

Hra Flaška

Dětské formalizované hry – stabilita formy a proměnlivost leitmotivu

Dana Bittnerová

Dětská hra je jedním ze stavebních kamenů společenské komunikace dětí. Ve svém principu ji však děti nevyužívají paušálně. Konkrétní – vhodnou hru volí s ohledem na společenský kontext, s ohledem na charakter a cíle komunikace. Hledají ji buďto v již osvojeném, fixovaném repertoáru dětských her, nebo repertoár aktualizují přejímáním nových herních schémat, inovací starých nebo vymyšlením nových originálních her. V reakci na potřeby komunikace se tak utváří poměrně pestrý repertoár dětských her, který jednak reaguje na aktuální požadavky na řešení interpersonálních vztahů uvnitř dětské skupiny a jednak respektuje preferované formální a estetické nároky kladené dětmi na vlastní kulturní jevy. V kostce lze říci, že repertoár dětských her té které dětské skupiny koresponduje s psychosociálním vývojem dítěte a s kontextem širší kultury (kultury společnosti, v níž jsou věkovou skupinou).

Hry v herním repertoáru dětí se různí jednak po formální stránce a jednak z hlediska vnitřního smyslu hry, účelu, pro který je ta která hra hrána. Formální stránka je dána v prvé řadě vnitřní strukturací hry – nastavením herních rolí hráčů, tedy tím, jaké postavení zaujímá určitá herní role k jiným herním rolím hry.¹ Druhým aspektem formální stránky je scénické ztvárnění hry – výpravový rámec, do něhož je zasazena akce jednotlivých her-

¹ Rozlišují pět základních vztahových konfigurací herních rolí v dětských formalizovaných hrách: 1. Hry „jediného“ hráče (jen on administruje hru, ostatní zúčastnění jsou jen diváky), 2. hry jednoho proti všem (existuje první resp. poslední hráč a proti němu stojí masa ostatních hráčů, jejich role jsou konkurenční, především hry typu *na babu*), 3. hry rovného boje (hráči mají stejné role, ale zároveň jsou v konkurenčním vztahu, např. *skákáni gumy*), 4. hry soudržnosti (všichni hráči mají stejnou roli a nejsou v konkurenčním vztahu), 5. hry skupinové soudržnosti (v konkurenčním vztahu stojí dvě soupeřící skupiny, např. *výhika*). (Bittnerová, D: Dětské hry v sociální komunikaci skupiny dětí. In: PSŠE: 4. třída. Výzkumná zpráva. Praha, Pedagogická fakulta 1999, s.7–15)

ních rolí. V této souvislosti ne všechny hry pracují s imaginací, s navozením iluze fiktivní reality. Naopak všechny hry stojí na dramatizaci akce (a následně na režijním ztvárnění příběhu), tedy na realizaci dějové zápletky a s tím souvisejících pravidlech pohybu hráčů v herním poli a cílů hry.

Vedle formální stránky druhou podmínkou realizace určité hry je její aktuální vnitřní smysl, vnitřní obsah, který naplňuje cíl konkrétní společenské komunikace. Hry tedy mají svoji vnitřní obsahovou stránku – pointu či leitmotiv, pro který je hra v dětské skupině oblíbená² a který do jisté míry koresponduje se psychosociálním kontextem, v němž je hra realizována (který reflektuje funkci realizované herní akce). Adekvátní použití leitmotivu hry, uvědomování si smyslu, proč je hra hrána, pak umožňuje dětem si hru „užít“. Určitý leitmotiv ovšem není pevně svázán s určitou hrou. Naopak jsou to děti, které jej vkládají – hledají a nalézají v hrách. Proto nemusí být leitmotiv vůbec totožný s vnější podobou herního scénáře, s ústředním motivem dramatu hry. Může to být epizoda hry, která potřebné naplnění ideového záměru dětem nabídne.³ O leitmotivu hry by se také dalo hovořit jako o semiotické stránce hry, která se etabluje při realizaci herní akce, v rámci konkrétní komunikace v dětské skupině, a která samozřejmě nějakým způsobem nasedá na obsah hry.

Tedy v podtextu každé herní akce je přítomen leitmotiv, myšlenka či účel, pro který je hra hrána. Je to vlastně to, co děti na hře baví. A proměnlivost toho, co všechno může děti na hře bavit, způsobuje, že neexistuje dětská hra, která by byla svázána s jediným leitmotivem. Naopak jedna jediná dětská hra může poskytnout hráčům celou řadu leitmotivů – vnitřních smyslů, pro které ji hráči hrají.

² O tomto problému hovořili dr. Kučera, dr. Klusák a dr. Rendl v rámci svých příprav na seminář „Herní folklor“. Dr. Kučera dokonce aspekt, co děti na hře baví, pokládá za jedno z možných kritérií klasifikace her. Analýza vývoje leitmotivů her dětí by jistě doplnila poznatky v oboru vývojové psychologie.

³ Takto např. dívky ve třetí třídě si oblíbily hru *Hloupá kuchařka* – scénicky propracovanější hru na babu, protože je bavil nejen dramatický rámec akce, ale především se těšily vymyšlením vlastní metamorfózy. Herní scénář: Dívka zvolená za kuchařku (honi) říká: „Já hloupá kuchařka dala jsem do polívky všechny druhy stromů / domů / šelem / učitelé atd.“

Ostatní si tajně určí, kdo bude co. Např. u zmiňovaného druhu učitelé se dívky hlásily k nejméně či více oblíbeným osobám učitelského sboru – identifikovaly se jejich jménem. Po té šeptářka – dívka, které druhy věcí, zvířat, rostlin či osob ostatní pošeptaly- řekla nabídku kuchaře. Kuchařka si zvolila jednu položku. Ten, komu příslušela, musel kuchaře v honičce uniknout. Nepodařilo-li se mu to, střídal kuchařku v její funkci.

V repertoáru her určité skupiny dětí se kýžené leitmotivy etablují různým způsobem. Vedle hledání, popřípadě vymyšlení nových her s adekvátním leitmotivem mohou děti leitmotivy do her programově vnášet, tedy podřídit formální stránku hry žádanému vnitřnímu obsahu. Děti vlastně „přešijí“ hru leitmotivem „na míru“. Použijí starou, známou formu a naplní ji novou myšlenkou, novým cílem hry. Výsledkem tohoto procesu je pak vnitřní nebo i vnější restrukturalizace již osvojeného herního schématu.

Ne vždy jsou tyto proměny pozorovateli zřetelné. Mnohdy pouze vnitřní prožívání herní akce mění její leitmotiv (společenský dopad, cíl akce), vytváří novou korespondenci se společenským kontextem. Tak si lze také vysvětlit, proč některé konkrétní hry zůstávají součástí společenských aktivit dětí od mateřské školy až na druhý stupeň základní školy nebo i do dospělosti.⁴

Existují však některé formalizované dětské hry, ve kterých jsou tyto posuny více než zřejmé. Někdy totiž nestačí pouze přepisovat hře nebo její epizodě nový význam nebo skrze akcentuaci jiného aspektu hry zažívat radost ze hry. V tomto případě je pro naplnění záměru přece jen nezbytné trochu pozměnit obsah hry, zavést či potlačit některý z dějových motivů. Tyto zásahy však nenarušují tolik původní herní schéma (formální stránku), aby bylo nutno hru označit za novou.

Situace, v nichž děti takto flexibilně přistupují k obsahu hry při zachování její formy, nejsou výjimkou. Jen pro ilustraci uvádím inovaci her *Kdo má rád, co má rád*⁵ a *Nebe, peklo, ráj*⁶. Hru *Kdo má rád, co má rád* upravily

⁴ Dalo by se říci, že je to vlastnost hry nebýt z hlediska nabízeného leitmotivů utilitární, být flexibilní. Zároveň by však bylo chybou odmítat myšlenku, že existují hry, které dokáží tímž leitmotivem zaujmout hráče různých věkových a sociálních skupin.

⁵ Hra *Kdo má rád, co má rád* je typem hry *Všechno litá, co peří má*. Při sledování hře hráči stáli v kruhu vymezeném gumou a říkali: „Kolotoč se točí, okolo mých očí. Kdo má rád, co má rád.“ Ten, na kterém byla řada či byl jinak určen, řekl libovolné slovo. V případě, že se jednalo o jídlo, zůstávali hráči uvnitř kruhu, označovalo-li slovo věc, museli hráči z kruhu vyskočit. Kdo vyskočil poslední nebo dokonce se mu nepodařilo vůbec vyskočit z gumy ven, ten vypadal. (13. 5. 1997)

Dne 25. 6. 1997 již děti hrály hru s pozměněnými pravidly. Říkání se zkrátilo: „Kdo má rád, co má rád.“ Již nezáleželo, zda bylo vyřknuto slovo označující jídlo či jinou věc a živého tvora. Hra se stala prostředkem manifestování postojů dětí. Nikdo tedy nevypadal a vyřikovaná slova velmi často představovala jména spolužáků, popřípadě učitelů. K výsměchu docházelo pouze, když guma uvízla na nohou některého z hráčů v okamžiku vyslovení všeobecně zamítnutého jevu (např. šhubánky, společensky odmítaný spolužák Patka atd.)

⁶ Hra *Nebe peklo ráj* pracuje s herní rekvizitou – papírovou skládačkou, která funguje jako osudí. Čísla či znaky na vnějších čtyřech čtvercích zaužívaným algoritmem otevírají možnost vybrat si jediné číslo či znak z vnitřní jedné nebo druhé čtyřice čísel nebo znaků, pod nimiž se nachází odpověď na artikulovanou otázku. Např.: Co vyhraješ? S kým budeš chodit?

děti ve třetí třídě tak, aby se stala otevřenou tribunou jejich interpersonálních postojů. Tedy namísto aby se soustředily na to, aby správně zareagovaly na slovo označující jídlo, manifestačně vykřikovaly a štítlivě reagovaly na jména spolužáků a učitelů. Také do hry *Nebe peklo ráj* se souběžně se zvyšujícím se věkem dětí prosadil leitmotiv manifestace interpersonálních vazeb – zde lásek. Ve druhé třídě si prostřednictvím této hry děti losovaly výhry, ve třídě páté partnery.

Podobným vývojem prošla také námi vytipovaná hra *Flaška*, která zůstávala součástí aktivního herního repertoáru dětí sledované skupiny – třídy celých pět let.

Zde citovaná data byla získána v rámci longitudinálního výzkumu dětí – žáků základní školy, který probíhá za podpory grantového projektu GAČR – „Žák v měnících se podmínkách současné školy“. Výzkum byl veden metodou zúčastněného pozorování a metodou řízených a polořízených rozhovorů s dětmi jedné vybrané třídy základní školy v Praze. Průběžně, při celodenních návštěvách třídy, v době vyučování uskutečňovaných každý týden, mapoval realitu dětské skupiny od její druhé třídy (od školního roku 1995/1996) do třídy šesté (školní rok 1999/2000).

Hru *Flaška* hrály děti ze sledované třídy pod týmž názvem ve druhé, čtvrté, páté a částečně i šesté třídě. Pravidla, podle kterých se ve všech čtyřech ročnících hrála, vycházela z téhož schématu. V době herní kampaně⁷ hry *Flaška* se děti o přestávce shromažďovaly u jedné z lavic ve třídě. Na ní jeden, libovolně který hráč (tedy zpravidla sociálně silný – respektovaný spolužák), roztácel láhev od nápoje (o obsahu asi 0,5 l). Ten, na koho ukázalo hrdlo lahve, byl „zasazen“, v rámci hry se dostával do výlučného postavení. Co obnášelo toto označení (stigma), do jaké míry bylo pocítováno jako degradující, jak bylo nazíráno spoluhráči a diváky, to vše záviselo na konkrétním leitmotivu, pro který děti v jednotlivých ročnících hru hrály.

⁷ Kampaňovitost, tedy skutečnost, že konkrétní forma kulturního jevu je přítomna ve společenské komunikaci dětí pouze po určitou dobu (od několika dnů až po několik týdnů), je pro dětskou kulturu více než charakteristická. Tedy i každá hra se po určité době přehraje a je nahrazena jinou. Není tím však vyloučen návrat hry. Řada her zůstává latentní složkou herního repertoáru i po té, co zmizela ze společenského života.

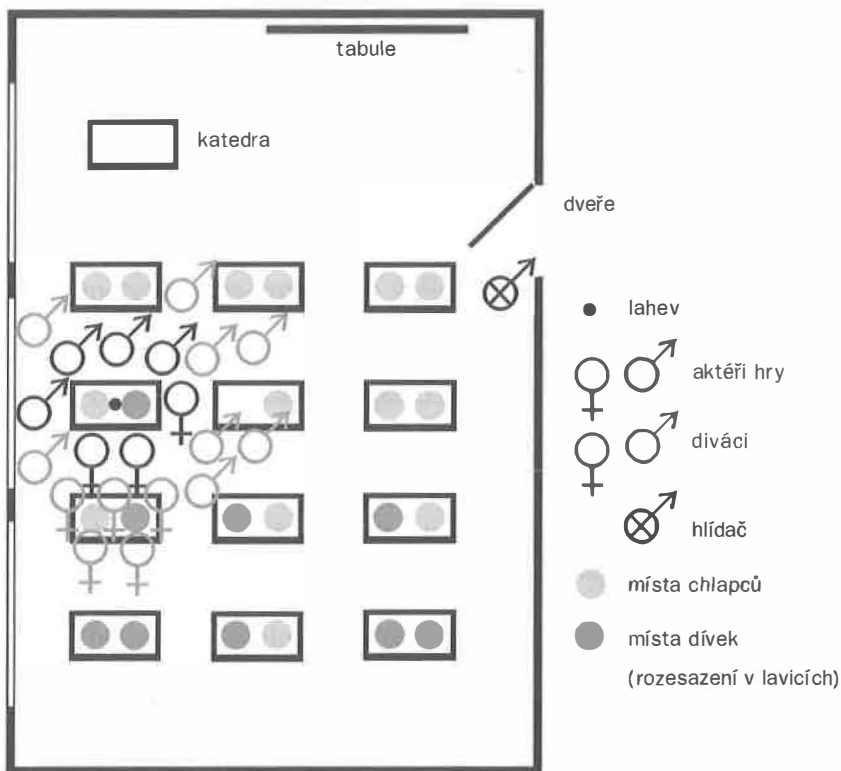
Ve druhé třídě los flašky stavěl označeného do nezáviděníhodné situace. Komu padl, tomu se všichni ostatní účastníci hry smáli a odtahovali se od něho. Leitmotivem jejich zábavy bylo simulovat marginalizaci člena vlastní skupiny. Děti si užívaly pocit uvolnění, že to nejsou ony, komu se smějí. Vylosovaný si zkusil, jak zvládá jejich výsměch. Příznačné je, že jsem tuto hru viděla hrát pouze chlapce.

O dva roky později, ve třídě čtvrté, děti, opět to byli chlapci, „oprášily“ zavedenou formu hry *Flaška*. Los však již nepřinášel opovržení a priori. Tentokrát se lahví točilo dvakrát, aby los pároval děti ve třídě. Vyloučeny při tom nebyly ani izosexuální páry. Leitmotivem hry se nyní stal průzkum vzájemných sympatií mezi dívkami a chlapci, potažmo manifestace individuálních postojů k dotyčné – vyvolané osobě. Hráči totiž různě spontánně reagovali na toho, kdo byl vyhlášen. Zůstávali klidní, přišli-li jim los společensky atraktivního nebo alespoň neutrálního spolužáka, nebo museli vystát výsměch spoluhráčů, když vstoupili do páru s nežádoucí osobou.

V okamžiku eskalace hry se pak leitmotiv opět posunul. Vyvolávací vykřikovali výhradně jména problematických osob – např. jména učitelek, nebo jména společensky marginalizovaných spolužáků. Všichni hráči pak s odporem padali na zem, z dosahu hrdla lahve. Manifestovali společenskou nepřijatelnost vyvolaných osob vůbec. Proto nehledali oběť, se kterou by marginalizovanou osobu spojili. Nezajímala je. Handrkování, kdo byl označen jako partner marginalizovaného, by měnilo inovovaný leitmotiv. Navíc tak dramatickou, emočně nabitou hru by toto handrkování zdržovalo. Dynamika akce by poklesla, a tím by mizel i excitovaný prožitek.

Hra *Flaška* se objevila i v páté třídě. Dětinské vysmívání však bylo to tam. Hra se zahalila v háv dospělosti. Oficiálním cílem *Flašky* bylo se odhalit, postupně podle losu láhve odkládat oděvní součástky.⁸ Leitmotiv však nespočíval v napětí, že děti konečně uvidí svlečené spolužáky. Hra měřila odvahu každého v oblasti sexuálního nasazení. Leitmotivem bylo komunikovat s druhým pohlavím na základě uvědomované sexuální odlišnosti a přitažlivosti. Leitmotivem vlastně bylo prokázat svoji dospělost. Hry se pak účastnili výhradně společensky úspěšní chlapci a dívky, ti vyspělejší.

⁸ Hru *Flaška* hráli žáci pátého ročníku i v paralelně sledované třídě, kde prováděl výzkum David Doubek. Varianta hry, kterou popsal, však nespočívala ve svlékání oděvních součástí, nýbrž los pároval dívky a chlapce, aby se mohli políbit. Jak Doubek uvádí, leitmotivem hry bylo dokonce líbat jediného chlapce – idola třídy. (Viz Doubek, D.: *Šplhání a podvádění*. In: *PSŠE: 5. třída. Výzkumná zpráva*. Pedagogická fakulta, Praha 2000, s. 7–8.)



Uspořádání třídy v okamžiku hry Flaška. Pátá třída, Praha 1999

Naopak „dětinštější“ spolužačky a spolužáci, kteří se nedokázali dát v šanc, se do hry aktivně nezapojili. Stávali se však diváky. Vědomí, že se děje něco nepřístojného, je mobilizovalo v ostraze vůči učitelům. Tedy i ti, kteří neměli kuráž se přímo do hry zapojit, si vychutnávali pocit společně sdíleného tajemství. Jejich leitmotivem pro diváckou účast ve hře byl právě pocit napětí z porušování tabu.

V páté třídě se *Flaška* mihla ve společenském dění třídy ještě jednou. Tři společensky nejúspěšnější dívky, možná náhodně, jako okamžitý nápad, jako východisko z nudy, roztočily láhev. Leitmotivem tohoto jediného kola hry bylo strhnout pozornost atraktivního chlapce, přivábit ho. Štouchanec lahví měl být pro něho výzvou k zahájení komunikace. Volba formy provokace chlapce jasně manifestovala, jaký společenský kontext má být navozen. Symbolika dívčí iniciativy nevyprávěla o dětinském poškádlení, ani o hrubé agresi, nýbrž o flirtu. Chlapec se tedy formálně ohradil, aby

neztratil tvář, pak však přistoupil k lavici dívek, aby si roztočil láhev. Přišla však učitelka a herní akce skončila. Nasnadě je, jaký leitmotiv chtěli dívky a chlapec v tuto chvíli roztočit.

Na konci školního roku v šesté třídě, v době, kdy dětské formalizované hry naplňovaly komunikaci dětí jen okrajově, byla hra *Flaška* opět vytažena na scénu. Leitmotiv, který ji tentokrát uvedl v život, spočíval, podobně jako ve třídě páté, v ověřování si vlastní hodnoty a odvahy v oblasti „sexuálních“ vztahů. Protože však byly děti o rok starší, aktivita hráčů se z hlediska sexuálního nasazení zvýšila. Inovace tradiční herní formy tentokrát zprostředkovávala přímý fyzický kontakt chlapců a dívek.

Hra, která nadále pracovala s lahví jako s rekvizitou, figurovala v repertoáru dětí v šesté třídě pod dvěma názvy, a to pod jménem *Flaška* a pod označením *Vadí-nevadí*. Byť již podoba hry v páté třídě přítomností fantů upomínala na hru *Vadí-nevadí*, zadávání úkolů ve hře šestáků potvrzovalo, že zde skutečně došlo ke zkřížení herních motivů z obou herních forem. Na jedné straně akčním prvkem hry nadále zůstávalo točení lahví, popřípadě botou, které losovalo dalšího hráče (ten, kdo právě plnil úkol, ho v kole následujícím zadával). Na straně druhé si hráči dávali úkoly, které se podle dětí dotýkaly intimity jednotlivce, a od kterých mohl každého osvobodit pouze již zmiňovaný fant. Partnera ve hře však výzvou: „Vadí-nevadí?“, neoslovovaly. Typy úkolů pak korespondovaly se zkušeností dětí tohoto věku. Např. pohlídat druhého po vlasech, po tváři, políbit ruku (zde dívka chlapci), sáhnout na rameno, dotknout se hlavy.

Nárazově, v průběhu pěti sledovaných let školní docházky mnou sledované třídy byl v komunikaci dětí několikrát uplatněn scénář hry *flaška*. Svou formou dokázala hra vyhovět společenským nárokům druháků, čtvrtáků, pátáků i šestáků. Se změnou společenských – resp. psychosociálních okolností ve sledované dětské skupině se ovšem měnil leitmotiv hry, který pak následně do jisté míry ovlivnil i formální stránku hry. Surový výsměch z leitmotivu hry *Flaška* vstupem dětí do období puberty mizel. Ústřední myšlenkou hry se stala otázka přítomnosti dvou pohlaví v dětské skupině a jejich vzájemného vztahu. Na významu získávalo měření sil v oblasti sexuálního nasazení, ocenění druhého a společné sdílení zakázaného. Míra partnerského sblížení se pak prohlubovala. Pohyb směřoval od exhibice k doteku, od manifestace k realizaci. Původně chlapecká (izosexuální) hra se proto ve vyšším věku dětí neobešla bez smíšeného (hetero-



Dvě dívky diskutují o průběhu hry Flaška. Praha, červen 2000. Foto: Dana Bittnerová

sexuálního) publika, aby posléze stavěla na rovnocenné hráčské účasti obou pohlaví.

Šest kazuistik hry *Flaška* ukázalo, že děti dokáží prolongovat životnost určité dětské hry, udržet ji v aktivním herním repertoáru své skupiny po několik let. Tato stabilita hry v herním repertoáru skupiny je pak právě zaručena nacházením nového a nového leitmotivu, tedy je dána schopností využít osvojenou formu hry pro jiný společenský či individuální záměr.

Závěrem by bylo možno říci, že tato miniatura, tato mikroanalýza hry *Flaška* ve své podstatě dokumentuje jeden aspekt fungování a tradování kulturních fenoménů v kultuře vůbec. Nacházení nového leitmotivu (nebo vnitřního významu či funkce) pro již zavedené formy je jednou z vlastností kultury, jak zajistit nejen její kontinuitu, ale i reprodukci. Skutečnost, že původní formy kulturních fenoménů v kontextu měnících se společenských i existenčních podmínek určité kultury nabývají nových vnitřních významů, že se původní formy aktualizují, se podílí na stabilitě této kultury, její struktury a na jejím rozpoznání.



Běžný den ve třídě, která opakovaně hraje hru Flaška. Praha, červen 2000. Foto: Dana Bittnerová

Literatura:

- Bittnerová, Dana: Transmise dětských formalizovaných her v herním repertoáru dětské skupiny. *Český lid*, 86, 1999, s. 310–324.
- Bittnerová, Dana: Dětské hry v sociální komunikaci skupiny dětí. In: *PSSĚ: 4. třída. Výzkumná zpráva*. Praha, Pedagogická fakulta 1999. 32 s. rkp.
- Bogatyrev, Petr: *Lidové divadlo*. Praha 1940.
- Bourdieu, Pierre: *Teorie jednání*. Praha, Karolinum 1998.
- Frolec, Václav: *Dítě a tradice lidové kultury*. Brno, Blok 1980.
- Caillois, Roger: *Hry a lidé*. Praha, Nakladatelství studia Ypsilon 1998.
- Huiziga, Johan: *Homo ludens*. Praha, Mladá fronta 1971.
- Kučera, Miloš: Láska v jedenácti a dvanácti. *Pedagogika*, 44, 1994, č. 1, s. 68–76.
- Kučera, Miloš: K problematice hry: příklad pubertální třídy. *Lidé města*, 1, 1999, s. 3–28.
- Leščák, Milan – Sirovátka, Oldřich: *Folklór a folkloristika*. Bratislava, Smena 1980.
- Orlov, S. P.: *Hry slovanských dětí*. Praha, Československá obec sokolská 1928.
- Pospíšilová, Jana: Folklór a život dětí. In: Sirovátka, Oldřich a kol.: *Město pod Špilberkem*. Brno 1993, s. 110–122.
- Scheufler, Vladimír: Dětské skupiny. In: *Stará dělnická Praha*. Praha, Academia 1981, s. 139–143.

The Game Bottle

Children's formalised Games B Stability of Form and Variability of leitmotiv
Dana Bittnerová

Game is one of the cornerstones of children's social communication. Children select a game with a view to the social context, character and objectives of communication. They select it either from a fixed game repertory or they update the repertory by adopting new game schemes, innovating old games or inventing new games.

The children's flexible approach to the content of a game, while keeping its form, is evidenced in the paper with the use of the example of the game *Flaška (Bottle)*. Transformations of its content were examined in the active game repertory of schoolchildren from an elementary school class in Prague during five years (1996–2000).

The rules according to which the children played *Flaška* in the second, fourth, fifth and sixth classes are based on the same concept. During the game campaign children gathered at one of the banks in a class during the pause. Here, any of the children, but usually a socially strong, highly respected, schoolboy, twirled a bottle from a beverage. The one who was targeted by the neck of the bottle acquired a special position. This designation depended on the concrete leitmotiv for which children in the individual classes played.

In the second class the leitmotiv was to simulate marginalisation of a member of one's own group, while two years later it was an examination of mutual affection between boys and girls. In the fifth class the game measured the schoolchildren's courage in the sphere of sexual display and violation of taboo. At the end of the sixth class the game mediated direct physical contact of boys and girls. At the children's higher age the originally boyish (isosexual) game could not exist without a mixed (heterosexual) audience.

A microanalysis of the game *Bottle* has described one aspect of the working and transmission of cultural phenomena in culture in general. The search for a new leitmotiv or internal meaning in established forms is one of the aspects of culture, an aspect ensuring not only its continuity, but also reproduction.