.
- SEVEROVÁ, M. *Hry v raném dětství*. Praha: Academia, 1982. ISBN neuvedeno.

SCHECHNER, R. *Performance studies: an introduction*. second edition. New York: Routledge, 2006. ISBN 0-415-37246-1.

VÁGNER, I. *Svět postmoderních her*. Jinočany: H&H, 1995. ISBN 80-85787-75-X.

VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-308-0.

VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: Gaudeamus, 1997. ISBN 80-7041-146-5.

VESELOVSKÝ, Z. *Etologie*. Praha: Academia, 2005. ISBN 80-200-1331-8.

VERDON, J. *Volný čas ve středověku*. Praha: Vyšehrad, 2003. ISBN 80-7021-543-7.

WITTGENSTEIN, L. *Filosofická zkoumání*. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 1993. ISBN 80-7007-040-4.

ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. Hry v klubovně*. 2. vyd. Praha: Leprez, 1996. ISBN 80-901826-9-0.

ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. Hry v přírodě*. Praha: Leprez, 1995. ISBN 80-901826-6-6.

ZAPLETAL, M. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991. ISBN 80-204-0188-1.

Elektronické dokumenty:

ERBAN, V. *Maska a tvář: hra s identitou v mezikulturních proměnách. UNI* [online]. 2006, roč. 16, č. 4 [cit. 2009-04-19], s. 31-38. Dostupný z WWW: <<http://www2.tf.jcu.cz/~erban/maska.pdf>>.

KALAŠOVÁ, B. *Antika: Děti ve starověku* [online]. 2004, 10.09.2004 [cit. 2009-05-31]. Dostupný z WWW: <<http://antika.avonet.cz/article.php?ID=1503>>.

OSPÁLKOVÁ, T. *Poznámky k fenoménu hry* [online]. 2009 [cit. 2009-04-10]. Dostupný z WWW: <www.ojrech.cz/filosofie/Hra.pdf>.

ABSTRAKT

ZACHOVAL, D. *Člověk a hra: pokus o interdisciplinární náhled*. České Budějovice 2009. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra filosofie. Vedoucí práce V. Erban.

Klíčová slova: hra, hra v historii, hra zvířat, filosofie, kulturní antropologie, vývojová psychologie, význam hry, Huizinga, Fink, Caillois

Práce se zabývá mezioborovým pohledem na fenomén hry a jejím významem v lidském životě.

První kapitola se v úvodu věnuje problému obecné definice pojmu hra. Zabývá se také psychologickými teoriemi původu hry. Ve stěžejní části podrobně seznamuje se třemi nejvýznamnějšími autory teorií hry - J. Huizingem, E. Finkem, R. Cailloisem a jejich dílem. Ve druhé části sleduje vývoj hry v různých obdobích lidských dějin až po současnost. V poslední kapitole je v úvodu krátká zmínka o hře zvířat a je zde popsán význam a smysl hry v jednotlivých fázích života jedince.

ABSTRACT

A human and a game: attempt to interdisciplinary preview.

Key words: game, game in history, animal games, philosophy, cultural anthropology, developmental psychology, Huizinga, Fink, Caillois

This thesis presents the interdisciplinary look at the phenomenon of the game and its importance in people's life.

The first chapter is at beginning devoted to the problem of the general definition of the game. It deals with the psychological theories of origin game. The central part presents in detail three most important authors of the theory of games – J. Huizinga, E. Fink, R. Caillois and their piece. Thesis in the second part pursues the development of games in different periods of human history to the present. In the last charter, at the introduction, is a brief mention about animal's game and there is described the importance of a sense of the game in various periods of life.