

„Prejavom súčasnej kultúry je dominancia zábavy v mnohých aspektoch života človeka nezávisle od toho, aké je jeho postavenie v spoločnosti,“ konštatuje v úvode k 13. ročníku almanachu *Zabawy i zabawki. Studia antropologiczne (Hry a hračky. Antropologické štúdiá)* Halina Mielicka-Pawłowska, profesorka pedagogiky na Univerzite Kochanowského v Kielcach a organizátorka rôznych medzinárodných interdisciplinárnych výskumných aktivít na pomedzí sociálnych a humanitných vied, ktorých základ tvorí antropologická problematizácia hier, hravosti a zábavy. Ročenku, ktorej je šéfredaktorkou, vydáva kielecké Múzeum hier a hračiek (je to najväčšie múzeum svojho druhu v strednej a východnej Európe) a jej široké a pestré tematické zameranie svedčí o tom, že otázky hry a zábavy tvoria enormný rezervoár problémov, podnecujúcich k úvahám tak sociológov, kulturológov, filozofov, sociálnych a kultúrnych historikov i pedagógov, ako aj špecialistov z iných oblastí poznania na rozličné technické aspekty hier a hračiek.

Leitmotív 13. zväzku *Zabaw i zabawek* tvorí problematika hier a hravého správania podľa koncepcie holandského kultúrneho historika Johana Huizingu (1872 – 1945), autora medzinárodne vplyvného diela *Homo ludens* (1938). Slovenská čitateľská verejnosť si naň spomenie vďaka českému vydaniu z roku 1971 v preklade Jaroslava Váchu a kvalitnému doslovu Jiřího Černého (mimochoďom, autora Huizingom a Buytendijkom inšpirovanej fenomenologickej práce *Fotbal je hra*, 1968), ako aj vďaka neskoršiemu slovenskému prekladu, ktorý vyšiel v roku 1990 zásluhou Viktora Krupu a Vojtecha Kopčana v jednom vydaní spoločne s autorovým klasickým dielom z oblasti medievalistiky *Jeseň stredoveku* (1919). Koncepcia „hravého človeka“, ktorú tento holandský kultúrny historik a teoretik rozpracoval od prvej svetovej vojny a postupne ju dopĺňal o argumenty kultúrnoantropologickej, literárnej i filologickej

proveniencie, vychádza z predstavy gréckeho agónu, teda klasickej súťaživej hry, ktorá síce podľa autora zrejme netvorí pôvod ľudskej kultúry, ale v každom prípade ju možno vystopovať ako jadro mnohých kultúrnych aktivít európskych i svetových národov nezávisle od stupňa civilizačnej vyspelosti od antiky až po súčasnosť. Hoci bola koncepcia homo ludens často podrobovaná kritike a mnohí teoretici ju v povojnovom období vyvracali, resp. dopĺňali (o jej významné korekcie smerom k diferenciacii základných antropologických modelov hier sa zaslúžili predstavitelia francúzskej sociologickej školy Georges Bataille a Roger Caillois), ukazuje sa, že vo viacerých svojich aspektoch zostáva otvorená dodnes a možno sa k nej vracajť aj v dobe, keď hry technologicky pokročili najmä vďaka digitalizácii a keď sa spochybnil agonálny charakter ľudskosti, zatiaľ čo ľudské spoločnosti prechádzali procesmi civilizačných transformácií, ktoré viedli nielen k zmenám hier, ale aj hodnotových systémov a vzorcov hrového správania – k zmenám, ktoré prevrátili pôvodné pomery agonálneho ludizmu a znefunkčnili, resp. sproblematizovali niektoré jeho pravidlá (najmä pravidlo slobodnej participácie a fair-play). Na druhej strane platia úvodné slová Haliny Mielickej-Pawłowskej, podľa ktorých hra v súčasnosti ovláda formy kultúry tak ako nikdy, bez ohľadu na sociálny status jej účastníkov, ba dá sa dokonca povedať, že (zdanlivé) zotretie hraníc medzi sociálnymi triedami, resp. skupinami je v dnešných hrách jedným zo základných prejavov demokratizmu najmä západnej civilizácie.

Huizingom inšpirovanej otázke, či sa hra môže považovať za zdroj kultúry, bola venovaná na jar 2015 v Kielcach špeciálna medzinárodná konferencia a 13. zväzok *Zabaw i zabawek* tvorí fakticky zborník z tohto podujatia. Dedičstvo Johana Huizingu tu bolo konfrontované s hrami a prejavmi kultúry, o ktorých autor *Homo ludens* ešte nemohol

tušiť, a so sociologickými poznatkami, ktoré ďaleko presahujú rámce jeho predstáv o ľudskej hravosti (najmä s analýzou moci).

Holandský historik kultúry Léon Hantsen (Tilburg) v úvodnom článku ročenky *Games of Late Modernity: Discussing Huizinga's Legacy (Hry neskorej modernity: diskusia o Huizingovom odkaze)* pripomenul základné črty Huizingovej koncepcie hry a ich potencie na pozadí zásadných civilizačných skúseností druhej polovice 20. storočia. Zároveň položil niekoľko otázok, ktorým čelí každý, kto sa v dnešnej dobe pokúša aktualizovať predstavu homo ludens: Ako vyzerajú hry po Osviečením, resp. mala skúsenosť industriálneho vyhladzovania častí ľudstva vplyv na charakter hier? Kto je v dnešných hrách agens a kto patiens? Jestvuje v dnešnej dobe skutočne niečo také ako „pravidlá hier“ a akými prostriedkami ich možno teoreticky uchopiť? Je étos hry naozaj jej nevyhnutným predpokladom? Ako sa v digitálnej kultúre mení hra a celkovo ľudská identita, ktorá bola ešte „prirodzeným“ základom huizingovského hrajúceho sa človeka? Na niektoré z týchto otázok sa pokúšajú odpovedať ďalšie publikované príspevky.

Ruská kulturologička Elena Reprintceva (Kursk) konfrontovala teóriu homo ludens s teóriou hry súčasného ruského filozofa Vladimíra Razumného (2000) podľa jeho práce, ktorá skúma vzájomný vzťah hry a umenia a ukázala, ako sa v súčasnej demokratickej, technologicky vyspelej spoločnosti vytráca z hrových aktivít aspekt ľudskej dôstojnosti – mizne v dôsledku konsenzuálneho presvedčenia o nevyhnutnosti participácie na hrách, považovanej za prejav sociálnej inklúzie. Toto presvedčenie však so sebou prináša fakticky autonomizáciu hry, nahrádzajúcu v dnešnej dobe tradičné autonómne individuum, ktoré mal pred očami ako predstaviteľ tradičnej západnej meštianskej kultúry ešte Huizinga.

Autor tejto recenzie prispel do zväzku článkom *The Play Element in Slovak Culture and the Paradigm Shift from the 1960s to the 1990s (Prvok hry v slovenskej kultúre a zmene paradigmy v rokoch 1960 až 1990)*, kde pou-

kázal na formy hier, ktoré sa v slovenskej divadelnej, literárnej i výtvarnej kultúre vyvinuli v „zlatých“ 60. rokoch 20. storočia. „Revival“ kultúry tohto obdobia priniesol v zmenených politických, ekonomických i kultúrnych pomeroch 90. rokov (demokracia, kapitalizmus, postmoderna) zmenu funkcie hier, ktoré sa inštitucionalizovali, politizovali, komercializovali a muzealizovali. Zostali hrami, no v zmenenom sociálnom kontexte už nezodpovedajú huizingovskej predstave slobodného a súťaživého homo ludens.

V texte s názvom *Five Social Frames of Ludic Behaviour. Interactive Perspective (Päť sociálnych rámcov ludického správania. Interaktívna perspektíva)* uvažuje sociológ Bogusław Sułkowski (Łódź) – do veľkej miery mimo koncepcie homo ludens – o niektorých základných antropologických aspektoch hrových činností, ku ktorým ráta hry face to face v každodennom živote, inštitucionalizované hry (kluby, asociácie, hnutia), profesionálne organizované hry a zábavy (kiná, divadlá, filharmónie), masovú kultúru a media off-line entertainment, resp. digitálny on-line entertainment. Významné teoretické podnety k tomuto uvažovaniu prinášajú rovnako úvahy o postmodernej kultúre Jeana Baudrillarda, ako aj Cailloisova kritika klasického konceptu homo ludens z 50. rokov 20. storočia.

Časť ročenky je venovaná otázkam ludickej v ére digitalizácie a rozmachu virtuálnej reality. Problémom „hravej identity“ v kyberpriestore sa venuje Tadeusz Paleczny z Jagelovskej univerzity v Krakove, ktorý dospieva k jej piatim základným typom (avatar, jánus, rebel, ludoman, outsider) ako výsledkom digitalizáciou umožnenej identitárnej transgresie, predstavujúcej fakticky zrušenie autonómnosti hráčov. Ďalší autor Ryszard Błaszkiewicz (Kielce) vychádza v úvahe o bezpečnosti počítačových hier a probléme klasifikácie vekových ratingov z alternatívnej koncepcie „homo player“, čo mu umožnilo prekonať obmedzenia klasického konceptu homo ludens vzhľadom na dnešnú stratu reálneho priestoru, resp. existenciu virtuálnej reality vo svete počítačov.

Ako upozorňuje, zoči-voči mnohým javom digitálnej kultúry treba nanovo posudzovať právny status hráča, a tým aj mieru jeho právnej zodpovednosti, ktorá sa v digitálnom prostredí môže rozostrováť. Negatívnymi aspektmi počítačových hier sa ďalej zaoberá Sylwester Bębas (Radom). Na základe jestvujúcich psychologických a sociologických štúdií ich zhrňa (azda trochu konvenčne, no nepochybne odôvodnene) ako obmedzené sociálne interakcie, závislosť, agresívne správanie, ťažkosti s percepciou reálneho sveta, vulgarizáciu, intelektuálnu pasivitu, lenivosť, zníženie miery súcitu, zníženie fyzickej aktivity, neadekvátne sociálne postoje, bojzlivosť, únavu.

Rozmach digitálnej kultúry v zásade neruší, resp. nenahrádza staré formy hier, ktoré prechádzajú civilizačnými transformáciami mnohokrát bez jej priameho ovplyvňovania. Na ich súčasné premeny majú oveľa väčší vplyv iné faktory (najmä demokraticizácia a komercializácia, no takisto globalizácia kultúry), avšak jeden s digitálnou kultúrou určite súvisí: je to postupná zmena mentality a vzorcov sociálneho správania v dôsledku komputericizácie množstva životných oblastí, ktorá má za dôsledok urýchľovanie, približovanie, zefektívňovanie, sprístupňovanie čohokoľvek, no takisto simulakrizáciu a schematizáciu myslenia, resp. jeho zosilnené zameranie na modelovosť. Tým si môžeme azda vysvetliť aj niektoré zmeny interhumánneho ludického správania v súčasnosti, vrátane jeho upadávania do neželaných foriem. Marta Wilk (Kielce) sa ako ďalšia autorka ročenky v analýze správania futbalových fanúšikov venuje hre ako agónu (súťaže) a ako alea (náhode) podľa Cailloisovej typologizácie hier a zaujíma sa o ich neželané deviácie, ktoré vidí najmä v stupňovanej agresii a v túžbe po moci. Socializačný (teda pozitívny) aspekt spoločných prázdninových študentských zábav rozoberá na základe analýzy písomných správ študentov Tomasz Michalewski (Opole), pričom poukazuje jednak na komplexnosť súčasných hrových aktivít, jednak na ich zameranosť na slasť a konzum, ktoré zároveň kriticky vyhodnocuje ako

punktuálne zážitkové ciele, nevedúce spravidla k udržateľnému sociálnemu správaniu.

Trochu bokom od týchto príspevkov sa nachádza text etnologickej Magdaleny Szalbot (Katowice) s názvom *Animal ludens? Toys for Pets in Consumptive Society (Animal ludens? Hračky domácich zvierat v konzumnej spoločnosti)*, v ktorom autorka rozoberá zmenu charakteru ľudských hier a interakcií s domácimi zvieratami v urbánnom prostredí pod vplyvom dnešného hroveho priemyslu. V každom prípade je dôležité, aby antropologické ludické štúdiá venovali priestor a pozornosť aj oblastiam, ktoré zdanlivo spadajú primárne do etológie a animal studies, pretože fenomén hry, ako vedeli teoretici hier už pred Huizingom, nie je len výsadou človeka a interaktívne fungovanie človeka vo svete sa neobmedzuje len na styk s inými ľuďmi. Ako kriticky skonštatovala autorka: „V kultúre, v ktorej vládne nielen úplný súhlas so zábavou, ale aj isté donucovanie k zábave, si časť majiteľov zvierat osvojila názor, že ich povinnosťou je zabezpečiť aj zvieratú zodpovedajúce podmienky z tohto hľadiska“ (172).

Ďalšie príspevky ročenky (Barbara Kłasińska, Bernadeta Koszyła, Michał Grabowski, Anna Boraczyńska, Wioleta Adamczyk-Bębas) venované hodnotám a zmyslu zábavy v poľskej ľudovej kultúre, funkciám tanečných zábav v predškolskej výchove, ludickým formám participácie v múzeách, kulinárskemu dedičstvu, ale aj úlohe počítačových hier v živote dieťaťa, predstavujú skôr aplikácie známych pojmov hry alebo samostatný, teoreticky nie vždy výraznejšie ukotvený empirický výskum. Bez ohľadu na široký tematický rozptyl jednotlivých príspevkov predstavuje ročenka dobrý a nedogmatický obraz o súčasnom bádanií vzťahov hry a kultúry, ktorý nedovoľuje zotrvať pri starších koncepciách kultúry a hry, ale zároveň ukazuje, nakoľko sú ešte využiteľné v ďalšom bádanií.

ADAM BŽOCH