

Umění a hra jsou společenskými fenomény, které mají vlastnosti, jichž lze využít k rozvoji osobnosti. Tato diplomová práce se v prvním plánu pokouší nahlédnout fungování těchto fenoménů. Ukazuje se, že oba fenomény jsou kulturními univerzáliemi a že uvažování o umění má mnohem delší tradici než uvažování o hře.

Tato práce se dále pokouší pojmenovat, jak se hra projevuje. Její projevy nazýváme symptomy a nalezneme jich deset. Vycházíme přitom z prací J. Huizingy, R. Cailloise a E. Finka. Nabízí se nám tak rozlišení mezi hrou a jinými aktivitami, mezi které patří: hříčky - hádanky a říkadla - jako méně strukturované na jedné straně, a sportovní, outdoorové, modelové a psychologické jako více komplexnější aktivity na straně druhé. Naznačujeme, že hra leží i v estetické oblasti, ba dokonce je esteticky dominantní činností.

V následující části se zabýváme uchopením pojmu umění. Přes historické ukotvení pojmu směřujeme až k pojetí umění u Jana Mukařovského a Nelsona Goodmana. Umění tak před námi vyvstává jako znakový systém, který není pouhým prostředkem sdělení, ale jeho sdělení se děje v různých symbolických rovinách, od prosté znakové bezprostřednosti ke komplexní referenci.

V závěru porovnáваме oba fenomény a poukazujeme na možné způsoby jejich využití při rozvoji osobnosti. Významný potenciál těchto kulturních forem při rozvoji osobnosti je možný díky tomu, že jsou nositeli estetické funkce.