**Roger CAILLOIS**

**HRY A LIDÉ**

**Maska a závrať**

**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 – **Ano, ale Caillois upozorňuje na to, že volí 4 kategorie podle dominujícího herního principu, který nadto spojuje s hráčským postojem, tudíž částečně psychologicky.**
* Roger Caillois rozdělil hry do čtyř základních kategorií:
1. ***Agón*** – princip soutěže (fotbal, šachy)
2. ***Alea***– princip náhody (ruleta, kostky)
3. ***Mimikry*** – princip chování „jako by“ (vystupování herců)
4. ***Ilinx***– princip závrati (ztráta rovnováhy a orientace během hry)

***Agón***

* charakter soutěže, zápasu
* typ hry, kde musí účastníci prokázat určitou zdatnost (sílu, rychlost, paměť, vynalézavost)
* součástí jsou pro všechny stejná, předem stanovená pravidla
* **Výchozí rovnost** – v každé soutěži je důležitá stejná výchozí pozice, což není úplně možné, protože je hra ovlivněna mnoha jinými faktory, které jednu stranu aspoň částečně zvýhodní (např.: při hře pod širým nebem je zvýhodněn ten, kdo má slunce v zádech, v karetních hrách má výhodu hráč, který zakončuje tah apod.)
* aby se předešlo úvodní nerovnosti, začíná se losováním
* během soutěží, kde hraje velkou roli i prostor (např.: plážový volejbal nebo běžecké závody na okruhu), musí soutěžící střídat strany
* *agón* se týká rovněž zvířat – příkladem je třeba silový zápas skotu nebo koní, přičemž nejde o to, ublížit protivníkovi, ale ukázat svou sílu
* *agón* se může odehrávat i tak, aniž by se hráči setkali (luštění křížovek, lov, alpinismus apod.)
* hráči se spoléhají pouze na sebe, a proto je nezbytný trénink

***Alea***

* (lat.), v překladu se jedná o název hry v kostky
* typ hry, ve které není vítězství ovlivněno hráčem, ale osudem a štěstím (ruleta, kostky, loterie apod.), hráči jsou zde pasivní
* jsou to hry založené na náhodě, takže v nich nelze hledat spravedlnost
* jakákoli příprava či trénink je celkem zbytečná
* tento typ hry stírá jakoukoli nadřazenost a sílu, takže jsou si všichni rovni
* Během některých her je *agón* a *alea* zkombinován. Jedná se například o karetní hry, kdy hráč do jisté míry pracuje s osudem, tedy s tím, jaké karty mu byly rozdány.
* Častým příkladem takové kombinace jsou koňské/chrtí dostihy. Závodníci na koních mezi sebou soutěží o to, kdo je rychlejší (*agón*) a diváci podle svých favoritů uzavírají sázky (*alea*). Součástí je i prvek risku, který je zde obsažen ve výši sázek.
* specifickou kategorií jsou hazardní hry, které jsou zajímavější pro dospělé než pro děti, což je dáno faktem, že malé děti ještě neznají hodnotu peněz

*Agón* a *alea* jsou dva protikladné typy her, které ovšem mají společný znak rovných podmínek pro všechny hráče.

***Mimikry***

* kategorie her, která je založena na předstírání a předvádění
* takové hry se odehrávají v uzavřeném fiktivním světě
* každý účastník se stává jinou postavou, než je ve skutečnosti a podle toho se chová – **Pozor! Caillois zdůrazňuje, že hráč chce přesvědčit druhé, že je jinou postavou.**
* R. Caillois zvolil označení *mimikry* podle mimetismu ve světě hmyzu, který přirovnává ke světu lidí. V obou světech panuje záliba v nošení masek a hraní postav – **záměna identity?**. Rozdíl spočívá v tom, že u hmyzu neslouží převleky jako rekvizity, nýbrž jsou jejich součástí. Cíl změny vzhledu a případného zastrašení je ale stejný.
* předstírání se projevuje již v dětství, kdy malé dítě dospělou osobu pouze napodobuje, později si na ni hraje (dívka si hraje na maminku a stará se o panenky, chlapec si hraje třeba na vojáka) a přibírají k tomu různé předměty, které jim pomohou vystihovaný objekt dotvořit (mašinka, panenka apod.)
* jde pouze o napodobení, nikoli o vnucené přesvědčení přeměny
* typ hry *mimikry* se vyskytují v každé zábavě, kde se vyskytují masky, ať už se jedná
o děti či dospělé
* Napodobování je spjato s divadlem, kde i herci představují nejrůznější dramatické postavy, aniž by diváky přesvědčovali, že předváděnou postavou skutečně jsou. Jde
o to, aby divák přistoupil na iluzi, která po určitou dobu eliminuje realitu.
* chybou se zde stává narušení vytvořené iluze
* V případě velkých sportovních událostí za účasti diváku se typ *mimikry* spojuje s typem *agón*. Součástí jsou různé ceremonie se zavedenými pravidly a napětí panující mezi diváky je tak posilněno. Součástí je i divácké napodobování soutěžících tak, že mají tendenci posílit povzbuzování i pohybem.
* obecně se během velkých událostí princip *mimikry* přenáší na diváky, kteří
se identifikují do daného hrdiny, ať už z oblasti sportu, románu nebo filmu apod.

***Ilinx***

* (řec.) znamená vodní vír
* tento princip hry stírá realitu pomocí transu spojeného například se ztrátou stability
* takový zmatek po určitou dobu může způsobovat slast
* jedná se o chvilkové pomatení smyslů
* R. Caillois uvádí jako příklad **tančící derviše** a **mexické *Voladores***:
* **Tančící derviši** – tanečníci se do rytmu, který udává bubeník točí kolem své osy, takže hypnotický stav vzniká rotací – **Jen doplňuji, že se dervišové točí proti směru hodinových ručiček, což je pohyb protikladný ke všem vírům, jež se nacházejí v přírodě (**<https://www.youtube.com/watch?v=hkuimX1bh6g>**). I to je přivádí do mystického transu.**
* ***Voladores*** **v Mexiku** (národ Huastéku nebo Totonaků) – závratě dosahují skokem z dvaceti až třiceti metrového stožáru. Na zápěstí mají připevněná falešná křídla, aby se stylizovali do orlů. Provaz mají upevněný tak, aby letěli hlavou dolů a opsali kolem stožáru několik kružnic. Této praktice, která má blízko k akrobacii se říká *tanec zapadajícího slunce*.
* v současnosti jsou dobrým příkladem například zábavní parky a atrakce způsobující závrať, rychlá jízda autem, lyžování, skok padákem nebo opojení alkoholem apod.
* princip *Ilinx* je spojen s dětskými hrami, jakými jsou třeba „*slepá bába*“ nebo „*čamrada*“, ale taktéž houpání na houpačce či jízda na tobogánu
* tento princip se vyskytuje i ve světě zvířat (pes běžící do úplného vyčerpání nebo giboni, kteří se z pružné větve vymrští do vzduchu)

**Od živelnosti k pravidlu**

* důležitou součástí hry jsou pravidla, ale prvotní je vždy svoboda, zábava a improvizace
* ***Paidia*** – označení pro nenucenou radost a improvizaci, například když se dítě směje na chrastítko. Je to spontánní projev štěstí a radosti. R. Caillois i v tomto případě uvádí příkladem jednání dětí, které touží po vzruchu spojeném s poznáváním nového (ochutnávání, osahávání apod.) až k potřebě ničení. S tím souvisí i provokování
a žádání o pozornost. Děti také rády zkoumají hranice fyzické bolesti (dráždění bolavého zubu), ale rovněž pocity strachu a nejistoty. Jedná se o dobrovolná
a kontrolovaná rozhodnutí.
* jiným označením je čínské ***wan***, které označuje poloautomatický pohyb směřující k uklidnění, jsou to činnosti, nad kterými není potřeba přemýšlet a mohou vést až k meditaci
* ***Ludus*** – zábava v dobrovolných potížích. Jedná se o vytváření překážek a následné uspokojení z jejich úspěšného překonání. V tomto typu hry proti hráči nestojí soupeř, ale překážka, často v podobě předmětu (jojo, diabolo). Hry na principu *ludus* jsou ovlivnitelné tréninkem. Patří sem i hry založené na kalkulu (hrací automaty). Nejčastějším zástupcem jsou aktivity s kombinacemi, určené pro jednu osobu (křížovky, puzzle, rébusy, matematické úlohy nebo čtení detektivek). Často bývají způsobem, jak si zkrátit dlouhou chvíli a zásah druhé osoby může hru narušit. V takových případech hra obsahuje i prvky *agónu*, jelikož hráč soutěží sám se sebou
a snaží se například získat co nejvyšší počet bodů, dobrat se správného výsledku
a následně se překonat.
* na principu *ludus* funguje hobby, tedy činnosti, které lidé provádí dobrovolně pro své vlastní potěšení a zároveň se rozvíjí (sběratelství, kutilství apod.)



**Roger Caillois** (1913-1978)

* francouzský spisovatel, překladatel, literární kritik, filozof a sociolog
* ve 30. letech se přátelil s členy literární skupiny *Vysoká hra* (*Grand jeu*) a později se stal členem francouzské surrealistické skupiny
* podílel se na francouzském zahraničním odboji
* zabýval se kulturní a civilizační úlohou her
* podle R. Cailloise je hra podstatným jevem, který formuje společnost a ovlivňuje její fungování
* napsal knihu *Hry a lidé* (1961)*,* ve které rozebírá čtyři základní principy hry
* dalším jeho dílem jsou například krátké texty o kamenech *Kameny a další texty* (1962), blízké přírodovědeckému popisu

Zdroje:

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé. Maska a závrať.* Nakl. Studia Ypsilon, 1998. ISBN. 80-902482-2-5

MUSILOVÁ, Martina. *Medailonky autorů. Roger Caillois.* [online]. [cit. 2020-04-13]. Dostupné z: <https://elf.phil.muni.cz/elf3/mod/book/view.php?id=444003&chapterid=76224>

Autor neuveden. *Roger Caillois. Kameny.* [online]. Česko, Český rozhlas Vltava, 7. 6. 2009 [cit. 2020-04-13]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/roger-caillois-kameny-5038335>

Kateřina Kupková, 499256