

Přít čerpy: Fotbal je hra
(Volus o fenomenologii hry)
Československý sportista, Praha 1968

a srozumitelně seznámit každého člověka s tím, jak vítězí doopravdy a skutečně silnější, fyzicky (i duševně) nadanější, schopnější, odolnější a lepší, a že i tímto způsobem odhaluje pokrytectví života vážné každodennosti, kde vítězství silnějšího je často spíš vítězstvím něčeho, co tuto sílu jen předstírá a demonstruje, co je často víc násilím než opravdovou silou, co je víc hrubostí než nadáním, co je víc silou a talentem neschopnosti než silou a talentem schopnosti. Hra zjevně, přímo, bez oklik a pro každého demaskuje tuto nepravdu „vážného“ života a nabízí stejně zjevně, přímo a srovnatelně skutečnou pravdu aspoň určité části mezilidských vztahů. A v tom je hodnota hry jako sportu, v tom je i hodnota našeho „fotbalu“, v tom je i jeho jistá souměřitelnost s hrou jako skutečným uměním.

VII teorie hry

Dosavadní úvahy jsme věnovali „fenomenologii fotbalu“; „fotbal“ byl pro nás dosud něčím, co jsme považovali za jeden z nejdůležitějších soudobých herních projevů člověka, a zároveň něčím, na čem jsme mohli demonstrovat neoprávněnost absolutizace protikladu sféry vážného a nevážného života. Napsali jsme hned zpočátku, že nám nepůjde ani tak o to, co je vlastně hrou a co je vlastně životem, jako spíš o to, jak a kde se hra se životem stýká a prostupuje. Nešlo nám tedy ani tak o podstatu našeho „fotbalu“, jako spíš o jeho smysl pro člověka, který si hraje, ale který také pracuje, naříká, miluje a umírá. Šlo nám o smysl hry. O smysl hry v životě moderního člověka, a „fotbal“ byl ve své mnohostranné ambivalenci frapantním případem takové hry.

Než poslední kapitoly naší knížky přece jen naznačovaly, že pojem hry má daleko širší obsah a že nám jde vlastně o to, jak se má hra zvaná „fotbal“ ke hře jiné, hře v umění nebo – a toho už jsme se také dotkli hned na počátku – ke hře nesportovní, či lépe řečeno – mimosportovní. Proto chceme a musíme nyní opustit hru jen v její fotbalové podobě, hru v její fyzické a sportovní existenci a věnovat se otázce, která má už i své dějiny a svou literaturu: otázce teorie hry. Co říkají teorie hry o její podstatě, o jejím místě v životě člověka a co říkají o jejím smyslu? Není snad potřeba promluvit i o hledisku psychologickém, sociologickém, a hlavně filosofickém? Nemá snad čtenář chuť nám připomenout, že je už na čase říci něco o jiných názorech na otázku podstaty a smyslu hry a o historii tohoto problému? Má plně pravdu. Má-li

být i náš pohled na to, co vlastně pro nás znamená „fotbal“, zcela úplný, je nutno něco říci i o teorii hry vůbec, hry jako takové; doufám, že tento pohled z výšin teorie pomůže zpětně osvětlit i některé otázky, na něž jsme v našem jednostranném zaměření na fotbal zcela zapoměli anebo které jsme zcela úmyslně vynechali.

Avšak filosofické zaměření naší práce nás nutí k tomu, že se v tomto informativním a srovnávacím exkursu chceme a musíme vyhnout některým aspektům, kde si netroufáme vynášet své soudy. Domníváme se, že z hlediska svého tématu ani nejsme oprávněni spolehlivě a přesně informovat, natožpak hodnotit třeba v otázce zákonitosti a náhody ve hře jako matematickém problému, anebo z jiného konce – v otázce hry jako dramatu a v otázce její poetiky, atd. Náš výběr některých dosavadních teorií nebude rozhodně také úplný, protože bude zaměřen jen k tomu, co nás doposavad zajímalo a co pro naše hlediska považujeme za podstatné. Literatura věnovaná problematice hry ve všech jejích aspektech a oblastech je už poměrně dost rozsáhlá, zvláště ovšem pokud se týká oblasti matematické, kybernetické, estetické, psychologické a pedagogické.* Tam však, kde se budeme cítit doma, kde teorie bude vypovídat něco velmi blízkého otázkám, jichž jsme se sami v předchozích úvahách chtěli zmocnit, tam, kde budeme tušit, že se dostáváme s touto teorií do dobrého, či sportovně řečeno „fair play“ dialogu, tam ovšem

* Zcela úmyslně se vyhýbáme v této práci pojmu hry, jak je rozvíjen na základě matematické teorie počtu pravděpodobnosti, či jakou má funkci v různých teoriích informace, v teoriích ekonomických, vojenských atd. Hra zde nabývá již zcela jiných významů, nesouměřitelných a nesouvisících s naším problémem hry jako určitého způsobu lidské existence.

Ovšem také v pedagogice je hra jedním z jejích neustálých centrálních témat a literatura o dětských hrách a o jejich funkcích ve výchově, vzdělávání a rozvíjení talentů dětí je zde neobyčejně rozlehlá; proto také tato problematika zůstává pro nás stranou. Hlubší filosofický

nebudeme jenom reprodukovat, ale budeme se snažit kriticky interpretovat předkládané názory. Čtenář sám pozná, kde a v čem nám dosavadní teoretikové hry stojí bližší a v čem dále. Znovu však považujeme za nutné říci, že to hlavní, o čem nám jde, není otázka podstaty, ale otázka smyslu lidské hry.

estetické teorie

Nebudeme se u nich dlouho zdržovat. Mají vlastně větší význam pro estetiku než pro teorii hry. Pomineme-li vývoj estetických názorů od řecké filosofie až k moderní době, pak se obvykle začíná u Friedricha Schillera. Schiller vydal roku 1795 své dopisy o estetické výchově člověka. V nich se jednak objevuje hra jako osvětlující základ krásy (dopis 14. a 15.) a jednak je zde pokus vysvětlit hru samu (dopis 27.). Schiller je ovlivněn kantovským pojetím krásy jako zprostředkováním mezi formou a látkou, rozumem a smysly. U něho však podstatu lidské povahy i lidský svět vytváří protiklad smyslového nebo též látkového pudu a formového pudu; první určuje člověka v čase jako konečnou bytost, „chce, aby byla změna, aby čas měl svůj obsah“, druhý vnáší zákonitost do smyslových jevů dodávaných smyslovým pudem, „nechce, aby byla změna“. Člověk, který je hmota a duch zároveň, má udržovat tyto dva pudy v rovnováze; jsou totiž spojeny pudem hry a ten „je zaměřen k tomu, aby překonal

pohled na různé hry v pedagogice poskytuje třeba práce Hanse Scheurla *Das Spiel* (Berlin 1954), jež je koncipována z fenomenologického hlediska. V naší literatuře píšou o hře jako obecném problému pedagogiky – zejména ve vztahu hry, práce a zábavy – J. Lokajíčková a V. Lokajíček ve stati Některé problémy dětské hry jako sociálního jevu (Sborník pedagogické fakulty v Hradci Králové, II, Praha 1965, s. 39–52). Tam je také oceněn podnětný a snad vůbec první, leč zapomenutý marxistický příspěvek k teorii hry, totiž Plechanovo zkoumání vztahu hry a práce (G. V. Plechanov, *Pis'ma bez adresa*, Vybr. spisy 5, Moskva 1958, s. 319–354).

čas v čase, vznik absolutním bytím, a aby změnu spojil s identitou". Usměňuje tedy „lidskou povahu zároveň morálně a zároveň fyzicky a tím, že překonává všechnu náhodnost, překonává také všechno přinucení a uvádí člověka jak fyzicky, tak i morálně do svobody". Schiller zde tedy vystihuje skutečnost, že hra ve svých zákonitých pravidlech je zároveň svobodným výkonem, že je spojením okamžiku a věčnosti, náhody i pravidla. Zatímco předmět smyslového pudu je život a předmětem formového pudu tvar, je předmětem herního pudu „živý tvar“, jenž je zároveň krásou. A tak člověk „s příjemným, dobrým a dokonalým zachází vážně, ale s krásou si hraje". Člověk si podle něho má hrát s krásou, ale jen s krásou. A „člověk si jenom hraje, kde je v plném významu slova člověkem, a je jenom tam cele člověkem, kde si hraje. Tato věta dostává hluboký význam, až dospějeme k tomu, že ji použijeme na dvojítou vážnost povinnosti a osudu".

Schiller při tomto výkladu hry, v níž jde o „živý tvar" jako „krásu", výslovně podotýká, že tím nejsou míněny „hry, jež se hrají ve skutečném životě a jež se zaměřují na velmi materiální předměty". Nicméně se cítí nucen vysvětlit hru vůbec, tedy jak hru, v níž jde o krásu, tak i hru, v níž jde „o materiální předměty". V 27. dopise totiž vyslovuje názor, že „zvíře pracuje, když je pohnutkou činností nedostatek, a hraje si, když touto pohnutkou je bohatství síly, když přebytečný život sám sebe podněcuje k činnosti. Dokonce v neoduševněné přírodě se ukazuje takový luxus sil a volnosti určení, jenž by se mohl v onom hmotném smyslu docela dobře nazývat hrou". Jako příklad uvádí bujný růst stromu, který vyhájí větve, ač nemají vůbec žádný užitek a nejsou stromu potřebou. Jde zde tedy o přebytek sil, o volnost, svobodu pohybu, a v tom vidí Schiller přechod od „fyzické hry" ke „hře estetické".

* Friedrich von Schiller, Sämtliche Werke, Bd XII, Weichert, Berlin, s. 44, česky: Estetická výchova, Praha 1942, s. 79.

Hra z přebytku sil, hra z nadbytečné a nevyužité energie, hra jako luxus života, a přitom hra jako výraz života jak u zvířat, tak i u člověka, tato myšlenka fascinovala na dlouhou dobu jak teorii hry, tak i teorii estetickou. Rozvinul ji zejména britský evolucionista **Herbert Spencer** ve svých Základech psychologie (1870–2). Také podle něho je hra i umění životním přepychem. Pro něho všechny naše tělesné síly a duševní schopnosti, pudy a sklony, právě tak jako nejvyšší city slouží buď k zachování individua nebo k zachování druhu. Výjimku z toho tvoří jen dvě činnosti, jež nepodléhají této přísné přírodní nutnosti – a to je právě umění a hra – i když, jako vedlejší účinek, mohou posilovat ty schopnosti, jimiž se uvádějí v činnost. Spencerovy názory byly převzaty, nuancovány, obměňovány ve vývoji estetiky jak anglické (Alexandr Bain, James Sully), tak i francouzské (Jean-Marie Guyau, Gabriel Séailles) a německé (Hugo Riemann, Konrad Lange). Podle Langova přesvědčení je hra základem umění a současně i zdrojem neustálého vytváření iluze a deziluze.* Dá se říci, že jak hra, tak i umění v těchto teoriích přicházely poněkud zkrátka. Jejich psychologická stránka dávno opustila spekulativní podněty kantovské a fichtovské filosofie, z nichž kdysi u Schillera vzešla, a naopak pod vlivem spencerovského evolucionismu nabyla svým důrazem na instinkty, pudy, vitální sílu, empirickou psychologii na straně jedné a romantickou metafyziku života na straně druhé určitého naturalistického charakteru.

psychologické teorie

Za vlastního zakladatele teorie hry bývají někdy považovány dvě práce Karla Groose, a to Hry zvířat (1896) a Hry lidí (1899). Názory Groosovy na podstatu hry jsou ovšem z velké části také ještě

* O tom blíže v Dějinách estetiky K. E. Gilbertové a H. Kuhna, Praha 1965, s. 423 a n.

naturalistické. Hra je podle jeho přesvědčení u zvířat **nácvikem instinktivního** a u člověka **nácvikem a zacvičováním pudového chování**. Mladistvé hry pak spočívají všechny na instinktech, a to v době, kdy „vážný projev“ těchto instinktů není ještě možný. Proto mají podle Groose za účel „výcvik jednotlivých instinktivních životně důležitých jednání“ a tak prý také jednotlivé hry odpovídají jednotlivým instinktům a naopak. Samozřejmě si myslíme, že je to velice naturalistická spekulace – představme si jen, kdybychom chtěli uplatnit tuto teorii na náš „fotbal“ – a zůstaneme-li třeba čistě jen na půdě empirické srovnávací psychologie, lze uznat námitku, jak je to potom se zvířaty, která se cvičí v lovu **vedle svých zvířecích her** apod. Avšak přesto měly Groosovy názory svůj význam a ohlas, jak uvidíme dále.

Hra se počátkem našeho století stala vážným předmětem především pedagogické psychologie a psychologie dětí a mladistvých. (Hra bývá totiž někdy vykládána pouze jako aktivita dětství a mládí; s tím trochu souvisí i to, že lidem, kteří třeba o moderním sportu a o jeho fascinující moci vědí poměrně málo, připadá jakákoli vášeň dospělých pro sport jako dětinství.) Je to pochopitelné. V dětském životě zaujímá hra nesporně jednu z nejvýznamnějších funkcí; dalo by se říci – obměnou se Schillerem, že dítě je teprve ve hře dítětem. Vysvětlit tento jev v rané fázi lidského života má jistě pro psychologii nemalý význam. Proto se jím také zabývala velká řada vynikajících badatelů.

Určitá teorie hry se objevuje u známého švýcarského psychologa **Jean Piageta** v jeho díle **Utváření symbolu u dítěte** (1945). Piaget vykládá **hru jako asimilaci**, jako přizpůsobování lidského intelektu stále náročnějším a náročnějším úkolům v průběhu dětství a dospívání. Dalo by se říci, že jsou zde pozitivním způsobem rozvinuty některé podněty „zacvičovací“ teorie Groosovy. Hra stojí pro Piageta ve službách vývoje inteligence; z tohoto hlediska rozlišuje v individuálním vývoji nej-

prve „hru procvičovací“, po níž nastává stadium „hry symbolové“, a konečně po 11. roce života přichází stadium „hry pravidlové“, jež je potom i zároveň hrou dospělých a hrou „vyvinutého, socializovaného myšlení“. Její pravidla už spočívají na povinnosti, jež předpokládá sociální vztah nejméně mezi dvěma osobami. V ní však zároveň už také chybí „vitální nutnost“, to je význam pro vývoj inteligence a intelektu, jako je tomu u obou stupňů předcházejících.

Přechodem k teoriím hry ze stanoviska hlubinné psychologie jsou názory vídeňského psychologa **Karla Bühlera**, zvláště z jeho práce **Duchovní vývoj dětí** (1918) – i zde se však ještě ozývají vzdálené ohlasy Groosových teorií. Podle Bühlera jsou tři stupně účelové a smysluplné činnosti lidí i zvířat: instinkt, drezúra a intelekt, a každému z nich odpovídá v jeho funkci i určitý stupeň radosti či rozkoše z jeho naplnění: tak u instinktu je to rozkoš z ukojení, u intelektu tvůrčí radost jako pozitivní stránka jeho realizace a konečně u drezúry **rozkoš z funkce**, jež vzniká jako přebytek energie při drezúře různých orgánů. Výrazem této „rozkoše z funkce“ je právě hra, spočívající v opakování a v ostatních tvořivých momentech nacvičené činnosti.

Chápeme dobře, že otázky po podstatě hry, jak je klade vývojová a pedagogická psychologie, jsou především zaměřeny k problému hry ve vývoji člověka. Přesto se nám však zdá, že právě ono poslední stadium vývoje, které přetrvává až do dospělosti, není v obou teoriích plně postiženo, a to nikoli jen z hlediska mnohosti různých významů hry a z možnosti nejrozličnějších přístupů ke hře dospívajících a dospělých, ale ani z hlediska samotné psychologie vývoje člověka. Ani teorie „zacvičovací“, ani teorie asimilace, ani teorie radosti z funkce nepostihují přesně to, co je skryto ve fenoménu hry jak dospívajícího, tak i dospělého člověka jako psychologický aspekt tohoto fenoménu; **specifický lidský význam** je totiž většinou podřizován významům pro člověka **nespecifickým**.

Vlastní „hlubinná psychologie“ ukázala nové a neznámé stránky psychologického problému hry. Ovšem i ona je ve svých interpretacích podle našeho názoru jednostranná. Tak především pojetí hry v **psychologii psychoanalytické**. U **Freuda** a u některých jeho nejvěrnějších stoupenců (Pfeifer) se zprvu vyskytuje názor, že ve hře se projevuje zástupným způsobem přání po naplnění sexuální pudů, že však hra přináší s sebou i ukojení některých nesexuálních tendencí. Freud ovšem později tento jednoduchý názor opustil a tvrdí, že hra je spíš výrazem „opakovacího pudu“, že totiž traumatický zážitek člověka je tolikrát vyrovnáván opětovaným nasazováním herní energie, až konečně lidské „já“ může přejít od pasivity k aktivitě, tak důležité pro emancipaci individua. V **individuální psychologii Alfreda Adlera** se uplatňuje výrazně teleologické pojetí hry. Je známo, že podle jeho přesvědčení úsilí po moci a sebeuplatnění ovládá všechny psychické projevy individua, a tedy nutně i hru. Hra je důležitým projevem tohoto úsilí, a hraje proto tak důležitou roli v životě dítěte, protože dítě podle Adlerova názoru zvláště silně cítí svou malost, slabost a podřízenost vůči dospělým. „Ve hře mohou být děti tím, čím chtějí být, aniž se tím skutečně musí stát.“ **Komplexní psychologie C. G. Junga** se pak domnívá, že hra pramení z „kolektivního nevědoma“, a přisuzuje jí terapeutický účinek.

Podle **atavistické teorie amerického vývojového psychologa Stanleje Halla** je hra vlastně jakýmsi ožiováním prastarých životních zvyků, jejichž kořeny jsou hluboko uloženy v dispozicích duševního života každého člověka; že si děti hrají na lupiče a na Indiány, že válčí a bojují primitivními zbraněmi (dětskými luky a praky), že lezou na stromy, vybírají hnízda, to podle Halla vlastně odpovídá našim atavistickým návykům. Ve hře se podle něho uplatňují prastaré pudy, jež už dnešní přítomnosti neodpovídají a jsou takto neškodným způsobem odreagovány. (Náběhy k této teorii katarze, tj. očis-

tění hrou od nebezpečných niterných pudů, nacházíme již u Groose.) Zdálo by se, že tato teorie může vysvětlit i některé bojové míčové hry. Avšak to, proč si třeba děti hrají na letce nebo na automobilové závodníky, tato teorie už vysvětlit dobře nemůže. To však není naše hlavní námitka; dětský psycholog by jich nesporně snesl ještě více. Jak zde, tak i v uvedených teoriích předcházejících se stále opakuje určitý redukcionismus, snaha redukovat fenomén hry na nějaký jiný element nebo motiv lidského jednání, chování, citění nebo puzení. Hra není většinou brána ve své svébytnosti, v tom, co ji plně a beze zbytku dělá hrou, hra není zkoumána v tom, jak v životě člověka je, jak se projevuje, ale naopak hra se zkoumá vlastně stále otázkou, co vlastně je. Jestliže pak odpovídáme – ve snaze po zobecňující definici – pomocí formule „hra není nic než“, mýjíme a deformujeme vlastně její původní smysl, ubližujeme mu a komolíme jev hry právě v jeho plně „jevovosti“.

Vědomí nebezpečnosti této aporie vystupuje již do jisté míry na povrch v **personalistické teorii hry Wilhelma Sterna** (zvl. v jeho díle *Všeobecná psychologie na personalistickém základě*), a to právě proto, že Stern vychází z nedotknutelnosti celistvého jevu lidské osoby. Na hru, jež je pro Sterna zvláštní funkcí lidské fantazie, se můžeme v podstatě ptát ze dvou hledisek: z hlediska „služebného významu“ a z hlediska centrálního, „osvětlujícího významu“. Dosavadní teorie hry se ptaly po vlastním účelu hry, po jejím užitku, po její biologické či psychologické funkci. Ovšem tento „služebný význam“ není jedinou a první otázkou. Samozřejmě, Stern si je vědom, v čem „služebný význam“ spočívá: přítomnostní význam hry je jistě možné vysvětlovat z přebytku sil, ze snahy po tělesném a duševním sebeobčerstvení, jako odreagování na nevýznamném materiálu, minulostní význam např. z vyjevení starých dřímajících, atavistických tendencí, budoucnostní význam z užitku „zacvičování“ či „nevědomého prozkoumávání různých

ných možností". Avšak to je všechno jenom „služebný význam hry". Podle Sterna nesmí být nevážnost hry snadno vysvětlena tím, že je redukována na „hlubší vážnost" jako na svůj nejvlastnější smysl. „Daleko spíš spočívá jeden z nejpodstatnějších rysů člověka v tom, že může a musí být nevážný (že si tedy může a musí hrát)." Ve hře se projevuje člověková suverenita proti světu; tato suverenita není ovšem absolutní. Člověk si však v ní „vytváří sféru existence, jež mu náleží a kterou utváří ze sebe"; v ní tvoří stále svět, i když přeformovaný a přeměněný ve zdání, tedy jakýsi návrh světa. Čili: svět hry, fenomén hry ve svém nerozlučném vztahu ke světu člověka, hra v horizontu lidského bytí, je problémem sama o sobě, nikoli problémem pro něco jiného. V tom teze Sternovy personalistické psychologie překračují – nebo lépe řečeno – vytyčují své vlastní hranice.

Skutečný nový směr ve výzkumu hry jako jevu živého světa a zvláště světa člověka naznačila teprve teorie a psychologie fenomenologická. Zejména práce holandského psychologa F. J. J. Buytendijka nazvaná Podstata a smysl hry (1933) udává podle našeho názoru ve výzkumu fenoménu hry nový směr – a to proto, že hru v jejím jevovém bohatství neredukuje jen na její určité projevy nebo oblasti, ani že hru neredukuje na něco jiného, co s hrou souvisí v naprosto jiném poměru, co hru třeba kauzálním způsobem zařazuje do určitého způsobu chování živé hmoty vůbec. Samozřejmě že i Buytendijkova teorie hájí teze, jež jsou někdy příliš vykonstruované a jindy poplatné přece jenom těm empirickým datům, jež měl ve svém výzkumu a ve svém srovnávání hry lidské a hry živočišné převážně k dispozici. Tak právě jeho základní myšlenka vyslovená v této práci, že „podstatě hry se dá porozumět jen z podstaty mladistvého a že z ní nutně vychází", považujeme za tezi oprávněnou jen částečně a jen v jistém ohledu; celou sféru hry jako umění nechává totiž bez porozumění; kromě toho, jak výslovně přiznává, mizí z tohoto pojetí

hry vlastně i sport jako hra dospělých. Vlastnostmi mladistvého jsou především „nezaměřenost" ke smyslu, k cíli, dále neustálé nutkání k pohybu; z jeho dynamiky vyplývá i zvláštní vztah ke světu spočívající v citové jednotě s věcmi, v tom, že tyto věci se ho dotýkají a jsou jím dotýkány, že v něm vzbuzují fantazii, představivost. Buytendijk, jak už jsme připomněli, nazývá tento vztah „patickým" postojem oproti postoji „gnostickému", kde je předmět překonáván subjektem, jenž je zaměřen na uchopení své existence, své skutečnosti. Gnostický postoj je podle Buytendijka i postojem stáří; stáří se jím distancuje od mladistvého a konkrétního. Hra má cíl sama v sobě – odtud lze pak dovodit i jakýsi „kruhový pohyb" v mnoha hrách, jejich bezcílný rytmus, rytmus neustálého narůstání a neustálého uvolňování napětí. Buytendijk se pak snaží odlišit mužský a ženský charakter hry hlavně v jejich zaměřenosti a dynamice; rozlišuje „hry v nejširším slova smyslu" jako „jednání zabarvená rozkoší ze sebe sama, jež se odbývají bez nutnosti nebo nátlaku" a „hry sociologické", jako je tanec, divadlo, sport, sázení, šach atd. Obširně se zabývá vztahem hry a pudů, hry a pohybu. Vynikající jsou zejména jeho popisy vlastní dynamiky hry. Co vyznačuje každou hru, je její nevypočitatelný element, element překvapení, každá hra má svou dynamiku; pohyb, jenž je hráčem udělován hernímu předmětu, se jakoby vrací ke svému původci zpátky a vyvolává tak znovu jeho herní aktivitu; to je také podle něho podstatou neustálého „sem a tam", „znovu a opět" každé dynamiky hry. A s tím souvisí i jeho teze, že „hraní není pouze v tom, že si někdo s něčím hraje, ale také v tom, že něco si hraje s hráčem". Každá hra počíná napětím, přináší uvolnění a rozuzlení tohoto napětí a znovu vede k novému napětí. Tento kruhový pohyb je pohybem typické herní situace. Zároveň má tato dynamika hry za následek, že si vyžaduje své „pole" a eventuálně i svá pravidla. Hranice herního pole umožňuje pohybům hráče se

v jejich vymezení pohybovat, „narážet“ na ně a vracet se zpět do hry; také herní pravidla znamenají hranice, jež určují, co se nesmí dít, jestliže má hra zůstat hrou. Buytendijkovi se v této práci ještě zdá, že ve sportu tato pravidla – spoluurčující a omezující pole hry – omezují svobodu pohybu a stávají se normami; domnívá se, že sport zakládá „svou hodnotu a své hodnocení právě ve snaze o ideální provedení“ herního aktu, že „čistá hra“ tyto normativní požadavky neobsahuje a že proto také náleží zcela jiné životní sféře. Proto si také zvířata hrají, ale jenom člověk sportuje. Normy hry jsou ve sportu vlastně normami udanými jeho „duchem“. Domníváme se – a svůj názor na pravidla hry ve sportu jsme vyložili již dříve, že dialektika pravidel a hry, pravidel a náhody, pravidel a „faulů“ je ve hře poněkud složitější a že normativní pravidla nejsou zdaleka těmi jedinými, podle nichž se hra, a zvláště sportovní hra, řídí a vyvíjí. Než v odlišení hry sportovní od her dětských či zvířecích (jak říká Buytendijk: „čistých“) jsou podobné myšlenky správné a zřejmě postihují jeden z význačných rozlišovacích znaků uvnitř celé sféry hry.

O podnětnosti Buytendijkových popisů předmětu hry jsme se již letmo zmínili. Předmět hry pozbývá totiž – vzhledem k významu hry – jakoby svou obvyklou předmětnost a stává se „obrazem“. „Zvíře a člověk si hrají jen s **obrazy**. Předmět je jen potud objektem hry, pokud je nadán **obrazností**. Sféra hry je sférou obrazů a tím tedy sférou **možností a fantazie**.“ To, co nazýváme obrazem, je „způsob, jak se věci a procesy jeví ve svém patickém charakteru. Je to ono nás se dotýkající, zasahující, námi hýbající, jež pro nás jevy obsahují“. Je to „patické“ proto, protože to „uchvacuje“ subjekt, zasahuje jej, přinucuje ke společnému životu a zároveň jej vzdaluje od intelektuálního poznávání. Protože čistá „obrazovost“ nikdy sama nevystupuje, mají herní předměty jako „obrazy“ dvojitý charakter – jsou známými i neznámými zároveň;

každý „obraz“ je víc, než se zdá být, ve své vnímatelnosti má bezprostředně dané také další možnosti či skryté vlastnosti (ve zvířecím světě jsou tyto možnosti především motorického druhu). „Úplně známé je právě tak nevhodné pro hru jako zcela neznámé.“ Hra je vždy volbou, eliminací určitých „dynamických vlastností na smyslově obrazném herním objektu“ zrovna tak jako nalézáním nových možností, jež právě mají pro hráče a vnímatele „charakter vyzvání“. Souhrnem: „Hra je proces, jenž nutně musí vystoupit u všech živoucích bytostí, které jsou schopny uchopování konkrétních objektů svého světa a jenž je podmíněn ve formě svého průběhu základními tendencemi zvířecího i podstatnými znaky mladistvého. Hra je tedy jevová forma snahy po samostatnosti a po spojení s okolním světem a je tedy také cestou k vitálnímu znání.“

Buytendijk si také v plném rozsahu položil otázku, v čem je vlastně teprve člověk ve hře člověkem a v čem jsou specifika lidské hry oproti hře ostatních živočichů. Aby bylo možné znaky lidské hry diferencovat, je potřeba se zeptat: Jak je to vlastně se hrou zvířat? Hrají si i mouchy nebo mravenci? Buytendijk ovšem tvrdí, že nikoli. Podle něho si hrají v pravém smyslu jen mláďata savců, a to ještě jen některých – např. nehrají si nebo jen málo si hrají mláďata býložravců (s výjimkou opic); je to proto, že býložravci žijí většinou v poměrně nediferencovaném a nikoli mnohoznačném světě. Opice pak mají s masožravci společný vztah ke světu v „uchopování“ věcí, především při získávání potravy; jejich vztah k věcem je vztahem přibližování a izolování konkrétních věcí (jsou to tedy „Ding-Annäherungstiere“), a proto také jejich hra může být většinou hrou s něčím. Již v jedné ze svých dřívějších statí o tomto problému určuje Buytendijk lidské bytí jako schopnost „vstoupit do spojení se

* F. J. J. Buytendijk, *Wesen und Sinn des Spiels, Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb*, Berlin 1933, s. 146.

skutečným, objektivně daným světem", to je jako „otevřenost ke světu (Weltoffenheit)", zatímco zvířecí bytí jako vázanost na určité, nepředmětné životní prostředí, jako „vázanost na svůj svět (Umweltgebundenheit)".* Domnívá se, že pro zvíře se může stát předmět „obrazem", když má podobnost s nějakým nositelem vitálního významu z okolí zvířete. Naproti tomu člověk v důsledku svého „k světu otevřeného způsobu bytí" si může učinit každý předmět „obrazem"; to potom znamená, že lidská hra není vázána na „vitální dění". Hnací silou hry je láska jako síla, jíž se prožité štěpí do objektivní skutečnosti a subjektivní představy; síla, jež člověku umožňuje „mít svět". Zvíře ve hře nežertuje, ani se „nesměje", protože v ní nemá možnost lidské fantazie. Buytendijk se domnívá, že u stárnoucího člověka mizí „patický" vztah ke světu a že je nahrazován „distancováním se od vitálního, konkrétního, od náhodné změny jednotlivosti" a zároveň fixací na pracovní úkoly a starosti, „gnostickým" vztahem ke světu. I u zvířete mizí se stárnutím hra – ovšem nikoli v důsledku vývoje duševního života, jenž postupně vyvazuje individuum ze sféry hry, ale v důsledku změn ve vitálním chování. Zvíře „srůstá" se svým okolím a vytváří se jediné životní společenství zvířete a okolního světa, jež „je takřka tak niterné jako jednota těla". Je to tedy zároveň absolutní převaha biologických účelů a mizení možnosti hry.

* Ve stati Zur Untersuchung des Wesensunterschieds von Mensch und Tier. Blätter für Deutsche Philosophie, 1929. Myšlenka, že člověk je bytostí „otevřenou ke světu", „předmětnou" bytostí „mající svět", se stala jednou z podstatných idejí vznikající existenciální filosofie koncem 20. let našeho století. Není však jejím původním objevem. Karel Marx ve svých Ekonomicko-filosofických rukopisech z r. 1844 píše: „Zvíře je bezprostředně totožné se svou životní činností. Neliší se od ní. Je touto činností. Člověk dělá samu svou životní činnost předmětem svého chtění a svého vědomí. Má vědomou životní činnost. Není to určenost, s níž by bezprostředně splýval" (Praha 1961, s. 68). A také jinde široce rozvádí svou ideu člověka jako „předmětné smyslové bytosti".

Bytendijkovy myšlenky, vyplývající z vlastního empirického psychologického zkoumání (a také někdy danostmi tohoto zkoumání omezené, např. v myšlence hry jako projevu „mladistvého"), našly později pokračování v dalších zástupcích fenomenologické psychologie, a to zejména ve Švýcarsku.* Buytendijkův pokus stanovit rozdíly i společné znaky zvířecí a lidské hry je obnoven – poněkud spekulativnějším způsobem – u Gustava Ballyho. Podle Ballyho nazýváme hrou u zvířat „takové chování živočicha, jež se vztahuje na věci v dosahu jeho apetence a jež opakuje tento vztah v různých formách často „až do únavy" v neustálém „sem a tam" zabývání se předmětem a ztrátou zájmu o něho. Je tím rozvinutější, čím delší je rodičovská ochrana zvířete a čím déle trvá doba mládí". Zvíře je ve hře blízko tomu odpoutat se od okolního světa; proto se Bally ve shodě s Buytendijkem domnívá, že právě hrající si zvířecí mládě má k člověku svým způsobem nejbližší; pro zvíře se však může stát jen ten předmět předmětem hry, který vykazuje největší podobnost s předměty vitálního významu z okolí zvířete. Zvíře si podle Ballyho může hrát jen v „uvolněném poli" vztahu mezi jednáním a cílem, jinak řečeno tam, kde se nemusí starat o cíl jednání, nebo ještě přesněji, kde je uvolněno instinktivní hledání nejvýhodnější cesty k cíli, tedy především v naprostém bezpečí a bezstarostnosti vyplývající u mláďat především z ochrany poskytované rodiči. U člověka je toto období – oproti jiným živočichům – neobyčejně prodlouženo, vlastně až na přibližně dvacet let jeho dospívání, v nichž je mladý člověk díky rodičovské péči zbaven nutnosti „starat se o nároky instinktů"; to mu umožňuje setrávat po tuto dobu ve výrazně herním postoji. Bally v úvodu své práce říká: „Původ hry leží v instinktivním chování; hra je však možná teprve

* Ve Švýcarsku vznikla i originální škola teoretické „fenomenologické" biologie reprezentovaná především Adolfem Portmannem, která také tuto psychologii vydatně ovlivňovala.

tehdy, když se uvolní instinktivní tlaky. Takové uvolnění je zaručeno mláděti ochranou v době rodičovské péče, člověku však společenským zajištěním. A toto zajištění je právě tím, co otvírá prostor hry, v němž má své místo svoboda. Být svobodný však znamená stávat se svobodným. Svoboda se rozumí v překonávání toho, co stojí proti ní a je vlastně přípovědí. Jestliže však svoboda vznikla z boje proti tlaku přírodních nutností, ukazuje se, že nemůže obstát bez svého řádu... Tento dialektický protiklad svobody a řádu znamená nutnost boje, jenž nenechává svobodu nikdy být, ale vždy se jen stávat.* Čili: „Hra je pohybem svobody.“

Člověk se vyznačuje podle Ballyho v herním postoji ke světu sice společnými znaky s ostatními živočichy, ale zároveň se odlišuje tím, že je jeho svoboda od „přírodních tlaků“ garantována vědomě společností, že má svou individualitu (zvíře oproti svému druhu žádnou individualitu nemá, anebo jen zcela nepatrnou), a tím, že „má svět“, že je předmětnou bytostí, jak už konstatoval Buytendijk. Svět člověka zůstává otevřeným světem a individualita – jež vyrůstá z první dětské negace – je mu nezczitelně dána. To, že člověk má svůj svět, mu umožňuje chovat se tak či onak. Žije tváří v tvář pomíjivosti všeho pozemského, tváří v tvář střídání předmětů a dění, což mu dává vědomí prostoru a času i vědomí vlastního zániku. Člověk nežije pouze ve světě, člověk, jak říká Bally, vede svůj život; jeho život je dějinný. To, že se vyhnul instinktivní nutnosti, že se od ní osvobodil, „vykupuje problematikou“, tj. věděním o předmětech světa jako svých předmětech a o svém bytí jako o konečném bytí. A protože ví stále víc o nejistotě svého světa, protože ví o nicotě, na jejímž pozadí se jeho bytí v tomto nejistém a stále získávaném světě odehrává, je též „bez domova“; zvíře je jisté

* Gustav Bally, Vom Ursprung und von den Grenzen der Freiheit, Eine Deutung des Spiels bei Tier und Mensch, Basel 1945, s. 5.

svým světem, jeho svět není pro ně nikdy otázkou, je – jako rodová bytost – bez vztahu ke svému konci, a tím také vlastně (jako rod a druh) smrti uniká. Člověk je bytostí propadlou smrti, vedoucí o svém osudu, o nicotě, jež za jeho světem jako věčné trvání stojí. Hranice, jež stojí mezi ní a mezi jeho světem, je i hranicí jeho hry. Stát za ní, být si jí vědom, neuzavírat se jí, je „největší, první a poslední úlohou hrajícího si člověka“.

K podnětům Buytendijkovy a zvláště Ballyovy fenomenologické teorie hry (ovlivněné ve svém filosofickém základě nepochybně i některými idejemi Maxe Schelera) se hlásí ve své práci O hře, o herních teoriích, o hře člověka a hře zvířete (1951) i Švýcar Cécile Allemann. Allemann je zejména inspirován tezí – již jsme se snažili našemu čtenáři dostatečně objasnit –, že člověk „má svět“, a domnívá se, že právě tento rys lidského bytí vyznačuje nejsilněji i lidskou hru a že ji odlišuje jasně ode všech her ostatních.

Podle Allemanna „zvíře“ (pod tímto pojmem lze rozumět amébu i šimpanze) a jeho chování je podmíněno zařazeností a začleněností zvířecího těla do světa, jímž je obklopeno. Německý přírodní filosof Uexküll ukazuje, že ze všech podnětů působí na zvířecí organismus jen ty, které „odpovídají jeho stavebnímu plánu“. Tělo zvířete tak tvoří „střed speciálního okolního světa zvířete“ a tento speciální okolní svět je vyplněn podle Allemanna jen věcmi, jež „náleží“ konkrétnímu, speciálnímu zvířeti (ve světě dešťovky jsou jen „dešťovkové věci“, ve světě vážky jen „vážkové věci“, atd.). Zvíře ve hře je „blízko tomu odpoutat se od svého okolního světa“, do něhož je začleněno, ovšem jenom v mládí, kdy se vazba instinktů (v napětí mezi jednáním a cílem jednání) uvolňuje v ochranné péči rodičů (proto také podle Buytendijka má hrající si zvířecí mládě nejbližší k člověku). Avšak: pro zvíře se může stát jen ten předmět předmětem jeho hry, který vykazuje podobnost s předmětem vitálního významu z okolního speciálního světa zvířete. To u člověka není,

člověk má univerzální volbu (i tvorbu) svého předmětného světa, člověk má svůj svět, není tedy jen jeho pouhou součástí.

Allemann se ve svém popisu her drží v podstatě rozčlenění Piagetova a také z Piagetova vývojového schématu hry zacvičovací, symbolové a pravidlové v podstatě – nehledě na vlivy jiných předchozích teorií – vychází. Senzomotorická „zacvičovací“ hra je hrou převážně prvního roku lidského života; v prvním roce se ještě nevytvořilo „já“ dítěte, nestojí proti předmětům, dítě ještě „nemá“ svět, avšak je už zde kontakt s objekty. Subjektivně pro dítě neexistují předměty jako takové, objektivně je ovšem hra dítěte objekty ovlivňována. Allemann se domnívá, že je zde možná „potenciální předmětnost“. „Symbolová“ hra je dominantní formou hry od dvou let výše, nejvíce ovšem mezi třetím až pátým rokem. To, že je v ní předmět zastupován a označován jiným předmětem, vyplývá již z oddělení „já“ od okolních a proti „já“ stojících předmětů. „Mít svět“ je zde proto také nutnou podmínkou, která ovlivňuje jak formu, tak i obsah této hry. Třetí vývojovou formou je hra „pravidlová“. Zatímco v „zacvičovací“ hře vzniká napětí z „funkční rozkoše“ a zatímco v „symbolové“ formě toto napětí vzniká ze vztahu mezi já a světem (a tedy u obou vlastně z neherního momentu!), má „pravidlová“ hra napětí už čistě vlastní, jež sama produkuje a jež sama také řeší. Podle Allemannova stojí silněji „oproti běžnému životu“ než obě formy předchozí a liší se tím, že je zcela svébytná a vnitřně pročleněná a zformalizovaná. „Pravidlová“ hra tedy vytváří už jakýsi svět ve světě. Zatímco v obou prvních je hráč vázán neustále ke světu, je v pravidlové hře – tím, že si vytváří nový prostor, nový čas, nový řád, nový svět – od svého běžného světa odpoutáván.

Jedině „zacvičovací“ hra má podle Allemannova cosi společného s hrou zvířecích mláďat, oba další stupně už nikoli: „symbolová“ i „pravidlová“ hra jsou hrou typicky lidskou. A jestliže v „symbolové“ hře

tvoří dítě svůj svět (zástupně) třeba v malování, v „pravidlové“ hře jej už vytváří úplně a skutečně. (Huizinga, který se zabývá hrou z hlediska vývoje kultury, tvrdí, že kultura vzniká teprve až v „pravidlové“ hře.) V „pravidlové“ hře je člověk svoboden od daného, běžného světa, zapomíná na něj – ovšem jen tehdy a jen potud, pokud si tento nový svět vytváří, tvrdí Allemann.

sociologické teorie

Z psychologických teorií hry jsme se poučili, že hra se může vyvinout, „odehrávat“ se pouze tam, kde je individuovi garantováno jisté bezpečí, jistá svoboda, anebo v negativním významu – kde je individuum vzdáleno „vážnosti“ života, a to jak u zvířecích mláďat vzdáleno oné „vážnosti“ instinktivního boje o potravu, o životní prostor, o existenci v poměrně nedlouhé ochraně a péči zvířecích rodičů, tak také u člověka, kde je dítě chráněno před tlakem a nárazy každodenní starosti jednak rodičovskou péčí a jednak i péčí celé lidské společnosti.

Marx v Ekonomicko-filosofických rukopisech napsal, že zvíře sice také produkuje, ale jen to, co bezprostředně potřebuje pro sebe nebo pro svá mláďata; produkuje jednostranně, kdežto člověk produkuje i bez fyzické potřeby, „ba produkuje doopravdy teprve tehdy, když na ní není závislý; zvíře produkuje jen sebe sama, kdežto člověk reprodukuje celou přírodu; produkt zvířete patří bezprostředně k jeho tělu, kdežto člověk se staví svobodně vůči svému produktu. Zvíře tvoří jen podle míry a podle potřeby species, ke které patří, kdežto člověk dovede tvořit podle míry kterékoli species a všude dovede předmět přizpůsobit inherentní míře; proto také člověk tvoří podle zákonů krásy“.*

* Karel Marx, Ekonomicko-filosofické rukopisy z r. 1844, Praha 1961, s. 69.

Člověk je tedy podle mladého Marxe tvorem, jenž je i **druhově** odlišný od ostatních živočichů. Tato druhová odlišnost, daná právě naprosto jiným způsobem jeho činnosti, tím, že je schopen učinit nejen z předmětů svého speciálního, ale z předmětů celého světa svůj předmět, svůj svět, a v tom se i postavit proti přírodě, jež jej zrodila, vytváří i základ jeho **naprosto odlišného sociálního bytí**. Člověk jediný má individualitu a chápe její vztah k ostatním individualitám svého druhu – v tomto zvláštním, specifickém vztahu individua a druhu je založena i jeho společenskost. Člověk jako individuum není myslitelný bez společnosti a společnost není myslitelná bez individua. Dialektiku tohoto vztahu nelze obejít. Hra jako zvláštní způsob lidské existence je nejen činností individua, nejen záležitostí jeho individuálního vývoje, ale vždy i záležitostí sociální, společenskou; člověk si prakticky nikdy nehraje sám se sebou, ale vždy s někým; Buytendijk mluvil ve své studii o fotbalu o této hře jako o „setkání“ člověka s člověkem. Avšak i tam, kde si člověk zdánlivě (zvláště v dětském věku) dokáže chvíli hrát s něčím čistě sám, je zde latentně přítomen garanční, ochranný vztah lidské společnosti (vztah matky, rodiny nebo celé společnosti), jímž je hra vůbec umožněna.

Proto je zákonitě nutné, že si hry jako společenského jevu všimla i sociologie, jež se zabývá problémy a vztahy společnosti a jejích jednotlivých skupin. V psychologických teoriích hry, jež jsme dosud (nikoli systematicky, ale spíš ilustračně) uvedli, byl zájem soustředěn na psychickou stránku jednotlivého hrajícího si člověka. Nejsme odborníky v sociologii; přesto však pokládáme za potřebné uvést i pohled na hrajícího si člověka ve společnosti a v jejích skupinách, nebo dokonce pohled na vztah hry a společnosti vůbec. Ani zde si nečiníme nárok na systematické prozkoumání této otázky, ani na historické vylíčení vývoje jednotlivých sociologických názorů. Jde nám spíš o celost čtenářova pohledu, o to, aby bylo patrné,

z jakých možných aspektů je třeba stále fenomén lidské hry zkoumat.

Hra a zejména sport jsou v sociologických teoriích převážně interpretovány – a podle našeho názoru zcela oprávněně – v souvislosti s problematikou užívání volného času.* A to nejen proto, že se hra ve volném čase většinou realizuje, že volný čas tuto „nevážnost“ oproti každodennímu času zaplněnému starostí teprve umožňuje, ale i proto, že volný čas má s hrou společnou sféru lidské svobody.** Hra a volný čas vůbec jsou vlastně naplněním lidské osobnosti, obsahují v sobě možnost libovolnosti ve volbě činnosti, poskytují možnost fyzického i duševního zotavení a znovuoživení sil oproti tomu, kde naopak člověk síly vydává, jsou svobodou člověka v jeho činech, v jeho konání i v jeho fantazii.

Pojem hry se proto dostával často zvláštním způsobem do sociálních nauk, které počítaly s překonáním nedokonalého a převráceného světa a s možností vytvoření zcela jiného, spravedlivého lidského společenství. Tyto nauky se stávaly v minulosti hlavně součástí širších eschatologických a utopických koncepcí o konečné a šťastné budoucnosti, jež jako vyvrcholení nešťastných lidských dějin teprve musí přijít; později pak vcházely, zkorigovány a zdůvodňovány přísnými metodami ekonomických a sociálních věd, i do vážných filosofických úvah socialistických reformátorů a

* Problematikou volného času se v soudobé evropské sociologii zabývá zvláště Joffre Dumazedier. Ve své práci *Vers une civilisation du loisir?* (Paris 1962) má také několik odstavců o vztahu hry a volného času, v nichž konstatuje uvolnění hry ze staré sociální vázanosti a její postupnou demokratizaci.

U nás se může čtenář seznámit se sociologií volného času v práci Blanky Filipcové, *Člověk, práce, volný čas*, Praha 1967.

** „Říše svobody se začíná ve skutečnosti teprve tam, kde se přestává pracovat pod tlakem nouze a vnější účelnosti; leží tedy podle povahy věci mimo sféru vlastní materiální výroby.“ K. Marx, *Kapitál III/2*, Praha 1956, s. 368.

revolucionářů. Problém zněl a zní takto: Budou krev, pot a slzy lidské práce i v budoucím, lidštějším, člověku otevřenějším světě jejím stálým a věčným údělem – i po jejím osvobození ze všech deformací, jichž nabyla v tisíciletých dějinách třídních antagonismů? Anebo se práce může stát v příští beztrápné společnosti jenom dobrovolnou činností, příjemnou zábavou či dokonce hrou?

Tato myšlenka, jež se vyskytuje snad už u Jakoba Böhma, je zvláště pregnantně vyslovena v utopickém socialismu Fourierově. V jeho vymyšlené společenské jednotce, ve falanze, se „stane práce sportem“, „bude jakýmsi výrobním turnajem, kde každý zápasník ukáže svou sílu a obratnost před kráskami, které ukončí soutěžení tím, že přinesou oběd nebo svačinu“.* Zdá se, že také Marx ve svých raných spisech poněkud podlehl růžové svůdnosti takové vidiny, když ještě v Německé ideologii se domnívá, že komunistická revoluce „odstraňuje práci“ a že v komunistické společnosti, „kde nikdo nemá nějaký výlučný okruh činnosti, nýbrž každý se může zdokonalovat v jakémkoli oboru, řídí společnost všeobecnou výrobu, a právě tím mi umožňuje, abych dnes dělal to, zítra ono, abych ráno lovil, odpoledne rybařil, večer se zabýval chovem dobytka, abych po jídle kritizoval, podle toho, na co mám zrovna chuť“.** Později se však Marx – i při nejrevolučnějších perspektivách svého díla – přece jen díval na otázku „překonání práce“ poněkud střízlivěji. Ve svých přípravných rukopisech ke Kapitálu polemizuje s Adamem Smithem, že by „klid“, tj. klid po práci, byl totožný se „svobodou“ a „šťěstím“; tak tomu bylo zatím při

* Charles Fourier, Výbor z díla, Praha 1950, s. 133.
Paul Lafargue ještě r. 1883 mluví o budoucí společnosti, v níž bude vládnout právo na lenost a hra. „Při velkých lidových slavnostech komunisté a kolektivisté, místo aby polykali prach jako měšťáckého 15. srpna nebo 14. července, vyvedou průvodem láhve, uvedou do klusu kytý a dají poletovat pohárům.“ Paul Lafargue, Právo na lenost, Praha 1926, s. 52.

** K. Marx–B. Engels, Spisy, Praha 1958, sv. 3., s. 82, 47.

všech historických formách práce, která byla vždy prací z donucení. To však neplatí o práci, píše Marx, jež si vytvoří subjektivní i objektivní podmínky, aby byla prací přitažlivou, „travail attractif, sebeuskutečněním individua, což v žádném případě neznamená, že by byla pouhým potěšením, pouhým amusement, jak to pojímá velice naivně, po způsobu švadlenek, Fourier. Skutečně svobodná práce, např. komponování, je zároveň zatracená vážnost a nejintenzivnější námaha“.* A dále: bezprostřední pracovní doba nemůže zůstat v abstraktním protikladu k volnému času, „práce se nemůže stát hrou, jak tomu chce Fourier...“, „volný čas – který je zároveň jak dobou volna, tak i dobou pro vyšší činnost – proměňuje přirozeně toho, kdo jím vládne, v jiný subjekt a ten pak jako tento jiný subjekt vstupuje také do bezprostředního pracovního procesu“.** Zkrátka: osvobození člověka nemůže spočívat v jeho osvobození od práce jako takové (nanejvýš od staré dělby práce a od práce jako donucení), práce i jako ryze spontánní činnost člověka podrží svůj **vážný** charakter, nemůže se stát hrou a podobně také volný čas nemůže být jenom časem blažené zahálky a bezstarostnosti. Abstraktní protiklad práce a volného času nemůže být a nebude charakteristickým rysem nové společnosti a ani hra (jako práce) nebude zřejmě hlavní společenskou činností svobodného člověka budoucnosti. Bude jí svobodné sebeuplatňování člověka.

Faktem ovšem je, že s technickým, politickým a kulturním pokrokem se hra opravdu rozšiřuje, demokratizuje a že zasahuje – často zprostředkovaně – do všech oblastí lidského života. Jestliže je neodmyslitelným průvodním znakem tohoto pokroku, že „v závislosti na zkracování pracovní doby se sféra volného času ve 20. století podstatně rozšířila“ a že volný čas se stává „masovým společen-

* K. Marx, Grundrisse der Kritik der politischen Ökonomie, Berlin 1953, s. 505.

** K. Marx, tamtéž, s. 599.

ským jevem**; pak je pro každého sociologa – a zvláště pro marxistického sociologa – nezbytné zabývat se fenoménem hry ve vztahu k volnému času v současné technicky vysoce vyspělé společnosti. Přitom zjišťujeme, že velká část soudobé sociologie zkoumající vztahy dnešní technické společnosti si takovéto filosofické či „futurologické“ otázky po vzájemném vztahu práce a hry v budoucím lidském společenství ani neklade. Jejím předmětem jsou konkrétní faktické problémy existující struktury sociálních vztahů, toho, co je. Avšak i zde se dochází k důležitým poznatkům. Obráťme se proto nyní k několika typickým sociologickým úvahám o funkci sportu nebo hry.

Všimněme si ze soudobé sociologické literatury nejprve dvou amerických publikací o užívání volného času. Max Kaplan ve své práci Volný čas v Americe (1960) definuje hru takto: „Hra je situací, v níž jedna nebo více osob vycházejí z uspořádaných sérií dějů buď jako ‚vítěz‘ nebo ‚porážení‘. Máme zde – ve své nezákladnější formě – aktivitu, která v sobě zahrnuje a) víc jak jednu osobu, b) klimax, stupňování a boj, c) vědomí vítězství, porážky nebo ‚nerozhodně‘, d) pravidla přijatá učením nebo za jistých formalizovaných situací a vyžadující soudce určitého druhu.“ Psycholog by jistě měl k takové sociologické definici hry výhrady, zahrnuje totiž jen něco, a jiné a podstatné znaky lidské hry opomíjí. Pro sociologa vycházejícího z americké skutečnosti je příznačné, že sport mu slouží také za „model pro život“ vně hry, vně sportu, a že se pokouší dokázat, že „herní fair play“ se dá jako velký vzor aplikovat „na celé hospodářství“; jde mu tedy o přenášení morálky ze hry do neherního světa. Správně poukazuje i na to, že ve hře dostává každá zúčastněná osoba zcela novou úlohu, jež však není dána ani skutečným sociálním ani zaměstnaneckým postavením

* B. Filipcová, Člověk, práce, volný čas, Praha 1967, s. 14.
** Max Kaplan, Leisure in America, New York 1960, s. 189.

této osoby. Sport je zvláštní „společenství zkušeností“; vytváří si svou vlastní „moralitu“, takže zde často dochází k napětí mezi touto moralitou hry a amoralitou diváka. Zajímavé a leckdy americkou skutečností zbarvené nekritické soudy (např. volný čas je pro něho důležitým prostředkem k rozšíření „beztřídnosti“) najdeme i v úvahách věnovaných vztahu sportu a rodiny, sportu a sociální třídy, sportu a obce, státu atd. Nejen on, ale i další sociologové velmi často upozorňují na stále intenzivnější srůstání sportu, hry a „práce“, jež je k herním výkonům nutná; podle mínění Kaplanova je tato skutečnost podmíněna nástupem industrialismu.

Podobné otázky se vynořují třeba i ve stati **Gregory P. Stonea** o americkém sportu, uveřejněné ve velkém sborníku o „masovém užívání volného času“. Oblast práce a oblast hry byly podle Stonea dříve – díky přísným protestantským pravidlům – od sebe přesně odděleny, hra byla v Americe podceňována. Riziko a zisk byly stmeleny kontextem práce, nikdy však kontextem hry. Pracoviště a hřiště byly vždy od sebe přísně odděleny. „Nyní se však vzdálenost mezi nimi menší. Dlouhé kalhoty už dávno nevyznačují jen dospělého muže...“ Pro většinu Američanů ty sporty, jež byly kdysi prací (jako je třeba rybaření, lukostřelba nebo jachtařina), nejsou nikdy „hrány“, ale zato vždy v sobě angažují „hráče“ – amatéry. Naproti tomu sporty, jež nebyly nikdy prací (golf, baseball, hokej, fotbal), jsou vždy „hrány“ a lidé, kteří se jimi zabývají, jsou „dělníci“ – profesionálové. A tak hra a ne-hra (play and dis-play) je ve sportu povážlivě vyvážena, a jakmile se tato rovnováha poruší, může tím být dotčen celý charakter sportu ve společnosti, domnívá se Stone.

Jeho úvaha je však pozoruhodná i tím, že v polemice proti Huizingovi poukazuje na to, že nejen

* Gregory P. Stone, American Sports: Play and Dis-Play, in: Mass Leisure, ed. by E. Larrabee–R. Meyersohn, Illinois, 2. vyd. 1960.

hra vnáší do skutečného života napětí a soupeření, ale daleko spíš naopak, že „napětí, ambivalence a anomálie společnosti“ postihují i hru. Ukazuje dobře, jak vývoj hry byl svým způsobem spjat s vývojem ekonomicko-společenských poměrů, jak skutečná hřiště vznikala teprve s příchodem kapitalismu a jak se na nich v jejich počátcích projevovala především „touha po společenském ocenění a diferenciaci“. Zajímavé je i jeho zjištění, že jak relativně nevýznamné místo zaujímá sport v americkém industriálním komplexu (sportovní „průmysl“ r. 1953: 3,3%), tak naopak je jeho místo v americké sportřebě přímo nesmírné. Stone se také domnívá, že sportovní stránky v amerických denících jsou pro mnohé „spotřebitele“ tak prvořadě důležité, protože utvrzují v lidech dojem, že je zde určitá nevykolejitelná kontinuita alespoň v části událostí a záležitostí společnosti. Ve srovnání s „nejistým sociálním dějištěm“ může mít konzumce sportu „latentní funkci toho, že vnáší kontinuitu do osobního života mnoha Američanů“. „Týmová loajalita zformovaná v dospívání a udržovaná po dobu dospělosti může nostalgickým způsobem připomínat, že jsou zde oblasti příjemné životní stability a že některé věci mají svou trvalost uprostřed znepokojujících zvrátů a náhlých přechodů denní zkušenosti.“

Také v evropské sociologii je v poslední době věnována sportu a hře větší pozornost. Německý filosof a sociolog **Arnold Gehlen*** konstatuje „vnitřní strukturní podobnost sportu a života práce“; sport je pro něho „ve všech jednotlivostech zjevně změněný obraz života, boje a také práce“, je vysoce racionální, a jeho pramen je jak ve hře, tak i „v boji tak říkajíc zbaveném své tíže“. Rozhodně není nějakým protestem proti oddělování člověka od přírody a přírodních podmínek, způsobenému industrializací a urbanizací. Vnitřně je význam sportu

* Arnold Gehlen, Sport und Gesellschaft, in: Das grosse Spiel, Aspekte des Sports in unserer Zeit, Frankfurt/M. 1965.

dán možností „zažít své vlastní tělo v umocněném stavu, jež ještě „může““. Původní význam slova „rekord“ je zpráva o tom, co se stalo, tj. zpráva o autenticky ověřeném výkonu. „A kdo je tím tajemným protivníkem, jež je nutno zdolat, ne-li smrt? Není to snad právě vrchol sebestupňování? Zde se sport dotýká jednoho z tajemství bytosti zvané člověk, její biologické odvahy, duševního vzrušení, sebezapření při zdolávání nového elementu.“

Sociologie hry a zejména sportu může být napsána v různé filosofické perspektivě – anebo i bez této perspektivy, jako sociologie s obsažným teoretickým promyšlením sociálních aspektů hry anebo jako sociologie vyvozující jen několik obecných závěrů z ohromného empirického materiálu, jež se především snaží v statistikách a srovnávacích tabulkách prezentovat. Sociologie budovaná v určité filosofické perspektivě je přirozeně bližší našemu tématu a našemu pojetí, i když se neodvažujeme znevažovat ani význam výmluvně utříděných a propojených empirických dat. Příkladem sociologie „teoretického“ typu může být i souhrnná a moderní Sociologie sportu (1964) francouzského sportovce i badatele **Georgese Magnana***. Považujeme ji ve svém oboru za důležitou, a přestože jsme se o ní zmiňovali již dříve, řekneme o ní něco více než o pracích ostatních.

Především je potřeba říci, že ve filosofických i teoretických základech není Magnanova práce zcela originální. Tak především – souhlasně s Buytendijkem – vychází z toho, že sport je specifickou aktivitou mládeže; veterány zde začínají být lidé již kolem 35 let – a to ještě jsou většinou z povolání, jež tuto aktivní participaci na „sportovním veteránství“ umožňují. (Vidíme, že už pojem „mládež“ je značně relativní.) Sport zasahuje především „třídou námezdně pracujících – dělníků a úředníků“. (Toto tvrzení

* Georges Magnane, Sociologie du sport, Situation du loisir sportif dans la culture contemporaine, Gallimard, Paris 1964.

by zřejmě potřebovalo upřesnění, protože – pomí-
neme-li Magnanův mlhavý pojem třídy – jsou dů-
ležitým činitelem sportu také univerzitní studenti a
vojáci, zejména v Americe; navíc se vytváří vrstva
talentovaných lidí uvolňovaných z jakéhokoli za-
městnání právě pro předvádění a rozvíjení svého
sportovního talentu anebo vůbec sportovních pro-
fesionálů, kteří se hrou žijí.)

Magnane připomíná přímo i „psychoanalytické prv-
ky přitažlivosti a půvabu sportu“, jež ovšem vykládá
spíš ve smyslu adlerovské interpretace psychoana-
lýzy jako boj o uplatnění prostřednictvím „bojo-
vého instinktu“ na straně jedné a „potřebou bra-
trství“ na straně druhé. „Potřeba po sebeuplatnění
soutěživým způsobem zůstává dominantou západní
kultury“, prohlašuje Magnane (a ztotožňuje tak
určitý rys soudobého kapitalismu se Západem a
kulturou vůbec); „neusměřované násilí“ vyplýva-
jící z této dynamiky třídní kultury se však pomocí
sportu usměřňuje, reglementuje, „kanalizuje“. A to
je opět ohlas „katartických“ teorií hry: „Sport po-
jatý jako hra zaměřená v podstatě na soutěžení
poskytuje dovolený prostředek reagovat na fasci-
naci násilí.“

Snad nejpodstatnější jsou Magnanovy úvahy o vzta-
hu hry a volného času, a z nich pak zejména
„o sportu a povinnostech“ a o sportu jako „kom-
penzaci“. Magnane píše: „Potřeba hry zrozená
v dětství zůstává jako forma věrnosti duchu dětství
živým a stále obnovovaným pramenem vši radosti,
všeho užívání volného času.“ Avšak zároveň „všich-
ni sportovci, kteří měli co činit se závodem, soutěží,
vědí dobře, že vážnost sportu spojuje někdy podi-
vuhodně takřka tragickou vážnost dětské hry a váž-
nost práce s tím, co s sebou nese neústupnost,
bdělost, vůli odhalovat nejzazší hranice lidské re-
zistence“. A tak i „vypracovat si jistý pohyb“ je ve
sportu dílem dlouhé trpělivosti, jedná-li se o nej-
lepší způsob překonání překážky (např. v alpinis-
mu), o vycitění nerovnováhy protivníkovy (v judu)
nebo o prodloužení stopy (v atletice). Z tohoto hle-

diska, kdy se nám sport objevuje dialekticky jako
„jeu travaillé ou travail joué“, se stává velmi rychle
jedním ze základních typů chování jedince ve spo-
lečnosti, stejně jako jeho činnost v zaměstnání. Je
nemožné vysvětlit přitažlivost sportu pro moderního
pracujícího člověka, jestliže se nebere zřetel na
dialektiku podobností a rozdílů mezi pracovní akti-
vitou a aktivitou užívání volného času. „Podobně
jako dělník musí i sportovec ‚operovat‘ sám se se-
bou, se svým svalovým a nervovým systémem, pod-
volit se učení, jež vyžaduje pozornost, vytrvalost,
pružnost postupu mezi netrpělivostí a mezi nepro-
myšlenou přísností nad sebou samým, jež by za-
nedbávala individuální zvláštnosti a přirozené na-
dání.“ V tom je také možné shledávat jeden z pod-
statných rozdílů mezi skutečným sportem, podob-
ným tedy velice často tvrdé a namáhavé práci,
a tím, čemu Magnane říká „tradiční aktivity volné-
ho času“ nebo „pseudosport“ a pro co nachází
vhodný příklad v zábavných odpočinkových hrách
nebo v „rybaření s dýmku a sněním“; zde pak není
„problém adaptace k modernímu rytmu, ale
problém úniku“; proto se mu zdají – a zřejmě
právem – tyto činnosti spíš jako antisportovní než
jako sportovní. Základní společné rysy mezi spor-
tem a prací jsou tedy podle této sociologické teo-
rie „v metodické aktivitě podřízené přesným pra-
vidlům“, jež je zároveň „aktivitou krátkou a inten-
zivní“. Sport je však navíc aktivitou, „jež se líbí“ –
a to v něm dává člověku příležitost potvrdit svou
svobodu, a to se také na sportu s jeho nutným
popíráním únavy cení víc než jenom prázdné uvol-
nění od námahy a starostí pracovního dne. Kom-
penzační moc sportu je zejména důležitá pro dělní-
ka, jenž vykonává částečné a omezené úkony,
„takže konečný výsledek jeho jednání jej nechává
lhostejným“; ve sportovní aktivitě je naopak důle-
žitý velice přesný „výsledek“ činnosti, ze subjektiv-
ního hlediska dlouho a vřele si představovaný,
i když často nejistý.

Hra je ovšem tématem širším, než je sport. Toho si

je Magnane vědom a tak ve své sociologii sportu věnuje pozornost i obecným otázkám vztahu hry a kultury, hry a času, hry a práce, hry jako odcizení a hry jako „totálního osvobození“ a podobně. Pochopitelně se ocitá také v konfrontaci s okruhem teoretické literatury těmito problémům zasvěcené, zejména pak se známým dílem Huizingovým *Homo ludens*, s nímž někdy polemizuje, a prací Rogera Cailloise *Hry a lidé*, k níž se bezvýhradně hlásí. Souhlasně třeba přijímá Huizingovo varování před narůstajícím „antiludickým“, protiherním charakterem soudobého sportu, jenž má podle Huizingy údajně tendenci „vyvíjet se ke sterilní funkci, kde by prastarý herní faktor takřka zcela vymizel“ (zmíníme se podrobněji o Huizingovi a Cailloisovi v následujícím odstavci). Magnane ilustruje tuto tezi na nejrůznějších charakteristických rysech moderního špičkového sportu, ať už jde o to, že se stává pro mnoho lidí stále víc „obsesí“ než skutečnou životní radostí, nebo o to, že se nám často nabízí jakýsi dojem „zdětinštění“ závodníka, pozorujeme-li, jak se ocitá v paternitním vztahu ke svému trenérovi, jenž jej – v zájmu jeho životosprávy – nejen cvičí, ale nezřídka i „živí“ a opatruje. Domnívám se, že toto zdůrazňování „antiludických“ momentů ve sportu má nebezpečný sklon upadnout do romanticky kritického postoje k některým zákonitým jevům moderní lidské hry. Magnane má jistě pravdu, ukazuje-li na některé pravé významy hry, jak se objevují zcela jinde. Jistě je velmi mnoho na tvrzení, že „ve skutečnosti je to právě ludický element sportu, jenž – v tom, že se prezentuje jako autonomní a atemporální totalita – dovoluje člověku znovuzhodnocení přítomnosti“. Přechod od přírody ke kultuře implikuje pokus neutralizovat čas anebo jej ovládnout. Společnost – na úrovni hodnot – chce být věčnou a chová se tak, jako by jí byla. Hrou se člověk v Magnanově pojetí dostává k prekulturnímu vztahu, ovšem kultura není – jak se domnívá Huizinga – odvozena ze hry, protože hra neprodukuje kul-

turní předměty. Sportovní hra se nevpisuje do trvání svými díly, ale manifestuje se jen svými událostmi.

„Hráč jako badatel, básník nebo umělec je právě člověk, jenž se pokouší uniknout všem hranicím a všem jiným konvencím kromě hranic a konvencí hry, kterou si sám zvolil,“ uzavírá Magnane. Jde zde tedy o to, co jsme se ve svých úvahách sami pokoušeli ukázat: o dobývání většího prostoru pro člověka, o otvírání světa člověku, o získávání větší svobody pro člověka. V tom je hluboký humanistický smysl lidské hry zvané sport – přes všechnu její soudobou brutalitu, agresivitu, přes všechnu její odcizení, přes všechny její nedostatky vyvolané tím, že byla neslýchaným způsobem zapojena do „novodobého průmyslu volného času“ a masové kultury člověka 20. století, že byla zbavena svých klasických kalokagathických ideálů jednotné harmonie krásy duše a těla.

kulturně-filosofické teorie

Od sociologických teorií hry je logický krok k teoriím filosofickým. Avšak mezi tím leží ještě sféra, kterou se neodvažují zařadit ani do zkoumání sociologického, ani do zkoumání ryze filosofického, ale která je spíš tím, co bych nazval – s jistou dávkou odvahy – filosofií kultury. Hra je v ní pochopena především jako element „kulturotvorný“, jako imanentní součást lidské kultury a jejího vývoje, a nikoli jako jistý způsob lidské existence, jenž sice s kulturou v mnohém a velice hluboko souvisí, ale jenž přece jen vyžaduje specifický filosofický popis svých znaků (viděli jsme, že plným právem se o dílčí pohled pokouší estetika, psychologie i sociologie) a filosofické pochopení svého smyslu a obecně platného významu. Hra a její místo v kultuře se tak stává předmětem zkoumání implikujících již jisté obecné filosofické předpoklady; pojetí kultury je budováno již na jisté filosofii. Proto také ono spe-

kulativní zkoumání vztahu hry a kultury, jež neseštopuje k obecnějším filosofickým předpokladům takového zkoumání, nazývám filosofii kultury a teorie hry, z takového hlediska vypracované, kulturně-filosofickými teoriemi hry.

Je přitom pozoruhodné, že fundamentální dílo, které zatím v teoretické literatuře o hře vzniklo a které nelze v žádném směru obejít, je právě typickým příkladem kulturně-filosofického pojetí hry. Míním zde velkou práci **Johana Huizingy** *Homo ludens* (1939).^{*} Huizinga od samého počátku zdůrazňuje, že hru pojímá jako „kulturní jev“ a nikoli jako biologickou funkci. Odmítá prakticky psychologické a fyziologické teorie vzniku hry: „Všem těmto vysvětlením je společné jedno, totiž že vycházejí z předpokladu, že hra se pěstuje kvůli něčemu jinému, že slouží nějaké biologické účelnosti. Ptají se, proč a k čemu se hraje.“ Podle něho – a to je jeho základní teze – máme ve hře co činit „s životní kategorií pro každého bez dalšího poznatelnou a bezpodmínečně primární, s celostí, jestliže už je něco takového, co zasluhuje tohoto pojmenování“.

Tato životní kategorie je ovšem něčím dál už nevysvětlitelným a v podstatě iracionálním; ve hře „hraje“ něco s sebou, co přesahuje bezprostřední snahu po životním sebepotvrzení a co vkládá do sebeuplatnění nějaký smysl. „Každá hra něco znamená. Jestliže to pojmenujeme aktivním principem, jenž propůjčuje hře svou bytost, duchem, pak říkáme příliš, jestliže to pojmenujeme instinktem, pak neříkáme nic. Ať už se na to díváme jakkoli, vychází v každém případě najevo tím, že hra má nějaký smysl, imateriální element v podstatě hry samé.“ A u tohoto neurčitěho filosofického pokusu objasnit základní lidský smysl hry zůstává. Huizinga dál nijak zvlášť „ontologii hry“ nerozvádí a pracuje především metodou popisu toho, jak a v čem

^{*} Johan Huizinga, *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, Amsterdam 1939 (citujeme z 3. vyd., 1940).

se v celé oblasti lidské kultury hra projevuje. Pro něho je to „více než rétorický pokus“ prohlašovat, že kulturu je nutno zkoumat „sub specie ludi“.

A toto „sub specie ludi“ je krédem Huizingovy práce. Někdy dokonce má jeho čtenář dojem, že **všechno je vlastně hra**, že ze hry není úniku; setkává se zde tedy s jakýmsi „panludismem“, pokusem vysvětlit veškeré dění ze hry jako apriorní a iracionální životní kategorie. Huizingovo dílo je ovšem velmi závažné, jeho popis fenoménu hry v lidské kultuře je obsáhlý, vyčerpávající a často zasahující závažné otázky. Oprávněně odmítá stavět přísně proti sobě vážný život jako oblast neherní a nevážný jako pouhý život hry; a to proto, že i ve hře je svým způsobem obsažena vážnost a naopak nevážnost často i ve sféře neherního, „opravdového“ života.

Jaké jsou znaky hry? Hra je především svobodným jednáním; dále je (vzhledem k ostatním potřebám) „zbytečná“, není to „obvyklý“ nebo „vlastní“ život, je spíše „intermezem v každodenním životě“, je časově i prostorově uzavřená a ohraničená, do nedokonalého světa a zmateného života přináší dočasně vymezenou dokonalost, žádá potom „bezpodmínečný řád“, je prostoupena napětím, nejistotou, „šancí“ a snahou po uvolnění tohoto napětí, v převlekových hrách je nejzřejmější její snaha po jinobytí a tajemnosti, je to boj o něco a konečně se vyznačuje i zaujatostí, svým „patickým postojem“. Čili souhrnně definována: „Hra je dobrovolné jednání nebo zaměstnání, jež se koná uvnitř jistých, pevně stanovených hranic času a prostoru podle dobrovolně přijatých, avšak bezpodmínečně závazných pravidel, jež má svůj cíl samo v sobě a jež je doprovázeno pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „obyčejný život“.“^{*} Základní Huizingovou tezí je, že kultura vzniká ve formě hry, jako hra. „Ve dvojjedinosti kultury a hry je hra primární, objektivně zaznamenatelná a kon-

^{*} J. Huizinga, c. d., s. 45.

krétně určitá skutečnost, zatímco kultura je jen označení, jež náš historický úsudek tomuto a takto danému případu přisuzuje." Tuto tezi prosazuje Huizinga všude. Podle jeho přesvědčení je i oblast práva založena vlastně hrou a na hře, protože „ať už jsou ideové základy práva jakékoli“, je skutečnému právnímu jednání základem pře, spor, a tedy vlastně jistá forma tzv. agonální hry. Huizinga se odvolává na to, že spor dvou stran platil u Řeků jako „agon“, to znamená boj v posvěcených formách vázaný na pevná pravidla, při němž se obě znesvářené strany dovolávaly rozhodnutí soudcovy. Soudcovská paruka v Anglii je prý vlastně spřízněna se starými primitivními tanečními maskami přírodních národů, atd. Ani hrůzy války neodstrašují Huizingu vidět v tomto jevu především hru; každý boj vázaný omezujícími pravidly právě tímto usměrněným řádem nese v sobě hlavní znaky hry a prokazuje se jako „zvláště intenzivní, energická a důrazně zřetelná forma hry“ – teprve teorie totální války – vzpomeňme znova na datum vzniku Huizingovy práce – se zřiká posledního zbytku hry ve válce. Ze hry je v Huizingově panludismu zrozeno vědění; z kultického závodění, ze svaté hry se zrodilo filosofické vědění; hra je podstatou básnictví, hra sofistického dialogu zakládá tradici velkých filosofických disputací, hra je pochopitelně i základem dramatu, tance, malířství a hudby. Hra je hybnou silou, skrytým zdrojem vývoje celé kultury od starověku přes středověk až do doby romantismu („na literárně dějinných skutečnostech vidíme sami, jak se romantika zrodila ve hře a ze hry“). Teprve s nástupem 19. století začíná herní element mizet, „práce a výroba se stávají ideálem a brzy i idolem“, a „Evropa si obléká pracovní oděv“. Kultura se stává vážnou a „ideály práce, výchovy a demokracie nechávají stěží místo pro věčný princip hry“. Místo hry začíná zaujímat sport. Podle Huizingova názoru je hra od poslední čtvrti 19. století hrána stále vážněji. „Poznenáhla se v moderní společnosti vzdaluje sport stále více a

více z čisté sféry hry a stává se elementem sui generis: už nikoli hrou, a přece žádnou vážností.“ Sport se tak ocitá úplně „mimo soudobý kulturní proces“, stává se zcela „neposvátným“ a „nemá žádné organické spojení se společností, i když jej občas vládní moc přímo předepisuje“! Je tak spíš „samostatným projevem agonálních instinktů než faktorem plodného smyslu pro společenství“; i přes své velkolepé olympiády – jakkoli zde může být důležitý pro jejich účastníky a diváky – „zůstává neplodnou funkcí, v níž starý herní faktor z velké části odumřel“.

Huizingova kniha *Homo ludens* je jednou z největších teoretických monografií věnovaných problému hry; je však zároveň jejím nejpodivnějším paradoxem, že do minulosti obrácený a jakoby romantický pohled jejího autora, jenž má na jedné straně tolik snahy vidět hru v nejdodlejších souvislostech a jenž má tolik pochopení i pro hru středověkých rytířských turnajů, nebo dokonce pro „hru“ války, vylučuje z říše hry vlastně největší hru v její nejrozšířenější soudobé podobě, totiž hru moderního sportu.

Nedoceňováním sportu jako hry trpí podle našeho názoru i jiná práce, které se tolik dovolává Maganovna *Sociologie sportu*. Máme na mysli knihu **Rogera Cailloise** *Hry a lidé* (1958).^{*} Také on nepřekračuje hranice filosofie kultury ke hlubším filosofickým otázkám, i když jeho popisy jistých herních typů a situací přinášejí pro teoretické poznání hry často velice mnoho cenného; je také určitou slabinou Cailloisovy pozice, že příliš podléhá schématům, jež si sám pro hru vytvořil. Zdá se někdy, jako by snaha po klasifikaci odsunovala na druhé místo řadu jiných aspektů a vztahů, v nichž se jednotlivé druhy nebo typy hry objevují. Caillois vytýká Huizingově definici hry její přílišnou šíři. Sám ji vymezuje asi takto: hra je 1. svo-

^{*} Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris 1958 (citujeme z něm. vyd. *Die Spiele und die Menschen*, München/Wien 1965).

bodná činnost, k níž nemůže být hráč nucen, aniž ztratí chuť hrát, 2. činnost oddělená od ostatních vlastním prostorem a časem, 3. nejistá činnost, jejíž průběh a výsledek není předem dán, 4. neproduktivní činnost, jež netvoří ani statky ani bohatství, 5. činnost s pravidly, jež jsou konvenční, 6. fiktivní činnost, jež má specifické vědomí „druhé skutečnosti“ nebo ve vztahu k obyčejnému životu „svobodné neskutečnosti“. To není rozhodně špatná definice; kdybychom důsledně promýšleli její jednotlivá určení, sestoupili bychom k velice hlubokým filosofickým problémům – mám na mysli zejména otázku „druhé skutečnosti“ nebo „svobodné neskutečnosti“. Avšak to Caillois většinou nedělá a ani se nezdá, že by byl na to dostatečně filosoficky připraven a vyzbrojen.

Namísto toho u něho nacházíme dělení hry do určitých typů, jež vlastně tvoří osu jeho práce a s níž někdy až příliš manipuluje. Dělí hru podle vnitřních dynamických principů: „Agon“ – to je hra soutěživá a soupeřivá, jako je fotbal, šachy, míčové hry; vyznačuje ji „stejná šance na počátku“ a nutnost osobního výkonu. „Alea“ – je třeba ruleta, loterie nebo právě „hra v kostky“; její výsledek spočívá na rozhodnutí, jež není závislé na hráči, ale na osudu a náhodě. „Mimicry“ – je třeba divadlo; jejím principem je „dočasné přijetí iluze nebo fiktivního univerza“. „Ilinx“ – je třeba tanec; její podstatou je rozkoš z rotace, opojení pohybem, pádem, porušováním stability. A všechny tyto typy mají dva póly, z nichž jeden je pól nezkalené radosti, potěšení a „skotačení“ (Caillois jej nazývá „paidia“) a druhý je vyznačen úsilím, šikovností, přemýšlivostí a cestou přes překážky („ludus“). Toto dělení je základním schématem Cailloisovy práce a v něm se celé jeho zkoumání neustále pohybuje.

Pravidla hry jsou tím, co z ní činí plodný a důležitý nástroj kultury. Hra však spočívá původně na potřebě svobody a uvolnění a na zábavě a fantazii. Tato svoboda, podle Cailloise, je jejím nezbytným

motorem a je také základem i jejich nejsložitějších a nejpřísněji organizovaných forem. Četní autoři, kteří si vzali do hlavy pokládat hry jen za nedůležité pokleslé formy a jevy kdysi smysluplných a důležitých činností, nezpozorovali dost jasně, že hra a denní život jsou stále ve vztahu k sobě navzájem antagonistickými, ale přitom simultánními oblastmi. Huizingovu tezi o tom, že veškerá kultura spočívá ve hře, lze též obrátit, neboť to, co nachází výraz ve hrách, se neodchyluje od toho, co se vyjadřuje v kultuře. V takovéto obecné formulaci má Caillois rozhodně daleko větší pravdu než Huizinga. Hrou podle našeho názoru nelze kulturu beze zbytku vysvětlit, ale zároveň nelze hru od kultury oddělit. Říše a instituce mizí, říká Caillois, hry – se svými stejnými pravidly a svým stejným příslušenstvím – zůstávají. A to proto, že právě ony nejsou „důležité“ a že mají „trvalost nevýznamného“. Principy hry jako neobyčejně houževnaté a hluboce zakořeněné motivy a podněty lidské aktivity jsou tak pevné a tak rozprostraněné, že se zdají být i naprosto stálé a univerzální; proto se zdá, že musí také výrazně vyznačovat typy společnosti.

Caillois se pokouší o takové vyznačení; s podobným pokusem jsme se ostatně setkávali už u Huizingy – to je oběma teoretikům hry společné. Také Caillois (jako Huizinga) zajímavě, i když poněkud násilně spojuje vývoj řecké demokracie se hrou typu „agon“ a s ústupem typů hry, jež ve své klasifikaci nazývá „mimicry“ a „ilinx“, her, jež jsou projevem a součástí třeba některých forem kultovních obřadů; podle jeho názoru začal totiž celkový boj řeckých politických stran nabývat určité formy „agonální“, soutěživé, sportovní rivality. V moderních společnostech hry typu „agon“ jsou víc pokusem o „zkrácenou cestu vlastního sebeprosazení“; jestliže pak lidé postřehnou, že se nemohou za stejně přesných, předem stanovených „a v cifrách vyjádřitelných“ podmínek prosadit, obracejí se daleko více ke hrám štěstí a náhod typu „alea“.

Originální jsou Cailloisovy úvahy o „korupci“ her, o jejich pokleslých formách. Tak korupce typu „agon“, to je hry soutěživé a závodivé, začíná tam, kde přestává být uznáván soudce nebo soudcovský výrok. Korupce her založených na štěstí („alea“) se objevuje, jakmile hráč přestává respektovat náhodu, když ji přestává pokládat za neutrální a neosobní moment, když na ni nemyslí jako na něco, co nemá ani pocit ani paměť, totiž jako na čistě mechanický účinek zákonů, podle nichž se rozdělují šance. Také typ „mimicry“, to je hry předstírací a maskovací, podléhá korupci okamžitě, jakmile se předstírání začne odmítat; koneckonců i „potlesk na konci představení není jen souhlasem a odměnou za hru, ale ohlašuje také konec iluze a hry“.

Moderní svět má pro všechny tyto typy her zvláštní výrazové formy. Takovou výrazovou formou typu „mimicry“ a jejím moderním výrazem je například „maska a uniforma“. Uniforma je přirozeně protikladem masky; zatímco maska zahaluje a skrývá významy, předstírá jiné, zatímco inspiruje a podněcuje hru, uniforma se naopak snaží přesně a beze zbytku, bez jakéhokoliv podnětu pro fantazii zjevit a ozřejmit naprosto jasný význam sebe i toho, kdo ji nosí. Uniformy jsou pozdějším objevem vývoje lidské kultury, masky daleko dřívějším a nejpůvodnějším symptomem stavu, kdy kultura nebyla ještě zcela vážnou věcí, ale také napůl hrou. Masky a hra k sobě nerozlučně patří. (Maska, jak říká Eugen Fink, zbavuje člověka pevnosti a určenosti životních situací. Maska mu umožňuje být vším, mít démonickou moc a vládu. Maska není hračka, je zasazena do smyslové souvislosti celého světa hry. Zakuklený člověk je mnohovýznamný, nerozpoznatelný. Avšak to, co se v masce zobrazuje, není to podstatné. Podstatnější je právě rozpuštění lidské jednoduchosti a jednoznačnosti.)

Zvláštní místo pak zaujímá podle Cailloise polo-maska: je svou formou jako elegantní a „jako velice abstraktní maska po dlouhou dobu atributem galantní slavnosti a spiknutí. Je symbolem mi-

lostných či politických intrik. Znepokojuje a vyvolává lehké mrazení v zádech. Poskytuje zároveň anonymitu, chrání a kryje nedovolené svobody. Nejsou dva neznámí, kteří se potkají na bále a tančí spolu; jsou to dvě bytosti, jež nesou znamení tajemství a jež jsou spojeny spolu mlčenlivým, tajemným slibem. Maska je osvobozuje od tlaku, který na ně vkládá společnost. Ve světě, v němž jsou sexuální vztahy předmětem mnohostranných zákazů, je pozoruhodné, že právě maska je – podle tradice – prostředkem a takřka manifestním rozhodnutím překročit práh dovoleného.“ To je úloha masky ve hře – a to je zároveň i příklad popisů, s jejichž pomocí zkoumá Caillois své téma hry.

Uvedli jsme tento příklad proto, že nás upozorňuje na zvláštní skutečnost: maska, tato pradávna součást lidské hry, není součástí hry, kterou se zvláště zabýváme, totiž sportu. Kdybychom měli přijmout Cailloisovo dělení, pak by hra štěstí (alea), hra závratí z pohybu (ilinx) a především hra jako soupeření a jako závod (agon) ke sportovní hře nerozlučně patřila. Kde v něm však shledávat hru masky a převleku, hru zvanou „mimicry“? A přece jsme na tento problém ve svých předcházejících úvahách narazili: na problém „dresu“. V něm, totiž v jeho funkci odlišit – ve vztahu ke spoluhráčům, protihráčům i divákům – sebe sama, „představit se“ nějak jinak, a hlavně odlišit se jím pro tuto přesnou, konkrétní hru od obyčejného, neherního a vážného života, je skryto něco i z pradávnejší funkce masky ve hře.

v němž je jako ryze nová a šťastná skutečnost (či „svobodná neskutečnost“?) svět člověku zpodobněn. Pravdivý by byl potom stále výrok Herakleitův: „Běh světa, věk je hrající si chlapec, jenž postrkuje své kamínky – království dítěte . . .“

*

I „fotbal“ je hra. Hra, která má svůj vnitřní (i vnější) smysl, hra, která má své štěstí, hra, která může být symbolem světa v širších dimenzích a v níž se – především v jejích aktérech, hráčích i divácích – promítají souvislosti her dalších, větších a závažnějších. Filosofické otázky, k nimž jsme v našem závěru dospěli, jsou samozřejmě za hranicemi toho, co jsme zde nazývali od počátku „fotbalem“; jsou za jeho hranicemi, a přece osvětlují (často už jen pouhým položením) mnohé, nač není **uvnitř** této jedné lidské hry odpovědi. Jsou už svým způsobem za hrou, na niž jsme se původně začali vypytovat. Jsou však také zároveň stále ve hře, o kterou nám od počátku jde. A to je hra, kterou si rozum nevymyslel, která byla, je a bude.

literatura

Cécile Allemann, Über das Spiel. Die Spieltheorie; Menschenspiel und Tierspiel, Juris-Verlag, Zürich 1951

Gustav Bally, Vom Ursprung und von den Grenzen der Freiheit. Eine Deutung des Spiels bei Tier und Mensch, Schwabe, Basel 1945

Eric Berne, Spiele der Erwachsenen, Psychologie der menschlichen Beziehungen, Rowohlt, Reinbek 1967 (z amer. Games People Play, Grove Press, New York 1966)

F. J. J. Buytendijk, Wesen und Sinn des Spiels, Das Spielen der Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb, Berlin 1933

F. J. J. Buytendijk, Das Fussballspiel, Eine psychologische Studie, Werkbund, Würzburg 1953

Roger Caillois, Les jeux et les hommes, Gallimard, Paris 1958

Das grosse Spiel, Aspekte des Sports in unserer Zeit, Fischer, Frankfurt/M 1965

Joffre Dumazedier, Vers une civilisation du loisir?, Paris 1962

Eugen Fink, Oase des Glücks, Gedanken zu einer Ontologie des Spiels, Alber, Freiburg/München 1957

Eugen Fink, Spiel als Weltsymbol, Kohlhammer, Stuttgart 1960

Hans-Georg Gadamer, Wahrheit und Methode, Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik, Mohr, Tübingen 1965

Arnold Gehlen, Sport und Gesellschaft, in: Das grosse Spiel, Aspekte des Sports in unserer Zeit, Fischer, Frankfurt/M 1965

Karl Gross, Das Spiel, Zwei Vorträge: I. Der Lebenswert des Spiels. II: Das Spiel als Katharsis, Fischer, Jena 1922

- Ernst Haigis**, Das Spiel als Begegnung, Versuch einer materialen Spieldeutung, Barth, Leipzig 1941
- Ingeborg Heidemann**, Der Begriff des Spiels und das ästhetische Weltbild der Gegenwart, de Gruyter, Berlin 1967
- Ingeborg Heidemann**, Philosophische Theorien des Spiels, Kant-Studien Bd 50, 1958/9
- Gerd Heinz-Mohr**, Spiel mit dem Spiel, Eine kleine Spielphilosophie, Furche, Hamburg 1959
- Johan Huizinga**, Homo ludens, Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur, Amsterdam 1939
- Friedrich Georg Jünger**, Die Spiele, Ein Schlüssel zu ihrer Bedeutung, Klostermann, Frankfurt/M 1953
- Max Kaplan**, Leisure in America, A Social Inquiry, Wiley, New York 1960
- Gerhard von Kujawa**, Ursprung und Sinn des Spiels, Seemann, Leipzig 1940
- Georges Magnane**, Sociologie du sport, Situation du loisir sportif dans la culture contemporaine, Gallimard, Paris 1964
- Siegfried Mendner**, Das Ballspiel im Leben der Völker, Aschendorff, Münster 1956
- Maurice Merleau-Ponty**, La structure du comportement, PUF, Paris 1953
- Jan Patočka**, Die Lehre von der Vergangenheit der Kunst, in: Beispiele, Nijhoff, Den Haag 1965
- Jan Patočka**, Prirozený svet a fenomenológia, in: Existencialismus a fenomenológia, Obzor, Bratislava 1967
- Hugo Rahner**, Der spielende Mensch, Johanner, Einsiedeln 1952
- Hans Scheurl**, Das Spiel, Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen, Beltz, Weinheim-Berlin 1954
- Friedrich von Schiller**, Die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, 1795
- Gregory P. Stone**, American Sports: Play and Dis-Play, in: Mass Leisure (Larrabee-Meyersohn), Illinois 1960

obsah

I omluva pro ženy místo úvodu pro muže	7
II fotbal je hra	15
fotbal a jeho diváci	15
fotbal jako setkání člověka s člověkem	19
svoboda hry a hra na svobodu	23
III fotbal jako systém pravidel a faulů	30
odcizení sportu?	31
předmět hry	33
systém pravidel	39
sudí	42
systém faulů	47
metasystém pravidel a faulů	49
IV dresy, jež svlékáme a oblékáme	52
změny barev a dresů	53
dres a sláva jeho barev	61
V krása hry a hra na krásu	71
hra na krásu	74
hra a krása těla	78
pomíjivost krásy hry	84
VI hra jako umění a umění jako hra	88
hra a umění	88
čas hry	93
hráči a herci a hvězdy	96
pravda hry	103
VII teorie hry	107
estetické teorie	109
psychologické teorie	111
sociologické teorie	125
kulturně-filosofické teorie	137
VIII smysl a nesmysl hry	146
filosofické pojetí hry	146
hra jako „oáza štěstí“	148
zdání a skutečnost hry	155
hra jako symbol světa?	157
literatura	161