

Roger CAILLOIS

HRY A LIDÉ

Maska a závrat'

Klasifikace her

- klasifikace se odvíjí od několika kritérií, s hrou spojenými
- záleží například na tom, jestli je ke hře nutná herní pomůcka, jestli jde o prokázání určitých vlastností, záleží na počtu hráčů, atmosféře a herním prostoru – **Ano, ale Caillois upozorňuje na to, že volí 4 kategorie podle dominujícího herního principu, který nadto spojuje s hráčským postojem, tudíž částečně psychologicky.**
- Roger Caillois rozdělil hry do čtyř základních kategorií:
 - 1) *Agón* – princip soutěže (fotbal, šachy)
 - 2) *Alea* – princip náhody (ruleta, kostky)
 - 3) *Mimikry* – princip chování „jako by“ (vystupování herců)
 - 4) *Ilinx* – princip závratí (ztráta rovnováhy a orientace během hry)

Agón

- charakter soutěže, zápasu
- typ hry, kde musí účastníci prokázat určitou zdatnost (sílu, rychlost, paměť, vynalézavost)
- součástí jsou pro všechny stejná, předem stanovená pravidla
- **Výchozí rovnost** – v každé soutěži je důležitá stejná výchozí pozice, což není úplně možné, protože je hra ovlivněna mnoha jinými faktory, které jednu stranu aspoň částečně zvýhodní (např.: při hře pod širým nebem je zvýhodněn ten, kdo má slunce v zádech, v karetních hrách má výhodu hráč, který zakončuje tah apod.)
- aby se předešlo úvodní nerovnosti, začíná se losováním
- během soutěží, kde hraje velkou roli i prostor (např.: plážový volejbal nebo běžecké závody na okruhu), musí soutěžící střídat strany

- *agón* se týká rovněž zvířat – příkladem je třeba silový zápas skotu nebo koní, přičemž nejde o to, ublížit protivníkovi, ale ukázat svou sílu
- *agón* se může odehrávat i tak, aniž by se hráči setkali (luštění křížovek, lov, alpinismus apod.)
- hráči se spoléhají pouze na sebe, a proto je nezbytný trénink

Alea

- (lat.), v překladu se jedná o název hry v kostky
- typ hry, ve které není vítězství ovlivněno hráčem, ale osudem a štěstím (ruleta, kostky, loterie apod.), hráči jsou zde pasivní
- jsou to hry založené na náhodě, takže v nich nelze hledat spravedlnost
- jakákoli příprava či trénink je celkem zbytečná
- tento typ hry stírá jakoukoli nadřazenost a sílu, takže jsou si všichni rovni
- Během některých her je *agón* a *alea* zkombinován. Jedná se například o karetní hry, kdy hráč do jisté míry pracuje s osudem, tedy s tím, jaké karty mu byly rozdány.
- Častým příkladem takové kombinace jsou koňské/chrtí dostihy. Závodníci na koních mezi sebou soutěží o to, kdo je rychlejší (*agón*) a diváci podle svých favoritů uzavírají sázky (*alea*). Součástí je i prvek risku, který je zde obsažen ve výši sázek.
- specifickou kategorií jsou hazardní hry, které jsou zajímavější pro dospělé než pro děti, což je dáno faktem, že malé děti ještě neznají hodnotu peněz

Agón a *alea* jsou dva protikladné typy her, které ovšem mají společný znak rovných podmínek pro všechny hráče.

Mimikry

- kategorie her, která je založena na předstírání a předvádění
- takové hry se odehrávají v uzavřeném fiktivním světě
- každý účastník **se stává jinou postavou**, než je ve skutečnosti a podle toho se chová – **Pozor! Caillois zdůrazňuje, že hráč chce přesvědčit druhé, že je jinou postavou.**
- R. Caillois zvolil označení *mimikry* podle mimetismu ve světě hmyzu, který přirovnává ke světu lidí. V obou světech panuje záliba v nošení masek a **hraní postav** – **záměna**

identity? Rozdíl spočívá v tom, že u hmyzu neslouží převleky jako rekvizity, nýbrž jsou jejich součástí. Cíl změny vzhledu a případného zastrašení je ale stejný.

- předstírání se projevuje již v dětství, kdy malé dítě dospělou osobu pouze napodobuje, později si na ni hraje (dívka si hraje na maminku a stará se o panenky, chlapec si hraje třeba na vojáka) a přibírají k tomu různé předměty, které jim pomohou vystihovaný objekt dotvořit (mašinka, panenka apod.)
- jde pouze o napodobení, nikoli o vnucené přesvědčení přeměny
- typ hry *mimikry* se vyskytují v každé zábavě, kde se vyskytují masky, ať už se jedná o děti či dospělé
- Napodobování je spjato s divadlem, kde i herci představují nejrůznější dramatické postavy, aniž by diváky přesvědčovali, že předváděnou postavou skutečně jsou. Jde o to, aby divák přistoupil na iluzi, která po určitou dobu eliminuje realitu.
- chybou se zde stává narušení vytvořené iluze
- V případě velkých sportovních událostí za účasti diváku se typ *mimikry* spojuje s typem *agón*. Součástí jsou různé ceremonie se zavedenými pravidly a napětí panující mezi diváky je tak posíleno. Součástí je i divácké napodobování soutěžících tak, že mají tendenci posílit povzbuzování i pohybem.
- obecně se během velkých událostí princip *mimikry* přenáší na diváky, kteří se identifikují do daného hrdiny, ať už z oblasti sportu, románu nebo filmu apod.

Ilinx

- (řec.) znamená vodní vír
- tento princip hry stírá realitu pomocí transu spojeného například se ztrátou stability
- takový zmatek po určitou dobu může způsobovat slast
- jedná se o chvilkové pomatení smyslů
- R. Caillois uvádí jako příklad **tančící derviše** a **mexické *Voladores***:
- **Tančící derviši** – tanečníci se do rytmu, který udává bubeník točí kolem své osy, takže hypnotický stav vzniká rotací – **Jen doplňuji, že se dervišové točí proti směru hodinových ručiček, což je pohyb protikladný ke všem vírům, jež se nacházejí v přírodě (<https://www.youtube.com/watch?v=hkuimX1bh6g>). I to je přivádí do mystického transu.**

- **Voladores v Mexiku** (národ Huastéku nebo Totonaků) – závratě dosahují skokem z dvaceti až třiceti metrového stožáru. Na zápěstí mají připevněná falešná křídla, aby se stylizovali do orlů. Provaz mají upevněný tak, aby letěli hlavou dolů a opsali kolem stožáru několik kružnic. Této praktice, která má blízko k akrobacii se říká *tanec zapadajícího slunce*.
- v současnosti jsou dobrým příkladem například zábavní parky a atrakce způsobující závrať, rychlá jízda autem, lyžování, skok padákem nebo opojení alkoholem apod.
- princip *Ilinx* je spojen s dětskými hrami, jakými jsou třeba „*slepá bába*“ nebo „*čamrada*“, ale také houpání na houpačce či jízda na tobogánu
- tento princip se vyskytuje i ve světě zvířat (pes běžící do úplného vyčerpání nebo giboni, kteří se z pružné větve vymrští do vzduchu)

Od živelnosti k pravidlu

- důležitou součástí hry jsou pravidla, ale prvotní je vždy svoboda, zábava a improvizace
- **Paidia** – označení pro nenucenou radost a improvizaci, například když se dítě směje na chrastítko. Je to spontánní projev štěstí a radosti. R. Caillois i v tomto případě uvádí příkladem jednání dětí, které touží po vzruchu spojeném s poznáváním nového (ochutnávání, osahávání apod.) až k potřebě ničení. S tím souvisí i provokování a žádání o pozornost. Děti také rády zkoumají hranice fyzické bolesti (dráždění bolavého zubu), ale rovněž pocity strachu a nejistoty. Jedná se o dobrovolná a kontrolovaná rozhodnutí.
- jiným označením je čínské **wan**, které označuje poloautomatický pohyb směřující k uklidnění, jsou to činnosti, nad kterými není potřeba přemýšlet a mohou vést až k meditaci
- **Ludus** – zábava v dobrovolných potížích. Jedná se o vytváření překážek a následné uspokojení z jejich úspěšného překonání. V tomto typu hry proti hráči nestojí soupeř, ale překážka, často v podobě předmětu (jojo, diablo). Hry na principu *ludus* jsou ovlivnitelné tréninkem. Patří sem i hry založené na kalkulaci (hrací automaty). Nejčastějším zástupcem jsou aktivity s kombinacemi, určené pro jednu osobu (křížovky, puzzle, rébusy, matematické úlohy nebo čtení detektivek). Často bývají

způsobem, jak si zkrátit dlouhou chvíli a zásah druhé osoby může hru narušit. V takových případech hra obsahuje i prvky *agónu*, jelikož hráč soutěží sám se sebou a snaží se například získat co nejvyšší počet bodů, dobrat se správného výsledku a následně se překonat.

- na principu *ludus* funguje hobby, tedy činnosti, které lidé provádí dobrovolně pro své vlastní potěšení a zároveň se rozvíjí (sběratelství, kutilství apod.)

	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 seshora dolů aspekt PAIDIA slábně, zatímco aspekt LUDUS soustavně narůstá

Roger Caillois (1913-1978)

- francouzský spisovatel, překladatel, literární kritik, filozof a sociolog
- ve 30. letech se přátelil s členy literární skupiny *Vysoká hra (Grand jeu)* a později se stal členem francouzské surrealistické skupiny
- podílel se na francouzském zahraničním odboji
- zabýval se kulturní a civilizační úlohou her
- podle R. Cailloise je hra podstatným jevem, který formuje společnost a ovlivňuje její fungování
- napsal knihu *Hry a lidé* (1961), ve které rozebírá čtyři základní principy hry

- dalším jeho dílem jsou například krátké texty o kamenech *Kameny a další texty* (1962), blízké přírodovědeckému popisu

Zdroje:

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrat'*. Nakl. Studia Ypsilon, 1998. ISBN. 80-902482-2-5

MUSILOVÁ, Martina. *Medailonky autorů. Roger Caillois*. [online]. [cit. 2020-04-13]. Dostupné z: <https://elf.phil.muni.cz/elf3/mod/book/view.php?id=444003&chapterid=76224>

Autor neuveden. *Roger Caillois. Kameny*. [online]. Česko, Český rozhlas Vltava, 7. 6. 2009 [cit. 2020-04-13]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/roger-caillois-kameny-5038335>