

I. Definice hry

V roce 1933 si rektor Leydenské university Johan Huizinga zvolil pro slavnostní prosluv téma *Rozmezí hry a vážného počínání v kultuře*. K tomuto námětu se vrátil a rozvinul svá tvrzení v originálním a výrazném díle, zveřejněném v roce 1938 pod názvem *Homo ludens*. Toto dílo nabízí neobyčejně plodné průhledy pro bádání a reflexi, ačkoli většina tvrzení, která obsahuje, je pochybená. Huizinga si v každém případě zaslouží trvalé uznání za to, že mistrovsky analyzoval řadu základních vlastností hry a že poukázal na její důležitou roli v samotném rozvoji civilizace. Hodlal na jedné straně opatřit přesnou definici podstaty hry, na straně druhé se snažil objasnit onu stránku hry, která je neodbytně přítomna jako oživující element ve všech základních kulturních projevech, v umění, filozofii, v poezii i v právních procedurách a dokonce v některých aspektech rytířské války.

Huizinga se skvěle zhostil vykreslení tohoto plastického obrazu; dokáže-li však odhalit hru tam, kde nikdo před ním její přítomnost nebo vliv nerozeznal, záměrně přehlíží, jako by samo sebou, popis a klasifikaci her samotných; jako by všechny hry byly odpovědí na tytéž potřeby a vyjadřovaly nerozlišeně stejný psychologický postoj. Jeho dílo není studiem her, nýbrž zkoumáním plodnosti ducha hry ve sféře kultury, a ještě přesněji ducha, který vévodí jednomu určitému druhu her a tím jsou soutěživé hry s pravidly. Podíváme-li se zevrubněji na výchozí formulace, pomocí kterých Huizinga vymezuje a obsahuje pole svých rozborů, shledáme prazvláštní trhliny v jeho výzkumu, jinak v každém ohledu pozoruhodném. Huizinga definuje hru následujícím způsobem:

Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť

určeném prostoru, probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojí za jiné.²

V Homo ludens nacházím ještě jinou definici, méně komplexní, ale zato méně limitující:

Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“ než je „všední život“.³

Definice tohoto druhu, přestože vše, co říká, je cenné a smysluplné, je zároveň příliš široká i příliš úzká. Je záslužná a přínosná tím, že postihla příbuznost, která existuje mezi hrou a tajemstvím či tajemnem. Nicméně toto nezávazné spojení bychom nemohli zahrnout do definice hry, neboť hra je téměř vždy spektakulární, není ostentativní. Tajemství, záhada, obecně vzato maska, se sice nabízejí pro herní aktivity, ale musíme ihned dodat, že tyto aktivity probíhají nutně na úkor tajemství a tajemna. Předvádějí ho totiž, zveřejňují a určitým způsobem ho tak *marní*. Zkrátka mají sklon zneškodnit tajemství v samém jádru. Když naopak plní tajemství, maska, převlek posvátnou funkci, můžeme si být jisti, že nejde o hru, ale o instituci. Vše, co má povahu záhady nebo preludu, je hře blízké; prvek fikce a zábavy však musí převažovat, aby se jednalo o hru – záhada nesmí být předmětem uctívání a preludnost počátkem nebo znakem metamorfózy či posedlosti.

Za další – ta část Huizingovy definice, která předkládá hru jako činnost prostou veškerého hmotného zájmu, vylučuje jednoduše sázky a hazardní hry, jako jsou kupříkladu ty pěstované v hernách a kasínech, dostihy či loterie, které tak či onak zcela jistě zaujíma-

² Citováno podle českého překladu Jaroslava Váchy, J. Huizinga, Homo ludens, 1971, str. 20.

³ Tamtéž, str. 33.

jí důležité místo v ekonomii a každodenním životě různých národů. Podoby těch her jsou, pravda, nekonečně rozmanité, avšak o to sugestivněji působí konstantní vztah mezi náhodou a ziskem. Hazardní hry, kde rozhoduje náhoda a které jsou zároveň hrami o peníze, v Huizingově díle prakticky nefigurují. Takové stanovisko má své nutné následky.

Je však pochopitelné. Je jistě mnohem obtížnější odhalit kulturně stimulující momenty u hazardních her než u her soutěživých. A přece vliv hazardních her není o nic méně významný, přestože je hodnotíme jako neblahé. A navíc, nevezmeme-li je v úvahu, vyústí to právě v definici hry, která bude tvrdit či dávat na srozuměnou, že hra nezahrnuje žádný hmotný zájem. Zde je však třeba rozlišovat. V některých svých projevech je hra naopak extrémně lukrativní anebo ruinující a je určena, aby právě takovou byla. A nezáleží na tom, že tato její vlastnost jde ruku v ruce se skutečností, že hra, dokonce i hra o peníze, zůstává činností striktně neproduktivní. Suma výher je v nejlepším případě rovna nanejvýš sumě ztrát ostatních hráčů. Prakticky vždy je ale menší o obecné náklady, daně, zisk podnikatele, který se jediný hry neúčastní a jehož hra je chráněna proti náhodě zákonem velkých čísel. On jediný také nemá ze hry plezír. *Dochází tedy k migraci majetku, nikoli však k produkci hodnot*. A nejen to, tato migrace se dotýká výhradně samotných hráčů a to pouze v míře, v jaké akceptují eventualitu takového přesunu v důsledku svobodného rozhodnutí, obnovovaného při každé nové partii hry. K povaze hry patří, že nevytváří žádné hodnoty, žádné dílo. Tím se liší od práce nebo umění. Na konci hry se všechno může a musí vrátit k původnímu stavu, aniž by vzniklo něco nového. Nezůstane tu žádná sklizeň, žádný řemeslný produkt, žádné arcidílo či nahromaděný kapitál. Hra je příležitostí pro čiré plýtvání – časem, energií, vynalézavostí, obratností a často i penězi na nákup herních pomůcek nebo na zaplacení nájmu za prostor pro hru. Pokud jde o profesionály, boxery, cyklisty, žokeje nebo herce, kteří si vydělávají v ringu, na dráze, na hippodromu nebo na jevišti, je zjevné, že tu nevystupují jako hráči, ale jako fachmani. Hrají-li, jde o poněkud jinou hru.

Na druhé straně není pochyb, že hra musí být definována jako svobodná a dobrovolná aktivita, zdroj radosti a zábavy. Hra, ke které bychom byli nuceni, by okamžitě přestala být hrou, stala by se donucením, galejemi, kterým bychom se snažili rychle uniknout. Povinná nebo i jenom doporučená hra by ztratila jeden ze svých základních rysů, totiž spontánnost. Hráč se oddává hře spontánně a zcela dobrovolně a má vždy naprostou volnost od hry odstoupit a oddat se místo ní mlčení, zamyšlení, zahálčivé samotě nebo nějaké plodné aktivitě. Odtud plyne definice hry, jakou nabízí Valéry: to ve hře právě „*nuda může uvolnit, co horlivost spoutala*“.⁴ Jedině v mezích hry mají hráči chuť hrát a hrají, ať je hra jakkoli vyčerpává, jakkoli pohlcuje, s úmyslem se rozptýlit a prchnout před starostmi, to znamená, odchýlit se od všedního života. Nadto a především však musí mít volnost odejít ze hry kdykoli se jim zlíbí a prohlásit: „*Už nehraju.*“

Hra je ve své podstatě zvláštní počínání, pečlivě oddělené od ostatní existence, vykonávané obvykle v přesných časových a místních mezích. Má svůj specifický herní prostor. Případ od případu je to panák nebo šnek, šachovnice, stadión, cyklodráha, kolbiště, ring, jeviště, aréna atd. Nic, co by se dělo vně ideální hranice herního prostoru, neplatí. Překročit omylem, nešťastnou náhodou nebo z nutnosti čáru, poslat míč mimo hřiště, to hráče buď diskvalifikuje nebo vede k jeho penalizaci.

Ve hře se může pokračovat jen v dohodnutých mezích. Totéž platí pro čas. Hra začíná a končí dohodnutým signálem. Často je trvání hry dohodnuto předem. Je nečestné opustit nebo přerušit hru bez vyššího důvodu (jakým je třeba „odpíkní“ v dětských hrách). Je-li to možné, pokračuje se ve hře po dohodě protivníků nebo rozhodnutím soudce. Ve všech případech je takto doména hry uzavřeným, ohraničeným, chráněným světem; prostorem v čisté podobě.

Zmatené a neproniknutelné zákonitosti všedního života jsou v tomto určitém prostoru a čase nahrazeny přesnými pravidly,

⁴ Paul Valéry, *Tel quel*, II, Paříž 1943.

dobrovolně zvolenými, nenapadnutelnými, které je třeba v tomto duchu akceptovat a kterými se řídí korektní průběh hry. I podvodník, který pravidla porušuje, předstírá jejich dodržování. Nepře se o ně; zneužívá jen loajalitu druhých hráčů. Z tohoto hlediska můžeme souhlasit s názorem autorů, kteří zdůrazňovali, že nepoctivost podvodníků nemůže hru zničit. Ničitelem hry je ten, kdo ji neguje, kdo poukazuje na absurdnost pravidel, na jejich čistě konvenční povahu a kdo odmítá hru jako něco, co nemá žádný smysl. Jeho argumenty jsou nepopíratelné. Hra nemá žádný smysl než sama v sobě. Právě proto jsou její pravidla tak závazná a absolutní, mimo jakoukoli diskusi. Neexistuje žádný důvod, aby byla taková, jaká jsou, a ne nějaká jiná. Kdo je takto nepřijme, musí je nutně pokládat za zjevnou pošetilost.

Lidé hrají pouze tehdy, když na to mají chuť, a jenom tehdy. V tomto smyslu je hra svobodnou aktivitou. Navíc je to aktivita nejistá. Pochybnost o vyústění hry musí zůstat do konce zachována. Když už není během partie karet pochybnosti o výsledku, přestane se hrát; všichni karty položí. V loterii nebo ruletě se sází na číslo, které může nebo nemusí vyjít. Ve sportovním zápoulení musí být síly soupeřů vyrovnány tak, aby každý z nich mohl hájit svou šanci až do konce.

Každá hra obratnosti přináší ex definitionem pro hráče riziko nezdaru, bez něhož by hra přestala být zábavná. Ve skutečnosti přestává být hra zábavná pro toho, kdo je příliš vycvičený nebo obratný a vyhrává proto bez úsilí a zaváhání.

Průběh hry, který by byl znám předem, bez možnosti omylu nebo překvapení, který by vedl jasně k nevyhnutelnému výsledku, je s povahou hry neslučitelný. Je zapotřebí, aby se herní situace ustavičně a nepředvídatelně obnovovala, jak se to děje při každém výpadu nebo ripostě v šermu, jak se to děje ve fotbale, v tenise, při každé výměně míčků, či v šachu pokaždé, když jeden ze soupeřů udělá tah. Hra spočívá v nutnosti najít, vynalézt *okamžitou odpověď, svobodně zvolenou v rámci pravidel.*

Tento prostor pro aktivitu hráče, svoboda jednání, na kterou má nárok, je pro hru podstatnou věcí a hodně nám vysvětluje potěšení, které hra poskytuje. Tento svobodný prostor aktivity máme

také podvědomě na myslí, když používáme slova hra ve výrazech jako *hra umělce*, chceme-li označit osobní styl interpreta, nebo *zahrávání*, chceme-li označit snahu vyhnout se svazující disciplíně.

Je hodně her, které pravidla nemají. Neexistují například pravidla, a už vůbec ne pevně stanovená pravidla, jak si hrát s panenkami, na četníky a zloděje, na koničky, na lokomotivu, na letadlo, obecně vzato pro ty hry, které předpokládají volnou improvizaci a jejichž hlavní půvab spočívá ve hraní nějaké role, v chování „jako by“ člověk byl někým nebo dokonce něčím jiným, třeba nějakou mašinkou. Přes paradoxní povahu takového výroku tvrdím, že zde fikce, zážitek stavu „jako by“ nahrazuje pravidla a plní přesně tutéž funkci. Herní pravidlo je nereálnou věcí už samo o sobě. Šachista, hráč přetahované, póla nebo karet se už samotným podřízením se herním pravidlům izoluje od běžného života, v němž nejsou známy žádné aktivity, které by se zmíněné hry snažily věrně reprodukovat. Proto se šachy, pólo, karty, přetahovaná hrají *doopravdy* a ne *jenom jako*. A naopak, kdykoli máme co dělat s hrou, která spočívá v napodobení života, hráč by očividně těžko vymyslel a dodržel nějaká pravidla, která nejsou obsažena v realitě, zato však hru provází vědomí, že způsob chování při ní je předstíráním, prostou mimezí. Toto vědomí základní nereálnosti chování při hře odděluje hráče od běžného života stejně účinně jako imaginární pravidla, která vymezují jiné hry. Jde o naprostou rovnocennost – jako důkaz může sloužit, že podobně jako kazil hru ten, kdo poukazoval na absurditu pravidel, kazí v tomto případě hru a její kouzlo ten, kdo zarputile odmítá přitakat předložené iluzi, kdo připomíná chlapečkovi, že není opravdický detektiv, opravdický pirát, opravdický kůň nebo ponorka či ten, kdo připomíná holčičce, že děťátko, které chová, není opravdové, že na svém malinkatém nádobíčku neservíruje skutečnou večeři skutečným dámám.

Nemůžeme tudíž prohlásit, že hry se vyznačují pravidly a patří do oblasti fikce. Ony totiž buď mají pravidla, nebo patří do oblasti fikce. Ten rozdíl je naprosto zřejmý. Za jistých okolností si někdo nezasvěcený, kdo nezná pravidla určité hry a nad jehož chápání ta

hra je, kdo ji pokládá za projev všedního počínání, chce na to chování hrát a napodobuje ho. V jeho provedení se to stává hurnou podívanou. Tak můžeme často vidět děti, jak nazdařbůh pohybují skutečnými nebo fiktivními figurkami na fiktivní šachovnici a mají úžasnou radost z toho, že si hrají „na hraní šachů“.

Tento výklad má za cíl upřesnit podstatu her, nalézt jejich společného jmenovatele. Zároveň zdůrazňuje jejich rozmanitost a značně rozšiřuje prostor, v němž se obvykle pohybuje jejich výzkum. Mám tu na myslí především připojení dvou nových oblastí ke sféře her. Jsou to sázky a hazardní hry na jedné straně, hry mimetické a interpretační na straně druhé. Zbývá, nicméně, ještě určitý počet her a zábav, které zůstávají stranou jako nesnadno zařaditelné. Toho druhu je třeba pouštění draka nebo honění káči, sestavování skládaček, luštění křížovek, vykládání karet, jízda na kolotoči, houpání na houpačce a jiné pouťové atrakce. K tomu se budeme ještě muset vrátit. Pro tento okamžik však již předcházející rozbor dovoluje definovat hru jako činnost bytostně

- 1) *svobodnou*, k níž hráč nemůže být nucen aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivé a radostné zábavy;
- 2) *vydělenou z každodenního života*, vepsanou do přesných a předem daných časoprostorových mezí;
- 3) *nejistou*, jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen, v níž je hráči a jeho iniciativě a invenci nezbytně ponechán určitý prostor;
- 4) *neproduktivní*, jež nevytváří ani hodnoty ani majetek, ani žádné nové prvky, a která s výjimkou cirkulace majetku uvnitř kruhu hráčů vyúsťuje v situaci identickou jako byla na počátku hry;
- 5) *podřízenou pravidlům*, podléhající konvencím, které pozastaví po dobu hry působnost běžných zákonů a zavedou během trvání hry zákony nové, které jediné ve hře platí;

6) *fiktivní*, doprovázenou specifickým vědomím alternativní reality nebo neskrývané iluze ve vztahu k běžnému životu.

Vyjmenované vlastnosti hry se týkají čistě formy. O obsahu her nic nevypovídají. Avšak skutečnost, že dvě poslední jmenované vlastnosti – podřízení se pravidlům a pohroužení do fikce – se navzájem zpravidla vylučují, poukazuje na to, že skrytá povaha motivů, kterými jsou hry vedeny, implikuje, snad i vyžaduje další rozlišení. Při tomto dalším rozlišování už nebudeme mít na zřeteli ty rysy, které staví hry do společného protikladu vůči ostatní realitě, nýbrž ty rysy, které nám rozdělí hry vyčerpávajícím způsobem na svébytné a neredukovatelné skupiny.

II. Klasifikace her

Nekonečné množství a rozmanitost her nám zpočátku berou víru, že bychom mohli objevit klasifikační princip, podle kterého bychom je všechny rozřídili do malého počtu pevně definovaných kategorií. Navíc, hry se nám představují v tolika rozličných úhlech pohledu, že nabízejí četné možné přístupy ke klasifikaci. Běžný slovník dokládá dosti průkazně, do jaké míry tady duch tápe a váhá. Ve skutečnosti se používá souběžně několika klasifikací. Stavět do protikladu karetní hry s hrami obratnosti nemá žádný smysl, právě tak jako stavět do protikladu hry společenské a atletické závody. V prvním případě totiž si volíme jako kritérium třídění herní pomůcku, ve druhém vlastnost, kterou je třeba při hře projevit, ve třetím případě je směrodatný počet hráčů a atmosféra hry a konečně v posledním případě je důležitý herní prostor, v němž se hráči podrobují zkoušce. A nejenom to, všechno se ještě komplikuje tím, že můžeme tutéž hru hrát osaměle nebo ve větším počtu. Určitá hra může mobilizovat více vlastností najednou nebo se bez kterékoli z nich obejít.

Na stejném místě se mohou hrát dvě velice odlišné hry. Tak kupříkladu kolotočovní koníci a diablo se provozují venku pod širým nebem. Avšak dítě, které se pasivně oddává potěšení z toho, že se vozí dokola na kolotoči, není ve stejném duševním rozpo-

žení jako ten, kdo se ze všech sil snaží polapit kouli do kornoutu svého diabola. Na druhé straně tu máme řadu her, které se hrají bez jakýchkoli nástrojů či pomůcek. A navíc k tomu ještě může též předmět fungovat naprosto odlišně, podle hry, ve které zrovna figuruje. Kuličky jsou obvykle hračkou ve hře obratnosti, ale má-li některý z hráčů uhodnout, zda jeho soupeř drží v zařatě pěsti sudý nebo lichý počet kuliček, stávají se nástrojem hazardní hry.

Zastavím se nicméně na chvíli u výrazu „hazardní hra“. Obsahuje poukaz na podstatnou vlastnost jistého dobře definovaného okruhu her. Ať se jedná o sázku či loterii, ať jde o ruletu nebo bakarát, hráč zjevně zaujímá identický postoj; nedělá nic, čeká na rozhodnutí osudu. Naopak takový boxér, běžec, šachista nebo dítě, které skáče panáka, nasazují všechno, aby vyhráli. Nezáleží na tom, že jednou jde o hry tělesné a jindy intelektuální. Postoj hráčů je též – úsilí zvítězit nad soupeřem, který má stejné podmínky. Zdá se tedy, že klást do protikladu hry hazardní s hrami soutěživými je oprávněné. A hlavně, svádí to k pokusu vyzkoumat, zda by nebylo možné odhalit další, neméně základní postoje, které by případně mohly figurovat v systematické klasifikaci her.



Prozkoumal jsem v tomto ohledu různé možnosti a navrhuji výsledně rozdělení her na čtyři základní kategorie, podle toho, zda v dotyčných hrách převažuje princip soutěže, náhody, chování „jako by“ nebo závratí. V souladu s tím jsem tyto kategorie nazval jmény *Agón*, *Alea*, *Mimikry* a *Ilinx*. Všechny čtyři kategorie jsou terminologicky zakotveny v herní sféře; hraje se fotbal, hrají se kuželky nebo šachy (*agón*), hraje se ruleta nebo kostky (*alea*), děti si hrají na piráta a herci hrají Nerona nebo Hamleta (*mimikry*), děti se při hře roztácejí k závratí a padají, aby těmi pohyby vyvolaly v sobě onen zvláštní stav ztráty orientace i vědomí jasných hranic (*ilinx*). Nicméně tato čtyři označení nevystihují ještě svět hry v úplnosti. Pouze ho třídí do čtyř kvadrantů, z nichž každému vládne jeden hlavní princip. V každém z kvadrantů se shromažďují hry stejného druhu. Avšak uvnitř každého kvadrantu se hry ještě hierarchizují podle určitého stejného pravidla, v určité posloupnosti. Krajní body takové posloupnosti jsou antagonistickými

póly. Na jednom pólu panuje prakticky bezvýhradně živel povyražení, bujarosti, volné improvizace a bezstarostné rozjařenosti. Takto se manifestuje nebrzděná fantazie, kterou můžeme označit slovem *paidia*. Na opačném pólu posloupnosti se šibalská a spontánní bujarost skoro úplně vytrácí a ukázněuje; tady vládne komplementární tendence, která je v jistém ohledu (ale jen v jistém ohledu) její rubovou stránkou. Tato druhá tendence zbavuje hry jejich anarchické a kapriciózní povahy. Vnucuje jim více a více herních konvencí, kterým se mají podrobovat, závazných a stísňujících. Hráčům se ve hře staví do cesty více a více překážek, čím dál tím horších, takže se ke kýženému výsledku dostávají se stále většími obtížemi. Je to marná práce, která nepřináší užitek, ač vyžaduje rostoucí úsilí, trpělivost, obratnost nebo vynalézavost. Tuto druhou tendenci nazývám *ludus*.

Jestliže se uchyluji k těmto cizím termínům, není mým záměrem vybudovat nějakou pedantickou, smysluprostou terminologickou mytologii. Ale mám-li shromáždit pod jednou vinětou různorodé projevy hry, pak se mi zdálo nejušpornější vypůjčit si v tom či onom jazyce výraz jak významuplný, tak co nejsrozumitelnější. Chtěl jsem se tak vyhnout případné nesnázi, že by celá skupina her byla označena jménem jedné, nejvýraznější z nich, což by mohlo vést k tomu, že bychom měli sklon zvláštní rys dotyčné hry generalizovat na celou skupinu. Každý čtenář si bude ostatně moci sám uvědomit – s tím, jak budu postupně klasifikaci, kterou jsem zvolil, rozvíjet –, že jsem nezbytně potřeboval návosloví, které neodkazuje příliš k nějaké jedné konkrétní známé hře, když má být aplikováno na dosud nepoužitý nový způsob klasifikace.

Veden stejnou snahou, vyplnil jsem každou rubriku hrami zjevně různými, aby lépe vyvstala jejich vnitřní příbuznost. Smísl jsem hry těla a hry ducha, hry, které se opírají o sílu s těmi, které vycházejí z obratnosti či propočtu. Právě tak jsem se neohlížel na to, zda jde uvnitř každé kategorie o hry dětí či hry dospělých. Pokaždé také, když to bylo možné, jsem vyhledal analogie v chování zvířat. Šlo mi přitom o to, zdůraznit sám princip navrhované klasifikace. Rád bych přesvědčivě, tedy názorně předvedl, že odpovídá podstatným a neměnným lidským hnutím.

A) Základní kategorie

AGÓN – Celá jedna skupina her se projevuje jako soutěž, to jest v podobě zápasu, v němž jsou uměle vytvořeny rovné šance pro soupeře, kteří se tak utkají za ideálních podmínek, jež zajistí nepopíratelnou a přesnou hodnotu vítězovy výhry. Rivalita je vždy zaměřena na jednu určitou vlastnost (rychlost, vytrvalost, sílu, paměť, obratnost, vynalézavost apod.), která se prokazuje ve vymezených hranicích a bez jakékoli pomoci zvenčí tak, aby se vítěz projevil jako ten nejlepší v určitém výkonu. Podle takovýchto pravidel se odvíjejí sportovní soutěže, a proto jsou také tak četné a odlišné. Jednou proti sobě staví dva jednotlivce nebo dvě mužstva (ve vodním pólu, tenisu, fotbalu, boxu, šermu apod.), jindy o vítězství usiluje neurčitý počet soupeřů (běžecké závody a dostihy všeho druhu, závody ve střelbě, golf, atletika atd.). Do téže kategorie patří ještě hry, na jejichž počátku soupeři disponují naprosto stejným počtem herních prvků identické hodnoty. Jejich dokonalým příkladem jsou dáma, šachy nebo kulečník. Hledisko rovnosti výchozích šancí je zde natolik demonstrativním principem, že mají-li se střetnout nerovní soupeři, vytváří se uvnitř výchozí rovnosti druhotná nerovnost – prostřednictvím uměle vytvořeného handicapu silnějšího hráče tak, aby byly jejich předpokládané síly vyrovnány. Je příznačné, že takový úzus platí jak v agónu tělesném (sportovní střety), tak v agónu výrazně intelektuálním (v šachové partii dá například silnější hráč slabšímu „fóra“, pěšce, jezdce nebo věž).

Ať se však snažíme nastolit výchozí rovnost jakkoli pečlivě, nikdy se nám to nezdaří absolutně beze zbytku. Někdy, jako v dámě nebo šachu, už sama možnost prvního tahu poskytuje výhodu, neboť umožňuje zvýhodněnému hráči zaujmout klíčovou pozici nebo soupeři vnutit svou strategii. A naopak, v karetních hrách, kde se licituje, má výhodu ten, kdo ohlásí poslední zdvih. Podobně poslední podání při krocketu znásobuje možnosti hráče. Při sportovních utkáních pod širým nebem hraje roli, zda máte slunce proti sobě nebo v zádech, vítr usnadňuje nebo ztěžuje hru příslušných stran. Při běžeckých závodech na stadiónech může být výhrou nebo značnou nevýhodou okolnost, zda se závodník nachází

na vnitřní nebo vnější straně závodní dráhy. Nevyhnutelná nerovnováha se odstraňuje nebo zmírňuje úvodním losováním a následným povinným střídáním stran.

Stimulem hry je pro všechny soutěžící touha vyniknout v daném oboru. Pěstování agonálních her proto předpokládá soustředěnou pozornost, náležitý trénink, velké úsilí a vůli k vítězství. Předpokládá kázeň a výdrž. Hráč se musí spolehnout jedině na své vlastní schopnosti. Je podněcován k tomu, aby jich využil co nejlépe a také, aby je využil loajálně a nepřekročil meze, pro každého stejně platné. Za těchto okolností bude převaha vítěze neoddiskutovatelná. *Agonální* hry tak představují osobní zásluhy v čisté formě a slouží právě k tomu, aby je předvedly.

Mimo hru nebo na hranici hry nacházíme ducha *agónu* v jiných kulturních jevech, které se řídí stejným kódem – v soubojích, turnajích, v určitých stálých a pozoruhodných aspektech tzv. rytířského boje.

Zdálo by se, že zvířata naprosto nemohou znát *agón*, protože nejsou schopna pochopit meze ani pravidla a že v nelítostných soubojích vyhledávají brutální vítězství. Je jasné, že se to netýká ani koňských dostihů ani kohoutích zápasů; to jsou totiž boje mezi člověkem vydrežírovanými zvířaty, vedené podle pravidel, která určili lidé. Nicméně, jak můžeme soudit podle jistých skutečností, zdá se, že se zvířata ráda střetávají v soubojích, v nichž sice scházejí, jak se dá očekávat, pravidla, avšak určité meze jsou implicitně přítomny a spontánně respektovány. Tak se chovají kořata, štěňata, mladí tuleni a medvídka, která se s rozkoší navzájem povalují na zem, ale dávají přitom dobrý pozor, aby si neublížila.

Ještě výmluvnější je zvyk skotu, který se skloněnými hlavami čelo na čelo zápolí, aby donutil soupeře couvnout. Podobný, trochu jiný druh přátelského duelu praktikují koně; ti měří svou sílu tak, že se postaví na zadní a svalí se na druhého s mohutnou silou z boku, tak aby soupeř ztratil rovnováhu. Pozorovatelé rovněž zaznamenali četné honičky, k nimž dochází po výzvě nebo pozvání. Dostižené zvíře se nemá od vítěze čeho obávat. Nejvýmluvnějším případem v tomto ohledu jsou bezpochyby hry malých divokých pávů, zvaných bojovníci. Jak sděluje Karl Groos (*Hry zvířat*), vybírají si k souboji „poněkud vyvýšené místo, stále vlhké a po-

kryté nízkým trávníkem o rozměrech metr a půl na dva metry.“ Zde se denodenně shromažďují samci. První příchozí čeká na soupeře a boj začíná. Zápasníci se natřásají a opakovaně naklánějí hlavy. Peří se jim naježí. Vrhnu se jeden na druhého s nataženými zobáky a udeří. Nikdy se nestane, že by došlo k pronásledování nebo boji mimo prostor k turnaji vymezený. Proto pokládám za zcela legitimní v tomto a předcházejících případech aplikovat termín *agón*. Natolik je jasné, že cílem střetnutí pro žádného ze soupeřů není způsobit druhému vážnou újmu, nýbrž předvést svou převahu. Lidé k tomu přidávají už jenom rafinovanost a zpřesněná pravidla.

Od okamžiku, kdy se u dětí upevňuje osobnost, a před tím, než se u nich objevují soutěže s pravidly, můžeme u nich často pozorovat zvláštní sázky. Můžeme je přistihnout přitom, jak soutěží, kdo se vydrží déle koukat do slunce, kdo vydrží déle lechtání, kdo vydrží déle nedýchat, nemrknout atd. Někdy je zkouška, kterou musí hráč podstoupit, obtížnější – je třeba snášet hlad anebo bolest, jako třeba mrskáni, štípání, píchání nebo pálení. Tyto hry asketismu, jak byly nazvány, jsou úvodem k tvrdým zkouškám pozdějšího věku. Anticipují trýznění a šikanování, které musí snášet výrostci během iniciace. V těchto hrách se už ale vzdalujeme *agónu*; ten si snadno najde dokonalejší formy realizace ve vlastních soutěživých hrách a sportech nebo v takových zábavách, kdy hráči spolu nesoupeří přímo (patří sem lov, alpinismus, luštění křížovek, šachové úlohy) a kde se soupeři, aniž se osobně setkají, ustavičně účastní veliké, neohraničené a nekončící soutěže.

ALEA – Je to latinský název pro hru v kostky. Vypůjčil jsem si ho zde pro označení her, které jsou přímo protikladné hrám agonálním. V těchto hrách výsledek nezáleží na hráči – hráč dokonce nemá na výsledek sebemenší vliv. A tak nejde tolik o výhru nad protivníkem, nýbrž hlavně o výhru vybojovanou na osudu. Přesněji řečeno, štěstěna je jediný strůjce vítězství. Čistými příklady této herní kategorie jsou kostky, ruleta, orel nebo panna, bakarát, loterie atd. V těchto hrách není nijaké snahy po vyloučení nespravedlivé náhody, naopak naděje na příznivou náhodu je tu jedinou motivací.

Alea, kostka, označuje a oznamuje, zda je osud hráči příznivý. Účastník je ve hrách tohoto typu zcela pasivní, nerozvíjí hrou žádné kvality či schopnosti, nemobilizuje rezervy své obratnosti, svalové síly či inteligence. Pouze čeká, s nadějí a rozechvěním, na výrok osudu. Riskuje: jeho rizikem je to, co do hry vsadí. Míra rizika hraje roli. Člověk stále ve hře hledá spravedlnost; tentokrát na to jde trochu jiným způsobem, ale přesto stále ve snaze, aby byl dán spravedlnosti průchod v ideálních podmínkách. Proto Štěstěna odměňuje hráče s rigorózní přesností úměrně jeho riziku. Veškerá péče, která byla při organizaci *agonálních* her věnována vyrovnání šancí soupeřů, je při organizaci her typu *alea* vynaložena na přepečlivé vyvážení rizika a zisku.

Na rozdíl od principu *agón*, princip *alea* odmítá práci, trpělivost, zručnost, kvalifikaci, eliminuje profesionální hodnoty, pravidelnost, trénink. V jediném okamžiku ničí vše, čeho bylo těmito hodnotami dosaženo. Znamená upadnutí do naprosté nemilosti nebo získání absolutní přízně. Šťastnému hráči přináší nekonečně víc, než by mu mohl přinést pracovitý život plný kazně a únavy. Projevuje se jako drze suverénní výsměch jakýmkoli zásluhám. Ze strany hráče předpokládá postoj přesně opačný nežli se vyžaduje ve hrách *agonálních*, ve kterých záleží pouze na hráči; ve hrách typu *alea* naopak záleží úplně na všem – na nejjemnějším náznaku, na sebemenším detailu, který je ihned pokládán za znamení nebo varování, na každé zvláštnosti, která mu padne do oka –, na všem s výjimkou hráče samého.

Princip *agón* znamená dovolávání se osobní zodpovědnosti, princip *alea* vzdání se vlastní vůle, odevzdání se osudu. Některé hry jako domino, triktrak, většina karetních her oba principy kombinují. Náhoda vládne tomu, co za karty si hráč „vyfasuje“; ten potom využívá jak nejlépe umí a dokáže, co mu slepý osud nadělil. Ve hře jako je bridž jsou nejlepší hráčovou zbraní znalosti a úvaha, umožňující mu využít co nejlépe karet, které „nakoupil“. Ve hře jako je poker jsou to spíše schopnost psychologického odhadu a sebeovládání.

Obecně vzato, čáka na zisk vzrůstá s tím, oč větší je podíl náhody a oč je následně slabší hráčova obrana. Důvod je zcela zjevný. Funkcí her *alea* není umožnit, aby peníze získali ti nejchytřejší,

nýbrž naopak potlačit přirozenou nebo získanou nadřazenost individualit a způsobit, aby si byli všichni absolutně rovni před slepým verdiktem náhody.

Jelikož výsledek *agónu* je nutně nejistý a musí se paradoxně blížít efektu čiré náhody, může se každé agonální zápolení, které má povahu čisté soutěže s pravidly (za předpokladu, že šance soupeřů jsou vyrovnané tak ideálně, jak je to nejlépe možné), stát předmětem sázky, to znamená hry typu *alea*. Týká se to jak koňských a chrtích dostihů, fotbalových zápasů či baskické peloty nebo kohoutích zápasů. Stává se dokonce, že výše sázek se ustavičně mění, podle průběhu zápasu.⁵

Hazardní hry se jeví jako lidský fenomén par excellence. Zvířata znají soupeřivé hry, znají předstírání i hry závratí. Zejména K. Groos poskytuje názorné příklady pro každou z těchto kategorií. Zato by si zvířata, která jsou příliš zaujata momentálním okamžikem a jsou příliš otroky svých spontánních hnutí, těžko uměla představit abstraktní a necitelnou moc, jejímž verdiktu by se ve hře a priori bez odporu podrobila. Očekávat se záměrnou pasivitou rozhodnutí osudu, riskovat kvůli němu majetek se stejně velkou šancí na jeho rozmnožení jako ztrátu, to je postoj, vyžadující předvídatost, představitost, spekulaci, jakých je schopna jenom bytost, nadaná objektivní a počtářskou reflexí. Možná, že právě proto nemají hazardní hry stejnou důležitost pro dítě, které (nebo pokud) zůstává blízké zvířátku, jako pro dospělého. Pro dítě je hra jednáním. Jelikož, na druhé straně, dítě nemá ekonomickou nezávislost a vlastní peníze, nemůže nalézat v hazardních hrách to, co tvoří jejich hlavní půvab. Hazardní hry nemohou dítě vzrušit. Kuličky jsou pochopitelně také jeho majetek, ale aby je získalo, spoléhá spíše na svou obratnost než na štěstí.

⁵ To se děje například na Baleárských ostrovech při pelotě, v Kolumbii a na Antillách při kohoutích zápasech. Samo sebou se rozumí, že se tu nemusíme ohlížet na příslušné peněžité ceny, které mohou získat žokejové, nebo majitelé zvířat, boxéři, fotbalisté nebo atleti. Peněžité odměny, jakkoli značné, do kategorie *alea* nespádají. Jsou odměnou za vítězství, o něž bylo horlivě usilováno. Tato odměna, které se dostane zasloužilým, nemá nic společného s přízní osudu, s výsledkem náhody, která zůstává nejistým monopolem účastníků sázek. Je právě jejich pravým opakem.

Principy *agón* a *alea* vyjadřují symetricky opačné a v určitém slova smyslu protikladné postoje. Podřizují se však oba stejnému zákonu. Je jím snaha o umělé vytvoření rovných podmínek pro hráče, podmínek, jaké jsou lidem ve skutečném životě odepřeny. Neboť v životě není nic jasné předem, pokud nemáme přímo říci, že vše je od začátku zmatené, šance stejně jako zásluhy. Hra – ať typu *agón* nebo *alea* – je tedy pokusem nahradit běžný chaos každodenní existence dokonalými situacemi. Dokonalé situace jsou takové, kdy jsou role zásluh a náhody přehledné a nepopíratelné. V těchto situacích je samozřejmé, že všichni hráči musí mít stejnou možnost předvést své hodnoty nebo, – podle jiného klíče – mít stejnou šanci, že na ně padne šťastný los. Ať tak či onak, ve hře jde o to ze světa uniknout tím, že svět přejinačíme. Lze ale také unikat tím způsobem, že přejinačíme sami sebe. Této potřebě právě odpovídá herní kategorie *mimikry*.

MIMIKRY – Každá hra předpokládá, že dočasně akceptujeme ne-li vyslovenou iluzi (a to slovo neznámá nic jiného než vstup do hry, *in-lusio*), pak tedy přinejmenším uzavřený, konvencionální, v jistém ohledu fiktivní svět. Hra nemusí spočívat jen ve vyvíjení nějaké aktivity nebo v podrobení se osudu v imaginárních okolnostech, ale také v tom, že se sami staneme iluzorní postavou a podle toho se také chováme. V takovém případě máme co dělat s proměnlivou řadou projevů, jejichž společným znakem je skutečnost, že subjekt hry předstírá, že věří – přesvědčuje o tom sám sebe i druhé –, že je někým jiným, než ve skutečnosti je. Zapomíná na svou vlastní osobnost, schovává ji pod maskou, svléká se dočasně ze své vlastní osobnosti, aby na sebe navlékl osobnost jinou. Pro označení takového chování jsem zvolil výraz *mimikry*, slovo, které označuje v angličtině *mimetismus* jmenovitě u hmyzu, abych podtrhl zásadní a elementární charakter, kvazi organický původ těch pohnutek, kterými je takové chování vyvoláno.

Svět hmyzu se tváří v tvář světu lidskému jeví jako nejodlišnější možné řešení, jaké příroda nabízí. Hmyzí svět je ve všech bodech protikladem světa člověka, ale není o nic méně vypracovaný, složitý a překvapivý. Považuji za legitimní vzít znepokojující hmyzí jevy *mimetismu* v úvahu. Svobodnému chování člověka,

vrtkavému, plnému libovůle, nedokonalosti, jehož výsledkem je vnější dílo, odpovídá v živočišném světě, zejména ve světě hmyzích společenství, organická modifikace, fixní, absolutní, kterou se ten který druh vyznačuje a která se nekonečně a přesně reprodukuje z generace na generaci u miliard jednotlivců. Srovnáme kasty mravenců a termitů s třídním bojem, kresby na motýlích křídlech s dějinami malířství. Přistoupíte-li alespoň částečně na mou hypotézu, o jejíž troufalosti si nedělám iluze, nevysvětlitelný *mimetismus* hmyzu nám náhle poskytne obdivuhodnou odpověď na zálibu lidí v zakuklení, převlecích, v nošení masek, v hraní postav. Pouze v případě hmyzu jsou maska a převlek částí jeho samotného těla, a ne uměle vyrobenou rekvizitou. Ale v obou případech slouží stejnému účelu: změnit vzezření nositele a nahnat strach ostatním.⁶

U obratlovců se napodobivá tendence projevuje nejprve čistě fyzickou nakažlivostí, takřka neodolatelnou, podobnou nákaze zíváním, rozběhnutím, kulháním, úsměvem a hlavně pohybem. Hudson byl přesvědčen, že každý mladý živočich „pronásleduje veškeré předměty, které se vzdalují, prchá před každým předmětem, který se přibližuje“. Platí to do té míry, že jehně se lekne a prchá, když se na ně otočí a zamíří k němu vlastní matka, aniž by ji poznalo, ale vydá se za člověkem, psem nebo koněm, který se vzdaluje. Nakažlivost a napodobivost nejsou ještě předstíráním, ale umožňují je, umožňují, aby se takový nápad zrodil, pěstují zálibu v *mimice*. Napodobivá tendence vrcholí u ptáků ve svatebních průvodech, v obřadech a exhibicích plných marnivosti, kterým se věnují jednou samečci, jindy samičky se vzácnou pílí a evidentním potěšením. V případě krabů *oxyrhynques*, kteří si na

⁶ Příklady strašidelné *mimiky* u hmyzu (hrozný postoj kudlanky, *trans* u druhů *Smerinthus ocellata*) nebo předstírající morfologie naleznete v mé studii nazvané *Mimetismus a legendární psychastenie* v knize *Le Mythe et l'Homme*, Paříž 1938, str. 101–143. Tato studie bohužel pojednává problém způsobem, který se mi v dnešní perspektivě jeví dosti svérázný. Nadále už opravdu nemíním dělat z *mimetismu* zmatení percepce prostoru a tendenci návratu k neživosti, nýbrž, jak navrhuji zde, ekvivalent her předstírání u člověka. Příklady, citované v řečené studii, si však podržely svou cenu. Některé z nich cituji v Dokumentech na konci svazku, na str. 195–197.

svůj krunýř nasazují kdejakou řasu nebo polypa, kterých se dokážou zmocnit, jejich schopnost maskování, ať už ji vyložíme jakkoli, nezanechává ani stín pochybnosti.

Mimika a travestie tvoří v této herní kategorii vzájemně se doplňující impulsy. Nejprve dítě napodobuje dospělého. Odtud plyne velká obliba různých náradíček a miniaturních hraček, vláček, zbraní, mašinek, které představují věci, používané dospělými. Holčička si hraje na maminku, na hospodyňku, která vaří, pere, žehlí, chlapeček si hraje na vojáčky, na mušketýry, na detektivy, na piráty, kovboje, maršany apod.⁷

S nataženými rukama „dělá letadýlko“ a vyluzuje přitom zvuk motoru. Avšak chování typu *mimikry* přesahuje výrazně i do dospělého života. Je přítomno v každé zábavě, které se člověk oddává v masce nebo převlečení a ve všem, co z toho dále vyplývá. Je tedy evidentní, že do této skupiny právem zařadíme divadelní představení a dramatickou interpretaci.

Potěšení být někým jiným nebo být pokládán za někoho jiného je veliké. Jelikož však jde o hru, nejedná se v zásadě o oklamání diváka. Dítě, které si hraje na mašinku, může odmítnout dát tatínkovi pusinku s podotknutím, že se mašinky přece nelíbají, ale nesnaží se mu vnutit přesvědčení, že je doopravdy lokomotivou. Při karnevalu se maska nesnaží vzbudit dojem, že je pravým markýzem, skutečným toreadorem, opravdovou Rudou tvář, nýbrž se snaží nahnat strach a využít panujícího uvolnění, které vyplývá ze skutečnosti, že maska zakrývá společenskou personu a osvobozuje skutečnou osobnost jejího nositele. Ani herec se nás nesnaží přesvědčit, že je skutečný Lear nebo Karel V. To jen špióni a uprchlí vězňové se převlékají, aby skutečně oklamali. V jejich případě však právě nejde o hru.

Aktivní počínání, rozvinutí představitosti, interpretační schopnosti prokazované při hrách typu *mimikry* jsou diametrálně odlišné od chování hráče her kategorie *alea*, které od něho vyžadují nečinnost a napjaté očekávání. Ale není vyloučeno, že je toto cho-

⁷ Jak jsme si mohli právě povšimnout, holčičí nádobíčka napodobují známé, realistické, domácí chování, zatímco herní soupravy chlapečků evokují často exotické, romaneskní, nepřístupné nebo dokonce zcela nereálné aktivity.

vání kompatibilní s hrami agonálního typu. Nemyslím teď na všechny ty soutěže o nejlepší kostým; tam je podoba zcela vnější. Mnohem vnitřnější souvislosti se nabízejí jinde. Vždyť pro všechny lidi, kteří se agónu neúčastní, je každý *agón* podívanou. Pouze s tou výhradou, že jde o podívanou, která vylučuje jakékoli předstírání, má-li být hodnotná. Velké sportovní události jsou přece oblíbenou příležitostí pro uplatnění živlu *mimikry*. Musíme si ovšem uvědomit, že se při nich moment *mimikry* přenáší z aktérů na diváky. Jeho nositelem nejsou sportovci, ale publikum. Už samotná identifikace se závodníkem vytváří moment *mimikry* příbuzný tomu, kdy se čtenář vžívá do hrdiny románu, divák do hrdiny filmu. Potvrzují nám to dokonale symetrické funkce sportovního šampiona a filmové hvězdy, k nimž se později ještě zevrubněji vrátím. Šampioni, kteří triumfují v soutěžích, jsou hvězdami sportu. A vice versa, filmové hvězdy jsou zase vítězi nepřímých soutěží, při nichž je v sázce veřejná popularita. Jedni i druhí dostávají bohatou korespondenci, poskytují rozhovory senzacechtivému tisku, rozdávají autogramy.

Cyklistické závody, turnaj v boxu nebo zápase nebo fotbalové utkání představují divadlo svého druhu, s kostýmy, slavnostním úvodem, adekvátní liturgií, reglementovaným průběhem. Jsou to zkrátka dramata, jejichž jednotlivé peripetie udržují publikum v napětí a vyúsťují rozuzlením, které uvádí v extázi jednu část publika a uvrhává do zoufalství druhou. Hluboká podstata těchto podívaných zůstává *agonální*, avšak svými vnějšími rysy se jeví jako představení. Divákům už nestačí jenom povzbuzovat úsilí svých preferovaných atletů nebo jezdců na závodě hlasy a gesty. Pod vlivem fyzické nakažlivosti mimickými náznaky a pohybem napodobují chování závodících lidí i zvířat ve snaze jim pomoci. Podobně to dělají hráči kuželek, když tělo lehce naklánějí ve směru, v němž má jejich těžká koule dospět na konec své dráhy. Za těchto okolností vzniká mimo rámec vlastního představení mezi publikem mimetická soutěž, která je dvojníkem skutečného *agónu* na hřišti nebo na závodní dráze.

Princip *mimikry* se vyznačuje všemi charakteristickými rysy hry. Inicjuje svobodnou činnost, řídící se dohodou, při níž se eliminuje realita a respektuje se vymezený čas a prostor. Je tu však

jedna výjimka – nemůžeme konstatovat přítomnost autoritativních pravidel. Princip *mimikry* znamená totiž ustavičné vynalézání. Neboť pravá realita se tu maskuje a místo ní figuruje realita zástupná. Platí tu jen jediné pravidlo a to, aby aktér fascinoval diváka a vyhnul se chybě, která by způsobila, že divák nepřistoupí na iluzi. Pro diváka pak toto pravidlo znamená, že se oddá iluzi a že bude po daný čas hry přikládat víru vši umělosti, dekoraci, maskám, a že tomu bude věřit jako skutečnosti skutečnější než skutečnost sama.

ILINX – poslední druh her zahrnuje ty, které působí závrať a spočívají tedy v pokusu potlačit na nějakou dobu stabilitu vnímání a vnútit jasnému lidskému vědomí určitý druh slast působícího zmatku. V těchto případech jde vždy o to, aby se hráč oddal určité křeči, transu nebo omámení, které mají schopnost se suverénní rychlostí vytlačit realitu.

Zmatek v organismu, který vede k závratí, vyhledávají lidé všude po světě. Z četných jeho podob připomeňme tančící dervíše a mexické *voladores*. Volím je jako příklady záměrně, vzhledem k tomu, že ti první se používanou technikou přibližují k některým dětským hrám, zatímco druzí jsou naopak blízcí rafinovaným žánrům akrobacie a vzdušné voltiže. Dotýkáme se tak dvou protichůdných pólů závratí.

Tančící dervíši docilují extáze tak, že se točí kolem své osy podle rytmu, který udává ve stále větším tempu bubnující hudebník. Panického a hypnotického stavu vědomí se dosahuje do paroxysmu dovedenou rotací, ve svém šílenství nakažlivou a skupinově sdílenou.⁸ *Voladores* v Mexiku – Huastékové nebo Totonakové – se nechají vytáhnout na stožár vysoký dvacet až třicet metrů. Falešnými křídly, která mají připevněna k zápěstím, se připodobní orlům. Kolem pasu si upevní jeden konec provazu, pak si provaz protáhnou mezi palci nohou takovým způsobem, aby mohli absolvovat celý let hlavou dolů a s rozpaženými rukama. Než se

⁸ O. Depont a X. Coppolani, *Les Confréries religieuses musulmanes*, Alžír 1887, str. 156–159, 329–330.

dostanou k zemi, opíše kolem stožárů několik kružnic, podle Torquemady je jich třináct, to znamená, že opíše rozšiřující se spirálu. Obřad zahrnuje několik letů, začíná o poledni a jeden populární výklad říká, že jde o tanec zapadajícího slunce, které doprovázejí ptáci – podoby mrtvých, kteří se stali bohy. Časté nehody vedly mexické úřady k zákazu těchto nebezpečných praktik.⁹

Není ostatně až natolik nezbytné dovolávat se těchto vzácných a cenných příkladů. Každé dítě zná právě tak dobře prostředek, jak se dostat do stavu odstředivého unikání a osvobození, když se rychle točí kolem své osy. Tělo se pak jen nesnadno dostává zpátky do své kůže a vnímání jen pozvolna nabývá své původní ostrosti. Není pochyb o tom, že si tak dítě hraje a že to dělá pro potěšení. Takovou hrou je třeba *čamrda*, kdy se děti točí na patě jak nejrychleji umí. Podobně se v haitské hře „*zlatá kukuřice*“¹⁰ drží dvě děti za natažené ruce. Napnou paže, zpevní těla a nakloní je dozadu, snožená chodidla mají vysunutá dopředu a takto se otáčí až do vyčerpání pro rozkoš z toho, jak se budou kymáčet, až se zastaví. Křičet ze všech sil, seběhnout svah, sklouznout se na toboganu, svézt se na kolotoči, jen když se točí dost rychle, zhoupnout se na houpačce, jen když vyletí dost vysoko, to všechno přináší analogické zážitky.

Takové zážitky mohou být dále vyvolány rozmanitými tělesnými praktikami jako je akrobacie na létající hrazdě, pády nebo skoky do volného prostoru, rychlá rotace, klouzání, zrychlený pohyb buď přímočarý nebo kombinovaný s pohybem krouživým. Souběžně existuje závrať v rovině morální. Tato závrať jde ruku ruce se sklonem k rozvracení řádu, k destrukci, který je za normálních okolností potlačen. Vypovídá o zvětralých a brutálních formách utvrzování osobnosti. U dětí se s projevem tohoto sklonu můžeme

⁹ Popis a fotografie ve studii Helgy Larsen *Notes on the volador and its associated ceremonies and superstitions*, *Ethnos*, vol. II, n^o4, červenec 1937, str. 179–192 a v materiálu Guy Stresser-Péana *Les origines du volador et du comelagatoazte*, *Actes du XXVIII^e Congrès International des Américanistes*, Paříž 1947, str. 327–334. Reprodukují v Dokumentech na str. 197–198 zlomek popisu čerpaný z druhé zmíněné studie.

¹⁰ (v českém prostředí se k této hře závratí zpívává popěvek „na horách sejou hrách na dolině čočku...“ – pozn. překl.)

setkat při hrách jako „slepá bába“, „všechno lítá, co peří má“, při skákání „přes kozu“, kdy se hry snadno zvrhnou v obyčejnou rvačku. U dospělých nic není v tomto ohledu výmluvnějšího nežli zvláštní vzrušení, které pocítují, když třeba srážejí špacírkou květy s vysokých stvolů při procházce loukou, když shazují se střechy laviny sněhu, nebo opojení, které zakoušejí, mohou-li v jarmarečních boudách rozbíjet s velkým rámušem haldy brakového nádobí.

Abych obsáhl rozličné druhy takového opojení, kdy člověk propadá zmatku, ať již fyziologickému či psychickému, navrhuji označovat tento stav termínem *ilinx*, což je řecké slovo pro vodní vír, od něhož je v řečtině odvozeno také slovo pro závrať (*il-lingos*).

Ani tento požitek není výsadou člověka. V prvé řadě je třeba připomenout motolici určitých savců, zejména skopců. Přesto, že tu jde o patologický jev, je natolik příznačný, že ho nemůžeme přejít mlčením. Ostatně nám nescházejí další příklady, jejichž herní povaha je mimo veškerou pochybnost. Tak například psi se honí dokolečka za ocasem tak dlouho, dokud nespádnou. Jindy je popadne horečnatá touha běžet až do úplného vyčerpání. Antilop, gazel a divokých koní se často zmocní panika, která nemá nic společného se skutečným ohrožením, dokonce ani s jeho sebe-menším náznakem, a která spíše vypovídá o příznacích „nákazy“, které nelze odolat a o okamžité ochotě jí podlehnout.¹¹ Křasy vodní se baví tím, že se kutálejí, jako by je unášel vodní proud. Ještě pozoruhodnější je chování kamzíků. Podle Karla Groose vystupují na svah, pokrytý zledovatělým sněhem, tam se každý z nich po řadě rozbíhá a klouzá se dolů po strmém svahu, zatímco ostatní tomu přihlížejí.

Giboni si vyberou pružnou větev, ohnou ji vahou svého těla, až se vzpruží a vymrští je do vzduchu. Gibon se zachytí jak to svede a znovu se pustí do nekonečného opakování této neužitečné praktiky, která se nedá vysvětlit jinak nežli svým skrytým půvabem.

¹¹ Karl Groos, op. cit. str. 208

Avšak největšími milovníky her, působících závrať, jsou ptáci. Padají z velké výše bezvládně jako kameny, vzbuzují dojem, že se musí dole roztříštit a rozevrou křídla teprve několik metrů nad zemí. Potom vzlétnou a znovu bezvládně padají. V době páření předvádějí samečci tyto lety statečnosti, aby sváděli samičky. Noční sokol z Ameriky, popsáný Audubonem, je virtuózní milovník této sugestivní akrobacie.¹²

Vedle dětské čamrdy, „na horách sejou hrách“, klouzaček, kolotočů a houpaček si mohou lidé dopřávat stavy opojení především prostřednictvím alkoholu a také řadou tanců, od mondénního, ale záladného víru valčíku až k tancům, v nichž se přemrštěně gestikuluje, v nichž se tanečníci natřásají a sviřejí v křeči. Stejný požitek čerpají z opojení extrémní rychlostí, jakou může zakusit například lyžař, motocyklista nebo řidič otevřeného vozu. Aby tento druh zážitku nabyl intenzity a drsnosti schopné omámit organismus dospělého člověka, dospělo se k vynálezu speciálních strojů mohutné síly. Nelze se proto divit, že jsme museli v lecčems čekat až na průmyslový věk, aby se závrať stala skutečnou herní kategorií. Nyní si ji mohou prožít davy lačnicích, kterým se jí dostane díky tisícům mechanických atrakcí a jejich neúprosnému chodu na poutích a v zábavních parcích.

U těchto atrakcí se nejedná jen o to, uvést ve zmatek smysl pro rovnováhu, to jest „pobláznit“ ústrojí vnitřního ucha, tedy orgán, na němž tento smysl závisí. Pouťové atrakce toho umí daleko víc. Ony dokáží uvést celé tělo do takového stavu, podrobit je takovým praktikám, kterých by se každý obával, kdyby neviděl, jak se ostatní návštěvníci hrnou a předhánějí, aby se jim oddali. Stojí vskutku za to pozorovat lidi u východu z těchto strojů na závrať. Vypotácejí se z nich přepadlé bytosti, které vrávorají a jsou na pokraji nevolnosti. Před chvílí ještě ječeli hrůzou, nemohli popadnout dech a strach je pronikal až do morku kostí. Křečovitě se kroutili, jako by chtěli uniknout bůhvíjakému strašlivému útoku. Většina z nich se však ještě nestačí ani pořádně vzpamatovat a už

¹² Karl Groos, *ibid.*, str. 111, 116, 265–266

spěchají k pokladně, aby si zaplatili možnost znovu zakusit slastná muka.

Jsme nuceni mluvit o tom právě jako o slasti, protože podobné uchvácení, které se podobá spíše křeči než rozptýlení, bychom jen s rozpaky mohli označit za pouhou zábavu. Utrpěný šok bývá natolik prudký, že se majitelé atrakcí snaží navnadit důvěřivce tím, že jim nabízí svezení zdarma. Naoko vyhlášují, že „tentokrát se ještě“ neplatí, ale ve skutečnosti jde o promyšlený trik. Vstupné se totiž na oplátku vybírá od diváků, kteří se těší výsadě pozorovat v klidu z výšky galerie smrtelné úzkosti svolných nebo zaskočených obětí, které jsou vystaveny působení hrozivých sil nebo neodhadnutelných rozmarů.

Bylo by odvážné vyvozovat příliš jednoznačné závěry na konto tohoto kuriózního a krutého rozdělení úloh. Netýká se jen tohoto jediného druhu her. Nalezneme ho také v boxu, v „catch as catch“ a v boji gladiátorů. Podstata her působících závrát spočívá ve snaze vyhledávat specifické zmatení organismu, chvilkovou paniku smyslů, která se právě slovem závrát označuje, a v nepopiratelných herních rysech, které se k ní neomylně pojí. Jsou jimi – svoboda podstoupit zkoušku nebo ji odmítnout, striktní a neměnné meze hry, oddělení od reality. Skutečnost, že ti, kdo podstupují zkoušku, poskytují zároveň podívanou, nijak nesnižuje její herní povahu, ale naopak ji posiluje.

B) Od živelnosti k pravidlu

Pravidla jsou od hry neodmyslitelná, jakmile hra získá to, co bych nazval institucionální existencí. Od této chvíle pravidla ke hře bytostně patří. To právě skrze pravidla se hra stala plodným a rozhodujícím nástrojem kultury. Platí nicméně, že u kořenů hry je prvotní věcí svoboda, potřeba uvolnění, zkrátka zábava a improvizace. Tato prvotní svoboda je nezbytným motorem her a nacházíme ji v počátcích i těch nejsložitějších a nejstriktněji organizovaných herních forem. Prvotní moc improvizace a nenucené radosti nazývám *paidia*. Vytváří dvojici s protikladnou zálibou v dobrovolných potížích, pro kterou zase navrhuji termín *ludus*. Do kategorie *ludus* spadají rozličné hry, jimž může být bez přehánění

přířknuta civilizační úloha. Tyto hry jsou výmluvnými příklady morálních a intelektuálních hodnot určité kultury. Přispívají navíc k tomu, že se tyto kulturní hodnoty tříbí a rozvíjejí.

Termín *paidia* jsem zvolil z toho důvodu, že kořen slova obsahuje význam „dítě“ a také veden snahou nevyvádět zbytečně čtenáře z míry nějakým termínem vypůjčeným od protinožců, i když by takové sanskrtské *krídati* nebo čínské *wan* bylo obsahově bohatší i přílehavěji vystihovalo rozmanitost významových odstínů. Je však pravda, že v jejich významové šíři se skrývá také nebezpečí, především nebezpečí nejasnosti. *Krídati* znamená hry dospělých, dětí a zvířat. Používá se zejména pro označení skotačení, to znamená pro prudké a dovádivé pohyby, vyvolané přetlakem veselosti nebo vitality. Používá se rovněž pro označení nedovolených erotických vztahů, pro hru vln a vůbec všechno, co se vlní pod závanem větru. Slovo *wan* je ještě výstižnější. Jak tím, jaké skutečnosti pojmenovává, tak tím, jaké skutečnosti vylučuje – jmenovitě hry obratnosti, soutěže, převlékání a napodobování, hazardní hry. Na oplátku rozvíjí svůj význam bohatým způsobem, k němuž se ještě vrátím.

Jaký má tedy být rozsah a význam termínu *paidia* ve světle všech významových příbuzností a výhrad? Já za sebe ho definuji jako výraz, který zahrnuje spontánní projevy herního instinktu. Kočka zamotaná do klubka vlny, pes ráchající se ve vodě, kojeneček, který se směje na své chrastítce, představují prvé identifikovatelné příklady tohoto druhu aktivit. *Paidia* je stav každého šťastného vzkyplnění, které je vyjádřeno spontánním a nevázaným neklidem, prvoplánovou a nenucenou rekreací, přičemž povaha improvizace a absence řádu jsou tu podstatným, ne-li jediným důvodem existence jevu. Výmluvných dokladů neodbytné potřeby opájet se pohybem, barvami nebo hlukem je celá řada: od kotrmelců po čmáranice, od rámusení po rvačky.

Tato elementární potřeba vzruchu a vřavy se nejprve jeví jako impuls k dotýkání se všech věcí, k jejich uchopování, ochutnávání, očíhávání, potom jako neodbytné nutkání pouštět každý dostupný předmět na zem. Z toho se snadno vyvine chuť ničit a rozbíjet. Tak si vysvětlíme požitek z nekonečného stříhání papíru, z cupování látek, potřebu shodit stavbičku, protrhnout řadu, vnést

nepořádek do hry nebo činnosti ostatních lidí. K tomu se pojí také touha mystifikovat nebo provokovat – vyplazovat jazyk, dělat grimasy, tvářit se, že se chceme nedovoleně dotknout nějakého předmětu nebo s ním praštit o zem. Tak se chovají děti, kterým jde o sebezpotvrzení, které se chtějí cítit středem pozornosti, které chtějí donutit okolí, aby se jim věnovalo. K. Gross uvádí případ jedné opice, která měla potěšení z toho, že tahala za ocas psa, se kterým žila, pokaždé, když se pes tvářil, že usíná. Elementární radost z ničení a převrhování byla pozorována zejména u opice kapucínské. S jemným a přesným smyslem pro detail zaznamenala svá pozorování sestra C. J. Romanesová.¹³

Dítě jde ještě dál. Rádo si hraje se svou vlastní bolestí, když například špičkou jazyka dráždí bolavý zub. Nechává se také rádo strašit. A tak vyhledává jednu bolest fyzickou, ale přiměřenou, kontrolovanou, kterou samo podstupuje, jindy psychickou úzkost, o kterou si však samo řeklo a kterou může v z vlastní vůle zastavit. V obou případech už můžeme rozeznat herní charakteristiky – jde tu o dobrovolnou, dohodnutou, separovanou a kontrolovanou aktivitu.

Nebude trvat dlouho a u dítěte se zrodí záliba ve vytváření pravidel a chuť se jim umíněně, za každou cenu, podřizovat. A tak dítě uzavírá sázky samo se sebou nebo s kamarády, sází se o nejruznější věci a tyto sázky jsou očividně elementárními formami *agónu*. Dítě skáče po jedné noze, chodí pozpátku nebo poslepu, soutěží o to, kdo vydrží dívat se déle do slunce, kdo vydrží déle snášet bolest nebo setrvat v nepříjemné poloze.

Elementární projevy činností *paidia* postrádají obecně vlastní označení. A nemůže tomu být jinak, protože jsou, přesně vzato, krajně nestabilní, chybí jim jakýkoli distinktivní znak, jakákoli jasně diferencovaná existence, která by umožnila slovníku posvětit jejich autonomii zvláštním pojmenováním. Ale se vznikem konvencí, technik, náradí se objevují i první pojmenovatelné hry – skákání přes kozu, schovávání, pouštění draka, čamrda, hra na slepou bábu, hraní s panenkami. A také se hned začínají rozvět-

¹³ Pozorování citované Karlem Groosem in op. cit., str. 88–89 a reprodukováné v Dokumentech na str. 198

vovat protichůdné cesty principů *agón*, *alea*, *mimikry* a *ilinx*. Stále tu zůstává přítomno potěšení ze záměrného vytváření obtíží, libovolně zvolených a jejich následného řešení, z čehož nevyplývá žádná jiná výhoda nežli vnitřní uspokojení, že jsme k tomuto řešení dokázali dospět.

Právě uspokojení z překonávání obtíží je impulsem pro vznik her, které vyhovují aspektu *ludus* a které můžeme nalézt v různých herních kategoriích s výjimkou těch, jež spočívají cele na čistém rozhodnutí náhody. Tento impuls vyvažuje a kultivuje hry a aktivity aspektu *paidia*, ukázněuje je a obohacuje. Poskytuje příležitost k tréninku a vyúsťuje obvykle v získání určitého fortelu, nabytí zvláštní dovednosti v zacházení s nějakým herním náradím nebo ve schopnost nalézt uspokojivou odpověď na problémy striktně konvencionálního řádu.

Na rozdíl od soutěživých her typu *agón* se ve hrách s aspektem *ludus* snaha a vlohy hráče realizují bez výslovné řevnivosti nebo rivality; nebojuje se s jedním nebo více soupeři, ale s překážkou. Z her manuální zručnosti můžeme pro ilustraci uvést hry jako bilbokat, diablo nebo jojo. Tyto jednoduché hračky využívají s oblibou elementární fyzikální zákony; například tíži a rotaci v případě joja, kdy jde o to, transformovat střídavý přímočarý pohyb na nepřerušovaný pohyb krouživý. Umění pouštět draka spočívá zase ve využití konkrétní atmosférické situace. Hráč z ní vychází při provádění jakési diagnózy oblohy sluchem na vzdálenost. Promítá svou přítomnost daleko za hranice svého těla. Podobně hra na slepou bábu nabízí příležitost vyzkoušet si rezervy vnímání bez pomoci zraku.¹⁴ Snadno zjistíme, že možnosti herního aspektu *ludus* jsou takřka nekonečné.

Další skupina her, spadající do rámce aspektu *ludus*, jsou ty, které se opírají o ducha kalkulu a kombinační schopnost. Sem můžeme zařadit hry jako je „patnáctka“ nebo hrací automaty. A pak je tu nejrozšířenější a nejčistší varianta her aspektu *ludus*. Tyto hry nevyžadují – na rozdíl od předchozích – žádné herní pomůcky; patří sem křížovky, matematické úlohy, anagramy, mono-

¹⁴ Tohoto si povšiml už Kant, viz. Y. Hirn, Les Jeux d'enfants, Paříž 1926, str. 63.

rýmní verše, různé logografy, aktivní četba detektivek (rozumím tím případy, kdy se čtenář snaží odhalit pachatele zločinu), šachové a bridžové úlohy.

V těchto případech se všude setkáváme s obdobnou výchozí situací, která se donekonečna opakuje a na jejímž základě mohou vznikat stále nové kombinace. Objeví-li se nová kombinace, vyvolá to u hráče chuť utkat se sám se sebou. S novými kombinacemi může hráč konstatovat pokrok, kterého dosáhl a s nímž se může pochlubit v okruhu lidí, kteří jeho zálibu sdílejí. Vztah aspektu *ludus* a herní kategorie *agón* je zjevný. Může se ostatně stát – jak tomu je v případě šachových úloh či úloh bridže –, že tatáž hra se jednou objeví jako příklad kategorie *agón*, jindy jako projev aspektu *ludus*.

Neméně častá je kombinace aspektu *ludus* s herním typem *alea*. Narážíme na ni při vykládání karet, kdy se dá vynalézavým manévrováním ovlivnit, byť nepatrně, výsledek, nebo při hrách na hracích automatech, kdy hráč může do určité míry kalkulovat s impulsem, který udělí kuličce procházející drahou, a tím předurčit průběh její cesty. Samozřejmě, že v obou těchto případech rozhoduje o výsledku zásadním způsobem náhoda. Nicméně skutečnost, že hráč není úplně bezmocný a že může, jakkoli minimálně, počítat se svou obratností a nadáním, zde postačuje k tomu, abychom uvedli do souladu aspekt *ludus* a herní princip *alea*.¹⁵

Právě tak snadno se aspekt *ludus* pojí s typem *mimikry*. Nejjednodušší případy jejich spojení jsou stavebnice, které jsou vždy hrami iluze, ať už jde o zvířátka, která vytvářejí děti z kmene Dogon ze stébel prosa, nebo o jeřáby a automobily sestavované z perforovaných ocelových pásků a kladek stavebnic Mechanik či o modely letadélek a lodiček, jejichž piplováním nepohrdnou ani dospělí. Teprve divadelní představení však poskytuje příklad bytostného spojení *ludus* a *mimikry*, které vnáší do principu *mimikry* disciplínu do té míry, že z něho činí umění bohaté na

¹⁵ O udivujícím rozvoji hracích strojů, k němuž došlo v moderním světě a o fascinovaném a posedlém počínání, které stroje vyvolávají, viz Dokumenta str. 198–204.

stovky různých konvencí, rafinovaných technik, subtilních a složitých prostředků. V tomto šťastném spojení může hra plně prokázat, jak přínosná je pro kulturu.

Naopak, aspekt *paidia*, který znamená hřmot a bujnost, se nemůže spojovat s herním principem *alea*, který znamená pasivní očekávání na rozhodnutí osudu, němé a nehybné rozechvění. Tím spíše nemůže být spojitostí mezi aspektem *ludus*, který znamená propočet a kombinační myšlení, a principem *ilinx*, který znamená čiré uchvácení. Smysl pro překonávání obtíží tu nemůže zasáhnout, leda že překonává zavrať a zabraňuje, aby nedošlo k panice či nepořádku. Aspekt *ludus* je tedy školou sebeovládání, náročného úsilí zachovat si chladnou hlavu a duševní rovnováhu. Je velmi vzdálen principu *ilinx*, může však jeho nebezpečné důsledky neutralizovat – to se děje v takových speciálních disciplínách, jako je alpinismus nebo provazochodectví.

Sám o sobě zůstává podle všeho aspekt *ludus* čímsi neúplným, jakousi z nouze ctností pro zahnání nudy. Lidé se do her aspektu *ludus* pouštějí, dokud se nenaskytne něco lepšího, dokud se nedostaví partner do hry. Pak teprve skutečně napínává hra s ním vystřídá prozatímní zábavu bez odezvy. Nicméně i ve hrách obratnosti nebo hrách kombinačních (pasiáns, puzzle, křížovky atd.), kde zasahování druhé osoby nepřipadá v úvahu nebo je nežádoucí, udržuje aspekt *ludus* v hráčích určité *agonální* napětí, udržuje v nich naději na vítězství, na úspěch při příštím pokusu, pokud se současný pokus nezdařil, naději na získání vyššího počtu bodů, než právě dosáhli.

V pozadí je tu tedy stále přítomen vliv *agonálního* principu. Jeho vliv poznamenává ve skutečnosti celou atmosféru her, založených na požitku z dobrovolně překonávané překážky. To dosvědčuje i fakt, že každou z těchto osaměle provozovaných a ve své podstatě nesoutěživých her je možné v kterémkoli okamžiku snadno proměnit v soutěž, dotovanou případně nějakou cenou, jaké příležitostně organizují noviny. Není také náhodou, že se hrací automaty instalují v barech, kde hráč může kolem sebe shromáždit zárodečné publikum.

Existuje jeden *ludický* rys, který má, podle mého názoru, původ v ustavičně přítomném preludu *agonálních* ambicí, a tím je značná závislost na módě. Hry jako jojo, bilboket, diablo se objevily a zase zmizely, jako když mávne kouzelnou hůlkou. Vezly se na vlně nadšení, po níž nezůstalo ani stopy a jejich módu brzy nahradila móda jiná. I když zábavy intelektuální povahy jsou o něco stálejší, podléhají módě naprosto stejně; rébusy, anagramy, akrostichy, šarády už mají svou hodinku slávy za sebou. Je pravděpodobné, že křížovky a detektivky potká stejný osud. Fenomén módnosti by byl záhadou, kdyby aspekt *ludus* tvořil základ her skutečně individuálních, jakými se jeví na první pohled. Ve skutečnosti se tyto hry vznášejí v atmosféře soutěživosti. Udržují se jen v míře, v jaké je nadšení několika vášnivých hráčů přeměňuje v potenciální *agón*. Když toto nadšení schází, nemají samy sílu přežít. Aspekt *ludus* je jen nedostatečně udržován duchem organizované soutěže, který mu ostatně není vlastní, také neposkytuje materiál k nějaké podívané, která by přitáhla davy. Zůstává kolísavý a mlhavý, anebo hrozí, že se promění ve fixní ideu izolovaného maniaka, který se mu bezbřeze podvoluje a který pro to zanedbává čím dál tím víc vztahy ke druhým lidem.

Průmyslová civilizace dala zrod zvláštní formě aspektu *ludus* – hobby, druhotné aktivitě, vykonávané zdarma, k níž se přikročilo a ve které se pokračuje pro potěšení. Patří sem sběratelství, umělecký amatérismus, kutilství nebo drobné vynálezy, zkrátka veškerá činnost, která se objevuje především jako kompenzace osobnost mrzačícího, zautomatizovaného a dezintegrovaného sériového pracovního procesu. Je známo, že jako hobby často figurují konstrukční hry, kterými se dělník znovu stává řemeslníkem; sestruje miniaturní, avšak kompletní modely strojů, na jakých ve skutečném životě pracuje. Jenže při své skutečné práci je odsouzen k jednomu, stále opakovanému pohybu, který nevyžaduje od něho ani obratnost ani inteligenci. Kompenzace skutečnosti je tu zřejmá. Je ostatně pozitivní a přínosná. Je ve shodě s jednou z nejvýznamnějších funkcí herního instinktu. Není proto divu, že technická civilizace přispěla k rozvoji hobby, byť jako protiváhy svých nejobdivnějších stránek. Hobby je obrazem toho

nejhodnotnějšího v technické civilizaci, toho, co umožňuje její rozvoj.

Obecně vzato nabízí aspekt *ludus* primitivní touze se vydovářet a pobavit libovolné a ustavičně obměňované překážky. Vynalézá nesčetné množství příležitostí a struktur, v nichž se uspokojuje jak touha člověka po uvolnění, tak další potřeba, které není schopen se vzdát, totiž potřeba realizovat bez nároku na odměnu své vědomosti, pili, obratnost a úsudek, uplatňovat schopnost sebeovládání, schopnost odolávat utrpení, únavě, panice nebo opilosti.

A proto aspekt *ludus*, jak jsem to nazval, představuje ve hrách prvek, jehož dosah a kulturní přínosnost jsou naprosto úchvatné. *Ludus* nevyjadřuje psychologický postoj tak vyhraněný jako *agón*, *alea*, *mimikry* nebo *ilinx*; avšak tím, že ukáží aspekt *paidia*, přispívá skrytě k vykrystalizování a kvalitě základních herních kategorií.

Ludus není jedinou představitelnou alternativou vývoje aspektu *paidia*. Civilizace klasické Číny našla pro něj jiné vyústění. Celá spředena z moudrosti a obezřelosti je čínská kultura méně než naše orientována na inovace. Potřeba pokroku a podnikavý duch jí připadá jako zbytečné dráždění bez rozhodujícího užitku. Za těchto okolností uplatňuje čínská kultura přirozeně temperament a přebytek energie aspektu *paidia* tak, aby to nebylo v rozporu s nejvyššími hodnotami, které čínská společnost vyznává. – Nyní je právě na místě vrátit se k termínu *wan*. Podle některých výkladů má jeho etymologie původ v označení neurčitého pohybu, kterým se hladí kousek nefritu, aby se vyleštil, aby se vychutnala jeho jemnost nebo jako doprovod ke snění. Možná, že právě původ tohoto slova vrhá světlo na odlišné vyústění aspektu *paidia* v Číně. Svobodný, ale zdrženlivý výchozí pohyb, který toto slovo charakterizuje, nesměřuje v tomto případě k prokázání odvahy, schopnosti propočtu, k překonání překážky, ale naopak ke klidu, trpělivosti, nezacílenému snění. Znak *wan* označuje v podstatě všechny druhy poloautomatických zaměstnání, která dovolují, aby duch těkal a toulal se, dále některé složité hry, připomínající

oblast aspektu *ludus* a zároveň nedbalou meditaci, lenošivou kontemplaci.

Rámus, vřava jsou označeny výrazem *žo-nao*, doslova „horoucí nepořádek“. V kombinaci se znakem *nao* evokuje znak *wan* chování překypující bujným veselím. Ve spojení se znakem *čuang* (předstírat) znamená „bavit se předváděním, že...“. Vidíme, že ten výraz se dost přesně shoduje s různými možnými projevy aspektu *paidia*, aniž by mohl samostatně označit určitý zvláštní žánr her. Neužívá se ho ani pro soutěže, ani pro hru v kostky, ani pro dramatickou interpretaci. Právě tak lze říci, že vylučuje různé kategorie her, kterým říká institucionální.

Pro ty existují v čínštině specializovanější výrazy. Znak *si* odpovídá hrám s převleky a předstíráním, pokrývá doménu divadla a divadelních dovedností. Znak *čua* odkazuje ke hrám obratnosti a zručnosti, ale je také používán pro slovní souboje a dvojsmyslné slovní hříčky, pro šerm a pro cvičení, kterým se člověk zdokonaľuje v nějakém nesnadném umění. Znak *tou* označuje boj jako takový; například kohoutí zápasy, souboje. Je ale také používán pro označení karetních her. A nakonec znak *tu*, který by v žádném případě nemohl označovat dětské hry, se používá, když se mluví o hrách hazardních, riskantních počinech, sázkách a ordáliích. Označuje také rouhání neboť pokoušet štěstí je pokládáno za svatokrádežnou výzvu osudu.¹⁶

V tomto světle se rozsáhlé sémantické pole výrazu *wan* jeví ještě zajímavější. Zahrnuje dětské hry a celou varietu bezstarostných a frivolních rozptýlení, jaká mohou být evokována například slovesy dovádět, čtveračit, šprýmovat atd. Je ho používáno pro označení nedovolených, abnormálních nebo podivných sexuálních praktik. Zároveň označuje hry, které vyžadují rozmysl a zakazují spěch, jako jsou šachy, dáma, skládačky a hra devíti kroužků.¹⁷

¹⁶ Číňané znají navíc výraz *ju*, kterým se označují toulky a hry v prostoru, zejména pouštění draka; na druhé straně může označovat i velkolepá putování duše, mystické cesty šamanů, bloudění fantómů a zatracenců.

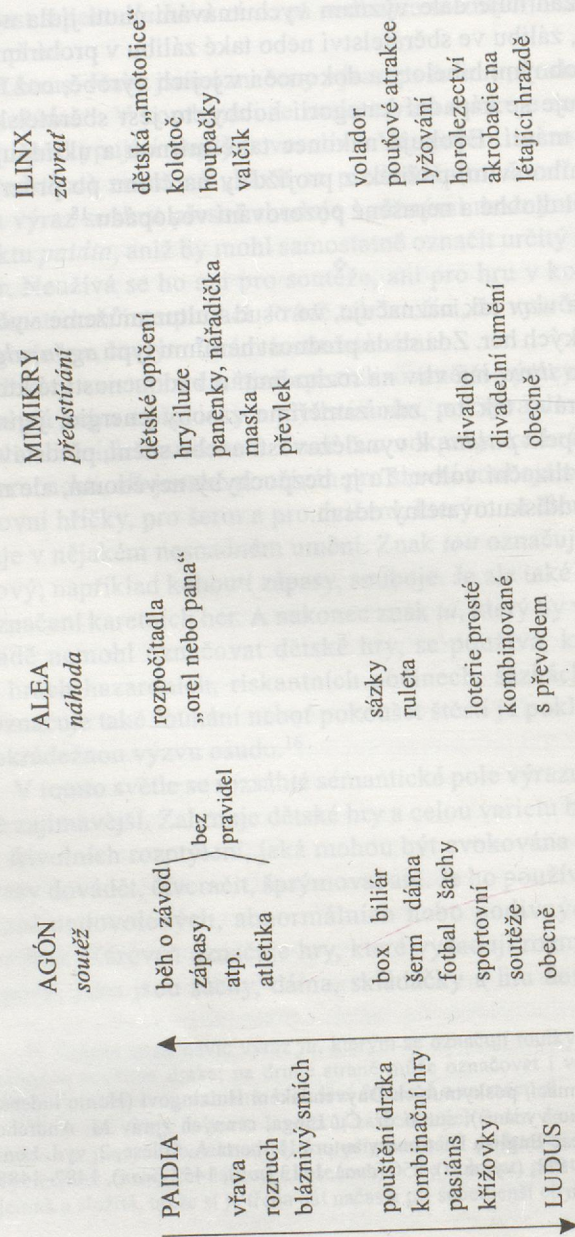
¹⁷ V této hře je z devíti kroužků, zaklesnutých jeden do druhého, vytvořen řetězec a jím je provléknuta tyčka, připravená k podstavci. Kroužky se musí vyvléknout. S určitou dávkou zkušenosti to lze dokázat, přestože manipulace je jemná a složitá, takže si je třeba dát načas a při sebemenší chybě začít znovu.

Toto slovo zahrnuje dále význam vychutnávání chuti jídla nebo bukétu vína, zálibu ve sběratelství nebo také zálibu v probírání se s rozkoší drobnými bibeloty a dokonce i v jejich výrobě, což tuto zálibu sblížuje se západní kategorií hobby, to jest sběratelskou a kutilskou mánií. Evokuje nakonec také mírnou a uklidňující něhu měsíčního svitu, požitek z projížďky na člunu po průzračném jezeře či dlouhé a nerušené pozorování vodopádu.¹⁸



Příklad slova *wan* tak naznačuje, že osud kultur můžeme vyčíst rovněž z lidských her. Zda se dá přednost hernímu typu *agón*, *alea*, *mimikry* nebo *ilinx*, má vliv na rozhodnutí o budoucnosti té které civilizace. Právě tak to, zda zaměříme zásoby energie, jejímž zdrojem je aspekt *paidia*, k vynalézavosti anebo snění, představuje určitou civilizační volbu. Ta je bezpochyby nevědomá, ale má zásadní a neoddiskutovatelný dosah.

¹⁸ Podle informací, poskytnutých Duyvendakem Huizingovi (*Homo ludens*, str. 36–37 (českého vydání)), studii dr. Ču Linga, cenných zpráv M. Andrého d'Hormon a *Chinese-English Dictionary* autorů Herberta A. Gilese, 2. vyd. Londýn 1912, str. 510–511, (výraz *si*), 250 (*čua*), 1413 (*tou*), 1452 (*wan*), 1487–1488 (*tu*), 1662–1663 (*ju*).



N. B. – V každém sloupci jsou hry rozříděny aproximativně tak, že seshora dolů aspekt PAIDIA slábně, zatímco aspekt LUDUS soustavně narůstá

III. Společenské poslání her

Hra není pouhou individuální zábavou. Možná že jí je, v rozporu s všeobecně platným názorem, ze všeho nejméně. Jistě existuje velké množství her – zejména se to týká her obratnosti –, v nichž se projevuje čistě osobní talent a kde nepřekvapí, že si je někdo hraje sám. Avšak hry obratnosti se dokáží rychle změnit na soutěžení v obratnosti. I když s hračkami jako jsou drak, káča, jojo, diablo, bilboket nebo obruč manipulujeme individuálně, dokážou nás rychle omrzet, nemáme-li soupeře ani diváky alespoň potenciální. V těchto různých herních praktikách se již totiž objevuje prvek rivality a každý se snaží oslnit soky – třeba i nepřítomné či neviditelné – tím, jaké dokáže nevidané kousky, jak si dokáže hru stále více ztěžovat, jakých obtížných rekordů dosáhne ve výdrži, rychlosti, přesnosti, výšce. Hráč se jednoduše snaží sklidit slávu za dosažení nějakého obtížného výkonu, předvést se, i kdyby to mělo být jen před sebou samým. Obecně vzato, majitel káči se nebude dobře bavit uprostřed nadšenců pro bilboket, ani milovník draků ve skupině, která prohání obruč. Vlastníci stejných hraček se scházejí na místě posvěceném zvykem nebo prostě místě příhodným a zde poměřují své dovednosti. To tvoří základ jejich požitku.

Sklon k soutěživosti se dlouho neudrží v hranicích implicitnosti a spontánnosti. Brzy vyústí v přesnou formulaci pravidel, která jsou přijata obecným konsensem. A tak už mají Švýcaři závody v pouštění draků s veškerou náležitou reglementací. Drak, který vyletí nejvýš, je prohlášen za vítěze. Na Východě má soutěž v pouštění draků prokreslenější podobu turnaje. Provázek draka je v určité vzdálenosti od potaženého skeletu natřen smůlou, a polepen kousky skla s řezavými hranami. Jde o to, virtuózní manipulací zkřížit provázek ostatních vznášedel a přeříznout ho. A to už je jednoznačné zápolení, které se vyvinulo z kratochvíle, jež by teoreticky neměla mít nic společného s agonálním charakterem.

Jiný nápadný příklad přechodu od osamělého potěšení k soutěživé zábavě, a dokonce k jisté podívané, nám poskytuje bilboket. Bilboket, který hrají Eskymáci, představuje velice schematicky

zvíře, medvěda nebo rybu. Je v něm provrtáno množství dírek. Hráč je musí všechny nabodnout v přesně určeném pořadí na zastřenou tyčku, kterou drží v ruce. Pak začíná celou sérii znova, ale tyčku drží jenom ukazovákem. Při další sérii ji drží v loketní jamce, dále sevřenou v zubech, zatímco nástroj opisuje stále komplikovanější obrazce. Při každém nabodnutí, které šlo mimo, musí nešikovný hráč přepustit hračku soupeři. Ten postupuje ve stejném pořadí, snaží se dohnat soupeřův náskok nebo ho předejnat. Zároveň s tím, jak hází a chytá bilboket, vyjadřuje hráč pantomimicky nějaký příběh nebo podrobně rozebírá nějaký čin. Vypráví například o cestě, o lovu, o boji, vypočítává fáze čistění ulovené kořisti, což je doména žen. Při nabodnutí každé nové dírky se triumfálně vyhláší:

*Chápe se svého nože
Rozpárá tuleně
Stáhne mu kůži
Vyvrhne vnitřnosti
Otevře mu hrud'
Vyvrhne mu droby
Odstraní žebra
Vyndá mu páteř
Odstraní pánev
Usekne mu hlavu
Odřízne zadní tlapy
Seškrábe tuk
Přeloží kůži
Vypláchne ji v moči
Dá ji sušit na slunce atd.*

Někdy se hráč začne zlobit na svého soupeře a v představách ho řeže na kousky:

*Praštím tě
Zabiju tě
Uříznu ti hlavu
Useknu ti ruku
A pak i tu druhou*

*Uřežu ti nohu
A tu druhou taky
Kusy hodím psům
Psi je sežerou*

A nejenom psi, také lišky, havrani, krabi, všechno, co přijde hráči na mysl. Dříve než se ten druhý pustí do zápasu, musí nejprve dát znovu dohromady své rozporcované tělo v obráceném pořadí. Tento ideální průběh soupeření je podporován výkřiky přihlížečích, kteří s vášnivým zaujetím sledují jednotlivé epizody souboje. V tomto stádiu je hra obratnosti evidentně kulturním fenoménem. Je to podpora pospolitosti a kolektivní radosti v chladu a dlouhotrvající temnotě arktické noci. Tento extrémní případ není výjimkou. Má však tu výhodu, že nám poskytuje sugestivní příklad, jak snadno se ta povahou i účelem nejvíce individualistická hra podává různým způsobům rozvíjení a obohacování. Tento vývoj může případně vést až k institucionalizaci dotyčné hry. Dalo by se proto říci, že herní aktivitě, která je omezena na pouhé osamělé cvičení, něco schází.

Hry nabydou svého plného smyslu teprve ve chvíli, kdy vzbudí spikleneckou odezvu. Dokonce i tehdy, když by se hráči v zásadě mohli bez problému věnovat hře každý sám o sobě, se hry rychle stanou záminkou k soupeření nebo exhibici, jak jsme to konstatovali u pouštění draka a bilboketu. Většina těchto her se skutečně představuje jako otázka a odpověď, výzva a riposta, provokace a náказа, vzruch a sdílené napětí. Hry vyžadují pozornou a sympatizující přítomnost. Je pravděpodobné, že žádná z herních kategorií se této zákonitosti nevymyká. Dokonce i hazardní hry mají, jak se zdá, větší přitažlivost v davu, ne-li přímo v hlučné vřavě. Nic nebrání hráčům, aby sdělovali výši svých sázek telefonicky nebo svými vklady hazardovali pohodlně v diskrétním salonu někoho ze své společnosti. Ale kdepak, raději jsou tady, v tlačnici, která zaplavuje dostihovou dráhu nebo v kasinu; natolik jejich vzrušení vzrůstá pod vlivem bratrského rozechvění davu neznámých lidí.

Právě tak nepříjemné je být sám v divadelním sále, ba i v hledišti biografu, přestože zde chybí herci, kteří by trpěli tím prázdn-

nem bez diváků. Je zjevné, že masku nebo převlek si oblékáme pro druhé. Konečně i hry působící závrať se řadí pod stejný prapor; houpačky, kolotoč, tobogan vyžadují vzruch, kolektivní hořečku, která udržuje a podněcuje pocit opojení, který vyvolávají.

Takže, různé kategorie her, *agón* (už ze svého titulu), *alea*, *mimikry* i *ilinx* nepředpokládají osamocení, ale společnost. Nicméně jde zpravidla o početně nutně omezený kroužek. Jelikož se každý hráč musí ve hře vystřídat a aktivně uplatnit podle svých schopností a v souladu s pravidly, nemůže se počet hráčů do nekonečna rozšiřovat. Jedno kolo hry snese jen určité množství zúčastněných. Taková hra se tedy snadno může jevit jako záležitost malých skupin zasvěcenců nebo „aficionados“, kteří se oddávají pro určitou chvíli v ústraní své preferované zábavě. Větší množství diváků však už dává přednost hrám kategorie *mimikry*. Podobně je kolektivní psychóza stimulem pro hry kategorie *ilinx* a je tímto typem her naopak zase sama stimulována.

Za určitých okolností dokonce i hry určené svou povahou k tomu, aby byly hrány v malém kolektivu hráčů, rozbíjejí tyto meze. A přestože nadále respektují nepochybně rámec své herní kategorie, vyžadují přesto rozvinutější organizaci hry, komplikovanější herní pomůcky, specializovaný a hierarchizovaný personál. Stručně řečeno, stimulují vznik permanentních a subtilních struktur, které z oněch her činí oficiální, soukromé a marginální instituce, občas tajné, ale jejichž statut se jeví jako pozoruhodně pevný a trvalý.

Každá ze základních kategorií hry se reprezentuje zespolečenštělými formami, které si svou šíří a stabilitou vydobily domovské právo v kolektivním životě. Pro kategorii *agón* je touto zespolečenštělou formou především sport. K němu se připojují nevyhraněné soutěže, v nichž se v záluďné promiskuitě mísí zásluhy a štěstí, jako jsou rozhlasové soutěže a soutěže související s veřejnou reklamou. Pro kategorii *alea* jsou to kasína, dostihy, státní loterie a různorodé hry, řízené mocnými společnostmi sázkových kancelářů. Pro kategorie *mimikry* je to divadelní umění, operou počínaje a marionetami a maňásky konče, a v méně čistě podobě, sklouzávající už spíše k typu závratí, je to karneval a maškarní ples. Konečně pro kategorii *ilinx* je to pouťová zábava

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

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

IV. Zkáza her

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

Ti nejpověřivější ze čtenářů se však už nespokojují s povšechně

¹⁹ Viz Dokumenta, str. 204–205.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Aby se závrat zabydlela v každodenním životě, je třeba přejít

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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