

Johan Huizinga (1872-1945)

„Hrajeme si a víme, že si hrajeme, tedy jsme něčím víc než jen rozumnými bytostmi, neboť hra je nerozumná.“

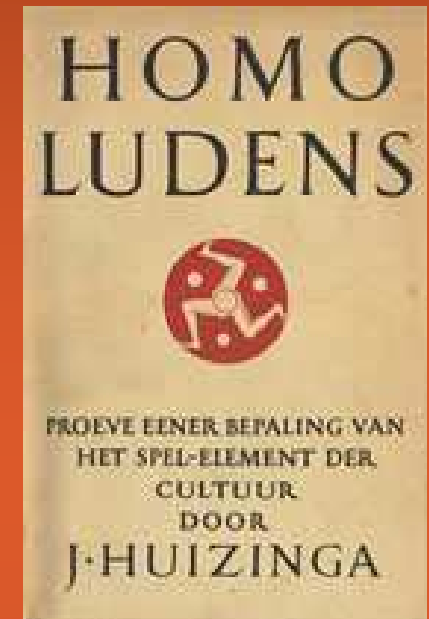
Mgr. Juraj Pšenák
Učo 320564

juraj.psenak@gmail.com

Homo ludens (O pôvode kultúry v hre)

Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur (1938)

- Kultúrno-historická práca, obchádza biologické aspekty hry
- Jazykovedné a historické hľadisko (s dôrazom na staré grécke, indické, čínske a starogermánske texty)
- Skúma „herný prvok kultúry“, nie „herný prvok v kultúre“
- Vnímanie kultúry *sub specie ludi*, z hľadiska hry
- **Hra ako element, z ktorého vyšla kultúra** (hra existovala skôr ako kultúra, všetky dôležité zložky kultúry nesú znaky hry)



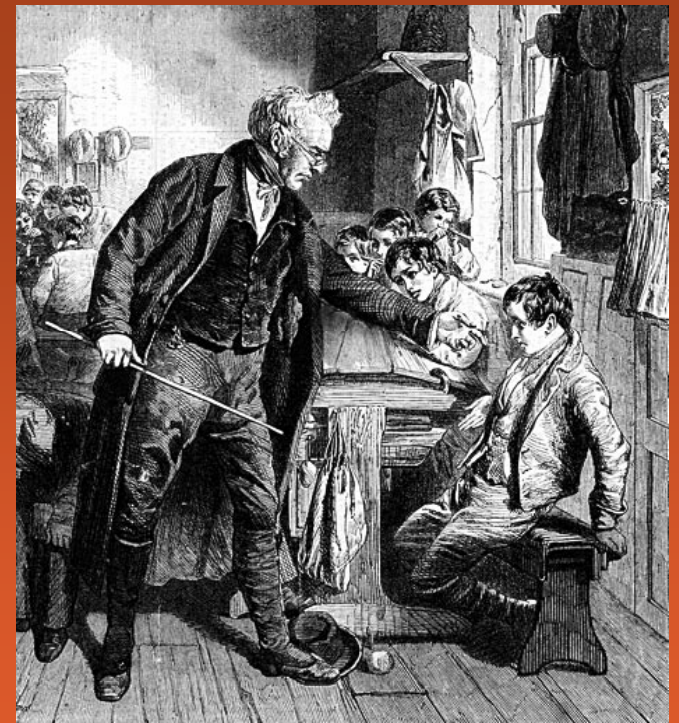
Hra ako samostatná kategória

- Hra nie je nutne spojená s komičnom, smiechom
- Hra sama o sebe nie je krásna, má sklony preberať prvky krásy
- Hra mimo os vážnosť ↔ nevážnosť
- Hra mimo os múdrosť ↔ bláznovstvo
- Hra mimo os pravda ↔ nepravda
- Hra mimo os dobro ↔ zlo

Formálne znaky hry

Hra je slobodné jednanie.

- hranie príkazom prestáva byť hrou
- hru je možné kedykoľvek prerušiť či skončiť
- hra nie je fyzickou nutnosťou ani morálnou povinnosťou (i keď druhotne, keď preberá kultúrne funkcie, môže získať spojitosť s rôznymi formami povinnosti)



Formálne znaky hry

Hra stojí mimo „obyčajný“ život

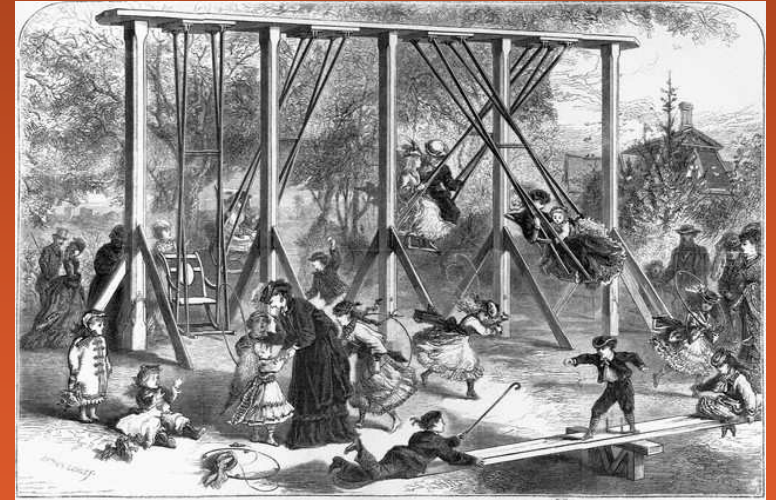
- hra a jej ciele stoja mimo proces bezprostredného napĺňania existenčných potrieb, dokonca ho prerušujú
- má cieľ v sebe samej
- vytvára skutočnosť „len tak“, „len hra“ v protiklade s „vážnosťou skutočného sveta“ (vnímanie menejcennosti prvého voči druhému, súvisí s nadhodnoteným vnímaním vážnosti)



Formálne znaky hry

Časová a priestorová ohraničenosť

- hra má svoj jasne stanovený začiatok a koniec
- je opakovateľná
- hra prebieha v rámci určeného priestoru (ihrisko, javisko, herný plán...)
- v rámci herného priestoru bezpodmienečne platí vlastný poriadok neraz odlišný od okolitej skutočnosti



Formálne znaky hry



Hra sa riadi pravidlami.

- pravidlá zabezpečujú vnútorný poriadok hry a „napätie“ (neistý priebeh)
- v oblasti hry platia pravidlá odlišné od zákonov a zvykov „obyčajného života“ (často sú dokonca v rozpore s nimi)
- porušenie pravidiel hru kazí, preruší i ukončí
- kaziť porušením pravidiel hru \neq hrať falošne (pri falošnej hre sa predstiera dodržiavanie pravidiel)

Formálne znaky hry

Hra vytvára spoločenstvo hráčov

- pocit súťažnosti dohliada na dodržiavanie pravidiel hry
- spoločenstvo hráčov má sklony existovať i po skončení hry
- spolenčnosť hráčov sa radi obklopujú tajomstvom



„...slobodné konanie, ktoré je mienené „len tak“ a stojí mimo obyčajného života, ale ktoré napriek tomu môže hráčov naplno zaujať, ku ktorému sa nepripája žiaden materiálny záujem a ktorého obsahom sa nedosahuje žiadny úžitok, ktoré sa uskutočňuje v zvlášť určenom čase a vo zvlášť určenom priestore, ktoré prebieha usporiadane podľa určitých pravidiel a vyvoláva k životu spoločenské skupiny, ktoré sa rady obklopujú tajomstvom alebo ktoré sa vymaňujú z obyčajného sveta tým, že sa prestrojujú za iné.“

Slovo hra v jazyku

- Vývojovo staršie jazyky často majú označenie pre konkrétne druhy, nie však pre rod, „strešnú skupinu“
- Podobne i hra v našom ponímaní a pojmovej šírke je v archaických jazykoch veľmi zriedkavá

Gréčtina

- **παιδιά** — najvšeobecnejšie označenia; detská hra i posvätné úkony, vždy významovo spojené s radosťou, bezstarostnosťou
- **ἄδυσμα** — spája sa so žartovnosťou a nepodstatnosťou
- **ἄγών** — označuje zápolenia a súťaže



Slovo hra v jazyku

Sanskrt

- **krídati** — hra detí, dospelých i zvierat; i pohyb vetra a vln
- **divyati** — hra v kocky; všeobecne hranie, žartovanie, robenie posmeškov, bláznovstva
- **vilása** — svetelné lúče, náhle objavenia, rozozvučanie, pohyb sem a tam
- **lílayati** — vzdušnosť, ľahkosť, radostnosť i nevýznamnosť hry



Činština

- **wan** — najrozšírenejšie; označuje detskú hru, prenesene v mnohých iných významoch spojených s vnímaním hrou pozornosťou, byť bezstarostne ponorený
- **čeng** — súťaženie (korešponduje s gr. agón)
- **sai** — organizované súťaženie o ceny

Slovo hra v jazyku



Jazyk Černonožcov (Indiánov)

- **koāni** — hra detí, i rovnaká hra u dospelých sa tak neoznačí; zvlášť v kontexte nedovolených vzťahov i v erotickom význame
- **kaxtsi** — organizovaná hra viazaná na pevné pravidlá, tak hry šťastia, ako i zručnosti a sily, spoločný moment zisku a súťaže

Japončina

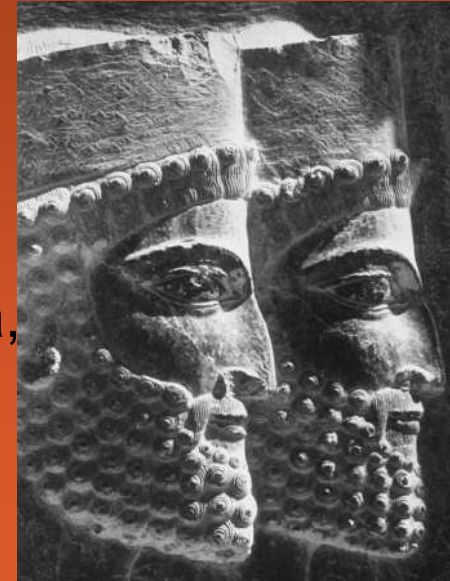
- **asobi** (sl. **asobu**) — jednotné označenie pre hru podobne ako v moderných jazykoch; hranie, uvoľnenie, kratochvíľa, výlet, zotavenie, hru v kocky, nečinnosť, ale i hrať (napodobňovať)
— zdvorilostný výraz v jazyku vyšších tried takmer na čokoľvek („všetky činnosti sa *hrajú*, celý život vyšších tried ako *hra*“)



Slovo hra v jazyku

Semitské jazyky

- **la'ab** — hranie, smiech, posmech
- **la'iba** (arabčina) — hranie, robenie z niekoho blázna, podpichovanie, hra na hudobný nástroj
- **šahaq** (hebrejčina) — hranie, smiech



Latinčina

- **ludus, ludere** — strešný pojem, podobný dnešnému „hra, hranie“; detská hra, oddych, súťaženie, liturgické úkony, scénické hranie, hry náhody; ale i v spojení s rýchlym pohybom (rýb, vtákov, vody...) — je pozoruhodné, že sa neprenieslo do mladších románskych jazykov (len *iocus, iocari* – vo význame žart, ktorý pôvodne s hrou nemal nič spoločné)

Hra a súťaživosť formujú kultúru

- Hra – **predstavovanie a/alebo zápas**
 - v archaických kultúrach prítomné i v úkonoch spojených s uspokojovaním existenčných potrieb
 - hra je predstavenie niečoho, čo vystupuje z bežnej skutočnosti, má vlastný („vyšší“) poriadok
 - akýkoľvek zápas, v ktorom zúčastneným i divákom ide o výsledok (i keď z pohľadu nezainteresovaných nepodstatný), možno považovať za hru

Hra a súťaživosť formujú kultúru

- **Kult a viera**

- pôvod v hre
- uchvátenie procesmi v živote a v prírode viedlo k ich napodobňovaniu
- v počiatkoch malo napodobňovanie cieľ v sebe samom, ostatné funkcie pribúdali až neskôr
- v obradnom napodobňovaní nie je viera plnej premeny, v archaických formách vždy prítomný prvok „*make-believe*“ (predstieranej viery) ako i „*playing up the role*“ (prihrávanie) zo strany spoluúčastníkov, divákov
- hranie s plnou vážnosťou (upresňuje Platón)

Hra a súťaživosť formujú kultúru

- **Antitecký charakter spoločenstva a hry**
 - dualizmus v spoločnosti: frátrie, delenie podľa pohlavia; spoluúčasť pri obradoch často formu súperenia
 - konflikt a zápolenie skupín zabezpečuje dynamiku spoločenstva
 - víťazstvo ukazuje prevahu, tá neraz prijímaná i nad rámcom hry
 - podobne výhra, prehratý vklad, stávka máva povahu širšieho spoločenského zisku v symbolickej rovine

Hra a právo



- súdna sieň ako posvätný priestor
- vymedzenie z obyčajného života (sudca talár, parochňa...)
- súd ako zápas dvoch strán o výhru, o právo, podľa pravidiel
 - formy zápasu:
 - boží súd, veštba losom: výsledok hry náhody je posvätným rozhodnutím
 - zápolenie sily, zručnosti, odvahy ale i vedomostí
 - verbálny súboj (bubnovanie grónskych Eskimákov, grécki a rímski rétori)

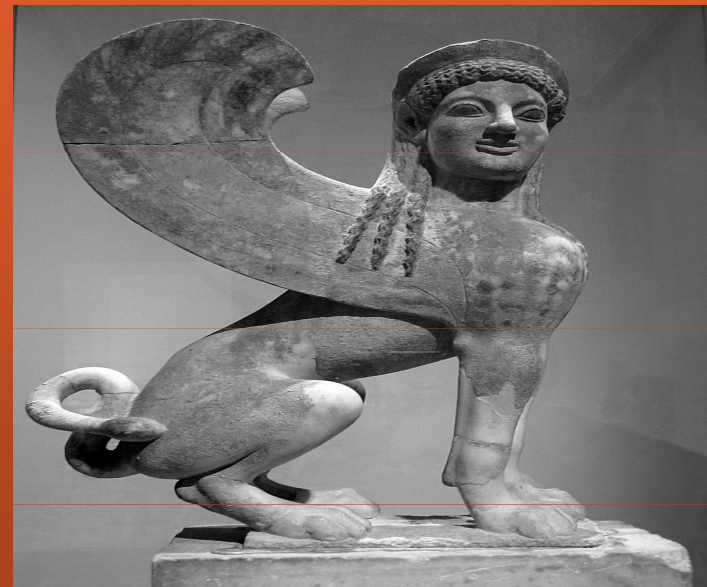
Hra a vojna



- boj od počiatkov označovaný ako „hra“
- problematické vymedzenie hraníc použitého násilia v hre a „skutočnom boji“
- vojna - forma súdneho sporu o legitímny nárok zúčastnených s posvätenou platnosťou (môže ju nahradiť „súdny súboj“, duely o česť)
- osobná *aristeia* (pred či počas boja) i skupinová snaha o víťazstvo
- dodržiavanie pravidiel ak protivník = dôstojný súper (protiklad: „barbara, pohana, nečloveka...“)
 - zdvorilostné prejavy voči nepriateľovi, koncept cti, určených stávk

Hra a vedenie

- hádankové súťaže súčasti obradov – znalosti o pôvode sveta
- posvätnosť obsahu, vedomostí, ich znalosť predpokladá prevahu
 - mytologický motív hádankových zápolení a „osudovej hádanky“ o život – (grécka, severská a i.)
 - pýtajúci sa symbolicky zväzuje (získava prevahu), kým je hádanka zodpovedaná
- hádanky ako spoločenská hra



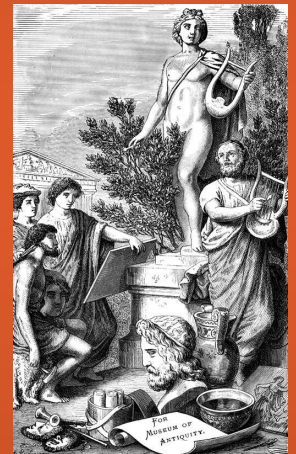
Hra a básnictvo

- poézia ako funkcia hry, vzniká a existuje vo vlastnom svete, vlastné pravidlá odlišné od obyčajného života
- „*vates*“ ako predstaviteľ mimoestetickkej funkcie básnictva
 - spojenie sakrálnej a literárnej funkcie
- agonálna poézia – odpovedajú si jednotlivci či skupiny
- báseň ako forma posvätného textu
 - podobne ako hádankové súťaže i básnické, ale vyžadujú špec. formu reči
- metafora – „hravý“ nástroj i „skúška vedomostí“ (*kenningar*)
 - personifikácie – oblasť náboženstva i ako „hra ducha“
- lyrika ako esencia hry v básnictve
- dráma ako náboženské predstavenie i ako zápas



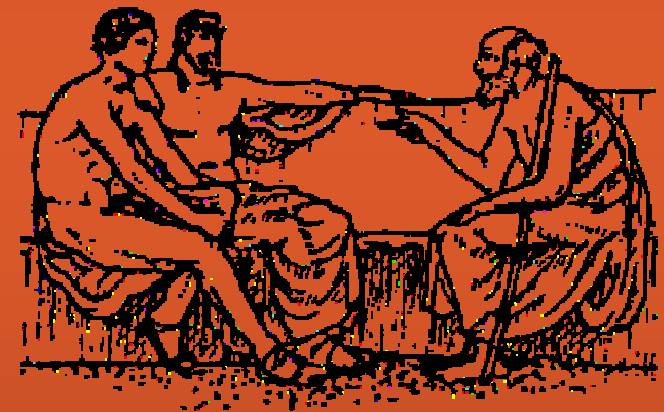
Hra a umenie

- starý Gréci vyčleňujú múzické umenia v kontraste s výtvarnými (=remeslo)
 - spojenie s Apollónom a múzami ich robí posvätnými
- hudba a tanec (prednes) ako prostriedok k cnosti – neposkytujú žiaden špecifický úžitok ani škodu – hodnota v ich pôvabe, pôžitku, ktorý spôsobujú
 - sekundárne funkcie ako relaxačná, výchovná, zábavná ako u hry
- hodnotenie hudby ↔ súťaže
- výtvarné umenia ako remeslo – význam má produkt, nie proces
 - sakrálne kvality procesu tvorby – mytologické motívy, remeselníci/umelci
 - súťaženie v kvalitách produktov → vývoj výtvarných slohov („školy ako herné spoločenstvá“)



Hra a filozofia

- sofisti (i rétori) – funkcia zábavná viac ako poučná (i platené predstavenia)
- filozofický dialóg – smeruje k hlbšiemu poznaniu, „vážnosť“
- teologické dišputy ako zápas (často rétorické prostriedky pred logickými)
- *Academia Palatina* Karla Veľkého
 - vzdelávanie cez metaforické otázky a odpovede
- univerzity od 12. st. – miesto súťaženia
 - akademické dišputy, cermónie, vznik spolkov, ale i „závody v ohováraní a hanení“
- agonálny charakter vedy až do súčasnosti



Vývoj kultúry *sub specie ludi*

- **Rímska ríša**

- dedičstvo starších kultúr, napriek formálnej vyspelosti obsahová prázdnota
- „hranie sa na kultúru“, zápas o prestíž, zbožštenie cisára
- *panem et circensis* –vyjadrenie potrieb obyvateľstva
- hipodrom a divácka zábava; prenesenie herného konfliktu do života

- **Stredovek**

- pretkaný hrami (pohanské zvyky strácajú sakrálny význam a stávajú sa hrou, rytierstvo, dvorná láska)
- kultúrotvorný charakter hry len v oblasti neovplyvnenej cirkvou a antickým dedičstvom

Vývoj kultúry *sub specie ludi*

- **Humanizmus a renesancia**

- „hranie sa na antickú kultúru“ – idealizovanú, fantastickú
- interpretácia nových prvkov podľa šablony antických ideí a ich transformácia podľa nich

- **Baroko**

- tvorba s vedomím prehnanosti, zámernej impozantnosti, nadnesenosti
- výtvarné i literárne vyjadrenia, móda (parochňa u mužov!)
- prekryvanie všeobecnej nečistoty doby „púdrom“

- **Rokoko**

- kabinetná politika, vznik klubov, tajných spoločenstiev, literárnych, maliarskych či zberateľských krúžkov; vzájomná súťaživosť medzi nimi
- rovnováha medzi herným a čisto estetickým obsahom hudby

Vývoj kultúry *sub specie ludi*

- **Romantizmus**
 - strojená vážnosť, snaha utiekať sa k idealizovaným formám minulosti, obľuba v gotickosti, sentimentalita
 - premrštenie ideálu lásky a života
 - literárny pohľad silne vplýva na život spoločnosti

- **19. storočia**
 - „storočie vážnosti“
 - priemyselná revolúcia → ideál práce a výroby, vedomé potláčanie herných prejavov
 - napr. uniformita a zastavený vývoj mužského oblečenia

Vývoj kultúry *sub specie ludi*

- **Huizingova „súčasnosť“**
 - *Šport*
 - transformácia na pracovnú činnosť ↔ rozvoj organizovaného športu
 - stolové a kartové hry ako šport
 - *Obchod*
 - trhové hospodárstvo dáva vzniknúť obchodnej súťaživosti
 - rozvoj komunikačných prostriedkov, reklamy, pojem rekord

Vývoj kultúry *sub specie ludi*

- **Huizingova „súčasnosť“**

- *Umenie*

- umenie - záležitosť uspokojenia estetických potrieb jednotlivca
 - rozvojom reprodukčných médií (najmä fotografie) sa stáva verejným majetkom
 - umenie ako vysoká kultúrna hodnota; stúpa status umelca; vznik „-izmov“

- *Veda*

- dôrazom na presnosť a pravdivosť obmedzuje možnosť „hrania sa“

Vývoj kultúry *sub specie ludi*

- Huizingova „súčasnosť“

- *Politika*

- politický dialóg ako forma hry, často až ceremoniálne prvky
 - pluralizmus a agónálne prvky volieb

- *Vojna a medzinárodná politika*

- politika ako „vážna hra“, dodržiavanie pravidiel predpokladom fungovania spoločnosti
 - falošná hra?
 - ?mierová politika : vojne = hra : vážnosti ?
 - vojna stráca agonálnu povahu, nepriateľ nie je súperom ale protivníkom, prekážkou, ktorú treba odstrániť
 - agonálny prvok modernej vojny len v boji o prestíž

Ďakujem za pozornosť.



Workers Put Scaffolds Into Position