

Kateřina Kupková

Dobrý den paní docentko, kolegyně,
zde i do Elfu vkládám svůj referát k četbě "Hry a lidé" od Rogera Caillois.

Roger CAILLOIS

HRYA LIDÉ

Maska a závrat'

Klasifikace her

- klasifikace se odvíjí od několika kritérií, s hrou spojenými
- záleží například na tom, jestli je ke hře nutná herní pomůcka, jestli jde o prokázání určitých vlastností, záleží na počtu hráčů, atmosféře a herním prostoru

• [Připojený soubor Wordu: Roger Caillois_Hry a lidé_referát. Kliknutím otevřete náhled na celou stránku.](#)

Mimoestetické funkce divadla › SouborySkupina Mimoestetické funkce divadla, karta Soubory

Zobrazilo si 6 lidí.

- Martina Musilová odpovídá uživateli Kateřina Kupková- Dobrý den, vítám vás v dnešní hodině a ještě jednou děkuji...

Martina Musilová

Dobrý den,

vítám vás v dnešní hodině a ještě jednou děkuji Katce za referát. V e-learningovém kurzu naleznete referát i s mými drobnými komentáři.

Zde uvádím své 3 příklady her, které mohou přispět k porozumění textu Rogera Cailloise a jeho kategorizaci her.

1. První příklad, který ráda uvádím, je hra vrhcáby, tedy hra v kostky. Hraji ji pravidelně se svou mámou (pokud nám nebrání nouzový stav). Vrhcáby samozřejmě patří pod kategorii alea. Při hře jsme zcela podřízeni tomu, jaké kostky padnou. A někdy opravdu nepadají. K tomuto principu ale v mém případě musím přiřadit i kategorii agón, neboť s mámou plníme v rámci jednoho kola mnoho figur, např. lichá čísla, malá čísla, pyramida, generál. Při plnění jednotlivých figur ale mohu uplatnit i svoji schopnost kombinovat, volit možnosti pravděpodobnosti. Moje máma je výborná ve švindlování, což nás obě vždy velmi pobaví. Její švindlování patří do kategorie mimikry. No a samozřejmě u hraní popijíme alkohol (víno, vaječný koňak apod.), což nás uvádí ve chvílová veselí. Zde se blížíme kategorii ilinx.

2. Druhý příklad se týká proměn hráčských postojů u Jaromíra Jágra. Primárně jsou jeho hlavním herním polem hry typu agón, neboť je hokejistou. Ale Jaromír Jágr je znám rovněž jako gambler, který v kategorii alea vydal nemálo ze svých výdělků. Pro mne je zajímavé, jak přemíru soutěživosti a tréninku musí vyvážit přemírou odevzdání se do rukou osudu.
3. Třetí příklad se opět týká kategorií agón a alea, tentokrát ale ve vztahu k různým kulturám. O Rusech se obecně říká, že v nich výrazně dominuje princip alea. To vidíme např. u Dostojevského (a nejenom v jeho hře Hráči – viz skvělá inscenace z Činoherního klubu) nebo na tzv. ruské ruletě. Z druhé ruky mám příběh jednání lidí na Kurilských ostrovech, na kterých je zastoupená ruská i japonská populace. Tyto ostrovy jsou často vystavovány zemětřesení a vlnám tsunami. Říká se, že když je ohlášeno nebezpečí vln tsunami, Japonci si nakoupí zásoby, vezmou si příkrývky a stany a odejdou do hor, kde je vlna nemůže zasáhnout. Bojují s živlem, soutěží s ním. Rusové si prý koupí bednu vodky a nechají na osudu, zda přežijí či ne. A pokud přežijí, je to potvrzením toho, že je Bůh miluje.

Kristýna Loužecká

Napadl mě další příklad k pochopení textu. Asi před týdnem jsme se s bratrem sešli, abychom si zahráli novou deskovou hru s názvem Fallout, kterou si koupil. Tato stolní hra byla vytvořena na motivy původní videohry. Obsahuje spoustu figurek, ze kterých si můžete jednu vybrat a za ní po celou dobu hry hrajete. V rámci hry i čtete za postavu kartičky (kategorie mimikry). Vyberete si jeden z možných "scénářů" podle kterých si sestavíte hrací plochu, místy je zakrytá, jsou na ní vyznačení nepřátelé, a nebezpečná místa. Vždy začínáte na místě určeném textem daného scénáře a pohybujete se po hracím poli kam chcete, směrů je hodně. Ale pohyby figurek jsou samozřejmě omezené pravidly a například v boji s nepřáteli se vítězství určuje náhodným hodem kostek (kategorie alea). Hra je ovšem velmi dlouhá a náročná, i když jsme hráli jenom ve dvou (může se hrát až ve čtyřech lidech) tak jsme tím "zabili" pět hodin. Ideální hra do karantény, můžu doporučit :-)

Adéla Kumhálová

Dobré odpoledne, při čtení Katčina referátu mě zaujala myšlenka, že alea je "typ hry, ve které není vítězství ovlivněno hráčem, ale osudem a štěstím (ruleta, kostky, loterie apod.), hráči jsou zde pasivní". Přemýšlela jsem o tom, do jaké míry je prvek náhody přítomen i v agónu. Přece i u sportovních utkáních, kde hráči hrají podle předem zadaných pravidel, může o výsledku někdy rozhodnout náhoda... Vím, že ne v takové míře jako u 1. typu hry, ale i tak si myslím, že je pro ni v agónu místo.

Kateřina Kupková

Doma často hrajeme "Žolíka" a střídáme toho klasického s americkým. Myslím si, že klasická verze je mnohem více ponechána náhodě, jelikož čekáme na to, až budeme moci "vyložit" a k tomu musíme nasbírat 51 bodů. Často je potřeba některou kartu i obětovat a vyhodit ji. Ale americká verze je především o kombinacích. Není potřeba sbírat body, ale taky se co nejdříve zbavit karet, tak, že s vyloženými kartami můžeme libovolně manipulovat. Takže si myslím, že v tomto typu máme mnohem větší možnost a šanci s osudem manipulovat.

Viktorie Hobzová

Mě třeba napadla hra „Joker“ v kombinaci „alea a agon“. Jelikož zde je to taky postaveno na náhodě, když si hráči berou karty postupně z balíčku, ale také ukazují svoji schopnost v tom, jak umí počítat a co nejrychleji se zbavit všech karet, které drží v ruce.

A v k „mimikrám“ je možné k tomu přiřadit třeba slavení Mikuláše? Kdy se lidé převlékají do různých kostýmů, ne aby se stali čerty, anděli..., ale aby na chvíli vytvořili iluzi.

Viktorie Hobzová

Oprava: mimikrám*

Martina Musilová

Děkuji za pěkné příklady. Kristýna uvedla hezký příklad her mimikry a můžeme k nim přiřadit všechny typy těchto deskových her - od Člověče nezlob se (to je moje mentální kategorie) až po Monopoly (ty jsem nikdy nehrála :-)). Figurky nás vlastně zastupují jako v loutkovém divadle.

K Adélině dotazu bych připomenula, že Caillois mluví o dominujícím principu. Takže hry opravdu nemůžeme zcela rozškátulkovat. I ve sportu přeci častokrát slyšíme "dneska nám to nesedlo". To jen princip náhody se vkrádá do her, které dominantně stojí na tréninku.

Martina Musilová [odpovídá uživateli](#) **Martina Musilová**

A ještě odpovím Viktorce, jak se ptá na Mikuláše. Tam bych spíš uvažovala nad hranicí mezi hrou a rituálem. Možná i nad účelností (Schechner). Pokud bych pojímala mikulášskou obchůzku jako událost, která je podstatná pro život daného společenství, klonila bych se k rituálu. Pokud by převládal prvek zábavy a radosti z inscenování, pak bych se klonila ke hře.

Je ale zřejmé, že se zde nacházíme ve sféře proměněné identity a radosti z maskování, čili opravdu v oblasti her typu mimikry.

Viktorie Hobzová

Dále třeba "ludus"-zábava v dobrovolných požiticích- napadla mě hra Opičí dráha. Tam vlastně jede člověk sám za sebe a snaží se překonat sám sebe v tom, kam až dojde nebo jak těžkou překážku zvládne. I v tom je možné se trénovat a zdokonalovat se.

Kristýna Businská [odpovídá uživateli](#) **Kateřina Kupková**

My doma hrajeme Rumikub, je to něco na způsob žolíků, ale mnohem víc se pracuje s číselnými kombinacemi. Také mě to baví mnohem víc, než normální žolíky nebo kanasta. A ještě hrajeme Abaku, to je něco jako matematický scrabble, každý hráč tvoří příklady z čísel, která si losuje.

V obou příkladech jde hodně o náhodu a o schopnost kombinování a využití bonusových políček. A bonus, rodiče mají radost, že mladší bratr trénuje počítání i v karanténě:))

Martina Musilová

Ano, Viktoro, ale je to stále agón - soutěžit s překážkami. Mám ještě návodnější příklad - vznik hry basketbal. Ať už je ta příhoda pravdivá nebo ne, je určitě poučná. Slyšela jsem, že původně si hráli nezaměstnaní Afroameričané v Harlemu s míčem v parku a úkol byl hodit ho do odpadkového koše. Když se ale ve hře příliš zdokonalili, začalo to být nudné, a tak si vytvořili novou překážku, která by hře opět dodala prvek napětí. Pověsili si koše na stromy. To je typické ztížení hry pro její zatraktivnění ve smyslu aspektu "ludus".

Adéla Kumhálová

K ilinx mě napadlo, jak jsem jednou byla svědky počínání své sestřenice, která si sedla na kancelářskou židli a asi dvě minuty v kuse se na ní točila. Když z ní slezla, ohromně se bavila pocitem, že nemůže jít rovně. Bylo jí tehdy asi 5 let... :-)

Martina Musilová

To mne moc těší, jak doma hrajete karetní a jiné hry, zvláště teď v karanténě. A s tím počítáním to znám. Když hraji vrhcáby s neteřemi a synovcem, tak je nechávám sčítat jednotlivé figury, aby se cvičili v počítání. Já naopak se snažím počítat v italštině, abych si ji cvičila. Neteře a synovec jsou poloviční Italové (žijí v Itálii).

Martina Musilová [odpovídá uživateli](#) **Martina Musilová**

Ilinx - take pěkný příklad. Když mi bylo cca 10 let a začala jsem růst, tak mne strašně mrzelo, že už mne nikdo nepopadá za ruku a nohu a netočí se se mnou, aby se mnou hrál letadlo. A že už skákání po posteli není úplně ono. Je to zvláštní, jak hry, které nám motají hlavu, se hrají jen do určitého věku, respektive velikosti těla. Je to asi stejné jako u koťat a štěňat.

Teď v dospělosti mám ráda rychlou jízdu autem (pokud to není v rámci normálního provozu) nebo start letadla těsně před tím, než se odlepí od země. A samozřejmě tobogán a různé vodní skluzavky s "měkkým" dopadem do vody - v tomto případě se chovám opravdu infantilně..

Kateřina Kupková

Když jsem četla část o výchozí rovnosti, vzpomněla jsem si na biatlon. Nikdy jsem nedokázala pochopit (a stále to nechápu), proč během mistrovství světa v biatlonu s hromadným startem jsou v první startovací řadě největší favoriti na vítězství. Taťka mi vysvětloval, že závodníci během roku a jiných, menších závodů získávají body, které následně rozhodují o tom, kde budou stát na startu a že je úplně jedno, kde kdo stojí, protože během dlouhého závodu se střelbou se může vše rychle změnit. Což mi prostě stále nedává smysl. Já bych totiž dopředu postavila ty slabší, za ně ty silnější a tím by se to možná vyrovnalo. Protože když silný závodník startuje z přední pozice, jeho šance na vítězství je o něco větší.

Adéla Kumhálová [odpovídá uživateli](#) **Kateřina Kupková**

To mi připomnělo, jak jsem v podobném duchu nikdy jako malá nechápala pořadí běžců na běžeckém "oválu". Měla jsem pocit, že jeden je nutně poslední a nemá tak stejné možnosti jako ti ostatní. Myslím, že ale u mě byla spíš chyba v matice, potažmo fyzice, než v pravidlech sportu... :-)

Martina Musilová [odpovídá uživateli](#) **Martina Musilová**

Na druhou stranu, Katko, pokud jsem slabší a startuji za někým silnějším, mohu se díky jeho nasazení o dlouho nechat vézt. Ten vepředu je vždycky tahoun a často se stává na dlouhých běžeckých tratích, že ten, který 9 kol vedl všechny běžce, v desátém kole odpadne, protože už nemá sílu, zatímco ti, co se vezli, si to mohou rozdat v závěrečném spurtu.

Ještě uvažuji o jednom podnětu, který nabízí Caillois, ale který nebyl součástí našeho textu. Caillois si rovněž všímá, že se mnohdy hry zvrtnou a hráč není schopen ze hry vystoupit. V tomto případě mluví o "zkáze her". Takovou zkázou her je ono gamblerství - nejen Jaromíra Jágra.

Kateřina Kupková

K *ilinx* mě napadl příklad prvního kotrmelce. Pokaždé, když po dlouhé době udělám kotrmelec, na chvíli se mi zatočí hlava. U těch dalších už to tak není.

Nebo jsem si vzpomněla na absolvování akrobatického paraglidingu, když jsme začali rotovat dolů hlavou a vše ještě ovlivňoval vítr.

Vlastně jsem si uvědomila, jak mám takový stav, během kterého se mi motá hlava ráda. Nejsem žádný alkoholik, ale je příjemné, když mi například víno stoupne do hlavy.

Adéla Kumhálová [odpovídá uživateli](#) **Martina Musilová**

V souvislosti s tím, že hráč není schopen z role vystoupit jsem si vzpomněla na jeden univerzitní experiment (na název si již bohužel nevzpomenu, ale je to poměrně známý případ), kde byli studenti rozděleni na "vězně a dozorce". De facto se jednalo o jakousi hru, na jejím konci však obzvláště u dozorců došlo ke sžití se se svou rolí. Nevím, zdali se jednalo přímo o hru v klasickém smyslu slova, ale princip je podle mě stejný...

Martina Musilová [odpovídá uživateli](#) **Martina Musilová**

Ke zkázce her v kategorii mimikry mám příklad jednoho člověka, který v 90. letech často chodil do baru Divadla Na zábradlí na pivo. Byl oblečený jako Kašpárek, měřil cca 190cm, takže to bylo samo o sobě vtipné pojmenování. Ale on hlavně byl oblečený jako Kašpárek i s rolničkami na kašpárkovské čepici a koženými botami jako ze středověku. V tomto "kostýmu" chodil hrát na flétnu turistům na Karlův most. Jenže pro něj to už nebyl kostým, on neměl jiné oblečení. Po letech jsem se dočetla v časopise Nový prostor jeho příběh - byl ze Vsetína, po revoluci odjel do Německa vydělávat peníze. Asi to pro něj bylo psychicky náročné, protože jeden den se probudil s přesvědčením, že je Kašpárek, a u toho už zůstalo.

Někdy se tomu říká "neschopnost vystoupit z role" či "posedlost maskou".

Kateřina Kupková [odpovídá uživateli](#) **Adéla Kumhálová**

Nebyl to Stanfordský vězeňský experiment?

Martina Musilová [odpovídá uživateli](#) **Martina Musilová**

To byl, Adélo, psycholog Philip Zimbardo, který v roce 1971 udělal tenhle Stanfordský experiment.

Adéla Kumhálová [odpovídá uživateli](#) **Kateřina Kupková**

Ano, bylo to ono! Díky za doplnění.

Adéla Kumhálová [odpovídá uživateli](#) **Martina Musilová**

Ano, děkuji, Katka mi už osvěžila paměť.

Nikola Říhová

Mně se ohledně *ilinx* vyrojila vzpomínka na léto a na pouť, kterou jsem absolvovala v ovíněném stavu. Jízda na centrifuze pro mě byla exkurzí do jiné dimenze. :)

Kristýna Loužecká

Sice nevím jestli to spolu bude souviset, ale k *ilinx* jsem si vzpomněla na novou videohru, která už funguje na principu virtuální reality. Musíte mít speciální vybavení jako brýle a ovládací "rukavice" a přímo se ocitáte ve hře. Můžete pohybovat věcmi a dokonce i chodit, což někomu může dělat problém, kvůli vodě ve středním uchu (pocit když jedete v autě na zadním sedadle a dělá se vám špatně), protože vaše tělo se ve skutečnosti nehýbe. Je zajímavé, že někdo ten problém má a někdo ne.

Nikola Říhová odpovídá uživateli **Kateřina Kupková**

Myslím, že ano.

Martina Musilová

Trochu závidím tu kombinaci alkoholu a centrifugy. Já se zvláště na přístrojích bojím, že se se mnou utrhnou, takže si to nejsem schopná nikdy užít. (alkohol ano)

Kristýna Loužecká odpovídá uživateli **Nikola Říhová**

To obdivuji, já bych na to asi neměla žaludek :)

Martina Musilová

K té videohře mám tento doplněk. Nedávno mi na jedné konferenci jakýsi brazilský divadelník vysvětlil, že v období moderny nás technika ovlivňovala na fyzické úrovni (rotovat jako stroje, spěchat jako automobily). Ale v současné postmoderní době nás technika (technologie) ovlivňují na psychické úrovni. A my moc nevíme, jak se tomu bránit. Tak to je přesně to, o čem psala Kristýna. digitální technologie nás zasahují na mnohem hlubších úrovních.

A ještě mne napadl jeden podnět či inspirace. Všimli jste si, že Caillois použil dvě slova z jiných jazyků. Zároveň poukázal na to, co je těmito slovy myšleno a zdaleka to nebyl prostý převod z jedné řeči do druhé. Za těmi slovy byl celý komplex jevů, kterým daná kultura přikládá určité hodnoty. Jak píše Caillois, z her a jejich názvů můžeme porozumět konkrétním kulturám.

Martina Musilová odpovídá uživateli **Martina Musilová**

Ještě k té videohře - v loňském roce proběhla mezinárodní výstava Pražské quadriennale, výstava divadelní scénografie. Ve studentské sekci byla dobrá třetina expozic pojata jako podobné typy her. Někdy to bylo děsně vtipné, někdy mi to vůbec nedělalo dobře. Tento trend asi bude pokračovat, tak až bude zase quadriennala (jednou za 4 roky), určitě si to užijete.

A jinak zde jde o kombinaci her mimikry a ilinx v různém poměru.

Kristýna Loužecká

Kdybych mohla, tak bych se vrátila do doby kdy ještě nebyl internet a mobily. Mrzí mě, že jsem to nezažila a závidím Vám, paní docentko. Myslím, že technologie nám toho spoustu dávají, ale stejně tak i berou.

Martina Musilová odpovídá uživateli **Martina Musilová**

Ale, Kristýnko, díky digitálním technologiím teď probíhá naše hodina. Já si sice myslím, že to je chabá náhražka diskusí v hodinách a společného setkávání, ale funguje to. Dnešní hodina rozhodně byla pěkná.

A asi je dobré se hned v mládí smířit s tím, že každá doba má své plus a své minus. Já sice zažila dobu bez internetu, dokonce i bez telefonů, ale telefon jsme neměli kvůli komunismu a jeho zkorumpované ekonomice. Fakt si nevyberete.

Myslím, že je na čase naše dnešní setkání zvolna ukončit. Moc vám děkuji za pěkné příklady. Příští hodinu nás čeká poslední text zaměřený na fenomén hry. Možná již nebudete mít další nápady a příklady her, pevně věřím, že nakonec proběhne opět plodná diskuse. Protože nemá nikdo referát, pokusím se udělat výkop pro diskusi já. Pokud mi v tom nic nezabrání, zavěším svůj první příspěvek sem na Yammer s určitým předstihem.

Mějte se krásně a dávejte na sebe pozor, tj. stále noste roušky! a myjte si ruce! Jedna z mých studentek na DAMU se pravděpodobně nakazila v práci a je mi jí opravdu líto.

Kateřina Kupková [odpovídá uživateli](#) **Martina Musilová**

V souvislosti s příspěvkem o Quadriennale, bych se ráda podělila o zážitky z festivalu 4+4 dny v pohybu, který se odehrává v Praze. Když jsem procházela v Desfourském palácem, kde se většina odehrávala, měla jsem někdy pocit, že vstupuju z jedné hry do druhé. Nejlepší příkladem je to, když mě performeři zavřeli do jedné ze čtyř místností. Já si u počítače, který tam byl, měla vybrat způsob hry. Buď produktvní nebo destruktivní. Já si vybrala destruktivní způsob. Hra spočívala v tom, že jsem měla jednu složku 500x vložit do koše (v počítači). Vzhledem k tomu, že jsem před vstupem do místnosti podepsala smlouvu sama se sebou, což znamená, že jsem byla sama sobě režisérem i hercem, nemohla jsem odejít, aniž bych hru dokončila. Dokonce si zpomínám, že i během takové činnosti se mi točila hlava.

Martina Musilová

Krásna, Katko!!! Škoda, že není slyšet, jak se chechtám.