

Jsmé tedy ve hře. Kladu i nadále znaky podle gramatiky české řeči s ohledem na to, že ti, kdo se na hře podílejí, jsou těchto znaků znalí. To je předpokladem naší společné interakce.

Těmto znakům musíme věnovat svou pozornost. Existuje jich totiž těžko registrovatelné množství, jsou to znaky nejrůznějšího druhu a s nejrůznějšími významy. Já například nyní používám verbální psané symboly. Znaky jsou výrazem i důsledkem typicky lidské vlastnosti, kterou je schopnost abstraktního myšlení. Svým myšlením člověk jednak dává jména věcem a procesům kolem sebe a klade do nich nejrůznější významy, jednak (skrytě) pojmenovává sama sebe v určitých relacích, určuje v nich svoje postavení. Je to první rovina tajemné hry lidské existence, jež byla a je předmětem úvah filozofů, antropologů, lékařů, psychologů i pedagogů. Myslicí člověk disponuje vědomím vlastního bytí a to napojuje zákonitě na svět kolem sebe. Proto je stále obklopen světem znaků, které spoluurčují jeho pohyb ve světě a jeho jednání. Stávají se tak součástí jeho osobnostní struktury, jeho interního života.

Věnujme nyní trochu pozornosti teorii znaků, které se říká *sémiotika*. Tato věda se snaží roztrždit znakové hry lidské komunikace a seřadit je do nových kategorií se specifickými významy. Znaky můžeme rozdělovat například podle míry abstrakce, tj. podle jejich vzdálenosti od smyslu vnímané skutečnosti, do těchto kategorií:

**Ikona** – znak, který nese smysly (vizuálně) poznatelné prvky reality

**Index** – znak, který je poukazem na jinou skutečnost (např. kouř – oheň)

**Symbol** – abstraktní označení svébytného charakteru vytvářející svoje vlastní obsahové struktury

Díky našemu abstraktnímu myšlení, jež se zmocňuje veškeré reality, má *každá lidská komunikace symbolický charakter*. Rozdělování znaků je tak teoretickým konstruktem, jenž nehraje v praxi žádnou roli.

„Symbol, tj. znak přiřazený k nějakému předmětu, představuje základní typ znaku. Je základem všeho myšlení. Sémiotika je pak novým názvem pro logiku a pro spekulativní (filozofickou) gramatiku.“ (Doubravová, 2002, s. 50)

Lidská komunikace se smyslovým světem má tady specifický charakter, který lze znázornit následovně:

Znak	Vnímatel	Vnímaný předmět
------	----------	-----------------

V dalších úvahách o sémiotice přebírám její rozdělení do tří oblastí podle Ch. W. Morrise: „Každý znak jako nositel významu má svůj předmět, který označuje, ten se tak stává nositelem *obsahu znaku*. Znak má být *obsahově definovatelný*. Obsahy znaků se zabývá tzv. sémantika.“

Protože žádný znakový symbol v praxi neexistuje samostatně a je vždy nositelem napojení na další znaky, stává se vždy součástí systémové struktury, má svou syntax. Dobrým příkladem může být Morseova abeceda překládající slova do systému krátkých a dlouhých zvuků.

Problematikou znakových systémů, tedy vztahy znaků mezi sebou, se zabývá tzv. *syntaktika*. Je součástí jazykových učebnic, oblasti gramatiky označované jako syntax (větná skladba jazyků).

Třetí část sémiotiky, která nás bude zajímat, se nazývá *pragmatika*. Zabývá se totiž vztahy uživatelů jakýchkoliv znaků, a to jak ke znakům samým, tak vztahy komunikujících k sobě navzájem. Stejně jako my si klade za úkol prozkoumat onu zmíněnou tajemnou hru člověka s okolním světem protkanou symbolickými vztahy myšlení, musí vstupovat do jeho vnitřní, osobnostní komunikace člověka, zabývat se hrou lidského originálu se všemi druhy znaků, vnikat do jeho způsobu myšlení, do jeho způsobu tvorby i řazení znaků i do způsobu, jak se prostřednictvím znaků projevuje v interakcích.

Někteří myslitelé o teorii znaků vnesli do úvah o lidské komunikaci pojem *ostenze*, tj. přímého představování (prezentace) věcí včetně sebe sama jako *ne-znakové* reality. V české sémiotice se touto problematikou zabýval Ivo Osolsobě. Zabýval se rovněž *paradoxem ostenze*:

„Člověk mezi lidmi se nemůže neukázat, tj. nedokáže se vyhnout prezentaci sebe samého, i když zároveň není schopen sám sebe ukázat, tj. prezentovat to, co by chtěl a jak by chtěl. Proto mu často nezbývá než se uchýlit k předstírání, tedy ke hře (hraní). To vše patří jako 'divadlo každodennosti' k normálu existenciální dimenze ostenze, ale také k patologii.“ (Doubravová, 2002, s. 60)

I prostřednictvím sémiotiky se tady ocitáme v hustém lese souvislostí a zdá se nám, že nechceme-li si přivodit nějaká vnitřní zranění a skončit v existenciální patologii, měli bychom raději kapitulovat před jeho neprostupností. My však do tohoto dobrodružství vstupujeme, protože do našeho přemýšlení se občas vkrádá otázka tajemství existence. Každý z nás už v různých situacích zakopl o patník s nápisy: Proč? Jaký to má smysl? Kdo vlastně jsem? U těchto patníků se dokonce páchají sebevraždy, zoufalci se oddávají alkoholu, mládež sahá po drogách, také lze jít na psychiatrii a dát si předepsat tabletky na útlum depresí. Většina z nás ale jedná podle naučených vzorců a podobné otázky si vůbec neklade. Třeba ze strachu, aby nenarušila svá schémata v zacházení se znaky a nevědomé zvyklosti svého bytí.

Existenciální hry člověka mají nejrůznější charakter a dávají možnosti nejrůznějšího řešení. Protože myslíme, svírá nás touha po jistotách. Svatý Augustin si poznamenal s trochou ironie ve svých Rozhovorech duše s Bohem: „Snažím se, abych věděl, ne abych přemýšlel.“ Jistota vědění však náleží do oblasti tajemství. Máme jedinou, zato nezvratnou jistotu. Fyzicky jsme se narodili jako odsouzcenci k smrti. Ale s tím souvisí i další jistota. Člověk hraje sám se sebou na jevišti vymezeného prostoru a po určitou dobu. Musí přitom poznat a zaujmout své osobní stanovisko k pravidlům lidského hraní. Své hráčství by proto měl vychutnat až do dna své originality. Dejme se tedy na cestu za pravidly lidské hry, za jejími proměnami i za touhou naplnit svůj originál v tajemné hře nekonečných variant pohybu života.

Budu pokračovat v syntaktickém řazení psaných verbálních symbolů. Pohybují se přitom v rovině abstrakcí, nad realitou, a měl bych své znaky sémanticky (obsahově) objasňovat.

Možnost odstupu od reality v procesu myšlení a řeči je dána naší schopností dávat věcem jména a tím je převádět do světa symbolů, a to i když nejsou přímým předmětem našeho smyslového vnímání, *i když jsou nepřítomné*. A zde začíná lidská hra se symboly, s nejrůznějšími znaky. Člověk se s nimi učí zacházet od raného dětství. Takto si lze například hrát se znaky, které vykazují různou míru vzdálenosti od reality. Znázorněme si to pomocí dvou trojúhelníků. Vidíme, že schopnost znaku zaujímat stále větší odstup od reality lze použít například

pedagogicky jako hierarchický přehled pojmů a názvů. Zajímavé možnosti ale skýtá i propojování znaků do celků v nových souvislostech.

