

# Roger Caillois

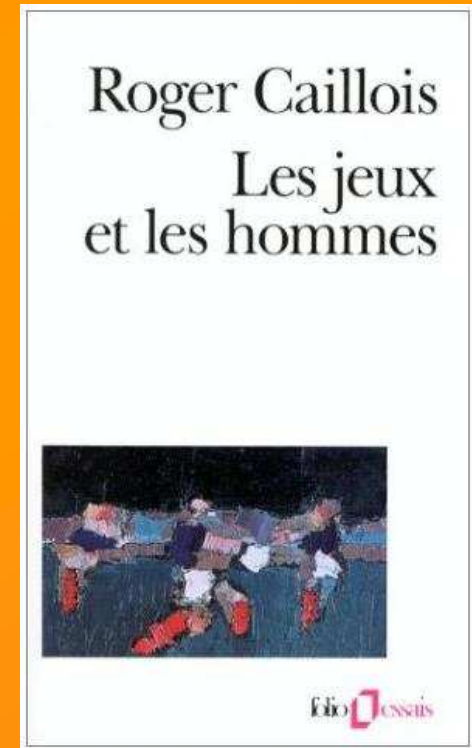
(1913-1978)

Mgr. Juraj Pšenák  
Učo 320564  
[juraj.psenak@gmail.com](mailto:juraj.psenak@gmail.com)

# Hry a ľudia (Maska a závrat')

*Les jeux et les hommes: le masque et le vertige (1958)*

- sociologická práca
- hra ako východisko sociologického výskumu
- porovnanie rozličných inštitucionalizovaných foriem hry v rôznych kultúrach
- typológia hier na základe uspokojovania určitých potrieb
- vzniká ako otvorená polemika s Huizingom



„...*slobodné konanie*, ktoré je mienené „len tak“  
*a stojí mimo obyčajného života*, ale ktoré napriek  
tomu môže hráčov naplno zaujať, ku ktorému sa  
nepripája žiaden materiálny záujem a *ktorého*  
*obsahom sa nedosahuje žiadny úžitok*, ktoré sa  
uskutočňuje v *zvlášť určenom čase a vo zvlášť*  
*určenom priestore*, ktoré prebieha usporiadane  
*podľa určitých pravidiel* a vyvoláva k životu  
*spoločenské skupiny*, ktoré sa rady obklopujú  
tajomstvom alebo ktoré sa vymaňujú  
z obyčajného sveta tým, že sa prestrojujú za  
iné.“

# Formálne znaky hry

*Hra je aktivita bytostne (1/5):*

- **slobodná**, teda činnosť, ku ktorej hráč nemôže byť nútený bez toho, aby hra okamžite neprišla o svoju povahu príťažlivej a radostnej zábavy

# Formálne znaky hry

*Hra je aktivita bytostne (2/5):*

- **vydelená z každodenného života** do presne vymedzených časových a priestorových medzí

# Formálne znaky hry

*Hra je aktivita bytostne (3/5):*

- **neistá**, ktorej priebeh nemôže byť predbežne určený a v ktorej je hráčovej iniciatíve a invencii ponechaný určitý priestor

# Formálne znaky hry

*Hra je aktivita bytostne (4/5):*

- **neproduktívna**, ktorá nevytvára ani hodnoty ani majetok a ktorá, s výnimkou cirkulácie majetku vo vnútri kruhu hráčov, vyúsťuje do situácie identickej ako bola na začiatku hry,

# Formálne znaky hry

*Hra je aktivita bytostne (5/5):*

- **podriadená pravidlám a konvenciám**, ktoré pozastavujú na dobu trvania hry pôsobnosť bežných zákonov a zavádzajú počas trvania hry zákony nové, platiace iba pre hru
- **fiktívna**, sprevádzaná špecifickým vedomím ilúzie alebo alternatívnej reality voči bežnému životu.



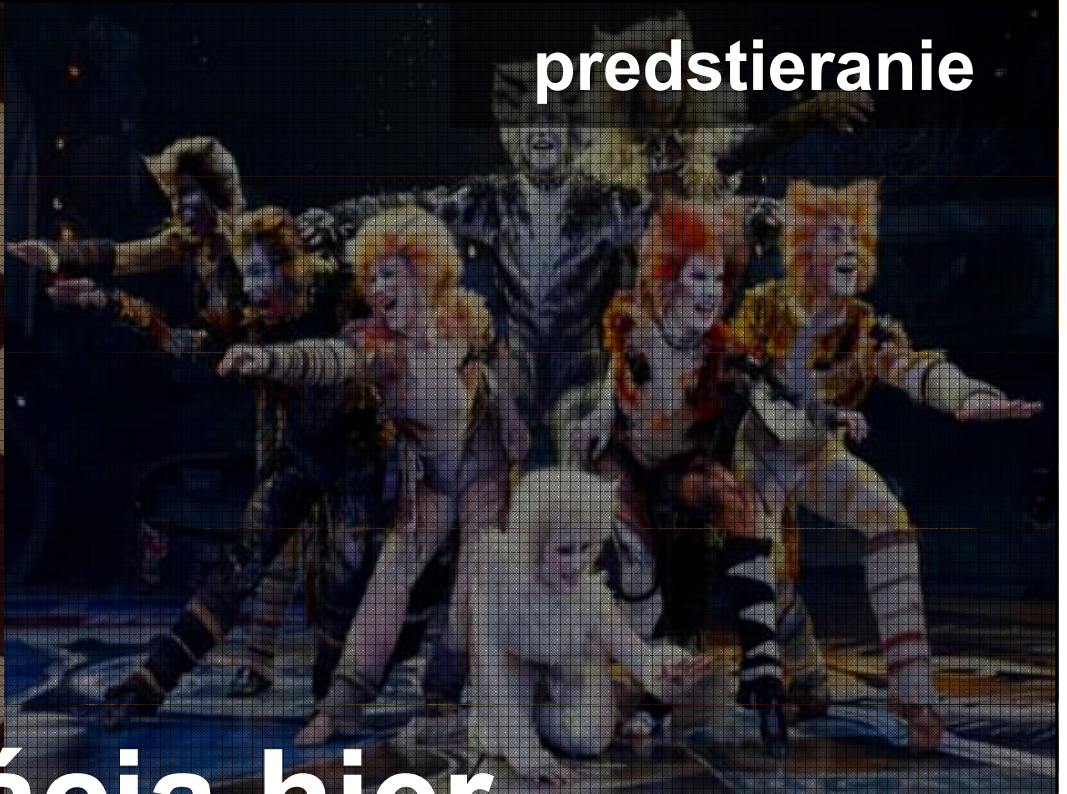
*Hra je aktivita bytostne:*

- 1. slobodná, teda činnosť, ku ktorej hráč nemôže byť nútený bez toho, aby hra okamžite neprišla o svoju povahu príťažlivej a radostnej zábavy,**
- 2. vydelená z každodenného života do presne vymedzených časových a priestorových medzí**
- 3. neistá, ktorej priebeh nemôže byť predbežne určený a v ktorej je hráčovej iniciatíve a invencii ponechaný určitý priestor,**
- 4. neproduktívna, ktorá nevytvára ani hodnoty ani majetok a ktorá, s výnimkou cirkulácie majetku vo vnútri kruhu hráčov, vyúsťuje do situácie identickej ako bola na začiatku hry,**
- 5. podriadená pravidlám a konvenciám, ktoré pozastavujú na dobu trvania hry pôsobnosť bežných zákonov a zavádzajú počas trvania hry zákony nové, platiace iba pre hru,**
- 6. fiktívna, sprevádzaná špecifickým vedomím ilúzie alebo alternatívnej reality voči bežnému životu.**

sút'až

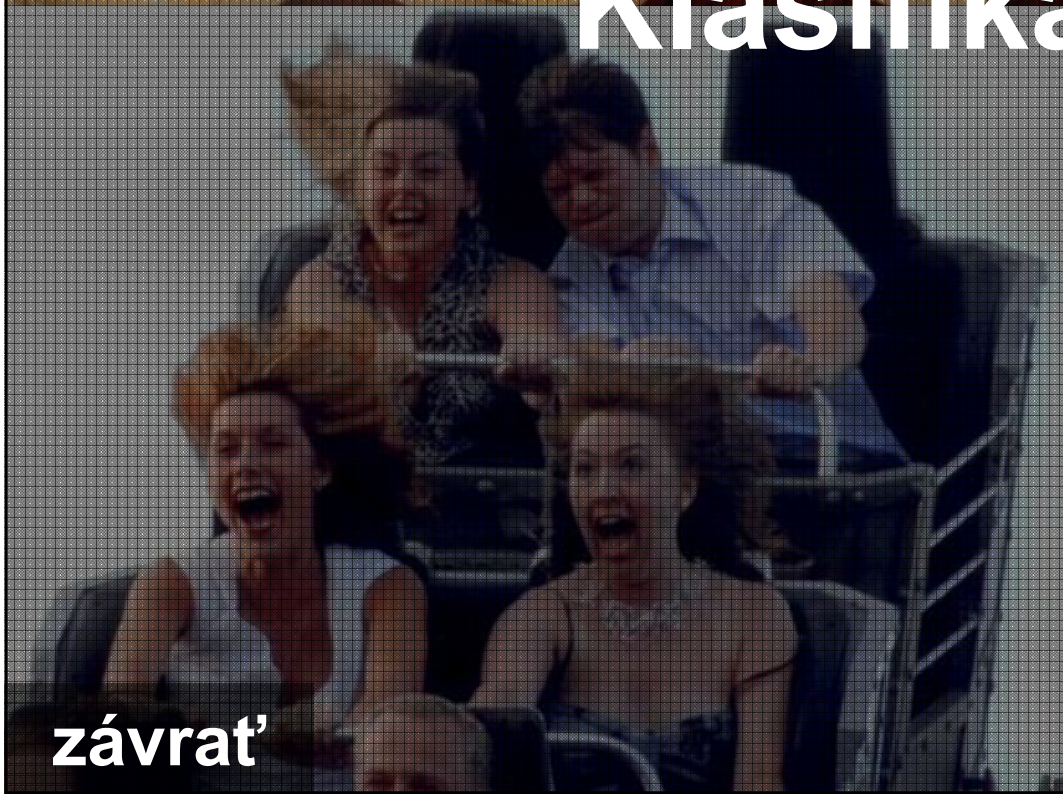


predstieranie



# Klasifikácia hier

závrat'



náhoda



# AGÓN



# Agón

## súťaž, zápas

- umelo vytvorené rovné šance pre súperov (i hendikepy, výhody)
- túžba vyniknúť v určitej vlastnosti (sila, rýchlosť, vynaliezavosť)
- športy, hry ako dáma, šachy, „asketické hry“ detí (pozeranie do slnka, nedýchanie, šteklenie...)
- zvieratá: kľbčiace sa mláďatá, nahánačky, „pretláčanie sa“ dobytká či koní, predvádzanie operenia vtákov

# ALEA

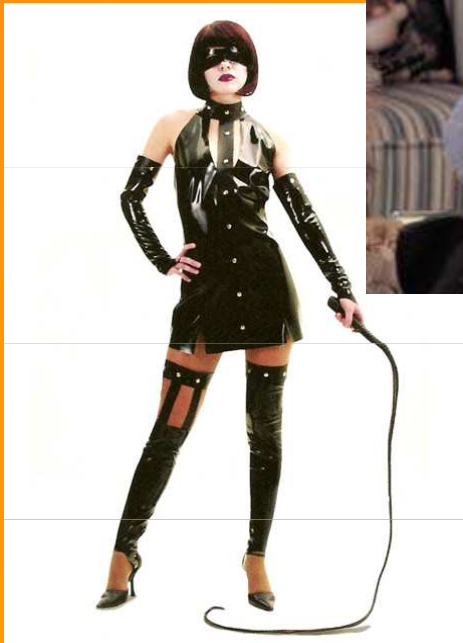


# Alea

## náhoda

- víťazstvo nezávislé od schopností hráčov
- rovnaké šance zúčastnených, umelé vyvažovanie rizika a zisku
- kocky, ruleta, lotéria...
- nutnosť vnímanat' prítomnosť „vyššej sily“ => absentujú u malých detí či zvierat

# MIMIKRY



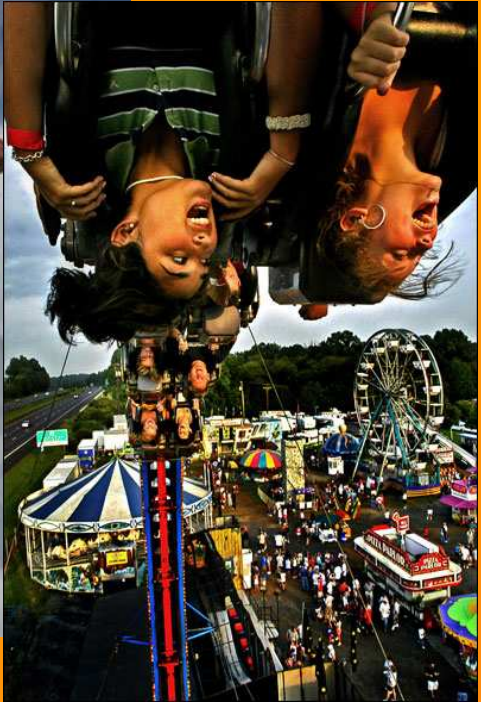
# Mimikry

**predstieranie, napodobňovanie**

- hráč dočasne odkladá vlastnú osobnosť a berie na seba inú príp. vytvára fiktívny svet
- hráč sa identifikuje, ale nesnaží sa oklamať diváka o premene
- mimika a travestia; hračky ako rekvizity
- detské opičenia sa, hry na niečo, divadlo (i z pohľadu diváka)
- napodobivé inštinkty zvierat



# ILINX



# Ilinx

## závrat'

- dočasné potláčanie reality umelo vyvolaným zmätkom vo vedomí
- fyziologický (zmyslový) i psychický („morálny“) zmätok
- u dospelých zložitejšie formy, „nástroje“
  
- kolotoče, hojdačky, točenie sa...
- zvieratá: psy naháňajúce chvosty, strmhlavé klesanie vtákov

od živelnosti k pravidlám

- **Paidia**

- Bujará voľnosť, nespútanosť fantázie; spontánne prejavy herného inštinktu
- Spontánna rekreácia, improvizácia a absencia poriadku
- Dotýkanie sa predmetovničenie, mystifikácia

- **Ludus**

- Potešenie z prekonávania prekážok
- Systematickosť hry; pravidlá

## **Paidia**

- *Vrava*
- *Rozruch*
- *Bláznivý smiech*

- *Púšťanie šarkana*
- *Kombinačné hry*
- *Pasiáns*
- *Krížovky*

## **Ludus**

## **Agón**

- Beh o závod
- Zápasenie atp.
- Atletika  
(bez pravidiel)

- Box
- Biliard
- Šerm
- Dáma
- Šachy
- Futbal

## **Alea**

- Rozpočítavanie „orol - panna“
- Stávky
- Ruleta
- Lotérie prosté
- L. kombinované
- L. s prevodom

## **Mimikry**

- Detské opičenie sa
- Hry na niečo
- Bábiky a náradička
- Masky a preobliekanie
- Divadlo
- Divadelné umenie všeobecne

## **Ilinx**

- Detská „motolica“
- Kolotoč
- Hojdačky
- Valčík
- Volador
- Púťové atrakcie
- Lyžovanie
- Horolezectvo
- Akrobacia na hrazde

# Hra ako spoločenská aktivita

- Predpokladá participáciu spoluhráča či diváka
- Rozličné veľký hráčsky kolektív, inštitucionálne formy
- Prekročenie hraníc hry pri napĺňaní herných inštinktov vedie k „skaze hry“

	<i>Kultúrne formy na okraji spoločenských mechanizmov</i>	<i>Inštitucionalizované formy integrované do spoločnosti</i>	<i>Skaza hier</i>
<b>Agón</b> <i>Súťaž</i>	Športy	Obchodná konkurencia, skúšky, konkurzy	Násilie, túžba po moci, úskočnosť
<b>Alea</b> <i>Náhoda</i>	Lotérie, kasína, stávkové kancelárie	Burzové špekulácie	Poverčivosť, astrológia atp.
<b>Mimikry</b> <i>Predstieranie</i>	Karneval, divadlo, film, kult hviezd	Uniformy, obradná etikety, Reprezentačné povolania	Odcudzenie, rozdvojenie osobnosti
<b>Ilinx</b> <i>Závrat'</i>	Adrenalinové športy	Profesie predpokladajúce zvládnutie závratí	Alkoholizmus, drogy

# Spojenia herných princípov

## *„Nedovolené spojenia“*

- **Agón - Ilinx**
  - Ochromenie neguje plné využitie schopností
  - Agón vyžaduje úplné sústredenie
  
- **Mimikry - Alea**
  - Predstieranie neguje pokúšanie osudu
  - Alea predpokladá pasivitu hráča

# Spojenia herných princípov

## *„Náhodné spojenia“*

- **Agón - Mimikry**
  - Súťaž ako príležitosť pre divákov
  - Identifikácia so súperiacimi hráčmi
  
- **Alea - Ilinx**
  - Závrat' zmocňujúca sa hazardných hráčov; strata „chladnej hlavy“ pri hre
  - Ochromenie podporuje pasivitu hráča



# Spojenia herných princípov

## *„Základné spojenia“*

- **Agón - Alea**
  - Prekonávanie náhodných prekážok vlastnými silami (karty, golf...)
  - Rovné šance zúčastnených
  - Doména pravidiel
- **Mimikry - Ilinx**
  - Závrat' posilňuje pocit „premeny“
  - Nasadenie masky zbavuje zábran a vyvoláva paroxyzmus

# Hra ako východisko sociológie

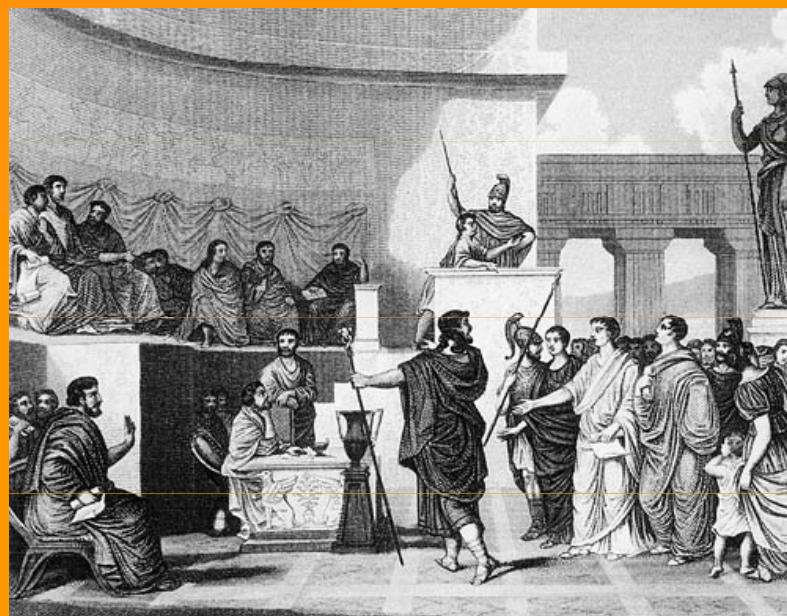
- Hra odráža hodnoty, zvyky, povery každej spoločnosti
  - Vo forme i funkcii jednotlivých prvkov
  - Na základe ich transformácie možno sledovať vývoj spoločností
- Na základe herných princípov v spoločnosti delí:
  - „Spoločnosti vzruchu“ – mimikry-ilinx
    - „primitívne“ – austrálske, americké, africké...
  - „Spoločnosti prepočtu“ – agón-alea
    - „civilizované“ – zo starovekých: Grécko, Rím, Egypt, Čína, Inkovia

# Predstieranie a závrat'

- „Spoločnosti vzruchu“
  - Vládne maska a posadnutosť
- Masky zosobňujú neovládateľné sily
  - Nositeľ masky naháňa hrôzu
  - Ostatní podporujú ilúziu, vierou v premenu
  - Premena vyvoláva závrat', stratu uvedomeného rozlíšenia skutočností
- Maska (premena) ako východisko pre závrat'
- Znalosť „tajomstva“ hierarchizuje spoločnosť
  - Strach ako nástroj moci



# Sút'až a náhoda



- „Spoločnosti prepočtu“
  - Byrokratické spoločnosti, „civilizované“
- Exaktnosť („číslo a miera“) určuje formu pravidiel spoločnosti
- Agón (schopnosti) a Alea (pôvod) vždy prítomné spoločne
- Podľa pomerného zastúpenia dva typy spoločností
  - Dôraz na pevné dodržiavanie kastovních systémov
  - Presadenie sa vlastnými schopnosťami

„Človeče, nehnevaj sa!“

Kolo-kolo mlynské

Jenga (Veža)

Hu-tu-tu-tu

Pexeso

Skoky na lyžiach

Čierny Peter

Bungee-Jumping

Tmou

Šarády

Osadníci z Katanu

Kvarteto

„Hádaj, na čo myslím“

Dostihy

Dračí doupě

Slepá baba

Macháček

Poker

Bingo

„Letí, letí, všetko letí“

Molekuly

Býčie zápasy

Krasokorčuľovanie

Bang!

Na policajtov a zlodejov

Schovávačka

Milionár

Monopoly

Gladiátorský zápas

World of Warcraft

Ďakujem za pozornosť.

