

## Fenomén hry

- \* hra z ontologického hlediska
- \* Hérakleitos: „Věk je hrající si chlapec, sunoucí kaménky ve hře – chlapecké království.“ (Zl. B 52 z Hippolyta)
- \* ve hře se zjevuje celek, soupatřičnost člověka a světa
- \* výchovná důležitost hry
- \* Komenský: *Schola ludus*
- \* základní výchovná zásada Komenského: „Vše at' plyne ze sebe, násilí at' je vzdáleno věcem.“
- \* Schiller: „Onen pud, v němž oba společně působí (budiž mi zatím dovoleno, než toto pojmenování ospravedlním, nazývat jej *pudem hravosti*), by tedy byl zaměřen k tomu, aby zrušil čas v čase, sdružil vznikání s absolutním bytím, změnu s identitou. Věcný pud chce *být* určován, chce svůj objekt přijímat; pud k formě chce *sám* určovat, chce svůj objekt sám vytvářet; pud hravosti se tedy bude snažit přijímat tak, jako by sám vytvářel, a vytvářet tak, jako se snaží smysly přijímat.“
- \* Eugen Fink: Hra jako symbol světa, Oáza štěstí – hra myšlená ontologicky
- \* sociolog Roger Caillois a jeho rozlišení typů her: agon, alea, mimikry, ilinx
- \* fenomén rauše jako útěku z mašinerie technického zařizování a objednávání člověka