

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Teologická fakulta

Bakalářská práce

2008

Luděk Beneš

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Teologická fakulta

Katedra pedagogiky



Bakalářská práce

REALITA A VIRTUALITA HRY V POSTMODERNĚ

Vedoucí práce: doc. Michal Kaplánek, Th.D.

Autor práce: Luděk Beneš

Studijní obor: Pedagogika volného času

Ročník: III.

Forma studia: prezenční

2008

Prohlašuji, že svoji bakalářskou 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 bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

20. června 2008

podpis autora bakalářské práce

.....

Děkuji vedoucímu bakalářské práce doc. Michalu Kaplánkovi, Th.D.  
za cenné rady, připomínky a metodické vedení práce

## OBSAH

<b>ÚVOD .....</b>	<b>6</b>
<b>1 Definování hry podle tradičního postoje a vývoje kultury .....</b>	<b>7</b>
1.1 Definice hry .....	7
1.2 Realita a virtualita HRY Huizinga, Fink .....	8
<b>2 Vývoj kultury od počátku lidstva po postmodernu.....</b>	<b>13</b>
2.1 Kultura.....	13
2.2 Umění .....	18
<b>3 Rychlý vývoj postmoderny .....</b>	<b>21</b>
3.1 Historie postmoderny .....	21
3.2 Nálada doby.....	22
3.3 Realita, virtualita .....	30
3.4 Hra v umění a v nových podobách .....	32
<b>4 virtualita a realita POSTMODERNÍ hry v definicích .....</b>	<b>38</b>
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>41</b>
<b>Seznam použitých zdrojů.....</b>	<b>44</b>
Literatura: .....	44
<b>Abstrakt.....</b>	<b>47</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>Chyba! Záložka není definována.</b>

## ÚVOD

Jako budoucí sociální pracovník a pedagog volného času, znám význam hry pro tyto a jiné disciplíny. Proto jsem se rozhodl zabývat se přímo hrou, avšak z filozofického hlediska, které je daleko více ucelené a zkoumá hru i z jiného pohledu, než je holá empirie.

Po pečlivém nastudování základních filosofických knih o hře od Huizingy a Finka, kteří vyčerpávajícím způsobem pojednávají přímo o hře, avšak z hlediska tradiční společnosti, jsem se na doporučení doc. Michala Kaplánka, Th.D. zaměřil na filosofii postmoderny. Již v základních knihách Huizingy a Finka jsem si vybral jedno z nejhlavnějších témat, tedy reálný a nereálný svět hry, kterému jsem zasvětil celou svou práci. Srovnal jsem definice hry, popsal vývoj kultury člověka, která vzniká ve hře již od počátku lidstva, popsal velmi rychlou přeměnu společnosti moderny a celé to uzavírám dalšími definicemi hry od jiných současných autorů a tedy i žijících v postmoderní době.

Filosofické texty byly pro mne náročným čtením, které vyžaduje plné pochopení myšlenkové logiky jednotlivých filosofů a dlouhé hodiny pozorného studia. Doufám tedy, že jsem byl dostatečně pozorný i při skládání jednotlivých myšlenek a neudělal někde logickou chybu.

# 1 DEFINOVÁNÍ HRY PODLE TRADIČNÍHO POSTOJE A VÝVOJE KULTURY

## 1.1 DEFINICE HRY

*„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“.“<sup>1</sup>*

Dále definuje Huizinga hru i takto: *„Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráč 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.“<sup>2</sup>*

*"Hra má „dvojitý dno“, zvláště když něco znázorňuje. Jsou to jednání toho, kdo hraje a zároveň jednání herce v souladu s rolí, kterou převzal. ... to, co koná, probíhá ve zvláštní "současnosti" na dvou „rovinách“, je to skutečné chování*

---

<sup>1</sup>HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 44 – 45.

<sup>2</sup>Tamtéž, s. 24 – 25.

člověka „skutečného světa“, a současně jednání v souladu s rolí v „neskutečném světě zdání“.<sup>3</sup>

## 1.2 REALITA A VIRTUALITA HRY HUIZINGA, FINK

### Fenomén

Fink zkoumá hru jako fenomén a jeho reálnou a nereálnou složku. Huizinga v porovnání s Finkem spatřuje nevážnost hry jako virtuální složku života a vážnost jako reálnou složku života. „Neskutečnost jako existencionální nevážnost a jako konání v modu „jakoby“ je podle běžného pojetí hry charakteristickým momentem skutečné hry.“<sup>4</sup> Huizinga tuto skutečnost a neskutečnost dále rozvádí v ludickém principu historie kultury na základě vážnosti a nevážnosti.

Fink definuje filosofický fenomén (fenomén hry) takto: „Kdekoli kosmos opakuje v jistém podobenství své ustrojení, svou stavbu i svůj půdorys v určité věci z konkrétního světa, je tím označen filosofský klíčový fenomén, z něhož se dá rozvinout spekulativní vzorec světa.“<sup>5</sup>

Svět hry obsahuje subjektivní fantazijní elementy a objektivní ontické elementy.<sup>6</sup>

Zde, vkládám pro srovnání tuto definici zážitku, abych doložil, že zážitek je také fenoménem, o kterém se však začalo hovořit až nedávno a dále se o tomto fenoménu zmíním ve 4. závěrečné kapitole. „Zážitek můžeme chápat různě. Bud' se soustředíme na jeho objektivní stránku, na vjemy - které působí zážitky - nebo na samotný fenomén zážitku, jehož prožívání spočívá v subjektu. Toto druhé pojetí

---

<sup>3</sup> FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 79.

<sup>4</sup> FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 91.

<sup>5</sup> FINK, E. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 32.

<sup>6</sup> Tamtéž, s. 29.



je základem teorie německého sociologa Gerharda Schulze, jehož kniha *Erlebnisgesellschaft* byla odborným bestsellerem 90. let.<sup>7</sup>”

K tomu nacházíme u Huizingy tvrzení, kde se vyjímecně zmiňuje o prožitku (zážitku): „... v kultuře je hra danou veličinou, která tu byla už před kulturou a která kulturu doprovází a prostupuje od počátku až po fázi, kterou on sám prožívá.”<sup>8</sup>

## Dvojitá existence

Vraťme se ale zpět k fenoménu hry. Hrající provádí ve skutečném světě reálný akt, ale uvnitř smyslové souvislosti hry přejímá určitou roli, tedy zdání. Toto zdání náleží podstatě hry.<sup>9</sup>

Hrající člověk, hračka, spoluhráči, jsou v dimenzi skutečnosti, avšak v jejich společné hře vchází do ireálného světa hry a hračka nabývá imaginárního charakteru.<sup>10</sup> Hrající lidé a materiální pomůcky ke hře jsou reálné. Svět hry nikdy nemůže existovat sám pro sebe, vždy je odkázán na skutečnost hráčů a jejich pomůcek.<sup>11</sup>

„Jako chování a konání je hra právě tak skutečná jako ostatní lidské činnosti.”<sup>12</sup>

Jednání při hře jsou skutečná, ale patří k nim i neskutečnost.<sup>13</sup>

„Ve hře člověk *“transcenduje”* sebe sama, překračuje vytčené meze, jimiž se obklopil a vnichž se uskutečnil, ...”<sup>14</sup>

---

<sup>7</sup> SCHULZE, Gerhard, *Die Erlebnisgesellschaft*. Kultursoziologie der Gegenwart, Frankfurt/New York 1992. Někteří chápou pojem zážitek spíše jako ekvivalent pojmu vnímání, jako např. Schmidt-Rost (srov. SCHMIDT-ROST, Reinhard, Erlebnis, in: DREHSEN, Volker u. al., Wörterbuch des Christentums, München 1995, s. 301n.) Jiní naopak jako pojem označující něco nezapomenutelného a nenahraditelného, např. H.-G. Gadamer (srov. GADAMER, Hans-Georg, Wahrheit und Methode, Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik, Tübingen 1975, 63).

<sup>8</sup> HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 13.

<sup>9</sup> Srov. FINK, E. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 23.

<sup>10</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 250.

<sup>11</sup> Tamtéž, s. 126.

<sup>12</sup> FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 87.

<sup>13</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 90.

„Skutečností hravého jednání je tvořivé vztahování se k “neskutečnosti” světa hry.“<sup>15</sup>

Prostor a čas světa hry nemají ani místo ani chvíli ve skutečném prostoru a skutečném čase, přesto svět hry potřebuje část skutečného prostoru a skutečného času k tomu, aby se ukázal.<sup>16</sup>

Fink definuje tři úrovně zdání hry. První tak, že hra je pouhá parafráze a reprodukce běžných věcí. Tato neskutečnost je nižším stupněm bytí, než věci prostě skutečné. Vyšším stupněm bytí, které přesahuje obvyklost všednodenních věcí, je druhé zdání hry spojené s archaickou kultovní hrou a jejím kouzlem masky, magickou technikou a hravým zpřítomňováním bohů v mytické hře. Třetím zdáním hry je hra bez hráče, tedy vztažnost lidského pobytu ke světu.<sup>17</sup>

„V lidské hře sice vycházejí najevo momenty světa, avšak v nalomené podobě, protože jsou zkresleny rozporem skutečnosti a neskutečnosti, které se ve hře kříží. Lidská hra je tedy symbol světa.“<sup>18</sup>

Strukturou lidské hry lze vyložit celkový pohyb skutečnosti světa.<sup>19</sup>

### **Pravidla mezi dvěma světy**

Huizinga definuje pravidla těchto dvou světů hry. Dítě napodobuje něco jiného, představuje něco krásnějšího, vznešenějšího nebo nebezpečnějšího, než čím je samo v běžném životě, ale bez ztráty povědomí o obyčejné skutečnosti.<sup>20</sup> Hra není obyčejný nebo vlastní život, je vystoupením do dočasné sféry.<sup>21</sup>

---

<sup>14</sup> FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 252.

<sup>15</sup> Tamtéž, s. 97.

<sup>16</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 127.

<sup>17</sup> Tamtéž, s. 250 – 251.

<sup>18</sup> FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 261.

<sup>19</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 30.

<sup>20</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 25.

<sup>21</sup> Tamtéž, s. 18.

*„Hra vytváří řád, hra je řád. Do zmateného života (nedokonalého) vnáší dočasně omezenou dokonalost. Nejmenší odchylka od řádu hru kazí, zbavuje jí jejího charakteru a znehodnocuje jí.“<sup>22</sup>*

Po skončení hry nereálný svět jaksi doznívá a společnost hráčů má obecný sklon existovat i po ní (například kluby).<sup>23</sup>

### **Vážnost, nevážnost**

Fink se vyjadřuje k Huizingově vážnosti a nevážnosti hry těmito tvrzeními.

Téměř každé jednání člověka je smysluplné gesto, které hře chybí. Neskutečnost, jako existencionální nevážnost, je charakteristickým momentem hry.<sup>24</sup>

*„Hra na své neskutečné scéně opakuje „vážnost života“ -bere jí však její tíživou závažnost...“<sup>25</sup> A jinými slovy: „Ve hře, ..., spodobujeme skutečná a vážná jednání, opakujeme je hravým a nevážným způsobem.“<sup>26</sup>*

*„Hra je imitace v prostoru imaginarity...hra se nevyčerpává otročským podřízením vzorům, přichází s novými motivy, ...“<sup>27</sup>*

*„Hravé používání je úplně jiný vztah k věcem než např. jejich používání-distancovanější, volnější, svobodnější. K tomu abychom nějaké věci používali jako hračky, není třeba námaha a vypětí; dokonce vůbec není nutné, abychom přirozené věci hře napřed nějak přizpůsobovali.“<sup>28</sup>*

### **Hráčský postoj**

Dále Huizinga definuje hráčský postoj: *"Riskování, vratké vyhlídky na výhru, nejistota o výsledku a napětí, tvoří podstatu hráčského postoje. Napětí určuje*

---

<sup>22</sup> HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 21.

<sup>23</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 23.

<sup>24</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 91.

<sup>25</sup> FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 96.

<sup>26</sup> Tamtéž, s. 135.

<sup>27</sup> Tamtéž, s. 95.

<sup>28</sup> Tamtéž, s. 196.

*vědomí důležitosti a hodnoty hry, a jakmile náležitě zesílí, dává hráči zapomenout, že hraje.*“<sup>29</sup>

*"Kdo s naprostou vážností osloví zcela lidským pojmenováním nějaký neživý předmět, ...upadne proti své vůli do herního postoje.*“<sup>30</sup>

## Řeč

Hra je samotnou kategorií a není přímo spojená s jiným slovem (významem) a nedá se dát ani do protikladu (není vážná-je směšná).<sup>31</sup> Přesto se Huizinga snaží vykládat hru jako opak vážnosti. Tedy hra proti vážnosti a práci nebo vážnost proti žertu. Vážnost vylučuje hru, hra však může do sebe pojmout i vážnost.<sup>32</sup>

Hegel a Nietzsche spatřují ve hře velkou věc, i přes její lehkovážnost.<sup>33</sup>

Samotné slovo hra vzniklo v mnohých kulturách až druhotně. Nejdříve byly slova pro samou funkci hry (například lehkost, žertovnost). Nebyl popisován bůh nebo démon hry, ale byli zobrazováni ve hře. Jazykově neexistuje žádné společné indoevropské slovo pro hru.<sup>34</sup>

Dále slovo jako symbol, není schopno obsáhnout celou podstatu a význam hry. Každý zná hru, její formy a struktury, přesto jí nejsme schopni formulovat. Člověk rozumí hře jakoby zevnitř, ne jako výsledek empirie.<sup>35</sup>

---

<sup>29</sup>HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 76.

<sup>30</sup>Tamtéž, s. 194.

<sup>31</sup>Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 15 – 16.

<sup>32</sup>Tamtéž, s. 66 – 68.

<sup>33</sup>Srov. FINK, E. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 25 - 26.

<sup>34</sup>Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 45 – 46.

<sup>35</sup>Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 29 – 31.

## 2 VÝVOJ KULTURY OD POČÁTKU LIDSTVA PO POSTMODERNU

### 2.1 KULTURA

#### Práce, hra

Člověk se liší od zvířete tím, že vnímá jinak a má schopnost praktického a utvářejícího konání.<sup>36</sup> Schiller říká, že člověk je člověkem, tam kde si hraje.

Fink k Schillerovo myšlence doplňuje, že je člověk člověkem i tam kde pracuje, bojuje, miluje atd.<sup>37</sup>

Člověk je uchvácen projevováním osudu a to se odrazilo v jeho jednání, i v práci.<sup>38</sup>

#### Kult, kultovní hra

Vzniká kult, při kterém uctívání, jako náprava světa, je přímo hrou.<sup>39</sup>

Kult je předváděním, zastupujícím realizací. Lidstvo hraje přírodní řád tak, jak si ho uvědomilo. V pravěku hrál nejdřív rostlinný a zvířecí svět (chápání časoprostorového řádu), později to vše vyjádřil posvátnou hrou. Ve formách kultovní hry, se odrážel řád samotné společnosti.<sup>40</sup>

Raný člověk provozoval magii v kultovní hře. Člověku nestačilo o běhu světa myslet, ale naopak ho musel vidět. K tomu docházelo při kultovní hře.<sup>41</sup>

V primitivní víře funguje „make-believe“ (předstírání).<sup>42</sup>

---

<sup>36</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 52.

<sup>37</sup> Srov. FINK, E. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 12.

<sup>38</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 29.

<sup>39</sup> Tamtéž, s. 14.

<sup>40</sup> Tamtéž, s. 27 – 28.

<sup>41</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 139 – 141.

<sup>42</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 38.

Mýtus, jímž si člověk snažil vysvětlit pozemský svět, byl rozehraný v žertu a vážnosti.<sup>43</sup>

Kultovní hra, byla centrem primitivního lidského života. Kultická hra nebyla parafrází běžného života, ale sama byla nejvážnější vážností. Kultovní hra zpřítomňovala vládu bohů.<sup>44</sup>

Kultická hra oproti hře, která spodobňuje skutečno naopak spodobňuje neskutečnost symbolicky.<sup>45</sup>

Z kultu a mýtu vychází hybné síly kulturního života, jako právo, řád, věda, doprava a jiné.<sup>46</sup>

Mnoho dnešních každodenních her je reliktem archaických praktik. K profanaci kulturní hry dochází většinou jejím opotřebováním v čase.<sup>47</sup>

Kultovní hra je charakterizována kouzlem masky, magickou technikou a slavnostní hrou kulturního společenství.<sup>48</sup> Kouzlo masky je nejstarší rekvizita lidské hry. Maskou se nahraje, ale hraje se v ní.<sup>49</sup>

## Obřad

*„Posvátnost je určena hrou a hra posvátností.“<sup>50</sup>*

V posvátném kultovním obřadu je ve hře navíc duchovní prvek, je realizací mytickou.<sup>51</sup>

Pro obřady byla vyčleněna posvátná místa, která sloužila pro hru se svými pravidly.<sup>52</sup>

---

<sup>43</sup> Tamtéž, s. 14.

<sup>44</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 190 – 130.

<sup>45</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 141.

<sup>46</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 14.

<sup>47</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 222.

<sup>48</sup> Tamtéž, s. 194.

<sup>49</sup> Tamtéž, s. 178.

<sup>50</sup> Tamtéž, s. 203.

<sup>51</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 25 – 26.

<sup>52</sup> Srov. Tamtéž, s. 34.

## **Svátek, slavnost**

Posvátný úkon je slaven, tj. spadá do rámce slavnosti. Slavnost je věcí, která existuje sama pro sebe a nelze ji zaměnit. Věda o kultuře ji opomíjí stejně jako hru.<sup>53</sup>

## **Řecko**

V Řecku je zápas na několik století principem řecké společnosti. Řecké sportovní hry byly co nejtěsněji spjaty s náboženstvím. Nešlo o přechod z boje do hry, ani z hry do boje, nýbrž šlo o soutěživou hru v kultuře. Někdy zápolení přerostlo v kulturní život a někdy vyústilo v pouhou vášeň soupeření. Vše mytické, magické, herecké, múzické (estetické) a logické hledá formu a výraz v ušlechtilé hře. Kultura se nerodí jako hra, ani ze hry, spíše ve hře. Antitetický a agonální základ kultury je dán ve hře. Kultura se postupně stává vážnou a vykazuje hře již jen vedlejší roli.<sup>54</sup>

## **Filosofie**

Filosofické myšlení se zrodilo v posvátné hře a kultovním soupeřením.<sup>55</sup> Raná filosofie je polemická a agonální, byla kladena formou hádanek.<sup>56</sup>

## **Řím**

„Římská společnost nemohla bez hry žít, hra byla pro ni právě tak základem existence, jako chléb.“<sup>57</sup> Později se však život Říma stal hrou na kulturu, ve které císař obdarovává městské obyvatelstvo.<sup>58</sup>

---

<sup>53</sup> Tamtéž, s. 35 – 36.

<sup>54</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 103 – 109.

<sup>55</sup> Tamtéž, s. 151 – 152.

<sup>56</sup> Tamtéž, s. 162 – 163.

<sup>57</sup> HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 243.

<sup>58</sup> Tamtéž, s. 244 – 246.

## Antitetický a agonální charakter hry

Antitetický neznámá jen soutěživý, ale může být střídavý. Ve střídavé soutěžní hře nejistota a úspěch dosahují nejvyššího stupně. O vítězství se usiluje s vášnivostí, která ohrožuje lehkost hry. Agonální znamená soutěživý.<sup>59</sup>

Hluboko v duševním životě a soužití lidí je zakotven celý, herně agonální postoj. Na začátku každého zápolení je hra (dohoda), která vyřeší napětí ležící mimo běžný život.<sup>60</sup>

Všechny formy soutěžení mají svou souvislost s kultem a stále se u nich uplatňuje víra, že jsou užitečné a nezbytné pro dobrý průběh ročního období. Dokladem jsou staročínské slavnosti ročních období.<sup>61</sup> Na podobném principu funguje potlač – velká slavnost u indiánského kmene Kwakiutlů. Jde o svět vyšších hodnot, kde soutěž spočívá v ničení majetku (význam v odpoutání se od materiálních věcí, na kterých podle Kwakiutlů nezáleží.). Podobný princip je v kule, která je soutěží obřadné plavby po moři mezi ostrovy Milanézie.<sup>62</sup>

Hra je boj – boj je hra.<sup>63</sup> Právní spory probíhají v duchu zápasu. Právo a soudnictví je vzdáleno hře pro svou vážnost a životní zájem jedince a společnosti.<sup>64</sup> Dodnes se v Anglii sází na výsledky soudních sporů. U Eskymáků neexistuje jiná forma soudu, než bubnovými zápasy (hanlivé písně), ty plnily sociální funkci.<sup>65</sup>

Soudní souboj, stejně jako fiktivní souboj panovníků, obsahuje silný prvek hry. To platí o obyčejném souboji i dnes.<sup>66</sup> Každý zápas vázaný omezujícími pravidly nabývá, již tímto řádem, podstatné znaky hry.<sup>67</sup>

---

<sup>59</sup> Tamtéž, s. 71.

<sup>60</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 148 – 149.

<sup>61</sup> Tamtéž, s. 80 – 82.

<sup>62</sup> Tamtéž, s. 80 – 90.

<sup>63</sup> Tamtéž, s. 61 – 63.

<sup>64</sup> Tamtéž, s. 110 – 113.

<sup>65</sup> Tamtéž, s. 111- 125

<sup>66</sup> Tamtéž, s. 131.

<sup>67</sup> Tamtéž, s. 126.



Platnost agonálního principu ve válce závisí na uznávání mezinárodního práva (pravidel hry). Pokud alespoň jeden ze států popře závaznost mezinárodního práva druhého státu, jeho kultura a společnost klesne pod práh archaické kultury. Bez zachování herního postoje, není kultura vůbec možná.<sup>68</sup>

### **Od Středověku po Modernu**

Rytířská čest byla spíše fantazií a fikcí, ale přece jen zvýšila mravní úroveň.<sup>69</sup>

Ve středověké kultuře se vytrácí sakrální prvek a hra má hodně pohanských prvků s významem ryzího žertu. V soudnictví, školství a cechovnictví je vliv herního ducha stále velký.<sup>70</sup>

V Akademii Karla Velikého je dvorská kultura přístupná herní podobě, hra na otázky a odpovědi. Ve školách 12. století je také agonální prvek, celkový provoz středověké univerzity nabýval herních forem.<sup>71</sup> Věda 17. - 18. století včetně filosofie, je polemická, tedy agonální. Celý duchovní postoj renesance je založen na hře. Pastýřství, rytířství, dekorace, básnictví, školy. Baroko se svoji parukou má také zřejmý herní faktor v kultuře. Rokoko znamená hravé, základním rysem byla herní kvalita. Styl žije ze hry. V romantismu se styl a dobová nálada také zrodily ze hry. Přesto už vznikaly pokrytectví a strojenost a herní prvek je oslaben.<sup>72</sup>

19. století se svíjí touhou po vědění, racionalismem a utilitarismem utvrzoval průmyslový a technický vývoj. Zabili mysterium a zbavili člověka hříchu. Téměř všechny proudy myšlení směřovaly proti hernímu faktoru v životě společnosti. Došlo ke zvažnění kultury, která je mnohem méně hrána. Například z pánského odívání vymizela fantazie.<sup>73</sup>

---

<sup>68</sup> Tamtéž, s. 140 – 142.

<sup>69</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 144.

<sup>70</sup> Tamtéž, s. 246 – 247.

<sup>71</sup> Tamtéž, s. 213 – 217.

<sup>72</sup> Tamtéž, s. 247 – 261.

<sup>73</sup> Tamtéž, s. 261 – 264.

Sport na konci 19. století se chápe stále vážněji. Profesionalitou her se vytrácí herní postoj, není už hrou, ale jede spíše o projev agonálních instinktů. Činnosti vyvolané materiálním zájmem, nutností, nebo potřebou, z počátku nemají formu hry, avšak druhotně tento charakter hry dostávají.<sup>74</sup>

Sport jako pohybová hra neparafrázuje a nemá žádný moment neskutečnosti. Na druhou stranu se sport stále více stává herní parafrází opravdových národních zápasů.<sup>75</sup>

## 2.2 UMĚNÍ

Platón pojímá postoj umělce jako napodobování-mimesis, což je hrou a nikoli vážnou prací.<sup>76</sup>

### Hudba, zpěv, tanec

V některých jazycích se zacházení s hudebním nástrojem nazývá hraní a při vnímání hudby mizí protiklad hry a vážnosti. Hudba je napodobovací umění, vždy něco představuje (tón i taneční postoje) a v tom spočívá jejich vysoká estetická a výchovná hodnota. Funkcí hudby je ušlechtilá sociální hra. Zde stále platí kritika agonální vlastnosti.<sup>77</sup>

Písňe jsou typickými výtvoři hry. Mají pevná pravidla s obměňovaným opakováním, s otázkami a odpověďmi.<sup>78</sup>

Flirt a námluva ještě nejsou hrou, ale v tanečních krůčcích ptáků je prvek hry. Jde o typickou vědomou metaforu.<sup>79</sup>

---

<sup>74</sup> Tamtéž, s. 267 – 270.

<sup>75</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 96.

<sup>76</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 224.

<sup>77</sup> Tamtéž, s. 221 – 225.

<sup>78</sup> Tamtéž, s. 82.

<sup>79</sup> Tamtéž, s. 65 – 66.

Tanec byl nejryzejší a nejdokonalejší formou hry, ale herní charakter se z dnešních tanečních forem pomalu vytrácí.<sup>80</sup>

## Divadlo

*„Pouze drama si udržuje pevné spojení s hrou tím, že jeho stálou vlastností zůstává dějovost.“<sup>81</sup>*

*„Drama znamená hru, drama je hráno“<sup>82</sup>*

*„Divadlo je nejzřetelnější forma znázorňující hry, avšak nikoli jediná.“<sup>83</sup>*

*„Na divadle se hraje opět divadlo, vzniká tu zdvojená neskutečnost“.<sup>84</sup>*

*„Tragédie je posvátnou hrou, hranou bohoslužbou“.<sup>85</sup>*

Podarí-li se člověku dosáhnout v dramatické hře epifanii bohů, kterým je vydán, dosahuje tím současně očisty od hříchu, katarze duše.<sup>86</sup>

Obsah dramatu, zvláště komedie, má agonální charakter. Bývá o něm vybojován zápas nebo je napadána osoba či její stanovisko.<sup>87</sup>

## Hádanka, poezie, básníci

Hádanka jako posvátná hra, leží na rozmezí hry a vážnosti, které tvořily duchovní prostředí, v němž vyrůstala kultura a byla důležitým agonálním prvkem společenského styku. Na hádanku lze najít odpověď při znalosti pravidel hry (gramatických, poetických).<sup>88</sup>

---

<sup>80</sup> Tamtéž, s. 226 – 227.

<sup>81</sup> HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 226 – 227.

<sup>82</sup> Tamtéž, s. 199.

<sup>83</sup> FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 97.

<sup>84</sup> Tamtéž, s. 80.

<sup>85</sup> HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 200.

<sup>86</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 213.

<sup>87</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 200.

<sup>88</sup> Tamtéž, s. 155 – 156.

„*Básnická řeč je řečí hry*“<sup>89</sup>

Poezie-básnictví je velmi blízké pojmu hry, protože stojí na druhé straně hranice vážnosti. V každé rozvíjející se živé kultuře (hlavně archaické) má poezie funkci vitální, sociální a historickou. Je kultem, sváteční zábavou, společenskou hrou, zaklínáním, proroctvím a soutěží.<sup>90</sup>

V Platónově zápase s Homérem a tragiky je viděno básnictví, hra a obraz pouze jako odlika. Avšak Fink oponuje tím, že neskutečnost tu neznamená nebytí, ale je zdáním zvláštního druhu.<sup>91</sup>

## **Obraz, malířství**

Výtvarné umění je omezené hmotou, tvarem a nemůže si tolik hrát, jako poezie a hudba. Samotné vytváření výtvarného díla probíhá zcela mimo oblast hry.<sup>92</sup> Přesto mezi hrou a obrazem je mnoho strukturálních podobností (nositele obrazu a hráče).<sup>93</sup>

Čím méně je obraz odlikou, tím více je symbolický. Symbol je znakem identifikace a také zlomkem i doplněním, stejně jako všechny konečné věci.<sup>94</sup>

Deskové hry zůstávají uvnitř definice hry. Karetní hra, pokud je hazardní, je blízkou hře v kostky.<sup>95</sup>

„*Aby člověk skutečně hrál, musí se, pokud hraje, znovu stát dítětem ...*“<sup>96</sup>

---

<sup>89</sup>Tamtéž, s. 185.

<sup>90</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 166 – 167.

<sup>91</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 142 – 144.

<sup>92</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 229 – 230.

<sup>93</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 131.

<sup>94</sup> Srov. Tamtéž, s. 135 – 136.

<sup>95</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 269 – 270.

<sup>96</sup> Tamtéž, s. 269 – 270.

## 3 RYCHLÝ VÝVOJ POSTMODERNY

### 3.1 HISTORIE POSTMODERNY

Skutečný postmodernismus naplňuje onu strukturu smyslu plurality, která je charakteristická pro modernu 20. století. Postmoderna neznamena novismus, nýbrž pluralismus. Ten je mnohem radikálnější než u moderny a v dnešní době se stává pluralismus dominantním a závažným.<sup>97</sup>

Výraz postmoderna se poprvé objevuje v roce 1979 u Lyotarda.<sup>98</sup>

Hauer vychází z poznatku, že postmodernismus není jednotnou teorií.<sup>99</sup>

I mezi nejradikálnějšími postmodernisty Baudrillardem a Vattimou je rozdíl v jejich radikalitě názoru.<sup>100</sup>

Dalším filosofickým stylem myšlení v postmoderně je antimodernismus, který se zaměřuje na odmítnutí moderny a směřuje k převzetí pravidel předmoderních (převážně křesťansko-náboženských) hodnot.<sup>101</sup>

Na obranu postmoderny Welsch říká, že postmoderní je ten, kdo si bez posedlosti jednotou uvědomuje neredukovatelnou rozmanitost jazykových, myšlenkových a životních forem a umí s nimi pracovat. Tedy nemusí žít na konci 20. Století (Wittgenstein, Kant, Pascal, Aristoteles).<sup>102</sup>

---

<sup>97</sup> Srov. WELSCH, W. *Naše postmoderní moderna*. Praha: Zvon, 1994, s. 51 – 53.

<sup>98</sup> Tamtéž, s. 39.

<sup>99</sup> *Filosofie: sociologie/psychologie. Sborník prací filosofické fakulty Ostravské univerzity*. Ostrava: OU, Filosofická fakulta, 2005. ISBN 80-7368-048-3, s. 334.

<sup>100</sup> Srov. HORROCKS, CH. *Baudrillard a milénium*. Praha: Triton, 2002, s. 50.

<sup>101</sup> Srov. HORYNA, B. *Druhá moderna: Ulrich Beck a teorie reflexivní modernizace*. Brno: Vydavatelství MU, 2001, s. 50.

<sup>102</sup> WELSCH, W. *Naše postmoderní moderna*. Praha: Zvon, 1994, s. 43.

Vattimo interpretující Nietzscheho a Heideggera dále otvírá otázku konce moderny a konce dějin. Je tu i teorie posthistorie.<sup>103</sup>

Posthistorie je chmurná a postmoderna optimistická.<sup>104</sup>

### 3.2 NÁLADA DOBY

Rané spojení náboženství a hry se postupně ponořilo do kolektivního nevědomí a člověk pozdní kultury si čas od času vzpomene. Člověk naší doby se vepjal do sítě nejrůznějších výtvorů své doby a zpředměnění svého konání se nakonec patrně odcizil sám sobě. Tato historizace země dějinným vývojem lidské práce a boje o moc a panství se děje jako zpozemšťování člověka, jako postupné upadání mytické substance.<sup>105</sup>

*“Přechod od moderny k postmoderně přinesl důležité momenty do života lidí. Z těchto charakteristických momentů jsem vybral ty, které se projevují také při vytváření světového názoru, případně i při formování náboženského přesvědčení. Je to individualizace, postmaterialismus a hledání zážitku.”<sup>106</sup>*

Bell také shledává moderní a postmoderní kulturu tak, že pouze hájí a sleduje cíle seberealizace a požitku.<sup>107</sup>

Ve společnosti se hraje na vzestup. Hra na vzestup je schématem myšlení a jednání. Logikou tohoto růstu jsou prostoupeny hospodářství, technika, přírodní vědy a spotřebitelé.<sup>108</sup>

Technikou usnadněný styk mezi lidmi, moderní dopravou, obchodní reklamou, statistikou, se soutěžení stalo intenzivní. Je tu nová obchodní soutěživost.<sup>109</sup>

---

<sup>103</sup> *Filosofie: sociologie/psychologie. Sborník prací filosofické fakulty Ostravské univerzity.* Ostrava: OU, Filosofická fakulta, 2005. ISBN 80-7368-048-3, s. 327.

<sup>104</sup> Srov. WELSCH, W. *Naše postmoderní moderna.* Praha: Zvon, 1994, s. 27.

<sup>105</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa.* Praha: Edice Orientace, 1993, s. 214 – 215.

<sup>106</sup> KAPLÁNEK, Michal. *Jugendarbeit – Ort der Verkündigung. Wege zur Glaubensvermittlung in der offenen Jugendarbeit.* Dissertation. Linz : KTH 1998, 18n.

<sup>107</sup> Srov. WELSCH, W. *Naše postmoderní moderna.* Praha: Zvon, 1994, s. 37.

<sup>108</sup> Srov. PONGS, A. *V jaké společnosti vlastně žijeme?: Společenské koncepce – srovnání,* svazek 1. Praha: ISV nakladatelství, 2000, s. 222.

<sup>109</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře.* Praha: Dauphin, 2000, s. 271.

Člověk se nachází ve fatální situaci, neklid, chvat, nejistota, jsou rysy projektivního stylu člověka. Tak vzniká futurismus, který je o usilování smyslu života člověka.<sup>110</sup>

*„Člověk dnešní doby je prostoupen nihilismem a vnímá svět jako bezúčelný. Nemá žádnou cenu, neboť je vně jakéhokoli morálního posuzování, „mimo dobro a zlo“. Je bez důvodu a účelu, beze smyslu a cíle, bez ceny a bez plánu a přece v sobě shrnuje všechny příčiny setrvalé zdůvodněného jsoucna uvnitř něj. Svou univerzální bezúčelností obepíná cesty, po nichž se směřuje k účelům a cílům. To jsou základní rysy světa, jejichž odleskem je lidská hra.“<sup>111</sup>*

Změnily se prostředky a změnil se náhled. Tím v 70-80 letech vzniká postmodernismus, který je typický pluralitou, estetizací, kýčem.<sup>112</sup>

Pluralita je mnohost, která vzešla z jednoty a je jednotou. Co bylo dříve rozvedeno, jsou dnes úvodní body.<sup>113</sup>

Welsch vidí v postmoderně rozpor s globalizací, která vytváří jednotu, ale postmoderna sází na pluralitu.<sup>114</sup> Život přece není hluboce definován tím, že se člověk dívá na CNN nebo MTV, pije colu nebo jí u McDonald's. Život je mnohem silněji definován prostředím, ve kterém člověk vyrůstá a tím jaké má možnosti.<sup>115</sup>

Baudrillard nazývá pluralitu přeskupováním-implozí, která v případě politiky a zábavy je evidentní na příkladu politických či volebních kampaní, ve které spíše než o střet koncepcí jde o to, jak pomocí reklamních a expertních public relations agentur prodat „image“ strany či politika co nejlépe.<sup>116</sup>

Podle Deleuzeho a Guattariho je v dnešní estetické společnosti důležité mít vlastní styl, který je soudržností nesourodého. Filmaři, malíři, hudebníci,

---

<sup>110</sup> Srov. FINK, E. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 14 – 15.

<sup>111</sup> FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 259 – 60.

<sup>112</sup> Srov. VÁGNER, I. *Svět post-moderních her*. Jinočany: H&H, 1995, s. 18 – 20.

<sup>113</sup> Srov. WELSCH, W. *Naše postmoderní moderna*. Praha: Zvon, 1994, s. 162.

<sup>114</sup> Srov. PONGS, A. *V jaké společnosti vlastně žijeme?: Společenské koncepce – srovnání*, svazek 1. Praha: ISV nakladatelství, 2000, s. 237.

<sup>115</sup> Tamtéž, s. 239.

<sup>116</sup> Srov. *Psychologie: filosofie/sociologie. Sborník prací filosofické fakulty Ostravské univerzity*. Ostrava: OU, Fiosofická fakulta, 2002. ISBN 80-7042-600-4, s. 187.

matematikové, ale i hory, technologie, morálka, každodenní události, viry, historická období či teorie, mají svůj styl.<sup>117</sup>

## Individualizace a společnost

Bauman hovoří o nové definici veřejné sféry, kde se veřejně předvádějí soukromá dramata.<sup>118</sup>

Beattieová na druhou stranu radí svým čtenářům, že: „nejrychlejší cesta jak se stát duševně zdravým a šťastným, je hledět si jen svých vlastních věcí.“<sup>119</sup>

Fink již dávno definoval, že žijeme ve starosti o sebe sama, jako tvor, jemuž jde v jeho bytí o jeho bytí a může si hrát, umírat, pracovat, bojovat a milovat. Jen tím, taková bytost má vztah k okolnímu jsoucnu a k všeobsahujícímu celku, ke světu.<sup>120</sup>

Jedinec už dostal veškerou možnou svobodu, o které mohl snít. Společenské instituce až příliš ochotně přenášejí starosti na individuální iniciativu.<sup>121</sup>

Člověk rané doby musel neustále překračovat sebe sama kvůli boji s divočinou, ale člověk pozdní vědecké kultury rozchodem s nadlidskými mocemi, teď snahou založit lidství z něj samého. Pole odcizení nevyhnutelně patří k lidské svobodě.<sup>122</sup>

Cílem je spotřeba a spotřeba je také výhradně individuální zábavou, řadou vzruchů a dojmů, které lze prožívat výhradně subjektivně.<sup>123</sup>

---

<sup>117</sup> Srov. *Filosofie: sociologie/psychologie. Sborník prací filosofické fakulty Ostravské univerzity.*

Ostrava: OU, Filosofická fakulta, 2005. ISBN 80-7368-048-3, s. 128.

<sup>118</sup> Srov. BAUMAN, Z. *Tekutá modernost.* Praha: Mladá fronta, 2002, s. 112.

<sup>119</sup> BAUMAN, Z. *Tekutá modernost.* Praha: Mladá fronta, 2002, s. 105.

<sup>120</sup> Srov. FINK, E. *Oáza štěstí.* Praha: Mladá fronta, 1992, s. 13.

<sup>121</sup> Srov. BAUMAN, Z. *Tekutá modernost.* Praha: Mladá fronta, 2002, s. 41.

<sup>122</sup> Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa.* Praha: Edice Orientace, 1993, s. 216 – 217.

<sup>123</sup> BAUMAN, Z. *Tekutá modernost.* Praha: Mladá fronta, 2002, s. 157.



Bauman vidí v individualizaci osobní identifikaci, která stále méně potřebuje skupinovou identitu. Roste schopnost sebeidentifikace za rámcem skupin, sociálních rolí a tradičních vzorců chování. Oproti tomu globalizace oslabuje individualitu tím, jak se mění hranice mezi soukromím a veřejností.<sup>124</sup>

I přes individualizaci, člověk není schopen žít nezávisle na ostatních. Člověk se orientuje na ostatní lidi s podobnou představou o hezkém životě, který by byl pro ně samotné subjektivně přínosným.<sup>125</sup>

Zukinová spatřuje hrozbu veřejné kultury v politice každodenního strachu. Spektrum nebezpečných ulic brání lidem, aby častěji navštěvovali veřejné prostory, a odrazuje je od umění a dovedností, které veřejný život potřebuje ke své existenci.<sup>126</sup>

Člověk se rozhoduje ve vztazích podle podobnosti stylu, věku a vzdělání.<sup>127</sup>

Pevná modernost byla érou zasnoubení. Lehká modernost dala jednomu z partnerů možnost klec opustit. Tekutá modernost je érou nezávaznosti. V tekuté modernosti vládnu ti, kteří jsou nejnezachytitelnější, kteří mají svobodu pohybovat se bez povšimnutí. Bill Gates je hráčem, kterému se výborně daří uprostřed dislokace.<sup>128</sup>

Strach z prohry v konkurenčním boji, strach být předstižen či zůstat pozadu nebo z podnikání úplně vypadnout, docela stačí, aby hru udržel v chodu. Tato hra

---

<sup>124</sup> Srov. HORYNA, B. *Druhá moderna: Ulrich Beck a teorie reflexivní modernizace*. Brno: Vydavatelství MU, 2001, s. 16.

<sup>125</sup> Srov. PONGS, A. *V jaké společnosti vlastně žijeme?: Společenské koncepce – srovnání, svazek 1*. Praha: ISV nakladatelství, 2000, s. 209.

<sup>126</sup> Srov. BAUMAN, Z. *Tekutá modernost*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 152.

<sup>127</sup> Srov. PONGS, A. *V jaké společnosti vlastně žijeme?: Společenské koncepce – srovnání, svazek 1*. Praha: ISV nakladatelství, 2000, s. 210.

<sup>128</sup> Srov. BAUMAN, Z. *Tekutá modernost*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 193.

se stává čím dál samoučelnější. Jejím jediným smyslem a odměnou je zůstat ve hře. Žádný další účel nepotřebuje.<sup>129</sup>

Každý z nás je vyzván, aby se stal součástí jednoho „systému hry“, či podkategorií tohoto systému. Má si najít své místo, s možností autoregulace. To je šálivé ludické pojetí moderní hry a nemá to nic společného s pojetím hry, jako párového vztahu s agonistickými rysy.<sup>130</sup>

## Hodnoty

Hodnotové orientaci člověka (výchovným působením) odpovídá současný kulturní vývoj. Hodnotám jsou podřízeny potřeby, zájmy, snahy a touhy. Mladí při osvojování hodnot jsou dnes v rozporu s hodnotami rodičů a se současnými společenskými podmínkami, či vlivy.<sup>131</sup>

Tuto hodnotovou orientaci člověka v postmoderně ovlivňuje fakt, že žádná kvalita věcí a činů nemá takový smysl, jako okamžité, konstruktivní a povrchní sebeukojení.<sup>132</sup>

Obecně, se možnosti stále zvyšují. Při hodnocení života triumfuje hledisko „být“ nad hlediskem „mít“.<sup>133</sup>

Preference a významnost hodnot rozvíjí schopnost nalézat životní smysl. Frankl rozlišuje tři hodnotové kategorie. Tvůrčí hodnotou je práce nebo studium, zážitkovou hodnotou je prožívání a emoce, a postojovou hodnotou je postoj k životu a jeho omezením.<sup>134</sup>

---

<sup>129</sup> Tamtéž, s. 198.

<sup>130</sup> Srov. BAUDRILLARD, J. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996, s. 192.

<sup>131</sup> Srov. *Psychologie: filosofie/sociologie. Sborník prací filosofické fakulty Ostravské univerzity*. Ostrava: OU, Fiosofická fakulta, 2002. ISBN 80-7042-600-4, s. 93 – 95.

<sup>132</sup> Srov. BAUMAN, Z. *Tekutá modernost*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 253.

<sup>133</sup> Srov. PONGS, A. *V jaké společnosti vlastně žijeme?: Společenské koncepce – srovnání, svazek 1*. Praha: ISV nakladatelství, 2000, s. 217.

<sup>134</sup> Srov. *Psychologie: filosofie/sociologie. Sborník prací filosofické fakulty Ostravské univerzity*. Ostrava: OU, Fiosofická fakulta, 2002. ISBN 80-7042-600-4, s. 95.

Dnes člověk hledá recepty na správný život. Čím více hledá, tím větší má potřebu hledat. Když mu pak chybí čerstvá dávka této drogy, cítí se být nešťastným.<sup>135</sup>

## Práce

Práce získala, spolu s dalšími životními aktivitami, převážně estetický význam. Očekává se, že práce nám bude potěšením.<sup>136</sup>

Flexibilita, a její aplikace na pracovním trhu, se stala sloganem dne. To znamená nástup éry práce na krátkodobé, otevřené nebo vůbec žádné smlouvy, pracovních míst bez jakékoli zabudované jistoty. Pracovní život je nasycen nejistotou a nezajištěním.<sup>137</sup>

Subjektivně-behaviorální zásada, která učinila základ moderní společnosti a učinila ji ve světě možnou a nevyhnutelnou, je principem oddáleného uspokojení (ukojení potřeby nebo touhy, oddálení příjemného zážitku, chvíle požitku). Oddálené uspokojení učinilo investice důležitější než zisk a práci důležitější než spotřebu. Čím větší sebekázeň, tím větší je nakonec příležitost k požitkářství. Pracuj. Čím více pracuješ, tím více spotřebuješ.<sup>138</sup>

## Prožitky

„Prožij svůj život!“ Starost o materiální přežití vystřídalo hledání štěstí, což učinilo ze života projekt prožitku. Tedy svobodné rozhodování o životě a životním stylu. Vznikl trh prožitku. Při koupi spotřebního zboží člověk preferuje hodnotu prožitku. Na trhu prožitku každý jedinec rozvíjí svůj osobní estetický styl.<sup>139</sup>

---

<sup>135</sup>Srov. BAUMAN, Z. *Tekutá modernost*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 116.

<sup>136</sup>Srov. BAUMAN, Z. *Tekutá modernost*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 223.

<sup>137</sup>Tamtéž, s. 235.

<sup>138</sup>Tamtéž, s. 250 – 251.

<sup>139</sup>Srov. PONGS, A. *V jaké společnosti vlastně žijeme?: Společenské koncepce – srovnání, svazek 1*. Praha: ISV nakladatelství, 2000, s. 209.

Jestliže nekonečno přežívá transmutaci, typickou pro postmodernu, je to jen měřítko hloubky či intenzity Erlebnis (zážitku). Neohraničenost možných vjemů se posouvá do místa, které ve snech uvolnilo nekonečné trvání.<sup>140</sup>

## Konzum

Mladí se hrozí dospělosti a chtějí zůstat mladými, mladý člověk už není sám sebou ale příslušníkem konzumu.<sup>141</sup>

Ferguson tvrdí, že současná podoba konzumu není založena na regulaci touhy, ale na uvolnění dosud skrytých přání a fantazií.<sup>142</sup>

Disneyland koncentrovaně shrnuje hlavní směry a zaměření na spotřebu. Například módu, film a hudbu, jako zážitek z podívané skrze špičkovou technologii.<sup>143</sup> Principem Disneylandu je hra a zábava, což je populární představa postmoderny. Disneyland tak ztělesňuje postmodernu kolážovitým stylem a mícháním protichůdných představ a zážitků.<sup>144</sup>

Všehochuť Disneylandu jsou omyly, vyplývající ze snahy o rozmanitost. Umocnění rozmanitosti ji samotnou ruší zlhostejněním.<sup>145</sup>

V chrámu spotřeby se život liší od života tam venku, ale oproti karnevalům, které byly zážitkem „přemístěním jinam“, jsou především putováním v prostoru a jen druhotně putováním v čase.<sup>146</sup>

Konzumující mají uvnitř svých chrámů povzbudivý dojem pospolitosti, sounáležitosti, který marně hledají venku. Tento pocit společné identity je pouhým podvrhem. Uvnitř chrámu se představa stává skutečností a davy se

---

<sup>140</sup> Srov. BAUMAN, Z. *Tekutá modernost*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 200.

<sup>141</sup> Srov. *Psychologie: filosofie/sociologie. Sborník prací filosofické fakulty Ostravské univerzity*.

Ostrava: OU, Fiosofická fakulta, 2002. ISBN 80-7042-600-4, s. 101.

<sup>142</sup> Srov. BAUMAN, Z. *Tekutá modernost*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 120 - 121.

<sup>143</sup> Srov. LYON, D. *Ježíš v Disneylandu: Náboženství v postmoderní době*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 25.

<sup>144</sup> Tamtéž, s. 30 – 31.

<sup>145</sup> Srov. WELSCH, W. *Naše postmoderní moderna*. Praha: Zvon, 1994, s. 32.

<sup>146</sup> Srov. BAUMAN, Z. *Tekutá modernost*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 158 - 159.

přibližují vysněnému ideálu komunity. Konzumní místa jsou ničím nezahaleným požitkem, zábavou a rovnováhou svobody a bezpečí.<sup>147</sup>

Herní strategie je řízená všeobecným charakterem naší směny, kde předpověditelnost je jakékoli sázkové riziko nemožné. Tato strategie vtiskuje ludický charakter bezrizikovému světu.<sup>148</sup>

## Prostor a čas

Bauman definuje prostor a čas tak, že prostor lze v určitém čase překonat a čas je potřebný k překonání prostoru.<sup>149</sup> Předmoderna měla pevný časový řád, moderna měla měřitelný a prodejní čas. Postmoderna zrychleným časem vytváří simultánnost a zkracuje budoucnost.<sup>150</sup>

Když se objevily dopravní prostředky, čas potřebný k cestování přestal být součástí prostorové vzdálenosti.<sup>151</sup>

Doba hardwaru, která vyráběla velké a těžké stroje s hlavním cílem dobytí prostoru, se blíží ke svému konci. V softwarovém vesmíru je možné prostor překonávat doslova v nulovém čase. Není rozdílu mezi hodně daleko a přímo tady.<sup>152</sup>

Moc se dnes dokáže pohybovat rychlostí elektronického signálu, takže čas pro přesun jejích základních složek byl redukován na okamžitost. Moc se stala nezávislou na místě. Nástup mobilních telefonů byl tou poslední ranou.<sup>153</sup>

Prostor se stáhl z místa a čas se vyprázdnil. Tím se pomohlo vytrhnout sociální vztahy z jejich tradičních lokalit.<sup>154</sup>

---

<sup>147</sup> Tamtéž, s. 160 - 161.

<sup>148</sup> Srov. BAUDRILLARD, J. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996, s. 186.

<sup>149</sup> Srov. BAUMAN, Z. *Tekutá modernost*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 177.

<sup>150</sup> Srov. LYON, D. *Ježíš v Disneylandu: Náboženství v postmoderní době*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 186.

<sup>151</sup> Srov. BAUMAN, Z. *Tekutá modernost*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 179.

<sup>152</sup> Tamtéž, s. 172 – 188.

<sup>153</sup> Tamtéž, s. 24.

<sup>154</sup> Srov. LYON, D. *Ježíš v Disneylandu: Náboženství v postmoderní době*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 183.

V postmoderně dochází k oddělení času a prostoru a k jejich opětovnému spojování ve formách, které umožňuje přesné časoprostorové zónování sociálního života.<sup>155</sup>

### **Informace-kybernetika**

V 60 letech s osobními počítači přišla krize laviny informací o stále menších problémech.<sup>156</sup>

Pracujeme-li s bity jako jednotkami informace, nemůže být o volných formách senzibility a imaginace tady teď už vůbec řeč.<sup>157</sup>

Bit už není nejmenší jednotkou, nesoucí význam, je to identifikační pulsace, žádná řeč. V komunikačních sítích se dnes hraje na to, že se mluví, že se slyší, že se komunikuje, ale ono není už o čem mluvit. Slovní vyjádření už nemá doslovný význam, jde pouze o ověření kontaktu. Na drátě už není vysílající a přijímající, ale dva mluvčí.<sup>158</sup>

Baudrillard dokonce hovoří o člověku jako o digitálním narcisi. Miluj svého bližního jako sebe sama - bližní si ty sám. Nastupuje totalita lásky, dokonalé sebe svádění.<sup>159</sup> Virtuální život internetu a vztahu přes internet mlže být náhradou za reálný život vzhledem ke stále nesnesitelnější každodenní realitě. Nebo si snad myslíte, že člověk sám by mohl ještě snášet nebo dokonce ocenit naši realitu?<sup>160</sup>

---

<sup>155</sup> Srov. GIDDENS, A. *Důsledky modernity*. Praha: Slon, 1998, s. 23.

<sup>156</sup> Srov. VÁGNER, I. *Svět post-moderních her*. Jinočany: H&H, 1995, s. 16.

<sup>157</sup> Srov. LYOTARD, J. F. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Herrman a synové, 2002, s. 219.

<sup>158</sup> Srov. BAUDRILLARD, J. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996, s. 193 – 195.

<sup>159</sup> Tamtéž, s. 204.

<sup>160</sup> Srov. PONGS, A. *V jaké společnosti vlastně žijeme?: Společenské koncepce – srovnání*, svazek 1. Praha: ISV nakladatelství, 2000, s. 239.

### 3.3 REALITA, VIRTUALITA

„Všude už žijeme v estetické halucinaci reality... Neexistuje žádná fikce, vůči níž by mohl život vítězně obstát - celá skutečnost přešla ve hru na skutečnost.“<sup>161</sup>

Hra modelů a jejich mobilní kombinace je typická pro ludický svět, v němž je vše možnou simulací, vše může vstupovat do hry na místo boha a uznávat za své jeho stvoření jako alternativní prozřetelnost.<sup>162</sup>

Podle Gibsona v mimezi, která je teorií předstírání, neexistuje rozdíl mezi realitou a fikcí. Fikce je smyšlenou verzí reálného světa. Fikce je to co veřejnost přijímá za fikci. Je založena na představivosti, ne na tom čemu věříme nebo ne. Nezakládá se na pravdě.<sup>163</sup>

V reklamě spatřujeme ideální svět, v principu poznat, vyzkoušet, zažít, můžeme shledat podobnost s erotickým vztahem.<sup>164</sup>

Zpravodajství je ta část elektronických informací, jež nejčastěji bývá omylem považována za skutečnou prezentaci vnějšího světa, a že tuto realitu odráží věrně a bez zkreslení.<sup>165</sup>

K udržení závislosti spotřebitele na úrovni spotřební nabídky je za potřebí jeho přání, které dovádí osvobození principu slasti do konce a odstraňuje poslední zbytky principu reality.<sup>166</sup>

Dříve byl princip reality definovaný vztahem mezi objektem a jeho použitím, funkcí a institucí, objektivní vymezeností všech věcí. Dnes je realita smilstvem touhy a nějakého modelu (poptávka a její anticipace simulací odpovědí), tím se definuje princip slasti. Ludické je hrou oné poptávky a modelu.<sup>167</sup>

---

<sup>161</sup> Srov. Baudrillard, Jean. *Les Stratégies fatales. Collection Figures*. Paris : Grasset 1983. Citováno dle: HELSPER, Werner. Jugend im Diskurs von Moderne und Postmoderne, 22n. In HELSPER, Werner (ed.). *Jugend zwischen Moderne und Postmoderne*, 11-38.

<sup>162</sup> Srov. BAUDRILLARD, J. *O svádění. Olomouc: Votobia*, 1996, s. 185

<sup>163</sup> Livingston, Paisley. *Art and Intention - A Philosophical Study*. Oxford: Oxford University Press, 2005. Oxford Scholarship Online. Oxford University Press. 23 June 2008 <<http://dx.doi.org/10.1093/0199278067.001.0001>>

<sup>164</sup> Srov. VÁGNER, I. *Svět post-moderních her*. Jinočany: H&H, 1995, s. 81 – 82.

<sup>165</sup> Srov. BAUMAN, Z. *Tekutá modernost*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 247.

<sup>166</sup> Tamtéž, s. 121.

<sup>167</sup> Srov. BAUDRILLARD, J. *O svádění. Olomouc: Votobia*, 1996, s. 185.

Baudrillard vidí postmodernismus jako epochu hyperrealisty, která není ničím jiným než obecným modelem, ve kterém již nemůžeme rozlišovat mezi obrazem a skutečností (realitou), leč pouze jen mezi různými obrazy skutečnosti.<sup>168</sup>

Jinými slovy se dá Baudrillardova hyperrealita vysvětlit tak, že symboly převládly nad znázorňovaným a tím zanikla realita, kterou dříve označoval náš jazyk.<sup>169</sup>

### 3.4 HRA V UMĚNÍ A V NOVÝCH PODOBÁCH

#### Umění a technický pokrok

Filmový tvůrci a malíři jsou filosofickými mysliteli, pokud otevírají nové možnosti a opouští staré způsoby myšlení.<sup>170</sup>

Cílem umělce 20. století je být originální.<sup>171</sup> Umělec je však považován za bytost nadřazenou mase, je uctíván frázemi s jistou ezoterikou. Moderní umění se stalo záležitostí jednotlivce, je intimnější a estetický zážitek až příliš zaujímá místo oslabeného náboženského povědomí. Umění se stává veřejným majetkem, protože pracuje pro trh technickými prostředky.<sup>172</sup>

Je obecně známo, že průmysl neznamenaá konec umění, ale jeho mutaci.<sup>173</sup>

V malířství, hudbě, rozhlasu, divadle, architektuře dochází ke spoluhrě přijímajícího díky technice.<sup>174</sup>

---

<sup>168</sup>Psychologie: filosofie/sociologie. *Sborník prací filosofické fakulty Ostravské univerzity*. Ostrava: OU, Filosofická fakulta, 2002. ISBN 80-7042-600-4, s. 187.

<sup>169</sup> Livingston, Paisley. *Art and Intention - A Philosophical Study*. Oxford: Oxford University Press, 2005. Oxford Scholarship Online. Oxford University Press. 23 June 2008 <<http://dx.doi.org/10.1093/0199278067.001.0001>>

<sup>170</sup> Srov. *Filosofie: sociologie/psychologie*. *Sborník prací filosofické fakulty Ostravské univerzity*. Ostrava: OU, Filosofická fakulta, 2005. ISBN 80-7368-048-3, s. 127.

<sup>171</sup> Srov. VÁGNER, I. *Svět post-moderních her*. Jinočany: H&H, 1995, s. 17.

<sup>172</sup> Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 237 – 275.

<sup>173</sup> Srov. LYOTARD, J. F. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Herrman a synové, 2002, s. 62.

<sup>174</sup> Srov. VÁGNER, I. *Svět post-moderních her*. Jinočany: H&H, 1995, s. 45.



Nové publikum na výstavách se v otázce vkusu nevyzná. Posuzuje díla, aniž prošlo výchovou, která by je nutila podřizovat rozkoš a umění nějakým pravidlům. V ideálno příliš nevěří.<sup>175</sup>

Nové umění směřuje k mnohosti, nomádismu, diskontinuitě.<sup>176</sup>

## Televize a film

S nástupem televize a dálkového ovladače se objevuje zapping a grazing (rychlé přepínání televizních kanálů, se snahou vidět co nejvíc).<sup>177</sup>

Televize v USA s 83 kanály je živoucím vtělením ludického principu a převaha televizních her je pouhým obsahovým odrazem ludického používání televize.<sup>178</sup>

Televize má stále více technicky dokonalejší obraz. Dalším jevem je spojení televize s komunikační technologií (televize, telefon), která činí diváka více interaktivním s tímto médiem. Dále je tu teletext, jehož stránky jsou aktualizovány častěji než ty novinové.<sup>179</sup>

Televizní dokumenty či zprávy jsou stále více formou zábavy.<sup>180</sup>

Animované seriály jako pohádky pro celou rodinu jsou převážně o bizarních světech. Televizní seriály jsou konstruktem účelu, estetičnosti, happy endu, jistoty, předvídatelnosti a emocí.<sup>181</sup>

Film je obdařen imaginární intenzitou, protože je zobrazující. Televizní obraz nikoli. Nic nevnuká, ale magnetizuje. Televize není obrazovkou a obrazem, pouze probíhá jako magnetofonová páska. To vše je řádem ludického principu, narcistní kouzlo elektronických a informačních systému, kterými jsme všichni izolováni.<sup>182</sup>

---

<sup>175</sup> Srov. LYOTARD, J. F. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Herrman a synové, 2002, s. 194.

<sup>176</sup> Srov. WELSCH, W. *Naše postmoderní moderna*. Praha: Zvon, 1994, s. 34.

<sup>177</sup> Srov. VÁGNER, I. *Svět post-moderních her*. Jinočany: H&H, 1995, s. 23 – 24.

<sup>178</sup> Srov. BAUDRILLARD, J. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996, s. 186.

<sup>179</sup> Srov. VÁGNER, I. *Svět post-moderních her*. Jinočany: H&H, 1995, s. 25 – 42.

<sup>180</sup> Srov. *Psychologie: filosofie/sociologie. Sborník prací filosofické fakulty Ostravské univerzity*. Ostrava: OU, Fiosofická fakulta, 2002. ISBN 80-7042-600-4, s. 187.

<sup>181</sup> Srov. VÁGNER, I. *Svět post-moderních her*. Jinočany: H&H, 1995, s. 77 – 79.

<sup>182</sup> Srov. BAUDRILLARD, J. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996, s. 191.

Umění iluzivního zobrazení odnímá určitou dimenzi skutečnému prostoru. Porno naopak přidává rozměr k prostoru sexu, dělá ho ještě realističtější.<sup>183</sup>

Schrader používá výrazu stáze jako znehybnění chronologického času ve filmu.<sup>184</sup>

Liotard si myslí, že každý nekomerční filmař v sobě nese představu svrchovaného filmu, v němž realistická zápletka pouze chvílemi upozorňuje na přítomnost ontologické skutečnosti.<sup>185</sup>

Mediální organizace vynakládají nesmírnou energii na to, aby zůstaly odtažité a abychom nevystřízlivěli zjištěním evidentní reality naprosté ztráty smyslu.<sup>186</sup>

### Počítače a počítačové hry

Od 70. let díky osobním počítačům a neomezené reprodukci (kopírky, tiskárny) došlo k revoluci v průmyslu informací. Dále se přidávají CD nosiče se spoustou textu, videa, obrázku. Dalším aspektem, v poslední době nejvíce diskutovaným je virtuální realita počítačových programů a her.<sup>187</sup>

Ať už je vývoj her jakýkoli, je stejný jako vývoj věcí a činností v běžném životě, ve všem je ludický princip.<sup>188</sup>

Počítačové hry jsou nejčastěji z hlediska oblíbenosti kombinací akčních her a strategií. Hráč u počítače je stejně aktivní fyzicky i psychicky jako při sportu. Další aspektem jsou hry po síti, které při již probíhající hře vytváří hry jinou. Počítačové hry se mohou stát díky emocím partnerským vztahem, který je kdykoli ukončitelný. V počítačových hrách dochází k převedení současných problémů do světa hry.<sup>189</sup>

---

<sup>183</sup> Srov. BAUDRILLARD, J. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996, s. 35.

<sup>184</sup> Srov. LYOTARD, J. F. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Herrman a synové, 2002, s. 105.

<sup>185</sup> Tamtéž, s. 111.

<sup>186</sup> Srov. BAUDRILLARD, J. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996, s. 192.

<sup>187</sup> Srov. VÁGNER, I. *Svět post-moderních her*. Jinočany: H&H, 1995, s. 25 – 40.

<sup>188</sup> Srov. BAUDRILLARD, J. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996, s. 187.

<sup>189</sup> Srov. VÁGNER, I. *Svět post-moderních her*. Jinočany: H&H, 1995, s. 54 – 56.

Počítačové hry patří mezi měkké drogy užitím i účinkem, vyvolávají euforii. Za monitorem už není žádná hra. Zde je třeba odlišit herní systém a ludický princip.<sup>190</sup>

## Hudební průmysl

Technika umožnila kvalitně ozvučit obří stadiony. Rozmohla se i stavba gigantických více účelových zařízení kulturního zaměření, koncertních a divadelních hal. Reprodukovaná hudba se používá jako kulisa na mnoha veřejných prostranstvích, aniž by jí lidé věnovali pozornost. Dále snad jen připomenout hudební průmyslový kolos se svojí technikou a videoklipy, kde videoklip je zábava a rituál zároveň.<sup>191</sup>

## Obraz, fotografie, grafika

Emotivní moc díla se v běhu dějin nemění.<sup>192</sup>

V malířství se klidně můžeme vzdát pojmu postmoderna, protože nový typ tvoření lze připsat i možnostem moderny. Obraz určují fenomény hybridizace, dráždivé kombinace, zvraty. To platí i pro jiné oblasti umění.<sup>193</sup>

Noví malíři mohou reprezentovat nejen viditelné, ale i ducha. Avantgardy tak malířství uvádějí do oblasti estetiky vznešeného. Ta se neřídí vkusem, ale nezúčastněnou rozkoší. V první řadě se snaží ukázat, že ve viditelném je neviditelné. Úkol kultivovat publikum je pro ně druhotný. Je zde snaha o nastolení a pěstování nového vkusu, jenže tento vkus není vkusem. Vyžaduje konzumenta standardizovaných průmyslových obrazů, je duch zákazníka v marketu.<sup>194</sup>

---

<sup>190</sup> Srov. BAUDRILLARD, J. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996, s. 188.

<sup>191</sup> Srov. VÁGNER, I. *Svět post-moderních her*. Jinočany: H&H, 1995, s. 28 – 32.

<sup>192</sup> Srov. LYOTARD, J. F. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Herrman a synové, 2002, s. 112.

<sup>193</sup> Srov. WELSCH, W. *Naše postmoderní moderna*. Praha: Zvon, 1994, s. 32 – 35.

<sup>194</sup> Srov. LYOTARD, J. F. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Herrman a synové, 2002, s. 63 – 66.

Tlak kultury na umění může klidně posunout malířství z viditelného na vizuální. Postindustriální kapitalismus potřebuje fotografii a téměř nepotřebuje malířství, stejně jako žurnalistiku více než literaturu. Dovednosti, které musí malířský učeň získat v ateliéru, jsou ve fotografickém přístroji naprogramovány. Amatér se už stará pouze o ovládání přístroje a výběru námětu. Malba je finančně mnohem náročnější než pořízení jedné fotografie. Amatérská fotografie se stala nástrojem objevování a téměř etnologickým výzkumem. Průmyslová fotografie se nedovolává krásy, citu, ale krásy rozumové úvahy a konotace. Ztrácí se tak aura. Fotograf amatér závisí na výrobcí hardwaru. Fotografickému umění se věnují profesionální vědci a umělci, jako v každém průmyslovém umění. Avšak moderní malíři mohou vytvářet obrazy, které nejsou v moci fotografie, a proto se výroba fotoaparátů, řídí zkoumáním obrazu. Zkoumání technických předpokladů v malířství vede k naprostému opomíjení kulturní funkce.<sup>195</sup>

Řadu tradičních malířských, grafických i fotografických děl, můžeme považovat za projevy grafiku. Grafika interpretuje, stejně i jako prostá fotografie, svůj námět. Grafik je zahrán do kouta. Je to umělec, ale současně i promotér. Musí umět nabídnout své dílo, a věc, kterou jím propaguje. Je to umění podřízené, dnes bychom řekli užité. V souvislosti s grafismem se hodně hovoří o komunikaci.<sup>196</sup>

### **Literatura a žurnalistika**

Jak bylo již předesláno v předchozích kapitolách, žurnalistika je v dnešní společnosti více vyžadovaná než literatura. V souvislosti s tiskem se dokonce hovoří o papírovém videoklipu. Dnešní člověk se zajímá již o tak specializované oblasti života, že se ani nedá vyložit množství specializovaných magazínů. Na vědeckém poli odborných časopisů, kde jsou prezentovány nejaktuálnější

---

<sup>195</sup> Srov. LYOTARD, J. F. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Herrman a synové, 2002, s. 53 – 54.

<sup>196</sup> Tamtéž, s. 85 – 96.

výsledky výzkumu, se objevuje takové množství informací, které nejsou vědci ani schopni zachytit. Literatura je na ústupu nejen před žurnalistikou, ale před elektronickými nosiči.<sup>197</sup>

Postmoderní literatura oproti literatuře humanismu, která se zakládala na odlišení reality a fikce, spojuje dříve neslučitelné (realismus a fikci, občana a outsidera).<sup>198</sup>

## **Divadlo**

Divadlo nás uvádí do samého středu problému nepřítomnosti, negativity, nihilismu. Nihilismus je součástí představení, a dokonce jej zesiluje. Divadelní umění je hra na schovávanou.<sup>199</sup>

Divadlo je změněné zevnitř technikou a zvenčí hudebně. Pořádají se finančně velmi náročné divadelní projekty a z divadelních představení jsou pořizovány filmové záznamy. Jsme svědky zdivadelnění některých sportů a rekreačních aktivit, jako je například surf, wrestling, breakdance a mnoho dalších.<sup>200</sup>

## **Musea**

V Alexandrii bylo museum pouhou akademií, z dnešních museí se stala výzkumná střediska, která využívají pomocných věd a vhodných technik k pátrání po nových dokumentech i k jejich vytváření. Neexistuje činnost, která by už nebyla nebo nemohla být automaticky archivována. Každá věc, i triviální, je přeměněna v monument ve chvíli, kdy se ocitne se svými identifikačními údaji v museu.<sup>201</sup>

Musea se řídí filosofií, že získávání vědomostí musí být zábavné.<sup>202</sup>

Při uměleckých výstavách se estetizuje vystavované.<sup>203</sup>

---

<sup>197</sup> Srov. VÁGNER, I. *Svět post-moderních her*. Jinočany: H&H, 1995, s. 38 – 43.

<sup>198</sup> Tamtéž, s. 140.

<sup>199</sup> Srov. LYOTARD, J. F. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Herrman a synové, 2002, s. 129.

<sup>200</sup> Srov. VÁGNER, I. *Svět post-moderních her*. Jinočany: H&H, 1995, s. 34 – 39.

<sup>201</sup> Srov. LYOTARD, J. F. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Herrman a synové, 2002, s. 157 – 160.

<sup>202</sup> Tamtéž, s. 176.

## Architektura

Vícejazyčnost postmoderny a postmoderní architektury znovu vytváří fiktivní útvary a místa imaginace. Nejen funkce, ale i fikce.<sup>204</sup> Minulost se opakuje v díle. Domus je časoprostor tohoto opakování. Město vynakládá staletí na to, aby pohltilo domus a jeho společenství. Megalopolis zná jen sídlo. Přizpůsobuje je námezdní práci. Tím se ustavuje jiné uspořádání časoprostoru.<sup>205</sup>

Po světě jsou vedeny debaty o vzhledu města do budoucnosti. Klíčovým aspektem je možnost silnějšího magnetu pro rekreační aktivity a volný čas.<sup>206</sup>

## Oděv

Štíhlé tělo a způsobilost k pohybu, lehký oděv a tenisky, mobilní telefon a přenosný majetek byly vymyšleny pro kočovníky, kteří stráví život v poklusu. To jsou hlavní kulturní symboly éry okamžitosti.<sup>207</sup>

## 4 VIRTUALITA A REALITA POSTMODERNÍ HRY V DEFINICÍCH

Wittgenstein nazývá celek, který zahrnuje řeč i činnosti, s nimiž je řeč spjatá, „řečovou hrou“.<sup>208</sup> Pro slovo hra to znamená: Hra je hrou, pokud je správně nadefinována.<sup>209</sup>

Pro hru ještě nebyla stanovena žádná hranice, přesto se slovo hra používá. Pokud tyto hranice hře stanovíme a tím se vyhneme při vysvětlování „co je hra“

---

<sup>203</sup> Srov. LYOTARD, J. F. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Herrman a synové, 2002, s. 160.

<sup>204</sup> Srov. WELSCH, W. *Naše postmoderní moderna*. Praha: Zvon, 1994, s. 30 – 31.

<sup>205</sup> Srov. LYOTARD, J. F. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Herrman a synové, 2002, s. 141 – 147.

<sup>206</sup> Tamtéž, s. 175.

<sup>207</sup> Srov. BAUMAN, Z. *Tekutá modernost*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 206.

<sup>208</sup> Srov. VÁGNER, I. *Svět post-moderních her*. Jinočany: H&H, 1995, s. 16.

<sup>209</sup> Srov. WITTGENSTEIN, W. *Filosofická zkoumání*. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 1993, s. 14.

popisem různých her, pak stejně neučiníme tento pojem použitelným. Leda pro speciální účel.<sup>210</sup>

Mohu říci výrok: „Vím co je hra, ale nejsem schopen ti to říci“. Rozdíl mezi, vědět a říci lze dobře vysvětlit třemi otázkami: Kolik metrů je vysoký Mont Blanc? Jak se používá slovo hra? Jak zní klarinet?<sup>211</sup>

Jsme oslepeni ideálem a nevidíme zřetelně skutečný způsob používání slova „hra“. Nejde o hru, pokud existuje neurčitost v pravidlech. Možná jde o hru, ale určitě to není hra dokonalá. Z toho vyplývá, že hra je znečištěna a já se zajímám o to, čím. Problém je v tom, že jsme oslepeni ideálem a nevidíme zřetelně skutečný způsob používání slova hra.<sup>212</sup>

Caillois v podstatě souhlasí s Huizingovou definicí hry, jen ji doplňuje o hazardní hry, dostihy, či loterie. Hru v podstatě definuje tak, že lidé hrají pouze tehdy a jenom tehdy, pokud mají chuť si zahrát. Tedy hra je svobodnou aktivitou, kde pochybnosti o vyústění hry musí zůstat do konce hry zachovány. Dělí hry podle principu na agón (soutěž), aleu (náhoda), mimikry (předstírání), ilinx (závrať). U každého principu rozeznává paidia (volnost, fantazie, rozjařenost) a ludus (herní konvence, závaznost. Přesněji definuje hru jako svobodnou, vydělenou z každodenního života, s nejistotou výsledku, neproduktivní (nevytváří hodnoty ani majetek), podřízenou pravidlům a fiktivní-doprovázenou specifickým vědomím alternativní reality, nebo neskrývané iluze ve vztahu k běžnému životu.<sup>213</sup>

*„Svět hry je s reálným světem v příkrém protikladu a hra je tudíž aktivita, která se bytostně distancuje od reality. Jakýkoli kontakt s běžnou životní realitou přináší zkázu a ohrožuje samu podstatu hry“<sup>214</sup>*

---

<sup>210</sup> Srov. WITTGENSTEIN, W. *Filosofická zkoumání*. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 1993, s. 47.

<sup>211</sup> Tamtéž, s. 50 – 51.

<sup>212</sup> Tamtéž, s. 61.

<sup>213</sup> Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé*. Praha: Studio Ypsilon, 1998, s. 28 – 33.

<sup>214</sup> CAILLOIS, R. *Hry a lidé*. Praha: Studio Ypsilon, 1998, s. 63.

Jirásek tato slova vnímá jako metaforu k přiblížení se podstatě hry a jako jednoho ze světů možných. „ *Hra je od lidského života neodmyslitelná, je oblastí, bez níž by člověk nebyl člověkem*“<sup>215</sup>

Na rozdíl od Finka je přesvědčen, „*že svět hry je světem naprosto skutečným a ontologicky možným, jehož reálnost však spočívá výlučně v přítomně prožívaném hraní*“<sup>216</sup> Svět hry by se nedal rozeznat jako ontologicky reálný, kdyby byl např. pozitivisticky zaměřený, tzn. bez prožitku.<sup>217</sup> „*Nastínili jsme si fenomén hry, jako jeden z možných světů, hraní jako jednu z nutných činností lidského žití.*“<sup>218</sup>

„*podle našeho názoru nevystihuje (Fink) dostatečně bytostným a radikálním způsobem svět hry. Hra v prezentaci možných světů, získává podstatnou ontologickou oporu a nepotřebuje žádný podklad pro své neskutečné zrcadlení, jako je tomu v metafoře zrcadla u Finka.*“<sup>219</sup>

„*Pro hráče a hru samu je svět hry ontologicky reálný, platný, a po dobu jeho trvání (dobu hry) překrývá svět aktuální, resp. Splývá či prolíná se s ním.*“<sup>220</sup>

Jirásek se domnívá, že právě na hračce může zcela přesně odlišit ontologickou rozdílnost herního světa od aktuálního. Přiděluje jim odlišné funkce, atributy svého výskytu. Tedy u funkcí jednoho jsoucna v ontologicky odlišných možných světech dochází k jejich vzájemnému prolínání a propojování. Jedná se o radikální odlišnost atributů, o **jiná jsoucna**.<sup>221</sup>

---

<sup>215</sup> JIRÁSEK, I. *Prožitek a možné světy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2001, s. 85.

<sup>216</sup> Tamtéž, s. 87.

<sup>217</sup> Srov. JIRÁSEK, I. *Prožitek a možné světy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2001, s. 85.

<sup>218</sup> JIRÁSEK, I. *Prožitek a možné světy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2001, s. 87.

<sup>219</sup> Tamtéž, s. 90.

<sup>220</sup> Tamtéž, s. 83.

<sup>221</sup> Srov. JIRÁSEK, I. *Prožitek a možné světy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2001, s. 86.



Zaznamenali jsme už degradaci hry na úroveň funkce-hru jako terapie, způsob osvojování, katharsis. V oblasti psychologie dítěte, v sociální a individuální pedagogice se ze hry stává vitální funkce, životně nezbytná fáze rozvoje.<sup>222</sup>

*„Hra naroubovaná na princip slasti se stává revoluční alternativou jako dialektické překonání principu reality, jak o tom píše Marcuse, jako jiní o tom píší z hlediska ideologie hry a slavnosti. Hra jako vybočení, transgrese, spontánní aktivita, estetická volnost a dar však už není sublimovanou formou staré direktivní pedagogiky, která si dávala záležet na tom, aby hra měla smysl, aby jí byl připisován nějaký účel a aby tedy byla očištěna od vlastní síly svádění. Byla chápána v naprostém protikladu k jejímu typickému rysu, k této vášni k iluzi.“<sup>223</sup>*

Tedy po přeložení cizích pojmů: Hra naroubovaná na princip slasti se stává revolučním názorovým vybočením, překonávající princip reality, jak o tom píše Marcuse, jako jiní o tom píší z hlediska teorií a představ o hře a slavnosti. Hra jako vybočení, překročení, spontánní aktivita, estetická volnost a dar však už není převedenou formou na vyšší úroveň staré direktivní pedagogiky, která si dávala záležet na tom, aby hra měla smysl, aby jí byl připisován nějaký účel a aby tedy byla očištěna od vlastní síly - nástroje k ovládnutí vesmíru. Byla chápána v naprostém protikladu k jejímu typickému rysu, k této vášni k iluzi.<sup>224</sup>

---

<sup>222</sup> Srov. BAUDRILLARD, J. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996, s. 186 – 187.

<sup>223</sup> BAUDRILLARD, J. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996, s. 187.

<sup>224</sup> Srov. BAUDRILLARD, J. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996, s. 187.

## ZÁVĚR

Hra jako fenomén má mnoho aspektů, o kterých se dá polemizovat na nejrůznějších úrovních jazyka a logického myšlení. K vysvětlení tohoto fenoménu je zapotřebí zkoumat i jiné fenomény a aspekty lidského života, který je již od svého zrodu neodmyslitelně provázán s herním principem a hrou samotnou. Při definování hry je zřejmé, že každý ji rozumí, ale jaksi zevnitř-subjektivně, a proto není možné sjednotit její definici, určit její hranice či se shodnout na podstatě bytí fenoménu hry. S vědeckou roztržitostí vývoje společnosti a současné doby postmoderny, vznikají i myšlenkové proudy, které se snaží hru přizpůsobit vlastnímu účelu, užitku či přiřadit jí funkce. To však popírá již samotnou základní definici hry.

V lidské hře se vždy odráží ta která kultura doby, neboť kultura vzniká ve hře již od svého počátku. S vývojem kultury, myšlenkových proudů a prostředků se tak hra odráží do nejrůznějších podob i oblastí, kde bychom ji vůbec nečekali. Ludický princip je vlastní člověku a společně vytváří historii i velmi vážného systému společenství, institucí, státu a světového uspořádání.

V poslední době s vědecko-technickým pokrokem, který se nekontrolovatelně a závratně žene kupředu, se hra velmi změnila a také lidský přístup k ní. Avšak, ať už hra byla ve svém vývoji oslabena, či posílena, zůstává i nadále v podstatě stejná-tedy s účelem sama v sobě. Proto se mi nepodařilo prokázat, že by se v dnešní době stala hra více či méně reálnou či nereálnou v lidském životě, nebo dvojí světy reality a nereality uvnitř hry samotné pozměnily svoji vztahovost a provázanost na základě převládnutí jedné z nich.

Aspekt současné doby chvatu, mnohosti, individualizace a vědy pouze ovlivňuje člověka v jeho svobodném rozhodování a je zcela na jeho zodpovědnosti, jak s hrou naloží ve svém vlastním i společenském životě. Zda si ve hře jen odpočine, spatřuje ve hře podstatu svého naplnění života, skrze hru naváže kontakt s jiným člověkem, unikne do virtuality hry před nepříjemnou realitou nebo skrze hru dosahuje svých cílů.

Plně se ztotožňuji s definicí hry a s její realitou-virtualitou, jak jí definuje Baudrillard citovaný v závěru mé práce, a který ji vrací na počátek své definice svým neotřelým způsobem myšlení.

Dnešní člověk je plně zodpovědný sám za sebe a za své činy jako nikdy před tím.

Hra v sobě stále zahrnuje reálné a nereálné složky, které jsou vzájemně propojeny, probíhají současně, nebo jedna před druhou ustupuje do pozadí.

Hra, v její čisté podobě, má účel jen v sama sobě.

**Doporučení pro další výzkum:** zmapovat podstatu jiných účelů hry, jaké ji přiřazují současné empirické vědy a lépe pochopit fenomén zážitku, o kterém se začalo hovořit poměrně nedávno, a který u postmoderního člověka představuje měřítko naplnění vlastního života.

## SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### LITERATURA:

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

BAUMAN, Z. *Tekutá modernost*. Praha: Mladá fronta, 2002.  
ISBN 80-204-0966-1.

BERNE, E. *Jak si lidé hrají*. Most: Dialog, 1992. ISBN 80-85194-52-X.

CAILLOIS, R. *Hry a lidé*. Praha: Studio Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

*Filosofie: sociologie/psychologie. Sborník prací filosofické fakulty Ostravské univerzity*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2005.  
ISBN 80-7368-048-3.

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

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

GIDDENS, A. *Důsledky modernity*. Praha: Slon, 1998. ISBN 80-85850-62-1.

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

HORROCKS, CH. *Baudrillard a milénium*. Praha: Triton, 2002.  
ISBN 80-7254-266-4.

HORYNA, B. *Druhá moderna: Ulrich Beck a teorie reflexivní modernizace*.  
Brno: Vydavatelství MU, 2001. ISBN 80-210-2677-4.

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

LYON, D. *Ježíš v Disneylandu: Náboženství v postmoderní době*. Praha: Mladá fronta, 2002. ISBN 80-204-0941-6.

LYOTARD, J. F. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Herrman a synové, 2002. ISBN neuvedeno.

PONGS, A. *V jaké společnosti vlastně žijeme?: Společenské koncepce – srovnání, svazek 1*. Praha: ISV nakladatelství, 2000. ISBN 80-85866-59-5. *Psychologie: filosofie/sociologie. Sborník prací filosofické fakulty Ostravské univerzity*.

Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2002. ISBN 80-7042-600-4.

ROBINSON, D. *Nietzsche a postmodernismus*. Praha: Triton, 2000. ISBN 80-7254-146-2.

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

WELSCH, W. *Naše postmoderní moderna*. Praha: Zvon, 1994. ISBN 80-7113-104-0.

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

VÁŽANSKÝ, M. *Volný čas a pedagogika zážitku*. Brno: Masarykova univerzita – fakulta pedagogická, 1992. ISBN 80-210-0428-2.

### **Doplňující zdroje od doc. Michal Kaplánek, Th.D.:**

BAUDRILLARD, J. *Stratégies fatales*. Collection Figures. Paris : Grasset 1983. Citováno dle: HELSPER, Werner. Jugend im Diskurs von Moderne und Postmoderne, 22n. In HELSPER, Werner (ed.). Jugend zwischen Moderne und Postmoderne, 11-38.

KAPLÁNEK, Michal. *Jugendarbeit – Ort der Verkündigung*. Wege zur Glaubensvermittlung in der offenen Jugendarbeit. Dissertation. Linz : KTH 1998, 18n.

SCHULZE, Gerhard, *Die Erlebnisgesellschaft*. Kultursoziologie der Gegenwart, Frankfurt/New York 1992. Někteří chápou pojem *zážitek* spíše jako ekvivalent pojmu *vnímání*, jako např. Schmidt-Rost (srov. SCHMIDT-ROST, Reinhard, Erlebnis, in: DREHSEN, Volker u. al., Wörterbuch des

Christentums, München 1995, s. 301n.) Jiní naopak jako pojem označující něco nezapomenutelného a nenahraditelného, např. H.-G. Gadamer (srov. GADAMER, Hans-Georg, Wahrheit und Methode, Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik, Tübingen 1975, 63).

**Elektronický zdroj:**

Livingston, Paisley. Art and Intention - A Philosophical Study. Oxford: Oxford University Press, 2005. Oxford Scholarship Online. Oxford University Press. 23 June 2008 <<http://dx.doi.org/10.1093/0199278067.001.0001>>

## ABSTRAKT

BENEŠ, L. *Realita a virtualita hry v postmoderně*. České Budějovice, 2008. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce: Michal Kaplánek.

**Klíčové pojmy:** hra, virtualita, realita, postmoderna, kultura, umění

Práce je zaměřena na virtualitu a realitu hry v dějinách kultury člověka a na její současnou pozici. V první kapitole se zabývám realitou a virtualitou hry v definicích tradičního pohledu. V druhé kapitole popisuji vývoj kultury ve hře od počátku člověka po postmodernu a vývoj hry v umění. Ve třetí kapitole popisuji vývoj a stav postmoderní kultury, a také hru v postmoderním umění. Dále popisuji virtualitu a realitu hry a společnosti v současné době.

Ve čtvrté kapitole znovu porovnávám definice hry současných autorů a uzavírám práci výslednou definicí reality a virtuality postmoderní hry.

Hra je stále definována ve svém základu stejně, pouze se mění její formy. Dnes nabývá stále většího významu fenomén zážitku, který je také podstatnou součástí fenoménu hry.

## **ABSTRACT**

Beneš, L. Reality and virtuality of game in postmodernism. České Budějovice, 2008. Bachelor thesis. University of South Bohemia in České Budějovice. Theological faculty, department of pedagogy.

Thesis tutor: Michal Kaplánek

Keywords: game, virtuality, reality, postmodernism, culture, art

The thesis focuses on virtuality and reality of game in the history of human culture and on its recent position. The first chapter addresses reality and virtuality of game in traditional view definitions. The second chapter describes the evolution of culture in game since human origin to postmodernism and the evolution of game in art. The third chapter takes on the evolution and conditions of postmodern culture, and also game in postmodern art. Further it describes virtuality and reality of game and society nowadays. The fourth chapter again compares recent authors' definitions of game and closes the thesis with resulting definition of reality and virtuality of postmodern game.

Game in its basics is always defined in the same way, only its forms vary. The phenomenon of experience, which is also a substantial part of the game phenomenon, becomes more and more significant nowadays.



