

Navzdory podtitulu vše vypadá tak, že v tomto „agonálním“ zápase Queneaua a Bazina je nakonec vítězství přiřknuto Queneauovi. Už jen proto, že v Bazinové pozdním románu *Oheň proti ohni* se snaha o věrohodnost obrací proti sobě samé: „To, čo môže pôsobiť v predmetnej skutočnosti hodnoverne, nemusí mať rovnakú kredibilitu v skutočnosti literárnej, najmä ak sa takéto, hoci aj životne hodnoverné fakty, vo fikci nakopia“ (str. 132). Queneau, který šifruje nejednoznačnost světa, ve kterém žije, do stejné nejednoznačného způsobu psaní a jehož romány mají – podle jeho vlastních slov – „cibulovitou“ strukturu, která čtenáře nutí postupně odlupovat jejich vrstvy, místo aby jim předkládala hotové a definitivní pravdy či obrazy, nakonec dosahuje daleko větší hodnověrnosti. Hodnověrnosti, spočívající v odmítnutí zjednodušovat, v tomtéž odmítnutí, které tvoří i hlavní hybnou sílu teoretického záměru této recenzované knihy. Právě proto v ní Queneau může vést dialog z Bazinem, právě proto mohou do tohoto dialogu vstupovat i Robbe-Grillet, Perec nebo Beckett. A právě proto stojí za to ji číst.

Josef Fulka

Jerzy Zygmunt Szeja: GRY FABULARNE – nowe zjawisko kultury współczesnej. Rabid, Kraków, 2004

Zájem antropologů, etnologů a folkloristů o hru lze vysledovat již v samotných počátcích oboru. Většina výzkumníků na tomto poli, ať už šlo o deskriptivní rané britské sběratele *popular antiquities* typu Josepha Strutta, klasifikující folkloristy jako

byli Alice B. Gomme či John a Iona Opie, či mezikulturní komparatistické antropology jako Sutton-Smith, se zaměřovala především na samotný sběr a deskripci herních aktivit. Možná i díky tomu nalezly na poli sociálních a humanitních věd větší ohlas generalizující práce, snažící se uchopit hru jako obecně antropologickou univerzálii. Z těchto prací se v pravém slova smyslu paradigmatickými stala celá řada děl, ať už šlo o počiny z oblasti filozofie (Eugen Fink), vědy o kultuře (Johan Huizinga, Roger Caillois) či psychologie (Jean Piaget).

Formální znaky hry a prvky související s tzv. novými médii (vyznačujícími se zejména značnou mírou interaktivity a konstruováním virtuálních realit) v sobě snoubí fenomén současné postmoderní kultury – tzv. *hry na hrdiny*, v angličtině obvykle nazývané *role-playing games*. Tomuto poměrně novému druhu společenských her, v českém prostředí označovaného též jako *RPG hry* či *dračí doupě*, se věnovala již celá řada autorů. Pokud pomineme četné psychologické a psychoanalytické práce, lze za základní texty považovat studie, jejichž autorem je americký sociolog Gary Alan Fine. Zejména jeho práce *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds* z roku 1983 představuje seriózní základ ke zkoumání tohoto novátorského typu her, které v sobě synkreticky spojují prvky ludických, narativních a mimetických aktivit. Ve středoevropském prostoru, do kterého hry na hrdiny výrazněji pronikly až v druhé polovině 90. let 20. století se, s výjimkou celé řady německých studií, této problematice nejvýrazněji věnovali polští badatelé. Celá řada článků, uveřejňovaných zejména v etnologických a folkloristicko-literárněvědných časopi-

sech jako *Literatura i Kultura Popularna* či *Literatura Ludowa* dala vzniknout slibně se rozvíjející, byť zatím spíše marginální polské badatelské tradici, jejíž poslední prezentací je kniha mladého polonisty, zakladatele *Polskiego Towarzystwa Badania Gier* Jerzyho Szeje *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*.

Narracyjne gry fabularne, jak zní Szejem proponovaný polský název tohoto typu her, jsou interaktivním druhem konverzačních her, ve kterých jejich hráči přijímají role imaginárních postav, pohybujících se ve fiktivním světě. Veškerá herní aktivita se omezuje na konverzaci hráčů sedících u jednoho stolu, dramatické momenty vývoje děje jsou řešeny jak nestranným arbitrem, dohlížitelem, tzv. *Panem Gry* (původní anglický název zní obvykle *Gamemaster*), tak i s pomocí tištěných, poměrně obsáhlých pravidel a hodů kostkou. Imaginární postavy, do jejichž rolí se hráči během konverzace vtělují, a virtuální světy, ve kterých se tyto postavy pohybují, jsou obvykle inspirovány fantasy, science fiction a hororovou literaturou, ale i hollywoodskou filmovou produkcí či některými etapami reálné historie (středověk, dobývání amerického Západu, 20. léta 20. století). Szejova kniha se dělí na pět kapitol, z nichž jsou pro sociálního vědce nejzajímavější první tři z nich; zbytek knihy se zabývá klasifikací počítačových her a možnostmi pedagogického využití tohoto druhu zábavy.

V úvodní části *Narracyjna gra fabularna: opowieść interaktywna* popisuje autor hry na hrdiny z obecně společenskovědního hlediska – akcentuje přitom především filozofickou teorii hry, literární vědu a pedagogiku. Hry na hrdiny jsou komparovány s formálně příbuznými fenomény

jako jsou dětské mimetické (napodobovací) hry, Morenovo psychodrama či Cookova pedagogická metoda dramatu. Formě her na hrdiny jsou pak formálně vzdálenější další příbuzné fenomény jako folklórní narace s více participanty či divadelní drama. Autor jasně definuje základní terminologii vyskytující se v hrách na hrdiny, která je v literatuře často chápána konfúzně (termíny jako systém, hráč, pán hry, postava, scénář, apod.) a analyzuje polskou populaci hráčů, jejich abstrahované typy, motivace k hraní her na hrdiny, ale i složení polského trhu s těmito hrami, počet, věkové a charakterologické složení jejich hráčů apod. Příčinu obliby her na hrdiny v určité věkové skupině (studenti středních a vyšších stupňů škol) shledává Szeja nikoliv pouze ve větším množství volného času této skupiny, ale zejména v oblibě interaktivity a virtuálních médií související s počítačovou gramotností, která není u jiných věkových skupin tak nápadná. Pro mladší děti kladou hry na hrdiny zase příliš velké nároky na všeobecný přehled, schopnost abstrakce a kombinační uvažování (např. pro hraní populární polské historické hry *Dzikie pola* jsou po hráčích vyžadovány znalosti heraldiky, zbrani a obecně reálií šlechtické kultury v Polsku v 17. století). I z těchto důvodů (vedle jejich existence, čítající pouhých třicet let) jsou hry na hrdiny, na rozdíl od konvenčních deskových společenských her či počítačových her zatím relativně málo rozšířeným druhem zábavy – dle Szeje existovalo v roce 2000 v celém Polsku jen několik desítek osob, které hrají tento typ her déle než 10 let.

V druhé části práce se autor zaměřil na aspekt, který nejvíce zdůrazňuje narativní charakter her na hrdiny a tím i jejich spjitost s literaturou a folklórem, totiž jejich

scénáře. Szeja analyzuje kompozice i formy, druhy, míru epičnosti, interaktivity apod. scénářů her na hrdiny a nachází jejich blízkou paralelu ve scénářích filmových. Scénář her na hrdiny, realizovaný během konverzační hry jejich hráčů, navrhuje autor pokládat za nový, interaktivní typ literárního díla.

Třetí část práce je zasvěcena komparaci her na hrdiny s počítačovými hrami. Oba typy her, příbuzné svojí relativně nedlouhou existencí (oba se objevily zhruba v polovině 70. let 20. století) a často i tematikou a podobně koncipovanou estetikou, zajímavým způsobem vytvářejí imaginární virtuální světy. Autorův zájem se nesoustřeďuje pouze na vlastní deskripci a typologizaci fenoménu počítačových her, ale i na sociologický aspekt vícevrstevné komunikace vznikající při jejich hraní. Jednání konkrétního individua ve hře, jeho chybování, cílené i tolerované podvádění a interpretace pravidel a role věku, pohlaví vzdělání a socioprofesionálních charakteristik vzhledem k herní strategii, může na příkladu tak komplikovaných her, jako jsou právě hry na hrdiny či hry počítačové, přinést celou řadu zajímavých poznatků. V tomto typu komplikovaných her může totiž identickou hru, dokonce i s identickým scénářem a identickou herní rolí, postavou, hrát každý hráč zcela odlišným způsobem.

Závěr knihy je určen spíše pedagogům. Autor v něm popisuje metodické výhody a možnosti plynoucí z pedagogického využití tohoto typu her v opozici proti tradiční didaktice. Knihu doplňují přílohy s náčrtem simplifikovaných scénářů her na hrdiny na motivy známých děl literatury pro děti (*Medvídek Pú* A. A. Milnea, *Děti z Bullerbynu* Astrid Lindgrenové) a solidně zpracovaná bibliografie relevantní pol-

ské a zahraniční (převážně anglickojazyčné) literatury. Drobné výtky si zaslouží jen dvojice marginalit: malý prostor, který autor věnoval deskripci vzniku a geneze her na hrdiny, a malé zdůrazňování vazeb her na hrdiny s dalšími souvisejícími jevy populární masové kultury jako jsou sci-fi, fantasy a hororová literatura a filmy. Delší analýzu pro nezasevěného čtenáře by si rozhodně zasloužila některá konkrétní hra na hrdiny, například zmiňovaná populární polská hra *Dzikie Pola*, umožňující jejím hráčům vtělit se do rolí hrdinů historických románů Henryka Sienkiewicze.

Knihu Jerzyho Szeje lze doporučit všem badatelům zabývajícím se problematikou her, kulturou současných dětí a mládeže či vztahem masové literatury a folklóru v (středoevropském kontextu. V tomto kontextu lze knihu Jerzyho Szeje považovat za jeden z nejobsáhlejších a nejpracovanějších neanglicky psaných úvodů do problematiky her na hrdiny.

Petr Janeček

Ivan Blecha:
FENOMENOLOGIE
A KULTURA SLEPÉ SKVRNY,
 Triton, Praha 2002

Jde o tři statě, z nichž dvě první už vyšly časopisecky, zatímco třetí, podle níž je kniha pojmenována, tu vychází poprvé. Jednotlivý moment všech tří textů není těžké najít, je to – místy poměrně úderná – kritika postmoderního anti-realismu, tj. názoru, že se nevztahujeme ke skutečnosti věcí samých a k jednomu společnému světu, ale k věcem jen v rámci té které konstrukce světa spjaté se systémy znaků čili s jazy-