

UNIVERZITA KARLOVA  
Fakulta tělesné výchovy a sportu

## **Multidisciplinární přístup k fenoménu hry**

Diplomová práce

Vedoucí diplomové práce:

**doc. PhDr. Miloš Bednář, Ph.D.**

Vypracovala:

**Bc. Kateřina Kalčicová**

Praha, červenec 2020

Prohlašuji, že jsem závěrečnou diplomovou práci zpracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité informační zdroje a literaturu. Tato práce ani její podstatná část nebyla předložena k získání jiného nebo stejného akademického titulu.

V Praze, dne

.....

### Evidenční list

Souhlasím se zapůjčením své diplomové práce ke studijním účelům. Uživatel svým podpisem stvrzuje, že tuto diplomovou práci použil ke studiu a prohlašuje, že ji uvede mezi použitými prameny.

Jméno a příjmení:

Fakulta / katedra:

Datum vypůjčení:

Podpis:

---

### **Poděkování**

Na tomto místě bych ráda poděkovala doc. PhDr. Miloši Bednářovi, Ph.D. za všechny jeho cenné rady, pomoc a ochotu, jež mi v průběhu zpracování této diplomové práce věnoval.

## **Abstrakt**

- Název:** Multidisciplinární přístup k fenoménu hry
- Cíle:** Hlavním cílem práce je pokus o vysvětlení pojmu hra a dále prostřednictvím multidisciplinárního přístupu ukázat jeho význam a rozsah. Dílčími cíli je pojmové ujasnění hry, popis jejích základních znaků, stanovení vhodné klasifikace a rozbor historického vývoje her.
- Metody:** V naší práci jsme použili tyto metody: progresivní, diachronní a metodu sondy. Interpretace textu využívala také hermeneutickou metodu.
- Výsledky:** První část práce poskytuje přehled základních informací o hře. Pomocí vybraných definic se pokouší vysvětlit pojem hra, dále je zde uvedena klasifikace her a charakteristické herní znaky. Tato část zahrnuje i kapitolu o historii her, která sleduje jejich vývoj od samého počátku až do současnosti. Hlavní cíl této práce je pak naplněn v její druhé části, kde je prostřednictvím analýzy jednotlivých disciplinárních přístupů ke hře doložen mimořádný rozsah a význam fenoménu zvaném hra.
- Klíčová slova:** hra, kultura, homo ludens, sportovní hry, kinantropologie, prožitek, časovost

## **Abstract**

- Title:** Multidisciplinary approach to the phenomenon of a game
- Objectives:** The objective of this thesis is to pursue an explanation of a game as a term and to demonstrate via multidisciplinary approach the scope and impact of a game. Sectional objectives are conceptual clarification of a game, description of its basic characteristics, determination of eligible classification, and analysis of historical development of games.
- Methods:** There are progressive, diachronic, and probe methods applied in this thesis. The interpretation of text also utilized the hermeneutic method.
- Results:** The first part of the thesis provides basic information regarding a game. It aims to explain a game as a term via selected definitions. It also contains the classification of games and characteristics of a game. Furthermore, the first part includes a chapter describing the history of a game from their origin all the way to the present. The main goal of this thesis is fulfilled in the second part. Utilizing analysis of particular disciplinary approaches, it proves the remarkable scope and impact of the phenomenon called a game.
- Keywords:** game, culture, homo ludens, sportive games, kinanthropology, experience, temporality

## Obsah

1. Úvod.....	10
2. Metodologie .....	12
2.1 Cíle práce .....	12
2.2 Metody práce .....	12
2.3 Rozbor pramenů a literatury .....	13
3. Hra .....	18
3.1 Charakteristika hry.....	18
3.2 Historický vývoj hry .....	21
3.2.1 Hra ve starověku .....	22
3.2.2 Hra v antickém Řecku.....	24
3.2.3 Hra v antickém Římě .....	29
3.2.4 Hra ve středověku .....	32
3.2.5 Hra v renesanci .....	34
3.2.6 Jan Amos Komenský a hra .....	36
3.2.7 Hra v osvícenství .....	38
3.2.8 Hra v době moderní .....	40
3.2.9 Hra v době postmoderní.....	44
3.3 Znaky hry.....	47
3.4 Klasifikace her .....	49
4. Multidisciplinární přístup ke hře.....	53
4.1 Historický/kulturologický přístup ke hře .....	53
4.2 Sociologický přístup ke hře .....	55
4.3 Psychologický přístup ke hře.....	57
4.4 Biologický/etologický přístup ke hře.....	59
4.5 Pedagogický přístup ke hře.....	62

4.6 Sportovní přístup ke hře.....	64
4.7 Náboženský přístup ke hře.....	68
4.8 Filosofický přístup ke hře .....	70
5. Diskuse a závěry .....	75

## **Seznam použitých symbolů a zkratk**

MOV Mezinárodní olympijský výbor

OH Olympijské hry

YMCA Young Men´s Christian Association – Asociace mladých křesťanských mužů

YWCA Young Women´s Christian Association - Asociace mladých křesťanských žen

# 1. Úvod

Hra provází člověka po celý jeho život a to již od počátků lidských dějin. Je to činnost všem tak důvěrně známá, že se zdá, že ji snad ani nemusíme vysvětlovat. Vždyť každý z nás má s hrou svou osobní blízkou zkušenost. Vzpomeňme třeba jen na období našeho dětství, kterým jsme se doslova „prohráli“ do další etapy našeho života, ve kterém jsme se s hrou denně setkávali ve škole, při sportu nebo třeba venku s kamarády či při jiných příležitostech. Hra nám není rozhodně úplně cizí ani v dospělém věku, ba naopak: i zde, ač si to již plně nepřiznáváme, je hra denně v našem životě přítomna. Lidé si rádi hráli, zajímali se o hru a potřebovali si hrát již od nepaměti. Jen těžko bychom hledali jiný jev, který je pro lidskou společnost napříč celým jejím vývojem tak charakteristický, jako je právě fenomén hry.

Proč se tedy, i přes tuto všeobecnou znalost pojmu hra, dostáváme do problémů, když ho chceme definovat? Díky své mnohoznačnosti se hra stává opravdu komplikovaným termínem k vysvětlení. Charakterizovat ho tedy pouze jednou shrnující definicí se zdáti být prostě nemožné, přesto ale fenomén hry stále přitahuje a inspiruje mnoho odborníků různých vědních oborů k tomu, aby se o obecnou teorii her pokusili. Jistě, každá z těchto teorií je poněkud jednostranná, ale o žádné nelze také říci, že by byla snad nepravdivá, fenomén hry teprve čeká na velkou syntézu. Přesto jsme přesvědčeni, že některé vědní disciplíny zaměřují svou pozornost na zcela určité reálné rysy hry a k tomuto těžce uchopitelnému termínu se vyjadřují více než uspokojivě.

A právě proto jsme se rozhodli přistoupit k sepsání následujícího textu, jenž má být pokusem přiblížit hru pohledem několika relevantních vědních oborů tak, abychom získali co nejširší analýzu hry, která by nám i čtenářům pomohla lépe pochopit podstatu tohoto pro člověka významného fenoménu. Hlavním cílem této diplomové práce je tedy prostřednictvím multidisciplinárního přístupu ukázat význam a rozsah termínu hra.

Než však přistoupíme k této stěžejní náplni celé naší práce, budeme se v kapitole o metodologii podrobněji věnovat stanoveným metodám výzkumu a také rozboru pramenů a literatury, se kterými jsme v diplomové práci pracovali. Další kapitola se pak bude zabývat problematikou samotného pojmu hra. Zmíníme v ní některé definice, znaky hry, klasifikaci her a také se na několika stránkách rozepíšeme o historickém vývoji tohoto fenoménu. Náplň této části práce nám přijde zcela nezbytná pro alespoň částečné ujasnění tak složitého termínu, jakým hra skutečně je. Hlavní část práce pak tvoří

multidisciplinární přístup ke hře, prostřednictvím kterého si představíme hru pohledem několika vědních oborů. Jedná se o historický/kulturologický přístup ke hře, sociologický přístup ke hře, psychologický přístup ke hře, biologický/etologický přístup ke hře, pedagogický přístup ke hře, sportovní přístup ke hře, náboženský přístup ke hře a filosofický přístup ke hře. Předmětem poslední kapitoly pak bude závěr a diskuse.

## 2. Metodologie

### 2.1 Cíle práce

Cílem práce je pokus o vysvětlení pojmu hra a dále prostřednictvím multidisciplinárního přístupu ukázat jeho význam a rozsah.

Pro naši práci jsme si zvolili tyto dílčí cíle:

- Nastínit problematiku uchopení samotného pojmu hra a pokusit se pomocí několika definic o alespoň částečné ujasnění tohoto složitého termínu
- Popsat základní znaky hry
- Předložit vhodnou klasifikaci her
- Rozebrat historický vývoj her

### 2.2 Metody práce

Základem pro sepsání této diplomové práce bylo získání potřebných informací k tématu hry, což vyžadovalo poměrně rozsáhlou rešerši. Jelikož jsme naši práci začali sepisovat v období, kdy veškeré knihovny a studovny neumožňovaly osobní přístup, tak se pro nás hlavním pramenem informací stala národní digitální knihovna Kramerius, která v této době umožnila studentům vysokých škol dočasný přístup ke všem svým digitalizovaným dokumentům. K tomuto základu jsme vedle literatury, která nám byla zapůjčena od vedoucího práce, přidali ještě knihy z antikvariátů, jež rozšířily náš primární zdroj informací o cenné literární kusy. Dále jsme pro řešení této práce použili sekundární literaturu. Dalšími zdroji se pro nás také staly bakalářské a diplomové práce, ze kterých jsme ovšem čerpali minimálně a spíše pro nás byly inspirací. Poté, co jsme nashromáždili dostatek materiálu, potřebného k řešení naší práce, začali jsme s jeho bližším studováním a následným tříděním a to zejména podle jeho obsahu. Tato práce nám obecně zabrala nejvíce času.

Pro samotné sepsání této práce jsme použili tyto metody: historický vývoj hry jsme popsali metodou diachronní v kombinaci s progresivní metodou. Progresivní metodu jsme dále využili i v celkovém kontextu práce, když jsme popisovali vývoj a význam hry v souladu s časovou osou. Vzhledem k široké paletě zdrojů, které si vynucoval multidisciplinární přístup, jsme využili zejména metodu sondy, pomocí které jsme se snažili v jednotlivých vědních oborech ukázat rozsah a význam termínu hra. Při

interpretaci textu byla využita hermeneutická metoda, zejména na základě její poučky, že „text bez kontextu je pouhým pretextem“.

## 2.3 Rozbor pramenů a literatury

Vzhledem k tomu, že se téma naší diplomové práce dotýká tak mnohotvárného a komplikovaného pojmu, jako je hra, bylo při tvorbě jednotlivých kapitol zapotřebí pracovat s větším množstvím dobové i současné literatury.

Hned na začátku bychom chtěli zmínit tři významné autory, kteří se problematikou hry dlouhodobě zabývali a jejichž díla se pro naši práci stala zcela stěžejní.

Prvním z nich je kulturní historik Johan Huizinga, jenž o svém přesvědčení, že lidská kultura se rodí a rozvíjí ve hře a jako hra, pojednává v díle *Homo ludens* (1938). Kromě velmi přitažlivého textu na téma hry a kultury, nalezneme v této knize analýzu formálních znaků hry i jednu z nejlivnějších definic termínu hra, s níž se ostatní autoři dodnes poměřují. Toto Huizingovo dílo, jenž o fenomén hry nastartovalo nevídaný zájem, se pro nás stalo cenným zdrojem informací i při tvorbě kapitoly Historický/kulturologický přístup ke hře.

V návaznosti na Huizingovo nejznámější dílo se v druhé polovině 20. století objevila kniha *Hry a lidé* (1958) francouzského sociologa Rogera Cailloise. Text, jenž vznikl jednak z inspirace, tak v zásadní polemice s *Homo ludens* zkoumá hru v poněkud širším rozsahu, než tomu bylo u Huizingy a více se zaměřuje na její sociologický význam, což jsme využili i v kapitole o sociologickém přístupu ke hře. Součástí Cailloisova díla je i podle našeho názoru velmi zdařilá a zajímavá klasifikaci her, kterou v práci také uvádíme. Mimochodem toto rozdělení her je i velmi pěkně popsáno v publikaci *Světy hraček* od Ivana Boreckého.

Stěžejním autorem se pro nás stal i německý filosof a fenomenolog Eugen Fink, jenž se problematikou hry zabývá ve svých knihách *Hra jako symbol světa* (1960) a *Oáza štěstí* (1957). Finkům filosofický přístup ke hře jsme se snažili rozebrat i v posledním z multidisciplinárních přístupů, nicméně chceme podotknout, že zvláště *Hra jako symbol světa* je dílo hluboce filosofické, což může čtenářům působit problém v porozumění nemálo složitého textu.

Ve výše zmíněných publikacích jsme našli i některé pokusy hru definovat. Uvádíme je pak v kapitole Charakteristika hry spolu s herními definicemi z *Psychologického slovníku* od Pavla Hartla, *Pedagogického slovníku* od Jana Průchy, Elišky Walterové a Jiřího Mareše a *Encyklopedie tělesné kultury* od Františka Pávka.

Největší množství ucelených informací o historickém vývoji her jsme našli v knihách přední české historičky Věry Olivové *Lidé a hry a Sport a hry ve starověkém světě*. Zejména s pomocí těchto dvou titulů, které jsou psány opravdu srozumitelným a poutavým způsobem, jsme pak sestavili poměrně obsáhlou kapitolu o historickém vývoji her, přičemž některé informace z této odborné literatury jsme pak ještě využili v kapitole Náboženský přístup ke hře.

Mnoho informací o historii her jsme našli i v knize *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury* od autorů Jiřího Kössla, Jana Štumbauera a Marka Waice, kterými jsme doplnili text o historickém vývoji her. Výhodu této publikace spatřujeme zejména v jejím stručném a přehledném popisu světových i českých dějin tělesné kultury.

*Svět postmoderních her* od Ivana Vágnera je další literatura, která pojednává o proměně her v čase. Autor se v ní zaměřuje především na velký rozmach her, jenž nastal v 70. letech minulého století a zábavnou formou popisuje různé druhy her, fiktivní světy nebo třeba hry televizní či divadelní.

Dále jsme chtěli více čerpat z knihy Jiřího Němce *Od prožívání k požitkářství*, ale to se nám bohužel vzhledem k dlouhodobé nedostupnosti této publikace nepodařilo. Získali jsme ji, až když jsme byli téměř u konce našeho psaní, přesto jsme alespoň nějaké autorovy poznatky využili v kapitole o pedagogickém přístupu ke hře. Nicméně tato kniha popisuje velmi pěkným způsobem dějinný průřez historií her a snaží se i o vysvětlení samotného pojmu hra.

Mezi další literaturu, v níž jsme našli některé spíše doplňující historické informace o hře, patří knihy *Hra a hračka v životě dítěte* od Věry Mišurcové, Viktora Fixla a Jiřího Fišera, dále *Volný čas ve středověku* od Jean Verdona a *Vzkříšení Olympie* od slovenského autora Vojtěcha Zamarovského. Tyto publikace se zabývají hrou pouze v určitém časovém období, přesto nám ale pomohly rozšířit náš text o některé zajímavé poznatky.

O historii her se v jedné ze svých knih zmiňuje i Miloš Zapletal, sběratel drobných herních forem, kterého rovněž považujeme za jednoho z nejvýznamnějších českých

autorů v oblasti dětských her. Jeho publikace *Velká kniha deskových her*, *Velká encyklopedie her: Hry v klubovně* a *Velká encyklopedie her: Hry ve městě a na ulici*, se pro nás staly nejen velkým zdrojem informací k této práci, ale zároveň nás i jako učitele tělesné výchovy inspirovaly nepřeberným množstvím zajímavých her, které v nich jsou obsaženy.

Mezi nesporně interesantní dobové publikace patří pak knihy *Jana A. Komenského Nejnovější metoda jazyků*, *Škola na jevišti* či *Jan Amos Komenský: Jeho život a spisy*, kterou napsal Jan Novák spolu s Josefem Hendrichem. Zde je vhodné zmínit, že to byl právě Komenský, který svými názory a díly přispěl k obohacení reflexí fenoménu hry a aplikoval je i do pedagogické praxe. Ze všech těchto knih jsme získali dostatek potřebných informací, jež jsme využili v té části naší práce, ve které pojednáváme o pedagogickém přístupu ke hře.

Hlubší sondu do Komenského názorů ohledně významu hry jsme pak našli v práci pedagožky Jany Uhlířové *Role hry v Komenského pedagogické koncepci* a kinantropologa Miloše Bednáře *Jan Amos Komenský a fenomén i symbol hry*. S Komenským spojený pojem „Schola ludus“ poté objasňuje jak Bednář, tak třeba polský pedagog Bogdan Suchodolski ve své publikaci *Comenius and Teaching Methods*.

Z knihy Susann Millarové *Psychologie hry* jsme se dozvěděli poměrně dost podrobných informací týkajících se lidské hry jako složitého psychosociálního jevu.

Další psychologickou literaturou, která se při svém vydání v roce 1964 stala doslova bestsellerem je kniha *Jak si lidé hrají* od Erica Berna. Tato kniha nabízí čtenářům porozumět řadě sociálních interakcí, které se mezi lidmi odehrávají. Berne v ní na příkladech z každodenního života ukazuje právě onu skutečnost, že se člověk zcela nevědomě, ale zároveň i běžně a přirozeně zapojuje do her různého typu. Berne ve svém psychologickém díle popisuje a zároveň vysvětluje různé hry životní, manželské, společenské, sexuální, hry v poradnách, neškodné hry či hry podsvětí.

Velké množství psychologických her můžeme najít i v knize *Hry v mateřské škole v teorii a praxi* od Soni Kořátkové, která v ní poukazuje na jedinečný přínos hry ve výchovně-vzdělávacím procesu či také v publikaci *I dospělí si mohou hrát* od Eduarda Bakaláře a Vojtěcha Kopského, jež je sbírkou několika různých her, hlavolamů a psychologických testů, sloužících jako prostředek k udržení naší psychické kondice.

Velkým zdrojem informací ke kapitole biologického/etologického přístupu ke hře se pro nás stala kniha Zdeňka Veselovského *Etologie: biologie chování zvířat*. Veselovský se zde věnuje především pojům jako je zvědavost a hravost u zvířat, přičemž za zmínku jistě stojí i jeho popis hlavních znaků hravého zvířecího chování. Text v této části práce jsme se pokusili rozšířit ještě o informace z několika dalších publikací. Mezi literaturu, která se o hře v souvislosti s etologií zmiňuje, patří především i další dílo již výše zmíněného autora *Chováme se jako zvířata?*, dále titul *Základy etologie: Srovnávací výzkum chování* od Konrada Lorenze či francouzská kniha *Petits joueurs: Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères* od autorů Stéphanu Jacoba a Thomase Powera.

V učebním textu *Kapitoly z teorie sportovních her I.: Sportovní hry a jejich třídění* od Františka Stibitze je vysvětlen a definován pojem sportovní hra a také se zde objevuje podrobnější rozdělení sportovních her. I když tato publikace pochází z roku 1958, poskytla nám mnoho užitečných informací.

Pojem sportovní hra se snaží vysvětlit i další publikace od autora Františka Táborského *Základy teorie sportovních her*. Kromě obecné teorie, jenž předkládá také definici sportovních her, v ní najdeme i základy teorie těchto osmi sportovních her: basketbalu, fotbalu, házené, volejbalu, softballu, florbalu, tenisu a ledního hokeje.

Nezanedbatelné nebyly ani další definice sportovní hry, jenž jsme pro srovnání našli v anglickém slovníku *Longman dictionary of contemporary English* nebo ve známé odborné knize Josefa Dovalila a Miroslava Choutky *Sportovní trénink*.

Jako seznámení s některými netradičními sportovními hrami vznikla kniha Jaroslava Kupra *Netradiční hry*. Kromě přidaných her na zahřátí, zde najdeme i šest netradičních her, přičemž u každé hry autor zmiňuje stručnou charakteristiku, metodiku, vybavení a základní pravidla.

Řadu informací jsme našli také v publikaci *Pohybové hry*. Autor Karel Rubáš se v ní věnuje nejen historii a významu her, ale předkládá i teoretické názory na hru od některých odborníků, jenž se hrou v rámci svého oboru zabývají a to i včetně jejich klasifikací her. Na tento teoretický text navazuje druhá část knihy, která je pak věnována metodice užití pohybových her.

Kapitolu Sportovní přístup ke hře, jsme poté ještě doplnili dalšími poznatky o pohybové hře, o níž se velmi dopodrobna zajímá kniha *Hry a hraní pohledem ŠVP* od

Ferdinanda Mazala. Vedle několikastránkového pojednání o pohybových hrách se autor v této publikaci rozepisuje i o obecné teorii her. Značnou část pak Mazal věnuje i popisu jednotlivých druhů her, jež jsou vhodné zejména pro menší děti.

Základní informace o vzniku a vývoji sdružení YMCA jsme našli v knize *Zlatá kniha volejbalu* od autorů Zdeňka Vrbenského, Miroslava Ejema a Václava Věrteláře a také v diplomové práci Tomáše Tlustého *Tělesná výchova a sport v organizacích YMCA a YWCA v meziválečném Československu*.

Kromě již zmíněné cizojazyčné literatury jsme v naší práci použili i některé další zahraniční publikace a to především u kapitol s charakteristikou a klasifikací her. Jedná se o tyto tituly: Frank Boase - *The Origin and Meaning of Courtly Love* a Frank McBride - *Toward a Non-Definition of Sport*. Za větší zmínku pak jistě stojí několika set stránková odborná studie *The Cambridge handbook of play* zabývající se právě hrou, jejímiž hlavními autory jsou Peter K. Smith a Jaipaul L. Roopnarine.

Závěrečným, ale velmi podstatným a zajímavým zdrojem informací se pak pro nás stala díla autorů, jenž zkoumají fenomén hry svým filosofickým pohledem. Jedná se o tyto publikace: Georg Wilhelm Friedrich Hegel – *Fenomenologie ducha*, Hans-Georg Gadamer a Jan Sokol - *Člověk a řeč: (výbor textů)*, Hans-Georg Gadamer - *Pravda a metoda I: nárys filosofické hermeneutiky*, Ivo Jirásek - *Filosofická kinantropologie: setkání filosofie, těla a pohybu*, Friedrich Nietzsche - *Tak pravil Zarathustra: kniha pro všechny a pro nikoho* a Ludwig Wittgenstein - *Filozofické skúmania a Tractatus logico-philosophicus*.

## 3. Hra

### 3.1 Charakteristika hry

Hra je jedním z nejsamozřejmějších projevů života. Každý, kdo chce odborně zpracovat její problematiku, si vytváří vlastní charakteristiku, co hra vlastně je. Pokud se pokouší nalézt obecnou definici, zjistí, jak mnohotvárný a pojmově obtížně uchopitelný termín to je. Vynořuje se zde analogie s pokusy definovat sport. Americký filosof sportu Frank McBride už v 70. letech 20. století v případně nazvaném článku „*Toward a Non-Definition of Sport*“ dokonce vybízí k zastavení podobných pokusů a považuje je za ztrátu času.<sup>1</sup> Argumentuje mj. také termínem „hra“, u kterého prý našel 176 významových nuancí... Vzhledem k rozmachu praxe i teorie hry v posledním půlstoletí existuje nyní těch nuancí jistě podstatně více.

Přesto se pokusy definovat hru objevují a nepochybně objevovat budou. Zastavme se u těch, které ovlivnily vývoj dnes již uznávaného oboru *ludologie*.<sup>2</sup> Zdá se, že takovou centrální definicí, s kterou se ty ostatní poměřují, je ta, kterou zformuloval holandský badatel (ludolog) Johan Huizinga. Ten ve svém kulturně historickém díle *Homo ludens*, které vyšlo koncem třicátých let 20. století, definuje hru následujícím způsobem: „*Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče 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>3</sup>

O několik stránek dále můžeme v *Homo ludens* nalézt ještě jednu definici 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>4</sup>

---

<sup>1</sup> McBRIDE, Frank. *Toward a Non-Definition of Sport*. Journal of the Philosophy of Sport. 1975, vol. 2, č. 1, 4-11.

<sup>2</sup> Ludologie (od lat. *ludus*-hra) je věda, která se zabývá rolí hry ve společnosti.

<sup>3</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 20.

<sup>4</sup> Tamtéž, s. 33.

Jak bylo již zmíněno v úvodu této kapitoly, definovat komplexně pojem hra je velmi nelehký úkol. I když nám Huizingovo vysvětlení otázky, co hra je, přijde uspokojivé a lze je jistě považovat za jednu z průlomových definic tohoto termínu, tak si přesto dovolíme uvést i další definice. Huizingovo dílo budeme dále podrobně zkoumat v kapitole 4.1.

Inspirovaná dílem *Homo ludens*, vzniká o generaci později kniha francouzského filosofa a sociologa Rogera Cailloise *Hry a lidé*. Tato práce je skrytou polemikou se známým Huizingovým dílem. Předkládá přesnější a rozsáhlejší analýzu hry a pokouší se také o úplnou klasifikaci her, která v *Homo ludens* chybí. Caillois ve své knize nenabízí přímou definici pro hru, ale charakterizuje jí šesti základními vlastnostmi jako: „*činnost bytostně svobodnou, nejistou, neproduktivní, fiktivní, která je vydělena z každodenního života a je podřízena pravidlům.*“<sup>5</sup> Dalším poznatkům Rogera Cailloise se budeme věnovat v kapitole 4.2.

Pro doplnění filosofického pojetí hry musíme zmínit ještě úvahy o hře významného německého filosofa a fenomenologa Eugena Finka, kterým se věnuje ve svých knihách *Hra jako symbol světa* a *Oáza štěstí*. Hledat v této filosofické literatuře pouze jednu definici vystihující fenomén hry v celé jeho podstatě je nemožné. Zmiňme proto alespoň některou ze základních myšlenek těchto děl. Eugen Fink řadí hru mezi pět základních fenoménů existence<sup>6</sup> a definuje jí slovy: „*Hra stojí proti životní vážnosti, starosti a práci, stojí proti péči o duševní spásu – jeví se jako „nevážnost“, „nezávaznost“, jako dočasné uvolnění životního napětí, jako „prodleva“ a „zotavení“, jako kratochvíle určená pro chvíle prázdné, jako titěrnost a veselá nepřítomnost.*“<sup>7</sup> Finkův filosofický přístup k fenoménu hry rozebereme podrobněji v kapitole 4.8.

Kromě filosofických pohledů na hru bychom další vymezení tohoto pojmu mohli nalézt také v psychologickém a pedagogickém slovníku.

Hra je „*jedna ze základních lidských činností: hra, učení, práce; u dítěte smyslová činnost motivovaná především prožitky, u dospělých má hra závazná pravidla, cíl nikoli pragmatický, ale ve hře samé; hra je provázena pocitem napětí a radosti; pozitivní důsledky pro relaxaci, rekreaci, duševní zdraví.*“<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 31-32.

<sup>6</sup> Smrt, práce, moc, láska a hra.

<sup>7</sup> FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. s. 21.

<sup>8</sup> HARTL, Pavel. *Psychologický slovník*. Praha: Jiří Budka, 1993. s. 64-65.

Hra je „*forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Existují hry, k jejichž provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje). Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu (hry s převahou spolupráce, s převahou soutěžení). Výchozí situace, průběh a výsledky některých her lze formalizovat a rozhodování aktérů exaktně studovat. Těmito otázkami se zabývá speciální matematická disciplína – teorie her.*“<sup>9</sup>

V „Encyklopedii tělesné kultury“ je zase hra popisována jako: „*organizovaná zábavná činnost bez přímého praktického účelu (na rozdíl od práce), symbolizující zpravidla soupeření a boj dvou stran, a to podle určených herních pravidel.*“<sup>10</sup>

Vzhledem k mnohotvárnosti tohoto termínu by bylo jistě možné uvést mnohem více definic, které by si byly více či méně podobné a vystihovaly by základní charakteristiku hry. Jmenovat zde však všechny není hlavním cílem této práce a snad to ani není reálně možné. Jak již bylo uvedeno, pokusy definovat hru se objevují a objevovat i nadále budou, proto nyní raději přejdeme k následující kapitole, týkající se historického vývoje hry.

---

<sup>9</sup> PRŮCHA, Jan, WALTEROVÁ, Eliška a MAREŠ, Jiří. *Pedagogický slovník*. 7. vyd. Praha: Portál, 2013. s. 92-93.

<sup>10</sup> PÁVEK, František. *Encyklopedie tělesné kultury: I. A-O*. Praha: Sportovní a turistické nakladatelství, 1963. s. 261.

### 3.2 Historický vývoj hry

Hra, která člověka provází nejen během dětství a mládí, ale po celý jeho život, je součástí kultury již od počátku lidských dějin. Důkazy, že tomu tak skutečně je, můžeme nalézt jak v archeologických vykopávkách<sup>11</sup>, tak později i v památkách písemných.<sup>12</sup>

Historický materiál dokládá, že vývoj hry úzce souvisel se změnou způsobu obstarávání si potravy. Je známo, že v pravěké historii byl člověk nedílnou součástí přírody. Fakt, že dokázal v tehdejších podmínkách přežít a zajistit tak pokračování svého rodu, umožnila jedna rozhodující schopnost, kterou se již pravěcí lidé odlišovali od ostatních živočišných druhů. Tou schopností bylo myšlení. To v celku bezbrannému tvorovi umožnilo v boji o přežití využít své fyzické a duševní síly, a také účelně zdokonalovat zbraně a vyrábět další pomůcky, které mu ulehčovaly jinak těžký život.<sup>13</sup>

Přechod člověka z pasivního sbírání plodů k aktivnímu lovu zvířat s sebou nesl mnohé výhody. Zatímco sběrači byli nuceni vynaložit každodenní úsilí, aby si potravu zajistili, lovcům kolikrát stačila pouze jedna výprava k tomu, aby si zaopatřili jídlo i na několik následujících dní. Další skutečnost, kterou lov přinášel, souvisela s požadavky na zvýšení fyzických schopností tehdejšího člověka. Těch bylo dosahováno prostřednictvím řízeného výcviku, jehož obsahem byly i různé pohybové hry. V životě tehdejších lidí se najednou objevilo mnohem více volného času a tak mohl vzniknout prostor pro dosud neznámý kult slavností, který hrál ve vývoji her zásadní roli.

Součástí oslav těchto loveckých a posléze raně pasteveckých a zemědělských kultur, byly kromě kolektivních tanců i rituální běhy či například zápasy. Později se pak přidalo i střelení a šermování nejrůznějšími zbraněmi, závody ve skocích, hodech, plavání, veslování, jízdy na zvířatech či různé míčové hry. Všechny tyto aktivity měly za úkol poukázat na mimořádné dovednosti a fyzickou sílu vůdčích mužů. Postupem času do tohoto programu slavností vstupovali i níže postavení jedinci, kteří chtěli poměřit svoje síly. Skupinový charakter pak nabízel závodivé měření sil, což s sebou přinášelo i potřebu vzniku pravidel a různých soutěžních ceremoniálů. Se zvyšující se konkurencí došlo přirozeně i k profesionalizaci sportu. K pobavení diváků veřejných slavností se poté sportovní program rozšiřoval o zábavné a napínavé vystoupení v podobě komedií,

---

<sup>11</sup> Archeologické objevy podávají důkazy o existenci her již z doby cca 10 tisíc let př. n. l.

<sup>12</sup> MIŠURCOVÁ, Věra, FIXL, Viktor a FIŠER, Jiří. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. s. 9.

<sup>13</sup> Srov. KÖSSL, Jiří, ŠTUMBAUER, Jan a WAIC, Marek. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008. s. 8.

dramat, akrobatických vystoupení, tanců, ale i tzv. „krvavých her“, ke kterým patřily i různé formy veřejné smrti.

Jak vyplývá z textu, základní mechanismy kultivace pohybových schopností člověka, byly vytvořeny již na velmi nízkých stupních vývoje společnosti. V průběhu dějin se znovu tyto pohybové schopnosti obnovovaly, staré formy se uchovaly a nové vznikaly v přímé interakci se společností v rámci její kultury. Všechny tyto mechanismy můžeme spatřit v určitých podobách ve všech starověkých civilizacích.<sup>14</sup>

### 3.2.1 Hra ve starověku

Ve starověku se hra vyvíjela současně s rozvojem tělesné kultury v nejstarších civilizacích. Mezi první státní útvary patřila především oblast Mezopotámie, Egypta, Indie a Číny. Ve všech těchto starověkých civilizacích hrála tělesná výchova důležitou roli.

Jeden z nejpropracovanějších a nejstarších tělovýchovných systémů vznikl před více než 4 700 lety v Číně. Zde se propojením léčebné a zdravotní gymnastiky vyvinul jeden z nejznámějších bojových sportů kung-fu. Léčebnou, ale i výchovnou funkci měl ve staré Číně i tanec a systém gymnastických cvičení zvaný Šenga. Hlavní skupinou, pro kterou bylo tělesné cvičení nedílnou součástí každodenního života, byla armáda. Kromě ovládnutí lukostřelby a jízdy na koni, trénovali čínští vojáci své pohybové dovednosti například i prostřednictvím hry s míčem - kopané.

Další civilizací starověkého světa, kde můžeme nalézt více než 5 000 let staré zmínky o využívání různých forem tělesných cvičení a to jak pro výcvik vojáků, tak pro podporu zdraví, je oblast Indie. Od 2. tisíciletí př.n.l. se také právě zde začal postupně formovat dnes tak velmi populární a celosvětově rozšířený systém jógy. Mezi další tělesná cvičení patřil v Indii mimo jiné především zápas, šerm holí, plavání, lukostřelba a pozemní hokej. Ke zvýšení požadovaných dovedností byly často využívány herní prvky.<sup>15</sup>

Velmi vyspělou civilizací, která vznikla v úrodném povodí řek Eufrat a Tigris, byla oblast starověké Mezopotámie. Vzhledem k tomu, že na území Mezopotámie docházelo k častým bojům, byla vysoká fyzická síla mimořádně oceňována. I když zatím

---

<sup>14</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Sport a hry ve starověkém světě*. Praha: Artia, 1988. s. 11-17.

<sup>15</sup> Srov. KÖSSL, Jiří, ŠTUMBAUER, Jan a WAIC, Marek. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008. s. 9-10.

nebyly nalezeny žádné informace o cíleném využívání tělesné výchovy, tedy snad jen kromě fyzického výcviku budoucích panovníků a jejich úzké družiny, tak přesto některé základní tělesné aktivity jakými byl například běh, plavání, zápasení, šplhání, skákání či zacházení ze zbraněmi byly nezbytnou součástí života tehdejších lidí. Z historických pramenů se také dozvídáme, že byly v Mezopotámii často pořádány různé slavnosti, kterých se účastnily široké vrstvy tehdejšího obyvatelstva. V programu těchto slavností nacházíme kromě tradičních rituálů, dramatických a akrobatických představení i soutěže a sportovní hry. Nejčastěji šlo o závody v běhu a zápas.<sup>16</sup>

Mimořádně dlouhé období klidu, které postrádalo větší vojenské konflikty, umožnilo kolem řeky Nilu progresivní kulturní rozvoj starověkého Egypta. Kromě jídla, pití a radosti z hezkých věcí, nalézali tehdejší Egypťané potěšení také v pohledu na krásné štíhlé tělo. Krása lidského těla se mohla nejlépe projevit v pohybu. Mezi populární činnosti patřil především lov, tanec s gymnastickými prvky, hra a další fyzické aktivity.

Zmínky o existenci her můžeme nalézt již z dob vlády 5. a 6. staroegyptské královské dynastie, odkud pocházejí důkazy i o oblíbené zábavě faraonů. Ta spočívala ve sledování dětských her, jakými byly např. jízda na člověku jako na koni, různé rovnovážné hry, skoky do výšky, přetahování, házení na cíl a mnohé další. Během slavností se také objevovaly i dětské hry s určitým obsahem. Zajímavým doloženým příkladem je badateli nazvaná „hra na válku“ či „přivádění zajatce“, ve které měli chlapci předem určené role a využívali i různých rekvizit, které ději přidaly na realističnosti a zatraktivnily tak celé představení.

V pozdějších dobách Střední říše byly tyto dětské hry postupně nahrazeny novými hrami mladých mužů a žen. Zatímco se dívky věnovaly především hrám s míči, ať už to byly různé formy házení a chytání míče, či třeba žonglování s míči, chlapci poměřovali své síly mezi sebou a to nejčastěji formou vzájemného zápasu. Ten v té době dosáhl zvláště vysoké úrovně a těšil se z velké sportovní účasti i divácké popularity. Nakonec zápas je jeden z nejoblíbenějších egyptských sportů dodnes. Vedle zápasu pořádali starověcí Egypťané také různé druhy soutěží, jako byly závody v běhu, plavání, na lodích nebo ve střelbě a později i závody jezdecké a vozatajské. Těchto závodů se účastnili i vládnoucí faraoni Nové říše, pro které byla dobrá fyzická zdatnost samozřejmostí. Vysoké úrovně tělesné zdatnosti dosahovali prostřednictvím cílených tréninků i zástupci

---

<sup>16</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: Historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979. s. 29-40.

aristokratické vrstvy, vojáci, ale také například i chrámoví tanečníci. Ve starověkém Egyptě můžeme poprvé od sebe rozlišovat jednotlivé sporty a hovořit tak o různých disciplínách, z nichž většina měla i svá jasně stanovená pravidla.<sup>17</sup>

V této starověké civilizaci byly nalezeny také první historicky dochované hračky. Jednalo se o míč z papyru, dřevěného krokodýla s pohyblivou čelistí a hliněné figurky, které mohly sloužit jako kultovní předměty nebo jako panenky na hraní.<sup>18</sup> Kromě těchto hraček našli archeologové v Egyptě také pravděpodobně nejstarší herní desku na světě, jejíž staří se odhaduje na 5 500 až 6 000 let. Dalšími předměty, které byly archeologickými průzkumy objeveny, jsou různé herní desky s hracími kameny, figurky, vrhací kostky netypických tvarů či krásně zdobené hrací skříňky s herními plány. Důkazy o existenci starověkých her najdeme rovněž i v nástěnných malbách egyptských hrobek a pyramid.<sup>19</sup>

Vliv starověkých civilizací Mezopotámie a Egypta můžeme díky lodnímu spojení v oblasti Egejského moře pozorovat také především na Krétě a ve Fénicii, odkud tyto kultury postupně ovlivnily i vývoj starověkého Řecka.<sup>20</sup>

### 3.2.2 Hra v antickém Řecku

První neolitická sídliště se v rozsáhlé egejské oblasti začala formovat již v 7. a 6. tisíciletí, kdy sem vlivem migrační vlny přicházely národy z Přední Asie. V průběhu 3. tisíciletí se pak na tomto území vyvinulo několik významných kultur, z nichž se nejvýrazněji do historie zapsala neválečná kultura minojská s centrem na Krétě. Z dob této vyspělé kultury se nám dochovaly také zmínky o hrách dětí i dospělých. Jsou to různé dětské hry s kostkami nebo hry dospělých u hráčských stolků. Časté nálezy herních desek a hracích kostek svědčí o oblíbenosti hry v dámu a jí podobných her. Všeobecné oblíbenosti se v minojské kultuře těšily také velké veřejné slavnosti s hojnou diváckou účastí, jejichž součástí byly i různé rituálně tance, akrobatická představení a zápasy především v boxu. Vrcholem programu všech slavností byly však pro Krétu typické býčí hry, které spočívaly v akrobatickém přeskakování běžících býků. Slibný vývoj vzkvétající minojské civilizace

---

<sup>17</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: Historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979. s. 41-56.

<sup>18</sup> MIŠURCOVÁ, Věra, FIXL, Viktor a FIŠER, Jiří. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. s. 9.

<sup>19</sup> ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991. s. 9.

<sup>20</sup> Srov. KÖSSL, Jiří, ŠTUMBAUER, Jan a WAIC, Marek. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008. s. 11.

byl však náhle zastaven někdy kolem roku 1470 př.n.l., kdy došlo nejen na Krétě, ale i na řadě dalších ostrovech v Egejském moři, k devastujícím přírodním katastrofám.<sup>21</sup>

Hlavní směr v dalším vývoji pak určovala nová válečná kultura pevninského Řecka – kultura mykénská. Tato kultura měla značně vojenský charakter, což se promítlo i v dochovaných památkách, ve kterých se nejčastěji objevují různé výjevy z loveckých a bitevních scén. Velkou tradici mělo v této kultuře vozatajství, které se do řecké oblasti rozšířilo pravděpodobně z Malé a Přední Asie. Závody koňských spřežení spolu s boxem, zápasem, během, hodem disku, střelbou lukem a hodem kopím byly i na programu pohřebních her k uctění památky zabitého Řeka Patrokla, který padl při obléhání maloasijské Troji. Tak to alespoň zaznamenal Homér ve své Iliadě. Díky Homérovi nacházíme v Iliadě velmi podrobný a dramatický popis celého průběhu těchto her. Homérské zpěvy, které poskytují vlastně vůbec první sportovní reportáž, jsou jistým důkazem již dlouhého vývoje závodní sportovní činnosti.<sup>22</sup>

Sportovní závodění, ke kterému docházelo při různých slavnostech, bylo nedílnou součástí společenského života v celém antickém Řecku. Závody tvořily hlavní náplň programu na hrách všeřeckého charakteru, jakými byly olympijské, pýthijské, nemejské a isthmické hry, ale byly součástí i různých náboženských slavností. Sportovní závodění zaujímalo mimořádně důležitou roli i v systému tělesné výchovy dvou nejvýraznějších městských států, kterými byly Sparta a Athény.<sup>23</sup>

Sparta, jenž byla zemědělským státem, potřebovala ke svému fungování a prosperitě stále více půdy a také větší počet heilótů.<sup>24</sup> Tento fakt vedl k častým výbojným výpravám, na které bylo potřeba se dobře připravit. Proto všichni chlapci a děvčata od 7 do 18 let prošli spartským výchovným systémem, zaměřeným především na tělesná cvičení a vojenskou výchovu.<sup>25</sup> Učili se základním sportovními disciplínám, kterými byl například běh, zápas a hod diskem či oštěpem. Výcvik chlapců byl ještě doplněn o různé druhy loveckých a bojových her, později i o oblíbené hry míčové. Poslední fází výcviku bylo prověření fyzických sil spartských mladíků při iniciačních slavnostech. Pokud uspěli, byli zařazeni do vojenských táborů k dospělým mužům, kde se po většinu svého

---

<sup>21</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Sport a hry ve starověkém světě*. Praha: Artia, 1988. s. 63-73.

<sup>22</sup> Srov. KÖSSL, Jiří, ŠTUMBAUER, Jan a WAIC, Marek. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008. s. 12-13.

<sup>23</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: Historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979. s. 92-93.

<sup>24</sup> Heilóti - bezprávní a nesvobodní zemědělci ve Spartě.

<sup>25</sup> Srov. KÖSSL, Jiří, ŠTUMBAUER, Jan a WAIC, Marek. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008. s. 13-14.

života věnovali tvrdého výcviku a boji. I když tento systém, právem považovaný za kolébku řecké tělesné výchovy, umožnil Spartě dočasnou vojenskou nadvládu nad ostatními městskými státy, jeho jednostranné zaměření způsobilo nakonec stagnaci v celém jejím dalším vývoji. Zanedbání duševního rozvoje spartských obyvatel pramenilo i z velmi nízké kulturní úrovně. Určitou zajímavostí je potom skutečnost, že i přes nadstandardně vysokou fyzickou zdatnost, se Sparta již nedokázala uplatňovat na olympijských hrách, které zpočátku zcela ovládali. Tento paradox byl v militaristické Spartě způsoben odmítavým postojem ke sportu pro jiné než vojenské účely.<sup>26</sup>

Oproti jednostranně vojensky laděnému životu ve Spartě, tvořily základní athénskou výchovu tři složky: z nejméně 50 % převažovala gymnastika (tělesná cvičení, základy vojenské výchovy a hry), dále muzika (hra na hudební nástroje, zpěv, tanec) a poslední složkou byla gramatika (čtení a psaní). Tato systematická výchova byla v Athénách poskytnuta pouze chlapcům a to od 7 do 14 let. Dívkám se dostalo jenom základního vzdělání, učily se tancovat, hrály na hudební nástroj nebo trávily čas hraním různých pohybových her. Po dosažení čtrnácti let mohli chlapci dále navštěvovat tzv. palaistru, kde se zdokonalovali v boji, cvičili, učili se plavat a hráli různé hry. Vrcholným centrem výchovy a vzdělání se pak v Athénách i celém antickém Řecku stala veřejná gymnázia, jejichž nedílnou součástí byl také prostor pro zápasště, tělocvičny pro gymnastiku a míčové hry nebo také otevřené i kryté běžecké dráhy. Zázemí gymnázií a palaister využívali chlapci i dospělí pro trénink na veřejné závody, které se zde běžně pořádaly, ale i k přípravě na velké olympijské hry.<sup>27</sup>

### **Antické olympijské hry**

Soutěživost a touha po vyniknutí se projevovala snad ve všech oblastech řeckého života. O slávu mezi sebou soutěžili nejen slavní básníci, ale i malíři, hrnčíři, sochaři a další umělci. Soutěžení proniklo dokonce i do programu náboženských slavností, kde mezi sebou soutěžili o nejlepší představení autoři dramatických her a komedií. Nicméně nejvhodnější prostor pro porovnání vlastních dovedností s ostatními, nabízel sport.

---

<sup>26</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: Historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979. s. 83-87.

<sup>27</sup> Srov. KÖSSL, Jiří, ŠTUMBAUER, Jan a WAIC, Marek. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008. s. 14-16.

Atraktivita sportu, jeho dostupnost pro široké vrstvy a možnost svobodných obyvatel využívat sportovní zařízení ve městech, umožnily velký rozmach sportovních her.<sup>28</sup>

Hry byly pořádány ve všech městských státech. Některé z nich dosáhly takového významu, že se zanedlouho staly hrami všeřeckými, na kterých soutěžili Řekové z celé země. Největší slávy se ze všeřeckých neboli panhelénských her těšily hry olympijské (dále OH), zasvěcené bohu Diovi.<sup>29</sup> Ty se konaly jednou za čtyři roky v okrsku zvaném Olympia v severozápadní části Peloponéského poloostrova. V určení stáří těchto her, se většina historiků shoduje a jako datum konání prvních olympijských her uvádí rok 776 př.n.l. Z historických pramenů však víme, že se v Olympii během různých slavností soutěžilo již mnohem dříve. Díky sportovnímu věhlasu se z her, které měly původně pouze lokální charakter, stala po dlouhá staletí nejvýznamnější sportovní událost, která lákala diváky i účastníky z celého Řecka.<sup>30</sup>

Uspěť na těchto hrách bylo snem snad každého mladého Řeka. Zde bychom chtěli zmínit, že ženy se této soutěže účastnit nemohly. Měly však své vlastní hry, z nichž nejznámější byly Heraie. Pokud se ale nějaký sportovec chtěl her zúčastnit, musel nejprve splnit několik podmínek. Za prvé, musel být muž a svobodný příslušník některého z řeckých měst. Za druhé, nesměl spáchat jakýkoli těžký zločin a také nebylo přípustné být pod veřejnou kletbou. Za třetí, byla pro nové závodníky podmínkou desetiměsíční příprava na hry, kterou završili měsíčním tréninkem v Élidě nedaleko Olympie, kde museli svoji výkonnost potvrdit v jakémsi kvalifikačním boji s ostatními závodníky. A za čtvrté, her se nemohl účastnit občan toho řeckého státu, který kdy porušil posvátný mír (*ekecheiria*), jenž se dodržoval během celého období probíhajících antických her. Po splnění, všech těchto podmínek a zdárnému dokončení předolympijského soustředění, se mohli vybraní sportovci vydat spolu se slavnostním průvodem do Olympie.<sup>31</sup> Tam se na počest bohů konaly první den důležité náboženské obřady, po kterých se sešli všichni závodníci, aby složili olympijskou přísahu o čestném boji. Na tuto slavnost pak navázaly soutěže o nejlepší sportovní hlasatele a trubače, jejichž vítězové měli tu čest podílet se na organizaci olympijských her. Mimo nespočet sportovních zážitků, přinášely OH také kulturní obohacení. Svá díla tu předváděli také sochaři, filosofové, historici a další

---

<sup>28</sup> ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Vzkříšení Olympie*. Praha: Olympia, 1980. s. 116-119.

<sup>29</sup> Srov. KÖSSL, Jiří, ŠTUMBAUER, Jan a WAIC, Marek. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008. s. 16.

<sup>30</sup> ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Vzkříšení Olympie*. Praha: Olympia, 1980. s. 122.

<sup>31</sup> Tamtéž, s. 136-141.

umělci. Vrcholem byl však samotný sportovní program, jenž byl z pravidla odstartován až druhý den OH.

I když se olympijské hry staly největšími antickými hrami, jejich vývoj byl pozvolný. Zpočátku se závodilo pouze jeden den a to v jediné disciplíně, kterou byl běh na jeden stadion (192,27 m). Postupem času se přidaly i další běžecké disciplíny, jako byl běh na dva stadiony (tam a zpět) nebo vytrvalostní běh, který se pohyboval od 1 345 m do 4 615 m. Na 18. OH byl kromě běhu do programu zařazen i zápas a také pětiboj, který se skládal z běhu na jeden stadion, skoku do dálky, hodů diskem, hodů oštěpem a z již zmiňovaného zápasu. Mezi další sporty, které se začaly na hrách zanedlouho objevovat, patřil oblíbený box, závody vozů se čtyřspřežením a později také závody na koních a pankration, což byla kombinace zápasu a boxu. Antické olympijské hry se víceméně v celém jejich rozsahu formovaly v podstatě až do roku 520 př.n.l., kdy na 65. OH přibyla poslední disciplína – běh těžkooděnců.

S rozšířením programu o další disciplíny vzrostl i počet dní, ve kterých jednotlivé soutěže probíhaly. Z historických pramenů můžeme usuzovat, že se závody nakonec konaly až po dobu pěti dní. Hry nabyly postupem času takové slávy, že zvítězit, byť třeba jen jednou, znamenalo pro každého sportovce doživotní poctu a bohatství. Nevýslovný věhlas OH postupně vyústil v jednu zásadní změnu. V hrách se čím dál tím více začali prosazovat čistě profesionální závodníci. Není sporu, že tento fakt zcela jistě ještě zvýšil atraktivitu vzájemných soubojů, avšak nesl s sebou i nechvalné pokusy o korupci a jiné podvody.

Bohužel olympijské hry, které se v antickém světě konaly téměř 1200 let, začaly postupně zanikat v průběhu 4. století n.l. Hlavním důvodem byl velký rozmach křesťanství v celé římské říši, které netrpělo žádné pohanské slavnosti. Tedy i ty sportovní ve starověké Olympii.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Srov. KÖSSL, Jiří, ŠTUMBAUER, Jan a WAIC, Marek. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008. s.19-23.

### 3.2.3 Hra v antickém Římě

Jednou z dalších starověkých civilizací, která se v průběhu prvního tisíciletí př.n.l. začala svým vývojem dostávat do popředí tehdejších kultur, byla na starém kontinentu oblast Apeninského poloostrova. Díky řecké kolonizaci jihu a osídlení Etrusky ve střední a severní části poloostrova, se na tomto území začala rychle formovat další vyspělá civilizace.

I když toho o samotném původu Etrusků stále mnohé nevíme, o jejich způsobu života se toho dovídáme poměrně hodně. Kromě zpráv od antických autorů, nalézáme informace o etruské kultuře především prostřednictvím starých pohřebišť. Z těchto zdrojů pochází i zpráva, že velký význam byl v životě etruských měst přikládán veřejným hrám. Tyto hry byly zcela jistě pořádány k počtě bohů, ale objevovaly se i při jiných příležitostech, jako třeba hry pohřební k uctění památky zemřelého. Hlavním programem těchto her byly i různé sportovní disciplíny, mezi které patřil zejména tanec, běh, zápas, box, skok, hod diskem a oštěpem, plavání a třeba také i skoky do vody. Další populární soutěží, která se často objevuje na dochovaných malbách z této doby, byly závody vozů.

Vedle těchto soutěží sportovního charakteru se na etruských veřejných slavnostech setkáváme rovněž i s jiným typem her, které nabízely divákům dramatickou podívanou. Ať už to byly zápasy člověka se zvířaty, či vzájemné souboje zajatých otroků, téměř vždy končila tato násilná představení smrtí. Tuto krvavou formu her sloužící k zábavě široké veřejnosti později od Etrusků převzali Římané jako své gladiátorské hry.<sup>33</sup>

Z charakteru etruských her je patrné, že se v nich mísily odkazy z více starověkých kultur. Mnohé prvky a tradice, které v sobě spojovaly kultury maloasijské, řecké a apeninské, měly zcela jistě později vliv i na vývoj jedné z nejvíce expandujících kultur starověkého světa – kulturu římskou.

V 8. století př.n.l. bylo ve střední Itálii založeno město Řím. Původní etruští králové, kteří zde vládli až do roku 510 př.n.l., byli z města vyhnáni a z Říma se tak mohla stát aristokratická městská republika, která brzy ovládla nejen celý Apeninský poloostrov, ale i Řecko, Přední Asii a celou oblast Středozemního moře. Později se republika přeměnila na císařství, které se rozdělilo na část východořímskou a západořímskou.

---

<sup>33</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Sport a hry ve starověkém světě*. Praha: Artia, 1988. s.155-158.

Zatímco říše západořímská zanikla koncem 5. století, východořímská říše přetrvala až do roku 1453 n.l.<sup>34</sup>

Expanzivní vojenská politika republikánského Říma zcela jistě určovala směr i vyvíjející se tělesné kultury. Povinnou službou v armádě museli projít všichni římstí občané, přičemž výše postaveným jedincům se dostávalo i vojenského výcviku na známém Martově poli za hradbami města, kde se mladíci učili běhat, zápasit, boxovat, házet oštěpem, střilet lukem, plavat a hrát míčové hry. V pozdějších dobách římského impéria došlo však k profesionalizaci celé armády a dá se říci, že tímto krokem veškeré fyzické cvičení u ostatních obyvatel ustalo. I když Římané převzali z řecké kultury mnohé prvky, touha po dokonalém fyzicky zdatném těle je nijak neoslovila, a proto neprovozovali ani žádné větší formy aktivního cvičení.

V čem ale naopak Římané spatřovali potěšení, byla divácká účast na veřejných hrách. I když se tyto hry vyvíjely v rámci náboženských oslav, časem se od nich oddělily a dále již probíhaly samostatně a to pouze za účelem veřejné zábavy. Z historických pramenů víme, že se tyto hry konaly pravidelně každé září a to minimálně už od roku 366 př.n.l. Koncem 3. století pak k těmto velkým nebo také římským hrám, jak byly tyto veřejné hry nazývány, přibylo ještě dalších pět her. Zpočátku tato zábava trvala pouze jeden den, ale s rozrůstajícím se programem narostl počet až na 17 dní, během kterých se střídaly 3 druhy představení: hry v cirku, hry se zvířaty a divadelní hry. První jmenované hry byly věnovány závodům vozů a boxerským zápasům, později se na nich soutěžilo i v zápase a běhu. Tyto hry ale nebyly pro římské publikum nijak populární, stejně tak jako divadelní představení, která se v rámci veřejných her konala. Naopak velkou oblibu si získaly hry s exotickými zvířaty.

Tyto veřejné hry nesly název „ludi“, což byl také obecný název pro zábavu a volný čas<sup>35</sup> Kromě pojmenování veřejných her, můžeme v antickém Římě najít název „ludi“ nebo „ludus“ také ve vzdělání. Školám, jenž poskytovaly základní vzdělání mladým Římanům, bylo přezdíváno právě tímto ekvivalentem pro hru.<sup>36</sup> Význam her v dětském

---

<sup>34</sup> Srov. KÖSSL, Jiří, ŠTUMBAUER, Jan a WAIC, Marek. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008. s.24.

<sup>35</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Sport a hry ve starověkém světě*. Praha: Artia, 1988. s 163-170.

<sup>36</sup> MIŠURCOVÁ, Věra, FIXL, Viktor a FIŠER, Jiří. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. s. 9.

životě zdůrazňoval v 1. století i římský spisovatel Quintilianus, který oceňoval jejich výchovný charakter a zdůrazňoval, že učení má být pro děti především radostnou hrou.<sup>37</sup>

Pokud se zabýváme výčtem římských her, nesmíme zapomenout také na ty, které ač nebyly původně součástí her veřejných, zanechaly významnou stopu v dějinách římské kultury. Řeč je tu nepochybně o gladiátorských hrách, které byly známy jako tzv. munera – podívaná. Pořádali je bohatí občané, kteří si prostřednictvím těchto her zajišťovali u římského lidu svojí popularitu a s ní související moc. Tyto souboje na život a na smrt se postupem času staly tak oblíbenými, že začaly vznikat speciální gladiátorské školy, ve kterých se trénovali zajatci, ale i svobodní občané, kteří se pak utkali na pravidelně pořádaných hrách.

Význam a četnost her ještě vzrostly s přechodem republikánského systému na císařství. Pro téměř milión obyvatel Říma se veřejné hry staly neodmyslitelnou součástí jejich života a začali je od státu vyžadovat stejně tak, jako třeba státní výživu. Římský básník Juvenalis shrnul tyto potřeby římského lidu pod známé latinské úsloví *panem et circenses* – chléb a hry. Počet dní, po které se pravidelné slavnosti konaly, dosáhl v 1. století čísla 88, ve 2. století to bylo už 135 dní a ve 4. století již 176 dní, přičemž mimo tyto oficiální veřejné slavnosti byly organizovány ještě další hry a to vždy při různých mimořádných příležitostech. Kromě všech forem již známých her z období republiky, byly do programu slavností zařazeny i hry nové, včetně loterie. Oblíbenosti u všech vrstev obyvatelstva se těšily zejména veřejné hry v cirku, při kterých se z diváků stávali fanoušci jednotlivých vozatajských spřežení. Mimořádným druhem veřejných her se pak v Římě staly hry pořádané v amfiteátrech, z nichž největší bylo Colosseum pro více než padesát tisíc diváků. V těchto ohromných prostorách se konaly tradiční hry se zvířaty, gladiátorské hry a také dokonce souboje na lodích.<sup>38</sup>

Veřejné hry císařského Říma byly svou krásou a velkolepostí zcela mimořádnou podívanou, která sloužila k pobavení a vyplnění nadbytku volného času římským obyvatelům. Charakter těchto her zcela vtáhl diváky do děje atraktivních soutěží a soubojů, které byly zajištěny profesionálními účastníky. Publikum s nadšením pozorovalo sportovní závody, ale také veřejné popravy a zápasy, při nichž umírali lidé i zvířata násilnou smrtí. Začátkem 1. století našeho letopočtu se s rostoucí římskou mocí začaly tyto hry pořádat i mimo Řím a po dobu více jak tří set let poskytovaly

---

<sup>37</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Sport a hry ve starověkém světě*. Praha: Artia, 1988. s. 186.

<sup>38</sup> Tamtéž, s. 170-177.

nezapomenutelný zážitek lidem v celém tehdejší světě. Sláva veřejných her však netrvala věčně. V průběhu 4. století došlo ke značnému poklesu v jejich konání, přičemž jako první byly zrušeny hry gladiátorské. Příčinou tohoto omezení i pozdějšího celkového zániku těchto her, bylo především sílící křesťanství, které ve své ideologii nenacházelo pochopení pro pohanské svátky. A tak i když určitá forma her, konkrétně závody vozů, přetrvala až do konce evropského středověku, samotná kapitola historie sportu a her starověkého světa byla víceméně ukončena.<sup>39</sup>

### 3.2.4 Hra ve středověku

Raným středověkem začíná v 6. století po starověku nové historické období, kterému už v Evropě zcela vládne křesťanství. I když tento fakt znamenal pro vývoj lidstva úplně novou kapitolu, společnost se musela zprvu dlouho vzpamatovávat z celkového úpadku civilizace a kultury, jenž ani zdaleka nedosahovala takové úrovně, jako ve vyspělém antickém světě.

Ve středověku disponovala kromě krále a jeho královského dvora největší mocí křesťanská církev. Ta ve své ideologii nenašla místo pro téměř žádné pozůstatky antického dědictví. Tvrdě se křesťanství stavělo zejména k „pohanskému“ uctívání kultu krásného těla, což v důsledku znamenalo i veškerý zákaz sportovních soutěží, zábav a her. Fyzické aktivity se ale i přesto svým způsobem dál vyvíjely, a to i když byly v rozporu s křesťanským přesvědčením, že tělo je pouze hříšná schránka preferované lidské duše, která se v něm pouze připravuje na „pravý“ věčný život po smrti. Tento odpor k lidskému tělu se však neslučoval s realitou každodenního života, kde byla touha člověka po radosti ze života, tedy i po lásce, zábavě či právě fyzické aktivitě, zcela pochopitelnou a nedílnou součástí lidské existence. Určitým paradoxem byl i fakt, že nakonec i samotná církev potřebovala k udržení a rozšiřování své moci vojenskou sílu, čímž nepřímo uznávala důležitý význam fyzického těla. A tak se ve středověku zrodily dva lidské ideály – ideál světce a ideál hrdiny. Spojením těchto dvou vzorů se pak v průběhu 12. století zformuloval nový ideál – ideál rytíře.<sup>40</sup>

Středověký rytíř vynikal nejen tím, že byl výborným bojovníkem, ale mezi jeho vlastnosti měla patřit také velkorysost, statečnost, ochota pomáhat slabým a bezbranným,

---

<sup>39</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Sport a hry ve starověkém světě*. Praha: Artia, 1988. s. 185-194.

<sup>40</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: Historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979. s. 163-168.

věrnost svému králi a vyvolené dámě a samozřejmostí měla být také jeho bezpodmínečná víra v Boha a ctění křesťanské církve. K těmto charakteristickým rysům se měl každý rytíř dopracovat prostřednictvím systematické výchovy, jejímž obsahem byly jak fyzické dovednosti, tak základy společenského chování. Aby pak mohl být mladý bojovník urozeného původu pasován na rytíře, musel nezbytně ovládat 7 dovedností, mezi které patřily jízda na koni, střelba z luku, šerm, zápas, lov, hra v šachy a veršování. Později se k těmto sedmero rytířským ctnostem, jak o nich někdy hovoříme, připojil ještě tanec.

Hlavní náplní rytířského života byl boj s nepřítelem. V období, kdy ale zrovna neprobíhala žádná válka, trávili rytíři svůj volný čas lovem a také cestováním po rytířských hradech, kde se s chutí účastnili různých zábav a her.<sup>41</sup> Hráli zde například kostky, zvláštní hry s kuličkou, šachy, kuželky, míčové hry a také spousty dalších společenských her. Velmi oblíbený byl také tanec, který i přes církevní zákaz nechyběl na žádné větší slavnosti.<sup>42</sup>

Vrcholnou zábavou středověkých rytířů i širší společnosti byly však rytířské turnaje, na kterých se soutěžilo v individuálních či skupinových soubojích. Tyto turnaje, jenž se zrodily ve Francii už koncem 11. století, se brzy začaly rychle šířit i do ostatních evropských zemí. Pro rytíře byla zprvu účast na turnajích vnímána jako nezbytná součást jejich vojenské přípravy. Tento původní záměr se ale čím dál tím více upozaďoval a turnaje se pořádaly už spíše jen za účelem pobavení ze samotné hry. Postupem času se rytířské turnaje stávaly stále populárnějšími i u diváků, kteří tuto zábavu hojně navštěvovali a vybírali si mezi rytíři své favority. Atraktivitu zajistilo turnajům i soutěžení o různé ceny, přičemž zajímavou výhrou mohla být pro rytíře třeba i nevěsta. Postupem času se však od pořádání těchto veřejných turnajů upustilo. Koncem 15. století už byly turnaje privilegiem pouze pro urozené obyvatele a uskutečňovaly se jen v rámci dvorských slavností. Naproti tomu se začala šířit nová forma vzájemných soubojů, ve kterých si dvojice vyřizovala své účty a také bránila svou čest. Tento boj, jehož nejčastější zbraní byl kord, už probíhal bez jakýchkoliv okázalých ceremoniálů a často se ho účastnili pouze dva soupeři se svými svědky.<sup>43</sup>

---

<sup>41</sup> Srov. KÖSSL, Jiří, ŠTUMBAUER, Jan a WAIC, Marek. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008. s. 29.

<sup>42</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: Historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979. s. 176.

<sup>43</sup> Srov. KÖSSL, Jiří, ŠTUMBAUER, Jan a WAIC, Marek. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008. s. 29-30.

Vedle typické zábavy ve formě rytířských turnajů, existovaly ve středověku i další hry, kterými si krátili svůj volný čas děti i dospělí. Jednou z nejrozšířenějších forem lidové zábavy byly hazardní hry. Veškeré deskové hry, kostky, dáma, karetní hry či dokonce i šachy byly i přes neustálé církevní a panovnické zákazy velmi oblíbené a zcela běžné. Co se týká dětských her, tak z dochovalých informací víme, že velmi oblíbená hra se nazývala „na popelení“ a spočívala ve vzájemném házení si popelu do očí. Další rozšířenou dětskou hrou, o které se literatura zmiňuje, byla hra s holemi. Cílem této hry bylo zasáhnout kamaráda a zlomit mu jeho hůl. Těchto bizarních i zcela obyčejných dětských her bylo samozřejmě velké množství a často se jimi bavili nejen děti, ale i dospělí.

Jednou z běžných činností středověkého člověka byl lov, se kterým souvisela také střelba z kuše či lukostřelba. Obě tyto sportovní disciplíny se však časem od lovu oddělily a proměnily se v samostatnou, velmi populární zábavu. Další oblíbenou formou, jak aktivně trávit volný čas, byly míčové hry. Zatímco lidé ve městech se nejčastěji věnovali všelijakým hrám s míči ve speciálních tělocvičnách, tzv. míčovnách, lidé na venkově hráli míčové hry jednoduše venku, přičemž velmi známou hrou byla již tehdy koulená neboli, jak ji známe dnes - pétanque. Jinou variantou her s koulemi byl také „biliár“, jenž se podobal dnešnímu kroketu. Za zmínku také zcela jistě stojí středověká míčová hra zvaná „soule“. Tato hra, která měla určitou podobnost s dnešním fotbalem, byla známá snad ve všech francouzských krajích, což jen dokládá její velkou popularitu a tradici.<sup>44</sup>

Zábava a s ní spojená hra tedy z života lidí nikdy zcela nevyvymizely, a i když nedosahovaly ani zdaleka takové velkoleposti a měřítka, jak tomu bylo u her starověkých, tak se vždy našla příležitost k tomu, aby si člověk na hru čas udělal. Nejčastěji tomu tak bylo při různých svátcích a jiných slavnostech, kdy se lidé již tradičně bavili při veselých představení, tancem či vzájemným poměřováním svých sil, což umožňovala v podstatě jakákoliv hra.

### **3.2.5 Hra v renesanci**

Jestliže se středověk vyznačoval odmítavým postojem ke všem světským radostem, jenž by mohly člověka pokoušet, ba ho dokonce i svést z jeho očistné cesty k posmrtnému životu, tak období renesance razilo zcela jinou představu o podstatě

---

<sup>44</sup> VERDON, Jean. *Volný čas ve středověku*. Praha: Vyšehrad, 2003. s. 130-163.

lidského života zde na zemi. Hlavní ideou tohoto myšlenkového směru, zrozeného v Itálii na počátku 15. století, bylo znovu oživení antického pojetí světa. S tímto návratem ke starověkým kořenům italské kultury souvisel i vzrůstající zájem nejen o duševní, ale i o tělesnou stránku lidského těla, která byla po tak dlouhá staletí opomíjena. Tato cesta zpět k antickým myšlenkám a filosofii se rychle šířila prostřednictvím italských humanistů nejprve po Apeninském poloostrově, kde byly patrné pozůstatky antických tradic a pak i dále do celé západní Evropy.

Renesance a humanismus ovlivnily život lidí napříč všemi vrstvami. Člověk již nebyl posuzován pouze podle svého původu, ale hlavními kritérii byly zejména jeho schopnosti a dovednosti, a také výše jeho bohatství a dosažené vzdělání. Velký důraz byl kladen na všestranné zaměření, přičemž chůze, jízda na koni a řečnictví, byly považovány za zcela nezbytné věci, které musel ovládat snad každý renesanční člověk. Hlavním předmětem výchovy bylo pak kultivování ducha i těla. Bohatá škála sportovních her a další tělesná cvičení jako byl například běh, skok, otužování, jízda na koni, šerm, šplhání, cestování, střelba z luku, házení kopím, zápas či plavání se staly nedílnou součástí školní výuky. V renesanční Itálii byly některé pohybové aktivity tak oblíbené, že se postupně vytvořily základy uceleného systému praktických i teoretických poznatků a to hned z několika sportovních odvětví. Takto vznikl propracovaný systém šermu, jízdy na koni, gymnastiky nebo třeba míčových her.

Pro toto období charakteristické prolínání antiky, rytířských tradic a křesťanské víry, bylo viditelné zejména při různých slavnostech renesanční Itálie. Oslavy, které se pořádaly v úzkém kruhu dvorské společnosti, vynikaly svou velkolepostí a nádherou. Kromě znovu oživených rytířských turnajů byly tyto slavnosti také často zpestřeny o oblíbené zápasy. Ať už šlo o boj gladiátorů, býků či jiných zvířat, vždy byla k vidění nevšední a dramatická podívaná.

Zdaleka nejrozsáhlejší formou italské zábavy, byly však v období renesance veřejné slavnosti. Tyto „lidové hry“ trvaly často i několik měsíců v roce a nabízely kromě velmi populárních bojových her i celou řadu dalších soutěží sportovního charakteru. Největší slávu si u hráčů i u diváků vydobyla hra jménem „calcio“. Ta byla vždy ohlášena několik dní předem a to i se jmény hráčů, kteří se mezi sebou měli utkat. Samotný zápas se konal většinou na hlavním městském náměstí a účastnilo se ho někdy až 40 hráčů na každé straně hřiště. Poté, co byl zápas slavnostně zahájen, započala snaha obou týmů o získání vhozeného míče, který se pak kopáním či odrážením pěstí snažili hráči umístit do

soupeřovi branky. Zvláště oblíbená byla tato hra ve Florencii, kde se konala každoročně v rámci masopustního karnevalového období, ale také často i při jiných slavnostech. Popularita florentského calcia neboli florentské kopané dosáhla takových rozměrů, že se brzy rozšířila po celé Itálii a dokonce i za její hranice. V programu lidových slavností italských her nesměly chybět také oblíbené veslařské závody či koňské dostihy, na které často navazovaly i závody v běhu.

Zcela jiný druh zábavy nabízely v 15. století lidem nespoutané karnevaly, které můžeme právem považovat za typické renesanční slavnosti. Toto bujaré veselí plné masek, jídla, pití, hudby, tance a sexu se konalo vždy v období masopustu a kromě hlavní atrakce, kterou byl pestrý karnevalový průvod, nabízel ve svém programu i velké množství fyzických aktivit a her.

Zájem o kult lidského těla, hry a svobodu člověka, který renesanční Itálie vzkřísila z dávné historie svých předků, vyvrcholil na přelomu 15. a 16. století. V této době již antika prostoupila do každodenního života snad všech italských obyvatel. Křesťanství nemělo vedle antické síly šanci. Ale každá etapa vývoje jednou končí a tak se začala i italská renesance, která ovlivňovala kulturní vývoj nejen na Apeninském poloostrově, ale na území téměř celé Evropy, uzavírat. K tomuto historickému milníku došlo kolem poloviny 16. století. Pozvolný úpadek renesance podpořily jednak nové myšlenkové proudy, které se začaly šířit evropským kontinentem a také stále sílící moc církve, jež chtěla obnovit svou ztracenou vládu nad světem.<sup>45</sup>

### **3.2.6 Jan Amos Komenský a hra**

Pokud chceme přejít do dalšího historického období a podívat se na to, jak se hra vyvíjela v raném novověku, musíme zcela určitě zmínit postoj ke hře jednoho z největších evropských myslitelů Jana Amose Komenského. Byl to právě tento „učitel národů“, jenž svými názory a díly přispěl k obohacení reflexí tohoto fenoménu a aplikoval je i do pedagogické praxe.

Komenský považoval hru za významný prostředek výchovy a vzdělání a zároveň ji doporučoval i jako vhodnou formu zábavy a odpočinku ve volném čase.<sup>46</sup> Cílem hry bylo podle Komenského cvičení těla i ducha, které mělo představovat nedílnou součást

---

<sup>45</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: Historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979. s. 276-298.

<sup>46</sup> Srov. KÖSSL, Jiří, ŠTUMBAUER, Jan a WAIC, Marek. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008. s. 40.

života člověka, a to především v jeho mladém věku, a dále sloužit i jako prostředek k dlouhodobému udržení zdraví. Z pohybových aktivit, které doporučoval, jmenujme především běh, skok, zápas, hry s míčem či koulí, kuželky, kuličky, hru na slepou bábu, procházky v přírodě či deskovou hru jménem vrhcáby (viz zejména *Orbis Pictus*). Naopak za hry zbytečné a nevhodné považuje Komenský například kostky, karty, šerm či plavání.<sup>47</sup>

Při svém bádání nad problematikou hry dospěl i k obecnější charakteristice hry a v knize *Novissima lingvarum methodus* (Nejnovější metoda jazyků) nabídl tuto ucelenou definici: „*Hra je cvičením (ducha nebo těla) zřízeným mezi několika závodícími o nějaké odměnění ziskem nebo ctí.*“ Zároveň pak na tuto definici navazuje vyjmenováním sedmi důležitých rysů hry: pohyb – dobrovolnost – společnost – zápas – řád – snadnost – konec libý.<sup>48</sup>

Komenský se zabýval významem hry i ve svých dalších spisech. Hlubší sondu do jeho názorů jsem našla v práci pedagožky Jany Uhlířové (Uhlířová, 2003) a kinantropologa Miloše Bednáře (Bednář, 2020). Zatímco prvně jmenovaná se zaměřila na Komenského důraz na optimální propojení hry s přirozeným lidským vývojem, o syntézu Komenského reflexí se pokusil druhý autor.

Co je tedy hra v pojetí Komenského podle Bednáře<sup>49</sup>?

\* *Specifické cvičení (pohyb) těla i ducha*

\* *Propojení hravosti a vážnosti*

Zde nepochybně Komenský předběhl dobu – tento rys her pak zmiňuje až Johan Huizinga. Hezky to vyjadřuje obrat „hravá práce“.

\* *Disciplinovaná zábava*

„Hravá práce“, zde „disciplinovaná zábava“ – dvojí úhel pohledu na jádro problému. Toto je myslím důležité pro vyvracení vžitých názorů, že Komenského pojem *schola ludus* je snad propagací hraní si ve škole. To vedle Bednáře činí i další, například polský pedagog Bogdan Suchodolski (Suchodolski, 1970, 39).

\* *Efektivní didaktický nástroj*

---

<sup>47</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: Historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979. s. 369.

<sup>48</sup> KOMENSKÝ, Jan Amos. *Jana A. Komenského Nejnovější metoda jazyků*. Rychnov n. K.: Karel Rathouský, 1882 s. 351.

<sup>49</sup> Autorovu syntézu (kurzívou) prokládám stručným vlastním komentářem.

Ten funguje zejména u divadelních školních her, v nichž jde o zlepšení výuky latiny i o zvýšení sebevědomí žáků.

*\* Metoda celkového řízení škol*

Hra zde charakterizuje veškerý školní provoz. Škola nemá být „robotárnou“, jak Komenský často označuje převažující fungování škol.

*\* Příprava na život*

Hra jako předehra dalšího života. Důležité zejména pro etapu dětství.

*\* Usměrnování přirozeného puzení*

Každá hra má nějaká pravidla - ta nutí hráče dodržovat je, a tím regulovat své chování.

*\* Sféra svobody*

Zmíněná pravidla sice vytvářejí mantinely spontánnosti, ale v jejich rámci je prostor pro svobodu a kreativitu.

*\* Odpočinek, relaxace*

Tento rys hry vyčleňuje Komenský pro přestávky ve škole, pro mimoškolní aktivity dětí a také jako ulehčení tlaku starostí v dospělosti.

Komenský žil době, kdy již světem začaly vládnout nové moderní světové názory, jež vycházely z tradic humanismu a renesance. Pokrokové myšlenky a vynálezy utvářely základy nejen moderní vědy, ale i filosofie a dalších vědních disciplín. Tento vzrůstající myšlenkový ruch Komenský pečlivě sledoval a obohacoval jím své originální koncepce z oblasti filosofie, teologie a zejména pedagogiky. Právem je považován za jednoho z nejvýznamnějších pedagogických klasiků.<sup>50</sup> Komenského pedagogickou činnost budeme podrobněji zkoumat v kapitole 4.5.

### **3.2.7 Hra v osvícenství**

Jak jsme již zmínili výše, v průběhu 16. století se k moci opět dostala církev, která ve své ideologii nepodporovala jakákoliv uvolnění křesťanské morálky, a tudíž se odvracela i od veškerých forem světských radostí, do nichž zábavy, hra a fyzické aktivity

---

<sup>50</sup> Srov. NOVÁK, Jan a HENDRICH, Josef. *Jan Amos Komenský: Jeho život a spisy*. Praha: Nákladem Dědictví Komenského, 1932, s. 680-684, ale i mnoho dalších autorů, nejen českých.

pochopitelně patřily. Po uvolněném období renesance, nastala tedy v oblasti rozvoje her dlouhá léta stagnace.

V 17. století však nastupuje na scénu nový směr, který se zrodil z rostoucího vývoje přírodních, technických a společenských věd. Za tento směr byl označován osvícenský racionalismus, jenž hrál hlavní roli v převratu evropského smýšlení, které se začalo ubírat racionálnější směrem. I přes původní snahu skloubit vědu s vírou, nemohlo být toto spojení úspěšné. Věda se nedala zastavit a vydala se tak na samostatnou cestu za novým poznáním. Dalším důsledkem osvícenských reforem, které se šířily Evropou, byly především společenské a politické změny.<sup>51</sup>

Nově zformovaná společnost již mohla v rámci svých občanských svobod trávit volný čas zcela podle svého uvážení, a tak se lidé začali opět věnovat hrám a jiným dříve zakázaným aktivitám. Koncem 17. a v první polovině 18. století docházelo zejména na území Anglie k výraznějšímu posunu v provozování různých her. Bylo to dáno tím, že většina her nikdy nezanikla, ale v určitých formách přežívala na anglickém venkově. Tento fakt urychlil obnovu a šíření her, které se tak během krátké doby dostaly i do měst. Mezi tyto „staronové“ hry patřil zejména anglický lidový fotbal, ale také rozmanité druhy tanců, zápasy, bowls a kuželky nebo neobvyklé běžecké závody – např. závody v pytlicích, závody žen v košilích. Oblíbenou formou zábavy zůstávaly také i v této době nejrůznější hry se zvířaty. Lidé s nadšením sledovali zejména kohoutí zápasy, souboje psů či štvání a lov býků.<sup>52</sup>

Velkého rozmachu se v kapitalistické společnosti dostalo především mnohým sportovním hrám, které byly obohaceny o nespočet nových prvků, což jim umožnilo vstoupit do nové etapy jejich vývoje. Kromě různých slavností, kde sportovní hry spolu s tradičními hrami lidovými tvořily většinu hlavního programu, začala další sportovní závody organizovat také bohatá venkovská šlechta. Ta tímto svým krokem ještě více podpořila už tak rychlý rozvoj sportovních her. Jako příklad můžeme zmínit soutěže v zápase, které každoročně na svém sídle pořádal Thomas Parkyns. *„Nejlepší zápasníky svého panství pak nechával závodit se zápasníky z jiného panství. Tím byl překročen lokální charakter zápasů, které byly přenášeny do větších celků. Nejlepší zápasník hrabství se stával reprezentantem hrabství v zápase se zápasníkem z cizího hrabství. Tento reprezentant získával také nový titul. Již to nebyl pouze „nejlepší“ v místním*

---

<sup>51</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: Historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979. s. 370.

<sup>52</sup> Tamtéž, s. 381.

*měřítka, ale bojovník -champion- za větší celek. Tento titul mu přinášel slávu i hospodářský a společenský vzestup. Překročení lokálních celků vedlo současně ke konfrontaci různých místních zvyků, které byly pro lidový zápas tak typické. A z této konfrontace se rodilo třibení zápasu jako takového. Parkyns současně ve své knize z roku 1713, věnované zápasům, sestavil první pravidla tohoto sportu.“<sup>53</sup>*

Vedle již zmíněného zápasu, se konaly obdobné soutěže také v běhu, chůzi, lidovém fotbalu či ve stále více populárním kriketu. Vzrůstající zájem o sportovní závody zajistil i nový fenomén sázení, který přispěl nejen k nutnosti vytvořit alespoň základní pravidla pro jednotlivé sporty a hry, ale především také i ke větší profesionalizaci z řad závodníků. V tomto období také začaly vznikat nová centra lidových zábav a soutěží, jakými byly nejrůznější pivnice a hospody.<sup>54</sup>

Mezi další sportovní aktivity, jež se u obyvatel těšily také značné obliby, stojí za to zmínit především koňské dostihy a veřejné zápasy v šermu nebo v boxu, pro které byly ve městech stavěny i speciální sportovní centra. Všechny tyto „staré“ sporty a hry, se kterými jsme se v Anglii na přelomu 17. a 18. století znovu setkali, si prošly dlouhým vývojem, na jehož konci získaly podobu specializovaných a nově strukturovaných her – podobu moderních sportovních disciplín.<sup>55</sup>

### **3.2.8 Hra v době moderní**

Anglické ohnisko je právem považováno za místo zrodu moderního sportu. Prudký vývoj se netýkal jen sportovních her, pokrok byl přítomný všude. Není tedy divu, že nové vědecké a technologické objevy, které postupně ovlivnily život ve všech západoevropských státech, započaly právě v Anglii.<sup>56</sup>

Příčinou všech velkých změn byla průmyslová revoluce, která dosáhla ve 30. letech 19. století v Anglii svého vrcholu. Lidé z venkova byli nuceni opustit své domovy, protože v zemědělství už pro ně nebylo uplatnění. V této době tedy rapidně vzrostl počet městských obyvatel, pro které se stala hlavním zdrojem obživy těžká práce v nově vzniklých továrnách a manufakturách.<sup>57</sup>

---

<sup>53</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: Historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979. s. 382-383.

<sup>54</sup> Tamtéž, s. 384-385.

<sup>55</sup> Tamtéž, s. 403.

<sup>56</sup> Tamtéž, s. 407.

<sup>57</sup> TLUSTÝ, Tomáš. *Tělesná výchova a sport v organizacích YMCA a YWCA v meziválečném Československu*. České Budějovice, 2012, s. 15 – 16.

Fenoménem této doby se stal volný čas, který nastal obyvatelům průmyslových měst po pracovní době. Lidé se chtěli po náročném dni především trochu uvolnit a pobavit. Proto také rádi navštěvovali různé hospody, hostince, kavárny nebo čokoládovny, které jim nabízely rozptýlení formou kulturních programů. Jedním z nových druhů zábavy byla především vystoupení profesionálních sportovců, z nichž si lidé nejvíce oblíbili boxerské zápasy. Mezi další, divácky hojně navštěvované sportovní disciplíny, patřily zejména závody profesionálních veslařů, ale i závody plavecké, běžecké a chodecké či populární kriketová utkání. Pro obyvatele měst začalo být sledování těchto soutěží nedílnou součástí jejich popracovního života, přičemž velký úspěch měly i sportovní zprávy a pořady. Tento nevídaný zájem o sportovní tematiku můžeme pozorovat již od 70. let 18. století, kdy docházelo k prudkém růstu frekvence slova sport.<sup>58</sup>

Vedle pasivního sportovního vyžití, bylo možné si aktivně zasportovat také v nově vznikajících sportovních klubech. Tato zázemí jednotlivých sportů byla určena převážně lidem z vyšších společenských vrstev, kteří se tak ve svém volném čase mohli společně věnovat oblíbené lukostřelbě, kriketu, jachtaření či sportovnímu veslování. Pro mladé gentlemany se pak stal mimořádně populárním zejména boxerský klub, založený v roce 1812. Zde je zajímavé zmínit, že všichni tito výše postavení sportovci byli nazýváni amatéry a provozovali sport pouze pro své potěšení.<sup>59</sup>

Moderní formy sportu se rychle šířily mezi obyvatele všech věkových vrstev. Nejrychleji se ale nové sportovní aktivity dostávaly mezi studenty, poněvadž to byly zvláště školy, které umožňovaly prudký rozvoj dětských a sportovních her. Jednou z významných osobností, které prosazovaly reformu v oblasti školství, byl Thomas Arnold, jenž zakomponoval volný čas studentů do celkového systému výuky a vyplnil ho různými sporty, především pak organizovanou hrou. Na škole v Rugby, kde Thomas Arnold působil, patřily mezi nejoblíbenější hry již tradičně kriket a také fotbal, který se právě zde z původně lidové hry vyvinul do podoby moderního sportu s jasně stanovenými pravidly. V rámci reformy veřejných škol byly do výuky postupně zařazeny i další závodivé hry, které již existovaly ve své moderní podobě. V první řadě to byly jak jinak než závody ve veslování, boxu, chůzi a běhu.<sup>60</sup>

---

<sup>58</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: Historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979. s. 414-417.

<sup>59</sup> Tamtéž, s. 418-420.

<sup>60</sup> Tamtéž, s. 424-428.

Dalším centrem, kde se mohli mladí lidé věnovat sportu, byla organizace s názvem YMCA (z anglického názvu Young Men's Christian Association překládáme jako Křesťanské sdružení mladých mužů), jenž v roce 1844 založil pro anglické studenty George Williams. Cílem této vůbec nejstarší a nejrozšířenější světové organizace se zaměřením na mládež, bylo nabídnout smysluplné využití jejího volného času.<sup>61</sup> S tím, jak se YMCA vyvíjela, tak se i její činnost rozšířila o dlouhý seznam zájmových, kulturních a sociálních aktivit, které se staly alternativou k náboženství. Své místo si ale v této organizaci našel i sport. Právě díky YMCA se světem šířily nové americké hry, kterými byly basketbal, volejbal či baseball. Mimo tyto sporty se pak v této organizaci objevily ještě atletické disciplíny, tenis, hokej a házená.<sup>62</sup>

V průběhu 19. století se všechny tyto moderní sporty a hry, které se vyznačovaly přesnou terminologií a pravidly, začaly postupně šířit i do jiných evropských zemí a posléze také na ostatní kontinenty. Díky této expanzi se brzy začaly uskutečňovat závody mezinárodního charakteru, pro které bylo však nejprve zapotřebí vytvořit mezinárodně platná pravidla a také mezinárodní orgány sportu. Těmito orgány, jenž spravovaly jednotlivá odvětví sportu, se staly mezinárodní sportovní federace. Největším úspěchem vzájemné spolupráce průkopníků moderního sportu bylo však v roce 1894 založení Mezinárodního olympijského výboru (MOV) a poté v roce 1896 i vznik moderních olympijských her.<sup>63</sup>

### **Vznik novodobých olympijských her**

I když se v historii lidstva objevovaly četné pokusy o obnovení slavných olympijských her, tak žádné z nich, přestože mnohdy nesly přídomek olympijské, nepřesáhly svůj lokální charakter a neměly ani dlouhého trvání.

Za zakladatele moderních olympijských her je považován Francouz Pierre de Coubertin. Tento významný pedagog a historik se při svých studijních cestách po světě inspiroval především anglickým výchovným systémem, ve kterém zaujímal sport a hry podstatné místo. Coubertin tak chtěl původně využít potenciál olympijských her jako jeden z hlavních prostředků pedagogických reforem, přičemž k úplnému rozhodnutí

---

<sup>61</sup> VRBENSKÝ, Zdeněk, EJEM, Miloslav, VĚRTELÁŘ, Václav. *Zlatá kniha volejbalu*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2016. s. 17.

<sup>62</sup> KÖSSL, Jirí, ŠTUMBAUER, Jan, WAIC, Marek. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008, s. 98.

<sup>63</sup> Tamtéž, s. 70.

obnovit olympijské hry dospěl roku 1888. Po nemalé soukromé i veřejné kampani, které tuto jeho myšlenku podporovaly, se mu nakonec už v roce 1992 podařilo do programu mezinárodního kongresu, který se měl zabývat otázkou amatérismu ve sportu, zařadit i bod o možnosti obnovení olympijských her. Výsledkem tohoto jednání bylo o dva roky později konání stejného mezinárodního kongresu, který však už nesl název „Mezinárodní kongres pro obnovení olympijských her“. A právě na této významné události bylo 23. června obnovení olympijských her jednohlasně schváleno.<sup>64</sup>

První novodobé olympijské hry se konaly již v roce 1896 v řeckých Athénách. Za uskutečněním těchto her, stály rozsáhlé přípravy, které musel Pierre de Coubertin jakožto předseda Mezinárodního olympijského výboru se svými spolupracovníky vykonat. Jedním z mnoha problémů, které při této nelehké cestě za olympijským snem nastaly, byla potřeba vytvoření programu a jednotných pravidel olympijských soutěží. Podle Coubertinova návrhu se mělo uskutečnit více než padesát soutěží: 5 běžeckých, 6 šermířských, 3 cyklistické a 1 jachtařská podle francouzských pravidel, dále 3 skokanské, 2 vrhačské, 8 jachtařských a 2 tenisové podle anglických pravidel, 7 veslařských podle italských pravidel. Pro střelecké, plavecké a tělocvičné soutěže na náradí bylo pak zapotřebí vypracovat pravidla zcela nová. Další Coubertinovy návrhy týkající se organizační stránky a hlavních myšlenek blížících se olympijských her, byly sepsány ve dvou zásadních dokumentech – Olympijské chartě a Olympijském protokolu. Coubertin v nich zdůrazňoval především univerzalismus her a také rovnoprávné postavení nejen všech sportů, ale i všech závodníků. Mimo jiné v nich také podrobně popsal náležitosti slavnostních ceremoniálů.

Díky nesmírné snaze všech příznivců OH v čele s Coubertinem, se nakonec tyto první olympijské hry nového věku uskutečnily. Zúčastnilo se jich celkem 311 závodníků ze 13 různých koutů světa, přičemž většina z nich zastupovala zemi, ve které se před více než 2 600 lety tento dnes již fenomén jménem olympijské hry zrodil. Sportovní hry v Athénách, jenž byly proloženy i kulturní vložkou s díly předních antických umělců, se především díky své perfektní organizaci a důstojnosti těšily ze všeobecného velkého nadšení.

Bohužel na tento nevídaný úspěch, který překvapil dokonce i samotného Coubertina, nedokázaly navázat druhé olympijské hry. Ty se konaly o čtyři roky později

---

<sup>64</sup> ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Vzkříšení Olympie*. Praha: Olympia, 1980. s. 237-245.

v Paříži a to naneštěstí ve stejném termínu jako velká světová výstava. Tento nešťastný fakt spolu s nezájmem o tuto sportovní událost ze strany pařížských státníků způsobil, že se hry proměnily pouze v jakousi grotesku a svůj velkolepý potenciál vůbec nenaplnily. To samé se dalo říci i o třetích novodobých olympijských hrách v americkém městě Saint-Louis. Josef Guth-Jarkovský, který se her účastnil, jako člen MOV o nich napsal: „*Byl to americký humbuk. Naprosto chyběl alespoň náznak slavnostního zahájení her, hlavu státu zastupoval předseda výstavy a starosta pořádajícího města. Kromě olympijského pořadu se tzv. „olympijsky“ soutěžilo ve všem možném.... Importovaní Patagonci soupeřili s africkými trpaslíky, indiánské kmeny se proti sobě postavily v lukostřelbě, u diváků vše přebíjela atrakce zvaná „Velká búrská válka“, kterou denně předvádělo 300 nefalšovaných Búrů včetně pravých generálů.*“<sup>65</sup>

Další novodobé OH, které proběhly roku 1908 v Londýně, už svým průběhem naznačovaly slibný návrat k jejich původní představě. Možnou inspirací se jim mohly stát athénské hry, uspořádané podle starých řeckých tradic k desetiletému výročí obnovení her olympijských. Tyto hry jsou v dějinách často nazývány jako jakési „mezihry“, které pomohly určit cestu v dalším vývoji novodobých olympijských her.

I přes všechny počáteční nezdary v prvních letech jejich novodobé historie, přinášely tyto moderní olympijské hry mnohá pozitiva. Možnost sportovců poměřit své síly na mezinárodním poli vedla ke stále větší účasti na těchto hrách a tedy i k lepším výkonům, což jednotlivé sportovní disciplíny ještě více zatraktivnilo. Jedním z hlavních přínosů OH byl bezesporu také zvýšený zájem o sport ze strany mládeže. A tak i díky těmto kladům a zlepšené organizaci ze stran pořadatelů OH bylo jisté, že novodobé hry mohou pokračovat ve své existenci a ještě dále se vyvíjet.<sup>66</sup>

### 3.2.9 Hra v době postmoderní

Postmoderní svět se od 20. století vyznačuje především velkým pokrokem v oblasti technologie. Na člověka se během krátké doby začalo chrlit neskutečné množství zpráv a informací nejen z rádia a televize, ale v posledních letech také zejména z internetu. Přestože jsou všude přítomný shon a zmatek označovány jako jedny

---

<sup>65</sup> ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Vzkříšení Olympie*. Praha: Olympia, 1980. s. 247-253.

<sup>66</sup> Tamtéž, s. 253-255.

z hlavních poznávacích znamení dnešní doby, tak některé věci se naštěstí nemění a hra zůstává stále hrou.<sup>67</sup>

Podle Eugena Finka můžeme důležitost hry v životě postmoderního člověka pozorovat již právě ve 20. století, kdy se ve velké míře projevil zájem o hru a sport ze strany širokých vrstev obyvatelstva. Fink popisuje hru v postmoderní době jako „*životní impuls svébytné hodnoty – jako omlazující a život obnovující sílu*“, dále ji také považuje za „*příhodný lék proti civilizačním škodám novodobé technokracie*“. Fink zároveň přiznává, že v historii lidstva už existovala i období, ve kterých byla hra poněkud veselejší, ale na druhou stranu žádný jiný věk nejde hře tolik naproti jako právě postmoderna. Jako příklad uvádí různá hřiště a sportoviště, jenž jsou plánována už zároveň se stavbou měst, dále možnost sportovců porovnat své síly na mezinárodních soutěžích nebo průmyslově masovou výrobu hraček.<sup>68</sup>

Hra v postmoderní společnosti nabyla zcela jiných rozměrů. Hru jako rituál a hru jako zápas vystřídalo skutečné „hraní si“. Více nežli kdy dřív můžeme v současných hrách pozorovat při hraní také motiv spolupráce. Při této spolupři sdílí hráči společný prožitek, jehož intenzitu mohou samy prostřednictvím své účasti ve hře ovlivňovat. Velkou oblibu si získaly zejména takové hry, kde může člověk popustit uzdu své fantazii.<sup>69</sup> Dnešní mladý člověk je přeci jen už náročnější a ne vždy se uspokojí pouze s klasickými hrami, jako jsou šachy, dáma či jiné všeobecně známé společenské hry. Dychtí po tom prožít nová dobrodružství, vžít se do role hrdiny, bojovat s nestvůrami, proniknout do tajemství mocných čarodějů a starodávných světů. Není tedy divu, že se člověk nechává často až pohltit fiktivním světem současných her, jenž si právě v posledních letech více než kdy jindy hraje s lidskou fantazií.<sup>70</sup>

Úplně do nové kategorie her, o kterých jsme prozatím v našem historickém průřezu ještě nehovořili, spadají ty, jenž jsou bezesporu fenoménem dnešní doby. Řeč je o počítačových hrách, které se zrodily počátkem 70. let minulého století a od té doby jim propadly stovky miliónů příznivců po celém světě. Dnes můžeme tyto hry rozdělit zhruba do šesti kategorií, které se mezi sebou často prolínají: akční hry, sportovní hry, stolní a společenské hry, didaktické hry, hry překládající nějaké známé dílo nebo žánr (v této hře se stáváte známým hrdinou) a hry strategické. Zvláštním případem jsou pak hry „po síti“,

---

<sup>67</sup> MAZAL, Ferdinand. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc: Hanex, 2007. s.14.

<sup>68</sup> FINK, Eugen. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992. s. 5.

<sup>69</sup> VÁGNER, Ivan. *Svět postmoderních her*. Jinočany: H & H, 1995. s. 47-48.

<sup>70</sup> Tamtéž, s. 74.

při kterých mezi sebou bojuje hned několik hráčů. Častá nevypočitatelnost těchto her je způsobena zvláště tím, že někteří protivníci spolu mohou uzavírat různé domluvy a partnerství, což hru pochopitelně dále rozvíjí a zvyšuje hráčům zážitek ze hry. Je zajímavé pozorovat rychlou evoluci těchto her, která vyústila i v poněkud kontroverzní žádost o zařazení některých typů počítačových her mezi olympijské sporty.<sup>71</sup>

Významnou proměnou v době postmoderní prošel i sport. Vedle pohybových aktivit orientovaných pouze na výkon, se začaly prosazovat „celoživotní sporty“, které lidem přinášejí potěšení a užitek během celého jejich života. Počátkem 70. let minulého století se pak na sportovní scéně začaly stále více objevovat nejen nové sportovní styly, ale také nová sportovní odvětví, která doposud nikdo neznal – skateboarding, triatlon, windsurfing, rafting, paintball, bunjee jumping atd. Sport v této době začal být doslova životním stylem.<sup>72</sup>

Kromě celé řady nových sportů můžeme v posledních letech pozorovat i velký boom v oblasti tzv. netradičních her. I přesto, že tyto hry nejsou zas až tak moc mediálně známé a do většího povědomí veřejnosti teprve vstupují, jejich šíření je dáno zejména jednoduchými pravidly, rychlým osvojením a také finanční nenáročností těchto her.<sup>73</sup>

---

<sup>71</sup> VÁGNER, Ivan. *Svět postmoderních her*. Jinočany: H & H, 1995. s. 54-55.

<sup>72</sup> Tamtéž, s. 124-125.

<sup>73</sup> KUPR, Jaroslav. *Netradiční hry: inovace výuky tělesné výchovy a sportu na fakultách TUL v rámci konceptu aktivního životního stylu*. Liberec: TUL, 2014. s. 7.

### 3.3 Znaky hry

Již na začátku této práce jsme se přesvědčili o tom, jak nelehké je termín hra obecně definovat. K odpovědi na otázku, co je vlastně hrou, nás může přivést ale i několik základních znaků, které pomáhají blíže určit, zda se jedná právě o námi sledovaný fenomén. Charakteristické rysy hry popisuje ve svých dílech samozřejmě více autorů, my jsme se rozhodli předložit ty, které ve svém průkopnickém díle *Homo ludens* uvádí Johan Huizinga.

Formální znaky hry podle Huizingy:

\* *svoboda*

To, že je hra svobodná, je jeden z nejzákladnějších požadavků k tomu, abychom vůbec mohli hovořit o hře. Hra není pro člověka nutností, věnuje se jí pro své potěšení a to zejména ve svém volném čase. Protože pouze člověk rozhoduje o tom, jak bude hra probíhat, je možné ji také kdykoli přerušit nebo zcela ukončit. Pojmy jako nutnost, úkol a povinnost se v souvislosti s hrou objevují až v tom případě, kdy se hra stává kulturní funkcí.

\* *neobyčejnost*

Se svobodou souvisí i druhý znak, kterým je neobyčejnost hry. Huizingovo tvrzení, že hra není „vlastní“ život lze chápat i tak, že hra představuje pro člověka jakýsi „jiný svět“, který se jako dočasné jednání za účelem uspokojení vsouvá do každodenního života, doplňuje ho a stává se zcela běžně jeho nezbytnou součástí.

\* *uzavřenost a ohraničenost*

Dalším charakteristickým rysem hry je to, že probíhá po určitou dobu. Toto časové ohraničení umožňuje hru vnímat už jako kulturní formu, která se prostřednictvím tradic a vzpomínek předává z generace na generaci a je možné ji kdykoli opakovat. Snadněji nežli čas můžeme pozorovat prostor, ve kterém se hra odehrává. Místem pro hru se stává jakési „posvátné“ území, jenž umožňuje hře alespoň na chvíli proniknout do našeho „obyčejného“ světa. Kromě typických arén, hřišť či divadelních jevišť mohou takový prostor pro hru vytvořit například i filmová plátna.

\* *možnost opakování*

Možnost opakování je jednou z nejdůležitějších vlastností hry. Poskytuje nám příležitost k tomu, abychom hru mohli zopakovat a to jak hned po jejím ukončení, tak i po delším časovém odstupu.

\* *řád*

Aby mohla každá hra probíhat bez větších problémů, je nutné uvnitř hracího prostoru předem stanovit její pevná pravidla a řád, které je zapotřebí také bezpodmínečně dodržovat.

\* *upoutání, okouzlení*

Jak už bylo řečeno, hra dokáže náš život zkrášlovat. Estetický charakter nelze nezpozorovat i ve slovech, která jsou s hrou přímo spojená: napětí, vyváženost, rovnováha, střídání, kontrast, variace, to vše a mnohem více činí hru nesmírně přitažlivou. Navíc každou hru provází určitý rytmus a harmonie, což jsou právě ty vlastnosti, které člověk na věcech dokáže nejlépe vnímat a vyjádřit.

\* *napětí*

Prvek napětí v sobě odráží mimořádně důležitou roli, přičemž největšího významu dosahuje zejména při sportovních hrách. Napětí během hry prověřuje nejen hráčovy fyzické schopnosti, ale i ty psychické, neboť při veškerém úsilí o vítězství se závodník musí řídit předepsanými pravidly a to není vždy tak jednoduché.<sup>74</sup>

Tento seznam nám zajisté poskytuje větší představu o tom, co všechno by měla hra ve své podstatě splňovat, nelze jej výhradně aplikovat ale na všechny typy her, jelikož se soustředí pouze na popis charakteristických rysů her společenských. Ty jsou obecně považovány za jakýsi nadřazený herní druh a lze je také snáze charakterizovat než třeba primární hry kojenců a zvířat.<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. s. 14-18.

<sup>75</sup> Tamtéž., s. 14.

### 3.4 Klasifikace her

O úplnou, a podle našeho názoru i nejzajímavější, klasifikaci her se ve své knize *Hry a lidé* pokusil Roger Caillois. Veškeré hry zde rozdělil do čtyř základních kategorií podle toho, zda v jednotlivých hrách převažuje princip soutěže, náhody, chování nebo závratí. Pro tyto kategorie si pak vypůjčil názvy *Agón*, *Alea*, *Mimikry* a *Ilinx*.

Podotkněme však, že toto rozdělení her ještě nevystihuje svět hry v úplnosti. Třídí ho pouze do čtyřech kvadrantů, v nichž se objevují hry se společným převládajícím principem. Hry se ale uvnitř těchto kvadrantů dále třídí a to podle určitého stejného pravidla, v určité posloupnosti, přičemž krajní body takové posloupnosti představují i jakési antagonistické póly – *paidiu a ludus*. Zatímco na *paidie* panuje živel povyražení, bujarosti, volné improvizace a bezstarostné rozjařenosti, na protipólu *ludus* vládne tendence, která hry zbavuje jejich anarchické povahy a zároveň jim vnucuje stále více a více stísnujících herních konvencí, kterým je potřeba se podrobovat.<sup>76</sup> Pro lepší pochopení Cailloisovy klasifikace her předkládáme níže uvedenou tabulku a bližší rozbor jednotlivých herních principů.

---

<sup>76</sup> CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrat'*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. s. 33-34.

Tabulka č. 1: Třídění her podle Cailloise<sup>77</sup>

	<b>AGÓN</b>	<b>ALEA</b>	<b>MIMIKRY</b>	<b>ILINX</b>
	soutěž	náhoda	předstírání	závrat'
<b>PAIDIA</b>	běh o závod	rozpočítadla	dětské opičení	dětská „motolice“
vřava	zápasy	„orel nebo panna“	hry iluze	kolotoč
rozruch	atp.		panenky, nářadíčka	houpačky
bláznivý smích	atletika		maska	valčík
			převlek	
pouštění draka	box biliár	sázky		volador
kombinační hry	šerm dáma	ruleta		pout'ová atrakce
pasiáns	fotbal šachy			lyžování
křížovky	sportovní	loterie prosté	divadlo	horolezectví
	soutěže	kombinované	divadelní umění	akrobacie na
	obecně	s převodem	obecně	létající hrazdě
<b>LUDUS</b>				

V každém sloupci jsou hry rozříděny aproximativně tak, že sešora dolů aspekt PADIA slábně, zatímco aspekt LUDUS soustavně narůstá.

### AGÓN (z řeckého agón = zápas)

Do této skupiny her řadíme ty, ve kterých může dojít ke vzájemnému zápasu dvou i více soupeřů. Patří sem například atletika, box, šerm, fotbal, ale i biliár nebo šachy. Z agonálního principu vychází i celá řada moderních sportovních her.<sup>78</sup> Rivalita je v hrách typu agón vždy zaměřena na konkrétní vlastnost (rychlost, vytrvalost, sílu, obratnost, ale i například paměť, vynalézavost apod.). Soutěžení v těchto hrách by mělo probíhat podle pravidel a také by mělo umožňovat co nejregulérnější podmínky pro všechny strany. Avšak i když by tyto předpoklady měly splňovat všechny soutěže, nikdy se zcela nepodaří zajistit výchozí rovnost pro všechny soutěžící. Někdy, jako v dámě nebo šachu, je už sama možnost prvního tahu určitou výhodou, neboť tím daný hráč již určil

<sup>77</sup> CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrat'*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. s. 58.

<sup>78</sup> Srov. BORECKÝ, Vladimír. *Světy hraček*. Praha: MONA, 1982. s. 16.

další vývoj hry. Dalším příkladem nerovnoprávným podmínek může být venkovní sportovní utkání, kdy mohou výkon usnadňovat nebo naopak ztěžovat různé vnější podmínky, jako je působení větru či slunce. Na závěr dodejme, že cílem agonálních her je bezpochyby vítězství. K tomu lze dojít prostřednictvím cíleného tréninku, velkého úsilí, odhodlání a také disciplíny. Hráč se při soutěžení musí spolehnout především na vlastní schopnosti. Agonální hry tak představují osobní zásluhy v čisté formě a slouží právě k tomu, aby je jednotliví soutěžící mohli předvést.<sup>79</sup>

### **ALEA** (z latinského *alea* = hra v kostky)

Hry, které spadají do této kategorie, jsou pravým opakem her agonálních. Jediným společným rysem je pouze fakt, že se podřizují stejnému zákonu, jehož podstatou je vytvoření rovných podmínek pro všechny hráče. Největší rozdíl mezi hry typu agón nebo *alea* můžeme zpozorovat právě v ovlivnitelnost soutěže samotným hráčem, který v tomto případě nemá již na výsledek sebemenší vliv. Dalo by se říci, že o vítězství rozhoduje osud nebo ještě lépe štěstěna a jedinou motivací hráče je zde naděje. Příkladem takových aleatorických her jsou zejména veškeré hazardní hry, jako jsou kostky, ruleta, orel nebo panna apod.<sup>80</sup> V kulturních formách se tyto hry objevují v organizovaných loteriích, v sázení při koňských dostizích či v kasinech. Mezi poněkud upadlé formy aleatorických her patří propadnutí pověrám a důvěra v astrologie, kartomancii a v jiné laciné věštecké praktiky.<sup>81</sup> Při těchto hrách je role hráče víceméně pasivní, pouze čeká na výsledek svého riskování. Některé hry, jako většina těch karetních, však mohou principy agón i *alea* kombinovat. Záleží zde tedy jak na vlastních schopnostech, tak na „přízni osudu“.<sup>82</sup>

### **MIMIKRY** (z řeckého *mimésis* = napodobení)

Podstatu všech her tvoří předpoklad, že dočasně akceptujeme jejich fiktivní svět ne-li ho přímo pomocí iluzí vytváříme. Není náhodou, že slovo iluze vídáme v tak častém spojení právě s hrou. Etymologický původ tohoto slova je odvozen od výrazu *in-lusio*, což doslova znamená vstup do hry.<sup>83</sup> Typicky charakteristickým znakem všech her, které

---

<sup>79</sup> CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. s. 35-36.

<sup>80</sup> Tamtéž, s. 37-40.

<sup>81</sup> Srov. BORECKÝ, Vladimír. *Světy hraček*. Praha: MONA, 1982. s. 16.

<sup>82</sup> CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. s. 37-40.

<sup>83</sup> BOASE, Roger. *The Origin and Meaning of Courtly Love: A Critical Study of European Scholarship*. Manchester: Manchester University Press, 1977. s. 103.

spadají do této kategorie, je tendence subjektu, který si „hraje“ předstírat, že je někým jiným. Cíleně potlačuje svou vlastní osobnost, schovává ji pod maskou a to vše pro to, aby mohl být alespoň dočasně osobností jinou. Pro označení takového principu chování „jako by“, použil Caillois označení mimikry. Často ho pak můžeme spatřit v nošení masek a různých převleků nebo také při divadelních hrách. Ještě snáze můžeme toto chování pozorovat u dětí, když se pokouší napodobit dospělého. Chlapci si rádi hrají na vojáčky, na kovboje na mušketéry, holčičky se zase rády stávají maminkami, kuchařkami, učitelkami apod. Zvláštní a mimořádně velkou skupinou, která podléhá principu mimikry, jsou diváci. Klasickým příkladem jsou velké sportovní události, při nichž se moment mimikry přesouvá z aktérů právě na diváky. Ti se vžívají do role svých oblíbených sportovců natolik, že jim už nestačí povzbuzovat je pouze slovy a gesty, ale napodobují i jejich mimiku a pohyby.<sup>84</sup>

#### **ILINX** (z řeckého *ilinx* = závrať, vodní vír)

Poslední kategorii reprezentuje takový typ her, které způsobují závrať a tím i následně po určitou dobu potlačují stabilitu vnímání. Hráč při nich zažívá určitou křeč či omámení, které mají schopnost zcela vytlačit realitu běžného života. Tento stav může lidem přinést i určitou „slast“, pro kterou jsou pak tyto hry tak často vyhledávány. Závrať při hraní pocítujeme již od dětství. Snad všichni jsme alespoň párkrát hráli hru na slepou bábu, motolici nebo jiné hry, při kterých se člověk točí nebo třeba skáče a tím se alespoň na chvíli dostává do výše zmiňovaného stavu. Pocit vzrušení a opojení lze také často zažít při sportu jako je horolezectví, lyžování, motorismus apod. Speciální kategorii pak tvoří extrémní sporty či různé „bláznivé“ atrakce v zábavných parcích, při kterých se do našeho těla dostává velké množství adrenalinu.<sup>85</sup> Zcela upadající a nepřirozenou formou, jak docílit fyzické závratí, je pak nadměrné užívání alkoholu a jiných chemických látek, které vedou k toxikomanii.<sup>86</sup>

---

<sup>84</sup> CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. s. 40-43.

<sup>85</sup> Tamtéž, s. 44-47.

<sup>86</sup> Srov. BORECKÝ, Vladimír. *Světy hraček*. Praha: MONA, 1982. s. 16.

## 4. Multidisciplinární přístup ke hře

Podstatu hry hledají všichni, kteří se hrou zabývají. Snad každý ji nalézá v něčem jiném. Přestože hra existovala v lidském životě vždy, větší zájem o tento fenomén můžeme zpozorovat až s rozvojem moderních věd v 19. století. Pokusy zanalyzovat hru přicházely především z takových vědních oborů jako biologie, sociologie, psychologie či filosofie. I když většina z těchto novodobých teorií není nepravdivá, každá je však jednostranná. Proto jsme se v následujícím textu pokusili rozebrat hru pohledem více vědních disciplín a poskytnout tak co nejširší analýzu tohoto fenoménu.

### 4.1 Historický/kulturologický přístup ke hře

Dávno předtím, než se lidé začali přesouvat z jednoho místa na jiné a kolonizovat tak nová území, žila lidská populace v mnohem větší izolaci. Tento fakt sociální separace umožnil vznik nepřeborného množství různých jazyků, zvyků, náboženství a také politických a sociálních systémů. Ačkoliv pozdější globalizace smazala velké množství těchto civilizačních rozdílů, otázkou vědců zůstalo: Co je na základě lidské zkušenosti proměnné a co zůstává stejné? Protože je právě hra ve své podstatě tak základní, skutečně univerzální činností, poskytuje velmi kritický testovací případ pro zkoumání lidských schopností a možností projevu.<sup>87</sup>

Jednu z klasických teorií zabývající se problematikou hry a kultury, nabízí holandský filosof a historik Johan Huizinga. Ten považuje hru za zvláštní vzorec lidských vztahů, který je nejen sdílen napříč všemi kulturami, ale ve skutečnosti i předchází samotnému vývoji těchto kultur.<sup>88</sup>

*„Hra je starší než kultura,“* tvrdí Huizinga ve svém slavném díle *Homo ludens*, *„ať je totiž pojem kultury vymezen sebenepřesněji, přece jen v každém případě předpokládá lidskou společnost, a zvířata nečekala, až je lidé naučí, jak si mají hrát. Můžeme dokonce říci, že lidská civilizace nepřipojila k obecnému pojmu hry žádný podstatný znak. Zvířata si hrají právě tak jako lidé. Všechny základní rysy hry se uplatnily*

---

<sup>87</sup> SMITH, Peter K. a Jaipaul L. ROOPNARINE, ed. *The Cambridge handbook of play: developmental and disciplinary perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press, 2019. s. 376.

<sup>88</sup> Tamtéž, s. 376.

*už ve hře zvířat. Stačí pozorovat hrající si štěňata a v jejich veselém skotačení všechny tyto rysy zjistíme.*<sup>89</sup>

Podle Huizingy kultura obsahuje v sobě již od svých počátků herní element. Kultura vzniká ve formě hry, ne v tom plochém smyslu, že nejprve se hraje a teprve poté se hra stává vážností a mění se v něco, co můžeme nazvat kulturou, ale spíše spolu hra a kultura tvoří jakousi dvojjednotu. Huizinga říká: „*Ve hře společnost vyjadřuje své chápání života a světa. Tomu nelze rozumět tak, že se hra obrací nebo proměňuje v kulturu, spíše tak, že kultuře je v jejích počátečních fázích vlastní jakási hravost, nebo dokonce že se kultura objevuje ve formách a náladě hry.*“ Hrou se podle něj dá i vše v historii lidské kultury vysvětlit. Huizinga to ve své knize *Homo ludens* ukazuje na velkém množství kulturně historických dokladů a příkladů – na bojích, rituálech, styku s nadpřirozenými silami, v obřadech zasvěcování, v různých ceremoniích a slavnostech, v umění, v oblasti práva, apod.<sup>90</sup>

Huizinga pojímá hru jako „kulturní jev“ a nikoli jako biologickou funkci. Odmítá fyziologické a psychologické teorie vzniku hry. Říká, že: „*Hra je už ve svých nejjednodušších formách, už v životě zvířat něčím víc než čistě fyziologickým jevem nebo psychickou reakcí určenou čistě fyziologicky. Je to funkce, která má smysl a každá hra něco znamená.*“<sup>91</sup>

Johan Huizinga ve svém díle *Homo ludens* trvá na autonomním kulturním smyslu existence hry, popisuje její základní znaky, pomocí kterých pak podává i obsáhlou definici hry, viz kapitoly 3.1 a 3.3. Zastává dokonce myšlenku, že všechny kulturní systémy mají svůj původ právě ve hře, neboť se vyvinuly z hravého způsobu chování. I když je tato hlavní Huizingova teze ve svém principu poněkud problematičtější, shodujeme se s názorem Ivo Jirásk, který Huizingovu analýzu hry hodnotí jako dosud nejrozsáhlejší a také nejpřínosnější studii na poli kulturní antropologie.<sup>92</sup>

---

<sup>89</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. s. 9.

<sup>90</sup> Tamtéž, s. 49.

<sup>91</sup> Tamtéž, s. 9.

<sup>92</sup> JIRÁSEK, Ivo. *Filosofická kinantropologie: setkání filosofie, těla a pohybu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005. s. 224.

## 4.2 Sociologický přístup ke hře

V návaznosti na Huizingovo nejznámější dílo se v druhé polovině 20. století objevila kniha *Hry a lidé* francouzského sociologa Rogera Cailloise. Text, jenž vznikl jednak z inspirace, tak v zásadní polemice s *Homo ludens* zkoumá hru v poněkud širším rozsahu, než tomu bylo u Huizingy a více se zaměřuje na její sociologický význam. To je také hlavní důvod, proč jsme dále vycházeli právě z tohoto literárního díla. Kromě toho, nalezneme v první části této knihy i rozšířenou analýzu her a také velmi zdařilý pokus o jejich celkovou klasifikaci, do níž Caillois zařadil i Huizingou opomíjené hry hazardní. Nejzajímavější je však v knize Cailloisovo rozdělení her dle čtyř hlavních principů a jejich označení – agón, alea, mimicy a ilinx, viz kapitola 3.4.<sup>93</sup>

Jak již bylo řečeno, Roger Caillois se na hru ve své knize *Hry a lidé* dívá především pohledem sociologa a věnuje se v ní zejména významu a vlivu her v jednotlivých kulturách. Zastává názor, že hra je stejně významná jako kultura a říká: „*Nejvýznačnější a nejsložitější projevy kultury jsou úzce spjaté s herními strukturami, nejsou-li herními strukturami samotnými, vzatými vážně, povýšenými na instituce, vybavenými legislativou, proměněnými v autoritativní, donucovací, nenahraditelné, posvěcené struktury. Objevují se zkrátka jako pravidla hry společnosti.*“<sup>94</sup>

Caillois tuto svojí myšlenku doplňuje tím, že všechny mechanismy, které se ve fungování společnosti objevují, je možné také najít právě v základních mechanismech lidského fenoménu zvaném hra, jenž ve své podstatě plní především sociální funkci. Caillois také dodává, že: „*Každá společenská instituce funguje částečně jako hra. Představuje se totiž jako nová hra, kterou bylo třeba zavést, neboť spočívá na nových principech, aby vypudila hru starou. Herní novinka odpovídá novým potřebám, uctívá jiné normy a legislativu, vyžaduje jiné čtenosti a odlišné schopnosti.*“<sup>95</sup>

Podle Cailloise, který dále říká, že: „*Hry nevyhnutelně vykreslují celkový obraz společnosti a přinášejí užitečné indicie o jejich prioritách, o silných i slabých stránkách v tom či onom okamžiku jejího vývoje*“, lze prostřednictvím jednotlivých druhů her provést i jakousi diagnostiku konkrétní kultury.<sup>96</sup> Zároveň si ale uvědomuje, že definovat kulturu jednotlivých civilizací pouze skrze hry je velmi opovážlivé a především

---

<sup>93</sup> CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. s. 9.

<sup>94</sup> Tamtéž, s. 83.

<sup>95</sup> Tamtéž, s. 83-84.

<sup>96</sup> Tamtéž, s. 98.

k velkému počtu her není bez předběžné analýzy možné říci, které z nich o dané kultuře vypovídají.<sup>97</sup>

Nicméně zajímavá je i Caillosova historická teze, ve které se pomocí principů agón, alea, mimicry a ilinx pokouší objasnit příčinu dvou rozdílných způsobů kolektivního života. U společností primitivnějšího typu, k jakým patří například ty australské, americké nebo africké, vládne maska a posedlost, to znamená principy ilinx a mimicry.<sup>98</sup> Vysvětlujeme si to tím, že základní potřebou těchto primitivních lidí bylo začlenit se do dlouhodobých kulturních forem, skrze nichž jim byl umožněn vztah s posvátnými, nadpřirozenými silami. Hra je zde zastoupena v podobě různých námluv, škádlení, náboženských rituálů či v uctívání mocných elementů.<sup>99</sup> Oproti tomu ve vyspělejší společnosti Inků, Asyřanů, Číňanů či Římanů se lidé mnohem více řídí podle určitého řádu a zákonů.<sup>100</sup> Zabývají se vzájemnými společenskými vztahy a také se velmi často soustředí na to, jak v takové společnosti dosáhnout osobního úspěchu. Hra se v této vyspělejší společnosti vyznačuje větší „hravostí“ a uplatňují se zde především princip agón a alea, kterým koneckonců podléhá i většina her moderního typu.<sup>101</sup>

Kniha *Hry a lidé* je vskutku zásadním dílem v oblasti teorie her a to především v tom smyslu, že přináší zcela jiný pohled na význam her. Hry jsou zde dokonce považovány za východisko sociologie, protože skrze ně můžeme pozorovat i vývoj lidských civilizací, které ve svých základech fungují právě podle herních principů. Caillois jde ale ve svém přesvědčení, že existuje úzký vztah kompenzace a spojenectví mezi hrami, mravy a institucemi společnosti, ještě dál a navrhuje zkoumat, zda osudy jednotlivých civilizací nemají snad už v rukou ony preference pro tu či onu základní herní kategorii. Jistě souhlasíme, že tato studie na tak přitažlivé téma by byla zcela nepochybně velmi interesantním bádáním, nicméně tento výzkum není předmětem naší práce a tak přistoupíme k další kapitole, kterou jsme nazvali Psychologický přístup ke hře.<sup>102</sup>

---

<sup>97</sup> CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrat'*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. s. 85.

<sup>98</sup> Tamtéž, s. 102.

<sup>99</sup> SMITH, Peter K. a Jaipaul L. ROOPNARINE, ed. *The Cambridge handbook of play: developmental and disciplinary perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press, 2019. s. 378.

<sup>100</sup> CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrat'*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. s. 102.

<sup>101</sup> SMITH, Peter K. a Jaipaul L. ROOPNARINE, ed. *The Cambridge handbook of play: developmental and disciplinary perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press, 2019. s. 378.

<sup>102</sup> CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrat'*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. s. 86.

### 4.3 Psychologický přístup ke hře

Prvotní skutečné teorie her se začaly objevovat až v druhé polovině 19. století. Mezi ty, které je určitě vhodné v této kapitole zmínit, patří i teorie her anglického filosofa a psychologa Herberta Spencera, který ve svém stěžejním díle *Principy psychologie* vysvětluje podstatu her tím, že pramení z přebytečné energie. Podle této jeho představy je jakákoli herní aktivita přímo spojená s centrální nervovou soustavou, která tak formou hry reguluje určité napětí.<sup>103</sup>

Zajímavou psychologickou teorií, ve které je hra hlavním tématem, je i ta švýcarského biologa a psychologa Jeana Piageta, který zastával přesvědčení o úzké souvislosti hry s rozvojem myšlení a inteligence dítěte. Piaget rozlišil čtyři základní stádia intelektuálního vývoje, která se realizují v určitém charakteru hry. Jedná se o senzomotorické stádium (6 měsíců-2 roky), stádium symbolické (2–7 let), stádium konkrétních logických operací (7-11 let) a stádium formálních operací (12 a více let). Piaget v této své teorii pojednává o hře jako o aspektu intelektuálního vývoje. Hra zde plní jasnou biologickou funkci aktivního opakování a experimentování, pomocí které se mentálně zpracovávají nové situace a zkušenosti.<sup>104</sup>

Vůbec první psychoanalýzu, v níž se pak hra objevila, sepsal koncem 19. a začátkem 20. století známý lékař a psycholog Sigmund Freud. Ten hru využil ve své neurologické praxi jako prostředek k léčbě duševně narušených dětí. Z jeho předpokladu, že hra a fantazie jistým způsobem vypovídají o vnitřním životě a motivaci jedince, vznikla celá řada metod vyšetřování osobnosti, přičemž k těm nejvíce využívaným patří především ty, které prostřednictvím hry zkoumají lidskou osobnost nebo pomáhají diagnostikovat a léčit psychicky narušené děti.<sup>105</sup>

Ať se už jedná o různé hry ke zvládnutí a překonání stresu, metody učení či jiné terapie prováděné za účelem zlepšení stavu dítěte, jsou dnes veškeré formy této Freudovy léčby hrou značně oblíbeny a hojně využívány v praxi. Tuto skutečnost potvrzuje i Susann Millarová ve své knize *Psychologie hry* když říká: „*Při léčbě narušených dětí bylo snad používáno hry nejvíce. Jednotlivé metody, odvozené z široké palety nejrůznějších teoretických úvah, se buď snaží, aby si děti uvědomily své vnitřní konflikty a úzkosti, nebo využívají hru jako formu sociálního učení, dále k „odreagování“ obtíží,*

---

<sup>103</sup> KOŤÁTKOVÁ, Soňa. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. Praha: Grada, 2005. s. 12

<sup>104</sup> Tamtéž, s. 13-14.

<sup>105</sup> MILLAR, Susann. *Psychologie hry*. Praha: Panorama, 1978. s. 25-33.

*jako prostředek k navázání přátelského kontaktu nebo k tomu, aby se děti předem seznámily s typem situace, o které máme podezření, že by pro ně mohla být zátěžová, a to způsobem, který pomáhá jejich reorientaci a převýchově.*“<sup>106</sup>

Na Freuda pak navázalo i mnoho dalších psychologů, kteří dále využívali a rozvíjeli jeho terapii hrou. Vedle využití hry v dětské psychologii, bychom ale také rádi zmínili i některé populární knižní tituly psychologické literatury určené dospělým. Jako první si představme knihu *Jak si lidé hrají* amerického lékaře a psychiatra Erica Berneho, která se v šedesátých letech minulého století stala doslova bestsellerem. Berne v ní na příkladech z každodenního života ukazuje právě onu skutečnost, že se člověk zcela nevědomě, ale zároveň i běžně a přirozeně zapojuje do her různého typu. Berne ve svém psychologickém díle popisuje a zároveň vysvětluje různé hry životní, manželské, společenské, sexuální, hry v poradnách, neškodné hry či hry podsvětí. Zajímavá je i jedna z hlavních myšlenek této knihy, která říká: *Rodinný nebo manželský život stejně jako život v organizacích všeho druhu se může rok od roku zakládat na variantách jedné a téže hry.*“ Berne dále tvrdí, že vlastně veškerá společenská činnost spočívá v hraní her, které jsou spolu s důvěrnými vztahy vůbec nejspokojivější formou společenského styku, a zároveň poukazuje na výsostné postavení her tím, že dodává: *„Zábavy a hry slouží člověku jako náhrada za opravdové prožívání nefalšovaných důvěrných vztahů.*“<sup>107</sup>

Z přesvědčení, že dobré hry rozvíjí tvořivé způsoby myšlení, vedou ke zdravé soutěživosti a udržují naši psychickou kondici, vyšla v roce 1987 kniha *I dospělí si mohou hrát*, jejímiž autory byli klinický psycholog Eduard Bakalář a jeho kolega Vojtěch Kopský. Jak je už z názvu patrné, kniha je určena především dospělým a to z toho důvodu, že i pro ně by měla být hra nedílnou součástí jejich života. V této publikaci nalezneme na více než 200 stránkách desítky různých her, hlavolamů a psychologických testů, které umožňují alespoň trochu poodkrýt záhadné fungování lidské psychiky. Pro přiblížení vybíráme alespoň namátkově: test zájmu o svět, test úrovně motoriky, test úrovně paměti, hra Šestý smysl, hra Twister, hra Intuice, hlavolam Bludiště, hlavolam Barevné kostky či hlavolam Staré, ale dobré.<sup>108</sup>

---

<sup>106</sup> MILLAR, Susann. *Psychologie hry*. Praha: Panorama, 1978. s. 288-289.

<sup>107</sup> BERNE, Eric. *Jak si lidé hrají*. Praha: Portál, 2011. s. 20-22.

<sup>108</sup> BAKALÁŘ, Eduard a KOPSKÝ, Vojtěch. *I dospělí si mohou hrát*. 2. vyd. Praha: Pressfoto, vydavatelství ČTK, 1987. s. 5-7.

#### 4.4 Biologický/etologický přístup ke hře

Na úvod této kapitoly, bychom rádi zmínili slova zakladatele moderní etologie Konrada Lorenze, který se o významu hry na lidskou existenci vyjádřil takto: „*Svobodná hra faktorů, které nejde o žádné cíle, nevázaná žádnými předem danými světskými účely, hra, v níž není nic určeného než pravidla hry, vedla na úrovni molekulárních procesů ke vzniku života, způsobila evoluci a vedla ke vzniku vyšších živočichů z nižších. Pravděpodobně je tato svobodná hra předpokladem všeho v pravém smyslu tvořivého dění v lidské kultuře a stejně tak všude jinde.*“<sup>109</sup>

O tom, že hra provází lidskou společnost od jejího vzniku, jsme již hovořili v předešlých kapitolách. Pokud ale máme v následujícím textu říci něco více o přístupu ke hře z hlediska biologického/etologického, nesmíme na začátek opomenout zmínit hravost - vlastnost, jenž je s hrou tak neodmyslitelně spjatá. Co se týče lidské hravosti, souhlasíme s názorem Miloše Zapletala, autora několikadílné encyklopedie her, který říká: „*Kdybychom měli vypočítat vlastnosti příznačné pro živočišný druh homo sapiens, museli bychom uvést na jednom z prvních míst hravost.*“ Jistě, i zvířata si umí hrát, jak to ukážeme v následujícím textu, ale teprve u člověka nabývá hra takového významu, že ono „hraní si“ je jedním z charakteristických projevů jeho osobnosti. Zapletal zmiňuje i důležitý význam hry a hravosti při vývoji jedince a dodává: „*Hra je vždy proces aktivní, dynamický, zaměstnává v menší či větší míře duševní i tělesné schopnosti a současně je cvičí a rozvíjí.*“<sup>110</sup>

S hravostí je nedílně spojená i další vlastnost, kterou můžeme označit jako zvědavost. Pokud se chceme zaměřit na podstatu hry v lidském i zvířecím chování, měli bychom pochopit, že hravost a zvědavost není úplně možné od sebe oddělit. Dalo by se říci, že zvědavost podmiňuje hravost, ale lze tvrdit i opačně, že hra podmiňuje rozvoj zvědavosti. Konrad Lorenz několikrát zdůrazňoval, že je to především člověk, který si díky své schopnosti zachovat svou hravost a zvědavost i v dospělosti, zajistil základní předpoklad ke své úspěšné existenci. Zvědavost a hru můžeme tedy považovat za zcela nepostradatelné součásti lidského chování.<sup>111</sup>

Podobně jako zvědavost je i hra u zvířat výsadou zejména ptáků a většiny savců. To, jak vypadá hra ve světě zvířat, určitě nemusíme nijak podrobně vysvětlovat. Snad

<sup>109</sup> LORENZ, Konrad. *Základy etologie: Srovnávací výzkum chování*. Praha: Academia, 1993. s. 228.

<sup>110</sup> ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her: Hry v klubovně*. Praha: Olympia, 1986. s. 11-12.

<sup>111</sup> VESELOVSKÝ, Zdeněk. *Etologie: biologie chování zvířat*. Praha: Academia, 2005. s. 153-154.

každý z nás alespoň párkrát pozoroval, jak si zvířata hrají, ne-li jsme se do hry s nimi sami zapojili. Je to právě ona hra, ve které zvířatům jako savci tak dobře rozumíme. Jak ale definovat zvířecí hru?

Odpověď na tuto otázku hledají mnozí etologové u mláďat, která si přeci jen hrají ať už sama nebo mezi sebou mnohem více, než dospělí jedinci. Kromě typických herních projevů, jakými jsou různá škádlení, dovádění, tahání a podobná počínání, můžeme za hru pokládat i zcela běžné fyzické dovednosti. Mláďata se hravým způsobem učí například skákat nebo běhat mnohem častěji, než třeba jinou, v tomto případě individuální cestou.<sup>112</sup>

V polemizování nad tím, co lze označit za zvířecí hru, je zajímavý postřeh Konrada Lorenze, podle kterého často považujeme za „hru“ i ty fylogeneticky nejpůvodnější projevy chování, jenž jsou ale ve své podstatě jen jakými si aktivitami běhu naprázdno, především aktivitami lokomoce, které mohou přecházet při vyšší intenzitě v aktivity útěku či obrany proti nepříteli. Jako příklad uvádí skotačící hříbě, o jehož chování je přesvědčen, že se jedná spíše o autonomní projev instinktivních pohybů. Přesto souhlasí s tím, že toto chování nevychází z žádné zvláštní motivace a tím je tedy už považováno za formu hry, i když na zcela primitivní úrovni. Od těchto jednoduchých forem zvířecího chování, přejdeme raději k těm, které nám budou přeci jen lépe spadat do tak těžce definovatelnému pojmu, jakým je hra.<sup>113</sup>

Činnosti, které můžeme u zvířat nazývat hrou, by se podle Susann Millarové daly rozdělit do čtyř kategorií. Všechny pohybové projevy typu skotačení, dovádění apod., jenž nepovažujeme za žádnou reakci na nějaký bezprostřední podnět z prostředí, můžeme souhrnně pojmenovat všeobecnou aktivitou. Do druhé kategorie patří takové vzorce chování, které normálně vedou ke splnění určité biologické funkce. Jedná se například o krmení, zápasení či sexuální hry sexuálně nedospělých zvířat. Tyto hry často přesahují i do třetí kategorie her, kterou označujeme jako sociální hra. Typickým příkladem je zde všeobecně známé hravé chování mláďat. Zvláště pak u savců tvoří tyto sociální hry, při kterých je zapotřebí účast minimálně dvou zvířat, nejširší kategorii. A konečně do čtvrté skupiny činností označovaných jako „hra“ patří ty, jenž doprovází zvědavost. Řadíme sem různé prozkoumávání, objevování nebo manipulování a experimentování s předměty.<sup>114</sup>

---

<sup>112</sup> JACOB, Stéphane and POWER, Thomas. *Petits joueurs: Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères*. Belgique: Mardaga, 2006. s. 19.

<sup>113</sup> LORENZ, Konrad. *Základy etologie: Srovnávací výzkum chování*. Praha: Academia, 1993. s. 226.

<sup>114</sup> MILLAR, Susann. *Psychologie hry*. Praha: Panorama, 1978. s. 70-72.

Zdeněk Veselovský pak dále považuje hru za „chování bez vážného podtextu“ a zároveň dodává: „*Zvířata hraním objevují nové pohybové schopnosti, hry mohou mít motivaci spojenou s útečným, útočným i loveckým chováním. Od skutečného chování se však zásadně odlišují tím, že tyto projevy nemají vážnou motivaci.*“ Hravé chování pak Veselovský popisuje následujícími znaky:

- \* neplní biologickou funkci
- \* jednotlivé motivační okruhy chování se volně kombinují a chybí jim jakákoliv časová i programová souvislost
- \* hravé projevy jsou nevyčerpatelné a zřejmě vůbec nepodléhají návyku
- \* objevuje se sklon jednotlivé pohyby přehánět, a to větší silou, větší rychlostí a častějším opakováním
- \* často se mění úlohy hrajících si zvířat
- \* hravé chování je často u některých zvířat doprovázeno výraznou mimikou, která vyjadřuje připravenost a touhu po hře<sup>115</sup>

Jak jsme již zmínili výše, všechny formy her, které lze u zvířat pozorovat, se v mnohem větší míře objevují u mláďat. Toto tvrzení není ale zcela pravdivé, pokud bychom zapomněli zmínit, že se jedná především o mláďata savců a ptáků, která již dosáhla takového fylogenetického stupně, aby mohla operovat s hravostí a zvědavostí, vlastnostmi tak nezbytnými ke hře. Nicméně se shodujeme s názorem Zdeňka Veselovského, který upozorňuje na to, že ale ne všichni ptáci a savci si hrají. Toto svoje tvrzení vysvětluje tím, že stejně tak jako zvědavost, je i hra privilegiem těch nejvyspělejších.<sup>116</sup>

O tom, že hravost a hru lze tedy nejvíce pozorovat u člověka, není pochyb. I u lidské rasy ale platí, že si nejvíce hrají děti a právě na hru dětí se více zaměříme v následující kapitole.

---

<sup>115</sup> VESELOVSKÝ, Zdeněk. *Etologie: biologie chování zvířat*. Praha: Academia, 2005. s. 154.

<sup>116</sup> VESELOVSKÝ, Zdeněk. *Chováme se jako zvířata?*. Praha: Panorama, 1992. s. 112-115.

## 4.5 Pedagogický přístup ke hře

„Hra jest radost. Učení při hře jest radostné učení.“

Jan Amos Komenský

Na zařazení her do pedagogického systému trval už před více než čtyřmi sty lety autor výše zmíněného citátu, který si už tehdy uvědomoval jejich význam v procesu učení a hned od začátku svého pedagogického působení usiloval o to, aby se práce ve škole změnila v hru a potěšení. K tomuto reformnímu účelu sepsal Komenský i jedny ze svých nejslavnějších knih, naučnou učebnici *Orbis Pictus* (Svět v obrazech) a dílo *Schola ludus* (Škola hrou), které je divadelním zpracováním známé latinské učebnice *Janua linguarum reserata* (Brána jazyků otevřená).<sup>117</sup>

Pojem „schola ludus“ je ale častěji než divadelní hra chápán jako Komenského vize školy provozované hrou, zábavnou formou. Ve své teoretické práci *Schola pansophica* rozdělil Komenský školní hry do tří skupin:

- \* cvičení těla a zdraví
- \* hry sedící
- \* hry divadelní

Tyto hry se měly stát součástí tzv. pobočného studia, plánovaného pro všechny třídy sedmileté školy pansofické a měly sloužit „k zachování čerstvosti zdraví a bystrosti mysli“. Ve druhé části knihy *Schola pansophica* podrobněji rozvádí obsah výuky pro každou třídu, použití vhodných knih a pomůcek i další praktické pokyny týkajících se realizace zmíněných her.<sup>118</sup>

Podrobněji se pak Komenský věnoval zakomponování her do školní praxe ve spise *Zákony školy dobře spořádané* z roku 1653, ve kterém jmenuje i šest herních zásad:

- \* vážná práce musí předcházet hrám a oddechu
- \* hra má prospívat tělesnému zdraví i duševní svěžesti
- \* hra nesmí přinášet „nebezpečství životu, zdraví a počestnosti“
- \* hry mají připravovat na budoucí (životní) vážné věci
- \* není dobré hrou se přesytit
- \* je vhodná přítomnost učitele

---

<sup>117</sup> KOMENSKÝ, Jan Amos. *Škola na jevišti*. Brno: Komenium, 1947. s. 7.

<sup>118</sup> BEDNÁŘ, Miloš. *Jan Amos Komenský a fenomén i symbol hry*. Česká kinantropologie, 2020, 24, (1), v tisku.

Zde pokládáme za důležité zmínit Komenského názorové shrnutí k těmto pravidlům, které najdeme v jedné z kapitol jeho spisu *Výbor prací potockých*, kde zdůrazňuje: „Bude-li se náležitě dbáti tohoto všeho, dosáhneme toho, že hra nebude hrou, nýbrž vážnou věcí ...“<sup>119</sup> Komenského mimořádný přínos z hlediska využívání her v pedagogickém procesu je natolik významný, že se mnohdy jeho „doporučení“ uplatňují i při výuce v 21. století. Právem ho lze považovat za zakladatele moderní pedagogiky.

V pedagogickém odkazu Jana Amose Komenského, pokračují i současní učitelé a vychovatelé, kteří zařazují hry do vzdělávacího procesu nejen pro odreagování, ale i jako jednu z nejčastějších metod učení. Důvod, proč pedagogičtí pracovníci tak rádi využívají hry, je jednoduchý. Spočívá v onom „kouzelném slůvku“ hra, na které děti, ale i starší žáci a koneckonců i dospělí, reagují velmi přívětivě a co víc, činnosti, jenž by za normálních okolností vykonávali neradi, se najednou pod záštitou hry změni v aktivity prováděné s radostí a nadšením.<sup>120</sup>

Miloš Zapletal, odborník v oblasti dětské hry, tuto oblibu her vysvětluje v jedné ze svých herních encyklopedií takto: „*Hry pomáhají dítěti uspokojit touhu po lidské společnosti. Vyvádějí ho z osamělosti, umožňují mu komunikaci s jinými. Ve hře nachází dítě kamarády i protivníky, s nimiž může spolupracovat i soutěžit. Hry přinášejí dětem vzrušující a radostné zážitky. Prožívají při nich napětí boje i blažené chvíle vítězství. Znamenají vybočení z každodenní všednosti, únik z šedivé reality do pohádkové říše, kde se malý človíček jako mávnutím kouzelného proutku mění v jestřába, vlka, vodníka, anděla, čerta, zbojníka a krále, který vysílá své vojsko.*“<sup>121</sup>

Kromě toho, že hra je, jak už to o ní tvrdil Komenský, „metodou libou“, tak bychom v rámci pedagogického přístupu ke hře dále také rádi zmínili i často opomíjenou, ale přesto významnou, výchovnou funkci her. Miloš Zapletal dokonce vidí v tomto výchovném významu her jejich hlavní smysl a argumentuje tím, že: „*Většina her rozvíjí některou stránku lidské osobnosti, cvičí jisté vlastnosti, dovednosti nebo prohlubuje znalosti a vědomosti.*“<sup>122</sup>

---

<sup>119</sup> BEDNÁŘ, Miloš. *Jan Amos Komenský a fenomén i symbol hry*. Česká kinantropologie, 2020, 24, (1), v tisku.

<sup>120</sup> NĚMEC, Jiří. *Od prožívání k požitkářství: výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. Brno: Paido, 2002. s. 9.

<sup>121</sup> ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her: Hry ve městě a na ulici*. Praha: Olympia, 1988. s. 13.

<sup>122</sup> ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her: Hry v klubovně*. Praha: Olympia, 1986. s. 15.

Mimořádný výchovný význam, které hry na mladého člověka mají, lze spatřit i ve skutečnosti, že jsou to právě ony hry, skrze něž se nejlépe seznamuje s takovými pojmy jako je vůle, odpovědnost, spravedlnost, čestnost nebo zrada. Jen těžko můžou být některé lidské hodnoty a vlastnosti vysvětleny dítěti lépe, než když se s nimi potká samo ve hře.<sup>123</sup>

Na závěr této kapitoly dodejme, že zvýšená přítomnost hry ve výuce se objevila již v minulém století, kdy ji do svých osnov začaly zařazovat alternativní pedagogické systémy. V posledních letech se pak pojem hra často objevuje v moderních pedagogických proudech jako je například zážitková pedagogika a jiné další, které se bez herního principu snad už ani neobejdou.

#### 4.6 Sportovní přístup ke hře

I když je asi každému z nás termín sportovní hra důvěrně známý a nepochybně bychom bez dlouhého přemýšlení dokázali za krátký okamžik vyjmenovat hned několik sportů, které do této kategorie patří, tak se přesto odpovědi na otázku, co to vlastně sportovní hra je, mnohdy úplně neshodují. Z tohoto důvodu nám přišlo vhodné věnovat v této kapitole i pár slov o obsahu a významu pojmu sportovní hra. Dříve, než však přistoupíme k definici tohoto termínu, pokusíme se velmi stručně vymezit dva pojmy, ze kterých je právě slovo „sportovní hra“ složené.

K problematice pojmu hra jsme se již několikrát vyjádřili v předchozích kapitolách. Nicméně si připomeňme, jak těžko definovatelný a mnohoznačný termín hra je. I přesto se ale většina odborníků shoduje, když tvrdí, že hra je typickým znakem lidského chování. Pro toto svoje přesvědčení nachází argumenty i v biologického označení člověka *homo ludens*, jenž se čím dál tím častěji zaměřuje za „správnější“ *homo sapiens*.<sup>124</sup>

Mimořádně často můžeme ve spojení s hrou nalézt i slovo sport. Přestože sport dříve označoval především hru spojenou s pohybem, v novějším pojetí se již nejedná pouze jen o jakési „osvěžení, zábavu či koníček“, jak je možné vyhledat v některé starší literatuře, ale podstatu sportu nacházíme v jednom z jeho nejvíce charakteristických

---

<sup>123</sup> NĚMEC, Jiří. *Od prožívání k požitkářství: výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. Brno: Paido, 2002. s. 10.

<sup>124</sup> TABORSKÝ, František. *Základy teorie sportovních her: učební text pro bakalářské studium*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Fakulta tělesné výchovy a sportu, 2007. s. 7.

znaků – v soutěživosti. Tento názor na sport předkládá autor mnoha publikací o sportovních hrách František Stibitz, který zároveň ve svých učebních textech z roku 1958 definuje sport takto: „*Sport je úsilí o maximální výkon potřebný v dané situaci k překonání soupeře, resp. k překonání předchozích osobních výkonů.*“<sup>125</sup>

Pro větší srovnání bychom rádi uvedli i o něco mladší definici Dovalila a Choutky, kteří vymezují sport jako: „*Oblast dobrovolné lidské činnosti, která uspokojuje potřeby sportovců a dalších účastníků. Ti se v ní realizují a nacházejí v ní všestranné a hluboké prožitky. Sportovec je v této činnosti nejen objektem, ale i subjektem svého zdokonalování, seberozvoje a sebevýchovy. Tím se stává sport a soutěžení neobyčejně účinným prostředkem všestranného rozvoje sportovce.*“<sup>126</sup> Tato rozšiřující definice nabízí na rozdíl od té předchozí, kde se autor omezuje pouze na výkon a výsledek i pohled na sport jako na dobrovolnou činnost, kterou sportovec všestranně rozvíjí své schopnosti a dovednosti.

Dodejme snad už jen poslední, podle našeho názoru krátkou, ale výstižnou definici sportu, kterou jsme našli ve slovníku moderní angličtiny. „*Sportem se rozumí veškeré hry, závody či jiné aktivity prováděné venku nebo v halách, tělocvičnách a v jiných nevenkovních prostorách, při kterých je zapotřebí fyzického úsilí a také specifických dovedností a které také obvykle podléhají určitým pravidlům.*“<sup>127</sup>

Po naší úvodní snaze přiblížit čtenářům pojmy hra a sport, můžeme přistoupit k charakteristice sportovní hry, která je už přeci jen pojmem snadněji definovatelným, a proto u něho i ve většině případů nalezneme stejnou nebo významově totožnou definici, která říká, že sportovní hra je soutěživá činnost dvou soupeřů (jednotlivců, dvojic, družstev) v jednotném prostoru a čase, kteří podle předem schválených pravidel usilují o prokázání vlastní převahy lepším ovládním společného předmětu.<sup>128</sup>

Sportovní hru lze jistě považovat za fenomén pohybových aktivit člověka. V literatuře i v praxi se však setkáváme ještě s jedním pojmem, který se často mylně za sportovní hru zaměňuje a tím je hra pohybová. U tohoto termínu je opět nelehké, stejně jako u hry obecně, jednotně vysvětlit jeho význam a podstatu. Tento problém pramení

---

<sup>125</sup> STIBITZ, František. *Kapitoly z teorie sportovních her I.: Sportovní hry a jejich třídění*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1958. s. 8.

<sup>126</sup> DOVALIL, Josef a CHOUTKA, Miroslav. *Sportovní trénink*. Praha: Olympia, 1987. s. 15.

<sup>127</sup> LONGMAN GROUP UK LIMITED. *Longman dictionary of contemporary English*. edition. 2. England: Longman, 1987. s. 1019.

<sup>128</sup> TÁBORSKÝ, František. *Základy teorie sportovních her: učební text pro bakalářské studium*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Fakulta tělesné výchovy a sportu, 2007. s. 7.

zejména z filosofického chápání slova pohyb. Především proto je možné nalézt široké klasifikační spektrum pohybových her, ve kterém se pak objevují i například různé hry společenské, mentální a jiné další zajímavé formy spadající do této kategorie. Protože se ale zajímáme o hry z hlediska sportovního, soustředili jsme naši pozornost na takové pohybové hry, u nichž je přeci jen prokazatelný aktivní pohyb hráčů.<sup>129</sup>

Pohybové hry, jenž můžeme někdy ve starší literatuře nalézt i pod označením drobné, lze podle různých kritérií rozdělit do jednotlivých skupin. Tuto klasifikaci nabízí hned několik starších i současných autorů, z nichž jsme si pro naše účely - představit druhy pohybových her, vybrali Miloše Zapletala, sběratele drobných herních forem, kterého rovněž považujeme za jednoho z nejvýznamnějších českých autorů v oblasti dětských her.

Klasifikace pohybových her podle Miloše Zapletala:

1. hry běžecké
2. hry skokanské
3. hry s házením a chytáním
4. hry s kopáním
5. hry s odbíjením
6. hry s odpalováním
7. hry s koulením
8. bojové hry
9. hry s orientací v prostoru bez zrakové kontroly
10. cyklistické hry
11. různé hry<sup>130</sup>

Přesto, že pohybové hry mají s těmi sportovními společné mnohé rysy, můžeme říci, že hlavní rozdíl mezi oběma typy lze přisoudit jejich hlavnímu cíli, pro který se hráči k hraní těchto her rozhodli. Zatímco u her sportovních jde hlavně o vítězství, pohybovým

---

<sup>129</sup> RUBÁŠ, Karel. *Pohybové hry*. Plzeň: Západočeská univerzita, 1997. s. 10.

<sup>130</sup> Tamtéž, s. 13-14.

hrám se lidé věnují zejména kvůli příjemnému pocitu, který při nich zažívají. Zajímavé je, že výsledný prožitek je pak ale nesdělitelný. Každý ho totiž prožíváme jinak a s jinou intenzitou, ale většinou se právě díky tomuto prožitku k pohybové hře opět vracíme.<sup>131</sup>

O podstatě a významu pohybových a sportovních her v lidské společnosti jsme se již několikrát zmínili v kapitole o historickém vývoji her. Připomeňme snad jen některé významné aspekty těchto fenoménů a jejich samotné využití v dnešním světě.

Časté zařazení her do školní tělesné výchovy, sportovního tréninku či do jiných, především pohybově rekreačních forem, si vysvětlujeme nejen díky tomu, že jsou všeobecně velmi oblíbené a poměrně lehce zvládnutelné, což umožňuje zejména u dětí rozvíjet jejich všestrannost a podporovat tak jejich správný růst a zdraví, ale také tím, že se jejich prostřednictvím uplatňuje jeden z nejdůležitějších aspektů her a sportu vůbec, aspekt výchovný. Ten spolu s dobrým vedením a snaze ze strany samotného hráče, napomáhá utvářet a rozvíjet kladné charakterové, morální i volní vlastnosti.<sup>132</sup>

Ferdinand Mazal ve své knize *Hry a hraní pohledem ŠVP* zmiňuje další důležitý aspekt her, když říká: „*Víme, že pohybová činnost na určité úrovni působí na psychiku člověka, zvyšuje asertivitu, sebedůvěru, snižuje depresi, napětí apod. Činnost v různých sociálních rolích, přizpůsobení se, získání sociálních dovedností či seznámení se s nimi a přijetí nových postojů pokládáme za základní přínos pohybových aktivit pro osobnost člověka.*“<sup>133</sup>

Je zcela zřejmé, že bychom se na toto sportovní téma dokázali rozepsat mnohem více. Vždyť jen vypsát všechny aspekty, které lidem tyto hry přinášejí, by vydalo na nejednu knihu. Nicméně předmětem naší diplomové práce není podrobná analýza sportovních a pohybových her, ale pouze úvod a stručné seznámení s problematikou sportovního přístupu ke hře. Přejdeme tak nyní k další kapitole, která se pokusí přiblížit hru z hlediska náboženského.

---

<sup>131</sup> RUBÁŠ, Karel. *Pohybové hry*. Plzeň: Západočeská univerzita, 1997. s. 21.

<sup>132</sup> STIBITZ, František. *Kapitoly z teorie sportovních her I.: Sportovní hry a jejich třídění*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1958. s. 14.

<sup>133</sup> MAZAL, Ferdinand. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc: Hanex, 2007. s. 20-21

## 4.7 Náboženský přístup ke hře

Na samém počátku lidských dějin byl člověk nedílně spjat s přírodou. Přestože se mu díky evolučnímu vývoji dařilo v tomto nevyzpytatelném prostředí celkem úspěšně přežívat, s některými přírodními jevy jako například déšť, vítr, bouře, chlad, oheň či sucho, si ale mnohdy nedokázal poradit, což mělo na jeho život často fatální dopad. Zdůvodnit si však logickou příčinu těchto úkazů přírody, bylo pro primitivního člověka nemožné, proto hledal objasnění ve svých představách, jenž všechny nevysvětlitelné jevy přisuzovaly neomezené moci nadpřirozených bytostí.<sup>134</sup>

Protože si byl člověk jist tím, že tyto bytosti nemůže nijak přemoci, uznal tak jejich nadvládu nad světem i sebou samým a rozhodl se je naklonit na svou stranu. A tak se již u primitivních lidí na velmi nízkém stupni vývoje začaly objevovat různé slavnosti, které tak prioritně vznikly zejména za účelem poděkování a uctění těchto mocných bytostí. V rámci těchto oslav se pak často pořádaly i různé formy her, jejichž prostřednictvím byla vybraným jedincům umožněna i jakási „vyšší forma komunikace“ s božskými vládci. Zpočátku byly tyto herní činnosti zastoupeny především rituálními tanci, později se začaly více objevovat i různé druhy zápasu a další pohybové a jiné aktivity.<sup>135</sup>

Tato spojitost her a náboženství pokračovala i nadále, přičemž vrcholné období zažily náboženské hry zejména ve starověku, kde se ve velkém stylu prosadily snad u všech vyspělých civilizací. Snad nejpobulárnějšími slavnostmi, které vznikly na počest bohů, se pak v antickém světě staly hry olympijské. Zde nám přijde důležité zmínit, že i když jejich sportovní význam postupem času dalekosáhle převýšil původní náboženskou podstatu her, tak sakrální obřady zůstávaly po dlouhou dobu nezměněné a v určité míře se jako jedna z důležitých součástí těchto slavných her udržely. Další hry, které se vyvinuly z původních náboženských slavností, a jenž se díky své velkoleposti nezapomenutelně zapsaly do lidských dějin, byly starověké hry pořádané v Římě.<sup>136</sup>

Po období starověku, jenž hrám mimořádně přálo, ba dokonce na nich byl postaven kulturní život tehdejších lidských společností, nastala dlouhá staletí ovládaná křesťanskou ideologií, ve které nebylo pro hru již žádné místo a to ani ve spojení s náboženstvím. Jistou výjimku začaly tvořit školní divadelní hry s náboženskou a

---

<sup>134</sup> OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: Historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979. s. 19.

<sup>135</sup> Tamtéž, s. 20-21.

<sup>136</sup> Tamtéž, s. 94-96.

výchovnou tematikou, jenž se začaly více objevovat ke konci středověku. Jedním z hlavních iniciátorů, jenž propagovali divadelní představení jako výborný prostředek vzdělávání, byl také „učitel národů“ Jan Amos Komenský. Ten si uvědomoval, že zejména ze strany teologů a pedagogů nejsou hry jako takové úplně vítány, a proto se rozhodl nabídnout školní divadelní hry právě s takovou tematikou, jenž by vyhovovala křesťanským školám. Vedle Komenského, stojí jistě za zmínku i jezuitský řád římskokatolické církve, který divadelní představení žáků zařadil přímo do vzdělávacích osnov svých škol. Díky tomuto kroku se těšil v některých evropských zemích velké oblibě.<sup>137</sup>

Hru v souvislosti s náboženstvím můžeme najít i v moderní společnosti. Již v kapitole o historickém vývoji her jsme se zmínili o celosvětové organizaci YMCA, která se již od roku 1844 snažila mladým lidem nabízet smysluplné využití volného času, při kterém by vykonávali různé aktivity podle křesťanských zásad. Hlavní náplní se v YMCA zpočátku stalo studium Bible, později se však tato činnost rozšířila i o jiné kulturní a vzdělávací akce. Své místo si ale v této organizaci našel i sport, který se považoval za vhodnou alternativu k náboženství. Právě díky YMCA se světem šířily nové americké hry, mezi které patřil volejbal, basketbal či baseball, ale i jiné, tradičnější sporty. Doplňme jen, že vedle YMCA vzniklo jen o pár let později i stejné sdružení pro mladé křesťanské ženy – YWCA (Young Women's Christian Association).<sup>138</sup>

Hra se v souvislosti s náboženstvím objevovala napříč celou lidskou historií. I když některá období jí z hlediska náboženského byla více nakloněná, tak jiná jí zase tolik nepřála či se v nich hra dokonce úplně zakazovala. Náboženský přístup ke hře však existoval již od samých počátků lidské civilizace a přežil až do dnešních dnů, což ho řadí mezi taková témata, která by jistě stála za to více zanalyzovat. Podle našeho názoru by bylo například zajímavé zkoumat, jaký vztah ke hře měla v průběhu času jednotlivá náboženství a které hry se v nich nejvíce uplatňovaly. Nezbývá než doufat, že se třeba k tomuto bádání ještě někdy vrátíme nebo si o něm přečteme v jiné závěrečné práci.

---

<sup>137</sup> NOVÁK, Jan a HENDRICH, Josef. *Jan Amos Komenský: Jeho život a spisy*. Praha: Nákladem Dědictví Komenského, 1932. s. 475-478.

<sup>138</sup> KÖSSL, Jiří, ŠTUMBAUER, Jan, WAIC, Marek. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008, s. 98.

## 4.8 Filosofický přístup ke hře

K lidským fenoménům, mezi kterými zaujímá hra významné místo, má ze všech věd asi nejvíce co říci filosofie, proto jsme se rozhodli umístit tuto kapitolu až na samý závěr všech multidisciplinárních přístupů ke hře. Při psaní následujícího textu jsme vycházeli především z myšlenek Eugena Finka, který se filosofickou otázkou hry zabývá i ve svých dvou nejznámějších dílech nazvaných *Oáza štěstí* a *Hra jako symbol světa*.

Viděli jsme už u Komenského, jak do úvah o hře proniká vědomí její dimenze *vážnosti*. Tuto skrytější součást fenoménu hry následně analyzovali především filosofové. Zdá se, že prvním z nich byl Georg W. F. Hegel. Hra je mu – spolu s jaksí samozřejmou lehkostí – zároveň „nejvyšší vážností.“<sup>139</sup> Také podle Friedricha Nietzscheho se hrou dostáváme do styku s „velkými úlohami“ – onou úlohou největší byla transformace v nadčlověka, kterou řeší v knize *Tak pravil Zarathustra*.<sup>140</sup>

Mnohé formy her lze interpretovat jako *symbolické* jednání, ve kterém lze zahlédnout smysl života a průhled do světa. Spojení se světem řešil kromě Finka, o němž budeme blíže hovořit později, i rakouský filosof Ludwig Wittgenstein. Muž dvou knih, dvou odlišných filosofii, nejprve v té první, *Tractatus logico-philosophicus*, došel k poznatku, že jazyk a svět sdílejí tutéž strukturu, že jazyk zobrazuje stav světa obdobně jako model skutečnost. A na závěr šel ještě dále: „*Hranice mého jazyka znamenají hranice mého světa*.“<sup>141</sup> V té druhé knize, *Filozofická zkoumání*, propojil jazyk s naším klíčovým slovem, hrou, a mluví o „jazykových hrách“. Jedna z jejich definic: „*Jazyk a činnosti, do kterých je jazyk vetkán, budu nazývat jazykovou hrou*.“<sup>142</sup> Některé jazykové útvary přímo napovídají, že ona činnost v nich „zabalená“ má nesporně herní charakter: luštění hádanek, vyprávění vtipů, psaní povídky atp. A Wittgenstein „snižuje“ filosofii až do této úrovně obyčejného jazyka.

Propojení jazyka (řeči) a hry fascinovalo ve 20. století více filosofů: vedle Wittgensteina to byl především Hans-Georg Gadamer. Tento německý filosof se proslavil svou knihou *Pravda a metoda*, která je považována za jednu z nejvýznamnějších filosofických knih 20. století. Hra pro Gadamera neznámá chování tvůrce či uživatele

---

<sup>139</sup> HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Fenomenologie ducha*. Praha: Filosofia, 2019.

<sup>140</sup> NIETZSCHE, Friedrich. *Tak pravil Zarathustra: kniha pro všechny a pro nikoho*. Praha: Vyšehrad, 2019.

<sup>141</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. *Tractatus logico-philosophicus*. Praha: OIKOYMENH, 2017.

<sup>142</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. *Filozofické zkoumání*. Bratislava: Pravda, 1979. s. 25.

a tvrdí, že „*vlastním subjektem hry není hráč, nýbrž hra sama.*“<sup>143</sup> Těžko si představit, že jsme jakoby „hráni“, že hra nás ovládá, že se stává doslova pánem nad hráčem, ale jako sportovci musíme připustit, že jsme to snad každý zažili, když nás hra doslova vtáhla a pohltila a stali jsme se součástí něčeho většího, něčeho tradičního.

Světů dnešního sportu, který se často ocitá – zejména ve své elitní podobě – vně definičního vymezení hry (viz např. Huizinga), protože má v sobě nesporně zakódovány účely, které přesahují autonomii hry, se musí líbit Gadamerův realismus: „*Z hravého chování jednoduše nemizí všechny účelové vztahy..., nýbrž se zvláštním způsobem rozvolňují. ... Hra se odbývá ve světě určeném vážností účelů.*“<sup>144</sup> A přímo o sportovních hrách se vyjadřuje jeho apel: „*Pokud by se staly pouhou podívanou, hrozilo by, že tím ztratí svůj vlastní charakter hry jakožto zápasu.*“<sup>145</sup>

Tématu hry se Gadamer věnoval i nadále a v roce 1966 se stala součástí jeho kratší studie *Člověk a řeč*. Rozebírá zde fenomén řeči a hledá „bytostné rysy řeči“<sup>146</sup> I zde se hra objevuje i jako pohybový děj, který pak hráče obklopuje a zahrnuje. Gadamer o hře tvrdí: „*Základním rysem hry je, že je naplněna duchem lehkosti, svobody a štěstí ... a že tímto duchem naplňuje také hrajícího.*“<sup>147</sup>

Nyní bychom rádi přistoupili k herní filosofii Eugena Finka, u kterého bychom hned na úvod zmínili, že zásadní fenomenologickou otázkou se pro něho zcela určitě stává problém světa. V jeho pojetí se nám svět ukazuje prostřednictvím sféry jsoucen. I zde, v této jeho filosofii, zaujímá ale hra zvláštní postavení. Jeví se totiž jako jsoucnost, skrze něhož dokážeme porozumět světu. Podle Ivo Jirásky, pedagoga, jenž se mimo jiné zabývá i filosofickými aspekty pohybové kultury, tedy i hrou, se propojení světa a hry ve Finkových úvahách objevuje velmi často, přičemž někdy dochází dokonce i ke ztotožnění těchto dvou fenoménů. K těmto složitějším filosofickým myšlenkám se ještě v této kapitole vrátíme, nyní si však představme Finkův základní pohled na hru.<sup>148</sup>

Fink je přesvědčen o tom, že hra je životním jevem, jenž je každému všeobecně známý. Z jeho argumentu: „*Každý si snad někdy hrál a může o tom z vlastní zkušenosti*

---

<sup>143</sup> GADAMER, Hans-Georg. *Pravda a metoda I: nárys filosofické hermeneutiky*. Praha: Triáda, 2010. s. 107.

<sup>144</sup> Tamtéž, s. 103.

<sup>145</sup> Tamtéž, s. 109.

<sup>146</sup> GADAMER, Hans-Georg a SOKOL, Jan, ed. *Člověk a řeč: (výbor textů)*. Praha: OIKOYMENH, 1999. s. 26-29.

<sup>147</sup> Tamtéž, s. 28.

<sup>148</sup> JIRÁSEK, Ivo. *Filosofická kinantropologie: setkání filosofie, těla a pohybu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005. s. 228.

vypovídat. “ lze vyčíst, že hru tedy není nutné nijak zvlášť představovat ani vysvětlovat. „*Hra je důvěrnou a běžnou skutečností sociálního života.*“<sup>149</sup>

Stejně jako Huizinga zastává i Fink názor, že hra má svůj vlastní, původní smysl. Přesto, se ale často setkáváme s tím, že je hra prezentována pouze jako jakýsi protiklad k jinak vážné a odpovědné lidské činnosti. „*Pojímá se více či méně jako nicůtka a zábavná nepřístojnost, jako nezávazné těkání ve vzdušné říši fantazie a prázdných možností, jako uhýbání před odporem věcí do snově utopické oblasti.*“ Toto chápání hry však i podle Finka ani zdaleka nenaplnuje celý obsahově-významový potenciál tohoto mnohoznačného termínu.<sup>150</sup>

Hra v lidském životě, není podle Finka žádným okrajovým či příležitostným fenoménem, ale nýbrž základním fenoménem lidské existence a „*Právě tak původním a svébytným, jako je smrt, jako je láska, jako je práce a jako je moc, ale není s ostatními základními 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.*“<sup>151</sup>

O hře člověka však Fink zároveň tvrdí, že je existenčním fenoménem zcela záhadného druhu. Hru se nám nikdy nepodaří nijak lehce racionálně uchopit a popsat, poněvadž sama hra se nám ukazuje v mnohoznačnosti svých masek. Přesto se Fink pokusil o strukturální analýzu hry, v níž jmenuje několik prvků, jenž jsou s hrou spojeny, a podle kterých lze i určit, zda se opravdu o hru jedná. Jsou jimi:

- \* rozkoš
- \* smysl hry
- \* herní obec
- \* pravidla
- \* hračka
- \* herní role
- \* svět hry

Věnovat se jednotlivým pojmům by se určitě mohlo zdát přínosné, nicméně ke znakům hry jsme se již vyjádřili v předchozích kapitolách, a tak přejdeme raději k další analýze.

---

<sup>149</sup> FINK, Eugen. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992. s. 7.

<sup>150</sup> Tamtéž, s. 8-10.

<sup>151</sup> Tamtéž, s. 11-17.

Jistě zajímavé je ale i Finkovo pojetí „hraní“, které přirovnává k jakési „oáze dosaženého štěstí“, která se pro člověka stává alespoň na chvíli v nedozírné pustině našeho ostatního pachtění za štěstím a tantalovského hledání „zasněným místečkem klidu“. „*Hra nás unáší.*“ říká dále Fink a poukazuje na to, že hraním se člověk vzdaluje od problémů a tíhy reálného života, což vyústí v pocity uspokojení a bezstarostnosti. Herní akt podle Finka nepodléhá reálnému času: „*Hra nás obdarovává přítomností. Hra je aktivita a tvorba – a přece stojí nablízku věčným a tichým věcem. Hra „přerušuje“ kontinuitu, souvislost našeho životního běhu, jenž je dán svým posledním účelem; vystupuje svérázně z normálního způsobu, jakým vedeme svůj život, je vůči němu v distanci. Avšak tehdy, když se zdá, jako by se odpoutávala od jednotného toku života, je k němu svým smyslem připoutána: totiž jakožto zobrazení.*“<sup>152</sup>

Pojem času a hry je ve Finkově podání dosti komplikovaný. Fink navíc zasazuje hru nejen do nereálného času, ale i do nereálného prostoru: „*Hrajeme si sice v tak zvaném skutečném světě, avšak přitom si „vyhráváme“ oblast, záhadné pole, jež není pouze nic a přitom není ničím skutečným.*“<sup>153</sup> Tento magický svět hry, do kterého podle Finka tak často a rádi prcháme, však hře nepřiznává dostatečnou míru reálnosti, jak tvrdí Ivo Jirásek, který v tomto ohledu kritizuje Finkovu ontologickou nedůslednost a nabízí své vlastní vysvětlení, které začíná slovy: „*Jsem pevně přesvědčen, že je legitimní uvažovat nad paralelní existencí různých možných světů a dokonce i nad možností vstupovat do nich prostřednictvím prožitku. Svědčí o tom mnoho oblastí lidských zkušeností, jež jsou v dějinách kultury obecně uznávány: mýtus, magie a mystéria, náboženství, mystika, gnóse i některé filosofické systémy a že i hra je pregnantní ukázkou takového možného světa.*“<sup>154</sup>

Důležité je podle Jirásky i pozorné vnímání herního světa a to se všemi jeho projevy, byť nám některé mohou přijít nevýznamné či dokonce nereálné. V herním světě však mají tyto zdánlivě nepodstatné projevy svůj vlastní, pádný důvod. „*Hra je převedením jednoho z nekonečně mnoha možných světů do reality hrajícího si, zpřítomněním nových a nečekaných souvislostí. Ovšem naprosto reálných!*“ pokračuje Jirásek v polemice s Finkem o reálnosti herního světa a dodává „*Hra je místem autentické existence, prostorem pro odkrývání smyslu lidského způsobu bytí. Prostřednictvím herní kreače člověk nejlouběji potvrzuje sám sebe způsobem sobě vlastním, dosahuje*

---

<sup>152</sup> FINK, Eugen. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992. s. 15-17.

<sup>153</sup> Tamtéž, s. 23.

<sup>154</sup> JIRÁSEK, Ivo. *Filosofická kinantropologie: setkání filosofie, těla a pohybu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005. s. 230-231.

*seberealizace a sebenaplnění. Nepřemýšlí o smyslu života, ale realizuje jej nejpevnějším způsobem: sám tvoří svět, v němž může nalézat dokonalost.*“<sup>155</sup>

Než uzavřeme toto filosofické bádání o hře, zmiňme ještě Finkovu poznámku k tomuto fenoménu, na níž sám odkazuje a jenž zachycuje hlavní myšlenku jeho knihy *Hra jako symbol světa*. „*Abychom rozuměli hře, musíme znát svět a abychom porozuměli světu jakožto hře, musíme ještě hlouběji vhlédnout do světa.*“<sup>156</sup>

---

<sup>155</sup> JIRÁSEK, Ivo. *Filosofická kinantropologie: setkání filosofie, těla a pohybu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005. s. 231.

<sup>156</sup> FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. s. 78.

## 5. Diskuse a závěry

Předkládanou prací jsme se snažili naplnit cíle, kterými bylo pokusit se vysvětlit pojem „hra“ a dále prostřednictvím multidisciplinárního přístupu ukázat jeho význam a rozsah. Pro lepší pochopení celé této problematiky jsme se ještě před samotnou analýzou jednotlivých přístupů ke hře rozhodli zpracovat i některé kapitoly, v nichž se zaměřujeme na charakteristiku hry, na její znaky, klasifikaci a také na historický vývoj her. Poté, co se nám podařilo splnit tyto dílčí cíle, jsme se již dále mohli soustředit na hlavní téma celé práce - multidisciplinární přístup k fenoménu hry.

Diskusi s názory jednotlivých autorů jsme vedli průběžně v jednotlivých kapitolách, pokud jsme to považovali za nutné či přínosné. Zde tedy jen diskuse v obecné rovině nad omezeností přístupu jednotlivých vědních disciplín, nad limity naší práce i nad výhledem dalšího možného přístupu k problematice.

Jen těžko nalezneme tak mnohoznačné slovo, jakým je „hra“. I když je to *jev* každému důvěrně známý, jeho vysvětlení či pojmové uchopení činí nemalý problém. Jak jsme se již přesvědčili na začátku této práce, tak snad každý, kdo se problematikou hry odborně zabývá, si vytváří svou vlastní definici. Zde chceme podotknout, že tyto pokusy hru obecně definovat osvětlují část pravdy, každý z nich je však poněkud jednostranný, protože se na tento fenomén dívá pouze pohledem své vědní disciplíny. Domníváme se, že vystihnout termín „hra“ v celém jeho rozsahu jen prostřednictvím jedné definice není možné.

Pokud bychom však přesto měli předložit alespoň některé z centrálních definic hry, byly by to zcela jistě ty, jež zformulovali kulturní historik Johan Huizinga, sociolog Roger Caillois a filosof Eugen Fink. Jsou to právě tito autoři, jejichž díla pokládáme za zcela zásadní k fenoménu zvaným hra a jejichž myšlenky nás asi nejvíce inspirovaly a provázely téměř celou naší prací. Nicméně termín hra je tak komplexní, že jsme toho názoru, že i odborníci z jiných vědních oborů mají k našemu tématu co říci. Proto byl také zvolen multidisciplinární přístup k našemu tématu.

Toto naše přesvědčení jsme se snažili prokázat už v kapitole o historii her, kde jsme mohli pozorovat, jak se názory na hru a její význam měnily v souvislosti s vývojovým stupněm dané společnosti či s převládajícími ideologiemi. Klíčovou literaturou této kapitoly se pro nás staly odborné publikace přední české historičky Věry

Olivové. Jejím analýzám jsme se věnovali podrobněji také pro její renomé v oblasti historie sportu.

Na mimořádný rozsah a význam pojmu „hra“ jsme se pak snažili upozornit především v jednotlivých kapitolách multidisciplinárního přístupu ke hře. Zde jsme ukázali, jak mnohoznačný termín „hra“ je a jak významnou roli zaujímá hned v několika vědních disciplínách, jakož i v lidském životě.

I když hlavní cíl i dílčí cíle této práce byly snad splněny, jsme si vědomi jejich limitů – ty jsou dány rozsáhlostí již odborně analyzovaných herních aspektů, stejně jako úrovní autorského předporozumění. Domníváme se, že fenomén hry teprve čeká na svou velkou syntézu. V dějinách se této role většinou ujímala filosofie. Podíváme-li se však na současné postmoderní filosofické myšlení, nezdá se, že by se na to chystala... Od „kosmických“ dimenzí uvažování Finka uplynulo už cca 60 let a následníka není vidět. Letný pohled na produkci vlivných filosofů této éry ukazuje, že hra je jimi chápána jako protipól systému a různých konstrukcí, jako sféra uvolňující kreativitu, imaginaci či skryté potence rozumu (Jacques Derrida, Georges Bataille). Jiní mluví o „hře bytí“ (pozdní Martin Heidegger) či „hře pravdy“ v mezních situacích našich životů (Michel Foucault). Filosofie tedy evidentně plní věrně základní direktivu postmoderního myšlení: žádné velké příběhy (*metanarace*) – tedy také žádné syntézy.

K vytvoření speciální vědní disciplíny *ludologie* evidentně ještě čas nedozrál, a tak by se žezla syntézy mohla chopit *kinantropologie* – je fakticky také multidisciplinární svým širokým rozkročením mezi společenskými a přírodními vědami a její zaměření na lidský pohyb má nepochybně blízko k nejobecnější charakteristice hry jako pohybu (srovnej úvahy Komenského, Gadamera i dalších). Možná by bylo vhodným startem vydání kolektivní monografie s podobným multidisciplinárním přístupem k pojmu, fenoménu i symbolu hry, který jsme se pokusili prvoplánově nastínit a který by jistě přizvaní odborníci fundovaně prohloubili.

## Seznam pramenů a literatury

BAKALÁŘ, Eduard a KOPSKÝ, Vojtěch. *I dospělí si mohou hrát*. 2. vyd. Praha: Pressfoto, vydavatelství ČTK, 1987. ISBN neuvedeno.

BEDNÁŘ, Miloš. *Jan Amos Komenský a fenomén i symbol hry*. Česká kinantropologie, 2020, 24, (1), v tisku.

BERNE, Eric. *Jak si lidé hrají*. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-992-7.

BOASE, Roger. *The Origin and Meaning of Courtly Love: A Critical Study of European Scholarship*. Manchester: Manchester University Press, 1977. UK ISBN 0 7190 0656 2.

BORECKÝ, Vladimír. *Světy hraček*. Praha: MONA, 1982. ISBN neuvedeno.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 8090248225.

DOVALIL, Josef a CHOUTKA, Miroslav. *Sportovní trénink*. Praha: Olympia, 1987. ISBN neuvedeno.

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

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

GADAMER, Hans-Georg a SOKOL, Jan, ed. *Člověk a řeč: (výbor textů)*. Praha: OIKOYMENH, 1999. ISBN 80-86005-76-3.

GADAMER, Hans-Georg. *Pravda a metoda I: nárys filosofické hermeneutiky*. Praha: Triáda, 2010. ISBN 978-80-87256-62-6

HARTL, Pavel. *Psychologický slovník*. Praha: Jiří Budka, 1993. ISBN 80-901549-0-5.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Fenomenologie ducha*. Praha: Filosofia, 2019. ISBN 978-80-7007-553-1.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. ISBN neuvedeno.

JACOB, Stéphane and POWER, Thomas. *Petits joueurs: Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères*. Belgique: Mardaga, 2006. ISBN 2-87009-921-5.

JIRÁSEK, Ivo. *Filosofická kinantropologie: setkání filosofie, těla a pohybu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005. ISBN 80-244-1176-8.

KOMENSKÝ, Jan Amos. *Jana A. Komenského Nejnovější metoda jazyků*. Rychnov n. K.: Karel Rathouský, 1882. ISBN neuvedeno.

KOMENSKÝ, Jan Amos. *Škola na jevišti*. Brno: Komenium, 1947. ISBN neuvedeno.

KÖSSL, Jiří, ŠTUMBAUER, Jan a WAIC, Marek. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008. ISBN 978-80-246-1566-0.

KOŤÁTKOVÁ, Soňa. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. Praha: Grada, 2005. ISBN 80-247-0852-3.

KUPR, Jaroslav. *Netradiční hry: inovace výuky tělesné výchovy a sportu na fakultách TUL v rámci konceptu aktivního životního stylu*. Liberec: TUL, 2014. ISBN 978-80-7494-124-5.

*Longman dictionary of contemporary English*. 2. edition. London: Longman, 1987. ISBN 0-582-84223-9.

LORENZ, Konrad. *Základy etologie: Srovnávací výzkum chování*. Praha: Academia, 1993. ISBN 80-200-0477-7.

MAZAL, Ferdinand. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc: Hanex, 2007. ISBN 978-80-85783-77-3.

MCBRIDE, Frank. *Toward a Non-Definition of Sport*. Journal of the Philosophy of Sport. 1975, vol. 2, č. 1, 4-11. DOI: 10.1080/00948705.1975.10654092.

MILLAR, Susann. *Psychologie hry*. Praha: Panorama, 1978. ISBN neuvedeno.

MIŠURCOVÁ, Věra, FIXL, Viktor a FIŠER, Jiří. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. ISBN neuvedeno.

NĚMEC, Jiří. *Od prožívání k požitkářství: výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. Brno: Paido, 2002. ISBN 80-7315-006-9.

NIETZSCHE, Friedrich. *Tak pravil Zarathustra: kniha pro všechny a pro nikoho*. Praha: Vyšehrad, 2019. ISBN: 9788076011090

NOVÁK, Jan a HENDRICH, Josef. *Jan Amos Komenský: Jeho život a spisy*. Praha: Nákladem Dědictví Komenského, 1932. ISBN nevedeno.

OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: Historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979. ISBN nevedeno.

OLIVOVÁ, Věra. *Sport a hry ve starověkém světě*. Praha: Artia, 1988. ISBN nevedeno.

PÁVEK, František. *Encyklopedie tělesné kultury: 1. A-O*. Praha: Sportovní a turistické nakladatelství, 1963. ISBN nevedeno.

PRŮCHA, Jan, WALTEROVÁ, Eliška a MAREŠ, Jiří. *Pedagogický slovník*. 7. vyd. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0403-9.

RUBÁŠ, Karel. *Pohybové hry*. Plzeň: Západočeská univerzita, 1997. ISBN 80-7082-371-2.

SMITH, Peter K. a Jaipaul L. ROOPNARINE, ed. *The Cambridge handbook of play: developmental and disciplinary perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press, 2019. ISBN 978-1-316-64090-6.

STIBITZ, František. *Kapitoly z teorie sportovních her I.: Sportovní hry a jejich třídění*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1958. ISBN nevedeno.

SUCHODOLSKI, Bogdan. *Comenius and Teaching Methods*. In DOBINSON, C. H., ed. *Comenius and Contemporary Education: an international symposium*, p. 34-51. Hamburg: UNESCO Institute for Education, 1970. ISBN nevedeno.

TÁBORSKÝ, František. *Základy teorie sportovních her: učební text pro bakalářské studium*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Fakulta tělesné výchovy a sportu, 2007. ISBN 80-86317-48-x.

- TLUSTÝ, Tomáš. *Tělesná výchova a sport v organizacích YMCA a YWCA v meziválečném Československu*. České Budějovice, 2012. 118 s. Diplomová práce na Jihočeské univerzitě v Českých Budějovicích. Vedoucí diplomové práce Jan Štumbauer.
- UHLÍŘOVÁ, Jana. *Role hry v Komenského pedagogické koncepci*. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2003. ISBN 80-7290-107-9.
- VÁGNER, Ivan. *Svět postmoderních her*. Jinočany: H & H, 1995. ISBN 80-857-87-75-x.
- VERDON, Jean. *Volný čas ve středověku*. Praha: Vyšehrad, 2003. ISBN 80-7021-543-7.
- VESELOVSKÝ, Zdeněk. *Etologie: biologie chování zvířat*. Praha: Academia, 2005. ISBN 80-200-1331-8.
- VESELOVSKÝ, Zdeněk. *Chováme se jako zvířata?* Praha: Panorama, 1992. ISBN 80-7038-240-6.
- VRBENSKÝ, Zdeněk, EJEM, Miloslav, VĚRTELÁŘ, Václav. *Zlatá kniha volejbalu*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2016. ISBN 978-80-204-4063-1.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Filozofické skúmania*. Bratislava: Pravda, 1979. ISBN neuvedeno.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Tractatus logico-philosophicus*. Praha: OIKOYMENH, 2017. ISBN 978-80-7298-241-7.
- ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Vzkříšení Olympie*. Praha: Olympia, 1980. ISBN neuvedeno.
- ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her: Hry v klubovně*. Praha: Olympia, 1986. ISBN neuvedeno.
- ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her: Hry ve městě a na ulici*. Praha: Olympia, 1988. ISBN neuvedeno.
- ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991. ISBN 80-204-0188-1.