

Tomáš JÁNOŠKA
Zvíře a hra
bakalářská práce

Ústav filosofie a religionistiky FF UK

Existují četná chování zvířat, která připomínají hru. Je ale otázka, co si s tímto zjištěním počít – jsou hrou, anebo se tomu, co chápeme jako hru, pouze podobají. A pokud se podobají, je základem jejich podobnosti něco jiného než antropomorfní klam? Tomáš Jánoška se rozhodl toto téma prozkoumat důkladněji, aby mohl ukázat, že hru je možné vykázat jako svorník lidského a zvířecího světa.

Za východisko zvolil Eugena Finka a jeho knihu *Hra jako symbol světa* (resp. *Oázu štěstí*) a z ní vybral základní charakteristiky hry (herní nálada, herní obec, role, pravidlo, smysl hry a další). Naproti tomu ke zvířecí hře se snaží proniknout skrze etologii, především na základě Gordona M. Burghardta, tedy srovnávací studie, která se opírá o zkoumání chování a „cognition“.

Práce sama přináší nepochybně četné zajímavé postřehy, například možnost interiorizace pravidel prostřednictvím hravého chování samého, takže je možné chápat určité jednání jako hru určenou určitými pravidly, třebaže nemají externí povahu (s. 39), s čímž pak může souviset i performativní charakter herního gesta, jímž se mění kontext (s. 46), anebo úvaha o metalingvistických funkcích jazyka (s. 47). Avšak hlavní problém práce je to, že – jakkoli má hra být „svorníkem“ – mezi Finkem a etology se jen velice obtížně hledá nějaká střední, obojí propojující rovina, na níž by se určitá chování zvířat a lidí mohla současně ukázat jako hra. Jinak řečeno: problémem se zdá být právě volba Finkova pojetí hry jako základu pro srovnávání, protože Finkova koncepce je výrazně „filosofická“ (a má právě proto ze všech jiných úvah o hře k etologii nejdále). Fink hledá způsob, jak v konečném světě vyjádřit nekonečné „dění“ světa, jak interpretovat rozdíl bytí a jsoucna, aniž by se bytí kladlo jako nejvyšší jsoucno, tedy jak vůbec mluvit o bytí, jak interpretovat heideggerovskou ontologii a podobně, a tomu je pak podřízen i jeho (v tomto smyslu účelový, či dokonce „spekulativní“) popis hry jako mostu překlenujícího (symbolicky) propast mezi nesouměřitelným. To pak vede k tomu, že při hledání „svorníku“ se lze těžko vyhnout pojmům jako intencionalita, reflexe či reprezentace, které by asi bylo třeba spíše redukovat. Spíše se tedy vyhraňuje rozdíl: etologická vymezení hry jsou spjata s evolucí (zvláště s vývojem funkcí, s rozlišením funkcionální/non-funkcionální), zatímco filosofické či kulturně historické (Huizinga) koncepce hry kladou důraz na autonomii hry (hra není příprava na život). Proto se pak v Jánoškově práci objevují místa, kdy srovnání, které by mělo ukázat směřování k něčemu společnému či sblížujícímu, ústí do bezmála neřešitelné kontradikce: hru činí hrou reflektovaný vztah k ní, avšak zvířata nereflektují.

Nemyslím však, že práce je špatná: je to určitý začátek a lze nalézt určité náznaky, jak by bylo možné téma rozvinout jinak. Autor sám na několika místech zmiňuje Briana Massumiho, tedy autora deleuzovsky inspirovaného. To by byla jedna možnost, jak srovnání modifikovat. A druhá: Finka doplnit třeba Rogerem Cailloisem, který bere do úvahy i hry nějak nereflektované (hazardní hry, hry se závratí a podobně), a takto by mohl být inspirativnější více než Fink.

Práci hodnotím jako *dobrou* a doporučuji k obhajobě.

Miroslav Petříček
Ústav filosofie a religionistiky FF UK

19. srpna 2017