

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav filosofie a religionistiky

Bakalářská práce

Mgr. Tomáš Jánoška

Zvíře a hra

Animal and Play

Praha 2017

Vedoucí práce: prof. Karel Thein, PhD

Poděkování:

V první řadě bych rád poděkoval za trpělivost a podporu během celého dlouhého studia své přítelkyni a rodině. Také děkuji za podněty, čas a cenné připomínky vedoucímu své bakalářské práce prof. Karlu Theinovi.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne 2. srpna 2017

.....
Jméno a příjmení

Abstrakt:

Hlavním cílem této práce je prověření Finkova pojetí hry vzhledem ke zvířatům, nebo-li oprávněnost jeho teze, že zvířata si nehrají. Práce je rozdělena do tří částí. První se zabývá Finkovým pojetím hry. Klíčovým pojmem v této části je *svět hry*. Kapitola zakončuje analýza strukturních momentů herního světa. Druhá část představuje hru v současné etologii a definici hry u Burghardta. Kapitola se rovněž zabývá největšími problémy etologických zkoumání jako je antropomorfismus a vědomí a myšlení u zvířat. V závěru jsou představeny výsledky současných etologických zkoumání a jejich komparace se strukturními momenty hry u Finka. Třetí část nabízí filosofickou reflexi a načrtnutí dalších možných cest pro uvažování o hře. Práce poskytuje přehlednou analýzu Finkova pojetí hry a přehled výsledků současných etologických zkoumání. Z komparace vyplývá, že zvířatům nejenom že nemůžeme upřít hru jako takovou, ale také složitější vztah ke světu. Hra tak nabízí nové možnosti problematizace difference člověk-zvíře.

Klíčová slova: Eugen Fink, hra, svět hry, člověk, zvíře, etologie, antropomorfismus, difference člověk-zvíře.

Abstract:

The main aim of this work is to examine Fink's concept of play with regard to animals, or the justification of his thesis that animals do not play. The work is divided into three parts. The first one deals with the Fink's concept of play. The key concept in this section is "*play world*". The chapter is concluded by the analysis of the structural moments of the play world. The second part presents the game in the current ethology and definition of the game at Burghardt. The chapter also deals with the greatest problems of ethological exploration, such as anthropomorphism and consciousness and thought of animals. The results of contemporary etological research and their comparison with the structural moments of play at Fink's concept are presented at the end. The third part offers a philosophical reflection and sketching other possible ways for thinking about play. The work provides clear analysis of Fink's concept of play and an overview of the results of contemporary ethological explorations. The comparison shows that we cannot deny animals play as such, but also more complex relationship to the world. Thus play offers new possibilities of the problem of human-animal difference.

Key words: Eugen Fink, play, play world, human, animal, ethology, anthropomorphism, human-animal difference.

Obsah

1 Úvod.....	7
2 Finkova analýza hry.....	9
2.1 Herní svět – ontologická charakteristika.....	9
2.2 Role hry ve Finkově pojetí člověka	10
2.3 Zvířata si nehrají.....	11
2.3.1 Finkovo pojetí symbolu.....	12
2.3.2 Finkovo pojetí světa	13
2.3.3 Hra jako instance rozumění - kultická hra.....	14
2.3.4 Hra jako symbol světa	15
2.3.5 Hra světa	17
2.4 Strukturní momenty světa hry	18
2.4.1 Herní nálada	18
2.4.2 Smysl hry	18
2.4.3 Herní obec	19
2.4.4 Role	19
2.4.5 Pravidlo	20
2.4.6 Hračka.....	20
3 Hra v současné etologii	21
3.1 Typologie her v etologii a definice hry.....	21
3.2 Evoluční pohled na hru	25
3.3 Instinkt není automatické chování – instinkt a hra?.....	26
4 Základní problémy etologických zkoumání.....	28
4.1 Problém antropomorfismu.....	28
4.2 Užívání anekdot v etologii.....	30
4.3 Zvířecí mysl	32
4.3.1 Vědomí	32
4.3.2 Myšlení.....	34
4.3.3 Intencionalita a hra.....	35
4.4 Strukturní momenty herního světa ve hře zvířat.....	36
4.4.1 Herní nálada	37
4.4.2 Hračka.....	38
4.4.3 Herní role.....	39
4.4.4 Herní obec	41
4.4.5 Herní pravidlo.....	42
4.4.6 Smysl hry	43
5 Hra jako svorník lidského a zvířecího světa.....	45
6 Seznam použité literatury.....	49
6.1 Monografie	49
6.2 Sborníky.....	50
6.3 Články	50

1 Úvod

Východiskem práce je Finkova analýza hry. Toto východisko je zvoleno ze dvou důvodů. Za prvé Fink je jedním z prvních autorů, kteří se hře opravdu důkladně věnují po filosofické stránce. Za druhé Fink při své analýze hru několikrát vymezuje proti zvířatům. Ba co víc, při své analýze dochází k závěru, že člověk je jediným tvorem, o kterém můžeme v pravém smyslu tvrdit, že si hraje. Tato tendence se mi jeví na první pohled velmi protismyslná, neboť člověk se ve své vlastní zkušenosti běžně setkává se zvířaty, která si podle jeho názoru hrají. Vymezovat hru jako sféru přístupnou pouze člověku považuji za neudržitelné v rámci převládajícího paradigmatu o evoluční kontinuitě. Je nepochybně možné, že lidská hra se od zvířecí liší, ale dle mého názoru nikoliv kvalitativně nýbrž kvantitativně.

První kapitola je věnována analýze Finkova pojetí hry. Tato kapitola je uvozena klíčovým pojmem Finkovi analýzy, kterým je *herní svět*. Následně je představeno "místo" hry v lidském životě, které jí Fink vykazuje spolu s Finkovým ostrým vymezením hry proti zvířatům. Kapitola je završena podrobnější analýzou hry u Eugena Finka, která se opírá o jeho koncept symbolu a světa a vrcholí v strukturních momentech herního světa a jeho celkovém smyslu v lidském životě. Kapitola vychází především z Finkových děl *Oáza štěstí* a *Hra jako symbol světa*.

V druhé kapitole budeme Finkovo pojetí komparovat s poznatky moderní etologie. Zde nejprve načrtneme evoluční pohled na hru a typy her, které současná etologie rozlišuje. V dalších podkapitolách se zmíníme o základních problémech etologických zkoumání a v krátkosti načrtneme etologickou představu o zvířatech. Závěr kapitoly je věnován strukturním momentům hry, jak je vymezuje Fink, a jejich zastoupení ve zvířecí hře. Tato kapitola vychází především z Burghardtovi knihy *Genesis of animal play*, využívá ovšem také řady dílčích etologických studií, jmenovitě například od Marka Bekofa, Patrika Batesona. V neposlední řadě se zde objevují myšlenky kanadského filosofa Briana Massumiho, zvláště z jeho knihy *What can animals teach us about politics?*

Poslední částí již shrnuje výsledky této komparace, která ukazuje hru nikoliv jako něco co by nás od zvířat odlišovalo, ale naopak něco co nás spojuje. Tím, že hra je ukázána jako společná pro člověka i zvíře se otevírají zajímavé možnosti její tematizace. Ve hře se můžeme nejen setkat se zvířetem samotným, ale hra nám dovoluje tematizovat naši vlastní

animalitu a příbuznost se zvířaty a v posledku otevírá nové možnosti jak začlenit člověka i s jeho specifiky na zvířecí kontinuum.

2 Finkova analýza hry

2.1 Herní svět – ontologická charakteristika

Klíčovým pojmem pro Finkovu analýzu hry je "svět hry". *"Hra je tvořivé dílo, je to produkce. Produktem je svět hry, sféra zdání..."*¹ Z této pasáže jsou patrné dvě věci. Za prvé svět hry je produktem hraní. Není však produktem ve smyslu řemeslného výrobku. Herní akt, jakožto tvorba herního světa je kontinuální tvoření. Bez hry herní svět jako takový neexistuje. Za druhé herní svět je sféra, pole zdání. Tímto zdáním jako takovým nemyslí Fink subjektivní zdání či fantazii, ačkoliv tou je hra nesporně také prostoupena, ale ontické zdání. Fink svět hry ontologicky spojuje s jinými ontickými zdáními jako je například odraz stromu na vodní hladině. *"Svět hry se nevznáší v pouhé říši myšlenek, má vždy své reálné dějiště, avšak přece jen není nikdy reálnou věcí mezi reálnými věcmi."*² Herní svět stejně jako odraz na vodní hladině potřebuje reálné věci, na kterých se může zachytit. Hra stejně jako světelný odraz potřebuje reálný podklad. V případě odrazu se jedná například o vodní hladinu a předměty, které se v ní odrážejí. Hra taktéž potřebuje reálný prostor, reálné věci, minimálně jednoho reálného hráče atd., avšak stejně jako odraz na hladině nezakrývá realitu, přes niž se prostírá. V odrazu stromu stále můžeme vidět vodní hladinu. Přestože herní svět není reálná věc, není pouhé nic, neboť v herním světě se pohybujeme a žijeme. *"Ontické zdání (zrcadlení a podobné jevy) je víc než jen analogon ke světu hry, vyskytuje se zpravidla jako sám strukturální moment ve světě hry."*³ Hráč je skutečný člověk, ale zároveň třeba tygr. Herní chování je skutečné chování, které je však také chováním podle role. *"Vždy patří ke světu hry skutečné věci - avšak částečně mají charakter ontického zdání, částečně jsou obestřeny subjektivním zdáním, jež má svůj původ v lidské duši."*⁴ Ontickým zdáním je myšleno, že hra obsahuje motivy převzaté z reálného života a světa.

Toto zobrazování věcí z reálného života, které na hře podle Finka záměrně přeceňuje metafyzická tradice, však není pouhé otrocké napodobování jako v případě odrazu na vodní hladině nebo v zrcadle. Hra samozřejmě zobrazuje věci z reálného světa

1 FINK, Eugen. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992. Váhy (Mladá fronta). ISBN 80-204-0224-1. S. 28.

2 Tamtéž, s. 24.

3 Tamtéž, s. 30-31.

4 Tamtéž, s. 31.

a života, ale není pouhou kopií nýbrž spíše interpretací. Herní chování často odkrývá možnosti, které jsou již v reálném životě odžity nebo je reálný život ani neobjevil. Podobně jako fantazie, která si bere za svůj základ věci z reálného světa, ale svobodně je kombinuje a přetváří. Pokud by se hra chovala přesně jako zrcadlo, jak po ní chce Platón, byla by připravena o samu svoji podstatu – hravost.

2.2 Role hry ve Finkově pojetí člověka

Fink nesouhlasí s tradiční interpretací hry jako záležitostí dětí, z které se stal v životě dospělých více méně okrajový fenomén. Jakási přestávka pro načerpání sil pro znovuvrnutí se do "vážného" života, která ovšem nesmí trvat příliš dlouho, protože jinak se hra ocitá v podezření zahálky. *"Kolik skryté, přetvářené a tajemné hry je také ještě v tak zvaných „vážných“ záležitostech světa dospělých, v jejich počtech, hodnotech, ve společenských konvencích - kolik „scény“ v setkání pohlaví! Nakonec to vůbec ani není pravda, že si převážně hraje jenom dítě."*⁵ Ba co víc, pokud bychom se zaměřili pouze na hru dítěte, neodhali-li bychom její dvojznačnou povahu a důležitost pro naši existenci.

*"Hra náleží svou podstatou ke stavu bytí lidského pobytu, je to základní existenciální fenomén."*⁶ Hra je svébytná rovina naší existence, kterou nelze odvodit z jiných základních rovin. Těmito dalšími základními rovinami jsou pro Finka smrt, práce, vláda a láska. Přináležení hry k základním fenoménům naší existence odvozuje Fink z toho, že všechny tyto fenomény jsou záhadně dvojznačné. *"Není už držen (člověk poz. aut.) ve svém přírodním základu jako zvíře a není ještě volný jako netělesný anděl - je svobodou, jež poklesla do přírody, zůstává vázán na temný pud, jež jej zachvacuje a proniká svou mocí."*⁷ Hra je svobodná a tvůrčí, ale zároveň může být únikem a může člověka pohltit. V tomto Fink navazuje na Nietzscheho analýzy hry a jeho protikladné síly naší existence – Dionýský a Apollinský princip. Ve hře jsou přítomny oba tyto extrémy avšak většinou si je člověk dobře vědom své současné příslušnosti ke dvěma světům, ke světu hry a reálnému světu.

Co hru naopak odlišuje od ostatních existenciálů lidského pobytu je zároveň

5 Tamtéž, s. 11.

6 Tamtéž, s. 11-12.

7 Tamtéž, s. 13.

tím, proč je v tradičním pojetí v podezření ze zahálky. Hra nepodléhá poslednímu účelu, který strukturuje náš život. Tím je pro Finka snaha dosažení eudaimonie.⁸ Zdá se tak, že hra stojí nejen mimo, ale spíše proti ostatním fenoménům lidského života. Zároveň je však k našemu životu jasně připoutána, jako zobrazení. Ve hře se objevují prvky ze všech ostatních rovin naší existence. Hrajeme práci, lásku, smrt i boj. *"Fenomén hry je tedy jev, jenž se jako takový již vyznačuje základním rysem symbolické reprezentace."*⁹

2.3 Zvířata si nehrají

Fink striktně odlišuje lidskou hru od hry jiných tvorů. Ba co víc, zastává stanovisko, že člověk je ve své podstatě jediný tvor, který si je schopen hrát – je jediným hráčem. *"Biologické zkoumání podává udivující líčení zvířecího chování, jež se v jevovém typu a v podobě motorického výrazu rovná lidské hře. Avšak zároveň se zde vynořuje kritická otázka, zda to, co vypadá ve vnější podobě stejně, je stejné i co do způsobu bytí."*¹⁰ Fink zde předkládá tezi, že ačkoliv si je naše herní chování se zvířecím chováním blízké po jevové stránce, ve své podstatě se propastně liší. Na čem toto tvrzení zakládá, to se nám snad jasněji ukáže v průběhu dalších kapitol. Důležité je však hned v úvodu říci, že Fink zároveň nepopírá možnost stanovení "biologického pojmu" herního chování, který ukáže naši příbuznost se zvířaty. *"Nemůžeme zde popřít, že plným právem lze stanovit biologický pojem herního chování, jenž ukazuje člověka i zvíře v animálním příbuzenství."*¹¹ Biologickým pojmem je snad myšlen biologický substrát pro možnost hry jako takové. Tedy co je nutně přítomno, aby hra jako taková mohla vůbec nastat. Jinými slovy materiální podmínka, podobně jako jsou různé sloučeniny v mozku materiální podmínkou citění emocí. Tato Finkova teze o hře je ještě radikálnější než by se mohlo z úvodu zdát, neboť zní: *"Jsme toho mínění, že lidská hra má svůj původní smysl – jen snad v nedovolených metaforách by se mohlo mluvit o hře zvířat nebo také o hře antických bohů."*¹² Srovnej též. *"Když bude podstata světa myšlena jako hra, vyplývá z toho pro člověka, že je jediným jsoucnem v širém vesmíru, jež může odpovídat vládnoucímu*

8 Tamtéž, s. 14.

9 Tamtéž, s. 32.

10 Tamtéž, s. 7-8.

11 Tamtéž, s. 8.

12 Tamtéž, s. 8.

celku."¹³

V pozdějších kapitolách se tímto pokusíme polemizovat a rozšířit hru i mimo člověka. Nezdá se mi totiž pravděpodobné, že by se lidská hra, jakkoliv se od zvířecí může lišit, vyvinula bez evolučního předstupně – tedy že by neexistovali žádní zvířecí hráči.

2.3.1 Finkovo pojetí symbolu

Fink začíná své vymezení symbolu negativně. *"Bylo by nemístné vysvětlovat symboličnost symbolu obrazovostí nebo znakovostí."*¹⁴ Symbol nemusí být dané věci podobný a rovněž nemusí odkazovat ke známé věci, na rozdíl od analogie¹⁵ nebo znaku.¹⁶ Symbol se může ukazovat v mnohých věcech a tedy například i ve znaku, ale znakovost není jeho původní smysl¹⁷ Původní smysl symbolu Fink získává ze starořeckého pojetí, jež vychází z řeckého *symbalein* – skládat dohromady. Nejde však o ledajaké skládání, ale skládání zlomkovitého s jeho doplňující částí. Proto mohl být původně symbolem například rozlomený peníz, který měl v případě potřeby sloužit jako průkaz, znak totožnosti. Symbol není tedy nahodilý znak, ale něco co má být doplněno, doceleno. V hlubším filozofickém smyslu je pro Finka symbolem každé jsoucnost. *"V hlubším smyslu jsou všechny konečné věci vůbec zlomky – ať úmyslně, anebo z nedopatření, ať zdravé anebo určeny jistou zbaveností."*¹⁸ Žádná věc není vším, není vždy atp., ale na druhou stranu může být sama sebou jen za předpokladu, že není jinými věcmi. Je vždy spolu s ostatními věcmi propojena časo-prostorovými vztahy v jediném všeobjímajícím celku jímž je svět. Ve zvláštních případech může být konečná věc doplněna světem. Nejde však o žádné skládání částí do nově vzniklého celku – svět není puzzle. *"Světlo světa dopadne na nitrosvětské a pozdvihne je do velkého jasu univerza. Konečná věc, tento zlomek bytí se jakoby stává*

13 Tamtéž, s. 33.

14 FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. Orientace (Český spisovatel). ISBN 80-202-0410-5. S. 136.

15 Analogie ukazuje naopak odlišnost na základě stejnosti.

16 Provej např. S Ricoeurovou definicí symbolu. *"Symbol je znak zvláštního druhu: skrze svůj doslovný smysl (který něco označuje) symbol vede ke smyslu symbolickému (který označuje něco jiného)."* HUŠEK, Vít. *Symbol ve filosofii Paula Ricoeura*. Svitavy: Trinitas, 2003, s. 36.

17 FINK, *Hra jako symbol světa*, s. 136.

18 Tamtéž, s. 136.

"transparentní".¹⁹ Věc neodkazuje mimo sebe, ale do svého základu k pohybu individuace a pomíjení, který jí prochází. Jsoucno je tak nahlíženo jako konečnost uvnitř světa.

2.3.2 Finkovo pojetí světa

Pojem *Svět*, který nelze v pravém smyslu používat v plurálu, je pro Finka celek všeho jsoucího. Nikoliv však tak, že by svět byl něco na způsob nepomíjivé amorfní látky jsoucen, nebo schrána ve které věci jsou, či prostý součet jednotlivých věcí. Není to celek, který bychom mohli odvozovat z předmětné zkušenosti a chápat ho po jejím způsobu. Věci nejsou ve světě tak jako kapka v moři, věc není zmenšený svět. "*Svět však není nějaký nahodilý celek, obor, oblast věcí, není to libovolné TOTUM, nýbrž TOTUM jediné všezahrnující: TOTUM naprosté.*"²⁰ Svět jako celek nelze nikdy mít v předmětné zkušenosti už jenom proto, že by intelekt, který by svět chtěl pozorovat, musel sám být mimo svět. Přesto o světě nějak víme a vztahujeme se k němu. "*Svět není žádný předmět – je to spíše krajina všech krajin, prostor všech prostorů a čas všech časů.*"²¹ Výraz krajina všech krajin odkazuje k Husserlovu pojmu, že svět je "horizont všech horizontů". Uchopování věci je možné vždy jen s jejím, byť třeba netematizovaným, kontextem (horizontem). Tematizace tohoto horizontu však neznamená zmizení horizontu jako takového, neboť veškerá zkušenost je vždy obklopena dalším horizontem. Veškeré zjevování se tak v posledku děje vždy na pozadí ustupujícího pole světa jako podmínky možnosti setkávání se s danou věcí. Krajina je obchvacující právě v tom smyslu, že dává prostor pro vyniknutí jednotlivých prostorových jsoucen, ale zároveň je drží v jednotě časoprostorových vztahů²² Nikdy nelze potkat izolovanou věc, která by nebyla orientována k ostatním a shromážděna tak v určité krajině. Krajina sama, pokud ji nebereme v přísně geografickém smyslu, není předmětem. V krátkosti řečeno: krajina je to, co poskytuje věcem místní prostor. Svět jakožto krajina všech krajin je poté to, co umožňuje základní orientaci jednotlivých krajin do celku všeho jsoucího. To co schromažďuje jednotlivé krajiny, co obepíná všechny prostory a časy. Svět tak není v čase

19 Tamtéž, s. 137.

20 Tamtéž, s. 59.

21 Tamtéž, s. 37.

22 FINK, Eugen. *Bytí, pravda, svět: předběžné otázky k pojmu "fenomén"*. Praha: Oikoyomenh, 1996. Oikúmené. S. 135.

a prostoru, ale spíše je prostorem a časem.

Svět je pro Finka mimo veškeré morální soudy, takříkajíc mimo dobro a zlo. Svět jakožto všezahrnující celek nemá ani žádný cíl ani žádný účel. Svět obemyká veškerou kauzalitu a smysl, ale sám žádný nemá. *"Svět je bez důvodného základu – avšak v naprosto jedinečném smyslu."*²³

2.3.3 Hra jako instance rozumění - kultická hra

Abychom pochopili jak může být hra symbolickou reprezentací světa, je třeba se podívat na Finkovu analýzu kultu. *"Nejpůvodnější hry jsou magické rity, velké němohry kultického charakteru, v nichž archaický člověk vyjadřuje své vnitřní postavení uvnitř světové souvislosti, kde "představuje" svůj osud, kde si zpřítomňuje události zrodu a smrti, sňatku, války, lovu a práce."*²⁴

Kult je podle Finka derivátem původnějšího vztahu člověka ke světu. *"Kult myšlený čistě lidsky je uchopen jako fenomén lidského vztahu k sobě."*²⁵ Je to pohyb lidské existence, která se snaží "vytrhnout" věci zpět z jejich všednosti k tomu, aby se opět staly symboly. Kult činí z věcí symboly tím, že vyhrazuje sféru posvátného, kde se z prostých věcí a úkonů stávají symboly v pravém slova smyslu – stůl se stává oltářem, rozlomení chleba zpřítomněním Boha atd. Takto vyděleny pak mohou posvátná místa, věci a rituály posvěcovat a osmyslňovat věci ostatní. Nejelementárnější rovinou kultu je pro Finka maska. To ona umožňuje vstoupit do vztahu s démoničnem, ona otevírá možnost kultické hry jako takové. Maska nemá za cíl zmást demony, ale naopak umožnit člověku zrušit jeho jednoznačné bytí, a tím mu umožnit přístup k demonické moci. Umožňuje mu v menším měřítku dělat totéž co démoni, kteří se neustále zakuklují a proměňují, jednou jsou stromem, jindy bleskem atp. Člověk se díky masce stává dvojznačným. Šaman v masce zastupuje posvátné síly, ale zároveň je v masce pouze člověk. Díky tomu je dosaženo zdání neskutečnosti na jejímž pozadí pak může vyvstat symbol.

Ve vrcholném kultu – kultické hře jako takové je pak svět vykládán hrou bohů. Bohové sice pracují, sváří se apod., ale ve skutečnosti jde u nich spíše o kratochvíli,

23 FINK, *Hra jako symbol světa*, s. 259.

24 FINK, *Oáza štěstí*, s. 26.

25 FINK, *Hra jako symbol světa*, s. 149.

neboť nepotřebují ani pracovat, aby odvrátili svou nouzi, ani mezi sebou nebojují tak jako lidé, protože se nemohou zabít. Veškeré jejich počínání se tak spíše jeví jako zábava a hra. *"Díky kultovní hře se hra světovládých bohů „zjevuje“ ve vizionářské symbolice divadla, tj. vystupuje najevo po způsobu podobenství před lidskýma, slabýma očima."*²⁶ Hra sama se tak stala určitou formou nazírání světa a života.

2.3.4 Hra jako symbol světa

Ačkoliv kultická hra poskytla řadu odpovědí na povahu hry nemůže se stát podle Finka skutečným symbolem světa, protože je v první řadě symbolem božské sféry světa. Kultovní symbol je tak vlastně symbolem symbolu. Fink proto pokračuje ve své analýze rozbořením pojmu světský. *"...takovým modelem může být pouze taková hra, jež není ani sakrální, ani profánní, ani posvěcená, ani neposvěcená."*²⁷ Při této analýze rozlišuje čtyři významy tohoto pojmu.

Za první je světskost označení pro nitrosvětskost všech jsoucen. Jejich na první pohled skrytá příslušnost ke světu, která může být odkryta ve zvláštních případech. Tato nahlédnutí do světa přichází jen zřídka jako přepadení ve chvílích, kdy se věci "prohlubují" směrem ke světu a celek se může zrcadlit v nějaké své části (stávají se z nich symboly). *"Tehdy se hvězdy noční oblohy mohou otáčet kolem dvou zřítelnic, na zbrani může zablesknout světlo světa - jako na Odysseově luku po pobití nápadníků - a prosté rozlomení chleba může být symbolem ve svrchovaném smyslu."*²⁸ V tomto užití je svět vlastně nitrosvětskostí jsoucen.

Za druhé je světskostí myšlena samotná vláda světa nad jsoucнем – věčné vznikání a zanikání. Zde je ovšem nutné rozlišit fenomenální vznikání a zanikání, ve kterém například jedna věc přechází v druhou, a vznikání jako vstup věci do bytí. Fenomény jsou pro Finka na rozdíl od Husserla výsledky jevení, nikoliv jeho komponenty.²⁹ Fenomény se však nejeví samy od sebe, naopak tento pohyb v nich

26 Tamtéž, s. 193.

27 Tamtéž, s. 226.

28 Tamtéž, s. 138.

29 ČAPEK, Jakub. Pojetí fenoménu u Eugena Finka. *Reflexe: Filosofický časopis*. Praha: OIKOYMENH, 2000, 2000(21), 46–62. ISSN 0862-6901. S. 49.

vykonává svět. *"Svět vládne jako moc individuace."*³⁰ Vznik v silném slova smyslu, vstup věci do bytí, je jevením, které Fink označuje jako *Vorschein* (vyjevování). Toto vyjevování, které je pohybem světa, člověk nemůže z podstaty věci zakoušet jako fenomén, protože našemu vnímání jsou přístupné až zjevené předmětnosti. *"Tím, že se ptáme po zjevování jako takovém, vykročili jsme ze sféry zjevování. Fenomenalita fenoménů není žádný fenomenální problém."*³¹ Vyjevování je medium, které umožňuje, že věci vůbec mohou být nahlédnuty a že pouze nespočívají samy v sobě, podobně jako krajina umožňuje vykázání místa.³²

Za třetí se jedná o světskost ve smyslu zvláštního "postavení" člověka v kosmu, které se vyznačuje otevřeností pro rozumění světu. Vztah člověka a světa, v kterém se naše bytost "pohybuje", nelze vykázat jako fenomén. To už jen proto, že je to právě tento vztah, co zakládá vůbec možnost setkání se s fenomény. *"Myšlenka světa je myšlenka všech myšlenek – a teprve ona umožňuje lidské myšlení jako tázání na nitrosvětské jsoucno a jeho myšlenkové určování."*³³ V tomto smyslu je světský pouze člověk.

Za čtvrté se pojmem světský označuje pohanská "propadlost" smyslovému, odklon od boha a inteligibilního světa a příklon ke smyslové radosti a potěšení.

Hra je světská v prvním, třetím a čtvrtém způsobu. V druhém způsobu je světský pouze svět. Hra je světská v prvním způsobu neboť se jedná o nitrosvětský děj. Ve třetím způsobu je světská rovněž. *"Je "světská", pokud v ní a skrze ni ve zvláštním smyslu zní rozumějící otevření se lidského pobývání ke světu a pokud je formována touto otevřeností."*³⁴ Jak se hra samotná může stávat symbolem je vidět například na tom, že člověk si ve svém smysluplném a k poslednímu účelu zaměřeném životě vyšetří místo na nesmysl – tedy hru. Hra jako taková, jak jsme naznačili v počátku našeho tázání, nemá žádný účel, který by odkazoval mimo ni. Ve hře se tak vyjevuje jedna ze základních charakteristik, které Fink připisuje světu – bezúčelnost. Zároveň ve hře také jistým způsobem zažívá všemoc tvoření, byť značně odvozeným způsobem. *"Prostupování rysů bezdůvodnosti nesmyslnosti a bezúčelnosti do lidského rozumění uvolňuje toto rozumění k bezstarostné a snové lehkosti hraní. ...právě proto,*

30 FINK, *hra jako symbol světa*, s. 262.

31 FINK, *Bytí, pravda, svět: předběžné otázky k pojmu "fenomén"*, s. 51.

32 Srovnej s Heidegrovým užitím krajiny jako smysluplné orientovanosti míst. Heidegger, *bytí a čas*, s. 130.

33 FINK, *hra jako symbol světa*, s. 74.

34 Tamtéž, s. 246.

že je člověk "světský", právě proto je hráčem."³⁵ Světскost hry ve čtvrtém způsobu je nejvíce zřejmá, protože ke každé hře patří i rozkoš ze hry jako takové. Svět se skutečně může zjevovat ve hře, a hra se stávat jeho symbolem, pokud věříme, že něco jako Finkův svět skutečně je.

2.3.5 Hra světa

Pro účely této práce není nutné podrobně rozebírat tento pojem, proto jen v krátkosti naznačíme co je Finkovou intencí. Hra má posloužit pro vytvoření spekulativního pojmu světa, tedy jakéhosi odrazového můstku pro jeho tematizaci. Svět a jsoucno jsou radikálně odlišné. O světě nelze v přísném slova smyslu vypovídat z hlediska jsoucna, protože zde není žádná podobnost. Fink k tomuto však dodává: *"...i navzdor tomu, že zde selhávají všechny konečné modely a metafory, můžeme nejspíše myslet (svět) jako hru bez hráče."*³⁶ Jak přiblížit pohyb veškerenstva, když víme, že jej nelze nikdy vykázat jako objektivní bytí? Toto věčné přicházení a odcházení věcí. *"V krátkosti řečeno: spekulací je vyznačení podstaty bytí v podobnosti nějakého jsoucna, je to pojmový vzorec světa, jenž se vyvozuje z vnitrosvětského modelu.... Kdekoli kosmos opakuje v jistém podobnosti své ustrojení, svou stavbu i svůj půdorys v určité věci z konkrétního světa, je tím označen filosofický klíčový fenomén, z něhož se dá rozvinout spekulativní vzorec světa."*³⁷ Spekulací však není myšleno libovolné fantazírování, nýbrž myšlení, které se nemůže přímo opírat o fenomény, ale může z nich odvozovat vzorce pro svůj postup. Takovýmto klíčovým fenoménem je pro Finka hra.

35 FINK, *Hra jako symbol světa*, s. 261.

36 Tamtéž, s. 251.

37 FINK, *Oáza štěstí*, s. 32.

2.4 Strukturní momenty světa hry

2.4.1 Herní nálada

Prvním charakteristickým znakem hry je potěšení jež provází herní jednání. *"Každá hra je vyladěna do plného prožitku, je v sobě radostně pohnuta – povznesena."*³⁸ Člověk je v okamžiku hry plně určen právě hrou. Je vyvázán ze svého neustálého rozvrhování, a je plně zde. Nehraje si jen tak napůl, ale zcela. Každý ze své zkušenosti ví, že pokud je zaměstnán něčím dalším, hra může proběhnout maximálně formálně. Ve hře se však neobjevuje jen toto, dle Finka obtížně vystižitelné potěšení, které není ani čistě intelektuálním ani smyslovým. *"...je to tvůrčí slast z tvoření vlastního druhu a přitom v sobě mnohoznačná, mnohodimenzionální."*³⁹ Ve hře můžeme cítit smutek, strach i žal. Z hudby nás mrazí, cítíme neuskutečněnou touhu Tristanovu, ale přesto všechno v nás převládá "radost", rozkoš. Tyto pocity ačkoliv námi ve hře "hýbou" nejsou "pravými" pocity, při hororu v kině nepocitujeme imperativ života - bojuj nebo uteč. Situace takřka říká, toto je situace strachu, ale zároveň víme že nás žádný skutečný strach ani bolest netrápí.

2.4.2 Smysl hry

Druhým momentem struktury hry je její smysl. Tedy souvislost jejích jednotlivých částí, gest, věcí atd. Hru od bezděčných pohybů odlišuje právě její smysl. *"O hře můžeme mluvit teprve tam, kde se tělesným pohybům dostává schválně vytvářeného smyslu."*⁴⁰ Tímto se Fink opět zřetelně vymezuje proti zvířecí hře, která v jeho očích spočívá v bezděčných pohybech. *"Při nejasném způsobu vyjadřování se příliš často nazývá takové úlevné chování u zvířat nebo u malých dětí hned hrou."*⁴¹ Ačkoliv se tedy o hře říká, že je bezesmyslu, svůj imanentní smysl rozhodně má. Však také první věc na kterou se ptáme, když vstupujeme do hry je, "o co tady jde, co je cílem"? Hra je viděna jako nesmysl právě pro svoji výše zmíněnou polohu v našem životě,

38 Tamtéž, s. 18.

39 Tamtéž, s. 18.

40 Tamtéž, s. 19.

41 Tamtéž, s. 19.

tedy že není včleněna do našeho života směřujícího k dosažení eudaimonie. Hra má i svůj vnější smysl, tím se však nemyslí nesporný fakt, že se hra dá využívat jako prostředek pro dosažení nějakého jí vnějšího účelu, jako je například tělesná zdatnost, nebo interpretace hry jakožto přípravy na život (ať v kontextu lidském či zvířecím) apod. Hra má smysl i pro toho kdo stojí mimo ni.

2.4.3 Herní obec

Třetí charakteristikou hry je pak herní obec. Hra jako taková je pro Finka základní možností sociální existence. *"Hraní není strukturálně žádným individuálním, izolovaným jednáním - je otevřeno pro spolu-bližního jako spoluhráče."*⁴² Otevřenost pro možné spoluhráče je obsažena již v samotném smyslu hry. Není asi opravdu hra, která by nepředpokládala tento horizont, i jednotlivec, který si hraje sám, připouští možnost spoluhráče, dokonce i moderní počítačové hry mají multiplayer a to prakticky od svých skromných počátků. Co je však naprosto jisté, že pokud se má jednat o skutečnou a nejen myšlenou hru musí zde být alespoň jeden reálný hráč.

2.4.4 Role

Člověk je ve hře zároveň ve dvou světech. Ve hře částečně skrývá sám sebe pod roli a musíme proto rozlišovat mezi skutečným člověkem, jeho jednáním a rolí v rámci světa hry a jednáním podle role. *"Se zvláštní intenzitou žije v roli - a přece nikoli opět jen tak jako choromyslný, který už není s to rozlišit mezi „skutečností“ a „zdáním“.* Hráč se může z role vyvolat zpět; v herním aktu mu zůstává totiž - i když často silně zredukováno - vědění o jeho dvojité existenci."⁴³ Tato dvojznačnost patří k povaze hry jako takové. Hra by asi jen těžko mohla napodobovat něco ze skutečného života, kdyby v ní nějakým způsobem nebyl přítomný. Herní svět a svoji roli může člověk opustit, ať již dobrovolně, nebo že takzvaně vypadnul z role.

42 Tamtéž, s. 20.

43 Tamtéž, s. 23.

2.4.5 Pravidlo

Každá hra má svá vnitřní pravidla, kterými se řídí. Svoboda ve hře není úplná, je omezena pravidlem. Ba co víc je umožněna pravidlem. Důkazem tohoto může být to, jak snadno se zničí herní svět při porušování pravidel. Hra není naprosto svázána s pravidlem, je zde jistá volnost i v průběhu tvořit pravidla, měnit je atp. Je ovšem otázkou zda skutečně všechny hry potřebují pravidla, nebo respektive jestli vše co nemá vědomě sdílená pravidla, vyřadit z okruhu hry. Co například děti na klouzačce, stavění z písku nebo jízda na imaginárním koni?

2.4.6 Hračka

Protože je hra pro Finka existenciální fenomén je v ní člověk nutně odkázán na materiální věci. Stejně jako je při práci odkázán na materiál země, při lásce na lože v náboženství na oltář atp. *"Avšak díváme-li se očima hrající si holčičky, je panenka dítě, a holčička je jeho matkou. Přitom tomu není vůbec tak, že by se holčička skutečně domnívala, že panenka je živým dítětem; v tom se neklame, nezaměňuje věc na základě klamného vzhledu. Spíše ví dobře o figurce panenky a o jejím významu ve hře."*⁴⁴ Pro nás jinak běžná věc může nabývat ve hře nový smysl. Ze špalíčku se stane miminko, z klacku meč, z vany moře atd. Pro hrajícího má ona věc skutečně jiný smysl, který čerpá ze souvislosti světa hry. Stejně tak z hráče se ve hře stává voják, matka, pes. Co například, ale jazykové hry? Hra na babu a jiné, které potřebují spoluhráče, ale hračku jak se zdá nevyžadují.

44 Tamtéž, s. 22.

3 Hra v současné etologii

3.1 Typologie her v etologii a definice hry

V této kapitole se zaměříme na definici hry v etologii a její průběžné a rovněž předběžné porovnání s Finkovou koncepcí.

V etologii se tradičně rozlišují tři typy her. 1) Rotačně-lokomoční 2) Objektové 3) Sociální.⁴⁵ Hry jsou rozděleny podle svého zaměření. První typ je spojený s nezvyklými a rychle se střídajícími pohyby, rotacemi, skoky atp. "*The gambols of foals released from barn stalls into a field, and the rush of schoolchildren onto the playground during recess are readily appreciated examples of locomotor play.*"⁴⁶ Se zařazením takového zvířecího chování do hry by Fink pravděpodobně nesouhlasil, protože jak se zdá nespĺňuje jeho kritéria. Otázkou je, jak by se díval na takové chování u dětí a zda by v něm rozklíčoval strukturní momenty hry jak je navrhl. Domnívám se, že jedním z důvodů může být to, že Fink vnímá hru jako základní možnost sociální existence.⁴⁷ Částečnou námitkou proti tomuto pojetí by mělo být, že například děti do 3 let si nehrají společně, ale paralelně (ačkoliv o sobě navzájem ví). Nebo si takto malé děti opravdu nehrají? Začíná hra až se symbolickým myšlením? Druhý typ je spojen s manipulací s objekty pomocí tlamy, nohou atd. Do této kategorie spadají také tzv. *predatory plays*, která je typická pro dravce, a při kterých je simulován lov. Rozlišuje zde zvíře skutečnou a "představovanou" kořist? Lze takovéto hry srovnávat s dětskými "předstíracími" hrami jako například jízdou na imaginárním koni? Zároveň do této kategorie spadají také velmi sofistikované hry jako například hry u delfínů. Ti vytvářejí vyfukováním vzduchu kruhové bubliny a různě s nimi manipulují – posílají menší skrze větší, proplouvají jimi atd.⁴⁸ Poslední typ hry je spojen se sociální interakcí. Nejlépe zdokumentovaným a zdá se, že nejvíce zastoupeným druhem tohoto typu hry je hravý souboj. Nejedná se však o jediný typ sociálních her u zvířat. Pro sociální hru jsou typické některé prvky. Za prvé je to střídání rolí (ke střídání může dojít i v kontextu více her a ne pouze v rámci jedné) – útočník, obránce, pronásledovatel a pronáledovaný atd. Za druhé je to

45 BURGHARDT, Gordon M. *The genesis of animal play: testing the limits*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2005. ISBN 02-620-2543-4. S. 84.

46 Tamtéž, s. 84.

47 Viz kultovní hra.

48 BURGHARDT, *Genesis of animal play*, s. 85.

sebeznevýhodňování. Za třetí herní signály a metakomunikace. Hra je často uvozena speciálním gestem, které značí že následující akce budou jen hra.⁴⁹ Jinou analýzu herního gesta (nikoliv pouze iniciačního) jako metakomunikace poskytuje například Brian Massumi. Ten při rozboru herního gesta vychází z následující Batesonovi parafráze významu herního gesta: *"These actions in which we now engage do not denote what those actions for which they stand would denote"*⁵⁰ V herním gestu se podle Massumiho ukazuje určitá úroveň abstrakce ve smyslu metakomunikace, reflexe. Herní gesto při svém výkonu komentuje samo sebe. *"This "commentary" comes in the form of a stylistic difference."*⁵¹ Kousnutí není kousnutím nýbrž naznačením. Tím se do hry přináší prvek možnosti, kondicionálu. Tyto akce neznamení co by znamenaly, kdyby... Herní gesto stylem svého výkonu říká "toto není kousnutí" a zároveň v sobě implicitně obsahuje metasdělení, že "tyto akce neznamení co by znamenaly". V každém aktu se tak ve hře mísí to co je děláno s tím co by bylo děláno. Proto také Bateson vidí hru jako instanci paradoxu O krétském lháři. *"In the unicity of the gesture, two logics are gathered together in one metacommunication, charging the situation with possibilities that surpass it."*⁵² Tyto tři typy her není ovšem často snadné rozlišit, protože se mohou různou měrou prolínat.

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". 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. U zvířecí hry máme navíc oproti lidské značnou nevýhodu v tom, čehož si je Fink taktéž moc dobře vědom, že hru lze zaměnit s jinými typy chování a zvířat se jen těžko zeptáme zda si doopravdy hrála. Zvířecí hru poznáváme jen z vnějšku, lidskou i zevnitř. Burghardtova kritéria pro rozpoznání hry jsou následující.

1. Limited immediate function.
2. Endogenous component.
3. Structural or temporal difference.

49 Více viz podkapitoly o herních rolích a hra a intencionalita.

50 MASSUMI, Brian. *What animals teach us about politics*. Durham: Duke University Press, 2014. ISBN 978-0-8223-5800-8. S. 5.

51 MASSUMI, *What animals teach us about politics*, s. 5.

52 MASSUMI, *What animals teach us about politics*, s. 7.

4. Repeated performance.
5. Relaxed field.

První kritérium vychází z distinkce, kterou aplikujeme i na lidskou hru a to, že herní chování není vážné a jeví se tudíž jako nesmyslné (je bez přímého vztahu k přežití). Burghardt v tomto ohledu upozorňuje, že hra může mít nějaké bezprostřední funkce, ale neznamená to, že se kvůli těmto funkcím vyvinula. *"For example, the vigorous exercise involved in much play may improve the oxygen-carrying capacity of the blood."*⁵³ Hra je zároveň pro zvířata energeticky náročná a proto se uvažuje o řadě jak bezprostředních tak dlouhodobých výhodách hry (zatím ovšem neexistuje jednotná a uznávaná teorie). To je také důvodem proč Burghardt volí ve své formulaci, že chování nemá žádnou bezprostřední funkci, a ne například že je bezúčelná nebo neadaptivní. Zároveň nám nemůže stačit pouze toto jedno kritérium, neboť bychom pak hru mohli zaměnit například za stereotypní chování, tzv. *vacuum behavior* (tedy chování, které běží jaksi naprázdno jako například popelení slepic v klecových chovech) apod. Celé znění tohoto Burghardtem navrhovaného kritéria pak je: *"The first criterion for recognizing play is that the performance of the behavior is not fully functional in the form or context in which it is expressed; that is, it includes elements, or is directed toward stimuli, that do not contribute to current survival"*⁵⁴

Druhé kritérium vychází z další hře připisované charakteristiky a tedy, že hra má svůj smysl sama v sobě. To odkazuje na celou řadu pojmů, které jsou připisovány hře v různých kontextech (biologický, etologický atp.). *"The second criterion for recognizing play is that the behavior is spontaneous, voluntary, intentional, pleasurable, rewarding, reinforcing, or autotelic ("done for its own sake")."*⁵⁵ Burghardt upozorňuje, že tyto pojmy se částečně překrývají, a že stačí aplikovat pouze jeden z nich, abychom uznali dané jednání za hru ve shodě s druhým kritériem. Toto kritérium se shoduje s Finkovou analýzou strukturních momentů v pojmu herní nálady a zároveň odkazuje i k Finkovým intencím o tom, že hra nemá žádný smysl, který by ji překračoval.

Třetí kritérium v nezkrácené podobě zní: *"The third criterion for recognizing play is that it differs from the "serious" performance of ethotypic behavior structurally or temporally in at least one respect: it is incomplete (generally through inhibited or dropped*

53 BURGHARDT, *Genesis of animal play*, s. 70.

54 Tamtéž, s. 71.

55 Tamtéž, s. 73.

final elements), *exaggerated, awkward, or precocious; or it involves behavior patterns with modified form, sequencing, or targeting.*"⁵⁶ V krátkosti řečeno: herní chování často zrcadlí chování z jiného kontextu, ale není to přesná kopie tohoto chování. Je zde určitý *rozdíl*, podle kterého poznáme my i hrající si, že dané chování není například boj. Tento rozdíl může být v pořadí provádění daných pohybů, nedokončení pohybu (hrající si vlk nekousne, ale naznačí), v čase kdy se toto chování objevuje – ve hře jsou určité vzorce rozvinuty dříve než ve "vážném" kontextu apod. V analýzách Briana Massumiho je tato rozdílnost naprosto stěžejní, protože hra díky rozevřenému rozdílu mezi herním gestem a například svým bojovým analogem otevírá možnost pro improvizaci. *"The gap between the ludic gesture and its analogue creates a margin of maneuver: it opens the door to improvisation." The aesthetic yield of the play comes with an active mobilization of improvisational powers of variation.*"⁵⁷ Massumi se tak snaží ukázat, že pokud by hra, respektive učení ve hře bylo jen otrockým napodobováním, nebo vybrušováním instinktivních forem, bylo by toto učení nebezpečně maladaptivní. Normalizované akty jsou předvídatelné akty.

Čtvrté kritérium cílí na často připisovanou herní charakteristiku – tedy její naprostou svobodu. Zde se Burghardt shoduje s Finkem v tom, že herní chování musí mít pravidla a že se tedy nejedná o absolutní svobodu. Zůstává samozřejmě otázkou, do jaké míry by se ve zvířecí hře jednalo o vědomá pravidla a do jaké míry by se například jednalo spíše o prvek zrcadlení – tedy že hra v sobě obsahuje jakousi vedoucí formu např. boj. *"The fourth criterion for recognizing play is that the behavior is performed repeatedly in a similar, but not rigidly stereotyped, form during at least a portion of the animal's ontogeny."* Zároveň se tak vylučují ojediněle pozorovaná abnormální chování.

Poslední páté kritérium ukazuje hru jako tzv. luxusní chování. Hra se u zvířat neobjevuje, pokud jsou silně motivována k jinému chování (hlad, útěk atp.), což je také jeden z hlavních důvodů proč se o hře uvažuje v souvislosti se zvířecím welfare. *"The fifth criterion for recognizing play is that the behavior is initiated when an animal is adequately fed, healthy, and free from stress (e.g., predator threat, harsh microclimate, social instability), or intense competing systems (e.g., feeding, mating, predator avoidance). In other words, the animal is in a "relaxed field."*⁵⁸

56 Tamtéž, s. 74.

57 MASSUMI, *What animals teach us about politics*, s. 12.

58 BBURGHARDT, *Genesis of animal play*, s. 77-8.

Burghardt shrnuje těchto pět kritérií do jedné věty, která ovšem musí být čtena s ohledem na nuance všech definovaných kritérií. *"Play is repeated, incompletely functional behavior differing from more serious versions structurally, contextually, or ontogenetically, and initiated voluntarily when the animal is in a relaxed or low-stress setting."*⁵⁹

3.2 Evoluční pohled na hru

Hra vymezená Burghardtovými kritérii je zastoupena nejen u placentálních savců, ale také u celé řady vačnatců, ptáků, želv, ještěřů, ryb a dokonce bezobratlých. U zvířat která si hrají, můžeme najít celou řadu podobností, například aktivní životní styl, průměrně vysoký metabolický výdej, prostředí náročné na flexibilní, nebo plastické chování a dostatečné zdroje potravy. Objektová hra je nejvíce přítomná u masožravců, všežravců a mrchožroutů. Lokomočně-rotáčnická hra je zastoupena nejčastěji u druhů, které se potřebují orientovat skrze 3D prostředí (voda, stromy atd.), druhů, které mají složité životní prostředí a zároveň je jejich hlavní obranou před predátory útěk. Sociální hra byla nalezena téměř u všech hlavních skupin hrajících si druhů.⁶⁰

Herní chování může být poznáno jako produkt, ale také zároveň hnací motor evoluce. *"...playful activities may be a source of enhanced behavioral and mental functioning as well as a by-product or remnant of prior evolutionary events."*⁶¹ Evoluce hry probíhala pravděpodobně velmi dlouho a je proto v jejím vývoji nutné rozlišit určité stupně, respektive procesy. První, který nemá žádné bezprostřední ani dlouhodobé výhody pro daný organismus a který Burghardt spojuje s tzv. teorií nadbytku zdrojů. Tyto procesy jsou spojeny se vznikem hry jako takové. Druhý, který byl již přirozeným výběrem začleněn do chování daného organismu. Ten již proto má, spíše však velmi obecné, přínosy pro daný organismus, jako například udržování určité úrovně motorických schopností atp. Třetí stupeň je pak již typický specifitějším zaměřením, jako například zvýšení sociálního statusu, úspěchu při reprodukci, kognitivní rozvoj atp. *"This is play behavior that has gained a major, if not critical, role in modifying and enhancing behavioral abilities and*

59 Tamtéž, s. 82.

60 Tamtéž, s. 382.

61 Tamtéž, s. 121.

fitness, including the development of innovation and creativity."⁶² K tomuto bych velmi rád doplnil postřeh Briana Massumiho, který říká, že jen nezávislé síly mohou být "chyceny" a využity ve prospěch přežití daného organismu.⁶³

Hra jako taková není podle Burghardta homogenní jev, ale naopak jev heterogenní. *"...different types of play have their own phylogenetic and developmental trajectories."*⁶⁴ Hra se u různých živočichů mohla vyvinout nezávisle, jako například křídla u ptáků a hmyzu, nebo oči u obratlovců a bezobratlých. Tento závěr Burghardt podporuje například tím, že v různých evolučních liniích byla hra sekundárně redukována, nebo dokonce ztracena a znovu vyvinuta.⁶⁵ Nicméně o hře, dle mého názoru, můžeme uvažovat stále jako o homogenním fenoménu, alespoň v tom smyslu, že se pravděpodobně vyvíjí a znovu-vyvíjí za stejných podmínek. *"Only in animals with several life history, ecological, and physiological attributes did play appear, become prominent, and evolve complex forms"* Ba co víc je možné, že její opakované vyvinutí řídí stejné geny, protože nezávislý vývoj oka u bezobratlých a obratlovců také řídí stejné geny.⁶⁶

3.3 Instinkt není automatické chování – instinkt a hra?

V tradičním i běžném užití je instinkt používán jako označení pro vrozené, stereotypní, přesto účelně zaměřené chování, které je spuštěno podnětem v prostředí. Instinkt jako takový ovšem není shodný s automatickým fungováním stroje, kde můžeme jasně rozlišit postup od podnětu k naprogramované reakci. Jak již poznamenal Darwin, zvířata nejsou automaty. Důkazem nám mohou být Darwinova pozorování žížal. Žížaly mají instinktivně dáno, že uzavírají vchody do svých tunelů, ale způsob jejich uzavírání se liší podle dostupného materiálu, ve své formě a konfiguraci. Kdyby jednaly žížaly instinktivně ve smyslu automatismu, uzavíraly by všechny své tunely stejným způsobem. Massumi k tomuto dodává: *"The general situation (plug the burrow) is reflected in the lived singularity (plug this burrow thus, here and now)."*⁶⁷ Automatické provedení vrozeného vzorce je tak pouze jednou stránkou instinktu. *"But it must not be forgotten that*

62 Tamtéž, s. 119.

63 MASSUMI, *What animals teach us about politics*, s. 12-13.

64 BURGHARDT, *Genesis of animal play*, s. 382.

65 Tamtéž, s. 384.

66 Tamtéž, s. 383-4.

67 MASSUMI, *What can animals teach us about politics*, s. 14.

*each "stereotyped" repetition of an instinctive act may potentially arc in the improvised future direction of the genesis of forms of life, of the expression of new variations on life's constitutive modes of activity."*⁶⁸

Dalším příkladem, který Massumi uvádí je výzkum nizozemského etologa Nicolaase Tinbergena.⁶⁹ Ten se při svém výzkumu instinktivního chování u mláďat racků pokusil najít stimul, který spouští u mláďat reakci na krmení. Takovýmto stimulem měla být červená tečka na zobáku samice. *"The spot attracts the peck of the chick, which stimulates the adult to regurgitate the menu."*⁷⁰ Následně se pomocí různých variant napodobenin zobáku snažil identifikovat složku vjemu, která tuto reakci spouští. Nejenomže při svém výzkumu nebyl schopen takovýto podnět nalézt, ale ke svému překvapení zjistil, že ptáčata nejvíce reagují na ty napodobeniny, které se nejméně podobají zobáku samice. Svůj výzkum uzavřel s tím, že instinktivní reakci nespouští pouze jeden izolovaný jev, ale společná konfigurace určitých jevů. Ba co víc, tato konfigurace nemusí být přesná a může podléhat značným deformacím. *"The capacity to produce unexpected outcomes that are not related in linear fashion to discrete, isolatable inputs is an essential aspect of instinct. It must be acknowledged that instinctual movements are animated by a tendency to surpass given forms, that they are moved by an impetus toward creativity."*⁷¹ Massumi tak vlastně umísťuje hru do kontinuity s instinktem tím, že odhaluje herní momenty (bráno v širokém slova smyslu) obsažené v instinktivním chování. K podobnému závěru dochází také Burghardt, když srovnává dětské stavitelské hry a příklady budování v oblasti zvířat. *"Many animals construct elaborate nests or seal their burrow entrances with stones arranged in intricate ways. Although such construction activities are rarely described as play in nonhuman animals, they may become more recognized as having a playful component as studies accumulate on the ontogeny of construction behavior in animals."*⁷²

Pokud se podíváme na herní chování, které se pozorovateli často zdá neohrabané, nepřesné atp. touto optikou, mohli bychom tuto "neohrabanost" vnímat jako tvořivost, improvizaci?

68 Tamtéž, s. 14.

69 Nicolaas Tinbergen * 15. dubna 1907 – 21. prosince 1988 †. Nizozemský etolog a ornitolog, držitel nobelovy ceny za fyziologii a medicínu.

70 MASSUMI, *What can animals teach us about politics*, s. 15.

71 Tamtéž, s. 16-7.

72 BURGHARDT, *Genesis of animal play*, s. 85.

4 Základní problémy etologických zkoumání

4.1 Problém antropomorfismu

Ještě předtím než se pokusíme najít Finkovi strukturní momenty ve zvířecí hře, je nutné se vypořádat s námitkou antropomorfismu ve studiu zvířecí hry a chování obecně. S touto problematikou je neoddělitelně spojen problém nedostupnosti subjektivních stavů druhému subjektu. I v případě druhých lidí jsme v posledku nuceni podniknout tzv. skok víry a přisoudit tak druhým na základě vnějších projevů subjektivní stavy. Tento problém se objevuje hned v počátku novověké tematizace subjektu u R. Descarta. "*Co ovšem vidím vyjma klobouků a oděvů, pod nimiž se mohou skrývat automaty? Ale soudím, že to jsou lidé.*"⁷³ Od této doby jsou diskuze o tomto problému v různých obměnách přítomny až do současnosti. Ať vezmeme v potaz např. diskuze, které vedl Searle proti legitimitě Turingova testu až po různé obměny Descartova problému s "automaty" v podobě fenomenálních zombii atd.

U lidí je toto přisouzení samozřejmě opřeno o "dobré důvody". Lidské emoce mají pro nás tři základní složky 1) materiální (fysiologickou) 2) jevovou a 3) subjektivní. Jsme stejný živočišný druh, máme stejné vnější projevy emocí a v neposlední řadě sdílíme jazyk, v kterém jsme tyto naše subjektivní stavy schopni sdílet. Zdá se tedy nanejvýš rozumné připsat druhým lidem stejné subjektivní stavy jako mám já. V oblasti zvířecího vědomí je tento problém poněkud obtížnější. To reflektuje ve svém již klasickém článku "*What is it like to be a bat ?*" např. Thomas Nagel. Základním problémem, na který zde narážíme je oprávnění přenosu naší subjektivní zkušenosti na jiný živočišný druh. V krátkosti: pokud pro netopýra znamená něco být netopýrem, je to pro nás, zdá se, nepřístupná zkušenost. Tento problém nám může do jisté míry pomoci překlenout naše biologická příbuznost se zvířaty. Některé druhy zvířat mají podobné orgány a výzkumy jejich fyziologie potvrzují naši příbuznost. Kde nám toto vodítko ovšem již nepomůže, kde přesně nakreslíme onu dělicí čáru, která již znamená pouze biologickou podobnost? Někteří lidé by řekli, dle mého názoru i Fink, že tato dělicí čára je mezi člověkem a zvířaty. Pokud jsme ale otevřenější, můžeme toto dělítko položit mezi savce a jiné třídy obratlovců jako jsou ptáci, plazy atd.? Nebo mezi obratlovce a bezobratlé?

⁷³ DESCARTES, René. *Meditace o první filosofii: námitky a autorovy odpovědi*. Praha: OIKOYMENH, 2003. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN 80-729-8084-X. S. 33.

Daniel Dennett v tomto ohledu přispívá velmi zajímavou myšlenkou. "*Najdeme-li utrpení, poznáme to bez obtíží. Známe ho až příliš dobře.*"⁷⁴ Tím odkazuje na podobnost jevové stránky emocí. Kde už ale naše fantazie nebude stačit na vcítění se do jiného druhu? Je nesporné, že máme sklon vnímat nám evolučně bližší druhy "shovívavěji". Jsme mnohem ochotnější připsat vědomí a emoce psovi, než bezobratlému. Dokonce mnohé studie ukazují, že nezáleží jen na evoluční blízkosti, ale také například na tom, jestli máme daný druh na jídelníčku nebo doma na gauči. Lidé mají často tendenci vnímat konzumované druhy jako méně inteligentní. Dobrým příkladem nám může být kráva a pes. Moderní etologie od dob Griffinovi výzvy k odložení behavioristických návyků⁷⁵ přišla s řadou metod, které se s tímto problémem vyrovnávají. V neposlední řadě jsou to experimenty zkoumající preference zvířat a jejich ochotu pro své volby "pracovat".

Burghardt a další etologové jsou si velmi dobře vědomi výše zmíněných rizik, které plynou z jejich stanoviska. Antropocentrické stanovisko moderních etologů není o nekritickém připsování lidských vlastností zvířatům. Antropocentrické stanovisko totiž odemyká svět zvířat. Kritický antropomorfismus je pouze výchozí bod pro tvorbu testovatelných hypotéz. "*We need to use all our scientific and natural history knowledge about a species, including its physiology, ecology, and sensory abilities to develop testable hypotheses, which may indeed be based on 'hmm, what would I do if I were in a similar situation to the other species?'*"⁷⁶ Ba co víc, na základě takto získávaných poznatků by se etolog měl snažit více a více oprostít od svého stanoviska a vcíťovat se do stanoviska zvířete. Kritický antropocentrický postoj musí nutně vnímat odlišnosti mezi zvířecím a lidským světem. Cesta, jak se zbavit antropocentrismu, vede tedy paradoxně skrze antropocentrismus. Naopak snaha o absolutní objektivitu je protismyslná již tím, že svět se nám vždy musí jevit z naší lidské perspektivy. Kritický antropocentrický postoj v sobě nese velké riziko, ale na druhou stranu je nesporné, že je to právě antropocentrický postoj co nám odemyká emocionální a kognitivní svět zvířat.

74 DENNETT, Daniel Clement. *Druhy myslí: k pochopení vědomí*. Praha: Academia, 2004. Mistři vědy. ISBN 80-200-1177-3. S. 153.

75 Donald Griffin (* 1915-2003 †) byl americký profesor zoologie zabývající se především zvířecím chováním. Více viz: GRIFFIN, Donald. *The Question of animal awareness: evolutionary continuity of mental experience*. Ed. 1981, rev. Los Altos - Calif: Kaufmann, 1981. ISBN 978-086-5760-028.

76 BURGHARDT, Gordon M. Critical Anthropomorphism, Uncritical Anthropocentrism, and Naïve Nominalism. *Comparative Cognition*. 2006, 2, -. DOI: 10.3819/ccbr.2008.20009. ISSN 19114745. Dostupné také z: http://comparative-cognition-and-behavior-reviews.org/2007/vol2_burghardt/ S. 137.

4.2 Užívání anekdot v etologii.

Využívání anekdot v etologii je podle Burghardta možné z několika důvodů. Za prvé kvalitativní výzkumy jsou nově oceňovány i v jiných vědních disciplínách – viz například orální historie. Jednotlivé anekdoty jsou také často kvantitativně zpracovány. Na druhou stranu, zde máme příklady řady studií, které velmi přispěly k pochopení chování daného druhu, ačkoliv vycházely ze zkoumání velmi malého počtu jedinců. Velikost daného vzorku totiž nezmenšuje nárok na nezávislé opakování výsledků daného pozorování atd. Za druhé etologie potřebuje odlišné metody od behavioristicky orientovaného výzkumu. Její základní východisko je odlišné – zvířata jsou vnímající bytosti a nikoliv složité mechanismy. Za třetí anekdoty mohou vést k hlubšímu prozkoumání určitého jevu a často jsou jediným vodítkem, které máme. *"...but if there is fire along with smoke, further research will uncover it."*⁷⁷

Antropocentrický postoj, se kterým se v anekdotických příhodách často setkáváme, vyvěrá z úzkého a každodenního setkávání se se zvířaty. Spíše než uvažováním na základě legitimních podobností, které jsme popsali výše (například podobností nervové soustavy). Téměř jako by nás něco nutilo tyto stavy zvířatům při styku s nimi připisovat. To je obecně problém s tzv. intencionálním postojem, který popisuje Dennett. Máme přirozený sklon vidět za chováním tvora, který jedná z našeho pohledu inteligentně, rozumného konatele. To je samozřejmě, jak ostatně sám Dennett upozorňuje, síla i slabost intencionálního postoje, který nám přes své zjevné nedostatky a rizika umožňuje předpovídat chování jiných tvorů.⁷⁸ Některé projevy nás takřka pudí téměř k okamžitému připisování vědomých stavů druhému organismu, určité pohyby, vyhledávání kontaktu, agresivita, mimika, akutní projev bolesti atd. Většinu těchto stavů připisujeme spíše na základě introspekce, respektive že druhý jedná agresivně, odvozujeme spíše ze svého strachu, než z promítnutí se do jeho pozice.⁷⁹ Tyto projevy, které v nás vyvolávají instinktivní reakce, nejsou však pouze lidskou záležitostí. Připisování vědomých stavů závisí na postupném instinktivním "vyřadování" zkušeností s druhým. To začíná zaměřením se na někoho jako vnímající bytost. *"In successful cases, each participant observes changes in the other's behavior, changes in the environment, and his own physiological and emotional reactions, adapting*

77 BURGHARDT, *Genesis of animal play*, s.185.

78 DENNETT, *Druhy myslí : K pochopení vědomí.*, s. 34.

79 STEBBINS, Sarah. Anthropomorphism. *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition*, vol. 69, no. 2/3, 1993, pp. 113–122. JSTOR, www.jstor.org/stable/4320374. S. 117.

his expectations and behavior to coordinate with the other's."⁸⁰ Instinktivní chování můžeme považovat za tzv. "dynamically goal-corrected".⁸¹ To znamená, že organismus neustále porovnává cílový stav s aktuálním stavem a snaží přispůsobit své chování tak, aby aktuální a cílový stav byl co nejbližší. Pokud dva organismy mají nastavený cílový stav vzhledem k druhému organismu, dochází k obousměrnému postupnému vyladování jejich vzájemného chování. Takovýmto příkladem může být matka, která díky instinktivnímu sladování vzájemného chování, nejenomže má přesvědčení o tom, že ví něco o vědomých stavech svého dítěte, ale dokáže také mnohem lépe odhadovat, co její dítě chce. "...mother comes to have beliefs or knowledge of her baby's mental states through the instinctually mediated coordination of her behavior with his... It is because she believes the baby is uncomfortable that her observation that it is dinner time can lead her to the belief that the baby is hungry."⁸² Takovéto vyladování společného chování může probíhat i s jiným živočišným druhem, neboť s námi evolučně blízkými tvory je zde zjevná behaviorální podobnost. Naše instinkty, které vznikly primárně pro koordinaci chování v rámci druhu, jsou tak spouštěny i chováním jiných druhů (viz například lidská reakce na zvířata připomínající lidské děti). Předpokladem je tedy určitá podobnost v chování atp. Toto je také nejspíše důvodem, proč máme větší sklon připisovat vědomé stavy nám evolučně bližším tvorům. "There is evolutionary continuity between features and behaviors in us and those features and behaviors in other species which trigger our responses, so it is reasonable to predict a continuity of mentality, as well."⁸³ Jako základní vodítko jsou tyto anekdoty zdá se přijatelné, ale jejich důvěryhodnost je nutné podrobit kritice. Za prvé je důležité, aby anekdoty poskytovali vědci, kteří jsou velmi dobře obeznámeni s daným druhem, jeho vzorci chování, fyziologií atd., a kteří jsou díky tomu schopni ostřeji rozlišovat, co skutečně vidí a co by do daného jednání již mohli vsouvat. Za druhé je nutné, aby vědec znal historii zkušeností daného jedince, tedy aby se nejednalo o jedno náhodné pozorování. Za třetí je nutné vzít v potaz, jak blízký vztah má daný člověk k studovanému jedinci. Za čtvrté je třeba dát pozor na sklon lidí i vědců vyprávět dobrý příběh.⁸⁴

80 Tamtéž, s. 117.

81 Tamtéž, s. 118.

82 Tamtéž, s. 118.

83 Tamtéž, s. 121.

84 BURGHARDT, *Genesis of animal play*, s.187.

4.3 Zvířecí mysl

4.3.1 Vědomí

Základním užitím pojmu vědomí je vědomí ve smyslu bdělosti. O tom, že zvířata jsou tímto způsobem vědomá by bylo dnes již absurdní pochybovat, ale s tímto pojmem souvisí i druhá stránka věci a to spánek a s ním související snění. Tady již věc není tak jednoznačná. Snění je zvláštní stav vědomí. Novodobé experimenty a pozorování ukazují, že člověk není v říši snů tak osamocen jak si myslel. Příkladem mohou být nejenom psi, kteří ve spánku pohybují nohama jako když běží, slůňata, která poté co byla svědkem zabití své matky se často budí s "křikem"⁸⁵, ale také například laboratorní potkani. Bylo totiž dokázáno, že potkani, které vědci naučili procházet bludištěm či v něm vyhledávat potravu, následně ve spánku sní o své cestě tímto bludištěm. Důkaz podalo monitorování jejich mozkové aktivity (snímáním EEG vln) během spánku, které ukázalo, že potkanům se zapojují během REM spánku stejné oblasti v mozku, jako když se učí procházet bludištěm. *"In fact, the correlation in the EEGs when the rats were in the maze and when they were dreaming was so close that Louie (Kenway) and Wilson (Matt) could figure out where in the maze dreaming a rat was and whether the rat was dreaming of standing still or running."*⁸⁶ Snění jakožto změněný stav vědomí nás zcela jistě odkazuje k vědomí u snícího subjektu. Otázkou však ještě zůstává o jaké vědomí či posléze sebeuvědomění jde.

Další "stupeň" vědomí bychom mohli označit jako "vědomí o prostředí". Každý živočich má určitý vztah ke světu a svět si nějakým svým specifickým způsobem zvnitřňuje. *"If "being conscious" means only that one is aware of one's surroundings, then many animals are obviously conscious. Simple awareness of this sort is called "perceptual consciousness."*⁸⁷ Mohlo by se zdát, že lze oprávněně namítnout, že toto zvnitřnění neznamena nic víc než mechanický otisk, který nemusí být vůbec vědomím. Ano, avšak tato námitka je neoprávněná v tom smyslu, že se opět snaží přisoudit vnímání pouhé

85 MASSON, J. Moussaieff a Susan MCCARTHY. *Když sloni pláčou: emocionální svět a citový život zvířat*. Vyd. 2. V Praze: Rybka Publishers, 1999. Zvíře v nás. ISBN 80-861-8220-7. S.42.

86 BEKOFF, Marc. *Minding animals: awareness, emotions, and heart*. New York, N.Y.: Oxford University Press, 2002. ISBN 01-951-5077-5. S.74-5. Wilson Matt a Louie Kenway působí jako vědečtí pracovníci na Massachusettském technologickém institutu.

87 Tamtéž, s. 92.

mechanické působení, které se zde snažil prosadit Descartes. Toto uchopení světa však vychází z nitra živého organismu, který ho uchopuje svým subjektivním způsobem a vytváří si tak vlastní svět s jeho významy a kontexty. Je zde bytostný rozdíl mezi pouhým mechanickým působením a vnímáním. Samozřejmě však nejde o vědomí ve smyslu sebeuvědomění, ale o vědomí, ve smyslu uvědomování si vnějšího světa, které předpokládá jistou formu vědomí o sobě.

Živočich si musí nějak být vědom sám sebe. Musí rozlišovat mezi "Já – ne-Já" ve smyslu vlastního těla a vnějšího prostředí. Nejde o rozlišení ve smyslu já jsem pes a entita, kterou vidím, je kočka. Jde o primárnější rozlišení – o vnímání svého těla. *"Jethro likely does not have a need to know who he is to live a dog's life, and it is likely that this is so for many individuals of many other species."*⁸⁸ Jak píše ve své publikaci Descartův omyl Antonio Damasio k vytvoření takovéto reprezentace není potřebný jazyk, proto není důvod se domnívat, že pro vznik vědomí je jazyk nutný. Nejedná se však o vědomí ve smyslu Descartova ega – něčeho na způsob reflektovaného konceptu "Já". Ovšem jak pro vědomí ve smyslu percepčního vědomí tak pro vědomí ve smyslu vědomí sebe sama – rozlišení mé tělo a vnější svět, ale dokonce i pro fenomenální vědomí není nutné mít nějaký jazykově explicitní, reflektovaný koncept "Já". Společně s reprezentací vlastního těla a s vnímáním objektu vzniká totiž podle Damasia další druh reprezentace - reprezentace vnímajícího organismu – vědomí jako takové. Vědomí sebe sama je tak vytvořeno během samotného aktu vnímání a subjekt tak již vždy ví "komu se to děje". "Vidící" a "viděné", "myšlení" a "myslící subjekt" jsou zde určitým způsobem jedním.⁸⁹ Pro takovéto reprezentace tak není jazyk nutností, i když jej lze do jazyka převést jako je tomu v lidském případě.

Jazyk zřejmě hraje nejspíše určitou roli v sebeuvědomění vyššího řádu – v uvědomění si kdo jsem – v tom smyslu, že mám utvořený explicitní koncept svého "Já". Navzdory tomu je dokázáno, že někteří tvorové, zejména primáti, jsou schopni rozpoznat svůj obraz v zrcadle, či používat vodu nebo jiné odrazové plochy k pozorování a manipulování s oblastmi na těle, na něž za normálních podmínek nevidí. To svědčí o větší míře distance od sebe sama než pouhé vnímání svého těla.

88 Tamtéž, s. 97.

89 DAMASIO, Antonio R. *Descartesův omyl: emoce, rozum a lidský mozek*. Praha: Mladá fronta, 2000. Kolumbus. ISBN 80-204-0844-4. S. 208.

4.3.2 Myšlení

Základním problémem dnes v této oblasti není, zda zvířata myslí, ale spíše jak myslí. Je zřejmé, že zvířata nemají jazyk v lidském smyslu. Zároveň je tu ale silný předpoklad evoluční kontinuity a tudíž nároku na to, aby zvířata nějakým způsobem myslela, byť mnohem jednodušším způsobem než člověk. Zvířecí myšlení bude pravděpodobně mnohem více spojeno s konkrétní rovinou, ačkoliv i zde je řada výzkumů zkoumajících zvířecí "pojmy". Zvímátům jakožto smyslovým bytostem je tradičně upíráno obecné poznání. Avšak dnes je již zřejmé, že i zvířata z našeho pohledu velmi "primitivní", jako jsou například včely mají jistý omezený přístup k obecné rovině a dovedou rozlišovat kategorie "stejnosti" a "různosti".⁹⁰ Tím se otevírá otázka po zvířecích "pojmech" vůbec. Jednou z charakteristik pojmu je právě jeho překračování smyslově daného a aplikace v různých situacích. Řada výzkumů ukazuje, že zvířata jsou schopna překračovat jednotlivou zkušenost. Zvířata v omezené míře pracují s pojmy perceptuálními, asociačními, ale také s pojmy relačními a dokonce do jisté míry i s konceptem analogie. Perceptuální kategorizací je myšleno třídění obsahů smyslové zkušenosti do určitých oblastí. Holubi například dokáží přiřazovat jednotlivé fotografie lidí, stromů, aut a koček do jim příslušných kategorií, a to samozřejmě nejen s opakujícími se stimuly, ale i se stimuly novými. Asociační kategorizací je míněno, že zvířata dokáží pomocí tréninku vytvořit kategorie arbitrárním způsobem a použít je na třídění nových stimulů. Relační konceptualizace se vztahuje ke schopnosti zvířat pracovat se vztahy mezi objekty jako je například stejnost a různost. Poslední rovina, která je již i v rámci zvířecí říše pravděpodobně omezená jen na některé druhy (lidoopi), je utvoření vztahu mezi vztahy, které mezi sebou dané objekty mají. Podrobná analýza experimentů a výsledků však překračuje rámec této práce.⁹¹ Jiným příkladem takovýchto studií mohou být například práce I. Peperberg s africkými šedými papoušky. *"Pepperberg discovered that when Alex is presented with plastic objects—three yellow, one purple, and one red— and one piece of green wood and asked, "What material green, Alex?"—He answers, "Wood".— And when asked, "How many yellow?"— Alex says, "Three."*⁹²

90 KOUKOLÍK, František. *Já: o vztahu mozku, vědomí a sebeuvědomování*. V Praze: Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0736-0. S. 234.

91 Více informací viz například: ZENTALL, T. R., WASSERMAN, E. A., LAZAREVA, O. F., THOMPSON, R. K. R., & RATTERMANN, M. J. Concept learning in animals. *Comparative Cognition & Behavior Reviews*, 2008, 3, 13-45. DOI: <http://dx.doi.org/10.3819/ccbr.2008.30002>.

92 BEKOFF, *Minding animals: awareness, emotions, and heart*, s. 90. Více informací například na

Zvířecí myšlení bude pravděpodobně mnohem více spjato s tělesnem, konkrétnem a také pohybem. Ostatně i někteří lidé si často při formulování svých myšlenek pomáhají gesty. Příkladem může ale být i šimpanz, který když měl nakreslit, co by chtěl, kreslil zprvu nesrozumitelné čmáranice, než si vědci uvědomili, že jde vlastně o trajektorii "divoce" se odrážejícího se míče. Je možné, že zvíře zkrátka mnohem více "myslí" pohybem a že jsou jaksi v jednotě se svojí "myšlenkou", pocitem, záměrem, podobně jako meditující člověk. Ten také tvrdí, že pokud ho při meditaci zastihne dešť, je sjednocen se svým vnímáním deště, zkrátka není zde žádné já a jeho zkušenost deště.

4.3.3 Intencionalita a hra

Většina zvířat má zřejmě schopnost intencionality ve smyslu reprezentace vnějšího prostředí. Mají však některá zvířata přesvědčení o tom, že druzí mají také takovéto stavy? Dostáváme se tedy do problému s intencionalitou vyšších stupňů a teorií mysli. U mnohých druhů byla jistá úroveň teorie mysli prokázána. Šimpanzi nejenomže jsou schopni například sledovat, kam se druhý šimpanz dívá, ale také jsou si vědomi toho, že například druhý šimpanz nevidí co vidí oni – uvědomují si tedy, že druzí jsou konatelé.⁹³ Podobné chování můžeme sledovat nejen u šimpanzů ale například i u vlků: *"One of my former graduate students, Susan Townsend, discovered that wolves refrain from caching or retrieving food when other wolves are present. Chimpanzees will also hide parts of their body—for example, a facial expression called the „fear grimace—so that others will not see they are afraid."*⁹⁴ Bylo také objeveno, že opice mají svůj specifický "opičí jazyk" což by ještě nebylo nic převratného, ale bylo prokázáno, že opice užívají při své komunikaci ekvivalenty osobních zájmen jako "Já" a "Ty". *"...and use language to describe their current circumstances, to describe their wants, and to plan activities, but they do not appear to use language to reflect on their past or present circumstances or to ponder ethical dilemmas."*⁹⁵ Je tedy otázkou co umožňuje tuto komplexní intencionalitu vyššího druhu. Z mého pohledu je více než pravděpodobné, že to bude jazyk a jeho logická struktura. Jak je na tom intencionalita a hra?

Můžeme ovšem říci, že pes který dělá herní úklonu⁹⁶ chce, aby druhý pes poznal,

<http://alexfoundation.org/>

93 Tamtéž, s. 68.

94 Tamtéž, s. 68.

95 Tamtéž, s. 93.

96 Gesto které je typické pro psovitě šelmy, které jím zahajují hru. Více viz podkapitola herní role.

že on si chce hrát? Takto uvažováno vypadá tento problém nad síly tohoto čtyřnohého hráče, neboť by to vyžadovalo intencionální představu "třetího stupně". Nejenomže pes věří, že druhý pes má nějaké přesvědčení, ale věří, že druhý pes má přesvědčení o jeho přesvědčení. Tedy že pes věří, že druhý pes věří, že záměr prvního je hrát si. *"From the intentional stance, if a believes that b believes that a desires to play (third-order) it would seem that ideal rationality would also require that a believes that b has a belief (second-order)."*⁹⁷ Za prvé i za tohoto předpokladu je nutné, aby oba aktéři rozlišili herní gesto od bojového a nikoliv aby měli nějaký obecný koncept předvídání. Za druhé je možné, spolu s Marcem Bekoffem a Colinem Allenem, přijmout odlišnou teorii intencionality, která se takovému závěru umožňuje vyhnout. Tento přístup nacházejí v teorii Ruth Millikan. *"...in Millikan's framework it is quite possible to have an intentional icon whose function it is to map onto the conjunction of P and Q without the system having either the ability or the tendency to represent the singular Q. Imagine, for example, a system whose Q-detector only becomes operative once its P-detector registers an occurrence of P. Such a system would be capable of representing the conjunction of P and Q without being able to represent Q alone."*⁹⁸ Z evolučního hlediska se zdá mnohem složitější vyvinout obecný detektor přesvědčení než takto úzce zaměřený detektor záměrů druhého, byť vyššího řádu. To by vysvětlovalo limitované uvažování zvířat o přesvědčení druhých, ačkoliv v některých situacích reagují velmi dobře a předpokládali bychom u nich tedy rozvinutou teorii mysli.

4.4 Strukturní momenty herního světa ve hře zvířat

V čem lze s Finkem naprosto souhlasit je fakt, že chování, které je čistě biologické povahy, nelze považovat za hru. Můžeme v něm však spatřovat hravé momenty? Není zaměření hry na symbolickou hru příliš úzké? Lze najít nějaké prvky symbolu ve hře zvířat? V této kapitole se pokusíme o nalezení strukturních momentů, které připisuje Fink pouze lidské hře také ve hře zvířat.

Jako první bych rád podotkl, že podle Finka je jednou z charakteristik hry právě její zrcadlení ostatních základních existenciálních fenoménů lidské existence. Toto zrcadlení se

97 ALLEN, Colin a Marc BEKOFF. Intentional communication and social play. In: BEKOFF, MARC a JOHN A. BYERS. *Animal play: evolutionary, comparative and ecological perspectives*. Cambridge: University, 1998, s. 97-114. ISBN 978-052-1586-566. S.103.

98 ALLEN, BEKOFF. Intentional communication and social play. In: BEKOFF, MARC a JOHN A. BYERS. *Animal play: evolutionary, comparative and ecological perspectives*, s.103.

objevuje i ve hře zvířat, pro kterou je typické využívání vzorců chování, které patří do jiného kontextu, především boj, sexualita a lov. Je důležité poznamenat, že zvířata toto užití v herním kontextu evidentně rozlišují a ačkoliv se může herní chování překlopit do svého analogu, zvíře, které si hraje, nebojuje ani neprchá před skutečným predátorem. Za druhé jednotlivé hry dětí i dospělých nemají celostní ráz, který Fink připisuje archaické kultovní slavnosti. Je tedy otázkou do jaké míry se do hry spíše promítá mýtické myšlení jako takové. Tím ovšem nepopírám, že v těchto případech hra skutečně může také být instancí rozumění, které je dle Finka typické pro člověka.

4.4.1 Herní nálada

Člověk i zvíře je ve hře ponořen naplno, u lidské hry to známe z vlastních zkušeností a ve zvířecí nám může být příkladem pozorování lachtanů jihoamerických. Během výzkumu byla mláďata v 22 případech z 26 pozorovaných zabita jiným druhem lachtanů právě v případech kdy si hrála, ačkoliv hra zabírá asi 6% jejich bdělého času.⁹⁹

Lidská i zvířecí hra je intuitivně spojována s kladnými emocemi. Zvířatům připisujeme při hře emoce téměř automaticky. O emocích u zvířat při hře píše řada básníků, spisovatelů, ale i vědců. Posledně zmínění činí z emocí probíhajících při hře dokonce rozpoznávací znak hry (např. významný český etolog Marek Špínka). Podívejme se ale, co nám o emocích při hře "řeknou" sama zvířata z etologických zkoumání. *"As in children, there is evidence that great apes laugh when they are tickled and played with gently. Using ultrasonic detectors, we now know that rats too perform a laughterlike repetitive chitter response when tickled, and seek out opportunities to be tickled by a familiar person; they also perform the behavior in social contexts with other rats."*¹⁰⁰ Ve hře tak jak se zdá můžeme najít jasný prvek rozkoše, který s ní spojuje Fink. Hra zvířat stejně tak jako hra lidí není doprovázena pouze "pocitem zábavy". Zvířecí hrou stejně jako lidskou hrou prochází nejspíše řada emocí. To je také zřejmě důvodem, proč hra často může snadno přejít ve svůj vážný analog – boj, sexuální chování atp. *"Animals, including people, can be quite immersed in playful activities that arouse emotions other than benign fun or pleasure, such as intense fear, surprise, anger, and even grief as the play activity*

⁹⁹ BURGHARDT, *Genesis of animal play*, s. 122.

¹⁰⁰Tamtéž, s. 140.

*proceeds*¹⁰¹ Například zvířata, která použila iniciační herní gesto, se jeví překvapená, pokud na ně druhý reaguje útokem. Z toho by se dalo usuzovat, že zvířata očekávala, že po herním gestu bude následovat hra.¹⁰² Za předpokladu, že hra umožňuje zvířatům připravit se na nečekané situace¹⁰³, je smysluplné hovořit také o přítomnosti jiných emocí, které jsou zakoušeny v bezpečném prostředí hry.

4.4.2 Hračka

Zvířata ve svých hrách používají řadu objektů. S takovými objekty provádějí velkou škálu akcí od prosté manipulace, přes imitování loveckých technik, společné zápasy a přemísťování daných objektů až po velmi složité zacházení s nimi. Na objektovou hru je většinou pohlíženo jako na přípravu určitých vzorců chování, které jsou poté užívány ve "vážném" životě. Existuje také souvislost mezi objektovou hrou a používáním nástrojů. Příkladem mohou být pokusy se šimpanzy, během nichž část šimpanzů dostala možnost hrát si s bambusovými tyčemi a tedy případně ve hře odhalit možnost, že jdou do sebe zasouvat a mohou tak vyrobit delší tyč, druhá část nikoliv. Šimpanzi, kteří měli možnost si hrát, dosáhli později při řešení úloh, pro které bylo nutné vytvořit z těchto tyček nový nástroj k získání potravy úspěchu, na rozdíl od těch, kteří tuto možnost neměli.¹⁰⁴

Na co je opravdu důležité se zeptat, vnímá zvíře "hračku jako hračku" (tím nemyslíme jazykově), respektive vnímá ji v jiném kontextu, než v jakém k ní přistupuje v jiných oblastech svého života? Částečnou odpověď nám mohou dát následující případy. Pozorovaná liška nejprve ulovila myš, kterou snědla. Posléze ulovila druhou myš, s kterou si chvíli hrála a poté ji zabila a uskladnila na budoucí časy. Poté se jí podařilo chytit ještě rejska (ten není její oblíbenou kořistí) přenesla ho na rovinatou plochu silnice a opět si s ním pohrávala, aniž by ho zranila. "*...and then carried it back to the area where he had caught it and spit it out near a burrow opening, into which the shrew entered and was gone.*"¹⁰⁵ Toto ukazuje na spojitost hry a lovu potvrzenou řadou studií. Hravou reakci

101 Tamtéž, s.140.

102 BEKOFF, *Minding animals: awareness, emotions, and heart*, s. 96.

103 ŠPINKA, Marek, Ruth C. NEWBERRY a Marc BEKOFF. Mammalian Play: Training for the Unexpected. *The Quarterly Review of Biology*. 2001, 76(2), 141-168. DOI: 10.1086/393866. ISSN 0033-5770. Dostupné také z: <http://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/393866>

104 BATESON, Patrick. Play, Playfulness, Creativity and Innovation. *Animal Behavior and Cognition*. 2014, 2(2), 99-. DOI: 10.12966/abc.05.02.2014. ISSN 2372-4323. Dostupné také z: http://abc.sciknow.org/archive_20140202.html. S.107.

105 BURGHARDT, *Genesis of animal play*, s. 100.

vyvolávají nejčastěji objekty podobné kořisti. Přičemž také objektová hra dospělých zvířat je mnohem úžeji spojena s lovem. Šelmy již například nepřehrávají jednotlivé vzorce "náhodně", ale jejich pořadí je stejné jako během lovu. Ba co víc, například zvyšující se hlad má vliv na strukturu hry – více se podobá svému analogu.¹⁰⁶ To by podporovalo Massumiho intence o tom, že ve hře jsou propojeny dva na sobě nezávislé kontexty, aniž by se smazala jejich rozdílnost. Pokud je "hráz" mezi těmito dvěma "logikami" příliš slabá, jako v případě kdy herní kousnutí příliš připomíná normální kousnutí, hra se hroučí a nastává její analog. Zvířata zřejmě vnímají herní předměty opravdu jinak než běžné věci. Jednají s nimi mnohem volněji, dalo by se snad říci kreativněji.

Fink vidí smysl hračky v její symboličnosti, tedy v tom, že ve světě hry má jiný význam, než ve skutečném světě. Panenka je zároveň dítětem. Pokud se nespokojíme s loveckými hrami, posuďme následující příklady, které nás zavedou mezi lidoopy. *"For example, apes use imaginary string toys, eat pretend food, feed a doll, hide pretend objects, and so on"*¹⁰⁷ Tyto případy nejsou sice tak časté jako u dětí, jsou spíše vzácné, ale přesto tu jsou. Jeden příklad za všechny: *"A mother chimp was carrying her sick infant from tree to tree and was followed by her 8-year-old daughter. The daughter found a large dead stick and carried it around, treating it as an infant by slapping it softly as if it was the back of an infant."*¹⁰⁸

4.4.3 Herní role

Mezi základní charakteristiky sociální hry patří střídání rolí. Jak již bylo zmíněno výše v kapitole o definici hry. Výměna rolí probíhá v rovině útočník, obránce, pronásledovaný, pronásledovatel a tyto role se nemusejí střídát ani v rámci jednoho "souboje", ale mohou se střídát v rámci několika soubojů, které probíhají s časovým odstupem. Náhlá změna rolí je typická také pro hru dětí. Stačí si vzpomenout například na hru na babu. Zde je ovšem nutné odlišit jasný rozdíl, který spočívá v tom, že hra na babu má v jazyce vyjádřená, exteriorizovaná pravidla, která účastníci znají. Zvířata si mohou pravidla zvnitřňovat pouze na základě akce a následné korekce od svého herního partnera (např. projev bolesti – kousnutí bylo příliš silné).

106HALL, Sarah L. Object play by adult animals. In: In: BEKOFF, MARC a JOHN A. BYERS. *Animal play: evolutionary, comparative and ecological perspectives*. Cambridge: University, 1998, s. 97-114. ISBN 978-052-1586-566. S.103. S. 54.

107BURGHARDT, *Genesis of animal play*, s. 100.

108Tamtéž, s. 100.

Jak zvířata pracují se svojí rolí ve hře? Ve hře psovitých šelem můžeme, jak jsme zmiňovali výše, odhalit prvky intencionality. Tato problematika v rámci hry souvisí s herními signály u zvířat. Tyto signály jsou prokázány u některých druhů zvířat jako například psovitých šelem (hravá úklona), šimpanzů (herní obličej) a řady dalších, ale u některých velmi hravých druhů, jako například vran, se tyto signály zatím nepodařilo identifikovat. Důvodem může být to, že jsme je zatím nerozpoznali, neboť herní signály mohou mít řadu podob od gest, mimiky, vokalizace, až například po různé pachy. Jiným důvodem je možná fakt, že vrány, ačkoliv hrají spoustu sociálních her, společně nezápasí.¹⁰⁹ Při hravém souboji hrozí největší riziko desinterpretace daného chování, které může mít vážné důsledky, proto je nutné aby bylo hravé chování řádně od svého analogu odlišeno. Tato gesta jsou užívána zejména na začátku hry a jejich důležitost pro iniciaci hry můžeme vidět například na následujícím příkladu. "*...dominant female coyote pup who was successful in initiating chase play with her subordinate brother on only 1 of 40 (2.5%) occasions. Her lone success occurred on the only occasion in which she had signaled previously with a bow.*"¹¹⁰ Nejsou však jedinými signály, které zvířata užívají pro zahájení hry, hru často zahajují i jiné druhy chování, například rychlé střídání přibližování s bezprostředně následujícím útekem. Herní signály se užívají nejenom k iniciaci, ale také ke stvrzování hry. Tato gesta se objevují nejčastěji po akcích, kde hrozí největší riziko špatného výkladu jako je například šubání hlavy ze stranu na stranu, které je typické pro trhání kořisti a které šelmy při lovu provozují s "velkou vášní"¹¹¹. "*...bows performed in a different context, namely during social play, might also carry the message "I want to play" despite what I am going to do or just did - "I still want to play"*"¹¹² O faktu, že tyto signály nejsou ve hře užívány jenom náhodně, svědčí i například to, že podřízení kojoti těchto signálů během hry využívají mnohem více než dominantní zvířata. Dominantní jedinci využívají spíše přesunutí se do znevýhodněné role (obránce, horší postoj apod.). Dominantnější, nebo výrazně dospělejší jedinci tyto signály také často využívají jako doprovodný způsob k iniciaci hry. "*In a play fight in nonhuman animals or children, the stronger or more dominant animal might actually use less advantageous*

109SMOLKE, Rachel a Bernard HEINRICH. Play in common ravens. In: BEKOFF, MARC a JOHN A. BYERS. *Animal play: evolutionary, comparative and ecological perspectives*. Cambridge: University, 1998, s. 97-114. ISBN 978-052-1586-566. S. 42.

110ALLEN, BEKOFF. Intentional communication and social play. In: BEKOFF, MARC a JOHN A. BYERS. *Animal play: evolutionary, comparative and ecological perspectives*, s. 105.

111Zvířata skutečně lov baví, agresivita jako taková je vztahována etology spíše k vlastnímu druhu. Viz například Konrád Lorenz Takzvané zlo.

112ALLEN, BEKOFF. Intentional communication and social play. In: BEKOFF, MARC a JOHN A. BYERS. *Animal play: evolutionary, comparative and ecological perspectives*, s. 107.

strategies, inhibit his or her behavior, or otherwise act to keep the "opponent" in the game."¹¹³ Tento moment známe i ze hry dětí, kdy výrazně silnější soupeř ničí atmosféru hry, které se projevuje prostým zvoláním "to nemá cenu, je moc dobrej". Pokud má hra pokračovat je nutné znevýhodnit tohoto jedince, změnit týmy apod.

4.4.4 Herní obec

Hra je pro Finka základní možností sociální existence. V tomto ohledu je určité zvířecí sociální hra také silným vazebným prvkem. Řada výzkumů potvrzuje souvislost mezi hrou a pozdější úspěšnou sociální interakcí. Například *"Polecats (tchoř poz. aut) raised without opportunities for play fighting, which involves neck biting, were relatively incompetent at both mating and rat killing"*¹¹⁴ Dokonce u některých druhů přinejmenším částečně ovlivňuje sociální postavení daného zvířete, nebo jestli vůbec zůstane v daném společenství. Hra je tedy nejen silnou vazebnou silou ve zvířecím společenství, ale často má souvislost se sociální hierarchií. Zvíře tímto způsobem získává informace o svém druhovi. To je také zřejmě důvodem, proč mohou mít někteří lidé problémy se svým mazlíčkem. Necháávají ho ve hře neustále vyhrávat a zvíře tuto svou zkušenost promítne do vztahu k nim mimo hru – přebírá vůdčí roli.

Co ale ve zvířecí hře rozhodně nemůžeme najít je sebevykládající vztah k vlastnímu společenství. *"Hra je prapůvodně nejsilnější vazebnou silou, zakládá společenství, - jinak sice než společenství mezi zesnulými a živými, jinak než řád moci a také jinak než primitivní rodina. Lidské herní společenství prvotních lidí zahrnuje všechny tyto jmenované formy a podoby soužití a uskutečňuje souhrnné zpřítomnění celé existence; spojuje kruh životních jevů jako herní obec slavnosti."*¹¹⁵ Tím se dotýkáme složité otázky o historičnosti a ahistoričnosti, která je často předkládána jako rozdíl mezi člověkem a zvířetem. Rozsah této problematiky přesahuje záměr této práce, a proto se omezím jen na krátké, velmi kusé poznámky a hravou odpověď. Individuální historii, učení se z chyb apod. můžeme najít u celé řady živočichů. Některé druhy mají však také něco na způsob vlastní kultury. Delfíni, šimpanzi a jiné druhy si často předávají učeními technikou získávání potravy, které jiná společenství stejného druhu neznají. Některé druhy dokáží nejenom rozlišovat různými typy zvolání druh predátora, ale také poznají, od kterého jedince z tlupy toto

113BURGHARDT, *Genesis of animal play*, s. 91.

114Tamtéž. s. 116. Též viz například s.127 nebo s. 388.

115FINK, *Oáza štěstí*, s. 26-27.

varování přichází. Delfini i jiné druhy označují jedince ve svém společenství "jmény". Existuje například u zvířat něco, co by se dalo připodobnit světu u Arendtové? Nebo to, že zvířata si narozdíl od lidí neuchovávají vzpomínku na vynálezce těchto technik, svědčí o opaku? *"Je ovšem pravda, že gibbon se historickou minulostí gibbonstva, ba ani své tlupy, jistě neobírá... Gibbon v korunách pralesa prostě "giboní"."*¹¹⁶ Není tento širší vztah hry k našemu životu předznamenán v sebepoznání zvířete a jeho soupeře skrze hru? Do jaké míry jsou skutečně kult a hra propojeny? Umožňuje hra vydělit kultu posvátné, nebo naopak je kult vzorem pro hru?

4.4.5 Herní pravidlo

Zvířecí hry se jeví jako chování, které se řídí určitými pravidly a to z části dokonce mezidruhově. *"This exchange of roles during play is particularly striking when members of different species are reared together, such as dogs and cats, cats and rats, dogs and deer, dolphins and whales, and so on. The participants play avidly and they frequently exchange roles, as if they share the same set of basic rules for play."*¹¹⁷ Základním pravidlem přítomným ve hře je "chování se fair-play". Během hry se zvířata nejen učí reakce ostatních, co si k nim mohou a nemohou dovolit, ale také spolupráci. Zvířata, jak již bylo zmíněno, sama sebe často staví do znevýhodňující pozice, jen aby hra mohla dál probíhat nebo vůbec začít. Ačkoliv na toto téma ještě neexistují studie, M. Bekoff poznamenává, že byl svědkem jen velmi mála případů, kdy byl herní signál zneužit ke klamu. *"When the rules of play are violated, when fairness breaks down, so does play"*¹¹⁸ Hra musí být vyvážená a objevily se dokonce návrhy, že zde je jakési pravidlo 50:50 ohledně vítězství a proher.¹¹⁹ Zvířata, která ve hře jednají neadekvátně, jsou ostatními méně vybírána jako herní partneři a často také po dosažení dospělosti opouštějí vlastní skupinu. Zde jenom podotknu, že například výzkum u kojotů ukazuje, že tímto se šance na přežití danému

116MÜLLEROVÁ, Hana, David ČERNÝ a Adam DOLEŽAL. *Kapitoly o právech zvířat: "my a oni" z pohledu filosofie, etiky, biologie a práva*. Praha: Academia, 2016. Právo - etika - společnost. ISBN 978-80-200-2601-9. S. 103.

117Bateson, *Play, playfulness, creativity and innovation*, s. 102.

118BEKOFF, Marc. Wild justice and fair play: cooperation, forgiveness, and morality in animals. *Biology and Philosophy*. 2004, 19(4), 489-520. DOI: 10.1007/sBIPH-004-0539-x. ISSN 0169-3867. Dostupné také z: <http://link.springer.com/10.1007/sBIPH-004-0539-x>. S.503.

119Tamtéž, s. 505.

zvířeti snižuje o 35%.¹²⁰ *"The observation that play is rarely unfair or uncooperative is surely an indication that natural selection acts to weed out those individuals who do not play by the rules."*¹²¹

4.4.6 Smysl hry

Fink se jasně vymezuje proti tomu, že bezděčné pohyby zvířat bychom mohli považovat za hru. Do této kategorie jak se zdá spadá tzv. lokomočně-rotací hra. Pokud ovšem přijmeme tezi Marka Špinky o tom, že hra je příprava na nečekané, jeví se i tento typ hry jako smysluplné chování, neboť je prováděno s určitým záměrem. I v této kategorii by se ale daly najít příklady, u kterých je toto ještě zjevnější. Například klouzání, ostatně jak by Fink hodnotil tuto aktivitu, kterou běžně nazýváme hrou, u dětí? Ve zvířecí říši jsou zdokumentovány příklady klouzajících se bizoních mláďat, nebo dokonce vran. *"Buffaloes will also follow one another and playfully run onto and slide across ice, excitedly bellowing "Gwaaa" as they do so."*¹²² Aljašské vrány jsou pravidelně pozorovány jak si lehají na střechách na záda a klouzají se po střeše opakovaně dolů. *"Ravens in our Maine aviary also roll down mounds of snow, and even do so on their backs with a stick held in the feet!"*¹²³ Jiným příkladem, který bychom mohli považovat za náznak smysluplnosti zvířecí hry můžeme vidět ve hře označované v lidském kontextu jako "král kopce", kterou provozují vrány¹²⁴ nebo kůzlata.¹²⁵ U objektových her to mohou být již výše zmíněné hry delfínů s bublinami. V sociální hře je smysluplnost daných pohybů zjevnější, proto se omezím na zajímavý případ. *"...primáti produkují vtipy typu: banán nabídnout – banán ucuknout, pelikáni i kormoráni schovávají při kolektivních hrách rozmanité předměty do hrdelních vaků a dělají, že "nejsou."*¹²⁶

Strukturu hry ovlivňuje nejen partner (např. sebeznevýhodňování), ale také zvířecí druh. Respektive jsou popsány rozdíly ve hře psů se psy a psů s lidmi. Nutno poznamenat,

120Tamtéž, s. 507.

121Tamtéž, s. 514.

122Tamtéž, s. 500.

123SMOLKE, HEINRICH, Play in common ravens. In: BEKOFF, MARC a JOHN A. BYERS. *Animal play: evolutionary, comparative and ecological perspectives*, s. 36.

124SMOLKE, Rachel a Bernard HEINRICH. Play in common ravens. In: BEKOFF, MARC a JOHN A. BYERS. *Animal play: evolutionary, comparative and ecological perspectives*, s. 41.

125BURGHARDT, *Genesis of animal play*, s. 103.

126MÜLLEROVÁ, ČERNÝ a DOLEŽAL, *Kapitoly o právech zvířat*, s. 127.

že hra s lidmi není pro psi náhradou za hru se psy. Psi, kteří mají možnost hrát si s jinými psy a ti, kteří tu možnost nemají si s lidmi hrají stejně často. Hra s jinými psy je mnohem více zaměřena na objekt s kterým si hrají a souboje, kdežto s člověkem je mnohem více zaměřena na vzájemnou interakci.¹²⁷ V tomto ohledu je dobré poznamenat, že se často říká že stejně jako má člověk sklon k antropomorfismu, zvíře má sklon k "zoomorfismu" Na tomto příkladu ale vidíme, že pes nevnímá člověka jako jiného psa a že naopak jejich vzájemná hra se odlišuje.

127 Více viz. ROONEY, Nicola J, John W.S BRADSHAW a Ian H ROBINSON. A comparison of dog–dog and dog–human play behaviour. *Applied Animal Behaviour Science*. 2000, 66(3), 235-248. DOI: 10.1016/S0168-1591(99)00078-7. ISBN 10.1016/S0168-1591(99)00078-7. Dostupné také z: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0168159199000787>

5 Hra jako svorník lidského a zvířecího světa

Při rozboru Finkova pojetí hry jsme prokázali, že strukturní momenty, které podle Finka tvoří svět hry, jsou v nějaké míře obsaženy i ve hře zvířat. Ve zvířecí hře stejně jako v lidské se "zrcadlí" určité momenty "vážného" života. V případě zvířat sice nemůžeme říci, že by hra zrcadlila jejich život jako celek, ale přesto je zde tento charakteristický moment přítomný. Ostatně ani nekultické hry nezrcadlí život, případně svět jako celek, a vybírají si jen jeho určité momenty. Neskrývá se ve zvířecí hře podobná dynamika, která podkládá kultickou symboliku? Rozlévání vody napodobuje déšť. Déšť tak formuje kultické gesto. Jedná se však o hranou nápodobu, nevzniká kopie. Existuje ale rozdíl: gesto nedosahuje vzoru, a proto pouze symbolizuje. Kousnutí taktéž formuje herní kousnutí, nápodoba však také není "dokonalá". Je zde nutný rozdíl, aby herní kousnutí mohlo zastupovat kousnutí. Existuje zde nereflektovaný vztah formování a nápodoby, který je v lidské hře díky jazyku vědomý. *Herní nálada* je společná jak zvířatům, tak lidem. Tato "rozkoš" je odlišná od například rozkoše z lovu a tvoří jeden z charakteristických rozlišovacích znaků hry. Otázkou ovšem zůstává, jak tuto rozkoš poznat u evolučně vzdálenějších druhů, případně jestli hra může existovat u některých druhů i bez této charakteristiky, jak navrhuje Burghardt, a můžeme-li tuto charakteristiku například nahradit tím, že hra je chování činěné samo pro sebe. Nemyslím si, že je to možné, a v souladu s Finkem, pokládám rozkoš ze hry za její nepostradatelný strukturní moment. *Herní role* se objevují především v sociální hře zvířat, ale ve složitější podobě také například v předstíracích hrách lidoopů. *Hračka* jako součást hry je rovněž přítomná ve hře zvířat. Většina zvířat jistě nevidí v hračce symbol, ale rozhodně můžeme říci, že k hračce přistupují jinak než jako k biologicky smysluplnému objektu. Zvíře se nepokouší hračku sníst ani zabít, naopak k ní přistupuje s určitou volností. *Herní obec* - hra je jak u sociálních zvířat tak u člověka vazebnou silou. Zvířata, jež si nemohla hrát, se při následném sociálním kontaktu jeví značně nekompetentní. Stejně tak můžeme poukázat na studii M. Bekoffa, který u kojotů prokázal souvislost mezi hrou a soudržností skupiny – kojoti, jež si nehráli tak často jako druzí, mají v mnohem větší míře sklon opouštět svoji smečku a hledat si novou. Ve hře zvířat můžeme najít řadu *pravidel*, která zvířata dodržují. Základním pravidlem je herní vyváženost – fair play. Pokud hra neposkytuje dostatek prostoru pro obě strany, herní chování vyprchává, nejen u zvířat, ale také u lidí. Ve hře

probíhá přizpůsobování se druhému. Zvíře, jež hraje "příliš tvrdě" není vyhledáváno jako herní partner. Naopak například bolestivá reakce druhého mě upozorňuje, že jsem již překročil meze. Hra má také svou vnitřní souvislost - *smysl*, není to jen náhodné vybíjení si přebytečné energie, ačkoliv tento fenomén do jisté míry souvisí se vznikem hry, jak dokládá Burghardt například svou predikcí o tom, u kterých plazích druhů objevíme bohatší a častější hravé chování.

V sociální hře iniciační gesta oddělují hru od neherního kontextu, podobně jako kultické gesto vyděluje posvátné. Aby věc mohla získat jiný význam, případně se stát symbolem, musí být nejdříve vydělena z běžných souvislostí. Iniciační herní gesta jsou akty, které jsou tohoto bezesporu schopny. Herní gesto má performativní charakter, neboť okamžitě přenáší zúčastněné do jiného kontextu. Toto gesto, ale i odlišný styl ostatních akcí buduje svět hry, v němž se zvíře setkává se sebou i s druhým. Skrze pohyb zakouší svoji tělesnou zranitelnost i zranitelnost druhého, své emocionální reakce a reakce druhého. Toto tělesné učení probíhá na rovině "know how" – dovedností převedených na tělo. Sebevztah a vztah k druhému není jen doménou lidské hry, ačkoliv v lidské hře může dosáhnout vyšší roviny a bohatství a tudíž například do sebe pojmout více "druhých" díky jazykovému myšlení. Podmínkou pro reflexi historie svého společenství je zřejmě jazyk, ale také explicitní koncept já – respektive já "oddělitelné" od tělesnosti. Není tomu tak, že by se sebevztah jako takový objevoval až ve hře v lidském smyslu. S tímto souvisí i teorie o funkci hry, kterou představuje Marek Špinka a tedy, že hra je příprava na nečekané. Ve hře se střídá kontrolované, z jiných kontextů převzaté chování, s nekontrolovaným, jemuž se zvíře záměrně vystavuje tím, že se staví do znevýhodňujících pozic, provádí rychlé pohyby atp.¹²⁸ Skrze tyto pohyby se zvíře svoji tělesností vztahuje ke svému světu. Každý živý organismus funguje v rámci významových struktur svého světa. Tyto vztahy, v nichž se s větší nebo menší jistotou pohybuje, se ovšem mohou zhroutit při takzvané *katastrofické situaci* (nemoci, zranění apod.). Svět zvířete tak není místem dokonalého řádu, ale vyvažováním na hraně mezi řádem a chaosem. Pokud se významové struktury hroutí, je nutné v chaosu najít nový řád, protože katastrofická situace je dlouhodobě neslučitelná s přežitím. Omezováním struktur svého světa a jejich případná reinterpretace je ukázkou adaptace organismu – jeho vůle k individuální existenci.

128ŠPINKA, Marek, Ruth C. NEWBERRY a Marc BEKOFF. Mammalian Play: Training for the Unexpected. *The Quarterly Review of Biology*. 2001, 76(2), 141-168. DOI: 10.1086/393866. ISSN 0033-5770. Dostupné také z: <http://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/393866>

Ale u zvířete jsou možnosti změny vztahu ke svému světu velmi omezené.¹²⁹ Ve hře zvíře "předjímá" katastrofickou situaci tím, že se záměrně vystavuje nečekanému a snaží se s ním vyrovnávat. To, spolu s vyrovnáváním se se skutečnou katastrofickou situací odkazuje k tomu, že zvířeti jistým způsobem v jeho bytí jde o jeho bytí. Ačkoliv jistě neartikulovaným způsobem, ale skrze vyrovnávání se s žitou situací. Možnosti, které objevuje herní chování, mohou také pomoci vysvětlit rozdílnost jednotlivých "kultur" u skupin zástupců stejného druhu. Pokud hra souvisí s objevováním nových možností, s hravostí, dalo by se snad říci kreativitou, je pravděpodobné, že zvířata tyto možnosti objevila ve hře. Například namáčení a mytí brambor v mořské vodě, lov pomocí bublinové clony aj.

Vrácení hry na kontinuum mezi zvířetem a člověkem otevírá zajímavé možnosti o uvažování difference člověk-zvíře. Pokud vyjdeme z návrhů řady vědeckých studií, ale i například Burghardtova pojetí hry jako aktivity, jež je stěžejní pro rozvoj vyšších rovin kognitivních schopností, můžeme o hře uvažovat jako o jakémsi "předstupni" našeho způsobu uvažování. Jazyk nemůže fungovat bez metaprávidel, která řídí jeho fungování. Z evolučního hlediska dává smysl, že tato pravidla vznikla dříve než samotný jazyk, jenž je na jejich základě utvořen. V tomto ohledu jsou určitě plodné výzkumy, co se týče pojmového učení u zvířat, ale zajímavou možností nám zde ukazuje také hra. Rozbor iniciačního herního gesta totiž ukázal, že toto gesto je metasdělením, které komentuje následující akce ve smyslu "toto je jen hra". Metarovinu ve hře však můžeme spatřovat i v rozdílu mezi herním gestem a jeho analogem, jenž zakládá vůbec možnost hry, neboť akci např. kousnutí svým odlišným stylem komentuje "toto není kousnutí". *"In play, the animal elevates itself to the metacommunicational level, gains the capacity to mobilize the possible."*¹³⁰ Jsme zde vlastně svědky nejazykové metaroviny v přírodě. *"In fact, denotative communication as it occurs at the human level is only possible after the evolution of a complex set of metalinguistic (but not verbalized) rules which govern how words and sentences shall be related to objects and events."*¹³¹ Massumi k tomu dodává, že hra tak vlastně určitým způsobem buduje evoluční základ pro metalingvistické funkce jazyka. Na hru je tedy možné se dívat jako na něco, co umožňuje zvířatům pozvednout sama sebe na metakomunikační rovinu, ale také můžeme díky tomu spatřovat hravé momenty uvnitř

129 KOUBA, Petr. Jaký je rozdíl mezi člověkem a zvířetem. In: *Vita activa, vita contemplativa: Janu Sokolovi k sedmdesátým narozeninám*. Praha: Fakulta humanitních studií UK, 2006, s. 119-129. ISBN 80-239-6980-3.

130 MASSUMI, What can animals teach us about politics, s. 7-8.

131 Tatmtěž, s. 8.

jazyka. "*Why not consider human language a reprise of animal play, raised to a higher power?*"¹³²

Podobným způsobem se můžeme zamyslet nad intencionalitou, která je ve hře. Vyšší rovina intencionality, jež se objevuje ve hře, může evolučně předcházet vzniku teorie mysli jako takové. Tedy, že iniciační herní gesto umožňuje zvířeti vztahovat se k přesvědčení druhého paradoxně, aniž by bylo schopné nějak obecněji o těchto jeho přesvědčeních uvažovat. Je smysluplné hovořit o tom, že nejprve jsou evolucí vymezena tato úzká využití, a až posléze jejich obecná aplikace. V tomto pohledu je hra "předstupněm" rozvinutější teorie mysli.

Hra není něčím, čeho by byl schopen jen člověk, naopak umožňuje radostné setkávání se se zvířetem, přestože zvíře ani člověk nebere druhého jako zástupce vlastního druhu. Tato schopnost vstoupit ve hře do vzájemné interakce a oboustranně si ji "užít" jen podtrhuje naši evoluční blízkost i v této oblasti.

132 Tamtéž, s. 8.

6 Seznam použité literatury

6.1 Monografie

BEKOFF, Marc. *Minding animals: awareness, emotions, and heart*. New York, N.Y.: Oxford University Press, 2002. ISBN 01-951-5077-5.

BURGHARDT, Gordon M. *The genesis of animal play: testing the limits*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2005. ISBN 02-620-2543-4.

DAMASIO, Antonio R. *Descartesův omyl: emoce, rozum a lidský mozek*. Praha: Mladá fronta, 2000. Kolumbus. ISBN 80-204-0844-4.

DENNETT, Daniel Clement. *Druhy myslí: k pochopení vědomí*. Praha: Academia, 2004. Mistři vědy. ISBN 80-200-1177-3.

DESCARTES, René. *Meditace o první filosofii: Námitky a autorovy odpovědi*. 1. vyd. Praha: OIKOYMENH, 2003. Knihovna novověké tradice a současnosti; sv. 43. ISBN 80-7298-084-X.

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

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

FINK, Eugen. *Bytí, pravda, svět: předběžné otázky k pojmu "fenomén"*. Praha: Oikoymenh, 1996. Oikúmené.

GRIFFIN, Donald. *The Question of animal awareness: evolutionary continuity of mental experience*. Ed.1981, rev. Los Altos - Calif: Kaufmann, 1981. ISBN 978-086-5760-028.

HUŠEK, Vít. *Symbol ve filosofii Paula Ricoeura*. Svitavy: Trinitas, 2004. Studium (Trinitas). ISBN 80-860-3689-8.

KOUKOLÍK, František. *Já: o vztahu mozku, vědomí a sebeuvědomování*. V Praze: Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0736-0.

MASSON, J. Moussaieff a Susan MCCARTHY. *Když sloni pláčou: emocionální svět a citový život zvířat*. Vyd. 2. V Praze: Rybka Publishers, 1999. Zvíře v nás. ISBN 80-861-8220-7.

MASSUMI, Brian. *What animals teach us about politics*. Durham: Duke University Press, 2014. ISBN 978-0-8223-5800-8.

MÜLLEROVÁ, Hana, David ČERNÝ a Adam DOLEŽAL. *Kapitoly o právech zvířat: "my a oni" z pohledu filosofie, etiky, biologie a práva*. Praha: Academia, 2016. Právo - etika - společnost. ISBN 978-80-200-2601-9.

6.2 Sborníky

EDITED BY MARC BEKOFF AND JOHN A. BYERS. *Animal play: evolutionary, comparative and ecological perspectives*. Cambridge: University, 1998. ISBN 978-052-1586-566.

6.3 Články

ADDESSI, Elsa, Alessandra MANCINI, Lara CRESCIMBENE, Camillo PADOA-SCHIOPPA, Elisabetta VISALBERGHI a Laurie SANTOS. Preference Transitivity and Symbolic Representation in Capuchin Monkeys (*Cebus apella*). *PLoS ONE* [online]. 2008-6-11, 3(6), e2414- [cit. 2017-07-27]. DOI: 10.1371/journal.pone.0002414. ISSN 1932-6203. Dostupné z: <http://dx.plos.org/10.1371/journal.pone.0002414>

BATESON, Patrick. Play, Playfulness, Creativity and Innovation. *Animal Behavior and Cognition*. 2014, 2(2), 99-. DOI: 10.12966/abc.05.02.2014. ISSN 2372-4323. Dostupné také z: http://abc.sciknow.org/archive_20140202.html

BEKOFF, Marc. Wild justice and fair play: Cooperation, forgiveness, and morality in animals. *Biology and Philosophy*. 2004, 19(4), 489-520.

BURGHARDT, Gordon M. Critical Anthropomorphism, Uncritical Anthropocentrism, and Naïve Nominalism. *Comparative Cognition*. 2006, 2, -. DOI: 10.3819/ccbr.2008.20009. ISSN 19114745. Dostupné také z: http://comparative-cognition-and-behavior-reviews.org/2007/vol2_burghardt/

ČAPEK, Jakub. Pojetí fenoménu u Eugena Finka. *Reflexe: Filosofický časopis*. Praha: OIKOYMENH, 2000, 2000(21), 46–62. ISSN 0862-6901.

KOUBA, Petr. Jaký je rozdíl mezi člověkem a zvířetem. In: *Vita activa, vita contemplativa: Janu Sokolovi k sedmdesátým narozeninám*. Praha: Fakulta humanitních studií UK, 2006, s. 119-129. ISBN 80-239-6980-3.

ROONEY, Nicola J, John W.S BRADSHAW a Ian H ROBINSON. A comparison of dog–dog and dog–human play behaviour. *Applied Animal Behaviour Science*. 2000, 66(3), 235-248. DOI: 10.1016/S0168-1591(99)00078-7. ISBN 10.1016/S0168-1591(99)00078-7. Dostupné také z: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0168159199000787>

STEBBINS, Sarah. “Anthropomorphism.” *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition*, vol. 69, no. 2/3, 1993, pp. 113–122. JSTOR, www.jstor.org/stable/4320374.

ŠPINKA, Marek, Ruth C. NEWBERRY a Marc BEKOFF. Mammalian Play: Training for the Unexpected. *The Quarterly Review of Biology*. 2001, 76(2), 141-168. DOI: 10.1086/393866. ISSN 0033-5770. Dostupné také z: <http://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/393866>

ZENTALL, T. R., WASSERMAN, E. A., LAZAREVA, O. F., THOMPSON, R. K. R., & RATTERMANN, M. J. Concept learning in animals. *Comparative Cognition & Behavior Reviews*, 2008, 3, 13-45. DOI: <http://dx.doi.org/10.3819/ccbr.2008.30002>.