HRA JE RADOST

Lidé si hrají pouze tehdy, když mají chuť. Hra je svobodná činnost, která nemá důsledky pro skutečný život. Nepřikládá se jí proto moc velký význam. Hrou skutečně nic nevzniká, hra nevytváří žádné hodnoty ani nějaké dílo. Na konci hry se všechno může vrátit k původnímu stavu, aniž by cokoliv vzniklo. Hra je příležitost pro čiré plýtvání časem, energií a někdy i penězi. Jediným důvodem je pobavit se a uvolnit. Ale je to skutečně pravda?

Hra je ve skutečnosti mnohem složitější až „neuchopitelná“ věc☺ Začíná to už definicí. Tohle je jen několik ukázek:

Hra – dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“.

*resp.*

Hra je svobodné jednání či zaměstnání, které v rámci určitého jasně vymezeného času a prostoru, které se koná podle svobodně přijatých, ale přitom bezpodmínečně závazných pravidel, má svůj cíl samo v sobě a nese sebou pocit napětí a radosti a zároveň vědomí odlišnosti od všedního života.

*(HUIZINGA, JOHAN. Homo ludens)*

Hra je činnost, která se provádí kvůli rozptýlení či obveselení, které se nachází ve hře samotné. Cílem hry je vyhrát. Hry jsou nejčastěji společné či společenské. Herní činnost nepatří obvykle svou povahou k pracovnímu nasazení člověka, ale k volnočasovým aktivitám. Touha po hře je ve člověku, zvláště dítěti, vyvolávána zvědavostí a elánem. Vývojová psychologie považuje hru za hlavní hnací sílu hledání sebe sama v raném dětství a při pozdější socializaci člověka, zvláště při seznamování. Člověk začíná poznávat, prozkoumávat a reflektovat svět nejprve v dětské hře.

*(Wikipedie)*

Z hlediska psychologie je hra chápána jako prostředek vývoje člověka a takhle se ji snaží definovat:

Hra je základní činností a přirozeným projevem aktivity dítěte, důležitá pro celkový psychický vývoj. Liší se v jednotlivých věkových obdobích obsahovou náplní i formou projevu. Hra vyplývá z vnitřních potřeb dítěte, proto se v ní více uplatňuje vnitřní motivace.

Svou povahou tvoří vhodné prostředí pro ověřování zkušeností a poznatků a celkový rozvoj osobnosti (kognitivní a emoční funkce, sociální vztahy, tělesný vývoj, poznávání světa, socializace, mravní formování a příprava vyvíjejícího se jedince pro hodnotný život).

Hra je středem zájmu několika oborů (psychologie, antropologie, sociologie, pedagogika), ale žádná z teorií není zdá se úplná.

SPENCEROVA TEORIE NADBYTEČNÉ ENERGIE

Hra je biologický jev, projev přebytku energie. Je to radostná činnost společná dětem i mláďatům.

HALLOVA REKAPITULAČNÍ TEORIE

Dětská hra rekapituluje fylogenetická stádia člověka. Cílem hry je oslabení a přizpůsobení aktivit, které jsou nevhodné pro momentální stádium vývoje. Hrou se instinkty oslabují, až v dospělosti úplně zmizí.

GROOSOVA TEORIE AKTIVNÍ PŘÍPRAVY PRO BUDOUCÍ ŽIVOT

Analyzoval hru dětí a mláďat, hlavním rysem je procvičovat instinkty, které jsou důležité pro život jedince. Se složitostí života vzrůstá i doba hravé činnosti nutná k získání potřebných dovedností. Hrou nacvičujeme dovednosti.

PIAGETOVO POJETÍ HRY JAKO PROSTŘEDKU PŘIZPŮSOBOVÁNÍ SE DÍTĚTE SOCIÁLNÍMU A FYZIKÁLNÍMU PROSTŘEDÍ

Hra je důležitá pro kognitivní vývoj dítěte, který probíhá prostřednictvím interakce s okolím. Je především asimilační činností.

DYNAMICKÉ POJETÍ HRY

Toto pojetí využívá terapie hrou a vychází z psychoanalytického pojetí. Dítě se může pomocí hry vyrovnat s příkazy, zákazy, přáními i s traumatickými zkušenostmi. Hrou se mění pasivní přijímání reality na aktivní řízení celé situace, a tak je dítě pánem hravé situace.

VYGOTSKIJ A ZÓNA PROXIMÁLNÍHO VÝVOJE

Vygotskij zdůrazňoval socializaci dítěte a získávání sociálních norem a hodnot kultury skrze hru. Cílem hry je naučit se sebeovládání. Dítě se vzdává určité svobody, aby se mohlo řídit pravidly. Pravidlo se tak stává touhou pro dítě. Pravidla naučená ve hře jsou důležitá pro další sociální kontakt. Přijímáním norem dítě transformuje potřeby a touhy do sociálně přijatelných norem. Hra je kolektivním procesem a primární impuls k hraní jsou sociální a emocionální síly.

BATESONOVA KOMUNIKAČNÍ TEORIE

Důležitost hry je hlavně v učení se a to zejména skrze komunikaci ve hře. Děti mezi sebou komunikují a domlouvají se, kdo bude mít ve hře jakou roli, jak bude hra vypadat. Učí se, že to co je ve hře, je jen jako, a v realitě je to jiné. Používá termín playframes, což se dá přeložit jako rámec hry, neboli domluvený scénář hry, podle kterého si děti hrají.

*(Wikisofia)*

Zdálo by se, že je vše jasné a vědecky uspořádané. Nicméně.

Sám holandský myslitel Johan Huizinga (který se fenoménem hry zabýval nejvíce), nakonec všechna tato vysvětlení považuje za nedostatečná. Hra podle něj není jen nápodobou, není ani jen přípravou na život, nedělá se prostě vždy pro něco jiného než pro sebe samu, ale je podle něj něčím zcela svébytným, co prostupuje veškeré oblasti lidské činnosti. Když chceme hru určit, srovnat s něčím nebo k ní najít protiklady, nejlépe se ukáže, že to není jen nějaký podružný aspekt lidské existence, že hra není ani protikladem vážnosti, ani není vždy spojena se smíchem, ba ani s komičnem.

**"Fakt hry existuje očividně jak ve světě zvířat, tak i ve světě lidí. Nemůže mít tedy souvislost s racionalitou... Existence hry není vázána na žádný stupeň kultury, na žádnou formu světového názoru.. Hru není možno popřít. Téměř všechna abstrakta můžeme popřít: právo, krásu, pravdu, dobro, ducha, boha! Vážnost můžeme popřít, hru nikoli"**

Kultura podle Huizingy nejen obsahuje prvky hry, ale je na ní celá postavena a z ní vychází. Velmi důležitou roli má hra při rozvoji vědění, v prapočátcích filozofie a vědy. V mnoha kulturních okruzích lze nalézt prvek hádanek. Soutěžení ve znalostech ve formě hádanek, otázek a odpovědí se objevuje už v Rigvédu, kde hádankové otázky míří k odpovědím obsažených v Upanišádách, podobné kvízy s teologickou a kosmogonickou tématikou jsou i v islandské Eddě. Formu vědění, jež je těsně spjatá s archaickým posvátným soutěžením v hádankách, lze spatřit u Zarathustry, který odpovídá šedesáti moudrým, u Šalamouna odpovídajícího na otázky královny ze Sáby; v bráhmanech žáci véd často přicházejí klást otázky a odpovídat na ně, aby se mohli stát učiteli. Autor poznamenává, že otázky zcela stejné ho typu (tzn. otázky směřující k poznání světa, příčinám věcí, vzniku země atd.) jsou nejčastějšími otázkami šestiletých dětí, jak ukazují vědecké studie na toto téma. Zrod vědění v kultuře a u jedince tedy vykazuje shodné rysy a u obou je výrazný prvek hry.

Zajímavý je i koncept francouzského estetika a kulturního teoretika Rogera Cailloise. Ten se ve svém díle zabýval mj. fenoménem hry a tuto činnost rozčlenil podle jejího principu do čtyř skupin. Rozlišil tak hry, jejichž principem je náhoda - ALEA (hazardní hry, loterie, sázky), hry, jejichž podstatou je předstírání - MIMIKRY (masky, převleky, divadlo) a hry sjednocené principem závrati - ILINX (pouťové atrakce, akrobacie, adrenalinové sporty). Čtvrtou skupinou, do níž náleží i sport, je skupina her soutěživých - AGÓN. Současně ale rozlišil u každé ze čtyř skupin i institucionalizovanou formu hry - v případě her agonálních je to např. obchodní konkurence či konkursy - a formu úpadkovou. Do té patří v případě soutěžních her prakticky jakékoli násilí včetně válečných střetů!

Třetí koncept je z pera Bohuslava Blažka. „Dvě poslední století zažila, že nejlákavějším příslibem, ale i nejvážnější hrozbou lidstva se stal jeden velmi obecný životní modus, práce. Vyzrál do podoby univerzálního modelu lidské činnosti, továrny, která nadmíru vystupňovala efektivitu práce. Ukázalo se však, že utajeným zdrojem těchto zisků je vlastně loupež: „nadhodnota“ vznikala na úkor lidí - tovární dělníci z okolních vesnic za tmy vstávali a za tmy se vraceli domů; a na úkor přírody - bezhlavě se odlesňovalo a těžilo a nelítostně se znečišťovalo okolí. Všechna tato a další zvěrstva se nezapočítávala do ekonomické kalkulace, protože to bylo násilí provozované na slabých a bezbranných.

Jako soupeř tohoto životního modu nově vyvstal - zkušenostmi z organizované práce mezitím ďábelsky zdokonalený - další prastarý životní modus, boj. Bojovat v odborech a politických stranách začali tovární dělníci. Do té doby lokální války nepočetných žoldáků se proměnily ve války světové, které masakrovaly civilní obyvatelstvo. Doprava se stala součástí války pojaté jako továrna na smrt a ta vyvrcholila do podoby genocidy.

Boj nenastolil spravedlnost vítězstvím té nejlepší říše, která by civilizovala všechny ostatní, jak slibovali diktátoři, ale dodnes působí jako nevypočitatelně se přelévající epidemie ničivé agrese, která dopadá stejně krutě na lidi a jejich výtvory jako na zvířata, rostliny a celou Zemi.

Světu, který tyto dva hyperaktivní mody hrozily zničit, se nenápadně vlichotil třetí z nejzákladnějších životních modů lidstva, svým způsobem ten nejstarší, neboť dítě dřív, než začne bojovat, nebo dokonce pracovat, si umí hrát: hra. Bude to úleva pro lidstvo po dvou stoletích pracovní posedlosti? Skončíme se vzájemným vybíjením a budeme si hrát?

Modus hry ještě zdaleka neukázal ostrost a délku svých zubů, nicméně dnes na počátku 21. století je už zřejmé, že tak jako boj a práce má i hra nejenom polohy pro lidstvo a pro Zemi přínosné, ale také neobyčejně hrozivé.

Příslib hry

Modus hry byl dlouho v područí práce nebo boje a byl těmito dvěma mody deformován do absurdních podob. Zátěž modelem práce prozrazují všechny hry, ve kterých musíte sbírat body a kde je cílem kvantitativně vyjádřené vítězství: platí to i pro valnou část počítačových her a tento jejich rys je psychologicky mnohem škodlivější než puritány tak děsící střílení (které je reliktem modu boje). Osamělé matky se svými syny, které mentálně vykastrovaly, hrávají hry na vzájemné mučení - což je zase ohlas modu boje v rodinném životě. Vojenské přehlídky, buršácké souboje, důstojnické duely, slety a spartakiády, to jsou tristní kříženci hry s bojem. Kickbox a celá plejáda podobných perverzit jsou jejich novými podobami.

V poslední době však pozorujeme, že ve vzájemném přetahování životních modů o naši duši dochází častěji k tomu, že práce i boj jsou modelovány - což většinou znamená kultivovány - hrou (nikoli jako v předchozích příkladech, kdy byla hra deformována prací nebo bojem). Některé z výsledků tohoto křížení vypadají slibně:

* stále více rodičů je ochotno připustit, že hravost jejich dětí je účinnější cestou k zvládnutí počítačů než jejich vlastní píle nebo příkazy, přiznávají svým dětem roli mistrů a přestávají s nimi alespoň v této oblasti vést boj o moc,
* participace občanů ve veřejném životě není profesionální politickou prací ani politickým bojem, ale díky jisté hravosti umožňuje hledání užitečných spoluprací a vytváření koalic mezi lidmi, kteří by se jinak navzájem nepoznali a netušili by, že mají společného jmenovatele (občanská společnost navozuje vlastně stav blízký svátku a jeho odbourávání tabu - anglický kulturní antropolog Victor Turner hovoří o liminální fázi, která má své kořeny v rituálech přechodu starých civilizací, ale svou sílu neztratila dodnes),
* skutečně tvořivé týmy umělců, vědců nebo organizátorů nemohou dosahovat mimořádných výsledků jinak, než že se odváží být hravé dovnitř i navenek, neboť rutina nezplodí nic nového a řešení vnucená shora lidé podvědomě sabotují, takže jsou ve výsledku neefektivní
* americký teolog Harvey Cox na konci 60. let svou knihou Svátek bláznů: teologický esej o svátcích a fantazii otevřel pro náboženský život možnost, že opustí svou doménu ponuré vážnosti a začne být slučitelný s veselou hravostí.

Možná že historici kultury označí přelom 20. a 21. století jako málem tragický ústup modu práce a modu boje ze scény a vítězný nástup modu hry - na který lidstvo málem zašlo (Ubavíme se k smrti, prorokuje v názvu své - poněkud bulvární - knihy Neil Postman, jiní se nejvíc děsí závislosti na hráčství). Modus hry má nicméně tu obrovskou výhodu oproti modu práce a boje, že jeho součástí je kritická reflexe toho, co se děje. V práci i v boji můžete jít za cílem slepě, až k sebezničení. Ve hře musíte pořád zkoumat, kde jsou její meze, kam až můžete zajít a odkud to začíná být příliš vážné. Tím nám však hra umožňuje, abychom si uvědomovali, že to, co hravě činíme, má svá pravidla, jichž jsme nebo můžeme být spoluautory. Zní to možná překvapivě, ale právě „nezávazná“ hra nás tímto svým bytostným rysem vede k zodpovědnosti.

Když si hrajete, musíte myslet na důsledky svých her a nemůžete se vymlouvat na posvátnost práce ani boje - takové bylo ospravedlnění všech svatých válek, inkvizic, imperiálních expanzí a totalitních vlád. Práci i boji můžete věnovat celý život, aniž byste si na okamžik uvědomili, že to, co děláte, není přírodní nutností, ale pustou dobovou konvencí nebo vaší svévolí. V tom jsou tyto dva mody upadáním do mýtu, ve kterém to, co nám doba předpisuje, že se musí, bereme jako skutečnost samu, kterou nezpochybňujeme. Modus hry v sobě obsahuje neustálou možnost demytizace, tedy naivity, údivu, zvědavosti, a tím i probouzení se ze samozřejmosti do nesamozřejmé živé skutečnosti. V zlehčované, neužitečné, dětinské hře se kupodivu vracíme k sobě samým, ke svým nejbližším a k přírodě.

Když se naučíte rozlišovat mezi tvrdými hrami, jakými žila bojovná a pracovitá minulost - tedy hrami s pravidly, zacílenými na měřitelný výkon - a svobodně hravými měkkými hrami dneška a zítřka - nesoutěživými, partnerskými, neustále reflektujícími a podle potřeby měnícími svá pravidla - pak můžete sehrát významnou roli ve hře o hru, která nyní probíhá. Tato hra podle mého odhadu určí podobu nejenom tohoto století, ale možná i tisíciletí.“

*(Hraje se o hru – Živel)*

Já osobně hru považuji za nejlepší (a možná jediný „bezpečný“) efektivní způsob získávání nových znalostí a dovedností – prostě „učení se“. Hra je totiž zážitkovou metodou a ty zasahují člověka hlouběji a nové poznatky v nás tak zůstanou mnohem déle. Proč tomu tak je? Kromě jiného v ní (na rozdíl od klasických metod) zapojujeme všechny smysly – a čím víc smyslů zapojíme, tím si danou věc více zakořeníme. Navíc hra studenty baví, a tak jí věnují mnohem větší pozornost, než když se mají učit jiným způsobem.

Marek Lichtenberk

Slabiky cz.