

# K problematice hry: příklad pubertální třídy

Miloš Kučera

## Úvod

Předložený text se skládá ze dvou částí. V té první naznačuji některé otázky teorie hry, vycházejí přitom zejména z Caillosova systému; v druhé se k nim vyjadřuji s použitím speciálního empirického materiálu – ten uvádím již zaměřeně k otázkám hry, a tedy nesamostatně a vlastně neúplně.

Tímto materiálem jsou údaje o životě jedné školní třídy (5. a 6. ročník), kterou jsem znal a zkoumal; pro kontrolu používám znalosti jiných tříd a her, pocházejících z prací studentů psychologie na semináři *Herní folklór školních dětí*, který vedeme s kolegy M. Klusákem a M. Rendlem.<sup>1</sup>

## I. Obecné úvahy o hře

### Literární kontext, hlavní odborné reference

Zájem o hru je poměrně stálý: myslím zájem čist o ní, dovídat se. Nedávnou výjimečnou událostí je překlad Cailloisovy knihy *Hry a lidé* (*Les jeux et les hommes*) s podtitulem *Maska a závrať* (*Le masque et le vertige*); o této práci se u nás vědělo desítky let, nicméně publikována byla loni, v nakladatelství studia Ypsilon.

<sup>1</sup> Tato „má“ třída se objevila v textech jako Lásky v jedenácti a dvanácti (*Pedagogika*, 1994, č. 4, s. 68–76) a Poznámka o dětské kultuře (*Studia Paedagogica*, 1995, č. 13, K jubileu Z. Heluse, s. 48–51). Ze studentských seminárních prací (k dispozici na katedře pedagogické a školní psychologie Pedagogické fakulty UK) míním zejména autorky: H. Bínovou–M. Dorčákovou, S. Ezrovou–A. Vavrušovou, P. Haasovou, J. Krejčí, J. Kučerovou–S. Sigmundovou, O. Míkšička, L. Novotnou–R. Ptáčka, J. Pávkovou–I. Smetáčkovou, H. Šimkovou–G. Žáčkovou.

Překladaatelka N. Vangeli v předmluvě připomíná české vydání Huizingova díla *Homo ludens: O původu kultury ve hře* (1971), knihy, právě na niž Caillois odpovídal; také *Hru jako symbol světa* od Eugena Finka (česky 1993), byť je Fink orientován poněkud jinak. Každopádně má český čtenář k dispozici nepominutelné, klasické práce k problému hry.

Neboť hra je reálně **problémem**, i když pro prvotní zájem publika vystupuje jako něco bezproblémového, přirozeně přitažlivého a nezpochybnitelně dobrého: pak ovšem hrozí idealizace a sentimentalizace pojmu hry, podobně jako třeba *tvořivosti* v podobných souvislostech nebo pojmu *rodiny* v souvislostech jiných.

Možná je tato až nešťastná popularita pojmu hry dána její často uváděnou opozicí k práci, k tomu nudnému a pravidelnému „hákování“, a vůbec ke světu nutnosti a starosti, z něhož se zdají být vyňata radostná, svobodná, nesmyslná „zaměstnání“ dětí a mláďat, případně i jejich pokračování v mániích umělců, vědců, sportovců, velkých vojáčků, policajtů a zlodějů atp. Je ale protiklad tak jednoduchý?

Caillois i Huizinga jsou pro pojem hry jako problém velmi pouční především ve dvou intelektuálních oblastech: jednou je citlivost na civilizační posuny, artikulovatelné v termínech hry; druhou je řada zajímavých teoretických a metodologických otázek sociálního výzkumu.

### Principy hry jako kritéria civilizace

Huizinga a Caillois jsou samozřejmě hrou uchváteni. Holandský historik chtěl ukázat, že kultura, resp. civilizace pochází právě ze hry, jak je „hrána“. Idealizuje si hru? Ale píše on vlastně o ní, nebo se spíše obdivuje určitému, vybranému stylu kultury, charakterizovanému aristokratickým *fair play*? Huizingovi totiž nevádí jen údajná ztráta hravosti ve střízlivém 19. století (vzniklo tam ale dost strojků a hraček, řekl bych), racionalismus a utilitarismus, proti kterému se zvedl stejně se svou apologií **daru** ve Francii Marcel Mauss.<sup>2</sup>

Huizinga ostatně Mausse cituje – jenže píše desítku let po něm, a léká ho už i něco jiného. Nejen úbytek hravosti, ale i její nárůst: jenže té nepravé, falešné, zkreslující jemu tak drahý jev a pojem. Autor tuto faleš souhrnně

<sup>2</sup> Civilizační nostalgie obou těchto autorů je namířena stejně, oba dokonce obdivují totožné „etnografické“ instituce: Malinowskiho kula a Boasův potlač, jejichž povznášejší a přitom organizační efekt vyplývá z doslovného mrhání majetkem a silami. (Viz Mauss, M.: *Essai sur le don: Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*. – In: Mauss, M.: *Sociologie et anthropologie*, Paris, Presses Universitaires de France 1989, s. 145–279; eseje původně z let 1923–1924.)

označuje za *puerilismus*, za hraní řeklo by se *pubertáků* či *pubošů* (o kterých budeme psát později) a *adošů*, které se jako styl rozšiřuje.

Znějí Huizingovi, tomu milovníku kurtoazie a renesance, přes humna bubny masek, o nichž psal jeho vzor Leo Frobenius? Afrika v Německu třicátých let? Ano, ale ne ta autentická. Na primitiva (v etnografickém slova smyslu) si může hrát jen primitiv (v pejorativním slova smyslu), velcí lidé nezralí či jejich upadající civilizace. Hra nesmí zrušit dosažená pravidla hry, ta společenská, kam patří morálka: např. snášet, že jsem hračka bohů, ale sám brát ostatní vážně.

Roger Caillois reaguje na Huizingovy otázky a na odpovědi, které mezi tím dal vývoj, asi o dvacet let později. Je klidnější po tom, co katastrofa už proběhla? Má rozhodně vypracovanější systém analýzy (a tedy i předpokladů pro posuzování), který musíme nejprve popsat.

Zatímco Huizinga se zajímal hlavně o soutěž či soupeření (*agón*) jako princip hry, uvádí Caillois další tři kategorie o stejné váze: *alea* (štěstí, náhoda, viz hazardní hry); *mimikry* (maska, mimésis, role, předstírání; viz karneval nebo divadlo, či dětské hraní si „na“); *ilinx* či *vertigo* (závrat, ale i její překonávání; viz např. horozelectví, lyžování, nebo pasivní tobogany). Tyto čtyři pojmy jsou ještě doplněny o stupnici *paidia* vs. *ludus*: první pól značí živelnost, spontánnost (např. děti přebíhající vyvrácený strom), druhý ztížení věcí pravidly a „socializaci“ hry (např. soutěž na kladině před jary).

Není naším tématem zde hodnotit, ale Cailloisův systém je díky své úspornosti nesmírně elegantní: pouhé čtyři pojmy a jedna stupnice dovolí operovat v rozmanitých souvislostech. Jednak směrem do kombinací, tedy pohybem konkretizujícím; některá spojení jsou přitom nepřipustná, logicky se vylučující, např. spojení soutěže s jejím respektováním řádu nejde dohromady se závratí jako otupěním a vášní.

Tento příklad, resp. charakterizace kategorií či principů v něm (*respektování řádu, otupění*) současně naznačuje možnosti pohybu spíše abstrahujícího, do obecnějších antropologických postojů. Caillois totiž v pojmech *agón*, *alea*, *mimikry* a *ilinx* konstruuje vlastně matici<sup>3</sup>, kde podle dimenze řádků a dimenze sloupců k sobě patří dvě a dvě herní kategorie.

<sup>3</sup> Do této matice dotahuje Cailloisovu klasifikaci Jean Cazaneuve v hesle Jeu. Jde o skvělé heslo z francouzské *Encyclopaedia Universalis*, na němž se podílel citovaný autor pro partii Hra ve společnosti, dále Géza de Rohan-Csermak pro část Etnologie hry, Joëlle Payen et George Thinès o Hře zvířat, slavný Jean Château o Dětské hře a Jacques Ehrmann pro otázku Hra a racionalita.

Jde o to změnit vnější svět, okolí nebo naopak jen vlastní vědomí; dále být přitom aktivní nebo pasivní. Když narýsuji hřiště na soutěž podle pravidel, vyčleňuji nový kontext ve svém světě, v okolí, v němž chci být aktivní, zvítězit – jako v tenise, fotbale atd. (agón); když se v něm, jako u rulety, svěřuji osudu, jsem pasivní (alea; pasivnost je zde ovšem relativní); jestliže nevytvářím nový, jiný kontext se svými pravidly, pak se sám dělám jiným, a to buď aktivně, když představuji někoho jiného, předstírám (mimikry), nebo pasivně, když si způsobuji ne posun v ukazované roli, ale ve vědomí, uvnitř vnímání (ilinx, vertigo).

Tyto zobecňující charakteristiky autorovi dovolují přecházet ze sféry hry v úzkém či pravém slova smyslu do dalších kulturních a civilizačních souvislostí – podobně jako to činil Huizinga, když vlastně mluvil ani ne tak o hře vyčleněné coby zvláštní útvar, jako spíše o hře v různých sociálních útvarech, institucích (v umění, vědě, právu, politice...), o herním duchu jejich, dále společností a období (antika, středověk, renesance aj.), konečně také o hře zfalšované puerilismem.

Z přesahů hry do svého okolí, do společnosti, uvedu redukované pouze to, co se váže na Cailloisův pocit z civilizace. Dosavadní společnosti autor dělí na „společnosti vzruchu“ (*sociétés à tohu-bohu*) a na „společnosti počtu“ (*sociétés à comptabilité*): ty první jsou založeny na typickém spojení masky a závratí (mimikry & ilinx), ty druhé, ty „naše“, na soutěži a náhodě (agón & alea). V těch prvních je pojítkem společná zběsilá transgrese běžných pravidel během svátku, v těch druhých vlastně byrokracie (bývalí šamané a tajné spolky), organizující při určitém vyrovnání šancí celkovou konkurenci a jednotlivé konkursy.

Vidíme, že se rozdíl dost kryje se známou opozicí dionýského vs. apollinského principu. Je přitom otázkou, nakolik je Caillois spravedlivý ke společnosti vzruchu, které hodnotí možná příliš jednostranně a rozhodně přísněji než Huizinga. Ten má nakonec obřady s maskami za cosi podobného našemu Mikulášu: zdůrazňuje v nich údajný herní pocit „jen tak“ či „jen jako“. Cailloise naopak děsí vyústění, spáchaný, dotažený zločin, byť by se provedl herní, rituální formou; zlomení moci božstev představovaných maskami u něj nastává až se zavedením parodie, s klauniádou na božskou adresu – zatímco Huizinga vidí odlehčení už uvnitř ceremoniálu.

Oba autoři by se však asi zhruba shodli na morálním požadavku: se skutečností musím zacházet jako se hrou v tom smyslu, že zachovávám její pravidla (a např. se neberu příliš vážně), a ne se hrou jako se skutečností

(neměla by nahradit můj život, neměl bych se za její, nakonec ne vážné, ne tvrdé podmínky schovat). Jde vlastně o problém hranice hry, zlé musí zůstat uvnitř, dobré jít ven. Jinak dochází u Cailloise k analogii puerilismu, nazývané *zkázou her (la corruption)* či jejich *perverzí*. Empiricky to je názorný, logicky ale hůře uchopitelný jev, neboť k přesahům hry dochází i jindy – a autor před tím nijak nevaruje.

Nejlepší bude vzít si na ukázkou třeba řádku osudů jen jedné kategorie, třeba mimikry (masky) ze souhrnné tabulky (Caillois, s. 75): „*karneval, divadlo, film, kult hvězd*“ zde patří pod rubriku „*kulturních forem zůstávajících na okraji společnosti*“ – jde vlastně o vystupňovanou podobu nám již známé formy *ludus*, provázené někdy až profesionalizací.

V dalším políčku najdeme „*uniformy, obřadní etiketu, reprezentační povolání*“ – ty spadají pod „*institucionalizované formy integrované do života společnosti*“: zde už jde spíše o pouhé herní principy, huizingovsky aplikované v non – herních oblastech (jak jsme to ostatně částečně viděli v Cailloisově charakteristice společností vzruchu vs. propočtu). Uniformu samu řadí Caillois k tzv. znovuzrození (*résurgences*) archaických forem v moderním světě: je to podoba masky, ale prospěšná a pacifikující – nezakrytá tvář zde veřejně slouží byrokratické autoritě, zákonu.

Ve třetím políčku nacházíme konečně zkorumpování masky: jako „*odcizení*“ a „*rozdvojení osobnosti*“, víra v převlek, který je převzat od někoho jiného – maska zde nezůstává omezena na výjimečnou situaci, slavnostní představení, ale nahrazuje identitu.

Uvedme pro ilustraci ještě další perverze hry: „*násilí, touha po moci, úskočnost*“ (agón v životě, neomezený na pole hry), „*pověřivost, astrologie*“ (pervertovaná alea), „*alkoholismus a drogy*“ (pro vertigo). To jsou případy, kdy hra nebrání svou hranicí zaplavení života některým z kategorií; současně má přitom zřejmě docházet i k popření ducha těchto herních druhů: např. k soutěživé hře nepatří násilí bez pravidel, úskočnost je zde limitována nebo naopak integrována jako herní princip (tedy opět pod kontrolou) atd.

Čeho se tedy Caillois vlastně obává, perverze všech druhů (kategorií) her nebo už Huizingou naznačovaného návratu archaické, civilizací překonané formy? (Tou bylo pro francouzského badatele, jak si vzpomeneme, spojení masky se závratí.) Soustavnější vyjádření jsem v textu nenašel: na poslední straně pak asi následující obavu. Fascinace maskou a závratí je věčná a může se objevit i po ustavení byrokratické regulace, naroubována na ni:

jako perverzní boj, soutěž o tuto moc a závrať z ní (je tedy třeba vždy parodujícího odstupu, ironie vzhledem k autoritě nějakých bohů).

Jak by Caillois asi viděl fungování herních principů po dalších čtyřiceti letech vývoje civilizace? Heuristická plodnost podobné aplikace na současnost je zjevná. (Viz např. „kult hvězdy“, poměrně nevinný kulturní parametr – je stále ještě zařaditelný do autorovy rubriky „kulturních forem na okraji společenských mechanismů“? Tolik soutěžíme v napodobování stínů, až začínáme věřit, že jsme hologramy.) Ne, že by se rozbory civilizace v termínech hry nevyskytovaly. Bez využití Cailloise provádí u nás varovné analýzy „planetární hry“ filosof Karel Kosík; s Cailloisovými kategoriemi, ale implicitně vlastně kriticky, zachází v rozborech současné komunikace obecně, jako takové např. J. Baudrillard.<sup>4</sup>

Druhý bod. Vyšli jsme z toho, že hra je ve své podstatě něčím pozitivním, protože svobodným a osvobozujícím v několikerém slova smyslu. Došli jsme k tomu, že aby takovou mohla být, musí se hráči disciplinovat a přísně rozlišovat mezi hřištěm a okolím: pokud se k okolí lze chovat jako k fikci, tak pouze z pozice fairplay vůči spoluhráči a odstupu vůči sobě. Princip hry se tak jeví spíše vystupňováním sebekontroly a společenské morálky než jejím uvolněním.

### Klasické otázky teorie hry

Tyto otázky by šlo shrnout pod rubriky: definice hry; klasifikace her; interpretace her, tj. výklad zejména původu nebo důvodu hraní.<sup>5</sup> Otázkou klasifikace se zde příliš zabývat nebudeme: řešení, které pro ni Caillois navrhl, spočívá v oněch čtyřech kategoriích (*agón*, *alea*, *mimikry*, *ilinx*) se stupnicí *paidia* – *ludus* a v možnostech jejich kombinace.

V definici hry není mezi Cailloisem a jeho předchůdcem Huizingou podstatných rozdílů, jsou jedné orientace. U Cailloise je tedy hra 1. *svobodná* (zábavná v plném slova smyslu), 2. *vydělená z každodenního života* (vzpomeňme na žádoucí hranici), 3. *nejistá co do výsledku*, 4. *neproduktivní* (ale cirkulují zde majetky, což autorovi dovolí začlenit hazardní hry), 5. *podřízená svým pravidlům* (ostatní přestávají platit), 6. *fiktivní* (dojem neskutecnosti, „jako“). („Pravidlovost“ a fiktivnost se přitom mají vylučovat.)

<sup>4</sup> Baudrillard, Jean: *O svádění*. Olomouc, Votobia; viz zejména kapitulu Vášň k pravidlu.

<sup>5</sup> Tento výklad pak někdy bývá nazýván *teorií hry* v úzkém slova smyslu, zejména tehdy, když jde o důvod jako funkci – pak má hra např. sloužit k procvičování těch nejstarších fylogenetických dovedností (teorie rudimentární či rekapitulační), k načerpání sil (teorie regenerační), k přípravě na dospělé činnosti (teorie edukativní) apod.

Huizinga i Caillois považují svou orientaci v definici hry za spíše **formální**, pojmově imanentní – hra relativně bez obsahu či tématu pak nežadá korelaci s nějakým vnějším hlediskem, tj. se smyslem, cílem, funkcí: ničemu neslouží. Tedy ona je synchronizována se společností (viz civilizační úvahy autorů) i s vývojem jedince, ale tato závislost, komplementarita či interdependence musí vyplynout až díky deskriptivnímu, opět formálnímu postoji. (Moje reformulace problému samostatnosti hry vs. jejích nepopiratelných vztahů ke svému „okolí“.)

Z této pozice kritizuje Caillois některé pedagogickopsychologické **teorie a klasifikace**, kde často chybí hry hazardní a vertigonální, protože jsou považovány za výchovně nepřínosné; tyto klasifikace také často vyjadřují vývojovou hierarchii, která vlastně znevažuje určitý druh her, např. napodobovací, a jiné, např. konstruktivní, vyzvedá. Caillois sám kritizuje práci Jeana Château; i v současnosti pedagogové litují, že kolečka hazardních pogů na sobě nemají vyjmenovaná slova nebo portréty státníků(!).

I při otevřenosti pojmu hry a širokém rejstříku aplikace jejích principů jsou však Huizinga a Caillois často považováni – z jiné strany – za staromódně racionalistické šošáky. J. Ehrmann (v hesle *Jeu*) proti „rationalistům“ staví tzv. globální teorii postmoderních filozofů a jejich předchůdců (Derrida, Axelos, Lyotard, z námi citovaných též Baudrillard a fenomenolog Fink; z antické filosofie Hérakleitos a před Sokratici). „Globální“ zde nutně nemusí znamenat makroměřítko planety (jako se hovoří o sociálním či civilizačním trendu světa) nebo kosmu; logicky je rozdíl artikulován spíše v pojmu, který se nám stále vrací – **hranice hry**.

Ehrmann totiž odmítá vyčlenění či ohrazení hry vůči *obyčejnému* či *každodennímu životu* (viz tento bod v Cailloisově i Huizingově definici) a s tím související moralizující úvahu o zkáze či perversi her při zašpinění se o tuto realitu, o okolí; v pozadí má být tradiční, vlastně pozitivistická představa o subjektu, svou hru ovládajícím. Podle Ehrmanna však žádná realita *života* neexistuje bez jazykové a komunikační hry, která by ji jako takovou interpretovala: hraje to samo, hraje se to, svět.

Přínos „globálních“ teorií je **různý**, navíc **různý** v oblasti filozofie hry a v oblasti sociálního výzkumu hry. Takový Baudrillard jde v některých skvělých analýzách bezpochyby za Cailloise (při kritickém použití pojmů, které mu ten první připravil poměrně empirickou indukcí), ale právě to, že popisované procesy komunikace nemají jednoznačné subjekty v osobách nebo institucích, mohou být tyto rozборы pro studium her jako

jistého sociálního jevu pouze inspirativní – neobjevuje se zde např. tendence ke klasifikaci, ale jen ke stále zajímavějšímu či paradoxnějšimu definujícímu vystižení.

E. Fink je zas možná nejhlubší v pochopení (empirické) hry lidí tím, že ji vidí jako symbol světa, který je sám hrou – ale jde o nádherné zdůvodnění mystického postoje, který nás může básnicky zaujmout nebo ne.

Kromě této filozoficko antropologické literatury obsahují ovšem aspekt globální teorie i práce ryze sociologické nebo psychologické, pokud slova hra používají širěji než je obvyklé, vlastně na nejružnější ritualizace a formalizace<sup>6</sup> sociálního chování a komunikace (podobně jako to činí ještě širěji matematická, tj. obecná teorie her).

V sociálně vědní literatuře je pro to předpoklad už díky dávnému pojmu *role* a modernějším *strategiím*, *skriptům*, *agendám* aj. Kdysi celosvětově populární kniha E. Berneho *Jak si lidé hrají*<sup>7</sup>, rozebírající nikoli hry v úzkém či přísném slova smyslu, ale „vážné“, „životní“ interakce, může být příkladem.

Někdy jsou takové přístupy produktivní. Vezměme si např. alkoholismus, Cailloisem zařazený do perverze vertigonálních her. Na tuto „vážnou“ perverzi s principem závratí by ale bylo možné ještě položit metodologickou průsvitku masky, někdy třeba i náhody a soutěže. (Za určitých podmínek by asi šlo říci, že si pan XY hraje „na alkoholika“.)

Na druhé straně je asi nutné zvažovat herní vs. non-herní postavení opakované, pravidelné události nebo rituálu<sup>8</sup>, jejich reálnosti vs. fiktivnosti (ať už znamenají v konkrétních případech různé věci), způsobu vpisování se do historie komunity, statusu důsledků akce. Ne že by děličí čára byla neprostupná – ale právě kroky „zhernění“ nebo naopak „institucionalizace“ daného chování, např. dotažení jeho výhružnosti a náznaků do konce (a tím i porušení pravidla) vypovídají o posunech v životě komunity. Lze také nalézt koexistenci hry-instituce a hry na tuto instituci, resp. její verzi na nečisto (např. vedle potlače ještě *play-potlatching*).

<sup>6</sup> Patří k našemu sociálnímu povědomí, že zdůrazňování formy máme za cosi non-autentického a říkáme, že je to *jen hra*. Pokud ale pravidelnost a formálnost nesahají až do jistoty výsledku, není to tak zlé: jinak naopak tvrdíme, že to *není žádná hra*.

<sup>7</sup> Praha, Svoboda 1970; původně *Games people play: the psychology of human relationships*, New York 1964.

<sup>8</sup> Rituál může ve zkoumaném prostředí (nikoli v širší kultuře) nakonec proběhnout třeba jen jednou, právě tak jako někdo může napsat za život jen jeden dopis nebo povídku či báseň – a přesto jimi jsou. Třída, o které budu psát, např. popravila symbolicky odcházející spolužačku s obdivuhodnou invencí a přesností gest: ale zcela nenauceně, inspirována svou nenávisť.



V anticipaci druhé, empirické části lze uvést např. *pusu* jako nězaného (v oné napůl kurtoazní školní *lásce*), a v reakci na to spolhry (jako *flaška* či *na fanty*, nebo v práci jedněch studentů *soudce*) právě polibek či jiný, normálně „zakázáný“ akt stane trestem ve středkem paradoxního vykoupení se z nepříznivého losu nebo z vytvořeného zločinu. Jiným prostředkem zhernění bývá použití závodu, soutěže mezi kluky (např. pomocí bodování), pro které odlehčí, zalibizuje sprosté škádlení holek.

V etnologii (etnografii) jako systematizujícím oboru je podle Rohcsermaka (v hesle *Jeu*) rozšířeno ještě přísnější rozdělení než u Caillrespektuje se zde odlišování R. Weisse, kde tradiční hra patří k instryků, zatímco např. divadlo a tanec nikoli (u Cailloise a Huizingy anCailloisova koncepce se zdá být vhodně vyvážena na empirickou a spektivní stranu. Omezení se na několik hlavních pojmů dovoluje vytvářstně akordy mezi druhy her a mezi sociálními institucemi, které se přřezují pod některý herní princip. Naznačme maximálně stručně tuto interdependenci pro společnosti propočtu: samo zdědění vloh nebo rodinnéhzájemí je náhodou, která se překonává v průběhu soutěže, vlastními záslnami; ale stačí to? Neobjevuje se pak víceméně nutně kompenzace pomoc hazardu a sázkového průmyslu? (To je příklad střídání principů *agón* a *alea*.)

Myšlenka o hře jako reakci na svou kulturu a společnost představuje jeden velmi důležitý aspekt či variantu interpretace hry – linii vystižení řekněme její funkce nebo role v komunitě.

Druhá velká linie, linie vnitřního významu hry, který nese její specifická forma, má svůj korelát v úvahách dál jakoby vztahových, vnějších, a sice o genetickém poměru mezi kulturou či civilizací, „vážnou strukturou“ (Caillois, s. 83) a hrami (např. jako problém původu hry). Huizinga vidí hru jako zvláštní druh činnosti a poměru ke světu, který produkuje kulturu a dál v ní působí; jiní autoři vidí ve hrách naopak kulturní rezidua, jejichž původní význam (mýtický, sakrální) byl zapomenut: s *káčou* (vlkem), dříve plnou symbolismu, si už hrají jen děti a netuší proč. Ne, že by se dříve věděla nějaká objektivní pravda, ale napětí mezi pohybem a zázračným stáním na místě mohlo být využito poetickým diskursem (v případě *káči* např. v období jejího roztáčení v kostelech řeči o katolické disciplíně, podle Rohana-Csermaka).

Na tom je ale právě vidět, jak i při zapomenutí archaického zdůvodnění může být díky zachované estetické formě, struktuře, významu živý, platný

stně nepokleslý. Míč už nemusí vyjadřovat slunce jako kdysi v sakrální přesto říkají rozpačtí fotbalisté něco nakonec velmi přesného stereo-  
u větou, „Je to kulatý...“

i zhernění, úpadku do hraní či hračky se současně tlumí sociální ažnost: když se děti honí s „babou“, nevědí, že prý se předáním stig-  
tu někomu jinému dříve mohla rituální smírčí oběť zbavit svého losu  
aillois, s. 79); emoční struktura akce a její poselství zůstávají ovšem stejné  
řežit na úkor nebezpečných druhých, kteří jsou tabu).

Podle C. Lévi-Strausse<sup>9</sup> v jeho interpretaci tzv. šarivari, rituálu proti  
ežádoucímu sňatku, konjunkci, přestává zde rozpoutání hluku „sloužit“  
servir; nikdo už neví, že se jím mělo v ekvivalentním rituálu zahnat při  
zatmění vesmírné monstrum a zrušit tak jiná nežádoucí konjunkce), ale  
pokračuje „značit“, „znamenat“ (*signifier*); a to vlastně prostřednictvím  
estetické formy hluku – jako metaforického vyjádření kontinuity, vyvažu-  
jící přerušení normálních, řádných spojení, diskontinuitu.

## II. Systém her v pubertální třídě

### Vstupní poznámka

Tato druhá, relativně empirická část nepředstavuje žádnou aplikaci  
Cailloisova systému. Model života této páté, později šesté pražské třídy  
(chápu ho ale dost univerzálně) vznikl u mne z jiných odborných zdrojů,  
než je teorie hry. Až dodatečně se nyní pokusíme ne snad převést původní  
model na terminologii R. Cailloise, ale spíše se na něm podívat na některé  
otázký, jež nastoluje teorie hry, jak jsme ji uvedli v obecných úvahách.  
Vzdálenost od aplikace nebo od možností jejího testování je zřejmá už  
z toho, že nezkouším najít projevy hlavních kategorií Cailloisovy klasifi-  
kace, tedy prozkoumat pole asi jeho největšího přínosu teorii hry. (Tím  
nechci říct, že učinit pokus o test Cailloise by nebyl zajímavý, naopak.)<sup>10</sup>  
Přece jen určitá klasifikace, o níž jsem se pokusil, pak nemá onu patřič-  
nou redukovanost – odpovídání si her se životem komunity nám zde  
nebude zaznívat vždy ve stejných termínech (typu: *alea* jako dědictví jed-  
notlivců při jejich zrodu, *agón* ve společenském uspořádání, kompenzace

<sup>9</sup> *Mythologiques 1. Le cru et le cuit*, Paris, Plon 1964, s. 291–347.

<sup>10</sup> Podobný test, i když nebyl hlavním tématem její práce, uskutečnila nedávno  
D. Bittnerová; pro svou třetí, později čtvrtou třídu zjistila, že její herní repertoár pokrývá  
všechny kategorie a jejich kombinace, dokonce nedovolené spojení *agón-ilinx*. (Viz  
Bittnerová, D.: Dětské hry v sociální komunikaci skupiny dětí. – In: *Pražská skupina školní  
etnografie: 4. třída*, Praha, Pedagogická fakulta 1994 [výzkumná zpráva pro GA ČR], s. 32)

pomocí další *alea* např. v rozšířených hazardních hrách).<sup>11</sup> Nicméně se zde snažím interdependenci, jeden z hlavních Cailloisových přístupů, co nejvíce používat.

### Model života třídy

Rozdělováním proudu interakcí či dění ve třídě mi vzniklo pět forem života; většinou jim říkám **formy citů** (nejde o práci, resp. o učení, ale o čistě „neproduktivní“ interakce s jinými osobami).

První formou je **etnosociometrie** – v narážce na sociometrii jako výzkumnické měření vztahů ve skupině: její členové se ovšem poměřují dávno předtím, sami od sebe (proto *etno-*). Jde o interakci neutrální (proto postulovanou jako logicky primární), vyjádřenou zejména v pojmu *sou-seda* (nezáleží zde na tom, jestli je heterosexuální nebo izosexuální): soutěžícího se mnou, závidějícího mi, někdy ovšem schopného se dohodnout či aspoň dohadovat, že máme každý něco svého. S dohadováním koreluje i výměna věcí a tvoření sbírek – tedy klasická tematika daru<sup>12</sup>, v jeho většinou stabilizující či organizující funkci ve společenství (viz např. okruh kluků, představující obchodní partnerství; též některé druhy her, jako *kuličky, céčka, pogy*, přecházející ve sbírání).

Druhou formou citu jsou **vlny** – v narážce na exemplární jev ze stadiónů: s jeho alternativní existencí vůči plánovanému („vážnému“, ale nudnému) dění na oficiální ploše a s jeho karnevalovostí, kde jsou diváci současně též herci. Ve školní třídě jde o hromadné, pohlavně smíšené akce přechodného trvání, ale opakujícího se výskytu, s exhibičním charakterem, často vyjadřující „hlas lidu“ či představující chór, často s aspektem fikce („*jen jako*“) a mimésis, s předstíráním plným archaických ozvěn či asociací. Z forem citů se nejvíce blíží klasickému vymezení her a folklórních zvyků a rituálů.

<sup>11</sup> Status Cailloisových kategorií se určuje obtížně. Např. pro perverze hry má člověk jako první reflex obdiv k této vtipné generalizaci – viz třeba drogy a alkohol jako rozšíření *ilinx*; v druhém kroku je tendence odmítnout tuto úvahu jako spekulativní; copak lze s jistotou tvrdit, že drogová závislost vzniká jako nezřízená touha po závratí? Ve třetím kroku to člověk přijme, neboť si řekne, že ono omezení bolestně jasného vědomí je zde opravdu společné (nebo jeho antropologicky definovaný, sebe měnící postoj).

<sup>12</sup> V kontextu školní třídy se problematice daru věnuje ve speciálních textech opět D. Bittnerová (viz stati Kazuistika o daru v první třídě: Příspěvek k problematice daru; Dar v druhé třídě; Hodnota darovaných a vyměňovaných předmětů v komunikaci dětí ve třetí třídě, ve výzkumných zprávách Pražské skupiny školní etnografie pro Grantovou agenturu ČR).

Třetí formou jsou **party**, izosexuální nebo smíšené. Z izosexuálních znám lépe klukovské (a budu zde odkazovat pouze k nim): jsou založeny na společném odmítání, vzdání se holek (odpadlík *zradí partu kvůli holce*); účast v nich je selektivní (nemůže do nich vstoupit každý jako do vlny); jejich existence je známá, někdy proklamována, vnitřní záležitosti naopak předmětem nejpřísnějšího utajování (opět na rozdíl od vlny, která žádný vnitřek nemá). Plánování náplně činnosti party do romantických podob a grandiózních rozměrů je ovšem jen prostředkem zcela byrokratické kontroly, záminkou k prezenci na schůzkách, a tím k dodržování pohlavní abstinence (tito námořníci vylodí ve fiktivní lodi na souši).

Smíšená parta je vlastně *galantní společnost*, složenou z několika párů, jejímž zájmem je erotický život, „hry lásky“, někdy za pomoci her v úzkém či původním slova smyslu.

Čtvrtou formou je izosexuální **kamarádství**, které bývá ještě selektivnější než party (ve figurách *dobrý kamarád* a hlavně *nejlepší kamarád*); tajnost je zde spíše výlučným sdílením něčeho, určitou intimitou než konstrukcí tajemství jako u party<sup>13</sup>: prozrazení pak ovšem může být *zradou* jako u party (někdy); jindy jde ovšem o prozrazení chtěné, kdy kamarádi nebo kamarádky slouží jako média pro mé sdělení. Někdy přílišná těsnost vztahu, konkurence (když kamarádův zájem např. o nějakou holku mi vyjeví tento objekt jako atraktivní) nebo i nevhodný dar (pocit dluhu, závazku) zde způsobují etnosociometrickou nesnášenlivost. Jinak ale kamarádství bývá trvalejší než parta. Z hlediska hry se v kamarádství spíše objevují stejné koníčky a zábavy, popřípadě společná činnost (spolu něčeho dosáhnout), než aby bylo proniknuto herním principem jako parta nebo bylo samo hrou jako vlny.

Pátou formou citu jsou heterosexuální párové **lásky**, které mají v tomto období dosti kurtoazní podobu (v silném, kulturněhistorickém slova smyslu – nemyslím tím např. to, čemu se nepřesně říká platonická láska, ale službu nedostupné Dámě až do finálního nikoli „normálního“ naplnění, nýbrž něčeho, podobajícího se gestu<sup>14</sup>): dělají proto někdy dojem erotické hry, resp. rituálu. Ač definičně zcela exkluzivní (párové s vyloučením ostatních), jsou obklopeny kamarádky a pošťáky pro

<sup>13</sup> Protože ale tím, že se svěřuji, svého souseda významávám, dělám z něho kamaráda nebo si rozhádaného kamaráda usmiřuji, může zde být tajemství také účelové. Mohu dokonce předstírat, že se kamarádky svěřuji (něco dávám, riskuji), ale přitom se ve skutečnosti „etnosociometricky“ chlubím, *vytahuju*.

psaníčka, podezíravými kolegy z klukovské party a o prohození spekulujícími partáky z té smíšené, etnosociometrickými závistivci a rivaly, bývalými milenci, rozpoutávajícími vlny skandálu proti naší lásce...

Samota páru ovšem není ani pro něj žádoucí – dává se nevědomě přednost dohledu ostatních. Lze říci, že erotický klimax je dosažen v tajné či polotajné formě, a od okamžiku vyznání a dál zaznamenání komunitou se směřuje spíše ke konci; určitou pomoc páru zde mohou nabízet smíšené party (viz dále). Logicky proto bývá trvalejší jednostranná, tj. neopětovaná láska, často se živící aleatorickými kódy (*Má mě rád / nemá mě rád* aj.).

Těchto pět forem je ve vzájemném vztahu praktickém (např.: když sexualita neprobíhá během soukromých setkání v párové lásce, vystupuje veřejně ve vlnách) a teoretickém či logickém (viz např. známou filmovou scénu: dívka se rozběhne po louce, milenec ji honí; to představuje aplikaci vlnového principu na párové lásce).

Už nyní vidíme, že bude sporné omezit hry na tu či onu formu citu či interakce, když prostupují téměř všemi: probereme z nich ale hlavně jen zmíněné *vlny*. Předtím ale provedeme ještě jednu, spíše tematickou než formální redukci. Týká se směřování členů třídy.

### Směřování společnosti

Hlavní snahou většiny dětí je přestat být dětmi. Dospělost s sebou nese i realizovaný sexuální život a jeho instituce a výtobytky (není snad živé dítě naplněním holčičího snění s panenkami?). Pubertální třídy bývají v tomto ohledu sexualizované – ne že by předtím bylo sexuální téma v latenci, ale s pubertou zazní jako něco možného, realizovatelného: tím ovšem nejen něco možného, ale současně i nutného, nevyhnutelného, jako osud, byť v různě odsouvatelné budoucnosti. Sama puberta je vnímána částečně jako (ostudná) nemoc, sex má něco ze smrti.

Při vyrovnávání se s touto možností a nutností přitom ke konci puberty v úzkém slova smyslu může dojít i k jakési desexualizaci (alespoň v rovině chování), k větší zdrženlivosti než předtím: což se projevuje mimo jiné změnou ve výběru idolů z pop-panteonu, ve směru určitého zduchovnění (např. místo A. Schwarzeneggera nastoupí K. Cobain) – téma už není tak demonstrováno, už z *toho mám*, jak děti říkají, *rozum*.

<sup>14</sup> Na rozdíl od pravé kurtoazní podoby zde většinou v tomto období ještě nejsou milostná gesta uspořádána do žebříčku, po němž lze závazně stoupat: jako by se objevovala spíše před vyznáním – a po něm už byla nahrazena gesty kamarádskými a službou.



Nástup puberty je však spíše charakterizován metonymickým přetahováním dosavadních interakcí, zvyků a her do sexuálního rejstříku: zde se experimentuje a pohrává na hraně hříchu s tou strašnou a sprostou věcí, obávanou ani ne tak pro samu sexualitu v její technické stránce, ale pro její technickou přítomnost v děsivém setkání s Jiným, Druhým s jeho morální, super-egovou všemocností: co udělám, jak se mám zachovat, co on vlastně chce? Některé dosavadní zájmy upadají: např. klasické sbírání autíček, vojáčeků, pogů aj. Objekty, s nimiž se raději, pro větší jistotu kluků, zachází někdy stejně sbírkově, trofejně, se stávají holky.

Na popsané formy citů pak platí následující vzorce, formule sexuální distribuce (přetrvávající i v dospělých společnostech), které budu uvádět jen v jejich mužské (klukovské) verzi.

*„Etnosociometricky“* chce mít *jeden každý všechny* (resp. *všechny „nejlepší“*), což vyvolává rozkladnou nevráživost, s níž korespondují ostatní formule.

*Vlny* jednoho typu dovoluují, aby měl *jeden každý každou* (i *ty nejlepší*), ale *...jen ve hře*: na „hřišti“, chvíli, „jen jako“. V jiném typu vln se zájem na holce nebo zamilování musí zaplatit inkasováním posměchu ostatních.

*Smíšené party* někdy navrhují, aby dostal *každý jeden právě jen jednu*, alespoň na čas hry, aby se společenství (nebo jeho vybraná „společnost“, „partička“) ideálně rozpárovalo.

*Klukovské party* volí opačnou variantu: prosazují formuli *žádný žádnou*, vzdání se za reciproční podmínky, že když ne druhý, tak já taky ne (resp. když ne já, tak ani druhý).

*Kamarádství* osciluje v různých formulích, od idealizujícího někdy třeba *taky nějakou jednu* ke smířujícímu a distribučnímu *ten druhý tu druhou až k trojúhelníkovému oba tu jednu, tedy já taky právě tuhle*.

Formule *párové lásky* zní ve své postulované, definiční verzi jako *právě tenhle jeden právě jen tuhle jednu, navždy*. (Samozřejmě, že to v reálu dopadá jinak – ale s touto představou je třeba lásku začít.)

### **Vlny a hry se sexuálním tématem: přehled**

Bylo by principiálně možné studovat veškeré formy citů jako hry: jsou *svobodné*; relativně *vydělené z každodenního života* (pokud život právě není hraní); často *nejisté co do výsledku*; *neproduktivní*; *podřízené svým zvláštním pravidlům*; *fiktivní*. Ale nejvíce platí body Cailloisovy definice na tzv. *vlny*.

Vezměme si třeba takovou vydělenost z každodenního či obyčejného

života, která zde koreluje i s přechodností vlny (a současně s její opakovatelností); sám přeskok do vlnového kontextu jako jiného než normálního je skoro slyšet, jako cvaknutí<sup>15</sup>; fiktivnost zde bývá zřetelně v podobě „jen jako“, případně „jen trošičku, slabě, málo“, tj. jako náznak, nedotažené gesto.

Vlny také dělají dojem nadbytečnosti (tak drahý Huizingovi), i když jsou třeba pro život komunity přinejmenším hygienicky nezbytné. V zásadě ale i ony mohou nad toto „odreagování“ reálně měnit etnosociometrické poměry. To je jeden z problémů hry, na něž jsme již narazili: rozdíl mezi institucí s některými formálními rysy hry, např. „vážným“ rituálem s životními důsledky fyzickými nebo sociálními (obětovat někoho, znemožnit někoho) vs. pouhým karnevalem (jehož výstřelky „se nepočítají“). Vzpomeňme, že Caillois klade hry jako takové bez sociální platnosti, důsledků – pokud sem nepočítáme individuální zisky, jako na hracích automatech.

(Objevují se nám tedy zde už dvě meze či hranice, které by mohly nést nějaký význam: vlny vs. ostatní formy citů či života; hra vs. rituál s důsledky.)

Pokusil jsem se o následující klasifikaci vln a her (s obsaženým sexuálním a erotickým tématem):

1. vlny **transgresivní**, které dovolují díky své fiktivnosti nebo přítomností herních pravidel dotknout se věci, užít si jí, případně v ní postoupit, být provizorně, o kousek dál (ať už jedinci ve skupině nebo v páru);

2. vlny typu **šarivari**, skandalizující jako transgresi milostné chování, ovšem právě ne to herní, z předchozích vln, nýbrž „vážný“ milostný vztah, párovou lásku nebo její náznaky: ta je zde v obviněních chóru transgredována, přeháněna (do manželského koitu a plození dětí);

3. vlny rituální **očisty** (resp. zašpinění a očisty), sbírající, resumující do pomocné symbolické konstrukce hříchy každodenního života (nevíme, které všechny, ale určitě i ty sexuální, ať už se týkají sexuálního zacházení s objektem nebo etnosociometrických otázek jeho vlastnictví).

Tyto vlny nyní popíšeme podrobněji.

### Transgresivní vlny

dělím na *vlny škádlení*; *vlny-společenské hry*; *domácí (třídní) pornografickou produkci*.

Rozdíl v náladě mezi prvními a druhými vlnami ukazuje, jak byl Caillois

<sup>15</sup> Přeskok bývá manifestován spouštěcími pohyby; v jiné souvislosti je nástup této druhé scény značen např. mrknutím.

ve své kategorizaci citlivý. Vlny škádlení jsou na svém horizontu, při dotaženosti kombinací masky a závratí, zatímco vlny–společenské hry představují připoutání na místo, zdisciplinování a větší regulovanost: sexuální napětí zde třeba může být i větší, ale používá se soutěž a náhoda. (Odpovídá to v jiných Cailloisových termínech též posunu od *paidia* k *ludus*.)

Vlny škádlení předvádějí v jakési snové podobě ideální distribuci *jeden každý každou, i tu nejlepší*; distribuci ovšem zpochybněnou tím, že ji musím přenechat parťákům, kteří mi ostatně pomáhají při jejím honění, chytání, unášení, trestání a znásilňování.<sup>16</sup> (Existuje i násilí ženského tábora, kdy skupina holek „vyplácí“ chyceného kluka na zadek.) Tato potenciální orgie (resp. hromadně znásilňování jako ve válkách a dalších kontextech, kde se atakují morální imperativy) se zastavuje na simulakrech nebo přípravných gestech koitu, resp. znásilnění, a nebo na zástupných, symbolických úkonech. Simulakrem je třeba pokládání holek na lavici, přípravným aktem lehčeji, herněji pojaté rozvazování ramínek, zvedání sukní aj., symbolickým aktem např. stíkáni nebo prskání vody, házení, špinění hadrem na tabuli, odpadky jídla apod.

Těžko říct, nakolik je tzv. normální koitus zbaven podobných prvků. A tedy i těžko říct, nakolik je ve vlnách škádlení sexualita zakrývána agresivitou jako něčím vnějším. Zajímavé ale je, že se dost přesně cítí křečovitost nebo perverznost těch kluků, kteří jsou *suroví* nebo *jen suroví* (bolestivé údery a poštuchování).

Jiným způsobem neutralizace (?)<sup>17</sup> sexuality než násilí je *žertování* a další „zherňování“ – viz např. zvedání sukní jako zábavnou soutěž mezi kluky a holkami v rychlosti a postřehu. Ukazuje se tím nový rejstřík, který neguje ten předchozí, výhružný. Připomíná to Cailloisovo parodování vážných božských masek: v prvním kroku se proti normálnímu životu, zde milostnému frontálnímu střetu s Druhým, vyčlení maska ve své posvátné bestialitě, aby pak byla sama demaskována jako žert.

Dalším odlehčením, přesněji posunem, je učinit ze sprostého škádlení

<sup>16</sup> Někdy se jde jen o kousek za obvyklou honičku, při níž se ovšem pronásledují různá pohlaví a při níž dotyky nejsou neutrální, ba záměrně non-sexuální, ne dráždivé a ne sprosté, jako při obvyklém předávání baby. Honička sama jakoby se tedy zde štěpila na tuto vertigonální podobu a na mimésis, resp. magii v rituální očistě (viz dál v textu).

<sup>17</sup> Heterosexuální zájem není násilím nebo jeho náznaky úplně popřen, i když použití síly a určité kočkování odkazuje ke spíše neutrálnímu, izosexuálnímu kontextu: ke rvačkám a zlobení se kluků mezi sebou. Je ale výhodně zabráněno takovému milostnému setkání s Druhým, při němž by ten nedejbože mohl být aktivní, po krocích postupovat... Není ve starých filmech bezpečnější *ukrást hubičku* než se nechat líbat (sňatek)?



holek soutěž mezi kluky – můj přečin je tak zalibizován, přemístěn do kontextu mužské party.

Vlny škádlení vyjadřují obecně, pro celek společenství (prostřednictvím dramatinované formule) nejen výšiny, ale i pády hromadné orgie: neboť i zde, během této nevázanosti je nutné se vzdávat, ustupovat, sám zas střídat, tedy dávat a brát, dělit se (ovšem jiným způsobem než v distribuci párové lásky).

Protože ale do této pseudoorgie, do tohoto svým způsobem desiluzivního snu o ní vstupuje komunita už nějak zpárovaná nebo se párující, slouží vlna erotickým plánům jedinců nebo je kříží. Atakování holky zde může být prvním vyjádřením zájmu; jindy má tutéž funkci bránění ostatním, aby ji *otravovali* (*bránit, chránit* značí většinou *chtít si nechat pro sebe*); jindy zas dělá pár ve vlně dojem tance (provést svou holku).

Určitým zklidněním běsů v soutěžích a zavedením hlediska párů se už dostáváme k druhé skupině transgresivních vln, k **erotickým „společenským“ hrám**. Bude ale posun opravdu tak velký? Odhadovanou funkcí vln škádlení bylo – kromě vyjádření zájmu na určité osobě – ono překročení hranice stydlivosti a slušnosti, dovolení si nemravného gesta a možná si jeho užití: díky masce, předstírání a asi díky závratí, s tím vším spojené. Možná, že závrať jako princip přetrvává a je jen regulována do zadržovaného napětí za situace, která je stejně opojná; vždy jde o otázku vlastních emocí a hnutí vůči strašnému Druhému, kterého je třeba nějak domestikovat.

Celý okruh této druhé skupiny by šlo označit za hry *zveřejňovací* či *publikační*: motiv oznámení zájmu na nějaké osobě nebo vůbec na erotice zde jako by možná převažoval nad užitím si gesta ve vlnách škádlení. Víme už z popisu forem citů, že zveřejnění (např. tajné lásky) má v tomto prostředí důsledky (patrně mnohem větší než třeba sprostý přečin ve škádlení). Podle některých informantů je dokonce tajnost v lásce příčinou její intenzity, napětí: kluk holku tak dlouho pozoruje, špehuje a sleduje, až se zamiluje víc, než by chtěl (nedošlo by k tomu prý, kdyby to veřejně řekl a s holkou se posunul do snesitelné, kamarádkové polohy).

Zamýšleným důsledkem společenských her je patrně pomoci překročit hranici směrem ke zpárování či uvnitř páru: zkoušením mé volby nebo i mé sexuální, nucením, abych přiznal barvu; může samozřejmě dojít i k narušení dvojice – ale je to ona, kdo je tématem hry, zatímco ve vlnách škádlení není při vpádu bestí do města brána na vědomí.

Je pak pochopitelné, že se společenské hry od vln škádlení také často liší účastí: jsou přísnější na výběr hráčů, kteří by měli být stejně „vyspělí“; někdy bývá nutný stejný počet holek jako kluků; odpovídají tak *smíšené partě* nebo ve volnější formě *partičce*, která se šťastně sejde na nějaké výjimečné nebo oslavné akci (výlet, škola v přírodě, narozeniny). Iniciativa bývá na straně děvčat.

Rozlišuji zde společenské hry, resp. motivy v nich na *distribuční, deklarační a anticipační*: hry přitom většinou ještě obsahují nějaké zakázané gesto – ono ale už samo vyznání/přiznání je transgresí.

*Distribuční motiv* je hlavní ve hře *americká svatba* (termín jednoho informanta D. Bittnerové; v „mé“ třídě bez názvu), někdy též ve hře „*na tabuli tabulky*“. V americké svatbě má každý z kluků uhodnout, jak si je holky rozdělily, když oni byli za dveřmi: kdo se trefí, dostane pusku, kdo ne, facku. Při *tabulkách* holky pomáhají členům párů, aby postupně, pomocí indikátorů zaznamenávaných do nachystané tabulky určili a tak přiznali svého partnera („*Máš holku?*“, „*Oči má...?*“, „*Vlasy má...?*“ atd.) – tato deklarační hra je distribuční, když je párů více.

Distribuční hry plní obecnou formuli transgresivních vln: aby se raději dostalo na všechny, aspoň na chvíli; specifická je zde cesta páru, párové lásky (u škádlení je to spíše hromadná orgie). Existují samozřejmě hvězdy, kterým přitom ostatní dělají křoví.

Za *deklarační* hry považujeme např. známou *flašku* či *vadí-nevadí*, operující s *fanty* jako uměle zavedeným trestem za nesplnění jinak normálně transgresivního aktu (*dát pusku, lehnout si vedle holky*); volbou (*dát fant* nebo provést gesto) se zde deklaruje jak milostný zájem, tak vlastní stydlivost, tj. sexuální.

*Anticipační (divinační)* hry většinou využívají kódů aleatoriky, které jsou ve své logice podobné výše zmíněným „*tabulkám*“ (on ostatně kalkul a kombinatorika patří ke zveřejňovacím či publikačním hrám): viz např. *testy*, které si děti dávají o budoucím rodinném životě nebo *nebe-peklo-ráj* o milostných volbách. Charakteristikou těchto aleatorických her je stejně jako u Cailloise to, že dublují už jinak náhodný život, realitu, která přitom má ale nutnou, vnucující se budoucnost: někoho si budu muset vzít, to se ví; asi každý mě někdy přestane mít rád, s tím se musí počítat. Určit přesný smysl by asi bylo obtížné: ale možná je tomuto postoji nejbližší v jiné oblasti hypochondrická obava, negující reálnou jistotu maléru (rozhodně někdy umřu) jeho nejistou aktuálností. Nebo jde hlavně o možnost srovnání dvou psychických realit, jedné nejasné, přitom žádoucí nebo obávané, a té druhé, zcela fiktivní,

ale pojmenované (losem), která tak tu prvou dovoluje fixovat, hodnotit, až už sama dopadne jakkoli... (Asi jako se říká o návštěvách, že vítané jsou vždycky; když ne jak přicházejí, tak když odcházejí.)

Studenti Novotná a Ptáček našli v jiné 5. třídě hru *kombinace*, kde se náhodně pojí jména žáků a „události“: např. „Novák“ & „Je homosexuál“ nebo „Vlček“ & „Znásilnila ho Jiřincová“ atd. V *kombinacích*, ale i v jiných hrách se ve hře používají a někdy pro ni předem chystají určité literární prvky; tím spíše v **pornografické tvorbě** samé. Jako hry výše, i toto skládání může využívat aleatoriky, jako *překládaný papír* (můj název pro hru z jiné třídy).

Kolektivní autor, několik holek a kluků se střídají v psaní tak, že přitom reagují jen na předchozí verš, ostatní jsou zakryty- na konci se papír rozbálí a zjeví se celý text. Ukázka: A: *Standa je vůl/ B: není je to dobrý kluk/ C: stříká jako mrdka chlup/ D: a ty máš chlupatý ráda fuj že se nestydíš/ E: mrdá je mrdá je/ F: a šoustá je/ A: neví si rady/ B: jak ho tam dostat/ C: do malé dírky.*

Obecně tato tvorba dovoluje totéž, co ostatní hry: alibi pro artikulaci sprostáren. Ale možná není špatné, že pro ně existuje takováto sdílená a koneckonců dost rozlehlá plocha, kde mohou být vyjádřeny, ba všestranně proprány.

Aspekt *sublimace* je zde obzvláště zřetelný. Určité odlehčení (údajná desexualizace, což není jisté), které je s pojmem sublimace spojeno, je zajištěno prostřednictvím ohledu na formu, na uměleckost: zde asi zejména napětím mezi „malou“ či posuvnou kontinuitou (z překračujících se veršů po sobě následujících dvojic) a nad to realizovanou kontinuitou „velkou“ (nastolení a rozvíjení leitmotivu, většinou s tématem kopulace). Jinde může věc zachraňovat např. rýmování.

### Šarivari

znamená vysmívání se lásce nebo jejím náznakům. Liší se od předchozích transgresivních vln a her. Přitom popírá distribuci do párů, jako to činí vlny škádlení, ale na rozdíl od nich si pár přímo bere za terč; výsměch je zde publikací, zveřejněním jako u „společenských“ her; zločin páru se zde přehání jako při některých těchto společenských hrách (viz *soudce* nebo *kombinace*) nebo jako při pornografické tvorbě.<sup>18</sup>

<sup>18</sup> Ve třídě, kterou jsem navštěvoval, figurovala jedna jinak asexuálně a non-eroticky se prezentující holka, skladatelka a interpretka sprostých písniček, kde občas vystupovaly i známé dvojice. Šlo zde ale spíše o rozehrání sprostoty než o napadení párů. Trochu jinak

Zejména ve své vyhraněné podobě se šarivari může stát vážnou strukturou, sociální institucí (v Cailloisově terminologii), rituálem s důsledky, i když se přitom nepoužije fyzického násilí, nebo jen omezeně. (Nejde ve školních poměrech např. o rvačku nebo zmlácení někoho, ve folklórních zas ne o zabití, ale třeba o nucenou jízdu na oslu; je ovšem sporné, nakolik plně může přítomnost vs. nepřítomnost násilí znamenat „hernost“ vs. „vážnost“.)

Hlas šarivari je hlasem lidu, aspoň části společenství, ale děj rozbíhají jednotlivci „etnosociometričtí“, milostní rivalové, kamarádi a kamarádky... Co zrazení partáci? V historických podobách šarivari na evropském venkově to byla často mládež, resp. mládenci, tj. svobodní kluci, sdružení často v paramilitárních organizacích, kteří hlídali, kdo s kým chodí nebo koho si bere. V „mé“ třídě si také parta kluků vedla *listinu lásek* (ale šarivari asi neorganizovala, byli spíše stydliví). Šarivari folklórní napadalo hlavně spojení neřádná, např. „metaforicky incestuální“ (starý–mladá, mladý–stará), jak jsme to již uvedli v parafrázi z Lévi-Strausse.<sup>19</sup>

Současně je známo, že je šarivari v mírnější formě přítomno na každé svatbě: neboť z hlediska distribuce je každé spojení nespravedlností, krádeží, protože omezuje ostatním členům společenství možnost výběru. (Diskutuje se, nakolik plod tohoto spojení, dítě, představuje vrácení prvku sebraného komunitě.)

Hluk, resp. anti-hudba, tak typická při folklórním šarivari, že se mu podle ní říká též „*rough music*“ nebo „*Katzenmusik*“ (např. hluk kuchyňského nádobí, jindy střílení do vzduchu, pokřik kolem obětí) je ve třídě většinou omezen na ono křičení a skandování; jindy se ale denuncuje nápisem na tabuli nebo na zdi.<sup>20</sup> (Hluk má nicméně i zde svůj význam.)

Kromě větších forem třídního šarivari existují i malé, konverzační výměšky typu: „*Kdy mě pozveš na svatbu?*“, „*Pozdravuj Hojdu, Hojdová!*“

jsem to vnímal, když se v tomtéž zpěvníku objevily texty líčící nactiutřačsky kopulace neoblíbené staré paní učitelky, přezdívané „*Roura*“, s přihlouplým tlustým klukem – nebyly ovšem použity k útoku na ni, jehož by byla přímou obětí – na rozdíl např. od šarivari, které udělali profesoru Neřádovi jeho gymnasté v románu Heinricha Manna, resp. ve filmu *Modrý anděl*.

<sup>19</sup> K šarivari existuje poměrně rozsáhlá literatura, z níž uvádím: klasickou interpretaci C. Lévi-Strausse (*Mythologiques I. Le cru et le cuit*. Paris, Plon 1964, s. 291–347), ke které se vyjadřovala řada účastníků *pařížského kolokvia* (Le Goff, J. – Schmitt, J. C. [Eds...]: *Le charivari*. Paris, Mouton 1981) a kde také vystoupil hlavní Lévi-Straussův oponent, E. P. Thompson (c. d., s. 273–283); o větší syntézu se poté pokusil H. Rey-Flaud (*Le charivari. Les rituels fondamentaux de la sexualité*. Paris, Payot 1985).

<sup>20</sup> Srdíčka s monogramy vyrytá do stromů jsou asi výkřikem zamilovaných kluků – jinak však zoufalstvím jejich konkurentů.

V těch větších, „pravých“ formách zaznívá např. *Katka plus Tomáš / Velká světová láska / Postel pod nima praská / Hojda kupuje kočárek*. To se v písemné verzi zkracuje do zaklínadla VSL PPP HKK (ne všichni přítom znají říkanku celou).

Pokřik, básnička má řadu zajímavých parametrů, z nichž zmíníme *přehánění a hluk/ticho*. Přehánění („*Dělají z toho [z lásky] tragédii!*“ stěžuje si jeden kluk) je vyjádřeno kosmickým, planetárním, božským rozměrem události (*Velká světová láska*, jindy *Velká láska letí světem, propíchnutá parapletem*); dále zpřítomněním koitu, vlastně toho rodičovského, plodícího. Právě k něčemu takovému rozhodně u páru aktuálně nedojde (viz výše „*hypochondrický*“ motiv v anticipacích). Ale není snad láska definičně věčná? (Manželství je zde nezpochybnitelnou zárukou věrnosti, která je čtena jako mít navždy rád.)

Kopulace je znázorněna nepřímo, příznaky, ale s naturalismem: hluk postele přítom připomíná infantilní zážitek, záhadné noční chování rodičů (po tom potmě, potomek); není jasné, jestli se myslí zdemolování postele mocným nápirem – pravděpodobněji rytmičnost, odpovídající skandování říkanky.

N. Belmontová na pařížském kolokviu<sup>21</sup> vykládá hluk trochu podobně, jako symboliku potence a plodnosti (kontinuita vs. diskontinuita v interpretaci Lévi-Strausse je ovšem zajímavější). V hluku šarivari je ale už předtím, před speciálními interpretacemi logicky obsaženo vykřičení, co nejhalasnější prozrazení utajovaného, společenstvím dosud nepřijatého svazku. Z tohoto hlediska de facto křičí i ony napsané zkratky, které chytají potrefeného čtenáře in flagranti.

Publikace v šarivari je výsměšná, tedy útočná: milenci zde mohou být vystavení zkoušce a kluk může holku pak třeba veřejně zapřít. (V lásce se předpokládá absolutní nárok partnerky na mne, člověk jí patří, a to samo už je hanba; viz *z babět u bab.*) Někdy kamarádka zlobí druhou tím, že jí „*to připomíná*“ – což je možná i dost vítané.

Ono totiž zveřejnění může být (v druhém plánu výkladu) i obecně něčím žádoucím, co přece jen regularizuje jinak nutně kriminální situaci páru. Tohoto názoru je i citovaná N. Belmontová, která hovoří o výsměchu útočném v „*sociologické*“ rovině, ale léčivém „*magicky*“, pro úzkosti páru. (Mimo jiné, utrpěným výsměchem byli potrestáni a mohou se cítit z obliga; jindy se opravdu třeba platí runda mládencům.)

<sup>21</sup> Belmont, N.: Fonction de la dérision et symbolisme du bruit dans le charivari. – In: Le Goff, J. – Schmitt, J. (Eds...): *Le charivari*, Paris, Mouton 1981, s. 15–21.

## Vlny očisty

Jde o formy, které jsou mnohem bližší hře než „vážnému“ rituálu. Na druhé straně jsou přece jen trochu „silnější“ a vlastně i sexuálněji než obyčejná honička, *baba*, jejíž verzi fakticky představují.

Pravidla jsou tedy stejná: dotekem na non-intimní místo (rozdíl oproti sexuální valenci míst ve škádlení) se druhému předá cosi jako infekce, které se současně sám magicky zbavím; postupným *odpikáváním se hráčů* se počet volných osob pro předání snižuje, až *to někomu zůstane*. Nebo konec způsobí zazvonění na hodinu. Ve variantě, kterou mi žáci řekli, šlo to podle některých z nich otřít o cizí vlastnictví nebo místo jako taška, kniha, židle. (Zde se ukazuje souvislost k obavě z *ducha cizí věci* v problematice daru.) Poslední možností podle něкого bylo to umýt čistou vodou.

Nepředávala se přitom *baba* (která sama už má etymologický význam nechráněného otvoru do těla, byť se to tak nyní nepocituje), nýbrž se s výkřikem „*Máš na sobě...!*“ pojila jména *nemocí*, většinou ne nutně pohlavních, ale spíše infekčních, daných blízkostí, intimitou (*ajc, mor, ajcomor, žloutenka*, někdy *rakovina, rakovina plic*, podle mě s předpokladem, že i tyto jsou nakažlivé); nebo *jména osob* ze třídy, prý často těch štítivých; někdy se údajně předával i nějaký *brouk* nebo *pavouk*.

Varianta se jmény osob, která podporuje úvahu o předpokládané infekčnosti jmenovaných chorob, se mohla uspojivě logicky uzavřít předáním jména na jeho vlastníka, např. kolující Barvínkové na Barvínkovou (což pak potvrzuje naši představu, že odpikání v honičce je vlastně dáním *baby* sám sobě, vlastně *zacpáním se*). Holky dál někdy tvrdily, že by si na sobě možná nechaly jméno idolu (milovaného kluka nebo masmediální hvězdy).

V první části jsme se zmínili, že v honičce šlo původně (v rituálu před jeho úpadkem do hry) o předání nepříznivého losu někomu jinému v situaci výběru smírčí oběti: to je podle mě udržitelné, ale současně i rozvíitelné pro herní formy. Když by se totiž vycházelo už z nich, z jejich funkce, blíží se podle mne spíše tzv. *periodickému vymítání zla*, a to fakticky bez jasně určeného obětního beránka.

Frazer uvádí pod touto hlavičkou např. rituály Irokézů<sup>22</sup>, kteří si v prvním kroku vzájemně škodili (zběsile, ale poměrně nevinně, karnevalově, podle líčení: zlít ledovou vodou, zasypat špínou nebo horkým popelem), aby pak v druhém kroku maskovaní muži vyhnali demony (opět se roz-

<sup>22</sup> Frazer, J. G.: *Zlatá ratolest*. Praha, Odeon 1974, s. 554.

házel popel, dělal se rámus). Podobný dojem, kde jsou ale dva kroky sloučeny v jeden, dělají *Máš na sobě* i obyčejná *baba*. Tato hra vypadá zlomyslná vůči případné osobě, jejíž jméno koluje; dál vůči tomu, kdo by zůstal poslední. Ale primárně je tato hra zlomyslná, tj. hříšná, a současně očištná už na vnitřní rovině předání: neboť tímto aktem páchám hříchy a současně se očišťuji, snímám ze sebe špínu. *Baba* nebo jméno osoby či nemoci zde fungují jako sběrný terč, který materializuje nepojmenované hříchy *obyčejného života*: asi tak, jako když moje špatně vidící babička rozházela po podlaze *umělé* kousky novin, aby pak spolu s nimi zametla *přirozené* neviditelné smetí.

*Máš na sobě* je tak podle mne hrou silně *mimetickou*, která na fiktivní scéně odpovídá na tenze scény životní, např. s jejími hříchy školního žalování či svalování viny na druhého a vzájemného škůdcovství, často i v erotické oblasti (*když nepatří mě, tak ani jemu*).<sup>23</sup>

### III. Diskuse

V poslední části se velmi stručně zamyslíme nad tím, co předložené pojetí těchto her ve třídě (nejsou to všechny, nýbrž jen ty se sexuálním odkazem) může říci k problematice hry tak, jak je uchopena především v Cailloisově teorii a tím tak doplnit její charakterizaci z první části; řeč nebude o vyvracení autora.

První a možná nejsložitější otázka se týká zkázy či perverze her. On tím Caillois ale myslí i perverze osoby, i když ne ve striktně psychiatrickém smyslu, ale spíše či současně ve smyslu morálním: jako nějaké uhýbání tvrdosti života, alibismus pomocí hry.

Něco podobného jsme bezesporu našli už v rozvrhu sexuálního chování těchto pubertálních dětí: sexualita ve vlnách škádlení je nemilostná a láska v páru je téměř asexuální.<sup>24</sup> Na druhé straně zde nemůžeme hovořit příliš přísně ani proti hře, ani proti osobě, pokud toto rozdělení slouží k tomu, aby v „experimentálních podmínkách“ hry chystalo právě alespoň rela-

<sup>23</sup> Z klinických souvislostí je tento stav myslí dobře znám: viz Freudovu interpretaci úzkosti syfilitiků z toho, že by nemoc předali, jako obranu proti přání to udělat (viz Freud, S.: *O člověku a kultuře*, Praha, Odeon 1990, s. 254; ve stati *Psychologie masy a analýza já*).

<sup>24</sup> V historické kurtoazní lásce jde o sexualitu také uměle zadržovanou, ale tím současně aktivovanou perverzně: díky stupňům *Vorlust*, předběžné slasti, po nichž se pomalu postupuje. (Viz tuto interpretaci v: Lacan, J.: *Le séminaire 7. L'éthique de la psychanalyse*, Paris, Seuil 1986, s. 182.)

tivní, dospělé sblížení obou proudů.<sup>25</sup> (Totéž platí i pro zavedení „společenských“ her pro páry nebo pro převádění škádlení holek na klukovskou soutěž.) Nemusí totiž jít o deformaci existujícího životního sektoru nevhodně použitým herním prvkem (jako patrně u Caillosových příkladů), ale někdy spíše o prosazení nového sektoru za pomoci jeho odlehčené varianty.

Naopak perverze jako zneužívání vlny škádlení k surovostem bývá aktéry diagnostikována. Takových perverzních momentů je ale ve hrách-vlnách potenciálně více (včetně určitého homosexuálního nádechu).

Velkou podobnost s Cailloisovou teorií vidím v již zmíněném posouvání hranice hry, v oné oscilaci od „zherňování“ k „institucionalizaci“, jak ji provádějí hráči, členové společnosti. Caillois si podobné stránky všiml mnohokrát: již na samé stupnici od *paidia* k *ludus*, v tabulkách o začleňování hry do společnosti, v úvahách o znovuzrození starých forem v moderní době, o úpadku sakrálních her do hraní a hraček, nebo o parodování bohů. My jsme zde zdůraznili aspekt užití her pro sebe, jejich adaptaci aktéry pro nastolení jejich důležitého tématu.

Bylo by zajímavé věnovat se zde dál i sémiotickým kvalifikacím, určením různého znakového poměru her ke skutečnosti za ní: viz např. naše nedotažené, pouze naznačené úvahy, zda je to či ono sexuální gesto spíše jako by přípravným krokem, částí k aktu, nebo simulakrem aktu samého, nebo zas symbolizací aktu.

Asi se ukázala oprávněnost Cailloisova používání dvou linií výkladu: vnitřního významu a interdependence či komplementarity. On sám vnitřní význam hry někdy vykládá jako kombinaci principů uvnitř jedné hry, o což jsme se částečně pokusili např. spojováním idejí distribuce, deklarace a transgrese uvnitř některých erotických společenských her.

Interdependence sama má pak dvojí podobu: her mezi sebou a her vzhledem k uspořádání společnosti. Zde jsme se pokusili ukázat, jak k sobě tři typy vln-her vzájemně zapadají; dále to, jak odpovídají na zde mimořádně vyostřenou sexuální otázku a s ní propojený klasický antropologický problém vlastnění (distribuce) žen ve společenství.

Specifikace tématu pro společenství i pro jeho hry je určitým rozdílem

<sup>25</sup> Necháváme stranou, nakolik je normální dospělá sexualita non-perverzní a non-alibistická. Podle již citovaného J. Lacana je to spíše poetickou výjimkou, zázrakem hry náhody než běžností (Viz Lacan, J.: *Le séminaire 20. Encore*. Paris, Seuil 1975 – věnovaný logické nemožnosti sexuálního vztahu jako vztahu.)



vůči Cailloisovi. Ale nejde nijak v náš prospěch, neboť vtípem Cailloisova díla bylo vyzkoušet na společnosti právě jen ty kategorie, které našel u her. Naším cílem bylo vystihnout jakkoli, včetně hrami, dané konkrétní společenství.<sup>26</sup>

---

### On the Problem of Game – Example of a Teen-age Class

Miloš Kučera

Generally, game is considered in an undifferentiated way as a good, simply positive thing and it is glorified as a sign of freedom and creativity. Professional literature, too, included moral assessment of the game, both for the life of an individual and the development of civilisation, but it is much more sophisticated (see the work by J. Huizinga and R. Caillois).

Caillois uses two criteria: the value of various principles of the game, and the observation of the borders of the game itself or its definition in usual or normal life.

Ad 1: In his view our civilisation is characterised by a transition from archaic principles of the mimicry (especially as mask) and ilinx (such as vertigo) to modern agon (competition, credentials) and alea (dice, accident); these principles are social mechanisms and institutions (e.g., agon is competition and alea stock exchange), not only games in the narrow sense (e.g., not only sport or roulette); however, certain games fit in certain social mechanisms, react to a given „normal life“ and there is interdependence with them. Ad 2: this interdependence is in order – it is neither a corruption or perversion of the game. Caillois is afraid that this might affect an individual if the game starts to overlap in life, replace it and decline in it – proper competition turns into uncontrolled violence and deviousness and betting on something into superstition in everything.

As a result, the moral approach to a game is very rigid.

The writer has tried to explain through games the main issue of the life of a 5th–6th school class: whether sex can materialise and related horror. He called sexual games, rituals and habits with game aspects waves (as at stadiums):

<sup>26</sup> Přesto se mi zdá, že snaha dojít k čistým a kontrastním typům společností mohla zkrslit zejména *společností vzruchu*. M. Mauss např. učinil východiskem svých úvah dar, a domorodé společnosti mu pak třeba díky potlačí vyšly téměř jako *společností propočtu*, s náčelníky coby velkými bankéři.

a) transgressive: thanks to the aspect „as if“ or „just like“ they allow to proceed farther in direct sexual behaviour (mass waves of teasing, reminiscent of an orgy or a dream about an orgy), in love choices and gestures of a couple („social games,“ mostly in a selected amorous group with the function of declaring or publishing love; the division of the group into couples; anticipation or divination of a love object) or in the articulation of sexual fantasies (pornographic production);

b) the French *le charivari*, English *rough music*: the community mocks love itself as a transgression or potential crime – after the suffering mockers dismiss the couple;

c) a wave of purification: accumulated sins, including sexual and erotic ones, are symbolically summarised into a gesture of „tagging“ someone in a chase (while the name of an infectious disease or a pupil is said). This means an evident smearing or purification.

The example of a class shows that it is necessary to conceive the borders of a game (or life, environment) as it is to be used by the community; however, it is difficult to morally denounce it if the game is transgressed, corrupted or perverted. The members of the community use the help of artificial dirt – is it a sign of superstition or perversion of *alea*? When teasing girls, boys use masks (the category of mimicry) of hunters of female bodies (*agon*) and avoid frontal encounter with a rival in love. However, the games serve not only to restrict the dimension of normal life, but also prepare the openness of its sector in adult life.

The interdependence game-life and games among themselves has various forms as revealed by the function of the system of games.

As already written by Caillois, many of the archaic forms of the game are still surviving in some form at present.