

Herní postoj ve sportu a bytí ve hře

Lukáš Mareš*

Teologická fakulta, Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, České Budějovice, Česká republika

Copyright: © 2019 L. Mareš. Toto je open access článek vydaný pod Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Východiska: Hra je fenoménem, kterému je v odborných i laických kruzích věnována značná pozornost. Z odborných diskuzí vyplývá, že hra má vícero dimenzí, jejichž zohlednění je klíčové pro uchopení tohoto fenoménu jako celku. Lze ji vnímat jako specifický typ aktivity, jako určitý způsob vztahu ke světu, jako typ zkušenosti či jako postoj. Příspěvek se věnuje především postojové a částečně zkušenostní dimenzi hry. Pozornost je věnována tzv. hernímu postoji, který je možné označit za specifický typ bytí ve hře samotné. Autor vymezuje, co míní herním postojem, co znamená bytí ve hře a načrtává jejich důležitost v oblasti sportu. **Cíle:** Hlavním cílem příspěvku je vymezit koncepty herního postoje a bytí ve hře a ukázat jejich význam v oblasti sportu. **Metodika:** Příspěvek vychází z anglické a částečně české odborné literatury. Hojně jsou využívány především články z *Journal of the Philosophy of Sport*. Na základě studia dostupných zdrojů napříč filosofickými diskurzy čerpá autor z těch, které považuje za dostatečně reprezentativní pro uchopení tématu. Při psaní je nejčastěji užíváno deskriptivní metody, interpretace, evaluace myšlenek předchozích autorů a analýzy zkoumané problematiky. **Výsledky:** Hra samotná má vícero dimenzí, jejichž pochopením se můžeme dobrat k porozumění hry jako celku. Na rovině postoje má hra potenciál transformovat vnímání a vtahovat do herního dění. Herní postoj a bytí ve hře obohacují zejména kolektivní sport tím, že sportovcům umožňují odkrývat širší i hlubší roviny sportovních momentů. Díky nim může sportovec prožít danou aktivitu smysluplněji. Jelikož je během nich schopen adekvátně a kreativně reagovat na herní dění, může se zvýšit úroveň jeho výkonu. Herní postoj rovněž ztraktivňuje prožitek ze sportu, protože se s ním pojí nadšení, prožitek zábavy a potěšení. **Závěry:** S ohledem na komplexnost problematiky je vhodné pokračovat ve výzkumu herního postoje a bytí ve hře. Žádoucí je zejména analyzovat postoj tradičních autorů-filosofů k tématu a prohlubovat porozumění o fungování herního postoje a o jeho vědomém rozvíjení.

Klíčová slova: filosofie sportu, hra, sport, herní postoj, bytí ve hře

Úvod

Diskuze o hře

Hra (play) zaujímá v životě člověka důležité místo. Je živoucí složkou sociálního života a lze ji přisuzovat roli v koncepci zdařilého života jak u dětí, tak u dospělých (Ryall, Russell, & MacLean, 2013). Huizinga (2014) považuje hru za starší než kulturu, jelikož se objevuje již u zvířat. Dle něho je kulturotvorným činitelem, který je pro člověka přirozený. Stuart-Brown (2009) uvádí, že hra je velmi původní aktivitou. Je jaksi před-vědomá (precounscious) a před-verbální (preverbal), tj. vynořuje se z dávných biologických struktur, které existovaly před naším vědomím a naší schopností mluvit. Prakticky v každé historické etapě lidstva a v každé kultuře se lze setkat s herními prvky. Mezi autory, kteří se hře napříč obory a v různých kontextech věnovali, patří mj. Hérakleitos, Platón, Aristotelés, Schiller, Nietzsche, Collingwood, Huizinga, Caillois, Fink, Sutton-Smith,

Suits, Meier, či Eichberg. Neodmyslitelné místo má hra v současném bádání – řešena je nejen z filosofického, ale i biologického, antropologického, psychologického či sociologického hlediska.

Hra je fenoménem s vícero dimenzemi. V anglickém prostředí se podle míry strukturalizace aktivity (tedy v zásadě formy) rozlišuje hra jakožto play a hra jakožto game. Dle Kretchmara (2007) je hra jakožto play typicky nadhodnocována. Jako zdroj informací o tom, co znamená být člověk, považuje Kretchmar spíše hru jakožto game. Je tomu tak proto, že hra jakožto play je primitivnější, vyžaduje méně intelektuálních operací (které jsou pro člověka typické) a může existovat s kulturou i bez ní, kdežto hra jakožto game je kulturním artefaktem a konvencí, tedy je typicky lidskou. S ohledem na skutečnost, že článek vychází převážně z anglické odborné literatury, budu se držet rozlišování na hru jakožto play a hru jakožto game, přičemž hlavní pozornost věnuji prvně zmíněnému fenoménu.

S přehledem přístupů ke hře jakožto play se lze setkat u Randoma Feezella (Ryall, Russell & MacLean,

* Korespondenční adresa: Lukáš Mareš, Katedra filosofie a religionistiky, Teologická fakulta Jihočeské univerzity, Kněžská 8, 370 01 České Budějovice, e-mail: l.marysta@seznam.cz

2013). Rozlišuje celkem pět přístupů ke hře: 1) hra jakožto chování či aktivita; 2) hra jakožto motiv, postoj či stav mysli; 3) hra jakožto forma či struktura; 4) hra jakožto smysluplná zkušenost; 5) hra jakožto ontologicky významný fenomén. Jeho analýza, jak sám uvádí, vytváří pluralitní, nikoli reduktivistický přístup ke hře. Feezell netvrdí, že při uchopování hry nejsou žádná omezení. Spíše se snaží ukázat, že hra je bohatým fenoménem, který lze plně uchopit při zohlednění všech jejích dimenzí a nelze ji ztotožnit pouze s jednou její dimenzí. Každá z oněch rovin je ovšem jedním z aspektů hry jako celku a lze ji studovat odděleně. Předkládaný příspěvek poskytuje vhled do postojové a zkušenostní dimenze hry. Hlavním cílem příspěvku je vymezit koncepty herního postoje a bytí ve hře a ukázat jejich význam ve sportovní oblasti. Text může posloužit samotným sportovcům, případně jejich trenérům jako inspirace při hledání vhodného postoje ke sportovnímu výkonu.

Metodika

Autorův přístup k tématu

Zaměření příspěvku je na postojový a částečně zkušenostní rozměr hry. Dané téma je především v zahraniční odborné psychologické a filosofické literatuře (Journal of the Philosophy of Sport, zejména v letech 1974–2011) řešeno, a to jak z analytické, tak kontinentální (fenomenologické) perspektivy. Autor na základě studia dostupných zdrojů napříč filosofickými diskurzy čerpá z těch, které jako celek považuje za dostatečně reprezentativní pro uchopení a vhled do tématu. V příspěvku je využita terminologie patřící do fenomenologie (bytí-ve-světě, bytí ve hře), a rovněž pojmy patřící k odlišně fundované tematice (např. úvahy o nastavení či stavu mysli, o pozornosti „směrem k činnosti“, psychologické koncepty zaměřenosti apod.). Tímto na první pohled nesourodým spojením nechce autor redukovat existenciální sféru do subjekt-objektového rozvrhu. Pokouší se o nereduktivní filosofický přístup a otevřené představení reprezentativních myšlenek k tématu, které považuje za reálné (či alespoň potenciálně) slučitelné. Sám má blízko k fenomenologickému přístupu a je si vědom ontologického rozměru zkoumané problematiky. Jeho podrobnější rozpracování ovšem ponechává pro budoucí výzkum.

Při zachycování postojové a zkušenostní dimenze hry se lze setkat s pojmy jako postoj (attitude/stance), nastavení mysli (mindset), stav mysli (state of mind), způsob (mode) či kvalita (quality). Roochnik (1975) rozlišuje na postoj jakožto „stance“ a jakožto „attitude“. Druhý zmíněný vymezuje jako způsob přemýšlení o věcech, jako určitou mentální dispozici a jako orientaci směrem ke světu. O takovémto postoji hovoří např. Kurt Riezler v práci *Play and Seriousness* (1941). Dle Roochnika je ovšem postoj jakožto „stance“ zakořeněn

hlouběji a prostupuje celou lidskou bytostí: „(daný) postoj jde za hranice intelektu k tělu a k duchu, a stává se způsobem bytí-ke-světu.“ V kontextu tohoto článku je herním postojem rozuměno celkové (nikoli pouze mentální) vztahování hráče k hernímu světu. Na základě studia reprezentativních zdrojů k tématu se pokouší autor představit, co míní herním postojem a bytím ve hře. Při psaní je nejčastěji užíváno deskriptivní metody, interpretace, evaluace myšlenek předchozích autorů a analýzy zkoumané problematiky. Citace z anglických zdrojů jsou vlastními překlady autora textu.

Vymezení herního postoje

Jedním z prvních autorů, který se zabýval postojovou dimenzí hry, je Drew Hyland (1974; 1977; 1980). Hru chápe jako určitý postoj/přístup či orientaci, kterou lidské bytosti čas od času zaujímají k okolnímu světu a k ostatním lidem. Tento postoj je podle Hylanda **původnější a hlouběji zakořeněný** než jako sociologický či historický fenomén, psychologický stav či odpověď v chování na určitý stimul (1977, 37). Daný postoj/přístup vymezuje následovně (1980, 88): „*Když si hraje-me, zdá se, že se určitým způsobem orientujeme směrem k těm, se kterými hrajeme, směrem k náčiní, se kterým hrajeme (pokud tedy nějaké je), směrem k času, prostoru, vlastně tedy ke světu... Je to určitý způsob chování směrem k věcem, způsob bytí-ve-světě, který je nikoli zcela zvláštní, ale přesto odlišný od našeho způsobu chování, když si nehrajeme. Tuto orientaci, způsob chování či způsob bytí nazývám herním postojem (stance of play).*“ Daný postoj má dle něho strukturu „otevřenosti, na níž se odpovídá“ (responsive openness). V zásadě to znamená otevřenost k okolí a schopnost adekvátně odpovídat na možnosti, které se nabízejí (Hyland, 1974, 127): „*Jsmo jaksi vyzváni mít zvýšené povědomí o naší situaci a jejích možnostech.*“ Kategorie „otevřenosti, na níž se odpovídá“ (responsive openness), je charakteristická pro hraní (play), neznamená to ovšem, že všechny instance této kategorie jsou herní (Hyland, 1974; 1980). Daná schopnost odpovídat a být otevřený se dle Hylanda pojí se známou zkušeností ponoření se do aktivity (immersion), kdy je člověk naprosto zapojen do dané činnosti a není nikterak vzdálen od toho, co dělá (Hyland, 1977). Toto zapojení se dle Roochnika (1975) váže s určitou nejistotou, kterou atlet ve hře zažívá. S vědomím, že nemá herní dění kompletně pod kontrolou, snaží se odpovídat na konkrétní situace a projevit ve hře sebe sama.

Herní postoj je dle Hylanda s ohledem na různé úrovně otevřenosti (openness) a odpovídání (responsiveness) spíše záležitostí stupně než nezávislou kategorií. Jedná se o intencionální volbu být určitým způsobem ve světě, která vychází z přirozenosti člověka. Hyland v návaznosti na Platónův dialog *Symposion* a Buberova díla *Já a Ty* chápe lidskou bytost jako by-

tostně vztahovou a nekompletní, která se ve vztazích snaží danou nekompletnost překonat. Usiluje o naplnění tím, že směřuje k od sebe odlišnému, tedy ke světu, věcem, a především druhým bytostem (Hyland, 1977; 1980). Herní postoj se v této koncepci jeví jako konkrétní důsledek vztahové povahy člověka, a je tak pro něho přirozený (Hyland, 1977, 41): „*Být hravý znamená následovat a naplnit naši vlastní přirozenost.*“ Hyland (1977) rovněž uvádí, že jsou určité aktivity (konkrétně sporty jako basketbal či lyžování), které jsou pro herní postoj příhodnější než jiné (např. bojování ve válce či čekání ve frontě).

Koncept ‚otevřenosti, na níž se odpovídá‘ (responsive openness), je možné srovnat s koncepcí nastavení mysli, která se objevuje u psycholožky Dweckové (2016). Podle této autorky existují dvě dominantní nastavení mysli, která strukturují povahu člověka a podmiňují jeho chování. Ve fixním nastavení je člověk přesvědčen, že osobnost a realita sama jsou spíše statické, tj. nemění se. V rámci růstového nastavení mysli se objevuje přesvědčení, že osobnost a realita sama se dají rozvíjet. Obě tato nastavení lze vnímat jako specifické postoje člověka ke světu. Dwecková vyzdvihuje růstové nastavení mysli, které přivádí ke snaze o seberozvoj a vede k aktivnímu přístupu ke světu. Podobně jako v případě Hylandovy koncepce, která staví na otevřenosti vůči světu a aktivnímu proměňování možností, které svět nabízí, staví i Dwecková na myšlence, že lidé s tímto nastavením jsou spíše otevření novým možnostem, přijímají rádi výzvy a aktivně na ně odpovídají, protože jsou přesvědčeni, že mohou sami sebe a okolní svět aktivně proměňovat. Spíše než o rozptylující myšlenky se zajímají o aktivitu samu a snaží se v rámci ní dosáhnout osobního mistrovství. Koncepce Dweckové je nejen vysoce kompatibilní s tou Hylandovou, ale rovněž vystihuje část toho, co míním herním postojem.

V návaznosti na Dweckovou lze říci, že herní postoj se spíše postupně buduje a rozvíjí, než že by byl fixně daný. Ačkoli je pro člověka jakožto vztahovou a hravou bytost přirozený, není automatickým nastavením, které by se nedalo měnit. Člověk má přirozenou dispozici si herní postoj vypěstovat pravidelným cvikem. Jak uvádí L. Bukač (2014, 33): „*Herní rozum bystří herní praxe.*“ V rámci daného cviku je především zapotřebí objevovat vnitřní bohatství konkrétní činnosti, trénovat se v koncentraci a schopnosti odpovídat na situační možnosti, pěstovat si návyk orientace na danou činnost, volně se ponořovat do dané činnosti a rozvíjet se v osobním pozitivním nastavení.

Meier (1980; 1988) se pokouší vymezit hru jakožto play na základě orientace, chování, postoje či vztahování se ke konkrétní aktivitě. Tento přístup dále rozvíjí např. Schneiderová (2001). Hru Meier chápe jako určitou aktivitu, které se lidé účastní dobrovolně a převážně z vnitřních důvodů, tj. cílem hraní je hraní samo (hra

je tak tzv. autotelická). Koncept autotelicity problematizuje Schmid (2009; 2011). Dle něho je autotelicitu spíše ideálem než reálně dosažitelným stavem. Namísto autotelicity, která je statická, se orientuje na vnitřní důvody (intrinsic reasons) pro konání činnosti. Schmid je popisuje jako důvody nalezené v uspokojení z aktivity, které odpovídá na vrozené psychologické potřeby autonomie, kompetence a vztahovosti jednatelů. Na základě problematizace Schmidta lze říci, že pro hraní je dle Meiera klíčová vnitřní motivace účastníků. Ryan a Deci (2000) popisují vnitřní motivaci (intrinsic motivation) jako dělání určité činnosti pro její inherentní uspokojení spíše než pro nějaké oddělitelné následky. Pokud je účast dobrovolná a podnětem je motivace vnější, pak se dle Meiera o hru nejedná. Jeho koncepci lze problematizovat tvrzením, že v praxi je motivace k výkonu velmi často mixem vnitřních a vnějších motivátorů, proto je takto striktní rozlišování nekorespondující s realitou. Feezell (in Ryall, Russell & MacLean, 2013) uvádí, že důvody pro účast v určité činnosti jsou komplexní, a proto je obtížné hru identifikovat pouze s vnitřní motivací. Jeho řešení je následující: pokud je jedním z důvodů (ideálně převažujícím důvodem) účasti v určité aktivitě (především ve hře) to, že je sama o sobě pro daného hráče atraktivní, pak je to dobrý důvod pro označení tohoto jevu jako herní (s doplněním dalších nutných podmínek).

Dle Carlsona (2011) je hraní intencionálním aktem zaměřeným na určitou herní činnost. Henricks (2015, 28) považuje hru za produkt vědomé volby: „*Do určité míry se hra stává hrou pouze tehdy, když ji účastníci za hru vyhlásí.*“ Podobně jako Rubin, Fein a Vandenberg (1983) chápe Henricks hru jako dispozici, jako určitý vzorec pozornosti (attentiveness), připravenosti (readiness) či psychologického závazku (commitment), který nasměrovává chování hráče. Dle Roochnika se s hraním pojí odloučení, resp. koncentrovaná pozornost na herní prvky a specifické vnímání času a prostoru (Roochnik, 1975, 40): „*Pro hráče tenisu se svět zužuje na obdélníkové čáry tenisového kurtu, na síť, míč, soupeře... v tomto smyslu je zbytek světa ponechán stranou. Avšak toto je následek jeho ponoření se do aktivity. Plná angažovanost v jakékoli situaci povede ke vzniku jedinečného světa specifické časovosti a prostorovosti.*“

Roochnik (1975) rovněž popisuje rozměr herního postoje, který je možné označit jako bytí ve hře. Dle něho je hra určitým způsobem bytí, tj. je hlubokou angažovaností těla a ducha směrem k aktivitě samotné, je ponořením se do světa tady a teď, je způsobem vztahování se ke světu. Pokud je dané vztahování důsledkem vědomé volby, může hra být nikoli sporadickým fenoménem, ale spíše se stát postojem (stance). Ono stávání se odkazuje k časovému aspektu herního postoje, tedy k tomu, že herní postoj je zapotřebí zažehnout volbou a rozvíjet ho v čase. Roochnik se rovněž dotýká

časového rozměru hry, když ji označuje za plynoucí či tekutou. Dle něho je hraní kontinuálním pohybem, jakýmsi nenásilným plynutím v čase.

Collingwood (in Wertz, 2003) spojuje hru s konceptem rozmarnosti. Hru (play) charakterizuje jako totální ponoření se do dané aktivity. Dle něho je hra určitým typem akce, která vyžaduje rozhodování. Jednající agent (hráč) se při hraní rozhoduje nikoli rozumově, ale spíše jaksi rozmarně (capriciously). Jeho volba je spontánní či vychází z návyku (habitu) jednat určitým způsobem. Onu rozmarnou volbu, kterou hráč vykonává, charakterizuje Wertz interpretující Collingwooda takto (2003, 160): „*Rozmarná volba je rozmarná tehdy, když si agent není vědom žádného důvodu, pro který by jednal. V intenzitě hry si agent jednoduše a okamžitě vybírá, a to bez použití reflexního vědomí, jedná se o prereflexivní vědomí... (Racionální) kalkulace vede (v rámci hry) ke špatné kalkulaci...*“ Wertz (2003) dále uvádí, že přemýšlení se objevuje při výběru strategie a při analýze situace, ovšem v momentu samotného výkonu či během provádění herních akcí se objevuje prvek rozmarnosti. Collingwoodův přístup ke hře vyzdvihuje spontánnost volby a jednání vycházející z návyků, naopak upozaďuje vědomý proces přemýšlení během herních akcí. Slepíčka, Hošek a Hátlová (2009) upozorňují na to, že ve sportu se objevuje vícero typů myšlení (např. myšlení operativní/činnostní, taktické či týmové). Jelikož sport vznáší nárok na rychlé rozhodování, využívají sportovci tzv. kognitivní mapy, které jsou určitými vzorci řešení plynoucími z návyků. Zdá se, že během ponoření se do hry určité typy myšlení fungují. Nejedná se ovšem o „hrubou“ racionální kalkulaci, ale spíše o vymýšlení herních řešení, které mnohdy vychází z automatizmů a zaběhnutých vzorců herního uvažování. Dle Bukače (2014, 38) „*v herních situacích se hráč rozhoduje vědomě a operantně, pod tlakem intuitivně, emocionálně a často i instinktivně*“. Vannatta (2008) uvádí, že zvláštností hraní je určitá bezmyšlenkovitost. Hráč jedná, aniž by o svém jednání vědomě přemýšlel. Je ponořen do hry, které poté rozumí a dokáže ji i předvídat (anticipovat).

Liebermanová (1977), která se soustředí na fenomén hravosti (playfulness) a na herní element ve hře samotné, chápe hraní jako určitý druh zvědavosti, jako energii, nadšení (enthusiasm) či jako způsob, jak se vypořádat s jinakostí kreativním a spontánním způsobem. Hraní může být vysvětleno také jako určitý náhled na svět, kdy jednotlivé momenty jsou viděny jako herní příležitosti, zatímco „nehrajícími si“ mohou být viděny jako námaha a rutina. Hanne Rasmussenová považuje hru za hravý stav mysli, ve kterém jsou lidé otevření, pozitivně vyladění a zkoušejí nové věci (viz internetové zdroje). Zábava a potěšení jsou kompatibilní s vážností a koncentrací, která se u hráčů objevuje. Ačkoli herní aktivity často vážné sami o sobě nejsou, jsou velmi

absorbující a hráči jsou v nich vážně zainteresováni. Feezell (in Ryall, Russell & MacLean, 2013) hovoří v kontextu o postoji, který nazývá „vážná nevážnost“ (serious nonseriousness). Negativní se zdá být přílišná vážnost, kterou kritizuje např. Huizinga (2014).

S postojovou dimenzí hry se úzce pojí další z dimenzí, jmenovitě hra jakožto specifický typ zkušenosti. V zásadě lze říci, že herní zkušenost pramení z účasti ve hře a účast ve hře znamená mít určitý herní postoj v dané herní činnosti. Roochnik (1975) pojímá hru jakožto kvalitu konkrétní aktivity. Dle něho to není pouze určitý postoj směrem k dané aktivitě, ale i hluboká živoucí zkušenost se světem, kterou účastníci v přítomném okamžiku hry zažívají. Kretchmar (2007) považuje hru za druh a kvalitu zkušenosti, která má cíl v sobě samé. Specifickým typem zkušenosti je plynutí („flow“/„pobyt v zóně“), které můžeme označit jako stupeň hluboké účasti v aktivitě samotné, kdy je hráč plně ponořen/oddán situaci (Csikszentmihalyi, 1991). Schmid (2011) uvádí, že pobyt v zóně a ztráta sebe sama ve sportovní aktivitě jsou součástmi herního postoje a objevují se tehdy, když výzva je adekvátní vůči schopnostem a kapacitám hráče. Dle sportovního psychologa Bruce Ogilvieho (in Douillard, 1994) jsou sportovci během tzv. pobytu v zóně schopni vzdát se vědomé bdělosti a zaměřit se na vnitřní prožívání. Dle tohoto autora se jedná o prožitek harmonie mezi tělem a duší. Je to podstata zaměření se, nenásilné a neulpělé umění plynout. Zůstává otázkou, do jaké míry je možné onoho plynutí dosáhnout z vlastní iniciativy (tj. vědomě) a do jaké míry přichází jaksi svévolně. Dle J. Douillarda (1994) je euforické zkušenosti, které sportovci říkají zóna, dosahováno náhodou. Zároveň ovšem připouští, že pomocí užívání určitých technik je možné dosahování tohoto stavu alespoň z části kontrolovaně dosahovat. Lze se domnívat, že stav plynutí je důsledkem ponoření se do herního toku. Časově mu tedy předchází herní postoj, který lze vnímat jako mezistupeň mezi běžným žitím a euforickým plynutím.

Charakteristické prvky herního postoje

Na základě výše uvedených popisů postojové a zkušenostní dimenze hry předkládám následující výčet charakteristických prvků toho, co nazývám herní postoj (playful attitude):

- Znamená být otevřený hernímu dění a adekvátně na něj odpovídat (responsive openness);
- Pojí se s růstovým nastavením mysli;
- Jedná se o intencionální, dobrovolnou volbu, není vynucený ani násilně vyvolaný;
- Buduje se návykem (habituací);
- Pojí se s vnitřní motivací pro dělání určité činnosti;
- Je koncentrovanou pozorností směrem k činnosti a připraveností k činnosti (attentiveness and readiness);

- Pojí se s ním specifické vnímání času a prostoru;
- Je bytím ve hře – umožňuje vidět hloubku a bohatost dané aktivity díky bytostnému ponoření se do ní (immersion);
- Pojí se s ním rozmarnost (capriciousness) při rozhodování hráče během herních akcí – během procesu hraní nezahrnuje „hrubou“ racionální kalkulaci, ale spíše vymyšlení herních řešení;
- Pojí se s ním nadšení (enthusiasm);
- Zahrnuje kreativitu, tj. kreativní řešení herních situací;
- Zahrnuje spontaneitu, tj. spontánní řešení herních situací;
- Zahrnuje anticipaci, tj. předvídaní budoucích herních momentů;
- Pojí se s ním prožitek zábavy a potěšení;
- Týká se positivity, tj. je orientovaný na to dobré a člověk je v rámci něho pozitivně vyladěn;
- Může vést ke zkušenosti plynutí (flow) či pobytu v zóně – je předstupněm těchto zkušeností.

Bytí ve hře

Jednou z nejzásadnějších charakteristik herního postoje je bytí ve hře („being in the game“). Tento koncept se implicitně objevuje u Roochnika (1975) a dalších autorů. Bytím ve hře v kontextu tohoto příspěvku míním intencionální, vědomé ponoření do toku herního dění, kdy hráč není mimo hru (tj. v minulosti – ve vzpomínkách na minulé herní situace; v budoucnosti – např. v obavách ze zkažení či z negativního hodnocení trenéra/diváků, spoluhráčů/protihráčů, případně jakkoli jinak myslí na mimoherní záležitosti – např. na své další záliby ad.), ale přímo v ní. V praxi to znamená, že je koncentrovaný na hru, reaguje adekvátně na herní úkoly a je v nich ponořen. S hrou splývá a po určitý čas žije s ní a pouze uvnitř ní. Může přitom zakoušet plnost vlastní existence v modu hry. Být ve hře v zásadě znamená umět rozpoznat krásu dané činnosti, umět se v ní orientovat a dále ji rozvíjet. Je to orientace na řešení herních situací, na tvoření hry oproti pozorování hry, kdy je hráč tvořen hrou či je z ní unesen. Pobyt mimo hru lze na hráči vyzorovat tak, že působí jako pouhý pozorovatel spíše než tvůrčí činitel. Dle L. Bukače (2014, 36) „...hráč, který se nenaučí číst herní dění, nemůže rozvíjet sebeuvědomování, současně se připravuje i o možnost sebeprožívání...je účastníkem, nikoli kompetitivně kompetentním aktérem“.

Koncept bytí ve hře se v paradigmatu psychologie dá připodobnit ke konceptu psycholožky Joan Dudoové, která hovoří o tzv. zaměření na úkol či o zaměření na zvládnutí činnosti (Thomson, 2010). V paradigmatu filosofie lze najít souvislost s bytím/pobytem ve světě, který ovšem odkazuje k existenciálnímu celku a má širší rozměr oproti bytí ve hře v tomto příspěvku. Být ve hře není totéž jako hru cítit a mít tzv. hráčskou inteli-

genci a herní myšlení. Tyto jsou dispozicemi nadaných či efektivně pracujících hráčů. Vhodným vstupním cvičením pro trénink dovednosti být ve hře jsou tzv. minihry na zvládání nervozity a rozvoj soustředěnosti. V rámci herních situací (trénink/zápas) jde v nich o to být po určitou dobu v herním momentu, být všímavý k herním situacím a snažit se je zvládat co nejlépe.

O důležitosti herního postoje ve sportu

Hovořím-li o důležitosti herního postoje ve sportu, mám na mysli především týmové, tj. kolektivní sporty a herní spíše než performativní sporty, ve kterých je herním postoj s uvedenými charakteristikami spíše realizovatelný. Problematiku herního postoje dále považuji za aktuálnější ve vrcholovém a profesionálním sportu, kde je patrné napětí mezi hraním a tlakem na výkon, resp. výsledky. Pokud nebude specifikováno jinak, budu sportem v této kapitole mínit právě vrcholový a profesionální sport.

Vztah hry (play) a sportu na obecné rovině je obtížné vymezit. Dle některých autorů (např. Harvey, McGinn, Brown, Ackerman) je sport formou hry jakožto play. Jiní autoři (např. Suits či Kohn) naopak argumentují, že sport formou hry jakožto play není. Suits (1988) argumentuje tím, že autotelická rovina hry není přítomná v profesionálním, instrumentalizovaném sportu, kde důvody pro účast jsou často vnější, než vnitřní. Rovněž kritizuje zaměření atletů na odměnu za činnost (na Olympiádě v podobě medaile) spíše než na hraní samotné (playing the game). Proti Suitsovi lze namítnout, že autotelická rovina hry odkazuje k motivům hráče, které jsou mnohdy komplexní, tudíž dané kategorizování sportu jako hry podle toho, zda se jedná o autotelickou aktivitu, je nevhodné. Lze ovšem souhlasit se Suitsem, že zacílení na medaile spíše než na hru samotnou není bytostně herní. Dle Kohna (in Ryall, Russell & MacLean, 2013) je sport jakožto soutěživá aktivita zaměřená na vítězství nekompatibilní s hrou jakožto play. Jeho problematickou tezí je, že pokud se hráč snaží vyhrát, již si nehraje. Proti Kohnovi lze namítnout, že vítězství je kompatibilní s hrou jakožto play i game. Lze si představit, že ve sportovní hře jakožto game (např. lední hokej) je hráč orientovaný na samotnou hru (tj. hraje si ve smyslu playing) a zároveň chce zvítězit (tj. naplňuje cíl aktivity jakožto game). Jak navíc upozorňuje Feezell (in Ryall, Russell & MacLean, 2013), odebráním cíle z hraní se hra samotná redukuje na pouhou rozpustilost.

Sport být hrán v určitém smyslu nemusí. Jak uvádí Roochnik (1975, 38), „Sport, o němž se říká, že si v něm obvykle hrajeme, automaticky nezaručuje, že si (v rámci něho) účastníci skutečně hrají. Hra je pro člověka hluboce zakořeněnou možností. Sport je oblastí, ve které se hraní může spíše objevit, ale nutně nemusí a také se často neobjevuje“. Tato myšlenka

se objevuje již u Huizingy (2014), dle něhož se herní prvek ze sportu postupně vytrácí. Huizinga uvádí, že od poslední čtvrtiny 19. století je sport brán více a více vážně. Jako důkaz uvádí zvýšení přísnosti a propracovanosti pravidel, důraz na měřitelné výsledky, tvorbu záznamů/rekordů a systematizaci sportovních událostí. Zvyšující se systematizace způsobila, že něco z čisté hravosti se ze sportu nadobro ztratilo. Huizinga (2014, 197) v této souvislosti odkazuje zejména k profesionálním sportovcům: „*Duch profesionála již není skutečným herním duchem; postrádá spontaneitu a určitou nedbalost.*“ Zároveň upozorňuje na to, že v moderním sociálním životě sport již zaujímá místo mimo hlavní kulturní dění. V archaických kulturách dle Huizingy plnily soutěže a sportovní klání podstatnou roli během posvátných festivalů a byly nezbytné jako zdraví a štěstí přinášející aktivity. Sport se profanizoval, ztratil roli kulturotvorného činitele (Huizinga, 2014). Nesouhlasím s Huizingou v tom, že by sport zaujímal místo mimo hlavní kulturní dění. Považuji ho naopak za pevnou součást zejména pop-kultury. Sport zásadním způsobem ovlivňuje společenské i kulturní dění. Lze s ním ovšem souhlasit v tom, že v řadě vrcholových a profesionálních sportech (včetně sportů mládežnických) je přirozená hravost a herní postoj v konfliktu s tlakem na systematické kontrolování téměř všech prvků sportovní přípravy i samotného výkonu. Je také v konfliktu s tlakem na pravidelné podávání co nejlepších výsledků, která evokuje zaměření pozornosti od procesu sportování k výsledkům sportovní aktivity. Rovněž lze souhlasit s Rochníkem v tom, že herní prvek není automatickou záležitostí ve sportu, ale je spíše možností, kterou je potřeba aktualizovat.

O důležitosti a přínosu herního postoje ve sportu hovoří řada autorů. Meier (1988) hovoří o tom, že sport může být hrán, pokud jsou splněna určitá kritéria. Konkrétně zmiňuje dobrovolný vstup do aktivity a o vnitřní důvody (tj. důvody navázané na aktivitu samotnou) pro vstup do sportu. Pokud splněna jsou, sportování to určitým způsobem obohacuje. Dle Reidové (2012) hra (play) není vždy sportem a sport není vždy hrou. Pokud sport hrou je, pak ho to v určitém smyslu činí lepším. Reidová hovoří o důležitosti dobrovolného vstupu do dané aktivity a oceňuje rovněž časovou a prostorovou mimořádnost hraní. V tomto kontextu je možné zmínit I. Jirásku (2005, 231) a jeho tezi, že hra je jedním z polí intenzivního prožívání, je převedením jednoho z možných světů do reality hrajícího si, je zpřítomněním nových a nečekaných souvislostí. Jirásek pojímá hru jako místo autentické existence, prostor pro odkrývání smyslu lidského bytí. Prostřednictvím herní kreace člověk dosahuje seberealizace, sebenaplnění a nejhluběji potvrzuje sám sebe. Reidová (2012) v souvislosti s přínosem hry pro sport vyzdvihuje dále prvek zábavy a potěšení, které se s hraním pojí a rov-

něž absorbující povahu hry (resp. herního přístupu), díky čemuž může hráč prožít danou aktivitu intenzivněji, hlouběji a mistrněji. Podle Reidové, podobně jako u Schmida, je podmínkou mistrného plynutí ve hře optimální balanc mezi herní výzvou a dovednostmi hráče. Dle Morgana (2008) je hraní (playing) jedinou cestou, jak objevit a realizovat vnitřní „dobrost“ hry samotné.

Chápeme-li herní postoj jako orientaci na hru samotnou a jako adekvátní odpovídání na herní možnosti, pak je pro správné provádění aktivity jako je sport naprosto zásadní. Jednotlivé sportovní situace (zejména v kolektivních sportech) mají otevřený děj. Sportovec dané dění jaksi utváří, a to za využití vlastních dovedností, kreativity při výběru z herních možností a rovněž taktických pokynů. Bukač (2014) upozorňuje na to, že na výběr z možností mají nežádoucí vliv nácvik vzorové spolupráce a metodické učení taktiky, protože do procesu rozhodování vnášejí neadekvátní stereotyp. Naproti tomu sebeuvědomovaná kalkulace (vycházející z návyků) podporovaná autobiografickou pamětí, vnitřním napětím, pocity obezřetnosti a vědomou pozorností spolu s odhodláním vedou dle Bukače k tzv. plnému či dokonce výjimečnému výkonu. Ona reaktivnost na hru samotnou a tvůrčí elán jsou součástmi herního postoje, který tak může mít pozitivní vliv i na samotnou výkonnost hráče. Dalším potenciálním přínosem herního postoje ve sportu je prevence vyhoření. Sportovec ponořený do hry, zažívající příjemné stavy bez připouštění si potenciálních stresorů – např. tlaku trenéra či fanoušků, se bude hře spíše věnovat, jelikož bude schopen odhalit její vnitřní krásu a proces hraní ho bude bavit.

Závěry

Příspěvek poskytl vhled do problematiky herního postoje a bytí ve hře tím, že je vymezil a ukázal jejich relevanci v oblasti sportu. Na rovině postoje má hra potenciál transformovat vnímání a vtahovat do herního dění. Herní postoj a bytí ve hře obohacují zejména kolektivní sport tím, že sportovcům umožňují odkrývat širší i hlubší roviny sportovních momentů. Sportovec může díky hernímu postoji prožít danou aktivitu smysluplněji a atraktivněji. Jelikož je schopen adekvátně a kreativně reagovat na herní dění, může se rovněž zvýšit úroveň jeho výkonu.

S ohledem na komplexnost problematiky považuji za žádoucí pokračovat ve výzkumu postojové a zkušenostní dimenze hry. Za důležité považuji analyzovat postoj tradičních autorů-filosofů k tématu (především Heidegger, Patočka, Fink, Gadamer) a prohlubovat porozumění o fungování herního postoje a o jeho vědomém rozvíjení (psychologická rovina problematiky). Za konkrétní témata a otázky hodné rozpracování považuji zejména vztah herního postoje (playful attitude), Suitsova „lusory attitude“ a tzv. „gamifikaci“, slučitel-

nost herního postojů s jinými postoji, analýzu vhodnosti herního postojů v individuálních sportech, identifikaci překážek pro herní postoj, trénovatelnost herního postojů, filosofickou analýzu vědomého pobytu ve hře a bližší vymezení vztahu herního postojů s fenomény „flow“, „pobytu v zóně“ a tzv. povznesení (sublime).

Reference

- Brown, S. (2009). *Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. New York: Avery.
- Bukač, L. (2014). *Trénink herní přirozenosti: kouzlo hráčského naturelu*. Praha: Grada Publishing.
- Carlson, Ch. (2011). The “playing” field: attitudes, activities, and the conflation of play and games. *Journal of the Philosophy of Sport*, 38(1), 74–87.
- Czikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper and Row.
- Douillard, J. (1994). *Tělo, mysl a sport*. Praha: Pragma.
- Dweck, C. S. (2016). *Mindset: The new psychology of success*. New York: Ballantine Books.
- Henricks, T. S. (2015). *Play and the human condition*. Urbana, Chicago, and Springfield: University of Illinois Press.
- Huizinga, J. (2014). *Homo ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Mansfield Centre: Martino Publishing.
- Hyland, D. A. (1977). “And that is the best part of us:” Human being and play. *Journal of the Philosophy of Sport*, 4(1), 36–49.
- Hyland, D. A. (1974). Modes of inquiry in sport, athletics and play. *Journal of the Philosophy of Sport*, 1(1), 123–128.
- Hyland, D. A. (1980). The stance of play. *Journal of the Philosophy of Sport*, 7(1) 87–98.
- Jirásek, I. (2005). *Filosofická kinantropologie: setkání filosofie, těla a pohybu*. Olomouc: Univerzita Palackého.
- Kretchmar, R. S. (2007). The normative heights and depths of play. *Journal of the Philosophy of Sport*, 34(1), 1–12.
- Lieberman, J. N. (1977). *Playfulness: Its relation to imagination and creativity*. New York: Academic.
- Meier, K. V. (1980). An affair of flutes: An appreciation of play. *Journal of the Philosophy of Sport*, 7(1), 24–45.
- Meier, K. V. (1988). Triad trickery: playing with sports and games. *Journal of the Philosophy of Sport*, 15(1), 11–30.
- Morgan, W. J. (2008). Some further words on suits on play. *Journal of the Philosophy of Sport*, 35(2), 120–141.
- Reid, H. L. (2012). *Introduction to the philosophy of sport*. Plymouth: Rowman & Littlefield Publishers.
- Roochnik, D. L. (1975). Play and Sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 2(1), 36–44.
- Rubin, K., Fein, G., Vandenberg, B. (1983). Play. In Hetherington, E. M. (Ed.), *Handbook of child psychology* (Vol. 4: Socialization, personality, and social development, pp. 693–774). New York: Wiley.
- Ryall, E., Russell, W., & MacLean, M. (Eds.). (2013). *The Philosophy of Play*. London and New York: Routledge (Taylor & Francis Group).
- Ryan, M. R., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Schmid, S. E. (2011). Beyond autotelic play. *Journal of the Philosophy of Sport*, 38(2), 149–166.
- Schmid, S. E. (2009). Reconsidering autotelic play. *Journal of the Philosophy of Sport*, 36(2), 238–257.
- Schneider, A. (2001). fruits, apples, and category mistakes: on sport, games, and play. *Journal of the Philosophy of Sport*, 28(2), 151–159.
- Slepička, P., Hošek, V., & Hátlová, B. (2009). *Psychologie sportu*. Praha: Karolinum.
- Suits, B. (1988). Tricky triad: games, play, and sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 15(1), 1–9.
- Thomson, J. (2010). *The power of double-goal coaching. developing winners in sports and life*. Portola Valley: Balance Sports Publishing.
- Vannatta, S. A. (2008). Phenomenology of sport: playing and passive synthesis. *Journal of the Philosophy of Sport*, 35(1), 63–72.
- Wertz, S. K. (2003). The Capriciousness of Play: Collingwood’s Insight. *Journal of the Philosophy of Sport*, 30(2), 159–165.

Playful Attitude In Sport and Being In the Game

Background: Play is a phenomenon that has received attention from both academic and public circles. Academic discussions emphasize that play has several dimensions. Their understanding is important for capturing this phenomenon as a whole. Play can be understood as a specific type of activity, as a way of relating to the world, as a type of experience or as a stance/attitude. This article deals with the attitudinal and partly experiential dimensions of play. Attention is given to the so-called ‚playful attitude‘, which can be understood as a specific type of being in the game. The author characterizes a playful attitude, the concept of being in the game, and shows their relevance in sport. **Objective:** Main objective of this article is to characterize concepts of playful attitude and being in the game and show their relevance in sport. **Methods:** Article draws from English and partly Czech scientific literature. Special attention is given to articles from the Journal of the Philosophy of Sport. Based on the study of available resources across the philosophical discourses the author draws from the literature that he considers sufficiently representative for understanding the topic. The author uses methods of description, interpretation, evaluation of thoughts of previous authors, and analysis of the problematics. **Results:** Play has many dimensions, and if we capture their essence, we can be able to understand play as a whole. As an attitude, play has the potential to transform our perception and to draw us into the athletic moments. Playful attitude and being in the game enrich mainly collective sport in a way that they enable athletes to discover wider and deeper levels of athletic moments. Due to this, an athlete can experience sport more meaningfully. Because he is able to adequately and creatively react to athletic moments, his performance level may increase. Also, a playful attitude makes the sporting experience more attractive, because it is connected with enthusiasm, fun, and joy. **Conclusions:** Due to the complexity of this problematics it is appropriate to continue in the research of the concepts of playful attitude and being in the game. Especially important is to analyse the approach of traditional authors-philosophers and to deepen the understanding of how playful attitude functions and how it can be consciously developed.

Keywords: philosophy of sport, play, sport, playful attitude, being in the game