Adéla Kumhálová, 494248

JOHAN HUIZINGA
HOMO LUDENS: O PŮVODU KULTURY VE HŘE

- hraní je činnost duchovní, v níž není kladen důraz na morálku
- k vytvoření estetického zážitku hra užívá nejrůznější podpůrné prvky (není estetická sama o sobě)

Formální znaky hry

- hra je:
  1. svobodná
  2. vystoupení s vlastní tendencí **Nerozumím formulaci. Huizinga říká, že hra je svobodná a bezúčelná. Účel a smysl má sama v sobě, v tom, že je hrána. Chce tím říci, že neslouží ničemu dalšímu, např. vzdělání, poučení, má svou vlastní tendenci.**
- hry mohou pojednávat o společenských vztazích bez ohledu na kulturu, v níž je realizována – **POZOR! Hry vůbec o ničem pojednávat nemusí. Když si hrajete na slepou bábu nebo běžíte o závod na polní cestě, o čem pojednáváte?**
- **VYŠŠÍ FORMY HRY** X **PRIMITIVNÍ HRY**

široká vrstva společnosti **Toto Huizinga neříká**	děti, mláďata zvířat apod.
zřetelné, charakteristické znaky	základní znaky bez hlubšího odůvodnění
důraz kladen na estetičnost provedení	bez důrazu na estetičnost

- každá hra je nejdříve svobodným jednáním, čímž se odlišuje od přírodních procesů
- ve hře hraje důležitou roli **instinkt** (ten má v sobě již dítě → hraje si za účelem poznání a zábavy, nikoli s cílem užitečnosti) **POZOR! Huizinga upozorňuje na to, že vůbec nevíme, co *instinkt* je. Je to zástupné slovo pro něco, čemu vlastně nerozumíme. Nadto zde by bylo výhodnější mluvit o „herním instinktu“.**
- pro dospělé je hra de facto nadbytečná – **a proto si rádi hrajeme**
- hra není (vy)nucená → souvisí s vůlí a svobodou jedince
- při hře je předváděná skutečnost brána jako realita
- většinou je hra uskutečňována za účelem odpočinku a uspokojení tužeb **POZOR! Naopak. To by hra přestala být svobodná, bezúčelná a s vlastní tendencí.**

- oproti hrám zvířecím, má lidská hra „vyšší poslání“ → stává se posvátnou **POZOR! Nepřesná formulace. Pokud by hra měla poslání, nebyla by svobodná.**
- hra probíhá ve svém **vlastním časoprostoru** → přesně vymezený čas i doba hraní, ale i prostor, mimo který ji nelze provozovat
- jakmile se hra jednou realizuje, je možné ji **kdykoli zopakovat**
- hra vytváří bezpodmínečný řád, který je nutné po dobu hraní dodržovat
- důležitý je prvek napětí („Jak bude hra probíhat? Jak dopadne? Podaří se?“)

Pravidla hry

- aby svět hry fungoval správně, musí docházet k **dodržování** předem stanovených **pravidel** → nedodržování = kažení hry
- kažení hry ≠ hraní falešně (zde hráč vytváří dojem, že podle pravidel hraje)
- ten, kdo kazí hru je „vyhozen“ X ten, kdo hraje falešně nemusí být odhalen a ve společnosti zůstává
- společnost hráčů může vytvořit klub

Zvláštní svět hry

- ve hře je důležité **tajemství** (fungují jiná pravidla než v běžné společnosti, která nezasvěcený člověk nezná)
- posvátnost her (např. karnevaly, saturnálie, Studentenstreiche (= studentské šprýmy), ragging (= „rozsáhlejší okázalé projevy hlučného výtržnického chování, nesené vzdorem k autoritě a disciplíně“)
- **maskování** → osoba se stává jinou bytostí; nejedná za sebe, ale za svou „postavu“

Hra jako zápas a představování

- představování může ukazováním přírodních faktů (např. u zvířat) **Není česky. Vůbec není rozumět tomu, co chcete říct.**
- u dětí se představování mění v zobrazování (vědomě se mění v něco abstraktního **Proč abstraktního? Vláček, na který si hraju, je konkrétní představa!** a ukazují to)
- ve hře je přítomen **duchovní prvek** → hraní za účelem získání vyššího principu **Není srozumitelné.**

- **dromenon =** posvátný obřad; to, co se **koná**

  X

  drama = jednání

Hra a kult

- **kult** = zastoupení realizace zobrazením
- **Leo Forbenius** (1873–1938; německý etnolog a kulturní historik[1])
- důležité jsou přírodní (střídání ročních období, východ a západ Slunce apod.) a biologické (narození, život, úmrtí) zákonitost
- *„Instinkty jsou výplodem bezmocnosti pochopit smysl skutečnosti"* – Leo Forbenius
- jedním z cílů hry je člověka **uchvátit – POZOR! Zde píšete o hře jako by to byl nějaký aktivní subjekt, který vědomě působí na člověka.**
- kultovní předvádění = hraní

Posvátná vážnost ve hře

- má vážnost ve hře vliv na její kvalitu?
- i když osoba hraje a snaží se do svého výkonu dát maximum, dokonce se stane na chvíli součástí „jiného světa", stále si plně uvědomuje, že se jedná o hru
- za hru, i když velmi sofistikovanou, lze do určité míry považovat i náboženské obřady a rituály
- pro vykonání posvátného aktu je důležité vymezit posvěcené místo a určit posvěcenou osobu → vnáší racionalitu do náboženských obřadů – **POZOR! Huizinga uvádí tyto formální znaky kultu, aby poukázal na schodu s formálními znaky hry. O racionalitu opravdu nejde, spíš o strukturní, formální charakter obou těchto fenoménů.**

Podstata slavnosti

- náboženský obřad je spojen se slavením (svěcení, obětování, posvátné tance, projev radosti apod.)
- během slavení se de facto zastaví okolní čas (vizte „Formální znaky hry")

[1] TIKKANEN, Amy. Leo Frobenius. *Encyclopaedia Britannica* [online]. [cit. 2020-04-06]. Dostupné z: https://www.britannica.com/biography/Leo-Frobenius

- **Karl Kerényi** (1897–1973, maďarský religionista a etnolog zabývající se mýty a slavnostmi[2])
- k nejužšímu propojení času a prostoru ve slavnosti dochází při **tanci**
- slavnost je plně vědomým aktem

Víra a hra

- ve všech kulturách během hry dochází k **předstírání** (hráči vědí, že hrají, ale vlastně předstírají svou nevědomost)
- děti při hrách představovanou skutečnost vnímají jako realitu, dospělí ji sami tvoří

Hra a soutěživost jako funkce spoluvytvářející kulturu

Kultura jako hra – nikoli kultura ze hry

- každá kultura vzniká hrou
- ve hře se ukazuje způsob chápání společnosti danou kulturou
- postupem času se hra ve společnosti začíná uplatňovat čím dál tím méně – hra jedince přestává být pro společnost jako celek užitečná
- do určité míry je ponechána v oblasti náboženství – **POZOR! Toto Huizinga určitě netvrdí. Už jen proto, že to neplatí pro evropskou kulturu. Křesťanství totiž odmítlo hry (nejprve římské *ludi*), ale opakovaně pak i jiné hry, včetně těch divadelních.**

Antitetický charakter hry

- většinou hra probíhá mezi dvěma bytostmi (výjimku tvoří např. tance, průvody aj.)
- prvek soutěživosti nemusí být vždy přítomen

[2] PLETCHER, Kenneth. Károly Kerényi. *Encyclopaedia Britannica* [online]. [cit. 2020-04-06]. Dostupné z: https://www.britannica.com/biography/Karoly-Kerenyi

- některé typy her nemají pro společnost téměř žádný význam, ovšem většina hrají významnou roli (např. pohled na ni → estetická funkce; podpora síly, odvahy a dovednosti)

Potlač (= zvyk kmenů (Kwakiutlové, Tlinkité) v Britské Kolumbii)

- předávání darů a následné zničení vlastního majetku za účelem dokázání síly
- zpěvy, masky
- podobné zvyky jsou doloženy v antickém Řecku a Římě i starověké Indii
- velmi tvrdě se trestají jakékoli chyby – **Zde je třeba doplnit: při provádění obřadu. Pro lepší představu uvedu příklad se zpěvem státní hymny. Předpokládá se, že ji budete zpívat nebo budete mlčet, zároveň budete stát na jednom místě. Takový minimální obřad lze porušit hlasitým poslechem či zpěvem jiné hudby, rozhovorem o banalitě jako je nákup apod., pobíháním, strkáním do lidí. Zpěv hymny není magickou záležitostí, proto jeho porušení netrestáme. Pokud by ale na provedení obřadu záviselo blaho společnosti (déšť, úroda, porodnost), tak by byl trest zcela logický.**

Sociologické základy potlače

- jedná se o dokazování respektu jedné skupiny vůči druhé
- doklad nelpění na materiálních statcích
- pramenem potlače je **primární hra**

Agonální princip jako kulturní činitel

- tvůrce slova „agonální“ je Jacob Burckhardt (1818–1897, švýcarský historik a jeden z prvních historiků umění[3])

POZOR! V následujícím výčtu uvádíte názory, které Huizinga označuje za mylné. Poslední podkapitola ukazuje, že agonální princip je vlastní všem kulturám, nejen té řecké. Huizinga svou knihu publikoval v roce 1938 a mimo jiné v této podkapitole ukazuje, že nejen Řekové, ale i Židé byli a jsou bojovní. Huizinga reaguje na hlavní doktrínu nacistů (arijská rasa, spjatá s Řeky) o své nadřazenosti nad Židi (rasa semitská).

[3] BIETENHOLZ, Peter G. Jacob Burckhardt. *Encyclopaedia Britannica* [online]. [cit. 2020-04-07]. Dostupné z: https://www.britannica.com/biography/Jacob-Burckhardt

- znak řecké antické kultury
- významným prvkem řecké kultury jsou **sportovní hry**
- agonální rysy lze poprvé pozorovat po skončení Trójské války
- soutěživost Řeků
- v římské kultuře lze naopak nalézt **antiagonistický rys**
- římské označení pro hru je **ludus** → evokuje svobodu a radost, navzdory své drastičnosti
- i přes „krvelačnost“ sportovních her měly stále silný náboženský podtext
- čím více se kultura vyvíjí, tím méně her se v ní využívá (vizte „Kultura jako hra – nikoli kultura ze hry“)

Johan Huizinga (1872-1945)

- nizozemský kulturní historik
- studoval jazyky, historii a orientalistiku
- do roku 1942 působil na univerzitách v Groningenu, Haarlemu, Amsterdamu a Leidenu
- kvůli svým protinacistickým názorům byl po nuceném odchodu z univerzit držen v internačním táboře, později v domácím vězení[4]
- jako jeden z prvních se zabýval „hrou jakožto kulturotvorným fenoménem[5]“
- další díla: *Podzim středověku* (1919)

  Ve stínech zítřka. Diagnóza kulturní choroby naší doby (1938)[6]

[4] Autor neuveden. *Johan Huizinga* [online]. [cit. 2020-04-07]. Dostupné z: https://ucl.cas.cz/edicee/images/data/prirucky/obsah/pruvodce/Homo%20ludens.pdf
[5] MUSILOVÁ, Martina. 1. Johan Huizinga. *Medailonky autorů*. [online]. [cit. 2020-04-07]. Dostupné z: https://elf.phil.muni.cz/elf3/mod/book/view.php?id=444003
[6] vizte 4