

Tomáš Jánoška
Zvíře a hra
Bakalářská práce, Ústav filosofie a religionistiky FF UK

Předložená práce se zabývá motivem hry v lidském a zvířecím světě, přičemž nabízí nejen obhajobu zvířecí hry jako činnosti rovnocenné hře lidské, ale také hypotézu, podle by snad právě hra mohla být jedním ze svorníků lidského a zvířecího světa.

Ze standardních filosofických textů hrají v práci zásadní roli Finkova pojednání *Oáza štěstí* a *Hra jako symbol světa*. Finkovo chápání hry vychází z fenomenologie po jejím obratu ke světu jako, zjednodušeně řečeno, horizontu smyslu, jenž sice není omezen lidskou praxí, zároveň však zůstává výlučně lidskou doménou. Práci se bezpochyby daří ukázat, kde leží meze Finkovy v posledku klasicky teoretické a nepřiliš hravé tematizace hry. Za tento úspěch ale práce platí tím, že výchozí Finkovo pojetí zůstává nakonec jen kontrastním pozadím pro další výklad, a nikoli východiskem ke konstruktivnímu propojení s širším pojetím hry. Toto konstatování přitom nesnižuje význam kritické části předložené práce: je-li hra podle Finka vázána na určité pojetí „exemplárního jsoucna“ (lze-li si vypůjčit Heideggerovu terminologii) a jeho vztahu k celku všeho, jímž je dále nepodmíněný svět, je důležité ukázat, že otevření takto privilegovaného přístupu ke světu – a tedy hře – má za následek uzavření sfér hry, z níž jsou jiné živé bytosti vyloučeny.

Přesto je jasné, že se tyto bytosti, tedy zvířata, chovají často tak, že spontánně říkáme, že si hrají. Odtud otázka, zda je třeba otevřít sféru hry pro další živočišné druhy, nebo zda tyto druhy provádějí něco, co se lidské hře pouze podobá. Z této otázky vychází pozitivní část předložené práce, těžící z řady etologických výzkumů včetně prací Gordona M. Burghardta, z něhož je hned úvodem citováno rozlišení tří typů her, jímž jsou hry rotačně-lokomoční, objektové a sociální. Autor práce věnuje zároveň pozornost dalším znakům hry, k nimž patří „herní gesto“, signalizují ostatním účastníkům samu povahu hry a přinášející do hry rozměr možnosti. Jak dalece je taková signalizace součástí všech tří typů her, není samozřejmě na první pohled jasné – avšak tato obtíž je jistě menší, než problematičnost výslovných definic toho, co tedy označujeme za „hru“. Je jasné, že „s definováním hry u zvířat stejně jako u lidí je velký problém, neboť v sobě zahrnuje velkou škálu motivů a její obsah je zdá se velmi „tekutý““ (s. 22). Ve výsledku pak „Burghardt postupuje vlastně velmi obdobně jako Fink (strukturní momenty hry) když vybírá sadu kritérií, která jsou pro rozpoznání a případné odlišení hry od jiných typů chování nutná“ (tamtéž). Pro Burghardta i další etology jsou však tato kritéria nutná k výslovné a podrobné artikulaci pozorovaného chování a v tomto ohledu se liší od Finkova pojetí hry, které předpokládá hráče obdařeného určitým typem reflexivity.

Na výklad základních kritérií potřebných k identifikaci hry jako specifického chování navazuje práce inventářem dalších pojmů etologie, inventářem, jenž sahá od evolučního pojetí hry a otázky vztahu mezi hrou a instinktivním chováním přes problém antropomorfismu až po otázky vědomí a intencionality. Samostatnější přístup pak charakterizuje kapitola 4.4, která je věnována „strukturním momentům herního světa ve hře zvířat“. Za zvláštní zmínku zde stojí (bohužel dosti stručné) poznámky o „herní náladě“ čili emocích, které jsou typické pro situaci hry, dále poukaz (opět jen stručný) na zvířecí „zvnitřnění pravidel“ hry na základě akce, nikoli (u lidí běžné) verbalizace, a konečně vyzdvižení performativního dimenze herního gesta, jímž se potvrzují, případně posouvají meze hry. Tento poslední motiv již otevírá cestu k závěrečné a obsahově hlavní části práce, jejíž cíl lze označit za „vrácení hry na kontinuum mezi zvířetem a člověkem“ (s. 47). Možnost hry jako svorníku mezi zvířaty a člověkem přitom práce naznačuje na dvou zcela různých rovinách. Na rovině zhruba řečeno evoluční jde o hru jako eventuální „předstupeň“ lidského, jazykově artikulovaného myšlení. Tento návrh nepostrádá zajímavost, ale patrně by vyžadoval jasnější ospravedlnění [autor k němu dodává, že „jazyk nemůže fungovat bez metaprávidel, která řídí jeho fungování,“ přičemž „z

evolučního hlediska dává smysl, že tato pravidla vznikla dříve než samotný jazyk, jenž je na jejich základě utvořen“ (p. 47) – obě tato tvrzení jsou ale krajně sporná, resp. předpokládají přítomnost apriorní struktury, která není nijak biologicky vykazatelná a stěží ji lze vykládat evolučně (častá námitka proti Chomskému)].

Zcela jinak vypadá hra jako svorník na rovině přímého prožívání, které umožňuje nejen zvířecí chování pozorovat a teoreticky je identifikovat jako hru, ale též vstupovat do hry samotné. Na této rovině pak setrvává i závěr celé práce, podle něhož hra „umožňuje radostné setkávání se se zvířetem, přestože zvíře ani člověk nebere druhého jako zástupce vlastního druhu.“ S tím nelze než souhlasit, jakkoli i zde autor dodává, že vzájemná herní interakce „jen podtrhuje naši evoluční blízkost i v této oblasti“ (s. 48). Tento dodatek je jistě intuitivní, avšak pro samu radost ze hry není tato perspektiva nikterak nutná a na teoretické rovině pouze nastoluje otázky, který by bylo nutné začít podrobněji formulovat a řešit, včetně odmítnutí patrně zbytečného a bezpochyby deprimujícího, přesto však rozšířeného přesvědčení, že sama hra má svůj evoluční účel.¹

Celkově lze konstatovat, že práce splňuje standardní nároky kladené na bakalářskou práci, přičemž ve své závěrečné části míří k jejich překročení. Je škoda, že tato část je spíše sledem nápadů a podnětů k dalším úvahám, než jasně formulovaným závěrem (na vině je jistě časová tíseň, kvůli níž práci místy poznamenávají i zbytečné jazykové chyby).

Přes tuto výhradu doporučuji práci k obhajobě a předběžně ji hodnotím jako dobrou.

Karel Thein
Ústav filosofie a religionistiky FF UK
24. 8. 2015

¹ Naopak zajímavou otázkou, vedoucí však již k historii názorů na domněle zvláštní postavení člověka v rámci přírody, by byl podiv nad tím, jak bylo vlastně možné *smysluplně* pochybovat o tom, že si zvířata hrají? Šlo patrně o důsledek předpokladu, že hra je možná jen tam, kde je zároveň reflektována, přičemž zvířata takové reflexe nejsou schopna. Tento předpoklad je absurdní už proto, že zastírá zásadní sepětí hry se spontánní radostí (kterou reflexe může, ale rozhodně nemusí provázet). Toto sepětí je přitom zkušenostně evidentní a promítá se do mnoha jistě ne teoretických textů: „Pejsku náš, co děláš, žes tak vesel stále? / Řek bych vám, nevím sám, hop a skákal dále.“