Téma 12

**Člověk jako bytost hrající si - homo ludens**

Hra je stará jako lidstvo samo, Huizinga dokonce tvrdí, že hra je starší než lidská kultura, že je pramenem lidské kultury.[[1]](#footnote-1) Lidé si odnepaměti hráli, a to nejen v době dětství, kdy si člověk „musí“ hrát a kdy je hra přípravou na život. Ve kultovních hách lidé uctívali bohy, v magických hrách usilovali o přízeň osudu, hry přiváděly do lidského života to posvátné, vznešené a veliké, pomáhaly zároveň člověku žít v tom každodenním, dávaly mu totiž smysl a řád. Svátky, v nichž se hry odehrávaly, slavnosti fázovaly běh lidského společenství, byly to událostí, na něž bylo potřeba se připravit, z nichž bylo možno se těšit, na něž bylo možno vzpomínat. Už Démokritos říkal: *„Život bez slavností je jako dlouhá cesta bez hospod.“* [[2]](#footnote-2) Zaměření na každodenní účely má vždy partikulární charakter, naproti tomu „slavení slavností“ je vždy usebráním a shromážděním celku.

**Světskost hry**

Filosoficky poukazuje hra k významnému určení fenoménu člověk, k lidskému „bytí ve světě“ (*in-der-Welt-Sein*). Svět není už jenom horizont naší možné zkušenosti, jako u Husserla, nejen projekt lidského bytí, jako u raného Heideggera, svět je pole umožňující zjevování v čase a prostoru. Svět je dárce času i prostoru a umožňuje člověku rozlišit část a celek, bytí a zdání, věc a prostředí, blízkost a vzdálenost. Člověk je jakoby vsazen do parametrů světa, je jeho součástí, nikoli nezúčastněným divákem. Část světa, v němž se jako lidé zabydlujeme, nazývá Fink *„zónou nitrosvětské zkušenosti“.* Ta se nekryje se světem a je pouze jeho výřezem nebo částí. Celek světa nelze prožívat, nelze ho mít jako součást existence, lze na něj jen symbolicky poukazovat, například ve hře jako symbolu světa.

Odtud pramení i Finkova snaha zahlédnout fenomenalitu světa skrze lidské konání. To je obsahem spisů **Hra jako symbol světa**a**Oáza štěstí***,* kde se svět zpřítomňuje v lidském jednání. Vedle klasických existenciálů jako je zrození, práce, láska, boj a smrt, vyzvedává Fink hru. Říká, že *„hra je základním fenoménem existence, původním a svébytným“* a zároveň je jinak. *„Není s ostatními fenomény spjata společným pachtěním za konečným cílem. Stojí zároveň proti nim – aby je tím, že je zpodobňuje, přijala do sebe. Hrajeme vážnost, hrajeme opravdovost, hrajeme skutečnost, hrajeme práci a boj, hrajeme lásku a smrt. A dokonce hrajeme ještě hru.“* [[3]](#footnote-3) Ve hře člověk nalézá protiváhu vážnému životu práce a usilování, hra má charakter činnosti „jakoby“, a proto je vlastně nejpůvodnější a nejsvobodnější. Je to vlastní lidský způsob zakoušení světa a všech jeho stránek, profánní i posvátné, zkušenostní i symbolické, původní temné i lidsky průhledné.

Hra nám poskytuje rozkoš ze života, je pohráváním si se silami života, umožňuje nám prožít život „nanečisto“, zakusit ho bez nároku na neopakovatelnost, jedinečnost události a její nevratnost. V kosmickém kontextu je hra to, co činí svět transparentním, je *„symbolem světa“*, v sociálním kontextu je hra při-hráváním, [[4]](#footnote-4) vlastním způsobem lidské vzájemnosti, spolupráce a souhry, v ontickém smyslu přináší lidskému individuu štěstí-hédoné, je *„oázou štěstí*“.

Už Friedrich Nietzsche, předchůdce dnešních ludologů, vidí nejvyšší podobu lidského ducha v pais paizon, v hrajícím si dítěti, a ne v trpělivé velbloudí odhodlanosti, ani ve lví agresivitě svobody vyjadřující ne každému musíš. Člověk jako hrající si dítě je tím, kdo si ještě dokáže hrát, radovat se jen tak, z pohybu, z krásy, z přebytku síly a radosti, kdo je schopen svobody. Svoboda je podle Nietzscheho, schopnost lidské bytosti vystavit se věcem, světu, lidem a přitom zůstat sám sebou. Svobodný člověk je jako ta hračka – daruma, panenka, s níž každý smýká, naklání ji do všech možných stran, ale ona, protože má své olověné těžiště, se kmitáním vrací zpět do své původní, vertikální podoby.

Johan Huizinga nás přivádí k tomu, že hra je především svobodné jednání. Svobodné jednání vedené motivem vítězství, opojením z výhry a radostí z úspěchu, jež v sobě nutně obsahuje i ochotu nést riziko prohry. Ten, kdo je s to si takto hrát, a tedy v ludickém smyslu být svoboden, ten hraje hlavně pro radost ze hry samé. Odtud pramení i Huizingovo tvrzení, že hra nesleduje žádný vnější účel nebo dokonce hmotný zájem (toto pro herní aktivity už dnes zcela a beze zbytku neplatí a jejich rozhodující část směřuje k výdělku). K formálním znakům hry patří, že hra není „obyčejný“ život, ale je to vystoupení do sféry vlastní aktivity. Vyznačuje se uzavřeností a ohraničeností, odehrává se uvnitř zvláštního času a prostoru, lze ji opakovat, lze ji kdykoliv přerušit a začít znovu například s jinými vstupními podmínkami, lze začít od začátku. Hra vytváří řád, hra je řád, do nedokonalého a zmateného světa vnáší dočasnou dokonalost, hra spojuje a rozlučuje, upoutává, přitahuje, okouzluje, nese v sobě prvek napětí.[[5]](#footnote-5)

**Typologie her**

Tvůrcem první typologie lidských her je Huizinga. Rozlišuje hry *agonální, aleatorické a „mimikry“*.

Agonální hry (řec. *agon*, řízený boj) jsou hry, jejichž smyslem je vítězství, tedy že zvítězí ten silnější, rychlejší, hbitější, pohotovější, připravenější. Základním principem agonálních her jsou stejné šance pro všechny zúčastněné. Ty jsou zajištěny přesným startem, přesným měřením, odlišením váhových kategorií, srovnatelnými striktně stanovenými podmínkami apod. Typem agonálních her jsou všechna atletická soutěžení, míčové hry, box, šerm, dostihy apod. Pohnutkou hry je snaha vyniknout, zvítězit nad stejně zdatnými. Předpokladem je trénink, vůle zvítězit, úsilí, kázeň a vytrvalost. Agon je čistou formou úsilí o osobní vyniknutí.

Aleatorické hry (lat. *alea*, kostka nebo také hra v kostky) jsou hry, v nichž se netriumfuje nad soupeřem, ale nad osudem. Jsou to hry se štěstím, především už jmenované kostky, karetní hry, např. poker, ruleta, všechny typy loterií. Hráč aleatorických her nemusí mít talent, intelekt, nadání, kvalifikaci, alea neguje práci, trénink, řád i připravenost. Hráči poskytuje nezaslouženě štěstí a výhru nebo naopak totální neúspěch. Aleatorické hry jsou výsměchem úsilí spojeného s prací, s přípravou, s tréninkem.

Třetím typem her jsou tzv. *„mimikry“* spojené s maskováním, převtělováním, dočasnou proměnou. Patří sem nejen maskování, divadlo, ale všechny typy hraní „na“ (na vojáky, na maminku a tatínka, na letadlo, na lokomotivu atd.) Tyto hry nám umožňují vytvářet fiktivní svět, potlačovat realitu, převlékat se za někoho jiného, převtělovat se do druhých. Právě ve hře zvané mimikry je nejpregnantněji spojena dvojí tvářnost hry, smrtelná vážnost a zaujetí, které jsou pro to správné hraní charakteristické a zároveň lidská distance, vědomí, že hra je činnost nanečisto, má charakter „jakoby“, že to je jen hra.

Roger Caillois doplňuje Huizingovu typologii o čtvrtý typ her nazývaný *vertigo* (lat. vír, víření) nebo *ilinx* (řec. vodní vír), který je založen na pocitu závrati. V těchto hrách však nejde jen o podráždění orgánů vnitřního ucha, kde je umístěno ústrojí rovnováhy, ale o celkový pocit, prožitek tělesnosti, který je nám běžně skryt (prožitek váhy vlastního těla, odstředivé síly, která cloumá lidským tělem, brnění konečků prstů, závratně rychlého pohybu apod.). Tyto hry jsou spojeny především s určitými mechanickými prostředky – houpačkami, kolotoči, horskou dráhou. Je to ovšem také potěšení z rychlé jízdy, bungee jumping, opojení ze živlu, co dnes představuje hry typu ilinx. Caillois však zároveň ukazuje, že žádný typ hry se nevyskytuje v takto čisté podobě, ale že hry jsou nejrůznějším možným způsobem propojeny a v sobě naráz obsahují více určení a rovin. Uvádí však i odvrácenou stránku her a hraní, zvláště s ohledem na životní způsob moderního člověka.

**Svod hry - korupce hry**

Roger Caillois nejen rozvinul Huizingovu typologii her, ale provedl i její kritiku, ukázal odvrácenou stránku hry a vyzvedl motiv tzv. korupce hry. Dokládá, že hra je činností s nekonečnou variabilitou, která se z kulturně pozitivních faktorů může proměnit v ničivé a rozkladné děje. Hra člověka korumpuje nezávazností, nezávislostí, svobodou a opakovatelností, hra člověka svádí. Přináší mu do života to krásné, vznešené, božské. Podlehnutí korupci hry znamená ničivou iluzi, že je možné v lidském světě natrvalo udržet opojení z vítězství, radost z výhry, vědomí vlastní převahy. Korumpovaný člověk je s to přeměnit agon závodu, soutěžení, do podoby násilí (příkladem může být dnešní řádění fotbalových fanoušků) či proměnit aleu do pověrčivosti, hazardu, podlehnutí okouzlení ze snadnosti výhry, gamblerství apod. V podobě ilinx nebo vertigo hrozí uchýlení se k náhradním prostředkům udržujícím nás v závrati – alkohol, drogy, počítačové či televizní opojení – a iluze o možnosti vlastního náhradního světa. V podobě mimiker nás hry svádějí k předstírání, lži, zmatení mysli i rozdvojení osobnosti. Zde prohra není výsledkem hry, ale je dána přistoupením na tuto hru. Je to hra, z níž není návratu, znamená pokušení podlehnout představě, že člověk si pravidla své hry (svého života) určuje libovolně sám.

1. HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Praha: MF 1971, str. 9. [↑](#footnote-ref-1)
2. SVOBODA, K. *Zlomky předsokratovských myslitelů.* Praha: NČSAV 1962, str. 142, Zl. B 230. [↑](#footnote-ref-2)
3. FINK, E. *Oáza štěstí.* Praha: Vyšehrad 1992, str. 17. [↑](#footnote-ref-3)
4. LÉVI-STRAUSS, C. *Smutné tropy.* Praha: Odeon 1966, str. 169–171. [↑](#footnote-ref-4)
5. HUIZINGA, J. *Homo ludens,* str. 15–17. [↑](#footnote-ref-5)