



MICHAELA MALÍČKOVÁ

UVÁDZA



HRA(NIE) LEN AKO ESTETICKÝ FENOMÉN

Obsah

Úvod	7
Motivácia	7
Zámer	9
I. HRA AKO ESTETICKÝ FENOMÉN	13
I.1 Hra ako pojem	13
I.2 Hra ako ontický princíp (Nietzscheho tvorivý herný akt a Finkova predstava hry ako symbolu)	16
I.3 Hranie ako ľudská prirodzenosť a odkrývanie slobody (Kantove podnety a Schillerova teória pudov)	23
I.4 Hra ako kultúrotrvorný fenomén v koncepcii Johanna Huizinga (a komunikačný princíp vo Wittgensteinových her- ných stratégiách v jazyku)	26
I.5 Klasifikácia hier podľa Rogera Cailloisa (a prvé poznámky k Jeanovi Baudrillardovi)	32
I.6 Estetická kvalita, estetický zážitok, estetická dištancia	38
I.7 Potvrdzovanie estetickej povahy hry	47
I.8 Hra, fikcia, umenie	51
II. HERNÉ MODELY A FILMOVÉ FIKCIE	59
II.1 Film ako štúdiá herného princípu	59
II.2 Fikcie technických obrazov	63
II.3 Realita infikovaná hrou (<i>Hra</i>)	67
II.4 Inscenovanie reality v ilúzii divadla (<i>Dieťa z Maconu</i>)	71
II.5 Simulakrum	75
II.6 Simulakrum mediálneho sveta (<i>Truman Show</i>)	83
II.7 Televízne fikcie a mediálne hry (<i>Akumulátor 1</i>)	88
II.8 Virtuálna realita	99
II.9 Simulakrum virtuálneho herného priestoru (<i>eXistenZ</i>)	107
II.10 Simulakrum virtuálnej projekcie reality (<i>Matrix</i>)	114

ZÁVEREČNÁ KAPITOLA	121
Herný princíp v súčasnej kultúre	121
Problémy tematizované filmom	122
Summary	137
Zoznam uvedených filmov	140
Zoznam použitej literatúry	141
Poznámka	149