

HRA A FILOSOFIE

Anna Hogenová

Anotace: Přehled filosofických úvah týkajících se fenoménu „hra“ s akcentem na heideggerovské, husserlovské a patockovské souvislosti.

Klíčová slova: transcending význam hry, protencionalita a retencionalita ve hře, hra a kreativita.

Úvod

O hře v nevlastním smyslu pojednává každý myslitel, jenž se dotýká tématu tvořivosti, teorie umění, problematiky *mimesis*, teorie sportu apod. Jedná se o velmi široké téma, které bylo v poslední době uchopeno i matematiky a fyziky (teorie her, teorie chaosu, problematika fraktální geometrie apod.). Objev souhry kontinuity a diskontinuity, předznamenany v Zenónových aporiích, je opět jedním z mnoha obrazů hry, kosmologické hry.

Pro Herakleita byla hra tím, co zakládá celý Kosmos (řád), proto si hrál s dětmi s kostkami v Artemidině chrámu, když místní představitelé jej přišli požádat o vládu nad Efesem. Hra pro něj byla daleko důležitější než vláda. Hrou, jejímž obrazem je oheň, nezachytitelný, měnivý, autarkní, nezczitelný, se udržuje svět ve svém vznikání zánikem, vystáváním zacházením, vždyť právě tento základní princip *fysis* je obsažen ve fungování Artemidina luku, – bylo to právě v Artemidině chrámu, kde si přece Herakleitos hrál s dětmi v kostky.

Pro Platóna a Aristotela je hra, stejně jako umění básnické, založeno v napodobování. Aristoteles k tomu může doložit tato tvrzení: „Zdá se, že básnictví vzniklo asi ze dvou příčin, a to přirozených. Neboť předně jest napodobování lidem vrozeno od malička, a tím se právě liší člověk od ostatních živočichů, že si libuje v napodobování a že si osvojuje první poznatky napodobováním. Mimo to se

všichni radují u napodobování. Důkazem toho jest, co se jeví při dílech uměleckých: některé věci neradi vidíme ve skutečnosti, ale obrazy jejich, s největší podrobností provedené, rádi pozorujeme, jako vyobrazení zvířat nejopovrženějších a mrtvol.“¹

Zatímco Platón a Aristoteles mluví o napodobování jako základní funkci umění (umění a hra mají styčné body), platné pouze pro lidský rod, biologizující myslitelé berou vážně napodobování i ve světě zvířat (K. Groos, K. Lorenz aj.).

Hra je vykládána pedagogy, psychology, filosofy, biology, politology pokaždé jinak a pokaždé trochu stejně.

Laskavému čtenáři se může po přečtení tohoto fenomenologického pojetí hry zdát, že se neustále vrací podobné motivy, že se základní motivy opakují, i když v každém novém případě jde o zvýraznění jiných, odlišných aspektů. Toto opakování motivů je součástí autorova záměru, forma, v níž obsah fenoménu hry se podává, se podobá samotné hře. Jde o něco jen vzdáleně a ozvěnovitě podobného herakleitovskému postupu výkladu, v němž obsah a forma výkladu byly v koincidenci. Hra ve filosofickém pohledu není jen ontickou entitou, je i ontologickým výkladem celku světa, je něčím, co přesahuje významnost pouhého prostředku, který má zaplnit dlouhou chvíli, či prostředku výukového nebo výchovného. Hra není jen zábava, hra je také tím, skrz co se ustavuje řád světa, je tedy ontologickým principem.

Harmonie, celek světa a hra (Herakleitos, Fink)

Pro Herakleita a Finka je hra symbolem světa. Herakleitovský oheň je obrazem hry. Logos, jako pevný přivrát vzházení zacházením, řídí vzněcování a zhášení ohně. A přesně takovým způsobem vznikají věci a vztahy a vůbec vše, co patří do světa, a dokonce i svět sám. Vzházení zacházením si novověk přeložil jako protiklad a uchopil jej dialekticky. Staří Řekové našli tento protiklad mezi zemí a nebem a nazvali jej *Hieros Gamos* (posvátná hra – svatba). Zpřítomňovat tento základní protiklad pomáhaly dokonce i olympijské hry. *Hieros Gamos* nás upomíná na svazek ženy s mužem, *jin s jang*. Hra – svatba drží svět, drží lidské společenství.

Harmonie těla a duše, jež je základem zdraví, je vyladěním majícím podobu hry. Celý náš lidský život, uchopený jako vzházení zacházením, jako fysis (růst, rašení, život sám). Právě fysis (růst rašení, životní pohyb – z herakleitovské filosofie) podobaající se ohni, je vlastně hrou, laděním.

Hra má jednu zvlášť významnou funkci, otvírá totiž přístup k nepředmětným kontextům, horizontům, celkům, přesahům, hra má transcendující funkci. Ladění (něm. *Stimmung*) je velmi důležitou součástí životního pohybu, člověk „srůstá“ s okolím, „zapouští kořeny“. Toto vyladění je možno pochopit také jako hru.

Celek světa ve finkovském pojetí nemá hranice, okraje (*margo*), nemůže být tedy uchopen jako předmět, jako objekt ležící před námi. Takové celky, jakým je svět či kontexty, mající podobu těchto celků, se nedají subjekt-objektovým kladením popisovat, lze je pouze „vyvolávat otázkami“, jež takový celek zpřítomní. Jedině když takový celek v nás vzniká, či zaniká, můžeme si jej zpřítomnit, vědět o něm, můžeme se nechat jím prostoupit. Posloucháme-li hudbu, stá-

vá se, že na nás působí tak, že si vytváříme naprosto přirozeně a nenásilně asociace, jimiž se vyladíme se světem, se svým vlastním životem. Hudba nám vlastně „klade otázky“, setrváváním v tomto tázání se zpřítomňují dávno zapomenuté kontexty platnosti, v nichž se odvíjel náš život. Takto působí hra, vyladuje nás na kontexty, které dávno zapadly. Hra je tedy duchovním prostorem vytvářejícím otázky, přicházející k nám nikoli cestou slovní, ale procesem jednání. Tázání, které je podle Heideggera zbožností myšlení, je základem hry.

Čas a hra

Hra nás vytrhne z linie času „mi-nulost, přítomnost, budoucnost“, budoucnost se vlastně promění jen na to, co sama hra „chce“, proto se tak často říká, že ve hře je subjektem hra sama, nikoli ten, kdo si hraje. Otevře se zde prostor významnosti, prostor porozumění, zvláštní herní svět a ten má vlastní časovost, která pohltí ty, jež si hrají. *Protence*, které nás v normálním režimu plně určují, zde nemají žádnou důležitost, hra si přináší vlastní svět. Hrající si může velmi svobodně vyhledávat ty retence (podržené minulé zkušenosti determinované pasivní a aktivní intencionalitou), které vyhovují vzniklé situaci a jsou jejím řešením. Tento svobodný prostor je prostor vlastní kreativity, ať v běžné hře, či v umění atd. Hra přináší do našeho konzumního světa prostory naprosté svobody, jedinečnosti.

Velkou důležitost má naladění na hru, spoustu důležitých souvislostí lze druhému předat jen tehdy, je-li vytvořená nálada, naladění pro věc. Pokud učitel neumí naladit žáka pro to, co mu chce říci, nestačí mu perfektní znalost tématu. Hra je spojí jedním kontextem, jenž se skrz hru etabluje. To je také důvod rituálů, slavnostních zvyků atd. – to vše zpřítomňuje to nepředmětné, kontextuální, horizontové, celkové. Ladění je

možno pochopit jako formu dialogu, jenž se vytváří v procesu kladení otázek, přičemž tyto otázky nemají charakter slovní, vznikají mezi jedincem a situací, jež byla navozena počátečními podmínkami.

Se slovem, které bude druhým přijato, musí být přijat i kontext a ten se nedá zachytit slovem, protože kontext je pozadím bez marga, bez určitých hranic. Zde myšlení „more geometrico“ nemůže vystačit.

Olympijskými hrami byl předáván kontext celku světa (*Hieros Gamos*), každý účastník mohl prožít tento horizont, jenž v každodenním životě je nevyslovitelný. Z Homérovy Iliady známe Achillovo rozhodnutí vykonat jako počtu Patroklovi, jenž byl v boji zavražděn Trójany. Aby byla prožita všemi vojáky hloubka Patrokovy výbornosti (*Arete*), byl na rozkaz Achilla uspořádán závod, v němž se otevřela pravdivost Patrokla prostřednictvím pravdy boje (*agonu*). Jen jeden jediný mohl zvítězit, a to v boji, jehož pravdivost a poctivost byla všemi přítomnými viděna a bytostně prožívána. Úcta vůči vítězi byla úctou zpřítomňující Patroklův životní a přátelskou pravdivost, kterou tak dobře znal Patroklův nejlepší přítel, totiž sám Achilles. Když protiklady dostoupí do své maximální protikladnosti, když se každý z nich vlivem působení toho druhého vyvine do maxima, pak se nakrátko, jako blesk, ukáže to, co oba protiklady převyšuje, totiž jejich pozadí, horizont, celek, kontext, a to je na olympijských hrách právě posvátná svatba země a nebes, tedy to, co známe z Hesiodovy Theogonie jako základ světového pořádku, o nějž se musíme i my lidé přičinit tím, že si jej budeme připomínat jako nejvyšší událost po chaosu počátečního světa. Tuto funkci měla dle starých řeckých bájí Mnemosyné, dcera Gai a Urana, jež s Diem zplodila děvět múz. Mnemosyné je paměť, která má být probouzena ve hrách na lyru, v divadle, prostřednictvím psaní dějin a filo-

sophie. Svět *Hieros Gamos* je možno jen tehdy, dotkne-li se člověk toho, co není předmětné, co nemá *peras* (hranice), co není věčné. Svátky slavíme proto, abychom hrou „vyezonovali“ to, co je transcendentně platné.

Je důležité prožívat mystérium počátku, řečeno slovy Heideggerovými. Prožívat počátek v jeho originalitě, je možno právě ve hře. Vše ostatní může být kopii.

Sdílet originální prožitek je možné jediné ve hře, i když se jedná o mimesis, o mimi-kry, např. v divadle. Prožitek Hamletovy zápletky zpřítomní v duši diváka jeho vlastní a nepřenositelné počátky. Hra o Hamletovi otevře v duši diváka tu „třináctou komnatu“, v níž jsou jeho vlastní viny, která by zůstala, možná po celý život“ nedobytně uzavřena pod návalem starostí všedního, bílého dne. Katarzní funkce divadla je velmi dobře známa již z Aristotelovy Poetiky.

V běžných životních podmínkách jen hra dokáže probudit lítost, bez níž „není polepšení“, jak známe z Aristotela, z Platóna a mnoha jiných. Je to ta lítost, která dle Heideggera dokáže, jako jediný prostředek vůbec, zpřítomnit sdílení samého bytí, a tak založit autentický vztah k vlastní i k cizí existenci, vztah ke všemu kolem nás. Lítost je otevření skrytého v nás a neskrytost je pravdou (*Aletheia*). Odkrývat hluboké naladění na strunku naší vlastní osobní pravdivosti-neskrytosti – to umí hra ze všeho nejlépe. Proto Hamlet zahrál divadlo před svým otcím.

Hra a „aidos“

Heidegger k tématu „lítosti, studu“ dodává: „*Aidos* (bázeň, v němčině *Scheu*), základní slovo Pindarovy poetiky a s tím i základní slovo celého řečtví, nemíní nikdy jen pouhou ostýchavost, ustrašenost a únik, a to i tehdy, když bázeň chápeme jako to, co nás naladuje. S podstatou bázně se zde setkáváme z protikladu, jenž nazýváme

příšernosti (*Abscheu*). Bázeň vzniká z promýšlení toho, co podstatu člověka naladuje z celku jsoucího. *Aidos* (bázeň), řecky domyšleno, není jen lidským pocitem, nýbrž naladěním na to, co je zdrojem tohoto hlasu, tj. na samo bytí. Proto je *aidos* to nejvyšší v podstatné blízkosti nejvyššího boha Dia.⁴²

Bázeň (*aidos*) je celkovým naladěním na bytí jsoucna, na bytí samo a obsahuje v sobě lítost nad pomijivostí a neúprosným během času. Tento základní stav lidské životní naladěnosti je možno odhalit, probudit, navodit a vyladit hrou. Nikoli jen hrou v podobě *mimiker*, *mimesis*, ale také *agonem* (bojem), či cestou *ale i* (hrou, v níž základem je náhoda), či koneckonců i vertigonálními hrami, v nichž je základem opojení hrůzou, tedy vlastně uměle vyvolaný strach, příšernost.

Arete je vztaženo na „*fua*“ (od *fysis* – růst, rašení, životní pohyb vzházení zacházením) a tímto slovem je nazvána neskrytost vzházející podstaty člověka a lidí vůbec. Tedy hra přináší neskrytost, pravdu (*Aletheia*). Hra je místem pro setkání s neskrytostí nejen věcí a lidí kolem nás, ale především je místem setkání s vlastní neskrytostí, cestou bázně a lítosti, cestou setkání s tím, čemu staří Řekové říkali *aidos*. *Aidos* (bázeň) není emoci ve stylu současných psychologických analýz, naopak jedná se o celkový, habituální velmi podstatný vztah k celku světa účtyhodnosti a právě tento vztah k celku, tj. k bytí samému, vyvolává hra v různých podobách.

Rituály mají přesný postup aktů, ale i tam je na tom, kdo prožívá rituál, aby si svobodně zvolil svůj vlastní počátek. Na hře je nejdůležitější – fenomén počátku, fenomén svobody počátku.

Ve hře musí být „*tyché*“ (náhoda, a ta může být také někdy štěstím), *aleaetorické* hry jsou oblíbeny především dnes a není to „jen tak“. Žijeme-li v technicky systémové době, kdy vše je předem dáno, pak „*tyché*“

se jeví jako únik do svobody. Náhoda je vyhledávána a s velkou účastí je její existence a platnost prožívána mnohými lidmi. Náhoda je vlastně onen originální počátek, jenž nemůže být předem připraven, nevadí, když se s náhodou počítá, důležité je prožít ji v její originalitě, na tuto originalitu se čeká, ta je vítána. Tato náhoda dělá z fotbalového utkání něco, co obdaruje, co je nositelem radosti.

Patočka k tomu dodává: „Štěstí-*tyché* – je však něco podstatně unikajícího našemu zachycení, co nikdy není v naší moci, nýbrž co nás má v moci.“⁴³ To, co nás má v moci, je právě ten horizont, celek, kontext, pozadí atd. a to se ve hře zřetelně evidencí způsobem, protože se jedná o sdílení, a to afikuje jak duši, tak tělo prožívajícího. Originální počátek je sdílen celou bytostí.

Právě proto, že hra vždy v sobě obsahuje jako nejdůležitější moment originalitu počátku, proto je hra symbolem světa, protože i on – svět – má svůj originální počátek, jenž není možné nikdy nijak zkopírovat, nahradit, nahrát, ovládnout a řídit. Proto byl Herakleitos přesvědčen, že vše je řízeno bleskem – *ta de panta oiakidzei keraunos* (jsoucí v celku, ale řídí blesk). Byl to ten blesk, jenž byl cele v moci nejvyššího řeckého boha Dia. Vždyť vše pro Herakleita bylo ohněm vznícovaným bleskem. Vzházení do světla bylo doplněno současným zacházením do temnot, tak jak je tomu při každém hoření, a přesně tak je nutno představit si *fysis* (růst, rašení) a právě toto vše je hrou, stejně jako jazyky ohně si hrají v tanci ohně, rychle, neuchopitelně, autarkně a naprosto svobodně. Oheň je pro hru nejdůležitějším obrazem, protože má v sobě všechny prvky hry, svobodný počátek, u něhož můžeme jen asistovat, ale nikdy jej nevytváříme. Je zde svoboda pohybu jednotlivých ohňových jazyků, hrou něco vzhází současným zacházením, něco se zde ukazuje, co by jinak nemohlo přijít na rozum. Ukazuje se zde *fysis*, jako původní při-

mknutí se vzházejícího k tomu, co zachází do temnot a do nezjevného, ale myslitelného. Hra má zde funkci obrazu ohně, jenž je podstatou světa, kosmu. (*Kosmos* znamená v řečtině řád, šperk, *Zier* v něm.)

Hra a úloha tázání

Patočka zmiňuje jednu zajímavou myšlenku, pocházející od Otakara Březiny, citují: „Otakar Březina jednou řekl takové zvláštní slovo, že v rozhovorech, které sami se sebou vedeme, jsou odpovědi položeny před otázkami a že odpovědi jsou věčné a otázky čekají na svůj čas.“⁴ Co to znamená v souvislosti se hrou? Znamená to, že dané kolem nás v podobě situací, v podobě okolností atd. – to všechno jsou již odpovědi, které na něco podstatnějšího, než jsou ony samy, odpovídají. Porozumět této vrženosti do okolností a situací (příčemž situace je vždy to, co není úplně ukončené) znamená najít otázky, které jsou v odpovědích zavínuté, podobně jako implikátní významy Davida Bohma. Porozumět vlastní životní situaci tedy znamená jediné, najít zavínuté otázky, otázky jsou tím, co je důležité, co tvoří základ porozumění.

Rozvrhování našeho života je vlastně hledáním těchto skrytých otázek, které jsou klíčem k porozumění našeho pobytu. Ale každá kreativita, každá bytostná vědecká činnost je hledáním těchto zavínutých otázek s velkou vážností, dokonce s vážností, o níž je možno tvrdit, že často jde o smysl celého života. Slyšíme-li poznámku „hraje vysokou hru!“, pak máme na mysli, že někdo přijal výzvu okolností a situace v takové poloze, o níž předem nelze nic jistěho říci a vědět. Něco jiného je puerilismus, vznikající tam, kde jde o vážné věci, jež se řeší nezávaznou hrou anebo naopak tam, kde nezávazná hra se promění na něco, kde jde téměř o život. Pokud se fotbal, vlivem fiskálních souvislostí, stane takto důležitou součástí, pak

s hrou již nemá nic společného, jedná se o vlastně falešné *mimikry* hry.

Nechat se zproblematizovat v dialogu, znamená nechat na sebe dojít otázku, která otevře přesahy dosavadních *doxických* jistot, proto je setrvávání v otázce tak plodné, jak nás o tom nakonec přesvědčuje celý život Sókratův. Tento postoj jistě trpělivosti v milieu tázání je prostředí herní, protože naslouchající čeká, nechává na sebe působit situaci, kterou vůbec nemá „v hrsti“, kterou neovládá a neurčuje. Zde je místo pro nález *aleatorické* nahodilosti, tj. i prostor, v němž musí mít člověk odvahu k vysazenosti, musí mít odvahu riskovat, nesmí propadnout strachu z možného krachu.

Každý dialog má v sobě prvky *agonu alei*.

Řečeno filosoficky, to, co je poslední a tedy nejdůležitější, to nepřipouští žádné „ne“, protože bytí samo prostě nemůže nebýt, to mohou jsoucna, ta jsou a pak nejsou, to znamená jsou privací původního „*Anwesenung*“. To původní, co nepřipouští „ne“ (řečeno s Patočkou),⁵ je zároveň součástí naší duše, ona také není jsoucno a přitom díky duši se nám vyjevují vztahy a neskrytosti. Duše je to, co „není“ (*Anwesende*), a přesto umožňuje jevení a ukazování a fenomenalizaci spousty věcí dalších. Její činnost, duševní činnost v sobě obsahuje tak prvky a *agonu alei*. S tím souvisí i pedagogika, která hru využívá snad nejvíce ze všech ostatních věd.

Pro Aristotela byla celá filosofie něčím, co mělo platnost jen v jeskyni, tvrdí Patočka.⁶

Proto hra ve vědeckém pohledu je bez transcendence, filosoficky zproblematizované téma hry však se dotýká celku, bytí, pozadí a nejvyššího horizontu. Proto i péče o duši má v sobě prvky hry. Patočka k tomu dodává: „...Kdo vydrží zkoumání péče o duši, je sám v sobě soustředěn, neodporuje si, je jednotný ve své celkovém životním

nazírání a právě tím se dostává do blízkosti jednotící míry, která měří všechny skutečnosti zde kolem nás.⁴⁷

Hra a problém sebeodhalování

Hra provází člověka po celý život, svědčí o tom i sám Komenský: „Themistokla v pokoji na hůlce jezdního nalezl a tomu se podivil, že tak slavný muž tak dětinsky sobě počínaje s dítětem si hrál...“⁴⁸ Hrát si je možné v každém věku. Protože ve hře se otevírá jáství. Je třeba si uvědomit, že jáství je víc než to, co apercipujeme u sebe samých. Směrem dozadu v našem časovém prožívání jsou retence, které jsou v této řadě (*toki cogitationes*) pouze podrženy, ale nejsou aktivně v každém okamžiku řízeny. Právě tyto podržené retence a retence retencí apod. (výsledky pasivních syntéz v našem *toki cogitationes*) se ve hře apercipují, objevují se jako něco, co je naše, a přesto jsme o tom nevěděli, vztahujeme se sami k sobě jako k někomu, kdo nám tak zcela nepatří, koho nemáme tak pod kontrolou, jak jsme byli o tom předem přesvědčeni. Sami sobě se otevíráme a někdy jsme překvapeni vlastní bohatostí, či chudobou. Tímto aktérem je ale hra, ona v nás otvírá tato ztracená zákoutí, která byla zakryta nánosy dalších a dalších retencí a retencí z těchto retencí. Spouštěcím momentem tohoto odhalování, sebeodhalování je hra, ona naindukuje v nás zájem (*inter-esse* z toho *inter*) a tento zájem cestou vertikální intencionality v nás objeví netušené. Takto nějak vznikají umělecká díla a duchovní práce všeho druhu. Hra tedy má výraznou funkci sebeodhalující. Husserl by k tomu řekl toto: „Asociace se tvoří, ať o tom jáství ví, či nikoliv.“⁴⁹

Každá hra se vykazuje i jistou, pro ni typickou, pohybovostí, o ní pojednává věda nazývající se foronomie („*fora*“ je „nesení“

z řečtiny), jedná se o pohybovost, vzniklou na podkladě hry, mající zvláštní významnost a zpětný vliv na hru samu.

„Pythagoras prý vystihl roli filosofa tím, že život přirovnal shromáždění při hrách. Jedni tam přicházejí, aby závodili, druzí za obchodem a třetí, nejlepší, jako diváci. Ti první a druzí loví slávu a bohatství, ti třetí jsou filosofové a to jsou lovci pravdy“, tolik se můžeme dočíst v práci Jiřiny Popelové.⁵⁰

Nakonec psychologové to velmi dobře znají, pedagogové to dávno praktikují při své činnosti. Hra je klíčem k otvírání nás samých, ale to k ní musí přistoupit poctivá reflexe. Nemůžeme např. tvrdit, že filosofie a hra jsou totéž, filosofie je vážná práce ducha, není to hra. Patočka a Landgrebe by se v této souvislosti vyslovili takto, vyjímáme z jejich společné práce: „Filosofování bez víry v její konečný smysl, v její reálný smysl by ztratila své založení ve skutečnosti a snížila by se na pouhou hru.“⁵¹

Techné, hra a souhra

Hra je důležitá tím, že v nás otvírá to polozapomenuté anebo to, co je již dávno zapomenuté. Platí zde, že slyšíme jen to, co už nějak „máme uslyšeno“, stejně je tomu s porozuměním. Hra vyvolává v nás to, co v nás skrytě rezonuje a co si díky hře uvědomíme, co apercipujeme.

Hra a *mimesis*, tj. napodobování z hlediska Platóna, či Aristotela jsou obsaženy v antickém „techné“, a Fink zdůrazňuje, „odkrývání“ *techné*, říká doslova: „Vystavit skryté do otevřenosti, je (*Aletheuein*), tak *techné* odkrývá, stejně jako umělec, jenž z kamenného kvádry vynese spícího boha do epifanie.“⁵²

Techné, dnes je pochopena jako pouhá technika, ale i ta otvírá tedy skrytost. *Techné* a hra souvisí s kreativností, jež ukazuje neskrytost, ale jen za předpokladu, že rozumíme technice z jejích bytných předpokladů.

Platón ve své Ústavě zdůrazňuje: „Vrozená srdnatost je přeci základem hrubosti, při správné výchově by se však mohla stát odvážností, ale nadměru přepjatá, jak se dá očekávat, vede k drsnosti a přikrosti.“¹³ Hra a souhra spolu souvisejí. Souhra je harmonií, harmonie potřebuje míru a míra je uměřenost, je dialektikou jednoty kvantity a kvality. Míra se stává vzorem, klasou, odpovídá bohyni Nemesis, míra zakládá uměřeného člověka, jenž má *sofrosýné* (uměřenost). Nevázaný člověk je ten, který se „neváže“ správnou mírou. Míra je důležitá ve výchově a odtud vede cesta k obsahové jednotě mezi výchovou a hrou. Výchova je tedy jistým výrazem hry ve smyslu souhry, děje se herním způsobem, tj. nenásilně a přirozeně. Proto se výchova nemůže dít takovým způsobem, jakým se děje např. činnost geometrů. Platón k tomu podotýká: „Zdá se mi, že tu činnost geometrů a podobných odborníků nazýváš myšlením, ale ne rozuměním...“¹⁴ Rozumění se děje jinak než prosté myšlení. „Roz-umění“ poukazuje i etymologicky na pohyb, proces, děj mezi jedním a druhým, na děj protikladnosti.

Rozumět znamená uchopit věc v jejím logu, jež přísluší pouze jí samé. A logos je přece vzcházení zacházením, vznik zánikem. Logos je přece ten rozdíl, který vládne všemu a vytváří tu hru, které říkáme *Kosmos* (řád). Tak i rozumět *techné* je něco podstatně jiného než naučit se řemeslně provádět toto *techné*. I výchova nemůže být řemeslnou činností, ale musí být založena na vzhledu do jí vlastního logu a to se opírá o souhru čili harmonii mezi *Kalos* a *Agathos*, jejichž harmonie se nazývá *Arete* a výsledkem je *Kalokagathia*.

Tato souhra, harmonie, vyváženost, vyretovanost – to vše je obsaženo ve hře, jež je procesem vedoucím k těmto výsledkům. Hra vede ke „*Galéné tés psychés*“ (k tišíně duše), podrobně vykládá Eugen Fink ve své „Oáze

štěstí“.¹⁵ Co je to „tišina duše“? Je to stav beze strachu, bez falešných nadějí a bez bezmezných žádostivosti, je to stav pociťování jedinečné vroucnosti z pobývání na světě, jež rozzařuje naše smysly a umožňuje nám vědoměji vdechovat oděm ze vzdušného moře..., alespoň takto o tom hovoří Eugen Fink.¹⁶

Vhloubení do okamžiku má bergsonovský charakter, a proto hra umožňuje nahlédnutí. Patočka tento problém dokonale analyzuje, říká: „Jednou nohou stojí člověk v bezprostřední skutečnosti, v danosti, ale tato danost plně vydá obsah své skutečnosti teprve tehdy, když není brána jako to, zač se vydává, nýbrž jsme-li s to získat oporu a základ zároveň i v celku.“¹⁷ „Pravým zakládajícím důvodem by byl celek,“ to je další důležitá Patočkova myšlenka.¹⁸

Hra a negativní pozornost (Husserl)

Neustálé vyladování vlastní duše, polis i kosmu, jsou základem péče o duši v jejích třech rozvrzích, tak jak o tom Patočka mluví, rozvrh ontologický, rozvrh duchovní polis a starost o kosmický rozvrh.¹⁹ I hra je vlastně rozvrhováním v těchto třech směrech. Ochota přezkoumávat tyto rozvrhy může být s klidem nazvána odvahou, o tu jde především ve výchově, realizované formou hry. Není tedy hra jen nevážná záležitost, je velmi vážnou věcí. Veškeré aktivní výkony mají svůj základ v pasivitě našeho *toku cogitationes* (toku duševních obsahů). Husserl k tomu: „Pasivita je to první, protože veškerá aktivita vyrůstá ze spodního základu pasivity, v této pasivitě je již předkonstituována.“²⁰ K pasivitě tohoto druhu se dostaneme nejlépe hrou, proto Husserl používá metodu variování, která je hře velmi podobná.

Husserl dokonce mluví o termínu „negativní pozornost“ jako o protikladu pozitivní

pozornosti, kterou rozvíjíme volně, negativní pozornost je rozvíjena ve hře.²¹ Husserl je přesvědčen, že vědomí o objektu musí předcházet spousta měnících se prožitků, skrz něž se konstituuje to podstatné, to stálé na základě zvláštní syntézy krytí těchto prožitků. Toto vše vychází z temné pasivity.²² V této pasivitě funguje zvláštní vrstva pocitová, jedná se o jiný druh intencionality. Pčitová vrstva není objektová, pokud na ni nezaměříme svou tážající pozornost, ale proniká do objektových prožívání a zabarvuje je, osmýslňuje je a to se především děje ve hře. Hra tedy je velmi významným axiologickým fenoménem, protože pomáhá konstituovat hodnotové vztahy na základě těchto mechanismů. Změnit tematické zaměření na pasivní syntézy znamená provést transcendentální *epoché* a popisovat noeticko-noematické struktury prožívání.

Uskutečňování touhy je syntetickým vědomím, jež podle Husserla může probíhat v pasivním i v aktivním modu, volně i nevolně.²³ Právě se hře se tento pasivní modus nejlépe rozvíjí. Současně i vůle, jež ve filosofii patří k nejtěžším tématům vůbec, je podle Husserla sférou tzv. čisté aktivity a stejně jako touhy se rozvíjí nejlépe ve hře. Husserl k vůli říká toto: „Pregnantní a vlastní pojem vůle označuje zvláštní způsob aktivity, jež se rozšiřuje a objímá všechny ostatní obory vědomí.“²⁴ Vůle se dá těžko předávat ostatním racionálním způsobem, protože se jedná o intencionalitu zvláštního charakteru a je nejjednodušší ji rozvíjet mimoreflexně, tj. ve hře. Pro výchovu má hra z tohoto hlediska naprosto výjimečné postavení. Vůle dle Husserla není vlastní způsob vědomí, ale zvláštní a vyšší forma aktivity.

„Als ob“ – „jako by“ je modem hry, která probouzí skryté intencionality, skryté výtěžky z minulých prožívání a velmi nenásilně, spíše příjemně vyladuje celkový habituélní postoj ve směru výchovném. Husserl zde

dokonce výslovně tvrdí: „Konstituující vědomí je vědomím hry, bytí v objektivním smyslu je hravým bytím.“²⁵

V této souvislosti se zmiňuje i o fantazii a přímo říká: „Zkušenost fantazie je hra...“²⁶

Fantazie je říší svobody stejně jako hra, v této hře je možné i tzv. fantazijní toužení. Koreláty fantazie jsou *fikta*, koreláty pozicionality jsou skutečnosti, to znamená, ve hře se setkáváme s *fikty*, jejichž skryté intencionality mohou prozařovat i do skutečného života a mohou tak pomáhat realizovat habituélní účely, jež si člověk před sebe staví jako životní úkoly. Tedy hra je životně důležitá propedeutická entita.

Děti nerozeznávají skutečnost a *fikta*, proto je tak nebezpečné jim předkládat násilí ve formě televizních pořadů, nemohou za to, že se pak stávají tím, co je jim předkládáno za vzory. V tomto smyslu je liberalismus opravdu záležitostí povrchnosti, bez hloubky a promyšlenosti.

Propojenost fantazijního a pozicionalního myšlení (*positio* – *ponere* – klást, stanovit, položit do místa, *anwesen* apod.) je jedním ze základních prvků hry, proto hra také ujednocuje časovosti do přirozeného celku, i když se jedná o čas pozicionalní i o čas fiktivní.

V kontinuitě proudícího vědomí, v obměňování platnosti, ve vzájemném prozařování intencionalit různých typů, různých vrstev a hloubek se uskutečňuje hraní jak dětí, tak dospělých. Proto je člověk jen tam celým člověkem, kde si hraje, jak říká slavná a velmi často opakovaná devíza Schillerova. Přesto přese všechno všemi prožitky našeho vědomí prolíná jediná ujednocující intence, a ta právě propojuje všechny časové roviny v jeden celek, v němž se otvírá celek, jehož nejsme pány, ale jenž je pánem nás samých. V tom spočívá nejvyšší hodnota hry vůbec.

Hra nás vyladuje až ke skrytým temným horizontům našeho toku *cogitationes*. Každ-

dý herní zájem má v sobě centrum, substrát celkové předmětné zaměřenosti a tento substrát, toto centrum je zároveň místem, kde se jáství ztotožňuje s aktivním modelem pozornosti, tímto místem prochází paprsek ujednocující intence, jež má v sobě mnoho vrstev významu až k té vrstvě, o níž Husserl mluví jako o temném horizontu. Tento proces je osou aktivního směřování, nedá se redukovat na jednoduchý popis, protože v sobě implicitně obsahuje i to, co je tzv. temným horizontem. Právě „vyhmatávání“ tohoto temného horizontu činí hru prostředkem nenásilné a příjemné kreativity, uvolňující se ve všech lidských aktivitách a především v uměleckých. Primární pozornost se ve hře obohacuje o sekundární a terciární atd.

Husserlovsky řečeno, jedná se o syntézu, v níž kontinuálně prochází krytí minulých výtěžků.²⁷

Reaktivace asociací, iniciovaná novou explikací herního prožitku, provádí nové syntézy, které obohacují život hrajícího si. Husserl je přesvědčen dokonce o tom, že každý předmět s sebou nese horizont implicitních pojetí, která mohou být ve hře znovuoobjevena, uvědoměna. Tyto výtěžky pak hrají důležitou roli v potencialitě, tj. ve sféře očekávaných prožitků, ve sféře rozvrhování původních lidských možností, a tak se hrou svět otevírá v netušených souvislostech. Proto je každý předmět, na nějž hledíme, vždy již něčím zatížen, nikdy není jen tak dán, jak si to naivně myslíme. Husserl k tomu upřesňuje: „Předmět v plném a vlastním smyslu není nikdy se sebou identický, původně je konstituován jako tematický předmět pro já v aktivitách, jimiž se identifikuje toto já společně s předmětem.“²⁸ Toto uchopit v soudu znamená popsat látku (obsah) a formu (pojetí tohoto obsahu), jednota obojího se nazývá v husserlovském pohledu syntagma, srov. tamtéž, s. 29. Ale to

vše již předpokládá racionalizaci herního prožívání u toho, kdo si hraje, a to má za následek jediné – hra se likviduje, stává se z ní metodicky řízený a kontrolovaný proces.

„Rozum z hlediska Husserlova je titul pro konstitutivní výkony, které jáství klade prostřednictvím aktivit identifikace.“²⁹ Ovšem i v těchto výkonech se skrývá herní prvek, tj., myšlení je ovlivněno intencionalitami skrytých horizontů, které se paprskovitě dostávají i do vrstvy sebeapercepce, sebeuvědomování. Proto je cituji: „*Die Selbstgebung ist schöpferische Selbstgebung*.“³⁰ Skrz herní kreativitu vzniká typika, která se pak používá všude tam, kde se naskytne možnost použití na základě podobnosti.

Co potřebujeme dnes? Potřebujeme obnovit, restaurovat a nově otevřít stavidla fantazie, a to nejen v dětském věku (kde je to zvlášť nutné), ale také v dospělosti. Která metodická pomůcka nám může pomoci? Je to jednoznačně HRA.

Fantazie totiž znamená uvedení do činnosti té části našeho *toku cogitationes*, kterou potřebujeme právě pro kreativní myšlení. Technická metodičnost svůj horizont nepřesáhne, vždy zůstane jen instrumentální záležitostí, která nemůže uspokojit plné lidské potřeby a touhy.

Husserl je přesvědčen, že fyzický obraz vyvolá v mysli duševní obraz a tento vyvolá syžet, tj. „vyprávění, proces, děj, tok, představy změn“.³¹

Hra má v sobě tuto syžetovou stránku, dějovou, procesní a prožitkovou, proto hra je základem pro rozvoj fantazie, tj. pro tu složku našeho duševního života, kterou v dnešní době tolik potřebujeme. V syžetové části naší mysli se zpřítomňuje i to, co v původním fyzickém obraze vůbec není přítomno, tj. mysl „tvoří“, propojuje v pasivních a aktivních syntézách retenci-onalitu s protencemi. Nastává propojení

nových představ s těmi, které jsou již v naší paměti, čímž se vědomí obohacuje. Kytí představ se zakládá v jejich podobnosti. Husserl dokonce nazývá tento syžet představovým habitem.³²

Jednota prezentovaných a reprezentovaných souvislostí se ve hře konstituuje přirozeně, nenásilně a příjemně.

Ovšem velká záhada leží v předmětném vnímání, které není jednoduchým obrazem, jak si to lidé velmi často myslí. Vidíme a slyšíme zároveň, k tomu ještě rozumíme, rozvrhujeme svou nejbližší i vzdálenější budoucnost. Odlišujeme skutečnost a fantazii atd. Tato složitost ve hře je „zdvoj,,,“ i „ztrojnásobena“. Časové roviny se prolínají, přítomnost a syžet vzniklý z minulého se propojují a protendují se do budoucnosti, zároveň se pasivními syntézami v nás retendují nabyté zkušenosti. Tento bohatý vnitřní život je vyvolán hrou, je hrou „cizelizován“.

Je podstatný rozdíl mezi „polem vnímání“ a „polem fantazie“, pokud by tento rozdíl neexistoval, pak by rozdíl mezi skutečností a fantazií nebyl možný. Fantazmata se liší od počátků, počátky mají pravou realitu (dále nemodifikovatelnou), kdežto fantazmata jsou irrealní, tvrdí Husserl.³³

Vnímání, myšlení a konání se propojuje vyladováním, které se podobá hernímu procesu.

Ve hře jde spolu současně i „ruka a slovo“. Ruka ukazuje na označované, slovo označuje – obě k sobě patří víc, než si toho všimli anatomové. Slovo označuje, ruka označuje – navzájem se potřebují. Ruka souvisí s řečí, s myšlením, protože slova jsou původně pokyny, tj. původně kynou na cestě, tj. poukazují k označovanému na cestě životního pohybu. Ruka tedy není jen nástroj na pazourky a primitivní sekery u člověka v jeho počátcích, ruka svým způsobem „mluví“. Protože ruku následuje celé tělo, v oslabeném významu toto můžeme tvrdit

o zbytku těla. Tato souvislost se ve hře mnohonásobně umocňuje. Celý herní projev je promluvou, kterou řídí jediná intence a ta patří hře samé, proto tak často čteme, že subjektem hry je hra sama nikoli člověk, jenž je v ní aktivní.

„Ruka mluví“, ale jen ve slově se otevírá bytí, ruka mluví se jsoucný, ale bytí rozkvétá jedině ve slovu, jedině slovo otevírá neskrytost bytí. Souhra ruky a slova poukazuje na souhru jsoucen a bytí. Hra je dokonale otevírá souhru jsoucen a bytí, proto zde r. 776 záporného letopočtu vznikly olympijské hry. Tyto hry totiž otevřely *Hieros Gamos* nejlépe a nejdokonaleji v apodikticitě, která byla neodiskutovatelná.

Úloha předmětnosti ve hře

Stejně tak Řekové neznali pojem novodobého předmětu, tvrdí Heidegger.³⁴ Předmětnost je svázána až s novověkem, s cartesianským pojetím světa, především s res extensa. *Hypokeimenon* je něco jiného, je to to, co leží před námi, nebo pod námi, ale předmět v novověkem smyslu, odvíjejícím se od požadavku „*clare et distincte!*“, to není. A právě proto hra u starých Řeků nemůže být naprosto stejně pojímána, jak ji pojímáme dnes. Na to se neustále zapomíná a pak se hry ve starých dobách projektují do dnešních ontických a ontologických předpokladů, čímž se dochází ke zjednodušení, která jsou veskrze chybná a zavádějící. Borec starých olympijských her nemohl být tedy zvěčňován, nemohl být tak zpředmětněn, jako je tomu dnes. Řecké myšlení prahlo po nezakrytém, po neskrytém, po *Alethei*, a *Aletheia* se ukazuje v *agonu*, naprosto nepochybně a evidentně, nikdo nemůže být na pochybách. Ale o této jistotě rozhoduje hra sama, nikoli autorita lidská, takovou sílu má hra. Tedy smyslem řeckých původních olym-

pijských (a jiných) her bylo něco jiného, než je tomu dnes.

Je třeba pochopit, že pojímání předmětnosti vede k proměně nejen smyslu her (např. olympijských), ale vede i k zásadní proměně smyslu pravdivosti, pravdivost se začíná proměňovat na správnost a tento vývoj platí i dnes.

Slovo provádí původní vstup do toho, co je samo nezjevitelné, ale zároveň umožňuje zjevení všeho ostatního. Proto je nejpůvodnější neskrytost světena mýtu (*mythos* – neskryté říkání). Estetické smyslové a tvarové umění tedy ukazuje neskrytost jako *orthotes*, jako *omoiosis* – nápodobu. Zde se počíná ukazovat něco, co se vyjevilo ve své důležitosti až později, tj. pravda jako správnost věci vůči paradigmatu, tj. vzoru. Socha přece napodobovala původní neskrytost olympijského vítěze, socha nebyla jím samým.

I sám požadavek, typický pro období křesťanského filosofování, nese s sebou zákaz zobrazovat Boha. *Orthotes*, tj. správnost podoby mezi originálem a nápodobou, je zakázána, neučiniš si obrazu...!!!

Toto memento, vedle mnohých jiných, napovídá o důležitosti přímého prožití neskrytosti před nápodobou, napovídá nám, že *aletheia* je důležitější než *orthotes*.

I Sókratovo *daimonion* (vnitřní hlas) je něco podstatně nezprostředkovatelného, něco přímého, původního, něco naprosto neskrytého. *Daimonion* nevzniká orthoteticky, nepřichází z vnějšku, ze jsoucen, ale z bytí samého, jehož jsme nepatrnými součástmi.

Bytí a hra (Heidegger)

Jen hra dokáže zpřítomnit i samo bytí. Heidegger je přesvědčen, že: „*ein Daimonion topos ist eine ungeheure Ortschaft*“.³⁵ (*Daimonion topos* je ohromné rozmístění.) Toto obludné obrovské rozmístění má podle Heideggera souvislost s nicotou smrti a v tom smyslu, že toto rozmístění spolýká jakoukoli formu, jakýkoli

tvar a *peras*, vše se zde promění v nicotu, v plnou nicotu. V Platónově Politei, na konci, vypráví bojovník, který se vrátil z Hádu, své zkušenosti. Vypráví o *Lethe pedion*, o obrovském poli, v němž je odmínáno vše, co vzešlo do nějaké podoby, a podoba je navracena tam, odkud vzešla. *Lethe pedion* je opakem *fysis* (vzcházení do tvaru, do podob, forem atd.). *Lethe pedion* je zapomenutím na vzcházení, je navracením do bez tvarosti, do nicoty, řečeno s Heideggerem do „*Abwesung*“. „*Anwesung*“ zde propadá v „*Abwesung*“. *Lethe* odmíná vše, co má nějakou určitost, s níž vystává do prostoru a zjevuje se. My ji (*Lethe*) rozumíme jen jako zapominání, proto se říká *Lethe* – „řeka zapomnění“.

Heidegger je přesvědčen, že to není řeka, je to pole, které je zároveň symbolizováno v Herakleitově luku jako tětíva. Oblouk luku je *fysis* – vzcházení (fenomenalizace). Jen současným působením luku, současným od dalováním oblouku od tětivy díky napnutému šípů může být vystřelen šíp do cíle. Proto životem umíráme a smrtí žijeme, v každém vzcházení je zacházení a obráceně. A právě toto je ta nejpůvodnější hra, tou hrou je náš život a život čehokoliv jiného, jedná se o původní ontologickou hru, která udržuje běh světa v harmonii neustálým vyrovnáváním protikladů vzcházení a zacházení, ale nikoli po sobě, ale současně.

Pole *Lethe* zakazuje každé odkrytí jsoucná, každé vzcházení, každou *fysis* a každou bezpečnost v tvaru.³⁶ Tato vyladenost protikladů, držící kosmický šperk pohromadě, je hrou toho nejvyššího stupně důležitosti, protože drží celý svět pohromadě, aby se nezhroutil do počátečního chaosu. O tom píše Platón na konci své Politei, tam, kde to málokdo čte velmi pozorně, protože se každý druhý čtenář domnívá, že se jedná o pouhou pohádku.

Bojovník na konci Politei se dostává k řece *Amelés* (Bezstarostná řeka). Voda

z této řeky se nedá zadržet v ničem, v žádné nádobě, tato řeka je čistý zápor vzházení, je tím, čemu říká Heidegger „*Entgägnis*“.³⁷ Tato voda vše odnese do nicoty, všemu odejme tvar a plnost fenomenalizace, tato voda vše skrývá. Každý, kdo jde z Hádu opět do života na Zemi, musí z té vody pít a někteří pijí moc, pijí bez míry. Dělalí velkou chybu, tito lidé si pak již nemohou vzpomenout na řeku, na *Daimonion topos*, na bytí. Těmto lidem totiž schází vblíknutí, vhlédnutí, mající podobu blesku, schází jim vhlad do neskrytosti této řeky, do neskrytosti obludného daimonského rozmístnění, v němž jsou všechny tvary „*abwesende*“, skryty, schází jim povědomost plné nicoty, neporozumí a budou muset žít jen a jen pro jsoucna, nikoli pro bytí. Nebudou schopni mu totiž uvěřit.

Blíknutí do podstatného, tj. do neskrytého – to je ten základ pro moudrost. Ten, kdo je schopen tohoto vblíknutí, je zachráněn, nemusí se bát *pleonexie*, tj. nezměrného chtění jsoucna zde na Zemi, které jej dokonce zahubí.

Filosofie je nárok bytí samého učiněný a nabídnutý těm, kteří zahlédli, protože nepili přespříliš. Heidegger k tomu: „Filosofie jako pozornost vůči tomuto nároku bytí je nejdříve starostí o bytí a nikoli věc vzdělání a znalostí. Proto je možné, že i když někdo nemá učené znalosti o filosofických míněních, přesto může být filosofem a může filosofovat.“³⁸

Ta voda, kterou bojovník pije, odvádí vše do nicoty, v této vodě je založen vztah k jsoucnům v celku a zároveň i vztah k sobě samému. Tato voda nenechá nic v tvaru a podobě, vše promění v nicotu, v plnou nicotu, pokud se nenapijeme příliš, pak víme o ní, právě oním vblíknutím, víme o daimonském místě.

Heidegger si všímá toho, že míra zakrývání patří k možnosti neskrytého. Srov. ten-

to citát: „Vidíme zde, že míra skrývání patří k možnosti neskrytého“.³⁹ Čili *Aletheia* je odvislá od něčeho, co dává míru skrytosti, a v tom spočívá záhada řeckého promýšlení problematiky pravdy vůbec.

Člověk podle Řeků pochází z obrovského místa, v němž zmizí každé skrývání pod nějakou určitostí, pod nějakým tvarem, kde je pouhá neskrytost, ryzí, jediná *Aletheia* božského původu. Zde se „hra“ na tvary započíná. I my svou individualitou a zvláštností jsme tímto tvarem, který prostě musíme odevzdat, a tím odkryt původní neskrytost. Neskrytost je původnější než tvary, na to jsme my – moderní lidé – dávno zapomněli. Heidegger by to vysvětlil takto: „*Lethe* patří k podstatě *Alethei*, proto nemůže neskrytost být sama odstraněna jen pouhým odstraněním skrytosti“.⁴⁰

Co to znamená pro výchovu a vzdělávání? Nestačí naučit studenta jen orthotetickému postupu při odkrývání neskrytosti. Je nutné jej probudit pro neskrytost. A to je mnohem těžší. Augustinovsky „milovat pravdu!“ zde znamená „vblíknout do neskrytosti“, vzpomenout si na to, co je dobré, dobré samo o sobě, nikoli jen pro nějaký užitek, pro něco vedlejšího. Tomu slouží „péče o duši“ u Jana Patočky. A je třeba říci naplno, péče o duši se provádí rozhovorem.

To, co pevně kotví v pevném a stálém „vycházení“ (*Aufgehen*) z jevů do našeho vhladu, to, co je neskryté a stále v tomto vycházení, se jmenuje *eidos*. Idea je „vblíknutí“ do neskrytosti, není to jen tvar věci, jak si to mnozí myslí. Ovšem toto „vblíknutí“ do ideje je možné jen tam, kde je k tomu člověk připraven, tzn. když je naladěna na tento vhlad. A právě toto ladění je možné jen ve hře. Takže hra je základní přístupová cesta k pochopení toho, co je podstatné. Vítězné „aha!“ je toho důkazem a každý z nás takovou zkušenost sám u sebe již učinil.

Heidegger píše: „V Platónově smyslu se neskrytost usebírá do ideje.“⁴¹ Idea není tvarem, formou, pojmem, obrazem, definicí, jak si to lidé myslí, ale je tím, skrz co toto vše je zjevné, zjevující se a ontologicky a onticky platné. Idea není výsledek vzniklý z indukce, naopak indukce je možná jen na základě ideje. Rozpomenout se na ideu znamená „rozehrát se“. Proto hra není jen činnost nevázaná a zábavná. Hra je i velmi vážná činnost, blížíci se svým významem k teorii kreativity. O duši nepečujeme v demokritovském smyslu, abychom množili poznání, ale naopak, pečujeme o duši ve hře, které říkáme „rodivý dialog“. *Aletheia* je založena v *Lethe* a *anamnesis* je pak základem poznávání. Mezi nimi není nic zprostředkujícího, obě patří k sobě, proto přechod je vždy náhlý, nikdy povolný, také proto mluvíme o „vblíknutí“. Hra mezi obloukem a třetivou luku je hra mezi *Lethe* a *Aletheiou*.

Skrývání a odkrývání v souvislosti s hrou

Heidegger je přesvědčen, že: „podstata člověka, nikoli jen jednotlivý člověk, je ve svém poslání zachráněn jen tehdy, když člověk jako jsoucno, jímž jest, slyší na řeč o skrývání“.⁴² Být povolán bytím znamená být naladěný na ně hrou myšlení.

Pro Řeka je zapominání skrýváním, nevíme o skrytosti, proto nevíme ani o neskrytosti. Je-li člověk naladěný na „řeč skrývání“, tj. jde-li o člověka, „který z řeky *Ameles* nepil přes miru“, pak je možné uctít jeho památku vyvoláním účtyhodnosti bytí samého.

Hra odkrývá to, na co by bylo možné zapomenout. Hra je tedy alethetickou záležitostí, hra není jen zábavou, neváznou činností, je to jinak! Hra otvírá uzavřený horizont smyslu a předkládá jej účastníkovi v evidentním prožitku, o němž nemůže být pochybnosti.

Tato bleskovost je vblíknutím do neskrytosti samé. Člověk může vnímat jsoucna, jediné když zapomene na daimonské místo (*Lethe*), ale nesmí na ně zapomenout úplně, protože pak bychom nemohli vědět o jsoucnech v celku. Zvíře neví o celku všech jsoucen, zvíře vnímá vždy jen a jen jsoucno, které má před sebou.

Úplné zapomenutí na bytí znamená upadnout do zvířecí platnosti prožívání života, tj. chovat se jako člověk, pro kterého je důležitá jen a jediné jeho vlastní moc.

Tato hra se proměňuje, dnes máme problémy s časem, stále jej máme málo, přestože máme skvělé technické vybavení na jeho úsporu. Něco se děje s kosmickou hrou, čas je v sázce! Pod posvátným pahorkem s názvem Kronos se konaly první olympijské hry na počest olympských bohů k počtě této kosmické hry. To nebyla náhoda, to je alethetický pokyn. Heidegger tento pokyn zahlédá v otevřenosti, o níž tvrdí: „Otevřenost je prostor hry pro to určité a nerozhodnuté, a proto je zde možné setkat se s omylem a zápletkou.“⁴³ Ve hře je „zmýlená“ něčím, co do ní patří, proto je požadavek neomylnosti něčím, co do našeho života vůbec nepatří. A tvrzení, že největší omyl je velký strach z omylu, zde nachází svůj argumentační základ. Omyl a zmýlená je ve hře normálním jevem. Protože vidíme, máme oči, protože zahlédáme bytí, vidíme jednotlivá jsoucna.

Znásilňující vůle unifikace prosazující se prostřednictvím verifikovaných a falzifikovaných systémů a struktur bude stále víc a více pronikat i do těch nejjemnějších skulin našeho života. „Vblíknutí“ do bytí ze jsoucen je Řeky nazváno: „*Thea*“ a „*Thea-ou-orta*“ je teorií, říká Heidegger.⁴⁴ Tento vztah člověka k bytí je základem lidskosti a lidství, jeho etiky i důstojnosti, to vše není konstituováno lidským vývojem a konstrukcí, naopak je to člověkem objeveno jako to, co jej člověkem činí.

Vbliknutí do bytí skrz jsoucna, je tedy to nejjednodušší, protože míří k tomu, co je nejjednodušší a nejbližší, ale to je právě to nejobtížnější. Jedině hra je schopna toto blízké vyvolat ze skrytosti. Proto je básník a filosof vyvoláván!!!

Každé jsoucno je zjevitelné jediné v otevřenosti toho, co samo je bez hranic a určitosti, co je „*bodenlose*“. Zapomněli jsme na bytí, a proto se filosofie proměnila na antropologii, která popisuje člověka jako jsoucno mezi jsoucný, tvrdí v jiné práci Heidegger.⁴⁵ Zapomenutost na bytí je vírou na pouhá jsoucna, která se proměnila na předměty, a od té doby se na planetě odvíjí boj o tato jsoucna. Zapomenutost bytí vede k vládě subjektivity pod pláštikem nacionalismu či socialismu, tvrdí Heidegger.⁴⁶

Chybí-li lidem „půda pod nohama“, pak potřebují pociťovat moc, a ta je vždy v podstatě nesystémová, říká na jiném místě Heidegger.⁴⁷

Předmětnost je počitatelná, důležité jsou vždy jen ty nové předměty, protože předměty jsou unifikovány, proto je předmětnému světu tak blízký liberalismus se svým odmítáním počátků, dějin, tradic apod.

Ale „pravda je odkrytí sebeskrývání“, říká zde Heidegger.⁴⁸ I toto sebeskrývání je možné odkrytí nejlépe hrou.

Často se dá jen velmi těžko odlišit válka a mír, navzájem se pronikají a podobají se sobě navzájem, těžko se dá odlišit hra vážná od nevážné. Ostřelovači v jugoslávském etnickém konfliktu zabíjeli na takovou vzdálenost, že smrt jejich protivníka nikdy neměla tvář, nebyla osobní, byla hrou. Kde je přesná hranice mezi válkou a hrou na ni? Totéž platí pro ty, kteří odpalují řízené střely či shazují bomby na města. Moc ovládající tento svět rozhoduje o tom, co je mír a co je válka. Až sem došla moc subjektivity. Moc se zmocňuje smyslu všeho, tj. toho, co se jeví, i toho, co se zjevuje. Majitelé moci jsou

zároveň majiteli prostředků působení, proto např. Guardini je společně s Heideggerem přesvědčen, že v technice nejde o pokrok, ale o moc samu, srov.⁴⁹ Proč? Protože jsou předměty tohoto světa počitatelné, a proto disponovatelné, díky počitatelnosti leží už v možnosti naší disponovatelnosti, a proto se rozhořel boj o jejich vlastnictví. Kosmická hra herakleitovského typu se zásadně proměnila, jde o planetární vůli ve světověku, jde o hru naprosto jiného typu. Jde o planetární vůli nad věcmi, nad předměty.

„Každý je nahraditelný každým!“ – to je výsledek unifikované předmětnosti, vše se proměnilo na materializovanou technologii. Heidegger k tomu jen přidává: „Čím čistší činnost (*Machenschaft*) hru bytí ovládne, tím výlučněji bude mít jsoucno přednost před bytím.“⁵⁰

Žijeme tedy uprostřed planetární hry, v níž jde o moc nad disponovatelností jsoucný, protože jen ony jsou „bytím samým“ v cartesianském světě, tj. v obecné počitatelnosti všeho a vždy. Pro mocenské ambice jsou věci, předměty zde jen pro to, aby je někdo vlastnil, jsou tu jen k používání, k ovládání. Již nejde o oslavu kosmické hry prostřednictvím olympijských her, ale jde o hru o předmětnosti a o předměty. Tato hra nemá nepodmíněný základ, proto se Heideggerovi tato hra jeví jako zdání a toto zdání je dle Heideggera „hrou na věc veřejnou“.⁵¹

Skrytý despotismus a diktatura patří k této planetární hře, kterou dle Heideggera představuje především komunismus.⁵²

V této hře jde především jen o jsoucna, nikoli o bytí. Nastává období, jež je Heideggerem nazváno „*Spezialistentum*“, ⁵³ těžko se dá tento termín přeložit, ale říká v podstatě jednoduchou myšlenku. V procesu vzdělávání budou specialisté ceněni nejvíce. „Před bytím se utíká do dějin, do popisu jsoucnů v dějinném vývoji,“ tvrdí Heidegger.⁵⁴

Vláda technologií potřebuje pokrok, nové objevy, aby zakryla prázdnotu předmětů, které mají být podstatou našeho života, proto se tak často setkáváme s adorací vědeckého pokroku jako s božstvy. Stále musí přicházet něco naprosto nového, a toto přicházení musí být stále rychlejší a rychlejší. Bombardování informacemi, *polymathia* ve vzdělání, jsou znaky naší doby, o níž se Heidegger zmiňuje jakožto o zvláštní planetární hře moci.

Absolutně a bezuzdně vpuštěná vláda subjektivity znamená koneckonců vlastně jen adoraci objektivit, tj. předmětů a předmětů. Výklad bytí jako objektivit je důkazem moci, která se objevuje jako jádro metafyziky materialismu. Planetární hra – tj. počitatelnost, pokrok, technologie.

„V této hře se člověk podobá loupeživému zvířeti,“ tvrdí Heidegger.⁵⁵ V této hře je Země pochopena jako předmět, o nějž je nutno vésti boj. Heidegger v této situaci sděluje příštímu mysliteli toto: „Budoucí myslitel musí znovu projít zamlčené, dlouhé cestě. Kdo tím nepronikl a nikdy nebyl na vně proměn člověka, kdo nebyl v pobytu (*Da-sein*) pro krátkost času, v němž se objevují silné otřesy vší časové podstatnosti, ten neví, co jest myšlení.“⁵⁶

„Rozlišení jsoucna a bytí je staré jako řeč, tzn. stejně, jako je starý člověk,“ tvrdí Heidegger.⁵⁷

Puerilismus, tj. záměna hry za vážnou věc – to je naše současnost, o tom vlastně píše celou dobu Heidegger. Je to jeden z nejdůležitějších aspektů našeho denního života. Děti nerozlišují skutečnost od fikce, ostřelovač si hraje se zbraní, která zabíjí. Čeho je třeba? Důkladného vzdělávání, jež jde až na dřeň problému, na podstatu. Nesmíme zůstat jen u povrchních popisů, jak tomu velmi často je. To platí nejen pro učitele, ale i pro novináře, spisovatele, politiky a především pro rodiče. Jde jen o to, jak to sdělit.

Všichni jsme uzly příčin, jsme v těch uzlech zamotáni, proto se budeme stále navracet, Nietzscheova myšlenka věčného návratu je také obrazem hry, do níž jsme pojeti a o níž nevíme vůbec nic, srov.⁵⁸

Závěrem

Předložený text představuje fenomén hry především v souvislostech ontologických, gnozeologických, ontických, existenciálních, axiologických a jiných. „Hra“ zde nevystupuje jen jako prostředek určený k výchově, vzdělávání, zábavě, či nějakému jinému pragmatickému účelu, ale stává se ontologickým principem kosmických sil, a to v té podobě, s níž se setkáváme u Patočky, Husserla, Heideggera a dalších.

Konkrétně se jedná o souvislosti hry s časovostí, nahodilostí, s problematikou horizontovostí, logu, techniky, tvořivosti, pravdy a správnosti, existence, světa jakožto celku apod.

„Hra“ je předmětem mnoha vědních oborů a její téma je zpracováno v obrovském množství přístupů, v obrovském množství, již dnes existujících, publikací. Tento text je věnován především aspektu fenomenologickému. Fenomén hry je rozvíjen i herním způsobem, tj. motivy se proplétají, ukazují tak svou návaznost, hlubší podpovrchovou příbuznost, jež v normálním popisném přístupu zanikne pod tíhou konkrétních fakt.

Poznámky:

¹ Aristoteles. *Poetika*. Praha : Gryf, 1993, s. 9.

² Heidegger, M. *Parmenides*. Frankfurt am Main : Vittorio Klostermann, 1982, s. 110.

³ Patočka, J. *Péče o duši II*. Praha : Oikumene, 1999, s. 19.

⁴ Tamtéž, s. 193.

- ⁵ Tamtéž, s. 214.
- ⁶ Tamtéž, s. 322.
- ⁷ Tamtéž, s. 328.
- ⁸ Komenský, J.A. *Informatorium školy mateřské*. Praha : Kalich, 1992, s. 87.
- ⁹ Husserl, E. *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie*. Haag : Marly Biemel, 1952. Drittes Buch, s. 19.
- ¹⁰ Popelová, J. *Zrození filosofie*. Praha 1977, s. 74.
- ¹¹ Patočka, J.; Landgrebe, L. *Edmund Husserl zum Gedächtniss. Zwei Reden*. Praha : Academia, 1938, s. 29.
- ¹² Fink, E. *Zur ontologischen Frühgeschichte von Raum-Zeit-Bewegung*. Haag : Martinus Nijhoff, 1957, s. 185.
- ¹³ Platón. *Ústava*. Praha : Pravda, 1980, s. 145.
- ¹⁴ Tamtéž, s. 279.
- ¹⁵ Fink, E. *Oáza štěstí*. Praha : Váhy, 1992, s. 52.
- ¹⁶ Fink, E. *Oáza štěstí*. Praha : Váhy, 1992, s. 38.
- ¹⁷ Patočka, J. *Evropa a doba poevropská*. Praha, 1992, s. 39.
- ¹⁸ Tamtéž, s. 42.
- ¹⁹ Tamtéž, s. 69.
- ²⁰ Husserl, E. *Analysen zur passiven Synthesis*. London : Hrsg. R. Breeur, 2000, s. 3.
- ²¹ Tamtéž, s. 4.
- ²² Tamtéž, s. 5.
- ²³ Tamtéž, s. 9.
- ²⁴ Tamtéž, s. 10.
- ²⁵ Tamtéž, s. 12.
- ²⁶ Tamtéž, s. 12.
- ²⁷ Tamtéž, s. 21.
- ²⁸ Tamtéž, s. 25.
- ²⁹ Tamtéž, s. 37.
- ³⁰ Tamtéž, s. 40.
- ³¹ Husserl, E. *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung*. London : Hrsg. E. Marbach 1980, s. 29.
- ³² Tamtéž, s. 38.
- ³³ Tamtéž, s. 77.
- ³⁴ Heidegger, M. *Parmenides*. Frankfurt am Main : Vittorio Klostermann, 1982, s. 160.
- ³⁵ Tamtéž, s. 174.
- ³⁶ Tamtéž, s. 176.
- ³⁷ Tamtéž, s. 177.
- ³⁸ Tamtéž, s. 179.
- ³⁹ Tamtéž, s. 183.
- ⁴⁰ Tamtéž, s. 183.
- ⁴¹ Tamtéž, s. 184.
- ⁴² Tamtéž, s. 187.
- ⁴³ Tamtéž, s. 214.
- ⁴⁴ Tamtéž, s. 219.
- ⁴⁵ Heidegger, M. *Die Geschichte des Seyns*. Frankfurt am Main : Vittorio Klostermann, 1998, s. 37.
- ⁴⁶ Tamtéž, s. 44.
- ⁴⁷ Tamtéž, s. 83.
- ⁴⁸ Tamtéž, s. 162.
- ⁴⁹ Guardini. *Konec novověku*. Praha : Vyšehrad, 1992, s. 47.
- ⁵⁰ Heidegger, M. *Die Geschichte des Seins*. Frankfurt am Main : Vittorio Klostermann, 1998, s. 186.
- ⁵¹ Tamtéž, s. 189.
- ⁵² Tamtéž, s. 190.
- ⁵³ Tamtéž, s. 203.
- ⁵⁴ Tamtéž, s. 207.
- ⁵⁵ Heidegger, M. *Zu Hölderlin Griechendladreisen*. Frankfurt am Main : Vittorio Klostermann, 2000, s. 30.
- ⁵⁶ Tamtéž, s. 41.
- ⁵⁷ Heidegger, M. *Aristoteles, Metaphysik*. Frankfurt am Main : Vittorio Klostermann, 1981, s. 26.
- ⁵⁸ Nietzsche, F. *Tak pravil Zarathustra*. Olomouc : Votobia, 1995, s. 203. [Přel. V. Koubová.]

- Literatura:**
- ARISTOTELES. *Poetika*. Praha : Gryf, 1993.
- FINK, E. *Oáza štěstí*. Praha : Váhy, 1992.
- FINK, E. *Zur ontologischen Frühgeschichte von Raum-Zeit-Bewegung*. Haag : Martinus Nijhoff, 1957.
- GUARDINI, R. *Konec novověku*. Praha : Vyšehrad, 1992.
- HEIDEGGER, M. *Aristoteles. Metaphysik*. Frankfurt am Main : Vittorio Klostermann, 1981.
- HEIDEGGER, M. *Die Geschichte des Seyns*. Frankfurt am Main : Vittorio Klostermann, 1998.
- HEIDEGGER, M. *Heraklit*. Frankfurt am Main : Vittorio Klostermann, 1979.
- HEIDEGGER, M. *Parmenides*. Frankfurt am Main : Vittorio Klostermann, 1982.
- HEIDEGGER, M. *Zu Hölderlin Griechenlandreisen*. Frankfurt am Main : Vittorio Klostermann, 2000.
- HUSSERL, E. *Analysen zur passiven Synthesis*. London : Hrsg. R. Breer, 2000.
- HUSSERL, E. *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie*. Drittes Buch. Haag : Marly Biemel, 1952.
- HUSSERL, E. *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung*. London : Hrsg. E. Marbach, 1980.
- KOMENSKÝ, J.A. *Informatorium školy mateřské*. Praha : Kalich, 1992.
- PATOČKA, J. *Evropa a doba poevropská*. Praha : Lidové noviny, 1992.
- PATOČKA, J. *Péče o duši II*. Praha : Oikumené, 1999.
- PATOČKA, J.; Landgrebe, L. *Edmund Husserl zum Gedächtnis. Zwei Reden*. Praha : Academia, 1938.
- PLATÓN. *Ústava*. Praha : Pravda, 1980.
- POPELOVÁ, J. *Zrození filosofie*. Praha : Mladá fronta, 1977.

Z JINÝCH ČASOPISŮ

OROSOVÁ, O. Narativny prístup k psychologické príprave učiteľov. *Pedagogická revue*, září/říjen 2001, č. 4, s. 320–329. ISSN 1335-1982.

Poslední číslo slovenského časopisu *Pedagogická revue* přináší mj. příspěvek O. Orosové, která v něm pojednává o jedné z možností, jak užitečně inovovat psychologickou přípravu učitelů. Jde o uplatnění tzv. narativního přístupu. Proces konstrukce narativních příběhů je pro člověka přirozený a pomáhá mu lépe rozumět vlastním zkušenostem, zážitkům a sobě samému, píše autorka. Podle ní patří mezi hlavní přednosti konstruktivistického, resp. narativního způsobu vedení výuky zejména podpora aktivity studentů, sdílení zodpovědnosti za proces učení, reflexe úrovně poznání a dosavadních zkušeností, respekt k alternativním pohledům apod.

S oporou o teorii konstruktivismu a narativní přístup uvádí Orosová čtyřstupňový model psychologické přípravy učitelů. V první, vědecko-logické úrovni, jde především o přípravu v základních psychologických disciplínách. Na druhé úrovni se osvojené poznatky transformují do narativní gramatiky jedince a teprve na třetí úrovni dochází k rozvoji narativní formy přípravy, která se může realizovat např. ve formě programů výcvikového charakteru. Čtvrtou úroveň je reflektovaná psychologická praxe.

Autorka se nesnaží věc pouze teoreticky vymezit, ale přináší i některé konkrétní příklady vedení výuky v nastíněném pojetí. Text tak předkládá pedagogům a psychologům angažujícím se ve vzdělávání učitelů jednu ze zajímavých a uchopitelných podob takto zaměřeného přístupu.

(laz)