a cyklicky se opakující každoroční svátky a lidové veselice, s nimi spojené.

Zvláštní kapitolu rozboru her budeme muset věnovat výzkumu projevů, jimiž jsou hry bezprostředně zapojeny do každodenního života a jeho obyčejů. Tyto herní projevy skutečně přispívají k diferencování kultur některými zvyklostmi a institucemi, podle kterých je nejsnáze identifikujeme.

IV. Zkáza her

Když jsme vypočítávali rysy, jimiž je definována hra, konstatovali jsme, že jde o aktivitu 1) svobodnou, 2) vydělenou, 3) s nejistým výsledkem, 4) neproduktivní, 5) řídící se určitými pravidly, 6) fiktivní. Vzali jsme přitom na vědomí, že poslední dva rysy mají tendenci se navzájem vylučovat.

Těchto šest čistě formálních charakteristik nám říká poměrně málo o různých psychologických postojích, kterými jsou hry ovládány. Nicméně z nich dostatečně přesvědčivě vyplývá, že svět hry je s reálným světem v příkrém protikladu a že hra je tudíž aktivita, která se bytostně distancuje od reality. A to nám napovídá, že jakýkoli kontakt s běžnou životní realitou přináší zkázu a ohrožuje samu podstatu hry.

Po tomto zjištění je na místě položit si otázku, co se stane s hrou, ztratí-li přísná bariéra, která odděluje její ideální pravidla od mlhavých a záludných zákonitostí každodenní existence, svou pevnost. Ve svých ustálených podobách nemohou hry tuto bariéru překročit, nemohou se rozšířit za svůj vymezený prostor (šachovnice, kolbiště, závodní dráha, stadión nebo jeviště) nebo čas, jehož vypršení znamená neodvolatelný konec hry. Při překračování mezí budou tedy hry brát na sebe nutně dosti různé, mnohdy zcela nečekané formy.

Navíc ve hře – a jenom v ní – vládne přísný a absolutní zákon pro její vyznavače, jejichž předběžný souhlas s tímto zákonem se jeví jako samotná podmínka jejich účasti ve hře, v této vydělené a čistě konvencionální aktivitě. Co se však stane, přestane-li být

herní konvence náhle akceptována nebo přestane-li být jako taková vnímána? Přestane-li být respektována separovanost hry?

Pak ani formy, ani svoboda hry nemohou dozajista přetrvat. Jediné, co přetrvává, je tyranský a nutkavý psychologický postoj, který způsobil, že byla dána přednost tomu kterému hernímu druhu před herním druhem jiným. Mějme na paměti, že existují čtyři distinktivní psychologické postoje, které ovládají hry. Jsou to: ctižádost zvítězit díky a jedině díky vlastní zásluze v soutěži, která má pevná pravidla (*agón*); vzdání se vlastní vůle ve prospěch úzkostného a pasivního čekání na výrok osudu (*alea*); chuť vzít na sebe cizí osobnost (*mimikry*); a nakonec vyhledávání stavu závrati (*ilinx*). Ve hrách typu *agón* se hráč spoléhá jedině na sebe, snaží se a překonává se. Ve hrách typu *alea* spoléhá na všechno možné, jen ne na sebe, podrobuje se působení moci, které nerozumí. U kategorie *mimikry* si představuje, že je někým jiným a vymýšlí si fiktivní svět. U kategorie *ilinx* uspokojuje hráč svou touhu porušit stabilitu a rovnováhu vlastního těla, uspokojuje touhu uniknout tyranii svých obvyklých vjemů, vyprovokovat zmatek ve vlastním vědomí.

Spočívá-li smysl hry v uspokojení těchto mocných instinktů, a to vyhraněnou, ideální formou, izolovanou v ústraní od každodenního života, co se stane, když jsou veškeré herní konvence odhozeny? Když svět hry přestane být nepropustně izolovaný? Když dojde k nákaze reálným světem, v němž každý počin – na rozdíl od hry – má nevyhnutelné důsledky? Nuže, dojde-li k tomu, pak každé ze základních kategorií her bude odpovídat jedna zvláštní zvrácená podoba. Ta vyplyne jak z nastálé absence zábran, tak z absence ochranných faktorů. Když se říše instinktů opět zbaví mantinelů, sklon zneužít oddělenou aktivitu, který hra regulovala a do určité míry pacifikovala, se šíří do běžného života a snaží se podřídit ho, nakolik to jde, vlastním potřebám. To, co bylo ve hře požitkem, se mimo herní hranice stává fixní ideou. Co bylo únikem, stává se povinností, co bylo zábavou, se stává vášní, posedlostí a zdrojem úzkosti.

Tak princip hry propadl zkáze. A je třeba vzít na vědomí, že se to nestalo vinou podvodníků nebo profesionálních hráčů, ale výhradně vinou nákazy reálným světem. V zásadě se nezvrhává hra

sama, nýbrž bloudí a ubírá se falešným směrem některý ze čtyř primárních impulsů, které hrám vládnou. Nejde o nic výjimečného. Dochází k tomu pokaždé, když některý instinkt nenachází v odpovídající mu herní kategorii disciplínu a azyl, jimiž se stabilizuje nebo když se takovým vyústěním ve hru nechce spokojit.

Podvodník naopak hranice světa hry nepřekračuje. Porušuje-li pravidla, alespoň přitom předstírá, že je dodržuje. Snaží se svést na nepravou stopu. Je nepoctivý, ale zachovává dekorum. Je do té míry pokrytecký, že svým vnějším chováním respektuje a proklamuje platnost konvencí, kterých zneužívá, protože nutně potřebuje, aby je zachovávali ti druzí. Je-li odhalen, je vyloučen ze hry. Univerzum hry však zůstane nedotčeno. Stejně tak ten, kdo si ze hry udělá kšeft, nemění nijak její podstatu. Samozřejmě si ani on nehraje, nýbrž vykonává pouze svou profesi. Povaha soutěže nebo podívané se však ani v nejmenším nemění podle toho, zda jsou sportovci nebo herci profesionály, kteří hrají za plat, nebo amatéry, kteří hrají pro rozkoš ze hry. Ten rozdíl se týká jen jich, ne hry samotné.

Pro profesionální boxery, cyklisty nebo herce přestala být *agonální* hra nebo hra typu *mimikry* zábavou, jejímž účelem je odpočinek nebo zpestření monotónní práce, která tíží a opotřebovává. Hra sama se stává jejich prací, nutnou pro přežití, stává se stálou a stravující činností, plnou překážek a problémů, od níž se zase uvolňují hraním nějaké jiné hry, v níž nejsou profesionálně angažováni.

Pro herce je divadelní představení také předstíráním. Líčí se, převléká, gestikuluje, recituje text. Jakmile však spadne opona a zhasnou světla, vrací se do skutečného života. Oddělení dvou světů zůstává naprosté. Právě tak, pro profesionální cyklisty, boxery, tenisty či fotbalisty zůstávají závody a turnaje soutěžemi s přesnými pravidly. Jakmile závod skončí, publikum spěchá k východu. A závodník se vrací ke svým každodenním starostem, musí hájit své zájmy, naplánovat a začít uplatňovat diplomatické kroky, které mu zajišťují co nejpříznivější budoucnost. Dokonalé soupeření a gentlemanská pravidla, v jejichž rámci měřil své kvality za stroze umělých podmínek, skončí, jakmile opustí stadión, velodrom nebo ring. A nastoupí úplně jiný druh konkurence, ne-

bezpečné zcela jiným způsobem. Tato neherní konkurence je nevypočitatelná, neustálá a nemilosrdná a poznamenává celý ostatní život hráče profesionála. Stejně jako herec mimo scénu je i závodník mimo exkluzívní prostor a privilegovaný čas, v němž vládnou závazné, nezainteresované a nezpochybnitelné zákony hry, obětí běžného lidského údělu.

❖

Zde mimo arénu začíná po zaznění posledního gongu skutečná zkáza *agonálního* principu. Objevuje se v každém antagonismu, který není mírněn autoritativním duchem hry. Neomezené soupeření není ničím jiným než přírodním zákonem. Konkurenční boj nabývá ve společnosti své prapůvodní brutality, jakmile zahlédne volnou cestičku v síti mravních, společenských nebo právních norem, které podobně jako normy herní znamenají omezení a dohodu. To je důvod, proč zběsile obsedantní ambice, ať se projevují v jakékoli oblasti musí být – pokud nerespektují pravidla fair play – označeny za naprosto zásadní úchylku, která člověka zvláštním způsobem vrací zpět k výchozí situaci nezvládnutého pudu. Nic ostatně neprokazuje lépe civilizační úlohu hry než udidla, která hra nasazuje přirozené dravosti. Má se za to, že pravý hráč je ten, kdo umí přijímat s nadhledem, bez vzrušení či alespoň s chladnokrevným vzezřením nepříznivé výsledky toho nejúpornějšího úsilí nebo prohru přemrštěné částky. Rozhodnutí rozhodčího, případně i nespravedlivé, je při hře ze zásady akceptováno. Zkáza principu agón začíná tehdy, není-li už žádný soudce ani žádná rozhodčí instance uznávána.

Pro hazardní hry nastává zkáza principu také tehdy, přestane-li hráč respektovat náhodu, to jest přestane-li ji pokládat za neosobní a nestranný zdroj bez srdce a bez paměti, za čistý mechanický efekt zákonů, které vládnou při rozdílení šancí. Pro hráče, který se odevzdává do rukou osudu, je skutečným pokušením pokusit se výrok předpovědět, nebo si vyprosit přízeň vyšších sil. Hráč přičítá hodnotu pokynu shůry nejrůznějším jevům, nahodilostem a zázračným znamením, v nichž se domnívá nalézat předpověď svého štěstí anebo smůly. Vyhledává talismany, které ho mají co nejúčin-

něji chránit, reaguje na sebemenší údajnou narážku osudu, kterou si domýšlí na základě snu, předpovědi nebo předtuchy. A nakonec, aby čelil neblahým vlivům, přistupuje k čarování nebo si ho zjednává.

Provozováním hazardních her je takové chování jenom vydrážděno. Zdaleka nepostihuje pouze návštěvníky kasín a dostihů nebo ty, kdo mají ve zvyku nakupovat losy; hojně se vyskytuje ve skrytých zákoutích lidské duše vůbec. Pravidelné otiskování horoskopů v denících a týdenících mění pro spoustu jejich čtenářů každý den a týden v určitý příslib nebo výhružku, které drží na vahách nebe a tajemné síly hvězd. Nejčastěji ze všeho určují tyto horoskopy zejména šťastná čísla toho kterého dne pro čtenáře narozené v jednotlivých zodiakálních znameních. Každý si tedy může opatřit odpovídající losy. Někdo si koupí losy, jejichž číslo končí zmíněnou cifrou, jiný takové, kde je ta cifra vícekrát obsažena nebo takové, jejichž číslo zredukované postupnými součty na jednu číslici se s danou cifrou shoduje; takže prakticky přicházejí v úvahu tak trochu všechna čísla.[19]

Každý člověk, jakmile vstane z postele, se v tomto duchu ocitá uprostřed nepřetržité loterie, kterou má grátis a které se nemůže vyhnout. Člověk v té loterii vyhrává nebo ztrácí, ona určuje na čtyřiadvacet hodin jeho koeficient úspěchů nebo proher, který zahrnuje jak kroky v obchodu a podnikání, tak milostné záležitosti. Tvůrci rubrik si dávají záležet na tom, aby upozornili, že vliv hvězd se projevuje velice různotvárně, tak aby jednoznačná prostá odpověď nešlápla úplně vedle. Jistě, většina veřejnosti bere tyto dětinské předpovědi na vědomí jen s úsměvem. Ale, koneckonců, čte je. Ba co víc, čte je ráda. Do té míry ráda, že mnozí z těch, kteří se prohlašují za skeptiky, začínají četbu svého časopisu právě astrologickou rubrikou. Zdá se, že ani publikace se značně velkým nákladem si netroufnou připravit svou klientelu o potěšení z horoskopů, takže nesmíme podceňovat ani jejich důležitost ani rozšíření.

Ti nejpověrčivější ze čtenářů se však už nespokojují s povšech-

[19] Viz Dokumenta, str. 204–205.

nými údaji v novinách a žurnálech. Uchylují se ke specializovaným publikacím. V Paříži vychází jedna z takových publikací v nákladu více než sto tisíc exemplářů. Tito adepti také mají ve zvyku navštěvovat více nebo méně pravidelně nějakého patentovaného vykladače poselství hvězd. Některé číselné údaje jsou skutečně zarážející. Sto tisíc Pařížanů hledá každý den radu u šesti tisíc proroků, jasnovidců nebo kartářek. Podle Národního statistického úřadu se ve Francii každoročně vynakládá třicet čtyři miliard franků na astrology, mágy a jiné šarlatány. (Jde ovšem o starou měnu, údaj se vztahuje k roku vydání originálu, 1958– pozn. překl.) Ve Spojených státech dospěl průzkum, provedený v roce 1953, jenom v oblasti samotné astrologie k počtu třiceti tisíc prosperujících profesionálů, dvaceti specializovaných žurnálů, z nichž jeden má dokonce náklad pět set tisíc exemplářů, a dvou tisíc periodik publikujících rubriky s horoskopy. Průzkum odhadl částku, každoročně vydanou čistě jen na porady s hvězdičkami na dvě stě miliónů dolarů – stranou zůstaly všechny ostatní metody věštění.

Snadno odhalíme četné souvislosti mezi hazardními hrami a věštěním. Ta nejokatější shoda, která padne jako první do očí, je existence stejných karet, které slouží jak hráčům, aby pokoušeli štěstěnu, tak kartářkám, aby předpovídaly budoucnost. Speciálnějších karet užívají kartářky čistě, aby si zvýšily renomé. A to se ještě jedná o běžné karetní listy, později doplněné motivy z naivních legend, mluvícími ilustracemi nebo tradičními alegoriemi. Samy taroky byly a jsou stále užívány pro oba ty účely, hru i věštění. V každém případě je mezi sklonem riskovat a pověrčivostí jen malý krůček, takřka přirozený.

Pokud jde o nenasytné hledání přízně osudu, s nímž se dnes setkáváme, kompenzuje pravděpodobně ustavičné napětí, v němž se nacházejí lidé pod konkurenčním tlakem moderního života. Ten, kdo nedoufá ve vlastní síly, je dohnán k tomu, aby spoléhal na osud. Přílišná tvrdost konkurečního boje odrazuje malomyslné a dohání je k tomu, aby se oddali silám působícím mimo ně. Pokoušejí se zjednat si kompenzaci toho, o čem nevěří, že by mohli získat vlastními silami, svou kvalitou, horlivým úsilím a trpělivou pílí. Snaží se o to znalostí a využitím šancí, o které se jim stará

nebe. Než by se pustili tvrdošíjně do nevděčné dřiny, vyptávají se karet a hvězd na okamžik vhodný pro úspěch jejich podnikání.

Pověrčivost se v tomto světle jeví jako zvrácenost, to znamená jako zvrhlá aplikace herních principů *alea* na realitu, která působí, že nic neočekáváme od sebe samých a všechno od náhody. Souběžně probíhá zkáza principu *mimikry*. Dochází k ní tehdy, jakmile člověk v převleku uvěří, že jeho maska je skutečností. On už nehraje jinou postavu, kterou má představovat; v přesvědčení, že oním druhým skutečně je, chová se podle toho a zapomíná na bytost, kterou je ve skutečnosti. Hluboká ztráta vlastní identity je trestem pro toho, kdo ve hře nedokáže říci stop pokušení vypůjčit si cizí osobnost. V takovém případě můžeme oprávněně hovořit o odcizení.

Také v tomto případě je hra ochranou před nebezpečím. Úloha herce je přesně vymezena rozsahem jeviště a délkou představení. Jakmile je magický prostor opuštěn a šalba skončí, i nejješitnější histrión a nejhoroucnější introvert jsou samými podmínkami provozu divadla drsně přinuceni odebrat se do šatny a tam na sebe znovu vzít svou vlastní osobnost. Potlesk není jen pochvala a odměna. Označuje také konec iluze a hry. Podobně maškarní bál končí na úsvitě a doba karnevalu je jen jednou v roce. Kostým se vrátí do půjčovny nebo do skříně. Každý nalezne svou starou podobu. Přesně vymezené hranice svátku brání tomu, aby došlo k neblahému odcizení osobnosti. Odcizení se vynoří v důsledku skrytě působícího neodbytného puzení. Dochází k němu tam, kde neexistuje vědomí jasného oddělení mezi snem a skutečností. Tehdy, jakmile si nějaká osoba začne ve svých představách na sebe brát druhou osobnost, chimérickou, ale panovačnou, nárokující si přemrštěná práva vůči realitě, která je s ní nutně neslučitelná. Přichází okamžik, kdy „pomatený" člověk, „aliéné" – ten, který se stal „jiným", kdo se „zmátl" v osobě – zoufale usiluje popřít, podřídit si nebo zničit tu příliš odolnou dekoraci reality, jež ho irituje a je pro něho nepřijatelná.

Je pozoruhodné, že pro principy *agón, alea* nebo *mimikry* nemá v žádném případě intenzita hry za následek deviaci. V těchto třech

případech dochází k deviaci v důsledku nákazy normálním životem. Tehdy, když se instinkt, který hru řídí, vylije z přesně vymezeného času a místa, bez ohledu na předem dané autoritativní konvence. Je dovoleno hrát tak vážně, jak budete chtít, vybíjet se ve hře do extrému, riskovat celý majetek, ba i život, ale musíte mít schopnost zarazit se v okamžiku předem určeném a umět se vrátit do normálních podmínek, tam, kde pravidla hry, osvobodivá i ochranná zároveň, už více neplatí.

Soutěž je zákon běžného života. Ani náhoda není v rozporu s realitou. Má tu své místo rovněž předstírání, jak si to můžeme demonstrovat na šejdířích, špiónech, uprchlících. Zato závrať je ze života prakticky vyloučena, až na několik vzácných profesí, v nichž jsou kvality jejich nositelů posuzovány právě podle toho, v jaké míře jsou schopni závrať zvládnout. Závrať je navíc neodmyslitelná od nebezpečí smrti. Na poutích, kde jsou instalovány atrakce, které závrať uměle vyvolávají, je přísně dbáno na vyloučení jakéhokoli rizika nehody. Přesto k nehodám dochází, dokonce i na těch strojích, při jejichž konstrukci bylo výjimečně dbáno o zaručení dokonale bezpečnosti a které jsou podrobovány pravidelným prohlídkám. Extrémního stavu fyzické závrati, který člověka, jenž je mu vystaven, naprosto odzbrojuje, je stejně obtížné dosáhnout jako nebezpečné zakoušet. Proto, má-li stav ztráty orientace vědomí či vnímání expandovat do každodenního života, musí na sebe vzít podoby velmi se lišící od závrať vyvolávajících pouťových atrakcí, těch strojů na kroužení, rychlost a pády v uzavřeném a chráněném mikrosvětě hry.

Tyto atrakce, složité, nákladné a neskladné se nevyskytují jinde než v zábavních parcích velkých měst, kde jsou periodicky uváděny do provozu v době poutí. Už svou atmosférou patří tato místa světu hry. Navíc, závrať působící otřesy, kterými tyto atrakce oblažují, bod za bodem odpovídají naší definici hry. Jsou krátké, přerušované, propočítané, nesouvislé, tak jako série utkání nebo partií. A konečně – jsou nezávislé na reálném světě. Jejich působení je omezené délkou chodu atrakce; ustává, jakmile se stroj zastaví a nezanechá po sobě jinou stopu nežli prchavé omámení, z něhož se člověk záhy probere a vrátí se do své kůže.

Aby se závrať zabydlela v každodenním životě, je třeba přejít

od pohotových účinků fyziky k podezřelým a temným mocnostem chemie. To znamená, že hledáme vytoužené vzrušení nebo rozkošnický zmatek, jaké štědře rozdávají brutálním a prudkým způsobem pouťové atrakce, v drogách a alkoholu. Avšak s drogami a alkoholem není už strhující vír závrati oddělen od reality; závrať se nyní v realitě zabydlela a rozvíjí se v ní. Podobně jako fyzická závrať dokáže i opilecká euforie rozrušit na určitou dobu stabilitu vidění a koordinaci pohybů, osvobodit od hrůzy vzpomínky, tíže zodpovědnosti a tlaku světa. Když však vrcholící opojení odezní, jeho působení neustává. Pozvolna, ale trvale proměňuje organismus. Vedle stálé potřeby vracet se k pití má tendenci vyvolávat nesnesitelné stavy úzkosti. A zde se ocitáme na pólu protikladném hře, která je vždy aktivitou nezávaznou a nezáludnou. Honba za závratí zprostředkovanou opilstvím a intoxikací vázne v realitě čím dál tím více. Je o to rozpínavější a zhoubnější, že podněcuje návyk, kterým se soustavně posouvá práh, za nímž může piják teprve zakusit vyhledávanou rozkoš rozkolísaného vědomí a vnímání.

V tomto ohledu můžeme uvést ještě jeden poučný příklad ze světa hmyzu. Existují jeho druhy, které si libují ve hrách působících závrať, jak to dokazuje vířivá mánie brouků vírníků, kteří dokáží proměnit povrch sebemenší louže ve stříbřitý kolotoč, necháme-li už stranou motýly, kroužící kolem lampy. Avšak zejména sociální hmyz zná rovněž „zkázu ze závrati" v podobě opilosti, která má katastrofální důsledky.

Jeden z nejrozšířenějších druhů mravenců, *formica sanguinea*, olizuje lačně aromatický sekret, tvořený éterickými látkami, které vylučují abdominální žlázy malého brouka zvaného *lochemusa strumosa*. Mravenci zavlékají do svých hnízd jeho larvy a živí je s takovou péčí, že zanedbávají své vlastní larvy. Brzy dochází k tomu, že larvy *lochemusy* požírají mravenčí larvy. Mravenčí královny, o něž je špatně pečováno, nejsou schopny už porodit nic než sterilní pseudogynes. Mraveniště chřadne a zaniká. Mravenci druhu *formica fusca*, kteří na svobodě lochemusy zabíjejí, je nechávají naživu, jakmile jsou v zajetí u mravenců *formica sanguinea*. Pro stejnou zálibu v aromatickém oleji vydržuje druh mravenců *formica fusca* u sebe hmyz *atemeles emarginatus*, který ho

strhává do záhuby naprosto obdobné. *Formica fusca* však tohoto parazita ničí, pokud je v zajetí u mravenců *formica rufa*, který tohoto parazita netoleruje. Nejde tedy o neodolatelnou vášeň, ale o druh neřesti, který může vymizet za určitých okolností; například v otroctví, které tu neřest jednou podporuje, podruhé pomáhá jí odolávat. Páni vnucují otrokům své mravy.[20]

Podobné případy dobrovolné intoxikace nejsou nijak ojedinělé. Jiný druh mravenců, *irodomyrmex sanguineus* z Queenlandu, vyhledává housenky malých šedivých můr a pije opojnou tekutinu, kterou vylučují. Mravenci svými čelistmi tisknou šťavnaté larvy, aby z nich získali potřebnou šťávu. Když jednu housenku „vyčerpají", pustí se do další. Neštěstí spočívá v tom, že housenky šedé můry požírají vajíčka mravenců *iridomyrmex*. Někdy hmyz produkující aromatický sekret „pozná" svou moc a mravence k neřesti provokuje. Tak housenka *lycaena arion*, kterou studovali Chapman a Frohawk, je vybavena kapsou na med. Když potká dělnici mravence druhu *myrmica laevinodis*, zvedne zadeček a vyzývá tak mravence, aby si ji odnesl do svého hnízda. Tady se pak živí mravenčími larvami. Mravenec se však nezajímá o housenku v obdobích, kdy neprodukuje med. A poslední příklad – javanský polokřídlý hmyz *ptilocerus ochraceus,* popsaný Kirkaldym a Jacobsonem, nosí uprostřed své břišní strany žlázu obsahující toxickou tekutinu, jíž nabízí mravencům, kteří ji mlsně vyhledávají; ti okamžitě přiběhnou a začnou ji olizovat. Tekutina je ochromí a mravenci se stanou snadnou kořistí ptilocer.[21]

Aberantní chování mravenců možná správně neukazuje, jak již bylo řečeno, existenci instinktů druhu škodlivých. Dokazuje spíše, že neodolatelná přitažlivost k paralyzujícímu produktu dokáže zneutralizovat i ty nejsilnější životní instinkty, zejména pud sebezáchovy, který nutí jedince bdít nad svou vlastní bezpečností a který mu velí ochraňovat a živit své potomstvo. Mravenci, dá-li se to tak říci, kvůli droze „zapomenou" na všechno. Osvojí si to

[20] Henri Piéron, Les instincts nuisibles à l'espèce devant les théories transformistes, Scientia, sv. IX, 1911, str. 199–203

[21] W. Morton-Weeler, Les Sociétés d'Insectes, franc. překl. 1926, str. 312–317. Cituji v Dokumentech, na str. 205–206.

nejzhoubnější chování, vydají se sami nepříteli nebo mu nechají na pospas svá vajíčka larvy.

Způsobem prapodivně analogickým, otupělostí, opilostí, intoxikací alkoholem je člověk nenapravitelně zavlečen na cestu sebezničení. Na jejím konci, připraven o svobodu toužit po čemkoli jiném kromě svého jedu, se stává obětí nepřetržitého zmatku v organismu. Tento stav je podivně nebezpečnější než fyzická závrať, která alespoň vystavuje lidskou schopnost odolávat fascinaci z prázdna pouze na čas.

❖

Pokud jde o aspekty *ludus* a *paidia*, které nejsou herními kategoriemi, ale stupněm strukturovanosti hry, vstupují do běžné existence se svým neměnným protikladem, který proti sobě staví nahodilý hluk a symfonickou skladbu, čmáranici a poučené využití zákonů perspektivy. Jejich protiklad ustavičně vzniká z napětí mezi dohodnutou hrou, v níž nejrůznější dostupné rezervy hráčů nalézají optimální využití, a stavem vzrušení v čisté podobě, chaotickým vydrážděním, které nesleduje jiný cíl než své vlastní vybití.

To, co jsme si dali za cíl prozkoumat, byla zkáza herních principů, nebo, chcete-li, jejich bezuzdná expanze bez zábran a konvencí. Viděli jsme, že se tak děje podle identických vzorců. Vede to k zdánlivě nespravedlivě neúměrným důsledkům. Šílenství nebo intoxikace se zdá být příliš přísným trestem za prosté vybočení některého herního instinktu z hranic teritoria, v nichž by se býval mohl rozvíjet bez nenapravitelné újmy. Naopak pověrčivost, která je důsledkem deviace principa *alea*, vypadá zdánlivě neškodně. A nejen to, často se zdá, že je zvýhodněn odvážlivec s neudržitelnou ctižádostí, který bez zábran povoluje uzdu své soutěživosti, aniž se ohlíží na pravidla vyváženosti a loajality. A přece, ten, kdo se spoléhá na vyšší síly a tajemná znamení jako na životní vodítko, kdo chce mechanicky aplikovat systém fiktivních souvztažností, nevytěží ten nejlepší možný zisk ze svých podstatných předností. Spolehnutí na falešnou autoritu ho naopak zahání na cestu fatalismu. Činí ho neschopným jasnozřivě ohodnotit vztahy mezi jevy. Odrazuje ho od houževnaté a vytrvalé snahy o zdar počínání i přes nepřízeň okolností.

Herní princip *agón*, přenesen do reality, nemá jiný cíl kromě úspěchu. Pravidla kavalírské rivality jsou opomenuta a opovrhuje se jimi. Jeví se jako prachobyčejné stísňující a pokrytecké konvence. Vzniká nemilosrdná konkurence. Účel světí prostředky. Jestliže se jednotlivec ještě drží zpátky z obavy ze soudů nebo z ohledu na veřejné mínění, zdá se, že u celých národů je legitimní, ne-li záslužné vést války neomezeně a nelítostně. Různá omezení, týkající se použití násilí, upadají v zapomenutí. Válečné operace už nejsou omezené na pohraniční oblasti, pevnosti a armádu. Strategie, které kdysi připodobnily válku ke hře, jsou tytam. Válka se vzdaluje podobě turnaje, zápolení muže proti muži, jednoduše souboji podle pravidel na vyhrazeném místě a nabývá podoby totální války s hromadným ničením a masakry obyvatelstva.

Veškerá zkáza herních principů se projevuje opuštěním křehkých a nejistých herních konvencí, které je vždy legitimní, ne-li výhodné odmítnout. A přece jejich nesnadné osvojení vytyčuje cestu rozvoje civilizace. Odpovídají-li skutečně herní principy mocným lidským instinktům, (jako jsou soutěživost, pokoušení štěstí, sklon k předstírání, vyhledávání stavu závrati), je lehce pochopitelné, že mohou být pozitivně a tvořivě uspokojeny pouze v ideálních a přesně vymezených podmínkách, jaké poskytují hry se svými pravidly. Jsou-li ponechány samy sobě, pak tyto základní impulsy, frenetické a zkázonosné jako všechny instinkty, mohou mít jedině neblahé důsledky. Hry instinkty ukázňují a vnucují jim institucionální existenci. Od okamžiku, kdy hry instinktům poskytnou uspokojení v rámci nějaké struktury a nějakých mezí, kultivují je, oplodňují a imunizují duši proti jejich toxickému nebezpečí. Zároveň je uzpůsobují k úloze užitečně obohatit a stabilizovat styly kultur.

		Institucionalizované formy integrované do života společnosti	Zkáza
Kulturní formy zůstávající na okraji společenských mechanismů			
AGÓN *soutěž*	sporty	obchodní konkurence zkoušky a konkurzy	násilí, touha po moci úskočnost
ALEA *náhoda*	loterie, kasína, dostihy sázkové kanceláře	burzovní spekulace	pověrčivost astrologie, atp.
MIMIKRY *předstírání*	karneval, divadlo film, kult hvězd	uniformy, obřadní etiketa reprezentační povolání	odcizení rozdvojení osobnosti
ILINX *závrať*	alpinismus lyžování – létající hrazdy opojení rycholstí	profese předpokládající zvládnutí závrati	alkoholismus a drogy

Vydalo Nakladatelství Studia Ypsilon

díky laskavému přispění Hlavního města Prahy

Adresa: Studio Ypsilon, Spálená 16,
110 00 Praha 1

Z francouzského originálu *Les Jeux et les Hommes*,
Éditions Gallimard, 1958,
přeložila a předmluvou opatřila Nina Vangeli
Odpovědný redaktor Jan Hančil
Redakční spolupráce Josef Mlejnek
Obálka Bohumil Franc s použitím kresby Jana Schmida

Sazba z písma Times New Roman *Martin Třešňák*
Produkce *Marek Livora*
Vytiskla *Tiskárna Dr. Eduard GRÉGR a syn, s.r.o.,*
Hálkova 2, 120 00 Praha 2
Vydání první

DOSUD VYŠLO:

Zdeněk Hořínek: CESTY MODERNÍHO DRAMATU (1995)

Peter Brook: POHYBLIVÝ BOD (1996)

Henryk Jurkowski: MAGIE LOUTKY (1997)

Leoš Suchařípa: PRAVIDLA HRY (1998)

Roger Caillois: HRY A LIDÉ (1998)

PŘIPRAVUJEME:

Zdeněk Hořínek: DIVADLO MEZI MODERNOU A POSTMODERNOU (1998)

KNIHA O YPSILONCE (1998)

Henri Behár: DADA A SURREALISMUS V DIVADLE

Jan Schmid: MYŠLENÍ A PŘEMÝŠLENÍ

Jaroslav Etlík: STUDIE

Dario Fo: MINIPŘÍRUČKA PRO HERCE

Nakladatelství Studia Ypsilon