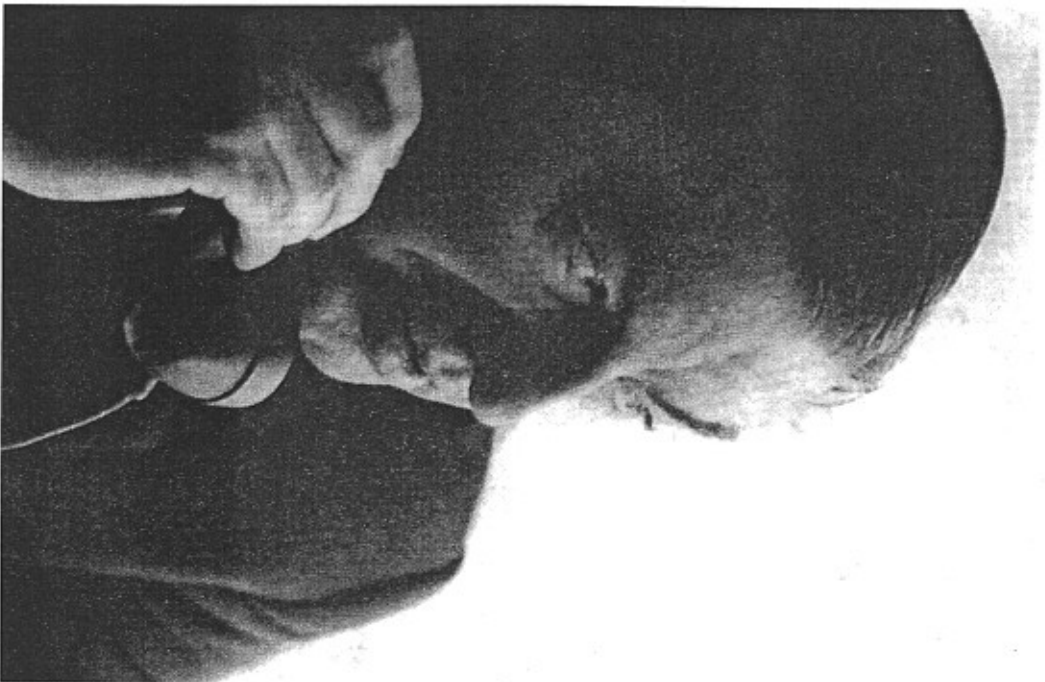


Roger Caillois

HRY A LIDÉ

Maska a závrat'



Nakladateľstvá
Studia
Ypsilon
1998

6) *fiktivní*, doprovázenou specifickým vědomím alternativní reality nebo neskrývané iluze ve vztahu k běžnému životu.

Vyjmenované vlastnosti hry se týkají čistě formy. O obsahu her nic nevypovídají. Avšak skutečnost, že dvě poslední jmenované vlastnosti – podřízení se pravidlům a pohroužení do fikce – se navzájem zpravidla vylučují, poukazuje na to, že skrytá povaha motivů, kterými jsou hry vedeny, implikuje, snad i vyžaduje další rozlišení. Při tomto dalším rozlišování už nebudeme mít na zřeteli ty rysy, které staví hry do společného protikladu vůči ostatní realitě, nýbrž ty rysy, které nám rozdělí hry vyčerpávajícím způsobem na svébytné a neredukovatelné skupiny.

II. Klasifikace her

Nekonečné množství a rozmanitost her nám zpočátku berou víru, že bychom mohli objevit klasifikační princip, podle kterého bychom je všechny roztřídili do malého počtu pevně definovaných kategorií. Navíc, hry se nám představují v tolika rozličných úhlech pohledu, že nabízejí četné možné přístupy ke klasifikaci. Běžný slovník dokládá dosti průkazně, do jaké míry tady duch tápe a váhá. Ve skutečnosti se používá souběžně několika klasifikací. Stavět do protikladu karetní hry s hrami obratnosti nemá žádný smysl, právě tak jako stavět do protikladu hry společenské a atletické závody. V prvním případě totiž si volíme jako kritérium třídění herní pomůcku, ve druhém vlastnost, kterou je třeba při hře projevit, ve třetím případě je směrodatný počet hráčů a atmosféra hry a konečně v posledním případě je důležitý herní prostor, v němž se hráči podrobují zkoušce. A nejenom to, všechno se ještě komplikuje tím, že můžeme tutéž hru hrát osaměle nebo ve větším počtu. Určitá hra může mobilizovat více vlastností najednou nebo se bez kterékoli z nich obejít.

Na stejném místě se mohou hrát dvě velice odlišné hry. Tak kupříkladu kolotočovní koníci a diabolo se provozují venku pod širým nebem. Avšak dítě, které se pasivně oddává potěšení z toho, že se vozí dokola na kolotoči, není ve stejném duševním rozpolo-

žení jako ten, kdo se ze všech sil snaží polapit kouli do kornoutu svého diabola. Na druhé straně tu máme řadu her, které se hrají bez jakýchkoli nástrojů či pomůcek. A navíc k tomu ještě může týž předmět fungovat naprosto odlišně, podle hry, ve které zrovna figuruje. Kuličky jsou obvykle hračkou ve hře obratnosti, ale má-li některý z hráčů uhadnout, zda jeho soupeř drží v zafatě pěsti sudý nebo lichý počet kuliček, stávají se nástrojem hazardní hry.

Zastavím se nicméně na chvíli u výrazu „hazardní hra“. Obsahuje poukaz na podstatnou vlastnost jistého dobře definovaného okruhu her. Ať se jedná o sázku či loterii, ať jde o ruletu nebo bazarat, hráč zjevně zaujímá identický postoj; nedělá nic, čeká na rozhodnutí osudu. Naopak takový boxér, běžec, šachista nebo dítě, které skáče panáka, nasazují všechno, aby vyhráli. Nezáleží na tom, že jednou jde o hry tělesné a jindy intelektuální. Postoj hráčů je týž – úsilí zvítězit nad soupeřem, který má stejné podmínky. Zdá se tedy, že klást do protikladu hry hazardní s hrami soutěživými je oprávněné. A hlavně, svádí to k pokusu vyzkoumat, zda by nebylo možné odhalit další, neméně základní postoje, které by případně mohly figurovat v systematické klasifikaci her.



Prozkoumal jsem v tomto ohledu různé možnosti a navrhuji výsledně rozdělení her na čtyři základní kategorie, podle toho, zda v dotyčných hrách převažuje princip soutěže, náhody, chování „jako by“ nebo závratí. V souladu s tím jsem tyto kategorie nazval jmény *Agón*, *Alea*, *Mimikry* a *Ilinx*. Všechny čtyři kategorie jsou terminologicky zakotveny v herní sféře; hraje se fotbal, hrají se kuželky nebo šachy (*agón*), hraje se ruleta nebo kostky (*alea*), děti si hrají na piráta a herci hrají Nerona nebo Hamleta (*mimikry*), děti se při hře roztácejí k závratí a padají, aby těmi pohyby vyvolaly v sobě onen zvláštní stav ztráty orientace i vědomí jasných hranic (*ilinx*). Nicméně tato čtyři označení nevystihují ještě svět hry v úplnosti. Pouze ho třídí do čtyř kvadrantů, z nichž každému vládne jeden hlavní princip. V každém z kvadrantů se shromažďují hry stejného druhu. Avšak uvnitř každého kvadrantu se hry ještě hierarchizují podle určitého stejného pravidla, v určité posloupnosti. Krajní body takové posloupnosti jsou antagonistickými

póly. Na jednom pólu panuje prakticky bezvýhradně živel povyražení, bujarosti, volné improvizace a bezstarostné rozjařenosti. Takto se manifestuje nebrzděná fantazie, kterou můžeme označit slovem *paidia*. Na opačném pólu posloupnosti se šibalská a spontánní bujarost skoro úplně vytrácí a ukázněuje; tady vládne komplementární tendence, která je v jistém ohledu (ale jen v jistém ohledu) její rubovou stránkou. Tato druhá tendence zbavuje hry jejich anarchické a kapriciózní povahy. Vnucuje jim více a více herních konvencí, kterým se mají podrobovat, závazných a stísnujících. Hráčům se ve hře staví do cesty více a více překážek, čím dál tím horších, takže se ke kýženému výsledku dostávají se stále většími obtížemi. Je to marná práce, která nepřináší užitek, ač vyžaduje rostoucí úsilí, trpělivost, obratnost nebo vynalézavost. Tuto druhou tendenci nazývám *ludus*.

Jestliže se uchyluji k těmto cizím termínům, není mým záměrem vybudovat nějakou pedantickou, smysluprostou terminologickou mytologii. Ale mám-li shromáždit pod jednou vinětou různorodé projevy hry, pak se mi zdálo nejspornější vypůjčit si v tom či onom jazyce výraz jak významuplný, tak co nejsrozumitelnější. Chtěl jsem se tak vyhnout případné nesnázi, že by celá skupina her byla označena jménem jedné, nejvýraznější z nich, což by mohlo vést k tomu, že bychom měli sklon zvláštní rys dotyčné hry generalizovat na celou skupinu. Každý čtenář si bude ostatně moci sám uvědomit – s tím, jak budu postupně klasifikaci, kterou jsem zvolil, rozvíjet –, že jsem nezbytně potřeboval názvosloví, které neodkazuje příliš k nějaké jedné konkrétní známé hře, když má být aplikováno na dosud nepoužitý nový způsob klasifikace.

Veden stejnou snahou, vyplnil jsem každou rubriku hrami zjevně různými, aby lépe vyvstala jejich vnitřní příbuznost. Smísl jsem hry těla a hry ducha, hry, které se opírají o sílu s těmi, které vycházejí z obratnosti či propočtu. Právě tak jsem se neohlížel na to, zda jde uvnitř každé kategorie o hry dětí či hry dospělých. Pokaždé také, když to bylo možné, jsem vyhledal analogie v chování zvířat. Šlo mi přitom o to, zdůraznit sám princip navrhované klasifikace. Rád bych přesvědčivě, tedy názorně předvedl, že odpovídá podstatným a neměnným lidským hnutím.

A) Základní kategorie

AGÓN – Celá jedna skupina her se projevuje jako soutěž, to jest v podobě zápasu, v němž jsou uměle vytvořeny rovné šance pro soupeře, kteří se tak utkají za ideálních podmínek, jež zajistí nepopiratelnou a přesnou hodnotu vítězovy výhry. Rivalita je vždy zaměřena na jednu určitou vlastnost (rychlost, vytrvalost, sílu, paměť, obratnost, vynalézavost apod.), která se prokazuje ve vymezených hranicích a bez jakékoli pomoci zvenčí tak, aby se vítěz projevil jako ten nejlepší v určitém výkonu. Podle takovéhoto pravidel se odbývají sportovní soutěže, a proto jsou také tak četné a odlišné. Jednou proti sobě staví dva jednotlivce nebo dvě mužstva (ve vodním pólu, tenisu, fotbalu, boxu, šermu apod.), jindy o vítězství usiluje neurčitý počet soupeřů (běžecké závody a dostihy všeho druhu, závody ve střelbě, golf, atletika atd.). Do téže kategorie patří ještě hry, na jejichž počátku soupeři disponují naprosto stejným počtem herních prvků identické hodnoty. Jejich dokonalým příkladem jsou dáma, šachy nebo kulečník. Hledisko rovnosti výchozích šancí je zde natolik demonstrativním principem, že mají-li se střetnout nerovní soupeři, vytváří se uvnitř výchozí rovnosti druhotná nerovnost – prostřednictvím uměle vytvořeného handicapu silnějšího hráče tak, aby byly jejich předpokládané síly vyrovnány. Je příznačné, že takový úzus platí jak v agónu tělesném (sportovní střety), tak v agónu výrazně intelektuálním (v šachové partii dá například silnější hráč slabšímu „fóra“, pěšce, jezdce nebo věž).

Ať se však snažíme nastolit výchozí rovnost jakkoli pečlivě, nikdy se nám to nezdaří absolutně beze zbytku. Někdy, jako v dámě nebo šachu, už sama možnost prvního tahu poskytuje výhodu, neboť umožňuje zvýhodněnému hráči zaujmout klíčovou pozici nebo soupeři vnutit svou strategii. A naopak, v karetních hrách, kde se licituje, má výhodu ten, kdo ohlásí poslední zdvih. Podobně poslední podání při kroketu znásobuje možnosti hráče. Při sportovních utkáních pod širým nebem hraje roli, zda máte slunce proti sobě nebo v zádech, vítr usnadňuje nebo ztěžuje hru příslušných stran. Při běžeckých závodech na stadiónech může být výhrou nebo značnou nevýhodou okolnost, zda se závodník nachází

na vnitřní nebo vnější straně závodní dráhy. Nevyhnutelná nerovnováha se odstraňuje nebo zmírňuje úvodním losováním a následným povinným střídáním stran.

Stimulem hry je pro všechny soutěžící touha vyniknout v daném oboru. Pěstování agonálních her proto předpokládá soustředěnou pozornost, náležitý trénink, velké úsilí a vůli k vítězství. Předpokládá kázeň a výdrž. Hráč se musí spolehnout jedině na své vlastní schopnosti. Je podněcován k tomu, aby jich využil co nejlépe a také, aby je využil loajálně a nepřekročil meze, pro každého stejně platné. Za těchto okolností bude převaha vítěze neoddiskutovatelná. *Agonální* hry tak představují osobní zásluhy v čisté formě a slouží právě k tomu, aby je předvedly.

Mimo hru nebo na hranici hry nacházíme ducha *agonu* v jiných kulturních jevech, které se řídí stejným kódem – v soubojích, turnajích, v určitých stálých a pozoruhodných aspektech tzv. rytířského boje.

Zdálo by se, že zvířata naprosto nemohou znát *agon*, protože nejsou schopna pochopit meze ani pravidla a že v nelitostných soubojích vyhledávají brutální vítězství. Je jasné, že se to netýká ani koňských dostihů ani kohoutích zápasů; to jsou totiž boje mezi člověkem vydrežirovanými zvířaty, vedené podle pravidel, která určili lidé. Nicméně, jak můžeme soudit podle jistých skutečností, zdá se, že se zvířata ráda střetávají v soubojích, v nichž sice scházejí, jak se dá očekávat, pravidla, avšak určité meze jsou implicitně přítomny a spontánně respektovány. Tak se chovají kořata, štěňata, mladí tuleni a medvíďata, která se s rozkoší navzájem povalují na zem, ale dávají přitom dobrý pozor, aby si neublížila.

Ještě výmluvnější je zvyk skotu, který se skloněnými hlavami čelo na čelo zápolí, aby donutil soupeře couvnout. Podobný, trochu jiný druh přátelského duelu praktikují koně; ti měří svou sílu tak, že se postaví na zadní a svalí se na druhého s mohutnou silou z boku, tak aby soupeř ztratil rovnováhu. Pozorovatelé rovněž zaznamenali četné honičky, k nimž dochází po výzvě nebo pozvání. Dostižené zvíře se nemá od vítěze čeho obávat. Nejvýmluvnějším případem v tomto ohledu jsou bezpochyby hry malých divokých pávů, zvaných bojovníčci. Jak sděluje Karl Groos (Hry zvířat), vybírají si k souboji „poněkud vyvýšené místo, stále vlhké a po-

kryté nízkým trávníkem o rozměrech metr a půl na dva metry.“ Zde se denodenně shromažďují samci. První příchozí čeká na soupeře a boj začíná. Zápasníci se natřásají a opakovaně naklánějí hlavy. Peří se jim naježí. Vrhnu se jeden na druhého s nataženými zobáky a udeří. Nikdy se nestane, že by došlo k pronásledování nebo boji mimo prostor k turnaji vymezený. Proto pokládám za zcela legitimní v tomto a předcházejících případech aplikovat termín *agon*. Natolik je jasné, že cílem střetnutí pro žádného ze soupeřů není způsobit druhému vážnou újmu, nýbrž předvést svou převahu. Lidé k tomu přidávají už jenom rafinovanost a zpřesněná pravidla.

Od okamžiku, kdy se u dětí upevňuje osobnost, a před tím, než se u nich objevují soutěže s pravidly, můžeme u nich často pozorovat zvláštní sázky. Můžeme je přistihnout přitom, jak soutěží, kdo se vydrží déle koukat do slunce, kdo vydrží déle lechtání, kdo vydrží déle nedýchat, nemrknout atd. Někdy je zkouška, kterou musí hráč podstoupit, obtížnější – je třeba snášet hlad anebo bolest, jako třeba mrskání, štípání, píchání nebo pálení. Tyto hry asketismu, jak byly nazvány, jsou úvodem k tvrdým zkouškám pozdějšího věku. Anticipují trýznění a šikanování, které musí snášet výrostci během iniciace. V těchto hrách se už ale vzdalujeme *agonu*; ten si snadno najde dokonalejší formy realizace ve vlastních soutěživých hrách a sportech nebo v takových zábavách, kdy hráči spolu nesoupeří přímo (patří sem lov, alpinismus, luštění křížovek, šachové úlohy) a kde se soupeři, aniž se osobně setkají, ustavičně účastní veliké, neohraničené a nekončící soutěže.

ALEA – Je to latinský název pro hru v kostky. Vypůjčil jsem si ho zde pro označení her, které jsou přímo protikladné hrám agonálním. V těchto hrách výsledek nezáleží na hráči – hráč dokonce nemá na výsledek sebemenší vliv. A tak nejde tolik o výhru nad protivníkem, nýbrž hlavně o výhru vybojovanou na osudu. Přesněji řečeno, štěstěna je jediný strůjce vítězství. Čistými příklady této herní kategorie jsou kostky, ruleta, orel nebo panna, bakarát, loterie atd. V těchto hrách není nijaké snahy po vyloučení nespravedlivé náhody, naopak naděje na příznivou náhodu je tu jedinou motivací.

Alea, kostka, označuje a oznamuje, zda je osud hráči příznivý. Účastník je ve hrách tohoto typu zcela pasivní, nerozvíjí hrou žádné kvality či schopnosti, nemobilizuje rezervy své obratnosti, svalové síly či inteligence. Pouze čeká, s nadějí a rozechvěním, na výrok osudu. Riskuje: jeho rizikem je to, co do hry vsadí. Míra rizika hraje roli. Člověk stále ve hře hledá spravedlnost; tentokrát na to jde trochu jiným způsobem, ale přesto stále ve snaze, aby byl dán spravedlnosti průchod v ideálních podmínkách. Proto Štěstěna odměňuje hráče s rigorózní přesností úměrně jeho riziku. Veškerá péče, která byla při organizaci *agonálních* her věnována vyrovnání šancí soupeřů, je při organizaci her typu *alea* vynaložena na přepečlivé vyvážení rizika a zisku.

Na rozdíl od principu *agón*, princip *alea* odmítá práci, trpělivost, zručnost, kvalifikaci, eliminuje profesionální hodnoty, pravidelnost, trénink. V jediném okamžiku ničí vše, čeho bylo těmito hodnotami dosaženo. Znamená upadnutí do naprosté nemilosti nebo získání absolutní přízně. Šťastnému hráči přináší nekonečně víc, než by mu mohl přinést pracovitý život plný kazně a únavy. Projevuje se jako drze suverénní výsměch jakýmkoli zásluhám. Ze strany hráče předpokládá postoj přesně opačný nežli se vyžaduje ve hrách *agonálních*, ve kterých záleží pouze na hráči; ve hrách typu *alea* naopak záleží úplně na všem – na nejjemnějším náznaku, na sebemenším detailu, který je ihned pokládán za znamení nebo varování, na každé zvláštnosti, která mu padne do oka –, na všem s výjimkou hráče samého.

Princip *agón* znamená dovolávání se osobní zodpovědnosti, princip *alea* vzdání se vlastní vůle, odevzdání se osudu. Některé hry jako domino, triktrak, většina karetních her oba principy kombinují. Náhoda vládne tomu, co za karty si hráč „vyfasuje“; ten potom využívá jak nejlépe umí a dokáže, co mu slepý osud nadělil. Ve hře jako je bridž jsou nejlepší hráčovou zbraní znalosti a úvaha, umožňující mu využít co nejlépe karet, které „nakoupil“. Ve hře jako je poker jsou to spíše schopnost psychologického odhadu a sebeovládání.

Obecně vzato, čaka na zisk vzrůstá s tím, oč větší je podíl náhody a oč je následně slabší hráčova obrana. Důvod je zcela zjevný. Funkcí her *alea* není umožnit, aby peníze získali ti nejchytřejší,

nýbrž naopak potlačit přirozenou nebo získanou nadřazenost individualit a způsobit, aby si byli všichni absolutně rovni před slepým verdiktem náhody.

Jelikož výsledek *agónu* je nutně nejistý a musí se paradoxně blížit efektu čiré náhody, může se každé agonální zápolení, které má povahu čisté soutěže s pravidly (za předpokladu, že šance soupeřů jsou vyrovnané tak ideálně, jak je to nejlépe možné), stát předmětem sázky, to znamená hry typu *alea*. Týká se to jak koňských a chrtích dostihů, fotbalových zápasů či baskické peloty nebo kohoutích zápasů. Stává se dokonce, že výše sázek se ustavičně mění, podle průběhu zápasu.⁵

Hazardní hry se jeví jako lidský fenomén par excellence. Zvířata znají soupeřivé hry, znají předstírání i hry závratí. Zejména K. Groos poskytuje názorné příklady pro každou z těchto kategorií. Zato by si zvířata, která jsou příliš zaujata momentálním okamžikem a jsou příliš otroky svých spontánních hnutí, těžko uměla představit abstraktní a necitelnou moc, jejímuž verdiktu by se ve hře a priori bez odporu podrobila. Očekávat se záměrnou pasivitou rozhodnutí osudu, riskovat kvůli němu majetek se stejně velkou šancí na jeho rozmnožení jako ztrátu, to je postoj, vyžadující předvídatost, představitost, spekulaci, jakých je schopna jenom bytost, nadaná objektivní a počtářskou reflexí. Možná, že právě proto nemají hazardní hry stejnou důležitost pro dítě, které (nebo pokud) zůstává blízké zvířátku, jako pro dospělého. Pro dítě je hra jednáním. Jelikož, na druhé straně, dítě nemá ekonomickou nezávislost a vlastní peníze, nemůže nalézat v hazardních hrách to, co tvoří jejich hlavní půvab. Hazardní hry nemohou dítě vzrušit. Kuličky jsou pochopitelně také jeho majetek, ale aby je získalo, spoléhá spíše na svou obratnost než na štěstí.

⁵ To se děje například na Baléarských ostrovech při pelotě, v Kolumbii a na Antillách při kohoutích zápasech. Samo sebou se rozumí, že se tu nemusíme ohlížet na příslušné peněžité ceny, které mohou získat žokejové, nebo majitelé zvířat, boxéři, fotbalisté nebo atleti. Peněžité odměny, jakkoli značné, do kategorie *alea* nespádají. Jsou odměnou za vítězství, o něž bylo horlivě usilováno. Tato odměna, které se dostane zasloužilým, nemá nic společného s přízní osudu, s výsledkem náhody, která zůstává nejistým monopolem účastníků sázek. Je právě jejich pravým opakem.

Principy *agón* a *alea* vyjadřují symetricky opačné a v určitém slova smyslu protikladné postoje. Podřizují se však oba stejnému zákonu. Je jím snaha o umělé vytvoření rovných podmínek pro hráče, podmínek, jaké jsou lidem ve skutečném životě odepřeny. Neboť v životě není nic jasné předem, pokud nemáme přímo říci, že vše je od začátku zmatené, šance stejně jako zásluhy. Hra – ať typu *agón* nebo *alea* – je tedy pokusem nahradit běžný chaos každodenní existence dokonalými situacemi. Dokonalé situace jsou takové, kdy jsou role zásluh a náhody přehledné a nepopíratelné. V těchto situacích je samozřejmě, že všichni hráči musí mít stejnou možnost předvést své hodnoty nebo, – podle jiného klíče – mít stejnou šanci, že na ně padne šťastný los. Ať tak či onak, ve hře jde o to ze světa uniknout tím, že svět přejinačíme. Lze ale také unikat tím způsobem, že přejinačíme sami sebe. Této potřebě právě odpovídá herní kategorie *mimikry*.

MIMIKRY – Každá hra předpokládá, že dočasně akceptujeme ne-li vyslovenou iluzi (a to slovo neznamena nic jiného než vstup do hry, *in-lusio*), pak tedy přinejmenším uzavřený, konvencionální, v jistém ohledu fiktivní svět. Hra nemusí spočívat jen ve vyvíjení nějaké aktivity nebo v podrobení se osudu v imaginárních okolnostech, ale také v tom, že se sami staneme iluzorní postavou a podle toho se také chováme. V takovém případě máme co dělat s proměnlivou řadou projevů, jejichž společným znakem je skutečnost, že subjekt hry předstírá, že věří – přesvědčuje o tom sám sebe i druhé –, že je někým jiným, než ve skutečnosti je. Zapomíná na svou vlastní osobnost, schovává ji pod maskou, svléká se dočasně ze své vlastní osobnosti, aby na sebe navlékl osobnost jinou. Pro označení takového chování jsem zvolil výraz *mimikry*, slovo, které označuje v angličtině *mimetismus* jmenovitě u hmyzu, abych podtrhl zásadní a elementární charakter, kvazi organický původ těch pohnutek, kterými je takové chování vyvoláno.

Svět hmyzu se tváří v tvář světu lidskému jeví jako nejodlišnější možné řešení, jaké příroda nabízí. Hmyzí svět je ve všech bodech protikladem světa člověka, ale není o nic méně vypracovaný, složitý a překvapivý. Považuji za legitimní vzít znepokojující hmyzí jevy *mimetismu* v úvahu. Svobodnému chování člověka,

vrtkavému, plnému libovůle, nedokonalosti, jehož výsledkem je vnější dílo, odpovídá v živočišném světě, zejména ve světě hmyzích společenství, organická modifikace, fixní, absolutní, kterou se ten který druh vyznačuje a která se nekonečně a přesně reprodukuje z generace na generaci u miliard jednotlivců. Srovnajme kasty mravenců a termitů s třídním bojem, kresby na motýlích křídlech s dějinami malířství. Přistoupíte-li alespoň částečně na mou hypotézu, o jejíž troufalosti si nedělám iluze, nevysvětlitelný *mimetismus* hmyzu nám náhle poskytne obdivuhodnou odpověď na zálibu lidí v zakuklení, převlecích, v nošení masek, v hraní postav. Pouze v případě hmyzu jsou maska a převlek částí jeho samotného těla, a ne uměle vyrobenou rekvizitou. Ale v obou případech slouží stejnému účelu: změnit vzezření nositele a nahnat strach ostatním.⁶

U obratlovců se napodobivá tendence projevuje nejprve čistě fyzickou nakažlivostí, takřka neodolatelnou, podobnou nákaze zíváním, rozběhnutím, kulháním, úsměvem a hlavně pohybem. Hudson byl přesvědčen, že každý mladý živočich „pronásleduje veškeré předměty, které se vzdalují, prchá před každým předmětem, který se přibližuje“. Platí to do té míry, že jehně se lekne a prchá, když se na ně otočí a zamíří k němu vlastní matka, aniž by ji poznalo, ale vydá se za člověkem, psem nebo koněm, který se vzdaluje. Nakažlivost a napodobivost nejsou ještě předstíráním, ale umožňují je, umožňují, aby se takový nápad zrodil, pěstují zálibu v *mimice*. Napodobivá tendence vrcholí u ptáků ve svatebních průvodech, v obřadech a exhibicích plných marnivosti, kterým se věnují jednou samečci, jindy samičky se vzácnou píli a evidentním potěšením. V případě krabů *oxyrhynques*, kteří si na

⁶ Příklady strašidelné *mimiky* u hmyzu (hrozivý postoj kudlanky, *trans* u druhů *Smerinthus ocellata*) nebo předstírající morfologie naleznete v mé studii nazvané *Mimetismus a legendární psychastenie* v knize *Le Mythe et l'Homme*, Paříž 1938, str. 101–143. Tato studie bohužel pojednává o problému způsobem, který se mi v dnešní perspektivě jeví dosti svérázný. Nadále už opravdu nemíním dělat z *mimetismu* zmatení percepce prostoru a tendenci návratu k neživosti, nýbrž, jak navrhuji zde, ekvivalent her předstírání u člověka. Příklady, citované v řečené studii, si však podržely svou cenu. Některé z nich cituji v Dokumentech na konci svazku, na str. 195–197.

svůj krunýř nasazují kdejakou řasu nebo polypa, kterých se dokážou zmocnit, jejich schopnost maskování, ať už ji vyložíme jakkoli, nezanechává ani stín pochybnosti.

Mimika a travestie tvoří v této herní kategorii vzájemně se doplňující impulsy. Nejprve dítě napodobuje dospělého. Odtud plyne velká obliba různých nářadíček a miniaturních hraček, vláčeků, zbraní, mašinek, které představují věci, používané dospělými. Holčička si hraje na maminku, na hospodyňku, která vaří, pere, žehlí, chlapeček si hraje na vojáčky, na mušketýry, na detektivy, na piráty, kovboje, maršany apod.⁷

S nataženými rukama „dělá letadýlko“ a vyluzuje přitom zvuk motoru. Avšak chování typu *mimikry* přesahuje výrazně i do dospělého života. Je přítomno v každé zábavě, které se člověk oddává v masce nebo převlečení a ve všem, co z toho dále vyplývá. Je tedy evidentní, že do této skupiny právem zařadíme divadelní představení a dramatickou interpretaci.

Potěšení být někým jiným nebo být pokládán za někoho jiného je veliké. Jelikož však jde o hru, nejedná se v zásadě o oklamání diváka. Dítě, které si hraje na mašinku, může odmítnout dát tatínkovi pusinku s podotknutím, že se mašinky přece nelíbají, ale nesnaží se mu vnutit přesvědčení, že je doopravdy lokomotivou. Při karnevalu se maska nesnaží vzbudit dojem, že je pravým markýzem, skutečným toreadorem, opravdovou Rudou tvář, nýbrž se snaží nahnat strach a využít panujícího uvolnění, které vyplývá ze skutečnosti, že maska zakrývá společenskou personu a osvobozuje skutečnou osobnost jejího nositele. Ani herec se nás nesnaží přesvědčit, že je skutečný Lear nebo Karel V. To jen špióni a uprchlí vězňové se převlékají, aby skutečně oklamali. V jejich případech však právě nejde o hru.

Aktivní počínání, rozvinutí představitosti, interpretační schopnosti prokazované při hrách typu *mimikry* jsou diametrálně odlišné od chování hráče her kategorie *alea*, které od něho vyžadují nečinnost a napjaté očekávání. Ale není vyloučeno, že je toto cho-

⁷ Jak jsme si mohli právě povšimnout, holčičí nádobíčka napodobují známé, realistické, domácí chování, zatímco herní soupravy chlapečků evokují často exotické, romaneskní, nepřístupné nebo dokonce zcela nereálné aktivity.

genderové klíče

vání kompatibilní s hrami agonálního typu. Nemyslím teď na všechny ty soutěže o nejlepší kostým; tam je podoba zcela vnější. Mnohem vnitřnější souvislosti se nabízejí jinde. Vždyť pro všechny lidi, kteří se agónu neúčastní, je každý *agón* podívanou. Pouze s tou výhradou, že jde o podívanou, která vylučuje jakékoli předstírání, má-li být hodnotná. Velké sportovní události jsou přece oblíbenou příležitostí pro uplatnění živlu *mimikry*. Musíme si ovšem uvědomit, že se při nich moment *mimikry* přenáší z aktérů na diváky. Jeho nositelem nejsou sportovci, ale publikum. Už samotná identifikace se závodníkem vytváří moment *mimikry* příbuzný tomu, kdy se čtenář vžívá do hrdiny románu, divák do hrdiny filmu. Potvrzují nám to dokonale symetrické funkce sportovního šampióna a filmové hvězdy, k nimž se později ještě zevrubněji vrátím. Šampióni, kteří triumfují v soutěžích, jsou hvězdami sportu. A vice versa, filmové hvězdy jsou zase vítězi nepřímých soutěží, při nichž je v sázce veřejná popularita. Jedni i druhí dostávají bohatou korespondenci, poskytují rozhovory senzacechtivému tisku, rozdávají autogramy.

Cyklistické závody, turnaj v boxu nebo zápase nebo fotbalové utkání představují divadlo svého druhu, s kostýmy, slavnostním úvodem, adekvátní liturgií, reglementovaným průběhem. Jsou to zkrátka dramata, jejichž jednotlivé peripetie udržují publikum v napětí a vyúsťují rozuzlením, které uvádí v extázi jednu část publika a uvrhává do zoufalství druhou. Hluboká podstata těchto podívaných zůstává *agonální*, avšak svými vnějšími rysy se jeví jako představení. Divákům už nestačí jenom povzbuzovat úsilí svých preferovaných atletů nebo jezdců na závodisti hlasy a gesty. Pod vlivem fyzické nakažlivosti mimickými náznaky a pohybem napodobují chování závodících lidí i zvířat ve snaze jim pomoci. Podobně to dělají hráči kuželek, když tělo lehce naklánějí ve směru, v němž má jejich těžká koule dospět na konec své dráhy. Za těchto okolností vzniká mimo rámec vlastního představení mezi publikem mimetická soutěž, která je dvojníkem skutečného *agónu* na hřišti nebo na závodní dráze.

Princip *mimikry* se vyznačuje všemi charakteristickými rysy hry. Inicjuje svobodnou činnost, řídící se dohodou, při níž se eliminuje realita a respektuje se vymezený čas a prostor. Je tu však

jedna výjimka – nemůžeme konstatovat přítomnost autoritativních pravidel. Princip *mimikry* znamená totiž ustavičné vynalézání. Neboť pravá realita se tu maskuje a místo ní figuruje realita zástupná. Platí tu jen jediné pravidlo a to, aby aktér fascinoval diváka a vyhnul se chybě, která by způsobila, že divák nepřistoupí na iluzi. Pro diváka pak toto pravidlo znamená, že se oddá iluzi a že bude po daný čas hry přikládat víru vší umělosti, dekoraci, maskám, a že tomu bude věřit jako skutečnosti skutečnější než skutečnost sama.

ILINX – poslední druh her zahrnuje ty, které působí závráf a spočívají tedy v pokusu potlačit na nějakou dobu stabilitu vnímání a vnutit jasnému lidskému vědomí určitý druh slast působícího zmatku. V těchto případech jde vždy o to, aby se hráč oddal určité křeči, transu nebo omámení, které mají schopnost se suverénní rychlostí vytlačit realitu.

Zmatek v organismu, který vede k závratí, vyhledávají lidé všude po světě. Z četných jeho podob připomeňme tančící dervíše a mexické *voladores*. Volím je jako příklady záměrně, vzhledem k tomu, že ti první se používanou technikou přibližují k některým dětským hrám, zatímco druzí jsou naopak blízcí rafinovaným žánrům akrobacie a vzdušné voltiže. Dotýkáme se tak dvou protichůdných pólů závratí.

Tančící dervíši docilují extáze tak, že se točí kolem své osy podle rytmu, který udává ve stále větším tempu bubnující hudebník. Panického a hypnotického stavu vědomí se dosahuje do paroxysmu dovedenou rotací, ve svém šílenství nakažlivou a skupinově sdílenou.⁸ *Voladores* v Mexiku – Huastékové nebo Totonakové – se nechají vytáhnout na stožár vysoký dvacet až třicet metrů. Falešnými křídly, která mají připevněna k zápěstím, se připodobní orlům. Kolem pasu si upevní jeden konec provazu, pak si provaz protáhnou mezi palci nohou takovým způsobem, aby mohli absolvovat celý let hlavou dolů a s rozpaženými rukama. Než se

⁸ O. Depont a X. Coppolani, *Les Confréries religieuses musulmanes*, Alžír 1887, str. 156–159, 329–330.

dostanou k zemi, opiší kolem stožárů několik kružnic, podle Torquemady je jich třináct, to znamená, že opiší rozšiřující se spirálu. Obřad zahrnuje několik letů, začíná o poledni a jeden populární výklad říká, že jde o tanec zapadajícího slunce, které doprovázejí ptáci – podoby mrtvých, kteří se stali bohy. Časté nehody vedly mexické úřady k zákazu těchto nebezpečných praktik.⁹

Není ostatně až natolik nezbytné dovolávat se těchto vzácných a cenných příkladů. Každé dítě zná právě tak dobře prostředek, jak se dostat do stavu odstředivého unikání a osvobození, když se rychle točí kolem své osy. Tělo se pak jen nesnadno dostává zpátky do své kůže a vnímání jen pozvolna nabývá své původní ostrosti. Není pochyb o tom, že si tak dítě hraje a že to dělá pro potěšení. Takovou hrou je třeba *čamrda*, kdy se děti točí na patě jak nejrychleji umí. Podobně se v haitské hře „*zlatá kukuřice*“¹⁰ drží dvě děti za natažené ruce. Napnou paže, zpevní těla a nakloní je dozadu, snožená chodidla mají vysunutá dopředu a takto se otáčí až do vyčerpání pro rozkoš z toho, jak se budou kymáčet, až se zastaví. Křičet ze všech sil, seběhnout svah, sklouznout se na toboganu, svézt se na kolotoči, jen když se točí dost rychle, zhoupnout se na houpačce, jen když vyletí dost vysoko, to všechno přináší analogické zážitky.

Takové zážitky mohou být dále vyvolány rozmanitými tělesnými praktikami jako je akrobacie na létající hrazdě, pády nebo skoky do volného prostoru, rychlá rotace, klouzání, zrychlený pohyb buď přímočarý nebo kombinovaný s pohybem krouživým. Souběžně existuje závráf v rovině morální. Tato závráf jde ruku ruce se sklonem k rozvracení řádu, k destrukci, který je za normálních okolností potlačen. Vypovídá o zvětralých a brutálních formách utváření osobnosti. U dětí se s projevem tohoto sklonu můžeme

⁹ Popis a fotografie ve studii Helgy Larsen *Notes on the volador and its associated ceremonies and superstitions*, *Ethnos*, vol. II, n^o4, červenec 1937, str. 179–192 a v materiálu Guy Stresser-Péana *Les origines du volador et du comelagatoazte*, *Actes du XXVIII^e Congrès International des Américanistes*, Paříž 1947, str. 327–334. Reprodukuji v Dokumentech na str. 197–198 zlomek popisu čerpaný z druhé zmíněné studie.

¹⁰ (v českém prostředí se k této hře závratí zpívává popěvek „na horách sejou hrách na dolině čočku...“ – pozn. překl.)

setkat při hrách jako „slepá bába“, „všechno lítá, co peří má“, při skákání „přes kozu“, kdy se hry snadno zvrhnou v obyčejnou rvačku. U dospělých nic není v tomto ohledu výmluvnějšího nežli zvláštní vzrušení, které pociťují, když třeba srážejí špacírkou květy s vysokých stvolů při procházce loukou, když shazují se střechy laviny sněhu, nebo opojení, které zakoušejí, mohou-li v jarmarečních boudách rozbít s velkým rámusem haldy brakového nádobí.

Abych obsáhl rozličné druhy takového opojení, kdy člověk propadá zmatku, ať již fyziologickému či psychickému, navrhuji označovat tento stav termínem *ilinx*, což je řecké slovo pro vodní vír, od něhož je v řečtině odvozeno také slovo pro závrať (*il-lingos*).

Ani tento požitek není výsadou člověka. V první řadě je třeba připomenout motolici určitých savců, zejména skopců. Přesto, že tu jde o patologický jev, je natolik příznačný, že ho nemůžeme přejít mlčením. Ostatně nám nescházejí další příklady, jejichž herní povaha je mimo veškerou pochybnost. Tak například psi se honí dokolečka za ocasem tak dlouho, dokud nespádnou. Jindy je popadne horečnatá touha běžet až do úplného vyčerpání. Antilop, gazel a divokých koní se často zmocní panika, která nemá nic společného se skutečným ohrožením, dokonce ani s jeho sebe-menším náznakem, a která spíše vypovídá o příznacích „nákazy“, které nelze odolat a o okamžité ochotě jí podlehnout.¹¹ Křasy vodní se baví tím, že se kutálejí, jako by je unášel vodní proud. Ještě pozoruhodnější je chování kamzíků. Podle Karla Groose vystoupají na svah, pokrytý zledovatělým sněhem, tam se každý z nich po řadě rozbíhá a klouzá se dolů po strmém svahu, zatímco ostatní tomu přihlížejí.

Giboni si vyberou pružnou větev, ohnou ji vahou svého těla, až se vzpruží a vymrští je do vzduchu. Gibon se zachytí jak to svede a znovu se pustí do nekonečného opakování této neúčinné praktiky, která se nedá vysvětlit jinak nežli svým skrytým půvabem.

¹¹ Karl Groos, op. cit. str. 208

Avšak největšími milovníky her, působících závrať, jsou ptáci. Padají z velké výše bezvládně jako kameny, vzbuzují dojem, že se musí dole roztržít a rozevřou křídla teprve několik metrů nad zemí. Potom vzlétnou a znovu bezvládně padají. V době páření předvádějí samečci tyto lety statečnosti, aby sváděli samičky. Noční sokol z Ameriky, popsáný Audubonem, je virtuózní milovník této sugestivní akrobacie.¹²

Vedle dětské čamrdy, „na horách sejou hrách“, klouzaček, kolotočů a houpaček si mohou lidé dopřávat stavy opojení především prostřednictvím alkoholu a také řadou tanců, od mondénního, ale záluďného víru valčíku až k tancům, v nichž se přemrštěně gestikuluje, v nichž se tanečníci natřásají a svíjejí v křeči. Stejný požitek čerpají z opojení extrémní rychlostí, jakou může zakusit například lyžař, motocyklista nebo řidič otevřeného vozu. Aby tento druh zážitku nabyl intenzity a drsnosti schopné omámit organismus dospělého člověka, dospělo se k vynálezu speciálních strojů mohutné síly. Nelze se proto divit, že jsme museli v lecčems čekat až na průmyslový věk, aby se závrať stala skutečnou herní kategorií. Nyní si ji mohou prožít davy lačnicích, kterým se jí dostane díky tisícům mechanických atrakcí a jejich neúprosnému chodu na poutích a v zábavních parcích.

U těchto atrakcí se nejedná jen o to, uvést ve zmatek smysl pro rovnováhu, to jest „pobláznit“ ústrojí vnitřního ucha, tedy orgán, na němž tento smysl závisí. Pouťové atrakce toho umí daleko víc. Ony dokáží uvést celé tělo do takového stavu, podrobit je takovým praktikám, kterých by se každý obával, kdyby neviděl, jak se ostatní návštěvníci hrnou a předhánějí, aby se jim oddali. Stojí vskutku za to pozorovat lidi u východu z těchto strojů na závrať. Vypotácejí se z nich přepadlé bytosti, které vrávorají a jsou na pokraji nevolnosti. Před chvílí ještě ječeli hrůzou, nemohli popadnout dech a strach je pronikal až do morku kostí. Křečovitě se kroutili, jako by chtěli uniknout bůhvíjakému strašlivému útoku. Většina z nich se však ještě nestačí ani pořádně vzpamatovat a už

¹² Karl Groos, *ibid.*, str. 111, 116, 265–266

spěchají k pokladně, aby si zaplatili možnost znovu zakusit slastná muka.

Jsme nuceni mluvit o tom právě jako o slasti, protože podobné uchvácení, které se podobá spíše křeči než rozptýlení, bychom jen s rozpaky mohli označit za pouhou zábavu. Utrpěný šok bývá natolik prudký, že se majitelé atrakcí snaží navnadit důvěřivce tím, že jim nabízí svezení zdarma. Naoko vyhlašují, že „tentokrát se ještě“ neplatí, ale ve skutečnosti jde o promyšlený trik. Vstupné se totiž na oplátku vybírá od diváků, kteří se těší výsadě pozorovat v klidu z výšky galerie smrtelné úzkosti svolných nebo zaskočených obětí, které jsou vystaveny působení hrozivých sil nebo neodhadnutelných rozmarů.

Bylo by odvážné vyvozovat příliš jednoznačné závěry na konto tohoto kuriózního a krutého rozdělení úloh. Netýká se jen tohoto jediného druhu her. Nalezneme ho také v boxu, v „catch as catch“ a v boji gladiátorů. Podstata her působících závráf spočívá ve snaze vyhledávat specifické zmatení organismu, chvilkovou paniku smyslů, která se právě slovem závráf označuje, a v nepopiratelných herních rysech, které se k ní neomylně pojí. Jsou jimi – svoboda podstoupit zkoušku nebo ji odmítnout, striktní a neměnné meze hry, oddělení od reality. Skutečnost, že ti, kdo podstupují zkoušku, poskytují zároveň podívanou, nijak nesnižuje její herní povahu, ale naopak ji posiluje.

B) Od živelnosti k pravidlu

Pravidla jsou od hry neodmyslitelná, jakmile hra získá to, co bych nazval institucionální existencí. Od této chvíle pravidla ke hře bytostně patří. To právě skrze pravidla se hra stala plodným a rozhodujícím nástrojem kultury. Platí nicméně, že u kořenů hry je prvotní věcí svoboda, potřeba uvolnění, zkrátka zábava a improvizace. Tato prvotní svoboda je nezbytným motorem her a nacházíme ji v počátcích i těch nejsložitějších a nejstriktněji organizovaných herních forem. Prvotní moc improvizace a nenucené radosti nazývám *paidia*. Vytváří dvojici s protikladnou zálibou v dobrovolných potížích, pro kterou zase navrhuji termín *ludus*. Do kategorie *ludus* spadají rozličné hry, jimž může být bez přehánění

přířknuta civilizační úloha. Tyto hry jsou výmluvnými příklady morálních a intelektuálních hodnot určité kultury. Přispívají navíc k tomu, že se tyto kulturní hodnoty tříbí a rozvíjejí.

Termín *paidia* jsem zvolil z toho důvodu, že kořen slova obsahuje význam „dítě“ a také veden snahou nevyvádět zbytečně čtenáře z míry nějakým termínem vypůjčeným od protinožců, i když by takové sanskrtské *kridati* nebo čínské *wan* bylo obsahově bohatší i přiléhavěji vystihovalo rozmanitost významových odstínů. Je však pravda, že v jejich významové šíři se skrývá také nebezpečí, především nebezpečí nejasnosti. *Kridati* znamená hry dospělých, dětí a zvířat. Používá se zejména pro označení skotačení, to znamená pro prudké a dovádivé pohyby, vyvolané přetlakem veselosti nebo vitality. Používá se rovněž pro označení nedovolených erotických vztahů, pro hru vln a vůbec všechno, co se vlní pod závanem větru. Slovo *wan* je ještě výstižnější. Jak tím, jaké skutečnosti pojmenovává, tak tím, jaké skutečnosti vylučuje – jmenovitě hry obratnosti, soutěže, převlékání a napodobování, hazardní hry. Na oplátku rozvíjí svůj význam bohatým způsobem, k němuž se ještě vrátím.

Jaký má tedy být rozsah a význam termínu *paidia* ve světle všech významových příbuzností a výhrad? Já za sebe ho definuji jako výraz, který zahrnuje spontánní projevy herního instinktu. Kočka zamotaná do klubka vlny, pes ráchající se ve vodě, kojeneček, který se směje na své chrastítka, představují první identifikovatelné příklady tohoto druhu aktivit. *Paidia* je stav každého šťastného vzrůstu, který je vyjádřeno spontánním a nevázaným neklidem, prvoplánovou a nenucenou rekreací, přičemž povaha improvizace a absence řádu jsou tu podstatným, ne-li jediným důvodem existence jevu. Výmluvných dokladů neodbytné potřeby opájet se pohybem, barvami nebo hlukem je celá řada: od kotrmelců po čmáranice, od rámusení po rvačky.

Tato elementární potřeba vzruchu a vřavy se nejprve jeví jako impuls k dotýkání se všech věcí, k jejich uchopování, ochutnávání, očichávání, potom jako neodbytné nutkání pouštět každý dostupný předmět na zem. Z toho se snadno vyvine chuť ničit a rozbíjet. Tak si vysvětlíme požitek z nekonečného stříhání papíru, z cupování látek, potřebu shodit stavbičku, protrhnout řadu, vnést

nepořádek do hry nebo činnosti ostatních lidí. K tomu se poji také touha mystifikovat nebo provokovat – vyplazovat jazyk, dělat grimasy, tvářit se, že se chceme nedovoleně dotknout nějakého předmětu nebo s ním praštit o zem. Tak se chovají děti, kterým jde o sebepotvrzení, které se chtějí cítit středem pozornosti, které chtějí donutit okolí, aby se jim věnovalo. K. Gross uvádí případ jedné opice, která měla potěšení z toho, že tahala za ocas psa, se kterým žila, pokaždé, když se pes tvářil, že usíná. Elementární radost z ničení a převrhování byla pozorována zejména u opice kapucínské. S jemným a přesným smyslem pro detail zaznamenala svá pozorování sestra C. J. Romanesová.¹³

Dítě jde ještě dál. Rádo si hraje se svou vlastní bolestí, když například špičkou jazyka dráždí bolavý zub. Nechává se také rádo strašit. A tak vyhledává jednou bolest fyzickou, ale přiměřenou, kontrolovanou, kterou samo podstupuje, jindy psychickou úzkost, o kterou si však samo řeklo a kterou může v z vlastní vůle zastavit. V obou případech už můžeme rozeznat herní charakteristiky – jde tu o dobrovolnou, dohodnutou, separovanou a kontrolovanou aktivitu.

Nebude trvat dlouho a u dítěte se zrodí záliba ve vytváření pravidel a chuť se jim umíněně, za každou cenu, podřizovat. A tak dítě uzavírá sázky samo se sebou nebo s kamarády, sází se o nejruznější věci a tyto sázky jsou očividně elementárními formami *agónu*. Dítě skáče po jedné noze, chodí pozpátku nebo poslepu, soutěží o to, kdo vydrží dívat se déle do slunce, kdo vydrží déle snášet bolest nebo setrvat v nepřijemné poloze.

Elementární projevy činností *paidia* postrádají obecně vlastní označení. A nemůže tomu být jinak, protože jsou, přesně vzato, krajně nestabilní, chybí jim jakýkoli distinktivní znak, jakákoli jasně diferencovaná existence, která by umožnila slovníku posvětit jejich autonomii zvláštním pojmenováním. Ale se vznikem konvencí, technik, náradí se objevují i první pojmenovatelné hry – skákání přes kozu, schovávání, pouštění draka, čamrda, hra na slepou bábu, hraní s panenkami. A také se hned začínají rozvět-

¹³ Pozorování citované Karlem Groosem in op. cit., str. 88–89 a reprodukované v Dokumentech na str. 198

vovat protichůdné cesty principů *agón*, *alea*, *mimikry* a *ilinx*. Stále tu zůstává přítomno potěšení ze záměrného vytváření obtíží, libovolně zvolených a jejich následného řešení, z čehož nevyplývá žádná jiná výhoda nežli vnitřní uspokojení, že jsme k tomuto řešení dokázali dospět.

Právě uspokojení z překonávání obtíží je impulsem pro vznik her, které vyhovují aspektu *ludus* a které můžeme nalézt v různých herních kategoriích s výjimkou těch, jež spočívají cele na čistém rozhodnutí náhody. Tento impuls vyvažuje a kultivuje hry a aktivity aspektu *paidia*, ukázkou je a obohacuje. Poskytuje příležitost k tréninku a vyúsťuje obvykle v získání určitého fortelu, nabytí zvláštní dovednosti v zacházení s nějakým herním náradím nebo ve schopnost nalézt uspokojivou odpověď na problémy striktně konvencionálního řádu.

Na rozdíl od soutěživých her typu *agón* se ve hrách s aspektem *ludus* snaha a vlohy hráče realizují bez výslovné řevnivosti nebo rivality; nebojuje se s jedním nebo více soupeři, ale s překážkou. Z her manuální zručnosti můžeme pro ilustraci uvést hry jako bilboket, diabolo nebo jojo. Tyto jednoduché hračky využívají s oblibou elementární fyzikální zákony; například tíži a rotaci v případě joja, kdy jde o to, transformovat střídavý přímočarý pohyb na nepřerušovaný pohyb krouživý. Umění pouštět draka spočívá zase ve využití konkrétní atmosférické situace. Hráč z ní vychází při provádění jakési diagnózy oblohy sluchem na vzdálenost. Promítá svou přítomnost daleko za hranice svého těla. Podobně hra na slepou bábu nabízí příležitost vyzkoušet si rezervy vnímání bez pomoci zraku.¹⁴ Snadno zjistíme, že možnosti herního aspektu *ludus* jsou takřka nekonečné.

Další skupina her, spadající do rámce aspektu *ludus*, jsou ty, které se opírají o ducha kalkulu a kombinační schopnost. Sem můžeme zařadit hry jako je „patnáctka“ nebo hrací automaty. A pak je tu nejrozšířenější a nejčistší varianta her aspektu *ludus*. Tyto hry nevyžadují – na rozdíl od předchozích – žádné herní pomůcky; patří sem křížovky, matematické úlohy, anagramy, mono-

¹⁴ Tohoto si povšiml už Kant, viz. Y. Hirn, *Les Jeux d'enfants*, Paříž 1926, str. 63.

rýmni verše, různé logogrify, aktivní četba detektivek (rozumím tím případy, kdy se čtenář snaží odhalit pachatele zločinu), šachové a bridžové úlohy.

V těchto případech se všude setkáváme s obdobnou výchozí situací, která se donekonečna opakuje a na jejímž základě mohou vznikat stále nové kombinace. Objeví-li se nová kombinace, vyvolá to u hráče chuť utkat se sám se sebou. S novými kombinacemi může hráč konstatovat pokrok, kterého dosáhl a s nímž se může pochlubit v okruhu lidí, kteří jeho zálibu sdílejí. Vztah aspektu *ludus* a herní kategorie *agón* je zjevný. Může se ostatně stát – jak tomu je v případě šachových úloh či úloh bridže –, že tatáž hra se jednou objeví jako příklad kategorie *agón*, jindy jako projev aspektu *ludus*.

Neméně častá je kombinace aspektu *ludus* s herním typem *alea*. Narážíme na ni při vykládání karet, kdy se dá vynalézavým manévrováním ovlivnit, byť nepatrně, výsledek, nebo při hrách na hracích automatech, kdy hráč může do určité míry kalkulovat s impulsem, který udělí kuličce procházející drahou, a tím předurčit průběh její cesty. Samozřejmě, že v obou těchto případech rozhoduje o výsledku zásadním způsobem náhoda. Nicméně skutečnost, že hráč není úplně bezmocný a že může, jakkoli minimálně, počítat se svou obratností a nadáním, zde postačuje k tomu, abychom uvedli do souladu aspekt *ludus* a herní princip *alea*.¹⁵

Právě tak snadno se aspekt *ludus* pojí s typem *mimikry*. Nejjednodušší případy jejich spojení jsou stavebnice, které jsou vždy hrami iluze, ať už jde o zvířátka, která vytvářejí děti z kmene Dogon ze stébel prosa, nebo o jeřáby a automobily sestavované z perforovaných ocelových pásků a kladek stavebnic Mechanik či o modely letadélek a lodiček, jejichž piplováním nepohrdnou ani dospělí. Teprve divadelní představení však poskytuje příklad bytostného spojení *ludus* a *mimikry*, které vnáší do principu *mimikry* disciplínu do té míry, že z něho činí umění bohaté na

¹⁵ O udivujícím rozvoji hracích strojů, k němuž došlo v moderním světě a o fascinovaném a posedlém počínání, které stroje vyvolávají, viz Dokumenta str. 198–204.

stovky různých konvencí, rafinovaných technik, subtilních a složitých prostředků. V tomto šťastném spojení může hra plně prokázat, jak přínosná je pro kulturu.

Naopak, aspekt *paidia*, který znamená hřmot a bujnost, se nemůže spojovat s herním principem *alea*, který znamená pasivní očekávání na rozhodnutí osudu, němé a nehybné rozechvění. Tím spíše nemůže být spojitost mezi aspektem *ludus*, který znamená propočítání a kombinační myšlení, a principem *ilinx*, který znamená čiré uchvácení. Smysl pro překonávání obtíží tu nemůže zasáhnout, leda že překonává zavraždění a zabraňuje, aby nedošlo k panice či nepořádku. Aspekt *ludus* je tedy školou sebeovládání, náročného úsilí zachovat si chladnou hlavu a duševní rovnováhu. Je velmi vzdálen principu *ilinx*, může však jeho nebezpečné důsledky neutralizovat – to se děje v takových speciálních disciplínách, jako je alpinismus nebo provazochodectví.



Sám o sobě zůstává podle všeho aspekt *ludus* čímsi neúplným, jakousi z nouze ctností pro zahrnutí nudy. Lidé se do her aspektu *ludus* pouštějí, dokud se nenaskytne něco lepšího, dokud se nedostaví partner do hry. Pak teprve skutečně napínavá hra s ním vystřídá prozatímní zábavu bez odezvy. Nicméně i ve hrách obratnosti nebo hrách kombinačních (pasiáns, puzzle, křížovky atd.), kde zasahování druhé osoby nepřipadá v úvahu nebo je nežádoucí, udržuje aspekt *ludus* v hráčích určité *agonální* napětí, udržuje v nich naději na vítězství, na úspěch při příštím pokusu, pokud se současný pokus nezdařil, naději na získání vyššího počtu bodů, než právě dosáhli.

V pozadí je tu tedy stále přítomen vliv *agonálního* principu. Jeho vliv poznamenává ve skutečnosti celou atmosféru her, založených na požitku z dobrovolně překonávané překážky. To dosvědčuje i fakt, že každou z těchto osaměle provozovaných a ve své podstatě nesoutěživých her je možné v kterémkoli okamžiku snadno proměnit v soutěž, dotovanou případně nějakou cenou, jaké příležitostně organizují noviny. Není také náhodou, že se hrací automaty instalují v barech, kde hráč může kolem sebe shromáždit zárodečné publikum.

Existuje jeden *ludický* rys, který má, podle mého názoru, původ v ustavičně přítomném přeludu *agonálních* ambicí, a tím je značná závislost na módě. Hry jako jojo, bilboket, diablo se objevily a zase zmizely, jako když mávne kouzelnou hůlkou. Vezly se na vlně nadšení, po níž nezůstalo ani stopy a jejich módu brzy nahradila móda jiná. I když zábavy intelektuální povahy jsou o něco stářejší, podléhají módě naprosto stejně; rébusy, anagramy, akrostichy, šarády už mají svou hodinku slávy za sebou. Je pravděpodobné, že křížovky a detektivky potká stejný osud. Fenomén módnosti by byl záhadou, kdyby aspekt *ludus* tvořil základ her skutečně individuálních, jakými se jeví na první pohled. Ve skutečnosti se tyto hry vznášejí v atmosféře soutěživosti. Udrží se jen v míře, v jaké je nadšení několika vášnivých hráčů přeměňuje v potenciální *agón*. Když toto nadšení schází, nemají samy sílu přežít. Aspekt *ludus* je jen nedostatečně udržován duchem organizované soutěže, který mu ostatně není vlastní, také neposkytuje materiál k nějaké podívané, která by přitáhla dav. Zůstává kolísavý a mlhavý, anebo hrozí, že se promění ve fixní ideu izolovaného maniaka, který se mu bezbřezě podvoluje a který pro to zanedbává čím dál tím víc vztahy ke druhým lidem.

Průmyslová civilizace dala zrod zvláštní formě aspektu *ludus* – hobby, druhotné aktivitě, vykonávané zdarma, k níž se přikročilo a ve které se pokračuje pro potěšení. Patří sem sběratelství, umělecký amatérismus, kutilství nebo drobné vynálezy, zkrátka veškerá činnost, která se objevuje především jako kompenzace osobnost mrzačícího, zautomatizovaného a dezintegrovaného sériového pracovního procesu. Je známo, že jako hobby často figurují konstrukční hry, kterými se dělník znovu stává řemeslníkem; sestruje miniaturní, avšak kompletní modely strojů, na jakých ve skutečném životě pracuje. Jenže při své skutečné práci je odsouzen k jednomu, stále opakovanému pohybu, který nevyžaduje od něho ani obratnost ani inteligenci. Kompenzace skutečnosti je tu zřejmá. Je ostatně pozitivní a přínosná. Je ve shodě s jednou z nejvýznamnějších funkcí herního instinktu. Není proto divu, že technická civilizace přispěla k rozvoji hobby, byť jako protiváhy svých nejdopudivějších stránek. Hobby je obrazem toho

nejhodnotnějšího v technické civilizaci, toho, co umožňuje její rozvoj.

Obecně vzato nabízí aspekt *ludus* primitivní touze se vydová-
dět a pobavit libovolně a ustavičně obměňované překážky. Vynalézá nesčetné množství příležitostí a struktur, v nichž se uspokojuje jak touha člověka po uvolnění, tak další potřeba, které není schopen se vzdát, totiž potřeba realizovat bez nároku na odměnu své vědomosti, pili, obratnost a úsudek, uplatňovat schopnost sebeovládání, schopnost odolávat utrpení, únavě, panice nebo opilosti.

A proto aspekt *ludus*, jak jsem to nazval, představuje ve hrách prvek, jehož dosah a kulturní přínosnost jsou naprosto úchvatné. *Ludus* nevyjadřuje psychologický postoj tak vyhraněný jako *agón*, *alea*, *mimikry* nebo *ilinx*; avšak tím, že ukazuje aspekt *paidia*, přispívá skrytě k vykrystalizování a kvalitě základních herních kategorií.



Ludus není jedinou představitelnou alternativou vývoje aspektu *paidia*. Civilizace klasické Číny našla pro něj jiné vyústění. Celá předena z moudrosti a obezřelosti je čínská kultura méně než naše orientována na inovace. Potřeba pokroku a podnikavý duch jí připadá jako zbytečné dráždění bez rozhodujícího užitku. Za těchto okolností uplatňuje čínská kultura přirozeně temperament a přebytek energie aspektu *paidia* tak, aby to nebylo v rozporu s nejvyššími hodnotami, které čínská společnost vyznává. – Nyní je právě na místě vrátit se k termínu *wan*. Podle některých výkladů má jeho etymologie původ v označení neurčitého pohybu, kterým se hledí kousek nefritu, aby se vyleštil, aby se vychutnala jeho jemnost nebo jako doprovod ke snění. Možná, že právě původ tohoto slova vrhá světlo na odlišné vyústění aspektu *paidia* v Číně. Svobodný, ale zdrženlivý výchozí pohyb, který toto slovo charakterizuje, nesměňuje v tomto případě k prokázání odvahy, schopnosti propočtu, k překonání překážky, ale naopak ke klidu, trpělivosti, nezacilenému snění. Znak *wan* označuje v podstatě všechny druhy poloautomatických zaměstnání, která dovolují, aby duch těkal a toulal se, dále některé složité hry, připomínající

oblast aspektu *ludus* a zároveň nedbalou meditací, lenošivou kontemplací.

Rámus, vřava jsou označeny výrazem *žo-nao*, doslova „horoucí nepořádek“. V kombinaci se znakem *nao* evokuje znak *wan* chování překypující bujným veselím. Ve spojení se znakem *čuang* (předstírat) znamená „bavit se předváděním, že...“. Vidíme, že ten výraz se dost přesně shoduje s různými možnými projevy aspektu *paidia*, aniž by mohl samostatně označit určitý zvláštní žánr her. Neužívá se ho ani pro soutěže, ani pro hru v kostky, ani pro dramatickou interpretaci. Právě tak lze říci, že vylučuje různé kategorie her, kterým říká institucionální.

Pro ty existují v čínštině specializovanější výrazy. Znak *si* odpovídá hrám s převleky a předstíráním, pokrývá doménu divadla a divadelních dovedností. Znak *čua* odkazuje ke hrám obratnosti a zručnosti, ale je také používán pro slovní souboje a dvojsmyslné slovní hříčky, pro šerm a pro cvičení, kterým se člověk zdokonaluje v nějakém nesnadném umění. Znak *tou* označuje boj jako takový; například kohoutí zápasy, souboje. Je ale také používán pro označení karetních her. A nakonec znak *tu*, který by v žádném případě nemohl označovat dětské hry, se používá, když se mluví o hrách hazardních, riskantních počinech, sázkách a ordáliích. Označuje také rouhání neboť pokoušet štěstí je pokládáno za svatokrádežnou výzvu osudu.¹⁶

V tomto světle se rozsáhlé sémantické pole výrazu *wan* jeví ještě zajímavější. Zahrnuje dětské hry a celou varietu bezstarostných a frivolních rozptýlení, jaká mohou být evokována například slovesy dovádět, čtveračit, šprýmovat atd. Je ho používáno pro označení nedovolených, abnormálních nebo podivných sexuálních praktik. Zároveň označuje hry, které vyžadují rozmysl a zakazují spěch, jako jsou šachy, dáma, skládačky a hra devíti kroužků.¹⁷

¹⁶ Číňané znají navíc výraz *ju*, kterým se označují toulky a hry v prostoru, zejména pouštění draka; na druhé straně může označovat i velkolepá putování duše, mystické cesty šamanů, bloudění fantómů a zatracenců.

¹⁷ V této hře je z devíti kroužků, zaklesnutých jeden do druhého, vytvořen řetězec a jím je provléknuta tyčka, připevněná k podstavci. Kroužky se musí vyvléknout. S určitou dávkou zkušenosti to lze dokázat, přestože manipulace je jemná a složitá, takže si je třeba dát načas a při sebemenší chybě začít znovu.

Toto slovo zahrnuje dále význam vychutnávání chuti jídla nebo bukétu vína, zálibu ve sběratelství nebo také zálibu v probírání se s rozkoší drobnými bibeloty a dokonce i v jejich výrobě, což tuto zálibu sblížuje se západní kategorií hobby, to jest sběratelskou a kutilskou mánií. Evokuje nakonec také mírnou a uklidňující něhu měsíčního svitu, požitek z projížďky na člunu po průzračném jezeře či dlouhé a nerušené pozorování vodopádu.¹⁸



Příklad slova *wan* tak naznačuje, že osud kultur můžeme vyčíst rovněž z lidských her. Zda se dá přednost hernímu typu *agón*, *alea*, *mimikry* nebo *ilinx*, má vliv na rozhodnutí o budoucnosti té které civilizace. Právě tak to, zda zaměříme zásoby energie, jejímž zdrojem je aspekt *paidia*, k vynalézavosti anebo snění, představuje určitou civilizační volbu. Ta je bezpochyby nevědomá, ale má zásadní a neoddiskutovatelný dosah.

¹⁸ Podle informací, poskytnutých Duyvendakem Huizingovi (*Homo ludens*, str. 36–37 (českého vydání)), studii dr. Ču Linga, cenných zpráv M. Andrého d'Hormon a Chinese-English Dictionary autorů Herberta A. Gilese, 2. vyd. Londýn 1912, str. 510–511, (výraz *si*), 250 (*čua*), 1413 (*tou*), 1452 (*wan*), 1487–1488 (*tu*), 1662–1663 (*ju*).

	AGÓN <i>soutěž</i>	ALEA <i>náhoda</i>	MIMIKRY <i>předstírání</i>	ILINX <i>závrať</i>
PAIDIA vřava rozruch bláznivý smích	běh o závod zápasy atp. atletika	rozpočítadla „orel nebo pana“	dětské opičení hry iluze panenky, nářadíčka maska převlek	dětská „motolice“ kolotoč houpačky valčík
pouštění draka kombinační hry pasiáns křížovky	box biliár šerm dáma fotbal šachy sportovní soutěže obecně	sázky ruleta loterie prosté kombinované s převodem	divadlo divadelní umění obecně	volador pouťové atrakce lyžování horolezectví akrobacie na létající hrazdě
LUDUS				

N. B. – V každém sloupci jsou hry rozříděny aproximativně tak, že shora dolů aspekt PAIDIA slábne, zatímco aspekt LUDUS soustavně narůstá

H s v se h i ž e d i n k i c i p i m s t r y d e b i d e v e s c m a j s v v v i v v p i c i j e r e ž i B