**97 – 103 Schechner Studies**

**James P. Carse**

Americký teolog, autor knih: Smrt a existence, Konečné a nekonečné hry a Snídaně k vítězství.

Konečné a nekonečné hry: Máme alespoň dva druhy her. Jeden typ může být pojmenován konečný a druhý nekonečný. Konečné hry jsou hrány za účelem výhry a nekonečné hry za účelem pokračování. Pravidla konečné hry jsou smluvní termíny, díky kterým hráči odsouhlasí, kdo vyhrál. Pravidla hry nekonečné se mění podle vývoje hry, tyto pravidla jsou měněny tak, aby nikdo nemohl zvítězit a do hry vstupovalo stále více hráčů. Být vážným je směřovat- usilovat o určitý záměr. Být hravým znamená dovolit si jakoukoli možnost- příležitost bez ohledu na to, co nás to bude stát.

Protože kultura je samapoiesis všichni účastníci jsou poietai- vynálezci, tvůrci, umělci, vypravěči, mytologové. Nicméně nejsou tvůrci aktualit, ale tvůrci možností. Tvořivost kultury nemá výsledky, zakončení. Nevede k umělecké tvorbě, artefaktů, produktů. Kreativita je plynulost, která plodí samu sebe z ostatního.

Flow- pocit ztráty sám sebe v akci, takže celé podvědomí zahrání akce zmizí.

**Průtok nebo zážitkové hraní**

Existuje hra tváře, hra nálady a hra zážitků. Tváře mohou být mapovány z venku. Nálady mohou být čteny někým zkušeným v porozumění řeči těla, gest a obličejového výrazu. Je mnohem těžší zachytit hercovu zkušenost, která je soukromou událostí a enormně se liší člověk od člověka. Mnoho lidí se může podílet na stejné události, dokonce se chovat podobně a přitom mít různé zážitky.

Počátkem sedmdesátých let (1970) Mihay Csikszentmihalyi studoval hru zážitků na širokém sortimentu lidí. Od šachystů po chirurgy, od horolezců po rokové tanečníky. Termín, kterým pojmenoval, co lidé cítili, když jejich vědomí o venkovním světě zmizelo a oni se sloučili s tím, co dělají a to bylo ono FLOW. Od té doby byl průtok (flow) přijat do populárního jazyka. To go with the flow neznamená pouze dělat to, co dělají ostatní, ale sloučit jakoukoli aktivitu, kterou se zabývá. Herci v toku (flow) si jsou možná vědomi akce, ale ne povědomím samotným. Cítí blízkost tranzu a obrovské zkušenosti rituálu. Tyto dva aspekty proudění, zřejmě kontrastní jsou v podstatě stejné. V každém případě hranice mezi vnitřním psychologickým já prováděnou činností mizí.

Pochopení plynutí nám říká něco důležitého o rozdílech mezi jakýmkoli určitým hraním a hrou může znamenat zážitek hraní. Nebo být plně zapojen do nějaké aktivity, to znemná: hraní ve hře, prodej auta, experimentování v laboratoři. Jakýkoliv význam, hráči sami, pokud jsou ve FLOW, se soustředí na okamžitou poptávku aktivity. Baseball může být interpretován jako odvážná cesta hrdiny. Pálkař odpálí míč, aby prozkoumal vnitřní nebezpečné území nepřítele, kde je v bezpečí, pouze pokud stojí na třech malinkých ostrůvcích a úspěšný pouze pokud doběhne zpět domů. Nebo baseball může působit jako romantický, idealizovaný, otevřeně zelenající prostor, balónkový park. Tvarovaný bez cihel, asfaltu mimo přeplněné město. Nebo předvedení napětí mezi individuálním hrdinstvím a týmovým úsilím. Baseball může mít libovolný počet významů, ale když je hra hrána, tak pro hráče je jen nadhazování, odpalování, chytání a běhání a o zážitku hraní těchto akcí.

**Přechodné objekty, iluze a kultura**

Je zde další způsob porozumění zážitku ze hry. D. W. Winnicott myslel, že hraní byla velmi speciální zkušenost důvěry, která má kořeny v potencionálním prostoru mezi dítětem a matkou. Tento prostor je skutečné hřiště a konceptuální aréna, kde lidské kultury vznikly. Prožívání tohoto potencionálního prostoru začíná, když kojenec poprvé pocítí rozdíl mezi já a ne já. Při narození a pár týdnů po něm nedokáže dítě rozlišovat. U novorozenců jsou matčina prsa součástí dítěte. Jak dítě saje, bradavka je uvnitř pusy dítěte. Prsa dávají teplé, chutné a života udržující mléko. Dotýkání a sání buduje somatický emocionální most pojící matku a dítě v nový liminal (prahový) organismus. Sání a hlazení předchází také intenzivní vzájemné zírání. Několik dní po narození se oči kojence nedokážou soustředit, ale pusa funguje výborně ještě před narozením, jak víme z fotografií plodu, děti si cucají palec. Palec je zde pořád, ale prsa nikoli. Dítě brečí, pokud je hladové a prso chybí. Dětský pláč značí, že mu něco chybí. Když se prso blíží, společně se známou vůní matky, dítě se uklidní a začne jíst. Pocit nedostatku pak přetrvává až do dospělosti.

Matčina prsa jsou podle Winnicota přechodným objektem- část těla- člověk, který nepatří výhradně ani matce ani dítěti. Vzájemné mazlení a zírání jsou přechodným fenoménem. Né dlouho po narození, dítě začne objevovat nebo vynalézat více přechodných objektů- pěst, prsty, palec, dudlík, zákoutí tajné deky. Brzy se objeví oblíbené hračky a další věci, které dítě ocení a potřebuje. Jsou-li použity pro konstrukci, kterou Winnicot nazývá neutrální prostor nenapadnutelné iluze. Postupem času, když si dítě začne hrát, tak jak to dospělí znají, čas trávený hraním roste. Téměř všechny věci, prostory atd. mohou být využity ke hraní. První roky života jsou obdobím kreativity. Výrobci hraček se snaží přesvědčit nervózní rodiče, že právě jejich hračky jsou pro děti to nejlepší. Když se z kojence stane batole, začíná být náchylné k reklamě. Ale ty správnéhračky jsou tvořeny představivostí a ne od Mattela. Winnicot umístil počátky kreativity a iluze do hraní. Napsal, že uspokojení hraním je pocit pohodlí a zachovává se celý život. Winnicot dále tvrdí, že uspokojující zážitek z hraní je také vlastní v umění a náboženství. Winnicotova teorie, že přechodná zkušenost vzniká nedříve mezi matkou a dítětem je základ pro velkou nástavbu kultury. Winnicotův postoj byl podobný Turnerově teorii a filozofii Maya-Lila.

**Etologický přístup ke hře**

Winnicot vyjádřil psychoanalytickou teorii na základě určitých biologických předpokladů. Můžeme se na ni však dívat i jiným způsobem. Bez ohledu na lidské aspekty hry, jsou zde také etologické aspekty. Hra a rituál spolu úzce souvisí. Lidské rituály mají kořeny v nelidském, zvířecím chování, takže hraní bylo pozorováno u mnoha druhů. Etologové zaznamenali 3 typy hraní: lokomoto- běhání, skákání. Objekty- hraní s věcmi a společenský- stíhání, boj. Samozřejmě tyto odlišné druhy her jsou často kombinovány. Každý viděl psa, hrajícího si s kostí nebo klackem. Opice honící se navzájem nebo se houpat z větve na větev. Z etologického pohledu, se hraní odehrává, pokud je dostatečná metabolická energie, nízký stres, potřeba stimulace a podpory lepšího chování.

Čím volněji jsou členové druhů hry, tím víc blíže jsou pro člověka více rozpoznatelné jejich mizející aktivity. Včely, mravenci a ryby jsou bohatí na rituály, ale chudí na hraní, což ale neznamená, že jsou úplně bez něj. Z hlediska vztahu mezi rituálem a hrou, rituál přispívá nastavenými vzory opakováním, systémy a předvedením. Hra přispívá prozkoumat chování, kreativitu a tvoření světa. Pouze několik plazů, někteří ptáci, více savců a všichni primáti hrají. Jak možná očekáváme, hra opic, goril a hlavně šimpanzů připomíná nejvíce lidské hraní. Ale jsou lidé jediní ve zobrazování estetického vnímání? Někteří pozorovatelé zvířecího chování cítí, že někteří ptáci a druhy savců se předvádí před svými kamarády a svým publikem.

Etologické rozpoznání pěti funkcí hraní u primátů, zahrnující člověka:

1. Vzdělávání nebo cvičení mladých. Nelidští a lidští primáti vedou velmi komplexní společenský život. Mladí primáti se musí mnoho učit, protože jejich chování není geneticky fixní.
2. Útěk odněkud, lék na něco nebo alternativní stres.
3. Zdroj informací o životním prostředí a těch, kteří v něm žijí.
4. Význam pro mladé najít jejich místo bez hierarchie a pro dospělé udržet nebo změnit toto místo v hierarchii.
5. Svalové cvičení.

Ne všechny hrané teorie souhlasí s těmito funkcemi nebo i s jejich přístupy. Sutton-Smith tvrdí, že funkční studie jsou řízeny racionálním přáním dokázat, že hra funguje. Nicméně, já jsem našel funkci vysvětlující užitek.

Je také zajímavé zaznamenat, že hraní u primátů, ačkoli se jedná o místo kreativity, je nepůvodně na úrovni chování. Může se zdát, že hraní si vypůjčuje chování z kontextu, kde jejich účel je jasný. Vlastně nedostatek účelu je klíčovým ukazatelem toho, že hraní pokračuje. Tedy posloupnost hry zahrnuje ujednání nehraných akcí, které jsou roztříštěné, přiobjednané, přehnané a opakované. Kreativita hry přišla s novým již dobře známým způsobem reorganizace chování uděláno v nových sekvencích. Některé individuální pohyby v pořadí přehrávání nemusí být nikdy dokončeny. A tento nedokončený prvek může být opakován pořád dokola. Hra je velmi přesvědčivý příklad obnoveného jednání.

U zvířat může být pořadí hry zničeno zavedením různých činností, jako je jídlo a potom pokračovat později plnou intenzitou, jakoby nedošlo k žádnému přerušení. Tento time out kvality, jako v lidských sportech a hrách, je velice důležitý. Ukazuje, jak hra získává nezávislost, jak formuje vlastní pohled na svět. Ačkoliv hraní se skládá z chování převzatého z vysoce funkčních aktivit, nastane konec přímého funkčního důsledku. Potěšení z hraní je samoúčelné, nepocházející z toho co vydělá, ale z užívání si oné akce. Mimoto hraní je způsob ukázat bezpečně a bez následků, že v jiném kontextu bude stanovena hierarchie páření práv či života. Hraní je hrát si. Chování stavebních kamenů hry je velmi blízké rituálům.

**Vzkaz toto je hra**

Otázka „hraju“? Je velmi jednoduché převzít formu hry podle akceptovaných pravidel. Ale přes velkou popularitu her s hranicí, více hraní není formální. A dokonce i formální hry jsou často hrány neformálně. Více všudypřítomné jsou mikrohry, které mohou vybouchnout kdekoliv a kdykoliv. Tak jak lidé vědí, že si někdo pouze hraje? Ačkoliv na tuto otázku nelze jednoznačně odpovědět. Lidé nejspíš signalizují toto je hra proměnou a podceňováním, nebo specifickými kulturními signály jako úšklebek, nebo mrknutí.

Gregory Batheson tvrdí, že zvířecí chtíč si hrát, říká hraju si, nebo chci si hrát. Metacomunication- je signál, že rámy ostatních signálů obsahují….NEVÍM

Dovolte mi použít Batesonova psa jako příklad. Hrajete si s Batesonovým psem, který ukáže svoje zuby, vrčí a štípe. Ale vy se nebojíte, protože Batesonův pes má metacommunicated, že si pouze hraje. Pes říká: Mohl bych tě skutečně kousnout, ale nekousnu tě. Moje štípnutí ti říká opak než kousnutí. Kousnutí by ti řeklo, nesnáším tě, jsem na tebe naštvaný. Ale moje štípnutí ti říká, mám tě rád, jsem spolu v pohodě. Pes metacommunicates zprávu To co teď dělám je, že si s tebou hraju. Moje hraní odkazuje na moje nehraní. Můj odkaz na fakt, že ti můžu ublížit, ale nechci. Můj výběr není důkaz toho, že si hraju. Bez vymezení rámce hry nebo během hraní, čehokoliv, i to, co by bylo negativní nebo bolestivé je pozitivní a dobré.

Je velice jednoduché vidět, jak komedie a fraška, cirkus a komikové, hudba a tanec jsou hravé. Ale proč jsou tragédie hravé? Proč jsou násilné videohry hravé? Protože toto umění a zábava odkazují na to, zda by byli i skutečně bolestivé. Dokážeme se vcítit do této bolesti nebo spoušť této herní zbraně, bez dělání toho, co bychom skutečně dělali, kdybychom nehráli.

Otázka připomíná, vzhledem k funkci hry prohlížení tragédie nebo hraní násilných videoher hloupých lidí na bolest, nebo je zkoušejí opravit?

Je zde rozpor mezi etologickou teorií, která označuje hru jako trénink a Bathetosova teorie, která tvrdí, že hra je obehnána násilím. Způsob vyjádřit agresivitu bez toho uškodit. Opačně Batesianovy argumenty mají jasně daný rámec a udržují představení uvnitř. Batesonův pes skutečně nekousal. V současné době není řešení tohoto rozporu. Ti, kteří vidí škodu, násilné zábavy říkají, že hlavně teenagers nejsou schopni držet rámec hry neporušený, že ve skutečnosti zabíjí, když má v úmyslu si pouze hrát. Argumenty na obou stranách jsouideologicky zatížené.